

การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์
พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

จิราพร คงทอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)
สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2554

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์
พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช



นางจิราพร คงทอง

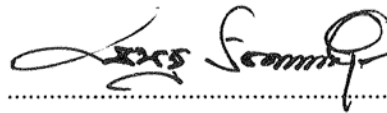
ผู้วิจัย



รองศาสตราจารย์สุทธชาติ ณ หนองคาย,

Psy.D.(Management)

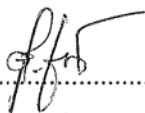
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก



ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชษฐ รัชดาพรณานิกุล,

ศษ.ค.(ประชากรศึกษา)

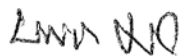
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม



รองศาสตราจารย์สุตติต สุจิรารัตน์,

วท.ม.(ชีวสถิติ)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

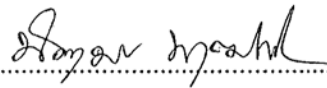


ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,

พ.บ., ว.ว.(ออร์โธปิดิกส์)

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล



รองศาสตราจารย์ฉัตรสุมน พงศ์ภิณูโย,

น.บ., สม.ม.(สังคมวิทยา), ปช.ค.(ประชากรศาสตร์)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และ

สาธารณสุข

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

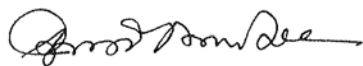
การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์
พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

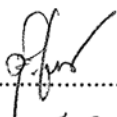
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข

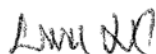
วันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2554



รองศาสตราจารย์สุรชาติ ณ หนองคาย,
Psy.D.(Management)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์สุจิตต์ สุจิรารัตน์,
วท.ม.(ชีวสถิติ)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,
พ.บ., ว.ว.(ออร์โธปิดิกส์)
คณบดี
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

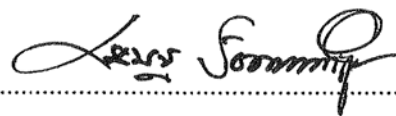


นางจิราพร กองทอง

ผู้วิจัย



ศาสตราจารย์เกียรติคุณวิฑูรย์ อึ้งประพันธ์,
Dr.med.(Univ. of Bonn)
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชษฐ รัชดาพรรณานิกุล,
ศษ.ด.(ประชากรศึกษา)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล,
พ.บ., อ.ว.(ระบาดวิทยา)
คณบดี
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลือเป็นอย่างดีของรองศาสตราจารย์ ดร.สุรชาติ ฅ นองคาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ศุภิต สุจิรารัตน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ รัชดาพรธนาธิกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และได้ให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณประโยชน์มากขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาบริหารงานสาธารณสุขทุกท่านที่ให้ความรู้ทางวิชาการ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในการศึกษาวิจัยตลอดหลักสูตรการศึกษา ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณเจ้าหน้าที่ในภาควิชาบริหารงานสาธารณสุขทุกท่าน ที่มีส่วนช่วยเหลือในการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.พิระพล รัตนะ คุณสุชีพ เณรานนท์ และคุณกฤตยญา ตระบันพฤกษ์ ที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบและแก้ไข ให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความถูกต้องเหมาะสมทางเนื้อหาและภาษามากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากคุณไพโรจน์ แก้วจุฑานิติ วัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช คุณพงษ์รัช การะนัด นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ ตลอดจนคณะเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชที่ได้ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์และอำนวยความสะดวกในการจัดเก็บข้อมูล และผู้ประกอบการร้านเกมทุกร้านที่ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งในความอนุเคราะห์ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณแม่ประจวบ เยี่ยงกุลเซวี่ คุณประสิทธิ์ คงทอง พี่ ๆ น้อง ๆ ญาติสนิท มิตรสหายและเพื่อนร่วมงานทุกคน ตลอดจนเพื่อนนักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาเอกบริหาร กฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข รหัส 51 ทุกท่าน ที่ห่วงใย ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบคุณกำลังใจจากทุก ๆ ท่าน ที่มีได้กล่าวนามมา ณ ที่นี้ ที่มีส่วนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่บุคคลที่ได้กล่าวถึงในข้างต้น และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมให้ความรู้ และ แนะนำสั่งสอนผู้วิจัยตลอดมา

จิราพร คงทอง

การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
CONFORMITY WITH THE MINISTERIAL REGULATIONS ON LICENSING AND OPERATION
OF VIDEO GAME SERVICE B.E. 2552 OF VIDEO GAME SERVICE ENTREPRENEURS IN
NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE.

จิราพร คงทอง 5136400 PHPH/M

วท.ม.(สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: สุรชาติ ฅ หนองคาย, Psy.D.(MANAGEMENT), ดุสิต สุจิรารัตน์,
วท.ม.(ชีวสถิติ), เขษม รัชดาพรรณานิกุล, ศษ.ค.(ประชากรศึกษา)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ประเมินระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ
อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อธิบายคุณลักษณะทางประชากรของ
ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ประเมินระดับความรู้ ทักษะ การได้รับการ
สนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทาง
ประชากร ความรู้ ทักษะ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติ
ตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 กลุ่มตัวอย่างคือ
ผู้ประกอบการร้านเกมจำนวน 168 ร้าน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์
วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi-square test และ Multiple
Logistic Regression analysis

ผลการวิจัยพบว่าผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ
การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับไม่ครบถ้วน ร้อยละ 61.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ
การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ จำนวนเครื่องเล่นเกม / คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะ คือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงาน
ที่เกี่ยวข้องควรเร่งหามาตรการแก้ไข ประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆเพิ่มขึ้น
เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงอย่างครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: วิดีโอเกม / เกมออนไลน์ / กฎกระทรวง / การปฏิบัติตาม / สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

CONFORMITY WITH THE MINISTERIAL REGULATIONS ON LICENSING AND OPERATION OF VIDEO GAME SERVICE B.E. 2552 OF VIDEO GAME SERVICE ENTREPRENEURS IN NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE

JIRAPORN KONGTHONG 5136400 PHPH/M

M.Sc.(PUBLIC HEALTH) MAJOR IN MEDICAL AND PUBLIC HEALTH LAW ADMINISTRATION

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SURACHART NA NONGKHAI, Pay.D. (MANAGEMENT), CHET RATCHADAPUNNATHIKUL, Ed.D.(POPULATION EDUCATION), DUSIT SUJIRARAT, M.Sc.(BIOSTATISTICS)

ABSTRACT

The objectives of this study were to assess the level of conformity with the ministerial regulations on licensing and operation of video game service from B.E. 2552, to describe characteristics of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province, Thailand, and to assess the level of knowledge, attitude, and support received from the Provincial Cultural Office. Correlational analysis was performed between the characteristics, knowledge, attitudes, and support received, and conformity with the ministerial regulations on video game licensing and operation. The sample was 168 cases in Nakhon Si Thammarat province. A questionnaire and interviews were used to collect data. The analysis of data included percentages, means, standard deviations, Chi-square tests and Multiple Logistic Regression analysis.

The study found that conformity with the ministerial regulations on video game licensing and operation was generally low (61.5 percent). The amount of video games or computers, the average income per month, and the amount of support received were factors influencing conformity with the ministerial regulations.

It is recommended that the provincial cultural office be encouraged to find measures solving the identified problems and lack of information, and to support other aspects of the entrepreneurs' operations for following the regulation of the ministry much more closely.

KEY WORDS: VIDEO GAME / ONLINE GAME / MINISTERIAL REGULATIONS / CONFORMITY / PROVINCIAL CULTURAL OFFICE

189 pages

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญแผนภูมิ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	5
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
สมมุติฐานการวิจัย	6
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	6
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	
1. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมต่อสุขภาพ	10
2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	12
3. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการร้านเกมสีขาว	26
4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ	30
5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรู้	35
6. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ	37
7. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคม	41
8. งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
รูปแบบการวิจัย	55
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล	63
การวิเคราะห์ข้อมูล	64
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม	65
ส่วนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนินงานใน การควบคุมดูแลร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช	99
บทที่ 5 อภิปรายผลการวิจัย	105
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	119
บทสรุปแบบสมบูรณภาษาไทย	126
บทสรุปแบบสมบูรณภาษาอังกฤษ	145
บรรณานุกรม	164
ภาคผนวก	172
ประวัติผู้วิจัย	189

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามคุณลักษณะทางประชากร	66
4.2 จำนวนและร้อยละความรู้ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกรายชื่อ	69
4.3 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกม จำแนกตามระดับความรู้	71
4.4 จำนวนและร้อยละของทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำแนกรายชื่อ	73
4.5 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามระดับทัศนคติ	75
4.6 จำนวนและร้อยละของระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรม จังหวัด จำแนกรายชื่อ	77
4.7 ร้อยละของการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด จำแนกตามระดับการได้รับการสนับสนุน	80
4.8 จำนวนและร้อยละการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกรายชื่อ	83
4.9 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกม จำแนกตามระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552	85
4.10 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552	87
4.11 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552	89
4.12 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) ค่า Odds Ratio (OR) ค่า 95% CI และค่า P-value ของคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 โดยการวิเคราะห์แบบ Logistic Regression Analysis	94

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตาราง	หน้า
4.13 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามระดับปัญหา	95

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	9

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยเป็นสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ และก้าวล้ำเข้าสู่การเป็น สังคมอุตสาหกรรม และสื่อสารแบบไร้พรมแดน (Globalization) คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน โดยอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้และข้อมูลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงไปทั่วโลก ซึ่งนอกจากจะใช้ในระบบการสื่อสาร การศึกษา การแพทย์และสาธารณสุขและทางธุรกิจแล้ว ก็ยังใช้ในด้านความบันเทิงต่าง ๆ เช่น การดูหนัง ฟังเพลง และเล่นเกม ของเล่นและรูปแบบการเล่นมีการปรับเปลี่ยนไป มีวัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย และน่าสนใจเข้ามาแทนที่ อาทิเช่น เกมคอมพิวเตอร์เกมออนไลน์ ฯลฯ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2551) ซึ่งในปัจจุบันนี้จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมการเล่นที่นิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยจุดเด่นของเกมออนไลน์คือ การเล่นเกมผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีโครงข่ายต่อกันทั่วโลก ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสรู้จักกับผู้เล่นอื่น ๆ เป็นจำนวนมาก มีการพูดคุยกันเหมือนกำลังพบปะและเล่นกับเพื่อนจริง ๆ ผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะเข้าเล่นได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องมาอยู่ในสถานที่เดียวกัน (ปรีชา จินตามณิศศิริกุล, 2542) ลักษณะเฉพาะตัวของเกมออนไลน์มีวิธีการเล่นที่ง่ายเป็นอิสระ เน้นภาพที่สวยงาม เหมือนจริง ตลอดจนความสามารถของโปรแกรมในการติดต่อสื่อสารพูดคุย ก่อให้เกิดโลกจำลองและสังคมเสมือนจริง อีกทั้งโปรแกรมเล่นเกมได้รับการพัฒนาอยู่เสมอ มีความดึงดูดและน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้เวลาและทุ่มเทให้กับการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ จนเป็นการเสพติดเกม เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมา ผลกระทบจากการเล่นเกมมากที่สุดคือทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ความสัมพันธ์ในครอบครัวแย่ลง มีปัญหาด้านสุขภาพทำให้มีน้มน้ำ และเสียชีวิต ร้อยละ 78.8 (ไพบุลย์ เปานิล, 2552) ซึ่งเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข

เกมคอมพิวเตอร์มีความสามารถมากพอที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการใช้ชีวิตของผู้เล่นที่ชื่นชอบในเกมนั้น ๆ ทำให้เกิดการคล้อยตาม ถ้าเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงก็จะส่งผลให้เด็กและเยาวชนเลียนแบบพฤติกรรมในเกมได้ การศึกษาทางจิตวิทยาพบว่า ผู้ที่ชมภาพความรุนแรงเป็นประจำจะเกิดผลกระทบ 3 ประการได้แก่ การนำความรุนแรงนั้นมาเป็นแบบอย่าง เกิดความชินชา

และรู้สึกว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติไม่เป็นเรื่องผิด และขาดความยับยั้งชั่งใจเปลี่ยนมาเป็นผู้ใช้ความรุนแรง (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2547) ซึ่งสาเหตุการติดเกมของเด็กและเยาวชนนั้นเกิดจากหลายปัจจัยทั้งปัจจัยภายในตัวเด็กเอง ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูตลอดจนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม เช่น การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องนอน หรือ มีร้านเกมใกล้บ้านหรือใกล้โรงเรียน (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2552) ปัจจัยทางด้านการออกแบบหรือคุณลักษณะของเกมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นติดเกมออนไลน์ได้ ซึ่งดูได้จากปริมาณจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549)

ธุรกิจร้านเกมเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกพื้นที่เพื่อรองรับความต้องการใช้บริการของเด็กและเยาวชน (สุวิชาญ รักษรตนกร, 2551) โดยพบว่า เด็กที่เล่นเกมออนไลน์ เป็นเด็กวัยรุ่นเพศชายมากที่สุด ร้อยละ 60.5 โดยมีช่วงอายุ 13-14 ปี มีระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมศึกษา มีอาชีพเป็นนักเรียน/นักศึกษามากที่สุด (พัชร โดพันธ์, 2551) ส่วนพฤติกรรมการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าเด็กส่วนใหญ่ใช้บริการที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าที่บ้าน มีการใช้บริการที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 80.5 โดยไม่จำกัดวันและเวลา (ปิยะรัฐ ศรีสวัสดิ์, 2547) และจากรายงานผลการสำรวจการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ต พ.ศ.2551 พบว่า ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ให้บริการเกมออนไลน์ ร้อยละ 70.4 เกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 48.1 ลูกค้านักเรียน/นักศึกษาสูงถึงร้อยละ 84.1 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2551) ร้านเกมจำนวนมากอยู่ใกล้โรงเรียน และเปิดให้บริการตั้งแต่เช้าถึงเย็น เยาวชนเข้าใช้บริการได้สะดวกตลอดเวลา ไม่จำกัดอายุ เวลาในการเล่น และราคาถูก สถานที่เล่นมีคึกคัก อีกทั้งไม่เคร่งครัดกลุ่มลูกค้าว่าเป็นเด็กหรือเยาวชนก็สามารถใช้บริการได้ บางร้านมีโปรโมชั่นของชั่วโมงในการเล่นให้กับลูกค้าด้วย (ทิพาพร สุจารี, 2552) นอกจากนี้ร้านเกมบางร้านวางคอมพิวเตอร์และจอภาพไม่ได้ระดับ และมักมีอาหารไว้บริการ อีกทั้งเด็กใช้สายตามากเกินไปทำให้เกิดอาการแสบเคืองตา ตลอดจนการฟัง เสียงเกมเป็นเวลานาน ส่งผลต่อประสาทหู เพราะนอกจากเสียงจากเกมแล้ว เสียงของอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์บางครั้งอาจมีเสียงหวีดแหลมความถี่สูงอยู่ตลอดเวลา ส่งผลต่อประสาทหูได้เช่นกัน ซึ่งปัญหาดังกล่าวล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งสิ้น (ยืน ภู่วรรณ และณัช ภู่วรรณ, 2550)

การปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการโดยไม่จำกัดวัน เวลา และอายุ ให้เหมาะสมการใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นมากเกินไป การใช้อุปกรณ์ไม่เหมาะสม ไม่ปลอดภัย มีการจำหน่ายบุหรี่ และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ตลอดจนปล่อยให้มีการเสพและดื่มภายในร้าน มีการเล่นการพนันภายในร้าน มีสื่อลามกอนาจาร อีกทั้งเกมการเล่นไม่ได้ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ รวมถึงบางร้านตั้งอยู่ในทำเลที่ไม่ปลอดภัย และเปิดให้บริการเกมออนไลน์โดยมิได้รับอนุญาต ซึ่งเห็นได้จากข่าวการเข้าตรวจจับ

ร้านเกมที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายในจังหวัดต่าง ๆ ของกระทรวงวัฒนธรรม และจากปัญหาดังกล่าวมาข้างต้น ประชาชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 74.4 ต่างเห็นด้วยกับการจัดระเบียบการเล่นเกมนอนไลน์ของรัฐ โดยประชาชนร้อยละ 84.5 เห็นว่าควรมีการควบคุมตรวจสอบการให้บริการเกมนอนไลน์ของร้านค้า (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2546)

จากปัญหาดังกล่าวรัฐบาลได้ออกมาตรการหลายอย่างเพื่อควบคุมป้องกัน และแก้ไข ปัญหา ซึ่งนอกจากมาตรการทางสังคมแล้ว กลไกหนึ่งที่ได้ถูกนำมาใช้ก็คือ การปรับปรุงกฎหมายที่วาดด้วยภาพยนตร์และการควบคุมกิจการเทปและโทรทัศน์ในอดีตทั้งหมดมาเป็นพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เพราะมาตรการทางกฎหมายเป็นกระบวนการในการจัดการ ควบคุม สำหรับการกระทำที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนาของสังคม เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยควบคุมไม่ให้มีการ กระทำผิด และให้เกิดความเกรงกลัวโทษที่จะลงแก่ตนหากทำความผิด ตามที่กฎหมายกำหนดไว้ (สุรชาติ สัตบุศย์, 2523) ดังนั้นแล้วกฎหมายจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยในการจัดระเบียบของร้าน วิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น และนำไปสู่การแก้ปัญหาเด็กติดเกม และการมั่วสุมกันตาม ร้านเกม โดยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ เริ่มมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 เป็นต้นมา และขณะนี้รัฐบาลได้อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติฉบับนี้ในการออก กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ประกาศใน ราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2552 และเริ่มมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ดังกล่าว

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีเจตนารมณ์เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยได้กำหนดสิ่งที่คุณประกอบการร้านเกม จะต้องกระทำการ และห้ามมิให้กระทำการในประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นปัญหาดังที่กล่าวมา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจำกัดอายุ เวลา และสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกม ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการ ให้บริการ เช่น อาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกมต้องสามารถมองเห็นสภาพภายในร้านจาก ภายนอกได้อย่างชัดเจน กำหนดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ และดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ภายใน ร้าน เป็นต้น แต่ถึงอย่างไรก็ตามเมื่อมีกฎหมายบังคับใช้แต่ไม่มีการปฏิบัติตามกฎหมายก็ย่อมไม่ เกิดผล และไม่เกินไปตามเจตนารมณ์ของกฎหมายที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจส่งผลให้ เกิดอันตรายแก่เด็กและเยาวชนในด้านต่าง ๆ ได้

ในปัจจุบันยังไม่มีข้อมูลการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการ ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมว่าเป็นอย่างไร และอยู่ในระดับใด จึงไม่สามารถทราบได้ว่าการใช้กฎหมายฉบับนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ เพราะการที่

กฎหมายจะเกิดประสิทธิผลนั้น ต้องขึ้นอยู่กับ การประกาศให้ประชาชนได้ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ ในกฎหมาย การบริหารกฎหมายอย่างยุติธรรม และขั้นตอนของการออกกฎหมายหรือประกาศใช้ ยึดหลักของความเสมอภาคและความยุติธรรม (วิฑูรย์ อึ้งประพันธ์, 2535) ซึ่งเมื่อไม่ทราบถึงระดับ การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 แล้ว ก็ไม่สามารถทราบถึงประสิทธิผลของการใช้กฎหมายนั้น ทำให้ยากต่อการวางแผนจัดการควบคุม ร้านเกมให้มีประสิทธิภาพ และเมื่อพิจารณาถึงจังหวัดนครศรีธรรมราชเอง พบว่าจังหวัด นครศรีธรรมราชก็เป็นอีกจังหวัดหนึ่งในหลาย ๆ จังหวัดที่มีปัญหาเรื่องเด็กติดเกม และปัญหาเรื่อง ร้านเกมเช่นเดียวกัน โดยเป็นข่าวทางสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางเว็บไซต์ ในสื่อวิทยุ โทรทัศน์ รวมถึง หนังสือพิมพ์ เช่น ข่าวร้านเกมฟลิก-ซังนักเรียนให้เล่น ทั้งวัน-ทั้งคืน มีกิน-นอนครบ (หนังสือพิมพ์ ข่าวสดรายวัน, 2552) ซึ่งเป็นข่าวที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก และนับวันปัญหาในลักษณะ ดังกล่าวจะทวีความรุนแรงมากขึ้น

จากประกาศของสำนักทะเบียนกลาง กรมการปกครอง เรื่อง จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักร ตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2551 ประกาศ ณ วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2552 พบว่า จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นจังหวัดที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดใน ภาคใต้ โดยมีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 1,513,163. คน ในขณะที่เดียวกันก็มีจำนวนร้านเกมเพิ่มขึ้นเป็น จำนวนมากตามการพัฒนาทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีและเพื่อรองรับความต้องการของเด็กและเยาวชนด้วยเช่นกัน ดังนั้นสัดส่วนของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้ใช้บริการร้านเกมจึงมีจำนวนมากกว่า หลาย ๆ จังหวัด โดยในจังหวัดนครศรีธรรมราชนั้นมีร้านเกมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดจำนวนทั้งสิ้นถึง 652 ร้าน ดังนั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องศึกษาในเรื่องการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ในเขตจังหวัด นครศรีธรรมราช เพื่อเป็นข้อมูลให้หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ใช้ประกอบการอ้างอิงในการหา มาตรการ หรือกลวิธีเพื่อสนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด ครอบคลุม และเพื่อวางแผนกำกับดูแลร้านเกมให้มีประสิทธิภาพในการให้บริการแก่เด็กและเยาวชน ยิ่งขึ้น อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางและรูปแบบให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในจังหวัดอื่นประยุกต์ใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อหน่วยงานและสังคมต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับใด
2. คุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ

1. ประเมินระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
2. อธิบายคุณลักษณะทางประชากร ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
3. ประเมินระดับความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

สมมติฐานในการวิจัย

1. คุณลักษณะทางประชากร ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
2. ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
3. ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
4. การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. เกมการเล่น หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป
2. ร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง ร้านเกมคอมพิวเตอร์ และร้านเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการเล่นเกม
3. การประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง การประกอบการร้านเกมโดยให้บริการเช่าเวลาในการเล่นเกมที่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และไม่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับค่าเช่าเวลาเป็นการตอบแทน
4. ผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกมโดยเป็นเจ้าของกิจการ
5. ร้านเกมสีขาว หมายถึง ร้านเกมประเภทใดก็ตามที่ผ่านการประเมิน และได้รับการรับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมแล้วว่า เป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ และมีความปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน

6. การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หมายถึง การปฏิบัติตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในกฎกระทรวงว่าด้วยการ
อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์
พ.ศ. 2551 ที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านเกม ซึ่งได้แก่การปฏิบัติตามข้อกำหนดที่มุ่งควบคุม
ผู้ประกอบการร้านเกม และมุ่งคุ้มครองความปลอดภัยของเด็กและเยาวชน

7. ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หมายถึง การจำได้ การรู้ในรายละเอียด ข้อเท็จจริง
โดยมีความเข้าใจในรายละเอียดที่ระบุอยู่ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ
กิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เพื่อสามารถนำไปปฏิบัติ
ตามได้อย่างถูกต้อง ได้แก่ ความรู้ในการควบคุมผู้ประกอบการร้านเกม และความรู้ในการควบคุมที่มุ่ง
กระทำต่อตัวเด็กและเยาวชน

8. ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หมายถึง ความคิดเห็น ความเชื่อ หรือ ความรู้สึกรู้หา
ของผู้ประกอบการร้านเกม ที่มีต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์
พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551

9. การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หมายถึง การได้รับการ
ช่วยเหลือ หรือสนับสนุน ในด้านต่างๆ ซึ่งได้แก่การได้รับการสนับสนุนในด้านอารมณ์ ด้านการประเมิน
คุณค่า ด้านข้อมูลข่าวสารและการได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

10. การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์ หมายถึง การได้รับกำลังใจ คำชมเชย การดูแล
เอาใจใส่ และการได้รับการยอมรับนับถือ จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

11. การได้รับการสนับสนุนด้านการประเมินคุณค่า หมายถึง การได้รับการตรวจเยี่ยม
ประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปี และการยอมรับฟังความคิดเห็นของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

12. การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การได้รับข้อมูลข่าวสาร การได้รับ
คำแนะนำ คำปรึกษา และการได้รับการฝึกอบรม / สัมมนาเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต
และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551
จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

13. การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร หมายถึง การได้รับมอบเครื่องมือ/อุปกรณ์
หรือสิ่งสนับสนุนอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ
กิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ เพื่อใช้ในการพัฒนา

สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 กำหนด

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ(Independent Variables) ได้แก่

1.1 คุณลักษณะทางประชากร

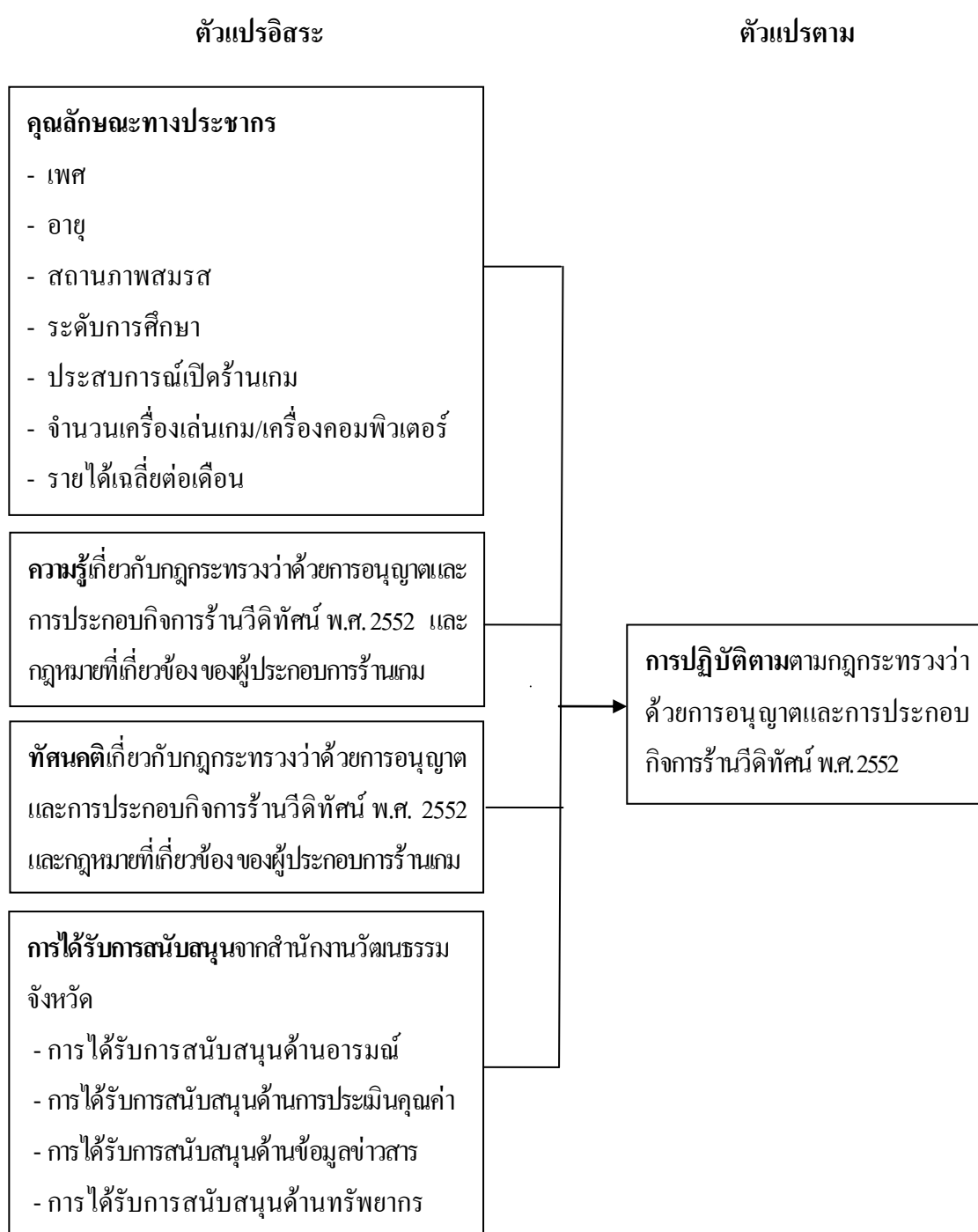
- เพศ
- อายุ
- สถานภาพสมรส
- ระดับการศึกษา
- ประสบการณ์เปิดร้านเกม
- จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์
- รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

1.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ ได้แก่

- ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม
- ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม
- การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบ
กิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552



แผนภูมิที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการที่จะประเมินระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น (ผู้ประกอบการร้านเกม) ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ว่าอยู่ในระดับใดและเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารต่าง ๆ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทางในการศึกษา โดยแบ่งเป็น 8 ส่วน ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมต่อสุขภาพ
2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
3. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการร้านเกมสีขาว
4. แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติ
5. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้
6. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
7. แนวคิดเกี่ยวกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคม
8. งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมต่อสุขภาพ

สังคมยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทต่อชีวิตอย่างมาก โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไวต่อการเรียนรู้และรับสิ่งใหม่ ๆ เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากเด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้เกิดการเติบโตของธุรกิจร้านเกมขึ้นเป็นจำนวนมากอย่างรวดเร็วในทุกพื้นที่เพื่อรองรับความต้องการใช้บริการของเด็กและเยาวชน (สุวิชาญ รักษ์รัตนกร, 2551) ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ได้ง่ายขึ้น

จากงานเขียนของ ยืน ภู่วรวรรณ นักวิจัยดีเด่นแห่งชาติ ประจำปี 2539 สาขาวิทยาศาสตร์กายภาพและคณิตศาสตร์จากสำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ และณัช ภู่วรวรรณ ในหนังสือ “รู้ทันเกมคอมพิวเตอร์” (ยืน ภู่วรวรรณ และณัช ภู่วรวรรณ, 2550) สรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และขณะนี้ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นพร้อมกันได้จำนวนมากทั่วโลก โดย

ในขณะที่เล่นนั้นผู้เล่นสามารถจะสนทนากันได้ มีลักษณะเป็นโลกเสมือนจริง เกมจะมีมากมายหลายชนิด ให้เลือกเล่น สามารถดึงดูดให้เด็กกลุ่มหลง จนกลายเป็นเด็กติดเกมได้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ดังนี้

ผลกระทบต่อสุขภาพในเรื่องเสียง การได้รับฟังเสียงเกมเป็นระยะเวลายาวนาน ส่งผลกระทบต่อประสาทหู และนอกจากเสียงจากเกมแล้ว เสียงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ก็ส่งผลกระทบต่อประสาทหู เช่นกัน

ผลกระทบจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า จากการศึกษาผลของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่มีผลต่อเซลล์และเนื้อเยื่อร่างกาย และตีพิมพ์ในวารสารสเปกตรัม (IEEE Spectrum, August 2000) ได้แสดงให้เห็นว่าคลื่นความถี่มีผลต่อเซลล์และเนื้อเยื่อ หากคลื่นมีความถี่สูงขึ้นจนถึงย่านอินฟราเรดก็จะทำให้อิเล็กตรอนในเซลล์เกิดการแตกตัวและมีผลทางด้านเคมีในเซลล์ ซึ่งน่าจะเป็นอันตรายได้ และถ้าสูงขึ้นอีกจนถึงขั้นเท่ากับรังสีเอ็กซ์ จะมีผลทำให้เกิดการทำลายดีเอ็นเอ และมีผลต่อชีวิตได้

ผลกระทบที่เกิดกับสายตา การเล่นเกมหรือการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานานมีผลกระทบต่อสายตา ขนาดความเข้มแสงภายนอกจะทำให้รูม่านตาปรับและถ้ารูม่านตาขยาย แต่ต้องมารับแสงจากจอภาพมากก็อาจทำให้กล้ามเนื้อตามีปัญหาได้ และร้านเกมบางร้านมีสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม สภาพภายในมืด มีแสงน้อย เกิดคอนทราสต์ของแสงจอภาพกับแสงสิ่งแวดล้อมมาก อีกทั้งบางครั้งจอภาพที่นำมาให้เด็กเล่นมีสภาพที่เก่า อาจเกิดการสั่นไหว การเพ่งและใช้สายตามากจะทำให้อัตราการกระพริบตาลดลง ผลที่ตามมาคือมีน้ำตาแห้ง น้ำตาหล่อเลี้ยงตาไม่พอ แสบตา ระคายเคืองตา ตาพร่า รวมถึงอาการปวดตา ตาเกิดความรู้สึก

ผลกระทบเกี่ยวกับกล้ามเนื้อและกระดูก มีรายงานทางการแพทย์จำนวนมาก ได้กล่าวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานานและต่อเนื่อง กล่าวคือ การที่เด็กใช้จอขยสติก ต้องใช้นิ้วมือโดยเฉพาะนิ้วหัวแม่มือต้องออกแรงตลอดเวลาและติดตามจังหวะของเกม ทำให้เกิดปัญหากับนิ้วและข้อมือ การใช้เมาส์และคีย์บอร์ดก็มีรายงานปัญหาโดยเฉพาะการวางตำแหน่งไม่ถูกต้องทำให้เกิดการปวดบริเวณข้อมือและนิ้วมือ รวมถึงต้นแขนและคอ เด็กบางคนนั่งไม่ถนัด ทำให้เกิดการบิดเบี้ยวที่ต้นคอ กระดุกคอ ไหล่ และหลัง ทำให้เกิดอาการคดงอของกระดูกหลัง ทำนั่งและเก้าอี้ก็เป็นปัญหาสำคัญ เพราะถ้าไม่เหมาะสมแล้วนั้น อาจจะทำให้เด็กและเยาวชนเป็น โรคข้อและกระดูกสันหลังได้ ร้านเกมมักไม่ใส่ใจกับเรื่องเล็กน้อยเหล่านี้ทำให้เด็กนั่งไม่ถูกสุขลักษณะ ทำอาจแขนลอย หลังไม่มีพนักพิงทำให้เกิดการเมื่อยล้าได้ง่าย อาการปวดหลังปวดเอว ปวดเมื่อยตามร่างกาย เป็นปัญหาที่พบได้มากในเด็กที่เล่นเกมเป็นระยะเวลานาน

ผลกระทบทางระบบประสาท มีรายงานมากขึ้นถึงผลของวิดีโอเกมในการกระตุ้นให้เกิดโรคซึมเศร้า รวมทั้งรายงานผู้ป่วยเด็กเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ การเกิดลมชักขณะเล่นวิดีโอเกม เชื่อว่า

เป็นผลจากการกระตุ้นของแสงที่เกิดขึ้นบนจอ มีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้เกิด Photosensitive Epilepsy และการชักส่วนใหญ่เป็นแบบ Generalized Tonic Clonic Seizure

ผลกระทบทางด้านจิตใจ มีงานวิจัยหลายงานแสดงให้เห็นว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมจะมีนิสัยก้าวร้าวเพิ่มขึ้น เกมบางเกมต้องเอาชนะให้ได้ เด็กจะติดนิสัยยอมแพ้ไม่เป็น การแสดงออกทางไซเบอร์จึงเป็นการกระทำที่ขี้สั่นและเร็ว เด็กมักไม่รู้จักคำว่ารอ เอาแต่ใจตนเอง บางครั้งจึงหงุดหงิดง่าย เป็นสังคมที่ไม่พบกับผู้คนในโลกแห่งความเป็นจริง จะเก็บตัวเองอยู่หน้าจอ แต่มีเพื่อนไซเบอร์มาก ปัญหาทางด้านจิตใจกระทบโดยตรงกับความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้เวลากับเกมมากทำให้ความสัมพันธ์น้อยลง การพูดจาต่าง ๆ ลดลง

ผลกระทบในการเป็นโรคอ้วน เด็กที่นั่งจ้องอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลา ขาดการออกกำลังกาย และรับประทานอาหารในขณะที่เล่นเกมหรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดปัญหาโรคอ้วนขึ้นและจากการศึกษาที่ผ่านมามีพบว่าขณะเด็กเล่นวิดีโอเกม เด็กจะมีความดันโลหิต การเต้นของหัวใจเพิ่มขึ้นมากกว่าปกติก่อนการเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะถ้าเป็นเกมที่ตื่นเต้นมาก ๆ

จากแนวคิดดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่เด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยเกมได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพิ่มความน่าสนใจ ดึงดูดให้เด็กกลุ่มหลัง สามารถเล่นออนไลน์ได้พร้อมกันหลายคนจากทุกมุมโลก และมีให้เลือกเล่นหลายชนิด ซึ่งเกมมีผลดีถ้าเด็กและเยาวชนมีการแบ่งเวลาถูกต้อง และเล่นโดยได้รับการควบคุมดูแลจากผู้ปกครอง แต่ถ้าการเล่นเกมในแต่ละครั้งใช้เวลานานติดต่อกัน ก็จะส่งผลเสียต่อสุขภาพไม่ว่าจะเป็นสุขภาพกาย สุขภาพจิต อารมณ์ ตลอดจนมีผลเสียต่อสังคมได้ ผู้ปกครองมีความจำเป็นต้องรู้เท่าทันเกม การเล่นเกมของเด็กและเยาวชน และนอกจากผู้ปกครองต้องเข้ามาควบคุมดูแลแล้ว หน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็ต้องเข้ามาควบคุมดูแลด้วยเช่นกัน สำหรับงานวิจัยนี้ เกมการเล่น หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

จากราชกิจจานุเบกษา เล่ม 124 ตอนที่ 42 ก วันที่ 4 มีนาคม 2551 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้บัญญัติขึ้นโดยอาศัยอำนาจตาม มาตรา 29 ประกอบกับ มาตรา 33 มาตรา 41 มาตรา 43 และมาตรา 45 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้พิจารณาได้จากหมายเหตุท้ายพระราชบัญญัติซึ่งบัญญัติว่า “โดยที่พระราชบัญญัติ

ภาพยนตร์พุทธศักราช 2473 ได้ใช้บังคับมาเป็นเวลานาน บทบัญญัติบางประการจึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรและมีความซ้ำซ้อนกับพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ดังนั้นเพื่อปรับปรุงบทบัญญัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมทั้งปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเดียวเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณาประกอบกับกิจการภาพยนตร์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างมีรูปธรรม จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้” ซึ่งพระราชบัญญัติฉบับนี้กำหนดให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษา นั่นคือมีผลบังคับใช้ ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 เป็นต้นมา (ประกาศในราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551)

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และเพื่อลดความซ้ำซ้อนขององค์กรที่รับผิดชอบในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเพียงองค์กรเดียว โดยปัจจุบันนี้อยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรม เนื้อหาในพระราชบัญญัติฉบับนี้ประกอบไปด้วยคำนิยามต่างๆที่เกี่ยวข้อง และเนื้อหาแบ่งออกเป็นหมวดสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ หมวดเกี่ยวกับ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การประกอบกิจการวีดิทัศน์ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ ซึ่งสรุปได้โดยรวมนดังต่อไปนี้

วีดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ส่วนร้านวีดิทัศน์ หมายถึง สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ และออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกินอัตราที่บัญญัติไว้ท้ายพระราชบัญญัติ รวมถึงกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ โดยให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางและเป็นนายทะเบียนประจำจังหวัดกรุงเทพมหานคร และให้รัฐมนตรีแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ภายในเขตจังหวัดของตน

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ และมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งเป็นกรรมการโดยมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิจะประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ ยกเว้นเป็นอาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์จำนวนเจ็ดคน รวมแล้วไม่เกินสิบเอ็ดคน โดยมีปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมจะทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ โดยคณะกรรมการมีหน้าที่ เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมถึงคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และเสนอคำแนะนำในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้ ตลอดจนพิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งอาจเป็นคณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการ มีอำนาจหน้าที่ในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร การนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร และการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจาก

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภคโดยแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐไม่เกินสี่คนและจากภาคเอกชนไม่เกินสามคน

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวกับการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำวิดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักรและปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย และสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวิดิทัศน์รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการอนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งในคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติ และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ต้องมีคุณสมบัติคือ สัญชาติไทย อายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ และไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออกหรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ มีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี ในกรณีที่พ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังไม่ได้มีการแต่งตั้งใหม่ให้ปฏิบัติหน้าที่ไปก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งคณะกรรมการใหม่ และคณะกรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับแต่งตั้งได้อีก แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันได้ไม่เกินสองวาระ นอกจากพ้นจากตำแหน่งตามวาระ แล้วพ้นจากตำแหน่งเมื่อตาย ลาออก หรือรัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามดังกล่าวข้างต้น

การประกอบกิจการร้านดิทัศน์

วิดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรได้นั้นจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตเป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

วิธีทัศนที่ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต ได้แก่ วิธีทัศนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการส่วนตัว วิธีทัศนที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้น เพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น และวิธีทัศนอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง แต่วิธีทัศนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการส่วนตัว และวิธีทัศนอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง หากนำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต และจะส่งวิธีทัศนที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักรได้ก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิธีทัศนซึ่งการขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนด โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา โดยวิธีทัศนที่ผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิธีทัศน วิธีทัศนที่ได้รับยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและรับอนุญาต ส่งออกไปนอกราชอาณาจักรได้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาต

ในการพิจารณาอนุญาตวิธีทัศน ถ้าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิธีทัศนเห็นว่าวิธีทัศนใดมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี หรืออาจกระทบต่อความมั่นคงของรัฐบาลและประเทศไทย ก็มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือไม่อนุญาตก็ได้ และนายทะเบียนกลางจะกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของวิธีทัศน และหมายเลขรหัสลงบนวิธีทัศนที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว และอาจสั่งให้ผู้ยื่นคำขอ อัดหรือบันทึกคำบอกแจ้งว่า วิธีทัศนดังกล่าวได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต รวมทั้งประเภทของวิธีทัศนไว้บนวิธีทัศนและบนหีบห่อที่บรรจุวิธีทัศนนั้นด้วยก็ได้ นายทะเบียนกลางจะเก็บสำเนาวิธีทัศนที่ได้รับอนุญาตไว้หนึ่งชุดเพื่อใช้ในการตรวจสอบ ซึ่งการพิจารณาและอนุญาตดังกล่าวข้างต้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิธีทัศนจะพิจารณาให้เสร็จสิ้นภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับคำขอ และถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวก็ถือว่าอนุญาต

ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิธีทัศนโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวิธีทัศนแต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง แต่จะไม่รวมถึงร้านวิธีทัศนที่ตั้งอยู่ในสถานบริการซึ่งได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ และเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิธีทัศนด้วยก็ได้ และห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิธีทัศนโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับ

สถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง และการขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ และเมื่อได้ยื่นคำขอแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต โดยหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง และในการขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ผู้ที่ขออนุญาตต้องมีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต และต้องไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตจากนายทะเบียน แต่ยกเว้นในกรณีเคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี และในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติเช่นเดียวกัน บุคคลธรรมดาดังกล่าวมาข้างต้น

วิดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาต จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตน เพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์แล้ว และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสตามที่นายทะเบียนกลางกำหนด การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้ ในกรณีที่มีการขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจ เข้าไปในสถานที่ที่มีการสร้างภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ ร้านวิดิทัศน์ สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบภาพยนตร์ วิดิทัศน์ สื่อโฆษณา หรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ตรวจ ค้น อายัด หรือยึดภาพยนตร์ วิดิทัศน์ หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มีเหตุอัน

ควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น สั่งห้ามการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ หรือวีดิทัศน์ที่ไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เมื่อเข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบภาพยนตร์ วีดิทัศน์ หรือการกระทำที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือทำการค้นในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น ถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลากลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานที่นั้นก็ได้ โดยในการค้นจะต้องมีหมายค้น เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อว่าหากเน้นซักถามจะเอาหมายค้นมาได้หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ซุกซ่อน ทำลาย หรือทำให้เปลี่ยนสภาพไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้น อาศัย หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดได้โดยไม่ต้องมีหมายค้นแต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

ภาพยนตร์ วีดิทัศน์ ที่ได้จากการตรวจ ค้น อาศัย หรือยึดไว้ ถ้าไม่ปรากฏเจ้าของ หรือพนักงานอัยการสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือศาลไม่พิพากษาให้รับและผู้เป็นเจ้าของ หรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอรับคืนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ยึด หรือวันที่ทราบคำสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือวันที่ศาลพิพากษาถึงที่สุด ให้ตกเป็นของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือกระทรวงวัฒนธรรมแล้วแต่กรณี นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่เกี่ยวข้องในการปฏิบัติหน้าที่โดยบัตรประจำตัวนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด และให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

การอุทธรณ์

คำสั่งไม่อนุญาต คำสั่งเพิกถอนการอนุญาต นำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักรของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่งโดยคณะกรรมการจะต้องพิจารณาอุทธรณ์ให้เสร็จสิ้นภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์ และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

คำสั่งไม่ออกใบอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระค่าปรับทางปกครอง คำสั่งพักใช้หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียน ในการจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง โดยคณะกรรมการจะต้องพิจารณาอุทธรณ์ให้เสร็จสิ้นภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จ

ภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์ และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

บทกำหนดโทษ

โทษทางปกครอง

ผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ หรือประกอบกิจการให้เช่าแลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ที่ฝ่าฝืนไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ หรือใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ แต่มิได้แจ้งต่อนายทะเบียนและมีใ้ยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบ นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด และในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่ง นายทะเบียนพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตรา ไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ได้

ในกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ หรือประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามที่ระบุไว้ในพระราชบัญญัตินี้ เช่น อายุต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาต และในกรณีที่ผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนไม่กระทำในวัน เวลา และตามเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง และกรณีที่ขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่าแลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์แต่ไม่แยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน และถ้ามีการประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนอีก นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

โทษทางอาญา

ผู้ใดฝ่าฝืนโดยจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ประกอบกิจการให้เช่าแลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนโดยมิได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน ผู้ที่ขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติตามหน้าที่ ดังบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัตินี้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้ง

ปรับและความคิดตามส่วนนี้ คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และคณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบได้ และในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยอมให้เปรียบเทียบ ให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ โดยเมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

จากแนวคิดดังกล่าวพอสรุปได้ว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ ได้กำหนดให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์โดยระบุอำนาจหน้าที่ ที่คณะกรรมการจะต้องปฏิบัติ ตลอดจนถึงสิ่งที่ผู้ประกอบการจะต้องปฏิบัติในการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ และรวมไปถึงอำนาจหน้าที่ของนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ การอุทธรณ์ บทกำหนดโทษซึ่งมีทั้งโทษทางการปกครองและโทษทางอาญา ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยในการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์นั้น วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉายให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรนั้นต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับผลประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัดจะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และจะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ทุก 5 ปี ต้องแสดงใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ไว้ในที่ที่เปิดเผย มองเห็นได้ง่ายภายในร้าน ซึ่งถ้าไม่ปฏิบัติตาม นายทะเบียนสามารถพิจารณาค่าปรับทางการปกครองได้ในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ และกรณีที่ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ ผู้รับอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาตภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว นอกจากนี้กรณีที่ผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยไม่มีใบอนุญาต หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้ หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาตจะต้องระวางโทษปรับ ตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และตามพระราชบัญญัตินี้ วีดิทัศน์ ก็คือวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น และคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่น ๆ ตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง ร้านวีดิทัศน์ ได้แก่ สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการเล่น หรือคูวีดิทัศน์ ดังนั้นในงานวิจัยนี้ ร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึงร้านเกมคอมพิวเตอร์ และร้านเกมออนไลน์ ที่เปิดให้บริการเล่นเกม

2.2 กฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และกิจการวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จากราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนที่ 44 ก วันที่ 17 กรกฎาคม 2552 กฎกระทรวงฉบับนี้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งมาตรา 29 ประกอบกับมาตรา 33 มาตรา 41 และมาตรา 43 และมาตรา 45 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมออกกฎกระทรวงไว้ สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นได้ดังนี้

2.2.1 ค่าธรรมเนียม

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์

(ก) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์ไม่เกิน 20 ชุด ฉบับละ 1,000 บาท

(ข) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์เกิน 20 ชุด แต่ไม่เกิน 50 ชุด ฉบับละ 2,000 บาท

(ค) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์เกิน 50 ชุด ฉบับละ 3,000 บาท

การตรวจพิจารณาวีดิทัศน์ที่มีลักษณะเป็นเกมการเล่น นาฬิกา 10 บาท
เศษนาฬิกาให้ปิดทั้ง แต่เมื่อรวมกันแล้วไม่เกิน 4,000 บาท บาท

การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ฉบับละ 500 บาท

2.2.2 การเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์ให้คิดค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามสัดส่วนของขนาดหรือจำนวนที่เพิ่มขึ้นและอายุใบอนุญาตที่ยังเหลืออยู่

2.3 กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จากราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนที่ 72 ก วันที่ 29 กันยายน 2552 กฎกระทรวงฉบับนี้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในมาตรา 6 มาตรา 53 วรรคสาม มาตรา 56 และมาตรา 59 และอำนาจตามความในมาตรา 29 ประกอบกับมาตรา 33 มาตรา 41 และมาตรา 43 และมาตรา 45 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้พิจารณาได้จากหมายเหตุท้ายกฎกระทรวงซึ่งบัญญัติว่า “โดยที่ มาตรา 53 วรรคสาม มาตรา 56 และมาตรา 55 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติให้หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุ

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ตลอดจนวัน เวลา และเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวงจึงจำเป็นต้องออกกฎกระทรวงนี้” โดยเนื้อหาของกฎกระทรวง ฉบับนี้ประกอบไปด้วย 2 หมวด คือ หมวดที่ 1 เรื่อง การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต และหมวดที่ 2 เรื่องการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ซึ่งสรุปเนื้อหาได้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 เครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ หมายความว่า ชุดของ เครื่องมือและอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นใดที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถ ฉาย เล่น หรือดูวิดิทัศน์ได้

หมวด 1 การขออนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต

ข้อ 2 ผู้ที่จะจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ต้องยื่นขออนุญาต ต่อนายทะเบียน โดยมีหลักฐานและเอกสารดังนี้

1. ในกรณีบุคคลธรรมดา

1.1 ถ้าผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนา บัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าวจะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนา หนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาต ให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง

1.2 รูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน โดยมีขนาด 4×6 เซนติเมตร

1.3 สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

1.4 แผนที่แสดงบริเวณที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่โดยสังเขป

1.5 รูปถ่ายของร้านวิดิทัศน์ จำนวน 3 รูป พร้อมด้วยแบบ แปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้าน

2. ในกรณีนิติบุคคล

2.1 สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคล ซึ่งแสดง ชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจ ลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

2.2 ถ้ากรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพัน นิติบุคคล มีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนา ใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ใน ราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมาย

ว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวกซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน ขนาด 4×6 เซนติเมตร

2.3 สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่แสดงบริเวณที่ร้าน
วิดิทัศน์ตั้งอยู่โดยสังเขป และรูปถ่ายของร้านวิดิทัศน์ จำนวน 3 รูป พร้อมด้วยแบบแปลนแผนผัง
แสดงพื้นที่ให้บริการของร้าน

ข้อ 3 เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมเอกสารและหลักฐานครบถ้วน
และได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว ให้พิจารณา
คำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ได้อ
รับคำขอ และให้แสดงเหตุผลไว้ในคำขอในกรณีที่ไม้อนุญาต

ข้อ 4 เมื่อนายทะเบียนแจ้งการอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระ
ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์แล้ว ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่
นายทะเบียนกลางกำหนด

ข้อ 5 ลักษณะของอาคารหรือ สถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการ
เล่น จะต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านวิดิทัศน์ จาก
ภายนอกได้อย่างชัดเจน มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม มีการติดตั้งกล้อง
วงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ โดยยกเว้นในกรณี
ที่ร้านวิดิทัศน์นั้นมีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่ถึง 15 ชุด
และพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนจะต้องมีอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก จะต้องมียี่ห้อยสุขา
ที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ภายในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียงและรวมไปถึง
จะต้องมีพื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวกและ
ไม่มีเสียงรบกวน

ข้อ 6 ลักษณะอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการคาราโอเกะ
(ไม่กล่าวถึงในที่นี้)

ข้อ 7 กรณีที่ผู้รับใบอนุญาตซึ่งเป็นนิติบุคคลเปลี่ยนแปลงกรรมการ
ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียน
กลางกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานสำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคล
ซึ่งแสดงชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนาม
ผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน และถ้ากรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล มี
สัญชาติไทย จะต้องยื่น สำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญ
ประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร

หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ขนาด 4×6 เซนติเมตรซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน และจะต้องยื่นเอกสารและหลักฐานดังกล่าวภายในสิบห้าวัน นับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง

ข้อ 8 ถ้ามีการเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดิทัศน์ในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่สิ้นอายุ ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด เมื่อนายทะเบียนได้รับแจ้ง และได้รับชำระค่าธรรมเนียมแล้วให้ออกใบอนุญาตให้ใหม่โดยกำหนดวันหมดอายุใบอนุญาต ให้เป็นไปตามใบอนุญาตเดิม และประทับตรายกเลิกการใช้ใบอนุญาตเดิมด้วยอักษรสีแดง

ข้อ 9 ผู้รับใบอนุญาตที่จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด โดยจะต้องยื่น

9.1 สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

9.2 ถ้าผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน จำนวน 2 รูป โดยมีขนาด 4×6 เซนติเมตร และสำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคล ซึ่งแสดง ชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน และ ถ้ากรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลมีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน ขนาด 4×6 เซนติเมตร

9.3 แผนที่แสดงบริเวณที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่โดยสังเขป และรูปถ่ายของร้านวิดิทัศน์ จำนวน 3 รูป พร้อมด้วยแบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านวิดิทัศน์

ข้อ 10 การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอต่อใบอนุญาตพร้อมเอกสารและหลักฐานครบถ้วน และได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว ให้พิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายในหกสิบวันนับแต่วันที่รับคำขอ และให้แสดงผลไว้ในคำขอ

ในกรณีที่ไม่อนุญาต และ เมื่อแจ้งการอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์แล้ว ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด

ข้อ 11 ให้ยื่นคำขอหรือการแจ้งตามกฎหมายกระทรวงนี้ ณ ที่ตั้งที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่ โดยในเขตกรุงเทพมหานคร ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ และในจังหวัดอื่นๆ ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

หมวดที่ 2 การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์

ข้อ 12 กำหนดให้ผู้ที่จะรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นต้องปฏิบัติคือ ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปี และเด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในเด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปี และ ไม่เกิน 22.00 น. ในเด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปี ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์และตั้งแต่ 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในเด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปี ตั้งแต่ 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในเด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปี ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด และกำหนดให้มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด และจะต้องดูแลให้มีการจำหน่ายและเสพบุหรี่ย สารเสพติด รวมถึงเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และจะต้องดูแลให้มีการเล่นพนันภายในร้าน มิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู และภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร มิให้มีการสื่อลามกอนาจารภายในร้านวิดิทัศน์ และจะต้องดูแลให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ภายในร้านวิดิทัศน์

จากแนวคิดดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ในการประกอบการร้านเกมนั้น ผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบการร้านเกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัดจะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด พร้อมด้วยหลักฐาน คือสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ตั้งของร้านโดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน ซึ่งร้านเกมนั้นๆจะต้องสะอาด ถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ มีทางเดินสะดวก อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงรบกวน มั่นคงแข็งแรง มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร มีการติดตั้งวงจรปิด และมี เครื่องดับเพลิงภายในร้าน ทำเลปลอดภัย สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านจากภายนอกได้อย่างชัดเจน และในกรณีขอรับใบอนุญาตประกอบการร้านเกมในนามนิติบุคคล เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล

ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่หมดอายุ ผู้รับใบอนุญาตจะต้องแจ้งต่อนายทะเบียนเพื่อขอชำระค่าธรรมเนียม และขอออกใบอนุญาตฉบับใหม่ โดยผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบการร้านเกมจะต้องยื่นคำขอต่อนายทะเบียนพร้อมด้วยสำเนาใบอนุญาตเดิม หรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ที่ตั้งของร้านโดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน และเปิดบริการโดยให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ตั้งแต่เวลา 14.00 น.แต่ไม่เกิน 20.00 น. และตั้งแต่เวลา 14.00 น.แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในเด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปี สำหรับงานวิจัยนี้ การประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง การประกอบกิจการร้านเกมโดยให้บริการเช่าเวลาในการเล่นเกมที่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และไม่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับค่าเช่าเวลาเป็นการตอบแทน ส่วนผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกมโดยเป็นเจ้าของกิจการ

3. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการร้านเกมสีขาว

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมมีนโยบายว่า เกมถือว่าการละเล่นอย่างหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินทั้งมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะแก่เด็กและเยาวชน ทั้งในด้านสติปัญญา (I.O.) ด้านวุฒิภาวะ (E.O.) และคุณธรรมจริยธรรม (M.O.) แต่ทั้งนี้ยังมีเกมหรือสื่อทางอินเทอร์เน็ตอีกเป็นอันมากที่มีเนื้อหารุนแรงหรือมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ดังนั้น หากผู้ประกอบการมุ่งแสวงหาแต่ผลกำไร ปล่อยให้เด็กและเยาวชนเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ตตามใจชอบ โดยไม่คำนึงถึงผลดีผลเสียแล้ว ย่อมทำให้เกิดปัญหาเด็กเสพติดเกม นำมาสู่ปัญหาสังคมอื่น ๆ ไม่สิ้นสุด ทั้งยังทำให้ภาพลักษณ์ของผู้ประกอบการที่มีต่อสังคมเป็นไปในเชิงลบอีกด้วย เกิดการร้องเรียนจากภาคประชาชนมายังภาครัฐให้เข้าไปดำเนินการตรวจสอบอย่างเข้มงวดอยู่เป็นประจำ ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวได้รับแรงดันจากผู้ประกอบการ ทำให้เกิดปัญหาตามมาระหว่างภาครัฐกับผู้ประกอบการอยู่เสมอ ดังนั้นสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ในฐานะหน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่ออกใบอนุญาตแก่สถานประกอบการร้านเกมในส่วนกลาง ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวที่นับวันมีแต่จะขยายออกไปอย่างกว้างขวาง จึงพิจารณาเห็นว่านอกเหนือจากการควบคุมร้านเกมให้ปฏิบัติตามแล้ว ภาครัฐควรจะช่วยส่งเสริมผู้ประกอบการที่ดีซึ่งเป็นการปฏิบัติงานในเชิงบวกด้วย จึงได้จัดทำ

โครงการร้านเกมสีขาวขึ้น เพื่อประสานความร่วมมือจากทุกฝ่าย ในการพัฒนาสถานประกอบการให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคม

ร้านเกมสีขาว หมายถึง ร้านเกมที่ผ่านการประเมินและได้รับใบเกียรติบัตรพร้อมตราสัญลักษณ์รับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมแล้วว่าเป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ มีความปลอดภัยเพียงพอสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งผู้ประกอบการสามารถวางใจได้ว่าร้านดังกล่าวจะมีส่วนช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่เข้าไปใช้บริการให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม ตลอดจนไม่ปล่อยให้ร้านเกมกลายเป็นแหล่งมั่วสุมหรือมีสิ่งเสพติดจำหน่าย ทั้งนี้ ร้านเกมสีขาวจะเป็นร้านเกมประเภทใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้านเกมเพลย์สเตชัน หรือร้านเกมตู้ แต่สิ่งสำคัญคือความสมัครใจของผู้ประกอบการที่จะเข้าร่วมโครงการและเข้ารับการประเมินจากเจ้าหน้าที่ เมื่อผ่านการประเมินทางร้านเกมจะได้รับเกียรติบัตร พร้อมตราสัญลักษณ์ร้านเกมสีขาว ซึ่งร้านเกมที่ได้รับใบเกียรติบัตรดังกล่าวต้องรักษามาตรฐานของคุณภาพของร้านให้ตลอด เพราะจะมีการตรวจประเมินจากเจ้าหน้าที่เป็นระยะ ๆ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2551)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง จึงได้ดำเนินการขยายผลโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคมละมีการพัฒนาให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็ก และเยาวชน ต่อไป (สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์, 2551)

วัตถุประสงค์และคุณสมบัติของร้านที่เข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว

เพื่อเชิญชวนผู้ประกอบการร้านเกมร่วมทำกิจกรรมสร้างสรรค์มีจิตสำนึกและร่วมรับผิดชอบต่อสังคม ส่งเสริมร้านเกมสีขาวให้เป็นแบบอย่างที่ดีในการประกอบกิจการร้านเกมเพื่อยกระดับมาตรฐานของร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ให้ร้านเกมสีขาวร่วมเป็นเครือข่ายในเชิงสร้างสรรค์ให้ร้านเกมอื่น ๆ ได้ปฏิบัติเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค และเพื่อผลักดันให้เป็นวาระแห่งชาติต่อไป โดยร้านเกมที่จะสมัครเข้าร่วมโครงการต้องมีคุณสมบัติ คือ เป็นร้านเกมที่ได้รับใบอนุญาตให้ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มีการประกอบกิจการตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนดตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และเป็นร้านเกมที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ และมีจิตอาสาสำนึกในการรับผิดชอบต่อสังคมร่วมกัน

การแต่งตั้งคณะกรรมการในส่วนภูมิภาค

การแต่งตั้งคณะกรรมการโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ในส่วนภูมิภาคขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและสะดวกต่อการดำเนินงานตามแต่ละพื้นที่ โดยจะต้องมีความสอดคล้องกับการ

ดำเนินงานตามโครงการ “1 อำเภอ 1 ร้านเกมสีขาว” ตามนโยบายของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมโดยอาจจะประกอบด้วยบุคคลต่าง ๆ จากหลายภาคส่วน เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด วัฒนธรรมจังหวัด ข้าราชการสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สภาวัฒนธรรมจังหวัด/อำเภอ ปลัดจังหวัด นายอำเภอ ปลัดอำเภอ สาธารณสุขจังหวัด ประชาสัมพันธ์จังหวัด ผู้แทน อบจ./อบต. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ผู้แทนสมาคมครูผู้ปกครอง ผู้แทนชุมชน หรือสภาเด็กและเยาวชน เป็นต้น

คณะกรรมการฯ มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

1. ออกตรวจประเมินสถานประกอบการที่สมัครเข้าร่วมโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” และพิจารณาให้คะแนนตามแบบและหลักเกณฑ์กำหนดไว้
 2. ประชุมประเมินผลการคัดเลือกร้านเกม
 3. เป็นเครือข่ายความร่วมมือในการตรวจประเมินร้านเกมที่ผ่านการคัดเลือกและร้านเกมทั่วไป
 4. สรุปผลการประชุมและนำเสนอสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
- การตรวจประเมินร้านเกม**

การตรวจประเมินร้านเกมที่สมัครเข้าร่วมโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” คณะกรรมการตรวจประเมินฯ จะต้องเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ก่อนออกตรวจประเมินร้านเกมทั้งที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ ใหม่ และร้านเกมสีขาวเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนก่อนออกตรวจ

1. รวบรวมรายชื่อร้านเกมที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ ทั้งสมัครใหม่และร้านเดิม
2. ประชุมคณะกรรมการตรวจประเมินฯ เพื่อหาข้อมูลการออกตรวจในเรื่อง วัน เวลา และเกณฑ์การให้คะแนน
3. ส่งแบบประเมินตนเอง ให้ผู้ประกอบการร้านเกมรับทราบและให้ คะแนนร้านตนเองก่อนที่คณะกรรมการจะออกตรวจ
4. จัดทำแผนการออกตรวจประเมินและส่งให้คณะกรรมการฯ รับทราบเตรียมเอกสารที่ใช้ในการตรวจ ได้แก่ บัตรพนักงานเจ้าหน้าที่ คู่มือการคัดเลือกร้านเกมสีขาว แบบประเมินร้านเกมสีขาว รายชื่อ รายละเอียดของผู้ประกอบการที่สมัครเข้าร่วมโครงการ และกฎหมาย ระเบียบ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนการออกตรวจประเมิน

1. คัดเลือกร้านเกมที่สมัครเข้าร่วมโครงการฯ ออกเป็นเขต ๆ
2. จัดทำแผนที่การเดินทาง เพื่อให้สะดวกต่อการเดินทาง

3. จัดทำบัญชีรายชื่อร้านเกม ชื่อเจ้าของร้านพร้อมที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้(ในการออกตรวจแต่ละครั้ง)

4. จัดเตรียมเอกสารที่จำเป็นในการใช้ประเมิน เช่น แบบประเมินร้านเกม ใบสำรวจสำหรับแจ้งสิ่งที่ต้องปรับปรุง กล้องถ่ายรูป และ GPS (ถ้ามี) ฯลฯ เป็นต้น

ขั้นตอนหลังออกตรวจ

1. คณะกรรมการตรวจประเมินสรุปการให้คะแนน และเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการเพื่อทราบและพิจารณา

2. จัดเก็บข้อมูล เป็นสถิติ / แผนที่ตั้ง/ภาพสถานประกอบการ ที่ได้รับคัดเลือกให้เป็นร้านเกมสีขาว

3. ทำรายงานเสนอนายทะเบียน ให้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรค ในการดำเนินงาน

4. นำชื่อสถานประกอบการที่ได้รับคัดเลือกเป็น “ร้านเกมสีขาว” ขึ้นเว็บไซต์ สวท.

5. สรุปรายงานนำเข้าตัวชี้วัดประจำปี (ส่วนภูมิภาครายงานผลการดำเนินงานโครงการฯ ส่งมายัง สวท.)

สำหรับในส่วนภูมิภาค ขั้นตอนและวิธีการตรวจประเมิน ขึ้นอยู่กับมติของคณะกรรมการในแต่ละพื้นที่ โดยจะนำวิธีการตรวจประเมินของส่วนกลาง (สวท.) ปรับใช้ตามความเหมาะสมด้วยก็ได้

การพิจารณาคัดเลือกให้คะแนนและประกาศผลการคัดเลือกให้เป็นร้านเกมสีขาว

คณะกรรมการการพิจารณารวบรวมสรุปคะแนนจากแบบประเมินและจัดลำดับร้านเกมดังนี้

1. ได้คะแนนรวมร้อยละ 80 ขึ้นไป ระดับ 3 ดาว
2. ได้คะแนนรวมร้อยละ 65-79 ระดับ 2 ดาว
3. ได้คะแนนรวมร้อยละ 50-64 ระดับ 1 ดาว
4. ได้คะแนนรวมน้อยกว่าร้อยละ 50 ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ประกาศผลการตรวจประเมินร้านที่ผ่านเกณฑ์ประเมินเป็น “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ผ่านเว็บไซต์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม www.culture.go.th และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ <http://movie.culture.go.th>

จากแนวคิดดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ร้านเกมสีขาวก็คือร้านเกมที่ผ่านการประเมินและได้รับใบเกียรติบัตรพร้อมตราสัญลักษณ์รับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมแล้วว่าเป็นร้านที่ดี

มีคุณภาพ มีความปลอดภัยเพียงพอสำหรับเด็กและเยาวชนซึ่งผู้ปกครองสามารถวางใจได้ ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมหรือมีสิ่งเสพติดจำหน่าย โดยเป็นร้านเกมประเภทใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้านเกมเพลย์สเตชัน หรือร้านเกมตู้ สำหรับงานวิจัยนี้ ร้านเกมสีขาว หมายถึง ร้านเกมประเภทใดก็ตามที่ผ่านการประเมินและได้รับการรับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมแล้วว่าเป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ และมีความปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน

4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของ การปฏิบัติไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้
 สุพัตรา สุภาพ (2545) การปฏิบัติตาม (Conformity) เป็นการยอมรับปฏิบัติตาม จุดหมายปลายทางและวิธีการที่สังคมกำหนด โดยการยอมรับกฎเกณฑ์และนำไปปฏิบัติ เพื่อต้องการประสบความสำเร็จ หรือทำตามที่สังคมเห็นว่าถูกต้อง โดยมีความพอใจในสิทธิหน้าที่ของตนและได้กล่าวถึงนักวิชาการ แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) ไว้ว่า เวเบอร์ได้แสดงทัศนคติว่า “การปฏิบัติหรือดำเนินการทางสังคมนั้นจะเกิดขึ้นต่อเมื่อบุคคลมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจที่จะดำเนินการไปในทางที่ผู้อื่นหรือบุคคลอื่นคาดหวังไว้”

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 647) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติไว้ว่า “การปฏิบัติ หมายถึง การดำเนินการไปตามระเบียบแบบแผน เช่น ปฏิบัติราชการ กระทำเพื่อให้เกิดความชำนาญ เช่น ภาควิชาปฏิบัติ กระทำตามเช่น ปฏิบัติตามสัญญา ประพฤติเช่น ปฏิบัติสมณธรรม ปฏิบัติต่อกันปรนนิบัติรับใช้ เช่น ปฏิบัติบิดามารดา ปฏิบัติครูบาอาจารย์”

แมกไนซ์ และ ชัตตอน (Mcknight and Sutton, 1994) กล่าวว่าไว้ว่า สังคมทุกสังคมย่อมกำหนดมาตรฐานของสังคม กำหนดให้บุคคลต้องปฏิบัติตาม ซึ่งการที่บุคคลในสังคมจะปฏิบัติตามนั้นขึ้นอยู่กับ กลยุทธ์ เทคนิค โดยทางตรงหรือทางอ้อมของผู้ที่ต้องการให้ปฏิบัติตาม ในการใช้เปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลในสังคม และการเชื่อฟังเป็นการทำตามคำสั่งของบุคคลอื่นซึ่งมีอำนาจชอบธรรมที่จะออกคำสั่งนั้นซึ่งก็คืออำนาจทางกฎหมายนั่นเอง

โกทานแดปปานี (Kothandapani, 1971) กล่าวว่าไว้ว่า “ความตั้งใจในการปฏิบัติมีพื้นฐานมาจากความรู้ (ข้อมูล) ทัศนคติ”

จากความหมายต่าง ๆ ที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่า การปฏิบัติตามก็คือ การแสดงพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงออกมาโดยมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติ เป็นการยอมรับปฏิบัติตาม จุดหมายปลายทางและวิธีการที่สังคมกำหนด โดยการยอมรับกฎเกณฑ์และนำไปปฏิบัติ เพื่อต้องการประสบความสำเร็จ หรือทำตามที่สังคมเห็นว่าถูกต้อง สำหรับงานวิจัยนี้ การปฏิบัติตามกฎกระทรวง

ว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หมายถึง การปฏิบัติตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551ที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม ซึ่งก็คือการปฏิบัติตามข้อกำหนดที่มุ่งควบคุมผู้ประกอบการร้านเกม และมุ่งคุ้มครองความปลอดภัยของเด็กและเยาวชน

ทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functional theory)

หน้าที่ หมายถึง การกระทำ (ของมนุษย์) ที่มีเจตนา หรือเป้าหมาย ซึ่งมีได้หลายแบบทั้งทางกาย (ทำ) ทางวาจา (พูด) และทางจิต (คิด) การตั้งใจให้เกิดผล เช่น การเรียน การสอน การทำงาน เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นการกระทำที่เจตนาให้เกิดผลทั้งสิ้น

ทฤษฎีหน้าที่นิยม หรือทฤษฎีการหน้าที่ของพาร์สัน (Talcott Parsons) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการหน้าที่ไว้ว่า องค์ประกอบของการหน้าที่ หมายถึง ส่วนประกอบหรือปัจจัยที่ทำให้เกิดการปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งการเกิดการกระทำหน้าที่สมบูรณ์นั้น จะต้องมียุคประกอบ 3 ประการ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2550) คือ

1. การกระทำระหว่างกันทางสังคม (social interaction) การทำหน้าที่ทางสังคมประกอบด้วยการกระทำทางสังคมอย่างน้อยสองการกระทำทางสังคม หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการกระทำของคนสองคนขึ้นไป ที่กระทำในรูปแบบต่าง ๆ กัน
2. การทำหน้าที่ (function) ซึ่งหมายถึงเป้าหมาย โดยการจะกระทำหน้าที่เริ่มแรกต้องมีเป้าหมาย แล้วจึงลงมือทำหน้าที่เพื่อสนองเป้าหมายนั้น
3. ผลของการทำหน้าที่ (product) หรือผลของการกระทำ แบ่งเป็นสองประเภท ได้แก่ ผลทางวัตถุและผลไม่ใช่ทางวัตถุ เช่น ผลทางจิตใจ ผลทางสังคม เป็นต้น

พาร์สันมององค์การทางสังคมเป็นระบบสังคมที่มีระบบสังคมย่อยเป็นองค์ประกอบ ระบบสังคมย่อยมีความสัมพันธ์กับเครือข่าย แต่ละหน่วยย่อยรวมทั้งระบบใหญ่ที่เป็นองค์การสังคมต่างมีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติ การปฏิบัติหน้าที่ทำให้เกิดองค์การทางสังคม และทำให้องค์การทางสังคมดำรงอยู่

องค์การทางสังคม (Social organization)

องค์การสังคม หมายถึง ส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคมที่เป็นกลุ่มคนประเภทต่าง ๆ และมีหน้าที่ต่าง ๆ กัน ซึ่งประกอบด้วย ความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่ และแบบแผนพฤติกรรม (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2550) องค์การทางสังคมในความหมายเชิงกระบวนการ หมายถึง กระบวนการจัดระเบียบสังคม (The process of social organization process) ซึ่งประกอบไปด้วย การสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์ หรือวัฒนธรรม (culture) การขัดเกลาทางสังคม (socialization) และการ

เรียนรู้สถานภาพและบทบาท (status and role) หรือถ้ากล่าวโดยทั่วไป องค์การสังคมจะหมายถึง กลุ่มคนเป็นระเบียบ (organized group) ประเภทต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคม โดยหมายถึงกลุ่มคน 6 ประเภท คือ กลุ่มสังคม ครอบครัว ชุมชน สหกร ชนชั้น และสังคมมนุษย์ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า องค์การสังคมเป็นทั้งกระบวนการจัดระเบียบทางสังคม หรือกิริยาอาการของกลุ่มคนประเภทต่าง ๆ อันเป็นผลจากการจัดระเบียบในช่วงแรกนั่นเองโดยองค์การสังคมมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์และสังคมมนุษย์หลายอย่างทั้งในแง่ของการป้องกันภัยจากภายนอก การเลี้ยงตัวเอง การพัฒนาตนเอง การอบรมสั่งสอนกัน และการสร้างและสืบทอดวัฒนธรรม

องค์การทางสังคม มีความสัมพันธ์กับสถาบันสังคม ซึ่งเป็นกลุ่มกฎระเบียบสังคม กลุ่มต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด องค์การทางสังคมกับสถาบันสังคมจึงทดกันไม่ได้ ขาดอย่างใดอย่างหนึ่งไป ก็จะต้องเป็นองค์การทางสังคม หรือสถาบันสังคมอยู่ไม่ได้ องค์การทางสังคม เกิดจากการที่คนต้องการติดต่อสื่อสารกันจึงเริ่มต้นด้วยการกระทำระหว่างกัน (Interaction) โดยอาศัยสื่อที่เป็น สัญลักษณ์ (symbol) จึงสามารถเข้าใจกัน อันจะเป็นสะพานทอดไปสู่การสร้างสิ่งจำเป็นอื่นในการดำรงอยู่ร่วมกัน เช่น กฎเกณฑ์ หรือบรรทัดฐานสังคม อันจะทำให้สังคมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อยดำรงชีวิตสังคมอยู่ได้ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2546)

บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms)

บรรทัดฐาน หมายถึง ระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคมยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน บรรทัดฐานเกิดขึ้นเพราะความจำเป็นในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ จากการที่มนุษย์มีความต้องการที่จะกระทำการใด ๆ ตามอำเภอใจ ดังนั้นสังคมจึงได้กำหนดกฎเกณฑ์เพื่อเป็นแนวทางให้สมาชิกในสังคมปฏิบัติตาม ซึ่งแนวทางสำหรับปฏิบัติมีทั้งลักษณะที่ให้กระทำ และบางอย่างถึงดเว้นไม่ให้กระทำ และอาจจำแนกได้หลายประเภท เช่น กฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ธรรมเนียม วิถีชาวบ้าน จารีต สิ่งต้องห้าม สมัยนิยม พิธีกรรม มารยาทสังคม เป็นต้น (ณรงค์ เสียงประชา, 2537)

นักสังคมวิทยาส่วนใหญ่ จะแบ่งบรรทัดฐานทางสังคมออกเป็น 3 ประเภท (สุพัตรา สุภาพ, 2537: 21-22) ดังนี้

1. วิถีชาวบ้าน หรือวิถีประชา (Folkways) เป็นบรรทัดฐานที่บุคคลยอมรับปฏิบัติจนเป็นประเพณี เป็นสิ่งที่มีมานานและใช้แพร่หลาย เป็นแนวทางในการปฏิบัติกันโดยทั่วไป จนเกิดความเคยชิน และไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นภาระหน้าที่ เป็นการปฏิบัติโดยไม่มีกฎหมายหรือมีการบังคับแต่อย่างใด
2. จารีตหรือกฎศีลธรรม (Mores) จารีตจะมีความแตกต่างจากวิถีชาวบ้าน เพราะจะมีศีลธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย จัดว่าเป็นกฎที่มีความสำคัญต่อสวัสดิภาพของสังคมเป็น

ความนิยมที่ขัดถือและสั่งสอน เลียนแบบถ่ายทอดสืบต่อกันมา โดยสังคมมีการบังคับให้ปฏิบัติและจะมีความรู้สึกรุนแรงถ้าผู้ใดฝ่าฝืน บุคคลจะต้องปฏิบัติเพื่อผลประโยชน์ของสังคม เป็นเรื่องความผิดถูก ความนิยมที่ขัดถือและถ่ายทอดสืบต่อ ๆ กันมา โดยการเลียนแบบและสั่งสอน

กฎหมาย (Law) เป็นสิ่งที่สำคัญมากโดยเฉพาะในสังคมที่ซับซ้อน เพราะการใช้วิถีชาวบ้านหรือจารีตในสังคมที่มีความซับซ้อนนั้น ไม่อาจจะประกันความเป็นระเบียบได้อีก ทั้งจารีตไม่อาจจะใช้เป็นเครื่องมือควบคุมความประพฤติของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นที่จะต้องมีการออกกฎหมาย และมีตัวแทนทำหน้าที่บังคับให้ผู้ปฏิบัติตาม โดยกฎหมายที่ดีจะต้องเป็นกฎหมายที่ออกมาให้ทันกับเหตุการณ์ หรือเป็นกฎหมายที่คาดการณ์ข้างหน้าได้

การควบคุมทางสังคม (Social Control)

การควบคุมทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อสังคม เนื่องจากสังคมจะดำรงอยู่ได้อย่างมีปกติสุขก็ต่อเมื่อสมาชิกภายในสังคมได้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม ที่สังคมนั้น ๆ วางไว้ ดังนั้นการควบคุมทางสังคมจึงเป็นกระบวนการ (Process) ที่ใช้ป้องกันพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม (Deviant Behavior) มิให้เกิดขึ้น หรือควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวที่เกิดขึ้นแล้วไม่ให้เกิดผลเสียต่อสังคมต่อไป (ณรงค์ เสียงประชา, 2527)

วิธีการควบคุมทางสังคม มี 2 วิธี (ทิตยา สุวรรณะชญ, 2527) คือ

1. การควบคุมอย่างไม่เป็นทางการ (Informal) หรือการควบคุมทางกระบวนการเรียนรู้ระเบียบสังคม เป็นควบคุมโดยจารีตและวิถีชาวบ้าน ซึ่งได้แก่ การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น โดยการถ่ายทอด นั้นอาจเป็นที่บ้าน ชุมชน หรือโรงเรียนก็ได้และวัฒนธรรมที่วางนี้ เช่น ความรู้ ความชำนาญ ค่านิยม บรรทัดฐาน เป็นต้น

2. การควบคุมอย่างเป็นทางการ (Formal) หรือการควบคุมด้วยการบีบบังคับทางสังคม ซึ่งเป็นการควบคุมพฤติกรรมที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง มีการกำหนดกฎเกณฑ์และตั้งใจที่จะควบคุมพฤติกรรมของบุคคล โดยมีหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ หรือโดยการชักกลุ่มหรือสังคมเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ ซึ่งถ้าบุคคลใดฝ่าฝืนบรรทัดฐานนั้นก็จะถูกอิทธิพลของกลุ่มหรือสังคมนั้นบีบบังคับให้ต้องปฏิบัติตาม ซึ่งการบีบบังคับทางสังคมประกอบด้วย

2.1 การควบคุมทางกลุ่มปฐมภูมิ เป็นไปแบบไม่เป็นทางการ ไม่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า เช่น จากครอบครัว เพื่อน ญาติพี่น้อง หรือบ้านใกล้เคียง แต่มีอิทธิพลในการเข้ามาควบคุมพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี การควบคุมแบบนี้จะมีอิทธิพลมาก เช่น อิทธิพลของเพื่อน

2.2 การควบคุมทางกลุ่มพฤติกรรม เป็นไปอย่างเป็นทางการ เป็นลายลักษณ์อักษร มีการกำหนดรูปแบบของความสัมพันธ์ไว้ให้ถือปฏิบัติ เช่น สมาคม สโมสร องค์การทั้งแบบราชการ และเอกชน ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของสมาชิกเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ทำงาน งานอดิเรก เล่นกีฬา เป็นต้น โดยหากกลุ่มไม่ตอบสนองวัตถุประสงค์ก็อาจจะออกจากกลุ่มได้

2.3 การควบคุมโดยใช้กำลัง (Force) เป็นการควบคุมโดยการบังคับ ได้แก่ การบังคับใช้กฎหมาย โดยมีองค์การและเจ้าหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบในการควบคุม โดยเฉพาะ เป็นการควบคุมแบบเป็นทางการซึ่งถ้าบุคคลไม่ปฏิบัติตามก็จะถูกลงโทษหนัก เบา ตามระดับของความผิด

จากแนวคิดดังกล่าว พอสรุปได้ว่า การควบคุมทางสังคม ซึ่งมีสองวิธีคือ การควบคุมอย่างไม่เป็นทางการหรือการควบคุมทางกระบวนการเรียนรู้ระเบียบสังคม และการควบคุมอย่างเป็นทางการหรือ การควบคุมด้วยการบีบบังคับทางสังคม ช่วยให้สมาชิกในสังคมปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม อันประกอบไปด้วย วิชชาชาวบ้าน หรือวิถีประชาจารีตหรือกฎศีลธรรม และกฎหมาย และนำไปสู่กระบวนการจัดระเบียบทางสังคม ซึ่งก็คือองค์การสังคมนั่นเอง โดยองค์การสังคมต่างมีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติ การปฏิบัติหน้าที่นั้นทำให้เกิดองค์การทางสังคม และทำให้องค์การทางสังคมดำรงอยู่ การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ก็ต้องอาศัยการควบคุมทางสังคม เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคมด้วยเช่นเดียวกัน โดยในงานวิจัยนี้จะศึกษาการควบคุมด้วยการบีบบังคับทางสังคม ซึ่งก็คือการควบคุมทางสังคมอย่างเป็นทางการโดยการบังคับใช้กฎหมาย มีเจ้าหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบในการควบคุมโดยเฉพาะ ซึ่งเจ้าหน้าที่ในที่นี้ก็คือ เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดนั่นเอง เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งเป็นบรรทัดฐานทางสังคมทางด้านกฎหมาย อย่างหนึ่ง

5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรู้

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของ คำว่า ความรู้ (Knowledge) ไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

สุรชาติ ฒ หนองคาย (2550: 13) กล่าวว่า “ความรู้ หมายถึง สิ่งที่ตั้งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ หรืออภินัย

ความหมายหนึ่ง ความรู้หมายถึงความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ หรือสิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง ได้คิด หรือ การปฏิบัติ หรือคัมภีร์วิชาในแต่ละสาขา”

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2534: 157) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “ความรู้เป็นพฤติกรรมขั้นต้นของความสามารถทางสติปัญญา ซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้อาจจะโดยการนึกได้ หรือการมองเห็นได้ยินได้จำได้ ความรู้ขั้นนี้ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับ คำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีการแก้ปัญหา มาตรฐาน เป็นต้น”

ชาวล แพรัตกุล (2526: 201) ให้ความหมายของความรู้ไว้ว่า “ความรู้ คือ การแสดงออกของสมรรถภาพของสมองด้านความจำโดยใช้วิธีระลึกออกมาเป็นหลัก”

อนันต์ ศรีโสภาค (2525: 14-15) ได้กล่าวไว้ว่า “ความรู้คือส่วนหนึ่งของความสามารถทางพุทธิปัญญา (Cognitive Domain) ซึ่งประกอบด้วย ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล”

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ Webster’s New Dictionary (1988: 748) ได้ให้ความหมายของความรู้ว่า “ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์และโครงสร้างที่เกิดขึ้นจากการศึกษา หรือการค้นคว้า หรือเป็นความรู้เกี่ยวกับสถานที่ สิ่งของ หรือบุคคลที่ได้รับการสังเกต ประสบการณ์หรือจากการรายงาน การรับรู้ข้อเท็จจริงเหล่านี้ต้องชัดเจนและต้องอาศัยเวลา”

กู๊ด (Good, 1973: 325) ได้กล่าวไว้ในพจนานุกรมทางการศึกษาว่า “ความรู้ หมายถึง ข้อเท็จจริง (Facts) ความจริง (Truth) กฎเกณฑ์ และข้อมูลต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้รับและรวบรวม สะสมไว้จากมวลประสบการณ์ต่าง ๆ”

บลูม และคณะ (Bloom, et al., 1971: 213,271) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับการระลึกได้ถึงสิ่งเฉพาะหรือสิ่งทั่วไป ระลึกถึงวิธีการ กระบวนการหรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นความจำ และได้แบ่งความรู้ หรือความสามารถด้านสติปัญญา (Cogitative Domain) ไว้ 6 ระดับ ดังนี้

1. ความรู้หมายถึง การเรียนรู้ในลักษณะที่จำเรื่องเฉพาะวิธีการปฏิบัติ กระบวนการ และแบบแผนได้ ความรู้ระดับนี้ ความสามารถดึงข้อมูลจากความทรงจำ
2. ความเข้าใจ หมายถึง บุคคลสามารถทำบางอย่างได้มากกว่าข้อมูลที่ได้รับ สามารถที่จะเขียนข้อความเหล่านี้ด้วยถ้อยคำ สามารถแสดงให้เห็นภาพ ให้ความหมาย แปลความ และเปรียบเทียบคิดอื่น ๆ หรือคาดคะเนผลที่เกิดขึ้นได้
3. การนำไปใช้ คือ บุคคลสามารถนำข้อมูล ข้อเท็จจริงตลอดจนความคิดที่เป็นนามธรรม ไปใช้ปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

4. การวิเคราะห์ คือ สามารถใช้ความคิดในรูปของการนำแนวคิดมาแตกแยกเป็นส่วนๆ เป็นประเภทหรือนำข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบกันเพื่อการปฏิบัติตนได้

5. การสังเคราะห์ คือ การนำข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ มาประกอบกันแล้วนำไปสู่สิ่งที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งใหม่แตกต่างจากเดิม

6. การประเมินผล คือ ความสามารถในการใช้ความรู้ เพื่อจัดตั้งกฎเกณฑ์ การรวบรวมข้อมูล และการจัดข้อมูลตามมาตรฐาน เพื่อตัดสินระดับของประสิทธิผลของกิจกรรมแต่ละอย่าง

จากความหมายต่าง ๆ ที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า ความรู้ คือความสามารถทางสติปัญญา ซึ่งแสดงออกโดยการจำระลึกได้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎเกณฑ์ โครงสร้าง วิธีการต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้รับรู้จากประสาทสัมผัส หรือจากประสบการณ์ โดยรู้ เข้าใจ แล้วสามารถนำข้อเท็จจริงตลอดจนความคิดที่เป็นนามธรรมไปใช้เพื่อการปฏิบัติตนได้ สำหรับงานวิจัยนี้ ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หมายถึง การจำได้ การรู้ในรายละเอียด ข้อเท็จจริง โดยมีความเข้าใจในรายละเอียดที่ระบุอยู่ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และพ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อสามารถนำไปปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง ได้แก่ ความรู้ในการควบคุมผู้ประกอบการร้านเกม และความรู้ในการควบคุมที่มุ่งกระทำต่อตัวเด็กและเยาวชน

การวัดความรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความรู้มีหลายชนิด ซึ่งมีคุณสมบัติแตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสมในการวัดความรู้แต่ละอย่าง ที่นิยมใช้กันมากคือแบบทดสอบ(Test) ซึ่งรูปแบบของข้อสอบหรือแบบทดสอบจะมี 3 ลักษณะคือ ข้อสอบปากเปล่า ข้อสอบข้อเขียน และข้อสอบภาคปฏิบัติ (ไพศาล หวังพานิช, 2526: 35-36)

จากแนวความคิดดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ความรู้ เป็นสิ่งที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่าง ๆ ออกมา โดยความรู้นั้นเป็นสิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือ ประสบการณ์รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมนอกจากต้องมีความรู้ในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์และ ระบบอินเทอร์เน็ตแล้ว มีความจำเป็น เป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้ และความเข้าใจใน กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ตลอดจนกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย เพื่อจะได้ปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกแบบทดสอบชนิดเลือกตอบในการวัดระดับความรู้ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ประกอบการร้านเกมซึ่งจัดว่าเป็นกลุ่มที่มีความรู้ในระดับหนึ่ง

6. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

จากเอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมมนุษย์ในองค์กร ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้สรุปความหมายของทัศนคติของนักจิตวิทยาสังคมไว้หลายท่านซึ่งได้อธิบายความหมายไว้ต่าง ๆ กัน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2542) ดังนี้

จี ดับเบิลยู ออลพอร์ต (G.W. Allport) ได้ให้ความหมายทัศนคติว่า “ทัศนคติ คือ สภาวะทางจิต และสภาวะทางประสาทเกี่ยวกับความพร้อม ซึ่งเกิดขึ้นโดยอาศัยประสบการณ์เป็นตัวนำหรือมีอิทธิพลเหนือการตอบสนองของแต่ละบุคคล ที่มีต่อวัตถุและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน”

โจนาธาน แอล ฟรีดแมน และคณะ (Jonathan L. Freedman et. al.) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับทัศนคติว่า “ทัศนคติ หมายถึง ระบบที่มีลักษณะมั่นคงอันหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบด้านความรู้สึก และองค์ประกอบทางด้านแนวโน้มเชิงพฤติกรรมหรือการกระทำ”

โสภ ฐพิกุลชัย กล่าวถึงทัศนคติว่า “ทัศนคติเป็นการรวบรวมความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น และความจริง รวมทั้งความรู้สึกซึ่งเราเรียกเป็นการประเมินค่าทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งทั้งหมดจะเกี่ยวพันกัน และจะบรรยายให้ทราบถึงจุดแกนกลางของวัตถุนั้น ๆ”

“ทัศนคติเป็นความเชื่อ และความรู้สึกในเชิงประเมินที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นความคิดเห็น หรือคำพูดในเชิงประเมิน ที่มีต่อเหตุการณ์ต่อบุคคล หรือต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในแง่บวกหรือแง่ลบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย เชื่อหรือไม่เชื่อ ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ” (สุพานิ สฤกษ์วานิช, 2549)

ทัศนคติ (Attitudes) หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นล่วงหน้ากับสิ่งที่เกิดขึ้น ทัศนคติเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากมีผลกระทบต่อพฤติกรรมที่จะแสดงออกมา จากการวิจัยพบว่าทัศนคติของพนักงานขายวัยกลางคน 5,000 คน จะรู้สึกมั่นคงในอาชีพเมื่อทำงานครบ 5 ปี ผู้ชายที่มีทัศนคติที่ดีก็มีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นอยู่ในทางบวก ในทางกลับกันคนที่ทัศนคติในทางลบก็จะมีแนวโน้มในทางที่ไม่ค่อยดีนัก (เองเจโล คินิชิ และเบรน เค วิลเลียม, 2549: 177-178)

ทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ โดยการประเมินวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าชอบ หรือไม่ชอบ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ (วันชัย มีชาติ, 2548: 56-62) คือ

1. Cognition Component เป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับความรู้ ความคิด สติปัญญาหรือความเชื่อถือของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งก็คือ การรับรู้ตนเอง โดยหากมีความรู้สึกหรือความเชื่อว่าสิ่งไหนดี ก็มักมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น และถ้ารู้สึกไม่ดีก็จะมีทัศนคติที่ไม่ดี

2. Feeling Component เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้สึกของบุคคล ซึ่งมีอารมณ์เกี่ยวข้องด้วย เป็นการแสดงความรู้สึกที่เกี่ยวกับสถานการณ์ เป็นเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล หากบุคคลมีความรู้สึกรักหรือชอบพอในบุคคลหรือสิ่งใดก็จะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อบุคคลนั้นไปด้วย แต่ถ้ารู้สึกเกลียดหรือไม่ชอบก็จะทำให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อบุคคลนั้นหรือสิ่งนั้น

3. Action Tendency Component เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับพฤติกรรม (behavior) ของบุคคล ซึ่งหมายถึงการกระทำที่มุ่งมั่นหรือการคาดหวังในการประพฤติต่อสถานการณ์นั้น ๆ เป็นการแสดงออกมาของบุคคล เป็นความโน้มเอียงที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งออกมา

องค์ประกอบทั้ง 3 นี้จะสัมพันธ์กันและส่งผลถึงกัน หากองค์ประกอบใดเปลี่ยนแปลงไปจะส่งผลต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย ดังนั้นทัศนคติจึงเป็นปัจจัยที่กำหนดท่าทางหรือพฤติกรรม การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามแต่สถานการณ์

จากความหมายต่าง ๆ ที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า ทัศนคติก็คือ ความคิดเห็น ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบุคคล หรือสถานการณ์ โดยอาจรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ แล้วส่งผลถึงพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งทัศนคติ เป็นสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ ประสบการณ์ สามารถวัดและประเมินค่าได้ การมีทัศนคติที่ดีในสิ่งใด หรือสถานการณ์ใด บุคคลก็จะแสดงการกระทำไปในทางที่ดีต่อสิ่งนั้น เช่น ให้การยอมรับ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติ การปฏิบัติตาม และในทางกลับกันถ้ามีทัศนคติไม่ดีก็จะแสดงพฤติกรรมในทางตรงกันข้าม แต่ถึงอย่างไรก็ตามบางครั้งความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจไม่สอดคล้องกัน โดยไม่ได้เกิดขึ้นในทุกกรณีเสมอไป

สำหรับในงานวิจัยนี้ ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หมายถึง ความคิดเห็น ความเชื่อ หรือความรู้สึก ของผู้ประกอบการร้านเกม ที่มีต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Changing Attitudes)

การมีทัศนคติไม่ค่อยดีต่อองค์การ ส่งผลกระทบทำให้ผลงานขององค์การต่ำลง ดังนั้นจึงต้องปรับเปลี่ยนและสร้างทัศนคติที่ดีต่อองค์การให้แก่พนักงาน โดยองค์การจะมีวิธีการดังนี้คือ

1. การติดต่อสื่อสารและการให้ข้อมูลเพิ่มเติม (Communicate additional) ทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีข้อมูลที่ถูกต้องยิ่งขึ้นและมีข้อมูลเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจใน

เรื่องดังกล่าว ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ และการให้ข้อมูลข่าวสารต่างๆเพิ่มเติมนั้นต้องเป็นข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน

2. การให้การเสริมแรงแก่การเปลี่ยนทัศนคติที่ต้องการ (Reinforce desired attitude change) เป็นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรม โดยใช้ระบบการให้รางวัลและการลงโทษ การเสริมแรงโดยการให้รางวัล การแสดงความยอมรับ หรือสนับสนุนพฤติกรรมหรือทัศนคติที่องค์การต้องการ พนักงานจะเกิดการเรียนรู้และปรับทัศนคติตามที่ต้องการต้องการ ส่วนการลงโทษเพื่อบังคับให้พนักงานเปลี่ยนทัศนคติหรือพฤติกรรมที่ไม่ต้องการซึ่งเหมาะกับการหยุดพฤติกรรมหรือทัศนคติที่ไม่พึงปรารถนามากกว่า การสร้างให้เกิดสิ่งที่ต้องการต้องการ

3. การใช้อิทธิพลของกลุ่ม (Utilize group influence) มีผลต่อการสร้างและเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคล เพราะกลุ่มจะเป็นรูปแบบของพฤติกรรมหรือทัศนคติของสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งจะต้องถือปฏิบัติตาม ดังนั้นการใช้อิทธิพลกลุ่ม จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลในองค์การได้

4. ปรับปรุงวิธีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับความแตกต่างของบุคคล (Adapt change methods to individual differences) การเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลจำเป็นต้องปรับปรุงวิธีการให้เหมาะสมกับลักษณะและความแตกต่างของแต่ละบุคคล เพราะบางคนมีทัศนคติที่มีความมั่นคงมาก แต่บางคนจะรับฟังสิ่งต่างและไม่ปกป้องทัศนคติของตนมากนัก ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะทำได้ง่ายกว่า

5. การสนับสนุนพฤติกรรมที่แตกต่างออกไป (Encourage discrepant behavior) เป็นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยให้บุคคลที่มีทัศนคติต่างกันเข้าไปสัมพันธ์กับกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มเกิดการรับรู้เห็นความแตกต่าง ซึ่งอาจนำไปสู่การเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลอื่น หรือของกลุ่มได้

6. การอาศัยผู้ที่บุคคลให้ความเชื่อถือไว้วางใจและมีอิทธิพลต่อผู้อื่น (Rely on a trusted and influential source) เพราะการเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลอาจเกิดจากความเชื่อถือไว้วางใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือผู้ที่สนับสนุนให้เขาต้องเปลี่ยนทัศนคติ

การวัดทัศนคติ

การวัดทัศนคติทำให้เข้าใจทัศนคติของบุคคล และสามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ได้ ซึ่งการวัดทัศนคติจะทำได้หลายแบบ

1. Scaling Technique มีอยู่ 2 แบบคือ

1.1 วิธีของเทอร์สโตน (The Thurstone Method) ประกอบด้วย ประโยคต่าง ๆ ประมาณ 10-20 ประโยค หรือมากกว่า ซึ่งประโยคเหล่านี้จะเป็นตัวแทนของระดับ

ความคิดเห็นต่าง ๆ กัน ผู้ถูกทดสอบจะต้องแสดงให้เห็นว่าเขาเห็นด้วยกับประโยคใดบ้าง โดยประโยคหนึ่ง ๆ จะกำหนดค่าเอาไว้ คือกำหนดเป็น Scale Value ขึ้น เริ่มจาก 0.0 ซึ่งเป็นประโยคที่ไม่พึงพอใจมากที่สุดไปเรื่อย ถึง 5.5 เป็นประโยคที่รู้สึกกลาง ๆ (Neutral Statement) จนกระทั่ง 11.0 ซึ่งมีค่าสูงที่สุดสำหรับประโยคที่พึงพอใจมากที่สุด

1.2 วิธีของลิเกิร์ต (The Likert Technique) มาตรฐานแบบนี้ประกอบด้วยประโยคต่างๆ ซึ่งแต่ละประโยคผู้ถูกทดสอบจะแสดงความรู้สึกของตนออกมา 5 ระดับ แต่ละระดับมีคะแนนให้ไว้ ตั้งแต่ 1-5 คะแนน ระดับต่างๆประกอบด้วย ระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2. Polling คือ การหยั่งเสียงประชาชน ส่วนมากใช้กับการเลือกตั้งพรรคการเมืองหรือที่ทำอะไรที่เกี่ยวกับประชาชน หยั่งเสียงดูว่ากลุ่มคนส่วนใหญ่มีความรู้สึกอย่างไรในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งผลการหยั่งเสียงจะออกมาตรงหรือไม่ขึ้นอยู่กับวิธีการที่ใช้ในการสุ่มตัวอย่าง จำนวนกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่างนั้นเป็นตัวแทนของประชากรได้หรือไม่

3. Questionnaire คือ การใช้แบบสอบถามว่าเห็นด้วยหรือไม่ ดีหรือไม่ โดยแบ่งการสอบถามเป็น 2 แบบคือ

- Fix-alternative Questions คือ คำถามที่ถามเฉพาะเจาะจงลงไป แล้วให้ตอบตามเรื่องที่ถามเท่านั้น
- Open-ended Questions คือ คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม และนำความคิดเห็นหรือความรู้สึกนั้นมาจัดกลุ่ม ว่าคนส่วนมากคิด หรือมีทัศนคติเป็นอย่างไร

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวอาจสรุปได้ว่า ทัศนคติ เป็นความสัมพันธ์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างความรู้สึกและความเชื่อหรือการรู้ของบุคคล กับแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมได้ตอบในทางใดทางหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลต่อสิ่งอื่นหรือบุคคลอื่น โดยการมีทัศนคติที่ดีในสิ่งใด หรือสถานการณ์ใด บุคคลคนก็จะแสดงการกระทำไปในทางที่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระดับทัศนคติต่อเรื่องใด ๆ ของแต่ละบุคคลสามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ได้ สำหรับงานวิจัยนี้ จะวัดทัศนคติของผู้ประกอบการร้านเกม โดยใช้วิธีการวัดของลิเกิร์ต (The Likert Technique) ซึ่งแบ่งระดับทัศนคติออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

7. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคม

สังคมของมนุษย์เป็นสังคมที่มีลักษณะต้องพึ่งพาอาศัยกันในด้านต่าง ๆ ในการคงอยู่ซึ่งก็จะต้องได้รับแรงสนับสนุนทางสังคม หรือการสนับสนุนทางสังคมนั่นเอง ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมนั้นมีทั้งความหมายที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันออกไปตามแนวคิดของผู้ศึกษาแต่ละท่าน ซึ่งมีทั้งนักมนุษยวิทยา แพทย์ พยาบาล จิตแพทย์ นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ (Uphold, 1991: 446-447) ซึ่งคำนิยามเกี่ยวกับ แรงสนับสนุนทางสังคม หรือการสนับสนุนทางสังคม นั้นพอสรุปได้ดังนี้

คอบบ์ (Cobb, 1976: 300-301) ได้ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า “การสนับสนุนทางสังคมเป็นการที่บุคคลได้รับข้อมูลหรือข่าวสารที่ทำให้เขาเชื่อว่ามีบุคคลให้ความรัก ความสนใจ เอาใจใส่ เห็นคุณค่า และยกย่อง เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และรู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม”

แคปแลน (Kaplan, 1977: 50-51) ให้ความหมายว่า “การสนับสนุนทางสังคมเป็นการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในความจำเป็นพื้นฐานทางสังคม ซึ่งได้แก่ การได้รับการยกย่องนับถือ การยอมรับ การได้รับความปลอดภัย ได้รับความเห็นใจและความช่วยเหลือ ได้รับการตอบสนองความต้องการ ซึ่งได้รับการติดต่อสัมพันธ์กับคนในกลุ่มสังคม รวมถึงความสัมพันธ์ที่บุคคลสามารถรับรู้ได้จากกลุ่มสังคมที่ทำให้การสนับสนุนซึ่งก็คือบุคคลที่มีความสำคัญต่อบุคคลนั้น”

คาห์น (Kahn, 1979: 85) กล่าวว่า “การสนับสนุนทางสังคม เป็นปฏิสัมพันธ์อย่างมีจุดมุ่งหมายระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง โดยประกอบด้วยการถ่ายทอดความรู้สึกที่ดี ความรักใคร่ผูกพัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การยอมรับและเห็นด้วยกับพฤติกรรมของอีกบุคคลหนึ่งซึ่งอาจเกิดเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่า”

ทอยส์ (Thoits, 1982: 147-148) ให้ความหมายของการสนับสนุนทางสังคมว่า “เป็นการที่บุคคลในเครือข่ายสังคมได้รับความช่วยเหลือด้านอารมณ์ สังคม สิ่งของหรือข้อมูล ซึ่งการสนับสนุนนี้จะช่วยให้บุคคลเผชิญกับความเครียดและตอบสนองต่อความเครียดได้ในระยะเวลาที่รวดเร็วขึ้น เป็นระดับของความต้องการพื้นฐานทางสังคม ของบุคคลซึ่งเกิดจากการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในกลุ่มสังคม”

บาร์ริรา (Barrera, 1982 : 70) “การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง ความใกล้ชิด การช่วยเหลือโดยการให้สิ่งของ แรงงาน คำแนะนำ ข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลป้อนกลับและการมีส่วนร่วมทางสังคม”

ฟิลลิสุก (Pillisuk, 1982: 20) “การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่เฉพาะแต่การช่วยเหลือด้านวัตถุและความมั่นคงทางอารมณ์เท่านั้น แต่รวมถึงความรู้สึกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมด้วย”

เพนเดอร์ (Pender, 1987: 396) กล่าวว่า “การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง การที่บุคคลรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ การได้รับการยอมรับได้รับความรัก ความรู้สึกที่มีคุณค่าในตนเอง การเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่น และบุคคลจะได้รับการสนับสนุนนี้ โดยกลุ่มคนซึ่งอยู่ในระบบของสังคมนั้น เป็นผู้ให้การสนับสนุนด้านจิตอารมณ์ ด้านวัสดุอุปกรณ์ ข่าวสาร คำแนะนำต่างๆ อันจะทำให้บุคคลนั้นสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม”

กิตติพัฒน์ นนทปัทมะคุล (อ้างใน สุพัตรา ใบสมุทร, 2543) กล่าวว่า “การสนับสนุนทางสังคม หรือแรงสนับสนุนทางสังคม หรือการเกื้อกูลทางสังคม หมายถึง การที่บุคคลในสังคมได้รับความรัก เอาใจใส่ เห็นคุณค่าได้รับการยกย่อง มีความผูกพันซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคมเดียวกัน มีการให้การช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ เช่น การให้คำแนะนำ การให้สิ่งของการประเมินเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงให้ดีขึ้น การให้ความช่วยเหลือเป็นแรงงาน ให้เวลา ให้ความคิด ให้ข้อมูลข่าวสาร การสนับสนุนทางสังคม มีผลต่อสภาวะจิตใจ อารมณ์ มีขอบเขตครอบคลุมทั้ง การให้ และการรับจากบุคคลต่าง ๆ ”

จากความหมายต่าง ๆ ที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า การได้รับการสนับสนุนทางสังคมเป็นปฏิสัมพันธ์อย่างมีจุดมุ่งหมายซึ่งเกิดจากการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งในกลุ่มสังคม เป็นการที่บุคคลได้รับความช่วยเหลือด้านอารมณ์ สังคม สิ่งของหรือข้อมูลซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อความจำเป็นพื้นฐานของบุคคล การที่บุคคลในสังคมได้รับความรัก เอาใจใส่ เห็นคุณค่าได้รับการยกย่อง มีความผูกพันซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคมเดียวกัน เกิดความภาคภูมิใจในตนเองมีการให้การช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ทำให้บุคคลสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม หรือสามารถกล่าวได้ว่าการได้รับการสนับสนุนทางสังคมก็คือ สิ่งที่บุคคล ซึ่งหมายถึงผู้รับ ได้รับการช่วยเหลือ สนับสนุนจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งหมายถึงผู้ให้ โดยการให้การสนับสนุนในด้านอารมณ์ เช่นการเห็นคุณค่า การให้ความไว้วางใจ ด้านการประเมินคุณค่า เช่นการให้ข้อมูลป้อนกลับ ด้านข้อมูลข่าวสาร เช่น การให้คำแนะนำ การให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และการสนับสนุนสนับสนุนด้านทรัพยากร(สิ่งของ การเงิน และแรง) ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้ที่ได้รับการสนับสนุนก้าวไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ หรือที่ได้วางไว้ และสามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมนั่นเอง

ประเภทของแรงสนับสนุนทางสังคม

นักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของการสนับสนุนไว้แตกต่างกันไปซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

คิว และคณะ (Due et al, 1999: 662-663) กล่าวว่า การสนับสนุนทางสังคมนั้นเป็นสิ่งที่บุคคลได้รับโดยตรงจากบุคคลหรือกลุ่ม อาจเป็นด้านข่าวสาร เงิน กำลังคน หรือด้านอารมณ์ ซึ่งผลักดันให้ผู้รับไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ การสนับสนุนทางสังคมแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1. การสนับสนุนทางอารมณ์ เช่น การให้ความพอใจ ยอมรับนับถือ ความห่วงใย การกระตุ้นเตือน
2. การสนับสนุนจากการประเมิน เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับ การเห็นพ้องต้องกัน การให้การรับรองหรือการยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นแสดงออกมา รวมทั้งการสนับสนุนทางสังคมซึ่งอาจเป็นการช่วยเหลือทางตรงหรือทางอ้อม
3. การให้ข้อมูลข่าวสาร เช่น การให้คำแนะนำ ตักเตือน การให้คำปรึกษา และการให้ข่าวสาร
4. การให้การสนับสนุนด้านเครื่องมือ เช่น แรงงาน เงิน เวลา เป็นต้น

จาคอบสัน (Jacobson, 1986: 252) ได้แบ่งการสนับสนุนทางสังคมเป็น 3 ประเภท คือ

1. การสนับสนุนทางอารมณ์ เป็นพฤติกรรมที่ทำให้บุคคลรู้สึกสบายใจ และเชื่อว่ามิบุคคลยกย่อง เคารพนับถือ และรักตน หรืออาจรวมถึงพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งแสดงถึงการเอาใจใส่และให้ความมั่นใจ
2. การสนับสนุนทางด้านสติปัญญา เป็นความรู้เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำที่จะช่วยให้บุคคลเข้าใจสิ่งต่าง ๆ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้
3. การสนับสนุนด้านสิ่งของ หมายถึงสิ่งของและบริการต่าง ๆ ที่จะช่วยแก้ปัญหาได้

อิสเรล (Israel, 1985: 66) ได้แบ่งรูปแบบของพฤติกรรมในการให้ แรงสนับสนุนทางสังคมออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1. การสนับสนุนทางอารมณ์ เช่น การให้ความพอใจ การยอมรับนับถือ และการให้กำลังใจ

2. การสนับสนุนโดยการช่วยแสดงความคิดเห็นหรือช่วยประเมิน เช่น การเห็นพ้อง การให้การรับรองหรือการยอมรับ
3. การให้ข้อมูลข่าวสาร เช่นการให้คำแนะนำ การคัดเตือนการให้คำปรึกษา และการให้ข่าวสาร
4. การให้แรงสนับสนุนด้านสิ่งของ เช่น แรงงาน เงิน เวลา เป็นต้น

ทอยส์ (Thoits, 1982: 147) ได้แบ่งประเภทของการสนับสนุนทางสังคมตามลักษณะของความจำเป็นพื้นฐานทางสังคมไว้ 2 ประเภทคือ

1. การช่วยเหลือด้านอารมณ์และสังคม (Social-emotional aid) ได้แก่การได้รับความรัก ความใกล้ชิดสนิทสนมผูกพัน การได้รับการดูแลเอาใจใส่ การได้รับการยกย่องและเห็นคุณค่า และมีความรู้สึกแห่งการเป็นเจ้าของสังคมส่วนรวม ตลอดจนมีความรู้สึกปลอดภัย

2. การช่วยเหลือด้านสื่อและสิ่งของเครื่องใช้ (Instrumental aid) ได้แก่การได้รับคำแนะนำด้านข่าวสาร ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ตลอดจนได้รับการช่วยเหลือด้านสิ่งของเงินทอง

จากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น พอสรุปได้ว่า การที่มนุษย์จะกระทำทางสังคม นั้นจะต้องได้รับการสนับสนุนทางสังคม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการให้การสนับสนุนทางสังคม ในฐานะที่เป็นหน่วยงานที่รับนโยบายมาจากกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่ควบคุมดูแลเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีหน้าที่ต้องปฏิบัติงานตามกฎหมายในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรม และสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในที่นี้ผู้ประกอบการร้านเกมก็นับได้ว่าเป็นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพราะต้องปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ดังนั้นการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม จึงมีความจำเป็นที่ต้องได้รับการสนับสนุนทางสังคมซึ่งก็คือ การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนั่นเอง โดยได้มีผู้แบ่งชนิดของการสนับสนุนทางสังคมไว้แตกต่างกันไป สำหรับงานวิจัยนี้จะศึกษาการสนับสนุนทางสังคมตามแนวทางของอิสเรล และคิวและคณะ เนื่องจากมีครอบคลุมครบทุกด้านซึ่ง ด้านการประเมินคุณค่า ด้านข้อมูลข่าวสาร และด้านทรัพยากรหรือด้านสิ่งของ โดยในงานวิจัยนี้การอิสเรล และคิวและคณะได้แบ่งการได้รับการสนับสนุนทางสังคมออกเป็นสี่ด้าน คือด้านอารมณ์ ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หมายถึง การได้รับการช่วยเหลือ หรือสนับสนุน ในด้านต่าง ๆ ซึ่งได้แก่การได้รับการสนับสนุนในด้านอารมณ์ ด้านการประเมินคุณค่าด้านข้อมูลข่าวสาร และการได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดโดยการได้รับการ

สนับสนุนด้านอารมณ์ หมายถึง การได้รับความใส่ใจ คำชมเชย การดูแลเอาใจใส่และการได้รับการยอมรับนับถือจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านประเมินคุณค่า หมายถึง การได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปี และการยอมรับฟังความคิดเห็นจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การได้รับข้อมูลข่าวสาร การได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา และการได้รับการฝึกอบรม/สัมมนาเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และพ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรหมายถึง การได้รับมอบเครื่องมือ/อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ เพื่อใช้ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 กำหนด

8. งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยและวรรณกรรมที่มีความใกล้เคียง หรือมีส่วนเกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่ทำการศึกษามาอ้างอิง โดยสรุปได้ดังนี้

8.1 งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ

โกทานแดปानी (Kothandapani, 1971) สิ่งที่ตั้งใจจะปฏิบัติมีพื้นฐานมาจากความรู้ (ข้อมูล) ทักษะ

ผลการศึกษายิจที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ มีดังนี้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหาร ในร้านอาหาร จังหวัดพังงา ซึ่งปัจจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย ปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากร ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม และการรับรู้ความสามารถแห่งตน ต่อการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารของผู้สัมผัสอาหาร พบว่า ระดับความรู้โดยรวมอยู่ในระดับสูง การได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง และการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารของผู้สัมผัสอาหารโดยรวมอยู่ในระดับสูง (วิชัย ชูจิต, 2551)

จากการศึกษาการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติวิศวกร และการกำหนดวิธีบังคับใช้ในสาขาวิศวกรรมอุตสาหการ โดยทำการศึกษาพระราชบัญญัติวิศวกร พ.ศ. 2542 และสำรวจโรงงานในเขตพื้นที่จังหวัดชลบุรี จำนวน 344 ราย นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจโรงงานมา

วิเคราะห์หาสาเหตุของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติวิศวกร พ.ศ. 2542 พบว่ากฎหมายวิศวกรมีผลบังคับใช้กับวิศวกรแต่ไม่ได้บังคับใช้กับโรงงานอุตสาหกรรม (เปรมกมล วิริยะสาลชัย, 2550)

การบังคับใช้มาตรการด้านคุ้มครองความปลอดภัยแรงงาน ในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมของนายจ้างในการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงาน และความปลอดภัยในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมนั้น ยังมีลักษณะของการปฏิบัติที่ไม่ครบถ้วนตามที่กฎหมายกำหนด (ณัฐศาสตร์ โสภา, 2549)

ความคิดเห็นของนายกองค์การบริหารส่วนตำบลเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายตรวจเงินแผ่นดินขององค์การบริหารส่วนตำบลในเขตจังหวัดนครราชสีมา ตามความคิดเห็นของนายกองค์การบริหารส่วนตำบลในภาพรวม พบว่า มีปัญหาทั้งด้านการบริหารจัดการด้านข้อมูลข่าวสาร ด้านการมีส่วนร่วมของประชาชน และด้านความรู้ของบุคลากรในเรื่องกฎหมายตรวจเงินแผ่นดิน (सानิต เพชรกลับ, 2547)

การศึกษาเรื่อง ความรู้ความเข้าใจและการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าประชาชนมีระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายจราจรและการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรโดยรวมอยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านบุคคล ได้แก่ ระดับการศึกษา และปัจจัยด้านการใช้รถใช้ถนน ได้แก่ ยานพาหนะที่ใช้ขับขี่ การรับข่าวสารเกี่ยวกับการใช้รถใช้ถนนมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (สร้อยคาราวงษ์, 2544)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกเอาตัวแปรที่มีความเกี่ยวข้องกับการประกอบการร้านเกม มาเป็นตัวแปรอิสระในครั้งนี้ ซึ่งประกอบด้วย คุณลักษณะทางประชากรอันได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพการสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และปัจจัยที่ส่งผลต่อการปฏิบัติตาม ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และได้รับการสนับสนุนทางสังคม

8.2 งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษา

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพศ

บุคคลแสดงพฤติกรรมแตกต่างกันตามลักษณะทางกายภาพ เพศที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมของบุคคลแตกต่างกันออกไป (วันชัย มีชาติ, 2548: 25) เพศแสดงถึงลักษณะทางชีวภาพของบุคคล

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศ มีดังนี้

การศึกษาเรื่องความรับผิดชอบทางอาญาของเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ปฏิบัติหน้าที่สื่อมวลชนด้านวิทยุกระจายเสียง: ศึกษากรณีการปฏิบัติตามกฎหมายที่มีโทษทางอาญาเกี่ยวกับวิทยุกระจายเสียง พบว่า เพศของผู้ตอบแบบสอบถามต่างกัน ทำให้ความรู้และความเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ด้านวิทยุกระจายเสียงแตกต่างกัน (สุทธิ ชัดติยะ, 2551)

ผลการทดสอบความแตกต่างของการปฏิบัติตามกฎจราจรของประชาชนในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิงมีการปฏิบัติตามกฎจราจรมากกว่าเพศชาย (สุระ แฝงด้านกลาง, 2550)

การดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขของสาธารณสุขอำเภอและหัวหน้าสถานีอนามัยในจังหวัดภาคใต้ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (สมศักดิ์ ศรีมงคล, 2542)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า เพศน่าจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลให้ ผู้ประกอบการร้านเกม มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 แตกต่างกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับอายุ

อายุของคนเราจะมีส่วนในการมองปัญหาและกำหนดรูปแบบความคิดของเราได้ในระดับหนึ่ง ดังจะเห็นได้ว่า วัยรุ่น วัยกลางคน และวัยผู้ใหญ่ ก็มักจะมีความคิดความอ่านแตกต่างกันออกไปได้ (สุพานี สฤณภูวนิช, 2549)

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอายุ มีดังนี้

ระดับอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการนำโครงการไปปฏิบัติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าระดับอายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบร้านเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ (รังสฤษฎ์ รังสิมันต์, 2550)

อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์การ โดยเพศชายมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์การมากกว่าเพศหญิง (เกษรา ชัยรังสีเลิศ, 2547)

อายุมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การมหาชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ปารมี เพ็ชรคุ้ม, 2544)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า อายุต่างกัน ความคิดเห็นและพฤติกรรมที่แสดงออกจะต่างกัน อาจเนื่องจากคนในวัย

ต่าง ๆ กัน ย่อมมีความต้องการและมีการสั่งสมของประสบการณ์แตกต่างกัน และอาจเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตามกฎหมายแตกต่างกัน ดังนั้น อายุของผู้ประกอบการร้านเกมก็อาจจะส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เช่นกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพสมรส

สถานภาพสมรส เป็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานภาพสมรส มีดังนี้

สถานภาพสมรสกับระดับการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขประจำศูนย์สุขภาพชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์มาตรฐานศูนย์สุขภาพชุมชนมีความสัมพันธ์กัน (ขงยุทธ นวลสันเทียะ, 2552)

สถานภาพสมรสมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบของคํารมหาชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ปารมี เพ็ชรคุ้ม, 2544)

การดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขของสาธารณสุขอำเภอและหัวหน้าสถานีอนามัยในจังหวัดภาคใต้ พบว่า สถานภาพสมรสมีความสัมพันธ์กับการดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (สมศักดิ์ ศรีมงคล, 2542)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า สถานภาพสมรสมีความสัมพันธ์กับการดำเนินงานกฎหมาย ดังนั้นสถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกม ก็น่าจะมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม เช่นกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับระดับการศึกษา

ระดับการศึกษาเป็นพื้นฐานที่จำเป็นและสำคัญต่อการพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดี ผู้ที่มีการศึกษาสูงจะมีพฤติกรรมและโลกทัศน์ต่างจากคนที่ไม่มีการศึกษา หรือมีการศึกษาน้อย

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระดับการศึกษา มีดังนี้

ระดับการศึกษาของผู้ดำเนินการร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ.2535 (พรพรรณ ไชยมนตรี, 2552)

การศึกษาเรื่องความรับผิดชอบทางอาญาของเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ปฏิบัติหน้าที่สื่อมวลชนด้านวิทยุกระจายเสียง : ศึกษากรณีการปฏิบัติตามกฎหมายที่มีโทษทางอาญาเกี่ยวกับวิทยุกระจายเสียง พบว่า ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถามต่างกัน ทำให้ความรู้และความเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ด้านวิทยุกระจายเสียงแตกต่างกัน (สุทธิ ชัตติยะ, 2551)

การปฏิบัติตามมาตรการด้านความปลอดภัยแรงงานในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ระดับการศึกษาของลูกจ้างในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย (ณัฐศาสตร์ โสภ, 2549)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมาย ดังนั้นระดับการศึกษาของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ก็น่าจะส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมเช่นกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การทำงาน

การรับรู้ของแต่ละบุคคลเกี่ยวเนื่องจากประสบการณ์ที่ผ่านมา

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การทำงาน มีดังนี้

ผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีประสบการณ์การเป็นผู้บริหารต่างกัน มีการปฏิบัติตามแนวปฏิรูปการเรียนรู้ด้านการประกันคุณภาพการศึกษาโดยรวมแตกต่างกัน (ประสาร เทียมสกุล, 2550)

บุคลากรโรงพยาบาลระยะของ ที่มีประสบการณ์ทำงานต่างกัน จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพระบบบริการด้านการปฏิบัติตามขั้นตอนพัฒนาคุณภาพระบบบริการแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (อุไรวรรณ เมืองสุวรรณ, 2549)

การปฏิบัติตามนโยบายบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่ ด้านสิ่งแวดล้อมการทำงานของผู้ปฏิบัติงานเหมืองแม่เมาะนั้น ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานสูงมีพฤติกรรมในการปฏิบัติตามนโยบายการบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น เพราะประสบการณ์ในการทำงานนาน ทำให้เกิดความชำนาญในการทำงาน เกิดการสะสมประสบการณ์และการเรียนรู้งานมากขึ้น (อรรณพ คำศิริ, 2541)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ประสบการณ์ส่งผลต่อการปฏิบัติ ดังนั้นประสบการณ์ในการปฏิบัติงานของผู้ประกอบการร้านเกม น่าจะมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม เช่นกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์

จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์สิ่งที่ยังบอกถึงความพร้อมในการให้บริการของผู้ประกอบการร้านเกม

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ มีดังนี้

ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส่คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ปัจจัยย่อยด้านผลิตภัณฑ์ที่ผู้ให้บริการให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก คือ การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการหลายเครื่อง (ปิยะรัฐศรีสวัสดิ์, 2547)

ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เขตดินแดง ส่วนใหญ่จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 11-20 เครื่อง โดยร้านที่มีจำนวนเครื่องสูงที่สุด 95 เครื่อง ส่วนร้านที่มีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด มีเพียง 4 เครื่องเท่านั้น (อิทธิพล บุญเดช, 2547)

ผู้ให้บริการมีความคิดเห็นด้วยอยู่ในระดับมากต่อธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตที่สำคัญคือ ร้านที่ให้บริการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการอย่างเพียงพอ (เดือนเพ็ญ แก้วบุญเรือน, 2543)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีผลต่อการเลือกใช้บริการของผู้ใช้บริการและอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาปฏิบัติตามกฎหมายของเจ้าของร้านเกมต่างกันด้วย ดังนั้นจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการร้านเกมที่แตกต่างกัน ก็น่าจะมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับรายได้

รายได้เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงสถานะทางเศรษฐกิจของแต่ละบุคคล แต่ละครอบครัว

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายได้ มีดังนี้

รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของข้าราชการตำรวจสันติบาลที่ปฏิบัติหน้าที่ในจังหวัดชายแดนใต้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือข้าราชการตำรวจที่มีรายได้มากกว่า มีความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่มากกว่าข้าราชการตำรวจที่มีรายได้น้อยกว่า (สมยศ ศรีสุรยุทธ์, 2549)

รายได้มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบล จังหวัดสมุทรสงคราม (ปทุมพร สุขอาษา, 2546)

รายได้มีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การมหาชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ปารมี เพ็ชรคุ้ม, 2544)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ผู้ที่มีรายได้ต่างกันมีพฤติกรรมกาปฏิบัติตามกฎหมายแตกต่างกัน ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้ต่างกัน ก็น่าจะมีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 แตกต่างกันด้วยเช่นเดียวกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้

พฤติกรรมกาความรู้ที่ถูกต้อง และเหมาะสมจะทำให้ทราบว่า จะต้องปฏิบัติอย่างไร และต้องสามารถปฏิบัติได้จริง

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้ มีดังนี้

ความรู้ในการทำธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ขวัญใจ จิรัฐจินดา, 2550)

การปฏิบัติตามมาตรการด้านความปลอดภัยแรงงานในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ประเภทของทักษะ และความรู้เกี่ยวกับงานที่ถูกจ้างปฏิบัติมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย (ณัฐศาสตร์ โสภา, 2549)

ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายความปลอดภัย ข้อปฏิบัติความปลอดภัยและกฎด้านความปลอดภัยของโรงงาน มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายความปลอดภัยของลูกจ้าง ในลักษณะแปรผันตามกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยลูกจ้างส่วนใหญ่มีความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายความปลอดภัย ข้อปฏิบัติความปลอดภัยและกฎด้านความปลอดภัยของโรงงานในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 60.5 และมีความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายความปลอดภัย ข้อปฏิบัติความปลอดภัยและกฎด้านความปลอดภัยของโรงงานในการจัดการด้านความปลอดภัยของโรงงานมากที่สุด (รณิษฐา เกียรติศิริ, 2547)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความรู้มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมาย ดังนั้นความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ก็น่าจะ

เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นเช่นกัน กล่าวคือ ถ้าผู้ประกอบการร้านเกมมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของรายละเอียดของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างถูกต้อง ก็น่าจะส่งผลให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายนี้ได้อย่างถูกต้องครบถ้วน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

ทัศนคติเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นการจัดระเบียบของแนวคิด ความเชื่อ อุปนิสัย และสิ่งจูงใจที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ ซึ่งการจัดระเบียบดังกล่าวจะมีลักษณะที่รวมตัวขึ้นหลังจากที่ได้มีการประเมินเป็นแนวโน้มไปในทางใดทางใดทางหนึ่งเสมอ คือ ดีและไม่ดี ชอบและไม่ชอบ รักและเกลียด โดยทัศนคติเป็นปัจจัยที่กำหนดท่าทางหรือพฤติกรรม การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ และปรากฏการณ์ต่างๆ ตามแต่สถานการณ์ (ธงชัย สันติวงษ์, 2527: 161 ; วันชัย มีชาติ, 2548: 56)

ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ มีดังนี้

ทัศนคติของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล จังหวัดจันทบุรีมีความสัมพันธ์กับความพร้อมในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (อภิชัย พูลศักดิ์, 2552)

ทัศนคติต่อการให้บริการของผู้ประกอบการธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยผู้ประกอบการเห็นด้วยอย่างยิ่ง(ร้อยละ 55.6) ว่าการปฏิบัติตามกฎหมายเป็นการทำให้ธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพได้มาตรฐานมากขึ้น ส่วนทัศนคติต่อการประกอบการเกี่ยวกับการทำธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพของผู้ประกอบการนั้น ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการประกอบการอยู่ในระดับกลาง (ขวัญใจ จิรัฐจินดา, 2550)

ทัศนคติเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียงมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามแนวทางกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียง (สุวัฒน์ ดวงแสนพุด, 2550)

ความรู้ความเข้าใจ ทัศนคติ และความคิดเห็นของผู้ประกอบการโรงงาน ที่มีต่อพระราชบัญญัติโรงงาน พ.ศ. 2535: กรณีศึกษาโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำทะเลในเขตอำเภอเมืองสมุทรสาครนั้น ผู้ประกอบการทั้งหมดมีทัศนคติและความคิดเห็นว่าเห็นด้วยกับการมีกฎหมายพระราชบัญญัติโรงงานไว้ควบคุมและจัดระเบียบโรงงาน เพื่อป้องกันมิให้มีการดำเนินกิจการส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน แต่คิดว่าบางมาตราไม่เอื้อต่อ

การลงทุน ไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่ก้าวหน้าไปด้วยเทคโนโลยี และการแข่งขันกันอย่างรุนแรง (สังวาล แสงรุจิ, 2547)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ทศนคติเกี่ยวกับกฎหมายส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎหมายนั้น ๆ ดังนั้น ทศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ก็น่าจะส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตแล การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมด้วยเช่นเดียวกัน

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคม
การให้การสนับสนุนทางสังคมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติงาน เป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อความจำเป็นพื้นฐานของบุคคล ที่ครอบคลุมทั้งทางด้านอารมณ์ และสังคม **ผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการได้รับการสนับสนุนจากสังคมมีดังนี้**
การสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทในการจัดการเหตุรำคาญของเจ้าพนักงานท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม (จันทกาญจน์ นกแก้ว, 2551)
แรงสนับสนุนทางสังคม มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติงานของ คณะกรรมการกองทุนหมู่บ้าน อำเภอบ้านแพ้ว จังหวัดสมุทรสาคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยแรงสนับสนุนทางสังคมเป็นปัจจัยที่เข้าสมการเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งแสดงว่า แรงสนับสนุนทางสังคมมีส่วนสำคัญที่สุดที่ทำให้ให้คณะกรรมการกองทุนหมู่บ้านปฏิบัติงานในบทบาทหน้าที่ (อานวยนาถ เอียดสกุล, 2550)

“รัฐบาลควรให้การสนับสนุนแก่สถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม ซึ่งเป็นสถานประกอบการส่วนใหญ่ของประเทศเป็นพิเศษ เพื่อให้สถานประกอบการ จัดให้มีระบบความปลอดภัย และอาชีวอนามัยที่ได้มาตรฐาน ซึ่งประโยชน์จะตกกับผู้ใช้แรงงาน โดยรัฐบาลอาจจัดสรรงบประมาณ หรือใช้เงินกู้จากต่างประเทศสนับสนุนให้มีการปรับปรุงสภาพการทำงานและดูแลความปลอดภัย และสุขภาพของลูกจ้าง ในรูปแบบของเงินกู้ดอกเบี้ยต่ำ การให้เปล่าในรูปของการฝึกอบรม และการปรึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญ” (ประพัฒน์ โพธิ์วรรณ, 2542)

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า การได้รับการสนับสนุนทางสังคม และการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ส่งผลต่อการพฤติกรรมการปฏิบัติทั่วไป ดังนั้น การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ก็น่าจะส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมด้วยเช่นกัน

ดังนั้น จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวมาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงประยุกต์เอาตัวแปรทางคุณลักษณะทางประชากร ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องซึ่งได้แก่ ความรู้ ทักษะคิด และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มาเป็นตัวแปรในการศึกษาเรื่องการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชในครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในครั้งนี้เป็นการวิจัย
เชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งมีแนวทางในการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ คือ ผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น
(ผู้ประกอบการร้านเกม) ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นร้านที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงาน
วัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 652 ร้าน และเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแล
ร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 1 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

2.1 ขนาดตัวอย่าง

การคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม เนื่องจากประชากร
กลุ่มนี้เป็นประชากรแน่นอน สามารถนับจำนวนสมาชิกประชากรได้จึงคำนวณหาขนาดกลุ่ม
ตัวอย่างที่เหมาะสมโดยใช้สูตรคำนวณขนาดตัวอย่างจากการประมาณสัดส่วนประชากร ของ
แดเนียล (Daniel, 1995: 180) ในการประมาณขนาดตัวอย่าง

$$n = \frac{Z^2 pqN}{(N-1) d^2 + Z^2 pq} \quad (\text{Daniel, 1995: 180})$$

โดย n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

Z = ค่ามาตรฐานภายใต้โค้งปกติ ซึ่งมีค่าสอดคล้องกับระดับนัยสำคัญที่กำหนด คือ 1.96

N = ขนาดประชากรที่ทราบแน่ชัด มีทั้งสิ้น 652 ร้าน

P = ค่าสัดส่วนของประชากรที่จะศึกษาในการศึกษารั้งนี้จะใช้ค่า $p = 0.944$ สัดส่วนการปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานครของ ขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) คิดเป็นร้อยละ 94.4 ได้ค่าสัดส่วน = 0.944

q = $(1-p)$

d = ค่าความคลาดเคลื่อนในการเลือกตัวอย่างไม่เกินร้อยละ 3 ($d = 0.03$)

แทนค่าในสูตรจะได้ดังนี้

$$n = \frac{(1.96)^2(0.944)(0.056)(652)}{(651)(0.03)^2 + (1.96)^2(0.944)(0.056)} = 167.82$$

ดังนั้น ตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้ เท่ากับ 168 ร้าน

2.2 การสุ่มตัวอย่าง

ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic Sampling) โดยสุ่มจากลำดับการขึ้นทะเบียนของร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

2.1.1 ใช้ระบบ 4 คน สุ่มเลือกมา 1 คน

2.1.2 เริ่มสุ่มด้วยการจับสลากหมายเลขตามบัญชีรายชื่อจากหมายเลขเริ่มที่กลุ่มน้อยที่สุดคือ 01 ถึง 04 จับสลากมา 1 หน่วย

2.1.3 ระบบ 4 คนถัดไป จะใช้หมายเลขที่สุ่มได้จากหมายเลขเริ่มต้นบวกกับจำนวนระบบที่กำหนด คือ 4 แล้วบวกระบบ 4 ไปเรื่อยๆ จนกว่าจะได้จำนวนตัวอย่างครบตามต้องการ (ได้จำนวนร้านเกมเป็นกลุ่มตัวอย่าง 168 ร้าน)

สำหรับการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์อย่างง่ายเกี่ยวกับการดำเนินงานควบคุมดูแลร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้การเลือกแบบเฉพาะเจาะจง คือเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงานเกี่ยวกับการควบคุมดูแลร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์การเปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน จำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 2 ข้อคำถามเรื่องความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ข้อ เป็นข้อคำถามแบบเลือกตอบ (multiple choice item)

เกณฑ์การให้คะแนน

ตอบถูก ได้คะแนน 1

ตอบผิด ได้คะแนน 0

คะแนนที่ได้จากแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น สรุปผลความรู้เป็น 3 ระดับ โดยประยุกต์จากการวัดระดับความรู้ของเสรี ลาขโรจน์ คือ (เสรี ลาขโรจน์, 2535 :66)

ระดับความรู้สูง หมายถึง ร้อยละ 80 ขึ้นไป

ระดับความรู้ปานกลาง หมายถึง ร้อยละ 60-79

ระดับความรู้ต่ำ หมายถึง น้อยกว่าร้อยละ 60

การแปลผลคะแนนที่ได้จากแบบสอบถาม คะแนนเต็มข้อละ 1 คะแนน จำนวน 12 ข้อ รวมคะแนนทั้งหมด 12 คะแนน

ระดับความรู้สูง ตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป คือคะแนน 9.6–12 คะแนน

ระดับความรู้ปานกลาง ร้อยละ 60-79 คือคะแนน 7.2–9.5 คะแนน

ระดับความรู้ต่ำ น้อยกว่าร้อยละ 60 คือคะแนน 0–7.1 คะแนน

ส่วนที่ 3 ข้อคำถามเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 15 ข้อ โดยคำถามจะมีเลือกเพียง 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ซึ่งมีคำตอบแบบ ตอบรับ (Positive) และ แบบตอบปฏิเสธ

(Negative) มีเกณฑ์การให้คะแนนตามแนวทางของลิเคิร์ต (Likert's Scale) 5 ระดับ (Polit and Hungler, 1999)

	ข้อความเชิงบวก	ข้อความเชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วย	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่เห็นด้วย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

สำหรับการแปลความหมายของคะแนนทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายคะแนนตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977: 174) โดยกำหนดระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ไว้ 3 ระดับ คือ ทัศนคติระดับสูง ทัศนคติระดับปานกลาง และทัศนคติระดับต่ำ

การแปลผลคะแนนที่ได้จากแบบสอบถาม คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน จำนวน 12 ข้อ รวมคะแนนทั้งหมด 60 คะแนน

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด}-\text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{60-12}{3} = 16$$

ระดับทัศนคติทางบวก คือคะแนน 34-60 คะแนน

ระดับทัศนคติปานกลาง คือคะแนน 17-33 คะแนน

ระดับทัศนคติทางลบ คือคะแนน 0-16 คะแนน

ส่วนที่ 4 ข้อคำถามเกี่ยวกับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น จำนวน 9 ข้อ ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบประเมินค่า มี 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นมีความเป็นจริงในระดับมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นมีความเป็นจริงในระดับมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นมีความเป็นจริงในระดับปานกลาง

น้อย หมายถึง ข้อความนั้นมีความเป็นจริงในระดับน้อย
 น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นมีความเป็นจริงในระดับน้อยที่สุดหรือไม่ตรงเลย

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ ข้อคำถามที่แสดงถึงการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หากตอบ มากที่สุด มาก ปากกลาง น้อย น้อยที่สุด ให้คะแนน 5 4 3 2 1 ตามลำดับ สำหรับการแปลความหมายของคะแนนการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายคะแนนตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977: 174) โดยกำหนดระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดไว้ 3 ระดับ คือ การได้รับการสนับสนุนระดับสูง การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง และการได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ

แบบสอบถามในส่วนที่ 5 แบ่งการได้รับการสนับสนุนออกเป็น 4 ด้าน คือ

- ข้อ 1-2 ข้อคำถามการได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์
- ข้อ 3-4 ข้อคำถามการได้รับการสนับสนุนด้านการประเมินคุณค่า
- ข้อ 5-7 ข้อคำถามการได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร
- ข้อ 8-9 ข้อคำถามการได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร

การแปลผลคะแนนที่ได้จากแบบสอบถาม คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน โดยแยกแปลผลในแต่ละด้านดังนี้

การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{10-2}{3} = 2.66$$

การได้รับการสนับสนุนระดับสูง	คือคะแนน	7.34 - 10	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง	คือคะแนน	4.67 - 7.33	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ	คือคะแนน	2 - 4.66	คะแนน

การได้รับการสนับสนุนด้านประเมินคุณค่า

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{10-2}{3} = 2.66$$

การได้รับการสนับสนุนระดับสูง	คือคะแนน	7.34 - 10	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง	คือคะแนน	4.67 - 7.33	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ	คือคะแนน	2 - 4.66	คะแนน

การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{15-3}{3} = 4$$

การได้รับการสนับสนุนระดับสูง	คือคะแนน	9 - 15	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง	คือคะแนน	5 - 8	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ	คือคะแนน	0 - 4	คะแนน

การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{10-2}{3} = 2.66$$

การได้รับการสนับสนุนระดับสูง	คือคะแนน	7.34 - 10	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง	คือคะแนน	4.67 - 7.33	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ	คือคะแนน	2 - 4.66	คะแนน

การได้รับการสนับสนุนรวม

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{45-9}{3} = 12$$

การได้รับการสนับสนุนระดับสูง	คือคะแนน	31 - 45	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง	คือคะแนน	18 - 30	คะแนน
การได้รับการสนับสนุนระดับต่ำ	คือคะแนน	5 - 17	คะแนน

ส่วนที่ 5 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการ
ร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จำนวน 20 ข้อ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติ ดังนี้

ปฏิบัติ	ให้	1	คะแนน
ไม่ปฏิบัติ	ให้	0	คะแนน

สำหรับคะแนนการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็นข้อกำหนดให้ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องปฏิบัติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดระดับการปฏิบัติไว้ 2 ระดับได้แก่

ระดับการปฏิบัติครบถ้วน หมายถึง ร้อยละ 100

ระดับการปฏิบัติไม่ครบถ้วน หมายถึง น้อยกว่าร้อยละ 100

การแปลผลคะแนนที่ได้จากแบบสอบถาม คะแนนเต็มข้อละ 1 คะแนน
จำนวน 20 ข้อ รวมคะแนนทั้งหมด 20 คะแนน

ระดับการปฏิบัติครบถ้วน ร้อยละ 100 คือคะแนน 20 คะแนน

ระดับการปฏิบัติไม่ครบถ้วน น้อยร้อยละ 100 คือคะแนน 0-19 คะแนน

ส่วนที่ 6 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถาม
ชนิดปลายเปิดจำนวน 2 ข้อ

ข้อ 1 ให้เลือกตอบ มี ไม่มี ไม่มีเพราะไม่ทราบกฎหมาย

ข้อ 2 ให้แสดงความคิดเห็นและเสนอแนะโดย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

2.1 ด้านเกี่ยวกับผู้ประกอบการ

2.2 ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

2.3 ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

**2. โครงร่างคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการดำเนินงานในการควบคุมดูแลร้านเกม
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องบันทึกเสียง และสมุดจดบันทึกข้อมูล การตรวจสอบ
คุณภาพเครื่องมือ**

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ความตรงตามเนื้อหา นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีเนื้อหาตรงกับเรื่องที่ศึกษา
2. นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับผู้ประกอบการร้านเกมที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จำนวน 30 ชุด เพื่อทดสอบความเข้าใจในเนื้อหา
3. หาความเชื่อมั่น(Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช (Cronbach's Alpha Coefficient) กำหนดความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.70 ขึ้นไป (อ้างใน บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2551: 278)

มีสูตรในการคำนวณดังนี้

$$\text{สูตร } \alpha = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

α = ค่าความเที่ยงของเครื่องมือ

k = จำนวนข้อของเครื่องมือ

s_i^2 = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

s_t^2 = ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.724

4. หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) ใช้สูตร KR-20 (อ้างใน บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2551: 277)

มีสูตรในการคำนวณดังนี้

$$r_{tt} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

เมื่อ	r_i	แทน	ความถี่ของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	s^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ
	p	แทน	สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ ($q = 1 - p$)

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเรื่องความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.864

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือราชการจากคณบดี คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดลถึงผู้อำนวยการสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช ในการออกหนังสือนำเพื่อส่งแบบสอบถามไปยังผู้ประกอบการร้านเกม
2. ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากคณบดี คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล และแบบสอบถามในการวิจัยไปพบผู้อำนวยการสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความอนุเคราะห์จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในการออกหนังสือนำเพื่อส่งแบบสอบถามไปยังผู้ประกอบการร้านเกม
3. ผู้วิจัยส่งไปรษณียบัตรไปแจ้งให้ผู้ประกอบการร้านเกมทราบล่วงหน้าถึงการขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้
4. ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามพร้อมจดหมายนำจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดไปยังร้านเกมทางไปรษณีย์ โดยผู้วิจัยปิดแสตมป์สำหรับการส่งคืนไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว พร้อมหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามและส่งกลับภายใน 15 วัน
5. หลังจากการส่งแบบสอบถาม 7 วัน ผู้วิจัยส่งไปรษณียบัตรแจ้งเตือนการตอบแบบสอบถามไปยังผู้ประกอบการร้านเกมอีกครั้งหนึ่ง
6. หลังจากนั้นผู้วิจัยใช้ไปรษณียบัตรติดตามการตอบแบบสอบถามอีกครั้งในรายที่ยังไม่ได้รับแบบสอบถามคืน โดยร้านที่มีหมายเลขโทรศัพท์ในการติดต่อก็ติดต่อสอบถามทางโทรศัพท์ ส่วนร้านเกมที่ไม่มีหมายเลขติดต่อก็ส่งไปรษณียบัตรไปติดตามแบบสอบถาม

7. เก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืนตอบกลับมาเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล
ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดย เก็บข้อมูลจากการบันทึกเทป และการจดบันทึก
แล้วนำมาวิเคราะห์ร่วมกันกับข้อมูลจากแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้

1. สถิติเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายคุณลักษณะของประชากร สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
2. สถิติเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมุติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) ทดสอบความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างตัวแปรเกี่ยวกับคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ ซึ่งได้แก่ ความรู้ ทักษะ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น พ.ศ. 2552 และใช้การวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) เพื่อยืนยันความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีต่อโอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และเพื่อหาตัวแปรหรือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
3. กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ (Level of Significant) = 0.5
4. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Induction) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์อย่างง่าย แล้วนำเสนอการวิเคราะห์ในรูปแบบการบรรยาย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น (ผู้ประกอบการร้านเกม) ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยผู้วิจัยส่งแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 20 สิงหาคม 2553 ถึงวันที่ 20 ตุลาคม 2553 จำนวน 168 ฉบับ ได้รับแบบสอบถามตอบกลับทางไปรษณีย์ จำนวน 148 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 88.10 และผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแลร้านเกมร่วมด้วย โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม

- 1.1 คุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกม
- 1.2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม
- 1.3 ทักษะคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม
- 1.4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดของผู้ประกอบการร้านเกม
- 1.5 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม
- 1.6 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะคติ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552
- 1.7 ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อโอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกม จะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น พ.ศ. 2552 และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติ

ตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช (การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Multiple Logistic Regression analysis))

1. 8 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบการร้านเกม

ส่วนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนินงานในการควบคุมดูแลร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม

1.1 คุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยในส่วนของคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน รายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังนี้

ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 61.5 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 39.2 มีอายุเฉลี่ย 35.73 ปี มีอายุน้อยสุด 23 ปี และอายุมากที่สุด 72 ปี สมรสแล้วร้อยละ 58.1 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าร้อยละ 56.8 จบการศึกษาระดับประถมศึกษา มีจำนวนน้อยสุด คือร้อยละ 2.0 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เปิดร้านเกมมา 1-7 ปี ร้อยละ 83.8 โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือ 30 ปี และน้อยที่สุดคือ 1 ปี มีเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวน 2-14 เครื่อง ร้อยละ 74.3 มีเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ภายในร้านมากที่สุด 40 เครื่อง และน้อยที่สุด 2 เครื่อง มีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 5,000-10,000 บาท ร้อยละ 33.1 รองลงมา 10,000-15,000 บาท ร้อยละ 29.7 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท มีเพียงร้อยละ 5.4 รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามคุณลักษณะทางประชากร

คุณลักษณะส่วนทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	91	61.5
หญิง	57	38.5

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามคุณลักษณะทางประชากร (ต่อ)

คุณลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
อายุ (ปี)		
≤ 30	52	35.1
31-40	58	39.2
41-50	28	18.9
≥ 51	10	6.8
$\bar{X} = 35.73$, Min = 23, Max = 72, S.D. = 9.46		
สถานภาพสมรส		
โสด	53	35.8
สมรส	86	58.1
หม้าย,หย่า,แยก	9	6.1
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	3	2.0
มัธยมศึกษาตอนต้น	9	6.1
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	21	14.2
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	31	20.9
ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	84	56.8
ประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม (ปี)		
1-7	124	83.8
8-14	19	12.8
>15	5	3.4
$\bar{X} = 4.74$, Min = 1, Max = 30, S.D. = 4.20		

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามคุณลักษณะทางประชากร (ต่อ)

คุณลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ (เครื่อง)		
2-14	110	74.3
15-27	33	22.3
28 ขึ้นไป	5	3.4
$\bar{X} = 11.66$, Min = 2, Max = 40, S.D. = 6.30		
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (บาท)		
ต่ำกว่า 5,000	19	12.8
5,000-10,000	49	33.1
10,001-15,000	44	29.7
15,001-20,000	17	11.5
20,001-25,000	11	7.4
มากกว่า 25,000	8	5.4

1.2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม

1.2.1 ข้อมูลการประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม จากการศึกษา พบว่า ข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมตอบถูกมากที่สุดคือ จำนวนระยะเวลา(ปี) ที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอ ร้อยละ 95.9 ส่วน ข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมตอบถูกน้อยที่สุดคือ อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่ายภายในร้าน ซึ่งตอบถูกเพียงร้อยละ 33.8 รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละความรู้ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกรายข้อ

ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน ตอบถูก	ร้อยละ	ระดับ
1. คณะกรรมการที่ตรวจพิจารณาและอนุญาต ให้ประกอบกิจการวิดิทัศน์ นำวิดิทัศน์ออก ฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายใน ราชอาณาจักร	107	72.3	ปานกลาง
2. หน่วยงานที่ผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการ ร้านวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับ ประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัดจะต้อง ไปยื่นขอรับใบอนุญาต	122	82.4	สูง
3. จำนวนระยะเวลา(ปี) ที่ผู้ประกอบการ ร้านวิดิทัศน์(ร้านเกม)จะต้องยื่นขอต่อ ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์	142	95.9	สูง
4. อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียน สามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดง ใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่าย ภายในร้าน	50	33.8	ต่ำ
5. เอกสารและหลักฐาน ที่ผู้ประสงค์จะ ประกอบกิจการร้านเกม ต้องยื่นต่อนาย ทะเบียน พร้อมกับคำขอรับ ใบอนุญาต	77	52.0	ต่ำ
6. ลักษณะอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกม ที่มีลักษณะไม่ถูกต้องตามที่กฎหมาย กำหนด	127	85.8	สูง
7. ระยะเวลาที่ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อนาย ทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลาง ประกาศกำหนด ในกรณีประกอบกิจการ	64	43.2	ต่ำ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละความรู้ของผู้ประกอบการร้านเกมจำแนกรายข้อ (ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และ การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง	จำนวนตอบ ถูก	ร้อยละ	ระดับ
ร้านเกมในนามนิติบุคคล แล้วมีการ เปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มี อำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล			
8. สิ่งที่ได้รับอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ต้องปฏิบัติในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวน เครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่ หมดอายุ	120	81.1	สูง
9. เอกสารหลักฐาน ที่ได้รับใบอนุญาตที่ ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการร้านเกมจะต้องยื่นพร้อมคำขอต่อนาย ทะเบียน	76	51.4	ต่ำ
10. ระยะเวลาที่ผู้รับอนุญาตต้องแจ้งต่อนาย ทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาต กรณีที่ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม สูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องใน สาระสำคัญ	102	68.9	ปานกลาง
11. บทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้าน เกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบ กิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูก เพิกถอนใบอนุญาต	68	45.9	ต่ำ
12. ลักษณะของร้านเกมที่ปฏิบัติถูกต้องตาม กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการ ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552	95	64.2	ปานกลาง

1.2.2 ข้อมูลการประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องจำแนกตามระดับความรู้ พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องระดับต่ำ ร้อยละ 45.3 รองลงมาคือมีความรู้ระดับปานกลาง ร้อยละ 39.9 และผู้ประกอบการร้านเกมที่มีความรู้ระดับสูง มีเพียงร้อยละ 14.9 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 7.77 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนสูงสุด 12 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.3

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามระดับความรู้

ระดับความรู้	จำนวน	ร้อยละ
ความรู้สูง	22	14.9
ความรู้ปานกลาง	59	39.9
ความรู้ต่ำ	67	45.3
$\bar{X}=7.77$, Min =2, Max =12, S.D. 1.867		

1.3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม

1.3.1 ข้อมูลทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จากการศึกษา พบว่า

ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในเรื่องกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อตัวผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 50.0 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 19.6 ไม่แน่ใจ และ ร้อยละ 2.7 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ร้อยละ 58.1 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 23.6 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดร้อยละ 1.4 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีประโยชน์ต่อเด็กและ

เยาวชน ร้อยละ 52.7 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 28.4 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วย ร้อยละ 4.7

ทัศนคติเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทำให้ร้านเกมมีมาตรฐานมากขึ้น ร้อยละ 51.4 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 27.0 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 6.1

ทัศนคติเกี่ยวกับการเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว เป็นการแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ร้อยละ 52.7 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 34.5 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 0.7

ทัศนคติเกี่ยวกับ การจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการร้านเกมตามระดับอายุ ไม่สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการติดเกมของเด็กและเยาวชน ร้อยละ 34.5 ไม่เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 27.0 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง และ 5.4 เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ทัศนคติเกี่ยวกับ การมีกล้องวงจรปิดภายในร้านเกม ร้อยละ 50.7 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 22.3 ไม่แน่ใจ และต่ำสุดคือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งร้อยละ 1.4

ทัศนคติเกี่ยวกับ การมีเครื่องดับเพลิงภายในร้านเกม ร้อยละ 48.6 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 20.3 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 1.4

ทัศนคติเกี่ยวกับการตรวจมาตรฐานอย่างเข้มงวด ในการประกอบกิจการร้านเกมของเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร้อยละ 64.9 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 18.2 ไม่แน่ใจ และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 0.7

ทัศนคติเกี่ยวกับการห้ามจำหน่ายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 51.4 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 30.4 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 2.0

ทัศนคติเกี่ยวกับการห้ามขายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 56.8 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 29.1 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 2.7

ทัศนคติเกี่ยวกับการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ต่อทุก 5 ปีเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 55.4 เห็นด้วย รองลงมาร้อยละ 30.4 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุดคือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ร้อยละ 2.0

รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.4

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละทัศนคติต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จำแนกรายข้อ (ต่อ)

ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
1. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มีประโยชน์ต่อตัวผู้ประกอบการร้านเกม	25 (16.9)	74 (50.0)	29 (19.6)	16 (10.8)	4 (2.7)
2. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ผู้ปกครอง	35 (23.6)	86 (58.1)	19 (12.8)	6 (4.1)	2 (1.4)
3. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน	42 (28.4)	78 (52.7)	21 (14.2)	7 (4.7)	0 (0)
4. การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ทำให้ร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นมีมาตรฐานมากขึ้น	40 (27.0)	76 (51.4)	23 (15.5)	9 (6.1)	0 (0)
5. การเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาวเป็น การแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม	51 (34.5)	78 (52.7)	14 (9.5)	4 (2.7)	1 (0.7)
6. การจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการร้านเกมตามระดับอายุ ไม่สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการติดเกมของเด็กและเยาวชน	8 (5.4)	15 (10.1)	34 (23.0)	51 (34.5)	40 (27.0)

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละทัศนคติต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จำแนกรายข้อ (ต่อ)

ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
7. ควรมิกล้องวงจรปิดภายในร้านเกม	25 (16.9)	75 (50.7)	33 (22.3)	13 (8.8)	2 (1.4)
8. ควรมีเครื่องดับเพลิงภายในร้านเกม	30 (20.3)	72 (48.6)	28 (18.9)	16 (10.8)	2 (1.4)
9. เจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีการตรวจมาตรฐานในการประกอบ กิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกม การเล่นอย่างเข้มงวด	12 (8.1)	96 (64.9)	27 (18.2)	12 (8.1)	1 (0.7)
10. การห้ามจำหน่ายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการ ตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต ภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม	45 (30.4)	76 (51.4)	15 (10.1)	9 (6.1)	3 (2.0)
11. การห้ามขายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการ ตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต ภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม	43 (29.1)	84 (56.8)	10 (6.8)	7 (4.7)	4 (2.7)
12. การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านวิดิทัศน์ต่อทุก 5 ปี เป็นเรื่องที่ ถูกต้องเหมาะสม	45 (30.4)	82 (55.4)	18 (12.2)	3 (2.0)	0 (0)

1.3.2 ข้อมูลการประเมินระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำแนกรายชื่อ จากการศึกษาพบว่า

ผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่ มีทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทางบวก ร้อยละ 95.9 ส่วนที่เหลือมีทัศนคติปานกลาง ร้อยละ 4.1 มีค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติเท่ากับ 45.61 คะแนน คะแนนต่ำสุด 26 คะแนน และคะแนนสูงสุด 57 คะแนน (คะแนนเต็ม 60 คะแนน) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จำแนกตามระดับทัศนคติ

ระดับทัศนคติ	จำนวน	ร้อยละ
ทางบวก	142	95.9
ปานกลาง	6	4.1
ทางลบ	0	0
X = 45.61 , Min = 26, Max = 57, S.D. = 5.52		

1.4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดของผู้ประกอบการร้านเกม

1.4.1 เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในการประกอบการร้านเกม ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้านได้แก่การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์ ด้านการประเมินคุณค่า ด้านข้อมูลข่าวสาร และด้านทรัพยากร จำแนกรายชื่อ พบว่า

การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์

ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ได้รับกำลังใจ และการดูแลเอาใจใส่จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในระดับปานกลาง ร้อยละ 37.2 รองลงมาคือระดับน้อย ร้อยละ 22.3 และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนมากที่สุด ร้อยละ 4.7

การยอมรับจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในการประกอบการร้านเกม ร้อยละ 45.3 ได้รับการสนับสนุนมาก รองลงมา ร้อยละ 41.9 ได้รับการสนับสนุนปานกลาง และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนน้อยที่สุด ร้อยละ 0.7

การได้รับการสนับสนุนด้านการประเมินคุณค่า

ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกมจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็นประจำทุกปี ร้อยละ 42.6 ได้รับการสนับสนุนมาก รองลงมาร้อยละ 35.1 ได้รับการสนับสนุนปานกลาง และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนน้อยที่สุด ร้อยละ 2.7

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอรับฟังความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 45.3 ได้รับการสนับสนุนปานกลาง รองลงมาร้อยละ 23.6 ได้รับการสนับสนุนมาก และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือการสนับสนุนมาก ร้อยละ 5.4

การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร

ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร้อยละ 40.5 ได้รับการสนับสนุนปานกลาง รองลงมาร้อยละ 33.8 ได้รับการสนับสนุนมาก และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนมากที่สุด ร้อยละ 4.7

สำนักงานวัฒนธรรมได้ให้คำแนะนำและคำปรึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เมื่อผู้ประกอบการร้านเกมต้องการ ร้อยละ 41.9 ได้รับการสนับสนุนมาก รองลงมาร้อยละ 32.4 ได้รับการสนับสนุนปานกลาง และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนน้อยที่สุด ร้อยละ 4.7

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้จัดฝึกอบรม/สัมมนาเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ให้กับผู้ประกอบการร้านเกมเป็นประจำทุกปี ได้รับการสนับสนุนปานกลาง ร้อยละ 35.8 รองลงมาได้รับการสนับสนุนมาก ร้อยละ 36.5 และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือการสนับสนุนมากที่สุด ร้อยละ 4.1

การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้มอบเครื่องมือ/อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่นๆ เพื่อเอื้อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัด ได้รับการสนับสนุนปานกลาง ร้อยละ 32.4 รองลงมาได้รับการสนับสนุนน้อยที่สุด ร้อยละ 30.4 และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือ การสนับสนุนมากที่สุด ร้อยละ 1.4

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้สนับสนุนงบประมาณให้ผู้ประกอบการร้านเกม เพื่อใช้ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกมให้

เป็นไปตามที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้รับการสนับสนุนน้อยที่สุด 60.8 รองลงมาได้รับการสนับสนุนน้อย ร้อยละ 15.5 และได้รับการสนับสนุนต่ำสุดคือการสนับสนุนมากที่สุด ร้อยละ 2.0

การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยรวมพบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนในด้านประเมินคุณค่าโดยได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปีมากที่สุด ร้อยละ 9.5 รองลงมาด้านเดียวกันคือการยอมรับความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 5.4 และด้านข้อมูลข่าวสารโดยได้ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ร้อยละ 5.4 เช่นเดียวกัน ส่วนการสนับสนุนที่ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับน้อยที่สุด ได้แก่ การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร คือการได้รับการสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกม ร้อยละ 60.8 และรองลงมาคือการได้รับการสนับสนุนด้านเดียวกันในเรื่องเครื่องมือ / อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่นๆ ที่เอื้อต่อการประกอบการร้านเกมตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัด ร้อยละ 30.4 รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.6

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จำแนกรายข้อ

ข้อคำถามลักษณะการได้รับการสนับสนุน จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
การได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์					
1. ได้รับกำลังใจ และการดูแลเอาใจใส่ (เช่น สอบถามถึงปัญหาและอุปสรรค ของท่านในการปฏิบัติตามกฎกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ กิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552) จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	7 (4.7)	29 (19.6)	55 (37.2)	33 (22.3)	24 (16.2)
2. ได้รับการยอมรับจากสำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัดในการประกอบ การร้านเกม	3 (2.0)	67 (45.3)	62 (41.9)	15 (10.1)	1 (0.7)

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จำแนกรายข้อ (ต่อ)

ข้อคำถามลักษณะการได้รับการสนับสนุน จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
การได้รับการสนับสนุนด้านการประเมินคุณค่า					
3. ได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกม จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็น ประจำทุกปี	14 (9.5)	63 (42.6)	52 (35.1)	15 (10.1)	4 (2.7)
4. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้ประกอบการ ร้านเกม	8 (5.4)	35 (23.6)	67 (45.3)	21 (14.2)	17 (11.5)
การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูล					
ข่าวสาร					
5. ได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับพระราช บัญญัติภาพยนตร์และ วิกิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิกิทัศน์ พ.ศ. 2552 จากสำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัด	7 (4.7)	50 (33.8)	60 (40.5)	21 (14.2)	10 (6.8)
6. สำนักงานวัฒนธรรมได้ให้คำแนะนำ และคำปรึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติตาม กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ การประกอบกิจการร้านวิกิทัศน์ พ.ศ. 2552 เมื่อผู้ประกอบการ ร้านเกมต้องการ	8 (5.4)	62 (41.9)	48 (32.4)	23 (15.5)	7 (4.7)
7. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้จัด ฝึกอบรม / สัมมนาเกี่ยวกับพระราช บัญญัติภาพยนตร์และ วิกิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิกิทัศน์ พ.ศ. 2552 ให้กับผู้ประกอบ การร้านเกมเป็นประจำทุกปี	6 (4.1)	54 (36.5)	53 (35.8)	28 (18.9)	7 (4.7)

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จำแนกรายข้อ(ต่อ)

ข้อความลักษณะการได้รับการสนับสนุน จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
การสนับสนุนด้านทรัพยากร					
8. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้มอบ เครื่องมือ/อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุน อื่น ๆ เพื่อเอื้ออำนวยให้ผู้ประกอบ กิจการร้านเกม ได้ประกอบกิจการ ร้านเกมตามกฎหมายว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการ ร้านวิดีโอ พ.ศ.2552อย่างเคร่งครัด	2 (1.4)	18 (12.2)	48 (32.4)	35 (23.6)	45 (30.4)
9. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ สนับสนุนงบประมาณให้ผู้ประกอบ กิจการร้านเกมเพื่อใช้ในการพัฒนา สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก ของร้านเกมให้เป็นไปตามที่ กฎหมายว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ ที่ให้บริการเกมการเล่น พ.ศ. 2552	3 (2.0)	13 (8.8)	19 (12.8)	23 (15.5)	90 (60.8)

1.4.2 ข้อมูลการประเมินระดับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกม แบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์ ในเรื่องได้รํ่าลั้งใจ
การดูแลเอาใจใส่ และการยอมรับจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกม
ได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง ร้อยละ 60.1 รองลงมาระดับมาก และระดับน้อย ร้อยละ 22.3
และ 17.6 ตามลำดับ

การได้รับการสนับสนุนด้านการประเมินคุณค่า ในเรื่องได้
การตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกม การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้ประกอบกิจการร้านเกม พบว่า

ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง ร้อยละ 56.1 รองลงมา ระดับมาก และระดับน้อย ร้อยละ 30.4 และ 13.5 ตามลำดับ

การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร ในเรื่องการให้ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำ และให้คำปรึกษา จัดฝึกอบรม/สัมมนา พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง ร้อยละ 73.6 รองลงมา ระดับน้อยและระดับมาก ร้อยละ 18.2 และ 8.1ตามลำดับ

การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร ในเรื่องเครื่องมือ / อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่น ๆ บุคลากรที่ให้การช่วยเหลือ พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับการสนับสนุนระดับน้อย ร้อยละ 68.2 รองลงมา ระดับปานกลาง และระดับมาก ร้อยละ 20.9 และ 10.8 ตามลำดับ

การได้รับการสนับสนุนรวมทุกด้าน พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนระดับปานกลาง ร้อยละ 70.3 รองลงมาได้รับการสนับสนุนระดับมาก และระดับน้อย ร้อยละ 18.2 และ 11.5 ตามลำดับ รายละเอียด ดังแสดงในตาราง 4.7

ตารางที่ 4.7 ร้อยละของการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด จำแนกตามระดับการได้รับการสนับสนุน

การได้รับการสนับสนุนจาก สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	ร้อยละของการได้รับการสนับสนุน จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด			$\bar{X}$	S.D.
	มาก	ปานกลาง	น้อย		
การได้รับการสนับสนุนรวม	18.2	70.3	11.5	26.21	6.20
การได้รับการสนับสนุนด้าน อารมณ์	22.3	60.1	17.6	6.12	1.53
การได้รับการสนับสนุนด้าน ประเมินคุณค่า	30.4	56.1	13.5	6.43	1.69
การได้รับการสนับสนุนด้าน ข้อมูลข่าวสาร	8.1	73.6	18.2	9.54	2.51
การได้รับการสนับสนุนด้าน ทรัพยากร	10.8	20.9	68.2	4.06	1.92

1.5 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม

1.5.1 เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามการปฏิบัติ
รายข้อพบว่า

การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้ร้านเกมมีความมั่นคง
แข็งแรง ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 98.0 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการเปิดร้านเกมในที่ปลอดภัย
ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 99.3ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้มองเห็นสภาพภายใน
ร้านเกมจากภายนอกได้อย่างชัดเจน ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 87.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร
ที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสมภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 94.6 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน
ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 78.4 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน
ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 77.7 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการ
แต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 97.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาด
ถูกสุขลักษณะสำหรับผู้ให้บริการภายในร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ
99.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการปรับปรุงร้านเกมให้สะอาด
ถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายสะดวก ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน ผู้ประกอบการ
ร้านเกมร้อยละ 99.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้
บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น.ในวันจันทร์ถึงศุกร์ ผู้ประกอบการ
ร้านเกมร้อยละ 97.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในร้านเกมตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 87.8 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์ ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 89.9 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการในร้านเกม ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 83.1 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการจัดให้มีเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการถนอมสายตา ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 96.6 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียง.รบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 68.2 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 98.6 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกมร้อยละ 99.3 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 98.6 ปฏิบัติตาม

การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือขายวัตถุอันตรายที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวัตถุอันตรายภายในร้าน ผู้ประกอบการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติตาม

รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.8

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการ
ร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกรายข้อ

ข้อคำถามเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552	จำนวนการปฏิบัติ	ร้อยละ
1. ร้านเกมของท่านมีความมั่นคงแข็งแรง	145	98.0
2. ร้านเกมของท่านตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย	147	99.3
3. สภาพภายในร้านเกมของท่านสามารถมองเห็นจาก ภายนอกได้อย่างชัดเจน	130	87.8
4. ติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่าง เหมาะสมภายในร้าน	140	94.6
5. ติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน	116	78.4
6. ติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน	115	77.7
7. ร้านเกมของท่านมีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคน อย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก	144	97.3
8. ท่านจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับ ให้บริการภายในร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง	147	99.3
9. ร้านเกมของท่านสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่าง เพียงพออากาศถ่ายสะดวก ไม่มีเสียงและกลิ่น รบกวน	147	99.3
10. ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการใน ร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	144	97.3
11. ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการใน ร้านเกมตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ใน วันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน	130	87.8
12. ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน สิบแปดเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	133	89.9

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกรายข้อ (ต่อ)

ข้อคำถามเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552	จำนวนการปฏิบัติ	ร้อยละ
13. ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป แต่ไม่เกินสิบแปดปี เข้าใช้บริการในร้านเกมตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน	123	83.1
14. เครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในร้านของท่านเหมาะสมต่อการถนอมสายตา	143	96.6
15. ภายในร้านเกมของท่านได้ติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือน ไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวน ตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด	101	68.2
16. ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	146	98.6
17. ท่านดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ สารเสพติดหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	147	99.3
18. ท่านดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน	148	100.0
19. ท่านดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน	146	98.6
20. ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต จากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ภายในร้าน	148	100.0

1.5.2 เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยจำแนกตามระดับการปฏิบัติตาม พบว่า

ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่ปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องอยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน ร้อยละ 61.5 โดยมีค่าเฉลี่ยของการปฏิบัติตามเท่ากับ 18.51 คะแนน คะแนนต่ำสุด 12 และคะแนนสูงสุด 20 คะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.9

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามลักษณะการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ระดับการปฏิบัติ	จำนวน	ร้อยละ
ปฏิบัติตามครบถ้วน	57	38.5
ปฏิบัติไม่ครบถ้วน	91	61.5
$\bar{X} = 18.51$, $\text{Min} = 12$, $\text{Max} = 20$, $\text{S.D.} = 1.74$		

1. 6 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

1.6.1 การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างคุณลักษณะทางประชากรกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

เพศ พบว่า เพศของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P=0.036$)

อายุพบว่า อายุของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

สถานภาพสมรส พบว่า สถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

ระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษาของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

ประสบการณ์ร้านเกม พบว่า ประสบการณ์เปิดร้านเกมของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกมของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P>0.005$) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.10

ตารางที่ 4.10 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

คุณลักษณะทางประชากร	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์		χ^2	df	p-value
	พ.ศ. 2552				
	การปฏิบัติตาม	การปฏิบัติตาม			
	ไม่ครบถ้วน	ครบถ้วน			
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)			
เพศ			4.406	1	0.036
• ชาย	62 (68.1)	29 (31.9)			
• หญิง	29 (50.9)	28 (49.1)			

ตารางที่ 4.10 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 (ต่อ)

คุณลักษณะทางประชากร	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน			
	จำนวน	จำนวน			
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)			
อายุ			<0.001	1	0.992
• 30 ปี ลงมา	32 (61.5)	20 (38.5)			
• 31 ปี ขึ้นไป	59 (61.5)	37 (38.5)			
สถานภาพสมรส			0.528	1	0.468
• โสด หม้าย หย่า แยก	36 (58.1)	26 (41.9)			
• สมรส	55 (64.0)	31 (36.0)			
ระดับการศึกษา			0.014	1	0.906
• ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	20 (60.6)	13 (39.4)			
• สูงกว่ามัธยมศึกษา	71 (61.7)	44 (38.3)			
ประสบการณ์เปิดร้านเกม			0.012	1	0.911
• 1-7 ปี	76 (61.3)	48 (38.7)			
• 8 ปีขึ้นไป	15 (62.5)	9 (37.5)			

ตารางที่ 4.10 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 (ต่อ)

คุณลักษณะทางประชากร	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน			
	จำนวน	จำนวน			
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)			
จำนวนเครื่องเล่นเกม/ คอมพิวเตอร์			3.212	1	0.073
• 2-14 เครื่อง	63 (57.3)	47 (42.7)			
• 15 เครื่องขึ้นไป	28 (73.7)	10 (26.3)			
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน(บาท)			1.835	1	0.176
• น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000	82 (63.6)	47 (36.4)			
• มากกว่า 20,000 ขึ้นไป	9 (47.4)	10 (52.6)			

1.6.2 การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างความรู้ ทัศนคติ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ความรู้ พบว่า ความรู้ของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P>0.05$)

ทัศนคติ พบว่า ทัศนคติของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($P > 0.05$)

การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < 0.001$) รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.11

ตารางที่ 4.11 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552

ความรู้ ทัศนคติ และการได้รับการสนับสนุน	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตามไม่ครบถ้วน	การปฏิบัติตามครบถ้วน			
	จำนวน	จำนวน			
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)			
ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง			0.559	2	0.756
• ความรู้ระดับต่ำ	14 (63.6)	8 (36.4)			
• ความรู้ระดับปานกลาง	38 (64.4)	21 (35.6)			
• ความรู้ระดับสูง	39 (58.2)	28 (41.8)			

ตารางที่ 4.11 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และ การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรม
จังหวัดกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552 (ต่อ)

ความรู้ ทักษะ และ การได้รับการสนับสนุน	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม	การปฏิบัติตาม			
	ไม่ครบถ้วน	ครบถ้วน			
	จำนวน	จำนวน			
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)			
ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง					
• ปานกลาง	5 (83.3)	1 (16.7)	1.260	1	0.262
• ทางบวก	86 (60.6)	56 (39.4)			
การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด			9.095	2	0.011
• น้อย	13 (76.5)	4 (23.5)			
• ปานกลาง	68 (65.4)	36 (34.6)			
• มาก	10 (37.0)	17 (63.0)			

1. 7 ความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีต่อโอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น พ.ศ. 2552 และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช (การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Multiple Logistic Regression analysis))

การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) เพื่อยืนยันความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีต่อโอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และเพื่อหาตัวแปรหรือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยการวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ และ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่ ความรู้ ทักษะ และ การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้ค่า Odds Ratio (OR) ซึ่งเป็นค่าอัตราส่วนของโอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และค่า B (Beta) หรือค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติกพหุ (Multiple Logistic Regression Coefficient) ซึ่งเป็นค่าของผลกระทบของตัวแปรนั้นต่อค่า log ของอัตราส่วนโอกาสผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และไม่ปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

เพศ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของเพศของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยให้เพศชายเป็นกลุ่มอ้างอิง พบว่า เพศไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

อายุ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของอายุของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า อายุไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

สถานภาพสมรส เมื่อพิจารณาอิทธิพลของสถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

โดยให้สถานภาพโสด เป็นกลุ่มอ้างอิง พบว่า สถานภาพสมรสไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

ระดับการศึกษา เมื่อพิจารณาอิทธิพลของระดับการศึกษาของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยให้การศึกษาต่ำกว่ามัธยมศึกษาเป็นกลุ่มอ้างอิง พบว่า ระดับการศึกษาไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

ประสบการณ์เปิดร้านเกม เมื่อพิจารณาอิทธิพลของประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ ของผู้ประกอบการร้านเกมต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2553 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value}=0.005$) โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ น้อยมีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 4.5 เท่า ของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มาก

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เมื่อพิจารณาอิทธิพลของรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยให้กลุ่มรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาทต่อเดือน เป็นกลุ่มอ้างอิง พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.008$) โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้เฉลี่ยมากกว่า 20,000 บาทต่อเดือน มีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 6.3 เท่า ของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาทต่อเดือน

ความรู้ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของความรู้ต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องไม่มี

อิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

ทัศนคติ เมื่อพิจารณาอิทธิพลของทัศนคติต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องไม่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ($P\text{-value} > 0.05$)

การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เมื่อพิจารณาอิทธิพลของการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า การสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P\text{-value} = 0.006$) โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมาก มีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 1.1 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดน้อย

สรุปผลการทดสอบความสัมพันธ์โดยการวิเคราะห์ Logistic Regression ด้วยการนำคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เข้ามาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.12

ตารางที่ 4.12 ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยโลจิสติก (B) ค่า Odds Ratio (OR) ค่า 95% CI และค่า P-value ของคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยการวิเคราะห์แบบ Logistic Regression Analysis

คุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยเกี่ยวข้อง	B	OR	95% CI	P-value
เพศ				
-หญิง ⁽¹⁾	.699	2.012	.948 – 4.267	.068
อายุ	.003	1.003	.952 – 1.056	.918
สถานะภาพสมรส				
-สมรส ⁽²⁾	.106	1.111	.454 – 2.724	.817
-หม้าย หย่า แยก ⁽²⁾	.418	1.519	.256 – 9.030	.646
ระดับการศึกษา				
-สูงกว่ามัธยมศึกษา ⁽³⁾	.292	1.339	.521 – 3.438	.544
ประสบการณ์เปิดร้านเกม	-.023	.977	.881 – 1.083	.657
จำนวนเครื่องเล่นเกม/ คอมพิวเตอร์	-1.514	.220	.076 – .633	.005*
รายได้				
-มากกว่า 20,000 ⁽⁴⁾	1.850	6.359	1.620 – 24.955	.008*
ความรู้	.033	1.034	.839 – 1.273	.756
ทัศนคติ	-.030	.970	.902 – 1.045	.424
การได้รับการสนับสนุนจาก สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	.092	1.097	1.027 – 1.172	.006*

*แสดงนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ < 0.05

หมายเหตุ กลุ่มไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย คือ 0

(1) กลุ่มอ้างอิง คือ เพศชาย (2) กลุ่มอ้างอิง คือ โสด (3) กลุ่มอ้างอิง คือ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา (4) กลุ่มอ้างอิง คือ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000/เดือน

1. 8 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขต จังหวัดนครศรีธรรมราช ในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ ร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จากการศึกษาพบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ ไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ร้อยละ 70.3 รองลงมา มีปัญหา และ ไม่มีเพราะไม่ทราบกฎหมาย ร้อยละ 22.3 และ 7.4 ตามลำดับ รายละเอียดดังแสดงในตาราง 4.13

ตารางที่ 4.13 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบการร้านเกม จำแนกตามระดับปัญหา

ระดับปัญหา	จำนวน	ร้อยละ
มี	33	22.3
ไม่มี	104	70.3
ไม่มีเพราะไม่ทราบกฎหมาย	11	7.4

ผู้ประกอบการร้านเกมที่ตอบว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตาม สรุปปัญหาได้ดังนี้

1. การจำกัดเวลา และอายุมากเกินไปก็ทำให้เกิดปัญหาเนื่องจากในบางครั้งเด็กที่เข้าใช้บริการ จะใช้บริการเกี่ยวกับการค้นหาข้อมูลทำรายงานส่งอาจารย์แต่ติดปัญหาเรื่องเวลา และอายุ ทำให้ส่งผลต่อการศึกษาของเด็กบางกลุ่ม และ ผู้ใช้บริการทั่วไปไม่สามารถใช้บริการตามความพอใจได้เนื่องจากติดขัดเรื่องเวลาเปิดไม่ตรงกับที่ตัวเองว่าง เพราะแต่ละคนจะมีเวลาว่างไม่เหมือนกัน (30 คน)

2. เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบไม่บังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัดตลอดจนไม่มีการดูแลและตรวจสอบพฤติกรรมในร้านเกมตามสมควร กรณีที่ตรวจพบการกระทำความผิดขึ้นก็ไม่มีการลงโทษผู้ที่กระทำความผิด มีการดำเนินการสองมาตรฐาน กฎหมายจึงไม่มีความสำคัญเท่าเจ้าหน้าที่ที่ดูแลในพื้นที่นั้น ๆ และเจ้าหน้าที่ให้ความสำคัญและควบคุมเฉพาะร้านที่ขออนุญาตอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ทำให้การดูแลไม่ทั่วถึง ไม่ครอบคลุมไปยังมีร้านที่ไม่ได้ขออนุญาตซึ่งมีการกระทำความผิดกันมาก (22 คน)

3. ผู้ประกอบการร้านเกมและประชาชนบางส่วนยังไม่เข้าใจในรายละเอียดของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จึงทำให้ยังมีร้านเกมจำนวนมากที่เปิดให้บริการ โดยที่ไม่มีใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม และร้านที่มีใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมบางร้านก็ไม่ได้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัด (15 คน)

ข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

1. ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการร้านเกมควรจะ

1.1 ทำตามกฎหมายระเบียบอย่างเคร่งครัดมีจรรยาบรรณในการประกอบการร้านเกม อย่าเห็นแก่รายได้จนละเลยกฎข้อห้ามในการเปิดร้าน ผู้ประกอบการต้องไม่เห็นแก่เงิน ต้องทำดี คิดดี ประพฤติดีต่อสังคมด้วยจิตสำนึกของผู้ให้บริการ ต้องให้ความสำคัญและมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมและเยาวชน (89 คน)

1.2 กำหนดมาตรฐานของราคาให้เท่ากันทุกร้านเพื่อป้องกันมิให้ผู้ให้บริการใช้บริการนานเกินไป โดยควรมีเกณฑ์กำหนดราคาไม่ให้ถูกเกินไป ซึ่งอาจช่วยแก้ปัญหาเด็กเล่นเกินเวลามากกว่ากำหนดเวลาเข้าใช้ เช่น บังคับไปเลยให้มีค่าใช้บริการ 20 บาทต่อชั่วโมง (59 คน)

1.3 ร่วมกันจัดตั้งสมาคมผู้ให้บริการ จะได้มีข้อตกลงร่วมกันเรื่องราคา และการให้บริการ เพื่อให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบเป็นแบบอย่างเดียวกัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน (43)

1.4 ศึกษากฎระเบียบในการประกอบการร้านเกมให้ดีก่อนเปิดร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ต (21 คน)

2. ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรจะ

2.1 ให้ผู้ประกอบการหรือเจ้าของเป็นผู้พิจารณาเรื่องเวลาในการเปิดให้บริการด้วยตนเองสำหรับเวลาในการเข้าใช้บริการ หรือไม่ ก็ควรเลื่อนเวลาเปิดให้เร็วขึ้นหรือไม่จำกัดเวลา ส่วนการปิดจะปิดก่อน 24.00 น. ก็ไม่เป็นปัญหา หรืออาจจะมีการอนุโลมให้ปิดก่อนเวลาได้ ในกรณีที่โรงเรียนปิดหรือเลิกเรียนก่อน หรือกรณีปิดภาคเรียน (95 คน)

2.2 ไม่ควรกำหนดเวลาและอายุ แต่ควรกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่น การใช้งานมากกว่า เช่น อายุกี่ปี ห้ามเล่นเกมในเวลาใด และห้ามเล่นเกมประเภทไหน โดยอนุโลมในกรณีที่สืบค้นข้อมูลเพื่อใช้ในการศึกษา (87 คน)

2.3 กวดขันจับกุมร้านที่ไม่ได้ขอรับใบอนุญาต หรือร้านที่มีใบอนุญาตแต่ เปิด-ปิดไม่ตรงเวลา ไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดที่กำหนด ควรลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างจริงจัง ถ้าทำผิดต้องตักเตือนเพื่อให้ปรับปรุง และถ้ายังกระทำผิด ไม่ปรับปรุง อีกก็ยึดใบประกอบกิจการอย่างถาวร ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด ไม่ใช่เคร่งครัดเฉพาะตอนที่เกิดข่าวเกี่ยวกับร้านเกม เมื่อเรื่องเงียบก็เงียบไป เมื่อเกิดเหตุใหม่ก็เข้มงวดอีก แล้วก็เงียบไปอีก เหมือนไฟไหม้ฟาง และควรจะมีการติดตามผลอยู่ตลอดเวลา โดยรวมกฎหมายที่ออกมาใช้ดีอยู่แล้วแต่การบังคับใช้ไม่ดีพอ จึงทำให้มีข่าวในทางไม่ดีออกมาบ่อยๆ (75 คน)

2.4 เข้ามารับทราบปัญหาจากผู้ประกอบการร้านเกมโดยตรง หรือส่งแบบสอบถามมารับทราบข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากทางร้านบ้าง (71 คน)

2.5 ควรมีการประชาสัมพันธ์ให้มากกว่านี้ และประชาสัมพันธ์ในหลายๆช่องทาง โดยควรจะอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เช่น อาจขอความร่วมมือไปยังตำรวจ ให้ช่วยเป็นวิทยากรอบรมเด็กนักเรียนในโรงเรียนบอกสิ่งที่เด็กเยาวชนต้องปฏิบัติ และห้ามไม่ให้ปฏิบัติตามกฎหมายฉบับนี้ เพราะผู้ใช้บริการบางคนยังไม่ทราบข้อกำหนดในการใช้บริการ ดังนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด (68 คน)

2.6 มีการส่งเอกสาร หรือข่าวสารที่เป็นสาระสำคัญหรือข้อกำหนด ข้อกำหนดต่างๆตลอดจน ความรู้ใหม่ๆ ไปยังร้านเกม เป็นระยะๆตามสมควร เช่น อาจจะทุกๆเดือน เพื่อทางร้านเกมจะได้ทราบข่าวสารความเคลื่อนไหวที่ทันสมัยตลอดเวลา และ มีการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน โดยอาจจะเป็นใบปลิว แผ่นพับ วารสาร หรืออื่นๆ (65 คน)

2.7 จัดทำเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎหมายการประกอบกิจการร้านเกม เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้ศึกษาทำความเข้าใจ และไว้แจกให้ผู้ปกครอง ตลอดจนถึงเด็ก และบุคคลทั่วไปที่มาใช้บริการได้ทราบโดยทั่วถึงกัน (53 คน)

2.8 มีเจ้าหน้าที่ออกไปเยี่ยมชมตามร้านเกมอย่างสม่ำเสมอ พบปะพูดคุย ให้ความรู้ และคำแนะนำต่าง ๆ และควรมีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกมเป็นประจำทุก ๆ ปี (59 คน)

2.9 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น ออกภาพยนตร์ โฆษณาเกี่ยวกับผลดี ผลเสีย ต่อการเล่นของเด็กและเยาวชนตลอดจนให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์และโทษอย่างไร เพื่อให้รู้ว่าสิ่งใดควรสิ่งใดไม่ควร (50 คน)

2.10 เป็นสื่อกลางทำหน้าที่เป็นตัวกลางช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจและยอมรับว่าร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ตที่ดีและมีจิตสำนึกที่ดีก็มีอยู่ และให้การยอมรับ ไม่ใช่มีแต่ข่าวในทางลบ ภาพรวมจึงเป็นในทางลบเป็นส่วนใหญ่ (49 คน)

2.11 จัดให้มีการรวมกลุ่มจัดทำกิจกรรมดี ๆ เป็นประโยชน์ต่อสังคม และมีการประชาสัมพันธ์ สื่อสาร เรื่องราวดี ๆ เหล่านี้ให้ประชาชนโดยทั่วไปได้รับทราบ เพราะร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎหมายก็มีเป็นจำนวนมาก (44 คน)

2.12 เพิ่มความเอาใจใส่ให้มากขึ้น และควรตรวจให้ทั่วถึง โดยไม่เลือกตรวจเฉพาะร้านใดร้านหนึ่งเท่านั้น และไม่ควรตรวจเฉพาะร้านที่มีใบอนุญาต ควรจะตรวจให้ทั่วถึงทุกร้าน โดยอาจตรวจร้านสัปดาห์ละครั้ง ทุกร้าน เพราะบางร้านปิดหน้าร้านแต่ให้เด็กเข้าหลังร้าน และบางร้านก็เปิดให้เล่นอย่างโจ่งแจ้ง ควรตรวจสอบอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อจะได้รู้ว่าผิดกฎกระทรวงข้อใด จะได้มีการปรับปรุงและปฏิบัติให้ถูกต้อง (39 คน)

2.13 ควรเข้ามาดูแลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์เรื่องแผ่นเกม เพราะเป็นช่องว่างทางกฎหมายให้บุคคลบางกลุ่มเอามาทำมาหากิน (27 คน)

2.14 การต่อใบอนุญาต มีขั้นตอนที่ยุ่งยากเกินความจำเป็นเกินไป โดยไม่แตกต่างจากการขออนุญาตใหม่ ควรจะมีการลดขั้นตอนลงอีกให้แตกต่างจากการขอใบอนุญาตครั้งแรก (22 คน)

2.15 ผู้ประกอบการร้านเกมจะให้ความร่วมมือกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอย่างเต็มที่ ถ้ามีเอกสารขอความร่วมมือ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทั้งนี้ และทั้งนี้ก็ต้องดูที่ความเหมาะสมด้วย (13 คน)

3. ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

ผู้ใช้บริการร้านเกมควรจะ

3.1 ใช้บริการร้านเกมตามเกณฑ์อายุและเวลาที่กำหนด และไม่ควรเล่นเกินครั้งละ 2 ชั่วโมง (39 คน)

3.2 เลือกร้านที่เกมที่ดูแล้วปลอดภัย ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของยาเสพติดและการพนัน (27 คน)

3.3 คำนึงถึงผลกระทบของผู้ประกอบการเมื่อผู้ใช้บริการกระทำผิด (15 คน)

3.4 เล่นเกมเพื่อการผ่อนคลายเท่านั้น ต้องมีการจำกัดเวลาเล่นของตนเอง อย่าเล่นจนเป็นการติดเกม (9 คน)

ส่วนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนินงานในการควบคุมดูแลร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงาน สรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

การดำเนินงานในการออกใบอนุญาตประกอบการร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ดำเนินการในการออกใบอนุญาตประกอบการร้านเกมให้แก่ผู้ประกอบการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ก่อนออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

ขั้นตอนการยื่นขอใบอนุญาต

ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เป็นอำนาจของนายทะเบียนประจำจังหวัดทุกจังหวัด สำหรับจังหวัดนครศรีธรรมราชนั้นผู้ว่าราชการจังหวัดได้มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอเป็นนายทะเบียนแทน มีอำนาจหน้าที่ คือ

1. รับคำร้องจากผู้ขอรับใบอนุญาตทุกประเภท และจะต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 60 วัน นับแต่รับคำร้อง พร้อมเอกสารและหลักฐาน หากไม่อนุญาตก็ให้แสดงเหตุผลไว้ในคำร้องด้วย

2. อำเภอตรวจคำขอ เอกสาร และคุณสมบัติของผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนประวัติตามมาตรา 39(4) คือไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา จะขอความร่วมมือ(ส่งตัว)ให้สถานีตำรวจภูธรทุกอำเภอที่ร้านเกมตั้งอยู่ ตรวจสอบประวัติ (ตรวจลายนิ้วมือ) ค้นหาว่าเคยมีความผิดทางเพศตามกฎหมายอาญาหรือไม่ ในกรณีที่มิฉะนั้นจะไม่ออกใบอนุญาตให้

3. อำเภอตั้งกรรมการร่วมออกตรวจสอบร้านเกมตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 โดยในการออกตรวจสอบนั้น จะตรวจสอบแบบฟอร์มบันทึกการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 จังหวัดนครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณต่างๆ

4. การตรวจสอบร้านเกมก่อนออกใบอนุญาต นายอำเภอโดยนักวิชาการวัฒนธรรมจังหวัดที่ไปปฏิบัติงานประจำอำเภอ จัดทำคำสั่งแต่งตั้งกรรมการจากหัวหน้าส่วนราชการในอำเภอนั้นๆ ออกไปตรวจสอบร้านเกมตามสภาพเป็นจริงทุกร้าน ไม่มีการยกเว้น หากไม่ถูกต้องตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์

พ.ศ.2552 ก็จะให้ปรับปรุงแก้ไข และหากไม่แก้ไขก็จะไม่ออกใบอนุญาตให้ เช่น ช่วงที่ 1 ประจำปีงบประมาณ 2553 จำนวนร้านวิดิทัศน์ที่ตรวจแนะนำ 300 แห่ง คิดเป็นร้อยละ 27.34 จากสถานประกอบการทั้งจังหวัด 1,097 ร้าน (ร้านเกมและร้านคาราโอเกะ) ออกใบอนุญาตไปแล้ว 239 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 21.80 เก็บเงินค่าธรรมเนียมใบอนุญาตได้ 154 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 14.00 (ข้อมูล ณ วันที่ 25 ก.พ. 53) และในการออกตรวจแนะนำแต่ละครั้งก็จะมีเอกสารเผยแพร่เรื่องการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ตามพ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551ซึ่งผลิตโดยกลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวิดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม และแผ่นพับการดำเนินการตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551ซึ่งผลิตโดย งานฝ่ายวังทางวัฒนธรรม กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนงาน สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช แจกให้

5. ร้านเกมที่ผ่านการตรวจในระดับอำเภอ โดยมีคุณสมบัติครบถ้วน ก็จะมีการเสนอใบอนุญาตให้นายอำเภอลงนาม แต่ยังไม่ออกเลขที่อนุญาต

6. หลังจากนายอำเภอลงนามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะส่งใบอนุญาตจริงพร้อมสำเนาที่นายอำเภอลงนามแล้วไปยังจังหวัด (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด) เพื่อออกเลขที่ใบอนุญาต ลงทะเบียน และประทับตรากระทรวงวัฒนธรรมต่อไป

หลังจากออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

นายทะเบียนประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช คือผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอเป็นนายทะเบียนแทน นายอำเภอโดยวัฒนธรรมประจำอำเภอนั้นๆดูแล ทำแผนออกตรวจ ตรวจสอบ กำกับ ควบคุมร้านเกมอย่างต่อเนื่อง

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในฐานะกองเลขานุการงานภาพยนตร์และวิดิทัศน์ของนายทะเบียนประจำจังหวัดซึ่งก็คือผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช ก็จะทำแผนโครงการออกตรวจเยี่ยม กำกับ ควบคุมดูแลร้านเกมด้วยโดยสุ่มตรวจเป้าหมายที่มีความเสี่ยงมากต่อเด็กและเยาวชน โดยทำติดต่อกันทุกปีงบประมาณ และตามสถานะเหตุการณ์ ได้แก่เมื่อมีการร้องเรียน ร้องทุกข์ของผู้เสียหายเข้ามาในจังหวัด หรือผ่านสายด่วนวัฒนธรรม 1765 พนักงานเจ้าหน้าที่ก็จะออกไปตรวจสอบข้อเท็จจริง และร่วมแก้ไขปัญหากับผู้เกี่ยวข้องต่อไป เป็นกรณี ๆ ไป โดยดูได้จาก โครงการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 ประจำปีงบประมาณ 2553 ซึ่งลงนามโดยรองผู้ว่าราชการจังหวัดปฏิบัติราชการแทนผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช และแบบสรุปจำนวนอำเภอ และร้านวิดิทัศน์ที่ตรวจติดตามแนะนำแล้ว และแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการ ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงและระเบียบที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณ 2554

แนวทางการควบคุมร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีแนวทางในการควบคุมร้านเกมดังนี้

1. มอบให้นายอำเภอและนักวิชาการวัฒนธรรมประจำอำเภอบูรณาการร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอำเภอนั้นๆ เป็นผู้กำกับ ควบคุมดูแลร้านเกมตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

2. มีหนังสือจากผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช แจ้งขอความร่วมมือ อำเภอมอบผู้เกี่ยวข้องดำเนินงานควบคุมดูแลร้านเกม และดูแลเด็กและเยาวชนในระหว่างปิดภาคเรียนทุกๆปี/ภาคการศึกษาตามประกาศของนายทะเบียนกลาง (ผู้อำนวยการกรมส่งเสริมวัฒนธรรม) โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจะมีประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาปิดภาคการศึกษาใช้ในการอ้างอิง เช่น ประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาปิดภาคการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2552 ตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

3. จัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ประกอบการทุกๆปี ในรูปแบบต่างๆ คือ

- จัดอบรมแบบรวมทั้งจังหวัด ในช่วงปี 2552 ที่วิทยาลัยเทคนิคจังหวัดนครศรีธรรมราช ระยะเวลาการอบรม 1 วัน โดยมีวิทยากรจากกลุ่มภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร มาเป็นวิทยากร
- หน่วยงานทางปกครอง หรือเขตพื้นที่การศึกษาจัดอบรมให้เด็กนักเรียนหรือ ครู ได้รับความรู้ โดยได้ขอสนับสนุนวิทยากรจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งทางสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจัดให้นักวิชาการวัฒนธรรมไปบรรยายให้ความรู้ ตามหนังสือเชิญ
- จัดสื่อประชาสัมพันธ์เป็นสโปตวิทยุ ออกอากาศเกี่ยวกับการดูแลร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงกำหนด และผู้ฝ่าฝืนจะได้รับโทษ ตามกฎหมาย

4. ทำสติ๊กเกอร์เป็นข้อมูลป้องปรามขจัดสื่อร้ายขยายสื่อดีสู่เด็กและเยาวชนด้านการเล่นเกมแจกจ่ายไปให้สถานศึกษาต่างๆทั่วทั้งจังหวัด และทุกสังกัด โดยเน้นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

5. สนับสนุนให้ร้านเกมร่วมประกวด “ร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชน” โดยจัดเป็นโครงการประกวดในทุกอำเภอ เปิดโอกาสให้ร้านเกมที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว ในทุกปีงบประมาณ โดยจะมีใบสมัครเข้าร่วมโครงการคัดเลือก “ร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชน” ให้แก่ร้านเกมที่สนใจเข้าร่วมโครงการ เพื่อให้ร้านเกมปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎกระทรวงอย่างครบถ้วน และเป็นร้านเกมที่สะอาด/สะดวก ปลอดภัย สำหรับเด็กและเยาวชน และร่วมดูแลควบคุมการให้บริการการเล่นเกมที่เด็กและ

เยาวชน ให้ไม่มีสื่อร้าย และเสริมความสร้างสรรค์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ จังหวัดตั้งกรรมการไปประเมินตามหลักเกณฑ์ของกระทรวงวัฒนธรรม แล้วเมื่อร้านเกมใดผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งคณะกรรมการจะประเมินตามแบบประเมิน “ร้านเกมสีขาว เพื่อเด็กและเยาวชน” เมื่อได้ผลการคัดเลือกแล้ว จังหวัดก็จะประกาศให้สังคมทราบว่าร้านเกมนั้นเป็นร้านเกมสีขาว และมอบเกียรติบัตร มอบดาวพร้อมสัญลักษณ์เป็นสติ๊กเกอร์ติดหน้าร้านเกมนั้นๆ ที่ผ่านการประเมิน โดยดาวจะแยกเป็นเกรด ใน 1-5 ดวง กล่าวคือ 1 แสดงว่าไม่ผ่านต้องปรับปรุง 2 แสดงว่าพอใช้ 3 แสดงว่าดี 4 แสดงว่าดีมาก และ 5 แสดงว่าดีเยี่ยม ซึ่งดูได้จาก โครงการ “ 1 อำเภอ 1 ร้านเกมสีขาว “ ประจำปีงบประมาณ 2553 ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช

การให้การสนับสนุนผู้ประกอบการร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ แก่ผู้ประกอบการร้านเกม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ร้านเกมในอำเภอต่างๆ ของจังหวัดนครศรีธรรมราช 23 อำเภอ เมื่อนายอำเภอได้รับมอบอำนาจจากผู้ว่าราชการจังหวัด ให้เป็นนายทะเบียนจังหวัดแทนในการออกใบอนุญาต เมื่อผู้ประกอบการร้านเกมได้รับอนุญาตแล้ว ผู้ประกอบการร้านเกมทุกร้านที่ได้รับอนุญาตต้องมารับใบอนุญาตที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช พร้อมชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาต ซึ่งสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ให้บริการอย่างรวดเร็ว เป็นกันเอง และให้บริการตลอดเวลาราชการ พร้อมทั้งมีเจ้าหน้าที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แจงข้อข้องใจ และตอบข้อซักถามต่างๆ แก่ผู้ประกอบการทั้งทางโทรศัพท์ และที่สำนักงาน และนำลงในข่าวประกาศทางเว็บไซต์ ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชด้วย (<http://www.culture-ns.go.th/www/>) โดยผู้ที่มาที่สำนักงานจะได้รับมอบสื่อเอกสารไปด้วย

2. จังหวัดโดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้จัดทำโครงการตรวจประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปี เพื่อแนะนำทิศแนวทางดำเนินกิจการให้ร้านเกมในลักษณะกัลยาณมิตร ส่วนใหญ่ผู้ประกอบการร้านเกมและอื่นๆ ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ให้เกียรติและยอมรับฟังคำแนะนำ และทำตามที่คณะพนักงานเจ้าหน้าที่ของจังหวัดให้คำแนะนำทิศไว้ ซึ่งบางแห่งบางอำเภอ ให้บริการเด็กและเยาวชนในลักษณะร้านเกมสีขาวหลายร้าน โดยคณะทำงาน/ชุดปฏิบัติการประกอบด้วย วัฒนธรรมจังหวัด นักวิชาการวัฒนธรรมประจำจังหวัด นักวิชาการวัฒนธรรมประจำอำเภอ ป้องกันอำเภอ/ตำรวจ ชุดเฉพาะกิจศรีวิชัยจังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต 4

3. ทุกๆปี สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชจะจัดอบรมผู้ประกอบการทุกประเภท ให้ได้รับทราบข้อมูล ข้อกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติตามกฎหมายได้อย่างถูกต้อง และไม่ผิดกฎหมาย และได้มีหนังสือแจ้งชักชวนความ

เข้าใจในการประกอบกิจการให้ทราบเป็นระยะไป ส่วนหนึ่งจังหวัดได้มอบหมายให้นายอำเภอทุกอำเภอช่วยควบคุมดูแลและให้คำแนะนำ และออกตรวจใบอนุญาตแทนผู้ว่าราชการจังหวัด นครศรีธรรมราช เป็นการให้บริการอย่างรวดเร็วและใกล้ชิดชุมชนมากขึ้น และเป็นการอำนวยความสะดวกให้ผู้ประกอบการที่อยู่ต่างอำเภอออกไป

4. จังหวัดได้รับระเบียบ กฎกระทรวงฯ คู่มือ และสื่อที่เป็น สติกเกอร์โปสเตอร์ และเอกสารแนะนำต่างๆที่เกี่ยวข้องจากกระทรวงวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ และร้านเกมมาก สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ได้จัดส่งมอบแจกจ่ายเอกสารที่ได้รับมา ให้ทุกฝ่ายดังกล่าวรับรู้ รับทราบกันอย่างทั่วถึง รวมทั้งทาง อินเทอร์เน็ตด้วย ส่วนอุปกรณ์หรือเครื่องมืออื่นๆนอกเหนือจากนี้ จังหวัดไม่ได้รับการ สนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรมแต่อย่างใด จึงไม่ได้สนับสนุนร้านเกมในด้านนี้

และเมื่อถามถึงปัญหา อุปสรรคในการดำเนินงานควบคุม กำกับร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงาน กล่าวว่า

“เนื่องจาก พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพิ่งบังคับใช้เมื่อ 2 มิถุนายน 2551 เป็นต้นมา และกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎกระทรวงฉบับอื่นๆที่เกี่ยวข้องก็เพิ่งบังคับใช้เช่นกัน แนวทางการปฏิบัติขั้นตอน ต่างๆ ตลอดถึงบทกำหนดโทษ กรณีที่ผู้ประกอบการกระทำผิดนั้นมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจและ ตีความกันตลอดเมื่อพบปัญหา แม้แต่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมเองบางกรณีก็ไม่ชัดเจนจึงทำให้ พนักงานเจ้าหน้าที่ทั้งระดับจังหวัดและอำเภอต้องระมัดระวังการบริหารจัดการกันอย่างเป็นกลาง กล่าวคือไม่แข็งหรืออ่อนเกินไปในการกำกับดูแล และควบคุมร้านเกม แต่ประการหลักคือ หากร้าน เกมทำผิดกฎหมายก็ต้องโทษไปตามกฎหมาย ไม่สามารถลดหย่อนให้ได้ และร้านเกมส่วนใหญ่ที่ เปิดให้บริการมักให้ลูกจ้างเป็นผู้ดูแลร้านแทน เจ้าของร้านเกมเองมักไม่ค่อยได้ดูแล ทำให้ลูกจ้าง ปล่อยปละละเลยไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ กิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 คือปล่อยให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี และเด็กอายุ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปี เข้าใช้บริการเล่นเกมก่อนและหลังเวลาที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงฯ”

สรุปจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชผู้รับผิดชอบ งานกำกับ ดูแลร้านเกม พบว่าผู้ที่ประสงค์จะประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชนั้น ต้องยื่น คำขออนุญาตต่อนายทะเบียนประจำจังหวัดนครศรีธรรมราช(ผู้ว่าราชการจังหวัด) และเพื่อให้สามารถ บริการประชาชนได้อย่างรวดเร็ว และดูแลได้อย่างทั่วถึง ผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราชใน ฐานะนายทะเบียนประจำจังหวัด ได้มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอ เป็นนายทะเบียนจังหวัด

นครศรีธรรมราชแทน โดยมีอำนาจตาม พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยเมื่อนายอำเภอได้ลงนามในใบอนุญาตที่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว อำเภอ ก็จะส่งใบอนุญาตฉบับจริงพร้อมสำเนาที่นายอำเภอลงนามแล้ว ไปยังสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพื่อขอออกเลขที่ใบอนุญาตลงทะเบียน และประทับตรากระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมทุกร้านที่ได้รับอนุญาตต้องไปรับใบอนุญาต พร้อมชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาต ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด นครศรีธรรมราช นอกจากนี้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดก็ได้มีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกมเพื่อให้ได้รับทราบข้อมูล ข้อกำหนดต่างๆที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมให้ร้านเกมในจังหวัด เป็นร้านเกมที่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชนโดยจัดให้มีการเข้าร่วมคัดเลือกใน โครงการ “1 อำเภอ 1 ร้านเกมสีขาว” โดยความสมัครใจของผู้ประกอบการร้านเกม และมีการออกแนะนำ นิเทศแนวทางดำเนินกิจการให้แก่ร้านเกมเป็นประจำทุกปีโดยจัดทำเป็นโครงการการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ติดตามร้านเกมในทุกอำเภอทั่วทั้งจังหวัด นครศรีธรรมราชตามแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการ ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงและระเบียบที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช

และเพื่อความน่าเชื่อถือของข้อมูล ผู้วิจัยจึงได้ทำการสุ่มสัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมในแต่ละอำเภอของจังหวัดนครศรีธรรมราชทางโทรศัพท์พร้อมด้วย โดยเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จากทะเบียนร้านเกมในแต่ละอำเภอที่มีหมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ อำเภอละ 1 ร้าน รวมทั้งสิ้น 23 ร้าน โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกตรวจเยี่ยมติดตามร้านเกมของเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในปีที่ผ่านมา เพื่อจะได้ทราบว่าสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ออกตรวจร้านเกมตามแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการ ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เป็นอย่างไรบ้าง ซึ่งผลการสุ่มสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมจำนวน 23 ร้าน ได้รับการตรวจเยี่ยมจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 18 ร้าน คิดเป็น ร้อยละ 78.26

บทที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่นำเสนอในบทที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ในเรื่องการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถนำมาอภิปรายผลการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด กับ การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยผู้วิจัยอภิปรายผลจากการทดสอบสมมติฐานด้วยผลการวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติกซึ่งเป็นตัวยืนยันความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ดังนี้

ส่วนที่ 1 ระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ส่วนที่ 2 สมมติฐานที่ 1 คุณลักษณะทางประชากร ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ส่วนที่ 3 สมมติฐานที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ส่วนที่ 4 สมมติฐานที่ 3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ส่วนที่ 5 สมมติฐานที่ 4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน விதित્ศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านவிதित્ศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัด นครศรีธรรมราช

ส่วนที่ 6 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้าน விதित્ศน์ ของผู้ประกอบการร้านவிதित્ศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ส่วนที่ 1 ระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านவிதित્ศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ผลการวิเคราะห์การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านவிதित્ศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านவிதित્ศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน(ระดับต่ำ) สอดคล้องกับการศึกษาของ พรพรรณ ไชยมนตรี (2552) ซึ่งพบว่า การปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ. 2552 ของร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ในต่ำ และสราวุฒิ คงสัมฤทธิ์ (2542) ก็พบว่า การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ในงานคุ้มครองผู้บริโภค ด้านอาหารและยาตาม พ.ร.บ.อาหาร พ.ศ. 2522 และ พ.ร.บ.ยา พ.ศ.2510 ของสาธารณสุขอำเภอ เขต 8 และ 9 ส่วนใหญ่มีการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ เช่นกัน

เมื่อพิจารณาในรายข้อพบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีระดับการปฏิบัติสูงสุดในเรื่องการดูแลไม่ให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน มิให้มีการจำหน่ายหรือขายவிதित્ศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และவிதित્ศน์ภายในร้าน ทั้งนี้อาจเนื่องจากการดูแลไม่ให้มีการเล่นการพนัน ไม่ให้มีการจำหน่ายหรือขายவிதित્ศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และவிதित્ศน์ภายในร้าน เป็นสิ่งที่ผู้ประกอบการร้านเกมสามารถทำได้โดยง่าย เพราะเป็นเจ้าของสถานที่ ย่อมสามารถสั่งห้ามไม่ให้บุคคลกระทำการใดๆในสถานที่ของตนเองได้ และอีกประการหนึ่งก็คือตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และவிதित્ศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 71 ผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียนประกอบการร้านเกมโดยฝ่าฝืนเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตโดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน และถ้ายังฝ่าฝืน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าวได้ จึงทำให้ผู้ประกอบการ

ร้านเกมส่วนใหญ่มีการปฏิบัติในเรื่องดังกล่าวในระดับการปฏิบัติสูง เพราะถ้าถูกสั่งพักใบอนุญาต จะไม่สามารถเปิดให้บริการร้านเกมได้อีกจะทำให้ขาดอาชีพ และนั่นก็คือการขาดรายได้ ส่วนข้อที่ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีระดับการปฏิบัติต่ำสุด ได้แก่ การติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด (ไม่เกิน 10 เดซิเบล เอ ตามประกาศคณะกรรมการสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ ฉบับที่ 17 พ.ศ. 2543 เรื่อง ค่าระดับเสียงรบกวน) ซึ่งอาจอธิบายได้ว่าการติดตั้งวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือน เช่น ฉนวนดูดซับเสียง หรือวัสดุดูดซับเสียงเซลลูโลส (ฉนวนเยื่อกระดาษ) เป็นการลงทุนที่ค่อนข้างสูงสำหรับผู้ประกอบการร้านเกม อีกทั้งไม่ได้เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่มีส่วนช่วยให้ผู้ประกอบการร้านเกมมีรายได้เพิ่มขึ้นเหมือนอย่างเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ เลยอาจทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมไม่ยอมลงทุนเพราะเป็นการเพิ่มภาระค่าใช้จ่าย อีกทั้งอาจมองว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญ และไม่เกิดประโยชน์ เพราะผู้มาใช้บริการส่วนใหญ่ถ้าเล่นเกมก็มักใส่หูฟังและเปิดเสียงดังเป็นปกติอยู่แล้ว

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน (ร้อยละ 61.5)

ส่วนที่ 2 สมมติฐานที่ 1 คุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง คุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 พบว่า เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา และประสบการณ์เปิดร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ส่วนจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลเป็นส่วนๆ ดังนี้

เพศ พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ สุทธิ ชัตติยะ (2551)

ซึ่งพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพศต่างกัน มีความรู้และความเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ด้านวิทยุกระจายเสียงแตกต่างกัน และสุระ แฝงด่านกลาง(2550) ก็พบว่าการปฏิบัติตามกฎจราจรของประชาชนในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา นั้น เพศหญิงมีการปฏิบัติตามกฎจราจรมากกว่าเพศชาย

อายุ พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552 ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ รังสฤษฎ์ รังสีมันต์ (2550) ซึ่งพบว่า ระดับอายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบร้านเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ และเกษรา ชัยรังสีเลิศ(2547) ก็พบว่า อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กร โดยเพศชายมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กรมากกว่าเพศหญิง

สถานภาพสมรส พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552 ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ ญงยุทธ นวลสันเทียะ (2552) ซึ่งพบว่า สถานภาพสมรสกับระดับการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขประจำศูนย์สุขภาพชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์มาตรฐานศูนย์สุขภาพชุมชน มีความสัมพันธ์กัน และปารมี เพ็ชรคุ้ม (2544) ก็พบว่า สถานภาพสมรสมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การมหาชน

ระดับการศึกษา พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552 ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของพรพรรณ ไชยมนตรี (2552) ซึ่งพบว่า ระดับการศึกษาของผู้ดำเนินการร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ.2535 และฉันทาสตร์ โสภา (2549) พบว่า ระดับการศึกษาของลูกจ้างในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย อีกทั้งสร้อย คาราวงษ์ (2544) ก็พบว่า ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ประสบการณ์เปิดร้านเกม พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2552 ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ อุไรวรรณ เมืองสุวรรณ (2549) ซึ่งพบว่า บุคลากรโรงพยาบาลระยะของที่มีประสบการณ์ทำงานต่างกัน จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพระบบบริการด้านการปฏิบัติตามขั้นตอนพัฒนาคุณภาพระบบบริการแตกต่างกัน และอรรณพ ดำรงศิริ (2541) ก็พบว่าการปฏิบัติตามนโยบายบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่ ด้านสิ่งแวดล้อมการทำงานของผู้ปฏิบัติงานเหมืองแม่เมาะ นั้น ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานสูงมีพฤติกรรมในการปฏิบัติตามนโยบายการบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น

จำนวนเครื่องเล่นเกม พบว่า มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย มีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 4.5 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย สอดคล้องกับการศึกษาของ ปิยะรัฐ ศรีสวัสดิ์ (2547) ซึ่งพบว่า การมีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการหลายเครื่อง เป็นปัจจัยย่อยด้านผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้เฉลี่ยมากกว่า 20,000 บาทต่อเดือน มีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 6.3 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้เฉลี่ยน้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาทต่อเดือน สอดคล้องกับการศึกษาของ สมยศ ศรีศรยุทธ (2549) ซึ่งพบว่า รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของข้าราชการตำรวจสันติบาลที่ปฏิบัติหน้าที่ในจังหวัดชายแดนใต้โดยข้าราชการตำรวจที่มีรายได้มากกว่ามีความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่มากกว่าข้าราชการตำรวจที่มีรายได้น้อยกว่า และปทุมพร สุขอาษา (2546) พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบล จังหวัดสมุทรสงคราม นอกจากนี้ ปารมี เพ็ชรคุ้ม (2544) ก็พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การ

จากผลการวิจัย จะพบว่า คุณลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้ อาจเนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้อำนาจว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ จะเป็นเพศหญิง หรือเพศชาย อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมมากน้อยเพียงไร และสถานภาพสมรสเป็นอย่างไร กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนจะต้องปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกมจึงสามารถปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ส่วนจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางลบ กล่าวคือร้านเกมที่มีจำนวน

เครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มากจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ น้อยกว่าร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย ทั้งนี้อาจเนื่องจากตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หมวดที่ 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต ข้อ 5 (5) กำหนดให้มีการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ เว้นแต่เป็นร้านวิดิทัศน์ที่มีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่ถึง 15 ชุด นั้นจะเห็นได้ว่า ร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มากจะมีข้อปฏิบัติตามกฎหมายเพิ่มมากขึ้นไปด้วย กล่าวคือถ้าผู้ประกอบการร้านเกมมีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ ภายในร้านมากกว่า 15 เครื่อง จะต้องเพิ่มการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงภายในร้าน จึงอาจเป็นไปได้ว่าผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มาก เห็นว่าเป็นเรื่องยุ่งยากที่จะต้องปฏิบัติเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มภาระค่าใช้จ่าย และอีกประการหนึ่งก็คือร้านเกมที่เพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมมากขึ้นซึ่งอาจมากกว่า 15 เครื่องแต่ยังอยู่ในเกณฑ์อัตราค่าธรรมเนียมที่ได้ขออนุญาตไว้ในตอนต้นคือ 1-20 ชุด นั้นไม่ต้องแจ้งต่อสำนักงานวัฒนธรรมเพื่อออกใบอนุญาตใหม่ทำให้ผู้ประกอบการเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกม แต่ไม่ได้เพิ่มการติดตั้งกล่องวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงด้วย ตามที่กฎกระทรวงกำหนดฯ ดังนั้นจึงส่งผลให้ร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกมมาก มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 น้อย ส่วนเรื่องรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเพิ่มขึ้นทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มากขึ้นนั้น ทั้งนี้อาจเนื่องจากรายได้เป็นปัจจัยสำคัญเป็นความต้องการและเป็นสิ่งจูงใจในการประกอบการร้านเกม ในขณะที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 นั้นเป็นกฎหมายที่เข้ามาควบคุมการประกอบการร้านเกม ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้จากการประกอบการมาก ก็ไม่อยากจะสูญเสียรายได้ไป เพราะถ้าหากไม่ปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าว จะต้องได้รับโทษทางปกครองตามมาตรา 71 แห่ง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 คือ อาจจะถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต หรือถูกสั่งเพิกถอนใบอนุญาต ซึ่งหมายถึงการจะต้องสูญเสียรายได้ไปในระหว่างที่ถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต อีกทั้งถ้าผู้ประกอบการร้านเกมในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ก็จะต้องรับโทษทางอาญาตาม มาตรา 82 แห่ง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551) ก็จะต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน ทำให้ต้องสูญเสียรายได้ และมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นโดยเหตุที่ไม่จำเป็น ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้มาก จึงปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยอนุญาตและประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มาก

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า คุณลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครราชสีมา ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ส่วนจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครราชสีมา เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 3 สมมติฐานที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ความรู้ ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยมีผู้ประกอบการร้านเกม เพียงร้อยละ 14.9 เท่านั้นที่มีความรู้ในระดับสูง

เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมตอบถูกมากที่สุด คือ จำนวนระยะเวลา(ปี) ที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ทั้งนี้เนื่องจากการยื่นขอต่อใบอนุญาตนั้นเป็นสิ่งที่ผู้ประกอบการร้านเกมต้องทราบ เพราะหลังจากได้ยื่นขอรับใบอนุญาตไปแล้วนั้น เมื่อครบกำหนดก็ต้องยื่นต่อใบอนุญาต มิเช่นนั้นจะไม่สามารถเปิดให้บริการร้านเกมต่อไปได้ เพราะตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 82 นั้น ผู้ใดฝ่าฝืนจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ จึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมมีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในเรื่องดังกล่าว ผู้ประกอบการร้านเกมเลยตอบคำถามข้อนี้ถูกมากที่สุด ส่วนข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมตอบถูกน้อยที่สุดคือ อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาตประกอบการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่ายภายในร้าน ทั้งนี้เนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ประกอบการที่

ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชแล้วทั้งสิ้น ซึ่งหมายถึงว่ากลุ่มตัวอย่างทุกร้าน ได้รับใบอนุญาตประกอบการร้านเกมเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อได้ใบอนุญาตไปแล้วนั้นผู้ประกอบการก็ต้องศึกษาถึงข้อกำหนดเกี่ยวกับใบอนุญาตนั้นและปฏิบัติตาม นั่นก็คือการแสดงใบอนุญาตประกอบการร้านเกมไว้ในที่เปิดเผยและมองเห็นได้ง่ายภายในร้าน เลยไม่มีความกังวลในเรื่องที่จะต้องจ่ายค่าปรับเมื่อทำผิดกฎหมาย ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมจึงอาจจะไม่ได้ให้ความสนใจ และไม่ทราบอัตราค่าปรับในกรณีทำผิดกฎหมายในข้อนี้ เพราะตนเองไม่กระทำผิดกฎหมายข้อนี้อย่างแน่นอน จึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมตอบข้อคำถามนี้ได้ถูกต้องน้อยที่สุด

จากผลการวิจัย ความรู้ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 และไม่สอดคล้องกับการศึกษาของขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) ซึ่งพบว่า ความรู้ในการทำธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปาและณัฐศาสตร์ โสภา (2549) พบว่า ความรู้เกี่ยวกับงานที่ลูกจ้างปฏิบัติมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย อีกทั้ง รณิษฐา เกียรติศิริ (2547) ก็พบว่า ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายความปลอดภัย ข้อปฏิบัติความปลอดภัยและกฎด้านความปลอดภัยของโรงงาน มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายความปลอดภัยของลูกจ้าง ในลักษณะแปรผันตามกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากงานวิจัยนี้ผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนใหญ่จะมีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีระดับความรู้ไม่แตกต่างกันนัก จึงส่งผลให้การปฏิบัติก็ไม่แตกต่างกันด้วย และนอกจากนี้ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องปฏิบัติและห้ามไม่ให้ปฏิบัติ ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องศึกษาให้เข้าใจเพราะเป็นสิ่งที่ต้องใช้ในการประกอบอาชีพ เพราะหากผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว จะต้องระวางโทษ ซึ่งมีทั้งโทษทางปกครองและโทษอาญา

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความรู้ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 4 สมมติฐานที่ 3 ทศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการกิจการร้านวิดิทัศน์ ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทศนคติกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ทศนคติของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

เมื่อพิจารณาในรายชื่อ พบว่าทศนคติที่ผู้ประกอบการร้านเกมเห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุด คือ การเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาวเป็นการแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และทศนคติที่ผู้ประกอบการร้านเกมไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุดคือ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการร้านเกม และการห้ามขายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม ทั้งนี้ อาจเนื่องจาก จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าโครงการร้านเกมสีขาว เป็นโครงการซึ่งจัดให้มีขึ้นโดยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) จากแนวคิดที่ว่านอกจากการควบคุมร้านเกมให้ปฏิบัติตามกฎหมายแล้ว ภาครัฐควรจะช่วยส่งเสริมผู้ประกอบการที่ดี ซึ่งเป็นการปฏิบัติงานในเชิงบวก เป็นการประสานความร่วมมือจากทุกฝ่าย ในการพัฒนาสถานประกอบการให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของสังคม ผู้ประกอบการอาจเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดีต่อร้านเกม เพราะถ้าร้านเกมเป็นร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชน จะเป็นที่ยอมรับของผู้ปกครองและสังคมว่าเป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ มีความปลอดภัยเพียงพอสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งผู้ปกครองสามารถวางใจได้ว่าร้านดังกล่าวจะมีส่วนช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่เข้าไปใช้บริการให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม ตลอดจนไม่ปล่อยให้ร้านเกมกลายเป็นแหล่งมั่วสุมหรือมีสิ่งเสพติดจำหน่าย อีกทั้งตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า อยากให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เป็นสื่อกลางช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจและยอมรับว่าร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ตที่ดีและมีจิตสำนึกที่ดีก็มีอยู่ และให้การยอมรับ ไม่ใช่มีแต่ข่าวในทางลบ และควรจัดให้มีการรวมกลุ่มทำกิจกรรมดีๆ เป็นประโยชน์ต่อสังคม และมีการประชาสัมพันธ์ สื่อสาร เรื่องราวดี ๆ เหล่านี้ให้ประชาชนโดยทั่วไปได้รับทราบ เพราะร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎหมายก็มีเป็นจำนวนมาก ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกมจึงมีทศนคติเห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุดกับข้อที่กล่าวว่าการเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาวเป็นการแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ส่วนกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 มีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการร้านเกม และการห้ามขายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและ

ไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม มีผู้ประกอบการร้านเกมไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 นั้นมีข้อกำหนดบางข้อที่ส่งผลกระทบต่อรายได้ของผู้ประกอบการร้านเกม เช่น การจำกัดเวลา และอายุของผู้ใช้บริการ ซึ่งตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 หมวด 2 การประกอบกิจการร้านวิดีโอ ข้อ 12 (1) ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด (2) ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ข้อกำหนดดังกล่าวนี้อาจเป็นสาเหตุให้ผู้ประกอบการร้านเกมสูญเสียรายได้บางส่วนไป ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมจึงเห็นว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอไม่มีประโยชน์ต่อตนเอง จึงส่งผลให้มีทัศนคติที่ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งในเรื่องนี้มีมากที่สุด

จากผลการวิจัย ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 และไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ อภิชัย พูลศักดิ์ (2552) ซึ่งพบว่า ทัศนคติของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล จังหวัดจันทบุรี มีความสัมพันธ์กับความพร้อมในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล และขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) ซึ่งพบว่า ทัศนคติต่อการให้บริการของผู้ประกอบการธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้สังวาล แสงรุจิ (2547) ก็พบว่า ความคิดเห็นของผู้ประกอบการโรงงานที่มีต่อพระราชบัญญัติโรงงาน พ.ศ. 2535: กรณีศึกษาโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำทะเล ในเขตอำเภอเมืองสมุทรสาครนั้น ผู้ประกอบการทั้งหมดมีทัศนคติและความคิดเห็นว่าเห็นด้วยกับการมีกฎหมายพระราชบัญญัติโรงงานไว้ควบคุมและจัดระเบียบโรงงาน เพื่อป้องกันมิให้มีการดำเนินกิจการส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน แต่คิดว่าบางมาตราไม่เอื้อต่อการลงทุน ไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่ก้าวหน้าไปด้วยเทคโนโลยีและการแข่งขันกันอย่างรุนแรง ทั้งนี้เนื่องจาก จากการทบทวนวรรณกรรมจะเห็นได้ว่า ทัศนคติคือ ความคิดเห็น ความเชื่อ และความรู้สึกรวมของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบุคคล หรือสถานการณ์ โดยอาจรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบ ดังนั้นทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องจึงเป็น

ความรู้สึกละอายใจของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยอาจรู้สึกทางบวก (ชอบ) หรือทางลบ (ไม่ชอบ) ส่วนกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องนั้น เป็นกฎหมายที่มีเจตนารมณ์ที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพราะฉะนั้นเมื่อเป็นกฎหมายซึ่งมีผลบังคับใช้แล้ว ไม่ว่าผู้ประกอบการร้านเกมจะมีทัศนคติต่อกฎหมายนั้นเป็นอย่างไร ก็จะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดกฎหมายดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะถ้าไม่ปฏิบัติตามก็ต้องรับโทษซึ่งมีทั้งโทษทางปกครองและโทษทางอาญา

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 5 สมมติฐานที่ 4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมาก มีโอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 1.1 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดน้อย

เมื่อพิจารณาในรายข้อ จะเห็นว่าผู้ประกอบการร้านเกมได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดด้านประเมินคุณค่าโดยได้รับการตรวจประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปีมากที่สุด และได้รับการสนับสนุนน้อยที่สุดได้แก่ การสนับสนุนด้านทรัพยากร คือ การสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกม ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า โดยหน้าที่แล้วเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจะต้องออกตรวจประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปีทำให้มีโอกาสที่จะพบปะพูดคุย เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 กับผู้ประกอบการร้านเกมมีมาก ดังนั้นการสนับสนุนใน

ด้านนี้จึงมีมากที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่ต้องกระทำโดยหน้าที่อยู่แล้ว ส่วนเรื่องงบประมาณที่มีการสนับสนุนน้อยที่สุดนั้นอาจเนื่องจากการให้บริการร้านเกมเป็นการประกอบการของเอกชนซึ่งเป็นกิจการที่มุ่งเน้นผลประโยชน์ของเอกชนเอง มิได้เป็นบริการสาธารณะที่มุ่งเน้นผลประโยชน์ของประชาชนแต่อย่างใด ผลประโยชน์หรือผลกำไรที่ได้รับก็เป็นของเอกชน ดังนั้นจึงส่งผลให้รัฐซึ่งในที่นี้หมายถึงสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเข้าไปสนับสนุนในเรื่องงบประมาณน้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ

จากผลการวิจัย การได้รับการสนับสนุนทางสังคมซึ่งในที่นี้หมายถึงการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 5 และสอดคล้องกับการศึกษาของ จันทกาญจน์ นกแก้ว (2551) ซึ่งพบว่าการสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทในการจัดการเหตุรำคาญของเจ้าพนักงานท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม และอำนาจนาถ เอียดสกุล (2550) พบว่า แรงสนับสนุนทางสังคม สามารถร่วมกันทำนายการปฏิบัติงานของคณะกรรมการกองทุนหมู่บ้าน อำเภอบ้านแพ้ว จังหวัดสมุทรสาคร นอกจากนี้ สิริพร สุขโข (2546) ก็พบว่า แรงสนับสนุนจากผู้บริหาร มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของเจ้าหน้าที่ในการพัฒนาและรับรองคุณภาพโรงพยาบาลตากสินเช่นกัน ทั้งนี้เนื่องจากการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ต้องอาศัยการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในด้านต่างๆ ซึ่งได้แก่ การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์ ด้านการประเมินคุณค่า ด้านข้อมูลข่าวสาร และด้านทรัพยากร โดยสัมพันธ์กับแนวคิดของ ดิว และคณะ (Due et al, 1999: 662-663) ซึ่งกล่าวว่าการสนับสนุนทางสังคมเป็นสิ่งที่บุคคล ได้รับโดยตรงจากบุคคลหรือกลุ่ม อาจเป็นด้านข่าวสาร เงิน กำลังคน หรือด้านอารมณ์ ซึ่งผลักดันให้ผู้รับไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ นั่นก็คือ การได้รับการสนับสนุนจากวัฒนธรรมในด้านต่างๆผลักดันให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 นั่นเอง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 6 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ปัญหาและอุปสรรค

จากการตอบแบบสอบถามของ ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ ตอบแบบสอบถามว่า กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตาม ร้อยละ 70.3 รองลงมา มีปัญหา และ ไม่มีเพราะไม่ทราบกฎหมาย ร้อยละ 22.3 และ 7.4 ตามลำดับปัญหา โดยปัญหาและอุปสรรค 3 ลำดับแรกได้แก่ การจำกัดเวลา และอายุของผู้เข้าใช้บริการร้านเกมมากเกินไป การบังคับใช้กฎหมาย และการดูแลร้านเกมของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องยังไม่เคร่งครัด และไม่ทั่วถึง และการไม่เข้าใจในรายละเอียดกฎของกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกมและประชาชนทั่วไป

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบการร้านเกม โดยสรุปได้ดังนี้

ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการร้านเกมควรจะทำตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด มีจรรยาบรรณในการประกอบกิจการร้านเกม ควรมีการกำหนดมาตรฐานของราคาให้ให้มีอัตราค่าบริการเท่ากัน ร่วมกันจัดตั้งสมาคมผู้ให้บริการ เพื่อให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบเป็นแบบอย่างเดียวกัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และก่อนเปิดร้านเกมควรศึกษากฎระเบียบให้เข้าใจก่อน

ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ผู้ประกอบการร้านเกมได้เสนอแนะว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรจะให้ผู้ประกอบการหรือเจ้าของร้านเกมเป็นผู้พิจารณาเรื่องเวลาในการเปิดให้บริการด้วยตนเอง ไม่ควรกำหนดเวลาและอายุ แต่ควรกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่น การใช้งานมากกว่า เช่น อายุกี่ปี ห้ามเล่นเกมในเวลาใด และห้ามเล่นเกมประเภทไหน โดยอนุโลมในกรณีที่หาข้อมูลในด้านการศึกษา และควรมีการกวดขันจับกุมร้านที่ไม่ได้ขอรับใบอนุญาต หรือร้านที่มีใบอนุญาตแต่ เปิด-ปิดไม่ตรงเวลา ควรลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างจริงจัง ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด และมีการติดตามผลอยู่ตลอดเวลา และควรเข้ามารับทราบปัญหาจากผู้ประกอบการร้านเกมโดยตรง หรือส่งแบบสอบถามมารับทราบข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นจริงจากทางร้านเกม

รวมทั้งควรเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และในการดำเนินงานควรอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ควรจัดทำเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎหมายการประกอบกิจการร้านเกม เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้ศึกษาทำความเข้าใจ และไว้แจกให้ผู้ปกครอง ตลอดจนถึงเด็ก และบุคคลทั่วไปที่มาใช้บริการได้ทราบโดยทั่วถึงกัน และควรส่งเอกสาร หรือข่าวสารที่เป็นสาระสำคัญ หรือข้อกำหนด ข้อกฎหมายต่างๆตลอดจน ความรู้ใหม่ ๆ ไปยังร้านเกม ควรจัดให้มีเจ้าหน้าที่ออกไปเยี่ยมชมตามร้านเกมอย่างสม่ำเสมอ พบปะพูดคุย ให้ความรู้ และคำแนะนำต่าง ๆ ควรมีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกมเป็นประจำทุก ๆ ปี และควรผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เช่น ภาพยนตร์โฆษณา เกี่ยวกับผลดี ผลเสียต่อการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนเป็นต้น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรเป็นสื่อกลางทำหน้าที่เป็นตัวกลางช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจและยอมรับว่าร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ตที่ดีและมีจิตสำนึกที่ดีก็มีอยู่ และจัดให้มีการรวมกลุ่มจัดทำกิจกรรมดี ๆ เป็นประโยชน์ต่อสังคม และมีการประชาสัมพันธ์ สื่อสาร เรื่องราวดี ๆ เหล่านี้ให้ประชาชนโดยทั่วไปได้รับทราบ เพราะร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎหมายก็มีเป็นจำนวนมาก เพิ่มความเอาใจใส่ให้มากขึ้น และควรตรวจตราให้ทั่วถึง โดยไม่เลือกตรวจเฉพาะร้านใดร้านหนึ่งเท่านั้น และไม่ควรตรวจเฉพาะร้านที่มีใบอนุญาต ควรจะตรวจให้ทั่วถึงทุกร้าน โดยอาจตรวจร้านเกมสัปดาห์ละครั้ง และทุกร้าน เพราะบางร้านปิดหน้าร้านแต่ให้เด็กเข้าหลังร้าน และบางร้านก็เปิดให้เล่นอย่างโจ่งแจ้ง ควรตรวจสอบอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อจะได้รู้ว่าผิดกฎกระทรวงข้อใด จะได้มีการปรับปรุงและปฏิบัติให้ถูกต้อง อีกทั้งยังอยากให้เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเข้ามาดูแลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์เรื่องแผ่นเกมด้วยถ้าสามารถทำได้ เพราะเป็นช่องว่างทางกฎหมายให้บุคคลบางกลุ่มเอามาหาผลประโยชน์ การต่อใบอนุญาต มีขั้นตอนที่ยุ่งยากเกินความจำเป็นเกินไป โดยไม่แตกต่างจากการขออนุญาตใหม่ ควรจะมีการลดขั้นตอนลงให้แตกต่างจากการขอใบอนุญาตครั้งแรก ผู้ประกอบการร้านเกมจะให้ความร่วมมือกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอย่างเต็มที่ ถ้ามีเอกสารขอความร่วมมือ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทั้งนี้ และทั้งนี้ก็ต้องดูที่ความเหมาะสมด้วย

ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ ผู้ประกอบการร้านเกมได้เสนอแนะว่า ผู้ใช้บริการร้านเกมควรจะใช้บริการร้านเกมตามเกณฑ์อายุและเวลาที่กำหนด และไม่ควรเล่นเกินครั้งละ 2 ชั่วโมง ควรเลือกร้านที่เกมที่ดูแล้วปลอดภัย ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของยาเสพติดและการพนัน และต้องคำนึงถึงผลกระทบของผู้ประกอบการเมื่อผู้ใช้บริการกระทำผิด และควรเล่นเกมเพื่อการผ่อนคลายเท่านั้น ต้องมีการจำกัดเวลาเล่นของตนเอง อย่าเล่นจนเป็นการติดเกม

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น(ผู้ประกอบการร้านเกม) ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ ได้แก่ ปัจจัยคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะ และ การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) ประชากรกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 168 ร้าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกันจำนวน 30 ชุด แบบสอบถามเรื่องความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.864 และแบบสอบถามเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.724 ได้รับแบบสอบถามกลับคืนทางไปรษณีย์ จำนวน 148 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 88.10 วิเคราะห์หาร้อยละและค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ขึ้นต้นโดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) และใช้การวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีต่อ โอกาสที่ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช จะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และใช้เป็นตัวทดสอบสมมุติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อยืนยันความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากรและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

สรุปผลการวิจัย

ผู้ประกอบการร้านเกมกว่าครึ่งเป็นเพศชาย มีอายุอยู่ในกลุ่ม 31-40 ปีมากที่สุด ส่วนใหญ่สมรสแล้ว และจบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมมา 1-7 ปี มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวน 2-14 เครื่อง และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,000-10,000 บาท และ 10,000-15,000 บาท ในอัตราที่ใกล้เคียงกัน ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ มีทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องระดับสูง ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดโดยรวมระดับปานกลาง ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม ความรู้และทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครราชสีมา แต่จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครราชสีมา โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มากจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 น้อย และผู้ที่มีรายได้เฉลี่ยจากการประกอบการร้านเกมมากจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ มาก และผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมากจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มาก

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยพบว่า การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมมากกว่าครึ่งอยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน โดยเฉพาะในเรื่องการติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกิดค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ กำหนด การติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน และการติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน ซึ่งยังมีการ

ปฏิบัติอยู่ในระดับที่ต่ำเมื่อเทียบกับการปฏิบัติในข้ออื่นๆ อีกทั้งเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้ก็เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนั้นเมื่อร้านเกมยังมีระบบการป้องกันความปลอดภัยดังกล่าวในระดับต่ำก็อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชนผู้เข้าใช้บริการได้ และไม่เป็นไปตามเจตนารมณ์ของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ คือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพิจารณาหามาตรการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าวให้ครบถ้วนโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนดังกล่าวข้างต้น

2. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมยังมีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ โดยจากแบบสอบถามเรื่องปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ จะเห็นได้ว่ายังมีผู้ประกอบการร้านเกมบางส่วนตอบว่าไม่มีปัญหาเพราะไม่ทราบข้อกฎหมาย และเมื่อดูในรายละเอียดของคำถามเกี่ยวกับความรู้ พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมมีความรู้ต่ำในข้อต่อไปนี้คือ อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่ายภายในร้าน บทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาตหรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต เอกสารหลักฐานที่ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบการร้านเกมจะต้องยื่นพร้อมคำขออนุญาตนายทะเบียน เอกสารและหลักฐานที่ผู้ประสงค์จะประกอบการร้านเกมต้องยื่นต่อนายทะเบียนพร้อมกับคำขอรับใบอนุญาต ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ คือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น โดยอาจมอบหมายต่อให้หน่วยงานที่รับผิดชอบในแต่ละอำเภอรับไปดำเนินการ เช่นการจัดประชุม อบรม การส่งเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการประกอบการร้านเกม ข่าวสาร หรือสาระสำคัญ ความรู้ใหม่ ๆ ไปยังร้านเกม การออกไปเยี่ยมชมร้านเกม และผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เป็นต้น แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดก็ต้องเข้าไปตรวจสอบดูแลควบคู่กันไปด้วย

3. จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมมีทัศนคติไม่เห็นด้วยมากที่สุดในเรื่องกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 มีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการร้านเกม และ การห้ามฉายวิดีโอที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม ทั้งนี้เนื่องจากกฎกระทรวงฯ มีข้อกฎหมายบางข้อที่ส่งผลกระทบต่อรายได้ จึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมมีทัศนคติไม่เห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าวมากที่สุด

และจากข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกม พบว่าได้เสนอแนะให้ร้านเกมทำตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด มีจรรยาบรรณ ไม่เห็นแก่รายได้จนละเลยกฎข้อห้าม ต้องทำดี คิดดี ประพฤติดีต่อสังคมด้วยจิตสำนึกของผู้ให้บริการ และต้องให้ความสำคัญ มีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคม ต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งจะเห็นได้ว่ายังมีกลุ่มผู้ประกอบการที่มีทัศนคติเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าวอยู่ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหามาตรการในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้ประกอบการกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยในเรื่องนี้ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าการปรับเปลี่ยนและสร้างทัศนคติที่ดีอาจกระทำโดย การติดต่อสื่อสารและการให้ข้อมูลเพิ่มเติม จะทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมมีข้อมูลที่ถูกต้องยิ่งขึ้นและมีข้อมูลเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องข้อกฎหมายชัดเจนขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ โดยข้อมูลข่าวสารต่างๆเพิ่มเติมนั้นต้องเป็นข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน และการให้การเสริมแรงแก่การเปลี่ยนทัศนคติ โดยใช้ระบบการให้รางวัลและการลงโทษ การเสริมแรง เช่น การให้รางวัล การแสดงความยอมรับ หรือสนับสนุนพฤติกรรมหรือทัศนคติที่สำนักงานวัฒนธรรมต้องการ ผู้ประกอบการจะเกิดการเรียนรู้และปรับทัศนคติตามที่สำนักงานวัฒนธรรมต้องการ ส่วนการลงโทษเพื่อบังคับให้ผู้ประกอบการเปลี่ยนทัศนคติหรือพฤติกรรมที่ไม่ต้องการ เช่นการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัดด้วยการลงโทษอย่างจริงจัง เป็นต้น นอกจากนี้อาจปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้ประกอบการร้านเกมโดยการใช้อิทธิพลของกลุ่ม ซึ่งมีผลต่อการสร้างและเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคล เพราะกลุ่มจะเป็นรูปแบบของพฤติกรรมหรือทัศนคติของสมาชิกในกลุ่มซึ่งจะต้องถือปฏิบัติตาม ดังนั้นการใช้อิทธิพลกลุ่ม จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ประกอบการร้านเกมได้

4. จากผลการวิจัยพบว่า การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็นตัวแปรที่ทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มากขึ้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้าไปให้การสนับสนุนในด้านต่างๆให้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ การติดตามตรวจประเมินร้าน และ โดยเฉพาะด้านทรัพยากร ซึ่งได้แก่ การได้รับการสนับสนุนเครื่องมือ / อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ เพื่อใช้ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 กำหนด ซึ่งได้รับการสนับสนุนน้อยที่สุด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนรัฐบาลจึงควรเข้าไปสนับสนุนในด้านนี้ให้มากขึ้น เพื่อให้ร้านเกม เป็นสถานประกอบการที่มีความปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชนตลอดจนผู้เข้าใช้บริการรายอื่น ๆ ส่วนอุปกรณ์หรือเครื่องมือต่าง ๆ ซึ่งทางสำนักงาน

วัฒนธรรมจังหวัดไม่ได้รับจัดสรรมาจากกระทรวงวัฒนธรรม ทำให้ไม่สามารถสนับสนุนต่อไปยังผู้ประกอบการร้านเกมได้นั้น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด อาจเพิ่มการแจกจ่ายเครื่องหมาย หรือป้ายแสดงข้อกำหนดของร้านเกม หรือสติ๊กเกอร์ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นส่วนที่ได้รับจัดสรรมาจากกระทรวงวัฒนธรรม และส่วนที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชจัดทำขึ้นให้ทั่วถึงทุกอำเภอในจังหวัดนครศรีธรรมราช และควรยกย่องชมเชยร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วน เพื่อเป็นกำลังใจให้ร้านเกมเหล่านั้นเป็นตัวอย่างที่ดีแก่ร้านเกมอื่น ๆ เป็นการกระตุ้นให้ร้านเกมอื่น ๆ เห็นความสำคัญและหันมาปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ อย่างเคร่งครัดและครบถ้วนมากยิ่งขึ้น โดยอาจจะเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์รณรงค์ยกย่องร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วนด้วยการประชาสัมพันธ์ทางสถานีวิทยุต่าง ๆ หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นภายในจังหวัด และสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทยจังหวัดนครศรีธรรมราช ตลอดจน วารสาร เว็บไซต์ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช และของกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น

5. จากผลการวิจัย พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมมีความรู้ดีกว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีการกำกับดูแลร้านเกมไม่ครอบคลุม และไม่เคร่งครัด อีกทั้งมีการดำเนินการสองมาตรฐานเกี่ยวกับการตรวจร้านเกม ไม่มีการกวัดจันจับกุม และไม่มีการลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างจริงจัง แต่จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมพบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชมีโครงการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และมีแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงและระเบียบที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งแสดงว่า ผู้ประกอบการร้านเกมยังมีการรับรู้ในเรื่องนี้น้อย ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ เพื่อความโปร่งใสและเป็นธรรม เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดควรแจ้งผลการตรวจร้านเกมให้ร้านเกมทุกร้านได้ทราบโดยทั่วถึงกัน ทุกอำเภอภายในจังหวัด เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้ประกอบการร้านเกมเห็นว่า ได้นำกฎหมายมาบังคับใช้กับร้านเกมทุกร้านด้วยความเสมอภาคเคร่งครัด และยุติธรรม และไม่ได้เลือกปฏิบัติแต่อย่างใด ผู้ประกอบการร้านเกมจะเห็นว่าสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้มีการตรวจร้านเกมทุกร้านอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ได้ปฏิบัติโดยการเลือกตรวจเฉพาะร้านใดร้านหนึ่งเท่านั้น และจะได้คลายความรู้สึกที่ไม่ดี ความรู้สึกที่ไม่ได้รับความเสมอภาค และความความรู้สึกที่ไม่ได้รับความยุติธรรมในการบังคับใช้กฎหมายลงไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ประกอบการร้านเกมหันมาปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัดและครบถ้วนยิ่งขึ้น

6. จากผลการวิจัยพบว่า ร้านเกมที่มีเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มากปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ น้อย และจากเงื่อนไขในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552

ร้านเกมที่มีเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ 15 เครื่องขึ้นไปจะต้องติดตั้งเครื่องดับเพลิงและกล้องวงจรปิดด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าเงื่อนไขนี้ไม่สอดคล้อง กับเงื่อนไขในกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และกิจการวิทยุทัศน์ พ.ศ.2552 กล่าวคือ ถ้าผู้ประกอบการร้านเกมประสงค์จะเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมเกินกว่าอัตราค่าธรรมเนียมที่ได้ขออนุญาตไว้ ต้องแจ้งต่อนายทะเบียน พร้อมชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามสัดส่วนของจำนวนเครื่องที่เพิ่มขึ้นและอายุใบอนุญาตที่ยังเหลืออยู่ โดยถ้าเพิ่มจำนวนจากเดิมเป็น 15 เครื่องขึ้นไป แต่ไม่เกิน อัตราค่าธรรมเนียมที่ขออนุญาตไว้ครั้งแรก คือ 1-20 ชุด ร้านเกมก็ไม่ต้องขออนุญาตใหม่ แต่ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ.2552 ถ้ามีจำนวนเครื่องเล่นเกม 15 เครื่องขึ้นไป ต้องติดตั้งกล้องวงจรปิด กับเครื่องดับเพลิง เพิ่มขึ้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่า ควรปรับปรุงให้เงื่อนไขในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และวิทยุทัศน์มีความสอดคล้องกัน โดยในขั้นตอนเพิ่มเครื่องเล่นควรมีการเพิ่มมาตรการทางกฎหมายไปด้วย เช่นถ้าเพิ่มเครื่องเล่นจากเดิมเป็น 15 เครื่องขึ้นไปต้องยื่นแจ้งต่อสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดด้วย เพื่อสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจะได้เข้าไปตรวจสอบ ให้ร้านเกมเพิ่มกล้องวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงควบคู่กันด้วยเพื่อจะได้เป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิทยุทัศน์ พ.ศ.2552 เป็นต้น

7. การจำกัดเวลา และอายุของผู้เข้าใช้บริการมีผลกระทบกับเด็กและเยาวชนกลุ่มที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำเรื่องนี้ไปเสนอในระดับหน่วยงานที่สูงขึ้น เพื่อพิจารณาแยกประเภทของการเข้าใช้บริการ โดยอาจแยกเป็นผู้ที่เข้าใช้เพื่อความบันเทิงคือใช้ในการเล่นเกม กับกลุ่มผู้ที่เข้าใช้เพื่อการศึกษา เช่น การค้นคว้าหาข้อมูลในการประกอบการทำรายงานต่าง ๆ เพื่อจะได้ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความจำเป็นต้องเข้าใช้บริการเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา โดยอาจจะยกเว้นให้เป็นกลุ่มที่สามารถเข้าใช้บริการได้โดยไม่จำกัดเวลา และอายุ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะในผู้ประกอบการร้านเกมเท่านั้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ด้วย เช่น ในกลุ่มผู้ใช้บริการร้านเกม กลุ่มเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งเป็นผู้บังคับใช้กฎหมาย และกลุ่มผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการในร้านเกม เป็นต้น ซึ่งจะทำได้ข้อมูลที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพียงผู้ประกอบการร้านเกมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งจากการวิจัยในข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกมจะพบว่า ยังมีร้านเกมบางส่วนที่เปิดให้บริการโดยมิได้ขึ้นทะเบียนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนั้นเพื่อความครอบคลุมในการศึกษาวิจัยจึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มผู้ประกอบการร้านเกมที่ยังไม่ได้ขึ้นทะเบียนด้วย เพื่อจะได้ทราบว่าร้านเกมเหล่านั้นมีการเตรียมการจะขึ้นทะเบียนหรือไม่ อย่างไร หรือมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 เป็นอย่างไร

3. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นๆที่อาจส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เพิ่มเติม เช่น ที่ตั้งของสถานประกอบการร้านเกม ความพึงพอใจของผู้ประกอบการร้านเกมต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 เป็นต้น

4. ควรมีการศึกษาปัญหา และอุปสรรคของการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ในกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง 3กลุ่ม ซึ่งได้แก่ เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัด ผู้ประกอบการร้านเกม และผู้เข้าใช้บริการร้านเกมในเชิงลึก เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อจะได้ทราบข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการกำหนดมาตรการ หรือแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ตรงจุดมากขึ้น

5. ควรมีการศึกษากการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ในเขตจังหวัดอื่นทั่วทุกภาค เพื่อจะได้ข้อมูลในภาพรวมระดับประเทศ มาใช้ในการกำหนดนโยบายและแผนงานในการควบคุมร้านเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้ในระดับประเทศต่อไป

การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
CONFORMITY WITH THE MINISTERIAL REGULATIONS ON LICENSING AND OPERATION
OF VIDEO GAME SERVICE B.E. 2552 OF VIDEO GAME SERVICE ENTREPRENEURS IN
NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE

จิราพร คงทอง 5136400 PHPH/M

วท.ม.(สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: สุรชาติ วัฒนองคา Psych.D.(MANAGEMENT), เชษฐ รัชดาพรณานกุล
ศษ.ด.(ประชากรศึกษา), ดุสิต สุจิรารัตน์ วท.ม.(ชีวสถิติ), พิระ ศรีกรรณจิตร วท.ม.(ชีวสถิติ)

บทสรุปแบบสมบูรณั

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีและการสื่อสารยุคใหม่ คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ของเล่นและรูปแบบการเล่นของเด็กและเยาวชนมีการปรับเปลี่ยนไป วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาแทนที่ อาทิเช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ โปรแกรมเล่นเกมได้รับการพัฒนาอยู่เสมอเพื่อให้มีความดึงดูดและน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้เวลาทุ่มเทให้กับการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ จนเป็นการเสพติดเกม เกิดผลเสียด้านต่างๆตามมา ธุรกิจร้านเกมเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกพื้นที่ เพื่อรองรับความต้องการใช้บริการของเด็กและเยาวชน เด็กส่วนใหญ่ใช้บริการที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าที่บ้าน มีการใช้บริการที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 80.5 และผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ให้บริการเกมออนไลน์ ร้อยละ 70.4 เกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 48.1 โดยลูกค้าที่มาใช้บริการส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษาสูงถึงร้อยละ 84.1 การปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการโดยไม่จำกัด วัน เวลาและอายุให้เหมาะสม การใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป ใช้อุปกรณ์ไม่เหมาะสม ไม่ปลอดภัย มีการจำหน่ายบุหรี่และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ตลอดจนปล่อยให้มีการเสพติด มีการเล่นการพนันภายในร้าน มีสื่อลามกอนาจาร

อีกทั้งเกมการเล่นไม่ได้ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รวมถึงบางร้านตั้งอยู่ในทำเลที่ไม่ปลอดภัย และเปิดให้บริการเกมออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเห็นได้จากข่าวการเข้าตรวจจับร้านเกมที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายในจังหวัดต่าง ๆ ล้วนเป็นปัญหาทั้งสิ้น และจากปัญหาดังกล่าวรัฐบาลได้ใช้มาตรการทางกฎหมายเป็นเครื่องมือในการจัดระเบียบร้านเกม ใน พ.ศ. 2551 รัฐบาลได้ประกาศใช้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และต่อมาได้ประกาศใช้กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยมีเจตนารมณ์เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

ในปัจจุบันยังไม่มีข้อมูลการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ว่าเป็นอย่างไร จึงไม่สามารถทราบได้ว่าการใช้กฎหมายฉบับนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ทำให้ยากต่อการวางแผนควบคุมร้านเกมให้มีประสิทธิภาพ อีกทั้งจังหวัดนครราชสีมาเอง ก็เป็นอีกจังหวัดหนึ่งที่มีปัญหาเรื่องเด็กติดเกม และเรื่องร้านเกมเช่นเดียวกัน โดยเป็นข่าวทางสื่อต่าง ๆ เช่น ข่าวร้านเกมพิลึก-ซังนักเรียนให้เล่น ทั้งวัน-ทั้งคืน-มีกิน-นอนครบ ซึ่งเป็นข่าวที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก และจากประกาศของสำนักงานทะเบียนกลาง กรมการปกครอง เรื่อง จำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักร ตามหลักฐานทะเบียนราษฎร ประกาศ ณ วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2552 พบว่า จังหวัดนครราชสีมา เป็นจังหวัดที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดภาคใต้ ในขณะที่เดียวกันก็มีจำนวนร้านเกมเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากตามการพัฒนาทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีและเพื่อรองรับความต้องการของเด็กและเยาวชนด้วยเช่นกัน ดังนั้น สักส่วนของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้ใช้บริการร้านเกมจึงมีจำนวนมากกว่าหลายๆจังหวัด โดยมีร้านเกมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจำนวนทั้งสิ้น 652 ร้าน จึงมีความจำเป็นที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาในเรื่องการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นข้อมูลให้หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ใช้ประกอบการอ้างอิงในการหามาตรการเพื่อสนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด และเพื่อวางแผนกำกับดูแลร้านเกมให้มีประสิทธิภาพในการให้บริการแก่เด็กและเยาวชน อีกทั้งเพื่อเป็นแนวทางและรูปแบบให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในจังหวัดอื่นประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานและสังคมต่อไป

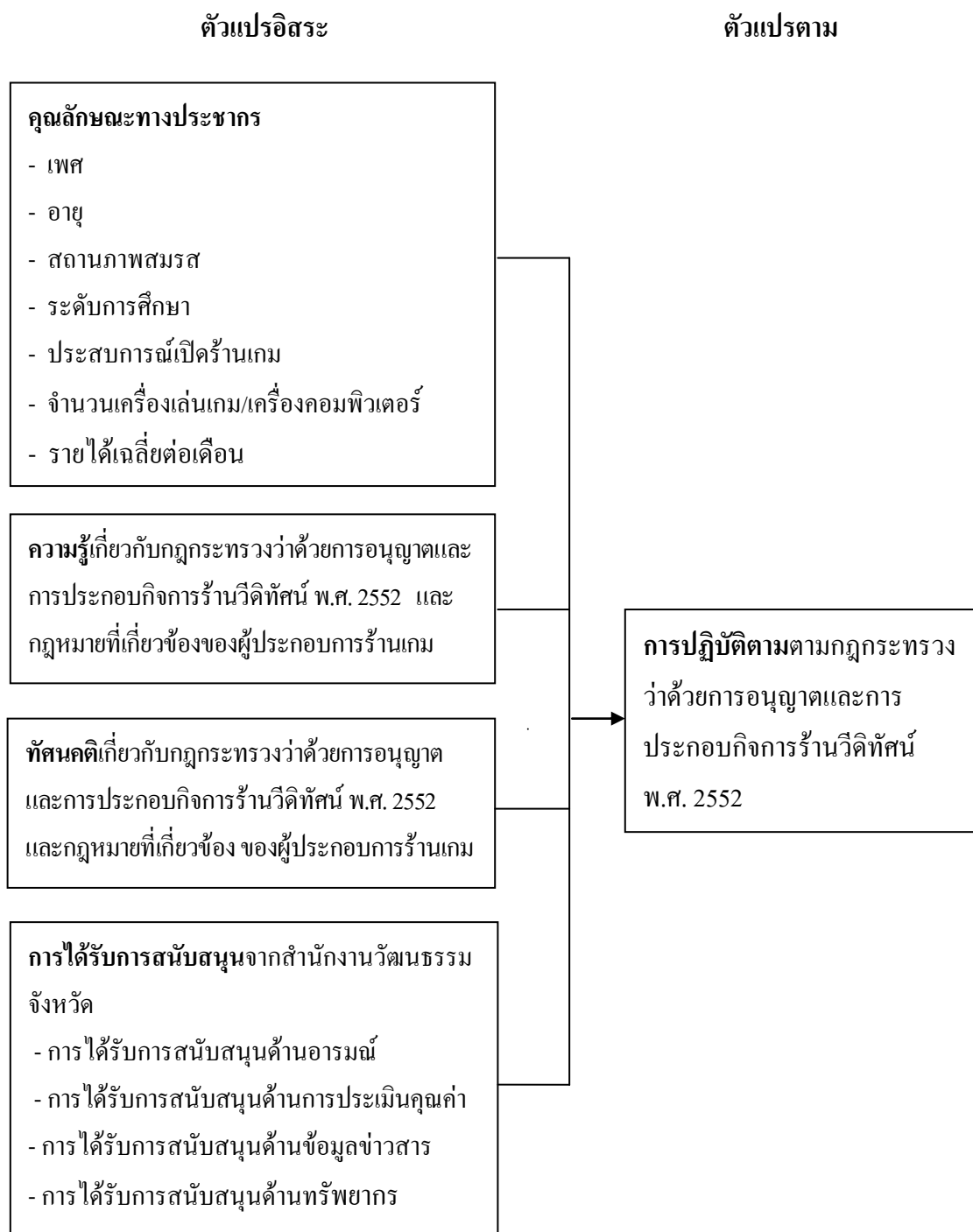
วัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ

1. ประเมินระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
2. อธิบายคุณลักษณะทางประชากร ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
3. ประเมินระดับความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

สมมติฐานในการวิจัย

1. คุณลักษณะทางประชากร ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552
2. ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บททวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมต่อสุขภาพ

ยีน ภู่วรรณ และณัช ภู่วรรณ, (2550) สรุปผลเสียของการติดเกมของเด็กและเยาวชน ไว้ดังนี้ การฟังเสียงเกม และเสียงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆเป็นระยะเวลานาน ส่งผลต่อประสาทหู และผลของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้ามีผลต่อเซลล์และเนื้อเยื่อร่างกาย หากคลื่นมีความถี่สูงขึ้นจนถึงขั้นเท่ากับรังสีเอ็กซ์จะมีผลทำให้เกิดการทำลายดีเอ็นเอ และมีผลต่อชีวิตได้ การเล่นเกมเป็นเวลานานมีผลกระทบต่อดวงตา อาจทำให้กล้ามเนื้อตามีปัญหา นัยน์ตาแห้ง ระคายเคืองตา รวมถึงอาการปวดตา นอกจากนี้ทำให้เกิดปัญหากับนิ้วและข้อมือ รวมถึงต้นแขนและคอ และมีรายงานมากขึ้นถึงผลของวิดีโอเกมในการกระตุ้นให้เกิดโรคลมชักขึ้น มีงานวิจัยหลายงานแสดงให้เห็นว่า เด็กที่เล่นวิดีโอเกมจะมีนิสัยก้าวร้าวเพิ่มขึ้น เด็กจะติดนิสสัยยอมแพ้ไม่เป็น ไม่รู้จักคำว่ารอ หงุดหงิดง่าย เกิดปัญหาทางด้านจิตใจกระทบโดยตรงกับความสัมพันธ์ในครอบครัว เด็กที่นั่งจ้องอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลา ขาดการออกกำลังกาย และรับประทานอาหารในขณะที่เล่นเกมหรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดปัญหาโรคอ้วนขึ้นและจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าขณะเด็กเล่นวิดีโอเกม เด็กจะมีความดันโลหิต การเต้นของหัวใจเพิ่มขึ้นมากกว่าปกติก่อนการเล่น

การเล่นเกมในแต่ละครั้งถ้าใช้เวลานานติดต่อกัน ก็จะส่งผลเสียต่อสุขภาพไม่ว่าจะเป็นสุขภาพกาย สุขภาพจิต อารมณ์ และส่งผลเสียต่อสังคมได้ และสำหรับงานวิจัยนี้ เกมการเล่นหมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ และเกมออนไลน์ที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติขึ้นโดยอาศัยอำนาจตาม มาตรา 29 ประกอบกับ มาตรา 33 มาตรา 41 มาตรา 43 และมาตรา 45 แห่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และเพื่อลดความซ้ำซ้อนขององค์กรที่รับผิดชอบในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเพียงองค์กรเดียว คือกระทรวงวัฒนธรรม สรุปได้โดยรวมดังต่อไปนี้

วิดีโอ หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ส่วนร้านวิดีโอ หมายถึง สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการเล่น หรือดูวิดีโอ

พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดีโอแห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดีโอโดยระบุอำนาจหน้าที่ ที่คณะกรรมการจะต้องปฏิบัติ ตลอดจนถึงสิ่งที่ผู้ประกอบการจะต้องปฏิบัติในการประกอบการร้านวิดีโอ โดยผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดีโอโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับผลประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัดจะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และจะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอทุก 5 ปี ต้องแสดงใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอไว้ในที่ที่เปิดเผย มองเห็นได้ง่ายภายในร้าน ซึ่งถ้าไม่ปฏิบัติตาม นายทะเบียนสามารถพิจารณาค่าปรับทางปกครองได้ในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ และกรณีที่ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ ผู้รับอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาตภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว นอกจากนี้กรณีที่ผู้ประกอบการร้านวิดีโอจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดีโอโดยไม่มีใบอนุญาต หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้ หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาตจะต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท โดยในงานวิจัยนี้ ร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง ร้านเกมคอมพิวเตอร์ และร้านเกมออนไลน์ ที่เปิดให้บริการเล่นเกม

กฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และกิจการวิดีโอ พ.ศ. 2552

1. ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอ ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดีโอไม่เกิน 20 ชุด ฉบับละ 1,000 บาท เกิน 20 ชุด แต่ไม่เกิน 50 ชุด ฉบับละ 2,000 บาท และเกิน 50 ชุด ฉบับละ 3,000 บาท

2. การตรวจพิจารณาวิดีโอที่มีลักษณะเป็นเกมการเล่น นาฬิกา 10 บาท เศษนาฬิกาให้ปิดทิ้ง แต่เมื่อรวมกันแล้วไม่เกิน 4,000 บาท และการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอ ฉบับละ 500 บาท ส่วนการเพิ่มจำนวนเรื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดีโอ ให้คิดค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามสัดส่วนของขนาดหรือจำนวนที่เพิ่มขึ้นและอายุใบอนุญาตที่ยังเหลืออยู่

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552

ผู้ประกอบการร้านเกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัด จะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด พร้อมด้วยหลักฐาน คือสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ตั้งของร้านโดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน ซึ่งร้านเกมนั้น ๆ จะต้องสะอาด ถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ มีทางเดินสะดวก อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงรบกวน มั่นคงแข็งแรง มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร มีการติดตั้งวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงภายในร้าน ทำเลปลอดภัย สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านจากภายนอกได้อย่างชัดเจน และในกรณีขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมในนามนิติบุคคล เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่หมดอายุ ผู้รับใบอนุญาตจะต้องแจ้งต่อนายทะเบียนเพื่อขอชำระค่าธรรมเนียม และขอออกใบอนุญาตฉบับใหม่ โดยผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมจะต้องยื่นคำขอต่อนายทะเบียนพร้อมด้วย สำเนาใบอนุญาตเดิม หรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ตั้งของร้านโดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน และเปิดบริการโดยให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ตั้งแต่เวลา 14.00 น.แต่ไม่เกิน 20.00 น. สำหรับงานวิจัยนี้ การประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง การประกอบกิจการร้านเกมโดยให้บริการเช่าเวลาในการเล่นเกมที่ทั้งที่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และไม่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยได้รับค่าเช่าเวลาเป็นการตอบแทน ส่วนผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกม โดยเป็นเจ้าของกิจการ

3. แนวคิดเกี่ยวกับโครงการร้านเกมสีขาว

ร้านเกมสีขาวจะเป็นร้านเกมประเภทใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้านเกมเพลย์สเตชัน หรือร้านเกมตู้ ซึ่งผู้ประกอบการที่เข้ารับการประเมินจากเจ้าหน้าที่ เข้าร่วมโครงการด้วยความสมัครใจ และเมื่อผ่านการประเมินจะได้รับเกียรติบัตร พร้อมตราสัญลักษณ์ร้านเกมสีขาว โดยร้านที่ได้รับใบเกียรติบัตรดังกล่าวต้องรักษามาตรฐานของคุณภาพของร้านให้ตลอด เพราะจะมีการตรวจประเมินจากเจ้าหน้าที่เป็นระยะ ๆ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2551) รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง จึงได้ดำเนินการขยายผลโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมมี

ส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม และพัฒนาให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชนต่อไป (สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์, 2551)

สรุปได้ว่า ร้านเกมส์ขาว หมายถึง ร้านเกมประเภทใดก็ตามที่ผ่านการประเมินและได้รับการรับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมแล้วว่าเป็นร้านที่ดี มีคุณภาพ และมีความปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน

4. แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติ

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของ การปฏิบัติไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

สุพัตรา สุภาพ (2545) การปฏิบัติตาม (conformity) เป็นการยอมรับปฏิบัติตามจุดหมายปลายทางและวิธีการที่สังคมกำหนด เพื่อต้องการประสบความสำเร็จ หรือทำตามที่สังคมเห็นว่าถูกต้อง และได้กล่าวถึงนักวิชาการ แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) ไว้ว่า เวเบอร์ได้แสดงทัศนคติว่า “การปฏิบัติหรือดำเนินการทางสังคมนั้นจะเกิดขึ้นต่อเมื่อบุคคลมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจที่จะดำเนินการไปในทางที่ผู้อื่นหรือบุคคลอื่นคาดหวังไว้”

แมกไนซ์ และ ซัตตอน (Mcknight and Sutton, 1994) กล่าวว่าไว้ว่า สังคมทุกสังคมย่อมกำหนดมาตรฐานของสังคม กำหนดให้บุคคลต้องปฏิบัติตาม ซึ่งการที่บุคคลในสังคมจะปฏิบัติตามนั้นขึ้นอยู่กับ กลยุทธ์ เทคนิค โดยทางตรงหรือทางอ้อมของผู้ที่ต้องการให้ปฏิบัติตาม ในการใช้เปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลในสังคม และการเชื่อฟังเป็นการทำตามคำสั่งของบุคคลอื่นซึ่งมีอำนาจชอบธรรมที่จะออกคำสั่งนั้นซึ่งก็คืออำนาจทางกฎหมายนั่นเอง

สรุปได้ว่า การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หมายถึง การปฏิบัติตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่เกี่ยวข้อง ของผู้ประกอบการร้านเกม ซึ่งได้แก่การปฏิบัติตามข้อกำหนดที่มุ่งควบคุมผู้ประกอบการร้านเกม และมุ่งคุ้มครองความปลอดภัยของเด็กและเยาวชน

5. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของ ความรู้ (Knowledge) ไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

สุรชาติ ฅ นองคาย (2550: 13) กล่าวว่า “ความรู้ หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ หรืออีกนัยความหมายหนึ่ง ความรู้หมายถึงความเข้าใจ หรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์ หรือ สิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง ได้คิด หรือ การปฏิบัติ หรือคัมภีร์ในแต่ละสาขา”

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ Webster's New Dictionary (1988 : 748) ได้ให้ความหมายของความรู้ว่า “ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง กฎเกณฑ์และโครงสร้างที่เกิดขึ้นจากการศึกษา หรือการค้นคว้า หรือเป็นความรู้เกี่ยวกับสถานที่ สิ่งของ หรือบุคคลที่ได้รับการสังเกต ประสบการณ์ หรือจากการรายงาน การรับรู้ข้อเท็จจริงเหล่านี้ต้องชัดเจนและต้องอาศัยเวลา”

สรุปได้ว่า ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 หมายถึง การจำได้ การรู้ในรายละเอียด ข้อเท็จจริง โดยมีความเข้าใจในรายละเอียดที่ระบุอยู่ในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อสามารถนำไปปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง

6. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

จากเอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมมนุษย์ในองค์กร ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชได้สรุปความหมายของทัศนคติของนักจิตวิทยาสังคมไว้หลายท่านซึ่งได้อธิบายความหมายไว้ต่าง ๆ กัน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2542) ดังนี้

จี ดับเบิลยู ออลพอร์ต (G.W. Allport) ได้ให้ความหมายทัศนคติว่า “ทัศนคติ คือ สภาวะทางจิต และสภาวะทางประสาทเกี่ยวกับความพร้อม ซึ่งเกิดขึ้นโดยอาศัยประสบการณ์เป็นตัวนำหรือมีอิทธิพลเหนือการตอบสนองของแต่ละบุคคล ที่มีต่อวัตถุและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน”

โจนาธาน แอล ฟรีดแมน และคณะ (Jonathan L. Freedman et. al.) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับทัศนคติว่า “ทัศนคติ หมายถึง ระบบที่มีลักษณะมั่นคงอันหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ องค์ประกอบด้านความรู้สึก และองค์ประกอบทางด้านแนวโน้มเชิงพฤติกรรมหรือการกระทำ”

โสภ ฐพิกุลชัย กล่าวถึงทัศนคติว่า “ทัศนคติเป็นการรวบรวมความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ ความคิดเห็น และความจริง รวมทั้งความรู้สึกซึ่งเราเรียกเป็นการประเมินค่าทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งทั้งหมดจะเกี่ยวพันกัน และจะบรรยายให้ทราบถึงจุดแกนกลางของวัตถุนั้นๆ”

สรุปได้ว่า ทัศนคติก็น่าจะ คือ ความคิดเห็น ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ โดยอาจรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบ แล้วส่งผลถึงพฤติกรรมที่แสดงออก สำหรับในงานวิจัยนี้ ทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หมายถึง ความคิดเห็น ความเชื่อ หรือ ความรู้สึก ของผู้ประกอบการร้านเกม ที่มีต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551

7. แนวคิดเกี่ยวกับการได้รับการสนับสนุนทางสังคม

การสนับสนุนทางสังคมนั้นมีทั้งความหมายที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันออกไปตามแนวคิดของผู้ศึกษาแต่ละท่าน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

บาร์เรรา (Barrera, 1982: 70) “การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง ความใกล้ชิด การช่วยเหลือโดยการให้สิ่งของ แรงงาน คำแนะนำ ข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลป้อนกลับและการมีส่วนร่วมทางสังคม”

เพนเดอร์ (Pender, 1987: 396) กล่าวว่า “การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง การที่บุคคลรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ การได้รับการยอมรับ ได้รับความรัก ความรู้สึกที่มีคุณค่าในตนเอง การเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่น และบุคคลจะได้รับการสนับสนุนนี้ โดยกลุ่มคนซึ่งอยู่ในระบบของสังคมนั้น เป็นผู้ให้การสนับสนุนด้านจิตอารมณ์ ด้านวัสดุอุปกรณ์ ข่าวสาร คำแนะนำต่าง ๆ อันจะทำให้บุคคลนั้นสามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม”

สรุปได้ว่า การสนับสนุนทางสังคมก็คือ สิ่งที่บุคคล ซึ่งหมายถึงผู้รับ ได้รับการช่วยเหลือ สนับสนุน จากบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งหมายถึงผู้ให้ โดยการให้การสนับสนุนในด้านอารมณ์ ด้านการประเมินคุณค่า ด้านข้อมูลข่าวสาร และการสนับสนุนด้านทรัพยากรซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้ที่ได้รับการสนับสนุนก้าวไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ หรือที่ได้วางไว้ และสามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมได้

ประเภทของแรงสนับสนุนทางสังคม

นักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของการสนับสนุนไว้แตกต่างกันไป ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ คิว และคณะ (Due et al, 1999: 662-663) และ อิสเรล (Israel, 1985: 66)

การสนับสนุนทางสังคมนั้นเป็นสิ่งที่บุคคลได้รับโดยตรงจากบุคคลหรือกลุ่มแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1. การสนับสนุนทางอารมณ์ เช่น การให้ความพอใจ ยอมรับนับถือความห่วงใย การกระตุ้นเตือน และการให้กำลังใจ
 2. การสนับสนุนจากการประเมิน เช่นการให้ข้อมูลย้อนกลับ การเห็นพ้องต้องกันการให้การรับรองหรือการยอมรับในสิ่งที่ผู้อื่นแสดงออกมา การช่วยแสดงความคิดเห็นหรือช่วยประเมิน
 3. การให้ข้อมูลข่าวสาร เช่นการให้คำแนะนำตักเตือนคำปรึกษาและให้ข่าวสาร
 4. การให้การสนับสนุนด้านเครื่องมือ เช่นแรงงาน เงิน เวลา เป็นต้น
- จากแนวคิดดังกล่าว พอสรุปได้ว่า มนุษย์จะกระทำทางสังคมนั้นจะต้องได้รับการสนับสนุนทางสังคม โดยในงานวิจัยนี้ การได้รับการสนับสนุนทางสังคม ก็คือการได้รับ

การสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งหมายถึง การได้รับการช่วยเหลือ หรือสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ดังนี้ การได้รับการสนับสนุนด้านอารมณ์ หมายถึง การได้รับกำลังใจ คำชมเชย การดูแลเอาใจใส่และการได้รับการยอมรับนับถือจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านประเมินคุณค่า หมายถึง การได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปี และ การยอมรับฟังความคิดเห็นของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การได้รับข้อมูลข่าวสาร การได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา และการได้รับการฝึกอบรม / สัมมนา จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร หมายถึง การได้รับมอบเครื่องมือ / อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่นๆ และการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารในร้านอาหารจังหวัดพังงา ซึ่งปัจจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย ปัจจัยด้านคุณลักษณะประชากร ปัจจัยนำ ปัจจัยเอื้อ ปัจจัยเสริม และการรับรู้ความสามารถแห่งตน ต่อการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารของผู้สัมผัสอาหาร พบว่า ระดับความรู้โดยรวมอยู่ในระดับสูง การได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง และการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารของผู้สัมผัสอาหารโดยรวมอยู่ในระดับสูง (วิชัย ชูจิต, 2551)

การบังคับใช้มาตรการด้านคุ้มครองความปลอดภัยแรงงาน ในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมของนายจ้างในการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงาน และความปลอดภัยในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมนั้น ยังมีลักษณะของการปฏิบัติที่ไม่ครบถ้วนตามที่กฎหมายกำหนด (ณัฐศาสตร์ โสภกา, 2549)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ(Survey Research) เก็บข้อมูลในช่วงวันที่ 20 สิงหาคม 2553 ถึงวันที่ 20 ตุลาคม 2553

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ร้านเกมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 652 ร้าน คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรการประมาณสัดส่วนประชากร ของ แดเนียล (Daniel, 1995 : 180)

ได้ขนาดตัวอย่าง 168 ร้าน และเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแลร้านเกม 1 คน โดยสุ่มแบบเจาะจง

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

แบบสอบถาม ตรวจสอบความตรงเนื้อหาของแบบสอบถาม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และทดสอบความเชื่อมั่นโดยนำเครื่องมือที่ปรับแก้แล้วไปทดลองใช้ (Try out) ในพื้นที่ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จำนวน 30 ร้าน หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้โดยใช้สูตรครุเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR 20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.864 และหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติโดยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.724

แบบสัมภาษณ์อย่างง่าย นำข้อมูลที่ได้มาพิจารณาร่วมกัน

สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบขั้นต้นโดยไคสแควร์ (Chi-square) และทดสอบยืนยันความสัมพันธ์โดยการวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ (Level of Significant) = 0.5

ผลการวิจัย

ผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 61.5 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 39.2 มีอายุเฉลี่ย 35.73 ปี มีอายุน้อยสุด 23 ปี และอายุมากที่สุด 72 ปี สมรสแล้วร้อยละ 58.1 ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าร้อยละ 56.8 และมีประสบการณ์เปิดร้านเกมมา 1-7 ปี ร้อยละ 83.8 โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือ 30 ปี และน้อยที่สุดคือ 1 ปี มีเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ในร้านจำนวน 2-14 เครื่อง ร้อยละ 74.3 มากที่สุด 40 เครื่อง และน้อยที่สุด 2 เครื่อง มีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 5,000-10,000 บาท และจากการประเมินระดับความรู้และระดับทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีความรู้ระดับต่ำ ร้อยละ 45.3 มีคะแนนเฉลี่ย 7.77 คะแนนจากคะแนนเต็ม 12 คะแนน คะแนนต่ำสุด 2 คะแนน คะแนนสูงสุด 12 คะแนน และมีทัศนคติทางบวก ร้อยละ 95.9 มีค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติเท่ากับ 45.61 คะแนน จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน คะแนนต่ำสุด 26 คะแนน และคะแนนสูงสุด 57 คะแนน เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดโดยรวม พบว่า ส่วนใหญ่ได้รับการสนับสนุนในด้านประเมินคุณค่าโดยได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปีมากที่สุด ร้อยละ 9.5 การสนับสนุนที่ผู้ประกอบการร้านเกมได้รับน้อยที่สุด ได้แก่ การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร คือการได้รับการสนับสนุนงบประมาณ

ร้อยละ 60.8 ส่วนระดับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านเกม ในเขตจังหวัด นครศรีธรรมราช พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน ร้อยละ 61.5 โดยมีค่าเฉลี่ยของการ ปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ เท่ากับ 19.51 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คะแนนต่ำสุด 13 และ คะแนนสูงสุด 20 คะแนน

เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขั้นต้นโดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) พบว่า เพศ และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีความสัมพันธ์กับการ ปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ($P < 0.05$) แต่ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิด ร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ความรู้ ทักษะคิด ไม่มีความสัมพันธ์ กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($P > 0.05$)

เมื่อวิเคราะห์เพื่อยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วย Logistic Regression โดยนำ คุณลักษณะทางประชากร และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เข้ามาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ การปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ของผู้ประกอบการร้านเกม มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน อย่าง และการได้รับการสนับสนุน จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

พบข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกมคือ ผู้ประกอบการร้านเกมควรจะมี จรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ ควรกำหนดมาตรฐานของราคาให้เท่ากันทุกร้าน ร่วมกันจัดตั้ง สมาคมผู้ให้บริการเพื่อให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และควรศึกษากฎระเบียบ ในการประกอบการร้านเกมให้ดีกว่าก่อนเปิดร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ต สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ควรกวาดขันจับกุมร้านที่ไม่ได้ขอรับใบอนุญาต และไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย ควรลงโทษผู้กระทำ ความผิดอย่างจริงจัง ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด เข้ามาปราบปรามปัญหาจากผู้ประกอบ กิจการร้านเกมโดยตรง หรือส่งแบบสอบถามมารับทราบข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ควรเพิ่ม ช่องทางในการประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน จัดเจ้าหน้าที่ ออกไปเยี่ยมเยือนตามร้านเกมอย่างสม่ำเสมอ ผลิตรายการประชาสัมพันธ์ ทำหน้าที่เป็นตัวกลางช่วยให้ ผู้ปกครองเข้าใจและยอมรับว่าร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ตที่ดีและมีจิตสำนึกที่ดีก็มีอยู่ จัดให้มีการ รวมกลุ่มจัดทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ควรจะลดขั้นตอนการขอใบอนุญาต และ ผู้ใช้บริการร้านเกมควรจะใช้บริการร้านเกมตามเกณฑ์อายุและเวลาที่กำหนด เลือกร้านที่เกมที่คุณแล้ว ปลอดภัย ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของยาเสพติดและการพนัน

ผลการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ดำเนินการในการออก ใบอนุญาตประกอบการร้านเกมให้แก่ผู้ประกอบการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ก่อนออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

1. นายอำเภอทุกอำเภอเป็นนายทะเบียนแทนตามที่ได้รับมอบอำนาจจากผู้ว่าราชการจังหวัด ทำหน้าที่รับคำร้องจากผู้ขอรับใบอนุญาตทุกประเภท
2. อำเภอตรวจคำขอ เอกสาร และคุณสมบัติของผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนประวัติตามมาตรา 39(4) ให้สถานีตำรวจภูธรทุกอำเภอที่ร้านเกมตั้งอยู่ เป็นผู้ตรวจสอบประวัติ
3. อำเภอดำเนินการร่วมออกตรวจสอบร้านเกม ร้านเกมที่ผ่านการตรวจในระดับอำเภอ ก็จะมีการเสนอใบอนุญาตให้นายอำเภอลงนาม แต่ยังไม้ออกเลขที่ใบอนุญาต
4. หลังจากนายอำเภอลงนามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะส่งใบอนุญาตจริง พร้อมสำเนาที่นายอำเภอลงนามแล้วไปยังสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เพื่อออกเลขที่ใบอนุญาตลงทะเบียน และประทับตรากระทรวงวัฒนธรรมต่อไป

หลังจากออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

ผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราชซึ่งเป็นนายทะเบียนประจำจังหวัด มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอเป็นนายทะเบียนแทน ดูแล ควบคุม กำกับร้านเกมอย่างต่อเนื่อง สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในฐานะกองเลขานุการงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของนายทะเบียนประจำจังหวัด ก็จะทำแผนโครงการออกตรวจเยี่ยม กำกับ ควบคุมดูแลร้านเกมด้วยการสุ่มตรวจ เป้าหมายที่มีความเสี่ยงมากต่อเด็กและเยาวชน โดยทำเป็นประจำ และตามสภาวะเหตุการณ์ ได้แก่ เมื่อมีการร้องเรียน หรือร้องทุกข์เข้ามา

แนวทางการควบคุมร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีแนวทางในการควบคุมร้านเกม ดังนี้
1. มอบให้นายอำเภอและนักวิชาการวัฒนธรรมประจำอำเภอร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอำเภอนั้นๆ เป็นผู้กำกับ ควบคุมดูแลร้านเกมตามกฎหมาย
 2. มีหนังสือจากผู้ว่าราชการจังหวัดแจ้งขอความร่วมมือ อำเภอมอบผู้เกี่ยวข้องดำเนินงานควบคุมดูแลร้านเกม และดูแลเด็กและเยาวชนในระหว่างปิดภาคเรียนทุกๆปี/ภาคการศึกษา
 3. จัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ประกอบการทุก ๆ ปี ในรูปแบบต่าง ๆ
 4. ทำสถิติเกอร์เป็นข้อมูลป้อนปราชญ์จัดสื่อร่ายขายสื่อคิผู้เด็กและเยาวชนด้านการเล่นเกมแจกจ่ายไปให้สถานศึกษาต่าง ๆ ทั่วทั้งจังหวัด และทุกสังกัดโดยเน้นเด็กระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
 5. สนับสนุนให้ร้านเกมร่วมประกวด “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” เปิดโอกาสให้ร้านเกมที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว ในทุกปีงบประมาณ

การให้การสนับสนุนผู้ประกอบการร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ แก่ผู้ประกอบการร้านเกม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เมื่อผู้ประกอบการร้านเกมได้รับอนุญาตแล้ว ต้องมารับใบอนุญาต พร้อมชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาต ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งจะได้รับการบริการรวดเร็ว เป็นกันเอง ตลอดเวลาราชการ พร้อมทั้งมีเจ้าหน้าที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แจงข้อข้องใจ และตอบข้อซักถามต่างๆทั้งทางโทรศัพท์ และที่สำนักงาน และนำลงในข่าวประกาศทาง เว็บไซต์ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราชด้วย (<http://www.culture-ns.go.th/>)
2. จัดทำโครงการตรวจประเมินร้านเกมเป็นประจำทุกปี เพื่อแนะนำนิเทศแนวทางดำเนินกิจการให้ร้านเกมในลักษณะกัลยาณมิตร
3. จัดอบรมผู้ประกอบการทุกประเภท ให้ได้รับทราบข้อมูล ข้อกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้อง เป็นประจำทุกปี และมอบหมายให้นายอำเภอทุกอำเภอช่วยควบคุมดูแลและให้คำแนะนำ และออกตรวจใบอนุญาตแทนผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นการให้บริการอย่างรวดเร็วและใกล้ชิดชุมชนมากขึ้น และเป็นการอำนวยความสะดวกให้ผู้ประกอบการที่อยู่ต่างอำเภอออกไป
4. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ส่งมอบแจกจ่ายเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเอกสารที่มีประโยชน์ที่ได้รับมา ให้ผู้ประกอบการ และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องอย่างทั่วถึง

การอภิปรายผลและข้อสรุป

ผลการวิเคราะห์การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ อยู่ในระดับปฏิบัติไม่ครบถ้วน(ระดับต่ำ)สอดคล้องกับการศึกษาของ พรพรรณ ไชยมนตรี (2552) ซึ่งพบว่า การปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ. 2552 ของร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

จากผลการวิจัย พบว่า เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา และประสบการณ์เปิดร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากกฎกระทรวงฯ เป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้จำกัดว่าจะเป็นเพศหญิง หรือเพศชาย อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์ในการเปิดร้าน

เกมมาน้อยเพียงไร และสถานภาพสมรสเป็นอย่างไร กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนจะต้องปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกมจึงสามารถปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ส่วนจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางลบ กล่าวคือร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มากจะปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ น้อยกว่าร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า จากเงื่อนไขของกฎกระทรวงฯ หมวดที่ 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต ข้อ 5 (5) กำหนดให้มีการติดตั้งกล่องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ เว้นแต่เป็นร้านวิดิทัศน์ที่มีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่ถึง 15 ชุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มาก จะมีข้อที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายเพิ่มขึ้น ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์มาก อาจเห็นว่าเป็นเรื่องยุ่งยากที่จะต้องปฏิบัติเพิ่มขึ้น อีกทั้งเป็นการเพิ่มภาระค่าใช้จ่าย และอีกประการหนึ่งก็คือร้านเกมที่เพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมมากขึ้น โดยอาจเพิ่มเป็น 15 เครื่องขึ้นไป แต่ยังคงอยู่ในเกณฑ์อัตราค่าธรรมเนียมที่ได้ขออนุญาตไว้ในตอนต้นคือ 1-20 เครื่อง ก็ไม่ต้องแจ้งต่อสำนักงานวัฒนธรรมเพื่อออกใบอนุญาตใหม่ทำให้ผู้ประกอบการเพิ่มจำนวนเครื่องแต่ไม่ได้เพิ่มการติดตั้งกล่องวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงด้วย ดังนั้นจึงส่งผลให้ร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกมมาก มีการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ น้อย ส่วนเรื่องรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเพิ่มขึ้นทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ มากขึ้นนั้น อาจอธิบายได้ว่ารายได้สิ่งจูงใจในการเปิดร้านเกม ในขณะที่กฎกระทรวงฯ ก็เป็นกฎหมายที่เข้ามาควบคุมร้านเกม ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้จากร้านเกมมากอยู่แล้ว ก็ไม่อยากจะสูญเสียรายได้ไป เพราะถ้าหากไม่ปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าว จะต้องได้รับโทษทางปกครองตามมาตรา 71 แห่ง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 คือ อาจจะถูกสั่งพักใช้ หรือถูกสั่งเพิกถอนใบอนุญาต ซึ่งหมายถึงการจะต้องสูญเสียรายได้ไปในระหว่างที่ถูกสั่งพักใบอนุญาต อีกทั้งถ้าเปิดร้านเกมในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ก็จะต้องรับโทษทางอาญาตาม มาตรา 82 แห่ง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 ก็จะต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน ทำให้ต้องสูญเสียรายได้ และมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นโดยเหตุที่ไม่จำเป็น ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้มาก จึงปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ มาก

จากผลการวิจัย พบว่า ความรู้ ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ โดยมีผู้ประกอบการร้านเกม เพียงร้อยละ 14.9 เท่านั้นที่มีความรู้อยู่ในระดับสูง ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

และไม่สอดคล้องกับ การศึกษาของขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) ซึ่งพบว่า ความรู้ในการทำธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปา ทั้งนี้เนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า ดังนั้นระดับความรู้จึงไม่แตกต่างกันนัก เลยส่งผลให้มีการปฏิบัติไม่แตกต่างกัน และนอกจากนี้ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องปฏิบัติและห้ามไม่ให้ปฏิบัติ เพราะฉะนั้นผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องศึกษาให้เข้าใจเพราะเป็นสิ่งที่ต้องใช้ในการประกอบอาชีพ หากผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว จะต้องระวางโทษ ซึ่งมีทั้งโทษทางปกครองและโทษอาญา

จากผลการวิจัย พบว่า ทักษะคิดของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 และไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ อภิชัย พูลศักดิ์ (2552) ซึ่งพบว่า ทักษะคิดของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล จังหวัดจันทบุรี มีความสัมพันธ์กับความพร้อมในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล ทั้งนี้เนื่องจาก ทักษะคิดเกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องนั้น เป็นความรู้สึกลึกภายในที่ผู้ประกอบการร้านเกมมีต่อกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ส่วนกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องนั้นเป็นข้อกฎหมายที่ผู้ประกอบการร้านเกมจะต้องปฏิบัติไม่ว่าจะมีทัศนคติต่อกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ทางบวก หรือทางลบก็ตาม

จากผลการวิจัย พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนมาก จะปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ มากกว่าผู้ประกอบการร้านเกมที่ได้รับการสนับสนุนน้อยซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4 และสอดคล้องกับการศึกษาของ จันทกาญจน์ นกแก้ว (2551) ซึ่งพบว่า การสนับสนุนทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทในการจัดการเหตุรำคาญของเจ้าพนักงานท้องถิ่นในจังหวัดนครปฐม ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า การปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ นั้น ต้องอาศัยการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในด้านต่าง ๆ โดยสัมพันธ์กับแนวคิดของ ดิวและคณะ (Due et al, 1999: 662-663) ซึ่งกล่าวว่า การสนับสนุนทางสังคมเป็นสิ่งที่บุคคล ได้รับโดยตรงจากบุคคลหรือกลุ่ม ซึ่งผลักดันให้ผู้รับไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งก็คือการได้รับการสนับสนุนจากวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ผลักดันให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเอง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรจะหามาตรการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าวให้ครบถ้วนมากขึ้น
2. ผู้ประกอบการร้านเกมมีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ ดังนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น
3. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหามาตรการในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้ประกอบการที่ไม่เห็นด้วยในเรื่องกฎกระทรวงฯ มีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการ และการห้ามฉายวิดีโอที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตในร้าน ด้วยการให้การเสริมแรงแก่การเปลี่ยนทัศนคติ โดยใช้ระบบการให้รางวัลและการลงโทษอย่างเข้มงวด
4. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้าไปให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ ให้มากขึ้น เพราะการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ มากขึ้น
5. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรแสดงให้เห็นให้ผู้ประกอบการร้านเกมเห็นว่า ได้นำกฎหมายมาบังคับใช้กับร้านเกมทุกร้านด้วยความเสมอภาค ยุติธรรม ไม่เลือกปฏิบัติ และมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด
6. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควร กำหนดแนวทางการปฏิบัติในขั้นตอนเพิ่มเครื่องเล่นควบคู่ไปกับมาตรการเพิ่มเติมทางกฎหมาย โดยปรับปรุงให้เงื่อนไขในกฎกระทรวงฯ ด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎกระทรวง กำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และวิดีโอ มีความสอดคล้องกัน
7. การจำกัดเวลา และอายุของผู้เข้าใช้บริการมีผลกระทบกับเด็กและเยาวชนกลุ่มที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา ดังนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรพิจารณาแยกประเภทของการเข้าใช้บริการ เพื่อจะได้ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสทางการศึกษา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ในกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่นๆ ด้วย เช่นกลุ่มผู้ใช้บริการ เจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน

2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในกลุ่มผู้ประกอบการร้านเกมที่ยังไม่ได้ขึ้นทะเบียน และศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ เพิ่มเติม

3. ควรมีการศึกษาปัญหา และอุปสรรคของการปฏิบัติตามกฎกระทรวงฯ ในกลุ่มผู้ประกอบการ ผู้ให้บริการ และเจ้าหน้าที่ที่บังคับใช้กฎหมายในเชิงคุณภาพ และควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในเขตจังหวัดอื่นทั่วทุกภาค

CONFORMITY WITH THE MINISTERIAL REGULATIONS ON LICENSING
AND OPERATION OF VIDEO GAME SERVICE B.E. 2552 OF VIDEO GAME
SERVICE ENTREPRENEURS IN NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE

JIRAPORN KONGTHONG 5136400 PHPH/M

M.Sc.(PUBLIC HEALTH) MAJOR IN MEDICAL AND PUBLIC HEALTH
LAW ADMINISTRATION

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SURACHART NA NONGKHAI, Pay.D.
(MANAGEMENT), CHET RATCHADAPUNNATHIKUL, Ed.D.(POPULATION
EDUCATION), DUSIT SUJIRARAT, M.Sc.(BIOSTATISTICS)

EXTENDED SUMMARY

Background and Rationale of the Research

Thai society is entering the era of technology and modern communications. Computer and Internet to play as a role in daily life more. Toy and playing patterns of children and youth were changed. Materials and advanced technologies has come instead, such as computer game and online game. Games Program have always developed to attract and interest at all times. Children and youth take time to play games much more, that is the cause to games addiction. Game Shop Business has grown rapidly in all areas to support the needs of children and youth. Most children play games at gaming shops more than at home .Using service at stores computer game 80.5 percent. Most internet café operators. Online game services 70.4 percent and computer games service 48.1 percent. Most customers that come to were students high as 84.1 percent. Allowing the children and youth access to services regardless of date, time and age appropriate, spent time too much to play game, Using materials of device is not suitable and not safe, sale of cigarettes and alcohol, drugs, drinking and gamble and pornography in the shop. Games were

not permission and considered by the Board of Directors the film and video. Some gaming shops are located in unsafe locations and open game without permitted. Therefore, The government has used the legal measures as a tool to organize gaming shops. B.E.2551 the Government announced Act, Film and Video Act 2551. Later, announcing the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E.2552 to protect children and youth.

Nowadays, There aren't any information about the conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552. Not to know that this laws was effective or not. It is difficult to plan control the gaming shops effectively. Nakhon Si Thammarat province is concerning with Children game addiction and the gaming shops which is the same by media news such as damned gaming shops imprisoned students to play the game all day and all night, having everything there. It was a very interesting. Announcement of the Bureau and the Central Registration Department of Local Administration that the amount of Thai people from the Civil Registration under the evidence, announced on January 28th, 2552 found that Nakhon Si Thammarat province was the province with the most population in the south where the number of gaming shops was been increasing by the economic development and technology and to serve the needs of children and youth. Therefore, The proportion of children and youth who used gaming shops are more likely than many other provinces. The total of gaming shops has registered with the Provincial Cultural Office is 652 stores. It is essential that a researcher should study about the Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province. To provide the information for other concerning agencies as the reference to find measures to encouragement the video game service entrepreneurs compliance with law strictly and to plan and supervise gaming shops to be effective In providing services to children and youth, also to guide and form to the other provinces application for the benefit of the organization and society.

Objectives of the Research

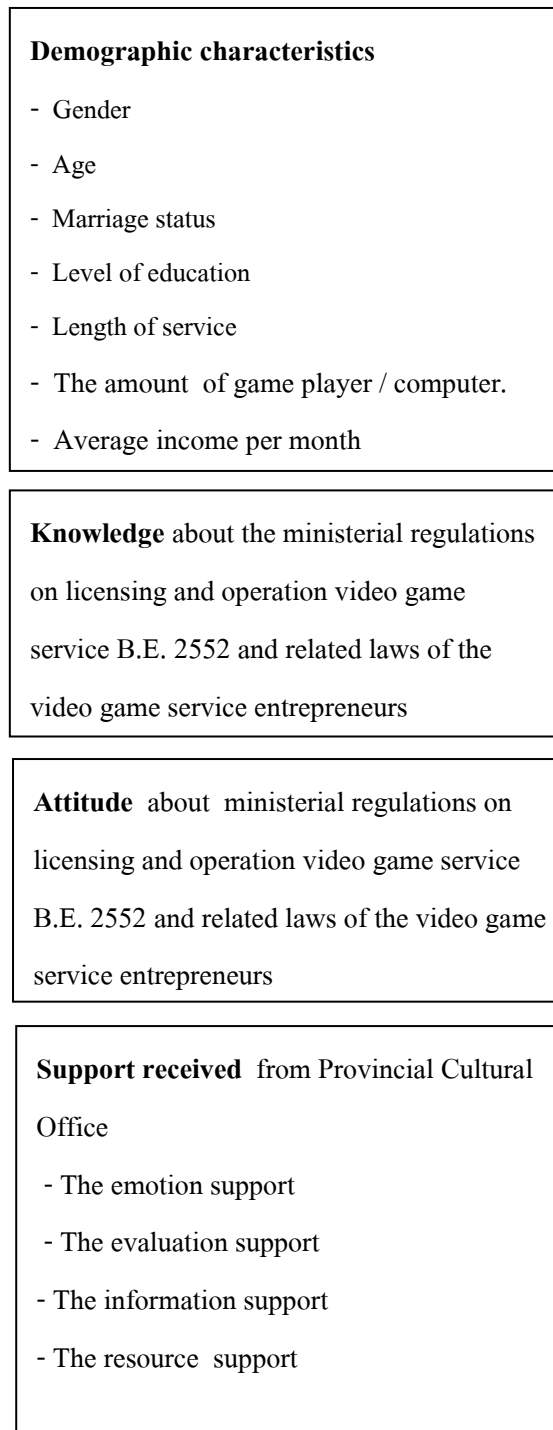
1. To assess the level of conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province.
2. To describe the demographic characteristics of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province.
3. To assess the level of knowledge and attitude about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws and to be supported by Provincial Cultural Office of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province.
4. Analysis of the relationship between demographic characteristics, knowledge, attitude, to be supported by Provincial Cultural Office and conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552

Research Hypothesis

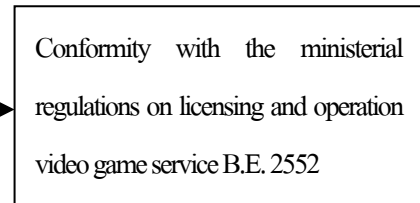
1. The demographic characteristics of the video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat province correlated with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.
2. Knowledge and attitude about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws and support received from the Provincial Cultural Office of the video game service entrepreneurs correlated with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.

Conceptual Framework

Independent Variables



Dependent Variables



Literature Review

The researcher has found out the relating of documents as below;

1. Concepts about playing game to health effect.

Yean Puvorravan and Nat Puvorravan, (2550) Conclusion disadvantage of game addiction as follows

Listening sounds games and noise from electronic devices for a long time had affected to hearing and the effects of electromagnetic fields affect cell and body tissues. If high frequency waves to step up as X-rays will result in damage DNA and affect life. Playing the game for a long time had affect to the eyes, muscles of eyes may have a problem, dry eyes, eyes irritation include pain in the eye. Also the problems with the fingers and wrist include arm, neck and more reports of effects of video games is stimulated the epilepsy. Many research have shown that the children who play video games will increase the aggressiveness, not give up as usual not know that to waiting and have psychological problems. There would be wrong about relationships. The children who used computer for a long time, Lack of exercise and eating food while playing games or using computers caused as obesity and from past studies found that while children play video games. The children will have blood pressure and heartbeat increased more than before playing.

Playing game for a long time would affect to health, such as physical health, mental health, emotion and bad affect society. For this research, playing games means computer games and games are played online via the internet, which can be played from one or more people.

2. Concepts about Related laws

Film and Video Act, B.E. 2551

Film and Video Act, B.E. 2551 has enacted by virtue of Section 29 and Section 33, Section 41, Section 43 and Section 45 of the Constitution of the Kingdom of Thailand. To consist with the current situation in which technology is developing rapidly and to reduce the redundancy of the organization that is responsible for checking the film and video. That is the responsibility of the Ministry of Culture just an only organization. It can be summarized as follows.

The video means the material with recorded images or images and sounds that can be shown as a continuous movement. In a manner that is a game and karaoke

with illustrations or any other manner as prescribed in the ministerial regulation. The video store means a place that provides tools or equipment and facilities for showing, playing or viewing the video.

Film and Video Act B.E. 2551 has defined to have the National Film and Video Commission Board of Directors with the film and video by specific powers and duties . As well as what Entrepreneurs must comply in comply in the operation of the video store. The establishment or operation the business of video must apply for a license from the Provincial Cultural every 5 years. They must display license for the video shop in a seen prominent easily . If that does not comply, registrar can consider the administrative penalty of that more than two thousand baht per day throughout the violation period and where the license for the video shop was destroyed or defects in the material. The licensee must notify and filed for a substitute license within 15days, from the date the registrar of the note to that case. In addition, if the operators open video shop without a license or open during the suspension or revoke license is liable to a fine of one hundred thousand to five hundred thousand baht. In this research, Shop video service game means a computer game shop and online game shop.

Ministerial Regulations of prescribing fees associated with the operation of film and video business B.E.2552

1. The fee license for video shop which provides tools for video projection or play up to 20 sets of 1,000 Baht up to 20 sets, but not more than 50 sets of 2,000 Baht and more than 50 sets of 3,000 Baht
2. The fee of checking the game of 10 baht per minute, minute fraction shall Be disregarded, but when it does not include more than 4,000 baht. Renew license for the shop video 500 Baht The increasing of the video play, the fee increases in proportion to the size or age of licenses remaining.

Ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552

The Entrepreneurs gaming shops which are useful and benefit in the others must have the permission certificate from the Provincial Cultural Office with identification cards copy, half body photo, commercial register card, map, plan service and shop's picture. There must be cleaned, conveniences, CCTV and

fire extinguishers must have been in the shop. It can be seen clearly from outside. In the case of business license tax on behalf of gaming shops. when change of directors, manager or an authorized signatory entity. The licensee must notify the registrar. In the form prescribing by the Central Registrar. In the case of increasing the number of consoles during the permit has not expired. The licensee shall inform the Registrar for the fee and sought out a new license. The licensee who wishes to renew his license to store the game must submit an application to the registrar with a copy of the original license or a copy of the substitute license, copy of ID card Photos half-length, copy of commercial registration, map of the location of the shop in brief Plan , map showing the area of service and photographs of the shop and opened by children under the age of fifteen years into service on Monday to Friday at 2.00 pm, but no more than 8.00 pm In this research, the operation of the video store by service game means the operation of the game rental store in time to play all over the internet and not via the internet by receiving the rental time retribution. The shop operators who provide video game means that game shop owner.

3. Concepts about Project White shop game

White shop game can be any kind. Such as Internet cafes, computer game shop, Shop of Game Play Station or store of the game cabinet. The entrepreneurs who are evaluated by the authorities Participating by voluntary and upon successful evaluation the shop will receive a certificate with logo white game shop . The shop receipt of the certificate required to maintain standards of quality throughout. It is assessment by the authorities from time to time. (Office of the National Culture Commission, B.E.2551) Minister of Culture. Is aware of the impact on children and youth, therefore the expanding project. “White Shop Game For Youth” both of the center and region by the objective to promote and support gaming stores who involved in social responsibility and developing the gaming shop as a source of informal learning to children and young people. (Office of Consider the Film and Video, B.E.2551)

In conclusion, the white game shop means any type of game shop that guarantee that assessment and accredited by the Ministry of Culture that there was good quality a and safe of children and youth.

4. Concepts about Conformity

Many scholars have given the meaning of Conformity on it. Which can be summarized as follows.

Supattra Supab(2545) Conformity is an adoption of the destination and methods which the social set. Need to succeed or conform as corrected society. So, Max Weber said that “Action or social action that occurs when a person has a purpose, intends to make the move in a way that other people or other people expect”

Mcknight and Sutton (Mcknight and Sutton, 1994) said that every society would set the standard of the society. The person must follow. The people in society will follow that up with technique; strategy, implying or otherwise for those who want to follow. To change the behavior of individuals in society and obedience is to follow the orders of someone who has legitimate authority to issue such order, which is authorized by law.

Concluded that conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 means conformity with details specification the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 255 and Film and Video Act, BE 2551 of video game service entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat Province.

5. Concepts about Knowledge

Several authors gave definitions of knowledge as summarized below:

Surachart Na Nnongkai (B.E.2550: 13) defined “Knowledge means things gained from the study research or experience, including the ability and practical skills .In other words one meaning or experience information from listening, hearing, thinking or doing in each subject .

Webster’s New Dictionary (1988: 748) had given the meaning that “Knowledge is a factual rules and structures that occurred from the study or ascertaining or knowledge about places, things or people that have been observed experience or reporting recognition of these facts must be clear and takes time.

In conclusion, knowledge about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 means Recognition , Know in detail and Fact .The understanding of the details listed in the ministerial regulations on licensing

and operation video game service B.E. 2552 and Film and Video Act, B.E. 2551 To be able to follow correctly.

6. Concepts about Attitude

Documentation of teaching course of Human Behavior in Organizations. Sukhothaithammatirat University summarizes the meaning of the attitude of many social psychologists who have escribed the different meanings.(Sukhothaithammatirat University, 2542) summarized below:

G.W. Allport (G.W. Allport) had defined that “Attitude as mental state and condition of nervous about the availability. This can be occurred through experience as a conductor or influence the response of individual towards the objects and situations relevant.”

Jonathan L. Freedman et. al (Jonathan L. Freedman et. al.) had defined that “Attitude as the system that resembles the stable one, which contains elements of knowledge, elements of sense and elements of the trend of behavior or actions.”

Sopa Chupikulchai has said that “Attitude is the collected emotion ,beliefs, opinions and reality, including feelings, which we call a valuation in both positive and negative. All of which are interrelated and a lecture to know about the central axis of the object.”

It could be concluded that attitude means opinions, beliefs and feelings of people towards things. It may feel like or dislike the results of behavioral expression. In this research, the researcher had defined the attitude about ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 as the opinions, beliefs or feelings of video game service entrepreneurs towards the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and Film and Video Act, B.E. 2551.

7. Concept of receiving social support

Social support has similar meaning and differ according to the concepts of each study which can be summarized as follows.

Barrera (Barrera, 1982: 70) had defined that “Social support as Closing ,help by providing things, information, advice, Labor, feedback and participation in society.”

Pender (Pender, 1987 :396) had defined that Social support means “ Personal sense of ownership to be accepted, being loved, feel self-esteem, demand of the others and people will get this support from the people who live in that society. It is sponsor psychological mood and material information which will make recommendations, they can survive in society properly.”

Concluded that social support is support Received from person who are helped, supported from the others groups, the evaluation, the information and support resources. Which is momentum for those who have supported the need to achieve their goals and can survive in society.

Types of social support

Many scholars have divided the type of different support. Which can be summarized as below Due et al (Due et al, 1999: 662-663) and Israel (Israel, 1985: 66)

Social support is something that people can receive directly from individuals or groups. There are four types

1. Emotional Support such as Catering , respect, care, encourage, Encouragement.
2. Appraisal Support such as feedback , assent and certification or recognition that others expressed. Helping and commenting the evaluating.
3. Information Support such as suggestion, counsel, advice and giving information .
4. Instrumental Support such as labor, money and time.

From above can be summarized that human action in social, it must be supported by society. In this research, Receiving social support is supported by the Provincial Cultural Office means to get help or support in various fields. Receiving emotional support means to be encouraged, complimented Cared and Being respected from Provincial Cultural Office. Receiving appraisal support means the visiting has been assessed an annual gaming stores and accepted opinion of the Provincial Cultural Office. Receiving the Information Support means to get information, the guidance counseling and receiving training / seminars from Provincial Cultural office. The supported resource means the tools and equipment have been presented or other support and receive financial support.

8. Related Research

The affected factors to the Practice of the Food Handlers in Phang-nga's restaurants based on the Ministry of Health's Food Hygiene Standards The factors involved consist factors of demographic characteristics. Factors lead, contributing factors / supporter and efficacy of self on Comply with food hygiene of food handlers found that the total level of knowledge was a high. Support received from the government was medium level and compliance of food hygiene of food handlers were also at high levels. (Wichai Chujit, B.E.2551)

Enforcement measures to protect the safety of work in the establishment of small and medium-sized employers. In compliance with labor protection and safety in the medium establishments and Small establishments not action completely by law. (Nattasard Sopa, B.E.2549)

Methodology

This research is a survey research. Data had collected during the August 20th, 2010 until October 20th, 2010.

Population and Sample Group

Population is registered gaming shop with the Provincial Cultural Office of 652 shops. The sample size had calculation by the formula for estimated population proportions of Daniel. (Daniel, 1995 :180) and got Sample size were 168 shops and Provincial Cultural Officer who is responsible for monitoring gaming shops and a specific person by random sampling.

Inspection of Tool Quality

Questionnaire validate the contents of the questionnaire by three Experts. Testing for reliability by the adjusted tool to try out In similar areas 30 shops. To find the reliability of the questionnaire about knowledge by KR 20. The reliability was 0.864 and to find the reliability of the questionnaire about attitude by alpha coefficient of Cronbach. The reliability was 0.724.

A simple interview brought data to considered together.

The statistics was used by percent, mean, standard deviation. Early analyzing by the Chi-square and confirm tests the relationship by Logistic Regression Analysis, Level of Significant at 0.5

Results

The most the video game service entrepreneurs in nakhon si thammarat province were men or at 61.5%; In the age group 31-40 years 39.2 %; average was 35.73 %; Minimum age 23 years and maximum age 72 years; 58.1% of all were got married; most graduate a bachelor's degree or higher 56.8% and open game experience 1-7 years 83.8 %; experience of 30 years and minimum was 1 year, there were video game or computer within gaming shops 2-14 machine at 74.3%, most 40 machines and minimum 2 machines; average income per month from 5000 to 10,000 baht. Assessment the level of knowledge and attitude about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws found that most video game service entrepreneurs with knowledge low 45.3 %. The average knowledge score was 7.77 points from 12 points. The minimum score 2 was points maximum score was 12 points and a positive attitude 95.9 % ; average attitude score 45.61 from 60 points minimum score was 26 points and maximum score was 57 points. Considering about total the receiving support from The Provincial Cultural Office found that most of them are supported in the valuable evaluation. The gaming shops have been auditing the annually most 9.5 %. Video game service entrepreneurs have been minimal supported resources receiving financial support 60.8 %. The level of Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 in video game service entrepreneur in nakhon si thammarat province found that most were not fully in compliance with the 61.5 percent; average of the compliance score was 19.51 points from 20 points. Most were not fully in compliance with the 61.5 %; Average of the compliance score was 19.51 from 20 points, minimum score was 13 points and maximum score was 20 points.

When basic analyzing the correlation by the Chi-square test found that gender and receiving support from Provincial Cultural Office correlated with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game

service B.E. 2552($p < 0.05$) but age, marriage status, Level of education, Length of service, The amount of video game or computer average income per month, Knowledge and Attitude did not correlate with The Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552. ($P > 0.05$)

The confirm tests the relationship by Logistic Regression Analysis The demographic characteristics of and related factors to analyze together found that Factors that affecting the conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E.2552 in video game service entrepreneur statistically significant. ($p\text{-value} < 0.05$) were The number game player / computer, average income per month. and support received from the Provincial Cultural Office.

Suggestions of the video game service entrepreneurs that the video game service entrepreneur should have an ethics of occupation, standards for the same price every store. Association jointly established service providers to comply with the regulations in the same direction and should study the rules of the game shops as well before opening game shops. Provincial Cultural Office should arrest gaming shops which have not license and failing to comply with the law, should punish offenders seriously. It must strictly enforce the law to acknowledge the problem from the game shop operators directly or send questionnaire to get information and the actual problem through cooperation from all sectors. Staffing to visit the store games regularly making media production acts as an intermediary to help parents to understand and agree that game shop/online store with a good conscience .Providing for the preparation of group activities that are beneficial to society should reduce the licensing process and users should use According to age and time. Choose a gaming shops safely. Not as a source of drugs mingling and gambling.

From interview showed that

Provincial Cultural Office was conducted in the licensing of gaming stores for entrepreneurs, as below;

Before getting the license

1. Every sheriff are district registrar instead as authorized by the provincial governor. To receive a request from the applicant of all type.
2. District requests a document check and features of the history of

gaming shops. Under Section 39 (4) to all district police stations that located of gaming shops .To background check.

3. The district director with audit gaming shops. When it passed it will be offered to sheriff to sign the license but the numbers are not allowed.

4. After the sheriff is already signed. True license and a copy will be sent to the Provincial Cultural Office In order to issue a license number, registration and getting Ministry of Culture stamp.

After the license

The governor of Nakhon Si Thammarat province is the registrar. Who has authorized every Sheriff district as registrar instead to care, control, direct, continue the game shops. Provincial Cultural Office of the Secretary as film and video of Registrar of the province will plan to do the monitoring project supervision gaming shops with a random target and in children and youth who are risk. by The habit and the state event when they have complaints

Guidelines for control of the game stores by Provincial Cultural Office.

1. Giving to the sheriff and district academic culture with the relevant authorities such as district director oversee the gaming stores under the Ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.

2. A letter from the governor request for cooperation. The district has presented related the operational oversight gaming shops and taken care of children and young people during the holidays every year / semester.

3. Awareness of training in various forms to entrepreneurs every year.

4. Making stickers as data suppression eliminates bad media to good media expand children and youth in the game distributed to schools throughout the province and all children under the focused at primary and secondary students.

5. Supporting gaming shops contest “White Gaming Shops for Youth” to opportunity the gaming shops voluntarily participate in white gaming shops,in each fiscal year.

To support the gaming shops of the Provincial Cultural Office.

From the interviews found that Provincial Cultural Office has supported in various fields details as follow;

1. The video game service entrepreneur must go to Provincial Cultural Office to be licensed and a license fee. They will receive fast friendly service and In working hours.. Along with staff consultation. Notices grievance and answer various questions both telephones and at the office and upload to website of Provincial Cultural Office . (<http://www.culture-ns.go.th/www/>)

2. Preparation of audit the gaming shops every year and recommended guidelines for way operations obligingly.

3. Training operators of all types. To get information. Relevant laws every year and district chief assigned to each district to help supervise, advise and check out a license on behalf of Governor of Nakhon Si Thammarat. This provides are quick and more intimate community and to facilitate the operators in different district away.

4. Provincial Cultural Office distribute documents delivered relevant and documents that are useful to video game service entrepreneurs and everyone involved thoroughly.

Discussion and Conclusion

The results of Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 in video game service entrepreneur in nakhon si thammarat province had showed that most video game service conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 is incompleted or level low Consistent with the study of Pornpan Chaimonthee (B.E. 2552). It was found that actions in compliance with the non-smoker's health protection act B.E. 2535 of food and drink shops in tourist sites of Mae Rim District, Chiang Mai Province is low.

The results showed that gender, Age ,Marriage status, Level of education and Length of service did not correlate with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552, which did not conform to the hypothesis set. This may be due. ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 is a law which controlling the game shops all without restriction event A female or male, age, level of education and

experience in the opening gaming shops marital status. All video game service entrepreneurs must compliance ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 all the same. So, video game service entrepreneurs Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 was not different .The amount of video games or computer correlated with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game It may seem difficult to be more following. Moreover, increasing cost and the other one is Shop which is increasing the number of games player and efficiency may increase to 15 or more but remain for a fee applicant in the early machines were 1-20 can't to the Office of Culture for new licensing. It make operators increase the amount of machines but does not increase the installation CCTV. and a fire extinguisher. So as a result, gaming shops with amount of video game or computer more to . Compliance with ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 was low. To the issue of average income per month is increasing that Cause video game service entrepreneurs compliance with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 is doing more .Explaining that income as an incentive to open the gaming shops while ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 is a law to control the gaming stores. So, video game service entrepreneur who have much income from gaming shops don't want to lost of income because it is not compliance that laws, It must be punished by law. Under the law Section 71 of the Film and Video Act, B.E. 2551, For suspension or revoked license that means to lose incomes and the license has been suspended, punished criminal too, In addition, if opening gaming shops during the suspension or revoked license. Under the law section 82 of Film and Video Act, BE 2551, It must be liable to a fine of one hundred thousand to five hundred thousand baht and a fine not more than ten thousand Baht per day throughout the period infringe to lose income and costs increasing by reason unnecessary. So, video game service entrepreneur who have much income was compliance much.

The results showed that knowledge did not correlate with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.14.9 % that the entrepreneurs have knowledge in high level Which does not meet the second hypotheses and not consistent with Khwanjai Jiratjinda's study (2550) that

she found that knowledge of the health spa business is related to compliance with the law of the spa industry. This may the majority would have a bachelor's degree or higher therefore, knowledge is not much different. It resulted in no difference in action. In addition to this knowledge about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and other related laws is content with what video game service entrepreneurs will be forbidden to follow or follow. So video game service entrepreneur must study to understand because It is required for a career. If the video game service entrepreneur fails to as required by law. They must be punished Including administrative penalties and criminal penalties.

The results showed that attitude did not correlate with Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 which does not follow to the third hypotheses and not consistent to the study of Apichai Poolsak (2552); it was found that the attitude of health workers at district at Chantaburi province had Correlated with readiness to transfer to sub-district administrative organizations This may be due the attitude about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws is the video game service entrepreneur เป็น against the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws. It is the laws of the video game service entrepreneur must comply whether there is a positive or even negative attitude.

The results showed that supported receiving from Provincial Cultural Office Correlated with conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552, The video game service entrepreneur who received more support will compliance more than the video game service entrepreneur who received less support that according to hypothesis 4, and consistent to the study of Jantagran Nokkaew (2551) found that social support are correlated with performance role of nuisance management of the local official in Nakhonpathom Province, this may explain that conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 needs to be supported by the Provincial Cultural Office in various fields which is Relative to the concept of Dew et al.(Dew et al, 1999: 662-663), had present that social support was received directly from individuals or groups. that drives the recipient to the desired goal. This is supported by cultural aspects encourage

video game service entrepreneurs to conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.

Suggestions from the Research

1. Taking improving measures to improve gaming shops to follow more with the laws.
2. Video game service entrepreneur should have knowledge about ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and related laws is low. So, Provincial Cultural Office and any agencies should increase public relations, Knowledge about the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 and any laws more.
3. The Provincial Cultural Office and any agencies should be providing measures to change attitudes of video game service entrepreneur who do not agree with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552. It can be useful to video game service entrepreneurs and forbidden with showing the video that did not pass the inspection and are not allowed in stores by reinforcement for changing attitudes with System of reward and punish severely.
4. The Provincial Cultural Office and any agencies should be Providing support in various fields more because supported receiving from the Provincial Cultural Office is an important factor that makes video game service entrepreneur conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 more.
5. The Provincial Cultural Office should show the way to the entrepreneurs to see that enforce the law with equality, justice, and strict equally. The Provincial Cultural Office and others agencies should set the guidelines in Step increasing computer games along with legal measures by improve conditions in the ministerial regulations on the licensing and operation video game service B.E. 2552 with the ministerial regulations prescribing fees associated with the operation of film and video were to correspond.
6. Time limitation and age of users was impacted to children and youth

who use for education. So, The Provincial Cultural Office and the others institutes should be considered the sort of access in order to close the educational opportunities of children and youth.

Recommendations for Further Study

1. It should have research about Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 in the other which are involved group, such as service users group, corresponding officers and children and youth's parents.

2. It should study much more in the group of video game service entrepreneurs who hasn't registered and learn more the others factors that may be the effect to the Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552.

3. It should study the problems and obstacles of the Conformity with the ministerial regulations on licensing and operation video game service B.E. 2552 in video game service entrepreneur, users and the officers who has been forced to use the laws in quality and learn much more in the others province all around.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เกษรา ชัยรังษีเลิศ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล การสนับสนุนทางสังคม ทัศนคติ ต่องานและภาวะผู้นำ กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาอุตสาหกรรม) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ขวัญใจ จิรัฐจินดา. (2550). การปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จันทกาญจน์ นกแก้ว. (2551). การปฏิบัติงานตามบทบาทในการจัดการเหตุรำคาญของเจ้าพนักงานท้องถิ่น ในจังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2552). GAME OVER. คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชวาล แพร่ตฤกล. (2526). เทคนิคการวัดผล. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จิตยา สุวรรณะชญ. (2527). สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: บริษัทสำนักพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- ณรงค์ เส้งประชา. (2537). สังคมวิทยา. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พิทักษ์อักษร.
- ณัฐศาสตร์ โสภา. (2549). การปฏิบัติตามมาตรการด้านความปลอดภัยแรงงานในสถานประกอบการ ขนาดกลางและขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เดือนเพ็ญ แก้วบุญเรือง. (2543). การศึกษาความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกม ในระดับนักเรียน นักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิพาพร สุจารี. (2552). อิทธิพลและผลกระทบการติดเกมของเยาวชนตามสถานศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2527). พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2551). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. (พิมพ์ครั้งที่ 10) กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักท์.
- ปทุมพร สุขอาษา. (2546). การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบล จังหวัดสมุทรสงคราม. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- ปารมี เพ็ชรคุ้ม. (2544). ความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การมหาชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประชากรศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปภาวดี ดุลยจินดา. (2542). ทัศนคติและความพอใจ ในเอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมมนุษย์ในองค์การสาขาวิชาวิทยาการจัดการ หน่วยที่ 9. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประพัฒน์ โพธิ์รคุณ. (2542). “ปัญหาความปลอดภัยหรือจะไร้ทางออก”. วารสารแรงงานสัมพันธ์. กรุงเทพฯ: สำนักงานประกันสังคม.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2534). “พฤติกรรมสุขภาพ” ในเอกสารการสอนชุดวิชาสุขศึกษา หน่วยที่ 1-7. (พิมพ์ครั้งที่ 9). นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประสาร เทียมสกุล. (2550). การศึกษาการปฏิบัติตามแนวปฏิรูปการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดสุรินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต โปรแกรมวิชาการบริหารการศึกษา คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- ปรีชา จินตามณิศรีกุล. (2542). ฟรี! เกมส์ Online. กรุงเทพฯ: อินโฟเพรส.
- ปิยะรัฐ ศรีสวัสดิ์. (2547). ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมืองจังหวัดลำปาง. วิทยานิพนธ์ปริญญาธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เปรมกมล วิริยะสาลชัย. (2550). การศึกษาการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติวิศวกร และการกำหนดวิธีบังคับใช้ในสาขาวิศวกรรมอุตสาหการ. สารนิพนธ์วิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมการจัดการอุตสาหกรรม ภาควิชาวิศวกรรมอุตสาหการ บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- พรพรรณ ไชยมนตรี. (2552). การปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ.2535 ของร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม ในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาสาธาณสุขศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสาธาณสุขศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พัชร โดพันธ์. (2551). ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของเด็กวัยรุ่นในการเล่นเกมนอนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต(สื่อสารมวลชน) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ไพบลูย์ เปานิล. (2552). แนวทางการแนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับ ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏ จันทเกษม.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ยงยุทธ นวลสันติยะ. (2552). การปฏิบัติงานตามเกณฑ์มาตรฐานศูนย์สุขภาพชุมชน ของเจ้าหน้าที่ สาธาณสุขประจำศูนย์สุขภาพชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ปริญญา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาธาณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารสาธาณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2547). ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพในสังคมไทย. ในการ ประชุมการพัฒนางานองค์ความรู้ การรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพสู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย. (หน้า 5-8). กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้าง สุขภาพ.
- ยีน ภู่วรรณ และณัช ภู่วรรณ. (2550). รู้ทันเกมคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: คิวบิกครีเอทีฟ.
- รณิษฐา เกียรติศิริ. (2547). การปฏิบัติตามกฎหมายความปลอดภัยในโรงงานขนาดใหญ่ กรณีศึกษา โรงทอวอนจังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- รังสฤษฎ์ รังสิมันต์.(2544). การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์กรณีศึกษาผู้ประกอบการ ร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชกิจจานุเบกษา. กฎกระทรวง (พ.ศ.2552) เล่มที่ 126 ตอนที่ 44 ก ออกตามความใน พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เล่ม 126 ตอนที่ 44 ก หน้า 12 วันที่ 17 กรกฎาคม 2552.

ราชกิจจานุเบกษา. กฎกระทรวง (พ.ศ.2552) เล่มที่ 126 ตอนที่ 72 ก ออกตามความใน
พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เล่ม 125 ตอนที่ 42 ก หน้า 7 วันที่
29 กันยายน 2552.

ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เล่ม 125 ตอนที่ 42 ก หน้า 116
วันที่ 4 มีนาคม 2551.

ราชบัณฑิตสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์
วันชัย มีชาติ. (2548). พฤติกรรมกรรมการบริหารองค์การสาธารณะ. กรุงเทพฯ: บริษัทแอคทีฟ พรินท์
จำกัด.

วิชัย ชูจิต. (2551). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามมาตรฐานด้านสุขาภิบาลอาหารของผู้สัมผัส
อาหารในร้านอาหาร จังหวัดพังงา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
การส่งเสริมสุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

วิฑูรย์ อึ้งประพันธ์. (2535). กฎหมายการแพทย์. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.

ศานิต เพชรกลีบ. (2547). ความคิดเห็นของนายกองค์การบริหารส่วนตำบลเกี่ยวกับการปฏิบัติตาม
กฎหมายตรวจเงินแผ่นดินขององค์การบริหารส่วนตำบล จังหวัดนครราชสีมา.
วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สมยศ ศรีสรยุทธ์. (2549). ความพร้อมของข้าราชการตำรวจสันติบาลในการปฏิบัติหน้าที่ในจังหวัด
ชายแดนใต้. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สถาบัน
พัฒนบริหารศาสตร์.

สมศักดิ์ ศรีมงคล. (2542). การดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขของสาธารณสุขอำเภอและ
หัวหน้าสถานีอนามัยในจังหวัดภาคใต้. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
(สาธารณสุขศาสตร์) สาขาบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหิดล.

สังวาลย์ แสงรุจิ. (2547). ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และความคิดเห็นของผู้ประกอบการโรงงานที่
มีต่อพระราชบัญญัติโรงงาน พ.ศ. 2532 : กรณีศึกษาโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์
น้ำทะเล ในเขตอำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา
รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, การบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2546). สังคมวิทยาองค์การ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2550). ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2550). ทฤษฎีสังคมวิทยา เนื้อหาและแนวการใช้ประโยชน์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2551). คู่มือการดำเนินงานวัฒนธรรมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยเน้นผลประโยชน์ของประชาชน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2551). รายงานผลการสำรวจการให้บริการ อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2551. ใน [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ICTbusi-Exc50.pdf>. [วันที่สืบค้น 23 กันยายน 2552].
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2546). รายงานผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/rep_game.pdf. [วันที่สืบค้น 23 กันยายน 2552].
- สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. คู่มือแนวทางการดำเนินงานโครงการร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชน. ใน [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.culture.go.th/thai/images/stories/news/070254/kumee.pdf>. [วันที่สืบค้น 23 กันยายน 2552].
- สุทธิ ชัดติยะ. (2551). ความรับผิดชอบทางอาญาของเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ปฏิบัติหน้าที่สื่อมวลชนด้านวิทยุกระจายเสียง: ศึกษากรณีการปฏิบัติตามกฎหมายที่มีโทษทางอาญาเกี่ยวกับวิทยุกระจายเสียง. วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายอาญาและกระบวนการยุติธรรม.
- สุทธาดี สัตบุศย์. (2523). ข้อควรรู้เกี่ยวกับกฎหมายสิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- สุพัตรา ไบสมุท. (2543). การประยุกต์ใช้แนวคิดการสนับสนุนทางสังคมต่อการให้บริการจากมารดานอกสมรส ศึกษาเฉพาะกรณีสหทัยมูลนิธิ. วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุพัตรา สุภาพ. (2537). สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- _____. (2545). สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

- สุพานี สฤษฏ์วานิช. (2549). พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่: แนวคิด และทฤษฎี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรชาติ ฅ หนองคาย. (2550). การจัดการความรู้. กรุงเทพฯ: คณะสาขารณศาสตร มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุระ แฝงคำกลาง. (2550). การปฏิบัติตามกฎจรรยาของประชาชนในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครองท้องถิ่น วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สร้อย ภารวณ. (2544). ความรู้ความเข้าใจและการปฏิบัติตามกฎหมายจรรยาของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (รัฐศาสตร) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุวัฒน์ ดวงแสนพุด. (2550). ความคิดเห็นที่มีต่อการปฏิบัติตามแนวทางกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียงระดับครัวเรือนของผู้นำชุมชนในเขตจังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชายุทธศาสตร์การพัฒนาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุวิชาญ รัชรัตนกร. (2551). องค์กรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์พลังสำคัญด้านยาเสพติด. วารสารสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. 24 (2), 8.
- เสรี ลาขโรจน์. (2535). สภาพการวัดและประเมินผลการศึกษา. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารและการจัดการการวัดและประเมินผลการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หน่วยที่ 3 หน้า 51 – 82. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- หนังสือพิมพ์ข่าวสดรายวัน. (2552). ร้านเกมฟลิก-ซังนักเรียนให้เล่น ทั้งวัน-ทั้งคืน มีกิน-นอนครบ. (10 กันยายน) หน้า 1.
- อนันต์ ศรีโสภาค. (2525). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อภิชัย พูลศักดิ์. (2552). ความพร้อมของเจ้าหน้าที่สาขารณศาสตรระดับตำบล ในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล จังหวัดจันทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณศาสตร) สาขาวิชาเอกบริหารสาขารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรรณณ ดำรงศิริ. (2541). การปฏิบัติตามนโยบายการบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่ด้านสิ่งแวดล้อมการทำงานของผู้ปฏิบัติงานเหมืองแม่เมาะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- อำนาจนาถ เอียดสกุล. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานของคณะกรรมการกองทุนหมู่บ้าน
อำเภอบ้านแพ้ว จังหวัดสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
จิตวิทยาชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อิทธิพล บุญเดช. (2547). การใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในเขตดินแดง
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและ
พัฒนาเมือง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- อุไรวรรณ เมืองสุวรรณ. (2549). การมีส่วนร่วมของบุคลากรโรงพยาบาลระยองในการพัฒนา
คุณภาพระบบบริการเพื่อมุ่งสู่การรับรองคุณภาพโรงพยาบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏ
รำไพพรรณี.
- เองเจโล คินีชี และเบรน เค วิลเลียม. (2549). หลักการจัดการ. แปลโดย เบญจมาภรณ์ อิศรเดช.
กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.

ภาษาอังกฤษ

- Barrera, m. (1982). Social Support in the adjustment of pregnant adolescent: Assessment issues.
In Social Network and social support. Edited by B.H Gottlieb. London: SAGE
Publication.
- Best, J. W. (1977). Research in Education. (3rd edition) Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice
Hall.
- Bloom, B .S., Madaus. G.F.,Hastings J.T. (1971), Evaluation to Improve. New York: McGraw
Hill book Company.
- Cobb. (1976). "Social Support as a Moderator of life Stress". Psychosomatic Medicine,
38(September-October) : 300-313.
- Daniel, W. W. (1995). Biostatistics : A foundation for analysis in the health science. New York: John
Wiley.
- Due, P. et al. (1999). Social relation: Network, Support and relation strain. Social Science &
Medicine.
- Good Carter V. (1973). Dictionary of Education. New York Mc. Graw Hill Book Company.
- Israel, B A. (1985). Social Network and Social Support : Implication for Natural Helper and
Community Level Intervention. Health Education Quarty , 12. (November).

- Jacobson, D.E.(1986). "Types and Timing of Social Support." Journal of Health and Social Behaviors. 27(September): 250-264.
- Kahn, R. L. (1979). "Aging and Social Support". Aging From Birth to Death: In Terdisciplinary Perspectives. Edited by M.W.Riley. Boulder: Westview Press.
- Kaplan, B. H. (1977). "Social Support and Health" .Medical care,15 (May): 47-58.
- Kothandappni, V. (1971). A Psychological Approach to the Prediction of Contraception Behavior Chape Hill. North Carolina: Poputation Center.
- McKnight, Jim and Sutton, Jeanna. (1994). Social Psychology. Australia: Prentice Hall.
- Pender, N.J. (1987). Health Promotion in nursing practice. New York: Appleton Century Croft.
- Pilisuk, m. (1982). Delivery of Social : The Social Inoculation. American Journal Orthopsychiatry.52 (January).
- Polit, D. F., and Hungler B.P. (1999). Nursing Research: Principles and Methods (6th edition). Philadelphia: J.B.Lippincott.
- Thoits, P. A. (1982). Conceptual Methodological and Theoretical Problem in Studying Social support as Buffer Against Life Stree. Journal of Health and Social Behavior. 23 (June): 145-459.
- Uphold, R. C. (1991). Social support. In L.T. Creasia & P. Brabara (Eds.), Conceptual foundation of professional nursing practice. St Louis: Mosby year Book.
- Webster's New Dictionary. (1988: 748) New Delhi: Oxford & BM. Publishing.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. ดร.พีระพล รัตนะ | อาจารย์ประจำคณะสาธารณสุขศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 2. นางกฤตยา ตระบันพฤกษ์ | นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการพิเศษ
สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
จังหวัดนครศรีธรรมราช |
| 3. นายสุชีพ เณรานนท์ | นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ
สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด
จังหวัดนครศรีธรรมราช |

ภาคผนวก ข

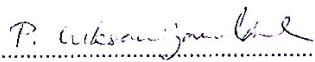
จริยธรรม



**Documentary Proof of Ethical Clearance
Ethics Committee for Human Research
Faculty of Public Health, Mahidol University**

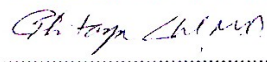
Proof Number	MUPH2010-149
Project Title	Compliance with the Ministerial Regulations on Licensing and Operation Video Game Service B.E. 2552 of Video Game Service Entrepreneurs in Nakhon Si Thammarat Province
Project Number	99/2553
Principal Investigator	Mrs. Jiraporn Kongthong
Official Address	Master of Science (Public Health) Program in Medical and Public Health Law Administration Faculty of Public Health, Mahidol University 420/1 Rajvithi Road, Bangkok, Thailand

The aforementioned project and informed consent have been reviewed and approved by Ethics Committee for Human Research, according to the Declaration of Helsinki.



(Assoc. Prof. Pipat Luksamijarulkul)

Chairman of Ethics Committee for Human Research



(Assoc. Prof. Phitaya Charupoonphol)

Dean of Faculty of Public Health

Date of Approval : 29 July 2010

Date of Expiration : 28 July 2011

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

คำชี้แจง แบบสอบถามสำหรับผู้ประกอบการกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น (ร้านเกม)
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

เรื่อง การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552
ของผู้ประกอบการกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 7 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ
พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 3 ทศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ
พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในการประกอบการร้านวิดีโอ
ที่ให้บริการเกมการเล่น จำนวน 9 ข้อ

ส่วนที่ 5 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.
2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 20 ข้อ

ส่วนที่ 6 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 2 ข้อ

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลคุณลักษณะทางประชากร จำนวน 7 ข้อ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () และเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. ปัจจุบันท่านอายุ.....ปี

3. สถานภาพสมรสของท่าน

() โสด

() สมรส

() หม้าย,หย่า,แยก

4. ท่านจบการศึกษาสูงสุด

() ประถมศึกษา

() มัธยมศึกษาตอนต้น

() มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

() อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

() ปริญญาตรีหรือ สูงกว่า

() อื่นๆ ระบุ

5. ท่านมีประสบการณ์ในประกอบกิจการร้านเกมมา.....ปี

6. ท่านมีเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนเครื่อง

7. ท่านมีรายได้เฉลี่ยจากการประกอบกิจการร้านเกมต่อเดือน

() ต่ำกว่า 5,000 บาท

() 5,000 - 10,000 บาท

() 10,001 - 15,000 บาท

() 15,001 - 20,000 บาท

() 20,001 - 25,000 บาท

() มากกว่า 25,000 บาท

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความรู้ในเรื่องกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ○ ในข้อความที่ท่านคิดว่าถูกต้องที่สุดโดยเลือกตอบเพียงคำตอบเดียวในแต่ละข้อ

1. การประกอบกิจการวิดีโอ วิดีทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการในข้อใด

ก. คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

ข. คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ค. คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

ง. คณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติ

2. ผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดีโอโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัด จะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจาก

- ก. สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว
- ข. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
- ค. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
- ง. สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

3. ผู้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์(ร้านเกม) จะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ตามข้อใด
 - ก. ทุก 3 ปี
 - ข. ทุก 4 ปี
 - ค. ทุก 5 ปี
 - ง. ทุก 6 ปี
4. ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่ายภายในร้าน นายทะเบียนสามารถพิจารณาคำปรับทางปกครองได้ในอัตราตามข้อใด
 - ก. ไม่เกินห้าพันบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ข. ไม่เกินหนึ่งหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ค. ไม่เกินหนึ่งหมื่นห้าพันบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ง. ไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
5. ผู้ที่ประสงค์จะประกอบกิจการร้านเกม ต้องยื่นคำขอรับใบอนุญาตต่อนายทะเบียน พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อใด
 - ก. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ที่ตั้งของร้านโดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน
 - ข. แผนที่ที่ตั้งของร้านโดยสังเขป รูปถ่ายของร้าน สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน ของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต
 - ค. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน สำเนาทะเบียนบ้าน รูปถ่ายครึ่งตัวของผู้ยื่นคำขอรับ ใบอนุญาต และรูปถ่ายของร้าน พร้อมด้วย แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านเกม
 - ง. รูปถ่ายครึ่งตัว พร้อมด้วย สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน และ สำเนาทะเบียนบ้านของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต พร้อมด้วย สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และแผนที่ที่ตั้งร้านโดยสังเขป

6. ลักษณะอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกม ในข้อใดเข้าข่ายไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนด
 - ก. สะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก
 - ข. อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงรบกวน และมั่นคงแข็งแรง
 - ค. มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร ติดตั้งกล้องวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงภายในร้าน
 - ง. ทำเลปลอดภัย มิดชิด ไม่สามารถมองเห็นสภาพภายในจากภายนอกได้

7. ในกรณีขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมในนามนิติบุคคล เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลาง ประกาศกำหนดตามข้อใด
 - ก. ภายใน 15 วันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ข. ภายใน 30 วันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ค. ภายใน 45 วันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ง. ภายใน 60 วันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง

8. ในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่หมดอายุ ผู้รับใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านเกมต้องปฏิบัติตามข้อใด
 - ก. แจ้งต่อนายทะเบียนเพื่อขอชำระค่าธรรมเนียม และขอออกใบอนุญาตฉบับใหม่
 - ข. ไม่ต้องกระทำการใดๆทั้งสิ้น สามารถเปิดบริการได้ตามปกติจนกว่าใบอนุญาตจะหมดอายุ
 - ค. แจ้งให้ชมรม หรือสมาคมผู้ประกอบการร้านวิดีโอสมัครเล่นทราบ
 - ง. แจ้งให้กลุ่มผู้ใช้บริการทราบโดยทั่วถึง เพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ของร้านเกม

9. ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมจะต้องยื่นคำขอต่อนายทะเบียน พร้อมด้วยเอกสารหลักฐาน ตามข้อใด
 - ก. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน
 - ข. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต แผนที่ที่ตั้งของร้านโดยสังเขป รูปถ่ายของร้าน สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน ของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต
 - ค. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน สำเนาทะเบียนบ้าน รูปถ่ายครึ่งตัวของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต และรูปถ่ายของร้าน พร้อมด้วย แบบแปลนแผนผัง

แสดงพื้นที่ให้บริการของร้านเกม

- ง. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต รูปถ่ายครึ่งตัวพร้อมด้วย สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน และ สำเนาทะเบียนบ้าน ของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต พร้อมด้วย สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และแผนที่ที่ตั้งร้านโดยสังเขป
10. กรณีที่ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ ผู้รับอนุญาต ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาต ตามข้อใด
- ก. ภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ข. ภายใน 20 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ค. ภายใน 25 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ง. ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
11. ข้อใดคือบทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบกิจการ ดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต
- ก. ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท
- ข. ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท
- ค. ต้องระวางโทษตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท
- ง. ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท
12. ข้อใดเป็นลักษณะของร้านเกมที่ปฏิบัติถูกต้องตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีทัศน์ พ.ศ. 2552
- ก. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ตั้งแต่เวลา 14.00. นาฬิกาแต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา
- ข. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันหยุดราชการตั้งแต่เวลา 10.00. นาฬิกาแต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา
- ค. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ตั้งแต่เวลา 14.00. นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา
- ง. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในวันหยุดราชการตั้งแต่เวลา 10.00. นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา

ส่วนที่ 3 ทศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึก หรือความคิดของท่านมากที่สุด

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อตัวท่าน					
2.	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง					
3.	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน					
4.	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 ทำให้ร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นมีมาตรฐานมากขึ้น					
5.	การเข้าร่วมโครงการร้านเกมสีขาว เป็นการแสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม					
6.	การจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการร้านเกมตามระดับอายุ ไม่สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการติดเกมของเด็กและเยาวชน					
7.	ควรมีกีฬาส่งเสริมสุขภาพในร้านเกม					
8.	ควรมีเครื่องดับเพลิงภายในร้านเกม					

ข้อ	ข้อความ	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
9.	เจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมี การตรวจมาตรฐานในการประกอบ กิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการ เล่นอย่างเข้มงวด					
10.	การห้ามจำหน่ายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการ ตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต ภายในร้านเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม					
11.	การห้ามฉายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจ พิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายใน ร้านเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม					
12.	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านวิดิทัศน์ต่อทุก 5 ปีเป็นสิ่งที่ ถูกต้องเหมาะสม					

ส่วนที่ 4 การได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ในการประกอบการร้านวิดิทัศน์
ที่ให้บริการเกมการเล่น

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึก หรือความคิดของท่านมากที่สุด

ข้อ	คำถาม	ระดับการสนับสนุน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	การได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์ ท่านได้รับกำลังใจ และการดูแลเอาใจใส่ (เช่น สอบถามถึงปัญหาและอุปสรรคของ ท่านในการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วย การอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดิทัศน์ พ.ศ.2552)จากสำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัด					
2.	ท่านได้รับการยอมรับจากสำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัดในการประกอบกิจการ ร้านเกม					
3.	การได้รับการสนับสนุนด้านการประเมิน คุณค่า ท่านได้รับการตรวจเยี่ยมประเมินร้านเกม จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เป็นประจำทุกปี					
4.	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยอมรับฟัง ความคิดเห็นของท่าน					
5.	การได้รับการสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร ท่านได้รับ ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด					

ข้อ	คำถาม	ระดับการสนับสนุน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
6.	สำนักงานวัฒนธรรมได้ให้คำแนะนำ และคำปรึกษาแก่ท่านเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เมื่อท่านต้องการ					
7.	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ได้จัดฝึกอบรม/สัมมนาเกี่ยวกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และ กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ให้กับท่านเป็นประจำทุกปี					
8.	การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากร สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้มอบเครื่องมือ /อุปกรณ์หรือสิ่งสนับสนุนอื่นๆ เพื่อเอื้ออำนวยให้ท่านประกอบกิจการร้านเกมตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัด					
9.	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้สนับสนุนงบประมาณให้ท่าน เพื่อใช้ในการพัฒนาสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552กำหนด					

ส่วนที่ 5 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับการปฏิบัติของท่าน

ข้อ	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552	ใช่	ไม่ใช่
1.	ร้านเกมของท่านมีความมั่นคงแข็งแรง		
2.	ร้านเกมของท่านตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย		
3.	สภาพภายในร้านเกมของท่านสามารถมองเห็นจากภายนอกได้อย่างชัดเจน		
4.	ท่านติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสมภายในร้าน		
5.	ท่านติดตั้งกล่องวงจรปิดภายในร้าน		
6.	ท่านติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน		
7.	ร้านเกมของท่านมีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก		
8.	ท่านจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการภายในร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง		
9.	ร้านเกมของท่านสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายสะดวก ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน		
10.	ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		
11.	ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในร้านเกมตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน		
12.	ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		
13.	ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการในร้านเกม ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน		

ข้อ	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552	ใช่	ไม่ใช่
14.	เครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในร้านของท่านเหมาะสมต่อการถนอมสายตา		
15.	ภายในร้านเกมของท่านได้ติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด		
16.	ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน		
17.	ท่านดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ เสพสารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน		
18.	ท่านดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน		
19.	ท่านดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน		
20.	ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ภายในร้าน		

ส่วนที่ 6 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ท่านคิดว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตามหรือไม่

() มี ระบุเหตุผล

.....

() ไม่มี

() ไม่มีเพราะไม่ทราบข้อกำหนด

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552

2.1 ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

.....

.....

.....

.....

.....

**แบบสัมภาษณ์ผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแลร้านเกม
ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช**

1. การดำเนินงานในการออกใบอนุญาตประกอบการร้านเกมให้แก่ผู้ประกอบการทั้งก่อน และ หลังออกใบอนุญาต
2. แนวทางในการควบคุมร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
3. การให้การสนับสนุนผู้ประกอบการร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
4. ปัญหา อุปสรรค ในการดำเนินงานควบคุมกำกับร้านเกมในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช



ที่ นศ ๐๐๓๑/๑๐๐๐

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช
ถนนราชดำเนิน นศ ๘๐๐๐๐

✓

กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาได้เก็บข้อมูล เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้ประกอบกิจการร้าน.....

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยมหาวิทยาลัยมหิดล ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย หลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข คณะสาธารณสุขศาสตร์ เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นเพื่อทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๒ ของผู้ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้วิธีการตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ตั้งแต่วันที่ ๒๐ สิงหาคม ๒๕๕๓ - วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๕๓

ในการนี้ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช ขอความอนุเคราะห์จากผู้ประกอบกิจการตอบแบบสอบถาม โดยส่งแบบสอบถามดังกล่าวกลับทางไปรษณีย์ตามที่อยู่ที่ได้แนบมาพร้อมนี้ ซึ่งข้อมูลในแบบสอบถามจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถาม ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายไพโรจน์ แก้วจันทนิต)

วัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช

กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนงาน

โทร. ๐-๗๕๓๕-๘๓๓๖, ๐-๗๕๓๑-๐๐๕๗

โทรสาร ๐-๗๕๓๕-๗๘๑๑

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นางจิราพร คงทอง

วัน เดือน ปีเกิด

20 ธันวาคม 2514

สถานที่เกิด

จังหวัดนครศรีธรรมราช ประเทศไทย

วุฒิการศึกษา

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช พ.ศ. 2540

สาธารณสุขศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2551-2554

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์

และสาธารณสุข

ที่อยู่ปัจจุบัน

190/3 ถ.ราชดำเนิน ต.ในเมือง อ.เมือง

จ.นครศรีธรรมราช 80000

โทรศัพท์ 08-1272-5200

E-mail : jirapornna@gmail.com

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบันและสถานที่ทำงาน

รพ.สต. บ้านไม้แดง ต.ท่าเรือ อ.เมือง

จ.นครศรีธรรมราช 80190

โทรศัพท์ 0-7536-6459

ตำแหน่ง : นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ

(ด้านบริการวิชาการ)