

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ :
ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

วศโอม กัลปาลี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ :

ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

.....
นายศโอม กัลปาลี

ผู้วิจัย

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชษฐ รัชดาพรรณานิกุล,

ศษ.ด. (ประชากรศึกษา)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

.....
อาจารย์ ฐนันดรศักดิ์ บวรนนท์กุล, ปร.ด.

(อาชญาวิทยา การบริหารงานยุติธรรมและ
สังคม)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

.....
ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,

พ.บ., ว.ว.ออร์โทปิดิกส์

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

.....
อาจารย์ ฐนันดรศักดิ์ บวรนนท์กุล, ปร.ด.

(อาชญาวิทยา การบริหารงานยุติธรรมและ
สังคม)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาอาชญาวิทยาและงานยุติธรรม

คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ :

ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)

วันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555

.....
นายวศโอม กัลป์าลี

ผู้วิจัย

.....
อาจารย์ พล.ท. วีระ วงศ์สรรค์,

กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
อาจารย์ ฐนันต์ศักดิ์ บวรนนท์กุล, ปร.ด.

(อาชีวศึกษา การบริหารงานยุติธรรมและ

สังคม)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชษฐ รัชดาพรธนาธิกุล,

ศษ.ด. (ประชากรศึกษา)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,

พ.บ., ว.ว.ออร์โทปิดิกส์

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

.....
รองศาสตราจารย์วิริยา ชินวรรโณ, Ph.D.

คณบดี

คณบดีสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์และคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ซึ่งได้แก่ ผศ.ดร.เชษฐ รัชดาพรธนาธิกุล, ดร.ฐนันต์ศักดิ์ บวรนนท์กุล, พล.ท.ดร.วิระ วงสรวงศ์ ซึ่งให้ความกรุณาให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไข และเสนอแนะในการทำวิทยานิพนธ์นี้อย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในสาขาอาชีวศึกษาและงานยุติธรรม ที่ได้ให้ความรู้ อันมีค่าแก่ผู้วิจัย รวมทั้งเจ้าหน้าที่และบุคลากรภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ทุกท่านที่ได้อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอขอบพระคุณอาจารย์ยู่ดี ทองยี่สุน ที่ให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความถูกต้องเหมาะสมทางเนื้อหาและภาษามากยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณอาจารย์สายฝน ศรีระนำ ครูโรงเรียนจิวราชบุญมีรังสฤษฎ์ ที่ให้คำแนะนำเรื่องการจัดทำเล่ม เพื่อน ๆ และรุ่นพี่สาขาอาชีวศึกษาและงานยุติธรรมทุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือและกล่าวยกย่องทุกท่านที่มีได้เอื้อนนาม

ขอขอบพระคุณวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม และเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมอำเภอทุกอำเภอ ในจังหวัดนครปฐม เจ้าหน้าที่ตำรวจจังหวัดนครปฐม ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการเก็บข้อมูลแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ความสำเร็จในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้กับคุณพ่อ พ.ต.ท.ยุทธ – คุณแม่วาสนา กัลปาลี ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ซึ่งคอยให้กำลังใจและความช่วยเหลือมาโดยตลอด ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์แก่ผู้อื่นไม่มากนักน้อย คุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบแด่บุคคลที่ได้กล่าวถึงในข้างต้น และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมให้ความรู้และแนะนำสั่งสอนผู้วิจัยตลอดมา

วศโอม กัลปาลี

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ : ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

THE COMPLIANCE WITH THE COMPUTER GAME LAWS AND REGULATIONS : A CASE STUDY OF THE COMPUTER GAME SHOP AT NAKHONPATHOM

วศ.โอม กัลปาลี 5237797 SHCJ/M

ศศ.ม.(อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : เชษฐ รัชดาพรธนาธิกุล, ศษ.ด. (ประชากรศึกษา) , ฐนันต์ศักดิ์บรรณันท์กุล, ปร.ด. (อาชีวศึกษา การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย กลุ่มตัวอย่างคือผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมและได้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 220 ร้าน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และสัมภาษณ์วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบไคสแควร์ (Chi-square)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมดำเนินการตามกฎหมายกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับดำเนินการครบถ้วน ร้อยละ 83.18 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) ได้แก่ อายุ สถานภาพสมรส ความรู้ และทักษะ

จากการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะคือสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหามาตรการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้ และควรเพิ่มโทษทางกฎหมายเมื่อกระทำผิด เพื่อให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัดจริงจังมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การดำเนินการตามกฎหมาย / กฎกระทรวง / เกมคอมพิวเตอร์ / สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

THE COMPLIANCE WITH THE COMPUTER GAME LAWS AND REGULATIONS:
A CASE STUDY OF THE COMPUTER GAME SHOP AT NAKHONPATHOM

WASA-OM KALPALI 5237797 SHCJ/M

M.A. (CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: CHET ATCHADAPHANNATHIKUL, Ph.D.
(POPULATION STUDY), THANANSAK BORVORNNANTHAKUL,
(CRIMINOLOGY, SOCIAL AND JUSTICE ADMINISTRATION)

ABSTRACT

This research was to study the levels of compliance with the computer game laws and regulations, demographic attributes, knowledge, attitudes, problems and limitations of law enforcement of computer game shops in Nakhonpathom Province and the authorities who enforced the laws. Selected samples were 220 owners of enterprising computer game shops in Nakhonpathom Province. Questionnaires and interviews were applied for data collection. Percentages, means, Standard deviation (SD) and chi-square were statistical applications for analyses.

Results revealed that the 83.18% of owners of computer game shops in Nakhonpathom Province completely complied with ministerial regulations on Licensing and enterprising the VDO shops BE 2552 (2009). Factors influencing compliance with ministerial regulations on licensing and enterprising the VDO shops BE 2552 (2009) were age, marital status, knowledge and attitudes by statistical significance.

Recommendations from the study were the Office of the Provincial Culture and offices involved should find measures to launch campaigns, public Relations, and education furthermore and legal punishment should be increased upon offending so that the owners of computer game shops will more strict and will seriously comply with ministerial regulations on licensing and enterprising of VDO shops BE 2552 (2009).

KEY WORDS: COMPLIANCE WITH LAWS / MINISTERIAL REGULATIONS /
COMPUTER GAME / OFFICE OF THE PROVINCIAL CULTURE

172 pages

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญแผนภูมิ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 สมมติฐานการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	5
1.6 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	6
1.7 กรอบแนวความคิดในการวิจัย	7
1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	10
ส่วนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	10
ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	25
ส่วนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ การรับรู้	29
ส่วนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ	31
ส่วนที่ 5 งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	34
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	36
3.1 การดำเนินการวิจัย	36
3.2 ระเบียบวิธีวิจัย	37
3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	37
3.4 ตัวแปรที่ศึกษา	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	38
3.6 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพ	41
3.7 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	41
3.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล	43
3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล	44
3.10 การสัมภาษณ์เกี่ยวกับการดำเนินงานในการควบคุมดูแลร้านเกมของ วัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม	44
บทที่ 4 ผลการวิจัย	45
ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม	46
ส่วนที่ 2 ผลของความสัมพันธ	62
ส่วนที่ 3 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนิน ในการควบคุมดูแลร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตจังหวัดนครปฐม	70
บทที่ 5 อภิปรายผลการวิจัย	75
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	88
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย	93
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ	109
บรรณานุกรม	122
ภาคผนวก	127
ประวัติผู้วิจัย	172

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
4.1	จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	47
4.2	จำนวน ร้อยละและระดับความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกรายชื่อ	49
4.3	จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกตามระดับความรู้	52
4.4	จำนวนและร้อยละที่สนใจต่อการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 จำแนกรายชื่อ	54
4.5	จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกตามระดับทัศนคติ	56
4.6	จำนวนและร้อยละของการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม แยกเป็นรายชื่อ	59
4.7	จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกตามลักษณะการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	61
4.8	ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552	63
4.9	ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552	66
4.10	ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552	67

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
4.11	จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมจำแนกตามระดับปัญหา	68

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	7

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในยุคปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว เพื่อก้าวขึ้นไปสู่ความทัดเทียมในระดับนานาชาติ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น (สุธรรม นันทมงคลชัย, 2545) ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีและการพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้เกิดประดิษฐ์กรรมขึ้นมารับการสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อที่ได้รับความนิยมคงหนีไม่พ้นสื่อออนไลน์ และเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นผลพวงซึ่งเกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี (ธิตัญญาพร จันทรธนะกุล, 2550) ในอดีตอาจมีเพียงเกมกด หรือวีดีโอเกม แต่ในปัจจุบันมีเกมให้วัยรุ่นเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชันและเกมออนไลน์ (สิ่งมีชีวิตเด็กยุคใหม่ เลิกคิดยามาบ้า “ติดเกม”, 2547) จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมและเป็นที่ยึดกันอย่างกว้างขวางในวัยรุ่นไทย (ภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์, 2550) การเล่นเกมออนไลน์มีจุดเด่นโดยมีการเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีโครงข่ายเชื่อมต่อกันทั่วโลกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกอย่างเป็นทางการว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งมีทั้งคุณและโทษ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาตามมาหลายประการและนับวันจะเพิ่มปัญหามากขึ้นทั้งตัวผู้เล่นเอง และทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมาจนยากที่จะควบคุมหรือห้ามมิให้วัยรุ่นไหลไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสีย (สำนักงานคณะกรรมการกระทรวงวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2548) ส่งผลกระทบต่อค่านิยม พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง สุขภาพกายและสุขภาพจิต รวมถึงพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาของวัยรุ่นไทย (แสงสุรีย์ ทัศนพูนชัย, 2548)

สถานการณ์สังคมไทยในปัจจุบันนี้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในเด็กและวัยรุ่น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาดูดเกม (ศิริชัย หงส์สงวนศรี ; และพนม เกตุมาน, 2549) จากการที่เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาเจริญรุดหน้า ทำให้สภาพของสังคมภายนอก

มีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มีการมีคอมพิวเตอร์ในทุกโรงเรียน บ้าน และการมีร้านอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่ไปทั่วทุกที่ จึงถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย การที่เด็กและเยาวชนติดเกมมีผลต่อการประกอบอาชีพการงาน นอกจากเป็นแหล่งมั่วสุมแล้วยังส่งผลให้มีการประกอบอาชีพการงานบางประเภท

ธุรกิจร้านเกมเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกพื้นที่เพื่อรองรับความต้องการใช้บริการของเด็กและเยาวชน (สุวิชาญ รัชรัตน์นกร, 2551) การปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการโดยไม่จำกัดวัน เวลา และอายุให้เหมาะสม การใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปและการใช้อุปกรณ์ที่ไม่เหมาะสม ไม่ปลอดภัยรวมทั้งมีการให้บริการนอกเหนือจากอินเทอร์เน็ต เช่น มีการจำหน่ายบุหรี่ และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ตลอดจนปล่อยให้มีการดื่มและเสพยาภายในร้าน หรือมีการเล่นการพนันสื่อออนไลน์ บางชนิดล่อแหลมไปในทางลามกอนาจาร อีกทั้งเกมไม่ได้ผ่านการพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งจะเห็นได้จากการเข้าตรวจจับร้านเกมที่ไม่นับปฏิบัติตามกฎหมายในพื้นที่ต่าง ๆ ของเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทุกวันนี้ร้านเกมหลายแห่งกลายเป็นแหล่งมั่วสุมของเด็กนักเรียน ผู้ประกอบการมักจะอาศัยช่องว่างกฎหมายเพื่อหลบเลี่ยงความผิด ดังนั้น กระทรวงวัฒนธรรมจึงร่วมมือกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือไอซีทีลงนามความร่วมมือเพิ่มเติมเนื้อหาใน พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อจัดระเบียบและควบคุมร้านเกม โดยออกประกาศเป็นกฎกระทรวงมีเนื้อหาหลักคือ ป้องกันเด็กเล่นเกมเกินเวลาที่กำหนด โดยไม่อนุญาตให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมเกินวันละ 3 ชั่วโมง การป้องกันไม่ให้ร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุมเรื่องเพศ ยาเสพติด และก่อคดีอาชญากรรม การควบคุมดูแลร้านเกมมีความเกี่ยวข้องกับหน่วยงานรัฐหลายแห่ง แต่ยังขาดการบูรณาการ ส่งผลให้การทำงานขาดเอกภาพ กระทรวงวัฒนธรรมไม่สามารถจัดการได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น จึงต้องปรับแก้กฎหมายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้มีเนื้อหาป้องกันเด็กติดเกม ซึ่งจะนำไปสู่ปัญหาทางสังคมต่อไป อันจะเป็นประโยชน์ในการบังคับใช้กฎหมายเพื่อประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

จากปัญหาดังกล่าวรัฐบาลได้ออกมาตรการหลายอย่างเพื่อควบคุมป้องกันและแก้ไข ปัญหา การให้สถานบริการร้านเกมออนไลน์ปฏิบัติตามกฎหมาย ซึ่งนอกจากมาตรการทางสังคมแล้วกลไกหนึ่งที่ได้ถูกนำมาใช้ควบคุมและป้องกันคือการปรับปรุงกฎหมายที่ว่าด้วยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เพราะมาตรการทางกฎหมายเป็นกระบวนการในการจัดการควบคุมและป้องกันปัญหาสถานบริการร้านเกมต่าง ๆ มิให้กระทำผิดกฎหมาย และกำหนดบทลงโทษสถานบริการร้านเกมที่ไม่ปฏิบัติตามหรือไม่ได้รับอนุญาต กฎหมายจึงเป็นเครื่องมือในการจัดระเบียบธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์ และนำไปสู่การแก้ปัญหาเด็กติดเกมหรือมั่วสุมในสถานบริการร้านเกมต่าง ๆ รัฐบาลได้อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

โดยการออกกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกรรณวดีทศน์ พ.ศ. 2552 ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2552 มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันดังกล่าวจนถึงปัจจุบัน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ในบทบัญญัติการบังคับใช้กฎหมายตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ พ.ศ. 2552 ตามเงื่อนไขการประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ในจังหวัดนครปฐม เพื่อต้องการทราบข้อมูลตามเงื่อนไขในการปฏิบัติของสถานบริการกรรณวดีทศน์ว่าเป็นอย่างไรและอยู่ในระดับใด สามารถใช้กฎหมายฉบับนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ เพราะการที่กฎหมายจะเกิดประสิทธิผลนั้นต้องขึ้นอยู่กับการประกาศให้ประชาชนได้ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ในกฎหมาย การบริหารกฎหมายอย่างยุติธรรมและขั้นตอนของการออกกฎหมายหรือประกาศใช้ยึดหลักของความเสมอภาคและความยุติธรรม (วิฑูรย์ อึ้งประพันธ์, 2535) ซึ่งเมื่อไม่ทราบถึงระดับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ พ.ศ. 2552 แล้วก็ไม่สามารทราบถึงประสิทธิผลของการใช้กฎหมายนั้น ทำให้ยากต่อการวางแผนจัดการควบคุมกรรณวดีทศน์ให้มีประสิทธิภาพ

จังหวัดนครปฐมเป็นจังหวัดที่อยู่ในเขตปริมณฑล มีสถานศึกษาเป็นจำนวนมากทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการใช้บริการของกรรณวดีทศน์มากที่สุด โดยในจังหวัดนครปฐมนั้นมีกรรณวดีทศน์ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจำนวนทั้งสิ้นถึง 517 กรรณวดีทศน์ (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม, 2554) ดังนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้วิจัยต้องศึกษาในเรื่องการบังคับใช้กฎหมายตามกฎกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ พ.ศ. 2552 ในเขตจังหวัดนครปฐม เพื่อเป็นข้อมูลให้หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องใช้ประกอบการอ้างอิงในการหามาตรการเพื่อสนับสนุนให้สถานบริการกรรณวดีทศน์ปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัดครบถ้วน เพื่อวางแผนกำกับดูแลกรรณวดีทศน์ให้มีประสิทธิภาพในการให้บริการแก่เด็กและเยาวชนยิ่งขึ้นอีก ทั้งเพื่อเป็นแนวทางและรูปแบบให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในจังหวัดอื่นประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานและสังคมต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกรรณวดีทศน์ของสถานบริการกรรณวดีทศน์ในจังหวัดนครปฐม

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
3. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการ และเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
2. ความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
3. ทักษะ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม จำนวน 517 ร้าน จำแนกเป็น

อำเภอเมืองนครปฐม	จำนวน 147 ร้าน
อำเภอสามพราน	จำนวน 159 ร้าน
อำเภอนครชัยศรี	จำนวน 65 ร้าน
อำเภอบางเลน	จำนวน 33 ร้าน
อำเภอกำแพงแสน	จำนวน 40 ร้าน

อำเภอพุทธมณฑล จำนวน 38 ร้าน

อำเภอคอนคาญ จำนวน 35 ร้าน

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมและได้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 220 ร้าน

1.4.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

ร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม

1.5 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการตามกฎหมาย หมายถึง การบังคับใช้กฎหมายตามอำนาจรัฐตามบทบัญญัติ ซึ่งได้กล่าวให้อำนาจแก่ผู้มีหน้าที่ในการดำเนินการบังคับใช้ตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

วิดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ในที่นี้กล่าวถึง คอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

การประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การดำเนินงานให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยให้บริการเช่าเวลาในการเล่นเกมที่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและไม่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยได้รับเวลาเช่าเป็นการตอบแทน

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผู้ให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยเป็นเจ้าของกิจการ

ปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึง เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ความรู้ ทักษะ

เจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมาย หมายถึง ผู้มีอำนาจหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมายตามอำนาจรัฐได้กำหนด ในที่นี้กล่าวถึง ผู้บังคับใช้กฎหมายตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การปฏิบัติตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในกฎหมาย การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ในที่นี้กล่าวถึง

ข้อบังคับตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่การปฏิบัติตามข้อกำหนดที่มุ่งควบคุมสถานบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ และมุ่งควบคุมความปลอดภัยของบุคคลผู้ใช้บริการ

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงข้อเท็จจริงโดยมีความเข้าใจในรายละเอียด ที่ระบุในกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ เพื่อสามารถนำไปปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง ได้แก่ ความรู้ในการควบคุมผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ สถานบริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ และความรู้ในการควบคุมที่มุ่งกระทำต่อตัวบุคคลผู้ใช้บริการ

ทัศนคติเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความคิดเห็น ความเชื่อ หรือ ความรู้สึกของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อกฎหมายในการบังคับใช้

ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ระยะเวลาในการดำเนินกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.6 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ (Independent Variables)

1. ปัจจัยส่วนบุคคล

1.1 เพศ

1.2 อายุ

1.3 ระดับการศึกษา

1.4 รายได้ต่อเดือน

1.5 ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

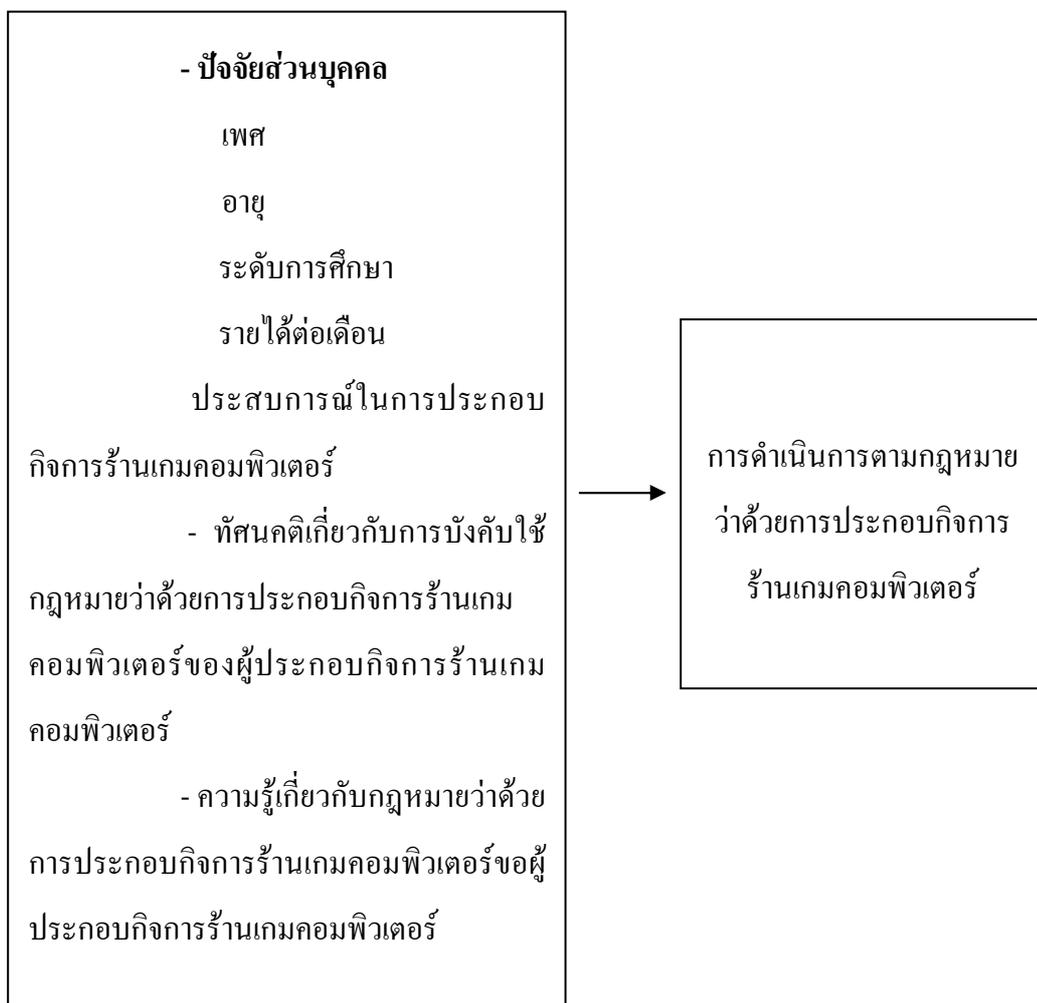
2. ทัศนคติเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

3. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์: ศึกษากรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

1.7 กรอบแนวความคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.7.1 ตัวแปรและระดับการวัด

ตัวแปร	ระดับการวัด
ตัวแปรอิสระ	
- เพศ	Nominal
- อายุ	Interval
- ระดับการศึกษา	Ordinal
- รายได้ต่อเดือน	Interval
- ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์	Nominal
- ทศนคติเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมาย	Ordinal
ที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกม	Nominal
- ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกม	
ตัวแปรตาม	Nominal
- การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์	

1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผลการศึกษาทำให้ทราบถึงระดับการดำเนินการในการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมของร้านเกมคอมพิวเตอร์

2. ผลการศึกษาทำให้ทราบถึงระดับความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เห็นแนวทางในการส่งเสริมการดำเนินการตามกฎหมาย ให้สอดคล้องระหว่างผู้มีหน้าที่ปฏิบัติ และเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจบังคับใช้

3. ผลการศึกษาทำให้เจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบถึงปัญหา และอุปสรรคต่อการดำเนินการตามกฎหมาย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานด้านกฎหมาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา และบังคับใช้ต่อไป

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการที่จะประเมินระดับการดำเนินการตามกฎหมายที่เกี่ยวกับการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศนของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมว่าอยู่ในระดับใด

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐาน และแนวทางในการศึกษา โดยแบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ การรับรู้

ส่วนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ส่วนที่ 5 งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

1.1 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 “โดยที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์พุทธศักราช 2473 ได้ใช้บังคับมาเป็นเวลานาน บทบัญญัติบางประการจึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรและมีความซ้ำซ้อนกับพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. 2530 ดังนั้น เพื่อปรับปรุงบทบัญญัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ให้

สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมทั้งปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเดียวเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณาประกอบกับกิจการภาพยนตร์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างมีรูปธรรม จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้” ซึ่งพระราชบัญญัติฉบับนี้กำหนดให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษา นั่นคือมีผลบังคับใช้ ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 เป็นต้นมา (ประกาศในราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551)

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อลดความซ้ำซ้อนขององค์กรที่รับผิดชอบในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรมโดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 โดยปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรม เนื้อหาในพระราชบัญญัติฉบับนี้ประกอบไปด้วยคำนิยามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและเนื้อหาแบ่งออกเป็นหมวดสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ หมวดเกี่ยวกับ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การประกอบกิจการวีดิทัศน์ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ ซึ่งสรุปได้โดยรวมดังต่อไปนี้

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

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ และออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียม ไม่เกินอัตราที่กำหนดไว้ท้ายพระราชบัญญัตินี้รวมถึงกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ โดยให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางและเป็นนายทะเบียนประจำจังหวัดกรุงเทพมหานคร และให้รัฐมนตรีแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ภายในจังหวัดของตน

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ และมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนหนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี

ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งเป็นกรรมการ โดยมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิจะประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิทยุทัศน์โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ ยกเว้นเป็นอาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์หรือวิทยุทัศน์จำนวนเจ็ดคน รวมแล้วไม่เกินสิบเอ็ดคน โดยมีปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมจะทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ โดยคณะกรรมการมีหน้าที่ เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวิทยุทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมถึงคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ เสนอความเห็นต่อคณะรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ และเสนอคำแนะนำในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้ ตลอดจนพิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์

มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ซึ่งอาจเป็นคณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ในการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำวิทยุทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร การนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร และการส่งภาพยนตร์หรือวิทยุทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค โดยแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐไม่เกินสี่คนและจากภาคเอกชนไม่เกินสามคน

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล

และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักรและปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย และสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการอนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งในคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ และคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ต้องมีคุณสมบัติคือ สัญชาติไทย อายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ และไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ มีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี ในกรณีที่พ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังไม่ได้มีการแต่งตั้งใหม่ให้ปฏิบัติหน้าที่ไปก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งคณะกรรมการใหม่ และคณะกรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับตำแหน่งได้อีก แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันได้ไม่เกินสองวาระ นอกจากพ้นตำแหน่งตามวาระ แล้วพ้นจากตำแหน่งเมื่อตาย ลาออก หรือรัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามดังกล่าวข้างต้น

การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์

วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรได้นั้นจะต้องได้รับการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตเป็นไปตามหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

วีดิทัศน์ที่ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต ได้แก่ วีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว วีดิทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น และวีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง แต่วีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นการส่วนตัว และวีดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

หากนำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต และจะส่งวิดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักรได้ก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ซึ่งการขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนด โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา โดยวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ วิดิทัศน์ ที่ได้รับยกเว้น ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและรับอนุญาตส่งออกไปนอกราชอาณาจักรได้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาต

ในการพิจารณาอนุญาตวิดิทัศน์ ถ้าคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์เห็นว่า วิดิทัศน์ใดมีเนื้อหาที่เป็นบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี หรืออาจกระทบต่อความมั่นคงของรัฐบาลและประเทศไทย ก็มีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือไม่อนุญาตก็ได้ และนายทะเบียนกลางจะกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมาย การอนุญาตประเภทของวิดิทัศน์ และหมายเลขรหัสดบนวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้ว และอาจสั่งให้ผู้ยื่นคำขออัด หรือบันทึกคำบอกแจ้งว่า วิดิทัศน์ดังกล่าวได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับการอนุญาต รวมทั้งประเภทของวิดิทัศน์และบนหีบห่อที่บรรจุวิดิทัศน์นั้นด้วยก็ได้ นายทะเบียนจะเก็บสำเนาวิดิทัศน์ที่ได้รับอนุญาตไว้หนึ่งชุดเพื่อไว้ในการตรวจสอบ ซึ่งการพิจารณาและอนุญาตดังกล่าวข้างต้น คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์จะพิจารณาให้เสร็จสิ้นภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับคำขอ และถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวก็ถือว่าอนุญาต

ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง แต่จะไม่รวมถึงร้านวิดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการซึ่งได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ และเพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนการออกกฎกระทรวงจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ด้วยก็ได้และห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง และการขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุ และเมื่อได้ยื่นคำขอแล้ว ให้

ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต โดยหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง และในการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ผู้ที่ขออนุญาตต้องมีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือเสมือนไร้ความสามารถ ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญาไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต และต้องไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตจากนายทะเบียน แต่ยกเว้นในกรณีเคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี และในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาตกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติเช่นเดียวกับบุคคลธรรมดาดังกล่าวมาข้างต้น

วิดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาต จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย เช่น แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์แล้ว และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสตามที่นายทะเบียนกลางกำหนด การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้ในกรณีที่มีการขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนด ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจ เข้าไปในสถานที่ที่มีการสร้างภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ ร้านวิดิทัศน์ สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ ในระหว่างเวลาอาทิตย์ขึ้นจนถึงอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบภาพยนตร์ วิดิทัศน์ สื่อโฆษณา หรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ตรวจ ค้น आयัด หรือยึดภาพยนตร์ วิดิทัศน์ หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มิเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น สั่งห้ามการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ หรือวิดิทัศน์ที่ไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ เมื่อเข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบภาพยนตร์ วิดิทัศน์ หรือการกระทำที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือทำการค้นในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึง

พระอาทิตย์ตก หรือเวลาทำการของสถานที่นั้น ถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลา กลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานที่นั้นก็ได้ โดยในการยื่นจะต้องมีหมายค้น เว้นแต่มีเหตุอัน ควรเชื่อว่าหากเน้นช้ากว่าจะเอาหมายค้นมาได้ หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ชุกซ่อน ทำลาย หรือ ทำให้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้น อาัยค หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ ความผิดได้โดยไม่ต้องมีหมายค้น แต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ ที่ได้จากการตรวจ ค้น อาัยค หรือยึดไว้ ถ้าไม่ปรากฏเจ้าของ หรือ พนักงานอัยการสั่งเด็ดขาด ไม่ฟ้องคดี หรือสารไม่พิพากษาให้ริบและผู้เป็นเจ้าของ หรือผู้ ครอบครองมิได้ร้องขอรับคืนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ยึด หรือวันที่ทราบคำสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือวันที่ศาลพิพากษาถึงที่สุด ให้ตกเป็นของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือกระทรวง วัฒนธรรมแล้วแต่กรณี นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่ เกี่ยวข้องในการปฏิบัติหน้าที่โดยบัตรประจำตัวนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตาม แบบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด และให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงานตาม ประมวลกฎหมายอาญา

การอุทธรณ์

คำสั่งไม่อนุญาต คำสั่งเพิกถอนการอนุญาต นำวิดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือ จำหน่ายในราชอาณาจักรของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิ อุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง โดยคณะกรรมการจะต้อง พิจารณาอุทธรณ์ให้เสร็จสิ้นภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายใน กำหนดระยะเวลาดังกล่าว ให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์ และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้ถือ เป็นที่สุด

คำสั่งไม่ออกใบอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระค่าปรับ ทางปกครอง คำสั่งพักใช้หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียน ในการจัดตั้งหรือประกอบ กิจการร้านวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ผู้ได้รับคำสั่ง มีสิทธิอุทธรณ์ต่อ คณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง โดยคณะกรรมการจะต้องพิจารณา อุทธรณ์ให้เสร็จสิ้นภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนด ระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์ และคำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่ที่สุด

บทกำหนดโทษ

โทษทางปกครอง

ผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ หรือประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ที่ฝ่าฝืนไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ หรือใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ แต่มิได้แจ้งต่อนายทะเบียนและมีใ้ยื่นขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบ นายทะเบียนมีอำนาจสั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด และกรณีที่ได้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่ง นายทะเบียนพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตรา ไม่เกิน สองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

ในกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ หรือประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามที่ระบุไว้ในพระราชบัญญัตินี้ เช่น อายุต่ำกว่ายี่สิบปี บริบูรณ์ เป็นคนไร้ความสามารถหรือเสมือนไร้ความสามารถ นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาต และในกรณีผู้รับอนุญาตจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนประกอบกิจการ โดยฝ่าฝืนไม่กระทำในวัน เวลา และตามเงื่อนไขที่กำหนด ในกฎกระทรวง และในกรณีที่ขออนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ หรือวิดิทัศน์แต่ไม่แยกพื้นที่ในการให้บริการแยกออกจากกัน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาต ได้โดยมีกำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน และถ้ามีการประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนอีก นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

โทษทางอาญา

ผู้ฝ่าฝืนโดยจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน โดยมีได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน ผู้ที่ขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติตามหน้าที่ ดังบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติฉบับนี้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับและความผิดในส่วนนี้ คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และคณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่

ดำเนินการเปรียบเทียบได้ และในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยอมให้เปรียบเทียบให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบ ภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ โดยเมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

กฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และกิจการวิดีโอ พ.ศ. 2552

จากราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนที่ 44 ก วันที่ 17 กรกฎาคม 2552 กฎกระทรวงฉบับนี้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ซึ่งมาตรา 29 ประกอบกับมาตรา 33 มาตรา 41 และมาตรา 45 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมออกกฎหมายไว้ สรุปรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกี่ยวกับการประกอบกิจการร้านเกม ดังนี้

1. ค่าธรรมเนียม

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอ

(ก) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดีโอไม่เกิน 20 ชุด ฉบับละ 1,000 บาท

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

(ค) ร้านที่เครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดีโอเกิน 50 ชุด ฉบับละ 3,000 บาท

การตรวจพิจารณาวิดีโอที่มีลักษณะเป็นเกมการเล่น นาทีละ 10 บาท เศษนาทิจำกัด ทั้ง แต่เมื่อรวมกันแล้วไม่เกิน 4,000 บาท

การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอ ฉบับละ 500 บาท

2. การเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดีโอให้คิดค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามสัดส่วนของขนาดหรือจำนวนที่เพิ่มขึ้นและอายุใบอนุญาตที่ยังเหลืออยู่

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการวิดีโอ พ.ศ. 2552

จากราชกิจจานุเบกษา เล่ม 126 ตอนที่ 72 ก วันที่ 29 กันยายน 2552 กฎกระทรวงฉบับนี้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีโอ พ.ศ. 2551 ในมาตรา 6 มาตรา 53 วรรคสาม มาตรา 56 และมาตรา 59 และอำนาจตามความในมาตรา 29 ประกอบกับมาตรา

33 มาตรา 41 และมาตรา 43 และมาตรา 45 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยเจตนาารมณ์ของกฎหมายฉบับนั้นพิจารณาได้จากหมายเหตุท้ายกฎกระทรวงซึ่งบัญญัติว่า “โดยที่มาตรา 53 วรรคสาม มาตรา 56 และมาตรา 55 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติให้หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ตลอดจนวัน เวลา และเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวงจึงจำเป็นต้องออกกฎกระทรวงนี้” โดยเนื้อหาของกฎกระทรวงฉบับนี้ประกอบไปด้วย 2 หมวด คือ หมวดที่ 1 เรื่อง การขอใบอนุญาตการออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต และหมวดที่ 2 เรื่องการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ซึ่งสรุปเนื้อหาได้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 เครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์ หมายความว่า ชุดของเครื่องมือและอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นใดที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์ได้

หมวด 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต

ข้อ 2 ผู้ที่จะจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ต้องยื่นขออนุญาตต่อนายทะเบียน โดยมีหลักฐานและเอกสารดังนี้

1. ในกรณีบุคคลธรรมดา

1.1 ถ้าผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าวจะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง

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

1.3 สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

1.4 แผนที่แสดงบริเวณที่ร้านวีดิทัศน์ตั้งอยู่โดยสังเขป

1.5 รูปถ่ายของร้านวีดิทัศน์ จำนวน 3 รูปพร้อมด้วยแบบ แพลน แผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้าน

2. ในกรณีนิติบุคคล

2.1 สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดง ชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

2.2 ถ้ากรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล มีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน ขนาด 4×6 เซนติเมตร

2.3 สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่แสดงบริเวณที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่ โดยสังเขป และรูปถ่ายของร้านวิดิทัศน์ จำนวน 3 รูป พร้อมด้วยแบบ แพลน แผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้าน

ข้อ 3 เมื่อนายทะเบียน ได้รับคำขอพร้อมเอกสารและหลักฐานครบถ้วน และได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว ให้พิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ได้รับความขอ และให้แสดงเหตุผลไว้ในคำขอในกรณีที่มิได้รับอนุญาต

ข้อ 4 เมื่อนายทะเบียนแจ้งการอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์แล้ว ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด

ข้อ 5 ลักษณะของอาคารหรือ สถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น จะต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย สามารถมองเห็นภายในร้านวิดิทัศน์ จากภายนอกได้อย่างชัดเจน มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม มีการติดตั้งกล้องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้นที่ให้บริการ โดยยกเว้นในกรณีที่ร้านวิดิทัศน์นั้นมีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่ถึง 15 ชุด และพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนจะต้องมีอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก จะต้องมียุ้งสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ภายในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียงและรวมไปถึงจะต้องมีพื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวกและไม่มีเสียงรบกวน

ข้อ 6 ลักษณะอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการคาราโอเกะ (ไม่กล่าวถึงในที่นี้)

ข้อ 7 กรณีที่ผู้รับใบอนุญาตซึ่งเป็นนิติบุคคลเปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานสำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคล ซึ่งแสดงชื่อ

วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ปัจจุบัน และถ้ากรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล มีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักรหรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และรูปถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน ขนาด 4× 6 เซนติเมตร และจะต้องยื่นเอกสารและหลักฐานดังกล่าวภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง

ข้อ 8 ถ้ามีการเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวีดิทัศน์ในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่สิ้นอายุ ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามที่นายทะเบียนกลางกำหนด เมื่อนายทะเบียนได้รับแจ้งและได้รับชำระค่าธรรมเนียมแล้วให้ออกใบอนุญาตให้ใหม่ โดยกำหนดวันหมดอายุใบอนุญาตให้เข้าไปตามใบอนุญาตเดิมและประทับตรายกเลิกการใช้ใบอนุญาตเดิมด้วยอักษรสีแดง

ข้อ 9 ผู้รับใบอนุญาตที่จะขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด โดยจะต้องยื่น

9.1 สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

9.2 ถ้าผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย จะต้องยื่นสำเนาบัตรประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นคนต่างด้าว จะต้องยื่นสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือ สำเนาหนังสือเดินทาง 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 จะต้องยื่นสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน แต่ในกรณีที่เป็นต่างด้าว จะต้องยื่น สำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือ สำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมายว่าด้วยคนเข้าเมือง และถ่ายจำนวน 2 รูป โดยต้องเป็นรูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่ใส่หมวก ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน ขนาด 4× 6 เซนติเมตร

9.3 แผนที่แสดงบริเวณที่ร้านวีดิทัศน์ตั้งอยู่โดยสังเขป และรูปถ่ายของร้านวีดิทัศน์ จำนวน 3 รูป พร้อมด้วยแบบ แปลน แผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านวีดิทัศน์

ข้อ 10 การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอต่อใบอนุญาตพร้อมใบเอกสารและหลักฐานครบถ้วน และได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว ให้พิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ได้รับคำขอ และให้แสดงเหตุผลไว้ในคำขอในกรณีที่ไม่อนุญาต เมื่อแจ้งการอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์แล้ว ให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนด

ข้อ 11 ให้ยื่นคำขอหรือการแจ้งตามกฎกระทรวงนี้ ณ ที่อยู่ที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่ โดยในเขตกรุงเทพมหานคร ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ และในจังหวัดอื่น ๆ ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

หมวด 2 การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์

ข้อ 12 กำหนดให้ผู้ที่จะขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ที่ให้บริการเกมการเล่นต้องปฏิบัติก็คือ ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปี และเด็กที่อายุต่ำกว่าสิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปี เข้าใช้บริการ ได้ตั้งแต่เวลา 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.ในเด็กที่อายุต่ำกว่าสิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปี ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด และกำหนดให้มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือน ไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมกำหนด และจะต้องดูแลมิให้มีการจำหน่ายและเสพบุหรี่ยี่ สารเสพติด รวมถึงเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และจะต้องดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน มิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู และภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร มิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านวิดิทัศน์ และจะต้องดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดิทัศน์ที่ไม่ผ่าน การตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ภายในร้านวิดิทัศน์

1.2 เงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์

พ.ศ. 2551

เงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกม
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551
(ตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ข้อ 12)

1.2.1 เวลาการเข้าใช้บริการของเด็กและเยาวชน

ช่วงอายุ	เวลาเข้าใช้บริการ	
	วันจันทร์ – ศุกร์	วันหยุดราชการหรือช่วงปิดเทอม*
อายุต่ำกว่า 15 ปี	14.00 – 20.00 น.	10.00 – 20.00 น.
อายุ 15 – 18 ปี	14.00 – 22.00 น.	10.00 – 22.00 น.

*กำหนดเวลาภาคการศึกษา ให้เป็นไปตามที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด

ผู้ใดฝ่าฝืน นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตไม่เกินครั้งละ 90 วัน
หรือเพิกถอนใบอนุญาต

1.2.2 วัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้บริการต้องเหมาะสมต่อการถนอมสายตา

1.2.3 มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนตามที่กฎหมาย
กำหนด

1.2.4 ห้ามจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน

1.2.5 ห้ามสูบบุหรี่ สารเสพติด หรือดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน

1.2.6 ห้ามเล่นการพนันภายในร้าน

1.2.7 ห้ามจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ ประเภท จ20- และภาพยนตร์ที่

ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักรภายในร้าน

12.8 ห้ามมีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน

1.2.9 ห้ามจำหน่ายหรือขายเกมที่ไม่ได้รับอนุญาตภายในร้าน

บทกำหนดโทษของร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกมและร้านคาราโอเกะ)
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ความผิด	บทลงโทษ
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ประกอบกิจการโดยไม่ได้รับอนุญาต ⊕ ประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ หรือเพิกถอนใบอนุญาต 	ปรับตั้งแต่ 100,000 – 500,000 บาท และปรับอีกไม่เกินวันละ 100,000 บาท ตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ ⊕ ใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ แล้วไม่แจ้งต่อนายทะเบียน และยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาต ภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบ 	ปรับไม่เกิน 20,000 บาทต่อวันตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน หากกระทำความผิดซ้ำอีกนายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาต
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ผู้ได้รับใบอนุญาตขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย 	นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาต
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ประกอบกิจการร้านเกม/ร้านคาราโอเกะ นอกวัน เวลา และฝ่าฝืนเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง ⊕ ประกอบกิจการร้านเกม/ร้านคาราโอเกะ และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน ไม่แยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน 	นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาต ไม่เกินครั้งละ 90 วัน หากยังฝ่าฝืนอีก จะถูกเพิกถอนใบอนุญาต

ความผิด	บทลงโทษ
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ประกอบกิจการโดยไม่ได้รับอนุญาต ⊕ ประกอบกิจการระหว่างถูกพักใช้ หรือเพิกถอนใบอนุญาต 	<p>ปรับตั้งแต่ 100,000 – 500,000 บาท</p> <p>และปรับอีกไม่เกินวันละ 10,000 บาท ตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน</p>
<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ให้บริการเกม/คาราโอเกะที่มีลักษณะไม่ตรง <ul style="list-style-type: none"> กับเกม/คาราโอเกะที่ได้รับอนุญาต ตามกฎหมาย และไม่มีเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัส ⊕ ให้บริการเกม/คาราโอเกะที่ไม่ผ่านการตรวจ <ul style="list-style-type: none"> พิจารณาและได้รับอนุญาตตามกฎหมาย 	<p>ปรับตั้งแต่ 20,000 – 100,000 บาท</p>

จากเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551สรุปได้ว่า การเข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีการกำหนดเวลาการเข้าใช้และอายุของผู้เข้าใช้ถ้าผู้ประกอบการฝ่าฝืนเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ฉบับนี้มีบทลงโทษตามลักษณะความผิดที่กำหนดไว้

ส่วนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functional theory)

หน้าที่ หมายถึง การกระทำ (ของมนุษย์) ที่มีเจตนา หรือเป้าหมาย ซึ่งมีได้หลายแบบ ทั้งทางกาย (ท่า) ทางวาจา (พูด) และทางจิต (คิด) การตั้งใจให้เกิดผล เช่น การเรียน การสอน การทำงาน เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นการกระทำที่เจตนาให้เกิดผลทั้งสิ้น

ทฤษฎีหน้าที่นิยม หรือทฤษฎีหน้าที่ของพาร์สัน (Talcott Parsons) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการกระทำหน้าที่ไว้ว่า องค์ประกอบของการกระทำหน้าที่ หมายถึง ส่วนประกอบหรือปัจจัยที่ทำให้เกิดการปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งการเกิดการกระทำหน้าที่สมบูรณ์นั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบ 3 ประการ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2550) คือ

1. การกระทำระหว่างกันทางสังคม (social interaction) การทำหน้าที่ทางสังคม ประกอบด้วย การกระทำทางสังคมอย่างน้อยสองการกระทำทางสังคม หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการกระทำของคนสองคนขึ้นไป ที่กระทำในรูปแบบต่าง ๆ กัน

2. การทำหน้าที่ (function) ซึ่งหมายถึงเป้าหมาย โดยการจะกระทำหน้าที่เริ่มแรกต้องมีเป้าหมาย แล้วจึงลงมือทำหน้าที่เพื่อสนองเป้าหมายนั้น

3. ผลของการกระทำ (product) หรือผลของการกระทำ แบ่งเป็นสองประเภท ได้แก่ ผลทางวัตถุและผลไม่ใช่ทางวัตถุ เช่น ผลทางจิตใจ ผลทางสังคม เป็นต้น

พาร์สัน มององค์การทางสังคมเป็นระบบสังคมที่มีระบบสังคมย่อยเป็นองค์ประกอบ ระบบสังคมย่อยมีความสัมพันธ์กับเครือข่าย แต่ละหน่วยย่อยรวมทั้งระบบใหญ่ที่เป็นองค์การสังคมต่างมีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติ การปฏิบัติหน้าที่ทำให้เกิดองค์การทางสังคม และทำให้องค์การทางสังคมดำรงอยู่

2.2 บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms)

บรรทัดฐาน หมายถึง ระเบียบแบบแผนที่บุคคลในสังคมยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน บรรทัดฐานเกิดขึ้นเพราะความจำเป็นในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ จากการศึกษาพบว่ามนุษย์มีความต้องการที่จะทำการใด ๆ ตามอำเภอใจ ดังนั้นสังคมจึงได้กำหนดกฎเกณฑ์เพื่อเป็นแนวทางให้สมาชิกในสังคมปฏิบัติตาม ซึ่งแนวทางสำหรับปฏิบัติมีทั้งลักษณะที่ทำให้กระทำ และบางอย่างถึงดเว้นไม่ให้กระทำ และอาจจำแนกได้หลายประเภท เช่น กฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ธรรมเนียม วิถีชาวบ้าน จารีต สิ่งต้องห้าม สมัยนิยม พิธีกรรม มารยาทสังคม เป็นต้น (ณรงค์ เส็งประชา, 2537)

นักสังคมวิทยาส่วนใหญ่ จะแบ่งบรรทัดฐานทางสังคมออกเป็น 3 ประเภท (สุพัตรา สุภาพ, 2537) ดังนี้

2.1.1 วิถีชาวบ้าน หรือวิถีประชา (Folkways) เป็นบรรทัดฐานที่บุคคลยอมรับปฏิบัติจนเป็นประเพณี เป็นสิ่งที่มีมานานและใช้แพร่หลาย เป็นทางในการปฏิบัติกันโดยทั่วไป จนเกิดความเคยชิน และไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นภาระหน้าที่ เป็นการปฏิบัติโดยไม่มีกฎหมาย หรือมีการบังคับแต่อย่างไร

2.1.2 จารีตหรือกฎศีลธรรม (Mores) จารีตจะมีความแตกต่างจากชาวบ้าน เพราะจะมีศีลธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย จัดว่าเป็นกฎที่มีความสำคัญต่อสวัสดิภาพของสังคมเป็นความนิยมที่ยึดถือและสั่งสอน เลียนแบบถ่ายทอดสืบทอดกันมา โดยสังคมมีการบังคับให้ปฏิบัติและ

จะมีความรู้สึกรุนแรงถ้ามีผู้ใดฝ่าฝืน บุคคลจะต้องปฏิบัติเพื่อผลประโยชน์ของสังคม เป็นเรื่อง ความผิดถูก ความนิยมที่ยึดถือและถ่ายทอดสืบต่อ ๆ กันมา โดยการเลียนแบบและสั่งสอน

2.1.3 กฎหมาย (Law) เป็นสิ่งที่สำคัญมาก โดยเฉพาะสังคมที่ซับซ้อน เพราะการใช้วิถีชาวบ้านหรือจารีตในสังคมที่มีความซับซ้อนนั้นไม่อาจจะประกันความเป็นระเบียบ ได้ อีกทั้ง จารีตไม่อาจจะใช้เป็นเครื่องมือควบคุมความประพฤติของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการออกกฎหมาย และมีตัวแทนทำหน้าที่บังคับให้ผู้ปฏิบัติตาม โดยกฎหมายที่ดีจะต้องเป็นกฎหมายที่ออกมาให้ทันกับเหตุการณ์ หรือ เป็นกฎหมายที่คาดการณ์ข้างหน้าได้

2.3 การควบคุมทางสังคม (Social Control)

การควบคุมทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อสังคม เนื่องจากสังคมจะดำรงอยู่ได้ อย่างมีปกติสุขก็ต่อเมื่อสมาชิกในสังคม ได้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม ที่สังคมนั้น ๆ วางไว้ ดังนั้นการควบคุมทางสังคมจึงเป็นกระบวนการ (Process) ที่ใช้ป้องกันพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจาก บรรทัดฐานของสังคม (Deviant Behavior) มิให้เกิดขึ้น หรือควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวที่ไม่ให้เกิดผลเสียต่อสังคมต่อไป (ณรงค์ เส็งประชา, 2537)

วิธีการควบคุมทางสังคม มี 2 วิธี (ทิตยา สุวรรณะชญ, 2527) คือ

2.3.1 การควบคุมอย่างไม่เป็นทางการ (Informal) หรือการควบคุมทาง กระบวนการเรียนรู้ระเบียบสังคม เป็นการควบคุมโดยจารีตและวิถีชาวบ้าน ซึ่งได้แก่ การถ่ายทอด วัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น โดยการถ่ายทอด นั้นอาจเป็นที่บ้าน ชุมชน หรือ โรงเรียนก็ได้ และวัฒนธรรม ที่ว่านี้ เช่น ความรู้ ความชำนาญ ค่านิยม บรรทัดฐาน เป็นต้น

2.3.2 การควบคุมอย่างเป็นทางการ (Formal) หรือการควบคุมด้วยการบีบ บังคับทางสังคม ซึ่งเป็นการควบคุมพฤติกรรมที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง มีการกำหนดกฎเกณฑ์และตั้งใจ ที่จะควบคุมพฤติกรรมของบุคคล โดยมีหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ หรือโดยการใช้อำนาจ หรือสังคมเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ ซึ่งถ้าบุคคลใดฝ่าฝืนบรรทัดฐานนั้นก็ จะถูกอิทธิพลของกลุ่มหรือสังคมนั้นบีบบังคับให้ต้องปฏิบัติตาม ซึ่งการบีบบังคับทางสังคม ประกอบด้วย

2.3.2.1 การควบคุมทางกลุ่มปฐมภูมิ เป็นไปแบบไม่เป็น ทางการ ไม่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า เช่น จากครอบครัว เพื่อน ญาติพี่น้อง หรือบ้านใกล้เรือนเคียง

แต่มีอิทธิพลในการเข้ามาควบคุมพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี การควบคุมแบบนี้จะมีอิทธิพลมาก เช่น อิทธิพลของเพื่อน

2.3.2.2 การควบคุมทางกลุ่มทฤษฎี เป็นไปอย่างเป็นทางการ เป็นลายลักษณ์อักษร มีการกำหนดรูปแบบของความสัมพันธ์ไว้ให้ถือปฏิบัติ เช่น สมาคม สโมสร องค์การทั้งแบบราชการ และเอกชน ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของสมาชิกเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ทำงาน งานอดิเรก เล่นกีฬา เป็นต้น โดยหากกลุ่มไม่ตอบสนองวัตถุประสงค์ก็อาจจะออกจากกลุ่มได้

2.3.2.3 การควบคุมโดยใช้กำลัง (Force) เป็นการควบคุมโดยการบังคับ ได้แก่ การบังคับใช้กฎหมาย โดยมีองค์การและเจ้าหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบในการควบคุมโดยเฉพาะ เป็นการควบคุมแบบเป็นทางการซึ่งถ้าบุคคลไม่ปฏิบัติตามก็จะถูกลงโทษหนักเบา ตามระดับของความผิด

จากแนวคิดทฤษฎีดังกล่าว พอสรุปได้ว่า การควบคุมอย่างเป็นทางการ หรือการควบคุมด้วยการบังคับใช้ทางสังคม ช่วยให้บุคคลในสังคมปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ยอมรับกัน ของการอยู่ร่วมกันทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นวิถีชาวบ้าน จารีตประเพณี และกฎหมาย ซึ่งนำไปสู่การจัดระเบียบทางสังคม การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ของร้านเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ประกอบกิจการต้องอาศัยการควบคุมทางสังคม เพื่อให้อยู่ในบรรทัดฐานทางสังคมเช่นเดียวกัน ซึ่งการควบคุมอย่างเป็นทางการโดยตรงบังคับใช้กฎหมาย ซึ่งเจ้าหน้าที่ผู้ซึ่งมีอำนาจในการบังคับใช้กฎหมาย ซึ่งในที่นี้ก็คือ เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เพื่อให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติตามกฎหมาย อันเป็นไปตามบรรทัดฐานในการดำเนินการทางสังคม

2.4 ทฤษฎีการข่มขู่ยับยั้ง (Deterrence Theory)

แนวคิดนี้เสนอว่า วัตถุประสงค์ของกฎหมายและระบบยุติธรรมมีไว้เพื่อข่มขู่ (Threat) การข่มขู่สามารถยับยั้งผู้ละเมิดกฎหมายให้เกิดความกลัวได้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.4.1 การข่มขู่ยับยั้งทั่วไป (general deterrence) ลักษณะการข่มขู่นี้หมายถึง สถิติอาชญากรรมสามารถจะควบคุมได้โดยมีการลงโทษที่แน่นอน โทษจะเป็นเสมือนเครื่องมือในการข่มขู่ ทำให้คนเกิดความกลัว ไม่กล้าจะกระทำหรือละเมิดกฎหมาย การข่มขู่จะใช้ได้ต่อเมื่อโทษนั้นเข้มงวดรุนแรง (severity) แน่นอน (certainty) และรวดเร็ว (speed of legal sanctions) เช่น กรณีรัฐออกกฎหมายสำหรับผู้ค้ายาเสพติดให้ใช้โทษประหารชีวิต เป็นโทษที่รุนแรง เมื่อมีการ

จับพ่อค้ายาเสพติดได้มีโทษประหารชีวิตจริง ทำให้คนทั่วไปตระหนักถึงโทษทำให้เกิดความกลัว และจะควบคุมตัวเองไม่ให้เกิดความโลภค้ายาเสพติด นอกจากนี้ผู้กระทำผิดถ้าถูกจับได้จะเกิดความอาย (shame) และขายหน้า (humiliation) ดังนั้นความกลัวอายและขายหน้ามีอิทธิพลอย่างยิ่งในการ ช่มชู้ยับยั้งการกระทำผิด ปัจจัยที่ทำให้การช่มชู้ได้ผลจากการอับอายและขายหน้าคือ

2.4.1.1 อายตัวเองที่ได้ละเมิดกฎระเบียบ

2.4.1.2 อายสาธารณชนได้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น สาธารณชน

จะลบหลู่และจะอับอายต่อสังคมอย่างยิ่ง

2.4.2 การช่มชู้ยับยั้งเฉพาะราย (specific deterrence) การช่มชู้เฉพาะราย (อาจใช้ศัพท์ว่า special/particular) จะเกิดขึ้นกับบุคคลที่เป็นผู้กระทำผิดโดยตรง วิธีการลงโทษต้องสามารถทำให้เกิดความหยาบช้าและไม่ทำผิดซ้ำอีก (สุดสงวน สุธีสร: 2547)

จากแนวคิดของทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า ในการที่จะป้องกันอาชญากรรมไม่ให้เกิดขึ้นได้นั้น กฎหมายจะต้องมีความเป็นธรรม ต้องมีบทกำหนดโทษที่ได้สัดส่วนกับความผิดเพื่อที่ว่าเมื่อนำไป ประยุกต์ใช้แล้วจะทำให้ประชาชนเชื่อฟังกฎหมายมากกว่าที่จะฝ่าฝืนกฎหมายและวัตถุประสงค์ของ การออกกฎหมายคือ การป้องกันไม่ให้ประชาชนทำผิดกฎหมาย ดังนั้นการลงโทษต้องเหมาะสมกับความผิดเพื่อที่จะทำให้บุคคลไม่กล้าที่จะทำผิดด้วยเหตุนี้แนวคิดนี้จึงเน้นในการลงโทษที่รวดเร็ว แน่นอนและรุนแรง เพื่อยับยั้งที่จะทำให้บุคคลกลัวหรือไม่กล้าที่จะกระทำผิด

ส่วนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ การรับรู้

ความรู้เป็นพฤติกรรมขั้นต้นของความสามารถทางสติปัญญา ซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้ อาจจะโดยการนึกได้หรือการมองเห็น ได้ยิน ได้จดจำความรู้ขั้นนี้ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับ คำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีการแก้ปัญหา มาตรฐานการนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินผล

กู๊ด (Good, 1973) ได้กล่าวไว้ในพจนานุกรมทางการศึกษาว่า ความรู้ หมายถึง ข้อเท็จจริง (Facts) ความจริง (Truth) กฎเกณฑ์ และข้อมูลต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้รับและรวบรวมสะสม ไว้จากมวลประสบการณ์ต่าง ๆ

บลูม และคณะ (Bloom, et al., 1971) ได้ให้ความหมายว่า ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับการ ระลึกได้ถึงสิ่งเฉพาะหรือสิ่งทั่วไปและได้แบ่งความรู้หรือความสามารถด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) ไว้ 6 ระดับ ดังนี้

1. ความรู้หมายถึง การเรียนรู้ในลักษณะที่จำเรื่องเฉพาะวิธีการปฏิบัติ กระบวนการและแบบแผนได้ ความรู้ระดับนี้ ความสามารถดึงข้อมูลจากความทรงจำ

2. ความเข้าใจ หมายถึง บุคคลสามารถทำบางอย่างได้มากกว่าข้อมูลที่ได้รับสามารถเขียนข้อความเหล่านี้ด้วยถ้อยคำ สามารถแสดงให้เห็นภาพ ให้ความหมาย แปลความ เปรียบความคิดอื่น ๆ หรือคาดคะเนผลที่เกิดขึ้นได้

3. การนำไปใช้ คือ บุคคลสามารถนำข้อมูล ข้อเท็จจริงตลอดจนความคิดที่เป็นนามธรรมไปใช้ปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

4. การวิเคราะห์ คือ สามารถใช้ความคิดในรูปแบบของการนำแนวคิดมาแตกแยกเป็นส่วน ๆ เป็นประเภทหรือนำข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบกันเพื่อการปฏิบัติตนได้

5. การสังเคราะห์ คือ การนำข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ มาประกอบกันแล้วนำไปสู่สิ่งที่สร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งใหม่แตกต่างจากเดิม

6. การประเมินผล คือ ความสามารถในการใช้ความรู้เพื่อจัดตั้งกฎเกณฑ์ การรวบรวมข้อมูลและการจัดข้อมูลตามมาตรฐานเพื่อตัดสินระดับของประสิทธิผลของกิจกรรมแต่ละอย่าง

ศุรชาติ ณ หนองคาย (2550) กล่าวว่า คำว่าความรู้หมายถึงสิ่งที่สั่งสมจากการศึกษา เล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ ความรู้ หมายถึง ความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง ได้คิด การปฏิบัติ หรือองค์วิชาในแต่ละสาขา

การรับรู้เป็นทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเรามีการรับรู้ที่ต่างกัน การที่ไม่ยอมรับความแตกต่างในเรื่องการรับรู้ของแต่ละบุคคลจะส่งผลถึงความล้มเหลวทางการสื่อสารได้ การรับรู้จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการสื่อสาร ทักษะคิดและความคาดหวังของผู้สื่อสาร การรับรู้ยังเป็นกระบวนการทางจิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าเป็นกระบวนการเลือกรับสาร จัดสรรเข้าด้วยกันและตีความสารที่ได้รับตามความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง

วีรมลล์ ละอองศิริวงศ์ (2541) ได้สรุปความหมายของการรับรู้ว่าการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลหลังจากได้รับสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอก มีการตีความหมายหรือแปลความของสิ่งเร้า นั้น ๆ ออกมาเป็นการรับรู้และการตอบสนองซึ่งอาจออกมาในรูปความคิด ความรู้ ความเข้าใจ หรือการกระทำได้

ถวิล ชาราโกชน์ และศรัณย์ ศิริสุข (2545)สรุปความหมายของการรับรู้ว่าเป็นกระบวนการจัดรวบรวมข้อมูลและตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาจากความรู้สึกเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากความรู้สึกซึ่งไม่สามารถบอกชัดเจนว่าการรับรู้จะเกิดต่อจากการรู้สึกตรงจุดไหน เราสามารถกล่าวได้ว่าความรู้สึกจะมีลักษณะแบบตรงไปตรงมาไม่ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ การคิด

การจูงใจ อารมณ์ ฯลฯ ส่วนการรับรู้ จะมีเรื่องของการเรียนรู้ การคิด การจำ การจูงใจ อารมณ์และอื่น ๆ มาเกี่ยวข้องด้วย

จากแนวคิดของนักวิชาการสรุปได้ว่าความรู้กับการรับรู้เป็นสิ่งที่ไปกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่างๆออกมา โดยความรู้นั้นเป็นสิ่งที่ได้มาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์รวมทั้งความสามารถทางปฏิบัติเชิงทักษะ ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้และความเข้าใจในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ตลอดจนกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อจะได้ปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง

ส่วนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

วันชัย มีชาติ (2548) กล่าวถึงทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลต่อสื่อต่าง ๆ โดยการประเมินวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าชอบ หรือไม่ชอบ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ

1. Cognition Component เป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับความรู้ ความคิด สติปัญญาหรือความเชื่อถือของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งก็คือ การรับรู้ตนเอง โดยหากมีความรู้สึกหรือความเชื่อว่าเป็นดี ก็มักมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น และถ้ารู้สึกไม่ดีก็จะมีทัศนคติไม่ดี

2. Feeling Component เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้สึกที่เกี่ยวกับสถานการณ์ เป็นเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล หากบุคคลมีความรู้สึกรักหรือชอบพอในบุคคลหรือสิ่งใดก็จะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อบุคคลนั้นไปด้วย แต่ถ้ารู้สึกเกลียดหรือไม่ชอบก็จะทำให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อบุคคลนั้นหรือสิ่งนั้น

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

องค์ประกอบทั้ง 3 นี้จะสัมพันธ์กันและส่งผลถึงกัน หากองค์ประกอบใดเปลี่ยนแปลงไปจะส่งผลต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย ดังนั้นทัศนคติจึงเป็นปัจจัยที่กำหนดท่าทางหรือพฤติกรรม การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามแต่สถานการณ์ “ทัศนคติเป็นความเชื่อ และความรู้สึกในเชิงประเมินที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เป็นความ

คิดเห็น หรือคำพูดในเชิงประเมิน ที่มีต่อเหตุการณ์ต่อบุคคล หรือต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในแง่บวกหรือแง่ลบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ” (สุพานี สฤญภูวานิช, 2549)

ประเภทของทัศนคติ

บุคคลสามารถแสดงทัศนคติออกได้ 3 ประเภทด้วยกัน

1. ทัศนคติทางเชิงบวก เป็นทัศนคติที่ชักนำให้บุคคลแสดงออก มีความรู้สึก หรืออารมณ์จากสภาพจิตใจ ได้ตอบในด้านดีต่อบุคคลอื่น หรือ เรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง รวมทั้งหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนินกิจการขององค์กรอื่นๆ เช่น กลุ่มชาวเกษตรกร ย่อมมีทัศนคติทางบวกหรือมีความรู้สึกที่ดีต่อสหกรณ์การเกษตร และให้ความสนับสนุนร่วมมือด้วยการเข้าเป็นสมาชิกและร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ เป็นต้น

2. ทัศนคติทางลบหรือไม่ดี คือ ทัศนคติที่สร้างความรู้สึกเป็นไปในทางเสื่อมเสีย ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือหรือไว้วางใจ อาจมีความเคลือบแคลงระแวงสงสัย รวมทั้งเกลียดชังต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนินกิจการขององค์กร และอื่น ๆ เช่น พนักงาน เจ้าหน้าที่บางคนอาจมีทัศนคติเชิงลบต่อบริษัทก่อให้เกิดอคติขึ้นในจิตใจของเขาจนพยายามประทุษและปฏิบัติต่อต้านกฎระเบียบของบริษัทอยู่เสมอ

3. ประเภทที่สามซึ่งเป็นประเภทสุดท้าย คือ ทัศนคติที่บุคคลไม่แสดงความคิดเห็นในเรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่งหรือต่อบุคคล หน่วยงาน สถาบัน องค์กร และอื่น ๆ โดยสิ้นเชิง เช่น นักศึกษาบางคนอาจมี ทัศนคตินิ่งเฉยอย่างไม่มีความคิดเห็นต่อปัญหา ได้เถียงเรื่องกฎระเบียบว่าด้วยระเบียบของนักศึกษา

ทัศนคติทั้ง 3 ประเภทนี้ บุคคลจะมีเพียงประการเดียวหรือหลายประการก็ได้ ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ หรือค่านิยมอื่น ๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือสถานการณ์

การวัดทัศนคติ

การวัดทัศนคติทำให้เข้าใจทัศนคติของบุคคล และสามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ได้ซึ่งการวัดจะทำได้หลายแบบ

1. Scaling Technique มีอยู่ 2 แบบคือ

1.1 วิธีของเทอร์สโตน (The Thurstone Method) ประกอบด้วยประ โยคต่าง ๆ ประมาณ 10 – 20 ประโยคหรือมากกว่าซึ่งประโยคเหล่านี้จะเป็นตัวแทนของระดับความ

คิดเห็นต่าง ๆ กัน ผู้ถูกทดสอบจะแสดงให้เห็นว่าเขาเห็นด้วยกับประโยคใดบ้างโดยประโยคหนึ่ง ๆ จะกำหนดค่าเอาไว้คือกำหนดเป็น Scale Value ขึ้นเริ่มจาก 0.0 ซึ่งเป็นประโยคที่ไม่พึงพอใจมากที่สุด ไปเรื่อยถึง 5.5 ประโยคที่รู้สึกกลาง ๆ (Neutral Statement) จนกระทั่ง 11.0 ซึ่งมีค่าสูงที่สุดสำหรับประโยคที่พึงพอใจมากที่สุด

1.2 วิธีของลิเกิร์ต (The Likert Technique) มาตรฐานแบบนี้ประกอบด้วยประโยคต่าง ๆ ซึ่งแต่ละประโยคผู้ถูกทดสอบจะแสดงความรู้สึกของตนออกมา 5 ระดับ แต่ละระดับมีคะแนนให้ไว้ตั้งแต่ 1 – 5 คะแนน ระดับต่าง ๆ ประกอบด้วย ระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2. Polling คือ การหั่งเสียงประชาชนส่วนมากใช้กับการเลือกตั้งพรรคการเมืองหรืออะไรที่เกี่ยวกับประชาชน หั่งเสียงดูว่ากลุ่มคนส่วนใหญ่มีความรู้สึกอย่างไรในเรื่องนั้น ๆ ซึ่งผลการหั่งเสียงจะออกมาตรงหรือไม่ขึ้นอยู่กับวิธีการที่ใช้ในการสุ่มตัวอย่าง จำนวนกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่างนั้นเป็นตัวแทนของประชากรได้หรือไม่

3. Questionnaire คือ การใช้แบบสอบถามว่าเห็นด้วยหรือไม่ ดีหรือไม่ โดยแบ่งการสอบถามเป็น 2 แบบ

3.1 คำถามที่ถามเฉพาะเจาะจงลงไป และให้ตอบตามเรื่องที่ถามเท่านั้น
Fix-alternative Questions

3.2 คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและนำความคิดเห็นหรือความรู้สึกนั้นมาจัดกลุ่ม ว่าคนส่วนมากคิดหรือมีทัศนคติอย่างไร Open-ended Questions (จิราพร คงทอง, 2554)

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวอาจสรุปได้ว่า ทัศนคติ เป็นความสัมพันธ์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างความรู้สึกและความเชื่อหรือการรู้ของบุคคล กับแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมโต้ตอบในทางใดทางหนึ่ง เป็นความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลต่อสิ่งอื่นหรือบุคคลอื่น โดยการมีทัศนคติที่ดีในสิ่งใดหรือสถานการณ์ใด บุคคลคนก็จะแสดงการกระทำไปในทางที่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระดับทัศนคติต่อเรื่องใดๆ ของแต่ละบุคคลก็จะแสดงการกระทำไปในทางที่ดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าระดับทัศนคติต่อเรื่องใด ๆ ของแต่ละบุคคลสามารถทำนายพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ได้

ส่วนที่ 5 งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันการศึกษาเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) ยังไม่มีแพร่หลายเท่าที่ควรทำให้การดำเนินการของผู้ที่มีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นตัวผู้บังคับใช้กฎหมาย ผู้ประกอบการหรือผู้ใช้บริการ ต่อตัวบทบังคับในการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการในวีดีทัศน์ พ.ศ.2522 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยตรงมีค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่มีความใกล้เคียงหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่ทำการศึกษาอ้างอิงโดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีดังนี้

ไทรรัตน์ สุวรรณวลัยการ (2548) ศึกษาเกี่ยวกับการจัดปัญหาการเจาะเข้าระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในประเทศไทย : มุมมองทางการเมืองพบว่า การออกกฎหมายเฉพาะเจาะจงโดยเร่งด่วนจะสามารถแก้ไขปัญหาการเจาะระบบเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ได้ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ โดยผ่านความร่วมมือระหว่างประเทศ เรื่องการส่งผู้ร้ายข้ามแดน และในขณะเดียวกัน ควรมีการให้ความรู้แก่บุคลากรต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาเพื่อรองรับการจัดการปัญหาอย่างเหมาะสมและควรมีการรวมตัวของผู้ประกอบการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อนำไปสู่การสร้าง Code of Conduct ที่สามารถปฏิบัติได้จริง ควบคู่ไปกับการใช้มาตรการต่าง ๆ ที่มีอยู่ จะเป็นการแก้ไขปัญหายั่งยืน เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้สังคม และเสริมสร้างเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศไทยให้ดียิ่งขึ้น

วิไลพรรณ มีบุญธรรม (2552) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น : การศึกษารายกรณี พบว่า หลังจากได้รับการศึกษารายกรณีวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 7 รายได้รับความช่วยเหลือป้องกันและแก้ไขโดยการให้คำปรึกษารายบุคคลและการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มทำให้นักกลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในตนเองเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์และสามารถเลือกแนวทางในการจัดการกับปัญหาให้กับตนเองได้ดีขึ้น

มุกตา มากวิจิตร (2554) ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของฝ่ายดูแลเว็บไซต์ภาคเอกชนในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ตพบว่า การศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้ดูแลเว็บไซต์ภาคเอกชน การใช้ความร่วมมือกับภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และแสวงหาแนวทางเสริมสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ดูแลเว็บไซต์กับภาครัฐที่เกี่ยวข้องเพื่อการร่วมกันป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต ผู้ดูแลเว็บไซต์ให้ความร่วมมือกับหน่วยงานของภาครัฐเป็นอย่างดีทั้งในส่วนของการให้ข้อมูล การจรรยาบรรณเว็บไซต์ และการเข้าร่วมการสัมมนาทางภาครัฐเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการร่วมกันป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดบนอินเทอร์เน็ต

จิราพร คงทอง (2554) ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดีทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับไม่ครบถ้วน ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ จำนวนเครื่องเล่นเกม คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเร่งหามาตรการแก้ไข ประชาสัมพันธ์ความรู้ให้การสนับสนุนในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงอย่างครบถ้วน

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า การดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) ที่มีผลต่อการบังคับใช้กฎหมาย ได้แก่ คุณลักษณะส่วนบุคคล การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกฎหมาย ความรู้ในเรื่องกฎหมาย และทัศนคติต่อการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจนำตัวแปรดังกล่าวมาศึกษา

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษา ระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบ กิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาความสัมพันธ์ที่มีผลกับปัจจัยส่วนบุคคล ความรู้ ทัศนคติ กับ การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ใน จังหวัดนครปฐม ศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้าน เกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการ และเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย วิธีดำเนินการวิจัยได้ กำหนดสาระสำคัญไว้ 2 ประการคือ การดำเนินการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การดำเนินการวิจัย

เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จึงกำหนดรายละเอียดของ การดำเนินการวิจัยไว้ 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การจัดเตรียมโครงการวิจัย เป็นการศึกษาเอกสาร ตำรา ข้อมูล สถิติ ปัญหา วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสร้างเครื่องมือ ได้แก่ แบบสอบถาม การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และการปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือเสนอ ความเห็นชอบโครงการวิจัยต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินการตามโครงการวิจัย เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่พัฒนาขึ้น ขั้นตอนที่ 1 ไปทดลองใช้และรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างนำมาตรวจสอบความถูกต้อง วิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติ และแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การรายงานผลการวิจัยเป็นขั้นตอนการเสนอรายงานผลการวิจัยต่อ คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้อง จัดพิมพ์รายงานผลการวิจัยฉบับร่าง เพื่อ เสนอขออนุมัติโครงการวิจัย ปรับปรุงแก้ไขตามคณะกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เสนอแนะและ ส่งรายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดลเพื่อขอจบการศึกษา

3.2 ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อให้งานครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับวิธีวิจัย ประกอบด้วยประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ ดังนี้

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม จำนวน 517 ร้าน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมโดยคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนประชากร 517 ร้าน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan) (พวงรัตน์ ทีวีรัตน์ 2540)

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 220 ร้าน แล้วผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster or Area Sampling) เพราะประชากรที่จะศึกษาระจัดกระจายอยู่ตามอำเภอต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่ม (Cluster) จากนั้นจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มต่าง ๆ ออกมา แบบมีระบบด้วยวิธีคิดแบบมีสัดส่วนเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างมีโอกาสถูกเลือกเท่า ๆ กัน

3.4 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา คือ

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
2. ทศนคติเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

3. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
4. การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นประกอบด้วย 5 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน ประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 2 ข้อคำถามด้านความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ข้อ เป็นข้อคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Item) แบบ 2 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ตอบถูก ได้ 1 คะแนน

ตอบผิด ได้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย คะแนนที่ได้จากแบบสอบถามด้านความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์สรุปผลความรู้เป็น 3 ระดับ โดยประยุกต์จากการวัดระดับความรู้ (เสรี ลาซโรจน์, 2553:66) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 80 ขึ้นไป หมายถึง
(10-12 ข้อ)

มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมอยู่ในระดับมีความรู้สูง

คะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 60 – 79 หมายถึง
(7-9 ข้อ)

มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมอยู่ในระดับมีความรู้ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าร้อยละ 60 หมายถึง
(น้อยกว่า 7 ข้อ)

มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการ
อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์
และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการ
ร้านเกมอยู่ในระดับมีความรู้ต่ำ

ส่วนที่ 3 ข้อคำถามเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการ
ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 ข้อ เป็นข้อคำถามที่เป็น
แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามวิธีของลิเคิร์ต
(Likert) (ชานินทร์ ศิลป์จารุ, 2550) ดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
คะแนน 4	หมายถึง	เห็นด้วย
คะแนน 3	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนน 2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
คะแนน 1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการ
อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ผู้วิจัยได้กำหนดการแปลความหมายคะแนน
ตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977: 174) โดยกำหนดระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต
และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ไว้ 3 ระดับ คือ ทัศนคติระดับสูง ทัศนคติระดับ
ปานกลาง และทัศนคติระดับต่ำ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

การแปลผลคะแนนที่ได้จากแบบสอบถาม คะแนนเต็มข้อละ 5 คะแนน
จำนวน 10 ข้อ รวมคะแนนทั้งหมด 50 คะแนน

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}} = \frac{50 - 10}{3} = 13$$

คะแนน 38 – 50 หมายถึง ทัศนคติต่อการใช้กฎกระทรวงว่าด้วยการ
อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิ
ทัศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับทัศนคติ
ทางบวก

คะแนน 23 – 37 หมายถึง ทักษะคิดต่อการใช้กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับทักษะคิดปานกลาง

คะแนน 10 – 22 หมายถึง ทักษะคิดต่อการใช้กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับทักษะคิดทางลบ

ส่วนที่ 4 ข้อคำถามเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 20 ข้อเป็นข้อคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check – list) มี 2 ตัวเลือก ดังนี้

ปฏิบัติ ให้ 1 คะแนน

ไม่ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายคะแนนการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เป็นข้อกฎหมายที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องปฏิบัติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดระดับการปฏิบัติไว้ 2 ระดับ ได้แก่

คะแนน 20 หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกมดำเนินการตามกฎกระทรวงระดับได้ปฏิบัติ

คะแนน 1-19 หมายถึง ผู้ประกอบการร้านเกมดำเนินการตามกฎกระทรวงระดับไม่ได้ปฏิบัติ

ส่วนที่ 5 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเป็นแบบสอบถามชนิดปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

ข้อ 1 ให้เลือกตอบ มี ไม่มี

ข้อ 2 ให้แสดงความคิดเห็นและเสนอแนะ โดย แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านเกี่ยวกับผู้ประกอบการ
- 2) ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
- 3) ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

3.6 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพ

วิธีการสร้างเครื่องมือ มีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสอบถาม
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกม
3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถามตามเนื้อหา การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ได้เครื่องมือที่มีความเที่ยงตรง (Validity)
5. นำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไขตามที่คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำ ให้มีความถูกต้องแล้วหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความถูกต้อง โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ก่อนไปทดลองใช้โดยจะต้องมีค่า 0.5 ขึ้นไป
6. นำแบบสอบถามที่ถูกต้องแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัย 30 ร้าน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม เรื่องความรู้ และการดำเนินการตามกฎหมายโดยวิธีของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ตามสูตร KR-20 (บรรดล สุขปิติ, 2551:297) และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะ โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient) ตามสูตรของครอนบัก (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544:47)
7. นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจเรียบร้อยแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้จำนวน 220 ร้าน

3.7 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดสอบหาความเที่ยงตรง และหาค่าความเชื่อมั่น ดังนี้

1. การหาความเที่ยงตรง(Validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้อง เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ของคำถามในแต่ละข้อว่าตรงตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้หรือไม่ โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) หาดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร(สมนึก ภัททิยชนี, 2544 : 221)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา หรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

นำผลคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญให้มาพิจารณาแต่ละข้อ แล้วนำคะแนนไปหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามที่ต้องการวัด โดยผู้วิจัยจะเลือกข้อคำถามที่มีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย 0.98

2. การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ และการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) ใช้สูตร KR-20 (บรรดล สุขปิติ, 2551:297)

มีสูตรในการคำนวณดังนี้

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

เมื่อ r_t แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

P แทน สัดส่วนของคนทำถูกแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของคนทำผิดแต่ละข้อ ($q = 1 - p$)

ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ดังนี้

2.1 แบบสอบถามเรื่องความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.736

2.2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.836

3. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบัค (Cronbach's Alpha Coefficient) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544:47)

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_x^2} \right]$$

α = ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

k = จำนวนข้อของเครื่องมือ

s_i^2 = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

s_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเรื่องทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในจังหวัดนครปฐมได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.845

3.8 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคม – มิถุนายน 2555 โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงคณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อทำหนังสือขอความร่วมมือไปยังวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการพัฒนาและปรับปรุงจนมีคุณภาพในระดับที่ยอมรับได้ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 220 ร้าน โดยได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 220 ฉบับ

4. นำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในการคำนวณค่าสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows

3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจำนวน 220 ฉบับ และประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS FOR WINDOWS สถิติที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. สถิติเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายปัจจัยส่วนบุคคล สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. สถิติเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) ทดสอบความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างตัวแปรเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการ ซึ่งได้แก่ ความรู้ ที่สนใจเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
3. กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ (Level of Significant) = 0.05
4. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Analytic Induction) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์วัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมอย่างง่าย แล้วนำเสนอการวิเคราะห์ในรูปแบบการบรรยาย

3.10 การสัมภาษณ์เกี่ยวกับการดำเนินงานในการควบคุมดูแลร้านเกมของวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ : ศึกษาเฉพาะร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม (ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์) โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 220 ร้าน แบบสอบถามจำนวน 220 ฉบับ ได้รับคืนมาจำนวน 220 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแลร้านเกมร่วมด้วย โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม

- 1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรเบื้องต้นของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
- 1.2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
- 1.3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
- 1.4 การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
- 1.5 ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 2 ผลของความสัมพันธ

- 2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านคอมพิวเตอร์

2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 3 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนินการในการควบคุมดูแลร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

ส่วนที่ 1 ผลจากแบบสอบถาม

1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรเบื้องต้นของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยในส่วนข้อมูลคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน รายละเอียดผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 50.45 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 40.00 มีอายุเฉลี่ย 35.82 ปี มีอายุน้อยสุด 20 ปี และอายุมากที่สุด 59 ปี สมรสแล้วร้อยละ 70.45 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าร้อยละ 32.27 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาที่มีจำนวนน้อยสุด คือร้อยละ 1.82 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์เปิดร้านเกมมา 1-5 ปี ร้อยละ 77.73 มีประสบการณ์เปิดร้านเกมเฉลี่ย 4.8 โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือ 10 ปี และน้อยสุด คือ 1 ปี มีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนมากกว่า 20 เครื่อง ร้อยละ 57.73 มีเครื่องเล่นเกมเฉลี่ย 19.95 เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ภายในร้านมากที่สุด 42 เครื่อง และน้อยที่สุดคือ 5 เครื่อง มีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 20,001-25,000 บาท ร้อยละ 39.09 รองลงมา 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 26.36 โดยผู้ประกอบกิจการร้านเกมที่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท มีเพียงร้อยละ 3.18 รายละเอียดดัง ตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร

	ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	111	50.45
	หญิง	109	49.55
	รวม	220	100.0
อายุ (ปี)	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 30	60	27.27
	31-40	88	40.00
	41-50	63	28.64
	มากกว่า 50 ปี ขึ้นไป	9	4.09
	รวม	220	100.0
$\bar{X} = 35.82$, Min = 20, Max = 59, S.D. = 7.58			
สถานภาพสมรส	โสด	55	25.00
	สมรส	155	70.45
	หย่าร้าง	10	4.55
	รวม	220	100.0
ระดับการศึกษา	ประถมศึกษา	4	1.82
	มัธยมศึกษาตอนต้น	33	15.00
	มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	52	23.64
	อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	60	27.27
	ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	71	32.27
	รวม	220	100.0

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร(ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม (ปี)		
1-5	17	77.73
6-10	49	22.27
รวม	220	100.0
$\bar{X} = 4.8, \text{Min} = 1, \text{Max} = 10, \text{S.D.} = 1.84$		
จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ (เครื่อง)		
1-20	93	42.27
มากกว่า 20	127	57.73
รวม	220	100.0
$\bar{X} = 19.95, \text{Min} = 5, \text{Max} = 42, \text{S.D.} = 5.73$		
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (บาท)		
ต่ำกว่า 5,000	1	0.45
5,000 - 10,000	15	6.82
10,001 - 15,000	53	24.10
15,001 - 20,000	58	26.36
20,001 - 25,000	86	39.09
มากกว่า 25,000	7	3.18
รวม	220	100.0

1.2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.2.1 ข้อมูลการประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จากการศึกษา พบว่า ข้อคำถามที่ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบถูกมากที่สุด คือจำนวนระยะเวลา (ปี) ที่ผู้ประกอบกิจการร้านเกมจะต้องยื่นขอต่อ

ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ร้อยละ 99.09 ส่วนข้อความที่ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบถูกน้อยที่สุด เอกสารหลักฐานที่ผู้รับใบอนุญาตประสงค์จะต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมต้องยื่นพร้อมคำขอต่อนายทะเบียน คือตอบถูกเพียงร้อยละ 9.09 รายละเอียดดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวน ร้อยละ และระดับความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
ในจังหวัดนครปฐม จำแนกรายข้อ

ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน (คน) ตอบถูก	ร้อยละ	ระดับ ความรู้
1. คณะกรรมการที่ตรวจพิจารณาและอนุญาต ให้ประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ นำวิดิทัศน์ ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ในราชอาณาจักร	197	89.55	สูง
2. หน่วยงานที่ผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการ ร้านวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับ ประโยชน์ตอบแทนในต่างจังหวัดจะต้อง ไปยื่นขอรับใบอนุญาต	211	95.90	สูง
3. จำนวนระยะเวลา(ปี) ที่ผู้ประกอบกิจการ ร้านวิดิทัศน์(ร้านเกม) จะต้องยื่นขอต่อ ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์	218	99.09	สูง
4. อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียน สามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาต ไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่ายภายในร้าน	22	10.00	ต่ำ

ตารางที่ 4.2 จำนวน ร้อยละ และระดับความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
ในจังหวัดนครปฐม จำแนกรายข้อ(ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน(คน) ตอบถูก	ร้อยละ	ระดับ ความรู้
5. เอกสารและหลักฐานที่ผู้ประสงค์จะประกอบ กิจการร้านเกม ต้องยื่นต่อนายทะเบียนพร้อม กับคำขอรับใบอนุญาต	60	27.27	ต่ำ
6. ลักษณะอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกม ที่มีลักษณะไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนด	210	95.45	สูง
7. ระยะเวลาที่ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อ นายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลาง ประกาศกำหนด ในกรณีประกอบกิจการ ร้านเกมในนามนิติบุคคล แล้วมีการเปลี่ยน แปลงกรรมการผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจ ลงนามผูกพันนิติบุคคล	30	13.63	ต่ำ
8. สิ่งที่ได้รับอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ต้องปฏิบัติในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวน เครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาต ยังไม่หมดอายุ	210	95.45	สูง
9. เอกสาร หลักฐานที่ผู้รับใบอนุญาต ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านเกมต้องยื่นพร้อม คำขอต่อนายทะเบียน	20	9.09	ต่ำ

ตารางที่ 4.2 จำนวน ร้อยละ และระดับความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
ในจังหวัดนครปฐม จำแนกรายข้อ(ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน(คน) ตอบถูก	ร้อยละ	ระดับ ความรู้
10. ระยะเวลาที่ผู้รับอนุญาตต้องแจ้งต่อ นายทะเบียนและยื่นขอรับใบแทนใบ อนุญาตกรณีที่ไม่อนุญาตประกอบ กิจการร้านเกมสูญหาย ถูกทำลายหรือ บกพร่องในสาระสำคัญ	203	92.27	สูง
11. บทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการ ร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือ ประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่าง	48	21.81	ต่ำ
12. ลักษณะของร้านเกมที่ปฏิบัติถูกต้องตาม กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการ ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552	40	18.18	ต่ำ

1.2.2 ข้อมูลการประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต
และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องจำแนกตามระดับความรู้
พบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับ
กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่
เกี่ยวข้อง ระดับความรู้ต่ำ ร้อยละ 66.36 รองลงมา มีความรู้ระดับความรู้ปานกลางร้อยละ 28.18 และ
ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรู้ระดับ สูง มีเพียงร้อยละ 5.46 โดยมีคะแนนเฉลี่ย
6.69 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 3 คะแนน คะแนนสูงสุด 11 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน)
รายละเอียดดังตารางที่ 4.3

**ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
จำแนกตามระดับความรู้**

ระดับความรู้	จำนวน	ร้อยละ
ความรู้สูง	12	5.46
ความรู้ปานกลาง	62	28.18
ความรู้ต่ำ	146	66.36
รวม	220	100.0

$$\bar{X} = 6.69, \text{Min} = 3, \text{Max} = 11, \text{S.D.} = 1.38$$

**1.3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้าน
วิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์**

1.3.1 ข้อมูลทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จากการศึกษาพบว่า

1.3.1.1 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ในเรื่องกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อตัวผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 84.09 เห็นด้วยอย่างยิ่ง รองลงมาร้อยละ 7.27 ไม่น่าใจ และต่ำสุด ร้อยละ 1.82 ไม่เห็นด้วย

1.3.1.2 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ผู้ปกครอง ร้อยละ 85.00 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 10.00 ไม่น่าใจ และต่ำสุด ร้อยละ 0.45 ไม่เห็นด้วย

1.3.1.3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน ร้อยละ 83.18 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 10.91 ไม่น่าใจ และต่ำสุดร้อยละ 0.45 ไม่เห็นด้วย

1.3.1.4 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทำให้ร้านเกมมีมาตรฐาน

มากขึ้น ร้อยละ 84.54 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 7.73 ไม่แน่ใจ และต่ำสุด ร้อยละ 1.82 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

1.3.1.5 ทักษะคิดเกี่ยวกับการเข้าร่วมโครงการอบรมการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมเป็นการแสดงถึงความมีส่วนร่วมต่อบทกฎหมายที่ได้บัญญัติขึ้น ร้อยละ 86.36 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 6.36 ไม่แน่ใจ และต่ำสุด ร้อยละ 1.82 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

1.3.1.6 ทักษะคิดเกี่ยวกับการจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการร้านเกมตามระดับอายุ ไม่สามารถช่วยแก้ปัญหาเรื่องการติดเกมของเด็กและเยาวชน ร้อยละ 78.18 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 11.82 ไม่แน่ใจ และต่ำสุด ร้อยละ 1.82 ไม่เห็นด้วย

1.3.1.7 ทักษะคิดเกี่ยวกับการตรวจมาตรฐานอย่างเข้มงวดในการประกอบกิจการร้านเกมของเจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร้อยละ 81.36 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 10.91 ไม่แน่ใจ และต่ำสุด ร้อยละ 0.45 ไม่เห็นด้วย

1.3.1.8 ทักษะคิดเกี่ยวกับการห้ามจำหน่ายวิดีโอที่มิผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 81.36 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 13.18 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุด ร้อยละ 5.45 ไม่แน่ใจ

1.3.1.9 ทักษะคิดเกี่ยวกับการห้ามฉายวิดีโอที่มิผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 84.5 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 10.00 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุด ร้อยละ 5.45 ไม่แน่ใจ

1.3.1.10 ทักษะคิดเกี่ยวกับการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอทุก 5 ปี เป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม ร้อยละ 87.27 เห็นด้วย รองลงมา ร้อยละ 10.45 เห็นด้วยอย่างยิ่ง และต่ำสุด ร้อยละ 2.27 ไม่แน่ใจ รายละเอียด ดังตารางที่ 4.4

**ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละทัศนคติต่อการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและ
การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 จำแนกรายข้อ**

	เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
	อย่างยิ่ง			ด้วย	อย่างยิ่ง
พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
1. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อตัว ผู้ประกอบการร้านเกม	15 (6.82)	185 (84.09)	16 (7.27)	4 (1.82)	0 (0)
2. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง	10 (4.55)	187 (85.00)	22 (10.00)	1 (0.45)	0 (0)
3. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและ การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อเด็กและ เยาวชน	12 (5.45)	183 (83.18)	24 (10.91)	1 (0.45)	0 (0)
4. การอนุญาตและการประกอบกิจการ ร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ทำให้ร้าน วิดีโอที่ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ มีมาตรฐานมากขึ้น	13 (5.91)	186 (84.54)	17 (7.73)	0 (0)	4 (1.82)
5. การจัดโครงการอบรมเกี่ยวกับ การปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วย การอนุญาตและการประกอบ กิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการร้านเกม	12 (5.45)	190 (86.36)	14 (6.36)	0 (0)	4 (1.82)

**ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละทัศนคติต่อการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและ
การประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 จำแนกรายข้อ (ต่อ)**

	เห็นด้วย	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
	อย่างยิ่ง			ด้วย	อย่างยิ่ง
พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
6. การจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการ ร้านเกมตามระดับอายุ ไม่สามารถ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการติดเกม ของเด็กและเยาวชน	18 (8.18)	172 (78.18)	26 (11.82)	4 (1.82)	0 (0)
7. เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดมีกร ตรวจสอบมาตรฐานในการประกอบ กิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการ เกมคอมพิวเตอร์อย่างเข้มงวด	11 (5.00)	179 (81.36)	24 (10.91)	1 (0.45)	5 (2.27)
8. การห้ามจำหน่ายวิดีโอที่ไม่ผ่าน การตรวจพิจารณาและไม่ได้รับ อนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ ถูกต้องเหมาะสม	29 (13.18)	179 (81.36)	12 (5.45)	0 (0)	0 (0)
9. การห้ามฉายวิดีโอ (เกมคอมพิวเตอร์)ที่ไม่ผ่าน การตรวจพิจารณาและไม่ได้รับ อนุญาตภายในร้านเป็นเรื่อง ที่ถูกต้องเหมาะสม	22 (10.00)	186 (84.55)	12 (5.45)	0 (0)	0 (0)
10. การต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการร้านวิดีโอ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) ต่อทุก 5 ปี เป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม	23 (10.45)	192 (87.27)	5 (2.27)	0 (0)	0 (0)

1.3.2 ข้อมูลการประเมินระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำแนกรายชื่อ จากการศึกษา พบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทางบวกร้อยละ 86.82 ส่วนที่เหลือมีทัศนคติระดับปานกลาง ร้อยละ 13.18 มีค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติเท่ากับ 39.69 คะแนน คะแนนต่ำสุด 27 คะแนน และคะแนนสูงสุด 50 คะแนน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน) รายละเอียด ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำแนกตามระดับทัศนคติ

ระดับทัศนคติ	จำนวน	ร้อยละ
ทางบวก	191	86.82
ปานกลาง	29	13.18
รวม	220	100.0

$$\bar{X} = 39.69, \text{Min} = 27, \text{Max} = 50, \text{S.D.} = 3.21$$

1.4 การดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.4.1 เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามการปฏิบัติรายชื่อพบว่า

1.4.1.1 การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้ร้านเกมมีความมั่นคง แข็งแรง ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.2 การปฏิบัติตามในการเปิดร้านเกมในที่ปลอดภัย ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.3 การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้มองเห็นสภาพภายในร้านเกมจากภายนอกได้อย่างชัดเจน ร้อยละ 97.27 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.4 การปฏิบัติตามในการติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้า
ลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสมภายในร้านผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.27 ปฏิบัติ
ครบถ้วน

1.4.1.5 การปฏิบัติตามในการติดตั้งกล้องวงจรปิดภายใน
ร้าน ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 90.00 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.6 การปฏิบัติตามในการติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายใน
ร้าน ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 90.91 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.7 การปฏิบัติตามในการปรับปรุงให้มีพื้นที่สำหรับ
ผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 100
ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.8 การปฏิบัติตามในการจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาด ถูก
สุขลักษณะสำหรับให้บริการภายในร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ
98.18 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.9 การปฏิบัติตามในการปรับปรุงร้านเกมให้สะอาด
ถูกสุขลักษณะมีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน ผู้ประกอบการกิจการ
ร้านเกม ร้อยละ 98.18 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.10 การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้า
ปีเข้าใช้บริการในร้านเกม ได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์ ผู้ประกอบ
กิจการร้านเกม ร้อยละ 97.27 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.11 การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้า
ปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่าง
ปิดภาคเรียน ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 96.36 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.12 การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปี
ขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์
ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.27 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.13 การปฏิบัติตามในการเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปี
ขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดเข้าใช้บริการในร้านเกม ตั้งแต่เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ใน
วันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 93.18 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.14 การปฏิบัติตามในการจัดให้มีเครื่องเล่นเกม/เครื่อง
คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการถนอมสายตา ผู้ประกอบการกิจการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.15 การปฏิบัติตามในการติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 93.18 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.16 การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือสารเสพติดหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.73 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.17 การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.73 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.18 การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.27 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.19 การปฏิบัติตามในการมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 97.73 ปฏิบัติครบถ้วน

1.4.1.20 การปฏิบัติตามในการดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดีโอทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ภายในร้านผู้ประกอบกิจการร้านเกม ร้อยละ 100 ปฏิบัติครบถ้วน รายละเอียด ดังตารางที่ 4.6

**ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ
ร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ใน จังหวัดนครปฐม แยกเป็น
รายชื่อ**

ข้อความเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ ร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552	จำนวนการปฏิบัติ	ร้อยละ
1. ร้านเกมของท่านมีความมั่นคงแข็งแรง	220	100
2. ร้านเกมของท่านตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย	220	100
3. สภาพภายในร้านเกมของท่านสามารถ มองเห็นจากภายนอกได้ชัดเจน	214	97.27
4. ท่านติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร ที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสมภายในร้าน	214	97.27
5. ท่านติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน	198	90.00
6. ท่านติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน	200	90.91
7. ร้านเกมของท่านมีพื้นที่สำหรับผู้ ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมี ทางเดินสะดวก	220	100
8. ท่านจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาดถูก สุขลักษณะสำหรับให้บริการภายใน ร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง	216	98.18
9. ร้านเกมของท่านสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเท สะดวกไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน	216	98.18
10. ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้ บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่วันที่ 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	214	97.27
11. ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้ บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่วันที่ 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการ หรือระหว่างปิดภาคเรียน ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	212	96.36

ข้อคำถามเกี่ยวกับการดำเนินตามกฎกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ ร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552	จำนวนการปฏิบัติ	ร้อยละ
12. ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป แต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการใน ร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์	214	97.27
13. ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป แต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการ ในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ ไม่เกิน 22.00 น. ในวันหยุดราชการ หรือระหว่างปิดภาคเรียน	205	93.18
14. เครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ ภายในร้านของท่านเหมาะสมต่อ การนอนสายตา	220	100
15. ภายในร้านเกมของท่านได้ติดตั้งระบบ หรือวัสดุป้องกันเสียงและความ สั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวน ตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษา คุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด	205	93.18
16. ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน	215	97.73
17. ท่านดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ ภายในร้าน	215	97.73
18. ท่านดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน	214	97.27
19. ท่านดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน	215	97.73
20. ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวิดีโอทัศน์ ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับ อนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ภายในร้าน	220	100

1.4.2 เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม โดยจำแนกตามระดับการดำเนินการตาม พบว่าผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องอยู่ในระดับดำเนินการ ครบถ้วน ร้อยละ 83.18 โดยมีค่าเฉลี่ยของการดำเนินการตามเท่ากับ 19.38 คะแนน คะแนนต่ำสุด 7 คะแนน และคะแนนสูงสุด 20 คะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน) รายละเอียด ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

จำแนกตามลักษณะการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ระดับการดำเนินการ	จำนวน	ร้อยละ
ดำเนินการครบถ้วน	183	83.18
ดำเนินการไม่ครบถ้วน	37	16.82
รวม	220	100

$$\bar{X} = 19.38, \text{Min} = 7, \text{Max} = 20, \text{S.D.} = 2.09$$

ส่วนที่ 2 ผลของความสัมพันธ์

2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากร เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

เพศ พบว่า เพศของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .230$)

อายุ พบว่า อายุของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .001$)

สถานภาพสมรส พบว่า สถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .017$)

ระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษาของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .205$)

ประสบการณ์ร้านเกม พบว่า ประสบการณ์เปิดร้านเกมของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .742$)

จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกมของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .220$)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ($p = .090$) รายละเอียดดัง ตารางที่ 4.8

**ตารางที่ 4.8 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ
ร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552**

ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)			
เพศ			1.443	1	.230
ชาย	22 (10.0)	89 (40.45)			
หญิง	15 (6.82)	94 (42.73)			
อายุ			10.247	1	.001
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 30 ปี	18 (8.18)	42 (19.09)			
มากกว่า 30 ปี	19 (8.64)	141 (64.09)			
สถานภาพสมรส			5.748	1	.017
โสด,หย่าร้าง	17 (7.73)	48 (21.82)			
สมรส	20 (9.09)	135 (61.36)			

ตารางที่ 4.8 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตามไม่ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)	การปฏิบัติตามครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)			
ระดับการศึกษา			1.605	1	.205
ต่ำกว่าปริญญาตรี	16 (7.27)	100 (45.45)			
ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	21 (9.55)	83 (37.73)			
ประสบการณ์การเปิดร้านเกม			.108	1	.742
1-5 ปี	28 (12.73)	143 (65.00)			
6-10 ปี	9 (4.09)	40 (18.18)			
จำนวนเครื่องเล่นเกม (คอมพิวเตอร์)			1.502	1	.220
1 – 20 เครื่อง	19 (8.64)	74 (33.64)			
มากกว่า 20 เครื่อง	18 (8.18)	109 (49.54)			

**ตารางที่ 4.8 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกม คอมพิวเตอร์
กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการ
ร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 (ต่อ)**

ปัจจัยส่วนบุคคลของประชากร	การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)			
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน(บาท)			2.868	1	.090
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000	26 (11.82)	101 (45.91)			
มากกว่า 20,000	11 (5.00)	82 (37.27)			

**2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ
กิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการ
ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์**

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างความรู้กับการดำเนินการตาม
กฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยใช้สถิติ
สหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ความรู้ พบว่า ความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการ
ดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552
(p = .000) รายละเอียด ดังตารางที่ 4.9

**ตารางที่ 4.9 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการ
ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์
พ.ศ. 2552**

ความรู้	การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)			
ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง			23.578	2	.000
ความรู้ระดับต่ำ	12 (5.46)	134 (60.91)			
ความรู้ระดับปานกลาง	20 (9.09)	42 (19.09)			
ความรู้ระดับสูง	5 (2.27)	7 (3.18)			

2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการ ประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่า ด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่าง ทัศนคติกับการดำเนินการตาม
กฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยใช้สถิติ
สหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ทัศนคติ พบว่า ทัศนคติของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับ
การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552
($p = .000$) รายละเอียดดัง ตารางที่ 4.10

**ตารางที่ 4.10 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์กับการ
ดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์
พ.ศ. 2552**

ทัศนคติ	การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการ อนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552		χ^2	df	p-value
	การปฏิบัติตาม ไม่ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)	การปฏิบัติตาม ครบถ้วน จำนวน (ร้อยละ)			
ทัศนคติเกี่ยวกับกฎหมาย และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง			56.627	1	.000
ทางบวก	18 (8.18)	173 (78.64)			
ปานกลาง	19 (8.63)	10 (4.55)			

**ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัด
นครปฐม ใน การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552**

จากการศึกษา พบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส่วนใหญ่ ไม่มีปัญหาและอุปสรรคใน
การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์
พ.ศ. 2552 ร้อยละ 94.09 รองลงมา และร้อยละ 5.91 มีปัญหา รายละเอียดดัง ตารางที่ 4.11

**ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
จำแนกตามระดับปัญหา**

ระดับปัญหา	จำนวน	ร้อยละ
มี	13	5.91
ไม่มี	207	94.09
รวม	220	100

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมที่ตอบว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตาม สรุปปัญหาได้ ดังนี้

1. การจำกัดเวลาและจำกัดอายุของผู้เข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดปัญหากับเด็กและเยาวชน เนื่องจากการเข้าใช้บริการของเด็กติดขัดเรื่องเวลาที่กำหนด เพราะการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์นั้น ไม่จำเพาะการเล่นเกมอย่างเดียวแต่อาจใช้ในการสืบค้นข้อมูลด้านการเรียนแต่ไม่สามารถเข้าใช้บริการได้เพราะติดขัดเรื่องเวลาและอายุ ส่วนผู้ให้บริการทั่วไปก็มีผลกระทบด้วย เพราะไม่สามารถเข้าใช้บริการตามความพอใจได้ เนื่องจากติดขัดเรื่องเวลาปิดเปิดไม่ตรงกับที่ตนเองว่างไม่เหมือนกัน

2. การควบคุมดูแลของเจ้าหน้าที่ในพื้นที่ ๓ รับผิดชอบยังไม่ครอบคลุมทั่วถึง และการบังคับใช้กฎหมายยังไม่เด็ดขาดหรือเป็นไปตามบทลงโทษที่กำหนดไว้ จึงทำให้มีผู้กระทำความผิดไม่ได้รับโทษตามกฎหมาย ส่งผลให้มีพฤติกรรมกระทำความผิดเกิดขึ้นในร้านเกมมากมาย โดยเฉพาะร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่เปิดโดยไม่ได้อุญาต ซึ่งมีการกระทำความผิดกันมาก

3. ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์และประชาชนบางส่วนยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับรายละเอียดของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 จึงทำให้มีร้านเกมจำนวนมากที่เปิดให้บริการ โดยไม่มีใบอนุญาต ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านที่มีใบอนุญาตก็ไม่ได้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างเคร่งครัด

4. การต่ออายุใบอนุญาตของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ทุก 5 ปี ทำให้เกิดความยุ่งยากกับผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการเดินทางไปพบเจ้าหน้าที่และการเตรียมเอกสารทำให้เสียเวลา

ข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมในการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552

1. ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ควรดำเนินการ

1.1 ศึกษากฎหมายหรือกฎกระทรวงเกี่ยวกับระเบียบ วิธีการปฏิบัติที่ถูกต้องก่อนเปิดร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.2 ปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด มีจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนจนละเลยกฎข้อบังคับ เป็นผู้ให้บริการที่ดี เห็นความสำคัญของผู้รับบริการมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อเยาวชน สิ่งแวดล้อมและสังคม

1.3 เข้าร่วมอบรมกับเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเพื่อมีความรู้เกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายที่ถูกต้อง และร่วมกันกำหนดราคาที่เป็นมาตรฐานเดียวกันต่อผู้ใช้บริการ

2. ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรดำเนินการ

2.1 กวดขันจับกุมร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่เปิดโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือเปิด-ปิดร้านไม่ตรงตามเวลาที่ข้อกำหนดกำหนด และอนุญาตให้เยาวชนเข้าไปใช้บริการได้ตลอดเวลาโดยไม่จำกัดอายุ ควรลงโทษผู้กระทำผิดอย่างจริงจัง

2.2 ส่งเจ้าหน้าที่ ออกไปเยี่ยมตามร้าน อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้คำแนะนำหรือเข้ามามีส่วนร่วมในการรับทราบปัญหาของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง เพื่อจะได้ช่วยกันหาแนวทางแก้ไขให้ถูกต้อง เพื่อประโยชน์ของทุกฝ่าย

2.3 จัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์หรือบุคคลทั่วไป ให้รับทราบข้อกำหนด และวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์และการเข้าใช้บริการของเด็ก เยาวชน

2.4 ประชาสัมพันธ์เรื่องการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน หรือบุคคลทั่วไปให้หลากหลายช่องทางอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้รับทราบข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยตลอดเวลา และมีการปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน

2.5 จัดทำเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎหมายการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้ศึกษาทำความเข้าใจ

หรือทำเป็นแผ่นพับ สำหรับแจกผู้ปกครอง เด็ก เยาวชน ตลอดจนบุคคลทั่วไปที่เข้ามาใช้บริการให้รับทราบโดยทั่วกันทุกคน

2.6 ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ในรูปแบบของภาพยนตร์สั้น โฆษณาเกี่ยวกับผลดี ผลเสีย ต่อการเล่นของเด็กและเยาวชน ตลอดจนให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์และมีโทษอย่างไร เพื่อให้รู้ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ

2.7 ทำความเข้าใจกับผู้ปกครองให้เล็งเห็นถึงส่วนดีของร้านเกมคอมพิวเตอร์/ร้านอินเทอร์เน็ตว่ามีประโยชน์อย่างไร เพื่อให้เกิดความสบายใจเมื่อบุตรหลานเข้าไปใช้งาน มิใช่รับข่าวสารแต่ในทางลบ เพราะร้านที่เปิดถูกต้องตามกฎหมายและมีจิตสำนึกมีจำนวนมากว่า

2.8 เข้ามาตรวจสอบเกี่ยวกับลิขสิทธิ์แผ่นเกมเนื่องจากเป็นช่องว่างทางกฎหมายให้บุคคลใช้โอกาสนี้ ในการประกอบอาชีพที่ไม่สุจริต

2.9 ลดขั้นตอนการต่อใบอนุญาตให้ได้รับความสะดวกรวดเร็วมากกว่าการขออนุญาตเปิดในครั้งแรก

3. ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

ผู้ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ควรจะดำเนินการ

3.1 เข้าใช้บริการร้านเกมที่อยู่ในทำเลที่ปลอดภัย ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของสารเสพติดและการพนันหรือถ้าเข้าใช้บริการแล้วพบสิ่งที่ไม่ดีควรแจ้งเจ้าหน้าที่ให้ทราบ

3.2 เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายเท่านั้น กำหนดเวลาเล่นให้ชัดเจน ไม่ควรเล่นจนเป็นการติดเกม และเข้าใช้บริการร้านเกม ภายในเวลาที่ร้านเปิด-ปิด ตามที่กฎหมายกำหนด

3.3 คำนึงถึงผลกระทบของผู้ประกอบการร้านเกม โดยไม่กระทำการใด ๆ ที่ผิดกฎหมายเมื่อเข้าไปใช้บริการ

ส่วนที่ 3 ผลการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดเกี่ยวกับการดำเนินการในการควบคุมดูแลร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตจังหวัดนครปฐม

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงาน สรุปผลการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

การดำเนินงานในการออกใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้ดำเนินการในการออกใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมให้แก่ผู้ประกอบการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ก่อนออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

ขั้นตอนการยื่นขอใบอนุญาต

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

1. รับคำร้องจากผู้ขอรับใบอนุญาตทุกประเภทและจะต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 60 วัน นับแต่รับคำร้อง พร้อมเอกสารและหลักฐาน หากไม่อนุญาตก็ให้แสดงเหตุผลไว้ในคำร้องด้วย

2. อำเภอตรวจคำขอ เอกสารและคุณสมบัติของผู้ประกอบการร้านเกม ส่วนประวัติตามมาตรา 39(4) คือไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา จะขอความร่วมมือ(ส่งตัว)ให้สถานีตำรวจภูธรทุกอำเภอที่ร้านเกมตั้งอยู่ ตรวจสอบประวัติ (ตรวจลายนิ้วมือ) ค้นหาว่าเคยมีความผิดทางเพศตามกฎหมายอาญาหรือไม่ ในกรณีที่ไม่มีก็จะไม่ออกใบอนุญาตให้

3. อำเภอตั้งกรรมการร่วมออกตรวจสอบร้านเกมตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยในการออกตรวจนั้น จะตรวจตามแบบฟอร์มบันทึกการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

4. การตรวจสอบร้านเกมก่อนออกใบอนุญาต นายอำเภอโดยนักวิชาการวัฒนธรรมจังหวัดที่ไปปฏิบัติงานตามอำเภอ จัดทำคำสั่งแต่งตั้งกรรมการจากหัวหน้าส่วนราชการในอำเภอนั้น ๆ ออกไปตรวจสอบร้านเกมตามสภาพเป็นจริงทุกร้าน ไม่มีการยกเว้น หากไม่ถูกต้องตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ก็จะทำให้ปรับปรุงแก้ไข และหากไม่แก้ไขก็จะไม่ออกใบอนุญาตให้ ในการออกตรวจแนะนำแต่ละครั้งก็จะมีเอกสารเผยแพร่ เรื่องการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม ตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งผลิตโดยกลุ่มพัฒนากิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งผลิตโดยงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กลุ่มยุทธศาสตร์และแผนงาน สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม

5. ร้านเกมที่ผ่านการตรวจในระดับอำเภอ โดยมีคุณสมบัติครบถ้วน ก็จะมีการเสนอใบอนุญาตให้นายอำเภอลงนาม แต่ยังไม่ออกเลขที่ใบอนุญาต

6. หลังจากที่นายอำเภอลงนามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะส่งใบอนุญาตจริงพร้อมสำเนาที่นายอำเภอลงนามแล้วไปยังจังหวัด (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด) เพื่อออกเลขที่ใบอนุญาต ลงทะเบียน และประทับตรากระทรวงวัฒนธรรมต่อไป

2) หลังจากออกใบอนุญาตเปิดร้านเกม

นายทะเบียนประจำจังหวัดนครปฐม คือผู้ว่าราชการจังหวัดนครปฐมได้มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอเป็นนายทะเบียนแทน นายอำเภอโดยวัฒนธรรมประจำอำเภอนั้น ๆ ดูแล ทำแผนออกตรวจ ตรวจสอบ กำกับ ควบคุมร้านเกมอย่างต่อเนื่อง

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในฐานะกองเลขานุการงานภาพยนตร์และวิดิทัศน์ของนายทะเบียนประจำจังหวัด ซึ่งก็คือผู้ว่าราชการจังหวัดนครปฐมจะทำแผน โครงการออกตรวจเยี่ยม กำกับ ควบคุม ดูแลร้านเกมด้วยโดยสุ่มตรวจเป้าหมายที่มีความเสี่ยงมากต่อเด็กและเยาวชน โดยทำติดต่อกันทุกปีงบประมาณ และตามสถานะเหตุการณ์ ได้แก่เมื่อมีการร้องเรียน ร้องทุกข์ของผู้เสียหายเข้ามาในจังหวัด หรือผ่านสายด่วนวัฒนธรรม 1765 พนักงานเจ้าหน้าที่ก็จะออกไปตรวจสอบข้อเท็จจริงและร่วมแก้ไขปัญหากับผู้เกี่ยวข้องต่อไปเป็นกรณี ๆ ไป

แนวทางการควบคุมร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมีแนวทางในการควบคุมร้านเกมดังนี้

1. มอบให้นายอำเภอและนักวิชาการวัฒนธรรมประจำอำเภอบูรณาการร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอำเภอนั้น ๆ เป็นผู้กำกับ ควบคุมดูแลร้านเกมตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

2. มีหนังสือจากผู้ว่าราชการจังหวัดนครปฐมแจ้งขอความร่วมมือ อำเภอ มอบผู้เกี่ยวข้องดำเนินงานควบคุมดูแลร้านเกม และดูแลเด็กและเยาวชนในระหว่างปิดภาคเรียนทุก ๆ ปี/ภาคการศึกษาตามประกาศของนายทะเบียนกลาง (ผู้อำนวยการกรมส่งเสริมวัฒนธรรม)

โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจะมีประกาศนายทะเบียนกลางเรื่อง กำหนดเวลาปิดภาคการศึกษาใช้ในการอ้างอิง เช่น ประกาศนายทะเบียนกลาง เรื่อง กำหนดเวลาปิดภาคการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2555 ตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

3. จัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ประกอบการทุก ๆ ปี ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น

- หน่วยงานทางปกครองหรือเขตพื้นที่การศึกษาจัดอบรม

ให้เด็กนักเรียนหรือครูได้รับความรู้ โดยขอการสนับสนุนวิทยากรจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

ซึ่งทางสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจัดให้นักวิชาการวัฒนธรรมไปบรรยายให้ความรู้ ตามหนังสือ
เชิญ

- จัดสื่อประชาสัมพันธ์เป็นสโปตวิทยุ ออกอากาศเกี่ยวกับการ
การดูแลร้านเกมให้เป็นไปตามที่กฎกระทรวงฯ กำหนดและผู้ฝ่าฝืนจะได้รับโทษตามกฎหมาย

และเมื่อถามถึงปัญหา อุปสรรคในการดำเนินงานควบคุม กำกับร้านเกมในเขตจังหวัด
นครปฐม เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดผู้รับผิดชอบงาน กล่าวว่า

“เนื่องจาก พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เพิ่งบังคับใช้ เมื่อ 2 มิถุนายน 2551
เป็นต้นมา และกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และ
กฎกระทรวงฉบับอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องก็เพิ่งบังคับใช้เช่นกัน แนวทางการปฏิบัติขั้นตอนต่าง ๆ ตลอด
ถึงบทกำหนดโทษ กรณีที่ผู้ประกอบการกระทำผิดนั้นมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจและตีความกัน
เมื่อพบปัญหา แม้แต่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมบางกรณีก็ไม่ชัดเจนจึงทำให้พนักงานเจ้าหน้าที่ทั้ง
ระดับจังหวัดและอำเภอต้องระมัดระวังการบริหารจัดการอย่างเป็นกลาง กล่าวคือไม่แข็งหรืออ่อน
เกินไปในการกำกับดูแล และควบคุมร้านเกม แต่ประการหลักคือ หากร้านเกมทำผิดกฎหมายก็
ต้องโทษไปตามกฎหมาย ไม่สามารถลดหย่อนให้ได้ และร้านเกมส่วนใหญ่ที่เปิดให้บริการมักให้
ลูกจ้างเป็นผู้ดูแลร้านแทน เจ้าของร้านเกมเองมักไม่ค่อยได้ดูแล ทำให้ลูกจ้างปล่อยปละละเลยไม่
ปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.
2552 คือปล่อยให้เด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี และเด็กอายุ 15 ปีขึ้นไปแต่ไม่เกิน 18 ปี เข้าใช้บริการเล่นเกม
ก่อนและหลังเวลาที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงฯ”

สรุปจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม ผู้รับผิดชอบงานกำกับ
ดูแลร้านเกม พบว่าผู้ที่ประสงค์จะประกอบกิจการร้านเกมในจังหวัดนครปฐมนั้น ต้องยื่นคำขอ
อนุญาตต่อนายทะเบียน ประจำจังหวัดนครปฐม (ผู้ว่าราชการจังหวัด) และเพื่อให้สามารถบริการ
ประชาชนได้อย่างรวดเร็ว และดูแลได้อย่างทั่วถึง ผู้ว่าราชการจังหวัดนครปฐมในฐานะนายทะเบียน
ประจำจังหวัด ได้มอบอำนาจให้นายอำเภอทุกอำเภอ เป็นนายทะเบียนจังหวัดนครปฐมแทน โดยมี
อำนาจตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยเมื่อนายอำเภอได้ลงนามในใบอนุญาตที่
ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้ว อำเภอก็จะส่งใบอนุญาตฉบับจริงพร้อมสำเนาที่นายอำเภอลงนามแล้ว
ไปยังสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพื่อขอออกเลขที่ใบอนุญาต ลงทะเบียน และประทับตรากระทรวง
วัฒนธรรม ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมทุกร้านที่ได้รับอนุญาตต้องไปรับใบอนุญาต พร้อมชำระ
ค่าธรรมเนียมใบอนุญาต ที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม นอกจากนี้สำนักงานวัฒนธรรม
จังหวัดก็ได้มีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกม เพื่อให้ได้รับทราบข้อมูล ข้อกำหนดต่าง ๆ ที่
เกี่ยวข้องและส่งเสริมให้ร้านเกมในจังหวัด เป็นร้านเกมที่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชน มีการออก

แนะนำ นิเทศแนวทางดำเนินการให้แก่ร้านเกมเป็นประจำทุกปี โดยจัดเป็น โครงการตรวจติดตาม สถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ติดตามร้านเกมในทุก อำเภอทั่วทั้งจังหวัดนครปฐมตามแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการ ตาม พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 23551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ปฏิบัติตามกฎกระทรวงและ ระเบียบที่เกี่ยวข้องนายอำเภอลงนามแล้วไปยังสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพื่อขอออกเลขที่ ใบอนุญาต ลงทะเบียนและประทับตรากระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมทุกร้านที่ ได้รับอนุญาตต้องไปรับใบอนุญาต พร้อมชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาต ที่สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดนครปฐม นอกจากนี้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดก็ได้มีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกม เพื่อให้ได้รับทราบข้อมูลข้อกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและส่งเสริมให้ร้านเกมในจังหวัด เป็นร้าน เกมที่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชน มีการออกแนะนำ นิเทศแนวทางดำเนินการให้แก่ร้านเกมเป็น ประจำทุกปี โดยจัดเป็น โครงการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และ วีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ติดตามร้านเกมในทุกอำเภอทั่วทั้งจังหวัดนครปฐมตามแผนปฏิบัติการตรวจ ติดตามสถานประกอบการ ตาม พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 23551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ ปฏิบัติตามกฎหมายกระทรวงและระเบียบที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดนครปฐม

บทที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่นำเสนอในบทที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ในเรื่องการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม สามารถนำมาอภิปรายผล การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม และความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 โดยผู้วิจัยอภิปรายผลจากการทดสอบสมมติฐานด้วยผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ดังนี้

ส่วนที่ 1 ระดับ การดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการ ร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

ส่วนที่ 2 สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการ ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 3 สมมติฐานที่ 2 ความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 4 สมมติฐานที่ 3 ทักษะ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 5 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการในจังหวัดนครปฐม

ส่วนที่ 1 ระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

ผลการวิเคราะห์ การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ มีการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับดำเนินการครบถ้วน (ระดับสูง) เนื่องจากกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมมีหน้าที่ในการดำเนินการตามกฎหมายอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีข้อยกเว้น ในส่วนของผู้ประกอบการเองก็ได้มีการศึกษาในบทบัญญัติของข้อกำหนดในการประกอบกิจการ ทั้งก่อนและระหว่างการดำเนินการประกอบกิจการร้านเกม ส่วนการได้รับการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติหน้าที่ในการกำกับดูแลร้านก็ได้ให้ความรู้ ความเข้าใจก่อนและระหว่างการดำเนินการประกอบกิจการตามกฎหมายที่ถูกต้องอย่างสม่ำเสมอ ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ สราวุธ คงสัมฤทธิ์ (2542) พบว่า การปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ในงานคุ้มครองผู้บริโภคด้านอาหารและยาตาม พ.ร.บ.อาหาร พ.ศ. 2522 และ พ.ร.บ.ยา พ.ศ. 2510 ของสาธารณสุขอำเภอ เขต 8 และ 9 ส่วนใหญ่มีการปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่โดยรวมอยู่ในระดับต่ำไม่สอดคล้องกับ พรพรรณ ไชยมนตรี (2552) ซึ่งพบว่า การปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ. 2552 ของร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ อยู่ในระดับต่ำ และไม่สอดคล้องกับ จิราพร คงทอง (2554) ซึ่งพบว่า การปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขต จังหวัดนครศรีธรรมราช อยู่ในระดับต่ำ

เมื่อพิจารณาในรายข้อพบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีระดับการดำเนินการครบถ้วน ในเรื่องร้านเกมมีความมั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอและมีทางเดินสะดวก มีเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในร้านเหมาะสมต่อการถนอมสายตา และมีการดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือขายวิดีโอที่มิผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ภายในร้าน ทั้งนี้เนื่องจาก การประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม มีจำนวนมาก จึงทำให้มีการแข่งขันเรื่องดังกล่าวต่อผู้เข้าใช้บริการสูง ส่วนข้อที่ ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่ มีระดับ การดำเนินการไม่ครบถ้วนสูงสุด ได้แก่การติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน อาจเนื่องจากผู้ประกอบการร้านเกมไม่ยอมลงทุนเพราะเป็นการเพิ่มภาระค่าใช้จ่าย อีกทั้งร้านเกมคอมพิวเตอร์บางร้านมีจำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนต่ำกว่าตามที่กฎหมายกำหนดคือ 15 เครื่อง จึงเป็นเหตุในการยกข้อกฎหมายมาเป็นการยกเว้นในการติดตั้งกล้องวงจรปิด

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม มีการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับดำเนินการครบถ้วน (ร้อยละ 83.18)

ส่วนที่ 2 สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการ ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ส่วน อายุ สถานภาพสมรส มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลเป็นส่วนๆ ดังนี้

เพศ พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่จำกัดว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ จะเป็นเพศหญิงหรือชาย กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนต้องปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมายเหมือนกัน ผู้ประกอบการร้านเกมจึงสามารถดำเนินการตามบทบัญญัติของกฎหมายได้ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับ สุระ แสงด่านกลาง (2550) ซึ่งพบว่าการปฏิบัติตามกฎจรรยาบรรณของประชาชนในเขตเทศบาลนครราชสีมานั้น เพศหญิง มีการปฏิบัติตามกฎ

จรรยาภวมากกว่าเพศชาย และสุทธิติ ชัดติยะ (2551) ก็พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพศต่างกันมีความรู้และความเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ด้านวิทยุกระจายเสียงแตกต่างกันสอดคล้องกับจิราพร คงทอง (2554) ที่ศึกษาคุณลักษณะทางประชากรของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราชก็พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์เช่นกัน

อายุ พบว่า มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากจะเห็นได้ว่าตามที่กฎหมายได้กำหนดให้ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการจะต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์ ซึ่งจะทำให้เห็นว่าบุคคลเหล่านี้ถือเป็นผู้ที่มีอายุบรรลุนิติภาวะแล้วมีความรับผิดชอบต่ออาชีพและสังคมและหากมีการกระทำผิดย่อมได้รับโทษตามกฎหมายโดยไม่มีข้อยกเว้น สอดคล้องกับ เกษรา ชัยรังสีเลิศ (2547) ซึ่งพบว่า อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กร โดยเพศชายมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กรมากกว่าเพศหญิง และรังสฤษฎ์ รังสิมันต์ (2550) ก็พบว่า ระดับอายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบร้านเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) ซึ่งพบว่าอายุไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอ ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

สถานภาพสมรส พบว่า มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากผู้ที่มีสถานภาพสมรสจะมีความรับผิดชอบต่อครอบครัวมากยิ่งขึ้นจึงทำให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีการปฏิบัติตามบทบัญญัติของกฎหมาย ซึ่งเป็นผลกระทบโดยตรงในการประกอบอาชีพที่ส่งผลต่อความเป็นอยู่ของครอบครัว สอดคล้องกับการศึกษาของปารมี เพ็ชรคุ้ม (2544) ซึ่งพบว่า สถานภาพสมรสมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์กรมหาชน และ ยงยุทธ นวลสันเทียะ (2552) ก็พบว่า สถานภาพสมรสกับระดับการปฏิบัติงาน ของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขประจำศูนย์สุขภาพชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา ตามเกณฑ์มาตรฐานศูนย์สุขภาพชุมชนมีความสัมพันธ์กัน ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) พบว่า สถานภาพสมรสไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ระดับการศึกษา พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบกิจการร้านเกม

คอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากในการดำเนินการตามบทบัญญัติของกฎหมายมุ่งเน้นให้ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด โดยผู้ประกอบการกิจการร้านเกมไม่สามารถยกข้ออ้างในเหตุแห่งการไม่รู้กฎหมายไม่ได้ จึงทำให้ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมมีการดำเนินการตามโดยไม่แตกต่างกันไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ สรัชต์ ดาราวงษ์ (2544) ซึ่งพบว่าระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร และ ณิชศาสตร์ โสภา (2549) ก็พบว่าระดับการศึกษาของลูกจ้างในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย อีกทั้งพรพรรณ ไชยมนตรี (2552) ซึ่งพบว่าระดับการศึกษาของผู้ดำเนินการร้านจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ.2535 สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) ซึ่งพบว่าระดับการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ประสบการณ์เปิดร้านเกม พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้จำกัดว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม เป็นระยะเวลาากน้อยเพียงใด กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกมจึงสามารถปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ อรวรรณ ดำรงศิริ (2541) ที่พบว่า การปฏิบัติตามนโยบายบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่ด้านสิ่งแวดล้อมการทำงานของผู้ปฏิบัติงานเหมืองแม่เมาะนั้น ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานสูงมีพฤติกรรมในการปฏิบัติตามนโยบายการบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่เพิ่มมากขึ้น และอุไรวรรณ เมืองสุวรรณ (2549) ก็พบว่า บุคลากรโรงพยาบาลละของที่มีประสบการณ์ทำงานต่างกัน จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพระบบบริการด้านการปฏิบัติตามขั้นตอนพัฒนาคุณภาพระบบบริการแตกต่างกัน สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) ซึ่งพบว่า ประสบการณ์เปิดร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

จำนวนเครื่องเล่นเกม พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เนื่องจากกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้จำกัดว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ มีจำนวนเครื่องเล่นเกมมากน้อยเพียงใด กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกม จึงสามารถปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ ปิยะรัฐ ศรีสวัสดิ์ (2547) ซึ่งพบว่าการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการหลายเครื่อง เป็นปัจจัยย่อยด้านผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก และจิราพร คงทอง (2554) ก็พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกมมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดิทัศน์ ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย มีโอกาสปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เป็น 4.5 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีจำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์น้อย

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่าไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมเนื่องจากกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้จำกัดว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ จะมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากน้อยเพียงใด กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกม จึงสามารถปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ไม่สอดคล้องกับการศึกษา ของปารมี เพ็ชรคุ้ม (2544) ที่พบว่ารายได้มีความสัมพันธ์กับความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การ และปฐมพร สุขอาษา (2546) ก็พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบล จังหวัดสมุทรสงคราม อีกทั้ง สมยศ ศรีศรยุทธ (2549) ซึ่งพบว่า รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับความพร้อมของข้าราชการตำรวจสันติบาล ที่ปฏิบัติหน้าที่ในจังหวัดชายแดนใต้โดยข้าราชการตำรวจที่มีรายได้มากกว่ามีความพร้อมในการปฏิบัติ

หน้าที่มากกว่าข้าราชการตำรวจที่มีรายได้น้อยกว่า ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) ซึ่งพบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งพบว่าผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้เฉลี่ยมากกว่า 20,000 บาทต่อเดือนมี โอกาสปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เป็น 6.3 เท่าของผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้เฉลี่ยน้อยกว่าหรือเท่ากับ 20,000 บาทต่อเดือน

จากผลการวิจัย จะพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากร ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ทั้งนี้ อาจเนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นกฎหมายที่ออกมาควบคุมผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนโดยไม่ได้จำกัดว่าผู้ประกอบการร้านเกมนั้น ๆ จะเป็นเพศหญิง หรือเพศชาย จบการศึกษาระดับใด มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม มีจำนวนเครื่องเล่นเกม และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากน้อยเพียงใด กล่าวคือผู้ประกอบการร้านเกมทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 เหมือนกันหมด ดังนั้น ผู้ประกอบการร้านเกม จึงสามารถปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ได้ไม่แตกต่างกัน ส่วนอายุ สถานภาพสมรส นั้น มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยจะเห็นว่าตามที่กฎหมายได้กำหนดให้ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการจะต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปี บริบูรณ์ ตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งจะทำให้เห็นว่าบุคคลเหล่านี้ถือเป็นผู้ที่มีอายุบรรลุนิติภาวะแล้ว มีความรับผิดชอบต่ออาชีพและสังคมและหากมีการกระทำผิดย่อมได้รับโทษตามกฎหมายโดยไม่มีข้อยกเว้น จากการเก็บข้อมูลจะเห็นได้ว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในจังหวัดนครปฐม มีอายุมากกว่า 30 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีการศึกษา ความรู้ กฎ ระเบียบ ข้อบังคับตามที่กฎหมายกำหนดอันเป็นผลกระทบโดยตรง จึงมีการดำเนินการตามกฎหมายเพื่อให้เกิดความถูกต้องในการประกอบอาชีพ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ส่วน อายุ

สถานภาพสมรส มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 3 สมมติฐานที่ 2 ความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ความรู้ มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 โดยมีผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

เมื่อพิจารณาในรายข้อ พบว่า ข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบถูกมากที่สุด คือ จำนวนระยะเวลา(ปี) ที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ทั้งนี้อาจเนื่องจากการยื่นขอต่อใบอนุญาตนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ต้องทราบ เพราะหลังจากได้ยื่นขอรับใบอนุญาตไปแล้วนั้น เมื่อครบกำหนดก็จะต้องยื่นต่อใบอนุญาตมิเช่นนั้นจะไม่สามารถเปิดให้บริการร้านเกมต่อไปได้ เพราะตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 82 นั้น ผู้ใดฝ่าฝืนจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่ จึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในเรื่องดังกล่าว ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์เลยตอบคำถามข้อนี้ถูกมากที่สุด ส่วนข้อคำถามที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบถูกน้อยที่สุดคือ อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่ายภายในร้าน ทั้งนี้อาจเนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ล้วนแต่เป็นผู้ประกอบการที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมแล้วทั้งสิ้น ซึ่งหมายถึงว่ากลุ่มตัวอย่างทุกร้าน ได้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมเป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อได้รับใบอนุญาตไปแล้วนั้นผู้ประกอบการก็ต้องศึกษาถึงข้อกำหนดเกี่ยวกับใบอนุญาตนั้น และปฏิบัติตาม นั่นก็คือการแสดงใบอนุญาตประกอบ

กิจการร้านเกมไว้ในที่เปิดเผย และมองเห็นได้ง่ายภายในร้าน เลยไม่มีความกังวลในเรื่องที่จะต้องจ่ายค่าปรับเมื่อทำผิดกฎหมาย ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมจึงอาจจะไม่ได้ให้ความสนใจ และไม่ทราบอัตราค่าปรับในกรณีทำผิดกฎหมายในข้อนี้ เพราะตนเองไม่กระทำผิดกฎหมายข้อนี้อย่างแน่นอนจึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบคำถามนี้ได้ถูกต้องน้อยที่สุด

จากผลการวิจัยพบว่า ความรู้มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 2 เนื่องจากผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้และความเข้าใจในกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ตลอดจนกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องปฏิบัติและห้ามมิให้ปฏิบัติ หากผู้ประกอบการไม่ได้ดำเนินการตามกฎหมาย ต้องระวางโทษตามบทบัญญัติของกฎหมาย ทั้งนี้เพื่อที่จะดำเนินการได้ถูกต้อง และสอดคล้องกับการศึกษาของ รณิษฐา เกียรติศิริ (2547) ที่พบว่าความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายความปลอดภัย ข้อปฏิบัติความปลอดภัยและกฎหมายด้านความปลอดภัยของโรงงาน มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายความปลอดภัยของลูกจ้าง ในลักษณะแปรผันตามกัน และ ณิชุศาสตร์ โสภา (2549) ก็พบว่า ความรู้เกี่ยวกับงานที่ลูกจ้างปฏิบัติมีความสัมพันธ์กับระดับการปฏิบัติตามมาตรการคุ้มครองแรงงานและความปลอดภัย อีกทั้ง ขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) ซึ่งก็พบว่า ความรู้ในการทำธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพมีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปา ไม่สอดคล้อง กับ จิราพร คงทอง (2554) ที่พบว่าความรู้ ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช ทั้งนี้เนื่องจากการวิจัยนี้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีระดับความรู้ไม่แตกต่างกันนัก จึงส่งผลให้การปฏิบัติก็ไม่แตกต่างกันด้วย และนอกจากนี้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์จะต้องปฏิบัติและห้ามมิให้ปฏิบัติ ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะต้องศึกษาให้เข้าใจเพราะเป็นสิ่งที่ต้องใช้ในการประกอบอาชีพ เพราะหากผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ดำเนินการไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว จะต้องระวางโทษ ซึ่งมีทั้งโทษทางปกครองและโทษทางอาญา

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความรู้มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 4 สมมติฐานที่ 3 ทศนคติ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทศนคติกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 พบว่า ทศนคติของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552

เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า ทศนคติที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุดคือ การห้ามจำหน่ายวิดีโอทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม แสดงถึงการรับผิดชอบต่อสังคมและทศนคติที่ผู้ประกอบการไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุด คือเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดมีการตรวจมาตรฐานในการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ ที่ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์อย่างเข้มงวด ทั้งนี้ เนื่องจากการห้ามจำหน่ายวิดีโอทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายในร้านเป็นเรื่องที่กฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 มีบทบัญญัติในการห้ามไว้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ย่อมตระหนักถึงข้อกำหนด อันมีผลหากตัวผู้ประกอบการมีการกระทำความผิด อีกทั้งลักษณะของโปรแกรมการนำเสนอ รูปแบบของวิดีโอทัศน์ ต้องได้รับการตรวจสอบการพิจารณาเพื่ออนุญาตในการประกอบกิจการ ทั้งนี้ เจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบยังมีการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งการกระทำในการจำหน่ายวิดีโอทัศน์ที่ไม่ผ่านการพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตอาจเข้าข่ายผิดในเรื่องของกฎหมายลิขสิทธิ์อีกด้วย ซึ่งหากกระทำผิดก็ต้องรับโทษทั้งทางปกครองและทางอาญา ส่วนทศนคติที่ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งมากที่สุดคือ เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดมีการตรวจมาตรฐานในการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ที่ให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์อย่างเข้มงวด การตรวจสอบของวัฒนธรรมจังหวัดบางครั้งเป็นการตรวจสอบที่มีมาตรฐานสูงโดยไม่คำนึงถึงลักษณะของที่ตั้งและรายได้ที่แตกต่างกัน อีกทั้งการตรวจสอบการให้บริการของผู้ประกอบการและตัวผู้ให้บริการ การจำกัด

เวลาและอายุของผู้เข้าใช้บริการ จึงมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา เนื่องจากการเข้าใช้บริการของเด็กคิดชัดเจนเวลาที่กำหนด เมื่อพิจารณาประเภทการเข้าใช้บริการ โดยอาจแยกเป็นผู้ที่เข้าใช้เพื่อความบันเทิง คือใช้ในการเล่นเกม กับกลุ่มผู้เข้าใช้เพื่อการศึกษาจะได้ ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความจำเป็นต้องเข้าใช้บริการเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา โดยอาจจะยกเว้นในเรื่องการจำกัดเวลา และอายุ

จากผลการวิจัย ทศนคดีมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในจังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 เนื่องจากทศนคดีต่อการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 นั้นเป็นไปในทางบวก ซึ่งจะเห็นได้ว่าในบทกฎหมายเกี่ยวกับการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มุ่งเน้นที่จะก่อให้เกิดประโยชน์อันสูงสุดต่อตัวผู้ประกอบการ ในส่วนของผู้ที่มิหน้าที่กำกับดูแลและผู้ให้บริการ ซึ่งทุกฝ่ายได้รับประโยชน์จากการดำเนินการตามกฎหมาย และเป็นการช่วยลดปัญหาทางสังคมในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของสังวาล แสงรุจี (2547) ที่พบว่า ความคิดเห็นของผู้ประกอบการโรงงานที่มีต่อพระราชบัญญัติโรงงาน พ.ศ. 2535:กรณีศึกษาโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำทะเล ในเขตอำเภอเมืองสมุทรสาครนั้น ผู้ประกอบการทั้งหมดมีทัศนคติและความคิดเห็นว่าเห็นด้วยกับการมีกฎหมายพระราชบัญญัติโรงงานไว้ควบคุมและจัดระเบียบโรงงาน เพื่อป้องกันมิให้มีการดำเนินกิจการส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน และขวัญใจ จิรัฐจินดา (2550) ก็พบว่า ทศนคดีต่อการให้บริการของผู้ประกอบการธุรกิจ สปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งอภิชัย พูลศักดิ์ (2552) ซึ่งก็พบว่า ทศนคดีของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล จังหวัดจันทบุรี มีความสัมพันธ์กับความพร้อมในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร คงทอง (2554) ที่พบว่า ทศนคดีไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทศนคดีมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 5 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม

ปัญหาและอุปสรรค

จากการตอบแบบสอบถามของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ ตอบแบบสอบถามว่า กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการตามกฎหมาย ร้อยละ 94.09 มีปัญหา ร้อยละ 5.91 โดยปัญหาและอุปสรรค 3 ลำดับแรกได้แก่ การจำกัดเวลา และอายุของผู้เข้าใช้บริการร้านเกมมากเกินไป การบังคับใช้กฎหมาย และการดูแลร้านเกมของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องยังไม่เคร่งครัด และไม่ทั่วถึง และการไม่เข้าใจในรายละเอียดของกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์และประชาชนทั่วไป

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านเกม โดยสรุปได้ดังนี้

1) ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ควรจะทำตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด มีจรรยาบรรณในการประกอบกิจการร้านเกม ควรมีการกำหนดมาตรฐานของราคาให้มีอัตราค่าบริการเท่ากัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และก่อนเปิดร้านเกมควรศึกษากฎระเบียบให้เข้าใจก่อน

2) ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ผู้ประกอบการร้านเกมได้เสนอแนะว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรจะให้ผู้ประกอบการหรือเจ้าของร้านเกมเป็นผู้พิจารณาเรื่องเวลาในการเปิดให้บริการด้วยตนเอง ไม่ควรกำหนดเวลาและอายุ แต่ควรกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการเล่น การใช้งานมากกว่า เช่น อายุกี่ปี ห้ามเล่นเกมในเวลาใด และห้ามเล่นเกมประเภทไหน โดยอนุโลมในกรณีที่ทำข้อมูลในด้านการศึกษา และควรมีการกวาดขันจับกุมร้านที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือร้านที่มีใบอนุญาตแต่ เปิด-ปิด ไม่ตรงเวลา ควรลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างจริงจัง ต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด และมีการติดตามผลอยู่ตลอดเวลา และควรเข้ามารับทราบปัญหาจากผู้ประกอบการร้านเกมโดยตรง หรือส่งแบบสอบถามมารับทราบข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นจริง จากร้านเกมรวมทั้งควรเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วย

การอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และในการดำเนินงานควรอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ควรจัดทำเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎหมาย การประกอบกิจการร้านเกมเพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้ศึกษาทำความเข้าใจ และไว้แจ้งให้ผู้ปกครอง ตลอดจนเด็ก และบุคคลทั่วไปที่มาใช้บริการได้ทราบโดยทั่วถึงกัน และควรส่งเอกสาร หรือข่าวสารที่เป็นสาระสำคัญหรือข้อกำหนด ข้อกฎหมายต่าง ๆ ตลอดจน ความรู้ใหม่ ๆ ไปยังร้าน เกมคอมพิวเตอร์ ควรจัดให้มีเจ้าหน้าที่ออกเยี่ยมตามร้านเกมอย่างสม่ำเสมอ พบปะพูดคุย ให้ความรู้ และคำแนะนำต่าง ๆ ควรมีการจัดอบรมผู้ประกอบการร้านเกมเป็นประจำทุก ๆ ปี และควรผลิต สื่อประชาสัมพันธ์ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา เกี่ยวกับผลดี ผลเสีย ต่อการเล่นของเด็กและเยาวชน เป็นต้น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรเป็นสื่อกลางทำหน้าที่เป็นตัวกลางช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจ และยอมรับว่าร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้านอินเทอร์เน็ตที่ดีและมีจิตสำนึกก็มีอยู่ และจัดให้มีการ รวมกลุ่มจัดกิจกรรมดี ๆ เป็นประโยชน์ต่อสังคม และมีการประชาสัมพันธ์ สื่อสารเรื่องราวดี ๆ เหล่านี้ให้ประชาชนโดยทั่วไปได้รับทราบ เพราะร้านเกมที่ปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎหมายก็มีเป็น จำนวนมาก เพิ่มความเอาใจใส่ให้มากขึ้น และควรตรวจให้ทั่วถึง โดยไม่เลือกตรวจเฉพาะร้านใด ร้านหนึ่งเท่านั้น และไม่ควรตรวจเฉพาะร้านที่มีใบอนุญาต ควรตรวจทุกร้านที่มีการเปิดให้บริการ เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจตรวจร้านเกมสัปดาห์ละครั้ง และทุกร้าน เพราะบางร้านปิดหน้าร้านแต่ให้ เด็กเข้าหลังร้าน และบางร้านก็เปิดให้เล่นอย่างโจ่งแจ้ง ตรวจสอบอย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อจะได้ รู้ว่าผิดกฎกระทรวงข้อใด จะได้มีการปรับปรุงและปฏิบัติให้ถูกต้อง อีกทั้งอยากให้เจ้าหน้าที่ วัฒนธรรมจังหวัดเข้ามาดูแลเกี่ยวกับลิขสิทธิ์เรื่องแผ่นเกมด้วยสามารถทำได้ เพราะเป็นช่องว่าง ทางกฎหมายให้บุคคลบางกลุ่มเอามาหาผลประโยชน์ การขอใบอนุญาต มีขั้นตอนที่ยุ่งยากเกินความ จำเป็นเกินไป โดยไม่แตกต่างจากการขออนุญาตใหม่ ควรจะมีการลดขั้นตอนลงให้แตกต่างจากการ ขอใบอนุญาตครั้งแรก ผู้ประกอบการร้านเกมจะให้ความร่วมมือกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด อย่างเต็มความสามารถ ถ้ามีเอกสารขอความร่วมมือ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมในกิจกรรมใด ๆ ด้วย ความเหมาะสม

3) ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ ผู้ประกอบการร้านเกมได้เสนอแนะว่า ผู้ใช้บริการร้านเกมควรจะใช้บริการร้านเกมตามเกณฑ์อายุและเวลาที่กำหนด และไม่ควรเล่นเกิน ครั้งละ 2 ชั่วโมง ควรเลือกร้านที่เกมที่ดูแล้วปลอดภัย ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของยาเสพติดและการ พนัน และต้องคำนึงถึงผลกระทบของผู้ประกอบการเมื่อผู้ใช้บริการกระทำผิด และควรเล่นเกม เพื่อการผ่อนคลายเท่านั้น ต้องมีการจำกัดการเล่นของตนเอง อย่าเล่นจนเป็นการติดเกมจนส่งผล กระทบต่อการเรียนและครอบครัว

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเรื่อง การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ศึกษาเฉพาะกรณีร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะคิด และการดำเนินการตามกฎหมาย ว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม และเพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) ประชากรกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 220 ร้าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกันจำนวน 30 ชุด แบบสอบถามเรื่องความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.736 แบบสอบถามเรื่องทักษะคิดเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.845 และแบบสอบถามการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.836 ได้รับแบบสอบถามกลับคืนจากการเก็บข้อมูล จำนวน 220 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 วิเคราะห์ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากร ความรู้ และทักษะคิดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ขั้นต้นโดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) และใช้เป็นตัวทดสอบสมมติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อยืนยันความสัมพันธ์ของคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ และทักษะคิดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการร้านเกมในจังหวัดนครปฐม

6.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมทั้งเพศชายและเพศหญิง มีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน มีอายุในกลุ่ม 31-40 ปีมากที่สุด ส่วนใหญ่สมรสแล้ว และจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมมา 1-5 ปี มีจำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนมากกว่า 20 เครื่อง และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-25,000 บาท ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ มีทัศนคติเกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับสูง ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ระดับดำเนินการครบถ้วน และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ในการเปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม แต่อายุ สถานภาพสมรส ความรู้ และทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมในจังหวัดนครปฐม

6.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

6.2.1 จากผลการวิจัยพบว่า การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มากกว่าครึ่งอยู่ในระดับดำเนินการครบถ้วน ส่วนเรื่องที่มีการดำเนินการตามกฎหมายในระดับต่ำได้แก่เรื่องการจัดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด การติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน และการติดตั้งกล้องวงจรปิดภายในร้าน ซึ่งยังมีการดำเนินการอยู่ในระดับที่ต่ำเมื่อเทียบกับการดำเนินการในข้ออื่นๆ อีกทั้งเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้ก็เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังนั้นเมื่อร้านเกมยังมีระบบป้องกันความปลอดภัยดังกล่าวในระดับต่ำ ก็อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็กและเยาวชนผู้ใช้บริการได้ และไม่เป็นไปตามเจตนารมณ์ของกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ

กิจการวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ คือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพิจารณาหามาตรการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ร้านเกมดำเนินการตามกฎหมายดังกล่าวให้ครบถ้วน โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนดังกล่าวข้างต้น

6.2.2 จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ยังมีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำโดยจากแบบสอบถามเรื่องปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้ว่ายังมีผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ บางส่วนตอบว่าไม่ทราบข้อกำหนด และเมื่อดูในรายละเอียดของคำถามเกี่ยวกับความรู้ พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมมีความรู้ต่ำในข้อต่อไปนี้เป็นคือ อัตราค่าปรับทางปกครองที่นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดแก่ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่ายภายในร้าน บทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาตหรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต เอกสารหลักฐานที่ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่อใบอนุญาตประกอบการร้านเกมจะต้องยื่นพร้อมคำขออนุญาตนายทะเบียน เอกสารและหลักฐานที่ผู้ประสงค์จะประกอบกิจการร้านเกมต้องยื่นต่อนายทะเบียนพร้อมกับคำขอรับใบอนุญาต ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น โดยอาจมอบหมายต่อให้หน่วยงานที่รับผิดชอบในแต่ละอำเภอรับไปดำเนินการ เช่นการประชุม อบรม การส่งเอกสารอธิบายเกี่ยวกับกฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการประกอบกิจการร้านเกม ข่าวสาร หรือสาระสำคัญ ความรู้ใหม่ ๆ ไปยังร้านเกม การออกไปเยี่ยมร้านเกม และผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ทั้งนี้ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดก็ต้องเข้าไปตรวจสอบดูแลควบคู่กันไปด้วย

6. 2.3 จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีทัศนคติไม่เห็นด้วยมากที่สุดในเรื่องเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดมีการตรวจสอบมาตรฐานในการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ที่ให้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์อย่างเข้มงวด ทั้งนี้อาจเนื่องจากกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มีข้อกำหนดและการดำเนินการบางข้อที่กระทบต่อรายได้จึงทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมมีทัศนคติไม่เห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าวมากที่สุด และจากข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกม พบว่าได้เสนอแนะให้ร้านเกมทำตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด มีจรรยาบรรณ ไม่เห็นแก่รายได้จนละเลยกฎข้อห้าม ต้องทำดี คิดดี ประพฤติดีต่อ

สังคมด้วยจิตสำนึกของผู้ให้บริการ และต้องให้ความสำคัญ มีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคม ต่อเด็ก และเยาวชน ซึ่งเห็นได้ว่ายังมีกลุ่มผู้ประกอบการที่มีทัศนคติเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าวอยู่ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรหามาตรการในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้ประกอบการกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยในเรื่องนี้ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าการปรับเปลี่ยนและสร้างทัศนคติที่ดีอาจกระทำโดย การติดต่อสื่อสารและการให้ข้อมูล เพิ่มเติม จะทำให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีข้อมูลที่ถูกต้องยิ่งขึ้นและมีข้อมูลเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องกฎหมายชัดเจนขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ โดยข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพิ่มเติมนั้นต้องเป็นข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน

6.2.4 จากผลการวิจัย พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีความรู้สึกว่าการดำเนินงานวัฒนธรรมจังหวัดมีการกำกับดูแลร้านเกมไม่ครอบคลุม และไม่เคร่งครัด อีกทั้งมีการดำเนินการสองมาตรฐานเกี่ยวกับการตรวจสอบร้านเกม ไม่มีการกวัดขังจับกุม และไม่มีการลงโทษผู้กระทำผิดอย่างจริงจัง แต่จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมพบว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมมีโครงการตรวจติดตามสถานประกอบการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และมีแผนปฏิบัติการตรวจติดตามสถานประกอบการตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อกำกับ ควบคุม แนะนำให้ดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงและระเบียบที่เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดนครปฐม ซึ่งแสดงว่า ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ยังมีการรับรู้ในเรื่องนี้น้อย ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ เพื่อความโปร่งใสและเป็นธรรม เจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดควรแจ้งผลการตรวจร้านเกมให้ร้านเกมทุกร้านได้ทราบ โดยทั่วถึงกัน ทุกอำเภอในจังหวัด เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้ประกอบการร้านเกมเห็นว่า ได้นำกฎหมายมาบังคับใช้กับร้านเกมทุกร้านด้วยความเสมอภาค เคร่งครัด และยุติธรรม และไม่ได้เลือกปฏิบัติแต่อย่างใด ผู้ประกอบการร้านเกมจะให้เห็นว่า สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดได้มีการตรวจร้านเกมทุกร้านอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ได้ปฏิบัติโดยการเลือกตรวจเฉพาะร้านใดร้านหนึ่งเท่านั้น และจะได้คลายความรู้สึกที่ไม่ดี ความรู้สึกที่ไม่ได้รับความเสมอภาค และความรู้สึกที่ไม่ได้รับความยุติธรรมในการบังคับใช้กฎหมายลงไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัดและครบถ้วนยิ่งขึ้น

6.2.5 การจำกัดเวลา และอายุของผู้ใช้บริการมีผลกระทบกับเด็กและเยาวชนกลุ่มที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะคือ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรนำเรื่องนี้ไปเสนอในระดับหน่วยงานที่สูงขึ้น เพื่อพิจารณาแยกประเภทของการเข้าใช้บริการ โดยอาจแยกเป็นผู้ที่เข้าใช้เพื่อความบันเทิงคือใช้ในการเล่นเกม กับกลุ่มผู้ที่เข้าใช้เพื่อ

การศึกษา เช่น การค้นคว้าหาข้อมูลในการประกอบการทำรายงานต่าง ๆ เพื่อจะได้ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความจำเป็นต้องเข้าใช้บริการเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา โดยอาจจะยกเว้นให้เป็นกลุ่มที่สามารถเข้าใช้บริการได้โดยไม่จำกัดเวลา และอายุ เป็นต้น

6.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

6.3.1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะในผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ด้วย เช่น ในกลุ่มผู้ใช้บริการร้านเกม กลุ่มเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งเป็นผู้บังคับใช้กฎหมาย และกลุ่มผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการในร้านเกม เป็นต้น ซึ่งจะทำได้ข้อมูลที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

6.3.2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพียงผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งจากการวิจัยในข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะพบว่า ยังมีร้านเกมบางส่วนที่เปิดให้บริการโดยมิได้ขึ้นทะเบียนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนั้นเพื่อให้ครอบคลุมด้วย และทำให้ทราบว่าร้านเกมเหล่านั้นมีการเตรียมการจะขึ้นทะเบียนหรือไม่ อย่างไร หรือมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินการ ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เป็นอย่างไร

6.3.3. ควรมีการศึกษาปัญหา และอุปสรรคของการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศนในกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งได้แก่เจ้าหน้าที่ ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เข้าใช้บริการร้านเกมเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อจะได้ทราบข้อมูล ข้อเท็จจริงที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้น เพื่อจะได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการกำหนดมาตรการ หรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ตรงจุด

6.3.4. ควรมีการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตจังหวัดอื่นทั่วทุกภาค เพื่อจะได้ข้อมูลในภาพรวมระดับประเทศมาใช้ในการกำหนดนโยบายและแผนงานในการควบคุมร้านเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามเจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้ในระดับประเทศต่อไป

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ : ศึกษาเฉพาะกรณี
ร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

COMPLIANCE WITH THE COMPUTER GAME LAWS AND REGULATIONS : A CASE
STUDY OF THE COMPUTER GAME SHOP AT NAKHONPATHOM

วศโอม กัลป์าลี 5237797 SHCJ/M

ศศ.ม.(อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : เศรษฐ รัชดาพรธนาธิกุล, ศษ.ค. (ประชากรศึกษา),
ฐนันต์ศักดิ์ บวรนนท์กุล ปร.ค. (อาชีวศึกษา การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)

บทสรุปแบบสมบูรณ์

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในยุคปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็วเพื่อก้าวขึ้นไปสู่ความทัดเทียมในระดับนานาชาติ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้สื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีและการพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้เกิดประติสัมพันธ์ที่รุนแรงขึ้นมารองรับการสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อที่ได้รับความนิยมคงหนีไม่พ้นสื่อออนไลน์ และเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นผลพวงซึ่งเกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี ในอดีตอาจมีเพียงเกมกด หรือวิดีโอเกมแต่ในปัจจุบันมีเกมให้วัยรุ่นเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชันและเกมออนไลน์จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมและเป็นที่ยึดกันอย่างกว้างขวางในวัยรุ่นไทย การเล่นเกมออนไลน์ มีจุดเด่นโดยมีการเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีโครงข่ายเชื่อมต่อกันทั่วโลกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ที่เรียกอย่างเป็นทางการว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ซึ่งมีทั้งคุณและโทษ การเล่น

เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาตามมาหลายประการและนับวันจะเพิ่มปัญหามากขึ้นทั้งตัวผู้เล่นเอง และทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา จนยากที่จะควบคุมหรือห้ามมิให้วัยรุ่นไหลไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสีย ส่งผลกระทบต่อค่านิยม พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง สุขภาพกายและสุขภาพจิตรวมถึงพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาของวัยรุ่นไทย สถานการณ์สังคมไทยในปัจจุบันนี้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในเด็กและวัยรุ่น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาติดเกม จากการใช้เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาเจริญรุดหน้า ทำให้สภาพของสังคมภายนอกมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นการมีคอมพิวเตอร์ในทุกโรงเรียน บ้าน และการมีร้านอินเทอร์เน็ตที่เคลื่อนที่ไปทั่วไป จึงถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย การที่เด็กและเยาวชนติดเกมมีผลต่อการประกอบอาชีพการงาน นอกจากเป็นแหล่งมั่วสุมแล้วยังส่งผลให้มีการประกอบอาชีพการงานบางประเภท

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในบทบัญญัติการบังคับใช้กฎหมายตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ตามเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม เพื่อต้องการทราบข้อมูลตามเงื่อนไขในการปฏิบัติของสถานบริการร้านเกมว่าเป็นอย่างไรและอยู่ในระดับใด สามารถใช้กฎหมายฉบับนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ เพราะการที่กฎหมายจะเกิดประสิทธิผลนั้นต้องขึ้นอยู่กับการประกาศให้ประชาชนได้ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ในกฎหมาย การบริหารกฎหมายอย่างยุติธรรมและขั้นตอนของการออกกฎหมายหรือประกาศใช้ยึดหลักของความเสมอภาคและความยุติธรรม ซึ่งเมื่อไม่ทราบถึงระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 แล้วก็ไม่สามารถทราบถึงประสิทธิผลของการใช้กฎหมายนั้น ทำให้ยากต่อการวางแผนจัดการควบคุมร้านเกมให้มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากร ความรู้ ทักษะกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม
3. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย

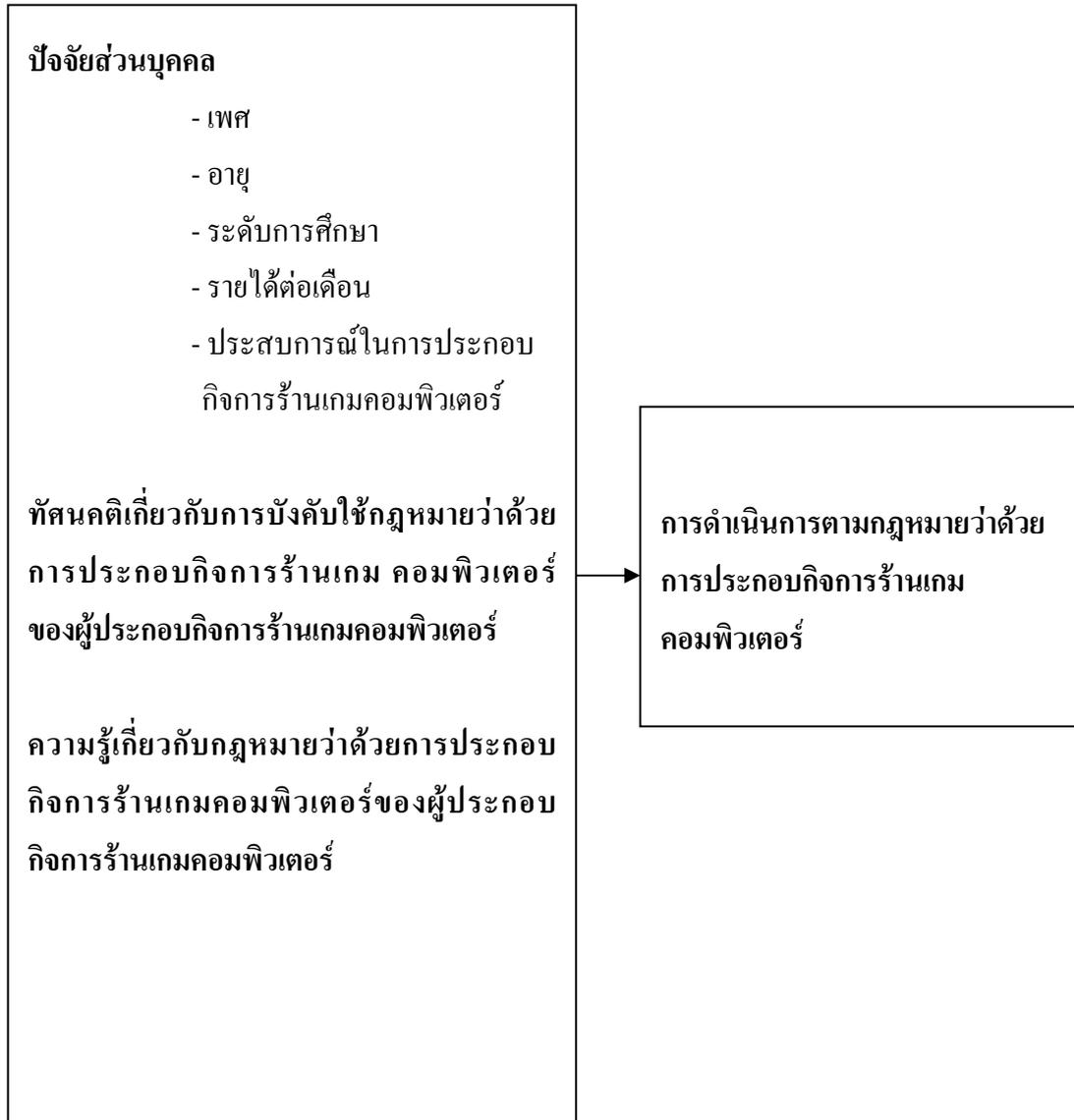
สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
2. ความรู้ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์
3. ทักษะ เกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการในจังหวัดนครปฐม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐมและได้ผ่านการคัดเลือก จำนวน 220 ร้าน และเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



บททวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้
แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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 “โดยที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์พุทธศักราช 2473 ได้ใช้บังคับมาเป็นเวลานาน บทบัญญัติบางประการจึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรและมีความซ้ำซ้อนกับพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ดังนั้น เพื่อปรับปรุงบทบัญญัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมทั้งปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเดียวเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณาประกอบกับกิจการภาพยนตร์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างมีรูปธรรมจึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้” ซึ่งพระราชบัญญัติฉบับนี้กำหนดให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษา นั่นคือมีผลบังคับใช้ ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 เป็นต้นมา (ประกาศในราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อลดความซ้ำซ้อนขององค์กรที่รับผิดชอบในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรมโดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2551 โดยปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรม เนื้อหาในพระราชบัญญัติฉบับนี้ประกอบไปด้วยคำนิยามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และเนื้อหาแบ่งออกเป็นหมวดสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ หมวดเกี่ยวกับ คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การประกอบกิจการวีดิทัศน์ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ ซึ่งสรุปได้โดยรวมดังต่อไปนี้

วีดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มี

ภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ส่วนร้านวิดิทัศน์ หมายถึง สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวิดิทัศน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ และออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียม ไม่เกินอัตราที่กำหนดไว้ท้ายพระราชบัญญัติรวมถึงกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ โดยให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางและเป็นนายทะเบียนประจำจังหวัดกรุงเทพมหานคร และให้รัฐมนตรีแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดที่มีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ภายในจังหวัดของตน

กฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมเกี่ยวกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และกิจการวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552

มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกี่ยวกับการประกอบกิจการร้านเกม ดังนี้

1. ค่าธรรมเนียม ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์

(ก) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่เกิน 20 ชุด ฉบับละ 1,000 บาท

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

(ค) ร้านที่มีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์เกิน 50 ชุด ฉบับละ 3,000 บาท

การตรวจพิจารณาวิดิทัศน์ที่มีลักษณะเป็นเกมการเล่น นาทีละ 10 บาท เศษนาทิจนให้ปิดทิ้ง แต่เมื่อรวมกันแล้วไม่เกิน 4,000 บาท

การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ ฉบับละ 500 บาท

2. การเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ให้คิดค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามสัดส่วนของขนาดหรือจำนวนที่เพิ่มขึ้นและอายุใบอนุญาตที่ยังเหลืออยู่

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การควบคุมทางสังคม (Social Control)

การควบคุมทางสังคมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อสังคม เนื่องจากสังคมจะดำรงอยู่ได้อย่างมีปกติสุขก็ต่อเมื่อสมาชิกในสังคม ได้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม ที่สังคมนั้น ๆ วางไว้ ดังนั้นการควบคุมทางสังคมจึงเป็นกระบวนการ (Process) ที่ใช้ป้องกันพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม (Deviant Behavior) มิให้เกิดขึ้น หรือควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวที่ไม่ให้เกิดผลเสียต่อสังคมต่อไป (ณรงค์ เส็งประชา, 2537)

วิธีการควบคุมทางสังคม มี 2 วิธี (ทิตยา สุวรรณะชญ, 2527) คือ

1. การควบคุมอย่างไม่เป็นทางการ (Informal) หรือการควบคุมทางกระบวนการเรียนรู้ระเบียบสังคม เป็นการควบคุมโดยจารีตและวิถีชาวบ้าน ซึ่งได้แก่ การถ่ายทอดวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น โดยการถ่ายทอด นั้นอาจเป็นที่บ้าน ชุมชน หรือโรงเรียนก็ได้ และวัฒนธรรมที่ว่านี้ เช่น ความรู้ ความชำนาญ ค่านิยม บรรทัดฐาน เป็นต้น

2. การควบคุมอย่างเป็นทางการ (Formal) หรือการควบคุมด้วยการบีบบังคับทางสังคม ซึ่งเป็นการควบคุมพฤติกรรมที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง มีการกำหนดกฎเกณฑ์และตั้งใจที่จะควบคุมพฤติกรรมของบุคคล โดยมีหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ หรือโดยการใช้อำนาจหรือสังคมเข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ ซึ่งถ้าบุคคลใดฝ่าฝืนบรรทัดฐานนั้นก็就会被อิทธิพลของกลุ่มหรือสังคมนั้นบีบบังคับให้ต้องปฏิบัติตาม ซึ่งการบีบบังคับทางสังคมประกอบด้วย

2.1 การควบคุมทางกลุ่มปฐมภูมิ เป็นไปแบบไม่เป็นทางการ ไม่มี การวางแผนไว้ล่วงหน้า เช่น จากครอบครัว เพื่อน ญาติพี่น้อง หรือบ้านใกล้เคียง แต่มีอิทธิพล ในการเข้ามาควบคุมพฤติกรรมได้เป็นอย่างดี การควบคุมแบบนี้จะมีอิทธิพลมาก เช่น อิทธิพล ของเพื่อน

2.2 การควบคุมทางกลุ่มทุติยภูมิ เป็นไปอย่างเป็นทางการ เป็นลายลักษณ์ อักษร มีการกำหนดรูปแบบของความสัมพันธ์ไว้ให้ถือปฏิบัติ เช่น สมาคม สโมสร องค์กรทั้ง แบบราชการ และเอกชน ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของสมาชิกเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ทำงาน งานอดิเรก เล่นกีฬา เป็นต้น โดยหากกลุ่มไม่ตอบสนองวัตถุประสงค์ก็อาจจะออกจากกลุ่ม ได้

2.3 การควบคุมโดยใช้กำลัง (Force) เป็นการควบคุมโดยการบังคับ ได้แก่ การบังคับใช้กฎหมาย โดยมีองค์กรและเจ้าหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบในการควบคุม โดยเฉพาะ เป็น

การควบคุมแบบเป็นทางการซึ่งถ้าบุคคลไม่ปฏิบัติตามก็จะถูกลงโทษหนักเบาตามระดับของความผิด

ทฤษฎีการข่มขู่ยับยั้ง (Deterrence Theory)

แนวคิดนี้เสนอว่า วัตถุประสงค์ของกฎหมายและระบบยุติธรรมมีไว้เพื่อข่มขู่ (Threat) การข่มขู่สามารถยับยั้งผู้ละเมิดกฎหมายให้เกิดความกลัวได้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การข่มขู่ยับยั้งทั่วไป (general deterrence) ลักษณะการข่มขู่นี้หมายถึง สถิติอาชญากรรมสามารถจะควบคุมได้โดยมีการลงโทษที่แน่นอน โทษจะเป็นเสมือนเครื่องมือในการข่มขู่ ทำให้คนเกิดความกลัว ไม่กล้าจะกระทำหรือละเมิดกฎหมาย การข่มขู่จะใช้ได้ต่อเมื่อโทษนั้นเข้มงวดรุนแรง (severity) แน่นอน (certainty) และรวดเร็ว (speed of legal sanctions) เช่น กรณีรัฐออกกฎหมายสำหรับผู้ค้ายาเสพติดให้ใช้โทษประหารชีวิต เป็นโทษที่รุนแรง เมื่อมีการจับพ่อค้ายาเสพติดได้มีโทษประหารชีวิตจริง ทำให้คนทั่วไปตระหนักถึงโทษทำให้เกิดความกลัวและจะควบคุมตัวเองไม่ให้เกิดความโลภค้ายาเสพติด นอกจากนี้ผู้กระทำผิดถ้าถูกจับได้จะเกิดความอาย (shame) และขายหน้า (humiliation) ดังนั้นความกลัวอายและขายหน้ามีอิทธิพลอย่างยิ่งในการข่มขู่ยับยั้งการกระทำผิด ปัจจัยที่ทำให้การข่มขู่ได้ผลจากการอับอายและขายหน้า คือ

1.1 อายตัวเองที่ได้ละเมิดกฎระเบียบ

1.2 อายสาธารณชนได้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น สาธารณชนจะลบหลู่และจะอับอายต่อสังคมอย่างยิ่ง

2. การข่มขู่ยับยั้งเฉพาะราย (specific deterrence) การข่มขู่เฉพาะราย (อาจใช้ศัพท์ว่า special/particular) จะเกิดขึ้นกับบุคคลที่เป็นผู้กระทำผิดโดยตรง วิธีการลงโทษต้องสามารถทำให้เกิดความหยาบจำและไม่ทำผิดซ้ำอีก (สุดสงวน สุธีสร: 2547)

แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ การรับรู้

ความรู้เป็นพฤติกรรมขั้นต้นของความสามารถทางสติปัญญา ซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้อาจจะโดยการนึกได้หรือการมองเห็น ได้ยิน ได้จดจำความรู้ขั้นนี้ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับ คำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีการแก้ปัญหา มาตรฐานการนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินผล

สุรชาติ ฌ หนองคาย (2550) กล่าวว่า คำว่าความรู้หมายถึงสิ่งที่สั่งสมจากการศึกษา เล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ รวมทั้งความสามารถเชิงปฏิบัติและทักษะ ความรู้ หมายถึงความเข้าใจหรือสารสนเทศที่ได้รับมาจากประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้รับมาจากการได้ยิน ได้ฟัง ได้คิด การปฏิบัติ หรือองค์วิชาในแต่ละสาขา

การรับรู้เป็นทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่เชื่อว่าคนเรามีการรับรู้ที่ต่างกัน การที่ไม่ยอมรับความแตกต่างในเรื่องการรับรู้ของแต่ละบุคคลจะส่งผลถึงความล้มเหลวทางการสื่อสารได้ การรับรู้จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ทักษะและความคาดหวังของผู้สื่อสาร การรับรู้ยังเป็นกระบวนการทางจิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าเป็นกระบวนการเลือกรับสาร จัดสรรเข้าด้วยกันและตีความสารที่ได้รับตามความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง

แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

วันชัย มีชาติ (2548) กล่าวถึงทัศนคติเป็นความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่างๆ โดยการประเมินวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่างๆ ว่าชอบ หรือไม่ชอบ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ

1. Cognition Component เป็นองค์ประกอบเกี่ยวกับความรู้ ความคิด สติปัญญาหรือความเชื่อถือของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งก็คือ การรับรู้ตนเอง โดยหากมีความรู้สึกหรือความเชื่อว่าเป็นสิ่งไหนดี ก็มักมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น และถ้ารู้สึกไม่ดีก็จะมีทัศนคติไม่ดี

2. Feeling Component เป็นองค์ประกอบทางด้านความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์เป็นเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล หากบุคคลมีความรู้สึกรักหรือชอบพอในบุคคลหรือสิ่งใดก็จะช่วยให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อบุคคลนั้นไปด้วย แต่ถ้ารู้สึกเกลียดหรือ ไม่ชอบก็จะทำให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อบุคคลนั้นหรือสิ่งนั้น

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

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

งานวิจัยหรือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันการศึกษาเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ.2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) ยังไม่มีแพร่หลายเท่าที่ควรทำให้การดำเนินการของผู้ที่มีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นตัวผู้บังคับใช้กฎหมาย

ผู้ประกอบการหรือผู้ใช้บริการ ต่อด้วยบทบังคับในการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการในวีดีทัศน์ พ.ศ.2522 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยตรงมีค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่มีความใกล้เคียงหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่ทำการศึกษาอ้างอิง โดยงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

มุกิตา มากวิจิตร (2554) ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของฝ่ายดูแลเว็บไซต์ภาคเอกชน ในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ตพบว่า การศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้ดูแลเว็บไซต์ภาคเอกชน การใช้ความร่วมมือกับภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และแสวงหาแนวทางเสริมสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ดูแลเว็บไซต์กับภาครัฐที่เกี่ยวข้องเพื่อการร่วมกันป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต ผู้ดูแลเว็บไซต์ให้ความร่วมมือกับหน่วยงานของภาครัฐเป็นอย่างดี ทั้งในส่วนของการให้ข้อมูล การจรรยาบรรณเว็บไซต์ และการเข้าร่วมการสัมมนากับทางภาครัฐ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการร่วมกันป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดบนอินเทอร์เน็ต

จิราพร คงทอง (2554) ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวีดีทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่นในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 อยู่ในระดับไม่ครบถ้วน ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ จำนวนเครื่องเล่น เกม คอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และการได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเร่งหามาตรการแก้ไข ประชาสัมพันธ์ความรู้ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อให้ผู้ประกอบการร้านเกมปฏิบัติตามกฎกระทรวงอย่างครบถ้วน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษา ระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบ กิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ศึกษาความสัมพันธ์ที่มีผลกับปัจจัยส่วนบุคคล/ ความรู้/ทัศนคติ กับ การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ใน จังหวัดนครปฐม ศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้าน เกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการ และเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย วิธีดำเนินการวิจัยได้ กำหนดสาระสำคัญไว้ 2 ประการคือ การดำเนินการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัด นครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม จำนวน 517 ร้าน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัด นครปฐม ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม โดยคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง จากจำนวนประชากร 517 ร้าน ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซี่และ มอร์แกน (Krejcie and Morgan) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2540)

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 220 ร้าน แล้วผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster or Area Sampling) เพราะประชากรที่จะศึกษา กระจุกกระจายอยู่ตามอำเภอต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่ม (Cluster) จากนั้น จึงเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มต่าง ๆ ออกมา แบบมีระบบด้วยวิธีคิดแบบมีสัดส่วนเพื่อให้ได้กลุ่ม ตัวอย่างมีโอกาสถูกเลือกเท่า ๆ กัน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดสอบหาความเที่ยงตรง และหาค่าความเชื่อมั่น ดังนี้

การหาความเที่ยงตรง(Validity) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้อง เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยการหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) มีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย 0.98 การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ โดยใช้สูตรของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson) ใช้สูตร KR-20 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.736 แบบสอบถามเกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.836 และแบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบัก (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.845

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจำนวน 220 ฉบับ และประมวลผลโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS FOR WINDOWS สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ทดสอบสมมติฐานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ไคสแควร์ (Chi-square) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ (Level of Significant) = 0.05

ผลการวิจัย

ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 50.45 อยู่ในกลุ่มอายุ 31-40 ปี ร้อยละ 40.00 มีอายุเฉลี่ย 35.82 ปี มีอายุน้อยสุด 20 ปี และอายุมากที่สุด 59 ปี สมรสแล้วร้อยละ 70.45 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าร้อยละ 32.27 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาที่มีจำนวนน้อยสุด คือร้อยละ 1.82 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์ เปิดร้านเกมมา 1-5 ปี ร้อยละ 77.73 มีประสบการณ์เปิดร้านเกมเฉลี่ย 4.8 โดยผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุด

คือ 10 ปี และน้อยสุด คือ 1 ปี มีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนมากกว่า 20 เครื่อง ร้อยละ 57.73 มีเครื่องเล่นเกมเฉลี่ย 19.95 เครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ภายในร้านมากที่สุด 42 เครื่อง และน้อยที่สุดคือ 5 เครื่อง มีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 20,001-25,000 บาท ร้อยละ 39.09 รองลงมา 15,001-20,000 บาท ร้อยละ 26.36 โดยผู้ประกอบการร้านเกมที่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท มีเพียงร้อยละ 3.18

การประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องจำแนกตามระดับความรู้ พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ระดับความรู้ต่ำ ร้อยละ 66.36 รองลงมา มีความรู้ระดับความรู้ปานกลาง ร้อยละ 28.18 และผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรู้ระดับสูงมีเพียง ร้อยละ 5.46 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 6.69 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 3 คะแนน คะแนนสูงสุด 11 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน)

การประเมินระดับทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำแนกรายชื่อ จากการศึกษา พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องทางบวก ร้อยละ 86.82 ส่วนที่เหลือมีทัศนคติระดับปานกลาง ร้อยละ 13.18 มีค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติเท่ากับ 39.69 คะแนน คะแนนต่ำสุด 27 คะแนน และคะแนนสูงสุด 50 คะแนน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขั้นต้นระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลทางประชากรกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ไคสแควร์ (Chi-square test) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังนี้

เพศ พบว่า เพศของผู้ประกอบการร้านเกมไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .230$) อายุ พบว่า อายุของผู้ประกอบการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .001$) สถานภาพสมรส พบว่า สถานภาพสมรสของผู้ประกอบการร้านเกม มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ($p = .017$) ระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษาของผู้ประกอบการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวง

ว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน วิดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .205$) ประสบการณ์เปิดร้านเกม พบว่า ประสบการณ์เปิดร้านเกมของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .742$) จำนวนเครื่องเล่นเกม/คอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนเครื่องเล่นเกมของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .220$) รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ประกอบกิจการร้านเกม ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ($p = .090$)

ความรู้ พบว่า ความรู้ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .000$)

ทัศนคติ พบว่า ทัศนคติของผู้ประกอบกิจการร้านเกมมีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ($p = .000$)

ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม ในการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมส่วนใหญ่ ไม่มีปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 ร้อยละ 94.09 รองลงมา และร้อยละ 5.91 มีปัญหา

การอภิปรายและข้อสรุป

ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐมทั้งเพศชายและเพศหญิง มีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน มีอายุในกลุ่ม 31-40 ปีมากที่สุด ส่วนใหญ่สมรสแล้ว และจบการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีประสบการณ์ในการเปิดร้านเกมมา 1 – 5 ปี มีจำนวนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวนมากกว่า 20 เครื่อง และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-25,000 บาท ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับต่ำ มีทัศนคติเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบ

กิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้องในระดับสูง ผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ระดับดำเนินการครบถ้วน และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ ในการเปิดร้านเกม จำนวนเครื่องเล่นเกม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม แต่อายุ สถานภาพสมรส ความรู้ และทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการร้านเกมในจังหวัดนครปฐม ซึ่งมีระดับดำเนินการครบถ้วน ร้อยละ 83.18

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรจะหามาตรการปรับปรุงแก้ไขในส่วน of ข้อกฎหมายและวิธีการปฏิบัติให้ทันสมัย เพื่อให้ร้านเกมดำเนินการตามกฎหมายได้ครบถ้วนมากขึ้น
2. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดควรแสดงให้ผู้ประกอบกิจการร้านเกมเห็นว่าได้นำกฎหมายมาใช้บังคับกับร้านเกมทุกร้านด้วยความเสมอภาค ยุติธรรม ไม่เลือกปฏิบัติและมีการบังคับใช้อย่างเคร่งครัด
3. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรกำหนดแนวทางการดำเนินการในขั้นตอนต่าง ๆ ควบคู่ไปกับมาตรการเพิ่มเติมทางกฎหมาย โดยปรับปรุงให้เงื่อนไขในกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 ให้มีความสอดคล้องกัน
4. การจำกัดเวลาและอายุของผู้เข้าใช้บริการมีผลกระทบกับเด็กและเยาวชนกลุ่มที่เข้าใช้บริการเพื่อการศึกษา ดังนั้นสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรพิจารณาแยกประเภทของการเข้าใช้บริการ เพื่อจะได้ไม่เป็นการปิดกั้นโอกาสทางการศึกษา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะในผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ในกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ด้วย เช่น ในกลุ่มผู้ใช้บริการร้านเกม กลุ่มเจ้าหน้าที่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งเป็นผู้บังคับใช้กฎหมาย และกลุ่มผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เข้าใช้บริการในร้านเกม เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น

2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพียงผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ขึ้นทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ซึ่งจากการวิจัยในข้อเสนอแนะของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จะพบว่า ยังมีร้านเกมบางส่วนที่เปิดให้บริการโดยมิได้ขึ้นทะเบียนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ดังนั้นเพื่อให้ครอบคลุมด้วย และทำให้ทราบว่าร้านเกมเหล่านั้นมีการเตรียมการจะขึ้นทะเบียนหรือไม่ อย่างไร หรือมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินการ ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เป็นอย่างไร

3. ควรมีการศึกษาปัญหา และอุปสรรคของการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอในกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งได้แก่ เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เข้าใช้บริการร้านเกมเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อจะได้ทราบข้อมูลข้อเท็จจริงที่เจาะลึกมากยิ่งขึ้น เพื่อจะได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการกำหนดมาตรการ หรือแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ตรงจุด

COMPLIANCE WITH THE COMPUTER GAME LAWS AND REGULATIONS:
A CASE STUDY OF THE COMPUTER GAME SHOP AT NAKHONPATHOM

WASA-OM KALPALI 5237797 SHCJ/M

M.A. (CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: CHET RATCHADAPHANNATHIKUL,
Ph.D(POPULATION STUDY); THANANSAK BORVORNNANTHAKUL
(CRIMINOLOGY , SOCIAL AND JUSTICE ADMINISTRATION)

EXTENDED SUMMARY

Background and Significance of the Problem

Thai societies at present are societies of knowledge and speedy development in variety of aspects to step to level with international scale. Special shifts in globalization play more roles in life. Technological advancement and rapid development invented are to meet the needs of human beings. None refuses that popular media today is online medias. And games are another things entailed from technological development. In the past, there have been only pressing games or VDO games; but currently, there are countless games for youth to choose either computer games or game-play station or game online. It is witnessed that game online are widely popular among children and youth. They are entertainment arriving with speed of technology which makes game online becomes popular and broadly known among the Thai youth. Playing game online has its distinct by connecting to the internet which links with the world through the computer system or officially called computer online. It has both pros and cons. Playing computer game online among the Thai youth at present revealed that many problems have been arisen and been growing each day to the players which entail other issues and are difficult to control and prohibit

youth to flow with the current of globalization. This brings another pros and cons. It affects the values, sexual behavior, violence, physical and mental health and the IQ of the Thai youth. Situations of the Thai societies, today, what are worrisome about game online addiction among children and youth are the following impacts of over playing and some of them are too preoccupied on playing and is called game addiction. Advancement of technological development empowers the external force to influence youth behavior. Providing computers in every school, home and surplus game shops is another factor enabling children and youth to easily access games. Their game addiction affects crime committing. Besides being an immoral place for association, game shops also involve with some kind of crimes.

With the above reasons, the researcher was attracted to study compliance with the computer game laws and regulations on licensing and enterprising the VDO shops BE 2552 (2009) under the conditions of its enterprising in Nakhopathom province. This was to know on how were and to what extent of the compliance and whether could the law be efficiently enforced? Rationally, to efficiently enforce law required promulgation for public to know their rights and duty by law, fair administration of law, procedures of enactment and promulgation of compliance with parity and justice. If not knowing the levels of compliance with the ministerial rules and regulations on licensing and enterprising VDO shops BE 2552(2009), one could not know the efficiency of law enforcement and was troublesome to plan the efficient control on game shops.

Objectives

1. To study the levels of compliance with the computer game laws and regulations, the computer game shop enterprisers in Nakhonpathom Province.
2. To study the relationship between the demographic attributes, knowledge, and attitudes with the compliance with law enforcement of the computer game shops in Nakhonpathom Province; and
3. To study problems and limitations on law enforcement of the computer game shop enterprisers and authorities who enforced it.

Hypotheses

1. Different personal demography of the computer game shop enterprisers in Nakhonpathom Province had relationship with the compliance with law enforcement of the computer game shops.

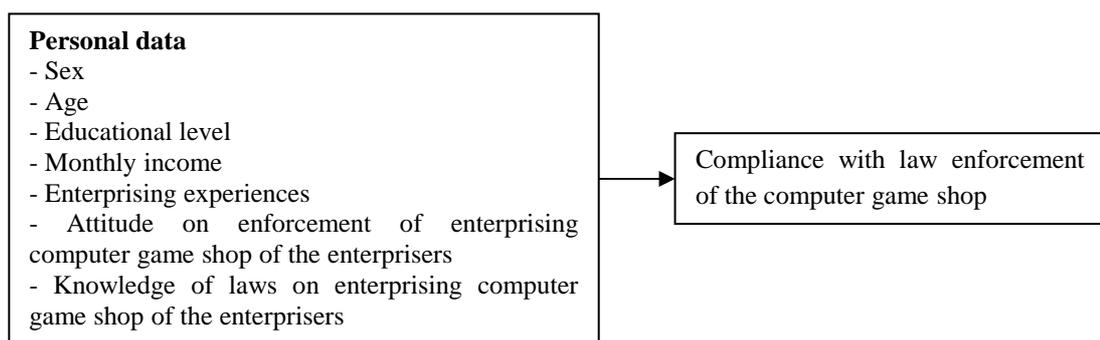
2. Knowledge on the compliance with law enforcement of the computer game shop enterprisers in Nakhonpathom Province had relationship with the compliance with law enforcement of the computer game shops.

3. Attitudes on the compliance with law enforcement of the computer game shop enterprisers in Nakhonpathom Province had relationship with the compliance with law enforcement of the computer game shops.

Scope of the Study

It was the study on the compliance with law enforcement of 220 computer game shop enterprisers in Nakhonpathom Province registered in the Office of Provincial culture and its authorities.

Conceptual Framework



Literature Review

The researcher reviewed related literature as below

1. Concepts of related law

Cinema and Video Act BE2551 (2008)

In the Royal Gazette Vol. 124 Sec. 42 A dated March 4, 2008 , the Cinema and Video Act BE2551 (2008) enacted under the authorization of Article 29 contains Article 33, 41,43 and 45 of the Constitution of the Kingdom. Its motives are examined at its note attached of the Act enacted “the Cinema Act BE 2475 (1930) has been enforced, so long; some provisions are improper to the current situation where technology has been speedily developed in association with censoring current movies is subject to many offices and complicated with the Act controlling tape recording and TV material affairs BE 2530 (1987). Therewith, to amend provisions of cinema and law on controlling the affairs of tape recording and TV material to meet the current situation, including to improve their censure process to be subject to the responsibility of an office alone to reduce repetitiveness of the cinema censure at present which is playing the key role in the national social and economic development. It is necessary to have constructive supports. This Act is therefore enacted.” This Act has been enforced after ninety days announced in Royal Gazette. It has been enforced in June 2, 2008 ever since (promulgated in the Royal Gazette in March 4, 2008). The Cinema and Video Act BE 2551 (2008) has been enacted to meet the current situation so as to reduce repetitiveness of the organizations responsible to censure cinemas and allocated it to Ministry of Culture which it has been enforced in June 2, 2008. Its provisions contain variety of definitions and the contents are divided into major sections, i.e. the sections of National Cinema and Video Commission, The Censure Board, video enterprises, Registrar and Staff, as presented below.

Video means material to record pictures or pictures and sounds enabled to film in ongoing motions attributed in playing game, karaoke with complement picture or any other characteristics specified by the ministerial rules. The Video shop means a place organized to use tools or equipments exhibition sand facilities in filming e.g. playing or watching Video.

The Minister of Tourism and Sports, and the Minister of Culture are acting for this Act and are authorized to appoint registrar, staff, and issued the ministerial obligations on fees which is not exceeded the rate attached in the end not of this Act including other activities or announcement to comply with the Cinema and Video Act BE 2551 (2008). Given the Secretariat of the National Culture Commission are the central Registrar and the registrar of Bangkok Metropolis. The Minister is authorized to appoint the provincial registrar who is empowered according to this Act within their own province.

The ministerial obligations to specify fees for enterprising cinema and video BE 2552 (2009)

Details of enterprising video shop to service game shops are as below

1. Fees for license of enterprising a video shop,

(A). 1,000 Baht for a shop equipped projecting or playing video of not more than 20 sets.

(B). 2,000 Baht for a shop equipped projecting or playing video of more than 20 sets but not exceeded 50 sets.

(C). 3000 for a shop equipped projecting or playing video of more than 50 sets.

Censuring video attributed in game is for 10 Baht a minute and the residual is counted a minute but all together will not be exceeded 4,000 Baht.

50 Baht is paid for the extension of the license.

2. If there is increase of the projectors or playing video set; the fees will rise by their proportion of size and numbers risen and the rest of the license left.

2. Related Theories

Social Control Theory

Controlling societies is critical to social because they will lead lives peacefully when the social members comply with the social norms set by each society. Therefore, social control is a process to prevent deviant behavior or to control such behaviors not to bring ill-benefits to societies any longer (Narong Sengpracha, 1994).

There are 2 ways of social control (Thita Suwnachata, 1984), i.e.

1. Informal Control or the controls of learning process on social disciplines. It is controlled through tradition and folkway, i.e. cultural inheritance from generations to generations. Such inheritance might be at home, community, or school. The mentioned cultures are knowledge, expertise, values and norms and so on.

2. Formal control or controls with social oppression, it is a conduct control and is very important. There is specification of criteria and determination to control individual behavior with office and personnel to take responsibility for allowing a group or a society to influence over social behavior of human beings. So, if anyone violates the norms, they would be forced by the group or the social to comply and the social force contains,

2.1. The primary group control – it is informal, no pre-planning such as from family, friends, relatives and neighbors but there is influence to control behavior well. Such control provides much influence such as friend's influences.

2.2. The secondary control – it is formal, in written, and specification of pattern of relationship to comply with such as association, club, public and private organizations. It is a grouping of members with some objectives such as working, doing hobby, and paying sports and so on. If the group does not respond to the objectives, there could be abandonment.

2.3. The force control – it is such as law enforcement with organizations and responsible authorities with specific control. It is a formal control that if any individual declines to comply with, they would be punished either lightly or seriously by their levels of mistake.

Deterrence Theory

It advocates that objectives of laws and justice are for threat and it can deter lawbreakers to fear. There are 2 characteristics, i.e.

1. General deterrence – this threat means criminal statistics can be controlled with certainty of punishment which is like a tool for threat and creates fear, discourages to err or violate laws. Threats much contain severity, certainty, and speed of legal sanction. For example, the case that the state enacts laws against traffickers with capital punishment which is severe. When traffickers are arrested, they are

subject to real capital punishment which would make common people conscious of punishment and create fear. They will control themselves not to be greedy of trafficking. In addition, offenders when being arrested, they will feel shame, humiliation. Therefore, fear, shame and humiliation are influential in deterring offenses. Factors make threat fruitful from shame and humiliations are:

1.1. Self-shame of violating rules and regulations; and

1.2. Public-shame of what has happened-public will disrespect and feel truly shameful before public.

2. Specific/particular deterrence would happen when individual are direct offenders and the punishment must be able to give lessons and avoidance of recidivism (Soodsa-nguan Soothisorn, 2004).

3. Concepts of knowledge and perception

Knowledge is the first behavior of intelligence where learners just recall or seeing, hearing and memorizing. These levels of knowledge are about definition, meaning, facts, theories, structural rules, methodology, solution, standards of application, analysis, synthesis and evaluation.

Surachart Na Nongkhai (2007) states that knowledge means what have been accumulated from education, learning, exploration or experiences and ability of practices and skills. Knowledge means also understanding or information gained from experiences or from what has been heard, listened, thought, practiced or subjects in each discipline.

Perception is a psychological theory believing that human beings have different perception. Rejection of different perception of each individual will make communication fails. Perception determines communication behavior, attitudes and hope of the communicators. It is also a psychological process responding to stimulus. It is a process to select receiving, assimilate, and decode message by understanding and self-realization.

4. Concept of attitudes

Wanchai Meechart (2005) mentions that attitude is the feeling of an individual over variety of Medias through estimating objectives, person or situation whether like or dislike and it contains 3 components i.e.

1. *Cognition component* – it is the factor of knowledge, thought, intelligence and belief of an individual to something or situations which is the perception. If being optimistic to something, there is likely positive attitude to it or vice versa.

2. *Feeling component* – it is the factor of feeling about situation, emotion, and sense of a thing which might rely on situation of each individual. If an individual loves or favors an individual or something; it is likely help create also positive attitude toward the individual and vice versa.

3. *Action tendency component* – it is a factor of behavior of an individual, which means an action determined or expected to react to the situation. It is the expression of the individual. It is the tendency of an individual to express any retaliation.

All these three components are interrelated and reciprocal. If any component changed, it affects other components too. So, attitude is the factors determining gestures or expression of an individual to things and phenomenology by situations.

5. Related researches and literatures

At present, the studies of compliance with ministerial rule and laws on licensing video shops BE 2552 (2009) of video enterprisers (game shops) are unlikely wide. It restricts persons involved regardless the enforcers, enterprisers and service users in the operations on enforcement related to licensing, enterprising video/ game shop BE 2552 (2009) and related laws. The researcher has explored relative works or researches involving the topic of investigation. References are as below.

Muthita Makvijit (2011) studies “Participation of Private Website Providers in Countering Internet Crimes.” She finds that the participation of the private website providers, participation with the public sectors related and exploration of ways to create participation between providers and public sectors related to

countering the internet crimes has been well cooperated both in information traffic in websites and in seminars with the public sectors for brain exchanges in countering the internet crimes.

Jiraporn Khongthong (2011) studies “Compliance with the Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008): game shops in Nakhonsithammarat Province.” She finds that shop owners comply with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) at incomplete level. Factor significantly affecting practices are number of game equipment, computers, monthly income, and supports from the Office of Provincial Culture. The Office and offices involved should speedily seek solutions, launch public relation on knowledge and supporting them more that the owners will completely comply with the ministerial rules and regulations.

Methodology

It was a survey research with objectives of studying the levels of compliance with the computer game laws and regulations, demographic attributes, knowledge, attitudes, problems and limitations of law enforcement of the computer game shops in Nakhonpathom Province and authorities who enforced laws. The methodology contained procedures and research methodology.

Population and Samples

Populations were 517 game shop owners registered in the Office of the Provincial Culture in Nakhonpathom Province.

Samples were 220 game shop owners registered in the Office of the Provincial Culture in Nakhonpathom Province selected by the sample table of Krejcie and Morgan (Puongrat Thaweerat, 1997). 220 samples had been applied with cluster pr area sampling because samples were spread around districts and it was needed to cluster them. Then samples were selected from each cluster with proportionately for equal chance of being selected.

Quality test of the instrument

The researcher designed questionnaire and test it validity and reliability as follows.

Validity – the questionnaire had been submitted to the thesis advisors committee to check it correctness and content validity based on IOC (Index of Item Objective Congruence) and its value was 0.5 and above. The average IOC was 0.98. The reliability test was based on Kuder-Richardson applied with the formula KR-20 and worth 0.736. The questionnaire reliability of to study the Compliance with the Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) was 0.836. The questions on attitudes based on Cronbach's Alpha Coefficient were worth 0.845.

Analysis

220 sets of questionnaire had been processes with SPSS for Windows and the statistical applications were percentage, mean, standard deviation, Hypothesis test with Chi-square and the statistical significance was at 0.05 levels.

Results

Most game shop owners were male or 50.45%. Their age range was 31-40 years or 40.00% with average age was 35.82 years and the youngest owner was 20 years old while the oldest one was 59 years old. 70.45% were married. 32.27% earned bachelor degree or higher. The least number finished their primary education or 1.82%. Majority experienced owning game shops for 1-5 years or 77.3%. The average experience of enterprising was 4.8 years with the shortest experiences of 1 year and the longest experiences was 10 years. The least one year sample equipped the shop with more than 20 computers or 57.73%. The average was 19.95 sets of computer for playing games while the highest number was 42 sets and the least number was 5 sets. The average monthly income was 20,001-25,000 Baht or 39.09% followed by 15,001-20,000 Baht or 26.36% and 3.18% earned more than 25,000 Baht.

Knowledge evaluation on Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) and law related distributed by levels of

knowledge was most owners or 66.36% had low level. 28.18% moderately knew while only 5.46% knew well with mean of 6.69. The lowest one was 3 scores and the highest score was 11 (12 was full scores).

Attitude evaluations on Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) and law related revealed that majority or 86.82% had positive attitude. 13.18 % had moderate attitude while 39.69 had negative attitude. The lowest scores were 27 marks the highest marks was 50 (50 was full marks).

Relationship analysis between demography with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) based on Chi-square and the results were:

Sex – it revealed that it had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p=.230$). Age had relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.001$). Marital status had relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.017$). Education level had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.205$).

Game shop experience – it had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.742$). Numbers of computer for playing games had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.220$). Monthly income had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.090$).

Knowledge had relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.000$).

Attitude had relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) ($p =.000$).

Problems, limitations and recommendations of the game shop owners compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008)

Majority of owners or 94.09% had no problems and limitations in compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) while 5.91% had.

Discussion and Conclusion

Both male and female owners are relative in number aged 31-40 years old and were married and baccalaureates or higher. They had 1-5 year experience of game shops. Number of computer for playing game by average was more than 20 sets and their monthly income was 20,001-25,000 Baht. Most of them poorly knew Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) but with high level of attitude toward it. Majority of them complied with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008). Hypothesis revealed that sex, education level, game shop experience, number of computers, and monthly income had no relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) in Nakhonpathom province. However, age, marital status, knowledge and attitude had relationship with compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop BE 2552 (2008) in Nakhonpathom province at 83.18%.

Recommendations from the Studies

1. Measures of amendments should be sought for provisions and modern practices for the game shops to more completely comply with laws.
2. The Office of Provincial Culture should clarify that the enforcement is equitable, fair, without discrimination and strict.
3. The Office of Provincial Culture and office involved should design procedures in association of additional legal measures by amending conditions in the ministerial rules of licensing game shop BE 2552 (2008) with congruity.

4. Restriction of time and age for users affected children and youth group who use it for education; therefore The Office of Provincial Culture and office involved should classify groups of users not to discriminate their opportunity for education.

Recommendations for Further Studies

1. This research has been focused only on game shop owners only; therefore, there should be researches conducted with persons involved such as game users, enforcers involved, parent groups of the users and so on which would better cover more necessary data.

2. This research has been focused only on game shop owners registered in The Office of Provincial Culture only; the recommendations of the owner disclosed that there were some shops illegal. Therefore, for its coverage, would those shops prepare themselves to register or not or any comments on licenses of game shop enterprise?

3. Problems and limitations of compliance with Ministerial Rules and Regulation of Licensing the Enterprise of Video Shop should be conducted with qualitative researches among the three groups, i.e. the authority, owners and users to find fact and more in-depth information in order to apply them for setting direct measures or direct solutions

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เกษรา ชัยรังสีเลิศ. (2547). *ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล การสนับสนุนทางสังคม ทักษะชีวิต ต่องานและภาวะผู้นำ กับพฤติกรรมกรรมการเป็นสมาชิกที่ดีขององค์การ*. วิทยานิพนธ์ปริญญา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (จิตวิทยาอุตสาหกรรม) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ขวัญใจ จิรัฐจินดา. (2550). *การปฏิบัติตามกฎหมายของธุรกิจสปาเพื่อสุขภาพในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จิราพร คงทอง. (2554). *การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุข) สาขาวิชาเอกบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ณรงค์ เส็งประชา. (2537). *สังคมวิทยา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์พิทักษ์อักษร.
- ณัฐศาสตร์ โสภกา. (2549). *การปฏิบัติตามมาตรการด้านความปลอดภัยแรงงานในสถานประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมในจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไทรย์รัตน์ สุวรรณวลัยกร. (2548). *การจัดการปัญหาเจาะเข้าระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในประเทศไทย : มุมมองทางกฎหมาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ถวิล ธาราโกชน์ และศรีณย์ สิริสุข. (2545). *พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน*. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ์.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2550). *การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย SPSS*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : บริษัทวีอินเตอร์พริ้นท์.

- ธิดิญาพร จัทรุชณะกุล. (2550). *เมื่อเด็กคบเกมเป็นเพื่อนที่รู้ใจ*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://203.146.140.241/th/knwdzn/ict/ictactdtl.aspx?id=12556>. (วันที่ค้นข้อมูล : 22 มิถุนายน 2554) *ภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์*.
- บรรดล สุขปิติ. (2551). *การวิจัยในชั้นเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 4 นครปฐม : บริษัทเพชรเกษม พรินติ้ง กรุป จำกัด.
- ปทุมพร สุขอาษา. (2546). *การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบล จังหวัดสมุทรสงคราม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- ปารมี เพ็ชรคุ้ม. (2544). *ความพร้อมของเจ้าหน้าที่โรงพยาบาลชลประทานในการเข้าสู่ระบบองค์การมหาชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประชากรศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปิยะรัฐ ศรีสวัสดิ์. (2547). *ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านอาหารสโคมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พรพรรณ ไชยมนตรี. (2552). *การปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสุขภาพผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ. 2535 ของร้านอาหารจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม ในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาสาธาณสุขศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาสาธาณสุขศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ยงยุทธ นवलสันเทียะ. (2552). *การปฏิบัติงานตามเกณฑ์มาตรฐานศูนย์สุขภาพชุมชน ของเจ้าหน้าที่สาธาณสุขประจำศูนย์สุขภาพชุมชนในจังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธาณสุขศาสตร์) สาขาเอกบริหารสาธาณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รณิษฐา เกียรติศิริ. (2547). *การปฏิบัติตามกฎหมายความปลอดภัยในโรงงานขนาดใหญ่ กรณีศึกษา โรงทออวนจังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- รังสฤษฎ์ รังสิมันต์. (2544). *การปฏิบัติตนตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขานโยบายสาธารณะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชกิจจานุเบกษา. *กฎกระทรวง พ.ศ. 2552* เล่มที่ 72ก ออกตามความในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เล่ม 125 ตอนที่ 42ก หน้า 7 วันที่ 29 กันยายน 2552.
- _____. *พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551* เล่ม 125 ตอนที่ 42ก หน้า 116 วันที่ 4 มีนาคม 2551.
- วันชัย มีชาติ. (2551). *พฤติกรรมกรรมการบริหารองค์การสาธารณะ*. กรุงเทพฯ : บริษัทแอคทีฟ พรินท์ จำกัด.
- วิฑูรย์ อึ้งประพันธ์. (2535). *กฎหมายการแพทย์*. กรุงเทพฯ : วิญญูชน.
- วิไลพรรณ มีบุญธรรม. (2552). *พฤติกรรมติเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น : การศึกษารายกรณี*. วิทยานิพนธ์.
- วิรมลล์ ละอองศิริวงศ์. (2541). *ปัจจัยที่ผลต่อการรับรู้สภาพการทำงานที่เป็นอันตรายและพฤติกรรมการทำงานที่ปลอดภัยของพนักงานปฏิบัติการในโรงงานอุตสาหกรรมผลิตแผ่นเหล็ก*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย หงส์สงวนศิริ ; และ พนม เกตุมาน. (2549). *Game Addiction: The Crisis and Solution*. ใน *รู้ทันปัญหาวัยรุ่นยุคใหม่*. กรุงเทพฯ : บีคอนเอ็น เทอร์ไพรซ์.
- สรารุณี คงสัมฤทธิ์. (2542). *การดำเนินงานกฎหมายด้านสาธารณสุขของสาธารณสุขอำเภอและหัวหน้าสถานีอนามัยในจังหวัดภาคใต้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาบริหารกฎหมายการแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สมนึก ภัททิยชนี. (2547). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สมยศ ศรีสรยุทธ์. (2549). *ความพร้อมของข้าราชการตำรวจสันติบาลในการปฏิบัติหน้าที่ในจังหวัดชายแดนใต้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สถาบันพัฒนาบริหารศาสตร์.

- สังวาลย์ แสงรุจี. (2547). *ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะคิด และความคิดเห็นของผู้ประกอบการ โรงงาน ต่อพระราชบัญญัติโรงงาน พ.ศ. 2532 : กรณีศึกษาโรงงานอุตสาหกรรมแปรรูปสัตว์น้ำ ทะเลในเขตอำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, การบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2550). *ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการกระทรวงวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2548, 12 กันยายน). *เยาวชนไทยพลั้งอนาคตหรือความสิ้นหวังในสังคม?. สยามรัฐ*.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม, 2554.
- สิ่งมีวัฒมาเด็กยุคใหม่เลิกติดยาบ้า “ติดเกม”. (2547, 20 กุมภาพันธ์). ผู้จัดการออนไลน์ สืบค้นเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.e-nonthaburi.com/Content/ShowContent.asp?ContentID=470>.
- สุดสงวน สุธีสร. (2547). *อาชีวศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุทธิ ชัดติยะ. (2551). *ความรับผิดชอบทางอาญาของเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ปฏิบัติหน้าที่เสื่อมถอยด้านวิทยุกระจายเสียง: ศึกษากรณีการปฏิบัติตามกฎหมายที่มีโทษทางอาญาเกี่ยวกับวิทยุกระจายเสียง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายอาญาและกระบวนการยุติธรรม.
- สุธรรม นันทมงคลชัย. (2545, กันยายน – ธันวาคม). *อิทธิพลของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์และเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กวัยรุ่นและมาตรการแก้ปัญหา*. วารสารสาธารณสุขศาสตร์. 32(3) :21-223.
- สุพัตรา สุภาพ. (2537). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพานี สฤณีวานิช. (2549). *พฤติกรรมองค์กรสมัยใหม่ : แนวคิด และทฤษฎี*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุวิชาญ รักรัตนากร. (2551). *องค์กรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์พลังสำคัญด้านยาเสพติด*. วารสารสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 24 (2) : 8.
- สุรชาติ ฌ หนองคาย. (2550) *การจัดการความรู้*. กรุงเทพฯ : คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุระ แผลงค่านกลาง. (2550). *การปฏิบัติตามกฎจราจรของประชาชนในเขตเทศบาลนครราชสีมา*. ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครองส่วนท้องถิ่น วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- สร้อยศรี คาราวงษ์. (2544). *ความรู้ความเข้าใจและการปฏิบัติตามกฎหมายจราจรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (รัฐศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เสรี लाखโรจน์. (2535). *สภาพการวัดและการประเมินผลการศึกษา*. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการบริหารและการจัดการการวัดและประเมินผลการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หน่วยที่ 3 หน้า 51-82. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- แสงสุรีย์ ทัศนพูนชัย. (2548, ธันวาคม). *สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม*. For Quality. 2(98) : 109.
- อภิชัย พูลศักดิ์. (2552). *ความพร้อมของเจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับตำบล ในการถ่ายโอนไปสังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล จังหวัดจันทบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกบริหารสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรวรรณ ดำรงศิริ. (2541). *การปฏิบัติตามนโยบายการบริหารความปลอดภัยสมัยใหม่ด้านสิ่งแวดล้อมการทำงานของผู้ปฏิบัติงานเหมืองแม่เมาะ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการจัดการมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุไรวรรณ เมืองสุวรรณ. (2549). *การมีส่วนร่วมของบุคลากรโรงพยาบาลระยองในการพัฒนาคุณภาพระบบบริหารเพื่อมุ่งสู่การรับรองคุณภาพโรงพยาบาล*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

ภาษาอังกฤษ

- Best, J.W. (1977). *Research in Education*. (3rd edition) Englewood Cliffs New Jersey : Prentice Hall.
- Bloom, B.D., Madaus. G.F., Hastings J.T. (1971), *Evaluation to Improve*. New York : McGraw Hill book Company.
- Good Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York : Mc.Graw Hill Book Company.
- Polit, D.F, and Hungler B.P. (1999). *Nursing Research : Principles and Methods*. (6th edition). Philadelphia : J.B.Lippincott.

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

เรื่อง

การดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตจังหวัดนครปฐม

.....

คำชี้แจง

1. แบบสอบถาม เรื่อง การดำเนินการตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตจังหวัดนครปฐม มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท สาขาสังคมศาสตร์ ภาควิชาอาชีวศึกษาและการยุติธรรม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ

1.1 เพื่อศึกษาระดับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

1.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ที่มีผลกับปัจจัยส่วนบุคคล/ความรู้/ทัศนคติกับการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในจังหวัดนครปฐม

1.3 เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการบังคับใช้กฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบการและเจ้าหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย

2. ขอให้ผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลไว้เป็นความลับและจะนำไปใช้ประโยชน์เท่านั้น การนำเสนอข้อมูลคำตอบจะนำเสนอในภาพรวมไม่ระบุชื่อและที่อยู่ ดังนั้นคำตอบทั้งหมดจึงไม่ส่งผลกระทบต่อท่าน

ดังนั้นผู้วิจัยขอความร่วมมือให้ท่านตอบคำถามให้ครบทุกข้อเพื่อจะได้คำตอบที่สมบูรณ์สำหรับการวิจัย

3. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล จำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้าน
วีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 12 ข้อ

ส่วนที่ 3 ทักษะเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้าน
วีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 10 ข้อ

ส่วนที่ 4 การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้าน
วีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จำนวน 20 ข้อ

ส่วนที่ 5 ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 2 ข้อ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะได้รับความร่วมมือจากท่านเป็นอย่างดี ขอขอบคุณมา
ณ ที่นี้

วศโอม กัลปาลี

นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาอาชีวศึกษาและงานยุติธรรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่อยู่ 120 หมู่ที่ 13 ตำบลคูบัว

อำเภอเมืองราชบุรี

จังหวัดราชบุรี 70000

โทร. 08-5191-8608

แบบสอบถาม

เรื่อง

การดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ประกอบกิจการ
ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตจังหวัดนครปฐม

.....
ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล จำนวน 7 ข้อ

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าคำตอบที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงและ
กรณากรอรายละเอียดลงในช่องว่างที่กำหนดถ้าเลือกตัวเลือกอื่น ๆ

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ปัจจุบันท่านอายุ ปี

3. สถานภาพสมรสของท่าน

โสด

สมรส

หย่า/หม้าย

อื่น ๆ โปรดระบุ.....

4. ท่านจบการศึกษาสูงสุด

ประถมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น

มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรีโปรดระบุ

5. ท่านมีประสบการณ์ในการประกอบกิจการร้านเกมมา ปี

6. ท่านมีเครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ไว้บริการลูกค้าภายในร้านจำนวน เครื่อง

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 คำถามวัดความรู้ในเรื่องกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการ
ร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง**

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย X ลงใน หน้าข้อ ก ข ค และ ง ตามที่ท่านคิดว่าถูกต้องที่สุด โดย
เลือกตอบเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

1. การประกอบกิจการร้านวิดีโอ วิดีทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายใน
ราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการในข้อใด
 - ก. คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ
 - ข. คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์
 - ค. คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
 - ง. คณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติ
2. ผู้ที่จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดีโอ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนใน
ต่างจังหวัด จะต้องยื่นขอรับใบอนุญาตจาก
 - ก. สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยว
 - ข. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
 - ค. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
 - ง. สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม
3. ผู้ประกอบกิจการร้านวิดีโอ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) จะต้องยื่นขอต่อใบอนุญาตประกอบกิจการ
ร้านวิดีโอตามข้อใด
 - ก. ทุก 3 ปี
 - ข. ทุก 4 ปี
 - ค. ทุก 5 ปี
 - ง. ทุก 6 ปี

4. ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมที่ไม่ได้แสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่าย ภายในร้าน นายทะเบียนสามารถพิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองได้ในอัตราตามข้อใด
- ก. ไม่เกินห้าพันบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ข. ไม่เกินหนึ่งหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ค. ไม่เกินหนึ่งหมื่นห้าพันบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
 - ง. ไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่
5. ผู้ที่ประสงค์จะประกอบกิจการร้านเกม ต้องยื่นขอรับใบอนุญาตต่อนายทะเบียน พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อใด
- ก. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน รูปถ่ายครึ่งตัว สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน
 - ข. แผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขป รูปถ่ายของร้าน สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน ของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต
 - ค. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน สำเนาทะเบียนบ้าน รูปถ่ายครึ่งตัวของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตและรูปถ่ายของร้าน พร้อมด้วย แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านเกม
 - ง. รูปถ่ายครึ่งตัว พร้อมด้วย สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน และสำเนาทะเบียนบ้านของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต พร้อมด้วย และแผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขป
6. ลักษณะอาคารหรือสถานที่ที่ตั้งของร้านเกม ในข้อใดเข้าข่ายไม่ถูกต้องตามที่กฎหมายกำหนด
- ก. สะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก
 - ข. อากาศถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงรบกวน และมั่นคงแข็งแรง
 - ค. มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร ติดตั้งกล้องวงจรปิด และเครื่องดับเพลิงภายในร้าน
 - ง. ทำเลปลอดภัย มิดชิด ไม่สามารถมองเห็นสภาพภายในจากภายนอกได้

7. ในกรณีขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมในนามนิติบุคคล เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกรรมการผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ผู้รับใบอนุญาตต้องแจ้งต่อนายทะเบียนตามที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนดตามข้อใด
- ก. ภายใน 15 วัน นับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ข. ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ค. ภายใน 45 วัน นับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
 - ง. ภายใน 60 วัน นับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลง
8. ในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวนเครื่องเล่นเกมในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่หมดอายุ ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมต้องปฏิบัติตามข้อใด
- ก. แจ้งต่อนายทะเบียนเพื่อขอชำระค่าธรรมเนียม และขอใบอนุญาตฉบับใหม่
 - ข. ไม่ต้องกระทำการใด ๆ ทั้งสิ้น สามารถเปิดบริการได้ตามปกติจนกว่าใบอนุญาตจะหมดอายุ
 - ค. แจ้งให้ชมรม หรือสมาคมผู้ประกอบการร้านวิดีโอทราฟ
 - ง. แจ้งให้กลุ่มผู้ใช้บริการทราบ โดยทั่วถึง เพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ของร้านเกม
9. ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์ที่จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมจะต้องยื่นคำขออนุญาตต่อนายทะเบียน พร้อมด้วยเอกสารหลักฐาน ตามข้อใด
- ก. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนรูปถ่ายครึ่งตัวสำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ แผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขป แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการ และรูปถ่ายของร้าน
 - ข. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต แผนที่ที่ตั้งของร้าน โดยสังเขปรูปถ่ายของร้าน สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน ของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต
 - ค. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน สำเนาทะเบียนบ้าน รูปถ่ายครึ่งตัวของผู้ยื่นคำขอรับใบอนุญาต และรูปถ่ายของร้าน พร้อมด้วยแบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านเกม

- ง. สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต รูปถ่ายครึ่งตัวพร้อมด้วย
สำเนาบัตรประจำตัวประชาชน และ สำเนาทะเบียนบ้าน ของผู้ยื่นคำขอรับ
ใบอนุญาต พร้อมด้วยสำเนาใบทะเบียนพาณิชย์ และแผนที่ตั้งร้านโดยสังเขป

10. กรณีที่ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญ ผู้รับ
อนุญาต ต้องแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นขอรับใบอนุญาต ตามข้อใด

- ก. ภายใน 15 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ข. ภายใน 20 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ค. ภายใน 25 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว
- ง. ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

11. ข้อใดคือบทลงโทษผู้จัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านเกมโดยมิได้รับอนุญาต หรือประกอบ
กิจการ ดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต

- ก. ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท
- ข. ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท
- ค. ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท
- ง. ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

12. ข้อใดเป็นลักษณะของร้านเกมที่ปฏิบัติถูกต้องตามกฎหมายว่าด้วยการอนุญาตและประกอบ
กิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552

- ก. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์ตั้งแต่เวลา 14.00
นาฬิกาแต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา
- ข. ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในวันหยุดราชการตั้งแต่เวลา 10.00
นาฬิกาแต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา
- ค. ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในวันจันทร์ถึงศุกร์
ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกาแต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา
- ง. ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในวันหยุดราชการ
ตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกาแต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา

**ส่วนที่ 3 ทักษะคดีเกี่ยวกับกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์
พ.ศ. 2552 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง**

คำชี้แจง ขอให้ท่านอ่านข้อความต่อไปนี้แล้วพิจารณาว่าท่านมีความคิดเห็นต่อข้อความนั้นอย่างไร
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเลือกเพียงข้อละ 1 แห่ง

ข้อ	ข้อความ	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อตัวท่าน					
2.	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง					
3.	กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 มีประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน					
4.	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ทำให้ร้านวีดีทัศน์ที่ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์มีมาตรฐานมากขึ้น					
5.	การเข้าร่วมโครงการอบรมการปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 ของผู้ประกอบการร้านเกมมีประโยชน์ต่อผู้ประกอบการ					

ข้อ	ข้อความ	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
6.	การจำกัดเวลาการเข้าใช้บริการร้าน เกม ตามระดับอายุ สามารถช่วยแก้ปัญหา เรื่องการติดยาของเด็กและเยาวชน					
7.	เจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มีการตรวจมาตรฐานในการประกอบ กิจการร้านวิดีโอที่ให้บริการเกม คอมพิวเตอร์อย่างเข้มงวด					
8.	การห้ามจำหน่ายวิดีโอที่มิผ่านการ ตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาต ภายในร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม					
9.	การห้ามขายวิดีโอ (ร้านเกม คอมพิวเตอร์) ที่มิผ่านการตรวจ พิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตภายใน ร้านเป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม					
10.	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านวิดีโอ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์) ต่อ ทุก 5 ปี เป็นเรื่องที่ถูกต้องเหมาะสม					

**ส่วนที่ 4 การดำเนินการตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์
พ.ศ. 2552**

คำชี้แจง ขอให้ท่านอ่านข้อความต่อไปนี้แล้วพิจารณาว่าท่านได้ปฏิบัติ หรือ ไม่ได้ปฏิบัติ ในการประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเลือกเพียงคำตอบเดียว

ข้อ	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์)	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
1.	ร้านเกมของท่านมีความมั่นคงแข็งแรง		
2.	ร้านเกมของท่านตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย		
3.	สภาพภายในร้านเกมของท่านสามารถมองเห็นจากภายนอกได้ อย่างชัดเจน		
4.	ท่านติดตั้งระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม ภายในร้าน		
5.	ท่านติดตั้งกล่องวงจรปิดภายในร้าน		
6.	ท่านติดตั้งเครื่องดับเพลิงภายในร้าน		
7.	ร้านเกมของท่านมีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก		
8.	ท่านจัดให้มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการ ภายในร้านเกมหรือบริเวณใกล้เคียง		
9.	ร้านเกมของท่านสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศ ถ่ายเทสะดวก ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน		
10.	ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่ เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		
11.	ท่านเปิดให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่ เวลา 10.00 น. แต่ไม่เกิน 20.00 น. ในวันหยุดราชการหรือระหว่าง ปิดภาคเรียน		

ข้อ	การปฏิบัติตามกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ (ร้านเกมคอมพิวเตอร์)	ปฏิบัติ	ไม่ปฏิบัติ
12	ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		
13.	ท่านเปิดให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการในร้านเกมได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น. แต่ไม่เกิน 22.00 น. ในวันวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคเรียน		
14.	เครื่องเล่นเกม/เครื่องคอมพิวเตอร์ภายในร้านของท่านเหมาะสมต่อการถนอมสายตา		
15.	ภายในร้านเกมของท่านได้ติดตั้งระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวนตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด		
16.	ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน		
17.	ท่านดูแลมิให้มีการสูบบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน		
18.	ท่านดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้าน		
19.	ท่านดูแลมิให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้าน		
20.	ท่านดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายวีดิทัศน์ที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณา และไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ภายในร้าน		

ส่วนที่ 5 ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง และเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. ท่านคิดว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552 มีปัญหา และอุปสรรคในการปฏิบัติตามหรือไม่

มี ระบุเหตุผล

.....
.....

ไม่มี

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ที่ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ตาม กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552

2.1 ด้านเกี่ยวกับตัวผู้ประกอบการ

.....
.....
.....

2.2 ด้านเกี่ยวกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

.....
.....
.....

2.3 ด้านเกี่ยวกับผู้ใช้บริการ

.....
.....
.....

**แบบสัมภาษณ์ผู้รับผิดชอบงานควบคุมดูแลร้านเกม
ในจังหวัดนครปฐม**

1. แนวทางในการดำเนินงานการออกใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมให้แก่ผู้ประกอบการทั้งก่อนและหลังออกใบอนุญาตของวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม
2. วิธีการดำเนินการในการควบคุมร้านเกมของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม
3. ปัญหา อุปสรรค ในการดำเนินงานควบคุมกำกับร้านเกมในจังหวัดนครปฐม



COA.No.2012/126.2703

Documentary Proof of The Committee for Research Ethics (Social Sciences)

Title of Project: Compliance with the Computer Game Laws and Regulation; A Case Study of the Computer Game Shop at Nakornpathom
(Thesis of Master Degree)

Principal Investigator: Mr. Wasa-om Kanpalee

Name of Institution: Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

Approval includes:

- 1) MU-SSIRB Submission form version received date 29 February 2012
- 2) Participant Information sheet for questionnaire version date 29 February 2012
- 3) Participant Information sheet for interview version date 29 February 2012
- 4) Informed Consent form version date 20 January 2012
- 5) Interview Guideline version received date 29 February 2012
- 6) Questionnaire version received date 20 January 2012

The Committee for Research Ethics (Social Sciences) is in full compliance with International Guidelines of Human Research Protection such as Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guidelines and the International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

Date of Approval: 27 March 2012

Date of Expiration: 26 March 2013

Signature of Chairman:.....

(Emeritus Professor Santhat Semsri)

Signature of Head of the Institute:.....

(Assoc. Prof. Dr.Wariya Chiewanno)

Dean of Faculty of Social Sciences and Humanities

Office of The Committee for Research Ethics (Social Sciences), Faculty of Social Sciences and Humanities,

Mahidol University, Phuttamonthon 4 Rd., Salaya, Phuttamonthon District, Nakhon Pathom 73170. Tel.(662) 441 9080 Fax.(662) 441 9081

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

หน้า ๑๑๖
ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑



พระราชบัญญัติ
ภาพยนตร์และวีดิทัศน์
พ.ศ. ๒๕๕๑

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๑

เป็นปีที่ ๖๓ ในรัชกาลปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ

ให้ประกาศว่า

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุม
กิจการเทปและวีดิทัศน์

พระราชบัญญัตินี้มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคล
ซึ่งมาตรา ๒๘ ประกอบกับมาตรา ๓๓ มาตรา ๔๑ มาตรา ๔๓ และมาตรา ๔๕ ของรัฐธรรมนูญ
แห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของ
สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑”

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ๓ ให้ยกเลิก

- (๑) พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๔๗๓
- (๒) พระราชบัญญัติภาพยนตร์ (ฉบับที่ ๒) พุทธศักราช ๒๔๗๕
- (๓) ประกาศของคณะปฏิวัติ ฉบับที่ ๒๐๕ ลงวันที่ ๕ กันยายน พุทธศักราช ๒๕๑๕
- (๔) พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดูโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐

มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้

“ภาพยนตร์” หมายความว่า วีสดูที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์

“วีดิทัศน์” หมายความว่า วีสดูที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“ภาพยนตร์ไทย” หมายความว่า ภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาไทยหรือภาษาท้องถิ่นของประเทศไทยทั้งหมดหรือเป็นส่วนใหญ่ในบทภาพยนตร์ต้นฉบับสำหรับการแสดงภาพยนตร์และเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสัญชาติไทย

“สร้างภาพยนตร์” หมายความว่า การผลิต ถ่าย อัด บันทึก หรือทำด้วยวิธีการใด ๆ เพื่อให้เป็นภาพยนตร์

“ฉาย” หมายความว่า การนำภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์มากระทำให้ปรากฏภาพ หรือภาพและเสียงด้วยเครื่องฉาย หรือเครื่องมืออื่นใด และให้หมายความรวมถึงการถ่ายทอดด้วย

“สื่อโฆษณา” หมายความว่า สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ แล้วแต่กรณี

“โรงภาพยนตร์” หมายความว่า สถานที่ฉายภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้ ทั้งนี้ เถ้าที่มีได้อยู่ภายใต้บังคับตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์

- (๑) อาคารหรือส่วนใดของอาคารที่ใช้เป็นสถานที่สำหรับฉายภาพยนตร์
- (๒) สถานที่กลางแจ้งสำหรับฉายภาพยนตร์

(๓) สถานที่อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“ร้านวิดีโอ” หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวิดีโอ

“หมายเลขรหัส” หมายความว่า หมายเลขที่กำหนดสำหรับภาพยนตร์หรือวิดีโอที่ผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการแล้ว

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดีโอแห่งชาติ

“กรรมการ” หมายความว่า กรรมการภาพยนตร์และวิดีโอแห่งชาติ

“นายทะเบียน” หมายความว่า นายทะเบียนกลางหรือนายทะเบียนประจำจังหวัด แล้วแต่กรณี

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติกรตามพระราชบัญญัตินี้

พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามวรรคหนึ่งให้มีอำนาจเข้าไปในสถานที่สร้างภาพยนตร์ จะต้องเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าข้าราชการพลเรือนสามัญระดับเจ็ดหรือเทียบเท่า

“เจ้าหน้าที่ของรัฐ” หมายความว่า ข้าราชการ พนักงาน เจ้าหน้าที่ หรือผู้ปฏิบัติงานอื่นในกระทรวง ทบวง กรม ราชการส่วนกลาง ราชการส่วนภูมิภาค ราชการส่วนท้องถิ่น หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕ ให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้และเป็นนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร

ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ภายในเขตจังหวัดของตน

มาตรา ๖ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่กับออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกินอัตราท้ายพระราชบัญญัตินี้ และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติกรตามพระราชบัญญัตินี้ ทั้งนี้ ในส่วนที่เกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของตน

กฎกระทรวงและประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หน้า ๑๑๕
เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หมวด ๑

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

มาตรา ๗ ให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี เป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคน เป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐ ด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการภาพยนตร์ หรือวีดิทัศน์จำนวนเจ็ดคน

มาตรา ๘ ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ

มาตรา ๙ คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่อคณะรัฐมนตรี

(๒) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(๓) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๔) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามพระราชบัญญัตินี้

หน้า ๑๒๐

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

(๕) ออกประกาศกำหนดสัดส่วนระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่จะนำออกฉายในโรงภาพยนตร์ตาม (๑) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา ๔

(๖) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๗) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

ประกาศตาม (๕) ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้กระทรวงวัฒนธรรมกำหนดหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามนโยบาย แผน ยุทธศาสตร์ และมาตรการที่คณะกรรมการเสนอหรือกำหนดตาม (๑) และ (๒)

มาตรา ๑๐ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) มีสัญชาติไทย

(๒) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์

(๓) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

(๔) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(๕) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(๖) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ

มาตรา ๑๑ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี

ในกรณีที่กรรมการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังมีได้แต่งตั้งกรรมการใหม่ให้กรรมการนั้นปฏิบัติหน้าที่ไปพลางก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งกรรมการใหม่

กรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกินสองวาระไม่ได้

หน้า ๑๒๑

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๑๒ นอกจากการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่ง เมื่อ

(๑) ตาย

(๒) ลาออก

(๓) รัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ

(๔) ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๑๐

มาตรา ๑๓ ในกรณีที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งผู้อื่นดำรงตำแหน่งแทน และให้ผู้ที่ได้รับแต่งตั้งอยู่ในตำแหน่งเท่ากับวาระที่เหลืออยู่ของผู้ซึ่งตนแทน เว้นแต่วาระของกรรมการเหลืออยู่ไม่ถึงเก้าสิบวันจะไม่ดำเนินการเพื่อให้มีการแต่งตั้งกรรมการแทนก็ได้

มาตรา ๑๔ การประชุมของคณะกรรมการต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงจะเป็นองค์ประชุม

ในการประชุมคณะกรรมการ ถ้าประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้รองประธานกรรมการคนใดคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม ถ้าประธานกรรมการหรือรองประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้กรรมการซึ่งมาประชุมเลือกกรรมการคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม

การวินิจฉัยชี้ขาดของที่ประชุมให้ถือเสียงข้างมาก กรรมการคนหนึ่งให้มีเสียงหนึ่งในการลงคะแนน ถ้าคะแนนเสียงเท่ากันให้ประธานในที่ประชุมออกเสียงเพิ่มขึ้นอีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงชี้ขาด

ในการประชุมถ้ามีการพิจารณาเรื่องที่กรรมการผู้ใดมีส่วนได้เสีย กรรมการผู้นั้นไม่มีสิทธิเข้าร่วมประชุม

มาตรา ๑๕ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามพระราชบัญญัตินี้ คณะกรรมการมีอำนาจแต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อพิจารณาหรือดำเนินการตามที่คณะกรรมการมอบหมายได้

ให้นำความในมาตรา ๑๔ มาใช้บังคับแก่การประชุมของคณะอนุกรรมการโดยอนุโลม

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก หน้า ๑๒๒
ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หมวด ๒

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

มาตรา ๑๖ ให้มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์คณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการ

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๑๘ (๑) ให้มีจำนวนไม่เกินเก้าคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม สื่อสารมวลชน หรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการ ภาพยนตร์

คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๑๘ (๒) (๓) (๔) และ (๕) ให้มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกินสี่คนและ จากภาคเอกชนจำนวนไม่เกินสามคน

มาตรา ๑๗ ให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามมาตรา ๑๘ (๒) (๓) (๔) (๕) และ (๖)

ให้สำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์รับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา ๑๘ (๑)

มาตรา ๑๘ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (๑) อนุญาตการสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร
- (๒) ตรวจสอบและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายในราชอาณาจักร
- (๓) อนุญาตการนำวีดิทัศน์ออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

หน้า ๑๒๓

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

- (๔) อนุญาตการนำสื่อโฆษณาออกโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ในราชอาณาจักร
- (๕) อนุญาตการส่งภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ออกไปนอกราชอาณาจักร
- (๖) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์หรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย

มาตรา ๑๕ ให้นำความในมาตรา ๑๐ มาตรา ๑๑ มาตรา ๑๒ มาตรา ๑๓ มาตรา ๑๔ และมาตรา ๑๕ มาใช้บังคับแก่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์โดยอนุโลม

หมวด ๓

การประกอบกิจการภาพยนตร์

มาตรา ๒๐ ผู้ใดประสงค์จะสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร ให้อื่นคำขอ อนุญาตพร้อมด้วยบทภาพยนตร์ เค้าโครง และเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่จะสร้างต่อสำนักงานพัฒนาการ ท่องเที่ยว และต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และหน่วยงาน ของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบสถานที่ที่จะใช้สร้างภาพยนตร์ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๒๑ ผู้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๐ ต้องดำเนินการสร้างภาพยนตร์ตามบทภาพยนตร์ และเค้าโครงตลอดจนเงื่อนไขที่ได้รับอนุญาต โดยคำนึงถึงฉากที่ถ่ายทำทสันทนา และสถานที่ถ่ายทำ เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม

มาตรา ๒๒ การสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักรดังต่อไปนี้ ไม่ต้องขออนุญาต

- (๑) ภาพยนตร์ข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
- (๒) ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อคู่เป็นการส่วนตัว
- (๓) ภาพยนตร์ที่มีการสร้างในต่างประเทศและได้นำมาใช้บริการตามกระบวนการหลังการ

ถ่ายทำภาพยนตร์ในราชอาณาจักร ซึ่งได้แจ้งต่อสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

- (๔) ภาพยนตร์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

หน้า ๑๒๗

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๓๔ ห้ามผู้ใดส่งภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๓๕ การส่งภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ออกไปนอกราชอาณาจักร ไม่ต้องได้รับอนุญาต ตามมาตรา ๓๔

(๑) ภาพยนตร์ที่ได้รับอนุญาตให้สร้างตามมาตรา ๒๐

(๒) ภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๒

(๓) ภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณา ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา ๒๕

(๔) ภาพยนตร์ที่ได้รับยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๗ วรรคหนึ่ง

มาตรา ๓๖ การพิจารณาและอนุญาตตามมาตรา ๒๕ มาตรา ๓๓ และมาตรา ๓๔ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะต้องพิจารณาให้แล้วเสร็จภายในสิบห้าวันนับแต่ วันที่ได้รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต

มาตรา ๓๗ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการโรงภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับโรงภาพยนตร์แต่ละโรง ยกเว้นใบอนุญาตประกอบกิจการ โรงภาพยนตร์ตาม (๒) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา ๔ ให้ใช้ได้ทั้งราชอาณาจักร

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่ กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๓๘ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์โดยทำ เป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่ กำหนดในกฎกระทรวง

หน้า ๑๒๘

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๓๙ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

- (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์
- (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี
- (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความคิดเกี่ยวกับเพศตาม

ประมวลกฎหมายอาญา

(๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘

(๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

มาตรา ๔๐ ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ และมาตรา ๓๘ ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุและเมื่อได้ยื่นคำขอดังกล่าวแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาตและการให้ต่ออายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๔๑ ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ และมาตรา ๓๘ ต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ

มาตรา ๔๒ ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

หน้า ๑๒๕

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๔๓ ภาพยนตร์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของภาพยนตร์และหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา ๓๑

มาตรา ๔๔ ให้ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ แจ้งประเภทของภาพยนตร์ที่นำออกฉายแต่ละเรื่องไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ชัดเจนในบริเวณโรงภาพยนตร์

ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ ยินยอมหรือปล่อยให้บุคคลอื่นผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดตามมาตรา ๒๖ (๖) เข้าไปในโรงภาพยนตร์ในระหว่างที่ทำการฉายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทดังกล่าว

มาตรา ๔๕ ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๘ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทตามมาตรา ๒๖ (๖) ให้แก่ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับภาพยนตร์ประเภทดังกล่าว

มาตรา ๔๖ การฉายภาพยนตร์ในสถานที่ที่บุคคลทั่วไปสามารถดูได้ ต้องเป็นภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทตามมาตรา ๒๖ (๑) หรือ (๒)

หมวด ๔

การประกอบกิจการวิทยทัศน์

มาตรา ๔๗ วิทยทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิทยทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๔๘ วิทยทัศน์ดังต่อไปนี้ ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗

(๑) วิทยทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการส่วนตัว

(๒) วิทยทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงานนั้น

(๓) วิถีทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

วิถีทัศน์ตาม (๑) และ (๓) หากนำออกขายเป็นการทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่าย
ในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗

มาตรา ๔๘ ห้ามผู้ใดส่งวิถีทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักร
เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิถีทัศน์

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ
กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

มาตรา ๕๐ การส่งวิถีทัศน์ดังต่อไปนี้ออกไปนอกราชอาณาจักร ไม่ต้องได้รับอนุญาต
ตามมาตรา ๔๘

(๑) วิถีทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์
และวิถีทัศน์ตามมาตรา ๔๗

(๒) วิถีทัศน์ที่ได้รับยกเว้นไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๘
วรรคหนึ่ง

มาตรา ๕๑ ให้นำความในมาตรา ๒๘ มาตรา ๓๐ มาตรา ๓๑ มาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง
และมาตรา ๓๖ มาใช้บังคับแก่วิถีทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๒ ให้นำความในมาตรา ๔๗ และมาตรา ๕๑ รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้อง
มาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาวิถีทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๓ ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิถีทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับ
ประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวิถีทัศน์แต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่
กำหนดในกฎกระทรวง

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิถีทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถาน
บริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนด
หลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิถีทัศน์ด้วยก็ได้

หน้า ๑๓๑

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๕๔ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

มาตรา ๕๕ ให้ถือว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๘ ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๔ ด้วย

มาตรา ๕๖ ใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต และให้นำความในมาตรา ๔๐ วรรคสองและวรรคสาม มาใช้บังคับแก่การต่ออายุใบอนุญาตโดยอนุโลม

มาตรา ๕๗ ให้ นำความในมาตรา ๓๕ มาตรา ๔๑ และมาตรา ๔๒ มาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และการประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยอนุโลม

มาตรา ๕๘ วิดิทัศน์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องมีลักษณะเช่นเดียวกับวิดิทัศน์ที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา ๔๗ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาตและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับมาตรา ๓๑ ซึ่งนำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๑

มาตรา ๕๙ การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้

มาตรา ๖๐ ในกรณีที่มีการขอใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์และกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

หน้า ๑๓๒
เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หมวด ๕
นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ๖๑ เพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในสถานที่ที่มีการสร้างภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ ร้านวิทยุทัศน์ สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวิทยุทัศน์ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ สื่อโฆษณา หรือการกระทำใดที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้

(๒) ตรวจสอบ คั่น आयัด หรือยึดภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัตินี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น

(๓) สั่งให้หยุดการสร้างภาพยนตร์ที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๑ หรือมาตรา ๒๓ วรรคหนึ่ง

(๔) สั่งห้ามการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ หรือวิทยุทัศน์ที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง หรือมาตรา ๔๗ วรรคหนึ่ง

(๕) สั่งให้หยุดการโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์สื่อโฆษณาที่ฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๓๓ หรือมาตรา ๔๗ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๒

เมื่อได้เข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบตาม (๑) หรือทำการค้นตาม (๒) แล้วถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลากลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานที่นั้นก็ได้

การค้นตาม (๒) ต้องมีหมายค้น เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อว่าหากเน้นซ้ำกว่าจะเอาหมายค้นมาได้ หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ชุกซ่อน ทำลาย หรือทำให้เปลี่ยนสภาพไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้น आयัด หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดได้โดยไม่ต้องมีหมายค้นแต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

มาตรา ๖๒ ภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ หรือสื่อโฆษณาที่ได้ยึดไว้ตามมาตรา ๖๑ (๒) ถ้าไม่ปรากฏเจ้าของ หรือพนักงานอัยการสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือศาลไม่พิพากษาให้รับและผู้เป็นเจ้าของ

หน้า ๑๓๓
เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอรับคืนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ยึด หรือวันที่ทราบคำสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือวันที่ศาลพิพากษาถึงที่สุด ให้ตกเป็นของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาหรือกระทรวงวัฒนธรรม แล้วแต่กรณี

มาตรา ๖๓ ในกรณีที่นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้หยุดการสร้างภาพยนตร์ตามมาตรา ๖๑ (๓) ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้ผู้รับอนุญาตหรือผู้สร้างภาพยนตร์ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุงหรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด

ผู้รับอนุญาตหรือผู้สร้างภาพยนตร์ใดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่เสนอต่อคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์เพื่อพิจารณาเพิกถอนการอนุญาตหรือห้ามสร้างภาพยนตร์ดังกล่าวต่อไป

มาตรา ๖๔ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ๖๑ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด

มาตรา ๖๕ ในการปฏิบัติหน้าที่ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

หมวด ๖

การอุทธรณ์

มาตรา ๖๖ คำสั่งไม่อนุญาตตามมาตรา ๒๐ มาตรา ๒๕ มาตรา ๓๓ มาตรา ๓๔ มาตรา ๔๑ มาตรา ๔๕ หรือมาตรา ๔๖ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๒ คำสั่งเพิกถอนการอนุญาตหรือคำสั่งห้ามสร้างภาพยนตร์ตามมาตรา ๖๓ ของคณะกรรมการพิจารณา

หน้า ๑๓๔

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่
ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์
ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

มาตรา ๖๗ คำสั่งไม่ออกใบอนุญาต คำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต คำสั่งให้ชำระ
ค่าปรับทางปกครอง คำสั่งพักใช้หรือคำสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของนายทะเบียนตามมาตรา ๓๗
มาตรา ๓๘ มาตรา ๔๐ มาตรา ๕๓ มาตรา ๕๔ มาตรา ๖๘ มาตรา ๖๙ วรรคสอง มาตรา ๗๐
มาตรา ๗๑ หรือมาตรา ๗๓ ผู้ได้รับคำสั่งมีสิทธิอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายในสิบห้าวันนับแต่
วันที่ได้รับแจ้งคำสั่ง

ให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ให้แล้วเสร็จภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้รับอุทธรณ์
ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าเห็นด้วยกับคำอุทธรณ์

คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

หมวด ๗

บทกำหนดโทษ

ส่วนที่ ๑

โทษทางปกครอง

มาตรา ๖๘ ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ผู้ใดฉายภาพยนตร์ไทยน้อยกว่า
สัดส่วนที่คณะกรรมการประกาศกำหนดตามมาตรา ๕ (๔) ต้องชำระค่าปรับทางปกครองตามอัตราที่
นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ทั้งนี้ ไม่เกินสามแสนบาท

อัตราค่าปรับทางปกครองตามวรรคหนึ่ง นายทะเบียนกลางจะกำหนดให้แตกต่างกันสำหรับ
แต่ละจังหวัดก็ได้

มาตรา ๖๙ ในกรณีที่ปรากฏแก่นายทะเบียนว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือ
มาตรา ๓๘ ผู้ใดดำเนินกิจการฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามมาตรา ๔๑ มาตรา ๔๒ หรือมาตรา ๔๔

หน้า ๑๓๕

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

วรรคหนึ่ง หรือผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือมาตรา ๕๔ ผู้ใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตาม มาตรา ๕๑ หรือมาตรา ๕๒ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลมตามมาตรา ๕๗ ให้นายทะเบียนมีอำนาจ สั่งให้ระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุง หรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่ กำหนด

ในกรณีที่ได้รับใบอนุญาตไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนตามวรรคหนึ่งให้นายทะเบียน พิจารณากำหนดค่าปรับทางปกครองในอัตราไม่เกินสองหมื่นบาทต่อวันตลอดเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ๖๐ ในกรณีที่ปรากฏภายหลังว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ผู้ใดขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๓๕ หรือผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ หรือ มาตรา ๕๔ ผู้ใดขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๓๕ ซึ่งได้นำมาใช้บังคับโดยอนุโลม ตามมาตรา ๕๗ ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

มาตรา ๖๑ ในกรณีที่ปรากฏแก่นายทะเบียนว่าผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๕๓ ประกอบ กิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ๕๕ หรือมาตรา ๖๐ ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งพักใช้ใบอนุญาตได้โดยมี กำหนดเวลาตามที่เห็นสมควรแต่ไม่เกินครั้งละเก้าสิบวัน

ในกรณีที่ได้รับใบอนุญาตตามวรรคหนึ่งประกอบกิจการโดยฝ่าฝืนมาตรา ๕๕ หรือมาตรา ๖๐ อีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว

มาตรา ๖๒ ในกรณีที่ได้รับใบอนุญาตไม่ยอมชำระค่าปรับทางปกครองตามที่นายทะเบียน กำหนดตามมาตรา ๖๔ หรือมาตรา ๖๕ ให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการบังคับทางปกครองตามกฎหมาย ว่าด้วยวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ๖๓ ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดถูกลงโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ๖๔ หรือมาตรา ๖๕ และจงใจหรือเจตนากระทำความผิดที่ถูกลงโทษปรับทางปกครองซ้ำอีก ให้นายทะเบียนมีอำนาจสั่ง พักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตดังกล่าว แล้วแต่กรณี

มาตรา ๖๔ ในกรณีที่ผู้กระทำความผิดซึ่งต้องรับโทษปรับทางปกครองตามมาตรา ๖๔ หรือมาตรา ๖๕ เป็นนิติบุคคล ให้กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของ

หน้า ๑๓๖

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

นิติบุคคลนั้นต้องรับโทษปรับทางปกครองตามที่บัญญัติไว้สำหรับความผิดนั้น ๆ ด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่ากระทำความผิดได้กระทำโดยคนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

ส่วนที่ ๒

โทษอาญา

มาตรา ๑๕ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๐ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา ๑๖ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๑ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

มาตรา ๑๗ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๓ วรรคหนึ่ง หรือนำภาพยนตร์ตามมาตรา ๒๖ (๗) ออกเผยแพร่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๘ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๒๕ วรรคหนึ่ง มาตรา ๒๘ วรรคสอง มาตรา ๓๔ วรรคหนึ่ง หรือมาตรา ๔๕ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท

มาตรา ๑๙ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๓๗ วรรคหนึ่ง มาตรา ๓๘ วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองแสนบาทถึงหนึ่งล้านบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

มาตรา ๔๐ ผู้รับใบอนุญาตผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๔๓ มาตรา ๔๔ วรรคสอง มาตรา ๔๕ หรือมาตรา ๕๘ ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๔๑ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๔๖ หรือมาตรา ๔๗ วรรคหนึ่ง ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

มาตรา ๔๒ ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา ๕๓ วรรคหนึ่ง มาตรา ๕๔ วรรคหนึ่ง หรือประกอบกิจการดังกล่าวในระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืนอยู่

หน้า ๑๓๗

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๔ มีนาคม ๒๕๕๑

มาตรา ๘๓ ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ๖๑ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๘๔ บรรดาความคิดตามส่วนนี้ ให้คณะกรรมการมีอำนาจเปรียบเทียบได้ และในการนี้คณะกรรมการมีอำนาจมอบหมายให้คณะอนุกรรมการหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ดำเนินการเปรียบเทียบได้ โดยจะกำหนดหลักเกณฑ์ในการเปรียบเทียบหรือเงื่อนไขประการใดให้แก่ผู้ได้รับมอบหมายตามที่เห็นสมควรด้วยก็ได้

ภายใต้บังคับของบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง ในการสอบสวนถ้าพนักงานสอบสวนพบว่าบุคคลใดกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ และบุคคลนั้นยินยอมให้เปรียบเทียบให้พนักงานสอบสวนส่งเรื่องมายังคณะกรรมการหรือผู้ซึ่งคณะกรรมการมอบหมายให้มีอำนาจเปรียบเทียบตามวรรคหนึ่ง ภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ผู้นั้นแสดงความยินยอมให้เปรียบเทียบ

เมื่อผู้กระทำความผิดได้เสียค่าปรับตามที่ได้เปรียบเทียบแล้ว ให้ถือว่าคดีเลิกกันตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา

มาตรา ๘๕ ให้นำความในมาตรา ๖๔ มาใช้บังคับแก่กรณีที่ดินบุคคลต้องรับโทษอาญาตามส่วนนี้โดยอนุโลม

บทเฉพาะกาล

มาตรา ๘๖ ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ได้คณะกรรมการตามพระราชบัญญัตินี้ ภายในหกสิบวันนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

ในระหว่างที่ยังไม่มีคณะกรรมการตามวรรคหนึ่ง ให้มีคณะกรรมการคณะหนึ่งประกอบด้วยนายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการคนที่หนึ่ง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาเป็นรองประธานกรรมการคนที่สอง ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์

ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำหน้าที่คณะกรรมการเพื่อดำเนินการตามพระราชบัญญัตินี้ไปพลางก่อน และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

มาตรา ๘๗ ในระหว่างที่ยังไม่มีคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้คณะกรรมการทำหน้าที่คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เพื่อดำเนินการตามพระราชบัญญัตินี้ไปพลางก่อน

มาตรา ๘๘ ใบอนุญาตหรือการอนุญาตใด ๆ ที่ได้ให้ไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๑๓ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ที่ยังมีผลใช้บังคับอยู่ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ใช้ได้ต่อไปจนกว่าจะสิ้นอายุหรือถูกเพิกถอน

มาตรา ๘๙ บรรดาคำขออนุญาตที่ได้ยื่นไว้ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๑๓ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ก่อนหรือในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

(๑) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๑๓ เจ้าพนักงานผู้ตรวจหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ยังมีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าว ให้ถือว่าเป็นคำขอที่ได้ยื่นตามพระราชบัญญัตินี้ และให้ดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) ถ้าเจ้าพนักงานผู้พิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๑๓ เจ้าพนักงานผู้ตรวจหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ได้มีคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวแล้ว การดำเนินการเกี่ยวกับคำขอดังกล่าวให้อยู่ในบังคับของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๕๑๓ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดุโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ แล้วแต่กรณี ต่อไปจนกว่าจะถึงที่สุด

มาตรา ๙๐ ผู้ใดประกอบกิจการโรงภาพยนตร์หรือร้านวีดิทัศน์อยู่ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตตามพระราชบัญญัตินี้ก่อนนายทะเบียนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่

เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก หน้า ๑๓๕
ราชกิจจานุเบกษา ๕ มีนาคม ๒๕๕๑

พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ และเมื่อยื่นคำขอแล้วให้ประกอบกิจการต่อไปได้จนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่ง
ไม่ออกใบอนุญาตจากนายทะเบียน

มาตรา ๕๑ บรรดากฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งที่ออกตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์
พุทธศักราช ๒๔๗๓ หรือพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ที่ใช้อยู่
ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้คงใช้บังคับได้ต่อไปเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับพระราชบัญญัตินี้
จนกว่าจะมีกฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งตามพระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

การดำเนินการออกกฎกระทรวง ประกาศ หรือคำสั่งตามวรรคหนึ่งให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จ
ภายในหนึ่งปีนับแต่วันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ หากไม่สามารถดำเนินการได้ให้รัฐมนตรีรายงาน
เหตุผลต่อคณะรัฐมนตรี

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ

พลเอก สุรยุทธ์ จุลานนท์

นายกรัฐมนตรี

อัตราค่าธรรมเนียม

(๑)	ใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์	ฉบับละ	๒๕,๐๐๐ บาท
(๒)	ใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๓)	ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๔)	ใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๕)	การอนุญาตให้สร้างภาพยนตร์ต่างประเทศ	เรื่องละ	๕,๐๐๐ บาท
(๖)	การตรวจพิจารณาภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์	นาทีละ	๕๐ บาท
		เศษของนาทีให้ปัดทิ้ง	
(๗)	การตรวจพิจารณาสื่อโฆษณา	เรื่องละ	๒๐๐ บาท
(๘)	ใบแทนใบอนุญาต	ฉบับละ	๕๐ บาท
(๙)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการ โรงภาพยนตร์	ฉบับละ	๕,๐๐๐ บาท
(๑๐)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท
(๑๑)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบ กิจการร้านวีดิทัศน์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท
(๑๒)	การต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์	ฉบับละ	๑,๐๐๐ บาท

ในการออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมจะกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมให้แตกต่างกันโดย
คำนึงถึงลักษณะ ขนาด หรือประเภทของโรงภาพยนตร์ ร้านวีดิทัศน์หรือของสถานที่ประกอบกิจการให้เช่า
แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ก็ได้

หน้า ๑๔๐
เล่ม ๑๒๕ ตอนที่ ๔๒ ก ราชกิจจานุเบกษา ๔ มีนาคม ๒๕๕๑

หมายเหตุ :- เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ โดยที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช ๒๔๗๓ ได้ใช้บังคับมาเป็นเวลานาน บทบัญญัติบางประการจึงไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ในปัจจุบันอยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรและมีความซ้ำซ้อนกับพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีสดูโทรทัศน์ พ.ศ. ๒๕๓๐ ดังนั้น เพื่อปรับปรุงบทบัญญัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวีสดูโทรทัศน์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมทั้งปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ให้อยู่ในความรับผิดชอบขององค์กรเดียวเพื่อลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณา ประกอบกับกิจการภาพยนตร์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นรูปธรรม จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

หน้า ๕

เล่ม ๑๒๖ ตอนที่ ๔๔ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๕๒

(ง) แผนที่สังเขปแสดงบริเวณที่ตั้งสถานประกอบกิจการตาม (ค) รวมทั้งรูปถ่ายของสถานประกอบกิจการนั้น จำนวน ๓ รูป

(๒) นิติบุคคล

(ก) สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อวัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อผู้เป็นกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ที่เป็นปัจจุบัน

(ข) เอกสารและหลักฐานตาม (๑) (ก) และ (ข) ของกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล

(ค) เอกสารและหลักฐานตาม (๑) (ค) และ (ง) ในกรณีที่โรงภาพยนตร์เป็นอาคารหรือส่วนใดของอาคาร

ข้อ ๒ เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อ ๑ ครบถ้วนแล้วให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานดังกล่าว หากไม่อนุญาต ให้แสดงเหตุผลไว้ในคำขอด้วย

ข้อ ๓ เมื่อนายทะเบียนแจ้งการอนุญาตและผู้ขออนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์แล้วให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ข้อ ๔ ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตซึ่งเป็นนิติบุคคลเปลี่ยนกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อ ๑ (๒) (ก) และ (ข) ทั้งนี้ ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนบุคคลดังกล่าว

ข้อ ๕ ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐาน ดังต่อไปนี้

(๑) สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

(๒) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ๑ (๑) (ก) และ (ข) ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตเป็นบุคคลธรรมดา หรือตามข้อ ๑ (๒) (ก) และ (ข) ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตเป็นนิติบุคคล

(๓) เอกสารและหลักฐานตามข้อ ๑ (๑) (ค) และ (ง) ในกรณีที่โรงภาพยนตร์เป็นอาคารหรือส่วนใดของอาคาร

หน้า ๑๐

เล่ม ๑๒๖ ตอนที่ ๔๔ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๑๖ กรกฎาคม ๒๕๕๒

ข้อ ๖ ให้นำความในข้อ ๒ และข้อ ๓ มาใช้บังคับกับการต่ออายุใบอนุญาตประกอบ
กิจการโรงภาพยนตร์ โดยอนุโลม

ข้อ ๗ การยื่นคำขอหรือการแจ้งตามกฎหมายกระทรวงนี้ ให้กระทำ ณ ที่อยู่ที่โรงภาพยนตร์
ซึ่งเป็นอาคารหรือส่วนใดของอาคารตั้งอยู่ หรือท้องที่ที่ผู้ขออนุญาตมีภูมิลำเนา หรือมีสำนักงานใหญ่
ตั้งอยู่ในกรณีที่โรงภาพยนตร์เป็นสถานที่กลางแจ้ง ดังต่อไปนี้

(๑) ในเขตกรุงเทพมหานคร ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

(๒) ในจังหวัดอื่น ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

ข้อ ๘ คำขออนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ที่ได้ยื่นไว้ก่อนวันที่กฎหมายนี้มีผล
ใช้บังคับและยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของนายทะเบียน ให้ถือเป็นคำขอตามกฎหมายกระทรวงนี้
โดยอนุโลม

ในกรณีที่คำขอดังกล่าวมีข้อความแตกต่างไปจากคำขอตามกฎหมายกระทรวงนี้ ให้นายทะเบียน
มีคำสั่งเพื่อให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือปฏิบัติตามให้ถูกต้องภายในสามสิบวัน ถ้าผู้ขออนุญาตไม่แก้ไข
หรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนภายในกำหนดเวลาดังกล่าว ให้คำขอนั้นเป็นอันตกไป

ให้ไว้ ณ วันที่ ๘ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๒

ธีระ สลักเพชร

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม

หน้า ๑๑

เล่ม ๑๒๖ ตอนที่ ๕๕ ก

ราชกิจจานุเบกษา

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๕๒

หมายเหตุ :- เหตุผลในการประกาศใช้กฎกระทรวงฉบับนี้ คือ โดยที่มาตรา ๓๗ วรรคสาม และมาตรา ๔๐ วรรคสาม แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ บัญญัติให้การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง จึงจำเป็นต้องออกกฎกระทรวงนี้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นายวศโอม กัลปาลี
วัน เดือน ปี เกิด	12 ธันวาคม 2527
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองกระบี่ จังหวัดกระบี่
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ. 2546 -2550 ปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2552 - 2555 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (อาชีวศึกษาและงานยุติธรรม) คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	120 หมู่ที่ 13 ตำบลคูบัว อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี โทรศัพท์ 085-1918608 E-mail : wasa-om@windowslive.com