

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตใน  
เขตบางกอกใหญ่

ปริญญาานิพนธ์

ของ

รังสฤษดิ์ รังสิมันต์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ

กุมภาพันธ์ 2550

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตใน  
เขตบางกอกใหญ่

บทคัดย่อ

ของ

รังษฤษดิ์ รังสิมันต์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ

กุมภาพันธ์ 2550

รังสฤษฎ์ รังสิมันต์. (2550). การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์กรณีศึกษา

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่.ปริญญาโท รม.ม. (นโยบาย

สาธารณะ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการ

ควบคุม: อาจารย์ ดร.อรรณพ โปธิสุข, อาจารย์ ดร. ราชนันท์ บุญธิมา.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่จำนวน 100 คน โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากรนโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติและผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต โดยใช้โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว

การศึกษาพบว่า

1. ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ในด้าน วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากรนโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ โดยทุกข้อ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ

2. ผลการศึกษาผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์พบว่า ผลของการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต และผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ พบว่ามี 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ คือ วัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบาย ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การสื่อสารระหว่างองค์กรส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

THE IMPLEMENTATION OF ONLINE GAME REGULATION POLICY : CASE STUDY  
OF INTERNET SERVICE ENTREPRENEURS IN BANGKOKYAI DISTRICT

AN ABSTRACT

BY

RANGSARID RANGSIMANT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirement for the  
Master of Public Administration Degree in Public Policy

At Srinakharinwirot University

February 2007

Rangsarid Rangsimant. (2007). *The Implementation of online game regulation policy : case study of internet service entrepreneurs in bagkokyai district*. Master thesis, M.P.A., (Public Policy), Bangkok, Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Annop Phothisuk, Ph.D., Rachan Boonthima, Ed.D.

The purpose of this research were study The Implementation of online game regulation policy of internet service entrepreneurs The sample of this study were 100 to find relate between policy standards and objectives, policy resources, inter-organizational communication and enforcement activities, the characteristics of lamenting agencies, economic,social and political conditions, the disposition of implementers and impact of policy Implementation.The statistics to analyzes data were Multiple Regression

The results of this research were as follows:

1. The object of the implementation of online game regulation policy of internet service entrepreneurs were policy standards and objectives, policy resources, inter-organizational communication and enforcement activities,the characteristics of lamenting agencies, economic,social and political conditions,the disposition of implementers. The results all object were middle level

2. The impact of policy Implementation. The results were middle level

3. The relate between The object of the implementation of online game regulation policy and impact of policy Implementation. The results were as follows 2 object has impact of policy Implementation

Policy standards and objectives has impact to policy Implementation statistically significant difference at the level of .05

Inter-organizational communication and enforcement activities has impact to policy Implementation statistically significant difference at the level of .05

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตใน  
เขตบางกอกใหญ่

ปริญญาานิพนธ์

ของ

รังสฤษดิ์ รังสิมันต์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ  
กุมภาพันธ์ 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปฏิญานิพนธ์

เรื่อง

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา : ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต  
ในเขตบางกอกใหญ่

ของ

รังสฤษฎี รังสิมันต์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปฏิญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่.....เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2550

คณะกรรมการควบคุมปฏิญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.อรรณพ โพธิ์สุข)

(รองศาสตราจารย์ ดร.วรพิตย์ มีมาก)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ราชันย์ บุญธิมา)

(อาจารย์ ชีวินทร์ ฉายาชลลิต)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อรรณพ โพธิ์สุข)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ราชันย์ บุญธิมา)

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์เรื่อง “การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษาผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่” สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยความเมตตากรุณาอย่างสูง จากคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ ผู้ศึกษาตลอดระยะเวลาในการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ ดร.อรรณพ โพธิ์สุข ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ให้ข้อคิดเห็นและชี้แนะข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น อาจารย์ ดร.วราชนีย์ บุญธิมา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราพิทย์ มีมาก กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ คำปรึกษา ความเมตตาและเอาใจใส่อย่างดีเยี่ยม และอาจารย์ชิวิน ฉายาขวลิต กรรมการปริญญานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเมื่อเกิดข้อบกพร่องหรือปัญหาต่าง ๆ จนทำให้ผู้ศึกษามีความเข้าใจมากขึ้น ผู้ศึกษาจึงขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้ง 4 ท่าน อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้นอกจากนี้ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุก ๆ ท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นประโยชน์ในการศึกษาอย่างมาก

ขอขอบคุณมิตรภาพที่ดีของเพื่อน ๆ พี่ๆสาขารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต'47 ทุกคน โดยเฉพาะ พี่บอลที่ช่วยให้คำแนะนำต่างๆในการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ พี่ต้นที่คอยให้กำลังใจและเบิ้ล เพื่อนที่แสนดีที่พร้อมช่วยเหลือทุกอย่าง และขอขอบคุณ “ยู๋ย” ที่คอยให้กำลังใจอยู่เคียงข้างและคอยช่วยเหลือในสิ่งต่างๆ

ประการสุดท้ายขอขอบคุณ อัลเลาะห์ (ซ.บ.) พระผู้เป็นเจ้า ที่ทำให้อุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นได้ผ่านพ้นไปอย่างสำเร็จลุล่วง และขอขอบคุณ ป๊ะพิชิต มีะวันดี และน้องชาย ที่คอยให้กำลังใจและอยู่เคียงข้างตลอดเวลาเมื่อผู้ศึกษาเกิดความท้อแท้

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสร้างคุณค่าหรือเกิดประโยชน์อันใดต่อสังคม ผู้ศึกษาขอมอบความดีให้แก่ผู้ที่มีพระคุณข้างต้น แต่ถ้ามีข้อบกพร่องประการใด ผู้ศึกษาขอน้อมรับเพื่อนำมาแก้ไขและปรับปรุงในการศึกษาครั้งต่อไป

รังสฤษฎ์ รังสิมันต์

## สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
	ความสำคัญของการวิจัย.....	6
	ขอบเขตการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
	สมมติฐานการวิจัย.....	8
2	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการวิจัย.....	9
	ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต.....	9
	ความหมายของเกมออนไลน์.....	15
	<b>ธุรกิจเกมออนไลน์และผลกระทบเกมออนไลน์</b>	15
	.....	25
	นโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์.....	28
	แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติ.....	30
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	34
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	34
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา .....	36
	การสร้างเครื่องมือ.....	36
	.....	37
	การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	37
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	38
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	59
ความมุ่งหมายในการวิจัย .....	59
วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
สรุปผลการวิจัย.....	61
อภิปรายผล.....	65
ข้อเสนอแนะ.....	73
บรรณานุกรม.....	74
ภาคผนวก.....	77
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย .....	78
ภาคผนวก ข แบบสอบถามเพื่อการวิจัย เรื่อง การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่....	80
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	87

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจง ความถี่และค่าร้อยละจากแบบสอบถาม จำนวน 100 ตัวอย่าง.....	39
2 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็น ของกลุ่มตัวอย่างต่อวัตถุประสงค์และมาตรฐาน.....	41
3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็น ของกลุ่มตัวอย่างต่อทรัพยากร.....	42
4 จำนวนร้อยละค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความคิดเห็น ของกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อสารระหว่างองค์กร.....	43
5 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของ กลุ่มตัวอย่างต่อลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ.....	44
6 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของ กลุ่มตัวอย่างต่อเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง.....	45
7 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของจำนวนร้อยละค่าเฉลี่ยและ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างต่อความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ.....	46
8 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง ต่อผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์.....	47
9 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์และ มาตรฐานของนโยบายกับผลจากการการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบ เกมออนไลน์.....	48
10 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากร ของนโยบายกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ .....	49
11 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสาร ระหว่างองค์กรกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์.....	50
12 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะหน่วยงานที่นำ นโยบายไปปฏิบัติกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบ เกมออนไลน์.....	51

## บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างเงื่อนไขเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบ เกมออนไลน์ .....	52
14 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ กับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์.....	53
15 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างอายุและการนำนโยบายการ จัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติโดยใช้การวิเคราะห์ ความแปรปรวน (ANOVA).....	54
16 การทดสอบความแตกต่างของระดับอายุโดยการจับคู่รายคู่แบบ LSD ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต.....	55
17 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษาและการนำนโยบาย การจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติโดยใช้ F-test Independent.....	56
18 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างรายได้และการนำนโยบาย การจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ โดยใช้ F-test Independent.....	57

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แผนภาพแสดงเครือข่ายไทยเน็ตที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์กลาง.....	13
2 ตัวอย่างกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติของ แวน มิเตอร์ และ แวน ฮอร์น.....	28

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ภูมิหลัง

การสื่อสารในปัจจุบันเป็นยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน และด้วยความก้าวหน้าทางด้านวิชาการและเทคโนโลยี ทำให้คนสามารถติดต่อกันได้ทั่วโลกด้วยความสะดวกรวดเร็ว ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับสังคมมนุษย์อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านการดำรงชีวิต การพัฒนาทางด้านสังคม ด้านการศึกษา และการพัฒนาเศรษฐกิจ ในยุคที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง อินเทอร์เน็ตกลายเป็นแหล่งความรู้และข้อมูลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงไปทั่วโลก การไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารทำได้โดยไม่จำกัดผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกัน อินเทอร์เน็ต นอกจากจะใช้ในการติดต่อสื่อสารทั่วโลก และหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่าน World Wide Web (www.) แล้ว ยังสามารถทำธุรกิจผ่านอินเทอร์เน็ต (E-commerce) ใช้รับส่งข้อมูลทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เล่นเกมออนไลน์ ส่งข้อความไปยังโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

จากการขยายตัวอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศนี้ ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตได้แพร่กระจายอย่างรวดเร็ว และจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยมีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับกฎหมายที่ให้เสรีภาพ จึงทำให้มีข้อมูลบางอย่างที่ไม่เหมาะสมออกสู่ภายนอกอย่างแพร่หลาย เช่น รูปภาพลามก คำหยาบคายตามเว็บบอร์ดที่แสดงความคิดเห็นจากรายงานการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์ หรือ NECTEC พบว่าสัดส่วนของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไปมีแนวโน้มลดลง และกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา มีเพิ่มมากขึ้น เมื่อเทียบกับผลสำรวจ 3 ปีที่ผ่านมา และกิจกรรมที่เด็กทำขณะเล่นอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ การ Chat และการเล่นเกมออนไลน์ หรือการเล่นเกมที่ผ่านอินเทอร์เน็ต

ซึ่งเกมออนไลน์กำลังได้รับความสนใจจากผู้ประกอบการ หรือผู้ผลิตอย่างมากในช่วงระยะ 1 – 2 ปี ที่ผ่านมา เนื่องจากมีการขยายตัวของฐานผู้เล่นเกมอย่างรวดเร็ว และในวงกว้างครอบคลุมทั่วโลก ทำให้การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว สำหรับตลาดเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น ประเทศไทยด้วยเช่นกัน โดยจะเห็นได้จากตัวเลขการสมัครเป็นสมาชิกเกมออนไลน์ เช่น เกมแร็คนาร็อก ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยใช้ระยะเวลาเพียง 7 เดือน สามารถเพิ่มจำนวนสมาชิกเป็น 700,000 ราย และมียอดผู้เล่นสูงถึง 300,000 รายต่อวัน ซึ่งคาดว่าตัวเลขของผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 16 มี.ค.2549 <http://www.juniorhealthguard.org/pdf/Enviro/gameonline.html>

เกมออนไลน์ได้กลายเป็นปัญหาให้ถกเถียงกันมากขึ้น โดยเฉพาะทำให้เด็กหลายคนเล่นเกมจนดึก ไม่ยอมเลิกเล่น ไม่เรียนหนังสือ ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และมีปัญหาทะเลาะกับพ่อ แม่ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครองเกมออนไลน์ นับเป็นกรณีเรียนรู้ที่สำคัญอย่างหนึ่ง ภาพที่ปรากฏค่อนข้างชัดเจนเมื่อถกประเด็นนี้ หากวิเคราะห์เกมออนไลน์ที่เห็นในปัจจุบัน คือการสร้างตัวเราให้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริง เป็นไปตามความต้องการของผู้เล่นซึ่งได้รับความสนใจจากเด็ก และผู้ใหญ่เป็นจำนวนมากเมื่อผู้เล่นสามารถสะสมทำคะแนนได้มากพอสมควรก็สามารถเลือกที่จะเล่นเป็นตัวละครตัวใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นนักบวช พ่อค้า นักดาบ หรือผู้ขมังเวทย์ แต่ละตัวจะมีพลังคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไป

เนื้อเรื่องของเกมดำเนินไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันจบ ผู้เล่นต้องฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อเก็บเงินหรืออาวุธ และยกระดับความสามารถของตัวละคร มีการซื้อขายคะแนนที่สะสมได้ ซื้อขายของกันในเกมได้ และจัดปาร์ตี้ระหว่างตัวละครได้อีกด้วย

แต่ผู้เล่นเกมกลับสร้างปัญหาจนตกเป็นข่าว เมื่อผู้เล่นดึงโลกแห่งจินตนาการออกมาใช้ในชีวิตจริง มีการนำคะแนนสะสมที่ซื้อขายกันในเกมเปลี่ยนเป็นการซื้อด้วยเงินสด ๆ สิ่งของในเกมยังนำออกมาซื้อขายจ่ายเงินจริง ๆ จนเกิดปัญหาทำร้ายร่างกายกัน หากผู้เล่นคนหนึ่งคนใดไม่ยอมทำตามสัญญาที่ซื้อขายกันไว้

ย่านมหาวิทยาลัยบางแห่ง พบการซื้อขายสิ่งของผ่านเกมจำนวนมาก นักศึกษาบางกลุ่มรำววยจากการซื้อขายเกมจนมีทุนรอนเปิดร้านค้าไอเกะ ความเพลิดเพลินในการเล่นเพื่อคลายเครียดถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นข้ออ้างโดยหาว่าระบบหรือกระบวนการเล่นเกมเหล่านี้แฝงไปด้วยการปลุกฝัง

ลักษณะนิสัยให้เข้ากับสังคมปัจจุบันยิ่ง ระบบการเล่นเพื่อเพิ่มระดับหรือเลเวลของตัวละคร การเก็บไอเท็มใหม่ ๆ การประกวดตัวละครต่าง ๆ ทำให้คนเราเกิดการแข่งขันกัน การรวมกลุ่มเพื่อออกไปต่อสู้กับศัตรูชี้ให้เห็นถึงระบบพรรคพวกเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน หรือทำโจมตีต่าง ๆ เป็นการบ่มเพาะความก้าวร้าวในตัวผู้เล่นเอง แม้ทุกอย่างที่เกิดขึ้นจะเป็นแค่เกม แต่โลกเสมือนจริงเหล่านี้ก็สอนให้เราเชื่อในสิ่งสมมติ การซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเท็ม การจัดปาร์ตี้ ระดับ เทศกาลต่าง ๆ ในเกม ฯลฯ รูปแบบเหล่านี้เป็น 'ของแถม' มาจากระบบทุนนิยมที่เกิดขึ้น

จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครอง พบว่า กลุ่มผู้ปกครองที่ระบุว่าการใช้ อินเทอร์เน็ต/คอมพิวเตอร์ ของบุตรหลานมีปัญหา ส่วนใหญ่บุตรหลานจะใช้อินเทอร์เน็ต / คอมพิวเตอร์ ในการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ เพื่อการศึกษาค้นหาข้อมูล และ ก็เล่นเกมออนไลน์

ด้านนายสมชาย เจริญอำนวยสุข รอง ผอ.สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ (สท.) กล่าวว่า จากการศึกษาร่วมกับเนคเทคถึง สถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกม สรุปได้ว่า เด็กอายุ 10-14 ปี ร้อยละ 76.5 เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคืออายุ 15-19 ปี ร้อยละ 71.6 และอายุ 20-29 ปี ร้อยละ 59.5 โดยเฉลี่ยจะเล่นเกม สัปดาห์ละ 9.2 ชม. โดยผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ก่อให้เกิดสุขภาพเสื่อมโทรม สัมพันธ ภาวะระหว่างเพื่อนลดลง ก่อให้เกิดการหนีเรียน และการเล่นเกมรุนแรงมาก ก่อให้เกิดกลายเป็น คนก้าวร้าว ส่วนสาเหตุการเล่นเกมมาจากการอยากลอง เกมมีความท้าทาย เพื่อนชักชวน รู้สึกเข้า กลุ่มเพื่อนมีเรื่องพูดคุยและเกมมีความหลากหลายชวนค้นหา<sup>2</sup>

ปัจจุบันเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นนิยม คือ เกมแร็คนารีค แต่ยังมีเกมออนไลน์อีกหลายร้อย เกมที่มีผู้เล่นเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น เกมบิงย่า ลินเนจ มิว เป็นต้นที่สำคัญคือว่าเกม ออนไลน์เหล่านี้จัดอยู่ในกลุ่ม MMORPG (Massive multiplayer online role plaining game) ถ้าแปล เป็นไทยก็คือ เป็นเกมสำหรับกลุ่มคนเล่นขนาดใหญ่ และเป็นเกมแนวกึ่งบทบาทเสมือนจริง (RPG) และปัญหาที่พบคือปัญหาการใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป หรือผู้เล่นมีอาการติดเกม คอมพิวเตอร์ไม่สามารถควบคุมจำนวนเวลาในการเล่นได้ เสียค่าใช้จ่าย และยังมีเรื่องของการ พนันเข้ามาเกี่ยวข้องในการเล่นเกมนออนไลน์

จากการร้องเรียนของผู้ปกครองกับกองกำกับการสวัสดิการเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับการ เล่นเกมของเด็กที่เล่นกันข้ามวันข้ามคืน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และจากข่าวทางหน้า หนังสือพิมพ์เกี่ยวกับการซื้อขายแต้มคะแนนด้วยเงิน และการทำร้ายร่างกายเพื่อชิงแต้มคะแนน ของวัยรุ่น ทำให้ปัญหาเกมออนไลน์เป็นปัญหาที่รัฐบาลต้องพิจารณาป้องกันก่อนที่จะรุนแรง

<sup>2</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 16 มี.ค.2549

ทำให้กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือกระทรวงไอซีที ในฐานะหน่วยงานกำกับดูแลได้ออกนโยบายแก้ปัญหาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์ คือ

1. การหยุดให้บริการเกมออนไลน์กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตั้งแต่เวลา 22.00 - 06.00 น.
2. ผู้ให้บริการต้องหาวิธีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมต่อเนื่องได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง สำหรับผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยพิจารณาจากเลขบัตรประชาชน เพื่อไม่ให้เกิดความเครียดของเด็กจากการเล่นเกม
3. ให้ผู้ประกอบการไปจัดทำซอฟต์แวร์เพื่อตรวจสอบเลขประจำตัว หรือ ไอดีของผู้เล่นเกมเดียวกันที่ลงทะเบียนใช้ไอดีหลายชื่อ ในการเล่นเกมพร้อมกันในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ได้คะแนน อาวุธ หรือ ของสะสมในเกม รวมทั้งป้องกันการโอนสิทธิการซื้อขาย ห้ามให้มีการโอนแต้มในเกมแบบทางเดียวที่เข้าข่ายการซื้อขายแต้มละเข้าข่ายการพนัน ตามกฎหมาย พ.ร.บ. ว่าด้วยการพนัน พ.ศ.2478 มาตรา 8 ที่ห้ามไม่ให้มีการเสี่ยงโชค หรือเล่นเกมที่สามารถแลกเปลี่ยนของเล่นในเกมให้กลายเป็นเงินได้
4. ผู้ประกอบจะต้องเพิ่มผู้ดูแลหรือเกมมาสเตอร์ ให้พอเพียงกับผู้เล่นที่มีอยู่จำนวน 700,000 ราย โดยที่เกมมาสเตอร์จะจ้องเข้มงวดกับการเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งจำนวนเกมมาสเตอร์ที่มีอยู่จำนวน 100 คน หรือประมาณเว็บมาสเตอร์ 1 คน ต้องดูแลผู้เล่นทั้งหมด 7,000 คน ในขณะนี้ไม่เพียงพอกับการควบคุมการเล่นให้อยู่ในกฎ กติกา เล่นมารยาในการเล่น
5. ห้ามเด็กนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
6. ห้ามเล่นการพนัน ,ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในการเล่นเกมส์ออนไลน์<sup>3</sup>

จากรายวิจัยที่มีในประเทศไทยจะเป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต และผลกระทบที่เกิดจากวิดีโอเกม แต่ยังไม่ปรากฏว่ามีผู้ใดศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากเกมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงผลจากการการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตและผลจากนโยบายมีผลต่อผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในด้านใด

<sup>3</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มี.ค.2549 <http://www.mict.go.th>

## 1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากร นโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติและผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

## 1.3 ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต
2. ผลจากการศึกษาในครั้งนี้ สามารถใช้เป็นข้อมูลสำหรับผู้สนใจ และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมของเด็ก ให้เด็กเล่นเกมที่เหมาะสมและใช้เวลาอย่างเหมาะสม
3. ผลการศึกษาที่ได้ สามารถใช้เป็นข้อมูลหรือแนวทางในการแก้ปัญหาให้กับทางโรงเรียนหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบ เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อนำไปปรับใช้ได้ดียิ่งขึ้น

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ในการศึกษาครั้งนี้จะเน้นเฉพาะประชากรผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่คาดว่าจะได้รับผลจากการจัดระเบียบเกมออนไลน์
2. ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นให้เห็นถึงผลของการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติหลังจากการออกนโยบาย
3. ลักษณะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จะเป็นผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสามารถอธิบายได้ถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ และผลจากการใช้นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ได้ดี

**ประชากร** หมายถึง ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่คาดว่าจะได้รับผลจากการจัดระเบียบเกมออนไลน์

**กลุ่มตัวอย่าง** หมายถึง ผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในบริเวณผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีร้านอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากเนื่องจากบริเวณดังกล่าวประกอบไปด้วยสถานศึกษาเป็นจำนวนมาก จำนวน 96 ร้าน ร้านละ 1 คน ที่คาดว่าจะได้รับผลจากนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling)

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เกมออนไลน์** หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีผู้เล่นพร้อมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยที่ผู้เล่นสามารถสนทนาโต้ตอบกันได้ไม่ว่าจะอยู่ ณ ที่แห่งใด
2. **ร้านอินเทอร์เน็ต** หมายถึง ร้านที่เปิดให้บริการด้านการใช้อินเทอร์เน็ต การรับส่งข้อมูล การส่งอีเมล รวมทั้งการให้บริการเกมออนไลน์
3. **วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย** หมายถึง ปัจจัยกำหนดรายละเอียดของเป้าหมายนโยบาย
4. **ทรัพยากรนโยบาย** หมายถึง จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวนซอฟต์แวร์เกมเงินทุน
5. **การสื่อสารระหว่างองค์กร และ กิจกรรมการเสริมแรง** หมายถึง ความต้องการให้ผู้ปฏิบัติเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับมาตรฐาน และวัตถุประสงค์นโยบาย
6. **ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ** หมายถึง ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
7. **เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง** หมายถึง องค์ประกอบด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง
8. **ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ** หมายถึง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ ในการนำนโยบายไปปฏิบัติ

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ตัวแปรต้น

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อายุ</li> <li>2. ระดับการศึกษา</li> <li>3. รายได้</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย</li> <li>2. ทรัพยากร</li> <li>3. การสื่อสารระหว่างองค์กร</li> <li>4. ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ</li> <li>5. เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง</li> <li>6. ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ</li> </ol>

### ตัวแปรตาม

<p>ผลการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------

## 1.6 สมมุติฐานการวิจัย

1. วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบายมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
2. ทรัพยากรมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
3. การสื่อสารระหว่างองค์กรมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
4. ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
5. เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
6. ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต
7. สถานภาพส่วนบุคคลมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต
2. ความหมายเกมออนไลน์
3. ธุรกิจเกมออนไลน์และผลกระทบของเกมออนไลน์
4. นโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์
5. แนวคิดการนำนโยบายไปปฏิบัติ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

มาตั้งแต่ต้นทศวรรษปีคริสต์ศตวรรษ 1960 (ประมาณปี 2503) ซึ่งเป็นยุคสงครามเย็น ระหว่างสหรัฐอเมริกา กับโซเวียต มีความเสี่ยงทางการทหาร และความเป็นไปได้ ที่จะถูกโจมตี ด้วยอาวุธปรมาณู หรือนิวเคลียร์ การทำลายล้าง ศูนย์คอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสารข้อมูล อาจทำให้เกิดปัญหาทางการรบ และในช่วงนี้ ระบบคอมพิวเตอร์ มีมากมายหลากหลายแบบ นับเป็นอุปสรรคสำคัญ ทำให้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และโปรแกรมกันได้โดยสะดวก จึงมีแนวความคิด ในการวิจัยระบบที่สามารถ เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ และแลกเปลี่ยนข้อมูล ระหว่างระบบที่แตกต่างกันได้

รัฐบาลสหรัฐฯ จึงเริ่มต้นโครงการ อาร์พาเน็ต (ARPAnet) เมื่อปี 2509 (1966) ดูแลโดย หน่วยงานวิจัยขั้นสูงของสหรัฐฯ (ARPA: The Advanced Research Projects Agency ซึ่งเปลี่ยนชื่อเป็น DARPA: Defense Advanced Research Projects Agency ในปี 2514 (1971) แล้วเปลี่ยนกลับเป็น ARPA ในปี 2536 (1993) และล่าสุดเปลี่ยนกลับเป็น DARPA ในปี 2539 (1996)) ในสังกัดกระทรวงกลาโหม เพื่อให้คอมพิวเตอร์รู้จัก ค้นหาเส้นทางเชื่อมโยง และส่งข้อมูลโดยอัตโนมัติ (dynamic routing) ในกรณีที่เครือข่ายบางจุดถูกทำลาย หรือเกิดความเสียหาย เครือข่ายที่เชื่อมโยงอยู่ในระบบที่เหลือ จะต้องทำงานได้สำเร็จลุล่วงต่อไปได้

จุดเริ่มของอาร์พาเน็ต ได้ทำการทดลองต่อเชื่อมคอมพิวเตอร์ จาก 4 แห่ง ช่วงเดือนกันยายน 2512 (1969) เริ่มต้นจาก มหาวิทยาลัยลอสแอนเจลิส (UCLA) กับ สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ด (SRI) ทั้งสองแห่งอยู่ในรัฐแคลิฟอร์เนีย และเพิ่มอีกสองแห่ง คือ มหาวิทยาลัยซานตาบาร์บารา (UCSB) ในรัฐแคลิฟอร์เนีย , และมหาวิทยาลัยแห่งรัฐยูทาห์ (UTAH)

แนวคิดเบื้องต้นของวิธีการส่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต เกิดจากพัฒนาการของ "โปรโตคอล (Protocol)" ซึ่งหมายถึง มาตรฐานกลางของการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์หลากหลายระบบ รวมถึง วิธีการส่งข้อมูล และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ให้สามารถทำงานร่วมกันได้ โปรโตคอลเหล่านี้มีพัฒนาการมาเป็นลำดับ ตั้งแต่ NCP (Network Control Protocol) และล่าสุดเป็น TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)

จากเครือข่ายแวน (wide-area computer network) ระบบแรก ที่เกิดในปี 2508 (1965) เป็นการต่อคอมพิวเตอร์ TX-2 ในแมสซาชูเซตส์ เข้าไปควบคุม เรียกใช้งาน คอมพิวเตอร์ Q-32 ในแคลิฟอร์เนีย เชื่อมต่อกันด้วยระบบ เซอร์กิตสวิชชิง ผ่านสายโทรศัพท์ ความเร็วต่ำ (dial-up telephone line) ซึ่งมีความเร็วไม่เพียงพอ ทำให้ต้องพัฒนาเทคโนโลยี ใหม่ที่สำคัญยิ่ง ขึ้นมาทดแทน ช่วยให้คอมพิวเตอร์ต่างระบบคุยกันรู้เรื่อง คือ "แพ็คเก็ตสวิชชิง" (packet switching)

เปรียบเทียบหลักการของแพ็คเก็ตสวิชชิง เหมือนกับการขนส่ง จรวดสำรวจอวกาศขนาดยักษ์ ใหญ่ ยาว (ซึ่งต้องใช้รถขนาดใหญ่ ขับเคลื่อนช้าอย่างระมัดระวัง ครอบครองถนนใหญ่ และถ้าหากกระทบกระเทือนมากๆ อาจทำให้จรวดพัง ต้องตั้งต้นส่งใหม่) แต่โดยวิธีการถอดแยกออกเป็นชิ้นส่วนเล็กๆ ใส่ซอง จ่าหน้าปลายทางผู้รับ ระบุต้นทาง ระบุตำแหน่ง เพื่อสะดวกในการประกอบกลับคืน แล้วส่งให้จรวดยาน (ถ้าเป็นอินเทอร์เน็ตยุคสอง ก็เปรียบได้กับมอเตอร์ไซด์) หลายคัน ต่างวิ่งไปยังจุดหมาย ซึ่งปลายทางมีหน้าที่ รวบรวม จัดลำดับ คืนรูป กลับสู่สภาพเดิม ทำให้ถนนเส้นเล็กสายเดียว สามารถใช้ส่งข้อมูล พร้อมกัน ได้หลายอย่าง และถึงปลายทางได้หลายที่ ไม่ถูกจับจองใช้งาน ด้วยพาหนะใหญ่เพียงคันเดียว โปรโตคอลใหม่นี้ สามารถส่งแพ็คเก็ตข้อมูล ผ่านทางสายโทรศัพท์, สายเช่าเฉพาะ, สัญญาณวิทยุ หรือผ่านดาวเทียมก็ได้

ด้วยทุนสนับสนุน จาก ดาร์พาเน็ต ให้กับ บริษัทบีบีเอ็น (BBN: Bolt Beranek & Newman, Inc.) นำโดย บ็อบ คาห์น (Bob Kahn) ได้ติดต่อ วินท์ เซิร์ฟ (Vint Cerf) จากสแตนฟอร์ด (Stanford) ให้มาร่วมกันพัฒนา ได้ออกมาเป็น "รายงานของเซิร์ฟ/คาห์น" (Cerf/Kahn paper) เกี่ยวกับโปรโตคอล TCP พัฒนาต่อมาเรื่อยๆ และเปลี่ยนผู้ดูแลเป็น วินท์ เซิร์ฟ (Vint Cerf) จากสแตนฟอร์ด (Stanford), เรย์ ทอมลินสัน (Ray Tomlinson จาก BBN) และ ปีเตอร์ เคิร์ลสไตน์ (Peter Kirstein จาก UCL) จนได้มาเป็น TCP/IP (โดยถือเอา วันที่ 1 มกราคม 2526 (1983) เป็นวันสำคัญ ที่ทำการการโอนย้ายจากโปรโตคอล NCP)

ความแพร่หลายของระบบเครือข่ายท้องถิ่น หรือแลน (LAN: Local Area Network) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และ เวิร์คสเตชัน (workstation) ส่งผลให้เกิด เทคโนโลยี อีเทอร์เน็ต (Ethernet technology) ในปี 2516 (1973) พัฒนาโดย บ็อบ เม็ทคาลเฟ (Bob Metcalfe) แห่ง ซีร็อกซ์ พาร์ก (Xerox PARC) ช่วยให้ระบบเครือข่าย ขยายขนาดใหญ่มากขึ้น ซึ่งมีการแบ่งขนาดของระบบเป็น คลาส (Class) ต่างๆ และใช้ระบบหมายเลขไอพี (IP) แทนเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น 255.255.0.0 ซึ่งไม่เพียงพอ ทำให้เกิดการ ประดิษฐ์คิดค้นระบบ โดเมนเนม (DNS: Domain Name System) โดย พอล มอคคาเพทริส (Paul Mockapetris แห่ง USC/ISI) เช่น "www.cisco.com" และจากขนาดที่ขยาย ใหญ่โตขึ้นเรื่อยๆ ของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นตัวกระตุ้นให้ต้องพัฒนาปรับปรุง อุปกรณ์ เราเตอร์ (router)

จวบจนกระทั่งปี 2528 (1985) ระบบอินเทอร์เน็ต ถือเป็นเทคโนโลยีที่ ฮอตฮิต สมบูรณ์พร้อม รองรับ การใช้งานด้านการสื่อสาร แพร่ขยายไปในวงกว้าง ทั้งนักวิจัย นักพัฒนา และบุคคลทั่วไป ไม่จำกัด เฉพาะการทหารเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งาน อีเมลล์ (e-mail) เวิร์ลไวด์เว็บ (www) แชท (chat) ฯลฯ ในปัจจุบัน<sup>1</sup>

---

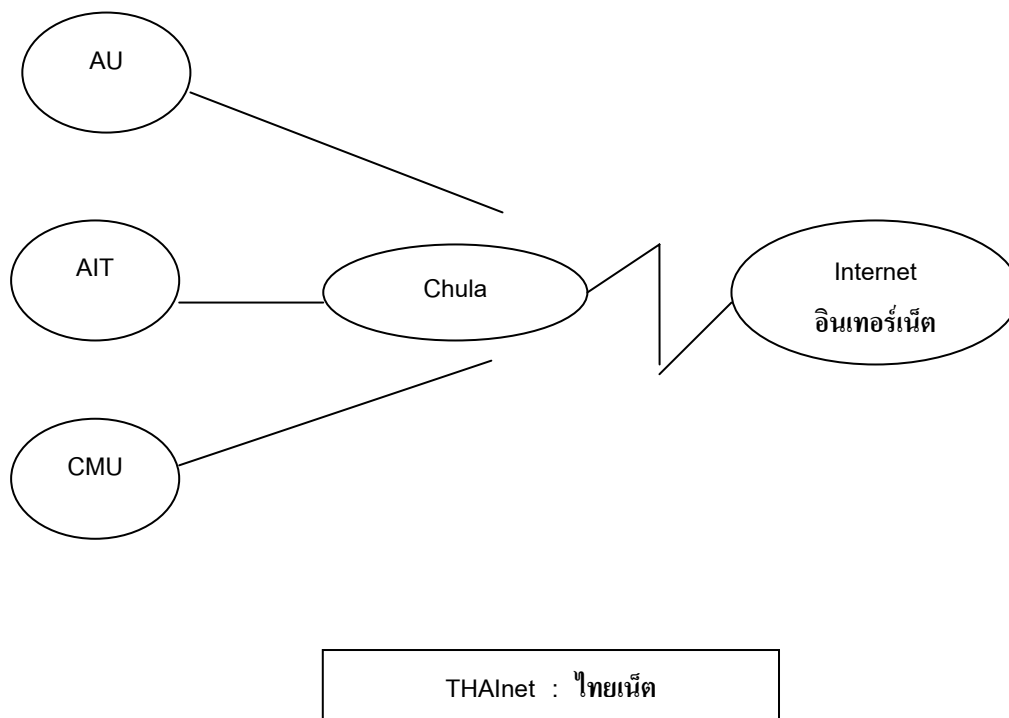
<sup>1</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มี.ค.2549 <http://www.tscomputer.co.th/KNetwork1.0.php>

## อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

ประเทศไทยได้ติดต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะการใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบแลกเปลี่ยนถึงเมลล์นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 สถาบันที่ติดต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในลักษณะดังกล่าว คือ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ (PSU) และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชียสถาบันเอไอที (AIT) การติดต่อกับอินเทอร์เน็ตของทั้งสองสถาบันเป็นการใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์โดยความร่วมมือกับประเทศออสเตรเลียตามโครงการ IDP ซึ่งเป็นการติดต่อเชื่อมโยงเครือข่ายด้วยสายโทรศัพท์ จนกระทั่งปี พ.ศ.2531 มหาวิทยาลัยวอชิงตัน วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ยื่นขอที่อยู่อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยได้รับที่อยู่อินเทอร์เน็ต sritrang.psu.th ซึ่งนับว่าเป็นที่อยู่อินเทอร์เน็ตแห่งแรกของประเทศไทย ต่อมาปี พ.ศ.2534 บริษัท DEC (Thailand) จำกัด ได้ขอที่อยู่อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในกิจของบริษัท โดยได้รับที่อยู่ อินเทอร์เน็ตเป็น dec.co.th โดยคำที่ “th” เป็นส่วนที่เรียกว่า โดเมน (domain) ซึ่งเป็นส่วนแสดงโซนของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยคำว่า “th” เป็นรหัสที่ย่อมาจากคำว่า Thailand

ปี พ.ศ. 2535 นับว่าเป็นปีที่อินเทอร์เน็ตเข้ามาในประเทศไทยอย่างเต็มตัว กล่าวคือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้จัดตั้งเครือข่ายและได้เช่าสาย “ลีสไลน์” (leased line) ซึ่งเป็นสายความเร็วสูงเพื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่าย “ยูยูเน็ต” (UUNET) ของบริษัท ยูยูเน็ตเทคโนโลยี จำกัด (UUNET Technologies Co.Ltd.) ซึ่งตั้งอยู่ที่มลรัฐเวอร์จิเนียประเทศสหรัฐอเมริกา การเชื่อมต่อในระยะเริ่มแรกทำโดยลีสไลน์ความเร็ว 96 bps (bps : bit per second) ปัจจุบัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ขยายเครือข่ายโดยตั้งชื่อว่า “จุฬานีต” (ChulaNet) และได้ปรับปรุงความเร็วของลีสไลน์ จาก 9600 bps ไปเป็นความเร็ว 64 kbps และ 128 kbps ตามลำดับ ในปีเดียวกันได้มีสถาบันการศึกษาหลายแห่งได้ขอเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผ่านจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสถาบันการศึกษาเหล่านี้คือ สถาบันเอไอที (AIT)

มหาวิทยาลัยมหิดล (MU) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL) และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญบริหารธุรกิจ (AU) โดยเรียกเครือข่ายนี้ว่าเครือข่าย “ไทยเน็ต” (THAI-net) ในปัจจุบันเครือข่ายไทยเน็ตประกอบด้วยสถาบันการศึกษาเพียง 4 แห่งเท่านั้น ส่วนใหญ่ย้ายการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตโดยผ่านเนคเทค (NECTEC) หรือศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ดังนั้นเครือข่ายไทยเน็ตจึงมีขนาดเล็กดังแสดงไว้ในรูปที่ 1.1 จึงนับว่าเครือข่ายไทยเน็ตเป็นเครือข่ายที่ “เกตเวย์” (gateway) หรือประตูสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแห่งแรกของประเทศไทย



ภาพประกอบ 1 แผนภาพแสดงเครือข่ายไทยเน็ตที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์กลาง

ปี พ.ศ. 2535 เช่นกันเป็นปีที่เริ่มต้นของการจัดตั้งกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการศึกษา และวิจัยโดยมีชื่อว่า “เอ็นดับเบิลยูจี” (MWG : NECTEC E – mail Working Group) โดยหน่วยงานของ รัฐที่มีชื่อว่า “ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ” หรือ “เนคเทค” (NECTEC : National Electronic and Computer Technology Center) สังกัดของกระทรวง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในสมัยนั้น กลุ่มเอ็นดับเบิลยูจีได้จัดตั้งเครือข่ายชื่อว่า “ไทยสาร” (Thai Social/scientific Academic and Research Network) สำหรับเครือข่ายไทยสารได้รับการพัฒนามาตั้งแต่ปี พ..2531 โดยสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL) ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยเกี่ยวกับระบบเครือข่ายและองค์กรสำคัญๆ ในประเทศไทยเข้าด้วยกัน โดยจะมีเนคเทคเป็นศูนย์กลางการดำเนินงาน การเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ระหว่างกันเช่นนี้เพื่อการ ติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน ซึ่งเนคเทคได้สนับสนุนการจัดตั้งกลุ่ม NEWgroup (NECTEC E –mail Working Group) ในปี พ.ศ.2534 โดยมีวัตถุประสงค์ในการเชื่อมโยง คอมพิวเตอร์โดยวิธี “จดหมายอิเล็กทรอนิกส์” (Electronic mail or E- mail) ในตอนแรกกลุ่ม NEWgroup ประกอบด้วยสมาชิกจากสถาบันการศึกษาจำนวน 8 แห่งได้แก่ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย สถาบันเอไอที มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สถาบันพัฒนาบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตหาดใหญ่

และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นต้น ต่อมากลุ่ม NEWgroup ได้ เปลี่ยนชื่อย่อเป็น “เอ็นดับเบิลยูจี” ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ในตอนเริ่มแรกของการพัฒนาระบบเครือข่ายของไทยสารเป็นการติดต่อเชื่อมโยงโดยอุปกรณ์เชื่อมต่อชนิดที่เรียกว่า “โมเด็ม” (modem)

โดยเชื่อมต่อด้วยระบบ “ยูยูซีพี” (UUCP :Unix to Unix Copy) ซึ่งต่อมาได้เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านเกตเวย์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ.2536 และในปัจจุบันเครือข่ายไทยสารได้เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยเชื่อมโยงกับเครือข่าย “ยูยูเน็ต” ของบริษัท ยูยูเน็ตเทคโนโลยี จำกัด ซึ่งตั้งอยู่ที่มลรัฐเวอร์จิเนียประเทศสหรัฐอเมริกาโดยเช่าลีสไลน์ขนาดความเร็ว 64 kbps จึงนับว่าเครือข่ายไทยสารเป็นเกตเวย์สู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแห่งที่สองของประเทศไทย ปัจจุบันเครือข่ายไทยสารเชื่อมโยงกับสถาบันต่าง ๆ มากกว่า 30 แห่ง โดยมีสถาบันการศึกษาและองค์กรของรัฐเป็นสมาชิกเครือข่ายจำนวนมาก<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> ดร.วิทยา เรืองพรวิสุทธ์. (2531). คู่มือการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต. หน้า 9-13.

## 2. ความหมายของเกมออนไลน์

คำว่าเกมออนไลน์ เกมออนไลน์นั้น สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

ประเภทแรก เป็นเกมคอมพิวเตอร์หรือที่ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เรียกกันติดปากว่า"เกมกล่อง"ที่มีขายตามห้องตลาดทั่วไป เพียงแต่ว่าตัวเกมนั้นจะมีคุณสมบัติอยู่อย่างหนึ่งคือ นอกจากจะสามารถนั่งเล่นคนเดียวอยู่ในบ้านแล้วยังสามารถเล่นออนไลน์ไปเล่นกับบุคคลอื่นๆที่อาจจะรู้จักหรือไม่รู้จักก็ได้ทั่วโลกผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือไม่ก็เล่นผ่านเครือข่ายระบบแลน แต่ระบบเกมก็ยังมีข้อจำกัดอยู่ก็คือ เซิร์ฟเวอร์ที่ให้เล่นกันนั้น เกม 1 ชุดสามารถเล่นพร้อมกันได้ 8 -12 คน อย่างนี้เป็นต้นเนื่องจากเป็นเซิร์ฟเวอร์ที่มีขนาดเล็กเหมือนกับแบ่งห้องเกมให้ซอยออกเป็นห้องย่อยๆ ใครเป็นเจ้าของห้องก็เชิญชวนให้ชาวบ้านมาร่วมเล่นด้วย

ประเภทที่สอง เป็นเกมที่มีการพัฒนาออกมาเพื่อให้เล่นเกมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ กล่าวคือผู้เล่นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อสามารถเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ของเกมเหล่านั้น ในช่วงแรกของการพัฒนาเกมทีออกมาก็ยังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก เพราะมีปัญหาในเรื่องความเร็วของการรับส่งข้อมูล กับคนเล่นมากๆ เกมก็เลยออกมาแบบกระตุกและ แสงก็บ๊าง แต่พอผ่านไประยะหนึ่ง ทางผู้ผลิตก็ได้แก้ปัญหาเหล่านี้ขึ้นมา ด้วยการไ้ระบบเซิร์ฟเวอร์รุ่นใหม่ที่สามารถรองรับการทำงานกับกลุ่มคนเล่นขนาดใหญ่ที่มีอยู่ทั่วโลกได้ โดยที่เล่นเกมไปแล้ว ตัวเกมสามารถเล่นได้อย่างลื่นไหล ไม่กระตุก อย่างที่เคยเป็นอีกต่อไป

## 3. ธุรกิจเกมออนไลน์และผลกระทบของเกมออนไลน์

เป็นระยะเวลาานกว่า 15 ปีแล้ว ที่เกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาในประเทศไทย โดยในอดีตวีดีโอเกมนั้นได้รับความนิยมมาก่อนเกมคอมพิวเตอร์ จากสถิติของกรมศุลกากรว่าในปีหนึ่ง ๆ นั้นไทยเรานำเข้าวีดีโอเกมทั้งหมดคิดเป็นมูลค่า 100 กว่าล้านบาท ไม่รวมประเภทที่นำเข้าชนิดหลบหนีภาษี แต่มาในระยะ 2 - 3 ปีที่ผ่านมา เกมที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ก็ได้รับความนิยมแพร่หลายในหมู่เยาวชนคนไทย ปัจจุบันมีผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ป้อนตลาดทั่วโลกมากกว่า 100 ค่าย(ที่มา:กระแสทรรศน์ ฉบับที่ 133,13 ตุลาคม 2538) แต่สำหรับในประเทศไทยที่ทำการตลาดทางด้านซอฟต์แวร์ยังมีอยู่ค่อนข้างน้อย เพราะตลาดหลักอยู่ที่ตัวเครื่องคอมพิวเตอร์มากกว่า

ต่อมาเกมคอมพิวเตอร์จากที่เคยเล่นเพียง 1-2 คน ก็ได้มีการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นกันได้หลาย ๆ คนพร้อมกัน หรือที่รู้จักกันว่าเกมออนไลน์ รูปแบบของการให้บริการเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเริ่มเกิดขึ้นในประเทศไทย และทำให้เห็นว่าธุรกิจเกม มีแนวโน้มที่จะให้ผลประโยชน์มหาศาล และเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่เคลื่อนย้ายเงินของเด็กจากเกมที่เล่นแบบคนเดียวข้างเกมกด วีดีโอเกม หรือเกมที่เล่นคนเดียวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ มาสู่การเล่นแบบหลายคนพร้อม ๆ กัน และเกมออนไลน์ก็เริ่มเป็นที่นิยมมากที่สุดเมื่ออ่านอินเทอร์เน็ตขยายตัวอย่างมาก และรวดเร็ว

เพราะเกมออนไลน์เป็นเกมที่สามารถเล่นกันได้หลายคนพร้อมกัน ทำให้การเล่นเกมนออนไลน์มีความสนุกสนานมากกว่าเกมที่เล่นคนเดียวเพียง 1-2 คน การขยายตัวของฐานผู้เล่นเกมออนไลน์จึงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และครอบคลุมทั่วโลก โดยเจ้าของตลาดเกมก็คือโปรแกรมเมอร์จากสหรัฐอเมริกา ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมเหล่านี้ และคาดว่าตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกมีมูลค่าสูงถึง 2,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐอเมริกา ในปี 2545 และจะเพิ่มขึ้นเป็น 12,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐอเมริกาในปี 2549<sup>3</sup>

ส่วนจุดเริ่มต้นของธุรกิจเกมออนไลน์เหล่านี้ หรือเกมบนอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนั้น เริ่มขึ้นเมื่อมีผู้ให้บริการเกมอย่างน้อย 2 ราย คือ บริษัทอินเทอร์เน็ตคอตคอมซึ่งเจ้าของเป็นชาวเกาหลีที่มาลงทุนธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย และบริษัทเจ.เอส.อินเทลลิเน็ต เป็นบริษัทร่วมทุนระหว่างเจ.เอส.อินเทลลิเน็ตกับบริษัทจัสมิน ไชเบอร์เวอร์คในสัดส่วนหุ้นระหว่าง 80% และ 20% ตามลำดับ เป็นผู้นำในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งโอกาสที่จะประสบความสำเร็จในธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีค่อนข้างมาก เพราะเนื่องจากอดีตประเทศไทยแทบจะไม่มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์เลย เท่าที่มีอยู่โดยมากจะเป็นการให้บริการเกมโดยการขายซอฟต์แวร์ และ License เกมให้กับผู้เล่นเกมทั่วไป และผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จะเป็นการให้บริการเกมเพียงในระบบเน็ตเวิร์กภายในร้านหรือระบบ LAN (Local Area Network) ซึ่งในปัจจุบันมีผู้นำเข้าเกมออนไลน์หลายบริษัท เช่น บริษัทพี.เอ็ม.มีเดีย จำกัด ผู้ได้รับสิทธิ์ให้บริการเกมออนไลน์ชื่อดัง “แร็คนาร์็อค” ในประเทศไทย จากบริษัทเอเชียซอฟท์ จำกัด บริษัทจัสซันเดย์ ไชเบอร์เนชั่น จำกัด ผู้ได้รับลิขสิทธิ์ให้บริการเกมออนไลน์ King of King and Fairly land ในประเทศไทย จากบริษัท Lager Internet Inc. จากประเทศไต้หวัน, บริษัทวอแรกซ์ที่ให้บริการเกม เอ็น – เอจ, บริษัท Nc-True ผู้ให้บริการเกม ดินเนจ จากประเทศเกาหลีใต้

สำหรับตัวอย่างเกมออนไลน์ ซึ่งกำลังได้รับความนิยมโดยเฉพาะ “แร็คนาร์็อค” เป็นเกมออนไลน์ ที่มีต้นกำเนิด หรือแบบฉบับอยู่ที่ประเทศเกาหลี จากนั้นก็แพร่หลายไปยังประเทศต่าง ๆ เปิดตัวครั้งแรกประมาณปี 2544 ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในไทยช่วงปี 2545 – 2546 ที่ผ่านมา เมื่อเดือนกันยายน 2545 พบว่ามีผู้มาลงทะเบียนสมัคร 600,000 กว่าคน โดยยอดผู้เล่นแต่ละวันมีมากถึง 300,000 คน เพราะลักษณะของเกมมีพื้นฐานแนวคิดเป็นตะวันออก ซึ่งทั้งเกาหลีและไทยต่างมีวิถีชีวิตที่ใกล้เคียงกัน ในขณะที่เกมออนไลน์เกมนี้จะมีกลิ่นอายของความเป็นเอเชีย รวมทั้งยังให้ความรู้สึกเป็นไทยด้วยการใช้เนื้อเรื่องที่สนุกสนาน ภาพกราฟฟิกที่สวยงามและตัวละครน่ารัก โดยพัฒนามาจากเทคโนโลยี 3 มิติ

<sup>3</sup> ตลาดเกมออนไลน์. (16 กรกฎาคม 2546). กระแสทรรศน์. ฉบับที่ 1452,

จากสถิติในประเทศเกาหลี พบว่า มีผู้สนใจเข้ามาลองเล่นในเกาหลีถึง 2 ล้านคน ส่วนในญี่ปุ่นก็มีผู้สนใจเข้ามาลองเล่นกว่า 350,000 คน หรือแม้แต่ทางฝั่งทวีปยุโรป และอเมริกาที่มีมากถึง 500,000 คน และถ้านับแบบทั่วโลกเกมออนไลน์เกมนี้มีผู้เข้ามาลองเล่นกว่า 2.7 ล้านคนการที่สามารถเปิดออกไปสู่โลกภายนอกอย่างการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ก็จะช่วยให้เครื่องเล่นเหล่านี้มีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาเทคโนโลยีการเล่นเกมนี้อันนี้ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมนี้ได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน

โดยหากวิเคราะห์เกมออนไลน์ อย่างเช่น เกมแร็กนาร์็อกนี้ วิธีการเล่นเกม คือ เข้าอินเทอร์เน็ตไปยังเว็บไซต์ของ [www.ragnarokonline.com](http://www.ragnarokonline.com) เพื่อลงทะเบียนสมัครเข้าเป็นผู้เล่น โดยต้องกรอกเลขบัตรประจำตัวประชาชนในการสมัครด้วย และจะได้หมายเลขประจำตัวผู้เล่นรวมทั้งรหัสผ่าน จากนั้นก็โหลดโปรแกรมของเกมมาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ก็สามารถเล่นได้ จุดเด่นของเกมแร็กนาร์็อกอยู่ที่การออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมง ไม่ว่าจะตื่นขึ้นมาตอนไหนเราสามารถเข้าร่วมเกมได้ทันที ทุกคนพูดคุยกันเป็นภาษาไทยด้วย ทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่ตลอดเวลา หลายคนจึงเปรียบเทียบเกมแร็กนาร์็อกเป็นสังคมออนไลน์ที่เหมือนเป็นอีกโลกหนึ่ง เพราะเกมนี้ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เป็นตัวของตัวเอง โดยสามารถเลือกเป็นตัวละคร แบ่งเป็นอาชีพต่าง ๆ ได้ตามใจชอบ ไม่ว่าจะเลือกเป็นฝ่ายธรรมะ เช่น นักบวช พ่อค้า หรือฝ่ายอธรรม เช่น โจร นักดาบ เป็นต้น สามารถเปลี่ยนชุดแต่งตัวให้กับตัวละครได้ด้วย คล้ายกับการเล่นตุ๊กตา โดยแต่ละอาชีพในเกมนั้น จะมีพลังและคุณสมบัติที่แตกต่างกัน เนื้อเรื่องจะดำเนินไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันจบสิ้น ซึ่งผู้เล่นจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อเก็บเงินหรือ อาวุธ และยกระดับความสามารถของตัวละคร ความสนุกของเกม จึงอยู่ที่ผู้เล่นสามารถพูดคุยกันได้ คล้าย ๆ กับการเล่น Chat ทางอินเทอร์เน็ต เปรียบเสมือนว่าเราเอาตัวตนความรู้สึกนึกคิด ไปใส่ในตัวละคร คล้ายภาพเวลาอ่านการ์ตูน โดยการคุยกันของตัวละครในเกม ส่วนใหญ่จะเป็นการถามทาง การขอความช่วยเหลือ เมื่อเจอปัญหาในเกม และรวมไปถึงการซื้อขายของขณะเดียวกัน

หากผู้เล่นคนไหนฆ่าศัตรูและเก็บอาวุธได้มากก็จะเลื่อนขั้นเป็นระดับสูง พร้อมกับได้รับมงกุฏ และอาวุธที่มีประสิทธิภาพเป็นรางวัล คนที่ได้ชื่อว่าเซียนเกมหรือคนที่เล่นเกมด้วยกันเรียกขานกันว่า “เทพ” จะมีการนำรางวัลที่ได้รับในเกมดังกล่าวมาประกาศขายให้ผู้เล่นใหม่ที่สนใจ โดยใช้เงินจริงซื้อขาย ซึ่งกลุ่มผู้ซื้อขายจะนิยมใช้วิธีติดต่อผ่านทางอินเทอร์เน็ต อีเมล โดยแลกเปลี่ยนเบอร์บัญชี เงินฝาก หรือติดต่อผ่านทางเว็บไซต์ เฉพาะของสมาชิกในกลุ่ม สินค้าที่ขายได้จะเป็นอาวุธชั้นดี และของใช้ต่าง ๆ ภายในเกม ราคาเริ่มตั้งแต่หลักร้อยจนถึงหลายพันบาท ที่มีราคาแพงที่สุดคือมงกุฏ ที่ได้จากการฆ่าหัวหน้า โดยส่วนใหญ่ผู้ที่ซื้อจะเป็นคนที่คลังคลังเกม โดยอยากมีไว้รอดคนอื่นๆ ในเกม<sup>4</sup> เป็นต้น

---

<sup>4</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มี.ค.2549 <http://www.mcot.or.th/bookworld/Show.asp?qNo=126&NewsType=3>

นอกจากนี้ เทคโนโลยีที่ใช้สร้างสรรค์เกมออนไลน์ในปัจจุบันก็มีการลงทุนกันมากขึ้นเพื่อสร้างเนื้อหาที่สวองงามและดึงดูดใจผู้เล่น เพื่อสร้างความประทับใจให้เกิดกับผู้เล่นได้มากที่สุด นอกจากเกมเร็กนาร์็อค ซึ่งมีคนเล่นแพร่หลายมากที่สุด ในขณะนี้ ก็ยังมีเกมใหม่ ๆ ที่มีกราฟฟิกที่สวองงาม เช่น ลินเนจ 2 ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ 3 มิติ ที่มีกราฟฟิกที่สวองงาม โดยมีแนวโน้มที่ผู้เล่นให้ความสนใจมากขึ้น

จากที่กล่าวมาแล้ว การแพร่หลายจากการเปิดรับสื่อบันเทิงเกมออนไลน์ ที่ต่างวัฒนธรรมเข้ามาจึงส่งผลกระทบต่อเยาวชน และสังคมของประเทศไทยจำนวนมาก โดยบรรดาเกมต่าง ๆ เช่น เร็กนาร์็อค ในกลุ่มผู้เล่นประมาณ 15 – 25 %<sup>5</sup> อาจจะเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะขาดความพร้อมทางอารมณ์ ที่จะใช้วิจารณญาณว่าควรแบ่งเวลาเล่นเท่าไร ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีปัญหาทางจิตเวช ทำให้กลุ่มเสี่ยงนี้มีการเล่นที่ต้องการเอาชนะอยู่ตลอดเวลา จำนวนกลุ่ม ดังกล่าว จะสร้างปัญหาที่รุนแรงขึ้นได้

ในแง่ผลกระทบ ที่ผ่านมามีการมองว่าเกมออนไลน์เป็นทั้งผลดีและผลเสียโดยผลดีของการเล่นเกม เช่น การพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก การสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างสายตากับกล้ามเนื้อแต่ต้องเลือกใช้ในเวลาที่เหมาะสม โดยการเล่นเกมจะได้ประโยชน์ด้านการรู้จักแบ่งเวลาได้ให้ถูกต้องและยังช่วยผ่อนคลาย โดยเมื่อเล่นเกมสมองจะมีการหลั่งสารเคมีที่มีชื่อว่า “อะดรีนาลีน” เพื่อความสุขสงบให้เกิดความสบายใจหรือคึกคัก ตื่นเต้นเร้าใจ ตึงเครียด เปรียบเทียบกับการดูภาพยนตร์ อาจมีผลดีในการสร้างจินตนาการและความสามารถทางการเขียนเกมเป็นอาชีพ ยิ่งไปกว่านั้นมีการเปิดการแข่งขันหาตัวแทนระดับประเทศไปแข่งขันในระดับสากลต่อไป ในทางกลับกันปัญหาที่สำคัญคือ เล่นแล้วหยุดไม่ได้ ซึ่งคล้ายกับการเสพติด ซึ่งเปรียบเทียบกับการเลียนแบบพฤติกรรม ผลกระทบจากเกมก็เหมือนกับหยุดสารเสพติดในรูปธรรม<sup>6</sup>

ดังนั้น ความน่ากลัวของเกมออนไลน์ที่มีการถกเถียงกัน ความเป็นจริงจึงอาจไม่ได้อยู่แค่ที่ตัวเกม แต่ขึ้นอยู่กับผู้เล่นด้วย โดยเฉพาะข้อถกเถียงถึงความเหมาะสมสำหรับเยาวชนไทยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ถ้าเล่นในระยะเวลาที่ไม่เหมาะสม อย่างเช่น เล่นเกมแบบไม่มีการจำกัดเวลา 5 – 10 ชม.

<sup>5</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มี.ค.2549

<http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.asp?NewsID=200000029575>

<sup>6</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มี.ค.2549

<http://www.bkknews.com//2002/kit/2002kit/2706/center.thml>

ไม่มีการควบคุมดูแลจากผู้ปกครองก็จะเป็นปัญหาได้ เกิดปัญหาการมั่วสุม การหนีเรียน ผลการเรียนตกต่ำ การพัฒนาการทางอารมณ์ การพนันการซื้อขายของในเกมเป็นเงินจริง หรือเกิดความคลั่งไคล้อย่างหนัก ถึงขนาดตั้งกระทู้ในอินเทอร์เน็ตเสนอตัวเองแลกกับสิ่งของในเกมจนอาจก่อให้เกิดปัญหาการล่อลวงในทางชั่วสาวต่อเด็ก ๆ เหล่านั้น รวมทั้งด้านสุขภาพเมื่ออดหลับอดนอน ร่างกายก็เจริญเติบโตไม่ปกติ เป็นความสนุกบนความทุกข์ของพ่อแม่ กลายเป็นหนึ่งในปัจจัยความเสื่อมของสังคม สิ่งสำคัญสำหรับความบันเทิงของเด็กจึงขึ้นอยู่กับเวลา แม้แต่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมเร็กร้านหรือคในประเทศไทยยังยอมรับถึงปัญหาการเล่นพนันและการนำสินค้าในเกมมาแลกเปลี่ยนเป็นเงิน ซึ่งสามารถแก้ไขโดยการตรวจสอบแต่ก็ไม่สามารถ ควบคุมได้ โดยปัญหาหลักที่มีการทำผิดกฎหมาย 3 อย่างคือ ใช้คำหยาบหรือคำพูดไม่สุภาพ เล่นพนัน และซื้อขายสินค้าในเกม <sup>7</sup>

ปรากฏการณ์เหล่านี้ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคมไทย นับว่าเป็นปรากฏการณ์ระดับชาติที่น่าสนใจและแปลกใหม่ของการรับสื่อบันเทิงนวัตกรรมใหม่จากต่างชาติ จนเราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า เกมออนไลน์กลายเป็นสังคมวัยรุ่นขนาดใหญ่ในโลกของอินเทอร์เน็ตหรือโลกของเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งปัจจุบันได้พัฒนาคุณภาพให้มีความเหมือนจริงมากขึ้น ทำให้ได้รับการตอบสนองจากผู้เล่นในวงกว้าง จนต้องกล่าวย่ำเตือนว่า เกมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเหล่านี้เป็นสื่อเสพติดชนิดหนึ่ง มีการเปรียบเทียบการติดเกมกับติดยานั่นซึ่งเป็นทางเสื่อมทั้งสองทาง <sup>8</sup> เพราะเป็นการไปยุ่งกับสิ่งที่เป็นอันตรายกับสมองและร่างกาย ซึ่งเราสามารถเปรียบเทียบกับเด็กที่ลองสูบบุหรี่หรือดื่มเหล้าว่า เด็กสามารถควบคุมได้ ขอไปสัมผัสแล้วถอยออกมา หรือเด็กไม่สามารถควบคุมตัวเองได้จนมีอาการหนัก เช่น ถ้าเด็กเล่นนานเกินไปหรือติดเกมอาจส่งผลกระทบต่อการศึกษา รวมไปถึงต้องเสียเงินด้วย มีการศึกษาจำนวนมากที่มุ่งเน้นศึกษาไปที่ผลเสียของการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ โดยที่มุ่งศึกษาประเด็นด้านเนื้อหา ด้านความรุนแรง การพนัน และเรื่องเพศ แม้การศึกษาการเล่นของเด็กจะเน้นหนักไปในการแสวงหาผลกระทบทางด้านลบเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีหลายครั้งที่ผลการศึกษา พบว่า การเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ของเด็กก็มีผลทางด้านบวก เช่น การดึงดูดความสนใจของเด็กเพื่อให้เกิดสมาธิ หากเป็นกรณีเด็กทั่วไปจะมีความสนใจได้ไม่เกิน 45 นาที แต่การเล่นผ่านสื่อกลับให้ผลได้มากกว่า รวมทั้งเกิดผลทางทักษะของการมองเห็นด้วย <sup>9</sup>

<sup>7</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มี.ค.2549 [www.thairath.co.th/2546/lastnews/2003/02/2522003.asp](http://www.thairath.co.th/2546/lastnews/2003/02/2522003.asp)

<sup>8</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มี.ค.2549 อัมพร เบญจพลพิทักษ์, พญ., รองผู้อำนวยการ สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่น, “คำสัมภาษณ์ทางรายการ “ถึงลูกถึงคน” ตอนระเบียบเกมออนไลน์ ภาค 2 โมเดิร์นไนน์ทีวี ,” 5 สิงหาคม 2546

<sup>9</sup> William Strein , Journal of Research and Development in Education (1987):70 - 72

จากเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมด สภาพปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศทางการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อเด็กในสังคมไทยอย่างสูง สื่อคอมพิวเตอร์จึงเป็นทั้งสื่อและอุปกรณ์สำคัญสำหรับเด็กวัยต่าง ๆ ในยุคสังคมข้อมูลข่าวสาร โดยที่คอมพิวเตอร์จัดเป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ซึ่งสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัด ทั้งการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของการศึกษา การติดต่อสื่อสารผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นเด็กนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จะมีอิสระในการเลือกเล่นและมีพฤติกรรมมารยาทชาวต่างชาติแตกต่างไปจากผู้เล่นเกม เนื่องจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ใช่อุปกรณ์กลางที่ทุกคนในบ้านสามารถใช้ได้เหมือนกับเครื่องเล่นวีดีโอเกม การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จำเป็นจะต้องมีความรู้และทักษะบางประการในการควบคุมและปฏิบัติการ และที่น่าสนใจคือ การเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ทำได้หลากหลายสามารถตอบโต้ข้อมูลได้มากกว่าการเล่นบนเครื่องวีดีโอเกม เนื่องจากการใช้แป้นพิมพ์ที่สามารถโต้ตอบข้อมูลต่าง ๆ ได้เสมือนกับการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้จริง ขณะเดียวกันการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลง ทำให้การเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำได้หลากหลายมากขึ้น ในหมู่ของผู้ใช้อาจจะมีรายได้แตกต่างกัน และประการสุดท้ายการเล่นออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ประกอบด้วยผู้เล่นต่างวัยหลายวัย ซึ่งการเล่นสามารถบ่งชี้ระดับการพัฒนาการด้านการเรียนรู้ตามแนวทางของจิตวิทยาพัฒนาการได้ การเลือกเล่นอาจสามารถบ่งชี้ว่าผู้เล่นมีพัฒนาการสมควรแก่วัยหรือไม่ ผู้เล่นแตกต่างกันในวัยพัฒนาการก็ควรจะมีการเล่นที่แตกต่างกันไปด้วย และสุดท้ายการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงสู่ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้ อันเป็นการช่วยให้นักเรียนพัฒนาตนเองสู่วิถีชีวิตในสังคมข้อมูลข่าวสาร

แต่หากเน้นเฉพาะกระแสความนิยมเกมออนไลน์ที่เพิ่งมีขึ้นมาไม่นาน ซึ่งปัจจุบันมองว่าปัญหาที่เกิดขึ้น สื่อเกมมีอิทธิพลมอมเมาเยาวชนหรือไม่ หรือเป็นไปได้ว่าเยาวชนไทยในปัจจุบันอาจแค่หลงไปกับเป็นแพ้นอย่างหนึ่งเท่านั้น ในอนาคตก็จะมีเกมใหม่ ๆ เข้ามาโดยเปลี่ยนแปลงเป็นไปตามเทคโนโลยีการสื่อสาร สิ่งเหล่านี้กลายเป็นประเด็นที่น่าสนใจมากสำหรับคุณนี้

#### **ผลกระทบจากเกมออนไลน์ขยายตัว**

การเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องปัจจัยที่ส่งผลให้ตลาดเกมออนไลน์ขยายตัวมากนั้น เนื่องมาจาก

- เนื้อหาของเกม มีการพัฒนาโดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริงและมีเนื้อหาที่ชวนติดตาม สามารถทำให้ผู้เล่นเกมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมได้ โดยปัจจุบันมีการพัฒนาเกมให้มีการนำตัวละครในภาพยนตร์ หรือคนจริง ๆ มีการจัดทำทางความเคลื่อนไหวออกเป็นกราฟิกแอนิเมชันต่าง ๆ มีการแข่งขันเพื่อชิงรางวัลหรือ คะแนนจากเกม และสามารถเล่นได้กับผู้เล่นอื่น ๆ พร้อมกัน โดยเกมส่วนใหญ่ที่ให้บริการนั้น ได้รับการพัฒนามาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะในแถบเอเชีย คือ เกาหลี ไต้หวัน และญี่ปุ่น ซึ่งมีวัฒนธรรมและความชอบ

ที่ใกล้เคียงกัน ทำให้เกมออนไลน์จากประเทศเหล่านี้ได้รับความนิยมมาก นอกจากนี้ยังมีผู้ประกอบการไทย เริ่มพัฒนาเกมของไทยเพื่อเปิดให้บริการบ้างแล้วจำนวนหนึ่ง

- การขยายตัวของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่มีอายุระหว่าง 10 - 19 ปี ขยายตัวเพิ่มขึ้น ในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนั้น จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) ในปี 2546 ระบุว่า กลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีจำนวนมากที่สุดในกลุ่มอายุระหว่าง 20 - 29 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.8 รองลงมา เป็นกลุ่มอายุ 10 - 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.4 และกลุ่มอายุ 30 - 39 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.9 ตามลำดับ โดยเป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มอายุ 10 - 19 ปี นั้นมีแนวโน้มการเติบโตสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2542 นั้น มีสัดส่วนเพียงร้อยละ 12.5 ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและเพิ่มสัดส่วนขึ้นเป็นร้อยละ 21.4 ในปี 2546 ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากลุ่มเยาวชนนั้นได้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นและมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง และในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนั้นร้อยละ 49 เคยเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ต และมีแนวโน้มว่าจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นนั้นจะส่งผลให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

- ประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพทั้งในด้านความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็ว และการขยายพื้นที่ให้บริการมีความสำคัญต่อการขยายเครือข่ายการเล่นเกมออนไลน์ให้เพิ่มสูงขึ้นโดยครอบคลุมพื้นที่และรองรับผู้เล่นเกมได้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้การพัฒนาจากการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากความเร็วปกติไปสู่การให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (บรอดแบนด์) มาใช้ก็เป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญ โดยจะเห็นได้จากปัจจุบันร้านเกมเน็ตเวิร์ก หรือร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์หลายแห่งเริ่มนำอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมาให้บริการกับลูกค้า เนื่องจากจะสามารถช่วยให้การเล่นเกมออนไลน์มีความสนุกและตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องโดยสารเชื่อมต่อไม่หลุดอีกด้วย โดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ยังจำหน่ายแพ็คเกจสำหรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ในราคาพิเศษสำหรับร้านเกมเหล่านี้

- มีการเปิดให้ทดลองเล่น ในช่วงแรกของการให้บริการนั้น ผู้ให้บริการเกมจะเปิดให้ผู้เล่นทดลองเข้าไปเล่นฟรีสำหรับผู้เล่นทั่วไป เพื่อให้ผู้เล่นเกมเกิดความคุ้นเคยกับเกมที่เล่นก่อน จากนั้นจึงจะเรียกเก็บค่าบริการในภายหลัง การเปิดให้เล่นเกมั้นเท่ากับว่าเป็นการสร้างฐานลูกค้าล่วงหน้า เมื่อผู้เล่นเกมเกิดความชอบในเกมแล้ว ทางผู้ให้บริการก็สามารถหารายได้จากฐานผู้เล่นเหล่านี้ได้

- ค่าบริการไม่สูงมากนัก สำหรับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะต้องต่อเชื่อมคอมพิวเตอร์เข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในอัตรา 5 - 12 บาท ต่อชั่วโมง จากนั้นจึงเข้าไปในเว็บไซต์ของเกม ลงทะเบียนและกรอกรหัสผ่าน ซึ่งจะต้องซื้อจากบัตรเกมหรือเล่นแบบเหมาจ่าย โดยผู้ให้บริการจะจำหน่ายในหลายราคา เช่น 89 บาทเล่นได้

40 ชั่วโมง เป็นต้น หรือโดยเฉลี่ยแล้วจะมีค่าบริการโดยเฉลี่ย 2 บาทต่อชั่วโมง รวมแล้วผู้เล่นจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น 7 - 14 บาท ต่อชั่วโมง หากเล่นเกมเฉลี่ยครั้งละ 2 ชั่วโมง จะคิดเป็นค่าใช้จ่ายครั้งละ 17 - 31 บาทต่อครั้ง (รวมค่าโทรศัพท์ในการหมุนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ครั้งละ 3 บาท) แต่ถ้าผู้เล่นไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้เองที่บ้าน สามารถเล่นได้ทั้งร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้านเกมรวมที่เปิดให้บริการโดยคิดค่าบริการชั่วโมงละ 15 - 30 บาท

### แนวโน้มของการแข่งขันสามารถแบ่งออกได้เป็น

- การแข่งขันทางด้านเนื้อหาของเกม ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะมีการเลือกเฟ้นเกมที่ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เนื่องจากปัจจุบันมีเกมออนไลน์หลากหลายรูปแบบที่เปิดให้บริการ มีทั้งเกมที่เปิดให้บริการฟรี และเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ทำให้ผู้เล่นมีทางเลือกมากยิ่งขึ้นหากเกมที่น่าสนใจมีเนื้อหาที่ถูกต้องใจผู้เล่นแล้ว ย่อมเป็นการดึงดูดให้ผู้เล่นเข้ามาใช้บริการได้มาก

- การแข่งขันทางด้านคุณภาพการให้บริการ โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้ความสำคัญกับการพัฒนาเครื่องแม่ข่ายหรือเซิร์ฟเวอร์ให้บริการเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น สามารถรองรับจำนวนผู้เล่นได้จำนวนมาก และมีความง่ายในการเชื่อมต่อเข้าใช้บริการ

- การแข่งขันทางการตลาด ซึ่งในปัจจุบันเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการมีให้ผู้เล่นได้เลือกเล่นหลากหลายการทำตลาดโดยการโฆษณาประชาสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จของธุรกิจ และเพื่อเป็นการสร้างความต้องการให้กับผู้เล่นเกมเกิดความสนใจและเข้ามาร่วมเล่นเกม ซึ่งนอกจากผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะเปิดให้บริการฟรีในช่วงแรกแล้ว ยังมีการแจกของรางวัลสำหรับผู้เล่น หรือจัดการแข่งขันในเกมชิงรางวัลทั้งในรูปแบบของเงินสด และของรางวัลอื่น ๆ เช่น รถยนต์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ยังขยายตลาดการให้บริการออกไปในพื้นที่ต่างจังหวัด โดยเฉพาะตามจังหวัดใหญ่ๆ ในแต่ละภูมิภาค หลังจากที่ผ่านมามีผู้เล่นมักจะกระจุกตัวอยู่เฉพาะในตลาดกรุงเทพฯ โดยร่วมกับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ของท้องถิ่นเปิดให้บริการกับลูกค้าและจัดรายการส่งเสริมการขายร่วมไปด้วย

- การแข่งขันทางด้านบริการหลังการขาย ทั้งนี้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการดึงดูดลูกค้าที่ใช้บริการกับตนเองให้นานที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการจะระบบคอลเซ็นเตอร์เพื่อตอบคำถามที่เกี่ยวกับเกม การจัดรายการคืนกำไรให้กับลูกค้าเก่า ด้วยการจัดส่งบัตรเติมเงินเพื่อชิงโชค และการจัดทำระบบลูกค้าสัมพันธ์หรือ ซีอาร์เอ็ม เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้บริการของลูกค้าและนำข้อมูลมาใช้เพื่อการบริหารงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการเติบโตของจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย ได้ส่งผลไปยังธุรกิจต่อเนื่องอีกหลายธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้านเกมเน็ตเวิร์ก ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต ธุรกิจจำหน่ายเครื่องคอมพิวเตอร์

ธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่หรือสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตสำหรับบุคคลทั่วไป และเรียกเก็บค่าบริการจากการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายชั่วโมง ซึ่งกลุ่มของผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต มีทั้งกลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษา กลุ่มคนวัยทำงาน และกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศโดยปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดความสำเร็จของธุรกิจคือ ทำเลที่ตั้ง ราคาค่าบริการ คุณภาพของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต รูปแบบร้านอินเทอร์เน็ตเริ่มแรกจะเป็นแหล่งให้บริการอินเทอร์เน็ตควบคู่กับบริการอื่น เช่น ร้านอาหาร ร้านเครื่องดื่ม ต่อมากลายเป็นร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียวมากขึ้น ซึ่งการลงทุนร้านอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันลดลงมากเมื่อเทียบกับ 2-3 ปีที่ผ่านมา เนื่องจากภาวะการแข่งขันที่รุนแรง ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตลดลงอย่างรวดเร็ว รายได้ที่ได้รับไม่เพียงพอ ทำให้การเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้ธุรกิจดำเนินอยู่ได้

เมื่อเกมออนไลน์ได้เข้ามาได้รับความนิยมในประเทศไทย ทำให้ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตปรับเปลี่ยนจากรูปแบบให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว เป็นมาให้บริการเกมออนไลน์ด้วย ทำให้ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีแนวโน้มดีขึ้นอีกครั้ง แต่ภาวะการแข่งขันก็ทวีความรุนแรงขึ้นด้วย เนื่องจากเกิดกิจการลักษณะแฟรนไชส์ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือร้านเกมเน็ตเวิร์ก และการขยายตัวของเครือข่ายร้านอินเทอร์เน็ตจากต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาทำตลาดในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น ทำให้ผู้ประกอบการรายย่อยตั้งปรับตัวแข่งขันกับแฟรนไชส์ร้านอินเทอร์เน็ต และร้านเกมคอมพิวเตอร์เหล่านี้

ร้านเกมเน็ตเวิร์ก หรือร้านเกมที่เปิดให้เล่นเกมเพียงอย่างเดียว นับวันจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามหน้าสถานศึกษา เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย และตามศูนย์การค้าต่าง ๆ ซึ่งร้านเกมเน็ตเวิร์กจะเปิดให้บริการโดยที่ผู้เล่นภายในร้านจะสามารถเล่นเกมเดียวกันได้โดยผ่านระบบ LAN แต่ในปัจจุบันเมื่อเกมออนไลน์ได้เข้ามา จำนวนของผู้เล่นเกมก็เพิ่มมากขึ้นโดยผู้เล่นเกมไม่ต้องมาเล่นเกมที่ร้านเกม สามารถเล่นเกมได้ภายในบ้านของตัวเอง และสามารถเล่นเกมเดียวกันด้วยกันได้

ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ร้านเกมเน็ตเวิร์กที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นนั้น ได้เป็นตลาดที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตให้ความสำคัญ เนื่องจากมียอดการใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้น และมีปริมาณการใช้อย่างต่อเนื่อง และต้องการความเร็วในการติดต่อสื่อสารมากกว่าเดิม เกิดการแข่งขันกันเพิ่มความเร็วของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของร้านเกมเน็ตเวิร์ก เพื่อความต่อเนื่องในการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงหรือบรอดแบนด์ได้รับความนิยมมากขึ้น โดยมีร้านเกมเน็ตเวิร์ก ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นกลุ่มลูกค้าสำคัญ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มผู้ใช้ตามบ้านที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตแบบขายเป็นชั่วโมงการใช้งาน ซึ่งเพิ่มจำนวนมากขึ้นจากการนำไปใช้เล่นเกมออนไลน์มากขึ้น

#### 4. นโยบายควบคุมเกมออนไลน์

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือกระทรวงไอซีที ในฐานะหน่วยงานกำกับดูแลได้ออกนโยบายแก้ปัญหาเยาวชนติดเกมออนไลน์ คือ

1. การหยุดให้บริการเกมออนไลน์กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตั้งแต่ 22.00 - 06.00 น.
2. ผู้ให้บริการต้องหาวิธีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมต่อเนื่องได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง สำหรับเกมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยพิจารณาจากเลขบัตรประชาชน เพื่อไม่ให้เกิดความเครียดของเด็กจากการเล่นเกม
3. ให้ผู้ประกอบการไปจัดทำซอฟต์แวร์เพื่อตรวจสอบเลขประจำตัว หรือ ไอดีของผู้เล่นเกมเดียวกันที่ลงทะเบียนใช้ไอดีหลายชื่อ ในการเล่นเกมพร้อมกันในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ได้คะแนนอาวุธ หรือ ของสะสมในเกม รวมทั้งป้องกันการโอนสิทธิการซื้อขาย ห้ามให้มีการโอนแต้มในเกมแบบทางเดียวที่เข้าข่ายการซื้อขายแต้มละเข้าข่ายการพนัน ตามกฎหมาย พ.ร.บ. ว่าด้วยการพนัน พ.ศ.2478 มาตรา 8 ที่ห้ามไม่ให้มีการเสี่ยงโชค หรือเล่นเกมที่สามารถแลกเปลี่ยนของเล่นในเกมให้กลายเป็นเงินได้
4. ผู้ประกอบจะต้องเพิ่มผู้ดูแลหรือเกมมาสเตอร์ ให้พอเพียงกับผู้เล่นที่มีอยู่จำนวน 700,000 ราย โดยที่เกมมาสเตอร์จะจ้องเข้มงวดกับการเล่นเกมมากขึ้น ซึ่งจำนวนเกมมาสเตอร์ที่มีอยู่จำนวน 100 คน หรือประมาณเว็บมาสเตอร์ 1 คน ต้องดูแลผู้เล่นทั้งหมด 7,000 คน ในขณะนี้ไม่เพียงพอกับการควบคุมการเล่นให้อยู่ในกฎ กติกา เล่นมารยาในการเล่น
5. ห้ามเด็กนักเรียนในชุดเครื่องแบบนักเรียนเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
6. ห้ามเล่นการพนัน ,ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในการเล่นเกมส์ออนไลน์

### ความหมายของคำว่า “นโยบายสาธารณะ”

ธอมัส อาร์ ดาย<sup>10</sup> กล่าวว่า “นโยบายสาธารณะคือ สิ่งใดก็ตามที่รัฐบาลเลือกที่จะทำหรือไม่ทำ”

ไอรา ชาร์แคนสกี<sup>11</sup> ได้ให้ความหมายในแง่พฤติกรรมคล้ายกัน ดาย แต่มุ่งพิจารณาถึงบทบาทของรัฐบาลที่มีส่วนในด้านนี้โดยตรง โดยกล่าวว่า “นโยบายสาธารณะหมายถึงกิจกรรมต่างๆ ที่รัฐบาลจัดทำขึ้น เป็นต้นว่า บริหารสาธารณะ การควบคุมกิจกรรมของบุคคลหรือธุรกิจเอกชน การแสดงออกในทางสัญลักษณ์ต่างๆ ตลอดจนการควบคุมกิจกรรมทางการเมืองแบบอื่น ๆ”

เจมส์ อี. แอนเดอร์สัน<sup>12</sup> ให้ความหมายของคำว่า “นโยบายสาธารณะ”ว่า “คือแนวทางปฏิบัติที่รัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐได้กำหนดขึ้นโดยมีเจตนาเพื่อแก้ปัญหา” ซึ่งเป็นไปในการทำงานของเดียวกันกับความคิดของวิลเลียม ซิฟฟิน (William Siffin) และอมร รักษาสัตย์ ที่ว่านโยบายนั้นคือ การสนองตอบต่อปัญหาต่างๆ

เดวิด เอ. อีสตัน<sup>13</sup> ได้ให้ความหมายของคำว่า นโยบายของรัฐ ว่าคือ “การจัดสรรคุณค่าต่าง ๆ ของสังคมที่มีผลบังคับตามกฎหมาย (authoritative allocation of values) และเป็นไปเพื่อสังคมส่วนร่วม ซึ่งเป็นการเน้นเรื่องการจัดสรรคุณค่าต่าง ๆ ของสังคมที่มีผลบังคับตามกฎหมาย ที่ว่ามีผลบังคับตามกฎหมายหมายความว่า หากผู้ใดไม่ปฏิบัติตามก็จะมีผลผิด และที่ว่าเพื่อส่วนรวมนั้นได้แก่การที่รัฐบาลจะทำการเลือกกระทำหรืองดเว้นการกระทำตามค่านิยมและความเชื่อของตน ทั้งนี้ก็เพื่อส่วนรวม ความหมายนี้เป็นไปในทำนองเดียวกับนโยบายของรัฐ ในความหมาย มอร์ตัน ครอลล์ (Morton Kroll) ที่ว่า “นโยบายของรัฐนั้นได้แก่โครงสร้างแห่งคุณค่าและพฤติกรรมต่างๆ ที่เป็นข้อกำหนดหรือข้อบัญญัติของรัฐบาล

<sup>10</sup> Thomas R. Dye (1984), 1

<sup>11</sup> Ira Charkansky (1979). อ้างถึงใน ศุภชัย ยาวประภาษ 2538,2

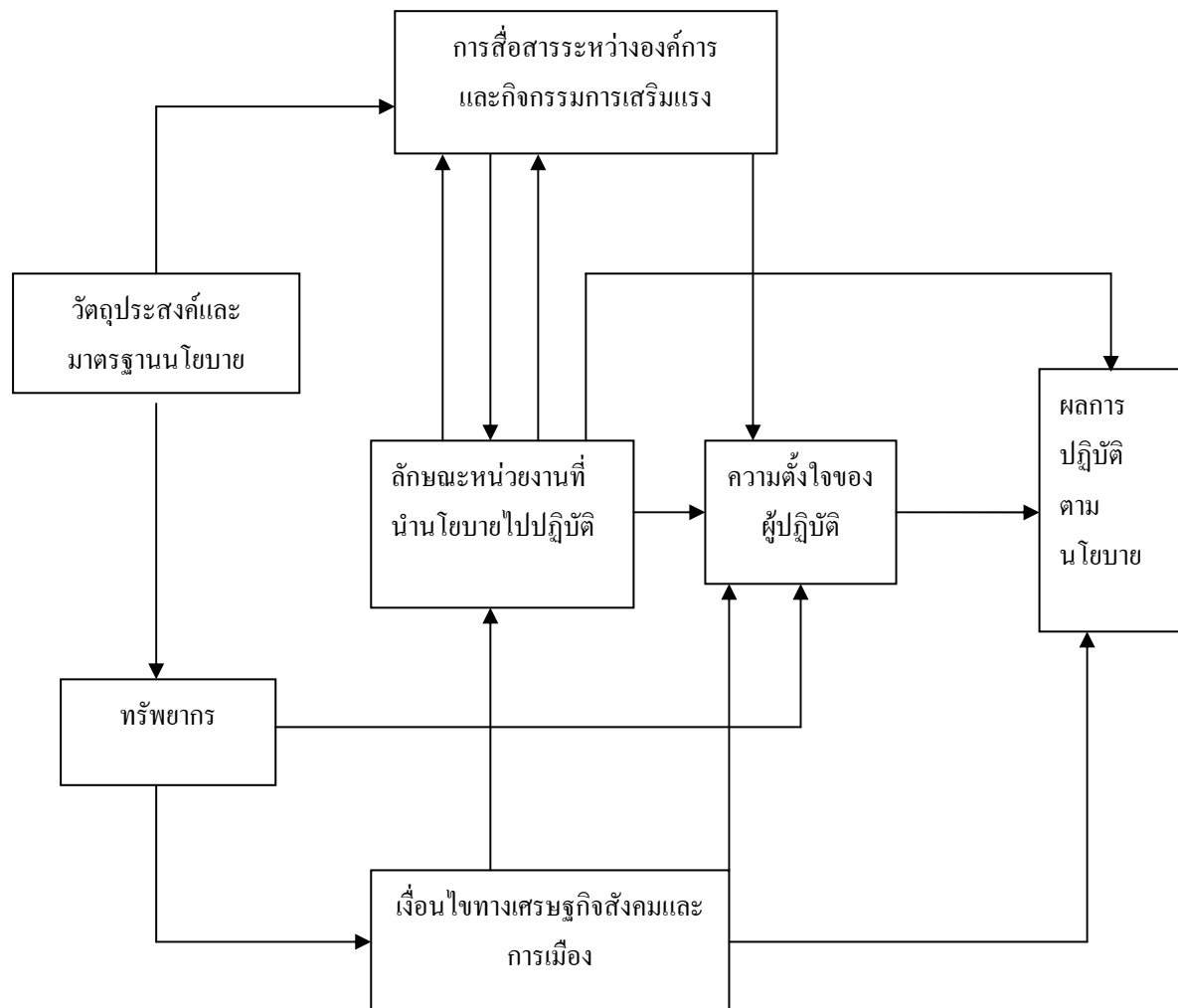
<sup>12</sup> James. E. Anderson (1979), 3

<sup>13</sup> David A. Easton (1965), 110

เท่าที่ได้สำรวจความหมายในทัศนะของนักวิชาการต่างๆอาจกล่าวได้ว่านโยบายสาธารณะ นั้นเน้นเฉพาะนโยบายของภาครัฐบาลซึ่งบ่งบอกถึงแนวทางในการ) ปฏิบัติงานของรัฐบาล หรือ โครงการที่รัฐบาลกำหนดให้มีขึ้นโดยบ่งถึงเป้าหมาย (และ / หรือปัญหาในสังคม) และวิธีการเพื่อให้ บรรลุผล ทั้งนี้เพื่อจะได้เป็นการจัดสรรคุณค่าต่าง ๆ แก่สังคมส่วนรวม ดังนั้น การกำหนดนโยบาย สาธารณะจึงเป็นการกำหนดขอบเขตของรัฐบาลและเขตแดนของหน่วยราชการและองค์การสาธารณะ อื่น ๆ ที่อยู่ในสังกัดภาครัฐบาล

## 5. การนำนโยบายไปปฏิบัติ

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้ตัวแบบกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติของ แวน มิเตอร์ และ เวิน ฮอร์น เป็นตัวแบบที่ประกอบด้วยตัวแปรหกตัว ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างตัวนโยบายกับผลการปฏิบัติตามนโยบายในการวิเคราะห์นโยบาย ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากแผนภาพ ดังนี้



ภาพประกอบ 2 ตัวแบบกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติของ แวน มิเตอร์ และ เวิน ฮอร์น<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Donald S. Van Meter and Carl E. Van Horn, "The policy implementation process: A conceptual framework," *Administration & Society* 6, 4 (February 1975) : 463.

1. วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย (policy standards and objectives) องค์ประกอบพื้นฐานสำคัญในกำหนดการปฏิบัติตามนโยบาย คือ วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย เพราะวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบาย คือ ปัจจัยกำหนดรายละเอียดของเป้าหมายนโยบาย ในบางกรณีวัตถุประสงค์ และมาตรฐานนโยบายโดยตัวของมันเอง เป็นตัวการที่ช่วยให้ง่ายต่อการวัด เช่น จำนวนชิ้นงาน ปริมาณของผู้ได้รับการจ้างงาน ความก้าวหน้าของแต่ละกิจกรรมของโครงการ ทั้งนี้

2. ทรัพยากรนโยบาย (policy resources) ทรัพยากรนโยบาย คือ สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการบริหารนโยบาย ทรัพยากรนโยบายอาจรวมถึง เงินและสิ่งเสริมที่งบประมาณที่กำหนดไว้ในแผนงาน ทรัพยากรเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริม หรือช่วยให้ความสะดวกต่อประสิทธิผลของการนำนโยบายไปปฏิบัติเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ทรัพยากรนโยบายที่เป็นตัวเงินเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะทำให้นโยบายบรรลุผล แต่การนำนโยบายไปปฏิบัติมีความต้องการ ทรัพยากรเสริมอื่น ๆ อีกมาก

3. การสื่อสารระหว่างองค์กร และ กิจกรรมการเสริมแรง (inter-organizational communication and enforcement activities) การสื่อสารระหว่างองค์กร คือ การสื่อสารเกี่ยวกับมาตรฐานงานและวัตถุประสงค์นโยบาย เพื่อให้ผู้นำนโยบายไปปฏิบัติแต่ละหน่วยงานที่รับผิดชอบแผนงาน โครงการมีความรู้ความเข้าใจสอดคล้องกัน หรือจะกล่าวอีกนัยหนึ่ง การสื่อสารระหว่างองค์กร คือ ความต้องการให้ผู้ปฏิบัติเข้าใจตรงกันเกี่ยวกับมาตรฐาน และวัตถุประสงค์นโยบาย

4. ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ (the characteristics of implementing agencies) ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เป็นองค์ประกอบใหญ่ที่มีองค์ประกอบย่อย ๆ หลายประการที่เป็นตัวกำหนดการปฏิบัติตามนโยบาย ได้แก่ สมรรถนะและขนาดของทีมงานในหน่วยงาน ระดับความเข้มข้นของการควบคุมบังคับบัญชาของหน่วยงานย่อยในกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ ทรัพยากรทางการเมืองของหน่วยงาน เป็นต้น

5. เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง (economic ,social and political conditions) องค์ประกอบด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง เคยได้รับการมองว่าเป็นปัจจัยสำคัญในฐานะที่เป็นตัวแปรสภาพแวดล้อมของผลิตผลนโยบาย แม้ว่าองค์ประกอบด้านนี้จะมีผลกระทบอย่างมากต่อกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ

6. ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ (the disposition of implementers) องค์ประกอบห้าประการ ที่กล่าวมาแล้ว จะถูกกลั่นกรองโดยความรู้สึกนึกคิดของผู้ปฏิบัติและจะมีการตอบสนองสามระดับซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความสามารถและความตั้งใจจริงของผู้ปฏิบัติ คือ (1) ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบาย (2)ทัศนคติต่อนโยบาย และ (3) ความเข้มข้นของทัศนคติ

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาบทความ และงานวิจัยในอดีต ที่ผู้วิจัยค้นคว้าได้ส่วนใหญ่เป็นลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับการนำนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ แต่จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกันเป็นบางส่วน ได้แก่ เรื่อง ธุรกิจบนอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สถานการณ์ของธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในปัจจุบัน เป็นต้น

สมยศ แซ่มซ้อย (2541) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง “ธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต : ส่วนทางการค้ายุคใหม่” พบว่าประเทศไทยนั้นการใช้อินเทอร์เน็ตก็เริ่มแพร่หลายมากขึ้นและประเทศไทยก็ติดอันดับ 1 ใน 50 ของประเทศที่ใช้พื้นที่บนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในโลก การทำธุรกิจบนอินเทอร์เน็ตของคนไทยนั้นมีการเติบโตมากในช่วงเศรษฐกิจขยายตัว แต่ช่วงเศรษฐกิจซบเซาการใช้อินเทอร์เน็ตได้ชะลอตัวลงบ้าง อย่างไรก็ตามการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยน่าจะแพร่หลายมากขึ้นกว่าในปัจจุบัน ถ้าหากทางรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถลดค่าบริการเช่าคู่สายโทรศัพท์ซึ่งจะมีผลทำให้ต้นทุนของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตลดลง และผู้ให้บริการจะได้ใช้อินเทอร์เน็ตในอัตราที่ถูกลงทั้งในด้านการใช้งานเพื่อการศึกษาและการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อธุรกิจการค้า

ธวัชชัย เจนประกอบกิจ (2542) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตประเภทบุคคล” พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งจะใช้ประโยชน์จากการค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูล การรับส่งจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งข้อมูลความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ปัญหาส่วนใหญ่ที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตพบ คือ สายสัญญาณหลุดบ่อย การส่งข้อมูลล่าช้า การติดต่อไปยังเว็บไซต์ต่าง ๆ ทำได้ยาก หรือต้องใช้เวลาานาน รายได้ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อทัศนคติทางด้านความเหมาะสมของราคาค่าบริการอินเทอร์เน็ตประเภทบุคคลโดยพบว่า ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จะเห็นว่า ค่าบริการอินเทอร์เน็ตมีราคาสูงเกินไปมากที่สุด ระดับการศึกษา อนุปริญญา-ปริญญาตรี จะใช้งานเฉลี่ยวันละ 1 ครั้ง

ภูริทัต ไพทักษ์ศรี (2542) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง “พฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเลือกซื้อสินค้าและบริการในกรุงเทพมหานคร” พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับธุรกิจอินเทอร์เน็ต แต่ไม่เคยซื้อสินค้าหรือบริการผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเหตุผลส่วนใหญ่เป็นเพราะยังไม่มั่นใจในระบบความปลอดภัยเมื่อมีการชำระเงินด้วยบัตรเครดิต รวมถึงไม่เชื่อมั่นในคุณภาพสินค้า และยังไม่มีความจะเป็นที่จะซื้อสินค้าเหล่านั้นอีกด้วย ดังนั้นผู้ประกอบการควรปรับปรุงผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจประเภทนี้

ศุภณีย์วิชัยกสิกรไทย (2543) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” พบว่า ในปี 2543 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะมีถึง 1.4 ล้านคน เพิ่มจากปี 2542 ถึงร้อยละ 75 แต่หาก

เทียบกับจำนวนประชากรแล้ว พบว่าจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยยังอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำมากเพียงร้อยละ 2.3 สำหรับจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อจำนวนประชากรก็ยังคงอยู่ในอัตราต่ำ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย คาดว่า จำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่มีอายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป จะมีประมาณ 1.4 ล้านเครื่อง หรือประมาณ 23 เครื่อง ต่อประชากร 1,000 คน ส่วนจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต่อเข้าอินเทอร์เน็ตของประเทศไทยก็ยังคงอยู่ในอัตราที่ต่ำมาก คิดเป็นร้อยละ 0.50 เครื่องต่อประชากร 1,000 คนเท่านั้น ประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันที่มีอยู่ค่อนข้างน้อยคือเพียง 1.4 ล้านคน หรือคิดเป็นสัดส่วนเพียงร้อยละ 2.3 ของจำนวนประชากรทั้งประเทศที่มีประมาณ 60.6 ล้านคนในปี 2543

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (กระแสทรรศน์ 30 พฤษภาคม 2544) ทำการศึกษาเรื่อง “อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ควบคุมหรือไม่ ต้องเร่งตัดสินใจ” พบว่า อินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับการเติบโตของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ ความหวังว่าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จะเป็นแหล่งรองรับการขยายตัวของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตกลับไม่เป็นเช่นนั้น เมื่อรูปแบบของการให้บริการเริ่มเปลี่ยนแปลงไป จากเดิมให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว มาเป็นการให้บริการเน็ตเวิร์กเกมมิ่ง ซึ่งกลายเป็นที่รวมกลุ่มกันของเด็กและเยาวชน กลายเป็นแหล่งเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร กลายเป็นแหล่งก่อให้เกิดการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่นับวันปัญหาเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ กลับกลายเป็นปัญหาทางสังคมที่หน่วยงานอย่างสำนักงานตำรวจแห่งชาติต้องยื่นมือเข้ามาหาหนทางป้องกันปัญหาไม่ให้ลุกลามจนไม่สามารถควบคุมได้ ส่วนมาตรการที่จะนำมาใช้นั้นยังคงต้องศึกษาความเป็นไปได้และแนวทางในการปฏิบัติ โดยพิจารณาให้รอบคอบว่าควรมีการควบคุมหรือไม่ อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะมีมาตรการเข้มงวดเพียงไร หากการบังคับใช้ไม่ได้เข้มงวดย่อมไม่ส่งผลให้การแก้ปัญหาสามารถสำเร็จลุล่วงได้ หรืออาจมีการละเมิดข้อบังคับของผู้ประกอบการโดยความรู้เห็นของเจ้าหน้าที่ ซึ่งจะนำมาซึ่งปัญหาอื่น ๆ ที่จะตามมาอีกมากมาย

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (12 พฤษภาคม 2544) ได้ทำการสำรวจเรื่อง “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น” โดยใช้วิธีการสำรวจ ภาคสนาม สัมภาษณ์นักเรียน นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1200 คน พบว่า นักเรียนระดับมัธยมใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ช่วงอายุระหว่าง 16 – 18 ปี โดยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ปริมาณในการใช้สัปดาห์ละ 3 - 4 วัน คิดเป็น 1 – 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงหรือเล่นเกมสมีจำนวนมากที่สุด

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (18 มีนาคม 2546) ทำการสำรวจความคิดเห็นเรื่อง “ความเห็นของผู้ปกครองกับนโยบายการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต” พบว่า ผู้ปกครองที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ที่อาศัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1194 คน ส่วนใหญ่ทราบข่าวการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต เห็น

ด้วยถ้ามีการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต (ออกกฎหมายควบคุมการให้บริการ) และควรให้เด็กอายุ 8 - 14 ปี ใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตไม่เกินเวลา 18.00 น. ถ้าให้ประชาชนทั่วไปใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตไม่เกินเวลา 20.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 63.4 ระบุว่าเห็นด้วยที่ปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งมั่วสุมมอมเมาเยาวชน และเผยแพร่สื่อลามก และไม่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่เห็นว่า ผลดีกับการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ต จะทำให้ เด็กและเยาวชนใช้เวลาทำกิจกรรมประเภทอื่นให้เป็นประโยชน์ อาทิ อ่านหนังสือ เล่นกีฬา และเล่นดนตรี ทำให้แหล่งมั่วสุมลดลง เพื่อความผูกพันในครอบครัว สามารถควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตให้มีระเบียบ ลดค่าใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือย ลดปัญหาการถูกล่อลวง สามารถควบคุมสื่อลามก แต่ผู้ปกครอง ร้อยละ 46.2 ระบุว่าไม่มั่นใจว่าการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตจะแก้ไขปัญหาเรื่องการมั่วสุมของเยาวชนได้

ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ (13 มีนาคม 2546) ได้ทำการสำรวจ เรื่อง “เยาวชนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน” โดยใช้วิธีการสำรวจภาคสนาม จากเยาวชนในกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไปจำนวน 899 คน พบว่า เพศชาย ช่วงอายุระหว่าง 16 - 20 ปี ระดับการศึกษามัธยมและปริญญาตรี เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด ส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์จากร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่ใกล้สถานศึกษา ใกล้บ้านเล่นเกม 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 17.00 - 19.00 น. เวลาที่ใช้ประมาณ 1 - 3 ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 200 บาทต่อสัปดาห์ โดยส่วนใหญ่เห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ผ่อนคลายอารมณ์ และความรู้สึก เป็นวิธีการหาเพื่อนใหม่ และไม่เห็นด้วยว่า เกมออนไลน์ เป็นสาเหตุทำให้การเรียนตกต่ำ หรือเป็นสิ่งไม่ดี เห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์ เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเห็นว่า มีผลดีมากกว่าผลเสีย

## งานวิจัยในต่างประเทศ

สโครเดอร์ (Schoreder.1996:Onlene) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Playspace Invaders: Huizinga , Baudrillard and Video Game Violence พบว่า วีดีโอเกมครอบคลุมช่องว่างทางสังคม โดยเฉพาะสังคมที่เต็มไปด้วยความวิตกกังวล ความถี่และความเข้มข้นของความรุนแรงในเกมที่เล่นจะทำให้ผู้เล่นซึมซับความรุนแรงและความก้าวร้าว การนำเสนอเนื้อหาของวีดีโอในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เกิดพฤติกรรม การเลียนแบบพฤติกรรมมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ และหนังสือการ์ตูน เนื้อหาของเกมขึ้นอยู่กับโปรแกรมที่ผู้ผลิตสร้างขึ้นโปรแกรมนี้เองเป็นสาเหตุของความรุนแรงที่ผู้เล่นเลือกใช้แก้ปัญหาก็ได้คะแนนในเกมมาก ๆ การเล่นเกมมีผลเสียต่อกายภาพ ถ้าเล่นเป็นเวลานานทำให้เป็นโรคลมชัก ข้อมืออักเสบ มีผลเสียต่อพฤติกรรมของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม สอนให้ผู้เล่นเอาแต่ใจ ไม่พูดกับใคร ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอน และไม่สามารถแยกแยะปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับปัญหาที่เกิดจากจินตนาการได้

นักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 43 คน เพศชาย 22 คน เพศหญิง 21 คน โดยสุ่มทั้งเกมที่มีความรุนแรงและไม่มีความรุนแรง พบว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าการเล่นเกมที่ไม่มีความรุนแรง เกมที่มีปฏิสัมพันธ์ทางเพศจะมีผลต่อเพศชายมากกว่าเพศหญิง

เรียวตะ คาวาชิมา (องศา ร้อย.2545 : 77 : อ้างอิงจาก Ryuta Kawashima.2002) ศึกษาพัฒนาการทางสมองของเด็ก 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งทดสอบขณะที่เด็กกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนอีกกลุ่มทดสอบขณะที่เด็กกำลังจดใจหทัยเลข ผลการศึกษา พบว่า เด็กที่กำลังเล่นเกมจะใช้ประสาทสมองเฉพาะส่วนที่เกี่ยวกับสายตาและการเคลื่อนไหวของอวัยวะเท่านั้น ต่างกับเด็กกลุ่มที่สองที่จะใช้ทุกส่วน โดยเฉพาะส่วนเรียกว่าบริเวณใบหูด้านหน้า (frontal lobe) ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการควบคุมอารมณ์ การจดจำสิ่งต่าง ๆ การแสดงความรู้สึกและการเรียนรู้ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำอาจทำให้สูญเสียการพัฒนาทางสมองจนโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมองทำงานไม่สมบูรณ์

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

**ประชากร** ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่คาดว่าจะได้รับผลจากการจัดระเบียบเกมออนไลน์ในเขตบางกอกใหญ่จำนวน 100 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่จำนวน 96 ร้าน เพื่อง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยจึงปรับกลุ่มตัวอย่างเป็น 100 ร้าน (ร้านละ 1 คน) แต่เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถจัดหาทุกกลุ่มตัวอย่างคือผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในจำนวนที่แน่ชัด จึงใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้สูตรหาทุกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

$$n = \frac{p(1-p) z^2}{e^2}$$

n แทน จำนวนสมาชิกกลุ่มตัวอย่าง

p แทน สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยกำหนด

z แทน ระดับความมั่นใจที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

z มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความมั่นใจ 95% (ระดับ 0.5)

e แทน สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่เกิดขึ้น

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ชนิดปลายเปิดและปลายปิด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากทฤษฎีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมาประยุกต์เป็นลักษณะและข้อคำถาม

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 สถานภาพบุคคล ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา รายได้

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ในด้านวัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากรนโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

เป็นแบบสอบถามที่ใช้มาตรวัดแบบ Rating Scale การให้คะแนนการวัดระดับการแสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามโดย

ผู้ศึกษาให้คะแนนการวัด 2 ลักษณะ คือ

ก. ถ้าเป็นคำถามเชิงเห็นด้วย (+) จะให้คะแนนแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

- เหมาะสมมากที่สุด มีระดับคะแนน 5
- เหมาะสมมาก มีระดับคะแนน 4
- เหมาะสมปานกลาง มีระดับคะแนน 3
- เหมาะสมน้อย มีระดับคะแนน 2
- เหมาะสมน้อยที่สุด มีระดับคะแนน 1

ข. หากเป็นคำถามเชิงไม่เห็นด้วย (-) จะให้คะแนนเป็นระดับเดียว คือ

- เหมาะสมน้อยที่สุด มีระดับคะแนน 5
- เหมาะสมน้อย มีระดับคะแนน 4
- เหมาะสมปานกลาง มีระดับคะแนน 3
- เหมาะสมมาก มีระดับคะแนน 2
- เหมาะสมมากที่สุด มีระดับคะแนน 1

เกณฑ์ในการประเมินระดับการมีส่วนร่วมและระดับความคิดเห็น ใช้สูตร คือ

พิสัย =  $\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}$

จำนวนชั้น

$$= \frac{5-1}{3}$$

$$= 1.33$$

การแปลความหมายคะแนนเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้แบ่งได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.68 – 5.00 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.34 – 3.67 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.33 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

#### การสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาวรรณกรรม ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์
2. ศึกษาเอกสารการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม
3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อ

ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำกลับไปแก้ไขปรับปรุง

4. นำเครื่องมือที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง เมื่อเครื่องมือมีความตรงเชิงเนื้อหาแล้วนำไปทดสอบ และลงมือเก็บข้อมูลภาคสนามต่อไป

#### วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือ

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้จะเป็นแบบสอบถามซึ่งจะมีการทดสอบความเที่ยงตรงในเนื้อหา

(Content Validity) โดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) เพื่อพิจารณาว่าแบบสอบถามวัดได้ตรงกับนิยามของแต่ละตัวแปร แล้วหลังจากนั้นนำไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาได้ตรวจสอบ พิจารณาถึงความเหมาะสม เพื่อที่จะได้ปรับปรุงแก้ไขให้เครื่องมือมีความเหมาะสม

2. นำแบบสอบถามที่ผ่านการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองเก็บข้อมูลกับผู้ประกอบการ จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีของ Cronbach โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) และได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.9553

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษา ผลของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ดังนี้

1. วิจัยทางเอกสาร ศึกษาเอกสารสำคัญที่เกี่ยวข้อง เช่น ผลการวิจัย บทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ และเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต
2. ใช้การเก็บข้อมูลโดยออกแบบสอบถาม คือ เป็นการสอบถามบุคคลที่ได้รับผลจากนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ คือผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

### 4. การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้ว นำมาวิเคราะห์ดังนี้

1. ใช้คอมพิวเตอร์วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Science) ในการประมวลผล
2. การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. การวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากร นโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติและผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยการศึกษาเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์กรณีศึกษาผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาวิจัย โดยแสดงผลการวิเคราะห์และการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์สถานภาพบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage)

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์เรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

2.1 ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

2.2 ผลของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์และผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนที่ 4 การศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสอบถามปลายเปิดที่เกี่ยวกับเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลผล และความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตรงกัน จึงได้กำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\chi^2$	แทน	ค่าไคสแควร์
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
Prob.	แทน	ความน่าจะเป็นสำหรับบอกนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
F	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน F-distribution

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละจากแบบสอบถามจำนวน 100 ตัวอย่าง

n = 100		
ตัวแปรอิสระ	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
2.1 ต่ำกว่า 20 ปี	5	5.0
2.2 21-25 ปี	19	19.0
2.3 26-30 ปี	18	18.0
2.4 31-35 ปี	26	26.0
2.5 36ปีขึ้นไป	32	32.0
รวม	100	100.0
2. ระดับการศึกษา	19	19.0
2.1 ประถมศึกษา	20	20.0
2.2 มัธยมศึกษา	15	15.0
2.3 ปวช/ปวส.	31	31.0
2.4ปริญญาตรี	15	15.0
2.5 ปริญญาตรีขึ้นไป		
รวม	100	100.0
3. รายได้	15	15.0
3.1 ตั้งแต่ 20000 บาท	20	20.0
3.2 20001-40000 บาท	35	35.0
3.3 40001-60000 บาท	20	20.0
3.4 60001-80000 บาท	10	10.0
3.5 80001บาทขึ้นไป		
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีอายุ 36ปีขึ้นไป โดยมีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาคืออายุ 31-35 ปี จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 อายุ 21-25 ปี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 อายุ 26-30 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 และอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ

ระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ระดับประถมศึกษา จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 ระดับ ปวช.-ปวส. และ ระดับปริญญาตรีขึ้นไปมีจำนวนเท่ากันที่ 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0

รายได้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีรายได้ 40001-60000 บาท จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 รองลงมาคือ 20001-40000 บาท และ 60001-80000 บาท ซึ่งมีจำนวนเท่ากันที่ 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 รายได้ตั้งแต่ 20000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 รายได้ 80001บาทขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0

## ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์เรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

### 2.1 ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ตาราง 2 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อวัตถุประสงค์และมาตรฐาน

วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. ความรู้ความเข้าใจในนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์อย่างชัดเจน	3.13	0.88	ปานกลาง
2. วัตถุประสงค์และแนวทางการดำเนินงานอย่างชัดเจน	2.72	1.01	ปานกลาง
3. สามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.59	1.02	ปานกลาง
4. การควบคุมการให้บริการเกมออนไลน์	3.43	1.06	ปานกลาง
5. ควรมีการรณรงค์ให้ทราบถึงโทษของการเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง	3.45	1.01	ปานกลาง
6. ห้ามนักเรียนในชุด เครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้าน อินเทอร์เน็ต	3.54	1.01	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.14	0.77	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.14$  ,  $SD = 0.77$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ เช่นเดียวกัน

ตาราง 3 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อ  
ทรัพย์สิน

ทรัพย์สิน	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. การจัดตั้งหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามา แนะนำ	3.23	1.03	ปานกลาง
2.การให้บริการ ซอฟต์แวร์เกมที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง	3.54	1.07	ปานกลาง
3.หน่วยงานภาครัฐต้องมีระบบตรวจสอบและ ติดตาม	3.38	1.08	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.38	0.95	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับทรัพย์สินของนโยบายจัด  
ระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง  
( $\bar{X} = 3.38$  ,  $SD = 0.95$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุก  
ข้อ เช่นเดียวกัน

ตาราง 4 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อการสื่อสารระหว่างองค์กร

การสื่อสารระหว่างองค์กร	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1.การเปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการได้แสดงความ ความเห็น	3.39	1.23	ปานกลาง
2.หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามาให้คำปรึกษา	3.48	1.10	ปานกลาง
3.หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเปิดโอกาสให้ ผู้ประกอบการเสนอความคิดเห็น	3.73	1.17	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.53	1.06	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างองค์กรของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.53$  ,  $SD = 1.06$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นในส่วนของข้อที่ 3. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเปิด โอกาสให้ผู้ประกอบการเสนอความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก

ตาราง 5 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ

ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. หน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติมีความเข้าใจ ในนโยบายฯ เป็นอย่างดี	3.19	0.99	ปานกลาง
2. หน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติสามารถปฏิบัติ ตามนโยบายฯ ได้อย่างถูกต้อง	3.21	1.00	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.20	0.96	ปานกลาง

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติของนโยบายจัดระเบียบกรมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.20$  ,  $SD = 0.96$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ เช่นเดียวกัน

ตาราง 6 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง

เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. ผู้ให้บริการให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี	3.47	1.04	ปานกลาง
2. ผู้ประกอบการรายอื่นๆให้การสนับสนุน	3.14	1.03	ปานกลาง
3. การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบทำให้รายได้ ผู้ให้บริการลดลง	3.82	1.16	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.47	0.68	ปานกลาง

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.47$ ,  $SD = 0.68$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นในส่วนข้อ 3. การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบทำให้รายได้ผู้ให้บริการลดลง ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ตาราง 7 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ

ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1.นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ให้ ประโยชน์ต่อประชาชน	3.06	1.16	ปานกลาง
2.ผู้ให้บริการมีความตั้งใจในการทำงาน	3.33	1.07	ปานกลาง
3.ผู้ให้บริการประสบปัญหาอย่างมากในการ ปฏิบัติ	3.49	1.05	ปานกลาง
4. ควรมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม	3.81	1.26	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.42	0.63	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความตั้งใจของผู้ปฏิบัติของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.47$ ,  $SD = 0.68$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นในส่วนข้อ 4. ควรมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ซึ่งอยู่ในระดับมาก

## 2.2 ผลของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ตาราง 8 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างต่อผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์

ผลการปฏิบัติตาม นโยบายการจัด ระเบียบเกมออนไลน์	กลุ่มตัวอย่าง (n = 100)		
	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1.องค์กรที่เกี่ยวข้องเข้ามากำกับดูแลร้าน อินเทอร์เน็ตและเกม ออนไลน์	2.42	0.95	ปานกลาง
2.การขึ้นทะเบียนบริการอินเทอร์เน็ต	3.47	1.21	ปานกลาง
3.มาตรการจัดเก็บภาษีเกมออนไลน์	2.90	1.37	ปานกลาง
4. มาตรการเด็กต่ำกว่า18ปีเล่นเกมออนไลน์ไม่ เกินเวลา 22.00น.	3.15	1.48	ปาน กลาง
5.มาตรการห้ามเด็กใส่ชุดเครื่องแบบมาใช้ บริการร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.	3.43	1.19	ปานกลาง
6. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ กับเด็กไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง	1.97	1.02	น้อย
7.การกำหนดมาตรการห้ามเล่นการพนันในการ เล่นเกมออนไลน์เป็นเงินจริง	2.82	1.14	ปานกลาง
8.การจัดระดับความเหมาะสมในเกมที่เป็น มาตรฐานในการควบคุมเกมออนไลน์	2.72	1.05	ปานกลาง
9.ผู้ให้บริการมีส่วน ร่วมการลดปัญหาการติด เกมของเยาวชน	3.23	1.09	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	2.90	0.88	ปานกลาง

จากตารางที่ 8 พบว่า ผลของการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.90$ ,  $SD = 0.88$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางยกเว้นในส่วนข้อ 6. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์กับเด็กไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมงซึ่งอยู่ในระดับน้อย

**ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจ้ดระเบียบเกมออนไลน์กับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจ้ดระเบียบเกมออนไลน์โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05**

สมมติฐานข้อที่ 1 วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบายมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจ้ดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

ตาราง 9 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจ้ดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจ้ดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	มาตรฐานและวัตถุประสงค์ของนโยบาย	3.14	0.77	0.365	3.527

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 9 พบว่า วัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจ้ดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1

สมมติฐานข้อที่ 2    ทรัพยากรมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์  
 ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต  
 ตาราง 10 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากรของนโยบายกับผล  
 จากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบาย การจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	ทรัพยากร	3.38	0.95	-0.215	-1.790

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 10 พบว่า ทรัพยากรของนโยบายไม่ส่งผลกับการปฏิบัติตามนโยบายการจัด  
 ระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 3 การสื่อสารระหว่างองค์กรมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัด  
ระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต  
ตาราง 11 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารระหว่างองค์กรกับ  
ผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบาย การจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	การสื่อสารระหว่างองค์กร	3.53	1.06	0.423	5.094

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 11 พบว่า การสื่อสารระหว่างองค์กรส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัด  
ระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 4 ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

ตาราง 12 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่าง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ	3.20	0.96	0.173	1.624

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 12 พบว่า ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติไม่ส่งผลกับการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 5 เจื่อนไซทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

ตาราง 13 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างเจื่อนไซเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	เจื่อนไซทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง	3.47	0.68	0.028	0.382

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 13 พบว่า เจื่อนไซทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองไม่ส่งผลกับการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 6 ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

ตาราง 14 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลของความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจของผู้ปฏิบัติกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	$\bar{X}$	S.D.	B	t	Sig
	ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ	3.42	0.63	0.186	1.880

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 14 พบว่า ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติไม่ส่งผลกับการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 7. สถานภาพส่วนบุคคลมีผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

ตาราง 15 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างอายุและการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA)

การนำนโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์ไปปฏิบัติ	อายุ				
	$\bar{X}$	S.D.	F	df	Sig
อายุต่ำกว่า 20 ปี	1.78	0.208	8.173	4	0.000
อายุ 21-25 ปี	3.26	0.862			
อายุ 26-30 ปี	2.50	0.920			
อายุ 31-35 ปี	2.60	0.838			
อายุ 36 ปีขึ้นไป	3.33	0.632			

\* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 15 ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างระดับอายุ และการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ ด้วยการใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) โดยใช้ค่าสถิติ F-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ระดับอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการนำโครงการไปปฏิบัติ อย่างมีนัยสำคัญ 0.05 แสดงว่าระดับอายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ เมื่อทำการจับคู่แบบ LSD พบว่า

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติแตกต่างไปจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 21-25 ปี อายุ 31-35 ปี และอายุ 36 ปีขึ้นไป

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 21-25 ปี มีการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติแตกต่างไปจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี อายุ 26-30 ปี และอายุ 31-35 ปี

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 26-30 ปี มีการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติแตกต่างไปจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 21-25 ปี และอายุ 36 ปีขึ้นไป

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 31-35 ปี มีการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติแตกต่างไปจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี อายุ 21-25 ปี และอายุ 36 ปีขึ้นไป

ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป มีการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติแตกต่างไปจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี อายุ 26-30 ปี และอายุ 31-35 ปี

ตาราง 16 การทดสอบความแตกต่างของระดับอายุโดยการจับคู่รายคู่แบบ LSD ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

การนำนโยบายการจัด ระเบียบเกมออนไลน์ไป ปฏิบัติ	$\bar{X}$	อายุต่ำกว่า 20 ปี	อายุ 21-25 ปี	อายุ 26-30 ปี	อายุ 31-35 ปี	อายุ 36 ปี ขึ้นไป
อายุต่ำกว่า 20 ปี	1.78		*		*	*
อายุ 21-25 ปี	3.26			*	*	
อายุ 26-30 ปี	2.50					*
อายุ 31-35 ปี	2.60					*
อายุ 36 ปีขึ้นไป	3.33					

ตาราง 17 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษาและการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ โดยใช้ F-test Independent

การนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ	ระดับการศึกษา				
	$\bar{X}$	S.D.	F	df	Sig
ประถมศึกษา	3.12	0.815	1.751	4	0.145
มัธยมศึกษา	2.66	1.060			
ปวช.-ปวส.	3.30	0.660			
ปริญญาตรี	2.73	0.870			
ปริญญาตรีขึ้นไป	2.90	0.860			

\* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 17 ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างระดับการศึกษาและการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ โดยใช้ค่าสถิติ f-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ

ตาราง 18 การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างรายได้และการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ โดยใช้ F-test Independent

การนำนโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์ไปปฏิบัติ	รายได้				
	$\bar{X}$	S.D.	F	df	Sig
ตั้งแต่ 20000 บาท	2.55	0.809	1.789	4	1.37
20001-40000 บาท	3.08	0.877			
40001-60000 บาท	2.98	0.977			
60001-80000 บาท	2.66	0.696			
80001 บาทขึ้นไป	3.29	0.879			

\* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 18 ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างรายได้และการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ โดยใช้ค่าสถิติ f-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า รายได้ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อการนำนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ไปปฏิบัติ

## ส่วนที่ 4 การศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่าผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างหลากหลายทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับตัวนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยผู้ศึกษาได้สรุปและจำแนกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆดังนี้

### 1. เห็นด้วย

- ตัวนโยบายออกมามีผลบังคับได้เป็นอย่างดี เช่น การห้ามเด็กเข้าร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
- นโยบายดีแต่ควรให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการควบคุมเด็กด้วย เพราะร้านที่ให้บริการก็ไม่สามารถดูแลเด็กได้ทั่วถึง
- ทำให้ชั่วโมงการเล่นเกมของเยาวชนลดลงได้ในระดับหนึ่ง
- นโยบายให้ประโยชน์ผู้ใช้บริการและผู้มาใช้บริการ
- นโยบายควรปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
- ควรเพิ่มบทลงโทษให้มากกว่าที่เป็นอยู่

### 2. ไม่เห็นด้วย

- นโยบายบางข้อไม่สามารถปฏิบัติได้จริง เช่น การเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชม.
- นโยบายที่ออกมาเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพเกินไป
- ขาดหน่วยงานที่จะเข้ามาตรวจสอบดูแลเกี่ยวกับการบังคับใช้นโยบาย
- เปิดโอกาสให้เจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามาเก็บส่วยกับร้านเกม
- การห้ามเด็กเล่นเกมหลังเวลา 22.00 น. บางครั้งก็ไม่สามารถปฏิบัติได้เนื่องจากเด็กบางคนได้นำบัตรประชาชนของคนที่มีอายุเกิน 18 ปีไปยืนยันกับไปรษณีย์ ทำให้สามารถเล่นเกมหลังเวลา 22.00 น. ได้
- ตั้งแต่มีนโยบายออกมาทำรายได้ของผู้ให้บริการลดลง

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากรนโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติและผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

#### วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขต บางกอกใหญ่ จำนวน 100 ร้าน โดยเก็บข้อมูล 1 ร้าน ต่อ 1 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1. การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต 2. ผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ 3. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ โดยแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9553

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขต บางกอกใหญ่ จำนวน 100 ร้าน โดยเก็บข้อมูล 1 ร้าน ต่อ 1 คน โดยเก็บข้อมูลด้วยตนเอง มีผู้ช่วยในการเก็บข้อมูล 1 คน ซึ่งได้ทำความเข้าใจในตัวแบบสอบถามแล้วในการเก็บข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 17 กันยายน - 1 ตุลาคม 2549ซึ่งได้ดำเนินการเก็บรวบรวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ

## การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ดังนี้

1. ใช้คอมพิวเตอร์วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Science) ในการประมวลผล
2. การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. การวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่าง วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย ทรัพยากร นโยบายการสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรมเสริมแรง ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติและผลการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว

## สรุปผลการวิจัย

การศึกษาการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต สรุปผลได้ดังนี้

### 1. สถานภาพส่วนบุคคล

อายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีอายุ 36ปีขึ้นไป รองลงมาคืออายุ 31-35 ปี อายุ 21-25 ปี อายุ 26-30 และอายุต่ำกว่า 20 ปี ตามลำดับ

ระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษา ระดับประถมศึกษา ระดับ ปวช.-ปวส. และ ระดับปริญญาตรีขึ้นไป ตามลำดับ

รายได้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจ ส่วนใหญ่มีรายได้ 40001-60000 บาท รองลงมาคือ 20001-40000 บาท และ 60001-80000 บาท ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน รายได้ตั้งแต่ 20000 บาท รายได้ 80001บาทขึ้นไป ตามลำดับ

### 2. ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

2.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ เช่นเดียวกัน

2.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับทรัพยากรของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ เช่นเดียวกัน

2.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างองค์กรของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางยกเว้นในส่วนข้อที่ 3. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเปิด โอกาสให้ผู้ประกอบการเสนอความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก

2.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะหน่วยงานที่นำไปปฏิบัติของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ เช่นเดียวกัน

2.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางยกเว้นในส่วนข้อที่ 3. การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบทำให้รายได้ผู้ให้บริการลดลง ซึ่งอยู่ในระดับมาก

2.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความตั้งใจของผู้ปฏิบัติของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลางยกเว้นในส่วนของข้อ 4. ควรมีการปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ซึ่งอยู่ในระดับมาก

### 3. ผลของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

3.1 ผลการศึกษาผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์พบว่า ผลของการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขึ้นทะเบียนบริการอินเทอร์เน็ต มาตรการห้ามเด็กใส่ชุดเครื่องแบบมาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการมีส่วนร่วมการลดปัญหาการติดเกมของเยาวชน มาตรการเด็กต่ำกว่า18ปีเล่นเกมออนไลน์ไม่เกินเวลา 22.00น. มาตรการจัดเก็บภาษีเกมออนไลน์ การกำหนดมาตรการห้ามเล่นการพนันในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเงินจริง การจัดระดับความเหมาะสมในเกมที่เป็นมาตรฐานในการควบคุมเกมออนไลน์ องค์การที่เกี่ยวข้องเข้ามากำกับดูแลร้านอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ และระดับปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่น้อยที่สุด คือการจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมนออนไลน์กับเด็กอายุต่ำกว่า18 ปีไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง

4. การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต และผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว

4.1 การหาความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 พบว่า วัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบาย ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

4.2 การหาความสัมพันธ์ระหว่างทรัพยากรกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 พบว่า ทรัพยากรไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

4.3 การหาความสัมพันธ์ระหว่าง การสื่อสารระหว่างองค์กรกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 พบว่าการสื่อสารระหว่างองค์กรส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

4.4 การหาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 พบว่า ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

4.5 การหาความสัมพันธ์ระหว่างเงื่อนไขเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 พบว่าเงื่อนไขเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

4.6 การหาความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจของผู้ปฏิบัติกับผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์มีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 พบว่า ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ ไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

## 5. การศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่าผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอย่างหลากหลายทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับตัวนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ โดยผู้ศึกษาได้สรุปและจำแนกความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆดังนี้

### เห็นด้วย

- ตัวนโยบายออกมามีผลบังคับได้เป็นอย่างดี เช่น การห้ามเด็กเข้าร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
- นโยบายดีแต่ควรให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการควบคุมเด็กด้วย เพราะร้านที่ให้บริการก็ไม่สามารถดูแลเด็กได้ทั่วถึง ทำให้ชั่วโมงการเล่นเกมของเยาวชนลดลงได้ในระดับหนึ่ง
- นโยบายให้ประโยชน์ผู้ใช้บริการและผู้มาใช้บริการ
- นโยบายควรปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม
- ควรเพิ่มบทลงโทษให้มากกว่าที่เป็นอยู่

### ไม่เห็นด้วย

- นโยบายบางข้อไม่สามารถปฏิบัติได้จริง เช่น การเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปีห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชม.
- นโยบายที่ออกมาเป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพเกินไป
- ขาดหน่วยงานที่จะเข้ามาตรวจสอบดูแลเกี่ยวกับการบังคับใช้นโยบาย
- เปิดโอกาสให้เจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามาเก็บส่วยกับร้านเกม
- การห้ามเด็กเล่นเกมหลังเวลา 22.00 น. บางครั้งก็ไม่สามารถปฏิบัติได้เนื่องจากเด็กบางคนได้นำบัตรประชาชนของคนที่มีอายุเกิน 18 ปีไปยืนยันกับไปรษณีย์ ทำให้สามารถเล่นเกมหลังเวลา 22.00 น.ได้
- ตั้งแต่มีนโยบายออกมาทำรายได้ของผู้ให้บริการลดลง

## อภิปรายผล

จากการศึกษา การปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่ มีประเด็นที่น่าสนใจอภิปรายผล ดังนี้

### 1. ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

1.1 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในหัวข้อวัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบาย โดยภาพรวมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการห้ามนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด เนื่องจากสามารถปฏิบัติได้โดยง่าย ส่วนปัจจัยที่ผู้ประกอบการเห็นด้วยน้อยที่สุดคือ ความสามารถในการน่านโยบายไปปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้ประกอบการคิดว่า นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่รัฐออกมานั้น บางนโยบายไม่สามารถปฏิบัติตามได้ เช่น การจำกัด ชั่วโมงในการเล่นเกมที่ไม่ให้ผู้ใช้บริการเล่นเกิน 3 ชั่วโมง

1.2 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในหัวข้อ ทรัพยากร โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ประกอบการเห็นด้วยกับการให้บริการซอฟต์แวร์เกมที่มีลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องอย่างมาก เพราะช่วยให้ผู้ประกอบการไม่ต้องหวาดระแวงจากการตรวจจับของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ในส่วนของปัจจัยที่ผู้ประกอบการเห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การจัดตั้งหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามาแนะนำ เนื่องจากปัจจุบันผู้ประกอบการเห็นว่ายังไม่มีหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามาให้คำแนะนำในส่วนของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

1.3 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในหัวข้อ การสื่อสารระหว่างองค์กรโดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการเสนอความคิดเห็นผู้ประกอบการเห็นด้วยมากที่สุด เนื่องจากผู้ประกอบการเห็นว่า ก่อนที่รัฐจะออกนโยบายแต่ละนโยบายควรจะให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น เพราะผู้ประกอบการจะเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากนโยบายโดยตรง

1.4 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในหัวข้อหน่วยงานที่น่านโยบายไปปฏิบัติ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหน่วยงานที่น่านโยบายไปปฏิบัติสามารถปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นว่าตนเองสามารถที่จะปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง

1.5 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในหัวข้อ เงื่อนไขทางเศรษฐกิจสังคมและการเมือง โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ทำให้รายได้ของผู้ประกอบการลดลง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศูนย์วิจัยกสิกรไทย หัวข้อ : จัดระเบียบเกมออนไลน์ กระทบธุรกิจเกี่ยวข้องกับสัญญา 1.4 พันล้านบาทใน 1 ปี<sup>1</sup> โดยบริษัทศูนย์วิจัยกสิกรไทย ออกรายงานวิเคราะห์ผลกระทบของมาตรการควบคุมดูแลเกมออนไลน์ ซึ่งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ขอความร่วมมือบริษัทผู้ให้บริการปิดเครื่องแม่ข่าย (เซิร์ฟเวอร์) ในเวลา 22.00 น. ว่าจะส่งผลกระทบต่อธุรกิจ อย่างไรก็ตาม คาดว่าจะเป็นมาตรการที่ช่วยควบคุมปัญหาได้ ทั้งนี้ รายงานดังกล่าวระบุว่า มาตรการของรัฐบาลในการจัดระเบียบการเล่นเกมออนไลน์ อาจส่งผลกระทบในเชิงลบกับธุรกิจเหล่านี้ คิดเป็นมูลค่าถึง 304.5 ล้านบาทในช่วง 2.5 เดือน ที่เปิดให้ทดลอง หรือประมาณ 1,461.6 ล้านบาท หากกำหนดมาตรการนาน

1

ปี

สำหรับผลกระทบโดยตรงต่อผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

เนื่องจากการขยายตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์ ทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่เดิมให้บริการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว หันมาเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งสร้างรายได้ และกำไรได้เป็นกอบเป็นกำ

คอกเกม33.7%ใช้บริการเน็ตคาเฟ่

รายงานฉบับนี้ ยังระบุว่า ผู้เล่นเกมกว่า 33.7% ที่ใช้บริการจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยระยะเวลาที่มีการเล่นมากที่สุดคือในช่วง 16.00 - 24.00 น. ดังนั้นหากปิดร้านตั้งแต่ 22.00 น. เท่ากับว่าเวลาให้บริการของอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จะลดลง 2 ชั่วโมง หรือ 40 บาท ต่อเครื่อง ในกรณีที่มิเครื่องเปิดให้บริการ 20 เครื่อง จะทำให้รายได้ลดลง 800 บาทต่อวัน หรือประมาณ 24,000 บาทต่อเดือน โดยจากจำนวนสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่จดทะเบียนกับสมาคมผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่แห่งประเทศไทย ประมาณ 4,000 แห่ง คาดว่าในเวลา 1 เดือนรายได้ของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ลดลง 96 ล้านบาทต่อเดือน หรือ 1,152 ล้านบาทใน 1 ปี และในช่วงที่ทดลองปิดให้บริการ 2.5 เดือนจะคิดเป็นมูลค่า 240 ล้านบาท

<sup>1</sup> สืบค้นเมื่อวันที่ 1 20 ก.ย..2549 <http://board.dserver.org/i/internetcafe/00000018.html>

1.6 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ในหัวข้อ ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในหัวข้อการปรับเปลี่ยนนโยบายได้ตามความเหมาะสม เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยมากที่สุด เพราะนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์บางนโยบายอาจไม่สามารถปฏิบัติตามได้อย่างครอบคลุม จึงควรมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขให้เหมาะสม

## 2. ผลของนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

2.1 ผลการศึกษาผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์พบว่า ผลของการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์โดยรวมว่ามีความเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขึ้นทะเบียนบริการอินเทอร์เน็ตมาตรการห้ามเด็กใส่ชุดเครื่องแบบมาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการมีส่วนร่วมการลดปัญหาการติดเกมของเยาวชน มาตรการเด็กต่ำกว่า18ปีเล่นเกมออนไลน์ไม่เกินเวลา 22.00น. มาตรการจัดเก็บภาษีเกมออนไลน์ การกำหนดมาตรการห้ามเล่นการพนันในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเงินจริง การจัดระดับความเหมาะสมในเกมที่เป็นมาตรฐานในการควบคุมเกมออนไลน์ องค์การที่เกี่ยวข้องเข้ามากำกับดูแลร้านอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ และระดับปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่น้อยที่สุด คือการจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมนออนไลน์กับเด็กอายุต่ำกว่า18 ปีไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศูนย์วิจัยกสิกรไทยทำการศึกษาเรื่อง “อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ควบคุมหรือไม่ ต้องเร่งตัดสินใจ ”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> กระแสทรรศน์ ,30 พฤษภาคม 2544

พบว่า อินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับการเติบโตของผู้ใช้บริการ อินเทอร์เน็ตที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ ความหวังว่าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จะเป็นแหล่งรองรับการขยายตัวของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตกลับไม่เป็นเช่นนั้น เมื่อรูปแบบของการให้บริการเริ่มเปลี่ยนแปลงไป จากเดิมให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว มาเป็นการให้บริการเน็ตเวิร์กเกมมิ่ง ซึ่งกลายเป็นที่รวมกลุ่มกันของเด็กและเยาวชน กลายเป็นแหล่งเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร กลายเป็นแหล่งก่อให้เกิดการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่นับวันปัญหาเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ กลับกลายเป็นปัญหาทางสังคมที่หน่วยงานอย่างสำนักงานตำรวจแห่งชาติต้องยื่นมือเข้ามาหาหนทางป้องกันปัญหาไม่ให้ลุกลามจนไม่สามารถควบคุมได้ ส่วนมาตรการที่จะนำมาใช้นั้นยังคงต้องศึกษาความเป็นไปได้และแนวทางในการปฏิบัติ โดยพิจารณาให้รอบคอบว่าควรมีการควบคุมหรือไม่ อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะมีมาตรการเข้มงวดเพียงไร หากการบังคับใช้ไม่ได้เข้มงวดย่อมไม่ส่งผลให้การแก้ปัญหาสามารถสำเร็จลุล่วงได้ หรืออาจมีการละเมิดข้อบังคับของผู้ประกอบการโดยความรู้เห็นของเจ้าหน้าที่ ซึ่งจะนำมาซึ่งปัญหาอื่น ๆ ที่จะตามมาอีกมากมาย

---

<sup>2</sup> กระแสทรรศน์ ,30 พฤษภาคม 2544

### 3. การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเรื่องการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์และผลจากการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์

สมมติฐานข้อที่ 1 วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบายส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า วัตถุประสงค์และมาตรฐานของนโยบายส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์เชิงบวกค่อนข้างสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1 สืบเนื่องมาจากนโยบายที่ออกมานั้น ผู้ประกอบการมองว่ามีความเหมาะสมชัดเจน สามารถนำมาปฏิบัติได้ ยกตัวอย่างเช่น การห้ามนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น. ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด เนื่องจากสามารถปฏิบัติได้โดยง่าย แต่ก็มีบางข้อของนโยบายที่ผู้ประกอบการไม่สามารถปฏิบัติตามได้ เนื่องจากผู้ประกอบการคิดว่า นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ที่รัฐออกมานั้น บางนโยบายไม่สามารถปฏิบัติตามได้ เช่น การจำกัด ชั่วโมงในการเล่นเกมที่ไม่ให้ผู้ใช้บริการเล่นเกมเกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งผู้ประกอบการมองว่าเป็นเรื่องยากที่จะควบคุมให้ผู้มาใช้บริการเล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งถ้าจำกัดการเล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมงแล้วเมื่อครบเวลาเล่น ผู้มาใช้บริการก็อาจจะไปเล่นที่ร้านอื่นได้ หรือผู้เล่นเกมที่เล่นตามบ้านพักอาศัยก็ไม่สามารถที่จะเข้าไปดูแลได้เป็นต้น

สมมติฐานข้อที่ 2 ทรัพยากรส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า ทรัพยากรของนโยบายไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่เป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ สืบเนื่องมาจาก ทรัพยากรในที่นี้หมายถึง จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ จำนวนซอฟต์แวร์เกม เงินทุน ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่มองว่าสิ่งต่างๆ เหล่านี้ไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่นผู้ประกอบการส่วนใหญ่ก็จะใช้ซอฟต์แวร์เกมที่ถูกต้องตามกฎหมาย เพื่อหลีกเลี่ยงการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่

สมมติฐานข้อที่ 3 การสื่อสารระหว่างองค์กรส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า การสื่อสารระหว่างองค์กรส่งผลต่อผลการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3 โดยที่ผู้ประกอบการเห็นวก่อนที่รัฐจะออกนโยบายแต่ละนโยบายควรที่จะให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น เพราะผู้ประกอบการจะเป็นผู้ได้รับผลกระทบจากนโยบายโดยตรง ยกตัวอย่างเช่น หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็นต่างๆ

สมมติฐานข้อที่ 4 ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะหน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่เป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ สืบเนื่องจาก หน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติสามารถปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นว่าตนเองสามารถที่จะปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง

สมมติฐานข้อที่ 5 เจื่อนใจทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาพบว่า เจื่อนใจทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่เป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ สืบเนื่องจาก ผู้ประกอบการเห็นว่าสภาพทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง จะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดก็ไม่กระทบต่อการปฏิบัติตามนโยบาย ถึงแม้ว่าการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์จะทำให้รายได้ลดลง

สมมติฐานข้อที่ 6 ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต

พบว่า ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติไม่ส่งผลต่อการปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่เป็นไปตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ สืบเนื่องจาก ความตั้งใจของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตอาจจะมีน้อยไปในบางข้อ เช่น การที่จะควบคุมให้ผู้มาใช้บริการเล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งเป็นเรื่องที่ควบคุมได้ยาก

เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาในเรื่อง การปฏิบัติตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ตามความคิดเห็นของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเรื่องที่ยังใหม่อยู่ ยังไม่มีงานวิจัยใดที่จะสามารถอ้างอิงได้ตรงตามวัตถุประสงค์ได้ ผู้วิจัยต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

## ข้อเสนอแนะ

1. นับตั้งแต่การเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ประเทศต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงอย่างมากโดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านอุตสาหกรรม การศึกษา การแพทย์ การคลัง การติดต่อสื่อสารเพื่อให้ได้เปรียบในการแข่งขัน ประเทศไทยเป็นอีกประเทศหนึ่ง ที่ให้ความสำคัญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รัฐบาลได้กำหนดแผนไอที 2000 ขึ้นฉบับแรก เพื่อพัฒนาประเทศไทยให้เข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสารซึ่งนับได้ว่าเรามีแผนไอทีเป็นเวลากว่า 10 ปี ซึ่งน่าจะพอๆ กับประเทศเกาหลี แต่เห็นได้ว่าประเทศตอนนี้ได้รุดหน้าไปมากแล้ว มีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในราคาถูกลงมาหลายปีแล้ว ตอนนี้อุตสาหกรรมในประเทศเกาหลีกล่าวได้ว่าเป็นประเทศที่หนึ่งในโลกในการผลิตเกมและในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา รัฐบาลได้ตั้งองค์กรของรัฐขึ้นมาเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์โดยเฉพาะซึ่งอยากจะพูดถึงองค์กรหนึ่งที่ทำให้การสนับสนุนการผลิตเรื่องนี้อย่างจริงจัง

The Korean Culture Content Agency (KOCCA) ตั้งขึ้นมาภายใต้กระทรวงวัฒนธรรม การการท่องเที่ยวและกีฬาเกาหลี ในปี 2543 มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการเจริญเติบโตธุรกิจด้าน Culture Content คำว่าวัฒนธรรมในประเทศเกาหลีนั้นไม่เพียงแต่วัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาเพื่อการอนุรักษ์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ศิลปะ การแสดง แต่เป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญาของมนุษย์ เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ สิ่งเหล่านี้คือ วัฒนธรรมซึ่งรวมไปถึง แอนิเมชัน ดนตรี คาแร็กเตอร์ การ์ตูน ตลอดจนเกมออนไลน์ และมือถือ อุตสาหกรรมเหล่านี้ได้เติบโตอย่างรวดเร็วและได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจมากมาย มหาศาล KOCCA จึงพยายามอย่างมากที่จะสร้างประเทศเกาหลีให้เป็นผู้นำแห่งอุตสาหกรรม cultural Content ในตลาดโลก ซึ่งได้ร่วมมือกับภาครัฐและภาคเอกชนอย่างจริงจัง

KOCCA มีหน้าที่หลัก คือ ให้การส่งเสริมนโยบายด้าน cultural Content สร้างและสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานสำหรับอุตสาหกรรมด้านนี้โดยเฉพาะ และสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีให้กับอุตสาหกรรม พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นระดับมืออาชีพเพื่อผลิตผลงานให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพ และยังอำนวยความสะดวกและสร้างพันธมิตรและกิจการร่วมค้าในประเทศต่าง ๆ มีสาขาในหลายประเทศ เช่น ประเทศจีน สิงคโปร์ ญี่ปุ่น เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมด้านนี้ให้เข้าสู่ตลาดโลกและให้เป็นที่ยอมรับในตลาดโลกองค์กร KOCCA จะมีข้อมูลมากมายเกี่ยวกับอุตสาหกรรม Digital Content ในประเทศต่าง ๆ เพื่อให้รู้สถานการณ์ของอุตสาหกรรม Digital Content ประเทศนั้น ๆ แนวโน้มการตลาดเป็นอย่างไร

จะเห็นได้ว่า KOCCA เป็นองค์กรหนึ่งเท่านั้นที่เกิดขึ้นยังมีองค์กรอีกหลายองค์กรที่เกิดขึ้นมาสนับสนุนอุตสาหกรรมด้านนี้อย่างจริงจัง ประเทศไทยยังไม่ได้มีหน่วยงานส่งเสริมด้านนี้โดยเฉพาะหลายปีที่ผ่านมา ประเทศไทยได้นำเข้าอุตสาหกรรมเกมออนไลน์จากประเทศเกาหลีเป็นจำนวนมาก ทำให้มองสะท้อนว่า ถ้าประเทศไทยสามารถผลิตอุตสาหกรรมส่งออกด้านนี้ได้ คงเพิ่มมูลค่าเพิ่มของประเทศได้อย่างแน่นอน ดังเช่น นายกรัฐมนตรีกล่าวอยู่เสมอว่า เราจะสร้าง Value Creation จากทรัพย์สินทางปัญญาของคนไทยได้อย่างไร จึงเป็นเรื่องที่ทางภาครัฐโดยหน่วยงานที่รับผิดชอบต้องหาวิธีที่ผลักดันให้ไทยสามารถที่จะแข่งขันกับนานาประเทศได้

2. ในส่วนของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ ซึ่งสามัญสำนึกของผู้ประกอบการก็เป็นตัวบ่งชี้ถึงผลสำเร็จของนโยบาย โดยที่ไม่มุ่งเน้นถึงผลกำไรมากจนเกินไป แต่ควรมองถึงผลประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก

3. หน่วยงานภาครัฐควรมีการปรับเปลี่ยนนโยบายได้ตามความเหมาะสม และออกกฎหมายเพื่อเข้ามาควบคุมให้ชัดเจนกว่าในปัจจุบัน และให้ภาคประชาชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษานโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ ในเชิงคุณภาพโดยมุ่งประเด็นไปที่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมทั้งเยาวชน
2. ในอนาคตควรเพิ่มเติมบทกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายที่บังคับใช้อย่างชัดเจน
3. ควรศึกษาไปที่ผลกระทบของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ จากการใช้นโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- ตรึงใจ สุขศิริเสรีกุล. (2538).” เกมส์คอมพิวเตอร์ : นวัตกรรมแห่งยุค...อิทธิพลต่อสังคมไทย.  
 กระแสทรรศน์ ฉบับที่ 133 (ตุลาคม 2538).
- นิกส์. (2534).วิธีโอเกม เกมมรณะสำหรับเด็ก.32 (พ.ย.2534) : 49 – 56
- บริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด.2546. “เกมออนไลน์-เน็ตคาเฟ่ : จัดระเบียบใหม่...ป้องกัน  
 ภัยให้เด็ก” กระแสทรรศน์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 1452 (กรกฎาคม 2546)
- บริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด.2546.จัดระเบียบเกมออนไลน์ – อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ : ทุกฝ่ายต้อง  
 ช่วยกัน.กระแสทรรศน์.ปีที่ 9 ฉบับที่ 1403 (11 มี.ค.2546)
- ผจงจิต ภาภูมิ. (2546).การติดคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตและแนวทางการป้องกันแก้ไข.วารสาร  
 สุขภาพจิตแห่งประเทศไทย. ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม 2546
- Business.com. (2544). เกมออนไลน์ ความบันเทิงใหม่บนอินเทอร์เน็ต.ปีที่ 14 ฉบับที่ 151  
 (ก.ย .2544) : 134 – 138
- ปุรชัย เปี่ยมสมบุญ. (2526). การวิจัยประเมินผล. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์พระนคร.
- คู่มือการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต.ดร.วิทยา เรืองพรวิสุทธิ์:(2531), 9-13
- Anderson, James E. (1975). *Public policy making*. New York : Praeger Publishers.
- Dunn, William N. (1981). *Public policy analysis : An introduction*. Eaglewood  
 Cliffs,  
 N.J. : Printice Hall.
- Dye, Thomas R. (1984). *Understanding Public Policy*. N.J. : Prentice-Hall.
- Ira Sharkansky. (1970). *The Political Scientist and Policy Analysis : An Introduction  
 in Policy  
 Analysis in Political Science*, ed. Ira Sharkansky. Chicago : Markham  
 Publishing  
 Company. P.1.
- Policy Analysis in Political Science*. Chicago : Markham Publishing  
 Company.
- Van Meter, S. Donald, and Van Horn. (1973). *The policy Implementation Progress : A  
 Conceptual Framework*. Administration & Society 6, 4 (February 1975) :  
 447. California Press.

**อินเทอร์เน็ต**

[www.csnet.rid.ac.th](http://www.csnet.rid.ac.th)

[www.nso.go.th](http://www.nso.go.th)

[www.mict.go.th](http://www.mict.go.th)

<http://www.geocities.com/tumeasycom/>

[http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2004/1201/news.php?news=column\\_15596961.html](http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2004/1201/news.php?news=column_15596961.html)

<http://www.juniorhealthguard.org/pdf/Enviro/gameonline.html>

<http://www.tscomputer.co.th/KNetwork1.0.php>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย



ที่ ศธ 0519.11.05 / 103

ภาควิชารัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

25 พฤษภาคม 2549

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ขอข้อมูลเพื่อการทำปฏิญานិพนธ์  
เรียน ปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ด้วย นายรังสฤษฎ์ รังสิมันต์ นิสิตระดับปริญญาโท หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาโยบายสาธารณะ ภาควิชาภาควิชา รัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ประกอบกับการทำปฏิญานิพนธ์ ในชื่อ “การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ในความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต” จึงใคร่ขอความอนุญาติให้นายรังสฤษฎ์ รังสิมันต์ เข้าพบเพื่อทำการขอข้อมูลดังกล่าว ทั้งนี้ นิสิตจะมาติดต่อเรื่องวันและเวลากับท่านโดยตรงด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์จัทกราศิตย์ ชนาอม)

หัวหน้าภาควิชารัฐศาสตร์

ภาควิชารัฐศาสตร์

โทรศัพท์. 02-664-1000 ต่อ 5584 , 5585

โทรสาร 02-259-8987

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์

กรณีศึกษา : ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตบางกอกใหญ่

**ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว**

## 1. อายุ

 ต่ำกว่า 20 ปี 21-25 ปี 26-30 ปี 31-35 ปี 35 ปีขึ้นไป

## 2. ระดับการศึกษา

 ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ปวช.-ปวส.ปริญญาตรี ปริญญาตรีขึ้นไป

## 3. รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

 0-20000 20001-40000 40001-60000 60001-80000 80001 ขึ้นไป

## ตอนที่ 2 แบบสอบถาม

โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้อย่างละเอียด และพิจารณาก่อนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ( ) ที่กำหนดให้

1. การหยุดให้บริการเกมออนไลน์กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตั้งแต่เวลา 22.00 - 06.00 น.
2. ห้ามเด็กนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
3. ผู้ให้บริการต้องหาวิธีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมต่อเนื่องได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง สำหรับผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยพิจารณาจากเลขบัตรประชาชน เพื่อไม่ให้เกิดความเครียดของเด็กจากการเล่นเกม
4. ห้ามเล่นการพนัน ,ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในการเล่นเกมส์ออนไลน์
5. รมรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบ เกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	ไม่ เห็นด้วย
<b>วัตถุประสงค์และมาตรฐานนโยบาย</b>					
1. ท่านมีความรู้ความเข้าใจในนโยบายการจัด ระเบียบเกมออนไลน์อย่างชัดเจน					
2. ท่านคิดว่านโยบายการจัดระเบียบเกออนไลน์ มีวัตถุประสงค์และแนวทางการดำเนินงานอย่าง ชัดเจน					
3. ท่านคิดว่านโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์สามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างมี ประสิทธิภาพ					
4. ท่านมีการควบคุมการให้บริการเกมออนไลน์ กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตั้งแต่เวลา 22.00 – 06.00 น					
5. ท่านคิดว่าควรมีการรณรงค์ให้เยาวชนและ ผู้ปกครองทราบถึงโทษของการเล่นเกมออนไลน์ อย่างต่อเนื่อง					
6. ท่านห้ามเด็กนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามา ใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.					

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบ เกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	ไม่ เห็นด้วย
<b>ทรัพยากร</b>					
7. ท่านคิดว่าควรมีหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เข้ามาแนะนำเกี่ยวกับนโยบายจัดระเบียบเกม ออนไลน์					
8. ท่านให้บริการซอฟต์แวร์เกมที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ตามกฎหมาย					
9. ท่านคิดว่าหน่วยงานภาครัฐควรมีระบบการ ตรวจสอบและติดตามผลการปฏิบัติตาม นโยบายอย่างต่อเนื่อง					
<b>หน่วยงานที่นำนโยบายไปปฏิบัติ</b>					
10. ท่านมีความเข้าใจในนโยบายการจัด ระเบียบเกมออนไลน์					
11. ท่านสามารถปฏิบัติตามนโยบายการจัด ระเบียบเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง					
<b>เงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง</b>					
12. ท่านคิดว่าผู้ใช้บริการให้ความร่วมมือเป็น อย่างดีและพร้อมที่จะปฏิบัติตามนโยบายการ จัดระเบียบเกมออนไลน์					
13. ท่านคิดว่าผู้ประกอบการรายอื่นๆให้ความ สนับสนุนตามนโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์					
14. ท่านคิดว่านโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์ ทำให้รายได้ลดลง					

การปฏิบัติตามนโยบายจัดระเบียบ เกมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	ไม่ เห็นด้วย
<b>ความตั้งใจของผู้ปฏิบัติ</b>					
15. ท่านคิดว่านโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์นี้ให้ประโยชน์ต่อประชาชนอย่างแท้จริง					
16. ท่านมีความตั้งใจในการทำงานเพื่อให้ นโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ประสบ ผลสำเร็จ					
17. ท่านประสบปัญหาอย่างมากในการปฏิบัติ ตามนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์					
18. ท่านคิดว่านโยบายการจัดระเบียบเกม ออนไลน์สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความ เหมาะสม					
<b>การสื่อสารระหว่างองค์กรและกิจกรรม เสริมแรง</b>					
19. ท่านคิดว่าท่านเปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการได้ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการ					
20. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเข้ามาให้ คำปรึกษาเกี่ยวกับนโยบายจัดระเบียบเกม ออนไลน์					
21. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเปิดโอกาสให้ ผู้ประกอบการได้เสนอข้อคิดเห็นเกี่ยวกับ นโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์					

### ตอนที่ 3 ผลของนโยบายจัดระเบียบเกมออนไลน์

โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้อย่างละเอียด และพิจารณาก่อนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ( ) ที่กำหนดให้

1. การหยุดให้บริการเกมออนไลน์กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ตั้งแต่เวลา 22.00 - 06.00 น.
2. ห้ามเด็กนักเรียนในชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.
3. ผู้ให้บริการต้องหาวิธีการกำหนดให้ผู้เล่นเกมต่อเนื่องได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง สำหรับผู้เล่นเกมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยพิจารณาจากเลขบัตรประชาชน เพื่อไม่ให้เกิดความเครียดของเด็กจากการเล่นเกม
4. ห้ามเล่นการพนัน , ซิงโซค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในการเล่นเกมออนไลน์
5. รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน

คำถาม	ระดับการปฏิบัติ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เห็นด้วย
1. รัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องเข้ามาทำหน้าที่กำกับดูแลร้านอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์					
2. การขึ้นทะเบียนบริการอินเทอร์เน็ตและธุรกิจเกมออนไลน์					
3. มาตรการจัดเก็บภาษีเกมออนไลน์และนำภาษีที่จัดเก็บมาใช้เป็นเงินสร้างสื่อรณรงค์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้อง					
4. มาตรการเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปีเล่นเกมออนไลน์และออฟไลน์ไม่เกินเวลา 22.00 น.					
5. มาตรการห้ามเด็กนักเรียนใส่ชุดเครื่องแบบเข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น.					
6. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และให้เล่นได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง					

คำถาม	ระดับการปฏิบัติ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เห็นด้วย
7. การกำหนดมาตรการห้ามเล่นการพนัน ซึ่ง โชค หรือ ซื้อขายอุปกรณ์ในการเล่นเกม ออนไลน์เป็นเงินจริง					
8. การจัดระดับเรตติ้งความเหมาะสมของเกมที่เป็น มาตรฐานในการควบคุมเกมออนไลน์อย่าง เป็นรูปธรรม					
9. ผู้ให้บริการมีส่วนร่วมในการลดปัญหาการติด เกมของเยาวชนโดยการปฏิบัติตามมาตรการ ของรัฐ					

#### ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

1. เห็นด้วยกับนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์
2. ไม่เห็นด้วยกับนโยบายการจัดระเบียบเกมออนไลน์ เพราะ

.....

.....

.....

.....



ประวัติของผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายรังสฤษดิ์ รังสิมันต์
วันเดือนปีเกิด	19 ตุลาคม พ.ศ. 2525
สถานที่เกิด	เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 351/1 แขวงวัดอรุณ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพฯ 10600
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมสาธิตสถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ. 2547	ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
พ.ศ. 2550	ปริญญารัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ