

การศึกษาการนำนโยบายสาธารณะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปปฏิบัติ สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

The Implementation of Information and Communication Technology Policy for Online Game and Internet Service Provision

รัชชญา อัสวีระเดช *

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการนำนโยบายสาธารณะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปปฏิบัติสำหรับการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัติ 2. ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัติ 3. ศึกษาข้อเสนอแนะต่อการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ (1) เจ้าของกิจการสถานประกอบการฯ จำนวน 10 คน ทำการสุ่มตัวอย่าง แบบสโนว์บอลล์ (2) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปใช้ จำนวน 4 คน ทำการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า สถานประกอบการส่วนใหญ่ได้ดำเนินการจดทะเบียนร้านเกม มีการจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ได้มีการจดบันทึกชั่วโมงการเล่นเกมและไม่มีการจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่ก็ยังพบสถานประกอบการบางแห่งที่ยังมีการติดตั้งโปรแกรมไม่มีลิขสิทธิ์และไม่มีการตรวจสอบบัตรประชาชนและการควบคุมเวลาในการเข้าใช้บริการได้ตามกฎหมายที่กำหนด สำหรับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัตินั้นพบว่าปัจจัยต้นเหตุ คือมาตรฐานนโยบายที่เกิดจากการที่ผู้ออกกฎหมายยังขาดความเข้าใจสภาพแวดล้อมของปัญหาและรายละเอียดเกมออนไลน์ ซึ่งทำให้ปัจจัยการสื่อสารข้อความและปัจจัยการบังคับใช้กฎหมายไม่มีความชัดเจน ปัจจัยรองลงมาคือทรัพยากรนโยบาย ที่ไม่เพียงพอต่อการดำเนินงานทำให้ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติงานขาดประสิทธิภาพ สำหรับข้อเสนอแนะนั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเสนอให้มีการประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้แก่สาธารณชนเพื่อให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องในการสื่อสารด้วยระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการเล่นเกมออนไลน์และสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับเด็กเพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์

ในครอบครัวและชุมชน ส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการป้องกัน สอดส่องดูแลสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตรวมทั้งเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมและมีลักษณะที่จะเป็นภัยสังคม

คำสำคัญ: การนำนโยบายไปปฏิบัติ , สถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

* นิติรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต รุ่นที่4 ศูนย์การศึกษานนบุรี วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The study on "Implementation of Information and Communication Technology Policy for Online Game and Internet" was the qualitative research. There were 3 objectives: (1) to study implementation's results of enterprise control laws (2) to study factors affecting success or failure of implementation of enterprise control laws and (3) to study recommendations on successful implementation of enterprise control laws. The snowball and purposive sampling technique were employed. The two groups of key informants comprised of ten of enterprise owners and four of law implementation stakeholders. The research tool was an in-depth interview form and content analysis was employed to analyze the collected data.

The results were that, for the implementation laws on controlling game online and internet services, the majority of online game operators had legally registered their stores as video game operators, paid online-program license fee, recorded player's playing hours, and did not sell alcohols. However, some of online game operators still installed unlicensed programs and did not have ID card inspection and time control. So they did not complied with provisions of laws. For the factors affecting success or failure of law implementation the findings showed that the principle causes were the policy standard factors. This was due to law makers who didn't have appropriate understanding of problems' surroundings or contexts or nature and online game characteristics. This resulted in the unclear communication and law enforcement factors. The other factor was insufficient resources resulting in an inefficient function crews. The key informant recommended on successful implementation of enterprise control laws, public relations that appropriate knowledge should be provided to the public to have a better understanding on internet communication and game online. The children activities should be supported or encouraged by adults in order to enhance community family and relationships. In addition, the community should be encouraged to monitor and help prevent improper and danger online game and internet, including improper websites.

Keywords : Policy Implementation, Online Game and Internet Enterprise

บทนำ

นโยบายสาธารณะเป็นนโยบายที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศที่มุ่งตอบสนองให้ประชาชนมีความอยู่ดีกินดี มีความเท่าเทียมกันในสังคม เป็นเครื่องมือของรัฐบาลในการบริหารประเทศโดยผ่านกลไกทางการเมืองต่างๆ นโยบายทางด้านการสื่อสารเป็นนโยบาย

สาธารณะที่เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและประชาชนที่ทำให้ทุกคนมีความเสมอภาคในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร และการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วแม่นยำจึงเป็นหน้าที่ ที่สำคัญของภาครัฐที่จะต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้ระบบการสื่อสารของ

ประเทศมีความทัดเทียมกับต่างชาติ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งทางด้านการสื่อสาร สังคม เศรษฐกิจ การศึกษาและวัฒนธรรม จึงทำให้รัฐบาลสมัย พ.ต.ท.ดร.ทักษิณ ชินวัตร ได้ประกาศใช้นโยบายส่งเสริมและสนับสนุนทางด้านการสื่อสาร มีการตั้งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (MICT) เมื่อ พ.ศ.2545 จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารนี้เอง ทำให้กลุ่มบุคคลบางกลุ่มนำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องและเป็นภัยกับสังคม ภัยในรูปแบบใหม่นี้ อาจเรียกว่า “ภัยสังคมออนไลน์” เพราะเป็นผลสืบเนื่องมาจากระบบการติดต่อสื่อสาร ที่นิยมใช้กันคือระบบอินเทอร์เน็ตโดยอาศัยระบบสื่อสารโทรคมนาคม เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ใช้วิธีการสนทนากันด้วยตัวหนังสือ เสียงและภาพ เพื่อโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดบนจอภาพ ซึ่งมีรูปแบบการเล่นของเกมที่มีความหลากหลายทั้งเกมแบบกีฬาแข่งขันความเร็ว เกมการต่อสู้ และเกมร่วมเพศที่ได้ถูกเผยแพร่เข้ามาให้กับเด็กและเยาวชนในวัยกำลังศึกษา ซึ่งสถานการณ์เด็กติดเกมออนไลน์ในขณะนี้กำลังเป็นภัยคุกคามที่ได้ระบาดไปทั่วโลกรวมทั้งสังคมไทยเช่นเดียวกัน

จากผลของการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ (นพดล วรรณิกา และคณะ, 2548) พบว่าเกมต่อสู้ ยิงปืน ฟัน เตะ ต่อย มีสถิติจำนวนผู้เล่นมากเป็นอันดับหนึ่งถึงร้อยละ 60.9 โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้ชาย นอกจากนี้ผลสำรวจพฤติกรรมและผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตจากกลุ่มเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าช่วงเวลาที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ช่วงเวลา 20.00-24.00น. และรองลงมาช่วงเวลา 16.01-20.00 น. และวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับหนึ่งคือ เพื่อค้นหาหาข้อมูลความรู้ อันดับสองรองลงมาเพื่อเล่นเกมออนไลน์ ส่วนอันดับสาม เพื่อดาวนโหลดเพลงและภาพยนตร์ จากช่วงเวลาดังกล่าว มีเด็กหลายคนเล่นเกม

นานติดต่อกันหลายชั่วโมง ทำให้ร่างกายไม่ได้รับการพักผ่อนที่เพียงพอ จึงมีผลทำให้การพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็กในวัยที่มีการเจริญเติบโต ไม่มีการพัฒนาการเต็มที่ และเด็กไม่ไปเรียนหนังสือทำให้ผลการเรียนตกต่ำ มีปัญหาทะเลาะกับผู้ปกครอง มีการลักขโมยเงิน เพื่อให้ได้เล่นเกมตามที่ตนเองต้องการ

จากปัญหาเยาวชนติดเกมออนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดนั้นส่วนหนึ่งเกิดจากการที่เยาวชนไปใช้บริการในสถานประกอบการเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพราะว่าสถานที่ดังกล่าวไม่มีการควบคุมความประพฤติของผู้ใช้บริการทำให้การให้บริการเป็นไปอย่างอิสระอันเป็นเหตุให้ผู้ให้บริการ เข้าใกล้ภาวะความเสี่ยงต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ อีกทั้งในสถานที่ให้บริการประเภทนี้ บางแห่งอาจเป็นแหล่งมั่วสุมและเป็นภัยต่อสังคม ดังนั้นทางภาครัฐโดยกระทรวงมหาดไทยกระทรวงวัฒนธรรม และสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ได้ร่วมมือกันออกมาตรการและกฎหมายต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตให้มีมาตรฐานการบริการและมีความเข้มงวดกับผู้มาใช้บริการโดยเฉพาะผู้ให้บริการที่เป็นเยาวชนอายุไม่เกิน 18 ปี ซึ่งเป็นระเบียบที่สถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด จึงเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ที่กำหนดให้สถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตต้องปฏิบัติตามนั้นได้มีการปฏิบัติตามกฎหมายมากน้อยเพียงใด อันจะนำไปสู่การลดปัญหาทางสังคมและการจัดการนโยบายสาธารณะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและการพัฒนาประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

ไปปฏิบัติ ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ และศึกษาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ เพื่อให้หน่วยงานของภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ช่างได้นำข้อมูล มาเป็นแนวทางในการวางแผนงานเกี่ยวกับนโยบายการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ในกรณีป้องกันปัญหาในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

นโยบายการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต หมายถึง การบังคับใช้กฎหมายตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

กฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต หมายถึง ข้อกำหนดระเบียบ ข้อบังคับ สำหรับสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ที่จะต้องปฏิบัติ ดังนี้

1. สถานประกอบการต้องมีใบอนุญาต
2. สถานประกอบการต้องไม่ติดฟิล์มกรองแสง
3. มีแสงสว่างเพียงพอ
4. อากาศถ่ายเทสะดวก สะอาด
5. เป็นเขตปลอดบุหรี่
6. ห้ามไม่ให้มีการจัดเสื้อผ้าสำหรับให้นักเรียนเปลี่ยน
7. มีป้ายแสดงอัตราค่าบริการชัดเจน
8. ต้องใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย
9. ไม่อนุญาตให้บุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการช่วงเวลาก่อน 14.00 น. และหลัง 22.00 น.
10. ห้ามเล่นเกมติดต่อกันเกิน 3 ชั่วโมง

การพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมนออนไลน์

11. ห้ามจำหน่ายหรือนำบุหรี่ยาสูบและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เข้ามาในสถาน

กรอบแนวความคิด

ผู้วิจัยได้ใช้ตัวแบบสหองค์การในการนำนโยบายไปปฏิบัติของ Van Horn และ Van Meter (1976) นำมาปรับให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทยและการวิจัยในครั้งนี้ โดยสรุปเป็นประเด็นการศึกษาดังนี้ ได้แก่ มาตรฐานนโยบาย ทรัพยากรนโยบาย ปัจจัยการสื่อสารข้อมูล ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติ ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมือง ปัจจัยเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจและปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติ ที่จะนำไปสู่กระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 เจ้าของกิจการสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้มาโดยวิธีการแบบสโนว์บอลล์ (Snowball Technique) จำนวน 10 คน โดยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) เป็นสถานประกอบการที่ตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร 2) ดำเนินกิจการมาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปี 3) มีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในการให้บริการไม่น้อยกว่า 10 เครื่อง จุดเริ่มต้นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนแรกเริ่มจากการแนะนำจากบุคคลที่รู้จักกับเจ้าของสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต เนื่องจากประเด็นการศึกษาคือเรื่องที่ต้องอาศัยความเชื่อใจและความไว้วางใจ ผู้สัมภาษณ์จะเริ่มสนทนาเรื่องทั่วไปเพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง เพื่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย จากนั้นได้มีการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์แล้วเริ่มต้นการสัมภาษณ์ เมื่อ

สิ้นสุดการสัมภาษณ์ผู้วิจัยขอให้แนะนำผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนต่อไป ซึ่งถ้าไม่มีก็จะไปเริ่มต้นในกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลที่รู้จักรายถัดไป จนกระทั่งทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญตั้งแต่รายที่ 7 จึงพบว่าข้อมูลเริ่มมีความซ้ำกัน ดังนั้นจึงทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจนครบ 10 ราย จึงหยุดเก็บข้อมูล

กลุ่มที่ 2 ตัวแทนหน่วยงานผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ โดยวิธีการแบบเจาะจง (Purposive Technique) จำนวน 4 คน โดยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) องค์การหรือผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการดูแลแก้ไขป้องกันปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน 2) องค์การหรือผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการควบคุมสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต 3) เป็นบุคคลที่มีตำแหน่งหน้าที่ ที่เชื่อถือได้และเป็นผู้ปฏิบัติงาน การกำกับดูแลสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตในองค์กรนั้นๆ ซึ่งผู้ที่ได้รับการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 4 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการสำนักงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ 2) สารวัตรกองกำกับการกอบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี 3) ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ กรมสอบสวนคดีพิเศษและกรมการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต (ไซเบอร์อินสเปกเตอร์) และ 4) นักวิเคราะห์นโยบายปฏิบัติหน้าที่ผู้ชำนาญการพิเศษเฉพาะด้านการสื่อสาร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth Interview) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรง

เชิงเนื้อหา ก่อนนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้มีการอบรมและทำความเข้าใจให้กับผู้ช่วยนักวิจัย และใช้อุปกรณ์บันทึกข้อมูล ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง ปากกา สมุดบันทึก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ชุดนี้จัดทำขึ้นเป็นแนวทางสำหรับผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยที่เข้าไปเก็บข้อมูลภาคสนาม เพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ และกรอบแนวความคิดของการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. แบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 ที่สมบูรณ์ใช้ในการสัมภาษณ์เจ้าของสถานประกอบการ ที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และแบบสัมภาษณ์ชุดที่ 2 ที่สมบูรณ์ใช้ในการสัมภาษณ์กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเช่นเดียวกัน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่าง เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2552 ถึง เมษายน พ.ศ. 2552

ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผู้วิจัยมีการตรวจสอบความถูกต้องและความเชื่อถือได้ของข้อมูล โดยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำการลงนามรับรองความถูกต้องของข้อมูล

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 2 กลุ่ม และนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อจัดหมวดหมู่ คัดแยกข้อมูล เพื่อหาคำตอบของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 2 กลุ่มให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยวิธีดังนี้ 1) ทำการคัดแยกเอกสารคำสัมภาษณ์ ออก

เป็นส่วนของผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต และตัวแทนหน่วยงานผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ 2) นำเอกสารคำสัมภาษณ์ ทั้ง 2 ส่วน ทำการจัดหมวดหมู่ของคำตอบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แล้วทำการนำเสนอ ผลการวิจัยนี้เป็นแบบการพรรณนาความ (Descriptive Study) เรียงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 1 พบว่าผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติในสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทุกร้านได้ดำเนินการจดทะเบียน ขอใบอนุญาตในการจัดตั้งสถานประกอบการร้านวิดีโออย่างถูกต้องมีเพียงบางรายที่มีปัญหาในขั้นตอนการดำเนินการจดทะเบียน เนื่องจากการจัดเตรียมเอกสารไม่ครบตามระเบียบการที่ทางกระทรวงวัฒนธรรมกำหนด นอกจากนี้ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ดำเนินการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์และมีการจ่ายค่าประสบการณ์โปรแกรมเกมออนไลน์อย่างถูกต้อง ซึ่งมีบางรายที่ทำการติดตั้งทั้งโปรแกรมที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องลิขสิทธิ์ปะปนกันไปภายในสถานประกอบการ “ที่ร้านก็ใช้โปรแกรม ของแท้บ้างของปลอมบ้างปนกันไป” (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 10, 15 มีนาคม 2552)

สำหรับการควบคุมเวลาในการเข้าใช้บริการสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ไม่สามารถควบคุมเวลาเข้าออกได้ตามกฎหมายที่กำหนด เนื่องจากผู้ประกอบการให้เหตุผลว่าเยาวชนบางรายเข้ามาเพื่อใช้บริการทำรายงาน และบางครั้งก็มีการอนุญาตให้เด็กเล่นเกมออนไลน์เกินเวลาที่

กฎหมายกำหนด ในกรณีที่เด็กเล่นเกมใกล้จบแล้ว “มีการบอกกฎระเบียบของร้านก่อนเล่นเกม และบางครั้งเมื่อเวลา 4 ทุ่มเด็กอาจมีขอต่อเวลาบ้าง มีอนุโลมให้เมื่อดูแล้วเกมใกล้จบ” (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 4, 7 มีนาคม 2552)

ในส่วนของการบันทึกจำนวนชั่วโมงและการลงทะเบียนการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ใช้วิธีจดบันทึกลงในสมุด แต่มีบางสถานประกอบการที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการลงทะเบียนแต่สำหรับการตรวจสอบบัตรประชาชนของผู้มาใช้บริการ ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ระบุว่าไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ไม่พกบัตรประชาชน “กฎหมายให้ทำการตรวจนะ แต่ปฏิบัติจริงๆ ไม่ได้เต็มร้อย เพราะบางคนไม่ได้เอาบัตรประชาชนมา” (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 6, 11 มีนาคม 2552) ดังนั้นจึงไม่สามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดให้มีการตรวจบัตรประชาชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีที่ให้บริการภายในร้านเกมออนไลน์ ส่วนการจำหน่ายเครื่องดื่มนั้นมีการจำหน่ายเพียง น้ำอัดลม น้ำเปล่า น้ำผลไม้ กาแฟ ขนมขบเคี้ยว เท่านั้น

ในส่วนของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลให้การนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวนั้น ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยมาตรฐานนโยบาย ภาครัฐบาลได้ประกาศ ใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ทันเทคโนโลยีการสื่อสารได้มุ่งเน้นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจึงออกกฎหมายมาเพื่อการตอบสนองกระแสสังคม โดยที่ผู้ออกกฎหมายไม่ได้มีความเข้าใจเกมออนไลน์และความสัมพันธ์ของปัจจัยต้นเหตุและสภาพแวดล้อมของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างแท้จริง เนื้อหาของกฎหมายที่ออกมา จึงเป็นลักษณะของการสร้างหรือโยงเนื้อหากฎหมายให้มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์เพื่อนำมาบังคับใช้

แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาคิดตรงจุด“ ผู้ที่ออกกฎหมาย ไม่มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระของเกมและอินเทอร์เน็ต ที่แท้จริง ต้องให้ความรู้ก่อนว่าเกมออนไลน์คืออะไร แล้วเป็นอย่างไร มันร้ายแรงหรือไม่ ซึ่งจะต้องให้ความรู้กับ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดไม่ใช่เฉพาะเจ้าหน้าที่ รวมไปถึง พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ และผู้มีส่วนในการร่าง กฎหมาย”(สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

ปัจจัยทรัพยากรนโยบายภาครัฐบาลได้จัดสรรงบประมาณเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานนโยบาย เพื่อ ป้องกันปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ทำให้รัฐบาลได้สรรหาเจ้าหน้าที่ประจำหน่วยงาน สำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการ วัฒนธรรมแห่งชาติและมีการดำเนินโครงการร้านเกมสื ขาว ซึ่งเป็นร้านที่ได้รับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมว่า เป็นร้านเกมที่ดี แต่ทั้งนี้ยังขาดการประชาสัมพันธ์ จึง ทำให้ร้านเกมสีขาวที่เข้าร่วมโครงการบางร้านก็ไม่สามารถ ดำเนินกิจการต่อไปได้จึงต้องปิดกิจการ นอกจากนั้นยังมีปัจจัยอื่นที่ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยการสื่อสารความ เป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้กำหนดนโยบายจากภาค รัฐไปสู่หน่วยปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง พบว่ายังไม่มี ความชัดเจนแน่นอนทำให้เจ้าหน้าที่ไม่สามารถปฏิบัติงานได้ อย่างเต็มที่ จึงทำให้ระเบียบการปฏิบัติรวมทั้งกฎข้อ บังคับต่างๆ เกิดปัญหาในการตีความเนื้อหาของข้อ กฎหมาย“เจ้าหน้าที่ตรวจสอบสถานประกอบการ ยังไม่มี ความเข้าใจข้อบังคับตามกฎหมายต่างๆ เจ้าหน้าที่จะ แค่อ่าน กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องบ้างเนื่องจาก ปัจจุบันมีการแก้ไขบางเรื่องยังไม่ได้ข้อยุติ” (สัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3, 1 เมษายน 2552)

ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย พบว่ายังไม่ได้มีการ กำหนดวิธีการปฏิบัติตามบรรทัดฐานเดียวกัน จึงทำให้ เจ้าของสถานประกอบการแต่ละแห่งต่างหาวิธีการปฏิบัติ ตามระเบียบข้อบังคับของกฎหมาย เพื่อให้สอดคล้อง

กับนโยบายของภาครัฐ ในส่วนของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติ งาน ยังมีความสับสน กฎหมายไม่ตรงกับสภาพความเป็น จจริง ดังนั้นการบังคับใช้กฎหมายในการกำหนดการกระทำ ความผิด จึงมีความขัดแย้งกันระหว่างเจ้าหน้าที่กับ เจ้าของสถานประกอบการ “เจ้าพนักงานที่ทำการตรวจ สอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์เมื่อตรวจพบว่า ได้ทำผิดระเบียบ เจ้าพนักงานได้ปฏิบัติอย่างไร” (คำถาม ของผู้สัมภาษณ์)

“เจ้าพนักงานเองก็ไม่ค่อยรู้ว่าจะทำอะไรต่อ แล้วข้อจริง ๆ แล้วมันผิดตรงไหนบ้างก็ยังไม่รู้ เอาอย่างนี้ กฎหมายเองยังเลอะเทอะเลย”(สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติ พบว่า เจ้าหน้าที่ที่มีขีดความสามารถไม่เพียงพอในการตรวจสอบ สถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่สำนักภาพยนตร์และ วีดิทัศน์ เป็นหน่วยงานที่เพิ่งจัดตั้งขึ้นใหม่ เจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงานส่วนใหญ่ยังไม่ชำนาญในด้านเทคโนโลยี หรือความรู้ด้านกฎหมายเท่าที่ควร “อันนี้ต้องยอมรับว่า ถ้าเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยี เราพอไปได้ในระดับหนึ่ง เพราะว่าจริง ๆ แล้วสำนักนี้เราเพิ่งตั้งขึ้นมาเพื่อรองรับ พ.ร.บ.ฉบับนี้เท่านั้นเองผู้ปฏิบัติจะเป็นเด็กใหม่จะส่วน ใหญ่แต่ข้อดีของเด็กใหม่ ก็คือจะรู้จักไอทีพอสมควรก็พอ จะตรวจได้” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ4,22 เมษายน 2552)

ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมือง สังคมและเศรษฐกิจ พบว่าความเห็นของสาธารณชน ส่วนใหญ่มองว่าร้านเกม เป็นแหล่งมั่วสุม เป็นสถานบริการที่มีความหลากหลายขึ้น อยู่กับจิตสำนึกของเจ้าของสถานประกอบการ ว่ามุ่งที่จะ หาผล ประโยชน์มากน้อยเพียงใด “ผมเชื่อว่าหลายคน คิดว่าเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่เลวร้าย เป็นผีร้าย อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เลวร้าย ร้านเน็ตเป็นสิ่งที่มั่วสุม” (สัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

และปัจจัยสุดท้ายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติ จากความรู้ความเข้าใจต่อมาตรฐานนโยบายของผู้ปฏิบัติงานและผู้ได้รับผลกระทบต่อมาตรฐานนโยบายนั้น ยังรู้สึกสับสนในการปฏิบัติงานเนื่องจากกฎระเบียบข้อบังคับและการตีความในตัวกฎหมายยังไม่มี ความชัดเจน ทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานไม่แน่ใจในการปฏิบัติงาน นับเป็นอุปสรรคในการปฏิบัติหน้าที่ แต่อย่างไรก็ตามเจ้าหน้าที่ที่ทำการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตก็ได้พยายามทำตามหน้าที่ให้ดีที่สุด เพื่อให้ลดปัญหาอาชญากรรมตามนโยบายของภาครัฐ “ผู้ที่เข้าไปปฏิบัติหน้าที่ก็ต้องการให้สังคมดี ไม่มีใครต้องการให้ลูกหลานตัวเองหรือคนอื่นเข้าไปมั่วสุม” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 1, 19 มีนาคม 2552)

ในส่วนนี้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 พบว่าข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปสู่กฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จนั้น ภาครัฐบาลควรให้การสนับสนุน มีการณรงค์ประชาสัมพันธ์ และให้ความรู้แก่บุคคลทั่วไปและทุกภาคส่วน เพื่อให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องและให้ผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการร่วมทำกิจกรรมกับเด็กเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและร่วมสนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการป้องกันและสอดส่องดูแลสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมและเป็นภัยกับสังคมให้หมดไป “ซึ่งควรจะช่วยกันแก้ไขทุกภาคส่วนต้องช่วยกัน ไม่ใช่คนใดคนหนึ่ง พวกเราพ่อแม่ผู้ปกครอง ขอเข้าไปมีส่วนตรวจสอบร้าน Net Cafe ร้าน Net ทุกคนเข้าได้หมด เราก็เข้าไปพ่อแม่ผู้ปกครอง ช่วยกันตรวจสอบทำกันเองนะ” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

อภิปรายผล

จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า สถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทุกร้าน มีความพร้อมในการดำเนินการจดทะเบียนขอใบอนุญาตจัดตั้งสถานประกอบการเป็นไปอย่างถูกต้องตามระเบียบข้อบังคับซึ่งนอกจากนี้ผู้ประกอบการ ดำเนินการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ และมีการจ่ายค่าประสบการณ์โปรแกรมเกมออนไลน์เป็นที่ถูกต้องเพราะ ว่าถ้าหากผู้ประกอบการไม่ปฏิบัติตามก็就会有ความผิดตามกฎหมายและถูกตั้งโทษตามบทบัญญัตินั้น จะไม่ได้รับความสะดวกในการทำธุรกิจ สำหรับการควบคุมเวลาการเล่นและการลงทะเบียนส่วนใหญ่ใช้วิธีการจดบันทึกชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ การควบคุมเวลาเข้าออกในการเข้าใช้บริการและการตรวจสอบบัตรประชาชนของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ยังไม่มีการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547) กล่าวว่า การจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทยไม่อาจใช้กฎหมายลายลักษณ์อักษรในการควบคุมหรือส่งเสริมโดยตรงเท่านั้น แต่ต้องใช้กฎหมายที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรเข้ามาเสริมสร้าง เพื่อให้เกิดกลไกในการจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์อย่างแท้จริงขึ้นในสังคมไทย

สำหรับปัจจัยมาตรฐานนโยบายทางภาครัฐบาลได้นำพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นำมาบังคับใช้เป็นกฎหมายเพื่อควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตโดยที่ผู้ออกกฎหมายไม่ได้มีความเข้าใจถึงสภาพของเกมออนไลน์และความสัมพันธ์ของปัจจัยต้นเหตุและสภาพแวดล้อมของปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดำรงพล พูลอำไภย์ (2547) ที่ทำการศึกษารื่องปัญหาและอุปสรรคในการควบคุมเกมออนไลน์ ที่พบว่าปัจจัยเรื่องกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้องในการควบคุม

เกมออนไลน์ ซึ่งยังไม่มีกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์โดยเฉพาะจึงเป็นการออกกฎหมายเพื่อแก้ไข ปัญหาเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ที่ปลายเหตุเท่านั้น ปัจจัยทรัพยากรนโยบายที่ภาครัฐบาลได้มีการจัดสรรงบประมาณ ได้จัดตั้งหน่วยงานสำนักภาพยนตร์และ วิทยุทัศน์สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติและ มีการดำเนินโครงการร้านเกมสีขาว แต่ทั้งนี้ยังขาดการ ประชาสัมพันธ์ที่ดีจากหน่วยงาน จึงทำให้ร้านเกมสีขาวที่ เข้าร่วมโครงการ บ้างร้านก็ไม่สามารถดำเนินกิจการได้ ซึ่ง สอดคล้องกับ แนวความคิดของ Edwards, George C. (1980) ที่กล่าวว่า การนำนโยบายไปปฏิบัติให้เกิดผล ดีนั้นจะต้องมีทรัพยากรสนับสนุนที่เพียงพอ อันได้แก่ จำนวนบุคลากร ข้อมูลที่ทันสมัย การมอบอำนาจหน้าที่ในการดำเนินงาน การจัดสรรงบประมาณ การให้คำแนะนำและความช่วยเหลือแก่ผู้ปฏิบัติงาน ปัจจัยการ สื่อข้อความ เป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้กำหนด นโยบายจากภาครัฐไปสู่หน่วยปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง ไม่มีความชัดเจน ทำให้การปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ เกิดความสับสนในการตีความในเนื้อหาของข้อกำหนด ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Edwards (1980) ที่กล่าวว่า ผู้ปฏิบัติจะไม่ยินยอมทำตาม ถ้าไม่มีการสื่อ ข้อความให้ทราบอย่างชัดเจนเพียงพอเกี่ยวกับสิ่งที่ ผู้ปฏิบัติต้องกระทำ ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย ระเบียบ วิธีการปฏิบัติงานต่างๆ ไม่ได้มีการกำหนดวิธีการปฏิบัติ ตามมาตรฐานเดียวกัน จึงทำให้เจ้าของสถานประกอบ แต่ละแห่ง หาวิธีการปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของ กฎหมาย เพื่อในตรงกับนโยบายของภาครัฐ ซึ่งสอดคล้อง กับแนวความคิดของ Schultze (1969) และ Neustadt (1960) ที่กล่าวว่า การบังคับใช้กฎหมายที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีกลไกและกระบวนการเพื่อให้เจ้าหน้าที่ ระดับบริหารและเจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติงาน ทำงานให้ สอดคล้องกับมาตรฐานการจัดการ ปัจจัยคุณลักษณะของ หน่วยปฏิบัติ ความสามารถ ประสิทธิภาพและคุณภาพ

การทำงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงาน ไม่มีขีดความสามารถเพียงพอในการตรวจสอบสถาน ประกอบการร้านเกมออนไลน์ สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการเป็นหน่วยงานที่เพิ่งจัดตั้งขึ้นใหม่ ทำให้เจ้าหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงานยังขาดความชำนาญในด้านเทคโนโลยี และความรู้ด้านกฎหมายเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้อง กับแนวความคิดของ Van Horn และ Van Meter (1976) กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติของหน่วยปฏิบัติ ประสิทธิภาพ และความสามารถของเจ้าหน้าที่ใน การทำงานในหน่วยปฏิบัติที่ได้รับมอบหมาย ถ้าหาก ปราศจากความช่วยเหลือในการตัดสินใจและการจ้าง เจ้าหน้าที่ที่มีคุณภาพจะประสบปัญหาในการบริหาร แผนงานและโครงการ ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมือง จากความเห็นของสาธารณชนนั้นมองว่า ร้านเกมเป็น แหล่งมั่วสุมที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมและเป็นสถานบริการ ที่มีความหลากหลายขึ้นอยู่กับจิตสำนึกของเจ้าของ สถานประกอบการ จึงได้มีการผลักดันให้ภาครัฐออก กฎหมายมาเพื่อควบคุมร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547) วิจัยเรื่อง ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย : มุมมองภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีบุคคล ผลการศึกษาพบว่า ควรสร้างจริยธรรมให้แก่ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องในการรับผิดชอบต่อสังคมและการจัดการ ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมโดยอาจจะใช้ กฎหมายที่เป็นหรือไม่เป็นลายลักษณ์อักษรเข้ามาควบคุม ปัจจัยเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจ จากสภาพสังคม ในขณะนี้ คอมพิวเตอร์ถูกจัดให้เป็นปัจจัยหนึ่งในการ ดำเนินชีวิต ซึ่งได้บรรจุโปรแกรมต่างๆ รวมทั้งเกม ออนไลน์ ซึ่งทำให้ปัญหาของเด็กติดเกมนั้นอาจเกิด ขึ้นได้ในทุกภาคส่วนไม่เฉพาะที่ร้านเกม แต่อาจเป็นที่ บ้าน ซึ่งเมื่อพิจารณาสาเหตุของเด็กติดเกมที่แท้จริง พบว่ามาจากปัญหาที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวและสังคม แวดล้อมในตัวเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ

ดร. นพดล กรรณิกา และสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2550) ที่ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย ในโครงการที่ 1 เรื่องพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ปัญหาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์มาจากปัญหาส่วนตัว และปัญหาครอบครัวซึ่งมีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันและอยู่ในอันดับต้นของปัญหา ดังนั้นควรมีการแนะนำความรู้ในทางที่ถูกต้องของเกมนออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ทั้งในด้านที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษ เพื่อให้ผู้ปกครองและเด็กสามารถใช้ความรู้ในการตัดสินใจในการบริโภคสื่อในทางที่ถูกต้องรวมทั้งการส่งเสริมการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติ จากความรู้ความเข้าใจต่อกฎหมายควบคุมสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ของผู้ปฏิบัติงานและผู้ได้รับผลกระทบต่อกฎหมายนั้นๆ ถึงแม้ว่ากฎระเบียบข้อบังคับและการตีความในตัวกฎหมายยังไม่มี ความชัดเจน ทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานเกิดความไม่แน่ใจในการปฏิบัติงาน จึงก่อให้เกิดอุปสรรคในขณะที่ปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Pettason (1961) Dolbeare และ Hammond (1971) Wasby (1970) ที่กล่าวว่า ทัศนคติของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติ ความรู้ความ

เข้าใจต่อมาตรฐาน ทิศทางของการตอบสนองและความตั้งใจของผู้ปฏิบัติอาจไม่ปฏิบัติตามมาตรฐานนโยบาย เนื่องจากผู้ปฏิบัติปฏิเสธวัตถุประสงค์ของนโยบายเพราะมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน แต่อย่างไรก็ตามเจ้าหน้าที่ ที่ทำการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ก็ได้พยายามทำตามหน้าที่ เพื่อให้ลดปัญหาอาชญากรรมตามนโยบายของภาครัฐ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่าภาคีรัฐบาลควรให้การสนับสนุนในเรื่องของอัตราค่าจ้างคน แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เพียงพอต่อการตรวจสอบสถานประกอบการ การเหล่านี้ เป็นการป้องกันไม่ให้เกิดสถานประกอบการที่เป็นแหล่งมั่วสุมและเป็นภัยต่อเด็กและเยาวชน รวมทั้งให้การสนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวอย่างต่อเนื่องสำหรับปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติงานส่งเสริม ให้มีการจัดแผนการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ เพื่อให้เกิดความชำนาญงานในด้านต่างๆ ให้มีความเหมาะสมกับภารกิจหน้าที่ ที่ต้องปฏิบัติงานและมีการสนับสนุนอุปกรณ์ทางด้านเทคนิคต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการปฏิบัติงาน

เอกสารอ้างอิง

- ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล. (2547). *ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย : มุมมองภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศ* แผนกคดีบุคคล. สารนิพนธ์การศึกษานิติศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คู่มือการตรวจสอบสถานประกอบการภาพยนตร์และวีดิทัศน์.(2551). *เอกสารประกอบการประชุมและประกาศเจตนารมณ์ “90วัน ลูกหลานไทยพ้นภัยเกม”*. กรุงเทพฯ:สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.
- ดำรงพล พูลอำไทย์. (2547). *ปัญหาอุปสรรคในการควบคุมเกมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกริก.
- นพดล กรรณิกาและคณะวิจัยสำนักวิจัยเอแบคโพลล์. (2548). *ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย :กรณีศึกษาตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. สำนักวิจัยเอแบคโพลล์. มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2551). *คู่มือพ่อแม่ดูแลลูกยุคไซเบอร์ เรื่อง “10 ข้อปฏิบัติในการดูแลช่วยเหลือเด็กติดเกมหรืออินเทอร์เน็ต” ในการประชุมและประกาศเจตนารมณ์ “90 วัน ลูกหลานไทยพ้นภัยเกม”*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย.
- สมบัติ ธำรงธัญวงศ์. (2549). *นโยบายสาธารณะ : แนวความคิด การวิเคราะห์และกระบวนการ*. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เสมาธรรม.
- Dolbeare, K . M. , and P.E. Hammond. (1971). *The School Prayer Decisions : From Court Policy to Local Practice*. Chicago : University of Chicago Press.
- Edwards, George C. III. (1980). *Implementing Public Policy*. Washington, D.C. : Congressional Quarterly Press.
- Neustadt, Richard E. (1960). *Presidential Power*. New York : John Wiley.
- Pettason, J.W. (1961). *Fifty-Eight Lonely Men : Southern Federal Judges and School Desegregation*. New York : Harcourt, Brace and World.
- Schultze, Charles L. (1969). “*The Role of the Incentives, Penalties, and Rewards in Attaining Effective Policy*”, in Julius Margolis and Robert Haveman, eds. *Public Expenditures and Policy Analysis*. Chicago : Markham.
- Van Horn, Carl E., and Donald S. Van Meter. (1976). *The Implementation of Intergovernmental Policy*, in Charles O. Jones, and Robert D. Thomas eds., *Public Policy Making in a Federal System*. California : Sage Publications, Inc.
- Wasby, S. L. (1970). “ *The communication of the Supreme Court’s criminal procedure decisions : A preliminary mapping.*” Villanova Law Review, 18 (June).