



โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
ตามอรรถาสัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย

ศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ สุขปรีดี

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๑

โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย

ศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ สุขปรีดี

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๑

(ก)

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร
โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

1. การค้นพบจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่า ร้านเกมในปัจจุบันสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นสูงเนื่องจากในร้านมีเกมจำนวนมากให้เลือกเล่นไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้ แอ็คชั่น การจำลองสถานการณ์เกมการทำลายล้าง ซึ่งเกมเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกว่าเป็นผู้นำหรือผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดในสถานการณ์นั้น หากผู้เล่นเกมไม่ใช้วิจารณญาณและวุฒิภาวะของตนคัดกรองเกมที่เล่น อาจจะส่งผลเสียและทำลายวัฒนธรรมที่ดีงามของสังคมไทยได้ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถ และทักษะในด้านต่างๆ อาทิ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยร้านเกมจะต้องเป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทอุทยานบันเทิงศึกษา หรือสวนสนุกทางการศึกษา (Edutainment Park) ที่สามารถจัดทุกอย่างเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่ให้ความบันเทิงและการศึกษาไปพร้อมๆ กัน

ข้อดีของแหล่งเรียนรู้ ประเภทบันเทิงศึกษา หรือผู้วิจัยขอเรียกว่าแหล่งบันเทิงศึกษาเทียบเท่าร้านเกมคือ 1) ยังคงความสนุกสนานเหมือนร้านเกม 2) แหล่งบันเทิงศึกษานี้เน้นการพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย 3) เกมบางประเภทไม่เพียงแต่นั่งเล่นคนเดียวอาจจะเล่นเป็นทีม เช่น เกมแข่งขันบาสเกตบอล ซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 5 คน จำลองสถานการณ์เหมือนกับการเล่นบาสเกตบอลจริงๆ 4) เกมบางเกมอาจจะมีสื่อและอุปกรณ์การเล่นใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากกว่าคอมพิวเตอร์ เช่น เกมการหัดเดินรำ การเตะฟุตบอลเข้าเป้า จนถึงเกมที่มีการจำลองสถานการณ์การเล่นกับนักฟุตบอลต่างๆ ของโลกเหมือนสถานการณ์จริง นอกจากนี้ยังมีเกมการจำหน่ายสินค้าด้วยกลยุทธ์ของผู้เล่นเกมเอง ดังนั้นผู้วิจัยพบว่าในด้านวัฒนธรรมไทยแล้ว แหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยคงไม่สามารถให้คนต่างชาติหรือนักคอมพิวเตอร์ต่างชาติคนใดหรือกลุ่มใดทำเกมวัฒนธรรมไทยได้ดีเท่าคนไทย ดังนั้นในด้านการพัฒนาเกมจะต้องเป็นวาระแห่งชาติของทุกฝ่ายที่คนไทยจะต้องรับผิดชอบร่วมกันและอุปสรรคสำคัญคือเกมนำเข้าจากต่างประเทศที่มีศิลปวัฒนธรรมแตกต่างกับศิลปวัฒนธรรมประเทศไทย (5) เกมที่ผลิตทั้งในประเทศและต่างประเทศก่อนจะเผยแพร่ในราชอาณาจักรไทยจะต้องผ่านการตรวจสอบ (Censor) และอนุญาตให้เผยแพร่ได้จากคณะกรรมการตรวจสอบเกม มิฉะนั้นจะถูกลงโทษตามกฎหมาย

2. การบริหารแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

จากความน่าเบื่อของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในห้องเรียน ในตำราเรียน ทำให้ผู้เรียนพยายาม ที่จะแสวงหาความรู้จากความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งผสมผสานกันระหว่างความรู้และความบันเทิง ส่งเสริมให้เยาวชนไทยได้พัฒนาขีดความสามารถตามศักยภาพในการบริหารแหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทย ภาครัฐจึงควรที่จะดำเนินการหรือบริหารแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย ดังต่อไปนี้

(1) การก่อตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยใหม่ เพื่อการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดความรู้ในเรื่อง ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอารยธรรมไทย (2) การพัฒนาหรือปรับปรุงร้านเกมให้เป็นแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย โดยจัดทำแนวทางที่เป็นมาตรฐานกลางสำหรับแหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทย เพื่อให้ร้านเกมสามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมได้ (3) จัดตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยโดยความร่วมมือขององค์กรหรือสถานศึกษา (4) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน ให้เป็นแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

3. องค์ประกอบที่เป็นมาตรฐานขั้นต่ำของแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

(1) จะต้องมิใช่ผู้ดูแลแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยที่มีใบอนุญาตตามกฎหมายตามจำนวนที่กฎหมายกำหนดหรือมากกว่า (2) จะต้องมิใช่คณะกรรมการบริหารแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยตามจำนวนและคุณสมบัติเฉพาะบุคคลตามที่กฎหมายกำหนด (3) เกมทุกเกมที่มีให้ใช้บริการทั้งหมดจะต้องเป็นเกมที่ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการการตรวจสอบเกมตามกฎหมายอนุญาตให้เผยแพร่ในราชอาณาจักรไทยได้เท่านั้น (4) อาคารหรือสถานที่ให้บริการในแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย จะต้องแบ่งพื้นที่และแบ่งตามอายุผู้รับบริการอย่างชัดเจนและถูกต้องตามกฎหมาย

4. ข้อเสนอแนะในการวิจัยในอนาคต

- (1) ควรวิจัยเพื่อผลิตเกมที่เหมาะสมกับแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (2) วิจัยขั้นตอนการพัฒนาแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (3) วิจัยคุณสมบัติของผู้ดูแลแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (4) วิจัยการแบ่งพื้นที่แหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยให้เหมาะสมกับอายุของผู้ใช้บริการ
- (5) วิจัยคุณสมบัติของเกมตามอายุผู้เล่นเกมเพื่อพัฒนาระบบตรวจสอบและประกาศเป็นกฎหมายต่อไป

(ก)

5. ข้อเสนอแนะต่อรัฐบาล

- (1) รัฐพึงจัดตั้งแหล่งบัณฑิตศึกษาวัฒนธรรมไทยอย่างน้อยจังหวัดละ 1 แห่ง เพื่อเป็นต้นแบบให้กับเอกชนได้ดำเนินการ
- (2) รัฐพึงมีมาตรการทางภาษีและเงินสนับสนุนแหล่งบัณฑิตศึกษาวัฒนธรรมไทยของเอกชนที่มีคุณภาพดีเลิศคล้ายกับสถาบันการศึกษาเอกชนหรือ SME
- (3) เพื่อเป็นการเปลี่ยนวิกฤตการณ์ทางสังคมโดยเฉพาะเยาวชนที่มีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย ทางลบ ได้มีโอกาสพัฒนาการและเจริญงอกงามในทางที่ดีขึ้นโดยรัฐพึงส่งเสริมองค์กรภาครัฐและสนับสนุนให้องค์กรภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนแหล่งบัณฑิตศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (4) รัฐพึงส่งเสริมและสนับสนุนองค์กรและสถาบันการศึกษาให้เร่งผลิตเกมวัฒนธรรมไทยที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับจิตวิทยาการเล่นเกมของคนไทย โดยการให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพและจัดประเภทเกมในระดับชาติอย่างเป็นรูปธรรม ทุกปี

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัย เรื่อง “โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรม อันดีงาม (2) พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ (3) นำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ และ (4) สร้างมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม ประชากรที่ทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ แบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ (1) ผู้ทรงคุณวุฒิ (2) ประชาชนใน 4 ภูมิภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาก่อเป็น 5 กลุ่ม ประกอบด้วย ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม เจ้าหน้าที่ปกครอง ครูและผู้บริหารการศึกษา และประชาชนทั่วไป ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15,200 คน (3) กลุ่มตัวอย่างในการทำประชากร 4 ภูมิภาค ซึ่งเป็นตัวแทนจาก 5 กลุ่ม คือผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม เจ้าหน้าที่ปกครอง ครูและผู้บริหารการศึกษา และประชาชนทั่วไปของแต่ละภูมิภาค และ (4) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์กึ่งแบบสอบถาม และเอกสารประกอบการประชุมสัมมนา การวิเคราะห์ข้อมูลนั้น คณะผู้วิจัยใช้การพรรณนาสำหรับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ ตรวจสอบ และจัดสัมมนากลุ่มย่อย (Focus Groups) ส่วนการวิเคราะห์ความคิดเห็นเพื่อหาความแตกต่างของสภาพปัจจุบันร้านเกมกับเป้าหมายอนาคตที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-Test และ One-Way ANOVA

ผลการวิเคราะห์พบว่า

1. สถานภาพร้านเกมในปัจจุบัน พบว่า ร้านเกมคือ แหล่งมั่วสุม และเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากเกมที่ยาวจนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของ

(จ)

ผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกม ที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง ลัทธิทัศนคติทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหา อยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึก ทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่ สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ จากการเล่นเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับ และอาจนำไปใช้ในชีวิต จริงได้เช่นเดียวกัน

2. การที่จะพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการ พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติได้นั้น จะต้องดำเนินการ พัฒนาและปรับปรุง 4 ด้านใหญ่ๆ คือ (1) อาคารสถานที่ ให้ดำเนินการตามหลักบัญญัติสุขาภิบาล ของกรุงเทพมหานคร และให้ดำเนินการแบ่งพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการเป็นกลุ่ม ทำเสมือนห้องเรียนใน โรงเรียน (2) ผู้ประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ การที่จะสามารถพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่ง เรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติได้นั้น ผู้ที่มีความสำคัญที่สุดคือผู้ประกอบการเนื่องจากเป็นผู้ปฏิบัติ ถ้าผู้ประกอบการไม่ปฏิบัติตามนโยบาย นี้ก็จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ ดังนั้นผู้ประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จึงต้องเป็นผู้ ที่มีคุณธรรม ศีลธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเป็นผู้ที่ มีความรู้เกี่ยวกับเกมเป็นอย่างดี เพราะจะสามารถคัดกรองได้ว่าเกมไหนเหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นกลุ่มใด และปฏิบัติตามนโยบายที่รัฐ กำหนด (3) กำหนดนโยบายสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ โดยภาครัฐควรส่งเสริมร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้

3. ร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริม และสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ คณะผู้วิจัยได้นำเสนอกฎกระทรวง เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย โดยยึดพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และพระราชบัญญัติโรงเรียน เอกชน ประกอบการร่างกฎ ระเบียบในครั้งนี้ ซึ่งพิจารณาเปรียบเทียบในด้านต่างๆ ดังนี้ (1) ด้านการประกอบการ (2) ด้านอาคารสถานที่ (3) ด้านอายุใบอนุญาตประกอบกิจการ (4) ด้านวัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการอนุญาต (5) ด้านความปลอดภัยของข้อมูลและ

(ณ)

การปลอมแปลงข้อมูล (6) ด้านกองทุนอุดหนุน (7) ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตาม
อรรถาธิบาย (8) ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย
(9) ด้านการแบ่งพื้นที่ให้บริการผู้เล่นเกมในแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย (10) ด้านผู้ดูแลร้านเกมเป็น
แหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย และ (11) ด้านผู้รับใบอนุญาต

4. เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับ
สังคมไทย ต้องประกอบด้วย 7 ปัจจัย 40 เกณฑ์มาตรฐาน

ข้อค้นพบจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่า ร้านเกมในปัจจุบันสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นสูง
เนื่องจากในร้านมีเกมจำนวนมากให้เลือกเล่นไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้ แอ็คชั่น การจำลอง
สถานการณ์ เกมการทำลายล้าง ซึ่งเกมเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่ตนเองเป็นผู้นำหรือผู้ยิ่งใหญ่
ที่สุดในสถานการณ์นั้น หากผู้เล่นเกมไม่ใช้วิจารณญาณและวุฒิภาวะของตนคัดกรองเกมที่เล่น
อาจจะส่งผลเสียและทำลายวัฒนธรรมที่ดีงามของสังคมไทยได้ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนร้านเกมให้
เป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถ และทักษะในด้านต่างๆ
อาทิ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยร้านเกมจะต้องเป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทอุทยาน
บันเทิงศึกษา หรือสวนสนุกทางการศึกษา (Edutainment Park) ที่สามารถจัดทุกอย่างเพื่อตอบสนอง
ความต้องการของผู้เล่นที่ให้ทั้งความบันเทิงและการศึกษาไปพร้อมๆ กัน

ABSTRACT

This study is a survey research entitled “A Research Project on Formation of Criteria for Game Shops Constituting Learning Sources According to Disposition Befitting Thai Society.” Its objectives are: 1) to study status, problems, threats, and suggestions for development of game shops administration and management in order to become liberal learning sources that promote meritorious culture and morality; 2) to develop a form of game shops management in order to become learning sources and to promote the development of human resource concerning praiseworthy morality and culture of the nation; 3) to introduce a draft of rules and regulations, promote and support all sides to cooperate in game shops management as learning sources in which they yield the highest benefit to Thailand and; 4) to create professional standard for game entrepreneurs. Four groups of population that are used as samples in this research are: 1) professionals in related areas; 2) people from four regions (North, Northeast, Center, and South) are selected using the accidental sampling model with the total of 15,200 people - these sampling groups are divided into five sub-groups (game entrepreneurs, game players, administrative staffs, teachers and educational administrators, and other ordinary people); 3) a group of samples to be used for the public hearing from four regions; these selected samples are the representatives of the five sub-groups above from each region and; 4) experts in related areas. The tools employed in this research are by means of interview, questionnaire interview, and seminar documents. In relation to data analysis, descriptive analysis is used to analyze the data that is taken from exploration, investigation, and the focus groups. Regarding opinions analysis in order to find the differences between the current game shops status and the futures goals for them to be learning sources, t-Test and One-Way ANOVA are used.

Results deriving from the analysis reveal as follows.

1. The current game shops status shows that game shops are likely a place to get together for the negative purpose and games dispersion in Thai society contains both appropriate and inappropriate contents. The overall image of game contents, in fact, seems to be inappropriate to young adults due to the popular game contents that obviously reveal violence and aggressiveness. Based on psychological studies, game contents affect learning ability, mental development, as well as behaviors and actions of players, both positively and negatively. This, nonetheless, depends on playing behaviors, types of game contents that players have selected, as well as the players' backgrounds (family empathy, social relationship, etc.) and the players' ability to distinguish between game contents and reality. Adventurous or fighting games have an impact on young adults negatively because players tend to absorb aggressiveness in game contents. Meanwhile, sports or puzzle kinds of games will positively influence players to build up their skills such as sports playing techniques, creativity, as well as to build up effort and discretion. The effects of games, both positively and negatively, therefore influence the way that players react to their real lives' situations.

2. The development of game shops formation to become learning sources that promote human resource development in terms of national praiseworthy morality and culture must develop and improve four major areas: 1) place and location must be in accordance with Bangkok Hygiene Regulations and areas separation for players as

similar to classrooms; 2) game shop entrepreneurs must concur otherwise the project cannot be achieved. They, therefore, must hold morality, social responsibility and are the persons who are keen on games in order that they can select the appropriate games for each group of players in line with the government policy and; 3) policy set-up to encourage game shops to be learning sources. Government should also promote the policy.

3. Drafting rules and disciplines as well as promoting and encouraging people to cooperate in game shops management as learning sources will bring the most benefit to Thailand. Researchers set the standards for game shops as liberal learning sources that are suitable for Thai culture under the film and video acts, abuse usage of computer acts, child protection act, and private school acts together with the draft of rules and disciplines. The draft of rules and disciplines, and standards are then compared in terms of: 1) entrepreneurship; 2) place and location; 3) entrepreneurship license; 4) players' age objectives in accordance with the license; 5) the safety and counterfeit of data; 6) supporting budget; 7) promoting game shops as liberal learning sources; 8) community cooperation to develop game shops to be liberal learning sources; 9) areas division service for players to be in appropriated groups in liberal learning sources; 10) game shops as liberal learning sources keepers and; 11) licensees.

4. Standards for game shops as liberal learning sources that are suitable for Thai society must consist of 7 factors and 40 standard criteria.

Research discoveries

Research findings demonstrate that the current game shops status highly attracts players because there are a multitude of games available for selection and play including fighting games, action games, and simulation of destructing situation games, thus making players feel that they are leaders or the greatest people in the situations. If game players do not sharpen their discretion and maturity in screening games before play, bad effects and deterioration of prosperous Thai society culture may ensue. Therefore, transition of game shops to become learning sources shall emphasize on making learners eager to use their knowledge, capacity, and skills such as physical, intellectual, societal, and emotional facets. Accordingly, game shops shall become learning sources in the classification of entertainment and amusement parks, beneficial for education in which all arrangements fulfill needs of players and give concurrent entertainment and education.

(ญ)

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
กิตติกรรมประกาศ	ฌ
สารบัญ	ญ
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	1
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตในการวิจัย	4
กรอบแนวคิดทางการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
สถานภาพและปัญหาเกี่ยวกับเกมในปัจจุบัน	8
แหล่งเรียนรู้	18
อุทยานบันเทิงศึกษา	25
ห้องสมุดประชาชน	32
การเรียนรู้อย่างมีความสุข	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	52
ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	55
ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	55
การเก็บรวบรวมข้อมูล	57
การวิเคราะห์ข้อมูล	59

(ณ)

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	60
ตอนที่ 1 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Groups ของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อจัดทำร่างกฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้	60
ตอนที่ 2 สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหาร และจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรม และศีลธรรมอันดีงาม	62
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกฎระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้	71
ตอนที่ 4 สรุปประเด็นจากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค	169
ตอนที่ 5 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Group ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้าง เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัยที่เหมาะสม กับสังคมไทย	172
ตอนที่ 6 เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัยที่ เหมาะสมกับสังคมไทย	177
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	194
สรุปผลการวิจัย	194
อภิปรายผล	200
ข้อเสนอแนะ	203
บรรณานุกรม	204
ภาคผนวก	209
ก เปรียบเทียบกฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และ วีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย	210
ข ร่างกฎกระทรวง เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ที่เหมาะสมกับสังคมไทย	289
ค สรุปผลการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ	304
คณะผู้วิจัย	316

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 2.1 วิธีการสื่อ.....	30
ตาราง 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละภูมิภาค / จังหวัด.....	54
ตาราง 3.2 โครงสร้างของเครื่องมือในการวิจัย.....	56
ตาราง 3.3 แสดงการดำเนินการวิจัยตามปฏิบัติจริง.....	58
ตาราง 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามภาค.....	72
ตาราง 4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	73
ตาราง 4.3 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมาย อนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค.....	74
ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อ สภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค.....	75
ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาค ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก).....	114
ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างภาคเหนือ ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก).....	125
ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างภาคกลาง ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก).....	135
ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก).....	146
ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างภาคใต้ ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก).....	157
ตาราง 4.10 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (t-test) ของความคิดเห็นสภาพปัจจุบันและ เป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภูมิภาค.....	168

(ฐ)

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตาราง 4.11 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (One-way ANOVA) ของความคิดเห็นเกี่ยวกับ สภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 5 กลุ่ม.....	169
ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	182

(๓)

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดทางการวิจัย.....	5
ภาพที่ 2.1 สถิติคนหายจากภัยเทคโนโลยี จำแนกตามปี.....	14
ภาพที่ 2.2 สถิติคนหายจากภัยเทคโนโลยีแบ่งตามประเภทภัยเทคโนโลยี.....	15
ภาพที่ 2.3 องค์ประกอบและลักษณะของการศึกษานันทิง.....	26

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

จากการเกิดขึ้นของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551 และมีผลบังคับใช้ตามกฎหมายภายใน 90 วัน ซึ่งเมื่อคำนวณวันแล้ว พระราชบัญญัติฉบับนี้มีผลตามกฎหมายในวันที่ 2 มิถุนายน 2551 หน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบดำเนินการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ หรือ สวช. โดยมีสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหน่วยงานโดยตรงในการดูแลและปฏิบัติให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ตามพระราชบัญญัติ ในพระราชบัญญัติฉบับนี้ มาตรา 4 ได้กำหนดนิยามให้ “วีดิทัศน์” หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าร้านอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการเกมแก่เด็กและเยาวชนที่มีร้านอยู่เป็นจำนวนมากภายในสังคมไทยขณะนี้ นับว่าเข้าข่ายเป็น “วีดิทัศน์” ตามที่ระบุในพระราชบัญญัติฉบับนี้ด้วย ซึ่งก็หมายถึงสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จะมีภารกิจโดยตรงในการดูแลและควบคุมการบริการจัดการร้านเกมให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว

พระราชบัญญัติฉบับนี้กำหนดให้มีคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติซึ่งประกอบด้วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงต่างๆ ผู้แทนหน่วยงานอื่นๆ ของรัฐ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานภายนอกมาเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดดังกล่าว โดยมีสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติทำหน้าที่ปฏิบัติงานตามมติของคณะกรรมการชุดดังกล่าว จากพระราชบัญญัตินี้จะเห็นได้ว่าสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติมีบทบาททั้งในด้านการควบคุม และด้านการส่งเสริมร้านเกม ซึ่งเมื่อพิจารณาความตามมาตรา 9 (2) พบว่ามีการกำหนดให้มีการกำหนดมาตรฐานและส่งเสริมวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเหตุนี้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวคิดริเริ่มให้ร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชน จากอดีตที่ผ่านมา จะพบว่าห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญยิ่ง ทำหน้าที่สนับสนุนการศึกษาของเด็กและเยาวชนนอกโรงเรียน ห้องสมุดไม่ว่าจะเป็นห้องสมุดประจำโรงเรียน ห้องสมุดประชาชนประจำจังหวัด ห้องสมุดประจำจังหวัด หรือห้องสมุดของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างเป็นแหล่งหลักในการค้นคว้าหาความรู้ ยิ่งในปัจจุบันที่เป็นยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสารมีการเชื่อมโยงกันผ่านระบบสื่อบันทึกที่รวดเร็วและไร้ขีดจำกัด

ซึ่งเรียกว่าเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยสามารถสืบค้นข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ต่างๆ ได้ในปริมาณที่มากกว่าโดยใช้เวลาน้อยกว่าการสืบค้นจากห้องสมุดในรูปแบบเดิม

การที่สังคมไทยได้อยู่ในยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Society) ย่อมส่งผลโดยตรงให้มีผู้ประกอบการสนใจทำธุรกิจให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก การเกิดขึ้นของร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตนั้น ส่วนใหญ่มักเป็นร้านเกมซึ่งให้บริการเกมออนไลน์โดยมีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลัก ได้แก่ เด็กและเยาวชน ซึ่งก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว เกม ถือเป็นชุดการเรียนรู้หรือความบันเทิงที่เป็นที่นิยม เพราะมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ที่สนุกตามความสนใจที่สามารถครองใจเด็กและเยาวชนได้

ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทุกสถาบันการศึกษาจะจัดเอกสารที่เป็นความรู้ที่เป็นที่ดีและยอมรับของสังคมสอดคล้องกับองค์ความรู้ในการดำรงชีวิต อาชีพ สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ประเพณี ศิลธรรมของชาติและโลก ปัจจุบันสิ่งที่ดีกว่าห้องสมุดคือ ร้านเกมเพราะนอกจากปริมาณความรู้ที่มากกว่าอย่างมากมาแล้ว การค้นหาอย่างรวดเร็วกว่าการค้นหาจากหนังสือในห้องสมุดอย่างยิ่ง แต่ในขณะที่ร้านเกมได้เปรียบห้องสมุดคือมีข้อจำกัดของผู้ใช้บริการร้านเกมซึ่งจะต้องตัดสินใจเลือกและคัดกรองความรู้จำนวนมากและรวดเร็วในการค้นหา ห้องสมุดเสมือนร้านอาหารที่มีแต่อาหารดีๆ ไม่บูดไม่เน่าไม่เสีย ไม่เป็นพิษภัยต่อผู้รับประทาน ในขณะที่ร้านเกมมีอาหารทุกอย่างทั้งที่เป็นอาหารดีมีผลต่อสุขภาพอนามัยที่ดีต่อผู้รับประทานและอาหารบูด เน่า เสีย รวมปะปนอยู่กับอาหารดีๆ ทำอย่างไรผู้รับบริการจากร้านเกมจึงจะเลือกและคัดกรองอาหารดีจากร้านเกมเพื่อสุขภาพอนามัยที่ดีของผู้รับบริการจากร้านเกมไม่รับประทานอาหารบูด เน่า เสีย ซึ่งอาจจะทำให้ผู้รับประทานป่วยไข้ลงไปได้ สังคมไทยจะอยู่รอดหรือไม่ วัฒนธรรม ศิลธรรม คนไทยนับแต่ขึ้นไปจะดีหรือไม่ขึ้นกับผู้ให้บริการร้านเกมซึ่งท่านใช้เวลาในร้านมากกว่าเวลาเรียนในสถานศึกษาในแต่ละวันเสียอีก ผู้ทวิจจึงเห็นว่าปัญหานี้ยิ่งใหญ่แน่ที่จะนำมาสู่สังคมไทยให้มีความเสื่อมสลายเพราะการศึกษาตามอัธยาศัยหรือจะเจริญรุ่งเรืองทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ ประเพณี และวัฒนธรรมอันดีงามของไทยให้พัฒนาถาวรสืบไปตลอดกาล ทำอย่างไรผู้ให้บริการร้านเกมแต่ละเพศแต่ละวัย แต่ละระดับการศึกษาและระดับเศรษฐกิจจึงจะ มีความสามารถคัดกรองความรู้และเรียนรู้ได้เหมือนกับบรรณารักษ์ห้องสมุดเพื่อประโยชน์แห่งตน คือ ผู้รับบริการเกมและสังคมไทยอย่างยั่งยืนตลอดไป รัฐพึงกระทำการอย่างไรจึงจะให้ได้เกมที่พึงประสงค์และเป็นประโยชน์กับประชาชนและประเทศชาติสูงที่สุด และเหมาะสมที่สุดสำหรับทุกฝ่ายทั้งพนักงานของรัฐ กิจการสถานประกอบการร้านเกม และผู้ให้บริการ สามารถปฏิบัติได้ในบริบทของประเทศไทยทั้งปัจจุบันและอนาคต

จุดเด่นของร้านเกมก็คือการมีเกมจำนวนมากให้เลือกเล่น ทว่าความได้เปรียบของร้านเกมในจุดนี้ก็แฝงไว้ซึ่งโทษอย่างมหันต์ หากผู้เล่นเกมไม่ใช้วิจารณญาณและวุฒิภาวะของตนคัดกรอง

เกมที่จะเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมที่มีเนื้อหาทางเพศ เกมที่เด็กและเยาวชนนิยมเล่นที่ทำลายล้าง ค่านิยมที่ดีงามของไทยก็เท่ากับเป็นการส่งเสริมให้มีการบ่อนทำลายวัฒนธรรมไทยอย่างช้าๆ อย่างไรก็ตาม หากร้านเกมสามารถขยายบทบาทของตนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามแนวทางการศึกษา ตลอดชีวิต ก็จะกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญแหล่งหนึ่งในสังคมไทยยุคปัจจุบันสำหรับเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 15 (3) ที่มีการระบุถึงการศึกษาตามอัธยาศัยซึ่งมีความหมายว่าเป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตาม ความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นเหตุจำเป็นที่ต้องศึกษาวิจัยเพื่อหารูปแบบร้านเกมที่เหมาะสม กับสังคมไทย โดยผลการศึกษาวิจัยที่ได้จะนำมาซึ่งแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการส่งเสริมร้านเกม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมกับสังคมไทย และผลจากการ สืบสวนความคิดเห็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับร้านเกมทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการ ร้านเกม เด็กและเยาวชน ฯลฯ จะได้นำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับร่างกฎ หรือระเบียบที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย และ นำมาซึ่งแนวทางปฏิบัติหรือมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ดังต่อไปนี้

1.2.1 เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหาร และจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม

1.2.2 พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนา ทรรศการมนุษยด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ

1.2.3 นำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหาร จัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทยโดยผู้เกี่ยวข้องสามารถ ปฏิบัติได้

1.2.4 สร้างมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

1.3 ขอบเขตในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ 9 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจในปัญหาที่เกิดจากร้านเกม
2. ประชากรจาก 76 จังหวัด ใน 4 ภูมิภาคของประเทศไทย คือ (1) ภาคเหนือ (2) ภาคกลาง (3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ (4) ภาคใต้ ประกอบด้วย

ภาคเหนือ ประกอบด้วย 17 จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร เชียงราย เชียงใหม่ ตาก นครสวรรค์ น่าน พะเยา พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ แพร่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน สุโขทัย อุตรดิตถ์ และอุทัยธานี

ภาคกลาง ประกอบด้วย 26 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร กาญจนบุรี ฉะเชิงเทรา ชัยนาท นครนายก นครปฐม นนทบุรี ปทุมธานี ประจวบคีรีขันธ์ ปราจีนบุรี พระนครศรีอยุธยา เพชรบุรี ราชบุรี ลพบุรี สมุทรปราการ สมุทรสาคร สมุทรสงคราม สระแก้ว สระบุรี สิงห์บุรี สุพรรณบุรี อ่างทอง จันทบุรี ชลบุรี ตรัง และระยอง

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบไปด้วย 19 จังหวัด ได้แก่ กาฬสินธุ์ ขอนแก่น ชัยภูมิ นครพนม นครราชสีมา บุรีรัมย์ มหาสารคาม มุกดาหาร ยโสธร ร้อยเอ็ด เลย ศรีสะเกษ สกลนคร สุรินทร์ หนองคาย หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ อุรธานี และอุบลราชธานี

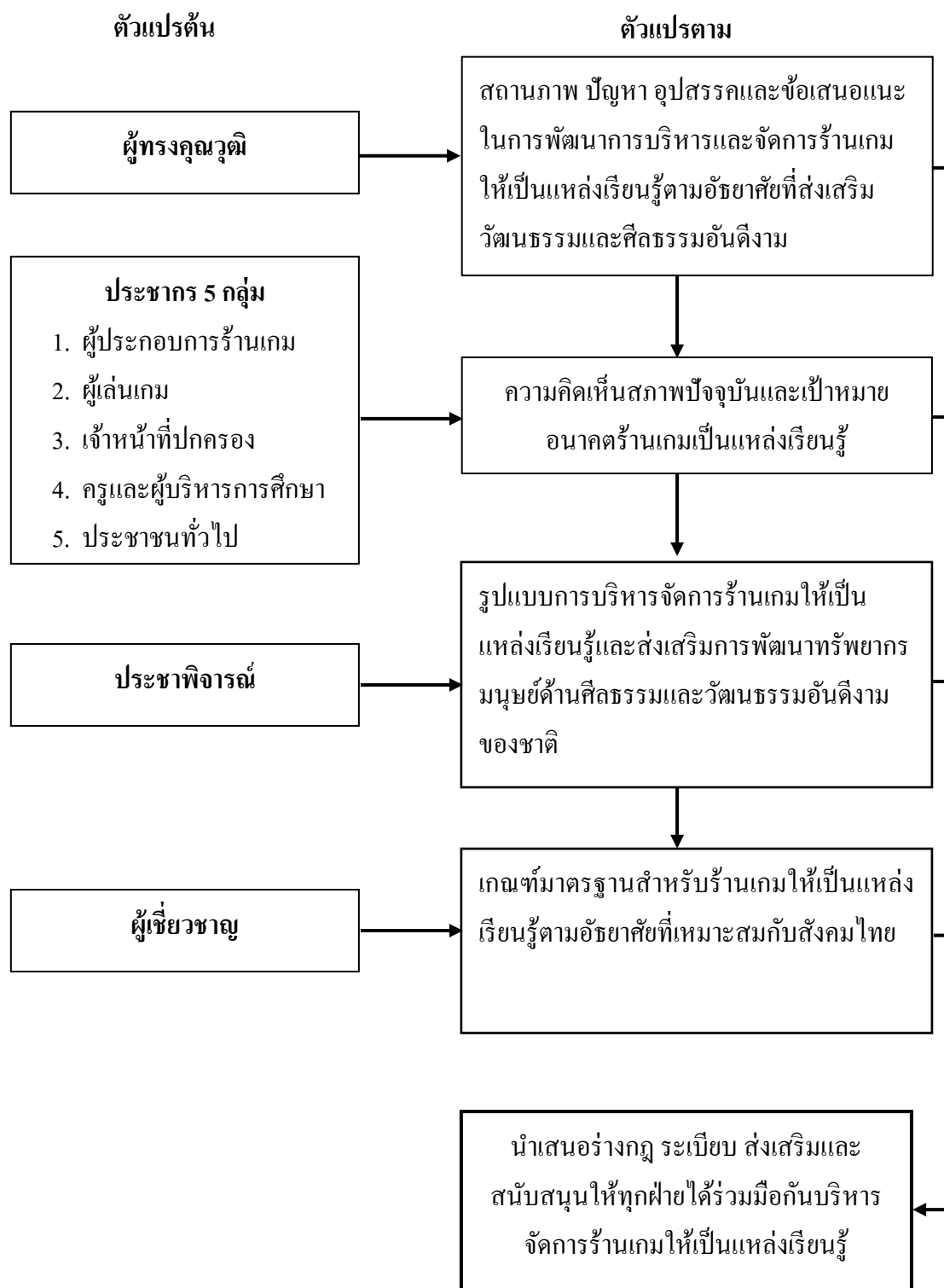
ภาคใต้ประกอบไปด้วย 14 จังหวัด ได้แก่ กระบี่ ตรัง ชุมพร นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พัทลุง พังงา ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) จากประชากร 5 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) ผู้ประกอบการร้านเกม (2) ผู้เล่นเกม (3) เจ้าหน้าที่ปกครอง (4) ครูและผู้บริหารการศึกษา และ (5) ประชาชนทั่วไป รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15,200 คน ซึ่ง Yamane ยอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างเกิน 10,000 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้ของประชากรไม่จำกัดจำนวน หรือกลุ่มตัวอย่าง 15,200 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้แทนประชากร 64 ล้านคน

3. กลุ่มตัวอย่างในการทำประชากร 4 ภูมิภาค จากประชากรทั้งสิ้น 412 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจาก เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น (ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านเกม และนักเรียน

4. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจกับปัญหาร้านเกม

1.4 กรอบแนวคิดทางการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดทางการวิจัย

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

แหล่งเรียนรู้ หมายความว่า สถานที่ที่สามารถค้นหาความรู้ได้โดยสะดวก รวดเร็ว และปลอดภัย

เกม หมายความว่า กิจกรรมการเรียนรู้และบันเทิงตามสมควร และเหมาะสมกับวัฒนธรรม ไม่ขัดต่อศีลธรรมประเพณีของสังคมไทย

ร้านเกมและ/หรือ อินเทอร์เน็ต หมายความว่า สถานที่ที่จัดจำหน่าย ให้เช่าเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ ระบบคอมพิวเตอร์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการค้นหาความรู้ ชมภาพเคลื่อนไหว ฟังเสียง และเล่นเกมจะจัดในอาคารหรือส่วนหนึ่งของอาคาร หรือหลายอาคารก็ได้

ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้ความหมายรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

บริเวณ หมายความว่า ขอบเขตของบริเวณที่ให้ผู้ให้บริการแต่ละประเภทเป็นส่วน

ผู้รับใบอนุญาต หมายความว่า ผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและดำเนินการ

ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรม หมายความว่า ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมผู้ให้บริการแต่ละประเภท

ผู้ให้บริการ หมายความว่า ผู้เช่าใช้บริการตามประเภทของการให้บริการ

ผู้ปกครอง หมายความว่า บิดามารดา ผู้รับบุตรบุญธรรมและผู้ปกครองตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และให้หมายความรวมถึงพ่อเลี้ยงแม่เลี้ยง ผู้ปกครองสวัสดิภาพ นายจ้าง ตลอดจนบุคคลอื่นซึ่งรับเด็กไว้ในความอุปการะเลี้ยงดูหรือซึ่งเด็กอาศัยอยู่ด้วย

หมายเลขรหัส หมายความว่า หมายเลขกำหนดสำหรับเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการแล้ว

คณะกรรมการแห่งชาติ หมายความว่า คณะกรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

กรรมการ หมายความว่า กรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

นายทะเบียน หมายความว่า นายทะเบียนกลางหรือนายทะเบียนประจำจังหวัด แล้วแต่กรณี

พนักงานเจ้าหน้าที่ หมายความว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติตามมาตราฐานนี้

พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามวรรคหนึ่งให้มีอำนาจเข้าไปในแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม จะต้องเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าข้าราชการพลเรือนสามัญระดับเจ็ดหรือเทียบเท่า

เจ้าหน้าที่ของรัฐ หมายความว่า ข้าราชการ พนักงาน เจ้าหน้าที่ หรือผู้ปฏิบัติงานอื่นใน กระทรวง ทบวง กรม ราชการส่วนกลาง ราชการส่วนภูมิภาค ราชการส่วนท้องถิ่น หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ

รัฐมนตรี หมายความว่า รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ทราบสภาพปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม

1.6.2 ได้พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มุ่งส่งเสริมศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทยให้เจริญรุ่งเรืองสืบไป

1.6.3 ได้ร่างกฎ ระเบียบ ให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้

1.6.4 ได้สร้างมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

1.6.5 สามารถนำกฎ ระเบียบ ไปเป็นแนวทางสำหรับส่งเสริมการบริหารจัดการร้านเกมในฐานะแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัยตลอดชีวิต

1.6.6 สามารถนำรูปแบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้เผยแพร่เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัย

1.6.7 ทุกหน่วยงานและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องนำกฎ ระเบียบ ไปใช้ในการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันสถานประกอบการร้านเกมมีอิทธิพลต่อเยาวชนไทยอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีแนวโน้มการติดเกมทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นปัญหาระดับประเทศ ทำให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันเพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง หลังจากการเกิดขึ้นของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551 และมีผลบังคับใช้ตามกฎหมายในวันที่ 2 มิถุนายน 2551 สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ หรือ สวช.เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบดำเนินการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ซึ่งมิมีบทบาททั้งในด้านการควบคุม และด้านการส่งเสริมร้านเกม ซึ่งเมื่อพิจารณาความตามมาตรา 9(2) พบว่ามีการกำหนดให้มีการกำหนดมาตรฐานและส่งเสริมวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยเหตุดังกล่าวสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวคิดริเริ่มให้ร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชน จากประเด็นดังกล่าวคณะผู้วิจัยมีแนวคิดที่สอดคล้องกับกระทรวงวัฒนธรรมที่จะพัฒนาหรือส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้จึงได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 สถานภาพและปัญหาเกี่ยวกับเกมในปัจจุบัน
- 2.2 แหล่งเรียนรู้
- 2.3 อุทยานบันเทิงศึกษา
- 2.4 ห้องสมุดประชาชน
- 2.5 การเรียนรู้อย่างมีความสุข
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 สถานภาพและปัญหาเกี่ยวกับเกมในปัจจุบัน

สื่อมวลชนได้เสนอข่าวเกี่ยวกับสถานภาพและปัญหาเกี่ยวกับเกมในปัจจุบัน ดังนี้

หนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันที่ 27 พฤษภาคม 2552 หน้า 1,14 เสนอข่าว เรื่อง “ติดเกม-เครียด-ซึมเศร้า” นิติตปี 1 ม.บูรพาตั้งตึกดับ รายละเอียดกล่าวว่านิติตที่ตึกตึกมหาวิทยาลัยฆ่าตัวตาย ต.ร.พ.โรคซึมเศร้า เครียดทางสมอง ติดเกม-อินเทอร์เน็ต จากการสอบสวนของตำรวจเบื้องต้นทราบว่า น.ส.เทพสิรินทร์ติดเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต เพื่อนได้พยายามเตือนหลายครั้งแต่ยังไม่ยอมฟัง ก่อนเกิดเหตุพบว่ามีอาการเซื่องซึมผิดปกติ และจากการสอบปากคำเพื่อนข้างเคียงและญาติ

ผู้ตายทราบว่า ผู้ตายมีโรคประจำตัว คือ ซึมเศร้า เก็บตัวมาตลอดตั้งแต่มาอยู่ที่มหาวิทยาลัยบูรพา และไม่ยอมปรึกษาใคร และยังพบว่ามีอาการเครียดทางสมอง และเคยรักษาอยู่ที่โรงพยาบาลพระปกเกล้า จังหวัดจันทบุรี ก่อนที่จะมาเรียนที่มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งอาจจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คิดสั้นฆ่าตัวตาย

หนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันที่ 22 พฤษภาคม 2552 หน้า 1, 12 ปีที่ 32 ฉบับที่ 11395 เสนอข่าวเรื่อง “พ่อห้ามเล่นเกม ป.6 ดิ่งตึกดับ” แพทย์ชี้ห้ามหักดิบ-ใช้ทักษะแก้ไข รายละเอียดกล่าวว่า สด! เด็ก ป. 6 น้อยใจพ่อห้ามเล่นเกมถึงอาคารเรียนดับต่อหน้าเพื่อนนักเรียน แพทย์กรมสุขภาพจิตชี้ผู้ปกครองต้องมีทักษะแก้ปัญหาตั้งกติกาก่อน ซึ่งจากการสอบสวนของตำรวจเบื้องต้นนิษฐานว่า ค.ช.พงศธร อาจเกิดอาการน้อยใจที่ถูกบิดาไม่ยอมให้เล่นเกม พญ.พรรณพิมล หล่อตระกูล ผู้อำนวยการสถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงกรณีดังกล่าวว่า เป็นภาพสะท้อนของทักษะการแก้ปัญหาระหว่างพ่อแม่และลูกที่ติดเกมที่ล้มเหลว ปัจจุบันพ่อแม่ต้องมีทักษะเมื่อเห็นว่าลูกเริ่มชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ต้องตั้งกติกาเรื่องการเล่นเกมกับลูกตั้งแต่วัยแรกให้เล่นได้แต่ต้องมีการจำกัดการให้เด็กหยุดเล่นเกมทันทีทันใดเป็นหนทางไปสู่การبيبั่นและตัดสินใจคิดสั้น

หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ฉบับวันที่ 21 กันยายน 2551 หน้า 1 เสนอข่าวเรื่อง “เกมหนักหนาการลามก” รายละเอียดกล่าวว่า มูลนิธิผู้หญิงจับมือกลุ่มสื่อใสแฉกิจกรรมหนักหนาการที่ตามองค์กรหน่วยงานต่างๆ นิยมนำไปใช้ในปัจจุบัน ส่อไปในทางลามก หยาบโลน แม้แต่เกมการละเล่นยังอิงเรื่องได้สะอึก ทำให้เห็นเป็นเรื่องขบขัน ทั้งที่แฝงความรุนแรง ทำให้ผู้หญิงและเด็กตกเป็นผู้ถูกระงับตลอดเวลา พบระบาดหนักในกิจกรรมรณรงค์รื้ออุดมศึกษา หน่วยงานรัฐและวงสัมมนาภาคเอกชน ทั้งหน่วยงานปกครองและสาธารณสุข ระบุเพลงประกอบทำยอคิด "ไก่อ่าง" "เมียงู" รวมถึง "เกมโรตีสู่ไข่" นำห้วงลามสู่ระดับเด็ก แม้แต่อนุบาลยังจำไปเล่น นำไปสู่การล่วงละเมิดทางเพศ วอนทุกฝ่ายตระหนัก พร้อมหามาตรการขจัดเกมลามกให้หมดไปจากสังคม

หนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ ฉบับวันที่ 21 กันยายน 2551 หน้า 1 เสนอข่าวเรื่อง “แก้ปัญหาเด็กติดเกม” รายละเอียดกล่าวว่า นพ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผอ.สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ เปิดเผย เรื่องการแก้ปัญหาเด็กติดเกม ว่า ได้มีการสรุปมาตรการระยะสั้นสำหรับแก้ปัญหา โดยความร่วมมือกับสำนักงานพื้นฐานการศึกษา (สพฐ.) สั่งการให้ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (สพท.) ทั่วประเทศ กำชับ โรงเรียนแบ่งเวลาเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และสารสนเทศมาแทรกสอนทักษะชีวิตเกี่ยวกับการใช้อินเตอร์เน็ตให้นักเรียนประมาณ 20% ของเวลาเรียนวิชานี้ทั้งหมด และให้โรงเรียนแนะนำผู้ปกครองให้รู้จักการดูแลเด็กในยุคไซเบอร์ ฝึกเด็กให้มีวินัยในการใช้คอมพิวเตอร์ รู้จักการแบ่งเวลาไม่เล่นเกมมากจนติดซึ่งจะแก้ไขพฤติกรรมภายหลังได้ยาก โดยโรงเรียนจะต้องจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออก และจัดสัปดาห์มหัศจรรย์

เด็กไทย จัดประกวดความสามารถต่างๆ ที่ไม่เน้นแพ้ชนะแต่นำให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความสามารถ เพราะสาเหตุส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกมนั้น เพราะเขาโหยหาการสร้างความภาคภูมิใจให้ตัวเอง เมื่อเรียนไม่เก่ง ไม่มีโอกาสแสดงความสามารถ จึงหันไปติดเกมแทน” นพ.บัณฑิต กล่าวถึงที่มาของปัญหาเด็กติดเกม นอกจากนี้ทาง สพฐ.จะส่งเสริมให้ โรงเรียนเปิดชมรมภายในโรงเรียนให้มากและหลากหลายขึ้น ภายใต้สโลแกน 100 ชมรม 10,000 คนเก่ง เพื่อให้เด็กได้มีกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ทำตรงตามจริตของเด็ก ซึ่งจะทำให้เด็กได้ค้นพบตัวเอง ค้นพบความสามารถของตัวเอง วิธีนี้จะช่วยแก้พฤติกรรมเด็กติดเกมได้ รวมทั้งจะส่งเสริมให้เด็กคิดกิจกรรมแก้ปัญหาเด็กติดเกมเองด้วย ส่วนมาตรการระยะยาวนั้น จะให้มีการปรับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้ามาเกือบ 10 ปีแล้ว ให้ครอบคลุมปัญหาใหม่ ๆ และจะให้มีการวิจัยศึกษาหาวิธีการเรียนการสอนทักษะชีวิตแบบบูรณาการ สามารถสร้างภูมิคุ้มกันทุกปัญหาให้กับเด็ก

ในช่วงห้าปีที่ผ่านมาตลาดเกมของประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยถึงปีละ 20% โดยในปี 2551 นี้คาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 8 พันล้านบาท ด้วยมูลค่าตลาดที่สูงนี้ จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้บรรดาผู้ประกอบการต่างสนใจเข้ามาในตลาดกันมากขึ้นประกอบกับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้เกมต่างๆ สามารถพัฒนาและสร้างสรรค์ได้ง่ายและหลากหลายขึ้น รวมถึงคุณภาพของภาพ และเสียงในตัวเกมที่นับวันจะมีความสมจริงมากขึ้นจึงสามารถดึงดูดผู้เล่นได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการที่เทคโนโลยี และผู้ผลิตรุกเข้ามาทำตลาดอย่างรวดเร็วนี้ ทำให้สังคมไทยซึ่งขาดการเตรียมพร้อมรับมือที่ดีพอได้รับผลของเกมในด้านลบปรากฏเด่นชัดมากกว่าผลในด้านบวก

หนังสือพิมพ์มติชน ฉบับวันพฤหัสบดี ที่ 21 สิงหาคม 2551 เสนอข่าวเรื่อง “วช.ประกาศเจตนารมณ์ 90 วันลูกหลานไทย” รายละเอียดกล่าวว่า นายสมศักดิ์ เกียรติสุรนนท์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม กล่าวภายหลังการประชุมและประกาศเจตนารมณ์ 90 วัน ลูกหลานไทยพ้นภัยเกม ที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการตรวจสอบสถานประกอบการเกมในเขตกรุงเทพมหานคร และภูมิภาค เจ้าหน้าที่ตำรวจนครบาล เจ้าหน้าที่จากกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชน และสตรี (ปดส.) ผู้ผลิตเกม และร้านเกมกว่า 1,500 คน ว่าการประกาศเจตนารมณ์ในครั้งนี้ เพื่อลดความรุนแรงของเกมต่อเด็กและเยาวชนให้ได้ภายใน 90 วัน แบบควบคู่กับการส่งเสริม ป้อนปราม และปราบปรามโดยจะลดปัญหาเด็กติดเกมที่มีความรุนแรงให้ได้ถึงร้อยละ 70 ซึ่งที่ผ่านมาได้ณรงค์แต่ยังขาดความต่อเนื่อง เมื่อเข้ามาเป็นรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรมแล้วก็จะทำงานเรื่องนี้อย่างจริงจังเพื่อเด็กและเยาวชนไทย ขณะที่ผู้ประกอบการย่านถนนจันทน์ กล่าวว่า การแก้ไขปัญหาร้านเกมของภาครัฐขณะนี้ มองว่าเป็นการแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุ เนื่องจากมีร้านเกมทั่วประเทศกว่า 8 หมื่นร้าน ซึ่งต้นเหตุที่แท้จริงอยู่ที่บริษัทผู้ผลิตเกม ต้องแก้ไขปัญหาการควบคุมการผลิตเกมและเข้มงวดตรวจสอบการออกใบอนุญาต

แต่ต้องยอมรับว่าร้านเกมเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของปัญหา หากผู้ประกอบการมีจิตสำนึกก็จะสามารถลดปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมขณะนี้ได้

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2552 : ออนไลน์) ศูนย์วิจัยกสิกร เผยแพร่รายงาน “จัดเรตติ้งเกม : แก้ปัญหาเกมได้..”. รายละเอียดกล่าวว่าในช่วงห้าปีที่ผ่านมาตลาดเกมของประเทศไทยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยถึงปีละ 20% โดยในปี 2551 นี้คาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 8 พันล้านบาท ด้วยมูลค่าตลาดที่สูงนี้ จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้บรรดาผู้ประกอบการต่างสนใจเข้ามาในตลาดกันมากขึ้น ประกอบกับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้เกมต่างๆ สามารถพัฒนาและสร้างสรรค์ได้ง่ายและหลากหลายขึ้น รวมถึงคุณภาพของภาพ และเสียงในตัวเกมที่นับวันจะมีความสมจริงมากขึ้นจึงสามารถดึงดูดผู้เล่นได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการที่เทคโนโลยี และผู้ผลิตรุกเข้ามาทำตลาดอย่างรวดเร็วนี้นี้ ทำให้สังคมไทยซึ่งขาดการเตรียมพร้อมรับมือที่ดีพอ ได้รับผลของเกมในด้านลบปรากฏเด่นชัดมากกว่าผลในด้านบวก ตั้งแต่ปัญหาเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมมากจนกระทั่งเสียการควบคุมตนเอง การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวต่อบุคคลรอบข้าง การหาเงินจากช่องทางต่างๆ เพื่อนำมาเล่นเกมโดยไม่จำกัดวิธีการได้มา จนกระทั่งล่าสุดเกิดโศกนาฏกรรมเยาวชนไทยอ้างเลียนแบบเกมในการก่อเหตุฆาตกรรม และชิงทรัพย์ เป็นต้น ดังนั้นตั้งแต่วันที่ 1 กันยายนที่ผ่านมาภาครัฐได้ประกาศจะดำเนินการปราบปรามเกมเถื่อนและเกมที่มีความรุนแรงต่อเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง เพื่อให้ภายใน 90 วัน สามารถลดปัญหาเด็กติดเกมที่มีความรุนแรงลง 70% ขณะที่กระทรวงวัฒนธรรมก็พยายามที่จะเร่งจัดระดับความเหมาะสมของเกม หรือการจัดเรตติ้งเกมให้แล้วเสร็จภายใน 1 เดือน ซึ่งการจัดเรตติ้งเกมถือเป็นอีกหนึ่งความพยายามที่จะแก้ปัญหาการเล่นเกมที่ไมเหมาะสมของเยาวชน โดยพยายามแก้ปัญหาที่ตัวเกม สร้างการเล่นเกมที่เหมาะสมกับเยาวชนในแต่ละวัย ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการจัดระเบียบเกมในประเทศไทย

จากการประชุมคณะกรรมการบูรณาการทำงานร่วมกันระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อสรุปมาตรการควบคุมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงด้วยการจัดเรตติ้ง โดยเรตติ้งที่เตรียมจะประกาศใช้แบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งคล้ายคลึงกับการจัดระดับสื่อทางโทรทัศน์ ได้แก่ ระดับ 3+ คือเกมสำหรับเด็กเล็กอายุ 3 ปีขึ้นไป ระดับ 6+(ค) หมายถึงเกมที่เหมาะสำหรับเด็กประถมศึกษาอายุ 6 ปีขึ้นไป ระดับ 13+(น 13) เกมที่เหมาะสำหรับเด็กมัธยมศึกษาอายุ 13 ปีขึ้นไป ระดับ 15+(น 15) เกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 15 ปีขึ้นไป และระดับ 18+(น 18 จ) เกมที่เหมาะสำหรับเยาวชนในระดับอุดมศึกษาที่อายุ 18 ปีขึ้นไป และเฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น ซึ่งการพิจารณาการจัดเรตติ้งแต่ละเกมผู้ผลิตและนำเข้าเกมเพื่อการจำหน่ายในประเทศไทยจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ซึ่งเป็นผู้มีหน้าที่ในการพิจารณาตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 รวมไปถึงบทลงโทษในการ

ฝ่ายนี้ก็จะพิจารณาตามพระราชบัญญัติฉบับดังกล่าวเป็นหลักเช่นกัน ทั้งนี้การจัดเรตติ้งเกมคาดว่า จะนำร่องเริ่มการจัดเรตติ้งจากเกมที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ได้อนุญาต ให้จำหน่ายในประเทศไทยไปบ้างแล้ว ซึ่งคาดว่าจะเริ่มต้นจัดเรตติ้งได้ภายในเดือนกันยายนนี้ โดย เกมที่ผ่านการอนุญาตให้จำหน่ายในประเทศไทย และได้รับการจัดเรตติ้งน่าจะมีประมาณหลักร้อย เกมในช่วงเริ่มต้น

อย่างไรก็ตาม ศูนย์วิจัยกสิกรไทยมองว่ารายละเอียดของการจัดเรตติ้งเกมถือเป็นประเด็น ที่สำคัญที่จะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ และครอบคลุมรอบด้าน เพื่อให้การจัดเรตติ้งเกมสามารถ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างแท้จริง ซึ่งประเด็นที่จะต้องให้ความสำคัญในการพิจารณา ประกอบไปด้วย

1. การบังคับใช้ทางกฎหมายที่เหมาะสม แม้ว่าเกมใหม่แต่ละเกมที่จะจำหน่ายอย่าง ถูกต้องในประเทศไทยจำเป็นต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และ วิดีทัศน์ ซึ่งจะได้รับการพิจารณาจัดระดับเรตติ้งเกมควบคู่ไปด้วย แต่ปัญหาเยาวชนเลือกเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสมอาจยังคงเกิดขึ้นได้อยู่ โดยเฉพาะเกมที่มิจำหน่ายมาเป็นเวลานานในประเทศไทย ซึ่ง อาจยังไม่ได้รับการจัดเรตติ้ง และผู้ประกอบการบางรายอาจจะเลขนำเกมไปจัดเรตติ้ง การกำหนด บทลงโทษผู้ประกอบการที่ฝ่าฝืนไม่นำเกมมาจัดเรตติ้งโดยออกเป็นกฎหมายบังคับใช้ น่าจะเป็น มาตรการที่ทำให้ผู้ประกอบการเกมทุกรายร่วมแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมที่มีประสิทธิภาพ ในทางปฏิบัติ แต่กฎหมายที่บังคับใช้จะต้องมีบทลงโทษที่เหมาะสมกับมูลค่าของตลาดเกม ทั้ง บทลงโทษทางแพ่งและอาญา ซึ่งบทลงโทษจะต้องไม่เบาเกินไปจนทำให้ผู้ประกอบการยอมรับการ ลงโทษมากกว่านำเกมมาจัดเรตติ้งที่อาจสูญเสียกลุ่มผู้เล่นจากการจัดเรตติ้ง

2. คณะทำงานจัดเรตติ้งเกมที่เหมาะสม เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีความซับซ้อน จำเป็นที่ จะต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ดังนั้นคณะทำงานจัดเรตติ้งเกมจึงมีความสำคัญยิ่งที่จะเข้ามา กลั่นกรองเกมแต่ละเกม ซึ่งแนวทางการจัดเรตติ้งเกมเดิมที่เป็นหน้าที่ของหน่วยงานภาครัฐพิจารณา ให้การอนุมัติแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยผู้ผลิตจะเสนอระดับเรตติ้งของเกมมาก่อนล่วงหน้า ซึ่งอาจเกิด ปัญหาผลประโยชน์การจัดเรตติ้งเกมตกไปอยู่กับผู้ผลิตเกมที่อาจปกปิดข้อมูลเกมบางส่วน เพื่อ ต้องการให้เกมของตนเองอยู่ในระดับเรตติ้งที่ต่ำ เพื่อให้มีกลุ่มฐานลูกค้าที่กว้างขึ้นดังนั้น คณะทำงานจึงควรประกอบไปด้วยผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายทั้งหน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการเกม นักพัฒนาซอฟต์แวร์เกม นักวิชาการ นักจิตวิทยา ผู้เล่นเกมและผู้ปกครอง เพื่อให้สามารถพิจารณา รายละเอียดของเกมในทุกแง่มุมได้อย่างรอบด้าน อันทำให้การจัดเรตติ้งเกมมีความเหมาะสมกับ วัฒนธรรมและสังคมไทยมากที่สุด

3. การจำแนกเนื้อหา และประเภทเครื่องเล่นเกมที่ครอบคลุมการจัดเรตติ้ง การจัดเรต ดิงเกมที่ดำเนินการในต่างประเทศจะคำนึงถึงเนื้อหา และภาษาที่ใช้ในเกมประเภทที่เล่นส่วนตัวบน

เครื่องเล่นเกมที่เชื่อมต่อกับโทรทัศน์ เครื่องเล่นแบบพกพา และบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่ได้แยกแยะรายละเอียด

ศูนย์เฝ้าระวังเทคโนโลยี (IT) มูลนิธิกระจกเงา (2552 : ออนไลน์) ได้ประมวลสถานการณ์ภัยเทคโนโลยี 2551 และ แนวโน้มสถานการณ์ภัยเทคโนโลยี 2552 ไว้ดังนี้

เด็กติดเกม

ประเทศไทยเป็นแชมป์อันดับ 2 ของเอเชียในการเสพติดเกมออนไลน์ เหตุการณ์ที่เป็นที่ฮือฮาที่สุด คือ เด็ก ม.6 ฆ่าตัวตายโดยอ้างว่าเลียนแบบเกม GTA ถือว่าเป็นการก่ออาชญากรรมที่ร้ายแรงโดยผู้ก่อเหตุเป็นเด็กชายวัย 18 ปี ทำให้นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาก็มีการพยายามแก้ไขปัญหาของหน่วยงานต่างๆ มาอย่างต่อเนื่อง ความคิดเห็นสะท้อนเรื่องเกม GTA ของเด็กชายวัย 8 ขวบให้ความเห็นว่าอยากทำให้ได้เหมือนในเกมเพราะอยากได้อะไรก็จะได้ตามนั้น ส่วนชาวอื่นๆ ที่มีมาเป็นระยะก็คือการลักทรัพย์เพื่อนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์ โดยเหตุการณ์ที่มีผู้ก่อเหตุอายุน้อยที่สุด คือ เด็ก ป.6 โดนจับคดีลักทรัพย์เพื่อนำเงินที่ได้มาเล่นเกม ข้อมูลจากโครงการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมไทยพบว่าร้านเกมคาเฟ่ที่จดทะเบียนในประเทศไทยมี 23,000 ร้าน หากประมาณว่าในแต่ละร้านมี 15 เครื่อง นั่นหมายความว่าในแต่ละชั่วโมงมีโอกาสที่เด็กใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้น้อย 345,000 เครื่อง เท่ากับว่าโอกาสที่เด็กๆ จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ชั่วโมงละ 345,000 คน แต่ในความเป็นจริงพบว่าเวลาที่เด็กเข้าไปใช้บริการในร้านเกมคาเฟ่ ส่วนใหญ่ร้อยละ 90 เข้าไปเพื่อเล่นเกม และในบรรดาเกมคอมพิวเตอร์ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ใน 10 อันดับแรก ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เน้นการใช้ความรุนแรง เช่น การยิง การต่อสู้ น้อยมากที่จะพบเกมที่ฝึกทักษะในการวางแผนหรือฝึกด้านทักษะชีวิต รวมไปถึงเกมที่ฝึกความชำนาญในอาชีพต่างๆ

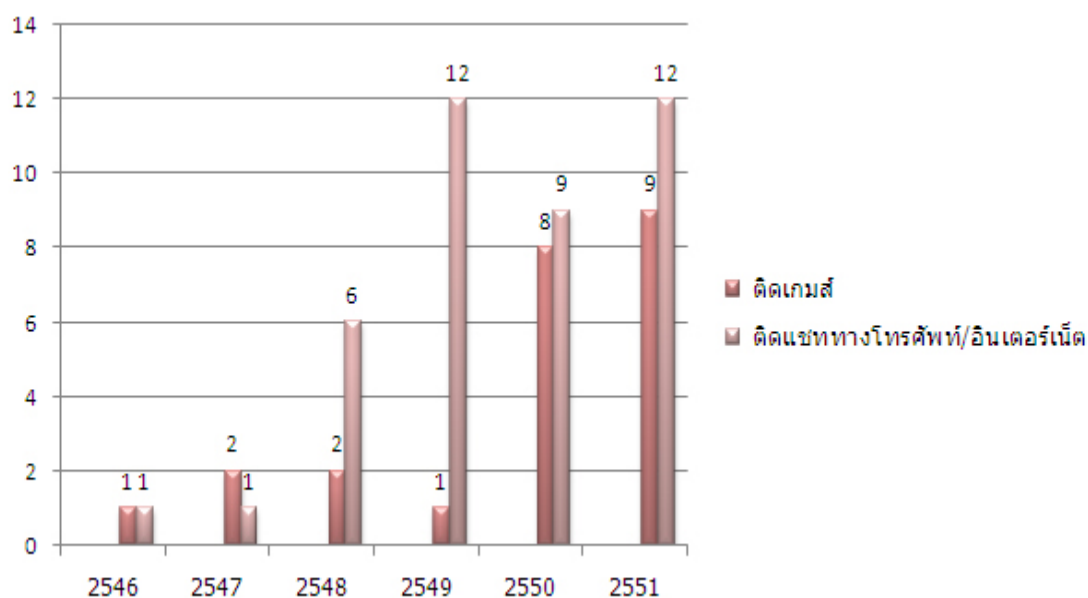
10 อันดับแรกที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเกมออนไลน์ คือ

1. Audition
2. Special Force
3. DOT-A
4. Luna Online
5. Pucca Racing
6. Freestyle Casual
7. Cabal Online
8. Ragnarok Online
9. Perfect World
10. Hip Street

5 อันดับแรกที่ได้รับคามนิยมในกลุ่มเกมแบบออนไลน์ คือ

1. Pro Evolution Soccer
2. Need for Speed
3. Prostreet
4. Grand theftauto 2
5. Red alert

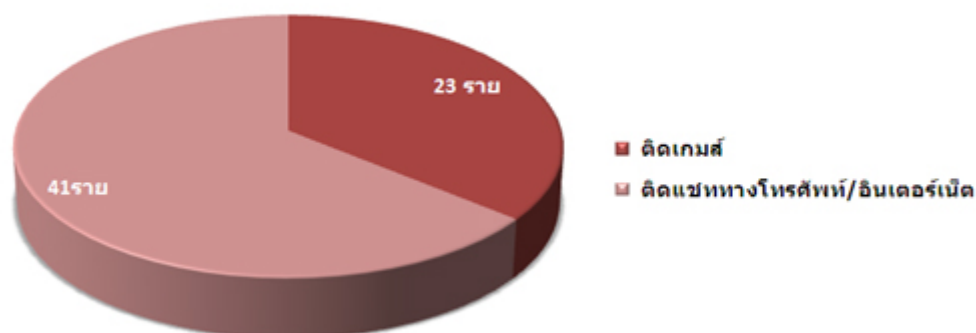
สถิติคนหายเนื่องจากติดเกมจากศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ มูลนิธิกระจกเงา พบว่าในปีที่ผ่านมามีเด็กหายไปจำนวน 9 ราย สามารถติดตามกลับมาได้ 5 ราย และกำลังดำเนินการอยู่ 4 ราย ดังแสดงในภาพที่ 1 และ ภาพที่ 2



ภาพที่ 2.1 สถิติคนหายจากภัยเทคโนโลยี จำแนกตามปี

ที่มา : ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ภายใต้มูลนิธิกระจกเงา

<http://www.backtohome.org/>



ภาพที่ 2.2 สถิติคนหายจากภัยเทคโนโลยีแบ่งตามประเภทเทคโนโลยี

ที่มา : ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ภายใต้มูลนิธิกระจกเงา

<http://www.backtohome.org/>

ภัยคุกคามเด็ก...ภัยเทคโนโลยี

ผลกระทบอันเนื่องมาจากเด็กติดเกม หากมองให้ลึกซึ้งถึงรากเหง้าของปัญหาอาจไม่ใช่แค่เพราะเด็กติดเกม แต่เป็นเพราะทั้งเด็กและผู้ใหญ่ขาดวิจารณญาณในการเลือก และที่สำคัญผู้ผลิตขาดจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพราะเกมบางเกมที่ผู้ผลิตสร้างสรรค์มาอย่างดี มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ ควรส่งเสริมให้เด็กๆ เล่นแต่เกมไม่สร้างสรรค์กลับมีปริมาณมากหลายเท่าตัว แล้วยังหาเล่นง่ายราคาไม่แพง ที่สำคัญไม่เพียงแต่เกมเท่านั้นที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน แต่เว็บไซต์ที่เด็กและเยาวชนสามารถท่องไปในโลกที่พวกเขาอยากรู้อยากเห็นได้อย่างง่ายดาย โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ยังเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เป็นปัจจัยเสริมให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมผิดๆ ปัญหาที่เราจะสร้างเกราะป้องกันทั้งเกมและเว็บไซต์ไม่สร้างสรรค์นี้อย่างไรเพื่อให้เด็กหันมาตระหนักในบทบาทหน้าที่ของเด็กและเยาวชนและมีวิจารณญาณในการเล่นมากขึ้น เพราะการติดเกม ถือว่าเป็นสิ่งเสพติดหรือ ไวรัส ชนิดรุนแรงประเภทหนึ่ง ซึ่งในช่วงปิดเทอมเด็กส่วนใหญ่จะอยู่น้ำจอคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมนานถึง 6-8 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งมีหน่วยงานรัฐบาลหลายแห่งที่ต้องพึ่งพาตนเองในการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เช่น โครงการ “ค่ายเยาวชนคนอัจฉริยะ” (SDU Smart Summer Camp) ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตร่วมมือกับกรุงเทพมหานคร เร่งดำเนินการจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างในช่วงปิดภาคเรียนให้เกิดประโยชน์ เป็นการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตเด็กให้ห่างไกลจากสิ่งมอมเมาเยาวชน

การแก้ไขปัญหาดังกล่าว “เกม” ของภาครัฐที่ผ่านมาก็ถือว่ามีความพยายามมาก แต่ยังดำเนินการแบบแยกส่วนอยู่ จึงทำให้สัมฤทธิ์ผลช้า และยังไม่มีมาตรการติดตามหรือประเมินผลอย่าง

ต่อเนื่องอีกเท่ากับสิ่งที่ดำเนินการทั้งหมดคิดลบศูนย์ คราวนี้ผู้ปกครองต้องหาทางออกเองด้วยการดูแลเด็กให้มากในช่วงปิดเทอม เช่น ฝึกสังเกตพฤติกรรมลูก หาข้อมูลลูก มีส่วนร่วมในกิจกรรมกับลูก ซึ่งจะเป็นการแก้ปัญหาที่ต้นทางที่ดีที่สุด” อีกทางออกเสนอเป็นทางเลือก คือ ผู้ปกครองยุคใหม่ควรแสวงหาความรู้ ฝึกเล่นเกม เข้าอินเทอร์เน็ต และมี h15 เพื่อตามลูกให้ทัน จะได้เปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาสในการเสริมกิจกรรมในครอบครัว

เกาหลีได้กับเกมออนไลน์

ชาวเกาหลีทุกเพศทุกวัยตั้งแต่เด็กจนถึงวัยสูงอายุจะชอบนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เล่นเกม อินเทอร์เน็ต เล่นเกม หรืออาจกล่าวได้ว่าเกือบทุกครอบครัวจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีได้ จะไม่มีเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์เกมและภาครัฐก็ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมอย่างจริงจัง มีการแข่งขันเล่นเกมในระดับประเทศ ผู้ชนะในเกมก็อาจจะถูกซื้อตัว เหมือนกับซื้อตัวนักฟุตบอลกันเลยทีเดียว เมื่อเป็นเช่นนี้ ทำให้เกาหลีสามารถส่งออกเกม และทำเงินเข้าประเทศได้มหาศาล ขณะเดียวกันก็สามารถต่อยอดไปยังธุรกิจอื่นๆ เช่น เกมออนไลน์ยอดนิยมจะถูกนำไปสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นต้น

สำนักงานด้านเนื้อหาและวัฒนธรรมแห่งเกาหลี (Korea Culture & Content Agency-Kocca) เป็นองค์กรมหาชนที่ทำงานสนับสนุนกระทรวงวัฒนธรรมท่องเที่ยวกีฬา เน้นการสร้างลักษณะของตัวการ์ตูน (Character) มีกลยุทธ์ในการฝึกอบรมผลิตเกมแอนิเมชันที่สร้างรายได้ให้แก่ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีได้ ตัวอย่าง ตัวการ์ตูนที่สร้างรายได้ให้แก่ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีได้ชื่อ "พูคกา"(Pucca) สร้างรายได้ประมาณปีละ150 ล้านดอลลาร์ เป็นเกมที่มีลักษณะเด่น(Character) เหมือนคน จึงเป็นทั้งเกมออนไลน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ Kocca ทำงานภายใต้แนวคิด Korean Culture Contents แอนิเมชัน เพลง การ์ตูน และการพัฒนาเนื้อหาสาระทางวัฒนธรรม (Culture Contents) ผู้สร้างตัวการ์ตูนจะต้องมีความรู้ทางวัฒนธรรม มีจินตนาการ (Image) ต้องมีความรู้เรื่องการตลาดบวกกับเรื่องการท่องเที่ยว และสามารถปรับไปใช้งานได้เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ลักษณะของตัวการ์ตูนแต่ละตัวที่สร้างขึ้นสามารถปรับไปใช้งานได้ทั้งงานโฆษณา การเรียน การสอน การกระจายเสียง วิดีโอ วีซีดี อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

นอกเหนือจาก "พูคกา" แล้ว เกาหลีได้ยังมีสำนักงานอุตสาหกรรมเกม (Korean Game Industry Agency-Kogia) เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมด้านเกมคอมพิวเตอร์ พัฒนาศักยภาพด้านเนื้อหาเกม ส่งเสริมการส่งออกและการร่วมทุน พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นเกี่ยวกับเกม ส่งเสริมการพัฒนา เสนอแนะการปรับปรุงกฎหมาย (กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมการพัฒนาเกม กฎหมายพัฒนาวัฒนธรรมเกมและอุตสาหกรรมเกม) และการจัดการที่เป็นนวัตกรรมเพื่อทำให้เกิดความก้าวหน้าในอุตสาหกรรมเกมที่ยั่งยืน คณะกรรมการพิจารณาจัดระดับเกม (Korea Game Rating Board) สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมท่องเที่ยว กีฬา ทำหน้าที่หลักในการ

ตรวจพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ส่งเสริมการใช้งานไอซีที ในเชิงบวก ผ่าน E-Learning และการคุ้มครองเด็กเยาวชนในการบริโภคเกมอินเทอร์เน็ต คือ คณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของเกมและสื่อ Korea Game Rating Bord & Korea Media Rating Bord (KGRB และ KMRB) จัดให้มีเวทีรับฟังความคิดเห็นทุก 6 เดือนหรือ 1 ปี การติดตามตรวจสอบการใช้เรตติ้งและส่งเรื่องมาที่คณะกรรมการ ทั้งยังทำหน้าที่กำกับเวลาในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและโทรคมนาคม (ไอซีที) และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ไอซีที โดยการสำรวจสถานการณ์แบบทดสอบ กระบวนการทดสอบแก้ไขปัญหาการติดเน็ต ติดเกม กฎหมายลดเลิก และป้องกันการติดเกม รวมถึงการให้บริการสารสนเทศ จัดระบบอุตสาหกรรมพัฒนาการใช้ไอซีที ให้ส่งกระจายไปยังภูมิภาคต่างๆ ลดช่องว่างการเข้าถึง เสริมเครื่องมือในการให้โอกาสใช้งาน ผู้สูงอายุ คนพิการ เด็กโดยกฎหมายลดช่องว่างด้านข้อมูลสารสนเทศ

คณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์ (Korea Media Rating Bord) สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมท่องเที่ยว กีฬา ทำหน้าที่หลักในการตรวจพิจารณาระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์ วิดีโอ และบันทึกการแสดงที่อยู่ในรูปของวีซีดี ดีวีดี ประกอบด้วยคณะกรรมการพิจารณา จำนวน 9 คน จากหน่วยงานต่างๆ เช่น นักหนังสือพิมพ์ นักกฎหมาย ผู้กำกับภาพยนตร์ อาจารย์จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มหาวิทยาลัย และหน่วยงานภาคเอกชน (NGO) โดยแยกเป็นคณะกรรมการประเภทฟิล์มภาพยนตร์ วิดีโอ และประเภทบันทึกการแสดงสด ซึ่งในการตรวจพิจารณา ยึดหลักการพิจารณาภาพยนตร์ออกเป็น 7 ประเภท คือ เรื่องที่ขัดต่อศีลธรรมและสังคม การแสดงเพศสัมพันธ์ (Sex) ความรุนแรง สยองขวัญ ยาเสพติด ภาษา และการพนัน ในการกำหนดเรตติ้งจะเป็นประเภทที่จัดไว้ก่อนแล้ว กับประเภทจัดตามอายุผู้ชมโดยยึดหลัก 7 ประเภทดังกล่าวเป็นเกณฑ์ ตามที่บัญญัติไว้ในกฎหมายของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีใต้ เช่นเดียวกับของไทยที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พุทธศักราช 2551

ในส่วนของประเทศไทย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 มาตรา 47 ระบุไว้ว่า วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา "เกม" ในไทยถูกจัดให้เป็น "วีดิทัศน์" ตามนิยามในกฎหมาย การอนุญาตให้ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ (เกม) สามารถออกเผยแพร่ขึ้นต้องผ่านการตรวจพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์มาตรา 18 (2) (3) (4) และ (5) ให้มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์วีดิทัศน์ โทรทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกินสี่คน และจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกินสามคน ซึ่งการตรวจพิจารณาจะเป็นการกำหนดเป็นระบบการจัดระดับ (Rating) ตามประเภทของเกมให้

เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น เช่น 12+, 15+, 18+, 20+ หมายความว่า 12+ เด็กอายุไม่ต่ำกว่า 12 ปี ไม่ควรเล่น ส่วนเด็กอายุ 12 ปี ขึ้นไปเล่นได้ เป็นต้น

การฟ้องร้องการอนุญาตไม่ให้เผยแพร่ภาพและเสียงของเกมอย่าง Grant Theft Auto (GTA) ทั้ง 3 ภาคไปแล้ว หรือแม้แต่การที่มีสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่พิจารณาภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พุทธศักราช 2551 แล้วก็ตามแต่นั้นก็ไม่ได้หมายความว่าเกมรุนแรงหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีจะไม่เกิดขึ้น ประชาชนที่เป็นเจ้าของวัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์ เกม การไอเกะ ควรคำนึงถึงผลกระทบของผู้ชมและเยาวชนที่จะซึมซับความรุนแรง เรื่องเพศที่ผิด ศีลธรรมอันดีจากสื่อที่ผลิตออกมาจนกลายเป็นนิสัย และอาจมีผลกระทบทำให้วัฒนธรรมไทยของชาติถูกทำลายไป ความร่วมมือจากทุกฝ่ายเพื่อการนี้จึงสำคัญอย่างยิ่งยวดต่ออนาคตของอุตสาหกรรมเกมในไทย

2.2 แหล่งเรียนรู้

2.2.1 ความหมายแหล่งเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2542 : 20) ได้ให้ความหมายแหล่งการเรียนรู้ หมายถึง ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การศึกษาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่น

กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 4) ได้ให้ความเห็นว่า แหล่งเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถต่างๆ ที่จะช่วยให้บุคคลแต่ละคนสามารถเป็นผู้เรียนอย่างมีอิสระเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มกำลังความสามารถ หรืออาจกล่าวได้ว่าแหล่งเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเป็นผู้ยอมรับความเป็นจริงแห่งตน(self-actualization)

สาขันธ์ ไพเราะจิต (2544 : 2-3) ได้ให้ความหมายแหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งหรือที่รวม ที่อาจมีสภาพ/สถานที่ หรือศูนย์รวมที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากกระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอนหรือศูนย์กลางการเรียนรู้ การกำหนดเวลาเรียนมีลักษณะเฉพาะ สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในห้องเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2552 : ออนไลน์) ได้กล่าวถึงแหล่งการเรียนรู้ว่าเป็น “แหล่ง”หรือ“ที่รวม”อันอาจเป็นสถานที่หรือศูนย์รวมที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้หรือกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบแตกต่างจาก

กระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอน มีการประเมินและการวัดผลการเรียนที่มีลักษณะเฉพาะ สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในชั้นเรียนหรือห้องเรียน ซึ่งมีการจัดแหล่งเรียนรู้อยู่มากมายทั้งที่เป็นภาครัฐและเอกชน โดยมีวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งเป็นการเฉพาะแตกต่างกันออกไปไม่ว่าจะเป็นพิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ หรือแม้แต่หอสมุดแห่งชาติและอุทยานประวัติศาสตร์

นิคม ชมภูหลง (2547) ได้ให้ความหมายของแหล่งการเรียนรู้ว่า หมายถึง แหล่งข้อมูล ข่าวสารสารสนเทศ แหล่งความรู้วิทยากร ภูมิปัญญาชาวบ้านและมวลประสบการณ์อื่นๆ ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

ปรีชา มาละวรรณโณ (2545) ได้ให้ความหมายแหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่งที่มีข้อมูล ข่าวสารความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาความรู้ ความเข้าใจและความชำนาญ และประโยชน์จากการใช้ แหล่งเรียนรู้มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้และเรียนด้วยตนเอง นำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาตนเองและสังคม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้คำนิยามแหล่งเรียนรู้ว่า หมายถึง ถิ่น ที่อยู่ บริเวณ บ่อเกิด แห่ง หรือศูนย์รวมความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญ

เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒนเสรษฐ (2548 : 28) ได้ให้ความหมายแหล่งเรียนรู้ หมายถึง ถิ่น ที่อยู่ บริเวณ บ่อเกิด แห่งที่ หรือศูนย์รวมความรู้ที่ให้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจ และความชำนาญ ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งสิ่งที่เป็นธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นได้ทั้งบุคคล สิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต

จากความหมายของแหล่งเรียนรู้ที่นักการศึกษา ได้ให้ความหมายไว้สามารถสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นบุคคล สถานที่ สถาบัน องค์กร ตลอดจนทั้งวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนความเชื่อที่จัดขึ้น ซึ่งสามารถสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

2.2.2 ความสำคัญของแหล่งเรียนรู้

<http://learners.in.th> ได้กล่าวถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. เป็นแหล่งรวมขององค์ความรู้ อันหลากหลายพร้อมที่จะให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. เป็นแหล่งเชื่อมโยงให้สถานศึกษาและชุมชนมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันทำให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาแก่บุตรหลานของตนเอง
3. เป็นแหล่งข้อมูลที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขเกิดความสนุกสนานและมีความสนใจที่จะเรียนรู้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย

4. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการได้คิดเอง ปฏิบัติเอง และสร้างความรู้ด้วยตนเอง ขณะเดียวกันก็สามารถเข้าร่วมกิจกรรมและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5. ทำให้ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังให้รู้และรักท้องถิ่นของตนเอง มองเห็นคุณค่าและตระหนักถึงปัญหาในชุมชนของตนพร้อมที่จะเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชนทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และ ดารณี คำวังนัง (2545 : 18) กล่าวถึงความสำคัญของแหล่งเรียนรู้ คือ สภาพแวดล้อม ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และเป็นแหล่งที่จะทำให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ หรือได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันระหว่างกลุ่มเพื่อน ระหว่างครูกับนักเรียน ระหว่างวิทยากรประจำ แหล่งเรียนรู้กับครูและนักเรียน รวมทั้งเป็นแหล่งที่ผู้เรียนอาจอาศัยการสืบค้นของตนเองเพื่อแสวงหาความรู้เพิ่มเติม ผู้สอนจึงสามารถใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเต็มที่

2.2.3 ประเภทของแหล่งเรียนรู้

ปรีชา มาละวรรณโณ (2545) ได้แบ่งประเภทของแหล่งเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน เป็นแหล่งที่มีข้อมูลข่าวสาร ความรู้ของแต่ละโรงเรียนมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับศักยภาพของโรงเรียน การพัฒนาแหล่งเรียนรู้จะเกิดประสิทธิผล เมื่อนักเรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้ เช่น ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ ศูนย์พัฒนาการเรียนการสอน วิชาการต่างๆ ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง แหล่งธรรมชาติในโรงเรียน สวนต่างๆ ในโรงเรียน

2. แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนและในวิถีชีวิต เป็นแหล่งที่มีข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ซึ่งอยู่ภายนอกโรงเรียนและในวิถีชีวิตชุมชน ในการจัดให้นักเรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้ตามต้องการ ประสานความร่วมมือและมีเป้าหมายในการใช้บริการที่ชัดเจน ตัวอย่างแหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียนและในวิถีชีวิต ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน สถานประกอบการ สถานที่ราชการ แหล่งธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม องค์การภาครัฐและเอกชนหอสมุดและห้องปฏิบัติการในสถานศึกษาระดับสูงขึ้นไป

สิริยุพา ศกุนตะเสฐียร (2548 : 23) ได้วิเคราะห์ประเภทแหล่งเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่สัมพันธ์กับแนวคิดนักวิชาการ สามารถจัดประเภทแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 สรุปได้ 4 ประเภท คือ

1. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติหรือทรัพยากรธรรมชาติ ได้แก่ ภูเขา น้ำตก ทะเล ป่าไม้ ป่าชายเลน ดิน หิน แร่ พืช สัตว์ แม่น้ำ ลำคลอง หนอง บึง ทะเล อ่าว แสงแดด อากาศ รวมถึงแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ

2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล สมาคม หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถพิเศษ ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งแบ่งออกเป็นวิทยากรทั้งในและนอกท้องถิ่น ได้แก่ บุคคลที่มีความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้านธุรกิจ ด้านอุตสาหกรรม ด้านการเกษตร ช่างฝีมือ นักดนตรี จิตรกร นักกีฬา

บุคคลที่เป็นตัวแทนทางราชการ ได้แก่ ตำรวจ ทหาร อนามัย พนักงานดับเพลิง ศึกษานิเทศก์ พัฒนาการ บุคคลที่เป็นตัวแทนองค์กรต่างๆ ได้แก่ เทศบาล นักการเมือง บุคคลที่เกี่ยวข้องกับ ศาสนา ได้แก่ พระสงฆ์ แม่ชี เป็นต้น

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่ สถาบัน หน่วยงาน ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรม โรงเรียน สถานประกอบการ วัดหรือสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ปุชนิยสถาน ห้องฟ้าจำลอง สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ ตลาด สถานที่สำคัญทางราชการ เป็นต้น

4. แหล่งเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยี กิจกรรม วัฒนธรรม ประเพณี ได้แก่ โสตทัศนูปกรณ์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งประดิษฐ์หรือสิ่งที่แสดงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม วัสดุ อุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีพื้นบ้าน กิจกรรมการเคลื่อนไหวเพื่อแก้ไขปัญหาและปรับปรุงสภาพต่างๆ ในท้องถิ่น เช่น การรณรงค์เพื่อความสะดวก การส่งเสริมสนับสนุนการเลือกตั้งหรือกระบวนการประชาธิปไตยในท้องถิ่นวัฒนธรรม พิธีหรือประเพณีต่างๆในท้องถิ่น วิธีการดำเนินชีวิต การละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

วาสนา ชาวหา (2542 : 93-94 ; อ้างถึงใน สิริยุพา ศกุนตะเสฐียร, 2548 : 18) ได้แบ่งประเภทของแหล่งเรียนรู้ที่สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการศึกษาตามลักษณะของแหล่งวิชาการที่มีในชุมชน ดังนี้

1. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคล หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถเป็นพิเศษในเรื่องใดเรื่องหนึ่งและสามารถให้ความรู้แก่ผู้อื่นได้โดยตรง

2. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่ อาจจะเป็นสถานที่ที่มีขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ภูเขา น้ำตก ทะเล ฯลฯ หรือสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ได้แก่ โรงเรียน โรงงาน สวนสัตว์ ฯลฯ ซึ่งสามารถหาความรู้ได้จากสถานที่เหล่านี้

3. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนแล้วสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ดีขึ้น มีความหมายในงานการศึกษา นอกโรงเรียนอาจจะประกอบด้วย วัสดุอุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีพื้นบ้านที่ประชาชนคิดขึ้นในหมู่บ้านนั้น ๆ

4. แหล่งเรียนรู้ที่เป็นกิจกรรม เช่น การละเล่นพื้นเมือง พิธีหรือประเพณีต่างๆ ในท้องถิ่น เป็นต้น

น้อมฤดี จงพยุหะ (2544 : 5 ; อ้างถึงใน สิริยุพา ศกุนตะเสฐียร, 2548 : 18) มองแหล่งเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นศูนย์ทรัพยากรในชุมชนที่เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับประชาชนในท้องถิ่น โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งทรัพยากรบุคคล แบ่งได้เป็น 2 อย่าง คือ

1.1 วิทยากรท้องถิ่น หมายถึง บุคคลที่ดั่งบ้านเรือนอยู่ในท้องถิ่น เช่น ชาวนา ชาวสวน สาธารณสุขจังหวัด เป็นต้น บุคคลต่างๆ เหล่านี้สามารถให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ ที่เขาชำนาญได้เป็นอย่างดี

1.2 วิทยากรท้องถิ่น ได้แก่ ผู้มาเยี่ยมเยียนเป็นครั้งคราว เช่น ศิษยานุศิษย์ ผู้เชี่ยวชาญ และข้าราชการอื่นๆ จากส่วนกลาง เป็นต้น

2. แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ ได้แก่ สิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ ดิน หิน แร่ สิ่งเหล่านี้ใช้ในการศึกษาเพื่อนำมาปรับใช้ในการเลือกอาชีพให้เหมาะสมกับท้องถิ่นที่บุคคลอาศัยอยู่ได้

3. ทรัพยากรสังคม หมายถึง สิ่งใดๆ ที่สังคมสร้างขึ้น เพื่อความรู้ความเข้าใจ ความสุข และความเพลิดเพลินใจ ได้แก่

3.1 ห้องสมุดที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน ซึ่งนอกจากจะให้ความรู้ด้านข้อมูลข่าวสาร ที่ทันต่อเหตุการณ์แล้วยังให้ความรู้ด้านอื่นๆ และสามารถฝึกทักษะการให้การศึกษาขั้นพื้นฐานด้วย

3.2 พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นเป็นแหล่งรวมเหตุการณ์ต่างๆ ในประวัติศาสตร์ทั้งด้าน ศิลปวัฒนธรรม หัตถศึกษา ธรรมชาติศึกษา เป็นต้น

3.3 วัดหรือสถานประกอบพิธีกรรมทางศาสนา

3.4 สมาคมหรือชุมนุมต่างๆ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่จัดขึ้นตามวาระในการรวมผู้ที่มีความสนใจเรื่องหรือกิจกรรมเดียวกันมารวมกัน และเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ในชุมชนนั้น เช่น กลุ่มแม่บ้าน กลุ่มหนุ่มสาว ฯลฯ

3.5 ท้องฟ้าจำลองเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าของชุมชนเพราะเป็นการให้ประสบการณ์ที่จำลองมาจากประสบการณ์จริง

2.2.4 แหล่งเรียนรู้ของวัฒนธรรมไทย

ประเทศไทยแม้จะมีแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมกระจายอยู่ครอบคลุมไปทุกจังหวัดทั่วประเทศ แต่ปรากฏว่าแหล่งเรียนรู้ส่วนใหญ่ไม่สามารถให้ความรู้เรื่องชีวิตวัฒนธรรม และแสดงความเป็นตัวตนของชุมชนได้อย่างเต็มที่ เนื่องมาจากปัญหาอุปสรรคในการบริหารจัดการและการดำเนินงานที่ไร้ทิศทาง รวมถึงขาดนโยบายที่ชัดเจนในระดับชาติซึ่งมากำหนดทิศทางการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีศักยภาพที่เหมาะสม

สำหรับบทบาทและหน้าที่ของแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ดังนี้

1. เป็นสถานที่รวบรวมและจัดแสดงเรื่องราวทางวัฒนธรรม เปิดให้สาธารณชนเข้าใช้ โดยมีการจัดสถานที่ให้สามารถสื่อความเข้าใจถึงเรื่องที่จัดแสดงและให้ความรู้ไปด้วยในขณะเดียวกัน

2. เป็นสถานที่ให้ความรู้ในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยที่หลากหลายโดยสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมาย และเหมาะสมกับสภาวะความพร้อมของแหล่งเรียนรู้แต่ละพื้นที่
3. สร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคม วิถีชีวิต และสภาพทางเศรษฐกิจการเมืองของแต่ละท้องถิ่น
4. เป็นเวทีให้คนในชุมชนท้องถิ่นร่วมกันสร้างเรื่องราวประวัติศาสตร์และสังคมของตัวเองขึ้น เพื่อให้เกิดการบูรณาการเรียนรู้กับบุคคลภายนอก
5. จัดหาความร่วมมือ โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนในท้องถิ่น เพื่อจัดทำองค์ความรู้ และจัดกิจกรรมที่ผู้เข้าชมสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความสนใจและความถนัด
6. มีสื่อที่ใช้ในการนำเสนออย่างหลากหลาย
7. บูรณาการกับองค์กรต่างๆ ในท้องถิ่น ทั้งภาครัฐ เอกชน และชุมชน เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้

2.2.5 แหล่งการเรียนรู้ในชุมชน

แหล่งการเรียนรู้มีการเรียกชื่อที่แตกต่างกันออกไป เช่น แหล่งสื่อ การสอนชุมชน แหล่งความรู้ แหล่งทรัพยากรชุมชน แหล่งวิทยาการในชุมชน เป็นต้น แต่ความหมายเหล่านี้มีความใกล้เคียงกัน ซึ่งแหล่งการเรียนรู้มีความหมาย ดังนี้

นิพนธ์ สุขปริดี (2538 : 67) ได้ให้ความหมายว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในชุมชน ซึ่งครูหรือนักเรียนนำมาใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้ เช่น พิพิธภัณฑ์ สถานที่ราชการ โบราณสถาน โรงพยาบาล แม่น้ำลำธาร โรงงาน และบุคคลที่โรงเรียนอาจเชิญมาเป็นวิทยากร หรือวิทยากรที่ทางโรงเรียนออกไปสัมภาษณ์เยี่ยมเยียน เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา เช่น บุรุษไปรษณีย์ ตำรวจ ชาวสวน ชาวนา พ่อค้า หรือเจ้าหน้าที่ของทางราชการ เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2544 : 26) ได้กล่าวถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนและธรรมชาติชุมชน และธรรมชาติเป็นชุมชนทรัพยากรมหาศาล สามารถเรียนรู้จากชุมชนในเรื่องต่างๆ มากมาย เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนต่างๆ ในชุมชน ประวัติ ประเพณี พิธีกรรมของชุมชนแหล่งเรียนรู้ทางศาสนา วัฒนธรรม งานอาชีพ

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545 : 107) ได้ให้ความหมายแหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง

1. สถาบันของชุมชนที่มีอยู่แล้วในวิถีชีวิตและการทำมาหากินในชุมชน เช่น วัด โบสถ์ วิหาร ตลาด ร้านขายของชำ ลานนวดข้าว ป่า ห้วย หนอง บึง เก็บเห็ด หาปลา เป็นต้น
2. สถานที่หรือสถาบันที่รัฐและประชาชนจัดตั้งขึ้น เช่น อุทยานการศึกษาในวัด และชุมชน อุทยานประวัติศาสตร์ อุทยานแห่งชาติทางทะเล ศูนย์วัฒนธรรม ศูนย์ศิลปาชีพ ศูนย์เยาวชน

ศูนย์หัตถกรรมชุมชน หอสมุด ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น พิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเกี่ยวกับ สัตว์ พืช ดิน หิน แร่ เป็นต้น

3. สื่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน เช่น วิกิพีเดีย ภาพสไลด์ โปรแกรมสำเร็จรูป ภาพยนตร์ หุ่นหรือโมเดลจำลองของจริง เป็นต้น

4. สื่อเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีอยู่ในโรงเรียนและชุมชน เช่น หนังสือสารานุกรม วารสาร ตำราพื้นบ้าน ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพถ่าย เป็นต้น

5. บุคลากรผู้ที่มีความรู้ด้านต่างๆ ในชุมชน เช่น ผู้นำทางศาสนา เกษตรกร ศิลปิน หมอพื้นบ้าน ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน เป็นต้น

สุมาลี สังข์ศรี (2545) ให้ความหมายว่า แหล่งการเรียนรู้ หมายถึง บุคคล กิจกรรมที่มีอยู่ในชุมชนซึ่งให้ประสบการณ์แก่ประชาชนได้ ดังนั้นแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนอาจจะเป็นศาสนสถาน โรงเรียน พิพิธภัณฑ์ สวนสมุนไพร ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ศูนย์การศึกษาในชุมชน ห้องสมุด สถานประกอบการ หน่วยงานต่างๆ ที่มีสาขาอยู่ในชุมชน เป็นต้น

จากความหมายของแหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่นักการศึกษา เอกสาร ได้ให้ความหมายไว้สามารถสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้ในชุมชน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สถานที่ สถาบัน องค์กร ตลอดจนทั้งวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนความเชื่อที่จัดขึ้นในชุมชนที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน

2.2.6 ประเภทของแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน

ชัยพจน์ รักราม (2542 :10) ได้จำแนกประเภทของแหล่งชุมชนที่ให้ความรู้ต่อการศึกษาดังนี้

1. แหล่งความรู้ที่เป็นธรรมชาติ เช่น แสงแดด อากาศ น้ำ พืช ภูเขา ป่าไม้ ภูมิอากาศ ฤดูกาล อุณหภูมิ และความชื้น

2. แหล่งความรู้ที่เป็นมนุษย์ ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่มีอยู่ในชุมชน

3. แหล่งความรู้ที่เป็นเทคโนโลยีได้แก่ แหล่งความรู้ที่เป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การประดิษฐ์ต่างๆ เช่น อากาศยาน รถยนต์ และเคมีภัณฑ์

4. แหล่งความรู้ที่เป็นสถาบัน เช่น สถาบันต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นต้นว่าโรงเรียน วิทยาลัย โบสถ์ ที่ทำการไปรษณีย์ ตลาด โรงพยาบาล

ชนิดา วิษณิตนันท์ (2541 : 5) ได้กล่าวว่า แหล่งการเรียนรู้มีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียน แบ่งตามลักษณะหรือรูปแบบการจัด 4 ลักษณะ ดังนี้

1.1 แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นอุทยานการศึกษารอบบริเวณโรงเรียน

1.2 แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นห้องสมุดกลาง

1.3 แหล่งการเรียนรู้ที่จัดในลักษณะของห้องวิชา/งาน หรือศูนย์การเรียนรู้วิชา/งานต่างๆ ในโรงเรียนที่มีชื่ออย่างอื่น

1.4 แหล่งการเรียนรู้ในห้องเรียน

2. แหล่งการเรียนรู้ในชุมชน แบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1 แหล่งการเรียนรู้ที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติหรือแหล่งเรียนรู้ตามธรรมชาติ

2.2 แหล่งการเรียนรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้น

2.3 แหล่งเรียนรู้ประเภทบุคคลหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.3 อุทยานบันเทิงศึกษา

2.3.1 ความหมายของการบันเทิงศึกษา

การศึกษามันเกิดจากความน่าเบื่อที่เกิดขึ้นของการเรียนรู้ในห้องเรียน ในตำราเรียน ทำให้เกิดแนวความคิดว่าทำอะไรจึงจะทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยไม่รู้ตัว จากความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งผสมผสานกันระหว่างความรู้และความบันเทิง กลายเป็นความรู้ที่ฝังตรึงแน่นได้ง่ายกว่าการอ่านตำราเรียนหรือการเรียนในห้องเรียนแบบเดิมๆ การศึกษามันบันเทิง นำไปใช้กับการเรียนรู้ของเด็กในพื้นที่นอกโรงเรียน เช่น ที่บ้าน พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด โรงภาพยนตร์ สวนสนุก เป็นต้น หรือนำไปใช้เป็นกลยุทธ์ทางการตลาดของนักธุรกิจในการที่จะขายสินค้าสำหรับกลุ่มเป้าหมายเด็กหรือผู้ปกครอง เช่น รายการโทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ต่างๆ ทั้งนี้ปริมาณสัดส่วนระหว่างความรู้และบันเทิงขึ้นอยู่กับผู้ผลิตและวัตถุประสงค์ของสิ่งนั้นๆ ด้วย (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2543 : 280-281; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 8)

หากมองย้อนไปในอดีตก่อนการมีระบบโรงเรียน การเรียนรู้ของคนไทยในสมัยก่อนจะอบรมกันเองอย่างใกล้ชิดภายในครอบครัว ส่วนมากเน้นที่อาชีพและสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต แนวการสอนในสมัยนั้นใช้วิธีการแบบธรรมชาติโดยการใช้ประสบการณ์จริงเพื่อเรียนรู้ มีการสังเกต เลียนแบบ และลงมือฝึกปฏิบัติตามจนทำเป็น และเกิดความชำนาญ ช่วงของเวลาไม่ได้มีการกำหนดแน่นอน ฝึกไปจนกว่าจะทำได้ อุปกรณ์ใช้ของจริงเป็นส่วนใหญ่ ส่วนตัวของผู้เรียนจะมีความสนใจ ตั้งใจเรียน รู้ถึงคุณค่าจุดมุ่งหมายของสิ่งที่เรียน และสามารถนำไปใช้กับชีวิตประจำวัน ทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อ เพราะผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติตลอดเวลา (สมบุรณ์ ดันยะ, 2542 : 41-48 ; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 8) จนถึงสมัยรัชกาลที่ 5 ประเทศไทยเริ่มมีระบบโรงเรียนเกิดขึ้น มีเนื้อหาสาระที่นำมาเป็นแนวทางในการจัดการหลักสูตรจากตะวันตก โดยที่ไม่ได้สอดคล้องกับวิถีของคนไทย แนวการสอนเปลี่ยนไปเป็นการเรียนในห้องเรียนครั้งละ 30-50 คน กับครู 1 คน (สมบุรณ์ สงวนญาคู, 2534 : 4; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชา

เสถียร, 2549 : 8) ปัจจุบันแนวทางดังกล่าวเป็นที่ยอมรับแล้วว่าไม่ประสบความสำเร็จ นโยบายการปฏิรูปการศึกษาจึงเกิดขึ้น โดยมีแนวทางต่างๆ เพื่อเป็นการเพิ่มประสบการณ์แก่ผู้เรียน เช่น การเปลี่ยนศูนย์กลางจากครูมาอยู่ที่นักเรียน การให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อรู้ผลทันทีที่เกิดความภูมิใจ การหาความรู้นอกห้องเรียนเพิ่มและมีสถานที่ที่สามารถเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่จะได้ทั้งความสนุกสนานและสร้างสรรค์ ใช้สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย ซึ่งเป็นที่นิยม (รุ่ง แก้วแดง, 2543 : 19 ; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 9) ซึ่งนั่นคือแนวทางการศึกษابันเทิง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภูเก็ต (2551 : ออนไลน์) กล่าวถึง The Little Phuket ว่าเป็นสนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้ หรือ Edutainment Park แห่งแรกในประเทศไทยที่นำเอาการเล่นและการเรียนมาอยู่ร่วมกัน เด็กๆ สามารถเล่นพร้อมการเรียนรู้ ด้านต่างๆ อย่างสนุกสนาน โดยจะช่วยให้เด็กรู้จักสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้เองอย่างมีเหตุผล เพื่อก่อให้เกิดเป็นแนวคิดและรู้จักสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้เองอย่างมีเหตุผล รู้จักตัดสินใจได้อย่างอิสระตามความนึกคิดของเด็กเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาเด็กไปสู่กระบวนการเรียนรู้ และคิดค้นได้ด้วยตนเองผ่านทางบุคลิกภาพที่มีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ที่จะส่งผลในระยะยาวถึงความพร้อมในการปรับตัวให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.3.2 ลักษณะเฉพาะของการบันเทิงศึกษา

ลักษณะเฉพาะของการบันเทิงศึกษามาจากลักษณะของการศึกษา ได้แก่ ความรู้ ข้อมูล ข่าวสารและการถ่ายทอด สาระ นำมารวมกับลักษณะของการบันเทิง ได้แก่ สาระ สื่อ รูปแบบการนำเสนอและกิจกรรม ซึ่งหากพิจารณาแล้วทั้ง 2 อย่างนี้มีจุดร่วมเดียวกันอยู่ นั่นคือ ทั้ง 2 รูปแบบจะต้องประกอบด้วยสารหรือเนื้อหาและสื่อ หรือตัวอย่างในการนำเสนอ ดังนั้นหัวใจหลักของการศึกษابันเทิง คือ การนำเอาจุดเด่นของแต่ละรูปแบบมาใช้ในการนำเสนอความรู้โดยใช้หลักการนำเสนอสื่อของบันเทิง (วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 9-10)

	การศึกษา	การศึกษابันเทิง		การบันเทิง
องค์ประกอบ	ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร สาระ การถ่ายทอด			สื่อ รูปแบบการ นำเสนอ กิจกรรม
คุณลักษณะ/ผล ที่ได้	- ความน่าเบื่อ - ความเข้าใจยาก - ความเหนื่อย - ความรู้จริงจัง	- ความสนุกสนาน - ประสบการณ์ใหม่ๆ - การค้นพบสิ่งใหม่ๆ - การลดความเบื่อ	- การสร้างสิ่งใหม่ - การแบ่งปันประสบการณ์ - การกระตุ้นเป้าหมาย - วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้	

- การเรียน	- การสร้างประสบการณ์ - การพัฒนาทักษะ - ความพอใจในสิ่งที่เรียน - ความพอใจในการเรียนรู้ - การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ - ความรู้ที่ผ่อนคลาย - การลดความกดดันในชีวิต - การแสวงหาความท้าทาย - การเพิ่มเงื่อนไขการยอมรับสิ่งใหม่ๆ ในสังคม - การขยายทัศนคติเห็นในมุมมองที่กว้าง - ความตื่นตัวในการอยากเรียนรู้	- การสร้างบรรยากาศเพื่อการเรียนรู้ - จินตนาการที่แผ่กว้างและความเข้าใจในองค์ความรู้ - ความเพลิดเพลินในการเรียนรู้	

ภาพที่ 2.3 องค์ประกอบและลักษณะของการศึกษابันเทิง

การนำเสนอการศึกษابันเทิง มี 2 ทาง คือ ทางกายภาพและทางสื่อ ทางกายภาพ ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์ศึกษابันเทิง ศูนย์นันทนาการเพื่อการศึกษา โรงเรียน พิพิธภัณฑ์ ส่วนทางสื่อ ได้แก่ วิดีโอ โทรศัพท์ เว็บไซต์ หนังสือ นิตยสาร วิทยุ

2.3.3 จุดเด่นของการศึกษابันเทิงศึกษา

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 9) กล่าวว่า การศึกษابันเทิง มีจุดเด่นในหลายประการ เช่น

1. ด้านเนื้อหา การศึกษابันเทิงเน้นหนักการทำหน้าที่แปลงสาร เกี่ยวกับสาระความรู้ ข้อคิด คติเตือนใจ ซึ่งมักเป็นเรื่องยาก ซับซ้อน หรือดูไม่น่าสนใจ ให้มีเนื้อหาเข้าใจง่าย เห็นภาพชัดเจนและน่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็นำเสนอสาระความรู้ดังกล่าวในรูปแบบของความบันเทิงสู่กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย

นอกจากนั้น การศึกษابันเทิงในโลกสมัยใหม่ ยังให้ความสำคัญกับกระบวนการทดสอบสาร (Message Testing) กับกลุ่มเป้าหมายกับการเผยแพร่จริง

2. ด้านวิธีการนำเสนอ การศึกษابันเทิงจะให้ความสำคัญกับกระบวนการนำเสนอสารที่เป็นสาระความรู้ ให้สอดคล้องกับรสนิยมและรูปแบบการบริโภคของกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนเน้นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับช่องทางที่เหมาะสมในการนำเสนอสารสู่กลุ่มเป้าหมาย และการศึกษาเปรียบเทียบวิธีการนำเสนอรูปแบบต่างๆ กับผลต่อการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มผู้บริโภค

3. ด้านกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง การศึกษابันเทิงทำหน้าที่เป็นกลไกในการเชื่อมประสานผลประโยชน์ของฝ่ายต่างๆ เข้าด้วยกัน ตัวอย่างเช่น

3.1 ผู้กำหนดนโยบาย สามารถกำกับ ดูแล และชี้นำทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสมาชิกทางสังคมไปในทิศทางที่พึงปรารถนา

3.2 ผู้ผลิต ได้รับชื่อเสียงจากผลงานสร้างสรรค์รายการ โดยเฉพาะในด้านความรับผิดชอบต่อสังคม

3.3 ผู้สนับสนุน โดยเฉพาะกลุ่มผู้สนับสนุนจากภาครัฐกิจ อาจนำไปสู่ความสำเร็จในการต่อยอดภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ หรือด้านผลกำไรจากการขายสินค้า

3.4 กลุ่มผู้บริโภคสื่อ ได้รับความเพลิดเพลิน ความสนุกสนานและความพึงพอใจ ตลอดจนได้รับสาระความรู้ต่างๆ ที่สอดแทรกผ่านงานการศึกษابันเทิง

2.3.4 การจัดการศึกษابันเทิง

ปัจจุบันการปฏิรูปการศึกษาสู่รูปแบบใหม่ๆ มีการตื่นตัวค่อนข้างมาก จากนโยบายของรัฐบาลทั้งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 พ.ศ. 2545-2549 และแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2545-2549) พบว่า รัฐบาลให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษาที่เน้นเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเป็นการเรียนรู้อย่างผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนและการเรียนรู้แบบตามอัธยาศัย

การเรียนรู้ในห้องเรียน ปัจจุบันได้มีการนำรูปแบบการศึกษابันเทิงไปใช้ในห้องเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาโดยการจัดการเรียนการสอนให้ไม่น่าเบื่อด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมในโรงเรียนมากขึ้น การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ การใช้สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ การใช้สื่อรูปแบบใหม่ๆ มาใช้เพื่อการเรียนการสอน ฯลฯ

การเรียนรู้นอกห้องเรียน รัฐบาลมีการส่งเสริมการศึกษาเพื่อให้เข้าสู่การศึกษาในรูปแบบใหม่ๆ โดยรัฐบาลจัดตั้งหน่วยงานในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรีทำหน้าที่พัฒนาและปฏิรูปการศึกษา คือสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (สปร.) (Office of Knowledge Management and Development : OKMD) เป็นหน่วยงานที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของคนไทยทุกวัย ครอบคลุมตั้งแต่แรกเกิดถึงตลอดชีวิต เพื่อให้คนไทยได้เรียนรู้สิ่งที่เป็น เพื่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันด้วยคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นอย่างทันกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่พัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังมีการนำการจัดการศึกษابันเทิงไปประยุกต์ใช้กับหน่วยงานเพื่อพัฒนาและเพิ่มจุดแข็งในการดึงดูดความสนใจ เช่น พิพิธภัณฑ์ และแหล่งความรู้ของเอกชน เป็นต้น

2.3.5 ประเภทของศูนย์ศึกษابันเทิง

วัชรารักษ์ เดชาเสถียร (2549 : 16) กล่าวว่าศูนย์ศึกษابันเทิง แบ่งเป็นศูนย์ศึกษابันเทิงแบบทั่วไป (General Edutainment Centre) และศูนย์ศึกษابันเทิงเฉพาะทาง (Specific Edutainment Centre)

ศูนย์ศึกษابันเทิงแบบทั่วไป ทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทยมักเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชน คือ ให้การศึกษาพื้นฐาน พัฒนาศักยภาพด้านพัฒนาการและประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน มักเป็นสิ่งที่ไม่มีในตำรา หลักสูตรในโรงเรียน หลักสูตรในโรงเรียนหรือเป็นกิจกรรมเสริม

ในต่างประเทศ โปรแกรมที่พบ เช่น การเรียนรู้นอกห้องเรียน สนามเด็กเล่น ห้องสอนศิลปะและงานประดิษฐ์ โรงละคร ห้องสมุด ห้องดนตรี พิพิธภัณฑ์และนิทรรศการ เป็นต้น ในประเทศไทยมีการตื่นตัวด้านการก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้ใหม่ๆ หลายแห่งในช่วงนี้ มุ่งเน้นที่ศูนย์ศึกษابันเทิงแบบทั่วไป กลุ่มเป้าหมายความรู้ทั่วไปแก่เด็กและเยาวชน มีตัวจัดตั้งขึ้นโดยรัฐบาล เช่น พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ อุทยานการเรียนรู้(TK Park)พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (NDMI) และศูนย์ศึกษابันเทิงของเอกชน เช่น The Style by Toyota สยามสแควร์

ส่วนศูนย์ศึกษابันเทิงแบบเฉพาะทาง กลุ่มเป้าหมายหลักมักจะเป็นผู้ที่มีความสนใจในเรื่องดังกล่าวตลอดจนผู้ประกอบการอาชีพที่เกี่ยวข้องนั้นๆ ในต่างประเทศ สำหรับในประเทศไทยศูนย์ศึกษابันเทิงแบบเฉพาะทางเริ่มมีขึ้นแล้วทั้งที่เน้นที่กลุ่มเป้าหมาย คือ ประชาชนทั่วไปและเน้นกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีแห่งชาติที่ให้ความรู้ นำเสนอให้ทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่ทางสารสนเทศ ส่วนศูนย์ที่เน้นกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม ได้แก่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ที่เน้นเผยแพร่ความรู้อย่างไม่ยึดเยียด และสร้างแรงบันดาลใจด้านการออกแบบ แก่กลุ่มนักเรียนนักศึกษาและผู้ประกอบการอาชีพที่เกี่ยวข้อง

2.3.6 สื่อที่ใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

ปัจจุบันสื่อมีความสำคัญและเข้ามามีบทบาทมากต่อชีวิตมนุษย์ทั้งในแง่การให้ความสนใจ การรับรู้ การตัดสินใจ การลำดับความสำคัญ ค่านิยม ฯลฯ ด้วยเงื่อนไขข้างต้นสื่อจึงเข้ามามีบทบาทในส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษابันเทิงตั้งแต่การพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนการสอน จนถึงสื่อในงานสถาปัตยกรรม (วัชรารักษ์ เดชาเสถียร, 2549 : 17)

ในที่นี้ สื่อ หมายถึง วิธี อุปกรณ์ หรือเครื่องมือ รวมถึงกิจกรรมซึ่งสามารถเป็นตัวถ่ายทอด หรือแสดงความรู้ให้กับผู้ใช้งานเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในการรับรู้ การแบ่งประเภทของสื่อที่แบ่งได้หลายประเภท เช่น ตามวิธีการใช้ ตามลักษณะวัสดุสื่อ และหลักประสบการณ์เรียนรู้ ในงานนี้จะแบ่งประเภทของสื่อตามหลักประสบการณ์เรียนรู้ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางของนักโสตทัศนศึกษา เป็นสื่อที่เน้นหนักไปทางการให้ประสบการณ์ ศึกษาผ่าน

ทางประสาทสัมผัสของผู้เรียนให้มากที่สุด ศาสตราจารย์ ดร.เดคการ์ เดล (Dale, 1968 ; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 17) แห่งมหาวิทยาลัยโอไฮโอ สหรัฐอเมริกา แบ่งประสบการณ์ การศึกษาออกเป็น 11 ลักษณะ เรียกว่ากรวยแห่งประสบการณ์ (Cone of Experience) โดยเริ่มลำดับ จากประสบการณ์รูปธรรมสูงสุดไปจนถึงนามธรรมสูงสุดตรงยอดของกรวย

เดล (dale, 1968 : 125-126 ; อ้างถึงใน วัชรภรณ์ เดชาเสถียร, 2549 : 17) ให้คำอธิบายว่า “ประสบการณ์ของคนจะเปลี่ยนไปตามความเข้ม (Degree) ซึ่งเกี่ยวข้องทางด้านร่างกายและจิตใจ ประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้โดยตรง จะใช้ความรู้สึกและกล้ามเนื้อ เรียกประสบการณ์ตรง หากเป็นการเรียนจากการสังเกตจะไม่ได้ใช้ความรู้สึกและกล้ามเนื้อ จะเกิดประสบการณ์ที่เป็น นามธรรม”

ตาราง 2.1 วิธีการสื่อ

ลำดับ	สื่อ	ลักษณะและตัวอย่างสื่อ
1	วจนสัญลักษณ์และ ทัศนสัญลักษณ์	สื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือ นิตยสาร วารสาร ตำราเรียน คำพูด เว็บไซต์ อักษร การเสวนาหรือสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ แผนภาพ diagram
2	การฉายภาพนิ่งและ การฟังเสียง	วิทยุ แผ่นเสียงเทป ภาพ สไลด์ ภาพเคลื่อนไหว จอฉายภาพ โปรเจคเตอร์ แผ่นใส (ระบบที่ใช้การบันทึกทั้งอนาล็อกและ ดิจิตอล)
3	การฉายภาพยนตร์ และโทรทัศน์	วิดีโอแบบอนาล็อกและแบบดิจิตอล (ภาพเคลื่อนไหว) animation, วิดีโอแบบสั้นๆ(video clip)ที่วิวจรเปิด-ปิด การถ่ายทอด แบบต่อเนื่อง (streaming)
4	การแสดงชั้นงาน	การจัดแสดง การจัดแผ่นป้ายบรรยายนิทรรศการ นิทรรศการ ชั่วคราว นิทรรศการหมุนเวียน ผู้จัดแสดง
5	การศึกษานอกสถานที่	เยี่ยมชมสถานที่ สัมภาษณ์
6	การสาธิต	คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การอธิบายเป็นลำดับขั้น
7	ประสบการณ์นาฏการ	บทบาทสมมติ ละคริป หุ่นชีวิต การแสดงกลางแจ้ง
8	ประสบการณ์จำลอง	การจำลองสถานการณ์ (simulation) เกม แบบจำลอง ห้องเรียน เสมือน(virtual classroom) artificial intelligence สื่อผสม (multimedia) คอมพิวเตอร์(hypermedia)อินเทอร์เน็ต ห้องปฏิบัติการหรือห้องทดลองทางสถาปัตยกรรม

ตาราง 2.1 วิธีการสื่อ (ต่อ)

ลำดับ	สื่อ	ลักษณะและตัวอย่างสื่อ
9	ประสบการณ์แท้จริง	ปฏิสัมพันธ์ (interactive) interface การเชื่อมโยงหลายมิติ (hyperlink) กิจกรรมตามเวลาจริง (real time activity) กิจกรรมการซื้อขายแลกเปลี่ยนของที่เกี่ยวข้อง การทดลองปฏิบัติการ อบรมเชิงปฏิบัติการ

วิธีการเลือกนำสื่อมาใช้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและสรุปหลักเกณฑ์ในการเลือกสื่อ โดยสรุปจากเกณฑ์ในการเลือกสื่อของ วาสนา ชาวหา (2533 : 15-21 ; อ้างถึงใน วัชรารักษ์ เดชาเสถียร, 2549 : 20) และ ณรงค์ สมพงษ์ (2535 : 58-65 ; อ้างถึงใน วัชรารักษ์ เดชาเสถียร, 2549 : 20) ดังนี้

1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ผู้สร้างควรกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนก่อนแล้วดูว่าสื่อนั้นสามารถนำมาใช้ได้ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งหรือไม่
2. ตรงกับเนื้อหา พิจารณาที่ตัวสื่อว่ามุ่งให้ข้อมูลด้านใด เนื้อหาสาระแบบนี้สามารถใช้สื่อชนิดนั้นๆ ได้หรือไม่ ครอบคลุมเพียงใด
3. กระตุ้นความประทับใจ ดึงดูดใจและทันสมัย เนื่องจากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า สื่อใหม่ๆ วิถีใหม่ๆ เกิดขึ้นมากและมีส่วนช่วยสูงในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนรู้ ผู้สร้างควรติดตามและนำมาใช้ให้เหมาะสม
4. เหมาะสมกับวัยและลักษณะผู้เรียนรู้ จากความหลากหลายของประเภทและคุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้ การเลือกสื่อจึงต้องพิจารณาให้เหมาะกับอายุ ระดับสติปัญญา ความสามารถ ความต้องการและประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
5. สะดวกต่อการใช้และการเก็บรักษา คุณสมบัติของสื่อที่ดีข้อหนึ่งคือ จะต้องไม่ยุ่งยากในการใช้ มีเสถียรภาพ ให้ผลคุ้มค่า ไม่เสียเวลา เก็บรักษาง่าย ทนทาน ถ้าเป็นเครื่องมือสาธิตหรือการทดลอง ต้องมั่นใจว่าสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ในการเลือกสื่อยังต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละประเภทด้วย ดังนี้
 - 5.1 หนังสือ เอกสาร อินเทอร์เน็ต : ใช้ช่วยเสริมความรู้ของผู้เรียนให้กว้างขึ้น โดยให้ผู้เรียนศึกษาเองตามลำพังได้
 - 5.2 ภาพยนตร์: ใช้ในกรณีที่ต้องการชี้ให้ผู้เรียนรู้เห็นถึงสภาพ เหตุการณ์ หรือกระบวนการของสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งไม่สามารถพาผู้เรียนรู้ไปพบกับความจริงได้ เช่น เรื่องประวัติศาสตร์

5.3 อุปกรณ์การทดลอง : ใช้ในกรณีที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ได้ทำกิจกรรมเพื่อพิสูจน์หรือค้นหาความจริงด้วยตนเอง

5.4 หุ่นจำลอง : ใช้ในกรณีที่ไม่สามารถเอาของจริงมาใช้ได้ เนื่องจากมีข้อจำกัดมากมาย เช่น การทำแบบจำลองอาคารตามสัดส่วนมาจัดแสดงแทนอาคารจริง

5.5 ของจริง : ต้องการให้เห็นสภาพอันแท้จริง จำต้องสัมผัสและรับรู้ได้

2.4 ห้องสมุดประชาชน

2.4.1 ความหมายของห้องสมุดประชาชน

ราชบัณฑิตสถาน (2542) ได้ให้ความหมายคำว่าห้องสมุด หมายถึง ห้องหรืออาคารที่มีระบบจัดเก็บรวบรวมรักษาหนังสือประเภทต่างๆ ซึ่งอาจรวมทั้งต้นฉบับ ลายมือเขียน ไมโครฟิล์ม เป็นต้น เพื่อใช้เป็นที่ค้นคว้าหาความรู้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2546 : 15) ห้องสมุดประชาชน เป็นห้องสมุดที่รัฐให้การสนับสนุนตั้งขึ้นเพื่อเป็นแหล่งการศึกษาของชุมชน จึงมีขอบเขตการให้บริการกว้างขวางมาก เพราะมุ่งให้บริการแก่ประชาชนทุกระดับอายุและการศึกษา ทรัพยากรสารสนเทศและกิจกรรมที่จัดขึ้นจึงมุ่งที่ประโยชน์ของประชาชนส่วนใหญ่ของชุมชน

นงเยาว์ โตใจ (2542 : 2) ห้องสมุดประชาชน คือ ห้องสมุดที่ได้จัดตั้งขึ้นในท้องถิ่นต่างๆ โดยรัฐ หน่วยงานเอกชน หรือบุคคล ทั้งนี้เพื่อให้บริการแก่ประชาชนโดยไม่คิดมูลค่า ไม่จำกัดเพศ วัย เชื้อชาติ ศาสนา ความคิดเห็นทางการเมืองและความรู้ มีการจัดหาวัสดุสารสนเทศต่างๆ เพื่อยกระดับความรู้และความเป็นอยู่ของประชาชนให้ดีขึ้นเพราะการอ่านและการค้นคว้าจะนำไปสู่การพัฒนาสติปัญญาและจริยธรรม รวมทั้งเป็นแหล่งการศึกษาทั้งในและนอกระบบโรงเรียนของประชาชน

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย (2550 : 2) ได้กำหนดปรัชญาของห้องสมุดไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตจัดให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ ข้อมูลข่าวสาร ความรู้แก่ประชาชนทุกกลุ่ม รวมถึงกลุ่มผู้ด้อยโอกาส ผู้อยู่ในเขตทุรกันดาร ห่างไกล และชนกลุ่มน้อย เป็นบริการพื้นฐานที่ไม่คิดมูลค่า โดยหลักการเรียนรู้ด้วยตนเองความเท่าเทียมและความทั่วถึง ส่งเสริมระบอบประชาธิปไตย สิทธิเสรีภาพทางปัญญาและเสรีภาพในการอ่าน เคารพสิทธิส่วนบุคคล ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และภาษา สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนและพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

จากความหมายของห้องสมุดประชาชนที่มีผู้ให้คำจำกัดความดังกล่าวสรุปว่าห้องสมุดประชาชน คือ ห้องสมุดที่จัดตั้งโดยรัฐบาลเป็นผู้คอยควบคุมดูแล ได้รับการสนับสนุนเงินจาก

กองทุนสาธารณะและจัดตั้งในชุมชน หรือท้องถิ่นอื่นๆ เพื่อตอบสนองความต้องการด้านความรู้ให้แก่ผู้ที่อาศัยในชุมชน หรือท้องถิ่นอื่นๆ อย่างเสรีโดยไม่จำกัดเพศ วัย วุฒิ และเพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนเหล่านั้นให้ดียิ่งขึ้น

2.4.2 วัตถุประสงค์ของการจัดห้องสมุดประชาชน

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย (2550 : 2) ได้กำหนดไว้ว่าห้องสมุดประชาชนมีวัตถุประสงค์หลักในการจัดตั้งเพื่อบริการข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาค้นคว้า ความบันเทิง พักผ่อนหย่อนใจ จรรโลงใจ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นและพัฒนาบุคลิกภาพของประชาชน

อัมพร นามเหลา (2542) ได้กล่าวว่า การจัดตั้งห้องสมุดประชาชนนั้นมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อปรับปรุงคุณภาพชีวิตและความเพลิดเพลินของประชาชนเพื่อให้ประชาชนได้ยืมหนังสือต่างๆ เพื่อหาความรู้ใส่ตน เกิดความเพลิดเพลิน และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. เพื่อสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของประชาชน โดยการได้รับข่าวสาร การศึกษา การวิจัย การจรรโลงใจทางวัฒนธรรม และการพักผ่อนหย่อนใจ

2.4.3 บทบาทและความสำคัญของห้องสมุดประชาชน

ในด้านความสำคัญของห้องสมุดประชาชนนั้น มีผู้กล่าวให้เห็นถึงความสำคัญของห้องสมุดที่มีต่อชุมชน ดังต่อไปนี้

วาณี ฐานวงศ์ธานี (2543) ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของห้องสมุดดังต่อไปนี้

1. เพื่อการศึกษา (Education) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าด้วยตนเอง การรับฟังความรู้จากชั้นเรียนไม่เพียงพอต่อการนำมาใช้กับชีวิตประจำวัน หนังสือและวัสดุต่างๆ ในห้องสมุดจะช่วยแก้ปัญหาได้
2. เพื่อให้ข่าวสารและความรู้ (Information) ผู้ใช้ห้องสมุดจะเป็นผู้ทันสมัยต่อเหตุการณ์โลก ถ้ารู้จักใช้บริการห้องสมุด
3. เพื่อการค้นคว้าและวิจัย (Research) ห้องสมุดเป็นแหล่งช่วยแก้ปัญหาคำถามไม่รู้แก่ผู้ที่รู้จักศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยใช้วัสดุที่มีอยู่ในห้องสมุดเป็นคู่มืออาจมีบรรณารักษ์เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือในบางครั้ง ห้องสมุดเป็นแหล่งอ้างอิงในการวิจัยต่างๆ ได้
4. เพื่อให้เกิดความจรรโลงใจ (Inspiration) หนังสือนอกจากจะให้ความรู้แล้วยังให้ความซาบซึ้งก่อให้เกิดความดีงามในจิตใจ
5. เพื่อความเพลิดเพลิน (Recreation) ห้องสมุดจะช่วยสร้างความเพลิดเพลิน สนับสนุนการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การอ่านนวนิยาย บันเทิงคดีจะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด

2.4.4 ประโยชน์ของห้องสมุด

ความสำคัญและประโยชน์ของห้องสมุดสรุปได้ ดังนี้ (กรณีการ นาคอยู่ และคนอื่นๆ, 2547 : 7-8)

1. ห้องสมุดเป็นแหล่งรวมของสรรพวิทยาการต่างๆ ที่ผู้ใช้สามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ทุกแขนงวิชาที่มีการเรียนการสอนในสถานศึกษานั้น ๆ
2. ห้องสมุดเป็นแหล่งที่ทุกคนจะเลือกอ่านหนังสือและศึกษาค้นคว้าหาความรู้ต่างๆ ได้โดยอิสระตามความสนใจของแต่ละบุคคล
3. ห้องสมุดช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง
4. ห้องสมุดช่วยให้ผู้ใช้ห้องสมุดมีความรู้ทันสมัยอยู่เสมอ
5. ห้องสมุดช่วยให้ผู้ใช้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
6. ห้องสมุดช่วยให้ผู้ใช้รับรู้ในสมบัติสาธารณะ รู้จักได้และรู้จักระวังรักษาอย่างถูกต้อง

2.4.5 องค์ประกอบของห้องสมุด

ห้องสมุดทุกประเภทจะมีองค์ประกอบต่อไปนี้ (วัลลภ สวัสดิวัตน์ และคนอื่นๆ, 2534 : 34)

1. สถานที่ซึ่งประกอบด้วยอาคารและครุภัณฑ์ต่างๆ อาคารจะเป็นองค์ประกอบสำคัญของห้องสมุดที่ใช้เป็นที่ปฏิบัติงานและให้บริการผู้ใช้ อาคารที่มีหลักการวางผังภายในที่ดีจะอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้การปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่และการให้บริการ ห้องสมุดที่มีอาคารที่ดีจะมีส่วนชักจูงให้คนไปใช้และผู้ใช้ปฏิบัติงานจะปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากอาคารแล้วการจัดครุภัณฑ์ภายในอาคารห้องสมุดจะต้องให้ความสะดวก ความสวยงาม ประหยัดเวลาและแรงงานใช้เนื้อที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควบคุมดูแลให้ทั่วถึง
2. บุคลากรของห้องสมุด บุคลากรที่ปฏิบัติงานในห้องสมุดจำเป็นต้องได้รับการจัดหาและคัดเลือกให้เหมาะสมกับจังหวะเวลาความต้องการและวัตถุประสงค์ของห้องสมุด ซึ่งจะต้องใช้ผู้ที่มีความรู้สูง ความรู้เฉพาะด้าน และความรู้ในระดับที่สามารถทำงานต่างๆ ไปได้ โดยไม่ต้องมีคุณวุฒิด้านวิชาชีพโดยตรง
3. วัสดุห้องสมุด ห้องสมุดจะต้องจัดหาวัสดุห้องสมุดมาให้บริการแก่ผู้ใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทั้ง 5 ประการ ดังกล่าวแล้ว วัสดุห้องสมุดที่ได้รับการคัดเลือกและจัดหาตรงกับความต้องการของผู้ใช้ เหมาะสมกับจังหวะและมีคุณค่าจะตอบสนองวัตถุประสงค์ของห้องสมุดได้เป็นอย่างดี วัสดุห้องสมุดแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ วัสดุตีพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ เป็นต้น และวัสดุไม่ตีพิมพ์ หรือโสตทัศนวัสดุ เช่น วิดิทัศน์ สไลด์ เทป เป็นต้น

4. การให้บริการของห้อง งานบริการ นับเป็นหัวใจสำคัญของห้องสมุดการลงทุนเรื่องอาคารสถานที่ บุคลากร และวัสดุห้องสมุดจะดี เหมาะสมเพียงใด แต่ถ้างานบริการไม่เข้มแข็งก็จะเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า สูญเปล่า เป็นเพียงโกดังเก็บวัสดุห้องสมุดมากกว่าเป็นห้องสมุด โดยทั่วไปบริการของห้องสมุดจะแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ บริการขั้นพื้นฐาน ได้แก่ บริการให้ยืมและรับคืนวัสดุห้องสมุด และบริการเอกสารสนเทศ (เดิมเรียกว่าบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า) และบริการพิเศษ ได้แก่ บริการยืมระหว่างห้องสมุด บริการแปลเอกสาร บริการสอนการใช้ห้อง เป็นต้น

5. ผู้ใช้บริการห้องสมุดผู้ให้บริการเป็นประชากรส่วนใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กับห้องสมุด และอยู่ในฐานะผู้รับบริการมีความต้องการที่ไม่มีขอบเขตจำกัด แต่ผู้ให้บริการคือ ห้องสมุดจะมีขีดจำกัดด้วยงบประมาณ บุคลากร อาคารสถานที่และวัสดุห้องสมุด ดังนั้นผู้ช่วยบริการนอกจากจะมีความรู้พื้นฐานในการใช้ห้องสมุดแล้วควรมีความเข้าใจและปฏิบัติตนเองให้เป็นผู้ให้บริการที่ดีด้วย

2.5 การเรียนรู้อย่างมีความสุข

การสร้างความสุขให้เกิดขึ้นพร้อมๆ กันกับขั้นตอนการเรียนรู้ จะทำให้เด็กๆ เติบโตเป็นคนเก่ง คนดีที่มีความสุข ดังที่แพทย์หญิงพรรณพิมล หล่อตระกูล (2546 ; อ้างถึงใน ธีระวัฒน์ วรรณประภา, 2547 : 52) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น แห่งสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ กล่าวถึงความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้ของเด็กว่า การที่เด็กๆ ได้เรียนอย่างมีความสุข มีความสำคัญมากกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมหรือจินตนาการ เพราะเด็กจะเติบโตไปพร้อมกับการการเรียนรู้ และการเรียนรู้จะเกิดได้ดีในสภาวะการณ์ที่เด็กมีความสุข ไม่มีสิ่งใดมากดดันให้มีความเครียดหรือความกลัวในสภาวะการณ์ที่ตึงเครียด การรับรู้แบบพื้นฐานผ่านประสาทสัมผัสปกติก็จะลดน้อยลง

วัฒนา มัคคสมัน (2546) กล่าวว่า สังคมแห่งการเรียนรู้ คือ กระบวนการทางสังคมที่เกื้อหนุน ส่งเสริมให้บุคคลและสมาชิกในชุมชน สังคมให้เกิดการเรียนรู้โดยผ่านทางสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จนสามารถสร้างความรู้ ทักษะ ระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้ และแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคมทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และทำให้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจในการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม และการเมือง

ความสำคัญแห่งการเรียนรู้ คือเป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ที่ทุกคนและทุกส่วนในสังคมมีสังคมแห่งการเรียนรู้ ความใฝ่รู้และพร้อมที่จะ

เรียนรู้อยู่เสมอการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องเป็นปกติวิสัยในชีวิตประจำวันของคนทุกคนไปจนตลอดกาลสิ้นอายุขัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ ของคนทุกคนในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

องค์ประกอบสังคมแห่งการเรียนรู้

1. การพัฒนาทักษะความสามารถในการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ประชาชนโดยรวมเป็น “บุคคลแห่งการเรียนรู้” มีความตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีความใฝ่รู้ สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะ กระบวนการคิด การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา สามารถใช้ความรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนมีโอกาสและสามารถเลือกที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดช่วงอายุแต่ละวัย ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ยืดหยุ่นและมีคุณภาพตามความต้องการ ความสนใจ และความถนัด

2. พัฒนาแหล่งการเรียนรู้เพื่อให้มีแหล่งเรียนรู้อย่างเพียงพอ หลากหลาย ทั่วถึงครอบคลุมประชากรทุกพื้นที่ ทุกกลุ่มเป้าหมาย พัฒนาระบบข้อมูล สารสนเทศแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท ทุกระดับที่เป็นปัจจุบันและเป็นระบบเปิด รวมทั้งการจัดระบบเครือข่ายเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ เพื่อการใช้ประโยชน์ร่วมกัน ตลอดจนมีการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ในสังคมให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการให้บริการการเรียนรู้ มีความพร้อมด้านปัจจัย อำนวยความสะดวกต่อการเรียนรู้

3. พัฒนาเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้เป็น “องค์ความรู้” โดยมีระบบการจัดหาและรวบรวมความรู้จากแหล่งต่างๆ ทั้งภายใน ภายนอก เพื่อเป็นการแสวงหาองค์ความรู้ที่หลากหลายและมีประโยชน์สูงสุดต่อชุมชน พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดเก็บและค้นคว้าองค์ความรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถใช้ประโยชน์ได้ทันเหตุการณ์ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือการสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ๆ ที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและบริบทของสังคมไทย โดยพัฒนาความรู้จากฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่เดิมบูรณาการกับฐานความรู้ด้านนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคล กลุ่ม หรือชุมชน เพื่อตอบสนองความต้องการการพัฒนาของแต่ละชุมชน

4. การจัดการความรู้ โดยเริ่มต้นจากการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย พัฒนากลไกกระบวนการถ่ายทอดความรู้ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างเสมอภาค รวมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการการใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังต้องส่งเสริมการสร้างบรรยากาศเพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในทุหนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว องค์กร สถาบันและชุมชน ให้ประชาชนมีโอกาสเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และปัจจัยที่มีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการความรู้คือ ต้องมีการพัฒนาบุคคล องค์กร ให้เป็นผู้จัดการความรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชน รวมทั้งการพัฒนา

ทักษะความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้มีปัญญาท้องถิ่น และแหล่งเรียนรู้ประเภทต่างๆ ให้สามารถเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและกระตุ้นให้ประชาชนมีการบูรณาการเพื่อใช้ความรู้เป็นฐานในการแก้ปัญหาและพัฒนาที่เหมาะสมกับสภาพของชุมชน

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2542 : 70) กล่าวเกี่ยวกับการทำให้การศึกษาเป็นสิ่งที่เพลิดเพลินสำหรับเด็กว่า ถ้ากระบวนการเรียนรู้ยังเป็นสิ่งที่น่าเบื่อและยังเรียนโดย“บูรณาการความรู้ และความรู้และทักษะให้เหมาะสม เพื่อให้มีความสามารถอย่างรอบด้าน และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข” แล้ว กลับก่อให้เกิดความเครียด ความทุกข์ยิ่งขึ้นไม่รู้อะไรจะดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยอยู่ในระบบ และกระบวนการสร้างความเครียดและความทุกข์อย่างยืดยาวนานไปทำไม จำเป็นที่จะต้องให้เด็กได้เล่นอย่างมีความสุขบ้าง เนื่องจากหลักสูตร วิธีการสอน และวิธีการทดสอบล้วนแล้วแต่มีลักษณะของการเพิ่มความเครียด ความเห็นแก่ตัว ไม่มีการร่วมมือช่วยเหลือกัน ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า การเรียนไม่สำคัญหรือต้องให้เด็กเล่นมากกว่าเรียน แต่เป็นการพยายามเพิ่มเติมส่วนของการเรียนรู้ที่เป็นความเพลิดเพลินเข้าไปในหลักสูตรและวิธีการสอนให้มากกว่าที่มีอยู่ เพราะการที่เด็กได้มีโอกาสและเวลาเล่นกีฬา เล่นดนตรี จัดกิจกรรมบันเทิง การเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ ร่วมกันนั้น เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายกว้างกว่าการเรียน

ถ้าเชื่อว่าคนเราเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ชีวิตในโรงเรียนก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ถ้าส่วนของชีวิตนั้นเริ่มต้นด้วยความอยากรู้อยากเห็นมีความสุขสนุกสนาน แต่ถูกขัดจังหวะด้วยความเบื่อ ความเครียด ความทุกข์ การถูกตัดสินว่าในอนาคตจะดีหรือไม่ดี จากผลการเรียน การมีการบ้านมากๆ ต่อไปเด็กจะเบื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตก็จะไม่เป็นจริง การเรียนรู้ที่จะเล่นเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดสมดุลระหว่างความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับความน่าเบื่อ เด็กจะได้รับการปลูกฝังให้มีความรับผิดชอบในหน้าที่จากการเล่น ซึ่งเหมือนกับการเรียนนั่นเอง แต่ก็ต้องระมัดระวังไม่ให้เล่นแบบเอาจริงเอาจังหวังชนะมากเกินไป เพราะอาจจะมีผลเสียได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542 : 72-74)

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2542 : 74) กล่าวถึงการเล่นว่า “ประสบการณ์ของผมที่เล่นมากกว่าเรียน โดยสนใจเรียนบางรายวิชา ทำให้ผมไม่กลายเป็นเด็กบ้าเรียน ซึ่งมุ่งหาคะแนนเยอะๆ และน่าจะมีส่วนอย่างมากในการทำให้ผมสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องมาจนบัดนี้ ผมจึงเห็นว่าหากเด็กๆ มีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้แล้ว โตขึ้นเขาจะมีความสุขกับการเรียนรู้เรื่อยๆ”

เมื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้เด็กๆ เห็นว่าคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นอย่างหนึ่ง และเล่นอย่างสนุกสนานโดยที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาซึ่งเป็นได้กับเด็กๆ ทุกวัยทุกชั้นเช่นกัน โดยที่เด็กๆ จะเลือกใช้เวลาและตัดสินใจที่จะหยุดเล่นด้วยตนเอง กระบวนการนี้ คือ กระบวนการเล่นเรียนนั่นเอง ครูสามารถพัฒนากระบวนการเล่นเรียนนี้กับเนื้อหาสาระของวิชาต่างๆ ที่ทำการสอบตามระบบเดิมได้ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาการเรียนรู้

อย่างเป็นกระบวนการ การเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ (Process Learning) หรือการเล่นเรียน โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างคอมพิวเตอร์นั้น ทำให้เด็กมีทางเลือกเพิ่มขึ้น เป็นการปลดปล่อยให้เด็กและครูมีอิสระเสรีมากขึ้น ไม่ถูกจำกัดขอบเขตของความรู้และสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ โดยปกติเด็กๆ มักชอบเล่นมากกว่าเรียน การที่เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินจนลืมเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์นั้น จะช่วยให้เด็กเกิดความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยี (Technological Fluency) ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาคน เพราะทักษะการเรียนรู้ ต้องอาศัยความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยีและความคล่องแคล่วจะเกิดขึ้นได้นั้นก็ต้องเมื่อมีการปฏิบัติด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542 : 12)

กล่าวโดยสรุปแล้ว การเรียนรู้ที่ผลิตเพิลินไม่ใช่การทำให้เสียเวลา ซึ่งมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 วรรค 3 กล่าวได้ว่า “ควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติจริงให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง” การเรียนรู้ที่ผลิตเพิลินก็เหมือนกับการจุดไฟเมื่อไฟติดแล้วความเพิลินจะเหมือนลมที่พัดไม่ให้ไฟมอดดับแต่การเรียนรู้ที่น่าเบื่อนั้นเหมือนกับการเติมน้ำมันลงในแก้วความรู้ที่ครูเติมให้เด็กจนเต็มล้นปรือออกมาข่มขู่ไฟที่ลุกอยู่ตลอดเวลาไม่ได้ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2542 : 78-79)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับเกม

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก มีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่เอาหลักทางวิทยาศาสตร์ และลักษณะเดิมของเกมมารวมกัน จึงสามารถเสนอข้อมูลที่บันทึกไว้ได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำท่ายที่สามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ขณะนั้นได้ อีกทั้งบริษัทผู้ผลิตได้ทำการศึกษาค้นคว้าวิจัยธรรมชาติของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และรู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งส่วนมากเป็นเกมประเภทต่อสู้ ฆาตกรรม สงคราม ผจญภัย เด็กจึงเห็นภาพการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และได้เป็นผู้บงการฆ่าศัตรูเอง

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า

กลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมตามโปรแกรมปกติของโรงเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุชาดา สัจจตันถวไมตรี (2542) ได้ศึกษาเนื้อหาของสื่อวีดิโอเกมประเภทต่างๆ ศึกษาทักษะของนักจิตวิทยาที่มีต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกม ที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย และศึกษาทักษะของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมแต่ละประเภทที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจเกี่ยวกับผลกระทบของเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมแต่ละประเภท ที่จะมีต่อพัฒนาการในด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจอารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชนโดยใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เงื่อนไขการกระทำ และปัญญาทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับเด็กกับเกมคอมพิวเตอร์และแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของวีดิโอเกมที่มีต่อเด็ก ผลการศึกษาพบว่า จากทักษะของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวีดิโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวีดิโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีควมสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดิโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจอารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกม ที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบจากการเล่นวีดิโอเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับ และอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

พัทยา เพชรธานี (2542) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้า โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้ใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ทำงานแล้วมีรายได้น้อยกว่า 20,000 บาท ขณะที่กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียน-นักศึกษาที่ไม่มีรายได้ของตัวเองได้รับค่าใช้จ่ายจากบิดา

มารดาเดือนละประมาณ 1,000-2,000 บาท โดยบิดาประกอบอาชีพกิจการส่วนตัว ขณะที่มารดาประกอบอาชีพเป็นแม่บ้าน และกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างมีสถานภาพทางครอบครัวซึ่งบิดามารดาอยู่ร่วมกัน และพักอาศัยร่วมกับบิดามารดา กลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งแต่ละครั้งใช้เวลามากกว่า 3 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์มากที่สุด และมักจะมาพร้อมกับเพื่อนโดยมีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที และเสียค่าใช้จ่ายแต่ละครั้งน้อยกว่า 50 บาท เลือกใช้บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (ซิมูเลเตอร์) โดยมีเหตุผลในการใช้บริการคือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และโดยส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม เหตุผลรองลงมาคือได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ฝึกทักษะทางด้านมือและสายตา

วินัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ (2545) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 1,390 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กนักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นกีฬาและดูภาพยนตร์ นักเรียนร้อยละ 94.0 เคยมีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และชอบเล่นเกมเกมผจญภัยเป็นครั้งแรก รองลงมาได้แก่ เกมแข่งขัน เกมต่อสู้ และเกมฝึกสมอง โดยนักเรียนชายชอบเล่นเกมแข่งขันและเกมต่อสู้มากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนนักเรียนหญิงชอบเล่นเกมผจญภัยและเกมฝึกสมองมากกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นักเรียนชายชอบเรียนรู้การเล่นเกมจากเพื่อนมากกว่านักเรียนหญิง

วิทยา วุฒิไกรเกรียง (2546) ศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและความก้าวร้าวในเกมเซ่นเตอร์ในเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มาใช้บริการในเกมเซ่นเตอร์จำนวน 420 คน โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว คือ เพศชาย การมีเครื่องวิดีโอเกมเป็นของตนเอง การเล่นเกมตามลำพัง การเล่นเกมวิดีโอเกมในอาเขตเซ่นเตอร์และการเล่นเกมประเภทที่มีความรุนแรง ส่วนตัวแปรระยะเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมแต่ละวันและตัวแปรระยะเวลาการเล่นครั้งแรกจนถึงปัจจุบันไม่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว จากการวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะว่า ผู้ปกครองที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกมให้เด็กไม่ควรให้เด็กเล่นเกมวิดีโอเกมตามลำพัง แต่ควรสนับสนุนให้เด็กใช้การเล่นวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับคนในครอบครัว หรือกับเพื่อน รวมทั้งให้ความรู้หรือเป็นผู้ร่วมกับคนในครอบครัว หรือกับเพื่อน รวมทั้งให้ความรู้หรือเป็นผู้ร่วมรับผิดชอบในการเลือกซื้อเกม เพื่อป้องกันเด็กจากเกมประเภทที่มีความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากบุตรของท่านเป็นเพศชาย เพราะถูกกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวได้ง่ายกว่า ส่วนผู้ปกครองที่ให้บุตรของท่านเล่นเกมนอกบ้านก็เช่นเดียวกันไม่ควรให้เด็กเล่น

ตามลำพัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม่ควรให้เด็กไปเล่นวิดีโอเกมแบบตู้ (Arcade center) เพราะส่วนใหญ่เป็นเกมประเภทที่มีความรุนแรงไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

มารศรี สิมารพงศ์พันธุ์ (2546) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษกและความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5 ประเภท คือเกมแอคชั่น เกมภาษา เกมวางแผน เกมจำลองสถานการณ์ และเกมออนไลน์) จำแนกตามวัยและเพศ (2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ เป็นวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมย่านรัชดาภิเษก เฉพาะเสาร์-อาทิตย์ ในช่วงระยะเวลาเปิดทำการ คือ 10.00-22.00 น. จำนวน 150 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า (1) วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นทั้งเพศชายและเพศหญิงชอบเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ เกมประเภทแอคชั่น และเกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมที่เด็กเล่นน้อยที่สุด ส่วนเกมภาษา เป็นเกมที่เด็กไม่ได้เลือกเล่นเลยในช่วงระยะเวลาที่ทำการเก็บข้อมูล (2) วัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภท (เกมแอคชั่น เกมวางแผน เกมจำลองสถานการณ์ และเกมออนไลน์) ไม่แตกต่างกัน (3) พบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์บางประเภทกับบุคลิกภาพบางด้าน ดังนี้ (1) พฤติกรรมการเล่นเกมแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ บุคลิกภาพด้านการแสดงตัว และบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยนทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย คือกลุ่มเพศชาย (2) พฤติกรรมการเล่นเกมจำลองสถานการณ์ไม่มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพทุกด้านทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย (3) พฤติกรรมการเล่นเกมวางแผนมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านความอ่อนโยน ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น และกลุ่มเพศชาย นอกจากนี้ยังพบว่ามี ความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านการเปิดกว้างในกลุ่มย่อยเพศหญิง (4) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้น นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพด้านการแสดงตัวในกลุ่มย่อยวัยรุ่นตอนต้น แต่พบความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้านนี้ในกลุ่มย่อยวัยเด็กตอนปลาย

สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ (2546) ได้ศึกษาผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quast experimental Design) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงที่มีต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 12 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน กลุ่มทดลองได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริง จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ โปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงแบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดการควบคุมตนเอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ The Wilcoxon Match Paired Signed-Rank Test และ The Mann-Whitney U Test ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีการควบคุมตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังสิ้นสุดการทดลอง 3 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีการควบคุมตนเองไม่แตกต่างจากหลังสิ้นสุดการทดลอง

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกที่มีต่อวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกของวัยรุ่น การสร้างจินตนาการ การวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่นๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ (1) วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคน ซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกม การสนทนาออนไลน์ (chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึก Emotion Icon ที่สนุกเร้าใจกว่าการสนทนาออนไลน์ (chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่นๆ (2) วัยรุ่นเสพติดเกม แร็กนาร์็อก จนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่นๆ เนื่องจากการมีชีวิตรอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการ การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมนี้ จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย ผลกระทบของเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบแตกต่างจากเกมอื่นๆ ดังนั้นวัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อของมีค่าในเกม การถูกหลอกลวงจากการสนทนาออนไลน์ (chat) วัยรุ่นหนุ่ม

สาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถที่มีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ มีอิสระ

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาปัจจัยทางจิตสังคม และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานครโดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ (1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (2) แบบประเมินภาวะสุขภาพจิต GHQ 28 และ (3) แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi square test, Unpaired t-test, Pearson's Product Moment และ One Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่าความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็น 43.7% และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมาดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

เจตสิก อนันตคุณูปกร (2547) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ประเภท Massively Multi-player Online Role Playing Game (MMORPG) การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ ประเภท MMORPG และตรวจสอบลักษณะส่วนบุคคลต่อกระบวนการตัดสินใจโดยรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดอิเล็กทรอนิกส์บนเว็บจำนวน 400 ชุดซึ่งถูกวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางสถิติในลักษณะของความถี่ เปอร์เซ็นต์ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยการจับคู่เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของปัจจัยที่ระดับความมีนัยสำคัญที่ .05 ผลการศึกษาสรุปลได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ในระดับสูงที่สุด คือ ระบบการรักษาความปลอดภัย ราคาและคุณภาพของบริการเกม นอกจากนี้มีปัจจัยที่ส่งผลกระทบในระดับสูงคือ ระบบการบริการลูกค้า ลักษณะของเกม และระบบการแลกเปลี่ยนเงินในเกม ส่วนปัจจัยที่เหลือ คือ ช่องทางการจำหน่าย และการจัดกิจกรรมพิเศษส่งผลกระทบในระดับปานกลาง ผลการตรวจสอบลักษณะส่วนบุคคลต่อกระบวนการตัดสินใจสามารถสรุปได้ว่า ผู้หญิงให้ความสำคัญกับระบบการบริการลูกค้าและการจัดกิจกรรมพิเศษมากกว่าผู้ชาย

ผู้เล่นในระดับอายุต่างกันให้ความสำคัญที่ต่างกันกับทุกปัจจัยยกเว้นช่องทางการจำหน่าย ผู้เล่นในระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีให้ความสำคัญที่ต่างกันกับกลุ่มอื่นในด้านราคา ลักษณะของเกม การจัดกิจกรรมพิเศษ และระบบการบริการลูกค้า ผู้เล่นที่มีรายได้ต่างกันให้ความสำคัญที่ต่างกันกับทุกปัจจัยยกเว้นคุณภาพของบริการเกมและระบบการแลกเปลี่ยนเงินในเกม จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ให้บริการเกมควรพัฒนาการบริการโดยมุ่งเน้นไปที่ระบบการรักษาความปลอดภัยเป็นอันดับแรก

นันทยุทธ หะสิตะเวช (2549) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกมตามแนวทฤษฎีการปรับพฤติกรรมทางปัญญาบนพื้นฐานความรู้ของแมททริกซ์โปรแกรม ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่างคือเด็กติดเกมระดับรุนแรง เป็นกิจกรรมกลุ่มตามแนวทฤษฎีการปรับพฤติกรรมทางปัญญาจำนวน 7 คนที่มารับบริการที่สถานสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ได้รับการทำกิจกรรมกลุ่มจำนวน 8 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง ตัวแปรที่ทำการศึกษาคือความรู้ ทักษะต่อการเล่นเกมและทักษะในการปฏิบัติตนในการควบคุมตนเอง การลดเวลาการเล่นเกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม,แบบสอบถามความรู้ทักษะต่อการเล่นเกมและทักษะในการปฏิบัติตนในการควบคุมตนเอง และแบบสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงการเล่นเกมของเด็ก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ Pair t-test ผลการวิจัยพบว่าเด็กติดเกมที่เข้ากิจกรรมกลุ่มจำนวน 7 คนทุกคนเป็นผู้ชาย มีอายุระหว่าง 12-18 ปี อายุเฉลี่ย 14.5 ปีผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลองเด็กมีความรู้ ทักษะต่อการเล่นเกมและทักษะในการปฏิบัติตนในการควบคุมตนเองสูงขึ้นกว่าเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับน้อยกว่า .05 ($P < 0.05$) และผู้ปกครองพบว่าเด็กสามารถลดเวลาการเล่นเกมได้ทุกคน

ศราวุธ ศรีวิไล (2549) ได้ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรม จังหวัดนครราชสีมา และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมาที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 500 คน สรุปผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์จากการโฆษณาให้ทดลองเล่นเกมฟรีทางอินเทอร์เน็ตในวันหยุด/เสาร์-อาทิตย์ โดยเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทสนุก/ไร้สาระ และเล่นเกมได้ทุกอารมณ์ ช่วงเวลาที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเวลากลางเลิกเรียน โดยเล่นเกมเฉลี่ย 1-2 ชั่วโมง นักศึกษาส่วนใหญ่สมัครเป็นสมาชิกการใช้บริการเกมออนไลน์และเคยใช้เวลาในการเล่นนานที่สุด 3-4 ชั่วโมง โดยเล่นที่ร้านเกมออนไลน์กับเพื่อน 2) ผลการเปรียบเทียบตัวแปรที่อิทธิพลต่อการเล่นเกมออนไลน์แบบสถิติไคสแควร์(Chi-Square)พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมาต่อพฤติกรรมการเล่นเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยที่

ได้รับต่อเนื่อง การพักอาศัย จุดประสงค์การใช้คอมพิวเตอร์ ประสบการณ์การเล่น เกรดเฉลี่ย ความขัดแย้งกับผู้ปกครอง การให้คำปรึกษาจากผู้ปกครอง ประเภทของเกมที่ชอบเล่น วันที่ชอบเล่นเกม เวลาโดยเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่น และเวลาที่เคยใช้ในการเล่นเกมมากที่สุด และที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ได้แก่ การแสดงความคิดเห็นอารมณ์ที่ชอบเล่นเกม ส่วนปัจจัยอื่นๆ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีนัยสำคัญ

เดรฟุส (Dreyfous, 1994 ; อ้างถึงใน ธนะวัฒน์ วรรณประภา, 2547 : 56) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้และความรู้สึกที่มีต่อผลการพักผ่อนหย่อนใจด้วยเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกม 2 ประเภท คือ Probabilistic Video Games เลือกมา 2 เกม คือ The Factory และ Tetris ประเภทที่ 2 เป็นเกมประเภท Deterministic เลือกมา 2 เกมเช่นกัน คือ Super Mario Brothers III และ Outnumbered กลุ่มตัวอย่างมาจากนักเรียนหญิงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 คนกลุ่มนักเรียนดังกล่าวจะถูกสังเกตการณ์และบันทึกวิดีโอขณะเล่นวิดีโอเกม ผลการศึกษาพบว่ามี 9 องค์ประกอบที่ส่งผลให้เด็กถูกดึงดูดใจให้เล่นวิดีโอเกม ดังนี้ (1) เด็กๆ จะต้องสามารถควบคุมการทำงานได้อย่างกระฉับกระเฉงขณะที่พวกเขากำลังเล่นเกม (2) ระบบการบอกคะแนนจะต้องมีการแจ้งผลอย่างทันทีทันใด (3) มีกราฟิกที่น่าดึงดูดความสนใจ (4) เกมจะต้องให้ความรู้สึของการผจญภัยหรือมีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น (5) มีการเล่นที่ต่อเนื่องไม่สิ้นสุด (Continuous Action) (6) ภายในเกมจะต้องไม่มีสภาพบรรยากาศเหมือนโรงเรียน (7) การมีส่วนร่วมของลักษณะนิสัยของผู้เล่น (The Presence of a Character with which to Identify) (8) เกมจะต้องไม่แสดงคำตอบที่ถูกต้องให้ผู้เล่นเห็นก่อน (9) เกมจะต้องมีสถานการณ์ที่มีความท้าทายต่อผู้เล่นเสมอในทุกครั้งที่เล่น

เฮร์เซลแมน (Herselman, 1999) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ศึกษาในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดขอบเขตการประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ศึกษาที่สามารถทำให้การเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่ 2 (ESL : English as a Second Language) ให้ประสบความสำเร็จ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศแอฟริกาใต้ ผลการวิจัยพบว่า (1) เกมจะต้องเตรียมพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) เกมจะต้องเตรียมผู้เรียนให้มีทางเลือกในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับแต่ละคน (3) ผู้เรียนจะได้รับสิ่งเร้าหรือการกระตุ้นในการพัฒนาและใช้กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ (4) ผู้เรียนจะต้องได้รับแรงจูงใจในขณะที่เล่นเกม เพราะผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกที่ท้าทาย ได้รับประสบการณ์รับรู้และความอยากรู้อยากเห็นมีความรู้สึในการบังคับควบคุม มีประสบการณ์ที่เกิดจากจินตนาการ รวมทั้งมีการแข่งขันกับผู้อื่นด้วย (5) การใช้เมาส์ เสียงและภาพในการแสดงผลออกมา ขณะที่เล่นเกมจะช่วยปรับปรุงการทำงานระหว่างตาและมือให้ทำงานประสานกัน (6) เกมจะช่วยในการปรับปรุงการทำงานระหว่างตาและมือให้ทำงานประสานกัน (7) เกมจะช่วยในการปรับปรุงประสิทธิภาพทางด้านภาษาของผู้เรียนได้

ยุทธนา อาจสกุลมัน (2544 : 105-106 ; อ้างถึงใน ฉัตรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา, 2550 : 27) กล่าวถึงถึงคำพูดที่เด็กพูดว่าเล่นเกมแล้วทำให้มีไหวพริบดีขึ้นจริงหรือไม่ น่าจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม que เด็กเลือกเล่น เช่น เกมบางอย่างที่ต้องมีการวางแผนล่วงหน้าจะทำให้เด็กได้พัฒนาไหวพริบ การตัดสินใจ แต่เกมที่มีเนื้อหาแต่การทำลายล้างคงจะไม่ฝึอะไรให้กับเด็กนอกจากการฝึกกล้ามเนื้อบ้างเล็กน้อย สอดคล้องกับกับบริษัทศูนย์วิจัยกสิกรไทย (มติชน, 22 ตุลาคม 2538 : 18 ; ฉัตรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา, 2550 : 27-30) ที่ได้ทำการสำรวจและวิเคราะห์ถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ที่อาจมีต่อวัยรุ่นและสังคมไทยไว้ ดังนี้

1. ในแง่ที่เป็นประโยชน์ จากการศึกษาพบว่า เกมคอมพิวเตอร์มีส่วนส่งเสริมวัยรุ่นในหลายลักษณะด้วยกัน หากรู้จักใช้อย่างพอเหมาะและถูกวิธี ซึ่งสามารถจำแนกประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

1.1 สร้างพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์ในอนาคต เด็กที่มีความคุ้นเคยกับเกมคอมพิวเตอร์จะมีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนชั้นสูงหรือทำงานต่อไป ประสบการณ์ในด้านนี้ถือเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กเป็นอย่างมาก เพราะจากพัฒนาการของโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคตส่งผลให้คอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องใช้ที่จำเป็นมากยิ่งขึ้น ทั้งในการเรียนและการทำงาน ยิ่งไปกว่านั้นหากเกม que เด็กเล่นมีความรู้สอดแทรกไปด้วยจะมีส่วนทำให้เด็กเหล่านี้มีพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีกว่าเพื่อนที่ไม่มีโอกาสเล่นเกมจำพวกนี้

1.2 ฝึกสมาธิ เพื่อจะเล่นเกมให้ชนะ เด็กจำเป็นต้องรวบรวมสมาธิในการเล่น ถือเป็น การฝึกสมาธิขั้นพื้นฐานที่สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมอื่นๆ ของชีวิตด้วย เพราะคนที่สามารถรวบรวมสมาธิได้อย่างรวดเร็วจะมีโอกาสประสบความสำเร็จในชีวิตได้มากกว่าและหากสังคมประกอบด้วยบุคคลที่ประสบความสำเร็จในชีวิตเป็นจำนวนมากก็จะส่งผลให้สังคมมีคุณภาพและสงบสุข

1.3 ฝึกความจำ เมื่อเด็กมีความสนุกสนานกับเกม que เล่นและต้องการเล่นให้ดียิ่งขึ้นไป เด็กจำเป็นต้องจดจำวิธีการเล่นในครั้งแรกๆ ไว้เพื่อพัฒนาการเล่นในคราวต่อไป ซึ่งจะช่วยให้เด็กฝึกฝนการใช้ความจำอันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป

1.4 ช่วยแก้เหงา ขณะนี้สังคมไทยแบ่งเป็นหน่วยย่อยครอบครัวประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก ไม่ได้อยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวขยายเหมือนสังคมในอดีต ลักษณะครอบครัวที่เปลี่ยนไป ประกอบกับความบีบรัดทางสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้พ่อแม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้านหารายได้มาจุนเจือครอบครัว จึงมีบ่อยครั้งที่ลูกถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพัง เวลาเช่นนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องแก้เหงาให้กับเด็กๆ ทั้งยังช่วยให้เด็กไม่ต้องคิดฟุ้งซ่านว่าทำไมตัวเองจึงถูกทอดทิ้งให้ว่าเหวตามมาด้วยปัญหาทางจิตอีกมากมาย

1.5 ช่วยลดอุบัติเหตุ การที่ลูกๆ มักถูกปล่อยให้อยู่บ้านดูแลกันเองหรืออยู่กับคนรับใช้ที่ไม่ค่อยใส่ใจดูแลเด็กเท่าใดนัก โอกาสที่เด็กเล็กจะถูกเหวี่ยงชนจากยานพาหนะที่แล่นผ่านไปมาบริเวณที่อยู่อาศัยย่อมเป็นไปได้มาก หากเด็กไม่ออกไปเล่นชมนอกบ้านขณะที่พ่อแม่ไม่อยู่แต่กลับเพเลิดเพลินไปกับการเล่นเกมในบ้าน จะช่วยลดการเกิดอุบัติเหตุเช่นนี้ไปได้มาก

1.6 ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือย เด็กวัยรุ่นที่รสนิยมชอบเกมคอมพิวเตอร์จะใช้เงินที่ได้มาไปซื้อเกมใหม่ๆ มาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งค่าใช้จ่ายส่วนนี้นับว่าน้อยมาก หากเทียบกับการที่เด็กจะไปหมกมุ่นกับการเที่ยวตามสถานเริงรมย์ต่างๆ เช่น ผับ ดิสโก้เธค ถือเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายฟุ่มเฟือยได้อีกทางหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นการป้องกันเด็กจากการมั่วสุมกับเพื่อนที่อาจพาไปหลงผิดจนอาจชักนำไปเสียอนาคตได้

1.7 ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ถ้าพ่อแม่สามารถเล่นเกมกับลูกได้ และมีความเข้าใจในหลักจิตวิทยาพอสมควรจะรู้ว่า การได้เข้าไปร่วมเล่นกับลูกจะเป็นจังหวะที่ดีที่พ่อแม่จะเข้าไปถ่ายทอดความรักและความเข้าใจให้กับลูกได้ ความอบอุ่นและสายสัมพันธ์ที่ดีจะยิ่งแนบแน่นขึ้นเป็นการช่วยให้เยาวชนของชาติมีความอบอุ่นใจ

2. ในแง่ที่เป็นโทษ แม้เกมคอมพิวเตอร์จะมีคุณประโยชน์มากมาย แต่หากไม่รู้จักรู้จักใช้ให้เหมาะสมก็อาจทำให้เกิดโทษได้เช่นกัน โดยศูนย์วิจัยกสิกรไทยศึกษาพบว่า ในแง่ของผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นภัยต่อวัยรุ่นนั้น สามารถจำแนกได้เป็น 7 ประการ ดังนี้

2.1 เสียเวลาเสียเพราะจ้องจอภาพนาน เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะสายตาสั้นเร็วและมากกว่าปกติเนื่องจากการจ้องที่จอตติดต่อกันเป็นเวลานานทำให้ทรัพยากรบุคคลเสื่อมสภาพลงไป

2.2 เสียสุขภาพ เด็กที่ติดเกมมาก บางครั้งเล่นจนลืมรับประทานอาหาร บางคนเล่นจนลืมเวลานอนเพราะอยากจะทำอะไรก็ได้ สุขภาพจะเสื่อมโทรมลง เจ็บป่วยได้ง่าย ถ้าปล่อยไว้เป็นเวลานานจะทำให้เติบโตเป็นแรงงานที่ด้อยคุณภาพ

2.3 เสียการเรียน เด็กจำนวนมากที่ไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมระหว่างการเรียนและการเล่นเนื่องจากเกมดึงดูดความสนใจการเรียนจากเด็กไป ทำให้เด็กไม่ใส่ใจการเรียนเท่าที่ควร และเมื่อมีเวลาว่างเด็กจะเล่นเกมไม่สนใจอ่านหนังสือ การเล่นเกมจึงมีส่วนให้ประชากรของชาติในอนาคตเป็นบุคคลด้อยการศึกษา

2.4 ความคิดคับแคบเพราะจำกัดแต่เรื่องเกม เด็กที่หมกมุ่นอยู่แต่เกมคอมพิวเตอร์จะไม่มีจิตใจไปนึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัว ขาดการสร้างเสริมความคิดวิเคราะห์ต่อปัญหาที่แวดล้อมตนเองอยู่ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของสังคม การที่เด็กมีโลกทัศน์คับแคบจำกัดมุมมองเพียงเกมที่ตัวเองเล่นจะส่งผลให้เด็กเป็นผู้ใหญ่ที่ปรับตัวและยอมรับกระแสความเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันของโลกอนาคตได้ยาก ส่งผลให้เกิดปัญหาต่อตนเองและการพัฒนาสังคมโดยรวม

2.5 ขาดการสมาคมและเข้าสังคม เด็กจำนวนมากไม่ถนัดในการเข้าสมาคมกับเพื่อน เป็นเด็กขี้อาย ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กจึงค้นพบว่ามีเกมคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องแก้เหงาและสะดวกกว่าการต้องใช้ความพยายามคบหาสมาคมกับเด็กอื่น เมื่อฝึกเช่นนี้จนเป็นนิสัยจะทำให้ขาดทักษะและยังไม่กล้าคบหาสมาคมกับเด็กอื่นๆ ส่งผลให้เด็กเข้าสังคมไม่เป็นและประสบกับปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.6 มีนิสัยก้าวร้าว เนื่องจากหลายเกมเหนียวน่าให้เกิดอารมณ์รุนแรงในเด็ก การมีอารมณ์เช่นนี้อยู่ในจิตใจเป็นเวลานานจึงทำให้เด็กมีนิสัยก้าวร้าวรุนแรงชอบแก้ปัญหาด้วยกำลัง แทนการใช้สติปัญญาแก้ปัญหาอย่างละมุนละม่อม ถ้าเยาวชนไทยเป็นเช่นนี้มาก ๆ สังคมไทยในอนาคต อาจเป็นสังคมที่รุนแรงเต็มไปด้วยความตึงเครียด สภาพจิตของประชาชนย่อมเลวร้ายลง ต้นทุนทางสาธารณสุขที่ใช้เยียวยาอาการเจ็บป่วยทางจิตของประชาชนจะเพิ่มขึ้น การพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจก็จะถดถอยเป็นลำดับ

2.7 สร้างปัญหาครอบครัว หากพ่อแม่ไม่มีความสามารถที่จะเล่นเกมกับลูกได้หรือขาดความเข้าใจทางจิตวิทยา คิดเพียงแต่ว่าเมื่อลูกเล่นเกมจะได้ไม่มีคนมาทวงใจถือว่าหมดภาระแล้ว นับเป็นความคิดที่ผิด เนื่องจากการกระทำเช่นนี้ก่อให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยเมื่อครอบครัวขาดการพูดคุย ขาดความเข้าใจอันดีซึ่งกันและกัน เด็กจะกลายเป็นคนมีปัญหาและไม่มีคุณภาพ

2.6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้

อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ (2548) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : สวนสาธารณะ ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ คือ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประเภทสวนสาธารณะ เพื่อวิเคราะห์นโยบายและแผนส่งเสริมการเรียนรู้ด้านสวนสาธารณะของการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย และเพื่อศึกษามาตรฐานการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประเภทสวนสาธารณะ เนื้อหาของการวิจัย ครอบคลุมนโยบายและแผนของหน่วยงานวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษา วิธีการในการจัดการศึกษา บุคลากรสาระและกิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้การสนับสนุนทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ สภาพปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ กรณีศึกษา ได้แก่ สวนสาธารณะในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 แห่ง และสวนสาธารณะในเขตจังหวัดหลักของแต่ละภูมิภาค จำนวน 7 แห่ง วิจัยดำเนินการวิจัย ใช้วิธีการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) โดยมีขั้นตอนการวิจัย 3 ระยะ คือ การสำรวจและศึกษาการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์และสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้ และนำเสนอผลการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประเภทสวนสาธารณะ พร้อมข้อเสนอแนะ เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสังเกตการดำเนินงานของสวนสาธารณะ และแบบสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่และผู้บริหารของสวนสาธารณะ เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของสวนสาธารณะทั้ง 12 แห่ง ที่จัดทำโดยคณะวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า นโยบายหลักในการจัดสวนสาธารณะส่วนใหญ่ คือ เพื่อให้เป็นแหล่งนันทนาการของประชาชน ใช้สำหรับพักผ่อนเป็นหลัก สวนสาธารณะบางแห่งจัดเป็นแหล่งวิชาการ เป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมต่างๆ ในท้องถิ่น ด้านการดำเนินการของสวนสาธารณะมีหน่วยงานดูแลเฉพาะสภาพทั่วไปของสวนสาธารณะ แต่ไม่มีหน่วยงานที่จัดการศึกษาลงไปดูแลโดยตรง ทำให้มีปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านบุคลากร ด้านวิชาการ และงบประมาณ ด้านมาตรฐานการเรียนรู้ของสวนสาธารณะ พบว่า ส่วนใหญ่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นที่พักผ่อนของประชาชน มีการจัดกิจกรรมของชุมชน และบางแห่งมีการจัดการศึกษาต่อเนื่อง คือ การอบรมฝึกอาชีพและมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมข้อเสนอแนะในการจัดแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ การสนับสนุนด้านวิชาการโดยการตั้งหน่วยงาน เพื่อรับผิดชอบด้านการจัดการศึกษาแก่ประชาชน การอบรมบุคลากรภายในให้สามารถจัดการศึกษาได้ และการหางบประมาณ เพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพในอนาคต รวมทั้งต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน และสนับสนุนการศึกษาดูงาน โดยพัฒนาให้เป็นเครือข่ายแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต จัดให้สวนสาธารณะมีความสนุกสนาน มีชีวิตชีวาโดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ พัฒนาบุคลากรอย่างสม่ำเสมอ วิจัยและพัฒนา และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

ปัญญา สุขแสน และคณะ (2547) ได้ศึกษาการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต : กรณีศึกษาสำนักงานวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ ให้เป็นห้องสมุดในรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและเพื่อหารูปแบบของเครื่องมือที่จะช่วยพัฒนาการบริหารจัดการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ไปสู่ห้องสมุดในรูปแบบของห้องสมุดมีชีวิต กลุ่มตัวอย่างได้แก่ อาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา และบุคลากรของสถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ ผู้นำท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับด้านการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้บริหารของสถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์ รวมจำนวน 75 คน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบหรือลักษณะของห้องสมุดมีชีวิตต้องประกอบไปด้วย (1) การจัดการให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (2) การให้บริการของห้องสมุดที่มีคุณภาพและมีความหลากหลายรูปแบบ (3) การจัดหาวัสดุทั้ง 3 รูปแบบ ให้ใหม่ ทันสมัย และเป็นประจำ (4) การจัดบรรยากาศในห้องสมุดให้น่าใช้ น่าเข้าศึกษาค้นคว้า (5) การให้บริการด้านโทรทัศน์และเครือข่าย รวมทั้งสตรีททัศนวัสดุ (6) การกำหนดนโยบายการสนับสนุนของสถาบันที่มีต่อสำนักวิทยบริการ และ (7) การร่วมกันสร้างให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านและศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

กรรณิการ์ นาคอยู่ และคณะ (2547) ได้ศึกษาการพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาห้องสมุดของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สุราษฎร์ธานี

ให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR)แบ่งการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้ใช้บริการ สำนักวิทยบริการขั้นที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบห้องสมุดมีชีวิตและขั้นที่ 3 การหาประสิทธิภาพของรูปแบบห้องสมุดมีชีวิต ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพปัญหาและความต้องการใช้บริการสำนักวิทยบริการจากกลุ่มผู้ใช้บริการโดยการสนทนากลุ่ม จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสัมภาษณ์ผู้ใช้อย่างไม่เป็นทางการ พบว่า สภาพปัญหาด้านอาคารสถานที่ สถานที่คับแคบ ที่นั่งไม่เพียงพอ ที่หอสมุดเก่าสกปรก ว่างแหว่ง น่ากลัว ด้านทรัพยากรสารสนเทศ หนังสือมีน้อย เนื้อหาเก่า ไม่ทันสมัย เมื่อค้นจากคอมพิวเตอร์แล้วบางครั้งไม่มีหนังสือ ด้านการบริการ คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการมีน้อย ขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดี และด้านบุคลากร เจ้าหน้าที่ที่ให้บริการแต่ละจุดมีน้อย เจ้าหน้าที่ขาดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ไม่เต็มใจให้บริการ ส่วนความต้องการใช้บริการ พบว่า ด้านอาคารสถานที่ต้องการให้เชื่อมต่ออาคารทั้ง 2 หลัง เข้าด้วยกัน ตกแต่งสถานที่ด้านข้างและด้านหลังให้สวยงาม และปรับปรุงหอสมุดเก่าให้อยู่ในสภาพที่ดี นำเข้าไปใช้ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ต้องการให้สำรวจความต้องการของผู้ใช้ เพื่อจะได้มีทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการ ต้องการให้จัดวารสารเย็บเล่มเป็นชั้นเปิด ส่วนวารสารฉบับปัจจุบัน ต้องการให้จัดตามประเภทวารสาร และต้องการให้จัดมุมเฉพาะด้าน ด้านการบริการ ต้องการให้มีคอมพิวเตอร์ให้บริการเพียงพอและมีคุณภาพ ให้มีการประชาสัมพันธ์หลายรูปแบบ และให้มีการอบรมเรื่อง การสืบค้นสารสนเทศ และด้านบุคลากร ให้เพิ่มเจ้าหน้าที่ที่ให้บริการอย่างเพียงพอ และต้องการให้มีการอบรมเจ้าหน้าที่ เรื่องการให้บริการภาคเรียนละ 1 ครั้ง สำหรับข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการ เพื่อการพัฒนาให้เป็นห้องสมุดมีชีวิต ต้องการให้พัฒนาบุคลากรของสำนักวิทยบริการ ให้มีความตระหนักในการให้บริการเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ จัดประชาสัมพันธ์ให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้ทราบอย่างทั่วถึง (2) จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เกี่ยวข้อง ต้องการให้มีการพัฒนาบุคลากรให้มีความตระหนักในการให้บริการ โดยสร้างเป็นหลักสูตรฝึกอบรม ประกอบด้วยเนื้อหา 4 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 ความรู้ลึกในการให้บริการ มี 1 กิจกรรม หน่วยที่ 2 การรับรู้ความต้องการของผู้อื่น มี 1 กิจกรรม หน่วยที่ 3 ทักษะการคิด มี 2 กิจกรรม หน่วยที่ 4 ประโยชน์และความสำคัญในการให้บริการ มี 2 กิจกรรม แต่ละหน่วยใช้เวลา 4 ชั่วโมง (3) ประสิทธิภาพของรูปแบบห้องสมุดมีชีวิตโดยการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมให้มีความตระหนักในการให้บริการ เจ้าหน้าที่มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับมากที่สุด เมื่อจำแนกแต่ละหน่วย เจ้าหน้าที่มีความพึงพอใจต่อการจัดอบรมในระดับมากที่สุด มากที่สุด และความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการของเจ้าหน้าที่ในด้านคุณลักษณะของเจ้าหน้าที่ กระบวนการให้บริการ และมีความพึงพอใจต่อการให้บริการในภาพรวมในระดับปานกลาง โดยมีความพึงพอใจในกระบวนการให้บริการเป็นอันดับแรก ส่วนความประทับใจในการใช้

บริการ ประทับใจในการให้บริการยืม - คืนหนังสือเป็นอันดับแรก และผู้ใช้งานต้องการให้ปรับปรุง เรื่องการยืมยืมของเจ้าหน้าที่มากที่สุดเป็นอันดับแรก

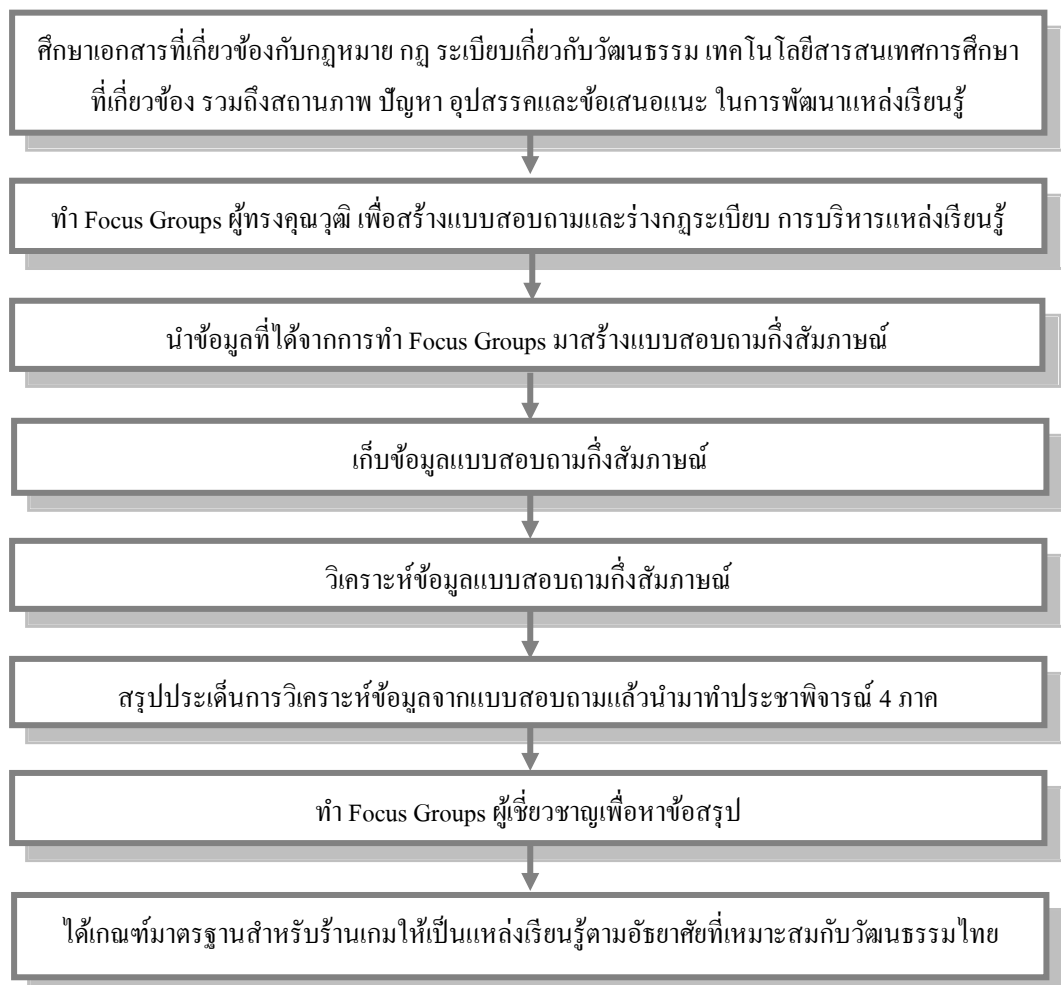
จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ไม่พบกรณีที่ใช้ร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย จะมีเฉพาะกรณีการจัดสวนสาธารณะเป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการพัฒนาห้องสมุดเป็นห้องสมุดมีชีวิต ส่วนการศึกษาเกี่ยวกับเกมส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษา ผลกระทบและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ปัจจัยและสาเหตุที่ทำให้ติดเกม และกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็ก ติดเกม ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและดำเนินโครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับ ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง “โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย” โดยมีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหาร และจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ 3) เพื่อนำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปปฏิบัติได้ และ 4) สร้างมาตรฐาน วิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังนี้

3.1 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย



3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาในครั้งนี้

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ 9 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจในปัญหาที่เกิดจากร้านเกม
2. ประชากรจาก 76 จังหวัด ใน 4 ภูมิภาคของประเทศไทย คือ 1) ภาคเหนือ 2) ภาคกลาง 3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ 4) ภาคใต้ ประกอบด้วย

ภาคเหนือ ประกอบด้วย 17 จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร เชียงราย เชียงใหม่ ตาก นครสวรรค์ น่าน พะเยา พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ แพร่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน สุโขทัย อุตรดิตถ์ และอุทัยธานี

ภาคกลาง ประกอบด้วย 26 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร กาญจนบุรี ฉะเชิงเทรา ชัยนาท นครนายก นครปฐม นนทบุรี ปทุมธานี ประจวบคีรีขันธ์ ปราจีนบุรี พระนครศรีอยุธยา เพชรบุรี ราชบุรี ลพบุรี สมุทรปราการ สมุทรสาคร สมุทรสงคราม สระแก้ว สระบุรี สิงห์บุรี สุพรรณบุรี อ่างทอง จันทบุรี ชลบุรี ตรัง และระยอง

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบไปด้วย 19 จังหวัด ได้แก่ กาฬสินธุ์ ขอนแก่น ชัยภูมิ นครพนม นครราชสีมา บุรีรัมย์ มหาสารคาม มุกดาหาร ยโสธร ร้อยเอ็ด เลย ศรีสะเกษ สกลนคร สุรินทร์ หนองคาย หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ อุบลราชธานี และอุบลราชธานี

ภาคใต้ประกอบไปด้วย 14 จังหวัด ได้แก่ กระบี่ ตรัง ชุมพร นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พัทลุง พังงา ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) จากประชากร 5 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) ผู้ประกอบการร้านเกม (2) ผู้เล่นเกม (3) เจ้าหน้าที่ปกครอง (4) ครูและผู้บริหารการศึกษา และ (5) ประชาชนทั่วไป รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15,200 คน ซึ่ง Yamane ขอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างเกิน 10,000 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้ของประชากรไม่จำกัดจำนวน หรือกลุ่มตัวอย่าง 15,200 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้แทนประชากร 64 ล้านคน

3. กลุ่มตัวอย่างในการทำประชากร 4 ภูมิภาค จากประชากรทั้งสิ้น 412 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจาก เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น (ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านเกม และนักเรียน

4. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจกับปัญหาร้านเกม

ตาราง 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละภูมิภาค / จังหวัด

ประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (คน)		
ภาคเหนือ 17 จังหวัด	ผู้ประกอบการร้านเกม	17×40	= 680
	ผู้เล่นเกม	17×40	= 680
	เจ้าหน้าที่ปกครอง	17×40	= 680
	ครูและผู้บริหารการศึกษา	17×40	= 680
	ประชาชนทั่วไป	17×40	= 680
	รวม		3,400
	จังหวัดละ		200
ภาคกลาง 26 จังหวัด	ผู้ประกอบการร้านเกม	26×40	= 1,040
	ผู้เล่นเกม	26×40	= 1,040
	เจ้าหน้าที่ปกครอง	26×40	= 1,040
	ครูและผู้บริหารการศึกษา	26×40	= 1,040
	ประชาชนทั่วไป	26×40	= 1,040
	รวม		5,200
	จังหวัดละ		200
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 19 จังหวัด	ผู้ประกอบการร้านเกม	19×40	= 760
	ผู้เล่นเกม	19×40	= 760
	เจ้าหน้าที่ปกครอง	19×40	= 760
	ครูและผู้บริหารการศึกษา	19×40	= 760
	ประชาชนทั่วไป	19×40	= 760
	รวม		3,800
	จังหวัดละ		200
ภาคใต้ 14 จังหวัด	ผู้ประกอบการร้านเกม	14×40	= 560
	ผู้เล่นเกม	14×40	= 560
	เจ้าหน้าที่ปกครอง	14×40	= 560
	ครูและผู้บริหารการศึกษา	14×40	= 560
	ประชาชนทั่วไป	14×40	= 560
	รวม		2,800
	จังหวัดละ		200
รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด	15,200 คน		

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์ที่ทางคณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นคำถาม/หัวข้อที่ใช้ในการประชุมเสวนาเพื่อนำข้อสรุปไปสร้างแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์ในการส่งเสริมร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย

3.3.2 แบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

- ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

- แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และเป้าหมายอนาคตร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม จำนวน 115 ข้อ โดยมีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

3.3.3 เอกสารประกอบการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค เพื่อหาแนวทางในการส่งเสริมร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย

3.3.4 เอกสารประกอบการสัมมนาสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยประเด็นที่สำคัญ 4 ข้อ ดังนี้ (1) สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและการจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม (2) พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ (3) ร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทยโดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ และ (4) มาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

3.4 ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบไปด้วย กฎหมาย กฎ ระเบียบเกี่ยวกับวัฒนธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศการศึกษาและศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยอย่างยั่งยืนเพื่อเป็นการกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้

3.4.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร มาสร้างข้อคำถามเพื่อทำสัมมนากับผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Groups) เพื่อสร้างแบบสอบถามและร่างกฎระเบียบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้

3.4.3 วิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยนำข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ที่ได้มาสร้างเป็นแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการจัดเก็บข้อมูล Focus Groups ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อเสนอแนะระเบียบ และ/หรือกฎหมาย เพื่อเป็นต้นแบบเกณฑ์มาตรฐานส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบาย โดยมีการจัดประชุม ในเดือนกรกฎาคม 2551 จำนวน 4 ครั้ง โดยมีรายนามผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้

- 1) ศ.ดร.วิจิตร ศรีสอ้าน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยากุล
- 2) ศ.ดร.พจน์ สะเพียรชัย ประธานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (กกอ.)
- 3) ศ.ดร.กระมล ทองธรรมชาติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยากุล
- 4) นายบัญญัติ จันทน์เสนะ อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยากุล
- 5) ศ.ดร.ศรีศักดิ์ จามรมาน นายกสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
- 6) รศ.ดร.สัญญา สัญญาวิวัฒน์ คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย สาขารัฐประศาสนศาสตร์
- 7) ดร.สมหมาย จันทรเรือง คณบดีคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
- 8) ดร.จิระศักดิ์ เกษร์สุวรรณ ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมและพัฒนางานวิจัย
- 9) อาจารย์สัจจะพล ศรีสอ้าน อาจารย์ประจำสำนักส่งเสริมและพัฒนางานวิจัย

3.4.4 สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันร้านเกม กับเป้าหมายอนาคตร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจำนวน 115 ข้อ แล้วนำแบบสอบถามที่ได้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของภาษา

ตาราง 3.2 โครงสร้างของเครื่องมือในการวิจัย

เนื้อหาของเครื่องมือ	จำนวนข้อ	ร้อยละ	ข้อที่
กฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้	44	38.26	1-44
นโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	21	18.26	45-65
อาคารสถานที่ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแล และผู้ประกอบการ ดำเนินกิจการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	50	43.48	66-115
รวม	115	100.00	

เครื่องมือเป็นมาตรฐานค่า 5 ระดับ โดยกำหนดค่าแต่ละระดับดังนี้

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

เกณฑ์ในการแปลผล

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง	1.00 – 1.49	หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง	1.50 – 2.49	หมายถึง ไม่เห็นด้วย
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง	2.50 – 3.49	หมายถึง ไม่แน่ใจ
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง	3.50 – 4.49	หมายถึง เห็นด้วย
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง	4.50 – 5.00	หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3.4.5 นำแบบสอบถามที่ทำการปรับปรุงแก้ไขภาษาจากผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 40 ชุด เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือโดยนำข้อมูลที่ได้มาหาค่าความเที่ยง(Reliability)โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของ ครอนบารค (Cronbach's alpha coefficient) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.866 สรุปว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นระดับสูง

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการ ดังนี้

3.5.1 ทำ Focus Groups ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำข้อสรุปจากการประชุมสัมมนาที่ได้มาสร้างเป็นแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์

3.5.2 ทำการเก็บข้อมูลแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์โดยผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอาสาสมัคร ซึ่งเป็นนิสิต/นักศึกษา จากสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 400 คน ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าวได้ผ่านการอบรมก่อนที่จะเก็บข้อมูลจริงอย่างน้อยคนละ 1 ครั้ง เริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 9-15 ตุลาคม 2551 รวมเป็นเวลา 7 วัน

3.5.3 ทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค โดยยึดข้อสรุป/ประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เข้าร่วมประชาพิจารณ์ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น(ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่

สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านเกม และนักเรียน

3.5.4 ทำ Focus Groups ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อร่าง กฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้ และ สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย โดยยึดผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามถึงแบบสัมภาษณ์ และประเด็นที่ได้จากการ ทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

โดยคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามตารางการปฏิบัติงานดังนี้

ตาราง 3.3 แสดงการดำเนินการวิจัยตามปฏิบัติจริง

วันที่ปฏิบัติ	ปฏิบัติการวิจัย	ผลการปฏิบัติการ
1 ก.ค. 51 ถึง 30 ก.ย. 51	ประชุมสัมมนาผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ครั้ง ทุกวันอาทิตย์ เวลา 13.30 ถึง 17.30 น.	1. ศึกษาสภาพร้านเกมจากเอกสาร 2. เสนอรูปแบบการบริหารและการบริการร้านเกม 3. เสนอเกณฑ์การบริหารร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย 4. วิเคราะห์และสังเคราะห์ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย
1 ส.ค.51 ถึง 30 ก.ย. 51	จัดสัมมนาประชาพิจารณ์ 4 ภาค	1. ขอที่อยู่ร้านเกมและรายชื่อผู้ที่เข้าร่วมสัมมนาประชาพิจารณ์ทั้ง 4 ภาค 2. จองสถานที่ประชุม 3. ติดต่อรับการยืนยันเข้าร่วมประชุมสัมมนาประชาพิจารณ์ 4. ประสานงานผู้แทนจัดสัมมนาประชาพิจารณ์แต่ละภาค 5. ดำเนินการจัดสัมมนาประชาพิจารณ์ 4 ภาค ตามแผนที่กำหนดไว้
1 ส.ค. 51 ถึง 30 ก.ย. 51	เก็บข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถามถึงสัมภาษณ์ ทั้ง 4 ภาค จำนวน 15,200 ชุด	ได้รับแบบสอบถามถึงสัมภาษณ์ กลับคืนมาจำนวน 11,459 ชุด
1 ธ.ค. 51 ถึง 31 ธ.ค. 51	นักศึกษาปริญญาเอก 21 คน ร่วมกับนักวิจัยและเจ้าหน้าที่ จัดทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค	ผลการประชาพิจารณ์ 4 ภาค

ตาราง 3.3 แสดงการดำเนินการวิจัยตามปฏิบัติจริง (ต่อ)

วันที่ปฏิบัติ	ปฏิบัติการวิจัย	ผลการปฏิบัติการ
1 ต.ค. 51 ถึง 29 ม.ค. 52	วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลและเขียน รายงานฉบับสมบูรณ์	รายงานฉบับสมบูรณ์
17 พ.ค. 52 ถึง 25 พ.ค. 52	ส่งรายงาน (Focus Group) ผู้เชี่ยวชาญ	ปรับปรุงรายงานฉบับสมบูรณ์ตามมติ คณะกรรมการตรวจรับ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Groups ของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อสร้างแบบสอบถามและจัดทำร่างกฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้

ตอนที่ 2 สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรม อันดีงาม

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกฎระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

ตอนที่ 4 สรุปประเด็นจากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

ตอนที่ 5 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Group ของผู้ทรงเชี่ยวชาญ เพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย

ตอนที่ 6 เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษยาศัยที่เหมะสมกับสังคมไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรม อันดิงาม 2) พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดิงามของชาติ 3) นำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ และ 4) สร้างมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยในแต่ละประเด็นดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Groups ของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อจัดทำร่างกฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้

ตอนที่ 2 สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดิงาม

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกฎระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

ตอนที่ 4 สรุปประเด็นจากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

ตอนที่ 5 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Group ของผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษยาศัยที่เหมะสมกับสังคมไทย

ตอนที่ 6 เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษยาศัยที่เหมะสมกับสังคมไทย

ตอนที่ 1 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Groups ของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อจัดทำร่างกฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้

จากการทำ Focus Groups ของผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาสร้างแบบสอบถาม สรุปประเด็นที่สำคัญ พบว่า ร้านเกมปัจจุบันจะเน้นความสนุกสนานเป็นหลัก และเกมบางเกมเป็นอันตรายต่อจิตใจและส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมาก ซึ่งถ้าจะเปลี่ยนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องอาศัยความรู้ด้านต่างๆ เพื่อให้มีการพัฒนาทางด้านอารมณ์และจิตใจไปในทางที่ถูกต้อง แต่ยังคงความ

สนุกสนานไว้ได้เหมือนเดิม โดยการที่จะเปลี่ยนร้านเกมที่มุ่งความสนุกสนานเป็นแหล่งเรียนรู้ให้เหมือนกับโรงเรียน ซึ่งร้านเกมแตกต่างตรงที่ว่าไม่ได้มีการกำหนดมาตรฐานหรือสมรรถภาพผู้สอน เกมอาจไม่มีผู้สอนแต่ใช้สื่อเป็นผู้สอน ควบคุมโดยผู้ดูแลร้านเกม ซึ่งปัจจุบันผู้ดูแล คือ เจ้าของ ลูกจ้าง ซึ่งขาดความรับผิดชอบต่อการเล่นเกมของเยาวชนไทย ร้านเกมในต่างประเทศไม่มีปัญหา เนื่องจากต่างประเทศมีแต่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ส่วนใหญ่มีเครื่องเล่นที่บ้าน ซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยก็เหมือนในต่างประเทศ เนื่องจากเครื่องคอมพิวเตอร์ถูกลงมาก

ผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอประเด็นที่สำคัญเกี่ยวกับแนวทางที่สำคัญในการที่จะเปลี่ยนหรือพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสังคมไทยดังต่อไปนี้

“ทำอย่างไรผู้ดูแลร้านเกมจะมีความรู้และความรับผิดชอบต่อร้านเกม”

1. ผู้ดูแลร้านเกมควรมีการกำหนดสมรรถภาพ
2. ร้านเกมทุกร้านไม่มีนโยบาย ปรัชญา และวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการจัดตั้งร้านเกม
3. เจ้าของกิจการมุ่งกำไรเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงพัฒนาการของเยาวชน ดังนั้น

จึงควรมีการสอบเพื่อรับใบอนุญาต

4. ไม่มีการดูแลและรับผิดชอบต่อสังคมทางด้านปณิธาน มุ่งแต่รายได้เพียงอย่างเดียว

ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอว่า ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการร้านเกมแต่ละร้านซึ่งกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับร้านเกม

พื้นที่ของร้านเกมในปัจจุบันมีพื้นที่เดียวไม่ว่าอายุเท่าใด การศึกษาระดับใด เข้าไปใช้บริการในพื้นที่เดียวกัน ถ้าผู้ใหญ่มีการเล่นเกมหรือทำอะไรที่ผิดศีลธรรม เด็กที่นั่งข้างสามารถมองเห็นได้

ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอว่า ควรมีการแบ่งพื้นที่ในการใช้บริการอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับโรงเรียนที่มีการแบ่งพื้นที่สำหรับเด็กในแต่ละระดับว่าควรเล่นเกมประเภทใดในพื้นที่ใด

เนื่องจากขณะนี้เกมในต่างประเทศซึ่งผู้ให้บริการได้นำเข้ามาโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้เล่นในประเทศหรือไม่ ประเทศไทยจึงต้องมีการตรวจสอบก่อนนำเข้าและส่งเสริมการเล่นเกมในทางที่ถูกต้องมากขึ้น

ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอว่า ควรมีการส่งเสริมร้านเกมให้ผลิตเกมที่เหมาะสมกับสังคมไทยและมีการจัดประกวดแข่งขันการผลิตเกมที่เหมาะสมกับสังคมไทย

การส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอว่า ควรมีการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีจิตสำนึกที่ดีในการให้บริการร้านเกม

นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้เสนอแนวทางเพื่อจัดทำร่างกฎ ระเบียบ การบริหารแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย ดังต่อไปนี้

1) กฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้

- ใบอนุญาตประกอบการ
- วัน เวลา และเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกม
- กลุ่มอายุของผู้เข้าใช้บริการร้านเกม
- การให้บริการของร้านเกม

2) นโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

- ร้านเกมบริการผู้ใช้ให้เกิดความสนุกและบันเทิงเป็นสำคัญ
- แหล่งการเรียนรู้บริการผู้ใช้ให้ได้รับความรู้เป็นสำคัญ
- ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ผู้ใช้บริการได้รับความรู้เป็นสำคัญและได้รับความ

สนุกสนานไปพร้อมกัน

3) อาคาร สถานที่ และ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแลและผู้ประกอบการ การดำเนินกิจการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

- อาคาร สถานที่ และ สิ่งแวดล้อม ที่เปิดให้บริการร้านเกม
- คุณสมบัติของผู้ดูแลกิจการร้านเกม
- คุณสมบัติของผู้ประกอบกิจการร้านเกม
- มาตรฐานที่สำคัญของร้านเกม

ตอนที่ 2 สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม

สถานภาพ ปัญหา และอุปสรรคทั่วไปเกี่ยวกับร้านเกม

จากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักจิตวิทยา ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ของรัฐ ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ผู้ใช้บริการร้านเกม และจากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมผู้ใช้บริการร้านเกมในเขตชุมชนรอบมหาวิทยาลัยสยาม สรุปได้ว่า ร้านเกมคือแหล่งมั่วสุม และเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยาเนื้อหาของเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจอารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับ

พฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการ แยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ใน ประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรง ความก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะ ส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น เทคนิค การเล่นเกม กีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ จากการเล่นเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาสที่จะเรียนรู้ จากการซึมซับ และอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน สาเหตุที่เด็กติดเกมได้ง่าย เพราะยังไม่มี การควบคุมอย่างจริงจัง เครื่องเล่นเกมออกใหม่เรื่อยๆ เป็นโลกที่เด็กมองว่าเป็นโลกแห่งจินตนาการ ไม่มีเกิด ตาย มีแต่ความท้าทาย อยากเอาชนะ เล่นง่าย เรียนรู้ได้เอง ซึ่งทำให้เด็กไม่คิดถึงโลกแห่ง ความเป็นจริง ทำให้ซึมซับความรุนแรงมากขึ้น และนอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนที่มาเล่นเกมในร้าน เกมส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น ม.1-ม.3 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมแต่ละครั้ง ประมาณ 20-49 บาท เวลาที่ใช้ในการเล่นประมาณ 2-3 ชั่วโมง ระยะทางระหว่างบ้านไปยังสถานที่ เล่นเกมประมาณ 500-1,000 เมตร เยาวชนมาเล่นเกมพร้อมเพื่อน ส่วนใหญ่มาเล่นเกม 3 วันต่อ สัปดาห์ มูลเหตุจูงใจที่ทำให้เยาวชนติดเกมในร้าน เรียงจากอันดับ มากไปหาน้อย ดังนี้ (1) ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (2) คลายเครียด (3) เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจชนิดหนึ่ง (4) เพิ่ม ความตื่นเต้นให้กับชีวิต (5) ดีกว่าอยู่เฉยๆ (6) เป็นการฝึกการคิดหรือลึกลับสมองประเภทหนึ่ง (7) เป็น กิจกรรมท้าทายความสามารถของเยาวชน (8) เล่นง่าย (9) ต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่น (10) เหมือนอยู่ในโลกแห่งความฝันหรือจินตนาการ จากการเล่นเกมของเยาวชนเรียงลำดับจากมากไป น้อย คือ ปวดตา แสบตา ปวดคอ ปวดแขน ปวดหลัง ปวดไหล่ เวียนศีรษะ ปวดขา รู้สึกเกียจ คร้าน หงุดหงิด และโกรธง่าย ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมง ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มาใช้บริการร้านเกมในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์มากที่สุด และมักจะมาพร้อม กับเพื่อนโดยมีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที และเสียค่าใช้จ่ายแต่ละ ครั้งน้อยกว่า 50 บาท เหตุผลในการใช้บริการร้านเกมมากที่สุด คือ ต้องการความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม เหตุผลรองลงมาคือได้ เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ฝึกทักษะทางด้านมือและสายตา ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาการ บริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษาศักดิ์ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดี งานนั้น ภาครัฐจะต้องออกกฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ กำหนดนโยบาย

การส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับอาคารสถานที่ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแล และผู้ประกอบการ ดำเนินกิจการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โดยให้ร้านเกมยังคงเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่นเดิม แต่ให้สอดแทรกความรู้ จริยธรรมและคุณธรรมที่สามารถพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้ง อารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

สภาพปัญหาเกี่ยวกับ พรบ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2551

จากการเสวนาเรื่อง ผลกระทบของ พรบ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์กับอุตสาหกรรมเกมไทย ของ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2551 คุณอมรรัตน์ เทพกำปนาท ผู้อำนวยการสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมได้ให้ความรู้เกี่ยวกับข้อกฎหมายเกี่ยวกับ พรบ.ฉบับนี้ทั้งเรื่องของการขอใบอนุญาตในการประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอายุสัญญาถึง 5 ปี ใน พรบ.ฉบับใหม่นี้หรือบทลงโทษต่างๆ ที่จะตามมา และเรื่องของการเซ็นเซอร์เกมที่จะต้องผ่านการตรวจสอบจากกระทรวง รวมไปถึงการขอความร่วมมือให้ทางค่ายเกมหรือผู้ประกอบการจัดเรตติ้งเกมของตัวเองด้วยเพื่อช่วยลดปัญหาทางสังคมลงในระดับหนึ่ง และผู้ประกอบการที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมมีความรู้ในตัวกฎหมายที่น้อยมาก เมื่อเกิดปัญหาขึ้นผู้ที่อยู่ในตลาดกลุ่มนี้จึงถูกมองในแง่ลบอยู่เสมอ ทางด้านอาจารย์อิทธิพล ปรีดิประสงค์ อาจารย์ประจำสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัวจึงกล่าวข้อสรุปออกมาว่าปัญหาต่างๆ และอุปสรรคที่เกิดขึ้นนั้นจะต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานไม่ว่าภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ รวมไปถึงภาคประชาชนเอง ต้องให้ทั้งความรู้และช่วยส่งเสริมเพื่อสร้างความเข้าใจและร่วมกันพัฒนาอุตสาหกรรมทางด้านนี้ให้เจริญเติบโตและประสบความสำเร็จ

อมรรัตน์ เทพกำปนาท ผู้อำนวยการสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ได้กล่าวว่า ตาม พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ฉบับนี้ มีรายละเอียดในบางมาตราซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายและต้องออกเป็นกฎกระทรวง ประกาศ และคำสั่งต่างๆ ดังนี้

1. ออกเป็นกฎกระทรวง

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
4	“วีดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง	ความหมายของ “วีดิทัศน์” ควรหมายความรวมถึง เกมหรือคาราโอเกะในรูปแบบอื่นๆ ที่เข้าข่ายกฎหมายนี้ เช่น เกมที่เล่นในมือถือ เป็นต้น

1. ออกเป็นกฎกระทรวง (ต่อ)

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
6	ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมรักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวง กำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกิน อัตราท้ายพระราชบัญญัตินี้ และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ ทั้งนี้ ในส่วนที่เกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของตน กฎกระทรวงและประกาศนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้	อำนาจรัฐมนตรีที่รักษาการ สามารถออกกฎกระทรวงและประกาศใดๆ เพิ่มเติมได้นอกเหนือจากที่มีอยู่แล้ว
26	ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ตามมาตรา 25 ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ กำหนดด้วยว่าภาพยนตร์ดังกล่าวจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใด ดังต่อไปนี้ (1) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู (2) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป (3) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป (4) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป (5) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป (6) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่าสิบปีดู (7) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร ความใน (1) มิให้ใช้บังคับแก่ผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าภาพยนตร์ลักษณะใดควรจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใดให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา 26 วรรคสาม ในการกำหนดรายละเอียดเรตติ้งภาพยนตร์ที่มีอยู่ ทั้ง 7 เรต ควรถูกกำหนดความหมายและกรอบให้ชัดเจน จะต้องมีลักษณะใด เช่น อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับสถาบันหลัก หรือเป็นเรื่องผิดศีลธรรมอย่างร้ายแรง เป็นต้น

1. ออกเป็นกฎกระทรวง (ต่อ)

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
27	ภาพยนตร์ดังต่อไปนี้ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 25 (1) ภาพยนตร์ข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (2) ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อคู่เป็นการส่วนตัว (3) ภาพยนตร์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กรมหาชนหรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อเผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงาน (4) ภาพยนตร์ที่ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ระหว่างประเทศตามที่คณะกรรมการกำหนด (5) ภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์และผ่านการตรวจพิจารณาตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์แล้ว (6) ภาพยนตร์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง ภาพยนตร์ตาม (2) (4) และ (6) หากนำออกฉายเป็นการทั่วไป ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 25 ภาพยนตร์ตาม(5)หากนำออกฉายทางสื่อประเภทอื่น หรือนำออกให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามมาตรา 25	มาตรา 27 (6) เป็นการกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพยนตร์นอกเหนือจาก (1)-(5) ซึ่งมาตรานี้ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตให้ฉายได้ เช่น อาจจะกำหนดว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทำเพื่อการศึกษา หรือการกุศล เป็นต้น
37	ห้ามผู้ใดประกอบกิจการโรงภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับโรงภาพยนตร์แต่ละโรงยกเว้น ใบอนุญาตประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ตาม (2)ของบทนิยามคำว่า“โรงภาพยนตร์”ในมาตรา 4 ให้ใช้ได้ทั่วราชอาณาจักร การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา 37วรรคสาม เป็นการบอกหลักเกณฑ์เงื่อนไข และวิธีการ สำหรับผู้ที่ประกอบกิจการโรงภาพยนตร์ จะต้องนำหลักฐานหรือต้องมาขออนุญาตอย่างไร

1. ออกเป็นกฎกระทรวง (ต่อ)

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
38	ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับ ประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจาก นายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา 38 วรรคสาม เป็นการบอกหลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการ สำหรับผู้ที่ประกอบกิจการ ให้เช่า แลกเปลี่ยนและจำหน่ายภาพยนตร์(วีซีดี ดีวีดี) จะต้องดำเนินการอย่างไร เช่น กรณีแบบคำร้อง หลักฐานการยื่น เป็นต้น
40	มาตรา 40 ใบอนุญาตตามมาตรา 37 และมาตรา 38 ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาตการ ขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอ ก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุและเมื่อได้ยื่นคำขอ ดังกล่าวแล้ว ให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับ ใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ ต่ออายุใบอนุญาต การขอต่ออายุใบอนุญาตและการให้ต่ออายุ ใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และ เงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา 40 วรรคสาม เป็นการบอกหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไข ในการต่ออายุใบอนุญาตโรง ภาพยนตร์และใบอนุญาตเช่า แลกเปลี่ยน และ จำหน่ายภาพยนตร์
48	วิดิทัศน์ดังต่อไปนี้ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตตามมาตรา 47 (1) วิดิทัศน์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว (2) วิดิทัศน์ที่ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์กร การมหาชน หรือหน่วยงานอื่นของรัฐสร้างขึ้นเพื่อ เผยแพร่หรือส่งเสริมการดำเนินงานของหน่วยงาน นั้น (3) วิดิทัศน์อื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง วิดิทัศน์ตาม (1) และ (3) หากนำออกฉายเป็นการ ทั่วไป ให้เช่า หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้อง ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตาม มาตรา 47	มาตรา 48 (3) เป็นการกำหนดประเภท วิดิทัศน์ (เกม/คาราโอเกะ) ที่นอกเหนือจาก (1) และ(2) ของมาตรานี้ที่ไม่ต้องผ่านการตรวจพิจารณา เช่น การกำหนดวิดิทัศน์เพื่อการศึกษาหรือเล่นเกม คุณธรรมที่แจกโดยไม่ผ่านการตรวจ

1. ออกเป็นกฎกระทรวง (ต่อ)

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
53	ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้นให้ออกสำหรับร้านวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ด้วยก็ได้	มาตรา 53 วรรคสาม เป็นการบอกหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไข กรณีผู้ที่ต้องการประกอบกิจการวิดิทัศน์ (ร้านเกม/ร้านคาราโอเกะ) จะต้องยื่นคำร้องและประกอบด้วยหลักฐานอะไรบ้าง
54	ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้นให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา 54 วรรคสาม เป็นการบอกหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไข กรณีผู้ที่ต้องการเช่า แลกเปลี่ยน และจำหน่ายวิดิทัศน์ (ขออนุญาตจำหน่ายแผ่นเกม/แผ่นคาราโอเกะ) ต้องดำเนินการอย่างไรบ้าง
59	การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวันเวลาและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้	มาตรา 59 เป็นการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ประกอบกิจการวิดิทัศน์ (ร้านเกม/ร้านคาราโอเกะ) กรณีเวลาในการ เปิด-ปิด จะต้องประกอบด้วยเงื่อนไขใดบ้าง

2. การออกประกาศ

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม สามารถออกประกาศต่างๆ ได้โดยอาศัยอำนาจตาม มาตรา 6 เมื่อประกาศแล้วให้ลงในราชกิจจานุเบกษาและมีผลบังคับใช้ได้

3. การออกประกาศโดยคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
9 (5)	คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้ (5) ออกประกาศกำหนดสัดส่วนระหว่าง ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่จะนำ ออกฉายในโรงภาพยนตร์ตาม (1) ของบทนิยามคำว่า “โรงภาพยนตร์” ในมาตรา 4	มาตรา 9 (5) เรื่องการกำหนดสัดส่วนระหว่าง ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่ฉายใน โรงภาพยนตร์ว่าจะต้องมีอัตราเท่าไร เช่น อาจ กำหนดโรงภาพยนตร์ไทยต้องฉายอย่างน้อย 10 รอบ ต่อภาพยนตร์ต่างประเทศ 5 รอบ หรือต้อง ฉายภาพยนตร์ไทย 16 เรื่องต่อภาพยนตร์ ต่างประเทศ 4 เรื่อง เพื่อเป็นการช่วยส่งเสริม ผู้สร้าง/ผู้ผลิต ภาพยนตร์ไทย
23	การสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร ดังต่อไปนี้ ไม่ต้องขออนุญาต (3) ภาพยนตร์ที่มีการสร้างในต่างประเทศและได้ นำมาใช้บริการตามกระบวนการหลังการถ่ายทำ ภาพยนตร์ในราชอาณาจักรซึ่งได้แจ้งต่อสำนักงาน พัฒนาการท่องเที่ยวตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และ เงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศใน ราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 23 วรรคสาม เป็นการกำหนด วิธีการ หลักเกณฑ์ และเงื่อนไขกรณีผู้สร้างหรือผลิต ภาพยนตร์ไม่แน่ใจว่าภาพยนตร์ที่จะสร้างขัดต่อ ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีหรือกระทบ ต่อความมั่นคง ซึ่งอาจมีการส่งเรื่องย่อมาให้ คณะกรรมการพิจารณา (ตามมาตรา 16) เป็นคน ตรวจ โดยคิดค่าพิจารณาเป็นหน้าๆ เมื่อพิจารณา เรียบร้อยแล้วหากไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีหรือกระทบต่อความมั่นคงก็ สามารถนำไปสร้างได้ แต่กรณีที่ไม่ต้องการส่งบท มาให้ตรวจพิจารณาก่อน เมื่อดำเนินการเสร็จก็ สามารถส่งมาขอเรตติ้งตามปกติ
25	ภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจ พิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการ พิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตาม หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 25 วรรคสอง เป็นการกำหนดรายละเอียด และวิธีปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการที่จะนำ ภาพยนตร์มาขอเรตติ้ง (ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 26 ทั้ง 7 เรตติ้ง) ว่าจะต้องยื่นคำร้อง หลักฐาน และ บอกระตภาพยนตร์ของตนว่าเป็นประเภทใดเพื่อ ขออนุญาตให้ฉายได้

3. การออกประกาศโดยคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
28	การตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์ตามกฎหมายว่าด้วยการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ ให้นำความในมาตรา 26 มาใช้บังคับโดยอนุโลม ภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (5) และ (6) ให้ฉายทางโทรทัศน์ได้ในระหว่างเวลาที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 28 วรรคสอง เป็นการกำหนดว่า หากภาพยนตร์ที่เป็นเรต (5) คือ ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป กับเรต (6) ที่ห้ามอายุต่ำกว่า 20 ปีผู้นั้น หากฉายทางโทรทัศน์จะต้องฉายในเวลาใด ซึ่งโดยทั่วไปจะต้องมีผู้พิจารณา แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์เรื่องที่มาจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์แล้ว ถ้าต้องการฉายในที่วิจะต้องฉายตามเวลาที่คณะกรรมการกำหนด โดยออกเป็นประกาศ เช่น กำหนดว่า ภาพยนตร์เรต (5) ต้องฉายตอนสองทุ่มเป็นต้นไป หรือ ภาพยนตร์เรต (6) ห้ามอายุต่ำกว่า 20 ปีดู ต้องฉายหลังสี่ทุ่ม เป็นต้น ซึ่งคล้ายกับเรตทางทีวี ที่กำหนด เป็น ท น และ จ ซึ่งมีการกำหนดเวลาฉายที่เหมาะสมกับวัยผู้ชม เป็นต้น
34	ห้ามผู้ใดส่งภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกป็นนกราชอาณาจักร เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 34 วรรคสอง เป็นการออกประกาศเกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติกรณีผู้ที่ต้องการส่งภาพยนตร์ที่สร้างในราชอาณาจักรออกนอกราชอาณาจักร ต้องมาขอกับคณะกรรมการชุดมาตรา 16 แต่วิธีการขอให้คณะกรรมการชุดใหญ่เป็นผู้กำหนดโดยออกเป็นประกาศ เช่น ต้องมายื่นคำร้องและหลักฐานอะไรบ้าง
42	ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 42 วรรคสอง เป็นการกำหนดวิธีการหลักเกณฑ์ กรณีใบอนุญาตทุกชนิดชำรุดหรือสูญหาย
47	วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจ	มาตรา 47 วรรคสอง เป็นการกำหนดวิธีการหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขกรณีต้องการส่งวีดิทัศน์

3. การออกประกาศโดยคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

มาตรา	เนื้อหาตามมาตรา	วิเคราะห์รายละเอียด
	พิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาเซ็นเซอร์
49	ห้ามผู้ใดส่งวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในราชอาณาจักรออกไปนอกราชอาณาจักรเว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 49 วรรคสอง เป็นการกำหนดวิธีการหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขกรณีต้องการส่งวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในประเทศออกไปนอกประเทศ
60	ในกรณีที่มีการขออนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์และกิจการให้เช่าแลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ในสถานที่เดียวกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา	มาตรา 60 เป็นการกำหนดวิธีการ หลักเกณฑ์ และเงื่อนไขกรณีดำเนินการเช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์อยู่ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งมีใบอนุญาตแยกกัน จะต้องแยกพื้นที่ในการให้บริการออกจากกัน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับกฎระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

การศึกษาวิจัยในส่วนนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ในเรื่อง “โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย” ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแยกเสนอเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 3.2 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยและลำดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่ม จำแนกตามภูมิภาคที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคต

ตอนที่ 3.3 สรุปความคิดเห็นที่มีต่อการสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้โดยรวมทั้ง 4 ภาค และในแต่ละภูมิภาค (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ตอนที่ 3.4 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นสภาพปัจจุบันและเป้าหมาย
อนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่ม

ตอนที่ 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามภาค

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. ที่อยู่ปัจจุบัน		
1.1 ภาคกลาง	3,859	33.67
1.2 ภาคเหนือ	2,593	22.63
1.3 ภาคใต้	2,219	19.36
1.4 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2,788	24.34
รวม	11,459	100.00

จากตาราง 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นประชากรในภาคกลาง จำนวน 3,859 คน (33.67 %) รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 2,788 คน (24.34 %) ภาคเหนือ จำนวน 2,593 คน (22.63 %) และภาคใต้ จำนวน 2,219 คน (19.36 %) ตามลำดับ

ตาราง 4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	เหนือ		กลาง		ใต้		อีสาน		รวม	
	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%
1. สถานะปัจจุบัน										
1.1 ผู้ประกอบ การร้านเกม	430	16.58	549	14.23	287	12.93	435	15.60	1701	14.84
1.2 ผู้เล่นเกม	497	19.17	712	18.45	394	17.75	514	18.44	2117	18.47
1.3 เจ้าหน้าที่ปกครอง	474	18.28	774	20.06	512	23.07	637	22.85	2397	20.92
1.4 ครูและผู้บริหารการศึกษา	557	21.48	989	25.63	549	24.75	694	24.89	2789	27.34
1.5 ประชาชน	635	24.49	835	21.63	477	21.50	508	18.22	2455	21.42
รวม	2593	100.00	3859	100.00	2219	100.00	2788	100.00	11459	100.00
2. เพศ										
2.1 หญิง	984	37.95	1128	29.23	934	42.26	1184	42.47	4239	36.99
2.2 ชาย	1609	62.05	2731	70.77	1276	57.74	1604	57.53	7220	63.01
รวม	2593	100.00	3859	100.00	2210	100.00	2788	100.00	11459	100.00
3. อายุ										
3.1 ต่ำกว่า 13 ปี	4	0.15	2	0.05	5	0.23	51	1.83	62	0.54
3.2 14 – 15 ปี	349	13.46	514	13.32	214	9.84	412	14.78	1489	12.99
3.3 16 – 18 ปี	412	15.89	674	17.47	485	22.31	597	21.41	2168	18.92
3.4 19 – 20 ปี	527	20.33	921	23.87	512	23.55	684	24.53	2644	23.16
3.5 20 – 35 ปี	787	30.35	1025	26.56	537	24.70	546	19.58	2895	23.36
3.6 มากกว่า 35	514	19.82	723	18.73	421	19.37	498	17.87	2156	18.89
รวม	2593	100.00	3859	100.00	21724	100.00	2788	100.00	11414	100.00
4. ระดับการศึกษา										
4.1 ประถมศึกษา	114	4.40	28	0.73	48	2.16	48	1.72	238	2.08
4.2 มัธยมศึกษาตอนต้น	319	12.30	417	10.81	243	10.95	514	18.44	1493	13.03
4.3 มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	424	16.35	822	21.30	487	21.95	592	21.23	2325	20.29
4.4 อนุปริญญา / ปวส.	212	8.17	542	14.05	224	10.09	412	14.78	1390	12.13
4.5ปริญญาตรี	1481	57.12	1965	50.92	1182	53.27	1181	42.36	5809	50.69
4.6 ปริญญาโท	41	1.58	82	2.12	32	1.44	39	1.40	194	1.69
4.7 ปริญญาเอก	2	0.08	3	0.07	3	0.14	2	0.07	10	0.09
รวม	2593	100.00	3859	100.00	2219	100.00	2788	100.00	11459	100.00

จากตาราง 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามในภาคเหนือส่วนใหญ่ คือ ประชาชน 635 คน (24.49%) รองลงมาคือ ครูและผู้บริหารการศึกษา 557 คน (21.48%) ผู้เล่นเกม 497 คน (19.17%) เจ้าหน้าที่ปกครอง 474 (18.28%) และผู้ประกอบการร้านเกม 430 (16.58 %) ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามในภาคกลางส่วนใหญ่ คือ ครูและผู้บริหารการศึกษา 989 คน (25.63%) รองลงมาคือ ประชาชน 835(21.63%) เจ้าหน้าที่ปกครอง 774 (20.06%) ผู้เล่นเกม 712 (18.45%) และ ผู้ประกอบการร้านเกม 549 (14.23%) ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามในภาคใต้ส่วนใหญ่ คือ ครูและผู้บริหารการศึกษา 549 คน (24.75 %) รองลงมาคือ เจ้าหน้าที่ปกครอง 512 (23.07%) ประชาชน 477 (21.50%) ผู้เล่นเกม 394 (17.75 %) และ ผู้ประกอบการร้านเกม 287 (12.93%) ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามในภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่วนใหญ่ คือ ครูและผู้บริหารการศึกษา 694 คน (24.89%) รองลงมาคือ เจ้าหน้าที่ปกครอง 637(22.85%) ประชาชน 508 (18.22%) ผู้เล่นเกม 514 (18.44%) และ ผู้ประกอบการร้านเกม 435 (15.60%) ตามลำดับ

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 4 ภาคส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 20-35 ปี ยกเว้นภาคตะวันออกเฉียงเหนือประชากรส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงอายุ 19- 20 ปี และส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 3.2 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค

ตาราง 4.3 ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค

ข้อมูลทั่วไป	เหนือ		กลาง		ใต้		อีสาน		เฉลี่ยโดยรวม	
	ปัจจุบัน	อนาคต	ปัจจุบัน	อนาคต	ปัจจุบัน	อนาคต	ปัจจุบัน	อนาคต	ปัจจุบัน	อนาคต
1. สถานะปัจจุบัน										
1.1 ผู้ประกอบการร้านเกม	3.22	3.40	3.16	3.32	3.24	3.40	3.33	3.46	3.24	3.40
1.2 ผู้เล่นเกม	3.73	3.88	3.68	3.83	3.74	3.89	3.82	3.94	3.74	3.89
1.3 เจ้าหน้าที่ปกครอง	4.45	4.56	4.40	4.53	4.45	4.59	4.54	4.64	4.46	4.58
1.4 ครูและผู้บริหารการศึกษา	4.58	4.66	4.53	4.62	4.61	4.66	4.64	4.69	4.59	4.66
1.5 ประชาชน	3.97	4.09	3.90	4.02	3.97	4.34	4.03	4.07	3.97	4.13
เฉลี่ยโดยรวม	3.99	4.12	3.93	4.06	4.00	4.18	4.07	4.16	4.00	4.13

จากตาราง 4.3 พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันร้านเกมของผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม เจ้าหน้าที่ปกครอง ครูและผู้บริหารการศึกษา และประชาชน ทั้ง 4 ภาค น้อยกว่าความคิดเห็นที่มีต่อเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 201-001		ปัจจุบัน				
การประกอบกิจการร้านเกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน		4.10 (52)	4.19 (36)	4.27 (30)	4.21 (35)	4.19 (38)
	อนาคต	4.16 (62)	4.26 (42)	4.30 (43)	4.32 (41)	4.26 (51)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.06	0.07	0.03	0.11	0.07
	t	0.141	0.475	0.067	0.012	0.151
	p	0.891	0.649	0.948	0.991	0.883
รหัส 202-002		ปัจจุบัน				
ประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีการออกกฎกระทรวงที่กำหนดเกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านเกม		3.56 (99)	3.65 (93)	3.82 (90)	3.72 (91)	3.69 (95)
	อนาคต	3.76 (98)	3.69 (101)	3.92 (94)	3.90 (93)	3.82 (96)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.20	0.04	0.10	0.18	0.13
	t	0.382	0.728	0.166	0.320	0.248
	p	0.712	0.490	0.872	0.760	0.811

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 203-003 ผู้ประกอบการร้านเช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่าย เกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือผลประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน		ปัจจุบัน				
		3.46 (104)	3.88 (68)	4.11 (56)	3.91 (75)	3.84 (85)
		อนาคต				
		3.79 (94)	3.88 (84)	4.19 (61)	4.10 (67)	3.99 (84)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและ อนาคต	D	0.33	0.00	0.08	0.19	0.15
	t	0.589	0.436	0.124	0.169	0.254
	p	0.572	0.676	0.904	0.871	0.806
รหัส 204-004 ใบอนุญาตประกอบการร้านเกมเช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการ อนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี		ปัจจุบัน				
		3.88 (73)	3.80 (79)	3.95 (78)	3.94 (68)	3.89 (78)
		อนาคต				
		4.07 (74)	3.86 (85)	4.32 (39)	4.26 (49)	4.13 (67)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.19	0.06	0.37	0.32	0.24
	t	0.286	0.300	0.625	0.087	0.390
	p	0.782	0.773	0.549	0.933	0.707
รหัส 205-005 ใบอนุญาตประกอบการจะต้องแสดงไว้ในที่ที่ ผู้ให้บริการทุกคนเห็นชัดเจน		ปัจจุบัน				
		3.83 (81)	3.87 (69)	3.94 (80)	3.88 (78)	3.88 (79)
		อนาคต				
		4.01 (80)	4.02 (67)	4.017 (83)	4.15 (60)	4.05 (76)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.18	0.15	0.077	0.27	0.17
	t	0.316	0.646	0.437	0.292	0.388
	p	0.760	0.539	0.673	0.780	0.708

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 206-006 ควรมีการออกกฎกระทรวงกำหนดวันเวลาและเงื่อนไขการประกอบกิจการร้านเกม		ปัจจุบัน				
		3.52 (101)	3.61 (95)	3.67 (100)	3.61 (100)	3.60 (101)
		อนาคต				
		3.82 (93)	3.63 (103)	3.91 (95)	3.89 (94)	3.81 (98)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.3	0.02	0.24	0.28	0.21
	t	0.421	0.451	0.332	0.208	0.293
	p	0.685	0.666	0.749	0.842	0.777
รหัส 207-007 ร้านเกมควรประกอบกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 20:00 น.		ปัจจุบัน				
		3.07 (113)	3.10 (114)	3.31 (114)	3.22 (113)	3.18 (113)
		อนาคต				
		2.94 (113)	3.11 (111)	3.33 (111)	3.24 (110)	3.16 (112)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.13	0.01	0.02	0.02	-0.02
	t	0.202	0.188	0.027	0.070	0.033
	p	0.845	0.856	0.979	0.946	0.974
รหัส 208-008 ร้านเกมควรประกอบกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 22:00 น.		ปัจจุบัน				
		2.99 (115)	3.13 (113)	3.26 (115)	3.14 (115)	3.13 (115)
		อนาคต				
		2.87 (115)	2.97 (115)	3.06 (115)	2.98 (115)	2.97 (115)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.12	-0.16	-0.2	-0.16	-0.16
	t	0.198	0.528	0.337	0.104	0.273
	p	0.848	0.614	0.745	0.921	0.792

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 209-009		ปัจจุบัน				
ร้านเกมควรประกอบกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 24:00 น.		3.03 (114)	3.10 (114)	3.32 (113)	3.21 (114)	3.17 (114)
		อนาคต				
		2.93 (114)	3.01 (114)	3.13 (114)	3.05 (114)	3.03 (114)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.1	-0.09	-0.19	-0.16	-0.14
	t	0.151	0.436	0.288	0.100	0.203
	p	0.884	0.676	0.781	0.924	0.845
รหัส 210-010		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ทุกวัน ตั้งแต่เวลา 08:00 ถึง 20:00 น.		3.47 (103)	3.34 (108)	3.64 (104)	3.49 (106)	3.49 (106)
		อนาคต				
		3.68 (101)	3.69 (101)	3.78 (100)	3.76 (99)	3.73 (101)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.21	0.35	0.14	0.27	0.24
	t	0.515	0.979	0.299	0.589	0.590
	p	0.799	0.643	0.478	0.958	0.571
รหัส 211-011		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ทุกวัน ตั้งแต่เวลา 08:00 น. ถึง 22:00 น.		3.75 (91)	3.59 (96)	3.80 (93)	3.68 (95)	3.71 (94)
		อนาคต				
		3.54 (108)	3.38 (109)	3.55 (109)	3.49 (109)	3.49 (109)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.21	-0.21	-0.25	-0.19	-0.22
	t	0.328	0.071	0.446	0.322	0.378
	p	0.621	0.360	0.773	0.577	0.715

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 212-012		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์		3.32 (111)	3.31 (109)	3.53 (109)	3.36 (110)	3.38 (109)
ทุกวันตั้งแต่เวลา 08:00 ถึง 24:00 น.		อนาคต				
		3.10 (112)	3.13 (110)	3.32 (112)	3.19 (111)	3.19 (111)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.22	-0.18	-0.21	-0.17	-0.19
	t	0.472	0.446	0.503	0.172	0.455
	p	0.752	0.946	0.667	0.758	0.661
รหัส 213-013		ปัจจุบัน				
ประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ทุกวัน		3.11 (112)	3.26 (111)	3.39 (111)	3.33 (111)	3.27 (112)
ตั้งแต่เวลา 07:00 ถึง 24:00 น.		อนาคต				
		3.24 (110)	3.06 (113)	3.19 (113)	3.10 (113)	3.15 (113)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.13	-0.2	-0.2	-0.23	-0.12
	t	0.241	0.511	0.410	0.016	0.237
	p	0.649	0.669	0.629	0.869	0.819
รหัส 214-014		ปัจจุบัน				
ประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ทุกวัน		3.41 (107)	3.24 (112)	3.40 (110)	3.31 (112)	3.34 (111)
ตั้งแต่เวลา 08:00 ถึง 02:00 น.		อนาคต				
		3.15 (111)	3.10 (112)	3.39 (110)	3.19 (111)	3.21 (110)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.26	-0.14	-0.01	-0.12	-0.13
	t	0.395	0.450	0.010	0.119	0.206
	p	0.816	0.625	0.692	0.988	0.842

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 215-015 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 14:00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		ปัจจุบัน				
		3.39 (109)	3.41 (104)	3.65 (102)	3.58 (102)	3.51 (105)
		อนาคต				
		3.78 (96)	3.63 (103)	3.75 (102)	3.76 (99)	3.73 (101)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.39	0.22	0.1	0.18	0.22
	t	0.583	0.784	0.179	0.268	0.365
	p	0.703	0.667	0.992	0.909	0.724
รหัส 216-016 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 15:00 น. ในวันจันทร์ถึงศุกร์		ปัจจุบัน				
		3.49 (102)	3.52 (101)	3.81 (91)	3.72 (91)	3.64 (98)
		อนาคต				
		3.83 (92)	3.77 (95)	3.91 (95)	4.56 (12)	4.52 (17)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.34	0.25	0.1	6.84	0.88
	t	0.563	0.927	0.190	0.319	0.370
	p	0.576	0.459	0.862	0.798	0.721
รหัส 217-017 ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 10:00 น. ในวันหยุดราชการหรือวันปิดภาคการศึกษา		ปัจจุบัน				
		3.66 (93)	3.57 (99)	3.70 (98)	3.61 (100)	3.64 (98)
		อนาคต				
		3.79 (94)	3.77 (95)	3.81 (98)	3.76 (99)	3.78 (99)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.13	0.2	0.11	0.15	0.14
	t	0.251	0.867	0.154	0.077	0.236
	p	0.884	0.676	0.781	0.924	0.845

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 218-018 ห้ามผู้ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการเกินกว่า ท่านละ 3 ชั่วโมงต่อวัน	ปัจจุบัน					
		3.63 (96)	3.57 (99)	3.67 (100)	3.62 (99)	3.62 (100)
	อนาคต					
		3.62 (105)	3.71 (97)	3.80 (99)	3.71 (103)	3.71 (103)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	-0.01	0.14	0.13	0.09	0.09
	t	0.012	0.388	0.193	0.0105	0.124
	p	0.809	0.415	0.881	0.941	0.904
รหัส 219-019 ห้ามสูบบุหรี่และดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ใน ร้านเกม	ปัจจุบัน					
		4.06 (55)	4.09 (47)	3.95 (78)	3.94 (68)	4.01 (61)
	อนาคต					
		4.20 (59)	4.25 (43)	4.31 (40)	4.29 (44)	4.26 (51)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.14	0.16	0.36	0.35	0.25
	t	0.383	1.029	0.723	0.527	0.601
	p	0.991	0.710	0.852	0.920	0.564
รหัส 220-020 ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 8 ปี เข้าไปร้านเกมโดย ไม่มีผู้ปกครองตามกฎหมายเป็นผู้พาเข้าไป	ปัจจุบัน					
		3.44 (106)	3.37 (107)	3.54 (108)	3.45 (108)	3.45 (107)
	อนาคต					
		3.56 (107)	3.54 (106)	3.65 (108)	3.57 (108)	3.58 (108)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.12	0.17	0.11	0.12	0.13
	t	0.164	4.041	0.176	0.074	0.195
	p	0.711	0.338	0.490	0.617	0.851

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 221-021 เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้ บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบสามปีจะต้อง ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองตามกฎหมาย		ปัจจุบัน				
		3.40 (108)	3.39 (106)	3.55 (106)	3.46 (106)	3.45 (107)
		อนาคต				
		3.66 (102)	3.52 (107)	3.72 (106)	3.61 (106)	3.63 (106)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.26	0.13	0.17	0.15	0.18
	t	0.417	0.504	0.294	0.048	0.290
	p	0.874	0.332	0.865	0.943	0.779
รหัส 222-022 เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ควรมีกฎกระทรวงกำหนดเวลาในการเข้าใช้ บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบสามปีจะต้องมี ผู้ปกครองมาร่วมแนะนำขณะรับบริการด้วย		ปัจจุบัน				
		3.54 (100)	3.44 (103)	3.55 (106)	3.53 (104)	3.52 (103)
		อนาคต				
		3.98 (84)	3.84 (90)	3.93 (91)	3.89 (94)	3.91 (91)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.44	0.4	0.38	0.36	0.39
	t	0.606	0.949	0.526	0.399	0.538
	p	0.688	0.630	0.776	0.963	0.605
รหัส 223-023 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะ เกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่ง พื้นที่เป็น 5 พื้นที่		ปัจจุบัน				
		3.39 (109)	3.27 (110)	3.37 (112)	3.42 (109)	3.36 (110)
		อนาคต				
		3.59 (106)	3.51 (108)	3.75 (102)	3.65 (105)	3.63 (106)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.2	0.24	0.38	0.23	0.27
	t	0.278	0.758	0.330	0.230	0.371
	p	0.561	0.374	0.613	0.703	0.720

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 224-024 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.58 (98)	3.49 (102)	3.65 (102)	3.53 (104)	3.56 (102)
		อนาคต				
		3.63 (104)	3.59 (105)	3.71 (107)	3.61 (106)	3.64 (105)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.05	0.10	0.06	0.08	0.08
	t	0.072	0.581	0.330	0.066	0.100
	p	0.788	0.473	0.750	0.826	0.923
รหัส 225-025 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 14 ปี ถึง 15 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.79 (86)	3.73 (86)	3.81 (91)	3.76 (90)	3.77 (90)
		อนาคต				
		3.77 (97)	3.79 (94)	3.97 (88)	3.86 (96)	3.85 (95)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	-0.02	0.06	0.16	0.10	0.08
	t	0.041	0.999	0.092	0.202	0.109
	p	0.945	0.580	0.936	0.950	0.916
รหัส 226-026 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 16 ปี ถึง 18 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.85 (78)	3.78 (83)	3.83 (89)	3.80 (87)	3.82 (87)
		อนาคต				
		4.01 (80)	3.86 (85)	3.97 (88)	3.93 (87)	3.94 (90)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.16	0.08	0.14	0.13	0.12
	t	0.269	0.508	0.224	0.154	0.204
	p	0.968	0.351	0.929	0.847	0.843

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 227-027 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 19 ปี ถึง 20 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.99 (64)	3.95 (58)	4.09 (57)	3.97 (66)	4.00 (64)
		อนาคต				
		4.12 (68)	4.02 (67)	4.18 (63)	3.93 (87)	4.06 (74)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.13	0.07	0.09	-0.04	0.06
	t	0.277	0.834	0.205	0.414	0.147
	p	0.795	0.627	0.828	0.882	0.887
รหัส 228-028 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุมากกว่า 20 ปี ขึ้นไป		ปัจจุบัน				
		3.85 (78)	3.79 (82)	3.93 (82)	3.80 (87)	3.84 (84)
		อนาคต				
		3.98 (84)	3.91 (81)	4.08 (75)	3.99 (80)	3.99 (84)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.13	0.12	0.15	0.19	0.15
	t	0.237	0.681	0.325	0.432	0.291
	p	0.789	0.432	0.843	0.693	0.778
รหัส 229-029 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะ เกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่ง พื้นที่เป็น 4 พื้นที่		ปัจจุบัน				
		3.83 (81)	3.75 (84)	3.91 (85)	3.83 (84)	3.83 (86)
		อนาคต				
		3.87 (89)	3.86 (85)	3.93 (91)	3.93 (87)	3.90 (92)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.04	0.11	0.02	0.10	0.07
	t	0.053	0.356	0.366	0.148	0.109
	p	0.819	0.518	0.754	0.681	0.916

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 230-030 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.78 (88)	3.80 (79)	4.12 (55)	3.92 (74)	3.91 (75)
		อนาคต				
		4.11 (70)	3.92 (80)	4.02 (83)	3.99 (80)	4.01 (80)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.33	0.12	-0.10	0.07	0.10
	t	0.639	0.690	0.246	0.078	0.204
	p	0.959	0.732	0.724	0.887	0.843
รหัส 231-031 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 14 ปี ถึง 18 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		4.29 (28)	4.23 (25)	4.24 (37)	4.24 (32)	3.25 (29)
		อนาคต				
		4.32 (45)	4.33 (31)	4.28 (49)	4.37 (33)	4.33 (43)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.03	0.1	0.04	0.13	1.08
	t	0.086	0.826	0.123	0.516	0.227
	p	0.541	0.512	0.812	0.940	0.826
รหัส 232-032 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 19 ปี ถึง 20 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.85 (78)	3.83 (74)	4.08 (59)	3.87 (79)	3.91 (75)
		อนาคต				
		4.02 (79)	3.97 (76)	4.07 (79)	3.99 (80)	4.01 (80)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.17	0.14	-0.01	0.12	0.10
	t	0.356	0.748	0.018	0.304	0.223
	p	0.934	0.436	0.905	0.625	0.829

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 233-033 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุมากกว่า 20 ปี ขึ้นไป		ปัจจุบัน				
		3.98 (66)	3.95 (58)	4.01 (73)	3.98 (65)	3.98 (67)
		อนาคต				
		4.11 (70)	4.11 (58)	4.26 (52)	4.15 (60)	4.16 (65)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.13	0.16	0.25	0.17	0.18
	t	0.372	0.994	0.549	0.172	0.395
	p	0.731	0.479	0.986	0.771	0.703
รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะ เกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่ง พื้นที่เป็น 3 พื้นที่		ปัจจุบัน				
		4.38 (17)	4.13 (41)	4.42 (21)	4.38 (16)	4.33 (17)
		อนาคต				
		4.32 (45)	4.41 (21)	4.40 (33)	4.41 (27)	4.39 (31)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	-0.06	0.28	-0.02	0.03	0.06
	t	0.212	0.881	0.081	0.739	0.219
	p	0.720	0.353	0.598	0.869	0.832
รหัส 302-035 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.88 (73)	3.86 (71)	4.03 (69)	3.93 (71)	3.93 (72)
		อนาคต				
		3.98 (84)	3.93 (78)	4.00 (86)	4.02 (79)	3.98 (87)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.1	0.07	-0.03	0.09	0.05
	t	0.154	0.400	0.048	0.358	0.086
	p	0.837	0.408	0.937	0.488	0.933

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 303-036 พื้นที่ผู้ใช้บริการระหว่างอายุอย่าง 14 ปี ถึง 18 ปี บริบูรณ์		ปัจจุบัน				
		3.65 (95)	3.71 (87)	3.89 (86)	3.84 (82)	3.77 (90)
		อนาคต				
		3.87 (89)	3.82 (92)	3.94 (90)	3.79 (97)	3.86 (94)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.22	0.11	0.05	-0.05	0.09
	t	0.322	0.487	0.049	0.194	0.121
	p	0.882	0.701	0.963	0.733	0.907
รหัส 304-037 พื้นที่ผู้ใช้บริการอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป		ปัจจุบัน				
		3.60 (97)	3.58 (97)	3.74 (97)	3.69 (94)	3.65 (97)
		อนาคต				
		3.64 (103)	3.71 (97)	3.74 (104)	3.73 (102)	3.71 (103)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.04	0.13	0.00	0.04	0.06
	t	0.065	0.562	0.011	0.107	0.081
	p	0.756	0.641	0.962	0.852	0.937
รหัส 305-038 ถ้ามีพื้นที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้อง ติดตั้งกล้องวงจรปิดมีบันไดหนีไฟหรืออุปกรณ์ ดับเพลิงต้องตั้งไว้ไม่น้อยกว่าหนึ่งเครื่องต่อ พื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น		ปัจจุบัน				
		3.66 (93)	3.63 (94)	3.70 (98)	3.70 (93)	3.67 (96)
		อนาคต				
		3.73 (100)	3.71 (97)	3.74 (104)	3.78 (98)	3.74 (100)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.07	0.08	0.04	0.08	0.07
	t	0.094	0.477	0.048	0.028	0.089
	p	0.950	0.592	0.991	0.918	0.931

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 306-039 ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัยและสามารถมองเห็นบริเวณที่ให้บริการจากด้านนอกอย่างชัดเจน	ปัจจุบัน	4.14 (46)	4.19 (34)	4.17 (49)	4.15 (42)	4.16 (42)
		4.25 (53)	4.28 (40)	4.23 (55)	4.28 (47)	4.26 (51)
	อนาคต	4.25 (53)	4.28 (40)	4.23 (55)	4.28 (47)	4.26 (51)
		4.25 (53)	4.28 (40)	4.23 (55)	4.28 (47)	4.26 (51)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.11	0.09	0.06	0.13	0.10
	t	0.266	0.158	0.239	0.404	0.162
	p	0.927	0.648	0.963	0.978	0.875
รหัส 307-040 มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอโดยขอบด้านซ้ายและขอบของจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร	ปัจจุบัน	4.22 (36)	4.23 (25)	4.25 (35)	4.25 (30))	4.24 (30)
		4.22 (36)	4.23 (25)	4.25 (35)	4.25 (30))	4.24 (30)
	อนาคต	4.29 (48)	4.30 (37)	4.23 (55)	4.32 (41)	4.29 (48)
		4.29 (48)	4.30 (37)	4.23 (55)	4.32 (41)	4.29 (48)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.07	0.07	-0.02	0.07	0.05
	t	0.198	0.652	0.037	0.149	0.141
	p	0.797	0.879	0.817	0.700	0.892
รหัส 308-041 ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างเดินได้สะดวกหรือนากบังตากันทุกเครื่อง	ปัจจุบัน	4.23 (34)	4.25 (23)	4.21 (40)	4.23 (34)	4.23 (31)
		4.23 (34)	4.25 (23)	4.21 (40)	4.23 (34)	4.23 (31)
	อนาคต	4.25 (53)	4.31 (35)	4.14 (67)	4.31 (43)	4.25 (55)
		4.25 (53)	4.31 (35)	4.14 (67)	4.31 (43)	4.25 (55)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.02	0.06	-0.07	0.08	0.02
	t	0.171	0.751	0.152	0.436	0.066
	p	0.848	0.535	0.971	0.887	0.949

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 309-042		ปัจจุบัน				
มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัย แยกห้องน้ำชายและหญิง ให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ		4.36 (19)	4.29 (15)	4.19 (44)	4.33 (18)	4.29 (25)
		อนาคต				
		4.45 (34)	4.44 (16)	4.36 (36)	4.42 (26)	4.42 (25)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.15	0.17	0.09	0.13
	t	0.284	0.809	0.491	0.374	0.401
	p	0.869	0.477	0.883	0.678	0.699
รหัส 310-043		ปัจจุบัน				
มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟ้าลัดวงจรทุกเครื่อง		4.21 (37)	4.06 (51)	4.26 (32)	4.19 (38)	4.18 (40)
		อนาคต				
		4.42 (37)	4.35 (28)	4.44 (29)	4.45 (20)	4.42 (25)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.21	0.29	0.18	0.26	0.24
	t	0.617	0.527	0.545	0.770	0.679
	p	0.784	0.445	0.637	0.721	0.516
รหัส 311-044		ปัจจุบัน				
สถานที่ที่ให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน และอากาศถ่ายเทได้สะดวก		4.09 (53)	4.01 (53)	4.17 (49)	4.08 (53)	4.09 (51)
		อนาคต				
		4.15 (65)	4.10 (60)	4.13 (70)	4.10 (67)	4.12 (70)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.06	0.09	-0.04	0.02	0.03
	t	0.149	0.689	0.096	0.105	0.088
	p	0.554	0.614	0.601	0.470	0.932

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 312-045		ปัจจุบัน				
จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมาก		4.16	4.18	4.23	4.19	4.19
หรือมีกระจกกรองรังสีและมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนผู้ใช้บริการคนอื่น		(43)	(37)	(38)	(38)	(38)
		อนาคต				
		4.27	4.30	4.35	4.36	4.32
		(51)	(37)	(37)	(35)	(44)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน	D	0.11	0.12	0.12	0.17	0.13
และอนาคต	t	0.283	0.764	0.335	0.444	0.347
	p	0.886	0.513	0.926	0.920	0.737
รหัส 313-046		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์แห่งสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) บุคคลและ		4.13	4.10	4.17	4.12	4.13
ครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทาง		(48)	(44)	(49)	(47)	(46)
วัฒนธรรม		อนาคต				
		4.23	4.23	4.29	4.24	4.25
		(55)	(46)	(46)	(53)	(55)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน	D	0.10	0.13	0.12	0.12	0.12
และอนาคต	t	0.288	0.796	0.324	0.348	0.324
	p	0.785	0.470	0.746	0.672	0.755
รหัส 314-047		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์แห่งสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น		4.15	4.10	4.16	4.11	4.13
เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วน		(44)	(44)	(52)	(48)	(46)
ร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		อนาคต				
		4.28	4.20	4.30	4.20	4.25
		(50)	(50)	(43)	(55)	(55)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน	D	0.13	0.10	0.14	0.09	0.12
และอนาคต	t	0.368	0.763	0.428	0.259	0.314
	p	0.780	0.452	0.754	0.740	0.761

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 315-048		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์แห่งสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning society) สถาบันศึกษา		3.83 (81)	3.69 (89)	3.98 (76)	3.90 (77)	3.85 (83)
ควรมีส่วนร่วม ส่งเสริม และสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		อนาคต 3.84 (91)	อนาคต 3.86 (85)	อนาคต 3.93 (91)	อนาคต 3.92 (91)	อนาคต 3.89 (93)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.01	0.17	-0.05	0.02	0.04
	t	0.107	0.685	0.081	0.059	0.067
	p	0.723	0.470	0.680	0.804	0.948
รหัส 316-049		ปัจจุบัน				
เพื่อประโยชน์แห่งสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning society) สถานประกอบการ		3.87 (76)	3.82 (76)	3.89 (86)	3.84 (82)	3.86 (81)
ควรมีส่วนร่วม ส่งเสริม และสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		อนาคต 4.11 (70)	อนาคต 3.95 (77)	อนาคต 4.00 (86)	อนาคต 3.97 (85)	อนาคต 4.01 (80)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.24	0.13	0.11	0.13	0.15
	t	0.453	0.497	0.193	0.102	0.281
	p	0.918	0.516	0.937	0.954	0.786
รหัส 317-050		ปัจจุบัน				
ควรมีคณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้		4.20 (40)	4.13 (41)	4.21 (40)	4.18 (40)	4.18 (40)
		อนาคต 4.23 (55)	อนาคต 4.24 (45)	อนาคต 4.34 (38)	อนาคต 4.34 (40)	อนาคต 4.29 (48)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.03	0.11	0.13	0.16	0.11
	t	0.136	0.901	0.403	0.775	0.321
	p	0.663	0.635	0.851	0.922	0.756

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 318-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	ปัจจุบัน					
		4.47 (8)	4.433 (6)	4.55 (8)	4.51 (4)	4.49 (4)
	อนาคต					
		4.54 (26)	4.51 (13)	4.54 (17)	4.58 (8)	4.54 (14)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.07	0.077	-0.01	0.07	0.06
	t	0.357	0.916	0.063	0.525	0.245
	p	0.895	0.397	0.698	0.468	0.813
รหัส 319-052 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้การ พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความ หลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและ ส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	ปัจจุบัน					
		4.55 (3)	4.20 (29)	4.22 (39)	4.24 (32)	4.30 (24)
	อนาคต					
		4.41 (39)	4.31 (35)	4.46 (26)	4.40 (29)	4.40 (29)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	-0.14	0.11	0.24	0.16	0.10
	t	0.772	0.593	0.902	0.803	0.435
	p	0.731	0.390	0.951	0.619	0.675
รหัส 320-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้อง กับความสนใจและวิถีชีวิต	ปัจจุบัน					
		4.27 (30)	4.20 (29)	4.48 (15)	4.29 (24)	4.31 (21)
	อนาคต					
		4.27 (51)	4.39 (24)	4.45 (27)	4.45 (20)	4.39 (31)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0	0.19	-0.03	0.16	0.08
	t	0.490	0.807	0.084	0.076	0.401
	p	0.462	0.572	0.394	0.453	0.699

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 401-054 คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรม	ปัจจุบัน					
		4.57 (2)	4.47 (2)	4.39 (23)	4.39 (15)	4.46 (10)
	อนาคต					
		4.64 (17)	4.59 (2)	4.65 (6)	4.65 (3)	4.63 (3)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.07	0.12	0.26	0.26	0.17
	t	0.389	0.969	2.150	1.404	1.408
	p	0.637	0.446	0.935	0.942	0.197
รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้าน เกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกม การเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการ แสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	ปัจจุบัน					
		4.35 (20)	4.29 (15)	4.65 (4)	4.61 (2)	4.48 (5)
	อนาคต					
		4.50 (29)	4.43 (19)	4.65 (6)	4.70 (1)	4.57 (10)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.15	0.14	0	0.09	0.09
	t	1.377	0.827	0.034	0.271	1.100
	p	0.708	0.365	0.064	0.210	0.303
รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกม การเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการ เล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและ ความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้าน การเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	ปัจจุบัน					
		4.58 (1)	4.63 (1)	4.69 (2)	4.51 (4)	4.60 (1)
	อนาคต					
		4.72 (14)	4.66 (1)	4.65 (6)	4.58 (8)	4.65 (2)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.14	0.03	-0.04	0.07	0.05
	t	0.776	1.189	0.282	1.319	0.420
	p	0.206	0.436	0.973	0.795	0.686

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 404-057		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการด้านสื่อและเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการช่วยเหลือด้านการเงิน		4.41 (14)	4.38 (9)	4.64 (5)	4.35 (17)	4.45 (11)
		อนาคต				
		4.62 (19)	4.58 (5)	4.58 (13)	4.40 (29)	4.55 (12)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.21	0.2	-0.06	0.05	0.10
	t	2.130	1.791	0.401	1.613	1.420
	p	0.460	0.273	0.785	0.235	0.193
รหัส 405-058		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		4.41 (14)	4.21 (28)	4.75 (1)	4.50 (7)	4.47 (7)
		อนาคต				
		4.40 (41)	4.35 (28)	4.71 (1)	4.67 (2)	4.53 (16)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.01	0.14	-0.04	0.17	0.06
	t	0.080	2.623	0.294	1.426	1.092
	p	0.066	0.116	0.699	0.158	0.307
รหัส 406-059		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการหน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น		4.51 (5)	4.36 (11)	4.53 (9)	4.49 (9)	4.47 (7)
		อนาคต				
		4.60 (22)	4.56 (9)	4.64 (9)	4.63 (4)	4.61 (4)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.20	0.11	0.14	0.14
	t	0.685	2.039	0.715	1.249	1.041
	p	0.938	0.034	0.776	0.204	0.328

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
รหัส 407-060		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร		4.45 (12)	4.28 (17)	4.32 (26)	4.26 (26)	4.33 (17)
ดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความเหมาะสม		4.50 (29)	4.43 (20)	4.53 (19)	4.51 (16)	4.49 (21)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.05	0.15	0.21	0.25	0.16
	t	0.427	1.138	1.312	1.284	1.229
	p	0.513	0.081	0.495	0.258	0.254
รหัส 408-061		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร		4.46 (11)	4.36 (11)	4.52 (10)	4.46 (10)	4.45 (11)
ดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง		4.55 (25)	4.56 (9)	4.66 (5)	4.60 (6)	4.59 (7)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.2	0.14	0.14	0.14
	t	0.546	1.737	0.841	2.192	0.918
	p	0.681	0.292	0.226	0.246	0.385
รหัส 409-062		ปัจจุบัน				
ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร		3.88 (73)	3.86 (71)	4.08 (59)	3.93 (71)	3.94 (71)
ดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายได้รับโอกาสในการจัดสรรทรัพยากรและเข้าถึงแหล่งเงินทุนเพื่อการดำเนินงาน		4.20 (59)	4.11 (58)	4.22 (57)	4.14 (62)	4.17 (63)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.32	0.25	0.14	0.21	0.23
	t	0.698	0.806	0.319	0.172	0.494
	p	0.600	0.126	0.425	0.071	0.634
รหัส 410-063		ปัจจุบัน				
ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไข การกำหนดให้ร้านเกมการเล่นเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		3.81 (85)	3.83 (74)	3.92 (84)	3.86 (80)	3.86 (81)
		อนาคต 3.99 (83)	4.03 (66)	4.15 (66)	4.04 (76)	4.05 (76)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.18	0.2	0.23	0.18	0.19
	t	0.316	0.655	0.394	0.034	0.338
	p	0.505	0.447	0.758	0.869	0.744
รหัส 411-064		ปัจจุบัน				
ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่พิจารณาคัดเลือกร้านเกมการเล่นเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		3.94 (71)	3.91 (64)	4.05 (67)	3.97 (66)	3.97 (69)
		อนาคต 4.12 (68)	3.93 (78)	4.14 (67)	4.10 (67)	4.07 (72)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.18	0.02	0.09	0.13	0.10
	t	0.290	0.592	0.131	0.081	0.160
	p	0.760	0.533	0.704	0.974	0.877
รหัส 412-065		ปัจจุบัน				
ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่กำหนดแนวการสนับสนุนร้านเกมการเล่นที่เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		4.04 (59)	3.92 (62)	4.02 (71)	3.94 (68)	3.98 (67)
		อนาคต 4.35 (44)	4.28 (40)	4.41 (30)	4.35 (37)	4.35 (39)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.31	0.36	0.39	0.41	0.37
	t	0.773	1.080	0.988	0.683	0.919
	p	0.779	0.573	0.899	0.938	0.385
รหัส 413-066		ปัจจุบัน				
ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษาวิเคราะห์ วิจัย เพื่อเสนอนโยบายในการพัฒนาร้านเกมการเล่นต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ		4.18 (41)	4.09 (47)	4.15 (53)	4.15 (42)	4.14 (44)
		อนาคต				
		4.23 (55)	4.25 (43)	4.31 (40)	4.26 (49)	4.26 (51)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.05	0.16	0.16	0.11	0.12
	t	0.279	1.026	0.413	0.321	0.368
	p	0.462	0.316	0.352	0.520	0.722
รหัส 414-067		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน		4.43 (13)	4.37 (10)	4.48 (15)	4.42 (13)	4.43 (14)
		อนาคต				
		4.56 (23)	4.50 (15)	4.58 (13)	4.52 (15)	4.54 (14)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.13	0.13	0.10	0.10	0.11
	t	0.927	2.014	0.679	1.460	0.844
	p	0.788	0.339	0.691	0.759	0.423
รหัส 415-068		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก		4.49 (6)	4.44 (5)	4.56 (7)	4.50 (7)	4.50 (3)
		อนาคต				
		4.61 (21)	4.56 (9)	4.60 (11)	4.58 (8)	4.59 (7)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.12	0.12	0.04	0.08	0.09
	t	0.688	1.194	0.287	0.709	0.515
	p	0.381	0.084	0.516	0.195	0.621
รหัส 416-069		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ		4.47 (8)	3.69 (89)	4.52 (10)	4.44 (12)	4.28 (27)
		อนาคต				
		4.53 (28)	3.86 (85)	4.55 (1)	4.49 (17)	4.36 (36)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.06	0.17	0.03	0.05	0.08
	t	0.178	0.556	0.090	0.328	0.169
	p	0.511	0.271	0.781	0.505	0.870
รหัส 417-070		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด		4.30 (27)	4.36 (11)	4.46 (18)	4.41 (14)	4.38 (15)
		อนาคต				
		4.56 (23)	4.51 (13)	4.61 (10)	4.54 (14)	4.56 (11)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.26	0.15	0.15	0.13	0.18
	t	0.738	0.719	0.438	0.149	0.492
	p	0.863	0.596	0.931	0.754	0.636
รหัส 418-071		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีทางเดินภายในร้านได้ชัด		4.00 (62)	3.87 (69)	4.19 (44)	4.07 (54)	4.03 (58)
		อนาคต				
		4.19 (61)	4.10 (60)	4.24 (53)	4.11 (65)	4.16 (65)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.19	0.23	0.05	0.04	0.13
	t	0.436	0.776	0.110	0.167	0.307
	p	0.482	0.496	0.673	0.887	0.767
รหัส 419-072		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีการจัดตั้งอุปกรณ์ต่างๆ ภายในร้านให้เหมาะสมกับขนาดร้านเกม มีพื้นที่ไม่แออัด		4.12 (49)	3.97 (57)	4.18 (48)	3.99 (60)	4.07 (54)
		อนาคต				
		4.05 (77)	4.09 (62)	4.24 (53)	4.12 (64)	4.13 (67)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.07	0.12	0.06	0.13	0.06
	t	0.175	0.614	0.153	0.264	0.128
	p	0.674	0.463	0.915	0.873	0.901
รหัส 420-073		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีห้องน้ำที่สะอาดภายในร้านเกม หรือบริเวณใกล้เคียง		4.15 (44)	4.09 (47)	4.13 (54)	4.10 (51)	4.12 (49)
		อนาคต				
		4.15 (65)	4.15 (53)	4.19 (61)	4.17 (56)	4.17 (63)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.00	0.06	0.06	0.07	0.05
	t	0.006	0.388	0.099	0.626	0.077
	p	0.866	0.558	0.882	0.801	0.940
รหัส 421-074		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีการรักษาความสะอาดตลอดเวลาที่เปิดบริการ		3.98 (66)	3.80 (79)	3.99 (75)	3.93 (71)	3.93 (72)
		อนาคต				
		4.16 (62)	3.99 (74)	4.04 (82)	4.03 (77)	4.06 (74)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.18	0.19	0.05	0.10	0.13
	t	0.308	0.573	0.085	0.168	0.218
	p	0.995	0.710	0.924	0.555	0.833
รหัส 422-075		ปัจจุบัน				
อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีการจัดแบ่งพื้นที่สำหรับผู้มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ กับพื้นที่สำหรับผู้ใหญ่อย่างชัดเจน		3.99 (64)	3.94 (60)	4.05 (67)	3.99 (60)	3.99 (66)
		อนาคต 4.21 (58)	4.15 (53)	4.21 (58)	4.14 (62)	4.18 (61)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.22	0.21	0.16	0.15	0.19
	t	0.338	1.016	0.436	0.437	0.480
	p	0.766	0.585	0.935	0.872	0.644
รหัส 423-076		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์		3.45 (105)	3.40 (105)	3.64 (104)	3.57 (103)	3.52 (103)
		อนาคต 4.16 (62)	3.82 (2)	4.06 (80)	3.92 (91)	3.99 (84)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.71	0.42	0.42	0.35	0.47
	t	1.464	0.243	0.793	0.760	0.906
	p	0.744	0.343	0.674	0.677	0.391
รหัส 424-077		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีอายุไม่ต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์		3.79 (86)	3.65 (92)	3.94 (80)	3.82 (86)	3.80 (88)
		อนาคต 3.97 (87)	3.84 (90)	4.09 (72)	3.98 (84)	3.97 (88)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.18	0.19	0.15	0.16	0.17
	t	0.587	0.181	0.424	0.615	0.492
	p	0.181	0.815	0.451	0.476	0.636
รหัส 425-078		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีอายุไม่ต่ำกว่า 25 ปีบริบูรณ์		3.83 (81)	3.70 (88)	3.78 (94)	3.66 (96)	3.84 (93)
		อนาคต				
		4.00 (82)	3.90 (82)	4.02 (83)	3.93 (87)	3.96 (89)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.17	0.2	0.24	0.27	0.12
	t	0.274	0.600	0.412	0.111	0.359
	p	0.574	0.862	0.682	0.561	0.729
รหัส 426-079		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้ทางเทคโนโลยี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ		4.14 (46)	4.10 (44)	4.21 (40)	4.11 (48)	4.14 (44)
		อนาคต				
		4.40 (41)	4.22 (48)	4.31 (40)	4.29 (44)	4.31 (46)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.26	0.12	0.10	0.18	0.17
	t	0.694	0.795	0.240	0.268	0.418
	p	0.791	0.567	0.691	0.916	0.687
รหัส 427-080		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้สามารถให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยี ค้นหาข้อมูลองค์ความรู้ได้		4.05 (57)	3.98 (55)	4.03 (69)	3.99 (60)	4.01 (61)
		อนาคต				
		4.87 (11)	4.13 (56)	4.18 (63)	4.17 (56)	4.34 (41)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.82	0.15	0.15	0.18	0.33
	t	0.186	0.546	0.286	0.128	0.269
	p	0.508	0.453	0.816	0.797	0.795
รหัส 428-081		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550		4.21 (37)	4.20 (29)	4.27 (30)	4.21 (35)	4.22 (34)
	อนาคต	4.95 (1)	4.34 (30)	4.41 (30)	4.35 (37)	4.51 (18)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.74	0.14	0.14	0.14	0.29
	t	0.477	0.731	0.793	0.122	0.400
	p	0.857	0.602	0.782	0.902	0.700
รหัส 429-082		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546		4.08 (54)	4.05 (52)	4.08 (59)	4.04 (55)	4.06 (55)
	อนาคต	4.93 (1)	4.22 (48)	4.11 (71)	4.28 (47)	4.39 (31)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.85	0.17	0.03	0.24	0.33
	t	0.276	0.619	0.061	0.038	0.263
	p	0.646	0.489	0.451	0.907	0.799
รหัส 430-083		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537		3.96 (70)	3.94 (60)	3.96 (77)	4.13 (46)	4.00 (64)
	อนาคต	4.95 (1)	4.07 (64)	4.06 (80)	4.06 (73)	4.29 (48)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.99	0.13	0.10	-0.07	0.29
	t	0.351	0.577	0.092	0.630	0.159
	p	0.790	0.555	0.953	0.971	0.878
รหัส 431-084		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรความผ่านและได้รับใบอนุญาตเป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม		4.06 (55)	4.15 (40)	4.09 (57)	4.02 (58)	4.08 (52)
		อนาคต 4.93 (1)	4.23 (46)	4.09 (72)	4.09 (70)	4.34 (41)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.87	0.08	0.00	0.07	0.26
	t	0.068	0.495	0.010	0.015	0.144
	p	0.735	0.582	0.929	0.552	0.889
รหัส 432-085		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันหรือนับรวมกันเกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน		3.98 (68)	3.91 (64)	3.93 (82)	3.91 (75)	3.93 (72)
		อนาคต 4.91 (10)	4.00 (71)	4.08 (75)	3.99 (80)	4.25 (55)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.93	0.09	0.15	0.08	0.32
	t	0.155	0.482	0.493	0.498	0.159
	p	0.947	0.636	0.992	0.988	0.877
รหัส 433-086		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันหรือนับรวมกันเกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน		4.05 (57)	3.99 (54)	4.06 (65)	4.03 (56)	4.03 (58)
		อนาคต 4.92 (8)	4.09 (62)	4.17 (65)	4.06 (73)	4.31 (46)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.87	0.1	0.11	0.03	0.28
	t	0.1322	0.513	0.185	0.268	0.132
	p	0.880	0.645	0.636	0.636	0.898
รหัส 434-087		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อหรือนับรวมเกิน 5 ชั่วโมงต่อวัน		4.11 (51)	3.86 (71)	4.06 (65)	3.99 (60)	4.01 (61)
	อนาคต	4.85 (12)	4.17 (52)	4.29 (46)	4.11 (65)	4.36 (36)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.74	0.31	0.23	0.12	0.35
	t	0.235	0.699	1.062	0.256	0.421
	p	0.898	0.624	0.858	0.798	0.685
รหัส 435-088		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง		4.33 (22)	4.26 (19)	4.35 (25)	4.31 (20)	4.31 (21)
	อนาคต	4.95 (1)	4.59 (2)	4.71 (1)	4.62 (5)	4.72 (1)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.62	0.33	0.36	0.31	0.41
	t	0.977	1.439	0.824	0.793	1.053
	p	0.820	0.507	0.319	0.807	0.323
รหัส 436-089		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 4 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 8 ชั่วโมง		3.77 (90)	3.74 (85)	3.89 (86)	3.80 (87)	3.80 (88)
	อนาคต	3.42 (109)	4.00 (71)	4.30 (43)	4.26 (49)	4.00 (83)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	-0.35	0.26	0.41	0.46	0.20
	t	0.563	0.346	1.070	1.303	0.932
	p	0.357	0.193	0.434	0.458	0.379
รหัส 437-090		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบการศึกษาไม่ต่ำกว่าอนุปริญญาหรือเทียบเท่า		4.27 (30)	4.20 (29)	4.28 (28)	4.18 (40)	4.23 (31)
	อนาคต	4.93 (1)	4.36 (27)	4.38 (34)	4.37 (33)	4.51 (18)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.66	0.16	0.1	0.19	0.28
	t	0.404	0.935	0.326	0.469	0.450
	p	0.589	0.739	0.316	0.240	0.665
รหัส 438-091		ปัจจุบัน				
ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบปริญญาตรีหรือเทียบเท่า		4.03 (60)	3.98 (55)	4.19 (44)	3.99 (60)	4.05 (56)
	อนาคต	4.92 (8)	4.13 (56)	4.21 (58)	4.17 (56)	4.36 (36)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.89	0.15	0.02	0.18	0.31
	t	0.408	0.647	0.036	0.110	0.277
	p	0.697	0.381	0.753	0.655	0.789
รหัส 439-092		ปัจจุบัน				
ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรจะขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม		4.31 (26)	4.26 (19)	4.46 (18)	4.21 (35)	4.31 (21)
	อนาคต	4.84 (13)	4.37 (26)	4.49 (21)	4.35 (37)	4.51 (18)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.53	0.11	0.03	0.14	0.20
	t	0.455	0.765	0.079	0.363	0.362
	p	0.694	0.538	0.972	0.916	0.727
รหัส 440-093		ปัจจุบัน				
ร้านเกมเป็นเป็นเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมี		3.98	3.90	4.07	4.11	4.02
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็น		(68)	(66)	(63)	(48)	(60)
แหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน ไม่เกิน 7 คน		อนาคต				
		4.06	4.01	4.08	4.17	4.08
		(75)	(70)	(75)	(56)	(71)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.08	0.11	0.01	0.06	0.06
	t	0.133	0.617	0.021	0.108	0.101
	p	0.662	0.469	0.939	0.729	0.922
รหัส 441-094		ปัจจุบัน				
ร้านเกมเป็นเป็นเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมี		3.78	3.67	3.77	4.29	3.88
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็น		(88)	(91)	(96)	(24)	(79)
แหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 7 คน		อนาคต				
		3.94	3.90	3.82	4.45	4.03
		(88)	(82)	(97)	(20)	(79)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.16	0.23	0.05	0.16	0.15
	t	0.288	0.649	0.091	0.004	0.218
	p	0.898	0.557	0.984	0.917	0.833
รหัส 442-095		ปัจจุบัน				
ร้านเกมเป็นเป็นเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมี		3.68	3.58	3.78	4.03	3.77
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็น		(92)	(97)	(94)	(56)	(90)
แหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน		อนาคต				
		3.74	3.71	3.77	4.06	3.82
		(99)	(97)	(101)	(73)	(96)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.06	0.13	-0.01	0.03	0.05
	t	0.103	0.531	0.003	0.225	0.094
	p	0.781	0.537	0.930	0.997	0.928
รหัส 443-096		ปัจจุบัน				
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีนายกองค้การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค้การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ไม่น้อยกว่า 1 คน		4.23 (34)	4.16 (39)	4.25 (35)	3.83 (84)	4.12 (49)
		อนาคต				
		4.32 (45)	4.15 (53)	4.29 (46)	3.97 (85)	4.18 (61)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	-0.01	0.04	0.14	0.06
	t	0.209	0.788	0.105	0.343	0.081
	p	0.921	0.612	0.997	0.829	0.938
รหัส 444-097		ปัจจุบัน				
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษา ไม่น้อยกว่า 1 คน		4.32 (24)	4.26 (19)	4.67 (3)	3.65 (97)	4.23 (31)
		อนาคต				
		4.64 (17)	4.57 (7)	4.69 (3)	3.69 (104)	4.40 (29)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.32	0.31	0.02	0.04	0.17
	t	1.093	1.573	0.145	0.680	0.559
	p	0.839	0.457	0.919	0.743	0.591
รหัส 445-098		ปัจจุบัน				
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีเจ้าหน้าที่สาธารณสุขในท้องถิ่นระดับผู้อำนวยการขึ้นไปเป็นกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ไม่น้อยกว่า 1 คน		4.00 (62)	3.88 (67)	4.07 (63)	4.25 (30)	4.05 (56)
		อนาคต				
		4.10 (73)	4.00 (71)	4.14 (67)	4.26 (49)	4.13 (67)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.1	0.12	0.07	0.01	0.08
	t	0.148	1.106	0.132	0.117	0.161
	p	0.306	0.160	0.888	0.522	0.876
รหัส 446-099		ปัจจุบัน				
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีเจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่นระดับไม่ต่ำกว่าปลัดอำเภอไม่น้อยกว่า 1 คน		4.02 (61)	3.92 (62)	4.08 (59)	4.60 (3)	4.16 (42)
		อนาคต				
		4.13 (67)	4.06 (64)	4.27 (50)	4.46 (19)	4.23 (59)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.11	0.14	0.19	-0.14	0.07
	t	0.162	0.677	0.339	0.402	0.174
	p	0.886	0.305	0.898	0.911	0.866
รหัส 447-100		ปัจจุบัน				
ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะมีมือกับสถานศึกษาในชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษาเสริมนอกเวลาการศึกษา		4.35 (20)	4.12 (43)	4.38 (24)	4.00 (59)	4.21 (35)
		อนาคต				
		4.44 (35)	4.41 (21)	4.47 (24)	4.07 (72)	4.35 (39)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.29	0.09	0.07	0.14
	t	0.244	0.585	0.218	0.100	0.370
	p	0.875	0.520	0.743	0.702	0.721
รหัส 448-101		ปัจจุบัน				
ผู้ประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมความรู้พระราชบัญญัติการศึกษา		3.87 (76)	3.81 (78)	4.02 (71)	4.09 (52)	3.95 (70)
		อนาคต				
		4.06 (75)	4.02 (67)	4.09 (72)	4.09 (70)	4.07 (72)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.19	0.21	0.07	0.00	0.12
	t	0.605	0.671	0.121	0.008	0.252
	p	0.814	0.577	0.833	0.923	0.807
รหัส 449-102		ปัจจุบัน				
ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง		4.47	4.47	4.52	4.31	4.44
ร้านเกมเป็นที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวม		(8)	(2)	(10)	(20)	(13)
ข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จาก		อนาคต				
แหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ						
		4.65	4.59	4.53	4.44	4.55
		(15)	(2)	(19)	(24)	(12)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.18	0.12	0.01	0.13	0.11
	t	0.240	0.666	0.050	0.149	0.364
	p	0.562	0.524	0.906	0.994	0.725
รหัส 450-103		ปัจจุบัน				
เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่ง		4.26	4.24	4.46	4.30	4.32
เรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง		(32)	(24)	(18)	(23)	(20)
สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการ		อนาคต				
ดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง						
		4.50	4.40	4.47	4.49	4.47
		(29)	(23)	(24)	(17)	(23)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบัน และอนาคต	D	0.24	0.16	0.01	0.19	0.15
	t	0.855	0.961	0.006	0.265	0.480
	p	0.816	0.527	0.961	0.887	0.644
รหัส 451-104		ปัจจุบัน				
เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่ง		4.41	4.40	4.45	4.64	4.48
เรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้าน		(14)	(8)	(20)	(1)	(5)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมถึงธรรมชาติ		อนาคต				
และสิ่งแวดล้อม						
		4.65	4.58	4.60	4.59	4.61
		(15)	(5)	(11)	(7)	(4)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.24	0.18	0.15	-0.05	0.13
	t	1.013	1.103	0.561	0.292	0.732
	p	0.417	0.368	0.995	0.800	0.485
รหัส 452-105		ปัจจุบัน				
เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายเช่นความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญาไทย		4.49 (6)	4.41 (7)	4.52 (10)	4.46 (10)	4.47 (7)
	อนาคต	4.54 (26)	4.47 (16)	4.48 (23)	4.43 (25)	4.48 (22)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.05	0.06	-0.04	-0.03	0.01
	t	0.162	0.678	0.158	0.686	0.027
	p	0.341	0.306	0.590	0.780	0.979
รหัส 453-106		ปัจจุบัน				
เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปศาสตร์ ภาษาไทยและภาษาอื่นๆ		4.18 (41)	4.19 (34)	4.20 (43)	4.26 (26)	4.21 (35)
	อนาคต	4.44 (35)	4.30 (37)	4.56 (16)	4.38 (31)	4.42 (25)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.26	0.11	0.36	0.12	0.21
	t	0.708	0.681	1.004	0.045	0.593
	p	0.876	0.519	0.878	0.518	0.570
รหัส 454-107		ปัจจุบัน				
เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายเช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง		4.52 (4)	4.46 (4)	4.57 (6)	4.51 (4)	4.52 (2)
	อนาคต	4.62 (19)	4.57 (7)	4.58 (13)	4.59 (7)	4.59 (7)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.10	0.11	0.01	0.08	0.07
	t	0.341	0.534	0.052	0.271	0.285
	p	0.499	0.518	0.345	0.966	0.783
รหัส 455-108		ปัจจุบัน				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมให้กับผู้ใช้บริการเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างระหว่างบุคคล		3.94 (71)	3.82 (76)	4.00 (74)	3.86 (80)	3.91 (75)
		อนาคต 4.05 (77)	3.98 (75)	4.08 (75)	4.03 (77)	4.04 (78)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.11	0.16	0.08	0.17	0.13
	t	0.215	0.658	0.173	0.161	0.268
	p	0.742	0.610	0.960	0.796	0.795
รหัส 456-109		ปัจจุบัน				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม		4.37 (18)	4.26 (19)	4.28 (28)	4.26 (26)	4.29 (25)
		อนาคต 4.46 (33)	4.33 (31)	4.37 (35)	4.36 (35)	4.38 (35)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.07	0.09	0.1	0.09
	t	0.332	0.981	0.290	0.357	0.312
	p	0.835	0.532	0.867	0.877	0.763
รหัส 457-110		ปัจจุบัน				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง		4.33 (22)	4.27 (18)	4.40 (22)	4.31 (20)	4.33 (17)
		อนาคต 4.49 (32)	4.44 (16)	4.49 (21)	4.45 (20)	4.47 (23)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.16	0.17	0.09	0.14	0.14
	t	0.534	1.047	0.328	0.291	0.471
	p	0.748	0.359	0.779	0.733	0.650
รหัส 458-111	ปัจจุบัน					
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้กิจกรรมที่ครอบครัว ชุมชนเห็นดีเห็นชอบและให้การสนับสนุน		4.21 (37)	4.20 (29)	4.26 (32)	3.64 (98)	4.08 (52)
	อนาคต	4.38 (43)	4.32 (34)	4.27 (50)	4.29 (44)	4.32 (44)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.17	0.12	0.01	0.65	0.24
	t	0.467	0.688	0.029	0.196	0.597
	p	0.608	0.330	0.751	0.781	0.567
รหัส 459-112	ปัจจุบัน					
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จัดรวมเป็นเครือข่ายแหล่งการเรียนรู้ขึ้นเช่น พิพิธภัณฑ์หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะสวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ล ศูนย์สันถนาการและอุทยานการศึกษาอื่นๆ อย่างมีประสิทธิภาพ		4.12 (49)	4.07 (50)	4.19 (44)	4.15 (42)	4.13 (46)
	อนาคต	4.29 (48)	4.18 (51)	4.21 (58)	4.22 (54)	4.23 (59)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.17	0.11	0.02	0.07	0.10
	t	1.058	0.516	0.045	0.161	0.138
	p	0.653	0.514	0.977	0.851	0.894
รหัส 460-113	ปัจจุบัน					
มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาัย นอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกมเป็นสำคัญ		4.29 (28)	4.23 (25)	4.26 (32)	4.26 (26)	4.26 (28)
	อนาคต	4.63 (18)	4.55 (12)	4.68 (4)	4.56 (12)	4.61 (4)

ตาราง 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและลำดับความสำคัญความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภาค (ต่อ)

รายละเอียด		เหนือ	กลาง	อีสาน	ใต้	โดยรวม
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.34	0.32	0.42	0.3	0.35
	t	1.058	1.060	1.332	0.817	1.086
	p	0.867	0.622	0.965	0.877	0.309
รหัส 461-114		ปัจจุบัน				
มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม		4.32	4.30	4.48	4.33	4.36
อรรถาธิบาย คือ บรรยายกาภายในร้านเกมเป็นแหล่ง		(24)	(14)	(15)	(18)	(16)
เรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้		อนาคต				
(Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่		4.41	4.39	4.45	4.41	4.42
พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ		(39)	(24)	(27)	(27)	(25)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.09	0.09	-0.03	0.08	0.06
	t	0.351	0.551	0.092	0.265	0.146
	p	0.321	0.324	0.220	0.445	0.888
รหัส 462-115		ปัจจุบัน				
มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้		4.24	4.17	4.30	4.14	4.21
ตามอรรถาธิบาย คือ บรรยายการจัดกิจกรรมการ		(33)	(38)	(27)	(45)	(35)
เล่นเกมเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะคิด อารมณ์		อนาคต				
สังคมและร่างกายของผู้ใช้บริการอย่างมี		4.42	4.33	4.41	4.38	4.39
ความสุข		(37)	(31)	(30)	(31)	(31)
เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างปัจจุบันและอนาคต	D	0.18	0.16	0.11	0.24	0.18
	t	0.474	0.811	0.291	0.030	0.449
	p	0.735	0.599	0.929	0.800	0.665

จากตาราง 4.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้โดยรวมและในแต่ละภูมิภาค พบว่า ความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ในทุกประเด็นไม่มีความแตกต่างกัน (ค่า $p > .05$) และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยในแต่ละข้อพบว่า ส่วนใหญ่ความคิดเห็นต่อเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้สูงกว่าสภาพปัจจุบัน สำหรับลำดับความสำคัญความคิดเห็นต่อสภาพ

ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ที่กลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่มให้ความสำคัญในภาพรวมเป็นดังต่อไปนี้

สภาพปัจจุบัน (1) เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม (2) เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ (3) อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก

เป้าหมายอนาคต (1) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง (2) เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และ (3) คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

ตอนที่ 3.3 สรุปความคิดเห็นที่มีต่อการสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้โดยรวม และในแต่ละภูมิภาค (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

1. โดยรวม

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 435-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.72	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
2	รหัส 454-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น ให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3	รหัส 415-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	รหัส 318-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.49	เห็นด้วย	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น	4.61	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
5	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.48	เห็นด้วย	รหัส 451-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม	4.61	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
6	รหัส 451-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.48	เห็นด้วย	รหัส 460-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.61	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
7	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น	4.47	เห็นด้วย	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	4.59	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
8	รหัส 452-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญหาไทย	4.47	เห็นด้วย	รหัส 454-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยเช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.59	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.47	เห็นด้วย	รหัส 415-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใสไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.59	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
10	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.46	เห็นด้วย	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.57	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
11	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการ ส่งเสริมและ สนับสนุนการดำเนินงานของ ภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความ ร่วมมือและการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่อง	4.45	เห็นด้วย	รหัส 417-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม มีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.56	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
12	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการ ด้าน สื่อ และ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.45	เห็นด้วย	รหัส 449-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็น ที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ให้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.55	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
13	รหัส 449-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่ รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ให้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.44	เห็นด้วย	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการ ด้าน สื่อ และ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.55	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
14	รหัส 414-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	4.43	เห็นด้วย	รหัส 318-051 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.54	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
15	รหัส 417-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี แสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็น ภายในร้านได้ชัด	4.38	เห็นด้วย	รหัส 414-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	4.54	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตของเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
16	รหัส 461-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ บรรยากาศภายในร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มี บรรยากาศสบายๆ เป็นที่ พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพ ของผู้ใช้บริการ	4.36	เห็นด้วย	รหัส 405-058 การส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการยกย่องประกาศ เกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรม	4.53	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
17	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการร่วมมือกับภาคี เครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และ ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตาม ความเหมาะสม	4.33	เห็นด้วย	รหัส 439-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านเกมควรจะขอรับการ ส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.51	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
18	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถ เล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับ อนุญาตตามอายุร้านเกมควรจะ แบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.33	เห็นด้วย	รหัส 428-081 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ควรมีความรู้พระราชบัญญัติว่า ด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	4.51	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
19	รหัส 457-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.33	เห็นด้วย	รหัส 437-090 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบการศึกษาไม่ต่ำกว่าอนุปริญญาหรือเทียบเท่า	4.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
20	รหัส 450-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้ง ด้วยการดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง	4.32	เห็นด้วย	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความเหมาะสม	4.49	เห็นด้วย
21	รหัส 435-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ะ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.31	เห็นด้วย	รหัส 452-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยเช่นความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญาไทย	4.48	เห็นด้วย

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
22	รหัส 439-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านเกมควรจะขอรับการ ส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.31	เห็นด้วย	รหัส 457-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อ การให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.47	เห็นด้วย
23	รหัส 320-053 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับ ความสนใจและวิถีชีวิต	4.31	เห็นด้วย	รหัส 450-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับ ตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการ ดำรงชีวิต เศรษฐกิจ และ การเมือง	4.47	เห็นด้วย
24	รหัส 319-052 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้การพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความ หลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำ เทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.30	เห็นด้วย	รหัส 453-106 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับ ศาสนา ศิลปศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอื่นๆ	4.42	เห็นด้วย
25	รหัส 309-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัยแยก ห้องน้ำชายและหญิงให้บริการ ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่ เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคาร เดียวกับสถานที่ให้บริการ	4.29	เห็นด้วย	รหัส 309-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัย แยกห้องน้ำชายและหญิง ให้บริการห่างจากสถานที่ ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรือ อยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ ให้บริการ	4.42	เห็นด้วย

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
26	รหัส 456-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.29	เห็นด้วย	รหัส 310-043 มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟาลัดวงจรทุกเครื่อง	4.42	เห็นด้วย
27	รหัส 416-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.28	เห็นด้วย	รหัส 461-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายคือ บรรยายภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายเป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาศักยภาพของผู้ใช้บริการ	4.42	เห็นด้วย
28	รหัส 460-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายคือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย นอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.26	เห็นด้วย	รหัส 444-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.40	เห็นด้วย

ตาราง 4.5 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมทุกภาคที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
29	รหัส 231-031 พื้นที่ให้บริการระหว่างอายุอย่าง 14 ปี ถึง 18 ปีบริบูรณ์	4.25	เห็นด้วย	รหัส 319-052 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.40	เห็นด้วย
30	รหัส 307-040 มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอโดยขอบด้านซ้ายและขอบของจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร	4.24	เห็นด้วย	รหัส 320-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิต	4.39	เห็นด้วย

ผลการเปรียบเทียบจากตาราง 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 ภาค ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตที่สำคัญ ดังนี้

สภาพปัจจุบัน

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม
2. เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
3. อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมควรมีความโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก

เป้าหมายในอนาคต

1. ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้บริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ะ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง เป็นประเด็นแรก รองลงมา คือ
2. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้
3. คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนควรให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

2. ภาคเหนือ

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.72	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	รหัส 401-054 คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.57	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้บริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ะ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.67	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
3	รหัส 322-052 คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.55	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
5	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น	4.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 401-054 คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.64	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
6	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญา ไทย	4.49	เห็นด้วย	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ เขตพื้นที่การศึกษา อย่กว่า 1 คน	4.64	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
7	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.49	เห็นด้วย	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกจากให้ความบันเทิงแล้ว จะต้องให้สาระและความรู้จาก การเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.63	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
8	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.47	เห็นด้วย	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการด้านสื่อและ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.62	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
9	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่ รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.47	เห็นด้วย	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย เช่น ความรู้และทักษะ ในการประกอบอาชีพ การ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.62	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
10	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี อากาศดี หายใจได้สะดวกไม่มี กลิ่นเหม็นอับ	4.47	เห็นด้วย	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.61	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
11	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการร่วมมือกับภาคี เครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และ ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตาม ความ	4.45	เห็นด้วย	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่น	4.60	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
12	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	4.43	เห็นด้วย	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม มีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.56	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
13	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติ คุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทาง วัฒนธรรม	4.41	เห็นด้วย	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	4.56	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
14	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการด้านสื่อและ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.41	เห็นด้วย	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการส่งเสริมและ สนับสนุนการดำเนินงานของ ภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความ ร่วมมือและการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่อง	4.55	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
15	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.41	เห็นด้วย	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.54	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
16	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.38	เห็นด้วย	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญาไทย	4.54	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
17	รหัส 459-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.37	เห็นด้วย	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.53	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
18	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัยแยกห้องน้ำชายและหญิงให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ	4.36	เห็นด้วย	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง	4.50	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
19	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.35	เห็นด้วย	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเพื่อให้เด็กเยาวชนและประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความเหมาะสม	4.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
20	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะร่วมมือกับสถานศึกษาในชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษาเสริมนอกเวลาการศึกษา	4.35	เห็นด้วย	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคลสังคมและโลกแห่งความจริง	4.49	เห็นด้วย
21	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ละไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.33	เห็นด้วย	รหัส 459-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.46	เห็นด้วย

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย
22	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคลสังคมและโลกแห่งความจริง	4.33	เห็นด้วย	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัย แยกห้องน้ำชายและหญิง ให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่	4.45	เห็นด้วย
23	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.32	เห็นด้วย	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะมีร่วมมือกับสถานศึกษาในชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษาเสริมนอกเวลาการศึกษา	4.44	เห็นด้วย
24	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอริยาศัย คือ บรรยายภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอริยาศัย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.32	เห็นด้วย	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรจะต้องขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.44	เห็นด้วย
25	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรจะต้องขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.31	เห็นด้วย	รหัส 456-106 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอริยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอื่นๆ	4.44	เห็นด้วย

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย
26	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี แสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็น ภายในร้านได้ชัด	4.30	เห็นด้วย	รหัส 463-115 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ บรรยากาศการจัดกิจการ เล่นเกมเพื่อพัฒนาความรู้ ทัศนคติ อารมณ์ สังคมและ ร่างกายของผู้ใช้บริการอย่างมี ความสุข	4.42	เห็นด้วย
27	รหัส 232-031 พื้นที่ให้บริการระหว่างอายุ 14 ปี ถึง 18 ปีบริบูรณ์	4.29	เห็นด้วย	รหัส 311-043 มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟ้า ลัดวงจรทุกเครื่อง	4.42	เห็นด้วย
28	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่ง เรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกจากให้ ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระ และความรู้จากการเล่นเกมเป็น สำคัญ	4.29	เห็นด้วย	รหัส 440-090 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จะต้องจบการศึกษาไม่ต่ำกว่า อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	4.41	เห็นด้วย
29	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับ ความสนใจและวิถีชีวิต	4.27	เห็นด้วย	รหัส 322-052 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้การพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความ หลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำ เทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.41	เห็นด้วย

ตาราง 4.6 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
30	รหัส 440-090 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบการศึกษาไม่ต่ำกว่าอนุปริญญาหรือเทียบเท่า	4.27	เห็นด้วย	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายคือ บรรยายภาพภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายเป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.41	เห็นด้วย

ผลการเปรียบเทียบจากตาราง 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตที่สำคัญ ดังนี้

สภาพปัจจุบัน

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
2. คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
3. คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา

เป้าหมายอนาคต

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
2. ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ะ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง

3. ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ

3. ภาคกลาง

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.47	เห็นด้วย	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.47	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
3	รหัส 452-103 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็น รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.47	เห็นด้วย	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมี ส่วนร่วมในการจัดการแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.47	เห็นด้วย
4	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้และทักษะในการ ประกอบอาชีพ การดำรงชีวิต อย่างเป็นสุขและปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง	4.46	เห็นด้วย	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็น ที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.46	เห็นด้วย
5	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.44	เห็นด้วย	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย เช่น ความรู้ทักษะด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง ธรรม ชาติ และ สิ่งแวดล้อม	4.44	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
6	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.43	เห็นด้วย	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการด้านสื่อและเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการช่วยเหลือด้านการเงิน	4.43	เห็นด้วย
7	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญาไทย	4.41	เห็นด้วย	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ เขตพื้นที่การศึกษา หรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.41	เห็นด้วย
8	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.40	เห็นด้วย	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.40	เห็นด้วย
9	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.39	เห็นด้วย	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.39	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
10	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการด้าน สื่อ และ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.38	เห็นด้วย	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่น	4.38	เห็นด้วย
11	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	4.37	เห็นด้วย	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการส่งเสริมและ สนับสนุนการดำเนินงานของ ภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความ ร่วมมือและพัฒนาต่อเนื่อง	4.37	เห็นด้วย
12	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี แสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็น ภายในร้านได้ชัด	4.36	เห็นด้วย	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกจากให้ความบันเทิงแล้ว จะต้องให้สาระและความรู้จาก การเล่นเกมนั้นสำคัญ	4.36	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
13	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่น	4.36	เห็นด้วย	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี แสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็น ภายในร้านได้ชัด	4.36	เห็นด้วย
14	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการส่งเสริมและ สนับสนุนการดำเนินงานของ ภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความ ร่วมมือและการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่อง	4.36	เห็นด้วย	รหัส 321-051 คณะอนุกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.36	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
15	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยคือบรรยากาศภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆเป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.30	เห็นด้วย	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรงตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ในแหล่งชุมชน	4.30	เห็นด้วย
16	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.29	เห็นด้วย	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.29	เห็นด้วย
17	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัยแยกห้องน้ำชายและหญิงให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ	4.29	เห็นด้วย	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญาไทย	4.29	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
18	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจกรรมร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการร่วมมือกับภาคี เครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และ ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตาม ความ	4.28	เห็นด้วย	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัย แยกห้องน้ำชายและหญิง ให้บริการห่างจากสถานที่ ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรือ อยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ ให้บริการ	4.28	เห็นด้วย
19	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อ การให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.27	เห็นด้วย	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อ การให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.27	เห็นด้วย
20	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ เขตพื้นที่การศึกษา หรือ สถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.26	เห็นด้วย	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและ สนับสนุนกิจกรรมร้านเกมการ เล่น ให้ ดำ เนิน การ ให้ ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่น ได้รับความรู้และทักษะพื้นฐาน ในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อ ต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.26	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
21	รหัส 459-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จาก ประสบการณ์จริงหรือ ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.26	เห็นด้วย	รหัส 407-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการหน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการร่วมมือกับภาคี เครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชนและ ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ ตามความเหมาะสม	4.26	เห็นด้วย
22	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกม ไม่เกิน 2 ชั่วโมง ละไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.26	เห็นด้วย	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถ เล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับ อนุญาตตามอายุร้านเกมควรจะ แบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.26	เห็นด้วย
23	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการ ร้านเกมควรจะขอรับการ ส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.26	เห็นด้วย	รหัส 431-082 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ควรมีความรู้พระราชบัญญัติ คุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546	4.26	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
24	รหัส 308-041 ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์ แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างเดิน ได้สะดวกหรือตากบังตาทั้งทุก เครื่อง	4.25	เห็นด้วย	รหัส 316-047 เพื่อประโยชน์แห่งสังคมไทย ให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning society) องค์กร ชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและ ครอบครัวควรมีส่วนร่วมใน การส่งเสริมสนับสนุนกิจการ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทาง วัฒนธรรม	4.25	เห็นด้วย
25	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคม โลกทั้ง ด้วยการดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง	4.24	เห็นด้วย	รหัส 462-112 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใน ร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จัด ร่วมเป็นเครือข่ายแหล่งการ เรียนรู้ขึ้น เช่น พิพิธภัณฑ์ หอ ศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์สันตินาการและอุทยาน การศึกษาอื่นๆอย่างมี ประสิทธิภาพ	4.24	เห็นด้วย
26	รหัส 307-040 มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละ คนอย่างเพียงพอโดยขอบ ด้านซ้ายและขอบของ จอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้อง วางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร	4.23	เห็นด้วย	รหัส 436-087 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการ เล่นเกมติดต่อกหรือนับรวมเกิน 5 ชั่วโมงต่อวัน	4.23	เห็นด้วย

ตาราง 4.7 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในภาคกลางที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
27	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายคือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย นอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกม	4.23	เห็นด้วย	รหัส 431-082 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546	4.23	เห็นด้วย
28	รหัส 232-031 พื้นที่ให้บริการระหว่างอายุอย่าง 14 ปี ถึง 18 ปีบริบูรณ์	4.23	เห็นด้วย	รหัส 446-096 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ไม่น้อยกว่า 1 คน	4.23	เห็นด้วย
29	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.21	เห็นด้วย	รหัส 422-073 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีห้องน้ำที่สะอาดภายในร้านเกม หรือบริเวณใกล้เคียง	4.21	เห็นด้วย
30	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิต	4.20	เห็นด้วย	รหัส 424-075 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีการจัดแบ่งพื้นที่สำหรับผู้มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ กับพื้นที่สำหรับผู้ใหญ่อย่างชัดเจน	4.20	เห็นด้วย

ผลการเปรียบเทียบจากตาราง 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในภาคกลางส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตที่สำคัญ ดังนี้

สภาพปัจจุบัน

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
2. คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
3. ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง ร้านเกมเป็นร้านเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ

เป้าหมายอนาคต

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
2. ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงๆ ละไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง
3. คณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

4. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน)

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.75	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.71	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.69	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.71	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.67	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.69	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายคือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายนอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.68	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
5	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการด้านสื่อและเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการช่วยเหลือด้านการเงิน	4.64	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	4.66	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
6	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.57	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น ให้ ดำ เนิน การ ให้ ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.56	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.55	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น ให้ ดำ เนิน การ ให้ ผู้ใช้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.65	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วยอย่างยิ่ง	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วยอย่างยิ่ง
9	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น	4.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น	4.64	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
10	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญา	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีแสงสว่างที่เหมาะสมมองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.61	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
11	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใสไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วยอย่างยิ่ง	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วยอย่างยิ่ง
12	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึง ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
13	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง ร้านเกมเป็นรวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
14	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิต	4.48	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน	4.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
15	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน	4.48	เห็นด้วย	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้นส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการด้านสื่อและเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการช่วยเหลือด้านการเงิน	4.58	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
16	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือบรรยากาศภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศ ที่มีบรรยากาศสบายๆเป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.48	เห็นด้วย	รหัส 456-106 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอื่นๆ	4.56	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย
17	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง	4.46	เห็นด้วย	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	4.55	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
18	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรจะขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.46	เห็นด้วย	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.54	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
19	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.46	เห็นด้วย	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชนและประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความเหมาะสม	4.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
20	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.45	เห็นด้วย	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ สนุก รวบรวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ให้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ	4.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
21	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.42	เห็นด้วย	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรจะขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.49	เห็นด้วย
22	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.40	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.49	เห็นด้วย
23	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.39	เห็นด้วย	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา บัญญาไทย	4.48	เห็นด้วย

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
24	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะ ร่วมมือกับสถานศึกษาในชุมชน เดียวกันที่จัดการศึกษาเสริม นอกเวลาการศึกษา	4.38	เห็นด้วย	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะ ร่วมมือกับสถานศึกษาใน ชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษา เสริมนอกเวลาการศึกษา	4.47	เห็นด้วย
25	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกม ไม่เกิน 2 ช่วงเวลาๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.35	เห็นด้วย	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับ ตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการ ดำรงชีวิต เศรษฐกิจและ การเมือง	4.47	เห็นด้วย
26	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐและภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการร่วมมือกับภาคี เครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และ ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตาม ความ	4.32	เห็นด้วย	รหัส 322-052 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้การพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความ หลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำ เทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.46	เห็นด้วย

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความเห็นด้วย
27	รหัส 463-115 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย คือ บรรยากาศการจัดกิจกรรมการเล่นเกมที่พัฒนาความรู้ ทักษะคิด อารมณ์ สังคมและร่างกายของผู้ใช้บริการอย่างมีความสุข	4.30	เห็นด้วย	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิต	4.45	เห็นด้วย
28	รหัส 440-090 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบการศึกษาไม่ต่ำกว่าอนุปริญญาหรือเทียบเท่า	4.28	เห็นด้วย	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย คือ บรรยากาศภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายเป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.45	เห็นด้วย
29	รหัส 459-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.28	เห็นด้วย	รหัส 311-043 มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟ้ามืดลงทุกเครื่อง	4.44	เห็นด้วย

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
30	รหัส 201-001 การประกอบกิจการร้านเกมโดย ทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ ตอบแทนต้องได้รับอนุญาตจาก นายทะเบียน	4.27	เห็นด้วย	รหัส 463-115 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิ คือ บรรยายภาพการจัดกิจการ การเล่นเกมเพื่อพัฒนาความรู้ ทัศนคติ อารมณ์ สังคมและ ร่างกายของผู้ใช้บริการอย่างมี ความสุข	4.41	เห็นด้วย

ผลการเปรียบเทียบจากตาราง 4.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสาน) ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตที่สำคัญ ดังนี้

สภาพปัจจุบัน

1. ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
2. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
3. คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน

เป้าหมายอนาคต

1. ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

2. ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้บริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลาๆ ละไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง

3. คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน

5. ภาคใต้

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.64	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.70	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	รหัส 402-055 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	4.61	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.67	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
3	รหัส 447-097 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมี ผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ เขตพื้นที่ การศึกษา หรือ สถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน	4.60	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็น รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.66	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
4	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.51	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมี ส่วนร่วมในการจัดการแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.65	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
5	รหัส 452-102 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย หมายถึง ร้านเกมเป็นที่ รวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์ รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการ สามารถเรียนรู้จากแหล่งการ เรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและ พอใจ	4.51	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่น	4.63	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
6	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ช่วงเวลา ๆ ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.62	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับความสนใจและความจำเป็นในการยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม	4.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความร่วมมือและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	4.60	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	รหัส 454-104 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	4.59	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
9	รหัส 405-058 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติ คุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทาง วัฒนธรรม	4.50	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	รหัส 457-107 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย เช่น ความรู้และทักษะ ในการประกอบอาชีพ การ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุขและ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	4.59	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
10	รหัส 406-059 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่น	4.49	เห็นด้วย	รหัส 321-051 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้ร้านเกมให้เป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.58	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
11	รหัส 408-061 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของ รัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการ ส่งเสริมและ สนับสนุนการดำเนินงานของ ภาคีเครือข่าย เพื่อให้เกิดความ ร่วมมือและการพัฒนาต่อเนื่อง	4.46	เห็นด้วย	รหัส 417-068 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	4.58	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
12	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญญา ไทย	4.46	เห็นด้วย	รหัส 403-056 เป้าหมายการส่งเสริมและ สนับสนุนกิจการร้านเกมการ เล่น ให้ดำเนินการ ให้ ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้ เรียนรู้สาระที่สอดคล้องกับ ความสนใจและความจำเป็นใน การยกระดับคุณภาพชีวิตทั้งใน ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม	4.58	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
13	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมี อากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่มี กลิ่นเหม็นอับ	4.44	เห็นด้วย	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกม เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย นอกจากให้ความบันเทิงแล้ว จะต้องให้สาระและความรู้จาก การเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.56	เห็นด้วย อย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
14	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน	4.42	เห็นด้วย	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.54	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
15	รหัส 419-070 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีแสงสว่างที่เหมาะสม มองเห็นภายในร้านได้ชัด	4.41	เห็นด้วย	รหัส 416-067 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมควรเป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน	4.52	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
16	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.39	เห็นด้วย	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความเหมาะสม	4.51	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
17	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถ เล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับ อนุญาตตามอายุร้านเกมควรจะ แบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.38	เห็นด้วย	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้าน เกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาธิบาย เช่น ความรู้เกี่ยวกับ ตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้งด้วยการ ดำรงชีวิต เศรษฐกิจและ การเมือง	4.49	เห็นด้วย
18	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุน กิจการร้านเกมการเล่นให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม นั้น ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการด้านสื่อและ เทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับ แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและ การช่วยเหลือด้านการเงิน	4.35	เห็นด้วย	รหัส 418-069 อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อม มีอากาศดี หายใจได้สะดวก ไม่ มีกลิ่นเหม็นอับ	4.49	เห็นด้วย
19	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัยแยก ห้องน้ำชายและหญิงให้บริการ ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่ เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคาร เดียวกับสถานที่ให้บริการ	4.33	เห็นด้วย	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและ สนับสนุนให้เข้าถึงแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่ สอดคล้องกับความสนใจและ วิถีชีวิต	4.45	เห็นด้วย

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
20	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย คือ บรรยายกายภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.33	เห็นด้วย	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคล สังคมและโลกแห่งความจริง	4.45	เห็นด้วย
21	รหัส 401-054 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.39	เห็นด้วย	รหัส 311-043 มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟ้าลัดวงจรทุกเครื่อง	4.45	เห็นด้วย
22	รหัส 438-088 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมง ละ ไม่เกิน 3 ชั่วโมง รวมวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง	4.31	เห็นด้วย	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควร จะขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.45	เห็นด้วย
23	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะร่วมมือกับสถานศึกษาในชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษาเสริม นอกเวลาการศึกษา	4.31	เห็นด้วย	รหัส 450-100 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรจะร่วมมือกับสถานศึกษาในชุมชนเดียวกันที่จัดการศึกษาเสริมนอกเวลาการศึกษา	4.44	เห็นด้วย

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
24	รหัส 460-110 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้ต่อการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างทัศนคติที่ดีต่อบุคคลสังคมและโลกแห่งความจริง	4.31	เห็นด้วย	รหัส 455-105 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ปัญหาไทย	4.43	เห็นด้วย
25	รหัส 453-103 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง สังคมที่ตนอาศัยอยู่ และสังคมโลกทั้ง ด้วยการดำรงชีวิต เศรษฐกิจและการเมือง	4.30	เห็นด้วย	รหัส 310-042 มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัย แยกห้องน้ำชายและหญิง ให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ	4.42	เห็นด้วย
26	รหัส 323-053 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับความสนใจและวิถีชีวิต	4.29	เห็นด้วย	รหัส 301-034 เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุร้านเกมควรแบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่	4.41	เห็นด้วย
27	รหัส 442-092 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมควรขอรับการส่งเสริมสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	4.29	เห็นด้วย	รหัส 463-114 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ บรรยายกาภายในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ (Learning Society) ที่มีบรรยากาศสบายๆ เป็นที่พักผ่อนและพัฒนาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการ	4.41	เห็นด้วย

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพ
ปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
28	รหัส 459-109 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Relief) จากเกม	4.26	เห็นด้วย	รหัส 404-057 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการด้านสื่อและเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการช่วยเหลือด้านการเงิน	4.40	เห็นด้วย
29	รหัส 463-113 มาตรฐานสำคัญของร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย คือ เกมที่ใช้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย นอกจากให้ความบันเทิงแล้วจะต้องให้สาระและความรู้จากการเล่นเกมเป็นสำคัญ	4.26	เห็นด้วย	รหัส 322-052 คณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา	4.40	เห็นด้วย

ตาราง 4.9 เปรียบเทียบลำดับความสำคัญความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ที่มีต่อสภาพปัจจุบันและเป้าหมายในอนาคตในอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ (จัดลำดับความสำคัญ 30 ลำดับแรก) (ต่อ)

ลำดับ	ปัจจุบัน			เป้าหมายอนาคต		
	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย	รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
30	รหัส 407-060 ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการร่วมมือกับภาคีเครือข่าย พัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กเยาวชน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตามความ	4.26	เห็นด้วย	รหัส 456-106 เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปศาสตร์ ภาษาไทย และภาษาอื่นๆ	4.38	เห็นด้วย

ผลการเปรียบเทียบจากตาราง 4.9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใน ภาคใต้ ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตที่สำคัญ ดังนี้

สภาพปัจจุบัน

1. เกมและสื่อการเรียนรู้ในร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบาย เช่น ความรู้ทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีรวมถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
3. คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 1 คน

เป้าหมายอนาคต

1. เป้าหมายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้ดำเนินการให้ผู้ให้บริการร้านเกมการเล่นได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่จะเอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ในการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่นให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมนั้น ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการยกย่องประกาศเกียรติคุณสำหรับแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

3. ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย หมายถึง ร้านเกมเป็นรวมเกมที่มีสาระ ความรู้ ศูนย์รวมข้อมูล ข่าวสาร ผู้ใช้บริการสามารถเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ได้ในเวลาที่ต้องการและพอใจ

ตอนที่ 3.4 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่ม

ตาราง 4.10 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (t-test) ของความคิดเห็นสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำแนกตามภูมิภาค

ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง	t-test	p
ภาคเหนือ	2.513	0.013
ภาคกลาง	2.658	0.008
ภาคใต้	2.523	0.012
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1.847	0.066

* $p < .05$ ** $p < .01$

จากตาราง 4.10 พบว่า ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่มของทุกภาค แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4.11 วิเคราะห์ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (One-way ANOVA) ของความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 5 กลุ่ม

ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง	F-test	p
ภาคเหนือ	88.912	.000
ภาคกลาง	95.152	.000
ภาคใต้	89.592	.000
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	89.099	.000

* $p < .05$ ** $p < .01$

จากตาราง 4.11 ความแตกต่างค่าเฉลี่ย (One-way ANOVA) ของความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและเป้าหมายอนาคตร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 สรุปประเด็นจากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

การทำประชาพิจารณ์ในครั้งนี้ ดำเนินการโดยนักศึกษาปริญญาเอก รุ่นที่ 5 บัณฑิตวิทยาลัยสาขาบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 21 คน โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ภาคเหนือ

สถานที่ดำเนินการ โรงเรียนคันโช้งพิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก

กลุ่มที่ 2 ภาคกลาง

สถานที่ดำเนินการ ห้องประชุมโรงเรียนพนัสนิคมวิทยาสยาม ในพระอุปถัมภ์สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาสิริโสภาพัฒนาวดี

กลุ่มที่ 3 ภาคใต้

สถานที่ดำเนินการ โรงเรียนเมืองกลาง อำเภอดงหลวง จังหวัดภูเก็ต

กลุ่มที่ 4 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

สถานที่ดำเนินการ โรงเรียนสว่างแดนดิน อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร

ผู้เข้าร่วมการทำประชาพิจารณ์ทั้งสิ้น 412 คน ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น (ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล

ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านเกม และนักเรียน สามารถสรุปประเด็นสำคัญๆ ที่น่าสนใจได้ 4 ประเด็น ดังนี้

1. กฎหมายเกี่ยวกับการจัดการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้

(1) การประกอบกิจการร้านเกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน

(2) ผู้ประกอบกิจการร้านเช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกมโดยทำเป็นธุรกิจหรือผลประโยชน์ตอบแทนต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

(3) ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมเช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการอนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี

(4) ใบอนุญาตประกอบการจะต้องแสดงไว้ในที่ที่ผู้ใช้บริการทุกคนเห็นชัดเจน

(5) ห้ามสูบบุหรี่และดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านเกม

(6) ห้ามมิให้เด็กอายุต่ำกว่า 8 ปี เข้าไปร้านเกมโดยไม่มีผู้ปกครองตามกฎหมายเป็นผู้พาเข้าไป

(7) ถ้ามีพื้นที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องติดตั้งกล้องวงจรปิดมีบันไดหนีไฟหรืออุปกรณ์ดับเพลิงติดตั้งไว้ไม่น้อยกว่าหนึ่งเครื่องต่อพื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น

2. นโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(1) เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมเฉพาะเกมที่ได้รับอนุญาตตามอายุ

(2) การจัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่
 บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
 บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
 บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี
 บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
 บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปี ขึ้นไป

(3) องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(4) จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และให้มีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไข การกำหนดให้ร้านเกมการเล่นเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(5) สถาบันศึกษาควรมีส่วนร่วม ส่งเสริม และสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(6) ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมการเล่น

(7) ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย เพื่อเสนอแนะนโยบายในการพัฒนาร้านเกมการเล่น ต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

(8) ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมีคณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน

(9) คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรประกอบด้วย มีนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ผู้อำนวยการโรงเรียนหรือคครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ตำรวจ และผู้ปกครอง อย่างน้อยกลุ่มละ 1 คน

3. การจัดอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมกิจการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(1) เป็นอาคารที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน

(2) มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอโดยขอบด้านซ้ายและขอบของจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร

(3) ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างสามารถเดินได้สะดวกหรือฉากบังตากันทุกเครื่อง

(4) มีห้องน้ำที่สะอาด ปลอดภัยแยกห้องน้ำชายและหญิงให้บริการห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ

(5) มีระบบไฟฟ้าสำรองและไฟฟ้าลัดวงจรทุกเครื่อง

(6) สถานที่ที่ให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวนและอากาศถ่ายเทได้สะดวก

(7) จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมากหรือมีกระจกกรองรังสีและมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนผู้ใช้บริการคนอื่น

(8) อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส ไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก

(9) อาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมมีอากาศดี หายใจได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ

4. ผู้ดูแลและ/หรือผู้ประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

- (1) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องจบปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
- (2) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้สามารถให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีค้นหาข้อมูลองค์ความรู้ได้
- (3) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
- (4) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรมีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550
- (5) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันหรือนับรวมกันเกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน
- (6) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ควรผ่านและได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม

ตอนที่ 5 สรุปประเด็นที่สำคัญจากการทำ Focus Group ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย

จากการทำ Focus Group โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย ในวันอาทิตย์ ที่ 17 พฤษภาคม 2522 เวลา 13.30-16.30 น. ณ อาคารเฉลิมพระเกียรติ 19 ชั้น 9 ห้อง 901 มหาวิทยาลัยสยาม มีผู้เข้าร่วมสัมมนาทั้งสิ้น 14 คน ดังนี้

ชื่อ-สกุล		ตำแหน่ง/หน่วยงาน
1. ศ.ดร.นิพนธ์	สุขปรีดี	หัวหน้าโครงการวิจัย/มหาวิทยาลัยสยาม
2. ดร.เจษฎ์	โทณะฉนิค	ที่ปรึกษาคณะนิติศาสตร์/มหาวิทยาลัยสยาม
3. อาจารย์สุจริต	บัวพิมพ์	สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
4. คุณธงชัย	วรไพจิตร	ประธานสภาวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร
5. คุณสุกัญญา	เวชศิลป์	รักษาการผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเด็ก/สำนักงานเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ
6. คุณวิชาญ	เหรียญไธรัตน์	ผู้อำนวยการ/โรงเรียนวัดปรณาวาส
7. คุณมาศวิมล	รักบ้านเกิด	รองผู้อำนวยการ/สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร

ชื่อ-สกุล		ตำแหน่ง/หน่วยงาน
8. ดร.รัฐชูลี	เรืองศิริ	ผู้อำนวยการ/โรงเรียน ไซยนิมพลวิทยาคม
9. พ.ต.ท.ปัญญา	ชะเอมเทศ	สารวัตรกองกำกับการ 1/กองบังคับการ ปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี
10. คุณมารินทร์	จ่าราช	มหาวิทยาลัยสยาม
11. คุณวรางคณา	เพชรยัง	มหาวิทยาลัยสยาม
12. คุณสุภาพร	สมบัติหอม	มหาวิทยาลัยสยาม
13. คุณรัตนภรณ์	บุญขาว	มหาวิทยาลัยสยาม
14. คุณสุพรรณษา	หลังประเสริฐ	มหาวิทยาลัยสยาม

โดยการทำ Focus Group ในครั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความสนใจกับปัญหาร้านเกมทั้งสิ้น 7 ท่าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านได้ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 พ.ต.ท.ปัญญา ชะเอมเทศ สารวัตร กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อ เด็ก เยาวชนและสตรี ได้เสนอแนวคิดดังนี้

(1) เห็นด้วยกับแนวคิดผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทอุทยานบันเทิงศึกษาหรือสวนสนุกทางการศึกษา เนื่องจากปัจจุบันร้านเกมนอกจากให้บริการเกมแล้วยังมีการกระทำความผิดด้านอื่นๆ ซึ่งขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของไทย เช่น เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้ใช้บริการและมีการเสพยาของมึนเมาภายในร้านเกม

(2) ร้านเกมควรมีผู้ดูแลที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสม และเป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดีเนื่องจากการเป็นผู้ดูแลร้านเกมหากขาดความรู้เรื่องเกมอาจจะไม่สามารถคัดเลือกเกมที่เหมาะสมหรือให้ความรู้กับผู้ที่มาใช้บริการร้านเกมได้ และนอกจากนี้ในร้านเกมยังมีเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอ และไม่เข้าใจคอมพิวเตอร์ ซึ่งควรมีการจัดอบรมหรือสร้างนักไซเบอร์ขึ้น

(3) ผู้ดูแลร้านเกมควรเลือกอาสาสมัครที่มีความชอบเล่นเกมมาอบรมให้ความรู้ซึ่งอาสาสมัครอาจจะสามารถคัดกรองเกมที่เหมาะสมกับวัยได้

(4) ปัจจุบันมีโครงการ **90 วัน ลูกหลานไทยพ้นภัยเกม** ซึ่งเป็นโครงการที่ร่วมมือกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งสถานประกอบการร้านเกมในเขตกรุงเทพมหานครและภูมิภาค เจ้าหน้าที่ตำรวจนครบาล เจ้าหน้าที่จากกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชนและสตรี ผู้ผลิตเกม และ ร้านเกม เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาร้านเกม โดย (1) สอดส่องดูแล ลูกหลานไทยให้พ้นภัยจากเกมอันตราย (2) ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนร่วมดูแลลูกหลานไทยให้พ้นภัยจากเกมอันตราย และร้านเกมที่ไม่พึงประสงค์ (3) สนับสนุนการพัฒนาเกม และร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

สำหรับเด็กและเยาวชน (4) ควบคุม ตรวจสอบและร้านเกมอันตราย และ (5) สร้างจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนไทยรู้เท่าทันภัยอันตรายจากเกม

(5) จากการจัดประชุมร้านเกมที่ผ่านมา พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ถูกมองว่าเป็นผู้ร้าย ตลอดจนเจ้าของร้านเกมมีศักยภาพน้อย ถ้ามีการออกพระราชบัญญัติร้านเกมผู้ประกอบการร้านเกมอาจจะมีการปิดกิจการเป็นจำนวนมาก

(6) ร้านเกมในปัจจุบันนอกจากเป็นที่เล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ตและหาข้อมูลแล้ว ยังเป็นที่รับเลี้ยงเด็ก โดยผู้ปกครองจะนำลูกมาฝากไว้ให้ร้านเกมช่วยดูแลโดยไม่รู้ว่าคุณเล่นเกมอะไรระหว่างรอผู้ปกครองมารับกลับ

(7) ผู้ที่จะดูแลร้านเกมได้นั้นต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องเกมต่างๆ เป็นอย่างดี เพราะจะสามารถคัดกรองเกมที่เหมาะสมกับวัยได้

(8) การที่จะจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ได้นั้น รัฐจะต้องมีนโยบายที่จะสนับสนุนร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการให้ดำเนินการประสบความสำเร็จมากกว่าร้านเกมที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ เพราะไม่เช่นนั้นแล้วร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการจะไม่สามารถดำเนินการกิจการให้อยู่รอดได้ ตัวอย่างเช่น สนับสนุนซอฟต์แวร์ เงินทุนสนับสนุน ยกเว้นการจ่ายภาษี เป็นต้น

2. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 ดร.ฉัฐชลี เรืองศิริ ผู้อำนวยการโรงเรียนไชยนิมพลวิทยาคม แขวงบางแกว เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ได้เสนอแนวคิดดังนี้

(1) เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

(2) ปัจจุบันโรงเรียนได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับเกม โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนแรกจะสอบถามนักเรียนใช้ชื่อโครงการว่า “นักเรียนกับเกม” และส่วนที่สองสอบถามผู้ปกครองจะให้ชื่อโครงการว่า “นักเรียนคิดเกม”

(3) รัฐควรมีการจัดประกวดเกมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสังคมไทยโดยตั้งรางวัลไว้ที่สูงพอสมควรเพื่อใช้เป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อเยาวชนไทย

3. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 คุณสุกัญญา เวชศิลป์ รักษาการผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเด็ก สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ เสนอแนวคิดดังนี้

(1) เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

(2) ควรมีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งประกอบด้วย 4 พื้นที่หลัก คือ

- พื้นที่เพื่อการเรียนรู้
- พื้นที่เพื่อความสนุกสนาน

- พื้นที่เพื่อสื่อ
- พื้นที่ทางความคิด

จากประเด็นดังกล่าวทำให้เกิดคำถามว่า “**ทำอย่างไรถึงจะมีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนที่จะเดินเข้าไปได้ภายใน 5 นาที**”

(3) ผู้ดูแลร้านเกมควรมีนักจัดกิจกรรมหรือผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกม สามารถเลือกเกมหรือเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับเด็กได้ นักกิจกรรมอาจเป็นนิสิตนักศึกษาที่เคยทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยต่างๆ หรือในบางมหาวิทยาลัยมีสาขาที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ อาทิ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ และ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อนิสิต นักศึกษา จบออกไปถ้าสามารถรู้พื้นที่ให้แสดงความสามารถหรือทำกิจกรรมน่าจะสามารถทำเป็นอาชีพได้นอกจากการทำค่ายหรือกิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ เพียงอย่างเดียว เพราะนักกิจกรรมในแต่ละสถาบันมีประมาณ 10,000 กลุ่ม ควรชวนเข้าร่วมทำกิจกรรมในร้านเกมหรือเป็นผู้ดูแลร้านเกม โดยมีการจัดอบรมความรู้ให้ก่อนออกไปจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเยาวชนผู้มาใช้บริการร้านเกม นอกจากนี้ควรมีค่าตอบแทนที่เหมาะสมให้แก่ักกิจกรรมเหล่านั้น ซึ่งนักกิจกรรมที่เข้ามาจัดกิจกรรมต่างๆ ถือเป็นประโยชน์ต่อสังคมเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาร้านเกมทั่วไปให้เป็นแหล่งเรียนรู้

(4) ควรกล่าวถึงผลกระทบด้านร่างกายและจิตใจของผู้ที่ติดเกมเพื่อให้สามารถมองเห็นถึงโทษจากการที่เด็กติดเกมได้อย่างชัดเจน

(5) ปัจจุบันในเขตกรุงเทพมหานครมีศูนย์เยาวชนประมาณ 20 ศูนย์ ซึ่งศูนย์ต่างๆ เป็นแหล่งที่สร้างสรรค์ มีการเล่นมากมาย และในแต่ละศูนย์มีนักจัดกิจกรรมคอยจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเยาวชน ศูนย์ต่างๆ ส่วนมากจะตั้งอยู่ในพื้นที่ที่เป็นเขตชุมชน มีเยาวชนอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้ที่ไปใช้บริการส่วนใหญ่จะเป็นคนในพื้นที่หรือพื้นที่ใกล้เคียง โดยเยาวชนที่อยู่นอกพื้นที่หรือพื้นที่ไกลออกไปจะไม่ไปใช้บริการ ดังนั้นจึงควรมีการเพิ่มศูนย์เยาวชนและให้มีนักจัดกิจกรรมนักจิตวิทยาไปช่วยเหลือ

(6) ควรตรวจสอบศูนย์เยาวชนต่างๆ ด้วยว่ามีเกมให้เด็กหรือเยาวชนบริการอยู่แล้วหรือไม่ เพื่อจะได้เข้าไปดำเนินการตรวจสอบ ควบคุม และดูแล

4. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4 คุณวิษณุ เจริญวิไลรัตน์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปทุมवासแขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร เสนอแนวคิดดังนี้

- (1) เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
- (2) ร้านเกมปัจจุบันเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันเพื่อทำกำไรสูง คาดว่าอีกประมาณ 5 ปี ร้านเกมจะลดลงถ้าไม่มีการวางแผนที่ดีเนื่องจากร้านเกมมีการแข่งขันกันสูง จึงต้องคิดรนให้

สามารถดำเนินการอยู่ได้

(3) ร้านเกมในปัจจุบันไม่ได้มีเพียง เครื่องคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เข้าไปเล่นเพียงอย่างเดียว แต่ภายในร้านยังมีห้องนอน ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้าซึ่งจัดไว้ให้ผู้มาใช้บริการอีกด้วย

(4) ถ้าจะทำร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยจะต้องนำเรื่องของวัฒนธรรม จริยธรรม ศิลธรรมแทรกเข้าไปด้วย

(5) ควรมีการสนับสนุนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยมีกลุ่มผู้เข้าไปดูแล เช่น ครู ประธานชุมชน ผู้บริหารส่วนชุมชน อบต. อบจ. ฯลฯ

(6) มีสถานที่จำนวนมากที่เด็กไปเล่นแต่ส่วนใหญ่จะมีอุปกรณ์หรือสิ่งของที่ผิดศีลธรรม เช่น ถูขยง บ้องตูดกัญชา เป็นต้น

(7) กระทรวงวัฒนธรรมควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ โดยมีรางวัลเป็นเครื่องจูงใจ กรณีที่ร้านเกมต้องมีผู้มาดูแล ควรคำนึงถึงเรื่องผลประโยชน์ของผู้ประกอบการหรือเจ้าของร้านด้วย เนื่องจากผู้ดูแลต้องอยู่ภายใต้การกำกับของเจ้าของร้านซึ่งอาจเป็นผู้อิทธิพลในสังคม

5. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5 คุณมาสวิมล รักบ้านเกิด รองผู้อำนวยการสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร ถนนลาดหญ้า เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร เสนอแนวคิดดังนี้

(1) เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

(2) การเล่นเกม กรณีการเล่นเกมที่เป็นการศึกษาควรอยู่ในสถานศึกษา โดยเน้นเกมที่เป็นความรู้ เด็กไม่สามารถรับข้อมูลอื่นๆ หรือสิ่งแปลกปลอมได้

(3) ร้านเกมธรรมดาหรือร้านเกมทั่วไป ถ้าต้องการให้เป็นอุทยานบันเทิงศึกษาควรมีผู้ดูแล

(4) ควรเพิ่มพื้นที่ให้เยาวชน เนื่องจากปัจจุบันมีพื้นที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนน้อย

(5) นักการศึกษา มองว่า ในโรงเรียนควรทำห้องคอมพิวเตอร์ให้เป็นห้องเกมในช่วงหลังเลิกเรียนเพื่อที่เด็กจะได้ไม่ไปเล่นเกมข้างนอก ซึ่งภายในโรงเรียน ครู อาจารย์ สามารถให้การดูแลและให้ความรู้แก่เด็กได้

(6) ปัญหาที่พบในโรงเรียน โดยเฉพาะห้องสมุดโรงเรียนในปัจจุบันไม่ค่อยมีเด็กไปใช้ เนื่องจากในโรงเรียนมีกิจกรรมมากมาย ทำให้การอ่านหนังสือของเด็กลดน้อยลง เด็กที่จะทำรายงานส่วนใหญ่ไปค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นเพียงข้อมูลบางส่วนเท่านั้น ดังนั้น

โรงเรียนควรมีการสนับสนุนให้มีอุทยานบันเทิงศึกษาในโรงเรียนหรือจัดกิจกรรมในห้องสมุดให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตเพื่อให้เด็กสามารถไปทำกิจกรรมอันเป็นแหล่งเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

(7) รัฐควรส่งเสริมให้มีอุทยานการศึกษานำร่อง จังหวัดละ 1 แห่ง

6. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 6 ดร.เจษฎ์ โทณะวณิก อาจารย์มหาวิทยาลัยสยาม เสนอแนวคิด ดังนี้

(1) เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

(2) ควรมีการร่วมมือกันระหว่างชุมชนและหน่วยงานราชการ เพื่อจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กในชุมชน ซึ่งจะสามารถดึงเด็กเข้ามาอยู่ในชุมชนได้ นอกจากนี้ยังสามารถดูแลเด็กได้ดีกว่าให้เด็กไปอยู่ในพื้นที่อื่นๆ ที่ไกลจากชุมชนซึ่งไม่มีผู้ดูแลและควบคุมพฤติกรรมเด็กที่อาจจะมี การกระทำความผิดเกิดขึ้น

(3) ควรให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนในการนำเสนอความคิดเห็นต่าง ๆ

(4) ในร้านเกมมีทั้งผู้ที่เป็นผู้ใช้บริการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ต่างๆ และไปเล่นเกมซึ่ง นอกจากกลุ่มนี้ยังมีเด็กที่ไปนั่งเล่นและมีการกระทำความผิดรวมอยู่ด้วย

(5) การส่งเสริมให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ได้นั้นจะต้องเข้าใจแนวคิดและพฤติกรรม ของเด็กและเยาวชน โดยจัดเวทีเสวนาในหัวข้อ “ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ได้อย่างไร” โดยจัดให้มี สภาเยาวชนซึ่งมีการดำเนินการคล้ายการเมือง เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการจัดการหรือพัฒนาร้านเกม

7. ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 7 คุณธงชัย วรไพจิตร ประธานกลุ่มในการประชุมผู้เชี่ยวชาญได้ เสนอแนวคิดว่า สื่อมวลชนมีความคิดเห็นเช่นเกี่ยวกับการวิจัยในครั้งนี้ คือ เกมคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบต่อสังคมไทย ดังที่สื่อมวลชนลงพาดหัวข่าวว่า “น้อยใจพ่อห้ามเล่นเกม ป.6 คิดสั้นโดดตึกเรียนดับสยอง!”

ตอนที่ 6 เสนอมาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การทำ Focus Group ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ การทำ ประชาพิจารณ์ 4 ภาค และการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) ผู้ประกอบการร้านเกม (2) ผู้เล่นเกม (3) เจ้าหน้าที่ปกครอง (4) ครูและผู้บริหารการศึกษา และ (5) ประชาชนทั่วไป ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย ประกอบด้วย 7 ปัจจัย ดังต่อไปนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านอาคาร สถานที่

- (1) อาคารต้องมีความมั่นคงแข็งแรง
- (2) ห้องน้ำที่ให้บริการต้องสะอาด ปลอดภัย แยกระหว่างห้องน้ำชายและห้องน้ำหญิง
- (3) ห้องน้ำอยู่ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ
- (4) มีป้ายแสดงบอกพื้นที่บริการอย่างชัดเจน เข้าออกปลอดภัย และมีบันไดหนีไฟ
- (5) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นควรมีบันไดหนีไฟ
- (6) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องมีอุปกรณ์ดับเพลิงติดตั้งไว้ไม่น้อยกว่าหนึ่งเครื่องต่อพื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น

ปัจจัยที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม

- (1) ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน
- (2) ร้านเกมที่เปิดให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุลักษณะ
- (3) มีแสงสว่างเพียงพอตามสุขบัญญัติ ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน
- (4) อากาศถ่ายเทได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ
- (5) ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส
- (6) ด้านหน้าร้านเกมต้องไม่มีสิ่งกีดขวางสายตาสามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก
- (7) ห้ามสูบบุหรี่ในร้านเกม
- (8) ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านเกม
- (9) ห้ามรับประทานอาหารในร้านเกม

ปัจจัยที่ 3 ด้านพื้นที่

- (1) มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ
- (2) จัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่
 - บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปีขึ้นไป

(3) ถ้ามีพื้นที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องติดตั้งกล้องวงจรปิดมองเห็นได้ชัดเจนทุกมุม

ปัจจัยที่ 4 ด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไฟฟ้า

(1) ขอบด้านซ้ายและขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร

(2) ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างสามารถเดินได้สะดวกและควรมีฉากบังตาทั้งทุกเครื่อง

(3) จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมากหรือมีกระจกกรองรังสี

(4) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนคนอื่น

(5) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีระบบไฟฟ้าสำรองเพื่อป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร

ปัจจัยที่ 5 ด้านผู้ประกอบการร้านเกมและ/หรือผู้ดูแลร้านเกม

(1) ผู้ประกอบการร้านเกม กรณีให้บริการเล่นเกมอย่างเดียว หรือทำเป็นธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม ต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

(2) ใบอนุญาตประกอบการร้านเกม เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการอนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี

(3) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมและเป็นผู้มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุที่มารับบริการ

(4) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(5) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

(6) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน

(7) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องผ่านและได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม โดยติดประกาศไว้อย่างเปิดเผย

ปัจจัยที่ 6 ด้านการให้บริการร้านเกม

(1) ร้านเกมควรประกอบการกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 20:00 น.

(2) ให้บริการเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุของผู้มารับบริการ

(3) องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(4) ควรดูแลมิให้มีการให้บริการที่ขัดต่อกฎหมายอันเกี่ยวกับความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของไทย เช่น ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้มารับบริการและมีการเสพยาของมึนเมาภายในร้านเกม

ปัจจัยที่ 7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกม

(1) จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และให้มีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(2) ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษาวิเคราะห์และวิจัย เพื่อเสนอนโยบายในการพัฒนาร้านเกมต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

(3) สถาบันการศึกษาควรมีส่วนร่วม ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(4) ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกม

(5) ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมีคณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน

(6) คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรประกอบด้วย นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ตำรวจ และผู้ประกอบการ อย่างน้อยกลุ่มละ 1 คน

(7) หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยตั้งรางวัลระดับที่สูงๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อวัฒนธรรมไทย

จากเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทยดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 คน ช่วยตรวจสอบความสอดคล้องอีกครั้ง แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.33 ถึง 1.00 หมายความว่า เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายสามารถนำไปใช้ได้บางข้อ โดยข้อที่ให้ตัดออกคือ ปัจจัยที่ 3 ด้านพื้นที่ ในเรื่องการจัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่

- บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี
บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปีขึ้นไป

รายละเอียดดังตาราง 4.12

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
ปัจจัยที่ 1 ด้านอาคาร สถานที่								
1 อาคารต้องมีความมั่นคงแข็งแรง	1	1	1	1	1	1	1.00	
2 ห้องน้ำที่ให้บริการต้องสะอาด ปลอดภัยและ แยกระหว่างห้องน้ำชายกับหญิง	1	1	1	1	1	1	1.00	
3 ห้องน้ำอยู่ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ ให้บริการ	1	1	1	1	1	1	1.00	
4 มีป้ายแสดงบอกพื้นที่บริการอย่างชัดเจน เข้า ออกปลอดภัย และมีบันไดหนีไฟ	1	1	1	1	1	1	1.00	
5 อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นควร มีบันไดหนีไฟ	-1	1	1	1	1	1	0.67	
6 อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้น จะต้องมีอุปกรณ์ดับเพลิงติดตั้งไว้ไม่น้อยกว่า หนึ่งเครื่องต่อพื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น	1	1	1	1	1	1	1.00	

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
ปัจจัยที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม								
1 ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ ภายในแหล่งชุมชน	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 ให้ปรับเป็น ร้านเกม ต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวก ไม่ต้องระบุว่าต้องอยู่ในแหล่ง ชุมชน
2 ร้านเกมที่เปิดให้บริการต้องสะอาดถูกสุข บัญญัติและสุขลักษณะ	1	1	1	1	1	1	1.00	
3 มีแสงสว่างเพียงพอตามสุขบัญญัติ ไม่มีเสียง และกลิ่นรบกวน	1	1	1	1	1	1	1.00	
4 อากาศถ่ายเทได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	1	1	1	1	1	1	1.00	
5 ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส	1	-1	1	1	1	1	0.67	
6 ด้านหน้าร้านเกมต้องไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก	1	1	1	1	1	1	1.00	
7 ห้ามสูบบุหรี่ในร้านเกม	1	1	1	1	1	1	1.00	

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
8 ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านเกม	1	1	1	1	1	1	1.00	
9 ห้ามรับประทานอาหารในร้านเกม	-1	1	1	1	1	1	0.67	
ปัจจัยที่ 3 ด้านพื้นที่								
1 มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 ไม่ควรระบุว่าพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ
2 จัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่	0	0	1	0	1	0	0.33	คนที่ 1 เห็นสมควรให้แบ่งเป็น 3 พื้นที่ คือ อายุ 13-15 ปี อายุ 16-19 ปี อายุ 20 ปีขึ้นไป คนที่ 2 และคนที่ 4 เห็นสมควรให้แบ่งเป็น 4 พื้นที่ คือ
บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี								
บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี								
บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี								

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี								อายุ 13 ปี แต่ไม่เกิน 15 ปี อายุ 15 ปี แต่ไม่เกิน 17 ปี อายุ 17 ปี แต่ไม่เกิน 20 ปี อายุ 20 ปีขึ้นไป คนที่ 6 เห็นสมควรให้ แบ่งเป็น 4 พื้นที่ คือ อายุ 13 ปี แต่ไม่เกิน 15 ปี อายุ 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี อายุ 18 ปี แต่ไม่เกิน 20 ปี อายุ 20 ปีขึ้นไป
บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปี ขึ้นไป								
3 ถ้ามีพื้นที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้อง ติดตั้งกล้องวงจรปิด มองเห็นได้ชัดเจนทุกมุม	1	1	1	1	1	0	0.83	คนที่ 6 เห็นควรให้มีการติด กล้องวงจรที่เห็นในมุมกว้าง นั่งร้าน หรือจุดสำคัญ

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
ปัจจัยที่ 4 ด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไฟฟ้า								
1 ขอบด้านซ้ายและขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร	-1	1	1	1	1	1	0.67	
2 ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างสามารถเดินได้สะดวกและควรมีฉากบังตากันทุกเครื่อง	1	1	1	1	1	1	1.00	
3 จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมากหรือมีกระจกกรองรังสี	1	1	1	1	1	1	1.00	
4 เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนผู้ใช้บริการคนอื่น	1	1	1	1	1	1	1.00	
5 เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีระบบไฟฟ้าสำรองเพื่อป้องกันไฟฟาลัดวงจร	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 ควรปรับเป็น “เครื่องป้องกันไฟฟาลัดวงจร”

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
ปัจจัยที่ 5 ด้านผู้ประกอบการร้านเกมและ/หรือ ผู้ดูแลร้านเกม								
1 ผู้ประกอบการร้านเกม กรณีให้บริการเล่นเกมอย่างเดียว หรือทำเป็นธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม ต้องได้รับ ใบอนุญาตจากนายทะเบียน	1	1	1	1	1	1	1.00	
2 ใบอนุญาตประกอบการร้านเกม เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการ อนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี	1	1	1	0	1	1	0.83	คนที่ 4 เห็นควรให้ต่ออายุทุก 3 ปี
3 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติ ที่เหมาะสมและเป็นผู้มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุที่มารับ บริการ	1	1	1	1	1	0	0.83	คนที่ 6 ผู้ดูแลร้านเกมควรมี ความรู้เรื่องเกมเพียงพอที่จะ คัดเลือกเกมให้เหมาะสม

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
4 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความ ประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษา ถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ	1	1	1	1	1	0	0.83	คนที่ 6 ผู้ดูแลร้านเกมหากเคย ได้รับโทษต้องพ้นโทษมาแล้ว ไม่ต่ำกว่า 5 ปี
5 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความรู้ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	0	1	1	1	1	1	0.83	คนที่ 1 ควรศึกษา พระราชบัญญัติอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น พ.ร.บ.คุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 เป็นต้น
6 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแล ไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน	1	1	1	1	1	0	0.83	คนที่ 6 ผู้ดูแลร้านเกมจะต้อง ดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกม ติดต่อกันได้ไม่เกิน 3-5 ชั่วโมง
7 ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องผ่านและ ได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวง วัฒนธรรม โดยติดประกาศไว้อย่างเปิดเผย	1	1	1	1	1	1	1.00	

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
ปัจจัยที่ 6 ด้านการให้บริการร้านเกม 1 ร้านเกมควรประกอบกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 20:00 น.	1	0	1	0	1	0	0.50	คนที่ 2 ควรปรับเป็น ร้านเกม ควรประกอบกิจการทุกวัน ตั้งแต่เวลา 8:30 น. ถึง 20:00 น. คนที่ 4 ควรปรับเป็น ร้านเกม ควรประกอบกิจการทุกวัน ตั้งแต่เวลา 9:00 น. ถึง 21:00 น. คนที่ 6 ร้านเกมอาจเปิดได้ถึง 22:00 น. ถึง 24:00 น. สำหรับ อายุ 18-20 ปี หรือ 20 ปีขึ้นไป และมีวันหยุดได้
2 ให้บริการเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุของผู้มาใช้บริการ	1	1	1	0	1	1	0.83	คนที่ 4 ให้ยกประเด็นทั้งหมด ไปไว้ที่ปัจจัยที่ 7 เนื่องจากมีความคล้ายคลึงกัน

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
3 องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	1	1	1	1	1	1	1.00	
4 ควรดูแลมิให้มีการให้บริการที่ขัดต่อกฎหมาย อันเกี่ยวกับความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของไทย เช่น ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้มารับบริการและมีการเสพยาของมีนเมาภายในร้านเกม	1	1	1	1	1	1	1.00	
ปัจจัยที่ 7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกม								
1 จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และให้มีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 เห็นควรให้รวมข้อ 1 และข้อ 2 เข้าด้วยกัน

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
2 ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษา วิเคราะห์และวิจัย เพื่อเสนอโยบายในการ พัฒนาร้านเกมต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และ วีดิทัศน์แห่งชาติ	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 เห็นควรให้รวมข้อ 1 และข้อ 2 เข้าด้วยกัน
3 สถาบันการศึกษาควรมีส่วนร่วม ส่งเสริมและ สนับสนุนสถานประกอบการร้านเกมเป็นแหล่ง เรียนรู้ทางวัฒนธรรม	1	1	1	1	1	1	1.00	
4 ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคี เครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและ สนับสนุนสถานประกอบการร้านเกม	1	0	1	1	1	1	0.83	คนที่ 2 ส่วนราชการ หน่วยงาน ของรัฐ และภาคีเครือข่ายควร ดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิ ประโยชน์ตามความเหมาะสม ให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุน สถานประกอบการร้านเกม ที่เป็น แหล่งเรียนรู้ตัวอย่าง

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
5 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมี คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน	1	0	1	0	1	1	0.67	คนที่ 2 ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ทางวัฒนธรรมควรมี คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน คนที่ 4 จำนวนกรรมการที่ ปรึกษา ควรมี 3 – 5 คน (เพราะ ถึง 9 คน จะมากเกินไป)
6 คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็น แหล่งเรียนรู้ควรประกอบด้วยนายกองค์การ บริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การ บริหารส่วนตำบล (อบต.) ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ตำรวจ และผู้ปกครอง อย่างน้อยกลุ่มละ 1 คน	1	0	1	0	1	1	0.67	คนที่ 2 เสนอให้มีผู้แทนสภา เด็กและเยาวชนระดับ อำเภอ เพิ่มอีก 1 คน คนที่ 4 เสนอว่า เจ้าหน้าที่ สาธารณสุข และตำรวจ มี หน้าที่ตรวจตรา จึงไม่ควรระบุ ให้เป็นกรรมการที่ปรึกษา

ตาราง 4.12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอัยยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
7 หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย โดยตั้งรางวัลระดับที่สูงๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อวัฒนธรรมไทย	1	1	1	1	1	0	0.83	คนที่ 6 ทางรัฐบาลอาจจะไม่ต้องตั้งรางวัลสูงๆ แต่สามารถจูงใจให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา 4 ข้อ คือ (1) เพื่อศึกษาสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรม อันดงาม (2) เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ (3) นำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทยโดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ และ (4) สร้างมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม คณะผู้วิจัยเสนอข้อสรุปตามลำดับดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการศึกษาสถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม

จากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักจิตวิทยา ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ของรัฐ ผู้ประกอบกิจการร้านเกม ผู้ใช้บริการร้านเกม และจากการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมผู้ให้บริการร้านเกมในเขตชุมชนรอบมหาวิทยาลัยสยาม สรุปได้ว่า ร้านเกมคือแหล่งมั่วสุม และเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรง ความก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่เช่น เทคนิค

การเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุมรอบคอบ ซึ่งผลกระทบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ จากการเล่นเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับ และอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน สาเหตุที่เด็กติดเกมได้ง่าย เพราะยังไม่มี การควบคุมอย่างจริงจัง เครื่องเล่นเกมออกใหม่เรื่อยๆ เป็นโลกที่เด็กมองว่าเป็นโลกแห่งจินตนาการ ไม่มีเกิด ตาย น่าอยู่ มีความท้าทาย อยากเอาชนะ เล่นง่าย เรียนรู้ได้เอง ซึ่งทำให้เด็กไม่คิดถึงโลกแห่งความเป็นจริง ซึมซับความรุนแรงมากขึ้น และนอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมง ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มาใช้บริการร้านเกมในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์มากที่สุด และมักจะมาพร้อมกับเพื่อนโดยมีระยะเวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งประมาณ 16-30 นาที เสียค่าใช้จ่ายแต่ละครั้งน้อยกว่า 50 บาท เหตุผลในการใช้บริการร้านเกมมากที่สุด คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความพึงพอใจมากต่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในเกม เหตุผลรองลงมาคือได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ฝึกทักษะทางด้านมือและสายตา ระยะทางระหว่างบ้านไปยังสถานที่เล่นเกมประมาณ 500-1,000 เมตร มูลเหตุจูงใจที่ทำให้เยาวชนติดเกมในร้าน เรียงจากอันดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ (1) ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (2) คลายเครียด (3) เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจชนิดหนึ่ง (4) เพิ่มความตื่นเต้นให้กับชีวิต (5) ดีกว่าอยู่เฉยๆ (6) เป็นการฝึกการคิดหรือลับสมองประเภทหนึ่ง (7) เป็นกิจกรรมท้าทายความสามารถของเยาวชน (8) เล่นง่าย (9) ต้องการเป็นผู้ชนะในการเล่น (10) เหมือนอยู่ในโลกแห่งความฝันหรือจินตนาการ จากการเล่นเกมของเยาวชนเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ปวดตา แสบตา ปวดคอ ปวดแขน ปวดหลัง ปวดไหล่ เวียนศีรษะ ปวดขา รู้สึกเกียจคร้าน หงุดหงิด และโกรธง่าย และจากการวิเคราะห์ถึงสภาพและปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมของเยาวชนพบว่าเกมมีทั้งประโยชน์และโทษขึ้นอยู่กับผู้เล่นว่าจะสามารถแยกแยะเนื้อหาของเกมได้หรือไม่ ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอักษาศัพท์ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงามนั้น ภาครัฐจะต้องออกกฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ กำหนดนโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับอาคารสถานที่ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแล และผู้ประกอบการ ดำเนินกิจการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมโดยให้ร้านเกมยังคงเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเช่นเดิม แต่ให้สอดแทรกความรู้ จริยธรรมและคุณธรรมที่สามารถพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

5.1.2 ผลการศึกษารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ

การที่จะพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติได้นั้น จะต้องดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง 7 ปัจจัยหลักๆ 41 เกณฑ์ ดังนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านอาคาร สถานที่

- (1) อาคารต้องมีความมั่นคงแข็งแรง
- (2) ห้องน้ำที่ให้บริการต้องสะอาดปลอดภัยแยกระหว่างห้องน้ำชายและห้องน้ำหญิง
- (3) ห้องน้ำอยู่ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน 10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ
- (4) มีป้ายแสดงบอกพื้นที่บริการอย่างชัดเจน เข้าออกปลอดภัย และมีบันไดหนีไฟ
- (5) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นควรมีบันไดหนีไฟ
- (6) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องมีอุปกรณ์ดับเพลิงติดตั้งไว้ไม่น้อยกว่าหนึ่งเครื่องต่อพื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น

ปัจจัยที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม

- (1) ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน
- (2) ร้านเปิดที่เปิดให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุขลักษณะ
- (3) มีแสงสว่างเพียงพอตามสุขบัญญัติ ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน
- (4) อากาศถ่ายเทได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ
- (5) ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส
- (6) ด้านหน้าร้านเกมต้องไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก
- (7) ห้ามสูบบุหรี่ในร้านเกม
- (8) ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านเกม
- (9) ห้ามรับประทานอาหารในร้านเกม

ปัจจัยที่ 3 ด้านพื้นที่

- (1) มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ
- (2) จัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่
 - บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี

- บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
 - บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปีขึ้นไป
- (3) ถ้ามีพื้นที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องติดตั้งกล้องวงจรปิดมองเห็นได้

ชัดเจนทุกมุม

ปัจจัยที่ 4 ด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไฟฟ้า

- (1) ขอบด้านซ้ายและขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร
- (2) ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่องว่างสามารถเดินได้สะดวกและควรมีฉากบังตาทั้งทุกเครื่อง
- (3) จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมากหรือมีกระจกกรองรังสี
- (4) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนผู้ใช้บริการคนอื่น
- (5) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีระบบไฟฟ้าสำรองเพื่อป้องกันไฟฟ้า

ลัดวงจร

ปัจจัยที่ 5 ด้านผู้ประกอบการร้านเกมและ/หรือผู้ดูแลร้านเกม

- (1) ผู้ประกอบการร้านเกม กรณีให้บริการเล่นเกมอย่างเดียว หรือทำเป็นธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม ต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน
- (2) ใบอนุญาตประกอบการร้านเกม เข้า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการอนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี
- (3) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมและเป็นผู้มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุที่มารับบริการ
- (4) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
- (5) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550
- (6) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน
- (7) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องผ่านและได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม โดยคิดประกาศไว้อย่างเปิดเผย

ปัจจัยที่ 6 ด้านการให้บริการร้านเกม

- (1) ร้านเกมควรประกอบการกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07:00 น. ถึง 20:00 น.

- (2) ให้บริการเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุของผู้มารับบริการ
- (3) องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
- (4) ควรดูแลมิให้มีการให้บริการที่ขัดต่อกฎหมายอันเกี่ยวกับความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของไทย เช่น ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้มารับบริการและมีการเสพยาของมึนเมาภายในร้านเกม

ปัจจัยที่ 7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกม

- (1) จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และให้มีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
- (2) ควรให้คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษาวิเคราะห์และวิจัย เพื่อเสนอนโยบายในการพัฒนาร้านเกมต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ
- (3) สถาบันการศึกษาควรมีส่วนร่วม ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม
- (4) ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ และภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกม
- (5) ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมีคณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน
- (6) คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรประกอบด้วยนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ตำรวจ และผู้ปกครอง อย่างน้อยกลุ่มละ 1 คน
- (7) หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยตั้งรางวัลระดับที่สูงๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อวัฒนธรรมไทย

5.1.3 ร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้

คณะผู้วิจัยได้นำเสนอกฎกระทรวง เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยยึดพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และพระราชบัญญัติโรงเรียนเอกชน ประกอบการร่างกฎ ระเบียบในครั้งนี้ซึ่งได้พิจารณาเปรียบเทียบในด้านต่างๆ ดังนี้

(1) ด้านการประกอบการ (2) ด้านอาคารสถานที่ (3) ด้านอายุใบอนุญาตประกอบกิจการ (4) ด้าน

วัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการอนุญาต (5) ด้านความปลอดภัยของข้อมูลและการ
 ปลอมแปลงข้อมูล (6) ด้านกองทุนอุดหนุน (7) ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตาม
 อัยยาศัย (8) ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (9)
 ด้านการแบ่งพื้นที่ให้บริการผู้เล่นเกมในแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (10) ด้านผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่ง
 เรียนรู้ตามอัยยาศัย และ (11) ด้านผู้รับใบอนุญาต คณะผู้วิจัยจึงนำเสนอร่างกฎ ระเบียบ ส่งเสริม
 และสนับสนุนให้ทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยกำหนดเป็น 5
 หมวด คือ

หมวดทั่วไป

หมวด 1 คณะกรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้าน
 วัฒนธรรม

หมวด 2 คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้าน
 วัฒนธรรม

หมวด 3 การส่งเสริมและสนับสนุนการประกอบกิจการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการ
 เผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

หมวด 4 นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

ซึ่งร่างกฎกระทรวงดังกล่าว เป็นกฎ ระเบียบ ที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนให้ทุก
 ฝ่ายได้ร่วมมือกันบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ซึ่งเกิดประโยชน์สูงสุดกับประเทศไทย
 โดยผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติได้ (รายละเอียดตามภาคผนวก ข)

5.1.4 มาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

การส่งเสริมร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องกำหนดมาตรฐานวิชาชีพของ
 ผู้ประกอบการร้านเกม ดังนี้

(1) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมและเป็น
 ผู้มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุที่มารับบริการ

(2) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษ
 จำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท
 หรือความผิดลหุโทษ

(3) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วย
 การกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

(4) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกม
 ติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน

(5) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องผ่านและได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 การค้นพบจากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้พบว่า ร้านเกมในปัจจุบันสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นสูง เนื่องจากในร้านมีเกมจำนวนมากให้เลือกเล่นไม่ว่าจะเป็นเกมการต่อสู้ แอ็คชั่น การจำลองสถานการณ์เกมการทำลายล้าง ซึ่งเกมเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกว่าได้เป็นผู้นำหรือผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดในสถานการณ์นั้น หากผู้เล่นเกมไม่ใช้วิจารณญาณและวุฒิภาวะของตนคัดกรองเกมที่将会เล่น อาจจะส่งผลเสียและทำลายวัฒนธรรมที่ดีงามของสังคมไทยได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ แร็กนาร์็อกที่มีต่อวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่นๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ (1) วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์แร็กนาร์็อกในมิติด้านความบันเทิง เช่น การเล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจ ไม่ใช่ AI (Artificial Intelligence) ได้พร้อมกันนับหมื่นคน ซึ่งกำลังออนไลน์เข้ามาในโลกเสมือนจริงของเกม การสนทนาออนไลน์(chat) พร้อมการแสดงอารมณ์ความรู้สึก Emotion Icon ที่สนุกเร้าใจกว่าการสนทนาออนไลน์(chat) ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่นๆ (2) วัยรุ่นเสพติดเกมแร็กนาร์็อกจนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่นๆ เนื่องจากการมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริงสนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการ การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมนี้ จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลายผลกระทบของเกมออนไลน์แร็กนาร์็อกจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบแตกต่างจากเกมอื่นๆ ซึ่ง วัยรุ่นเสียเงินเพื่อซื้อของมีค่าในเกม การถูกหลอกลวงจากการสนทนาออนไลน์(chat) วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถมีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนได้ดังต้องการ มีอิสระ ดังนั้นการปรับเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องเน้นให้ผู้เล่นได้ใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถ และทักษะในด้านต่างๆ อาทิ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยร้านเกมจะต้องเป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทอุทยานบันเทิงศึกษา หรือสวนสนุกทางการศึกษา (Edutainment Park) ที่

สามารถจัดทุกอย่างเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่ให้ความบันเทิงและการศึกษาไปพร้อมๆ กัน

ข้อดีของแหล่งเรียนรู้ ประเภทบันเทิงศึกษา หรือผู้วิจัยขอเรียกว่าแหล่งบันเทิงศึกษา เทียบเท่าร้านเกมคือ (1) ยังคงความสนุกสนานเหมือนร้านเกม (2) แหล่งบันเทิงศึกษานี้เน้นการพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคมสติปัญญา และร่างกาย (3) เกมบางประเภทไม่เพียงแต่นั่งเล่นคนเดียวอาจจะเล่นเป็นทีม เช่น เกมแข่งขันบาสเกตบอล ซึ่งประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 5 คน จำลองสถานการณ์เหมือนกับการเล่นบาสเกตบอลจริงๆ (4) เกมบางเกมอาจจะมีสื่อและอุปกรณ์การเล่นใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากกว่าคอมพิวเตอร์ เช่น เกมการหัดเดินม้า การเตะฟุตบอลเข้าเป้า จนถึงเกมที่มีการจำลองสถานการณ์การเล่นกับนักฟุตบอลต่างๆ ของโลกเหมือนสถานการณ์จริง นอกจากนี้ยังมีเกมการจำหน่ายสินค้าด้วยกลยุทธ์ของผู้เล่นเกมเอง ดังนั้นผู้วิจัยพบว่าในด้านวัฒนธรรมไทยแล้ว แหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยคงไม่สามารถให้คนต่างชาติหรือนักคอมพิวเตอร์ต่างชาติคนใดหรือกลุ่มใดทำเกมวัฒนธรรมไทยได้ดีเท่าคนไทย ดังนั้นในด้านการพัฒนาเกมจะต้องเป็นวาระแห่งชาติของทุกฝ่ายที่คนไทยจะต้องรับผิดชอบร่วมกันและอุปสรรคสำคัญคือเกมนำเข้าจากต่างประเทศที่มีศิลปวัฒนธรรมแตกต่างกับศิลปวัฒนธรรมประเทศไทย (5) เกมที่ผลิตทั้งในประเทศและต่างประเทศก่อนจะเผยแพร่ในราชอาณาจักรไทยจะต้องผ่านการตรวจสอบ (Censor) และอนุญาตให้เผยแพร่ได้จากคณะกรรมการตรวจสอบเกม มิฉะนั้นจะถูกลงโทษตามกฎหมาย

5.2.2 การบริหารแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

จากความน่าเบื่อของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในห้องเรียน ในตำราเรียน ทำให้ผู้เรียนพยายามที่จะแสวงหาความรู้จากความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งผสมผสานกันระหว่างความรู้และความบันเทิง ส่งเสริมให้เยาวชนไทยได้พัฒนาขีดความสามารถตามศักยภาพในการบริหารแหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทย ภาครัฐจึงควรที่จะดำเนินการหรือบริหารแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย ดังต่อไปนี้ (1) การก่อตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยใหม่ เพื่อการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดความรู้ในเรื่อง ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอารยธรรมไทย (2) การพัฒนาหรือปรับปรุงร้านเกมให้เป็นแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย โดยจัดทำแนวทางที่เป็นมาตรฐานกลางสำหรับแหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทย เพื่อให้ร้านเกมสามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมได้ (3) จัดตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยโดยความร่วมมือขององค์กรหรือสถานศึกษา (4) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน ให้เป็นแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยซึ่งสอดคล้องกับชัยอนันต์ สมุทวณิช (2542 : 12) ที่ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีความสุข โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นทำให้เด็กๆ เห็นว่าคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นอย่างหนึ่ง และเล่นอย่างสนุกสนานโดยที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาซึ่งเป็นไปได้

กับเด็กๆ ทุกวัยทุกชั้นเช่นกัน โดยที่เด็กๆ จะเลือกใช้เวลาและตัดสินใจที่จะหยุดเล่นด้วยตนเอง กระบวนการนี้ คือ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เราสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้กับเนื้อหาสาระของวิชาต่างๆ ที่ทำการสอบตามระบบเดิมได้ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ อย่างเป็นกระบวนการ การเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ (Process Learning) หรือการเล่นเรียนรู้ โดยอาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างคอมพิวเตอร์นั้น ทำให้เด็กมีทางเลือกเพิ่มขึ้น เป็นการปลดปล่อยให้เด็กและครูมีอิสระเสรีมากขึ้น ไม่ถูกจำกัดขอบเขตของความรู้และสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ โดยปกติเด็กๆ มักชอบเล่นมากกว่าเรียน การที่เด็กมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจนลืมเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์นั้น จะช่วยให้เด็กเกิดความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยี (Technological Fluency) ซึ่งมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคน เพราะทักษะการเรียนรู้ต้องอาศัยความคล่องแคล่วทางเทคโนโลยี และความคล่องแคล่วจะเกิดขึ้นได้นั้นก็ต่อเมื่อมีการปฏิบัติด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ

5.2.3 องค์ประกอบที่เป็นมาตรฐานขั้นต่ำของแหล่งบันทึกศึกษาวัฒนธรรมไทย

(1) จะต้องเป็นผู้ดูแลแหล่งบันทึกศึกษาวัฒนธรรมไทยที่มีใบอนุญาตตามกฎหมายตามจำนวนที่กฎหมายกำหนดหรือมากกว่า (2) จะต้องมีความรู้การบริหารแหล่งบันทึกศึกษาวัฒนธรรมไทยตามจำนวนและคุณสมบัติเฉพาะบุคคลตามที่กฎหมายกำหนด (3) เกมทุกเกมที่มีให้บริการทั้งหมดจะต้องเป็นเกมที่ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการตรวจสอบเกมตามกฎหมายอนุญาตให้เผยแพร่ในราชอาณาจักรไทยได้เท่านั้น (4) อาคารหรือสถานที่ให้บริการในแหล่งบันทึกศึกษาวัฒนธรรมไทยจะต้องแบ่งพื้นที่และแบ่งตามอายุผู้รับบริการอย่างชัดเจนและถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อาชญญา รัตนอุบล และคณะ(2548) ที่ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต : สวนสาธารณะ ผลการวิจัย พบว่า นโยบายหลักในการจัดสวนสาธารณะส่วนใหญ่ คือ เพื่อให้เป็นแหล่งนันทนาการของประชาชน ใช้สำหรับพักผ่อนเป็นหลัก สวนสาธารณะบางแห่งจัดเป็นแหล่งวิชาการ เป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมต่างๆ ในท้องถิ่น ด้านการดำเนินการของสวนสาธารณะมีหน่วยงานดูแลเฉพาะสภาพทั่วไปของสวนสาธารณะ แต่ไม่มีหน่วยงานที่จัดการศึกษาลงไปดูแลโดยตรง ทำให้มีปัญหาในการจัดการเรียนรู้ทั้งด้านบุคลากร ด้านวิชาการ และงบประมาณ ด้านมาตรฐานการเรียนรู้ของสวนสาธารณะ พบว่า ส่วนใหญ่มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นที่พักผ่อนของประชาชน มีการจัดกิจกรรมของชุมชน และบางแห่งมีการจัดการศึกษาต่อเนื่อง คือ การอบรมฝึกอาชีพและมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมข้อเสนอแนะในการจัดแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ การสนับสนุนด้านวิชาการโดยการตั้งหน่วยงาน เพื่อรับผิดชอบด้านการจัดการศึกษาแก่ประชาชน การอบรมบุคลากรภายในให้สามารถจัดการศึกษาได้ และการหางบประมาณ เพื่อสนับสนุนการจัดการศึกษาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพในอนาคต รวมทั้งต้องได้รับการพัฒนาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน และสนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิต โดยพัฒนาให้เป็นเครือข่ายแหล่งการ

เรียนรู้ตลอดชีวิต จัดให้สวนสาธารณะมีความสนุกสนาน มีชีวิตชีวาโดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ พัฒนาบุคลากรอย่างสม่ำเสมอ วิจัยและพัฒนา และให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยในอนาคต

- (1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเกมที่เหมาะสมกับแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (2) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (3) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของผู้ดูแลแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (4) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งพื้นที่แหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทยให้เหมาะสมกับอายุของผู้ใช้บริการ

(5) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของเกมตามอายุผู้เล่นเกมเพื่อพัฒนาระบบ ตรวจสอบและประกาศเป็นกฎหมายต่อไป

5.3.2 ข้อเสนอแนะต่อรัฐบาล

- (1) รัฐพึงจัดตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยอย่างน้อยจังหวัดละ 1 แห่ง เพื่อเป็นต้นแบบให้กับเอกชนได้ดำเนินการ
- (2) รัฐพึงมีมาตรการทางภาษีและเงินสนับสนุนแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยของเอกชนที่มีคุณภาพดีเลิศคล้ายกับสถาบันการศึกษาเอกชนหรือ SME
- (3) เพื่อเป็นการเปลี่ยนวิกฤตการณ์ทางสังคมโดยเฉพาะเยาวชนที่มีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย ทางลบ ได้มีโอกาสพัฒนาการและเจริญงอกงามในทางที่ดีขึ้น โดยรัฐพึงส่งเสริมองค์กรภาครัฐและสนับสนุนให้องค์กรภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย
- (4) รัฐพึงส่งเสริมและสนับสนุนองค์กรและสถาบันการศึกษาให้เร่งผลิตเกมวัฒนธรรมไทยที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับจิตวิทยาการเล่นเกมส์ของคนไทย โดยการให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพและจัดประเภทเกมในระดับชาติอย่างเป็นรูปธรรมทุกปี
- (5) รัฐควรส่งเสริมศูนย์เยาวชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพราะศูนย์เยาวชนมีนักจัดกิจกรรม นักสันทนการ ซึ่งสามารถเป็นผู้ดูแลให้คำแนะนำได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

- “เกมนันทนาการลามก,” ไทยรัฐ. 21 กันยายน 2551 : 1.
- “แก้ปัญหาเด็กติดเกม,” ไทยโพสต์. 21 กันยายน 2551 : 1.
- กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). นโยบายกรมสามัญศึกษา ปีงบประมาณ 2545.
- กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ประชาชน, 2544.
- กรรณิการ์ นาคอยู่ และคณะ. (2547). การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และการวิเคราะห์
- สาระสำคัญ. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรมการศาสนา.
- เจตสิก อนันตคุณูปกร. (2547). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ประเภท
- Massively Multi-player Online Role Game (MMORPG).** วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต
- สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นัตถรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา. (2550). เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญา
- และอารมณ์ของวัยรุ่น : ศึกษากรณีเกม the Sims เกม Championship manager และ
- เกม FIFA. วิทยานิพนธ์ วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสาร
- ศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนิดา วิสุมิตนันท์. (2541). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน. สงขลา : หน่วยศึกษานิเทศก์
- กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 3.
- ชัยพจน์ รักราม. (2542). “แหล่งการเรียนรู้,” วารสารวิชาการ 2. เมษายน : 31-33.
- _____. (2542). “แหล่งเรียนรู้เพื่อเป็นคณรรบรู้,” สารปฏิรูปการศึกษา. เมษายน : 45-56.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2542). เพลินเพื่อรู้. กรุงเทพมหานคร : พี.เพรส.
- “ติดเกม-เครียด-ซึมเศร้า,” มติชน. 27 พฤษภาคม 2552 : 1, 14.
- ชนะวัฒน์ วรรณประภา. (2547). เส้นทางสู่การเล่นและปัจจัยด้านโปรแกรมของเกมออนไลน์
- หลากหลายผู้เล่นชนิดผจญภัยที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต
- สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นงเยาว์ โตใจ. (2542). การดำเนินงานห้องสมุดประชาชน. สุราษฎร์ธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
- สุราษฎร์ธานี.

- นันทยุทธ หะสีตะเวช. (2549). ผลของการจัดกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกมตามแนวทฤษฎี
การปรับพฤติกรรมทางปัญญานบนพื้นฐานความรู้ของแมทริกซ์โปรแกรม.
กรุงเทพมหานคร : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
- เนาวรัตน์ ลิขิตวัฒน์เศรษฐ. (2548). การศึกษาเด็กติดการเล่นเกมในสถานบริการวัสดุโทรทัศน์
ในจังหวัดอุบลราชธานี. รายงานการวิจัย อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี.
- นิคม ชมภูหลง. (2547). การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้. มหาสารคาม :
อภิชาติการพิมพ์.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2538). โสตทัศนศึกษา. กรุงเทพฯ : แพรววิทยา.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต ภาควิชา
จิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา มาละวรรณโณ. (2545). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดกลาง สังกัด
กรมสามัญศึกษา จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปัญญา สุขแสน และคณะ. (2547). การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต : กรณีศึกษาสำนักวิทยบริการ
สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์. รายงานการวิจัย สำนักวิทยบริการ สถาบันราชภัฏอุดรดิตถ์.
- “พ่อห้ามเล่นเกม ป.6 ดิ่งตึกดับ,” มติชน. 22 พฤษภาคม 2552 : 1, 12.
- พัทธา เพชรธานินท์. (2542). ความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการใช้
บริการสื่อเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้า. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตร
มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์
และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2546). เอกสารการสอนชุดวิชาการบริการและเผยแพร่
สารสนเทศ : หน่วยที่ 1-3. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- มารศรี สีมารพวงษ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาพัฒนาการ, กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. (2541). ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- “วธ.ประกาศเจตนารมณ์ 90 วันลูกหลานไทย,” มติชน. 21 สิงหาคม 2551 : ออนไลน์.
- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. (2547). พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรภรณ์ เดชาเสถียร. (2549). แนวทางและการออกแบบศูนย์ศึกษابันเทิงทาง **สิ่งแวดล้อมสรรค์** สร้างสำหรับประชาชน. วิทยานิพนธ์ **สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต** คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัฒนา มัคคสมัน. (2546). การพัฒนาสังคมแห่งเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วัลลภ สวัสดิวัลลภ, และคณะ. (2534). ห้องสมุดและการศึกษาค้นคว้า. นครปฐม : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- วณิฐา ปนวงศ์สานติ. (2543). การจัดและบริหารงานห้องสมุด = **Organization and Administration of Library**. กรุงเทพมหานคร : **บูรพาสาส์น**.
- วิทยา วุฒิไกรเกรียง. (2546). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและความก้าวร้าวในเกม **เซนต์เตอร์**. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(จิตวิทยาคลินิก) คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล และคณะ. (2545). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน **ชั้นมัธยมศึกษา**. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์การแพทย์, 16(2) : 149-158.

- ศราวุธ ศรีวิไล. (2549). การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์
ของนักศึกษาข้างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ
เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ และดารณี คำจันง. (2545). แหล่งการเรียนรู้ : เพื่อการปฏิรูปการเรียนรู้และ
หลักสูตรสถานศึกษา. กรุงเทพมหานคร : เมธี ทิปส์ จำกัด.
- ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ภายใต้มูลนิธิกระเจา. (2552). สถานการณ์ภัย
เทคโนโลยี 2551 และแนวโน้มสถานการณ์ภัยเทคโนโลยี. ออนไลน์
< www.thaiitwatch.org > (วันที่ค้นข้อมูล : 1 เมษายน 2552)
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2552). จัดเรตติ้งเกม : แก้ปัญหาเกมได้. ออนไลน์
<www.kasikornresearch.com> (วันที่ค้นข้อมูล : 1 เมษายน 2552)
- สาขนต์ ไพรัชญจิตร. (2544). โครงการวิจัยและพัฒนาแหล่งเรียนรู้สำหรับการศึกษาตลอดชีพ :
กรณีศึกษานครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและพื้นที่ใกล้เคียง.
รายงานการศึกษารายงาน กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
สำนักงานกฤษฎีกา.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภูเก็ต. (2551). สนามเด็กเล่นเพื่อการเรียนรู้. ออนไลน์
<<http://www.pkt.obec.go.th/> > (วันที่ค้นข้อมูล : 1 ธันวาคม 2551)
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2552). แหล่งเรียนรู้. ออนไลน์ <www.moe.go.th>
(วันที่ค้นข้อมูล : 1 เมษายน 2552)
- สิริยุพา ศกุนตะเสฐียร. (2548). การบริหารการใช้แหล่งเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษา
แห่งชาติ พ.ศ.2542 ของโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดนครปฐม.
วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- สุคนธ์ โชติชัยสถิต. (2546). ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อ
การควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา/การแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). ทักษะคตินักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบ
ที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- สุมาลี สังข์ศรี. (2545). **สัมมนาการวิจัยการศึกษานอกระบบ**. นนทบุรี : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). **การจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม
และการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร :
ภาพพิมพ์.
- ห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ, สมาคม. (2550). **ประกาศสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยใน
พระราชูปถัมภ์พระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี เรื่อง มาตรฐานห้องสมุด
ประชาชน พ.ศ. 2550**. กรุงเทพมหานคร : สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ.
- อัมพร นามเหลา. (2542). **ห้องสมุดประชาชน**. โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ
เนื่องในวโรกาสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมพรรษา 6 รอบ โครงการ
ส่งเสริมการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการสถาบันราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา :
สถาบันราชภัฏนครราชสีมา.
- อาชัญญา รัตนอุบล และคณะ. (2548). **รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้
ตลอดชีวิต : สวนสาธารณะ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักมาตรฐานการศึกษาและ
พัฒนาการเรียนรู้สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- Becker, H.A. (1980). **The emergence of simulation and gaming**. Simulation and Games, 11,
223-345.
- Berson, M.J. (1996). Effectiveness of Computer Technology in the Social Studies : A Review of
the Literature. Journal of Research on Computing in Education, 28 (4),
486-99.
- Carroll, Joseph M. And Others. (1969). **Developing Flexile Education Park Planning Formats
for the District of Columbia**. Washington D.C. : U.S.A.
- Department for Culture media and sport. (2005). **Gambling Act 2005**. England, Ecologizing
the learner-facilitator system. The Journal of the Learning Sciences, 8(3&4), 349-390.
- Herselman, M.E. (1999). **The application of educational computer games in English
second language teaching**. Abstract retrieved November 13, 2003 from
<http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/f1978665>.
- Michaelis, J, U. (1978). **Social Studies for Children in Democracy : Recent Trends and
Development**. 7th ed. New York : Prentice-Hall.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เปรียบเทียบกฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์
พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก
และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย

ตารางที่ ก.๑ แสดงการเปรียบเทียบกฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการประกอบกิจการ

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
มาตรา ๓๘ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่าย ภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจ หรือ ได้รับประโยชน์ตอบแทนเว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง มาตรา ๔๓ ภาพยนตร์ที่ผู้รับใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย จะต้องเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับ ภาพยนตร์ที่ผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตตามมาตรา ๒๕ และมีการแสดง	ไม่ปรากฏ	มาตรา ๕๒ ภายใต้บังคับของมาตรา ๕๑ ผู้ใดจะจัดตั้งสถานรับเลี้ยงเด็ก สถานแรกรับ สถานสงเคราะห์ สถานคุ้มครองสวัสดิภาพ และสถานพัฒนาและฟื้นฟู ต้องขอรับใบอนุญาตต่อปลัดกระทรวงหรือผู้ว่าราชการจังหวัด แล้วแต่กรณี การขอรับใบอนุญาต การออกใบอนุญาต การขอต่ออายุใบอนุญาต การให้ต่ออายุใบอนุญาต การขอรับใบแทนใบอนุญาต ที่สูญหาย ถูกทำลาย หรือชำรุด การออกใบแทนใบอนุญาตและการเพิกถอนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง และให้เสียค่าธรรมเนียมตามอัตราที่กำหนดในกฎกระทรวง	มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้ “ผู้รับ ใบ อนุญาต ” หมายความว่าผู้รับ ใบ อนุญาต ให้จัดตั้ง โรงเรียน มาตรา ๑๒๐ การจัดตั้งโรงเรียนนอกระบบ ต้องได้รับใบอนุญาตจากผู้ อนุญาต ประเภทและลักษณะ ของโรงเรียนนอกระบบ รวมทั้งการจัดการเรียน การสอนและหลักสูตร ของโรงเรียนนอกระบบ ให้ เป็น ไป ต่ า ม ที่ คณะกรรมการกำหนด โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ตารางที่ ก.๑ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมายของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กและแหล่งเรียนรู้ / การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านการประกอบกิจการ (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
เครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของภาพยนตร์ และ หมายเลข หั ส เช่นเดียวกับมาตรา ๓๑			

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๑ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านการประกอบกิจการ พบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กและแหล่งเรียนรู้ / การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เมื่อผู้ใดประกอบกิจการหรือจัดตั้งสถานประกอบการจะต้องขอรับใบอนุญาตจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการขออนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวงหรือคณะกรรมการกำหนด ส่วนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๒ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านอาคาร สถานที่

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	มาตรา ๕๖ ผู้ปกครอง สวัสดิภาพของสถานแรก รับมีอำนาจและหน้าที่ ดังต่อไปนี้ (๔) จัดที่พัก อาศัย ที่ ห ล บ น อ น เครื่องนุ่งห่ม ให้เหมาะสม และถูกสุขลักษณะ และ จัดอาหารให้ถูกอนามัย และเพียงพอแก่เด็กที่อยู่ ในความปกครองดูแล	มาตรา ๕๑ ในกรณี ปรากฏว่าอาคาร สถานที่ หรือบริเวณของโรงเรียน ในระบบมีสภาพขัดต่อ สุขลักษณะหรืออนามัย ไม่มั่นคง หรือมีเหตุอื่น อันอาจเป็นอันตรายแก่ นักเรียน ผู้อนุญาตมี อำนาจออกคำสั่งเป็น หนังสือ ให้ ผู้รับ ใบอนุญาตดำเนินการ แก้ไขให้แล้วเสร็จภายใน กำหนดเวลาอันสมควรใน ระหว่าง ที่ ยัง มิ ได้ ดำเนินการแก้ไขตาม วรรคหนึ่งให้แล้วเสร็จ ผู้ อนุญาตจะสั่งให้โรงเรียน ในระบบหยุดสอน โดยจะ สั่งให้ดำเนินการอื่นใดอัน จำเป็นเพื่อประโยชน์ใน การจัดการศึกษาให้แก่ นักเรียนด้วยก็ได้

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๒ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านอาคาร สถานที่ พบว่า พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ผู้ปกครองสวัสดิภาพของสถานแรกรับมีอำนาจและหน้าที่ในการดูแลที่ ที่พักอาศัย อาหาร อาคาร สถานที่ ให้เหมาะสมและถูกสุขลักษณะ เพียงพอแก่เด็กที่อยู่ในความปกครองดูแล ในกรณีที่ปรากฏว่าระบบมีสภาพขัดต่อสุขลักษณะหรืออนามัย ไม่มั่นคง หรือมีเหตุอื่นอันอาจเป็นอันตรายแก่นักเรียน ผู้อนุญาตมีอำนาจสั่งให้โรงเรียนในระบบหยุดสอนได้

ตารางที่ ก.๓ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาัย ด้านอายุใบอนุญาตประกอบกิจการ

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
มาตรา ๕๖ ใบอนุญาตตาม มาตรา ๕๓ และมาตรา ๕๔ ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาตและให้นำความในมาตรา ๕๐ วรรคสองและวรรคสาม มาใช้บังคับแก่การต่ออายุใบอนุญาตโดยอนุโลม มาตรา ๕๕ การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคหนึ่งจะกำหนดเวลาในการเข้าใช้บริการของผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรสด้วยก็ได้	ไม่ปรากฏ	ไม่มีการกำหนดอายุ ใบอนุญาตของผู้รับ ใบอนุญาตประกอบกิจการ มาตรา ๔๔ เมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่หรือผู้มีหน้าที่คุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก ตามมาตรา ๒๔ พบเห็นหรือได้รับแจ้งจากผู้พบเห็นเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำความผิดให้สอบถามเด็ก และดำเนินการหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวเด็ก รวบรวมทั้งสภาพความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ความเป็นอยู่ การเลี้ยงดู อุปนิสัย และความประพฤติของเด็ก เพื่อทราบข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก และถ้าเห็นว่าจำเป็นต้องคุ้มครองสวัสดิภาพแก่เด็ก โดยวิธีส่งเข้าสถานคุ้มครองสวัสดิภาพ หรือสถานพัฒนาและฟื้นฟูให้เสนอประวัติพร้อมความเห็นไปยังปลัดกระทรวงหรือผู้ว่าราชการจังหวัด แล้วแต่กรณี เพื่อพิจารณาสั่งให้	ไม่มีการกำหนดอายุ ใบอนุญาตของผู้รับ ใบอนุญาตประกอบกิจการ

ตารางที่ ก.๓ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านอายุใบอนุญาตประกอบกิจการ (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		ใช้วิธีการคุ้มครองสวัสดิภาพที่เหมาะสมแก่เด็ก (๔) รมัควะวังมิให้เด็กกระทำการใดอันเป็นเหตุให้เด็กประพฤตเสียหยา	

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๓ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท อายุใบอนุญาตประกอบกิจการ พบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ กำหนดให้ใบอนุญาตมีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต และการประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์จะต้องกระทำในวัน เวลา และ เงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ไม่มีการกำหนดอายุใบอนุญาตของผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการ ส่วนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๔ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านวัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการขออนุญาต

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
มาตรา ๒๖ ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ตาม มาตรา ๒๕ ให้ ค ณ ะ ก ร ร ม ก า ร พิจารณาภาพยนตร์และ วิดิทัศน์กำหนดด้วยว่า ภาพยนตร์ดังกล่าวจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทใด ดังต่อไปนี้	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๔ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านวัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการขออนุญาต (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
(๑) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู			
(๒) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป			
(๓) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป			
(๔) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป			
(๕) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป			
(๖) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู			
(๗) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร			

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๔ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านวัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการขออนุญาต พบว่า มีเพียงพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ที่ได้กล่าวถึงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของอายุผู้เล่นเกมที่ตรงกับการขออนุญาตโดยมีการจัดประเภทของภาพยนตร์ไว้ ๗ ประเภท ได้แก่ (๑) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู (๒) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป (๓) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป (๔) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป (๕) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป (๖) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู และ (๗) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร ส่วนพระราชบัญญัติอื่นๆ ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๕ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านความปลอดภัยของข้อมูลและการปลอมแปลงข้อมูล

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	มาตรา ๒๖ ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็น พนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการผู้ใดเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกินเก้าสิบวันแต่ไม่เกินหนึ่งปีเป็นกรณีพิเศษเฉพาะรายและเฉพาะคราวก็ได้ ผู้ให้บริการจะต้องเก็บรักษาข้อมูลของผู้ใช้บริการเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สามารถระบุตัวผู้ให้บริการนับตั้งแต่เริ่มใช้บริการและต้องเก็บรักษาไว้เป็นเวลาไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับตั้งแต่การให้บริการสิ้นสุดลง ความในวรรคหนึ่งจะใช้กับผู้ให้บริการประเภทใดอย่างไร และเมื่อใด ให้เป็นไปตามที่รัฐมนตรีประกาศในราชกิจจานุเบกษา	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๕ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาศัย ด้านความปลอดภัยของข้อมูลและการปลอมแปลงข้อมูล (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
	ผู้ให้บริการผู้ใดไม่ปฏิบัติตามมาตรานี้ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท		

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๕ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านความปลอดภัยของข้อมูลและการปลอมแปลงข้อมูล พบว่า มีเพียงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ที่ได้กล่าวถึงเกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลและการปลอมแปลงข้อมูล โดยผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็นพนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการผู้ใดเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกินเก้าสิบวันแต่ไม่เกินหนึ่งปีเป็นกรณีพิเศษเฉพาะรายและเฉพาะคราวก็ได้ ผู้ให้บริการจะต้องเก็บรักษาข้อมูลของผู้ใช้บริการเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สามารถระบุตัวผู้ให้บริการนับตั้งแต่เริ่มใช้บริการและต้องเก็บรักษาไว้เป็นเวลาไม่น้อยกว่าเก้าสิบวันนับตั้งแต่การให้บริการสิ้นสุดลง โดยให้เป็นไปตามที่รัฐมนตรีประกาศในราชกิจจานุเบกษา กรณีผู้ให้บริการไม่ปฏิบัติตามมาตรานี้ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าแสนบาท

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	มาตรา๑๗ ให้มีคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด ประกอบด้วยผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นประธานกรรมการ รองผู้ว่าราชการจังหวัด ซึ่ง ได้รับมอบหมายจากผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นรองประธานกรรมการ อัยการจังหวัด พัฒนาการจังหวัด แรงงานจังหวัด ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษา นายแพทย์สาธารณสุขจังหวัด ผู้บังคับการตำรวจภูธรจังหวัด ผู้แทนศาลเยาวชนและครอบครัวจังหวัด กรณีที่จังหวัดนั้นไม่มีศาลเยาวชนและครอบครัว ผู้แทนสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัด หรือผู้แทนกระทรวงยุติธรรมซึ่งแต่งตั้งจากข้าราชการในจังหวัดในกรณีที่จังหวัดนั้นไม่มีสถานพินิจ นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดเป็นกรรมการ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	มาตรา ๔๕ ให้มีกองทุนส่งเสริมโรงเรียนในระบบขึ้นในกระทรวงศึกษาธิการโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับการให้กู้ยืมเงินแก่โรงเรียนในระบบ กองทุนประกอบด้วยเงินและทรัพย์สิน ดังต่อไปนี้ (๑)เงินที่โอนมาจากเงินทุนหมุนเวียนเพื่อวิทยาการสงเคราะห์สำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามภาคใต้ในสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่า ด้วยเงินทุนหมุนเวียนเพื่อวิทยาการสงเคราะห์สำหรับโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามภาคใต้ พ.ศ. ๒๕๓๒ (๒)เงินที่โอนมาจากเงินทุนหมุนเวียนเพื่อพัฒนาการศึกษาโรงเรียนเอกชนในสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่า

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		ซึ่งผู้ว่าราชการจังหวัดแต่งตั้งจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานที่ทำในวิชาชีพสังคมสงเคราะห์ ครู จิตวิทยา กฎหมาย แพทย์ วิชาชีพละสองคน โดยจะต้องมีผู้แทนจากภาคเอกชนอย่างน้อยวิชาชีพละหนึ่งคนและแต่งตั้งจากผู้มีประสบการณ์ด้านสวัสดิการเด็กอีกสองคนโดยมีพัฒนาสังคมและสวัสดิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องเป็นสตรีไม่น้อยกว่าหนึ่งในสาม คณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัดจะแต่งตั้งข้าราชการในจังหวัดนั้นไม่เกินสองคนเป็นผู้ช่วยเลขานุการก็ได้ มาตรา ๕๓ ให้ปลัดกระทรวง ผู้ว่าราชการจังหวัด คณะกรรมการ คณะกรรมการคุ้มครองเด็กกรุงเทพมหานคร และ	ด้วยเงินทุนหมุนเวียนเพื่อพัฒนาการศึกษาโรงเรียนเอกชน พ.ศ. ๒๕๔๕ (๓) เงินอุดหนุนที่รัฐบาลจัดสรรให้เป็นรายปี (๔) เงินที่ได้รับจากการจัดสรรตามมาตรา ๔๕ (๑) (๕) เงินค่าธรรมเนียมค่าบริการ และเงินค่าปรับเนื่องจากผิดนัดชำระหนี้กู้ยืม (๖) เงินและทรัพย์สินอื่นที่มีผู้บริจาคให้กองทุน (๗) ดอกผลและผลประโยชน์ที่เกิดจากกองทุน (๘) เงินและทรัพย์สินอื่นที่ตกเป็นของกองทุน เงินของกองทุนไม่ต้องนำส่งกระทรวงการคลังตามกฎหมายว่าด้วยเงินคงคลัง และกฎหมายว่าด้วยวิธีการงบประมาณ มาตรา ๕๐ เงินของกองทุนที่รับโอนมาตามมาตรา ๔๕ วรรคสอง(๑) ให้แยกบัญชีไว้เป็นการเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการสงเคราะห์ สำหรับโรงเรียนเอกชนสอน

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		คณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด กำกับดูแล และส่งเสริมสนับสนุน การดำเนินงานของสถาน รับเลี้ยงเด็ก สถานแรกรับ สถานสงเคราะห์ สถาน คุ้มครองสวัสดิภาพ และ สถานพัฒนาและฟื้นฟูที่ อยู่ในเขตพื้นที่ที่รับ ผิดชอบ มาตรา ๖๘ ให้รัฐบาล จัดสรรงบประมาณเพื่อ จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุน หนึ่ง ใน ตำนั กงาน ปลัดกระทรวงการพัฒนา สังคมและความมั่นคง ของ มนุ ษย์ เรียกว่า “กองทุนคุ้มครองเด็ก” เพื่อเป็นทุนใช้จ่ายในการ ส่งเคราะห์ คุ้มครอง สวัสดิภาพ และส่งเสริม ความประพฤดีเด็กรวมทั้ง ครอบครัวและครอบครัว อุปถัมภ์ของเด็กตาม พระราชบัญญัตินี้ มาตรา ๖๕ กอง ทุน ประกอบด้วย (๑)เงิน ทุน ประเดิมที่ รัฐบาลจัดสรรให้	ศาสนาอิสลามภาคใต้ตาม หลักเกณฑ์ที่ คณะกรรมการกำหนด มาตรา ๕๑ เงินกองทุนที่ ได้รับตามมาตรา ๔๕ วรรคสอง(๔) ถ้าโรงเรียน ในระบบที่ส่งเงินนั้นเลิก กิจการ เมื่อได้หักหนี้สินที่ โรงเรียนในระบบดังกล่าว ก้างชำระกองทุนแล้วให้ คืนให้แก่โรงเรียนใน ระบบนั้น มาตรา ๕๒ ในกรณีมีความ จำเป็นเพื่อประโยชน์ใน การจัดการศึกษาโรงเรียน ในระบบมีสิทธิขอกู้ยืมเงิน จาก กอง ทุน ได้ ต่ าม หลักเกณฑ์ วิธีการ และ เงื่อนไขที่คณะกรรมการ กำหนดในการอนุมัติให้ โรงเรียนในระบบกู้ยืมเงิน จากกองทุนคณะกรรมการ จะอนุมัติให้ไม่ต้องเสีย ดอกเบี้ยและไม่ต้องมี หลักประกันในส่วนเงิน กู้ยืมที่ไม่เกินจำนวนเงินที่ โรงเรียนในระบบได้ส่ง เข้ากองทุนแล้วก็ได้

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	(๒) เงินที่ได้รับจากงบประมาณรายจ่ายประจำปี (๓) เงินหรือทรัพย์สินที่มีผู้บริจาคหรือมอบให้ (๔) เงินอุดหนุนจากต่างประเทศหรือองค์กรระหว่างประเทศ (๕) เงินหรือทรัพย์สินที่ตกเป็นของกองทุนหรือที่กองทุนได้รับตามกฎหมายหรือโดยนิติกรรมอื่น (๖) เงินที่รับจากเงินประกันของผู้ปกครองที่ผิดทัณฑ์บนตามมาตรา ๓๕ (๗) ดอกผลที่เกิดจากเงินหรือทรัพย์สินของกองทุน มาตรา ๓๐ เงินและดอกผลที่กองทุนได้รับตามมาตรา ๖๕ ไม่ต้องนำส่งกระทรวงการคลังเป็นรายได้แผ่นดิน มาตรา ๓๑ ให้มีคณะกรรมการบริหารกองทุนคณะหนึ่งประกอบด้วย ปลัดกระทรวงการพัฒนา	มาตรา ๕๓ การรับเงิน การเบิกจ่ายเงิน การเก็บรักษาเงิน และการบริหารกองทุน ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด ให้สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการเก็บรักษาเงินและดำเนินการเบิกจ่ายเงินกองทุนตามพระราชบัญญัตินี้

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		สังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นประธานกรรมการ ปลัดกระทรวงมหาดไทย ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้แทนสำนักงานประมาณ ผู้แทนกรมบัญชีกลาง และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งไม่เกินสามคน ในจำนวนนี้ต้องเป็นผู้แทนจากภาคเอกชนซึ่งเกี่ยวข้องกับงานด้านสวัสดิการเด็กอย่างน้อยหนึ่งคน เป็นกรรมการ และให้รองปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ซึ่งปลัดกระทรวงมอบหมายเป็นกรรมการ และเลขานุการ มาตรา ๗๒ ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๕ มาตรา ๑๐ มาตรา ๑๑ มาตรา ๑๒ มาตรา ๑๓ และมาตรา ๑๕ มาใช้บังคับกับการดำรงตำแหน่ง การพ้นจากตำแหน่ง และการประชุมของคณะกรรมการบริหาร	

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		กองทุน และการแต่งตั้ง คณะอนุกรรมการของ คณะกรรมการบริหาร กองทุน โดยอนุโลม มาตรา ๗๓ ให้คณะกรรมการบริหาร กองทุนมีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้ (๑) บริหารกองทุนให้ เป็นไปตามระเบียบที่ คณะกรรมการกำหนด (๒) พิจารณามัติการ จ่ายเงินเพื่อการสงเคราะห์ คุ้มครองสวัสดิภาพและ ส่งเสริมความประพฤติ เด็ก รวมทั้งครอบครัวและ ครอบครัวอุปถัมภ์ของเด็ก ตาม ระเบียบ ที่ คณะกรรมการกำหนด หรือตามคำสั่งศาล (๓) รายงานสถานะ การเงินและการบริหาร กองทุนต่อคณะกรรมการ ตามระเบียบที่ คณะกรรมการกำหนด มาตรา ๗๔ การรับเงิน การจ่ายเงิน การเก็บรักษา เงินการจัดหาผลประโยชน์ และการจัดการกองทุน ให้เป็นไป	

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		ตามระเบียบที่คณะกรรมการกำหนด มาตรา ๗๕ ให้มีคณะกรรมการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานของกองทุน จำนวน ห้า คน ประกอบด้วย ประธานกรรมการและกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งคณะกรรมการแต่งตั้งจากผู้ซึ่งมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านการเงิน การสวัสดิการเด็ก และการประเมินผล และให้รองปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ซึ่งปลัดกระทรวงมอบหมายเป็นกรรมการและเลขานุการ ให้นำบทบัญญัติมาตรา ๘ มาตรา ๑๐ มาตรา ๑๑ มาตรา ๑๒ และมาตรา ๑๓ มาใช้บังคับกับการดำรงตำแหน่ง การพ้นจากตำแหน่ง และการประชุมของคณะกรรมการติดตามและประเมินผลตามวรรค	

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		หนึ่ง โดยอนุโลม มาตรา ๗๖ คณะกรรมการติดตามและประเมินผลตาม มาตรา ๗๕ มีอำนาจหน้าที่ ดังต่อไปนี้ (๑) ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการดำเนินงานของกองทุน (๒) รายงานผลการปฏิบัติงานพร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการ (๓) มีอำนาจเรียกเอกสารหรือหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับกองทุนจากบุคคลใดหรือเรียกบุคคลใดมาชี้แจงข้อเท็จจริงเพื่อประกอบการพิจารณาประเมินผล มาตรา ๗๗ ให้คณะกรรมการบริหารกองทุนจัดทำงบดุลและบัญชีทำการส่งผู้สอบบัญชีตรวจสอบภายในหนึ่งร้อยยี่สิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีทุกปี ให้สำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินเป็นผู้สอบบัญชีของกองทุนทุกกรอบปีแล้ว	

ตารางที่ ก.๖ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านกองทุนอุดหนุน (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		ทำรายงานผลการสอบและรับรองบัญชีและการเงินของกองทุนเสนอต่อคณะกรรมการภายในหนึ่งร้อยห้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีเพื่อคณะกรรมการเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบ รายงานผลการสอบบัญชีตามวรรคสองให้รัฐมนตรีเสนอต่อนายกรัฐมนตรีเพื่อนำเสนอต่อรัฐสภาเพื่อทราบและจัดให้มีการประกาศในราชกิจจานุเบกษา	

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๖ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านกองทุนอุดหนุน พบว่า พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กมีคณะกรรมการคุ้มครอง มีการแต่งตั้งผู้ดูแลซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในหน้าที่การงาน และให้รัฐบาลจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดตั้งกองทุนหนึ่งในสำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์หรือที่เรียกว่ากองทุนคุ้มครองเด็กขึ้น เพื่อเป็นทุนใช้จ่ายในการส่งเสริม คุ้มครองสวัสดิภาพ และส่งเสริมความประพฤติเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย กำหนดให้มีกองทุนส่งเสริมโรงเรียนในระบบขึ้นในกระทรวงศึกษาธิการเพื่อเป็นทุนหมุนเวียนสำหรับการให้กู้ยืมเงินแก่โรงเรียนในระบบ ส่วนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏมีเพียงการส่งเสริมความประพฤติของนักเรียนนักศึกษาหมวดที่ ๗ มาตรา ๖๓ ถึง ๖๖	มาตรา ๕๔ ให้มีกองทุนสงเคราะห์เป็นนิติบุคคล มีวัตถุประสงค์เพื่อสงเคราะห์ผู้อำนวยการครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยรวมถึง (๑) การจ่ายเป็นเงินทุนเลี้ยงชีพให้แก่ผู้อำนวยการครู และบุคลากรทางการศึกษา (๒) การจัดสวัสดิการและสิทธิประโยชน์แก่ผู้อำนวยการครู และบุคลากรทางการศึกษา (๓) การส่งเสริมการออมทรัพย์ของผู้อำนวยการครู และบุคลากรทางการศึกษา (๔) การจ่ายเงินสวัสดิการสงเคราะห์กองทุนสงเคราะห์ไม่เป็นส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจตามกฎหมายว่าด้วยวิธีการงบประมาณและรายได้ของกองทุนสงเคราะห์ไม่ต้องนำส่งเป็นรายได้แผ่นดิน มาตรา ๕๕ กองทุนสงเคราะห์ประกอบด้วยเงินและทรัพย์สิน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ดังต่อไปนี้ (๑)เงินที่ โอน มา จาก กองทุนสงเคราะห์ตาม พระราชบัญญัติโรงเรียนเอกชน พ.ศ. ๒๕๒๕ (๒) เงินที่ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาส่งเข้ากองทุนตาม มาตรา ๗๓ (๑) (๓) เงินที่โรงเรียนในระบบส่งเข้ากองทุนตาม มาตรา ๗๓ (๒) (๔) เงิน ส ม ท บ ที่ กระทรวงศึกษาธิการส่ง สมทบตามมาตรา๗๓ (๓) (๕) ทรัพย์สินที่มีผู้บริจาค (๖) เงินเพิ่มตามมาตรา ๗๔ และรายได้อื่น ๆ (๗) ดอกผลของเงินและ ทรัพย์สินของกองทุน สงเคราะห์ มาตรา ๕๖ ดอกผลของ เงินและทรัพย์สินของ กองทุนสงเคราะห์ตาม มาตรา๕๕ ให้คำนวณแยก ต า ม ส ั ค ส ่ ว น ข อ ง เงินกองทุนสงเคราะห์ ดังต่อไปนี้ (๑) ดอกผลของ เงินกองทุนสงเคราะห์

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ตามมาตรา ๕๕ (๒) (๒) ค อ ก ผ ล ข อ ง เงินกองทุนสงเคราะห์ตาม มาตรา ๕๕ (๑) (๓) (๔) (๕) (๖) และ (๗) มาตรา ๕๗ ให้กองทุน สงเคราะห์มีสำนักงาน ใหญ่ ณ สถานที่ที่รัฐมนตรี ประกาศกำหนดในราช กิจจานุเบกษา มาตรา ๕๘ กิจการของ กองทุนสงเคราะห์ไม่อยู่ ภายใต้บังคับกฎหมายว่า ด้วยการคุ้มครองแรงงาน และ กฎ ห ม า ย ว่า ด้วย แรงงานสัมพันธ์ มาตรา ๕๙ ให้กองทุน สงเคราะห์มีอำนาจกระทำ กิจการต่าง ๆ ภายในขอบ แห่งวัตถุประสงค์ตาม มาตรา ๕๔ การให้ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการ ศึกษากู้ยืมเงินจากกองทุน ส ก เ ร า ะ ห ้ ต อ ง มี หลักประกันโดยจะนำเงิน ที่ผู้กู้จะมีสิทธิได้รับจาก กองทุนสงเคราะห์ในเวลา ที่ ข อ กู้ ยืม มา เป็ น หลักประกันก็ได้ ทั้งนี้

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะ กรรมการ ก อก ง ทุน สงเคราะห์กำหนด การ นำเงินกองทุนสงเคราะห์ ไปลงทุนหรือหาประโยชน์ ต้องได้รับความเห็นชอบ จากกระทรวงการคลัง ก่อน มาตรา ๖๐ ค่าใช้จ่ายใน การ ดำ เนิน งาน ของ กองทุนสงเคราะห์ ให้จ่าย จากดอกผลของกองทุน สงเคราะห์ตามมาตรา ๕๖ (๒) ซึ่งต้องไม่เกินร้อยละ สาม ของ ดอกผลของ กอง ทุน สง เ คราะห์ ดังกล่าวตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่คณะกรรมการ กองทุนสงเคราะห์ กำหนด ในกรณีที่ดอกผลของ กองทุนสงเคราะห์ตาม วรรคหนึ่งไม่เพียงพอให้ จ่ายในการดำเนินงานให้ กระทรวงศึกษาธิการตั้ง งบประมาณอุดหนุนตาม ความจำเป็น มาตรา ๖๑ให้มี คณะกรรมการกองทุน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สงเคราะห์ ประกอบด้วย (๑) ปลัดกระทรวง ศึกษาธิการเป็นประธาน กรรมการ (๒) เลขาธิการ คณะกรรมการส่งเสริม การศึกษาเอกชนและ ผู้แทนกระทรวงการคลัง เป็นกรรมการ (๓) ผู้แทนสมาคมเกี่ยวกับ โรงเรียนเอกชน ผู้แทน ฝ่ายผู้อำนวยการ ผู้แทน ฝ่ายครู และ บุคลากร ทางการศึกษา ฝ่ายละหนึ่ง คนซึ่งได้รับคัดเลือกตาม ระเบียบ ที่ รัฐ ม น ตรี กำหนด เป็นกรรมการ (๔) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน สามคน ซึ่งมีความรู้ด้าน การเงิน การคลัง การ บริหาร กองทุน หรือ กฎหมายที่คัดเลือกโดยที่ ประชุมร่วมกันระหว่าง ประธานกรรมการและ กรรมการตาม(๒) และ (๓) เป็นกรรมการ ให้ผู้ผู้อำนวยการกองทุน สงเคราะห์ เป็นกรรมการ และเลขานุการ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			มาตรา ๖๒ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิต้องไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ (๑) ไม่เป็นบุคคลซึ่งทางราชการหรือรัฐวิสาหกิจหรือหน่วยงานอื่นของรัฐไล่ออก ให้ออกหรือเลิกจ้างเพราะทุจริตต่อหน้าที่ (๒) ไม่เป็นผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมืองหรือกรรมการ ที่ปรึกษาและเจ้าหน้าที่ของพรรคการเมือง มาตรา ๖๓ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละสามปีและอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่จะแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกินสองวาระมิได้ มาตรา ๖๔ นอกจากการพ้นจากตำแหน่งตามวาระตามมาตรา ๖๓ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพ้นจากตำแหน่งเมื่อ (๑) ตาย (๒) ลาออก (๓) เป็นบุคคลล้มละลาย

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			(๔) เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ (๕) ได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก (๖) มีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๖๒ ในกรณีที่ตำแหน่งกรรมการว่างลงและยังมิได้แต่งตั้งกรรมการแทนตำแหน่งที่ว่างให้คณะกรรมการประกอบด้วยการกระทำที่เหลืออยู่ มาตรา ๖๕ ในกรณีที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพ้นจากตำแหน่งตามวาระ ให้กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งพ้นจากตำแหน่งปฏิบัติหน้าที่ไปพลางก่อนจนกว่าจะแต่งตั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิใหม่ ในกรณีที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพ้นจากตำแหน่งก่อนครบวาระ ให้ดำเนินการแต่งตั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิใหม่โดยเร็วเว้นแต่วาระ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			การดำรงตำแหน่งเหลืออยู่ไม่ถึงเก้าสิบวันจะไม่ดำเนินการแต่งตั้งแทนก็ได้ และให้ผู้ซึ่งได้รับแต่งตั้งใหม่อยู่ในตำแหน่งเพียงเท่าวาระที่เหลืออยู่ของผู้ซึ่งตนแทน มาตรา ๖๖ ให้คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้ (๑) กำหนดนโยบาย ออกระเบียบ และข้อบังคับในการบริหารกิจการของกองทุนสงเคราะห์ตามที่กำหนดในพระราชบัญญัตินี้ (๒) กำหนดนโยบายหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขในการลงทุนของกองทุนสงเคราะห์ รวมตลอดทั้งการให้สถาบันการเงินนำเงินของกองทุนสงเคราะห์ไปลงทุนและหาประโยชน์โดยวิธีอื่น ทั้งนี้ โดยความเห็นชอบของกระทรวงการคลัง (๓) กำกับดูแลการจัดการกองทุนสงเคราะห์ (๔) กำหนดหลักเกณฑ์

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			และวิธีการจ่ายเงิน สวัสดิการสงเคราะห์ (๕) อนุมัติงบประมาณรายจ่ายของกองทุนสงเคราะห์ (๖) กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการในการรับ เก็บรักษา และจ่ายเงินของกองทุนสงเคราะห์ (๗) กำหนดระเบียบและข้อบังคับเกี่ยวกับการบริหารงานบุคคลของพนักงานและลูกจ้างตลอดจนการกำหนดเงินเดือน และเงินอื่นรวมถึงการสงเคราะห์และสวัสดิการ (๘) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อปฏิบัติการตามที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์มอบหมาย (๙) ปฏิบัติงานอื่นใดเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกองทุนสงเคราะห์ มาตรา ๖๗ การประชุมของคณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์และ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			คณะกรรมการให้ เป็นไปตามระเบียบของ คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์ ห้ามกรรมการกองทุน สงเคราะห์เข้าร่วม พิจารณาในเรื่องที่ตนมี ส่วนได้เสีย มาตรา ๖๘ ให้กรรมการ กองทุนสงเคราะห์และ อนุกรรมการได้รับ ประโยชน์ตอบแทนตาม ระเบียบที่คณะกรรมการ กองทุนสงเคราะห์กำหนด โดยความเห็นชอบของ กระทรวงการคลัง มาตรา ๖๙ ให้มี ผู้อำนวยการกองทุน สงเคราะห์คนหนึ่ง ซึ่ง คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์แต่งตั้งจาก บุคคลซึ่งมีคุณสมบัติและ ไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้ (๑) มีสัญชาติไทย (๒) มีอายุไม่เกินหกสิบ ห้าปี (๓) สามารถปฏิบัติงาน ให้แก่กองทุนสงเคราะห์ ได้เต็มเวลา

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			(๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุก โดยคำพิพากษาถึงที่สุด ให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษ สำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ (๕) ไม่เป็นหรือเคยเป็น บุคคลล้มละลาย (๖) ไม่เป็นข้าราชการ พนักงานหรือลูกจ้างของ หน่วยงานของรัฐ (๗) ไม่เป็นข้าราชการ การเมือง ผู้ดำรงตำแหน่ง ทาง การ เมือง หรือ กรรมการที่ปรึกษา หรือ เจ้าหน้าที่ของพรรค การเมือง (๘) ไม่เป็นกรรมการ ผู้จัดการ ผู้จัดการ หรือ ดำรงตำแหน่งอื่นใดที่มี ลักษณะงานคล้ายคลึงกัน นั้นในห้างหุ้นส่วนหรือ บริษัท เว้นแต่เป็นกรณี ที่ คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์มอบหมายให้ เป็นกรรมการในบริษัทที่ กองทุนสงเคราะห์เป็นผู้ ถือหุ้น (๙) ไม่เป็นผู้มีส่วนได้เสีย ในสัญญาที่ทำกับกองทุน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สงเคราะห์ หรือในกิจการที่กระทำให้แก่กองทุนสงเคราะห์โดยตรงหรือโดยอ้อม มาตรา ๗๐ การดำรงตำแหน่ง การพ้นจากตำแหน่ง การกำหนดเงื่อนไขในการทดลองปฏิบัติงานและการทำงานในหน้าที่ผู้อำนวยการกองทุนสงเคราะห์ ให้เป็นไปตามสัญญาจ้างที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์กำหนด โดยให้มีอายุการจ้างคราวละไม่เกินสี่ปี และเมื่อครบกำหนดอายุสัญญาจ้างแล้ว คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์จะต่ออายุสัญญาจ้างอีกก็ได้ ให้ประธานคณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์เป็นผู้มีอำนาจทำสัญญาจ้างผู้อำนวยการกองทุนสงเคราะห์ในนามของกองทุนสงเคราะห์ให้ผู้อำนวยการกองทุนสงเคราะห์ได้รับเงินค่าจ้าง ค่าตอบแทน และ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			เงินอื่นตามที่ คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์กำหนด มาตรา๗๑ ให้ผู้อำนวยการ กองทุนสงเคราะห์เป็น ผู้บังคับบัญชาพนักงาน และลูกจ้างและรับผิดชอบ ในการบริหารกิจการของ กองทุนสงเคราะห์ให้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ของกองทุนสงเคราะห์ และ ต า ม ก ร ห ม า ย ระเบียบ ข้อบังคับ และ นโยบายที่คณะกรรมการ กองทุนสงเคราะห์กำหนด มาตรา ๗๒ ในกิจการของ กองทุนสงเคราะห์ที่ เกี่ยวกับบุคคลภายนอก ให้ผู้อำนวยการกองทุน สงเคราะห์เป็นผู้แทนของ กองทุนสงเคราะห์ ผู้อำนวยการกองทุน สงเคราะห์อาจมอบ อำนาจให้ผู้อื่นปฏิบัติงาน แทนได้ตามข้อบังคับที่ คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์กำหนด ข้อบังคับดังกล่าวให้ ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			นิติกรรมที่กระทำโดยฝ่าฝืนข้อบังคับตามวรรคสองย่อมไม่ผูกพันกองทุนสงเคราะห์ เว้นแต่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์จะให้สัตยาบัน มาตรา ๗๓ ให้โรงเรียนในระบบ ผู้อำนวยการ ครู บุคลากรทางการศึกษา และกระทรวงศึกษาธิการ ส่งเงินสะสมหรือเงินสมทบ แล้วแต่กรณี เข้ากองทุนสงเคราะห์ตามเกณฑ์ ดังต่อไปนี้ (๑) ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาส่งเงินสะสมสำหรับตนเอง ในอัตราที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์กำหนด ซึ่งต้องไม่เกินร้อยละสามของเงินเดือนรายเดือนที่แต่ละคนได้รับ และต้องไม่เกินวงเงิน ตามที่กำหนดในกฎกระทรวง (๒) โรงเรียนในระบบส่งเงินสมทบเป็นจำนวนเท่ากับเงินสะสมที่ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาส่งตาม (๑) เป็นรายคน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			(๓) กระทรวงศึกษาธิการ ส่งเงินสมทบเป็นจำนวน สองเท่าของเงินสะสมที่ ผู้อำนวยการ ครู และ บุคลากรทางการศึกษาส่ง ตาม (๑) เป็นรายคน มาตรา ๗๔ ให้โรงเรียน ในระบบหักและรวบรวม เงินสะสมของ ผู้อำนวยการ ครู และ บุคลากรทางการศึกษาที่ ต้องส่งตามมาตรา ๗๓ (๑) ไว้ในทุกคราวที่มีการ จ่ายเงินเดือนและให้นำส่ง เงินสะสมดังกล่าว พร้อม ทั้งเงินสมทบที่โรงเรียน ในระบบต้องส่งตาม มาตรา ๗๓ (๒) ตาม วิธีการที่คณะกรรมการ กองทุนสงเคราะห์กำหนด ภายในวันที่สิบของเดือน ถัดไปทุกเดือน ในกรณีที่โรงเรียนใน ระบบไม่นำส่งเงินสมทบ ตามกำหนดเวลาในวรรค หนึ่งหรือส่งไม่ครบถ้วน ให้เสียเงินเพิ่มอีกร้อยละ สองต่อเดือนจนกว่าจะ นำส่งหรือนำส่งครบถ้วน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			มาตรา ๗๕ ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาซึ่งส่งเงินสะสมตาม มาตรา ๗๓ (๑) ติดต่อกัน ครบสองเดือนแล้ว มีสิทธิ ได้รับเงิน สวัสดิการ สงเคราะห์ เงินสวัสดิการสงเคราะห์ ตามวรรคหนึ่ง ให้จ่ายจาก ดอกผล ของ กองทุน สงเคราะห์ตามมาตรา ๕๖ (๒) ตามระเบียบที่ คณะกรรมการกองทุน สงเคราะห์กำหนดตาม มาตรา ๖๖ มาตรา ๗๖ ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษามีสิทธิได้รับเงินทุน เลี้ยงชีพเมื่อออกจากงาน ดังต่อไปนี้ (๑) เงินทุนเลี้ยงชีพ ประเภท ๑ เท่ากับจำนวน ที่ผู้อำนวยการ ครู หรือ บุคลากรทางการศึกษา แล้วแต่กรณี ได้ส่งเงิน สะสมตามมาตรา ๗๓(๑) พร้อม ทั้ง ดอกผล ที่ กำหนดได้ตามมาตรา ๕๖ (๒) เงินทุนเลี้ยงชีพ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ประเภท ๒ เท่ากับจำนวนที่โรงเรียนในระบบและกระทรวง ศึกษาธิการได้ส่งเงินสมทบตามมาตรา ๗๓ (๒) และ (๓) โดยไม่รวมดอกผลตามมาตรา ๕๖ (๒) ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาไม่มีสิทธิได้รับเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท ๒ ในกรณีออกจากงาน โดยมีความผิด หรือก่อนมีเวลาทำงานครบสิบปี เว้นแต่เป็นการออกจากงานเพราะตายเจ็บป่วยหรือทุพพลภาพซึ่งแพทย์ที่ทางราชการรับรองได้ตรวจและแสดงความเห็นว่าไม่สามารถประกอบวิชาชีพต่อไปได้หรือเพราะโรงเรียนในระบบเลิกกิจการ ในกรณีที่ผู้อำนวยการ ครู หรือบุคลากรทางการศึกษามีเวลาทำงานเกินยี่สิบปี กองทุนสงเคราะห์อาจจ่ายเงินตอบแทนนอกเหนือจากเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการ
ส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			๒ ก็ได้ ตามหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์กำหนดการนับเวลาทำงาน ให้เริ่มนับตั้งแต่วันที่หนึ่งของเดือนที่ผู้อำนวยการ ครูหรือนุเคราะห์ทางการศึกษาได้ส่งเงินสะสมตามมาตรา ๗๓ (๑) มาตรา ๗๗ ผู้อำนวยการครู และนุเคราะห์ทางการศึกษาซึ่งออกจากงานโดยไม่มีคามผิด และมีเวลาทำงานไม่น้อยกว่าห้าปีแต่ไม่ถึงสิบปี อาจได้รับเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท ๒ ได้ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้ (๑) ยังไม่รับเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท ๑ และส่งเงินสะสมตามมาตรา ๗๓ (๑) เท่าจำนวนที่ส่งในเดือนสุดท้ายก่อนออกจากงานต่อไปจนครบสิบปี (๒) ในการคำนวณเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท ๒ ให้คำนวณเฉพาะเงินที่โรงเรียนและกระทรวงศึกษาธิการส่งสมทบตามมาตรา ๗๓

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านการ
ส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			(๒) และ (๓) จนถึงวันที่ ผู้อำนวยการ ครู หรือ บุคลากรทางการศึกษา ออกจากงาน (๓) ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขอื่นที่คณะ ก ร ร ม ก า ร ก อ ง ทู น สงเคราะห์กำหนด มาตรา ๗๘ เมื่อผู้อำนวยการ ครู หรือ บุคลากรทางการศึกษา ตายหรือสาบสูญเนื่องจาก การปฏิบัติหน้าที่หรือ ทำงานให้แก่โรงเรียนใน ระ บ บ ไ ห้ ก อ ง ทู น สงเคราะห์จ่ายเงินค่า ทดแทนให้แก่คู่สมรส และทายาทโดยธรรมของ ผู้อำนวยการ ครู และ บุคลากรทางการศึกษา หรือบุคคลที่ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการ ศึ ก ษ า ร ะ บ ู ไ ว้ ต า ม หลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่ คณะกรรมการกำหนด มาตรา ๗๙ เมื่อผู้อำนวยการ ครู หรือ บุคลากรทางการศึกษา ประสบอันตรายเนื่องจาก การปฏิบัติหน้าที่หรือ

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ทำงานให้แก่โรงเรียนในระบบ ให้จ่ายเงินสวัสดิการสงเคราะห์ให้ดังต่อไปนี้ (๑) ในกรณีที่ประสบอันตรายแก่กายหรือจิตใจจนถึงแก่ทุพพลภาพ ให้จ่ายให้เป็นเงินค่าทดแทน (๒) ในกรณีที่ประสบอันตรายจนสูญเสียสมรรถภาพทางร่างกายหรือจิตใจให้จ่ายเป็นค่าฟื้นฟูสมรรถภาพภายหลังการรักษาด้วยวิธีการทางการแพทย์ได้สิ้นสุดลงแล้วเพื่อให้สามารถประกอบอาชีพที่เหมาะสมได้ การจ่ายเงินตามวรรคหนึ่ง ให้จ่ายจากดอกผลของกองทุนสงเคราะห์ตามมาตรา ๕๖ (๒) ทั้งนี้ ตามระเบียบที่คณะกรรมาธิการกองทุนสงเคราะห์กำหนด มาตรา ๘๐ สิทธิการรับเงินจากกองทุนสงเคราะห์ตามพระราชบัญญัตินี้เป็นสิทธิเฉพาะตัวไม่อาจโอนแก่กันได้ และไม่อยู่ใน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ข่ายแห่งการบังคับคดี เว้นแต่เป็นการชำระหนี้ที่ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นหนี้กองทุนสงเคราะห์ตามพระราชบัญญัตินี้ มาตรา ๘๑ ให้กองทุนสงเคราะห์จัดทำบัญชีของกองทุนสงเคราะห์ ให้เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีตามกฎหมายว่าด้วยการบัญชี กองทุนสงเคราะห์ต้องเก็บรักษาบัญชีและเอกสารประกอบการลงบัญชี ให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยการบัญชี มาตรา ๘๒ ให้กองทุนสงเคราะห์จัดทำบการเงินส่งให้ผู้สอบบัญชีตรวจสอบภายในเก้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชีวันเริ่มและวันสิ้นปีบัญชีของกองทุนสงเคราะห์ ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์กำหนด มาตรา ๘๓ ให้คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์แต่งตั้ง

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			บุคคลภายนอกซึ่งเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเป็นผู้สอบบัญชีของกองทุนสงเคราะห์ผู้รอบรู้บัญชี มาตรา ๘๔ ให้ผู้สอบบัญชีมีหน้าที่ตรวจสอบสรรพสมุดบัญชีและเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกองทุนสงเคราะห์ เพื่อการนี้ให้มีอำนาจสอบถามผู้รับใบอนุญาตผู้อำนวย การ ผู้จัดการ ครู และบุคลากรทางการศึกษา กรรมการ กองทุนสงเคราะห์ และผู้ที่ได้รับมอบหมายให้ดำเนินการเกี่ยวกับกองทุนสงเคราะห์ และเรียกให้ส่งสรรพสมุดบัญชีและเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกองทุนสงเคราะห์ เป็นการเพิ่มเติมได้ตามความจำเป็น มาตรา ๘๕ ให้ผู้สอบบัญชีจัดทำรายงานการสอบบัญชีที่แสดงความเห็นต่องบการเงินเสนอคณะ กรรมการกองทุน

ตารางที่ ก.๗ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สงเคราะห์เพื่อรับรองภายในหนึ่งร้อยห้าสิบวัน และให้คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์เสนอต่อรัฐมนตรีภายในหนึ่งร้อยแปดสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชี ให้กองทุนสงเคราะห์เผยแพร่รายงานประจำปี โดยแสดงรายละเอียดของงบการเงินที่ผู้สอบบัญชีให้ความเห็นแล้ว

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๗ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย พบว่า มีเพียงแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ที่กล่าวถึงการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย โดยให้มีกองทุนสงเคราะห์เพื่อสงเคราะห์ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษา เกี่ยวกับการจ่ายเป็นเงินทุนเลี้ยงชีพ การจัดสวัสดิการและสิทธิประโยชน์ การส่งเสริมการออมทรัพย์ การจ่ายเงินสวัสดิการสงเคราะห์ซึ่งไม่เป็นส่วนราชการหรือรัฐวิสาหกิจตามกฎหมายว่าด้วยวิธีการงบประมาณ และรายได้ของกองทุน โดยให้กองทุนสงเคราะห์มีสำนักงานใหญ่ ณ สถานที่ที่รัฐมนตรีประกาศกำหนดในราชกิจจานุเบกษา มีอำนาจกระทำการกิจการต่างๆ ภายในขอบแห่งวัตถุประสงค์ โดยการให้กู้ยืมเงินจากกองทุนสงเคราะห์ต้องมีหลักประกัน โดยจะรับจากกองทุนสงเคราะห์ในเวลาที่ยกยืมมาเป็นหลักประกัน ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานให้จ่ายจากดอกผลของกองทุน และกำหนดให้มีคณะกรรมการดูแลซึ่งประกอบด้วยปลัดกระทรวงศึกษาธิการเป็นประธานกรรมการ และคณะกรรมการอื่นๆ ซึ่งมีหน้าที่กำหนดนโยบาย ออกระเบียบ และข้อบังคับในการบริหารกิจการของกองทุน รวมทั้งการให้สถาบันการเงินนำเงินของกองทุนไปลงทุนและหาประโยชน์โดยวิธีอื่น โดยความเห็นชอบจากกระทรวงการคลัง การประชุมคณะกรรมการให้เป็นไปตามระเบียบของ

คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์ ห้ามกรรมการเข้าร่วมพิจารณาในเรื่องที่ตนมีส่วนได้เสีย กรรมการและอนุกรรมการได้รับประโยชน์ตอบแทนตามระเบียบที่กำหนด ให้โรงเรียนในระบบ ผู้อำนวยการ ครู บุคลากรทางการศึกษาและกระทรวงศึกษาธิการส่งเงินสะสมหรือเงินสมทบเข้ากองทุนสงเคราะห์ตามเกณฑ์ที่กำหนด ในกรณีที่โรงเรียนในระบบไม่นำส่งเงินสมทบตามกำหนดเวลาให้เสียเงินเพิ่มอีกร้อยละสองต่อเดือนจนกว่าจะนำส่งหรือนำส่งครบถ้วน และถ้ามีการส่งเงินสะสมติดต่อกันครบสองเดือนแล้วมีสิทธิได้รับเงินสวัสดิการสงเคราะห์ กรณีที่ผู้อำนวยการ ครู และบุคลากรทางการศึกษาไม่มีสิทธิได้รับเงินทุนเลี้ยงชีพในกรณีออกจางานโดยมีความผิดหรือก่อนมีเวลาทำงานครบสิบปี เว้นแต่เป็นการออกจางานเพราะตาย เจ็บป่วย หรือ ทุพพลภาพซึ่งแพทย์ที่ทางราชการรับรอง ในกรณีที่ทำงานเกินสิบปีอาจจ่ายเงินตอบแทนนอกเหนือจากเงินทุนเลี้ยงชีพ กรณีออกจางานโดยไม่มีความผิดและมีเวลาทำงานไม่น้อยกว่าห้าปีแต่ไม่ถึงสิบปี อาจได้รับเงินทุนเลี้ยงชีพประเภท ๒ ได้ เมื่อมีการตายหรือสาบสูญเนื่องจากการปฏิบัติหน้าที่หรือทำงานให้แก่โรงเรียนในระบบให้กองทุนให้จ่ายเงินทดแทนให้กับคู่สมรสและทายาทโดยธรรมของบุคคลเหล่านั้น ซึ่งสิทธิการรับเงินกองทุนสงเคราะห์ตามพระราชบัญญัตินี้เป็นสิทธิเฉพาะตัวไม่อาจโอนแก่กันได้และไม่อยู่ในข่ายแห่งการบังคับคดี เว้นแต่เป็นการชำระหนี้ ให้กองทุนสงเคราะห์จัดทำบัญชี งบการเงินส่งให้ผู้สอบบัญชีตรวจสอบภายในเก้าสิบวันนับแต่วันสิ้นปีให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์กำหนด และผู้สอบบัญชีจัดทำรายงานการสอบบัญชีแสดงความเห็นต่องบการเงินเสนอคณะกรรมการกองทุนสงเคราะห์เพื่อรับรองภายในหนึ่งร้อยห้าสิบวันและคณะกรรมการเสนอต่อรัฐมนตรีภายในหนึ่งร้อยแปดสิบวันนับแต่วันสิ้นปีบัญชี และเผยแพร่รายงานประจำปี

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	มาตรา๑๗ ให้มีคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด ประกอบด้วย ผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นประธาน กรรมการ รองผู้ว่าราชการจังหวัด ซึ่ง ได้รับมอบหมายจากผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นรองประธานกรรมการ อัยการจังหวัด พัฒนาการจังหวัด แรงงานจังหวัด ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษา นายแพทย์สาธารณสุขจังหวัด ผู้บังคับการตำรวจภูธรจังหวัด ผู้แทนศาลเยาวชนและครอบครัวจังหวัด หรือผู้แทนศาลจังหวัด ในกรณีที่จังหวัดนั้นไม่มีศาลเยาวชนและครอบครัว ผู้แทนสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัด หรือผู้แทนกระทรวงยุติธรรมซึ่งแต่งตั้งจากข้าราชการในจังหวัดในกรณีที่จังหวัดนั้นไม่มีสถานพินิจ นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดเป็นกรรมการ และ	พระราชบัญญัติระเบียบการบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ ตามกฎกระทรวงข้อ ๑ และ ๒ ได้กำหนดจำนวนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานตามจำนวน นักเรียนสถานศึกษาขนาดเล็ก จำนวนนักเรียนไม่เกิน ๓๐๐ คน ให้มีคณะกรรมการจำนวน ๕ คน สถานศึกษาขนาดใหญ่ จำนวนนักเรียนเกินกว่า ๓๐๐ คนขึ้นไปให้มีคณะกรรมการจำนวน ๑๕ คน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๔๖ : ๒) ได้กำหนดองค์ประกอบของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน กฎกระทรวงข้อ ๒) ประกอบด้วย ๑) ประธานกรรมการ (มาจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ) (๒) กรรมการที่เป็นผู้แทนผู้ปกครอง จำนวน ๑ คน ๓) กรรมการที่เป็น

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งผู้ว่าราชการจังหวัดแต่งตั้งจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานที่ทำในวิชาชีพสังคมสงเคราะห์ ครู จิตวิทยา กฎหมาย แพทย์ วิชาชีพ ละสองคน โดยจะต้องมีผู้แทนจากภาคเอกชนอย่างน้อยวิชาชีพละหนึ่งคนและแต่งตั้งจากผู้มีประสบการณ์ด้านสวัสดิการเด็กอีกสองคน โดยมีพัฒนาสังคมและสวัสดิการจังหวัดเป็นกรรมการและเลขานุการ	ผู้แทนครู จำนวน ๑ คน ๔) กรรมการที่เป็นผู้แทนองค์กรชุมชน จำนวน ๑ คน ๕) กรรมการที่เป็นผู้แทนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จำนวน ๑ คน ๖) กรรมการที่เป็นผู้แทนศิษย์เก่า จำนวน ๑ ท่าน ๗) กรรมการที่เป็นผู้แทนพระภิกษุสงฆ์และหรือผู้แทน องค์กรศาสนาอื่นในพื้นที่ สถานศึกษาขนาดเล็กจำนวน ๑ รูป หรือ๑คนและสถานศึกษาขนาดใหญ่ จำนวน ๒ รูป หรือ ๒ คน หรือ ๑ รูป กับ ๑ คน ๘)กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ สถานศึกษาขนาดเล็ก จำนวน ๑ คน และสถานศึกษาขนาดใหญ่จำนวน ๑ คน ๙) ผู้อำนวยการสถานศึกษา เป็น กรรมการ และเลขานุการ การได้มาของ คณะ กรรมการ สถานศึกษาขึ้นพื้นฐานให้โรงเรียนประจำศรีบสมักรผู้แทนดังกล่าว เว้นผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ผู้บริหาร

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			คัดเลือกไม่เกิน ๔ คน จากนั้นให้โรงเรียนประกาศรับสมัครผู้แทนดังกล่าว เว้นผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ผู้บริหารคัดเลือกไม่เกิน ๔ คน จากนั้นให้ผู้แทนดังกล่าวคัดเลือกกันเอง ให้เหลือผู้แทนดังกล่าว เว้นผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ผู้บริหารคัดเลือกไม่เกิน ๔ คน จากนั้นให้ผู้แทนดังกล่าวคัดเลือกกันเอง ให้เหลือผู้แทนกลุ่มละไม่เกิน ๒ คน และเลือกประธานและรองประธานคณะกรรมการจากคณะกรรมการรวมทั้งคำนึงถึงว่าจำนวนและสัดส่วนของคณะกรรมการที่เป็นสตรีให้มีจำนวนไม่น้อยกว่าหนึ่งในสามของคณะกรรมการทั้งหมด หลักการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (๒๕๔๒ : ๑-๕) แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ กำหนดนโยบายทิศทางการจัดการศึกษา

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ตลอดจนแผนปฏิบัติงานด้านต่างๆ และจัดทำธรรมนูญของโรงเรียนให้ความเห็นชอบแผนปฏิบัติงานประจำปี สาระหลักสูตรท้องถิ่นให้ความเห็นชอบรายงานผลการปฏิบัติงานประจำปีก่อนเสนอต่อสาธารณชนส่งเสริมให้เด็กได้รับความเสมอภาคในการศึกษาตามสภาพความพร้อมของแต่ละบุคคลระดมทรัพยากรและให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการทุกๆด้าน ตลอดจนแต่งตั้งคณะอนุกรรมการเพื่อดำเนินการตามระเบียบนี้และปฏิบัติหน้าที่อื่นๆตามที่ได้รับมอบหมาย ก ณะ ก ร ร ม ก า รสถานศึกษาขั้นพื้นฐานคือ บุคคลที่มีความตั้งใจเสียสละและอุทิศตนเพื่อเข้ามามีส่วนร่วมการพัฒนาการศึกษาของชุมชนและท้องถิ่นตามระเบียบของกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วย

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			คณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๔๑ เป็นผู้ได้รับ การแต่งตั้งจาก ผู้บังคับบัญชาเหนือ สถานศึกษาขึ้นไปหนึ่ง ระดับ (คือคณะกรรมการ เขตพื้นที่การศึกษา) ซึ่งมี บทบาทหน้าที่ตาม ระเบียบของกระทรวง ศึกษาธิการ ว่าด้วย คณะกรรมการ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๔๑ แก้ไขตาม ระเบียบบริหารราชการ กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ ตามกฎกระทรวง ซึ่งสอดคล้องกับมาตรา ๔๐ ของพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ที่กำหนดให้ทำหน้าที่ กำกับและส่งเสริม สนับสนุนกิจการของ สถานศึกษาดังนี้ ๑. ให้ความเห็นชอบ ข้อเสนอแนะให้คำปรึกษา แก่สถานศึกษา เพื่อให้

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			การ จัด และ พัฒ นา การศึกษาของสถานศึกษา สอดคล้องกับนโยบาย เป้าหมาย และมาตรฐาน การศึกษาของรัฐบาล กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา กฎ หมาย ระเบียบ ประกาศ ฯลฯ รวม ทั้ง บริบท ของ สถานศึกษาและความ ต้องการของชุมชนและ ท้องถิ่น ๒. ส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือการดำเนิน กิจการของสถานศึกษา และการระดมทรัพยากร เพื่อการพัฒนาการศึกษา ของสถานศึกษา ๓. ปฏิบัติตามที่กำหนด ใน กฎ หมาย ว่า ด้วย ระเบียบข้าราชการครูและ บุคลากรทางการศึกษา ๔. ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่ กฎหมายระเบียบ ประกาศ ฯลฯ กำหนดให้เป็น อํานาจหน้าที่ของ คณะกรรมการ

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สถานศึกษา บทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในส่วนที่กำหนดไว้ตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๔๓ แก้ไขตามระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ มีความสำคัญมากต่อการพัฒนาการศึกษาของสถานศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษาที่ได้รับการแต่งตั้งตามระเบียบนี้ จำเป็นที่จะต้องรับรู้ บทบาทของตนเองและรอบรู้ในเรื่องของการจัดการศึกษาพอสมควรเพื่อจะได้ปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพต่อการบริหารโรงเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษา เป็นสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ในระดับช่วงชั้นที่๓ อันเป็นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และช่วงชั้นที่ ๔ อันเป็นระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (๒๕๓๕ : ๑๒-๑๓) โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความต้องการ ความสนใจและความถนัดของตนเองทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพ มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามความถนัดตามความสนใจ เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือการประกอบงานอาชีพที่ตนถนัด ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและทักษะทางสังคมที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพ และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข ในทำนองเดียวกัน โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขต พื้นที่ การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๓ สังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			กระทรวงศึกษาธิการก็ มุ่ง เน้น ที่ จะ ป ฎิ ร ูป การ ศึ ก ษ า และ จั ด การศึ ก ษ าให้ส่นองตอบ ต่อ ขั อ ก ำ ห น ด ใน พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ (๒๕๔๒ : ๑๕- ๑๖) มีความมุ่งหมายใน การจั ดการศึ ก ษ าเพื่อ พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ สมบูรณ์ทั้ง ทางร่า ง กาย จิต ใจ สติปัญญา มีคุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรม รวม ทั้ง การ อนุ ร ัก ษ์ สิ่งแวดล้อมและสามารถ ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข โดยให้ ค ณ ะ ก ร ร ม ก า ร สดงานศึกษาขั้นพื้นฐานมี ส่วนในการจัดการศึกษา ให้มากที่สุดเท่าที่จะมาก ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒)

ตารางที่ ก.๘ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			พ.ศ. ๒๕๔๕ มาตรา ๒๕ ที่ระบุไว้ว่าให้สถานศึกษา ร่วมกับบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชนเพื่อพัฒนาชุมชนให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๘ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย พบว่า พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก ให้มีคณะกรรมการคุ้มครองเด็กโดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน มีผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องคอยดูแล ในด้านแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยาศัย ได้กำหนดจำนวนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานตามจำนวนนักเรียนสถานศึกษาขนาดเล็กจำนวนไม่เกิน ๓๐๐ คนให้มีคณะกรรมการจำนวน ๕ คน ถ้าเกิน ๓๐๐ คนขึ้นไปให้มีคณะกรรมการจำนวน ๑๕ คน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ บุคคลที่มีความตั้งใจเสียสละและอุทิศตนเพื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษาของชุมชนและท้องถิ่นตามระเบียบของกระทรวงศึกษาธิการโดยบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในส่วนที่กำหนดไว้ตามระเบียบ โรงเรียนมัธยมศึกษาเป็นสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่จัดการศึกษาในระดับช่วงชั้นที่ ๓ อันเป็นระบบมัธยมศึกษาตอนต้น และช่วงที่ ๔ มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความต้องการ ความสนใจและความถนัดของตนเองด้านวิชาการและวิชาชีพ มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามความถนัดตามความสนใจส่วนพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๕ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย ด้านการแบ่งพื้นที่ให้บริการผู้เล่นเกมในแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ไม่ปรากฏเพราะกำหนดอายุไว้หน้าโรงภาพยนตร์ตามประเภทที่กำลังฉาย	ไม่ปรากฏ	โดยระเบียบกำหนดพื้นที่พักอาศัยรักษาพยาบาลปฏิบัติการห้องเรียน	โดยระเบียบกำหนดพื้นที่เป็นชั้นเรียน

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๕ เกี่ยวกับพระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท ด้านการแบ่งพื้นที่ให้บริการผู้เล่นเกมในแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย พบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ไม่ปรากฏเพราะกำหนดอายุไว้หน้าโรงภาพยนตร์ตามประเภทที่กำลังฉาย พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็กกำหนดพื้นที่พักอาศัยรักษาพยาบาลปฏิบัติการห้องเรียน แหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัยกำหนดพื้นที่เป็นชั้นเรียน ส่วนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
มาตรา ๓๕ ผู้ที่ขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๓๓ หรือมาตรา ๓๔ ต้องมีคุณสมบัติ และไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี	ไม่ปรากฏ	มาตรา ๔๘ ในการดำเนินการสงเคราะห์ คุ้มครองสวัสดิภาพ และส่งเสริมความประพฤติแก่เด็กตามพระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่น ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่เห็นว่ามีเหตุสมควรแต่งตั้งผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กเพื่อกำกับดูแลเด็กคนใด ก็ให้ยื่นคำขอต่อปลัดกระทรวงหรือ	มาตรฐานวิชาชีพครู มาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพ มาตรฐานความรู้ มีคุณวุฒิ ไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีทางการศึกษาหรือเทียบเท่า หรือคุณวุฒิอื่นที่คุรุสภารับรอง โดยมีความรู้ ดังต่อไปนี้ ๑. ภาษาและเทคโนโลยีสำหรับครู ๒. การพัฒนาหลักสูตร

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
(๓) ไม่ เป็น คน ใ ร้ ความสามารถหรือคน เสมือนไร้ความสามารถ (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุก โดยคำพิพากษาถึงที่สุด ให้จำคุกในความผิด เกี่ยวกับเพศตามประมวล กฎหมายอาญา (๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่าง ถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต ตามมาตรา ๓๗ หรือ มาตรา ๓๘ (๖) ไม่เคยถูกเพิกถอน ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ เว้น แต่ เคย ถูก เพิก ถอน ใบอนุญาตและเวลาได้ ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ห้าปี ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบ ในการดำเนินการของนิติ บุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติ และไม่มีลักษณะต้องห้าม ตามที่กำหนดในวรรค หนึ่ง		ผู้ว่าราชการจังหวัด แล้วแต่กรณี ให้แต่งตั้ง พนักงานเจ้าหน้าที่ นัก สังคมสงเคราะห์ หรือ บุคคลที่สมัครใจและมี ความเหมาะสมเป็นผู้ คุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก โดยจะกำหนดสถานที่อยู่ อาศัยของเด็กที่อยู่ในการ กำกับดูแลของผู้คุ้มครอง สวัสดิภาพเด็กด้วยก็ได้ กรณีที่เด็กพ้นจากความ ปกครองดูแลของสถาน แรกรับ สถานสงเคราะห์ สถานคุ้มครอง สวัสดิภาพ และสถานที่พัฒนาและ ฟื้นฟูแล้ว ถ้ามีเหตุผล สมควรก็ให้ผู้ปกครอง สวัสดิภาพยื่นคำขอต่อ ปลัดกระทรวงหรือผู้ว่า ราชการจังหวัด แล้วแต่ กรณิ ให้ตั้งพนักงาน เจ้าหน้า ที่ นักสังคม สงเคราะห์ หรือบุคคลที่ สมัครใจ และมีความ เหมาะสมเป็นผู้คุ้มครอง สวัสดิภาพเด็กได้ การแต่งตั้งผู้คุ้มครอง สวัสดิภาพเด็กให้มี ระยะเวลาคราวละไม่เกิน สองปี	๓. การจัดการเรียนรู้ ๔. จิตวิทยาสำหรับครู ๕. การวัดและประเมินผล การศึกษา ๖. การบริหารจัดการใน ห้องเรียน ๗. การวิจัยทางการศึกษา ๘. นวัตกรรม และ เทคโนโลยีสารสนเทศ ทางการศึกษา ๙. ความเป็นครู ส าร ะ ค ว า ม ร ู้ แ ล ะ สมรรถนะของครู ๑. ภาษาและเทคโนโลยี สำหรับครู สาระความรู้ ๑) ภาษาไทยสำหรับครู ๒) ภาษาอังกฤษหรือ ภาษาต่างประเทศอื่นๆ สำหรับครู ๓) เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับครู สมรรถนะ ๑) สามารถใช้ทักษะใน การฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาไทย เพื่อ การสื่อความหมายได้ อย่างถูกต้อง ๒) สามารถใช้ทักษะใน การฟัง การพูด การอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		มาตรา ๔๕ ผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กมีอำนาจและหน้าที่ ดังต่อไปนี้ (๑) เชื่อมเขียนให้คำปรึกษา แนะนำ และ คัดเลือก เกี่ยว กับ เรื่อง ความประพฤติ การศึกษา และการประกอบอาชีพแก่เด็กที่อยู่ในกำกับดูแล (๒) เชื่อมเขียนให้คำปรึกษา และแนะนำแก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับเรื่อง การอบรมสั่งสอนและเลี้ยงดูเด็กที่อยู่ในกำกับดูแล (๓) จัดทำรายงานและความเห็นเกี่ยวกับสภาพความเป็นอยู่ของเด็กและของผู้ปกครอง เสนอต่อ ปลัดกระทรวง ผู้ว่าราชการจังหวัด พนักงานเจ้าหน้าที่ ผู้ปกครอง สวัสดิภาพ คณะกรรมการ คณะกรรมการคุ้มครองเด็กกรุงเทพมหานคร หรือ คณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด แล้วแต่กรณี เพื่อดำเนินการต่อไป มาตรา ๕๐ ห้ามมิให้ผู้ปกครองสวัสดิภาพหรือ	หรือภาษาต่างประเทศอื่นๆเพื่อการสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง ๓) สามารถใช้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานได้ ๒. การพัฒนาหลักสูตรสาระความรู้ ๑) ปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี การศึกษา ๒) ประวัติความเป็นมา และ ระบบ การ จัด การศึกษาไทย ๓) วิสัยทัศน์ และ แผนพัฒนาการศึกษาไทย ๔) ทฤษฎีหลักสูตร ๕) การพัฒนาหลักสูตร ๖) มาตรฐาน และ มาตรฐาน ช่วงชั้น ของ หลักสูตร ๗) การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ๘) ปัญหาและแนวโน้ม ในการพัฒนาหลักสูตร สมรรถนะ ๑) สามารถวิเคราะห์หลักสูตร ๒) สามารถปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรได้อย่างหลากหลาย

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
		ผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กเปิดเผยชื่อตัว ชื่อสกุล ภาพ หรือ ข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับตัวเด็ก ผู้ปกครอง ในลักษณะที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ชื่อเสียง เกียรติคุณ หรือสิทธิประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งของเด็ก หรือผู้ปกครอง บทบัญญัติในวรรคหนึ่งให้ใช้บังคับแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ นักสังคมสงเคราะห์ นักจิตวิทยา และผู้มีหน้าที่คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กตามมาตรา ๒๔ ซึ่งได้ล่วงรู้ข้อมูลดังกล่าวเนื่องในการปฏิบัติหน้าที่ของตนด้วยโดยอนุโลม ห้ามมิให้ผู้ใดโฆษณา หรือ เผยแพร่ทางสื่อมวลชน หรือ สื่อสารสนเทศประเภทใดซึ่งข้อมูลที่เปิดเผยโดยฝ่าฝืนบทบัญญัติในวรรคหนึ่งหรือวรรคสอง	๓) สามารถประเมินหลักสูตรได้ ทั้งก่อนและหลังการใช้หลักสูตร ๔)สามารถจัดทำหลักสูตร ๓. การจัดการเรียนรู้สาระความรู้ ๑) ทฤษฎีการเรียนรู้และการสอน ๒) รูปแบบการเรียนและการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน ๓) การออกแบบและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ๔) การบูรณาการเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ๕) การบูรณาการเรียนรู้แบบเรียนรวม ๖) เทคนิคและวิทยาการจัดการเรียนรู้ ๗) การใช้และการผลิตสื่อและการพัฒนานวัตกรรมในการเรียนรู้ ๘) การจัดการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ๙) การประเมินผลการเรียนรู้ สมรรถนะ ๑) สามารถนำประมวลรายวิชามาจัดทำแผนการ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			๒) สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ๓) สามารถเลือกได้พัฒนาและสร้างสื่ออุปกรณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ๔) สามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจำแนกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมินผล ๔. จิตวิทยาสำหรับครู สาระความรู้ ๑) จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการมนุษย์ ๒) จิตวิทยาการศึกษา ๓) จิตวิทยาการแนะแนวและให้คำปรึกษา สมรรถนะ ๑) เข้าใจธรรมชาติของผู้เรียน ๒) สามารถช่วยเหลือผู้เรียนให้เรียนรู้และพัฒนาได้ตามศักยภาพของตน ๓) สามารถให้คำแนะนำช่วยเหลือผู้เรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ๔) สามารถส่งเสริมความ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ถนัดและความสนใจของ ผู้เรียน ๕) การวัดและประเมินผล การศึกษา ๑) หลักการและเทคนิค การวัดและประเมินผล ทางการศึกษา ๒) การสร้างและการใช้ เครื่องมือวัดผลและ ประเมินผลการศึกษา ๓) การประเมินตามสภาพ จริง ๔) การประเมินจากแฟ้ม สะสมงาน ๕) การประเมินภาคปฏิบัติ ๖) การประเมินผลแบบ ย่อยและแบบรวม สมรรถนะ ๑) สามารถวัดและ ประเมินผลได้ตามสภาพ ความเป็นจริง ๒) สามารถนำผลการ ประเมินไปใช้ในการ ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ และหลักสูตร ๖. การบริหารจัดการใน ห้องเรียน สาระความรู้ ๑) ทฤษฎีและหลักการ บริหารจัดการ ๒) ภาวะผู้นำทางการศึกษา

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			๓) การคิดอย่างเป็นระบบ ๔) การเรียนรู้วัฒนธรรมองค์กร ๕) มนุษยสัมพันธ์ในองค์กร ๖) การติดต่อสื่อสารในองค์กร ๗) การบริหารจัดการชั้นเรียน ๘) การประกันคุณภาพการศึกษา ๙) การทำงานเป็นทีม ๑๐) การจัดทำโครงการทางวิชาการ ๑๑) การจัดโครงการฝึกอาชีพ ๑๒) การจัดโครงการและกิจกรรมเพื่อพัฒนา ๑๓)การจัดระบบ สาสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ ๑๔) การศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชน สมรรถนะ ๑) มีภาวะผู้นำ ๒) สามารถบริหารจัดการในชั้นเรียน ๓) สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ๔) สามารถใช้ในการประสานประโยชน์

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			๕) สามารถนำนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการบริหารจัดการ ๗. การวิจัยทางการศึกษา สาระความรู้ ๑) ทฤษฎีการวิจัย ๒) รูปแบบการวิจัย ๓) การออกแบบการวิจัย ๔) กระบวนการวิจัย ๕) สถิติเพื่อการวิจัย ๖) การวิจัยในชั้นเรียน ๗) การฝึกปฏิบัติการวิจัย ๘) การนำเสนอผลงานวิจัย ๙) การค้นคว้า ศึกษา งานวิจัยในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ๑๐) การใช้กระบวนการวิจัยในการแก้ปัญหา ๑๑) การเสนอโครงการเพื่อทำวิจัย สมรรถนะ ๑) สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ๒) สามารถทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และพัฒนาผู้เรียน ๘. นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สาระความรู้ ๑) แนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และ นวัตกรรมการศึกษาที่ ส่งเสริม การ พัฒนา คุณภาพการเรียนรู้ ๒) เทคโนโลยีและ สารสนเทศ ๓) การวิเคราะห์ปัญหาที่ เกิดจากการใช้นวัตกรรม เทคโนโลยีและ สารสนเทศ ๔) แหล่งการเรียนรู้และ เครือข่ายการเรียนรู้ ๕) การออกแบบการสร้าง การนำไปใช้การประเมิน และการปรับปรุง นวัตกรรม สมรรถนะ ๑) สามารถเลือก ใช้ ออกแบบ สร้างและ ปรับปรุง นวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ที่ดี ๒) สามารถพัฒนา เทคโนโลยีและ สารสนเทศเพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ที่ดี ๓) สามารถแสวงหาแหล่ง เรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ของผู้เรียน ๕. ความเป็นครู สาระความรู้ ๑) ความสำคัญของวิชาชีพครู บทบาท หน้าที่ ภาระงานของครู ๒) พัฒนาการของวิชาชีพครู ๓) คุณลักษณะของครูที่ดี ๔) การสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาชีพครู ๕) การเสริมสร้างศักยภาพและสมรรถภาพความเป็นครู ๖) การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และการเป็นผู้นำทางวิชาการ ๗) เกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู ๘) จรรยาบรรณของวิชาชีพครู ๙) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สมรรถนะ ๑) รักเมตตาและปรารถนาดีต่อผู้เรียน ๒) อดทนและรับผิชอบ ๓) เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และเป็นผู้นำทางวิชาการ ๔) มีวิสัยทัศน์

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			๕) ศรัทธาในวิชาชีพครู ๖) ปฏิบัติตามจรรยาบรรณของวิชาชีพครู มาตรฐานประกอบการณ์วิชาชีพผ่านการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาตามหลักสูตรปริญญาทางการศึกษาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๑ ปี และผ่านเกณฑ์การประเมินปฏิบัติการสอนตามหลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการคุรุสภากำหนด ดังนี้ ๑. การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน ๒. การปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ สาระการฝึกทักษะ และ สมรรถนะของครู ๑. การฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน สาระการฝึกทักษะ ๑) การบูรณาการความรู้ทั้งหมดมาใช้ในการฝึกประกอบการณ์วิชาชีพในสถานศึกษา ๒) ฝึกปฏิบัติการวางแผนการศึกษาผู้เรียนโดยการ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สังเกตสัมภาระ รวบรวม ข้อมูลและนำเสนอผล การศึกษา ๓) มี ส ่วน ร ่วม กั บ สถานศึกษาในการพัฒนา และปรับปรุงหลักสูตร รวมทั้งการนำหลักสูตร ไปใช้ ๔) ฝึกการจัดทำแผนการ เรียนรู้ร่วมกับสถานศึกษา ๕) ฝึกปฏิบัติการ ดำเนินการจัดกิจกรรม เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยเข้าไปมีส่วนร่วมใน สถานศึกษา ๖) การจัดทำโครงการทาง วิชาการ สมรรถนะ ๑) สามารถศึกษาและ แยกแยะผู้เรียนได้ตาม ความแตกต่างของผู้เรียน ๒) สามารถจัดทำแผนการ เรียนรู้ ๓) สามารถฝึกปฏิบัติการ สอนตั้งแต่การจัดทำ แผนการสอน ปฏิบัติการ สอน ประเมินผลและ ปรับปรุง ๔) สามารถจัดทำโครงการ ทางวิชาการ ๒. การปฏิบัติการสอนใน

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ สาระการฝึกทักษะ ๑) การบูรณาการความรู้ทั้งหมดมาใช้ในการปฏิบัติ การสอน ในสถานศึกษา ๒) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ชี้ชัดผู้เรียนเป็นสำคัญ ๓) การจัดกระบวนการเรียนรู้ ๔) การเลือกใช้การผลิตสื่อและนวัตกรรมที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ ๕) การใช้เทคนิคและยุทธวิธีในการจัดการเรียนรู้ ๖) การวัดและประเมินผล การเรียนรู้ ๗) การทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียน ๘) การนำผลการประเมินมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ๙) การบันทึกและรายงานผลการจัดการเรียนรู้ ๑๐) การสัมมนาทางการศึกษา

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สมรรถนะ ๑) สามารถจัดการเรียนรู้ในสาขาวิชาเฉพาะ ๒) สามารถประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน ๓) สามารถทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียน ๔) สามารถจัดทำรายงานผลการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียน มาตรฐานการปฏิบัติงาน มาตรฐานที่ ๑ ปฏิบัติกิจกรรมทางวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพครูอยู่เสมอ การปฏิบัติกิจกรรมทางวิชาการเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพครูอยู่เสมอ หมายถึง การศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาตนเอง การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ และการเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการที่องค์กรหรือหน่วยงานหรือสมาคมจัดขึ้น เช่น การประชุม การอบรม การสัมมนา และการประชุมปฏิบัติการ เป็นต้น ทั้งนี้ต้องมีผลงานหรือ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			รายงานที่ปรากฏชัดเจน มาตรฐานที่ ๒ ตัดสินใจ ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดย คำนึงถึงผลที่จะเกิดแก่ ผู้เรียน การตัดสินใจปฏิบัติ กิจกรรมต่างๆ โดย คำนึงถึงผลที่จะเกิดกับ ผู้เรียน หมายถึง การเลือก อย่างชาญฉลาด ด้วยความ รัก และหวังดีต่อผู้เรียน ดังนั้น ในการเลือก กิจกรรมการเรียนการ สอนและกิจกรรมอื่นๆ ครูต้องคำนึงถึงประโยชน์ ที่จะเกิดแก่ผู้เรียนเป็น หลัก มาตรฐานที่ ๓ มุ่งมั่น พัฒนาผู้เรียนให้เต็มตาม ศักยภาพ การมุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียน หมายถึง การใช้ความ พยายาม อย่างเต็ม ความสามารถของครูที่จะ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ให้มากที่สุด ตามความ ถนัด ความสนใจ ความ ต้องการ โดยวิเคราะห์ วินิจฉัยปัญหา ความ ต้องการที่แท้จริงของ ผู้เรียน ปรับเปลี่ยนวิธีการ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัยยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			สอนที่จะให้ให้ได้ผลดีกว่าเดิม รวมทั้งการส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนอย่างเป็นระบบ มาตรฐานที่ ๔ พัฒนาแผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้เกิดผลจริง การพัฒนาแผนการสอนให้สามารถปฏิบัติได้เกิดผลจริง หมายถึง การเลือกใช้ ปรับปรุงหรือสร้างแผนการสอน บันทึกการสอน หรือเตรียมการสอนในลักษณะอื่นๆ ที่สามารถนำไปใช้กิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนบรรลุประสงค์ของการเรียนรู้ มาตรฐานที่ ๕ พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพอยู่เสมอ หมายถึง การประดิษฐ์คิดค้น ผลิตเลือกใช้ปรับปรุงเครื่องมืออุปกรณ์ เอกสารสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีวิธีการต่างๆ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ มาตรฐานที่ ๖ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผลลัพท์ที่ให้แก่ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผลลัพท์ที่ให้แก่ผู้เรียน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการแสวงหาความรู้ตามสภาพความแตกต่างของบุคคลด้วยการปฏิบัติจริง และสรุปความรู้ทั้งหลายได้ด้วยตนเอง ก่อให้เกิดค่านิยม และนิสัยในการปฏิบัติงานเป็นบุคลิกภาพถาวรติดตัวผู้เรียนตลอดไป มาตรฐานที่ ๗ รายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้อย่างมีระบบ การรายงานผลการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนได้อย่างมีระบบ หมายถึง การรายงานผลการพัฒนาผู้เรียนที่เกิดจากการปฏิบัติการเรียนการสอนให้ครอบคลุมสาเหตุ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ปัจจัย และการดำเนินงาน ที่ เกี่ยว ข้อง โดย กรุ นำเสนอรายงานการ ปฏิบัติในรายละเอียด ดังนี้ ๑) ปัญหาความต้องการ ของผู้เรียนที่ต้องได้รับ การพัฒนา และเป้าหมาย ของการพัฒนาผู้เรียน ๒) เทคนิค วิธีการ หรือ นวัตกรรมการเรียนการสอนที่นำมาใช้เพื่อการ พัฒนาคุณภาพของผู้เรียน และขั้นตอนวิธีการ ใช้ เท ค นิ ค วิ ศี ก ร หรือ นวัตกรรมนั้นๆ ๓) ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามวิธีการ ที่กำหนดที่เกิดกับผู้เรียน ๔) ข้อเสนอแนะแนวทาง ใหม่ๆ ในการปรับปรุง และพัฒนาผู้เรียนให้ ได้ผลดียิ่งขึ้น มาตรฐานที่ ๘ ปฏิบัติตน เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ ผู้เรียน การปฏิบัติตนเป็น แบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียน หมายถึง การแสดงออก การประพฤติและปฏิบัติ ในด้านบุคลิกภาพทั่วไป

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			การแต่งกาย กิริยา วาจา และจริยธรรมที่เหมาะสมกับความเป็นครูอย่างสม่ำเสมอ ที่ทำให้ผู้เรียนเลื่อมใสศรัทธาและถือเป็นแบบอย่าง มาตรฐานที่ ๙ ร่วมมือกับผู้อื่นในสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์ การร่วมมือกับผู้อื่นในสถานศึกษาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญ รับฟังความคิดเห็น ขอมรับในความรู้ความสามารถ ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ของเพื่อนร่วมงานด้วยความเต็มใจ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของสถานศึกษาและร่วมรับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น มาตรฐานที่ ๑๐ ร่วมมือกับผู้อื่นในชุมชนอย่างสร้างสรรค์ การร่วมมือกับผู้อื่นในชุมชนอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญรับฟังความคิดเห็น ขอมรับในความรู้

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ความสามารถของบุคคลอื่นในชุมชน และร่วมมือปฏิบัติงานเพื่อพัฒนางานของสถานศึกษา ให้ชุมชนและสถานศึกษามีการยอมรับซึ่งกันและกันและปฏิบัติงานร่วมกันด้วยความเต็มใจ มาตรฐานที่ ๑๑ แสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารในการพัฒนา การแสวงหาและใช้ข้อมูลข่าวสารตามสถานการณ์ของสังคมทุกด้านโดยเฉพาะสารสนเทศเกี่ยวกับวิชาชีพครูสามารถวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีเหตุผลและใช้ข้อมูลประกอบการแก้ปัญหา พัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนาสังคมได้อย่างเหมาะสม มาตรฐานที่ ๑๒ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในทุกสถานการณ์ การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในทุกสถานการณ์ หมายถึงการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำเอาปัญหาหรือ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ความจำเป็นในการพัฒนา ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการ เรียนและการจัดกิจกรรม อื่นๆ ในโรงเรียนมา กำหนดเป็นกิจกรรมการ เรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การ พัฒนาของผู้เรียนที่ถาวร เป็นแนวทางในการ แก้ปัญหาของครูอีกแบบ หนึ่งที่จะนำเอาวิกฤต ต่างๆ มาเป็นโอกาสใน การพัฒนา ครูจำเป็นต้อง มองมุมต่างๆ ของปัญหา แล้วผันมุมของปัญหาไป ในทางการพัฒนา กำหนด เป็นกิจกรรมในการ พัฒนาของผู้เรียน ครูจึง ต้องเป็นผู้มองมุมบวกใน สถานการณ์ต่างๆ ได้ กล้า ที่จะเผชิญปัญหาต่างๆ มี สติในการแก้ปัญหา มิได้ ตอบสนองปัญหาต่างๆ ด้วยอารมณ์หรือแง่มุม แบบตรงตัว ครูสามารถ มอง หัก มุม ใน ทุก ๆ โอกาส มองเห็นแนวทาง ที่นำไปสู่ผลก้าวหน้าของ ผู้เรียน มาตรฐานการปฏิบัติตน จรรยาบรรณต่อวิชาชีพ ๑. ผู้ประกอบวิชาชีพทาง

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			การศึกษา ต้องมีวินัยในตนเอง พัฒนาตนเองด้านวิชาชีพ บุคลิกภาพและวิสัยทัศน์ให้ทันต่อการพัฒนาทางวิทยาการ เศรษฐกิจ สังคม และการเมืองอยู่เสมอ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ๒. ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องรักศรัทธา เชื้อสัจย์สุจริต รับผิดชอบต่ออาชีพ และเป็นสมาชิกที่ดีขององค์กรวิชาชีพ จรรยาบรรณต่อผู้รับบริการ ๓. ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องรักเมตตาเอาใจใส่ ช่วยเหลือส่งเสริม ให้กำลังใจแก่ศิษย์และผู้รับบริการ ตามบทบาทหน้าที่โดยเสมอหน้า ๔. ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษา ต้องส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ทักษะ และนิสัยที่ถูกต้องดีงาม แก่ศิษย์และผู้รับบริการ ตามบทบาทหน้าที่อย่างเต็ม

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์
และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ
คุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			ความสามารถ ด้วยความ บริสุทธิ์ใจ ๕. ผู้ประกอบวิชาชีพ ทางการศึกษา ต้อง ประพฤติปฏิบัติตนเป็น แบบอย่างที่ดีทั้งทางกาย วาจาและจิตใจ ๖. ผู้ประกอบวิชาชีพ ทางการศึกษา ต้องไม่ กระทำตนเป็นปฏิปักษ์ต่อ ความเจริญทางกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของศิษย์และ ผู้รับบริการ ๗. ผู้ประกอบวิชาชีพ ทางการศึกษา ต้อง ให้บริการด้วยความจริงใจ และเสมอภาคโดยไม่เรียกรับ หรือขอรับผลประโยชน์ จากการใช้ ตำแหน่งหน้าที่โดยมิชอบ จรรยาบรรณต่อผู้ร่วม ประกอบวิชาชีพ ๘. ผู้ประกอบวิชาชีพ ทางการศึกษาพึงช่วยเหลือ เกื้อกูลซึ่งกันและกันอย่าง สร้างสรรค์โดยยึดมั่นใน ระบบคุณธรรม สร้าง ความสามัคคีในหมู่คณะ

ตารางที่ ก.๑๐ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
			จรรยาบรรณต่อสังคม ๕. ผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาพึงประพฤติปฏิบัติตนเป็นผู้นำในการอนุรักษ์และพัฒนาศรีศรัทธา สังคม ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม รักษาผลประโยชน์ของส่วนรวม และยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๑๐ พระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท เกี่ยวกับผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย พบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา (๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ (๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในกรณีที่เห็นว่ามีเหตุสมควรแต่งตั้งผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กเพื่อกำกับดูแลเด็กคนใดให้ยื่นคำขอต่อปลัดกระทรวงหรือ

ผู้ว่าราชการจังหวัดแล้วแต่กรณี โดยให้แต่งตั้งบุคคลที่สมควรใดและมีความเหมาะสมเป็นผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก โดยจะกำหนดสถานที่อยู่อาศัยของเด็กที่อยู่ในการกำกับดูแลของผู้คุ้มครองสวัสดิภาพเด็กด้วยก็ได้ โดยการแต่งตั้งผู้คุ้มครองให้มีระยะเวลาคราวละไม่เกินสองปีและห้ามมิให้ผู้ปกครองสวัสดิภาพเปิดเผยชื่อตัว ชื่อสกุล ภาพหรือข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับตัวเด็ก ในลักษณะที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ชื่อเสียงเกียรติคุณหรือสิทธิประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งของเด็กหรือผู้ปกครอง

แหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย **มาตรฐานความรู้** มีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาตรีทางการศึกษา หรือเทียบเท่าหรือคุณวุฒิอื่นที่คุรุสภารับรอง โดยมีความรู้ที่เกี่ยวข้องในแต่ละด้าน ส่วนพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไม่ปรากฏ

ตารางที่ ก.๑๑ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษา เกี่ยวกับผู้รับใบอนุญาต

ภาพยนตร์/วีดิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
มาตรา ๓๕ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ (๔) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับเพศตามประมวลกฎหมายอาญา (๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่าง	ไม่ปรากฏ	มาตรา ๕๒ ภายใต้บังคับของมาตรา ๕๑ ผู้ใดจะจัดตั้งสถานรับเลี้ยงเด็กสถานแรกรับสถานสงเคราะห์ สถานคุ้มครองสวัสดิภาพและสถานพัฒนาและฟื้นฟูต้องขอรับใบอนุญาตต่อปลัดกระทรวงหรือผู้ว่าราชการจังหวัดแล้วแต่กรณี การขอรับใบอนุญาต การออกใบอนุญาต การขอต่ออายุใบอนุญาต การขอรับใบแทนใบอนุญาต ที่สูญหายถูกทำลาย หรือชำรุด การออกใบแทนใบอนุญาตและการเพิกถอนใบอนุญาตให้เป็นไป	มาตรา ๒๒ ผู้ขอรับใบอนุญาตให้จัดตั้งโรงเรียนในระบบที่เป็นนิติบุคคลต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ (๑) มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาวันแต่นิติบุคคลที่ขอจัดตั้งนั้นเป็นองค์การของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ (๒) นิติบุคคลที่เป็นบริษัทมหาชนจำกัด บริษัทจำกัด หรือห้างหุ้นส่วน ต้องมีจำนวนหุ้นหรือทุนเป็นของผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนหุ้นหรือทุนทั้งหมด และจะต้องมี

ตารางที่ ก.๑๑ แสดงการเปรียบเทียบ กฎ ระเบียบ และกฎหมาย ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิทัศน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก และแหล่งเรียนรู้/การศึกษาเกี่ยวกับผู้รับใบอนุญาต (ต่อ)

ภาพยนตร์/วิทัศน์	คอมพิวเตอร์	สวัสดิการเด็กและเยาวชน	แหล่งเรียนรู้/การศึกษา
ถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ (๖)ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตตามมาตรา ๓๗ หรือมาตรา ๓๘ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง		ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง และให้เสียค่าธรรมเนียมตามอัตราที่กำหนดในกฎกระทรวง	จำนวนผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนทั้งหมด (๓) นิติบุคคลที่เป็นมูลนิธิจะต้องมีกรรมการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการบริหารทั้งหมด (๔) นิติบุคคลที่เป็นสมาคมหรือสหกรณ์จะต้องมีกรรมการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด และสมาชิกของสมาคมหรือสหกรณ์ต้องมีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนสมาชิกทั้งหมด (๕) ผู้จัดการของนิติบุคคลหรือผู้แทนของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามมาตรา ๒๑

ผลการเปรียบเทียบตารางที่ ก.๑๑ พระราชบัญญัติทั้ง ๔ ประเภท เกี่ยวกับผู้รับใบอนุญาต พบว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทัศน์ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้ (๑) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ (๒) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือบกพร่องในศีลธรรมอันดี (๓) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้

ความสามารถ (๔)ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับ
เพศตามประมวลกฎหมายอาญา (๕)ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่าง ถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาต (๖)ไม่เคยถูกเพิก
ถอนใบอนุญาต เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี ใน
กรณีที่ดินบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการหรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติ
บุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก ผู้ใดจะจัดตั้งสถานรับเลี้ยงเด็ก สถานแรกรับสถาน
สงเคราะห์ สถานคุ้มครองสวัสดิภาพและสถานพัฒนาและฟื้นฟูต้องขอรับใบอนุญาตต่อ
ปลัดกระทรวงหรือผู้ว่าราชการจังหวัดแล้วแต่กรณี โดยการขอรับใบอนุญาต การออกใบอนุญาต
การขอต่ออายุใบอนุญาต การให้ต่ออายุใบอนุญาต การขอรับใบแทนใบอนุญาตที่สูญหายถูกทำลาย
หรือชำรุด การออกใบแทนใบอนุญาตและการเพิกถอนใบอนุญาตให้เป็นไป ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ
และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง และให้เสียค่าธรรมเนียมตามอัตราที่กำหนดในกฎกระทรวง

แหล่งเรียนรู้/การศึกษาเพื่อพัฒนาร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ผู้ขอรับใบอนุญาต
ให้จัดตั้งโรงเรียนในระบบที่เป็นนิติบุคคลต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้
(๑) มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาเว้นแต่นิติบุคคลที่ขอจัดตั้งนั้นเป็นองค์การของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ
(๒) นิติบุคคลที่เป็นบริษัทมหาชนจำกัด บริษัทจำกัดหรือห้างหุ้นส่วน ต้องมีจำนวนหุ้นหรือทุนเป็น
ของผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนหุ้นหรือทุนทั้งหมด
และจะต้องมีจำนวนผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนผู้ถือ
หุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนทั้งหมด (๓) นิติบุคคลที่เป็นมูลนิธิ จะต้องมีการการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อย
กว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการบริหารทั้งหมด (๔) นิติบุคคลที่เป็นสมาคมหรือสหกรณ์ จะต้องม
ีกรรมการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด และสมาชิกของสมาคม
หรือสหกรณ์ต้องมีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนสมาชิกทั้งหมด (๕) ผู้จัดการของนิติ
บุคคลหรือผู้แทนของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ไม่ปรากฏ

สรุปผลการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ



โครงการวิจัยเพื่อสร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้าน เกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสม กับวัฒนธรรมไทย

วันอาทิตย์ ที่ ๑๗ พฤษภาคม ๒๕๕๒ เวลา ๑๓.๓๐-๑๖.๓๐ น.

ณ อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๑๙ ชั้น ๙ ห้อง ๙๐๑

มหาวิทยาลัยสยาม



ผู้วิจัย : ศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ ศุขปรีดี และคณะ
สนับสนุนทุนวิจัยโดย : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
กระทรวงวัฒนธรรม

ผู้เข้าร่วมการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-สกุล		ตำแหน่ง/หน่วยงาน
๑. ศ.ดร.นิพนธ์	ศุขปรีดี	หัวหน้าโครงการวิจัย/มหาวิทยาลัยสยาม
๒. ดร.เจษฎ์	โทณะวณิก	ที่ปรึกษาคณะนิติศาสตร์/มหาวิทยาลัยสยาม
๓. อาจารย์สุจริต	บัวพิมพ์	สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
๔. คุณธงชัย	วรไพจิตร	ประธานสภาวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร
๕. คุณสุกัญญา	เวชศิลป์	รักษาการผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเด็ก/สำนักงานเสริม สวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ
๖. คุณวิชาญ	เหรียญวิไลรัตน์	ผู้อำนวยการ/โรงเรียนวัดปทุมवास
๗. คุณมาลีสมิต	รักบ้านเกิด	รองผู้อำนวยการ/สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร
๘. ดร.ฉัฐชูลี	เรืองศิริ	ผู้อำนวยการ/โรงเรียนไชยฉิมพลีวิทยาคม
๙. พ.ต.ท.ปัญญา	ชะเอมเทศ	สารวัตรกองกำกับการ 1 /กองบังคับการปราบปราม การกระทำผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี
๑๐. คุณมารินทร์	จำราช	มหาวิทยาลัยสยาม
๑๑. คุณวรางคณา	เพชรยัง	มหาวิทยาลัยสยาม
๑๒. คุณสุภาพร	สมบัติหอม	มหาวิทยาลัยสยาม
๑๓. คุณรัตนกรณ	บุญขาว	มหาวิทยาลัยสยาม
๑๔. คุณสุพรรณษา	หลังประเสริฐ	มหาวิทยาลัยสยาม

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอเกี่ยวกับ ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

ประเด็นในการสัมภาษณ์

๑. สถานภาพ ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงาม
๒. รูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ
๓. ร่างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย พ.ศ. ๒๕...
๔. มาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ ๑

พ.ต.ท.ปัญญา ชะเอมเทศ

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ประเภทอุทยานบันเทิงศึกษาหรือสวนสนุกทางการศึกษา เนื่องจากปัจจุบันร้านเกมนอกจากให้บริการเกมแล้วยังมีการกระทำความผิดด้านอื่นๆ ซึ่งขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของไทย เช่น เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้ใช้บริการและมีการเสพยาของมึนเมาภายในร้านเกม
๒. ร้านเกมควรมีผู้ดูแลที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสม และเป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เนื่องจากการเป็นผู้ดูแลร้านเกมหากขาดความรู้เรื่องเกมอาจจะไม่สามารถคัดเลือกเกมที่เหมาะสมหรือให้ความรู้กับผู้ที่มาใช้บริการร้านเกมได้ และนอกจากนี้ในร้านเกมยังมีเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอและไม่เข้าใจคอมพิวเตอร์ ซึ่งควรมีการจัดอบรมหรือสร้างนักไซเบอร์ขึ้น
๓. ผู้ดูแลร้านเกมควรเลือกอาสาสมัครที่มีความชอบเล่นเกมมาอบรมให้ความรู้ซึ่งอาสาสมัครอาจจะสามารถคัดกรองเกมที่เหมาะสมกับวัยได้
๔. ปัจจุบันมีโครงการ 90 วัน ลูกหลานไทยพ้นภัยเกม ซึ่งเป็นโครงการที่ร่วมมือกับทุกภาค

ส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งสถานประกอบการกิจการร้านเกมในเขตกรุงเทพมหานครและภูมิภาค เจ้าหน้าที่ตำรวจนครบาล เจ้าหน้าที่จากกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชนและสตรี ผู้ผลิตเกม และ ร้านเกม เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาร้านเกม โดย (๑) สอดส่องดูแล ลูกหลานไทย ให้พ้นภัยจากเกมอันตราย (๒) ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนร่วมดูแลลูกหลานไทยให้พ้นภัยจากเกมอันตราย และร้านเกมที่ไม่มีพึงประสงค์ (๓) สนับสนุนการพัฒนาเกม และร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน (๔) ควบคุม ตรวจสอบเกมและร้านเกมอันตราย และ (๕) สร้างจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนไทยรู้เท่าทันภัยอันตรายจากเกม

๕. จากการจัดประชุมร้านเกมที่ผ่านมา พบว่าผู้ประกอบการร้านเกมส่วนใหญ่ถูกมองว่าเป็นผู้ร้าย ตลอดจนเจ้าของร้านเกมมีศักยภาพน้อย ถ้ามีการออกพระราชบัญญัติร้านเกม ผู้ประกอบการร้านเกมอาจจะมีการปิดกิจการเป็นจำนวนมาก

๖. ร้านเกมในปัจจุบันนอกจากเป็นที่เล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ตและหาข้อมูลแล้ว ยังเป็นที่รับเลี้ยงเด็ก โดยผู้ปกครองจะนำลูกมาฝากไว้ให้ร้านเกมช่วยดูแลโดยไม่รู้ว่าคุณเล่นเกมอะไร ระหว่างรอผู้ปกครองมารับกลับ

๗. ผู้ที่จะดูแลร้านเกมได้นั้นต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องเกมต่างๆ เป็นอย่างดี เพราะจะสามารถคัดกรองเกมที่เหมาะสมกับวัยได้

๘. การที่จะจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ได้นั้น รัฐต้องมีนโยบายที่จะสนับสนุนร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการให้ดำเนินการประสบความสำเร็จมากกว่าร้านเกมที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการ เพราะไม่เช่นนั้นแล้วร้านเกมที่เข้าร่วมโครงการจะไม่สามารถดำเนินการกิจการให้อยู่รอดได้ ตัวอย่างเช่น สนับสนุนซอฟต์แวร์ เงินทุนสนับสนุน ยกเว้นการจ่ายภาษี เป็นต้น

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ ๒ ดร.ฉัฐฐิติ เรืองศิริ

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
๒. ปัจจุบันโรงเรียนได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับเกม โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น ๒ ส่วน คือส่วนแรกจะสอบถามนักเรียนใช้ชื่อโครงการว่า “นักเรียนกับเกม” และส่วนที่สองสอบถามผู้ปกครองจะให้ชื่อโครงการว่า “นักเรียนติดเกม”
๓. รัฐควรมีการจัดประกวดเกมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย โดยตั้งรางวัลไว้ที่สูงพอสมควรเพื่อใช้เป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อเยาวชนไทย

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
๒. ควรมีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งประกอบด้วย ๔ พื้นที่หลัก คือ
 - พื้นที่เพื่อการเรียนรู้
 - พื้นที่เพื่อความสนุกสนาน
 - พื้นที่เพื่อสื่อ
 - พื้นที่ทางความคิด

จากประเด็นดังกล่าวทำให้เกิดคำถามว่า “**ทำอย่างไรถึงจะมีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนที่จะเดินเข้าไปได้ภายใน ๕ นาที**”

๓. ผู้ดูแลร้านเกมควรมีนักจัดกิจกรรมหรือผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมสามารถเลือกเกมหรือเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับเด็กได้ นักกิจกรรมอาจเป็นนิสิตนักศึกษาที่เคยทำกิจกรรมในมหาวิทยาลัยต่างๆ หรือในบางมหาวิทยาลัยมีสาขาที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ อาทิ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ และ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อนิสิต นักศึกษา จบออกไปถ้าสามารถรื้อฟื้นให้มาแสดงความสามารถหรือทำกิจกรรมน่าจะสามารถทำเป็นอาชีพได้นอกจากการทำค่ายหรือกิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ เพียงอย่างเดียว เพราะนักกิจกรรมในแต่ละสถาบันมีประมาณ ๑๐,๐๐๐ กลุ่ม ควรชวนเข้าร่วมทำกิจกรรมในร้านเกมหรือเป็นผู้ดูแลร้านเกม โดยมีการจัดอบรมความรู้ให้ก่อนออกไปจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเยาวชนผู้มาใช้บริการร้านเกม นอกจากนี้ควรมีค่าตอบแทนที่เหมาะสมให้แก่ักกิจกรรมเหล่านั้น ซึ่งนักกิจกรรมที่เข้ามาจัดกิจกรรมต่างๆ ถือเป็นประโยชน์ต่อสังคมเป็นอย่างมากในการที่จะพัฒนาร้านเกมทั่วไปให้เป็นแหล่งเรียนรู้

๔. ควรกล่าวถึงผลกระทบด้านร่างกายและจิตใจของผู้ที่ติดเกมเพื่อให้สามารถมองเห็นถึงโทษจากการที่เด็กติดเกมได้อย่างชัดเจน

๕. ปัจจุบันในเขตกรุงเทพมหานครมีศูนย์เยาวชนประมาณ ๒๐ ศูนย์ ซึ่งศูนย์ต่างๆ เป็นแหล่งที่สร้างสรรค์ มีการเล่นมากมาย และในแต่ละศูนย์มีนักจัดกิจกรรมคอยจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเยาวชน ศูนย์ต่างๆ ส่วนมากจะตั้งอยู่ในพื้นที่ที่เป็นเขตชุมชน มีเยาวชนอยู่เป็นจำนวนมาก ผู้ที่ไปใช้บริการส่วนใหญ่จะเป็นคนในพื้นที่หรือพื้นที่ใกล้เคียง โดยเยาวชนที่อยู่นอกพื้นที่หรือพื้นที่ไกลออกไปจะไม่ไปใช้บริการ ดังนั้นจึงควรมีการเพิ่มศูนย์เยาวชนและให้มีนักจัดกิจกรรมนักจิตวิทยาไปช่วยเหลือ

๖. ควรตรวจสอบศูนย์เยาวชนต่างๆ ด้วยว่ามีเกมให้เด็กหรือเยาวชนบริการอยู่แล้วหรือไม่ เพื่อจะได้เข้าไปดำเนินการตรวจสอบ ควบคุม และดูแล

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ ๔ คุณวิชาญ เจริญวิไลรัตน์

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
๒. ร้านเกมปัจจุบันเป็นธุรกิจซึ่งมีการแข่งขันเพื่อทำกำไรสูง คาดว่าอีกประมาณ ๕ ปี ร้านเกมจะลดลงถ้าไม่มีการวางแผนที่ดีเนื่องจากร้านเกมมีการแข่งขันกันสูง จึงต้องดิ้นรนให้สามารถดำเนินการอยู่ได้
๓. ร้านเกมในปัจจุบันไม่ได้มีเพียง เครื่องคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เข้าไปเล่นเพียงอย่างเดียว แต่ภายในร้านยังมีห้องนอน ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้าซึ่งจัดไว้ให้ผู้มาใช้บริการอีกด้วย
๔. ถ้าจะทำร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาธิบายจะต้องนำเรื่องของวัฒนธรรม จริยธรรม ศีลธรรมแทรกเข้าไปด้วย
๕. ควรมีการสนับสนุนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยมีกลุ่มผู้เข้าไปดูแล เช่น ครู ประชาชนชุมชน ผู้บริหารส่วนชุมชน อบต. อบจ. ฯลฯ
๖. มีสถานที่จำนวนมากที่เด็กไปเล่นแต่ส่วนใหญ่จะมีอุปกรณ์หรือสิ่งของที่ผิดศีลธรรม เช่น ดุลงยา บ้องสูบกัญชา เป็นต้น
๗. กระทรวงวัฒนธรรมควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ โดยมีรางวัลเป็นเครื่องจูงใจกรณีที่ร้านเกมต้องมีผู้มาดูแล ควรคำนึงถึงเรื่องผลประโยชน์ของผู้ประกอบการหรือเจ้าของร้านด้วย เนื่องจากผู้ดูแลต้องอยู่ภายใต้การกำกับของเจ้าของร้านซึ่งอาจเป็นผู้ที่พิถีพิถันในสังคม

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ ๕ คุณมาสวิมล รักบ้านเกิด

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้
๒. การเล่นเกม กรณีการเล่นเกมที่เล่นเพื่อการศึกษาคควรอยู่ในสถานศึกษา โดยเน้นเกมที่เป็นความรู้ เด็กไม่สามารถรับข้อมูลอื่นๆ หรือสิ่งแปลกปลอมได้
๓. ร้านเกมธรรมดาหรือร้านเกมทั่วไป ถ้าต้องการให้เป็นอุทยานบันเทิงศึกษาคควรมีผู้ดูแล
๔. ควรเพิ่มพื้นที่ให้เยาวชน เนื่องจากปัจจุบันมีพื้นที่ที่เป็นแหล่งเรียนรู้จำนวนน้อย

๕. นักศึกษามองว่า ในโรงเรียนควรทำห้องคอมพิวเตอร์ให้เป็นห้องเกมในช่วงหลังเลิกเรียนเพื่อที่เด็กจะได้ไม่ไปเล่นเกมข้างนอก ซึ่งภายในโรงเรียน ครู อาจารย์ สามารถให้การดูแลและให้ความรู้แก่เด็กได้

๖. ปัญหาที่พบในโรงเรียน โดยเฉพาะห้องสมุดโรงเรียนในปัจจุบันไม่ค่อยมีเด็กไปใช้ เนื่องจากในโรงเรียนมีกิจกรรมมากมาย ทำให้การอ่านหนังสือของเด็กลดน้อยลง เด็กที่จะทำรายงานส่วนใหญ่ไปค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นเพียงข้อมูลบางส่วนเท่านั้น ดังนั้นโรงเรียนควรมีการสนับสนุนให้มีอุทยานบันเทงศึกษาในโรงเรียนหรือจัดกิจกรรมในห้องสมุดให้เป็นห้องสมุดมีชีวิตเพื่อให้เด็กสามารถไปทำกิจกรรมอันเป็นแหล่งเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

๗. รัฐควรส่งเสริมให้มีอุทยานการศึกษานำร่อง จังหวัดละ 1 แห่ง

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ ๖

ดร.เจษฎ์ โทณะวณิก

เสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกม ดังนี้

๑. เห็นด้วยกับแนวคิดของผู้วิจัยที่ต้องการเปลี่ยนร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้

๒. ควรมีการร่วมมือกันระหว่างชุมชนและหน่วยงานราชการ เพื่อจัดกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็กในชุมชน ซึ่งจะสามารถดึงเด็กเข้ามาอยู่ในชุมชนได้ นอกจากนี้ยังสามารถดูแลเด็กได้ดีกว่าให้เด็กไปอยู่ในพื้นที่อื่นๆ ที่ไกลจากชุมชนซึ่งไม่มีผู้ดูแลและควบคุมพฤติกรรมเด็กที่อาจจะมีการกระทำความผิดเกิดขึ้น

๓. ควรให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนในการนำเสนอความคิดเห็นต่างๆ

๔. ในร้านเกมมีทั้งผู้ที่ไปใช้บริการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ต่างๆ และไปเล่นเกม ซึ่งนอกจากกลุ่มนี้ยังมีเด็กที่ไปนั่งเล่นและมีการกระทำความผิดรวมอยู่ด้วย

๕. การส่งเสริมให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ได้นั้น จะต้องเข้าใจแนวคิดและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยจัดเวทีเสวนาในหัวข้อ “ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ได้อย่างไร” โดยจัดให้มีสภาเยาวชนซึ่งมีการดำเนินการคล้ายการเมือง เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการจัดการหรือพัฒนาร้านเกม

ภาพประกอบการจัดสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ



ประธานกล่าวเปิดงาน



หัวหน้าโครงการวิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ในการสัมมนา



ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้



ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้



ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้



ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนวคิดเกี่ยวกับร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้



หัวหน้าโครงการวิจัยชี้แจงข้อซักถาม



ประธานกล่าวปิดงาน

ภาคผนวก ข

ร่างกฎกระทรวง เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย
ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

ร่าง

กฎกระทรวง

เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่เหมาะสมกับสังคมไทย

พ.ศ. ๒๕.....

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๖ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมจึงได้ออกกฎกระทรวง ดังต่อไปนี้

หมวดทั่วไป

ข้อ ๑ มาตรฐานนี้เรียกว่า “เกณฑ์มาตรฐานสำหรับร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่
เหมาะสมกับสังคมไทย”

ข้อ ๒ มาตรฐานนี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุ
เบกษาเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในมาตรฐานนี้

“แหล่งเรียนรู้” หมายความว่า สถานที่ที่สามารถค้นหาความรู้ได้โดยสะดวก รวดเร็ว และ
ปลอดภัย

“เกม” หมายความว่า กิจกรรมการเรียนรู้และบันเทิงตามสมควรและเหมาะสมกับวัฒนธรรม
ไม่ขัดต่อศีลธรรมประเพณีของสังคมไทย

“ร้านเกมและ/หรือ อินเทอร์เน็ต” หมายความว่า สถานที่ที่จัดจำหน่าย ให้เช่าเครื่องมือ หรือ
อุปกรณ์ ระบบคอมพิวเตอร์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการค้นหาความรู้ ชมภาพเคลื่อนไหว ฟัง
เสียง และเล่นเกมจะจัดในอาคารหรือส่วนหนึ่งของอาคาร หรือหลายอาคารก็ได้

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่
อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้ความหมายรวมถึง
ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

“บริเวณ” หมายความว่า ขอบเขตของบริเวณที่ให้ผู้ให้บริการแต่ละประเภทเป็นส่วน

“ผู้รับใบอนุญาต” หมายความว่า ผู้รับใบอนุญาตจัดตั้งและดำเนินการ

“ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรม” หมายความว่า ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมผู้ให้บริการแต่ละ
ประเภท

“ผู้ใช้บริการ” หมายความว่า ผู้เข้าใช้บริการตามประเภทของการให้บริการ

“ผู้ปกครอง” หมายความว่า บิดามารดา ผู้รับบุตรบุญธรรมและผู้ปกครองตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และให้หมายความรวมถึงพ่อเลี้ยงแม่เลี้ยง ผู้ปกครองสวัสดิภาพ นายจ้าง ตลอดจนบุคคลอื่น ซึ่งรับเด็กไว้ในความอุปการะเลี้ยงดูหรือซึ่งเด็กอาศัยอยู่ด้วย

“หมายเลขรหัส” หมายความว่า หมายเลขกำหนดสำหรับเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการแล้ว

“คณะกรรมการแห่งชาติ” หมายความว่า คณะกรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

“กรรมการ” หมายความว่า กรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

“นายทะเบียน” หมายความว่า นายทะเบียนกลางหรือนายทะเบียนประจำจังหวัด

“พนักงานเจ้าหน้าที่” หมายความว่า เจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการตามมาตรฐานนี้

พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามวรรคหนึ่งให้มีอำนาจเข้าไปในแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม จะต้องเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งดำรงตำแหน่งไม่ต่ำกว่าข้าราชการพลเรือนสามัญระดับเจ็ดหรือเทียบเท่า

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

“รัฐมนตรี” หมายความว่า รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม

ข้อ ๔ ให้เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นนายทะเบียนกลางมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรฐานนี้และเป็นนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร

ข้อ ๕ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมมีอำนาจแต่งตั้งนายทะเบียน พนักงานเจ้าหน้าที่กับออกกฎกระทรวงกำหนดค่าธรรมเนียมไม่เกินอัตราท้ายมาตรฐานนี้ และกำหนดกิจการอื่นหรือออกประกาศเพื่อปฏิบัติการตามมาตรฐานนี้ ทั้งนี้ในส่วนที่เกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของตน รวมทั้งแต่งตั้งนายทะเบียนประจำจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ตามมาตรฐานนี้ภายในเขตจังหวัดของตน

กฎกระทรวงและประกาศนั้นเมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หมวด ๑

คณะกรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

ข้อ ๖ ให้มีคณะกรรมการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วย นายกรัฐมนตรีเป็นประธานกรรมการ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมเป็นรองประธานกรรมการ ปลัดสำนักนายกรัฐมนตรี ปลัดกระทรวงการคลัง ปลัดกระทรวงการต่างประเทศ ปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ปลัดกระทรวงพาณิชย์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เลขาธิการคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ผู้แทนกระทรวงกลาโหม ผู้แทนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งไม่เกินสิบเอ็ดคนเป็นกรรมการ และให้ปลัดกระทรวงวัฒนธรรมเป็นกรรมการและเลขานุการ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตามวรรคหนึ่งต้องประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านแหล่งเรียนรู้ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งมิใช่เจ้าหน้าที่ของรัฐ เว้นแต่อาจารย์ในสถาบันการศึกษาของรัฐด้านละหนึ่งคน และผู้แทนนิติบุคคลซึ่งประกอบกิจการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม จำนวนเจ็ดคน

ข้อ ๗ ให้สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการ

ข้อ ๘ คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการประกอบการแหล่งเรียนรู้ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

(๒) กำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

(๓) เสนอความเห็นต่อรัฐมนตรีในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

(๔) เสนอคำแนะนำต่อรัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวงและประกาศตามมาตรฐานนี้

(๕) พิจารณาวินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของนายทะเบียนและคณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

(๖) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการ หรือตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

ข้อ ๘ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ :-

- (๑) มีสัญชาติไทย
- (๒) มีอายุไม่ต่ำกว่าสามสิบห้าปีบริบูรณ์
- (๓) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย
- (๔) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ
- (๕) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

(๖) ไม่เคยถูกไล่ออก ปลดออก หรือให้ออกจากราชการ หน่วยงานของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ เพราะทุจริตต่อหน้าที่ หรือถือว่ากระทำการทุจริตและประพฤติมิชอบในวงราชการ

ข้อ ๑๐ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี

ในกรณีที่กรรมการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ แต่ยังมีได้แต่งตั้งกรรมการใหม่ให้กรรมการนั้นปฏิบัติหน้าที่ไปพลางก่อนจนกว่าจะได้แต่งตั้งกรรมการใหม่

กรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งตามวาระอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้ แต่จะดำรงตำแหน่งติดต่อกันเกินสองวาระไม่ได้

ข้อ ๑๑ นอกจากการพ้นจากตำแหน่งตามวาระ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่ง เมื่อ

- (๑) ตาย
- (๒) ลาออก
- (๓) รัฐมนตรีให้ออก เพราะบกพร่องต่อหน้าที่ มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือหย่อนความสามารถ

(๔) ขาดคุณสมบัติหรือมีลักษณะต้องห้ามตามข้อ ๘

ข้อ ๑๒ ในกรณีที่กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระให้รัฐมนตรีแต่งตั้งผู้อื่นดำรงตำแหน่งแทน และให้ผู้ได้รับแต่งตั้งอยู่ในตำแหน่งเท่ากับวาระที่เหลืออยู่ของผู้ซึ่งตนแทน เว้นแต่วาระของกรรมการเหลืออยู่ไม่ถึงเก้าสิบวันจะไม่ดำเนินการเพื่อให้มีการแต่งตั้งกรรมการแทนก็ได้

ข้อ ๑๓ การประชุมของคณะกรรมการต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงจะเป็นองค์ประชุม

ในการประชุมคณะกรรมการ ถ้าประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ให้รองประธานกรรมการคนใดคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม ถ้าประธานกรรมการหรือรองประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่อาจปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้กรรมการซึ่งมาประชุมเลือกกรรมการคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม

การวินิจฉัยชี้ขาดของที่ประชุมให้ถือเสียงข้างมาก กรรมการคนหนึ่งให้มีเสียงหนึ่งในการลงคะแนน ถ้าคะแนนเสียงเท่ากันให้ประธานในที่ประชุมออกเสียงเพิ่มขึ้นอีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงชี้ขาด

ในการประชุมถ้ามีการพิจารณาเรื่องที่กรรมการผู้ใดมีส่วนได้เสีย กรรมการผู้นั้นไม่มีสิทธิเข้าร่วมประชุม

ข้อ ๑๔ ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตราฐานนี้ คณะกรรมการมีอำนาจแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อพิจารณาหรือดำเนินการตามที่คณะกรรมการมอบหมายได้ ให้นำความในข้อ ๑๓ มาใช้บังคับแก่การประชุมของคณะกรรมการโดยอนุโลม

หมวด ๒

คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

ข้อ ๑๕ ให้มีคณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมคณะหนึ่งหรือหลายคณะ โดยแต่ละคณะให้ประกอบด้วยบุคคลซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งตามข้อเสนอของคณะกรรมการ

คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามข้อ ๑๗ (๑) ให้มีจำนวนไม่เกินเก้าคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการต่างประเทศ เกม ศิลปวัฒนธรรม สื่อสารมวลชน หรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมซึ่งมีอำนาจหน้าที่ตามข้อ ๑๗ (๒)(๓)(๔) และ (๕) ให้มีจำนวนไม่เกินเจ็ดคน โดยแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งต้องแต่งตั้งจากเจ้าหน้าที่ของรัฐจำนวนไม่เกินสี่คนและจากภาคเอกชนจำนวนไม่เกินสามคน

ข้อ ๑๖ ให้สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการพิจารณาแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมรับผิดชอบงานธุรการ งานประชุม การศึกษาข้อมูล และกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานของคณะกรรมการพิจารณาแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมตามข้อ ๑๗ (๑)(๒)(๓)(๔) และ (๕)

ข้อ ๑๗ คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) อนุญาตการให้เกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมในราชอาณาจักร

(๒) ตรวจสอบพิจารณาและกำหนดประเภทเกมที่จะให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

(๓) อนุญาตนำเข้าเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมให้บริการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร

(๔) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมหรือตามที่รัฐมนตรีหรือคณะกรรมการมอบหมาย

ข้อ ๑๘ ให้นำความในข้อ ๑๕ ข้อ ๑๐ ข้อ ๑๑ ข้อ ๑๒ ข้อ ๑๓ และ ข้อ ๑๔ มาใช้บังคับแก่คณะกรรมการพิจารณาโดยอนุโลม

หมวด ๓

การประกอบกิจการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

ข้อ ๑๙ ผู้ใดประสงค์จะสร้างและดำเนินการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมในราชอาณาจักร ให้ยื่นคำขออนุญาตพร้อมแผนผังการจัดบริเวณเกมตามประเภทของเกมและอายุผู้ใช้บริการที่ใช้บริการในร้าน และสิ่งอำนวยความสะดวก ส่งรายชื่อพร้อมสำเนาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมต่อนายทะเบียนร้านเกม และต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาเกมและหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยดำเนินการขออนุญาต ดังต่อไปนี้ :-

(๑) จัดทำแผนผังอาคารหรือส่วนของอาคารแสดงบริเวณการให้บริการ ดังนี้

(ก) บริเวณพื้นที่ที่ ๑ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี จะต้องมาใช้บริการพร้อมผู้ปกครองตามกฎหมาย

(ข) บริเวณพื้นที่ที่ ๒ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี

(ค) บริเวณพื้นที่ที่ ๓ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี

(ง) บริเวณพื้นที่ที่ ๔ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี

(จ) บริเวณพื้นที่ที่ ๕ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปี ขึ้นไป

ผู้ขออนุญาตอาจจะจัดให้มีทุกบริเวณในร้านหรือจัดเฉพาะบางบริเวณที่ก็ได้ แต่จะต้องแบ่งสัดส่วนบริเวณพื้นที่และเขียนป้ายบอกให้เห็นอย่างชัดเจน การขออนุญาตกำหนดเวลาการให้บริการให้อยู่ในช่วงเวลาตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

(๒) แผนผังแสดงการต่อเชื่อมเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ทั้งภายในและภายนอกร้านเกม โดยกำหนดการรับบริการ ดังนี้

(ก) บริเวณพื้นที่ที่ ๑ ใช้ระบบเครือข่ายแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม จะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ ควรส่งเสริมให้ดู เล่น และมีความเหมาะสมกับบุคคลทั่วไป

(ข) บริเวณพื้นที่ที่ ๒ ใช้ระบบเครือข่ายได้ทุกรูปแบบ แหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม คณะกรรมการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมกำหนดว่าเหมาะสมกับผู้ที่มีอายุสิบสามปีขึ้นไป

(ค) บริเวณพื้นที่ที่ ๓ ใช้ระบบเครือข่ายได้ทุกรูปแบบ แหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม คณะกรรมการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมกำหนดว่าเหมาะสมกับผู้ที่มีอายุสิบห้าปีขึ้นไป

(ง) บริเวณพื้นที่ที่ ๔ ใช้ระบบเครือข่ายได้ทุกรูปแบบ แหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม คณะกรรมการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมกำหนดว่าเหมาะสมกับผู้ที่มีอายุสิบแปดปีขึ้นไป

(จ) บริเวณพื้นที่ที่ ๕ ใช้ระบบเครือข่ายได้ทุกรูปแบบ แหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม คณะกรรมการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมกำหนดว่าเหมาะสมกับผู้ที่มีอายุยี่สิบปีขึ้นไป

การเชื่อมต่อระบบเครือข่ายทุกระบบให้อินเทอร์เน็ตเป็นไปตามกฎหมายการขออนุญาต กำหนดเวลาการให้บริการให้อยู่ในช่วงเวลาตามที่กำหนดในกฎกระทรวง และอาคารสถานที่และสิ่งแวดล้อมจะต้องเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนด

(๓) เสนอชื่อผู้รับใบอนุญาตขอเปิดบริการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมและดำเนินการตามข้อ ๓๑ และ ๓๒

(๔) เสนอชื่อผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ๑ คน ต่อผู้รับบริการ ๒๐ คน โดยกำหนดให้ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมรับใบอนุญาตจะต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้ :-

(ก) มีสัญชาติไทย

(ข) มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์

(ค) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรี

(ง) มีความประพฤติเรียบร้อยไม่บกพร่องในศีลธรรมอันดี

(จ) เลื่อมใสในการปกครองระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

(ฉ) ไม่เป็นบุคคลล้มละลาย

(ข) ไม่เคยถูกออกจากราชการโดยมีความผิด เว้นแต่ได้ถูกออกจากราชการมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันขอรับใบอนุญาตให้จัดตั้งโรงเรียนในระบบ

(ฅ) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตให้จัดตั้งโรงเรียน เว้นแต่ได้ถูกเพิกถอนใบอนุญาตดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันขอรับใบอนุญาตให้จัดตั้งโรงเรียนในระบบ

(ฉ) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(ฐ) ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกและได้พ้นโทษมาแล้วไม่ถึงห้าปีก่อนวันขอรับใบอนุญาตให้จัดตั้งโรงเรียนในระบบ เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

ผู้ดูแลและควบคุมกิจกรรมแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม จะต้องมีความสมบัติตามข้อ ๓๒ และไม่ใช่ข้อ (๔) และข้อ ๑๕ (๔) กับผู้ให้บริการกลุ่มที่ ๕

(๕) ผู้ขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมต้องมีความสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้ :-

(ก) มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาเว้นแต่นิติบุคคลที่ขอจัดตั้งนั้นเป็นองค์กรของรัฐหรือรัฐวิสาหกิจ

(ข) นิติบุคคลที่เป็นบริษัทมหาชนจำกัด บริษัทจำกัด หรือห้างหุ้นส่วนต้องมีจำนวนหุ้นหรือทุนเป็นของผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนหุ้นหรือทุนทั้งหมด และจะต้องมีจำนวนผู้ถือหุ้นส่วนที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนผู้ถือหุ้นหรือผู้เป็นหุ้นส่วนทั้งหมด

(ค) นิติบุคคลที่เป็นมูลนิธิจะต้องมีกรรมการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการบริหารทั้งหมด

(ง) นิติบุคคลที่เป็นสมาคมหรือสหกรณ์ จะต้องมีกรรมการที่มีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมด และสมาชิกของสมาคมหรือสหกรณ์ต้องมีสัญชาติไทยไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนสมาชิกทั้งหมด

(จ) ผู้จัดการของนิติบุคคลหรือผู้แทนของนิติบุคคลนั้นต้องมีความสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามข้อ ๒๑

(๖) ผู้ให้บริการ แบ่งเป็น ๕ กลุ่ม ต่อไปนี้ :-

(ฉ) บริเวณพื้นที่ที่ ๑ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี จะต้องมาใช้บริการพร้อมผู้ปกครองตามกฎหมาย

(ข) บริเวณพื้นที่ที่ ๒ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี

(ฅ) บริเวณพื้นที่ที่ ๓ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี

(ฉ) บริเวณพื้นที่ที่ ๔ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี

(ญ) บริเวณพื้นที่ที่ ๕ สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปี ขึ้นไป

- (ก) กลุ่มที่ ๑ คือ กลุ่มผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
- (ข) กลุ่มที่ ๒ คือ กลุ่มผู้รับบริการ อายุ 15 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
- (ค) กลุ่มที่ ๓ คือ กลุ่มผู้รับบริการ อายุ 16 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี
- (ง) กลุ่มที่ ๔ คือ กลุ่มผู้รับบริการ อายุ 18 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
- (จ) กลุ่มที่ ๕ คือ กลุ่มผู้รับบริการ อายุ 20 ปี ขึ้นไป

(๓) ผู้รับบริการทุกกลุ่มจะต้องสมัครเป็นสมาชิก โดยใช้เอกสารและหลักฐาน ต่อไปนี้ :-

(ก) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนหรือสำเนาสำมโนครัวด้วยสำหรับผู้รับบริการทุกกลุ่ม

(ข) ผู้รับบริการกลุ่มที่ ๑ และ ๒ จะต้องมีความรู้ในสถานศึกษาที่เรียนอยู่ปัจจุบันหรือผู้ปกครองตามกฎหมายรับรองการสมัครเป็นสมาชิก

(ค) กรอกใบสมัครให้ครบถ้วนบริบูรณ์ พร้อมติดรูปก่อนสมัครเป็นสมาชิก ผู้ดูแลและควบคุมกิจการจะต้องมีหลักฐานพร้อมแสดงให้ตรวจหลักฐานเอกสารผู้รับบริการได้ตลอดเวลา

(๔) การขออนุญาต ผู้ขออนุญาตจะต้องเสนอรายชื่อบุคคลเป็นที่ปรึกษาของสถานประกอบการจำนวนไม่น้อยกว่า ๕ คน และไม่เกิน ๘ คน โดยจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

(ก) นายกหรือกรรมการบริหารส่วนจังหวัดหรือตำบลในเขตที่ตั้งสถานประกอบการไม่น้อยกว่า ๑ คน

(ข) เจ้าหน้าที่สาธารณสุขระดับไม่ต่ำกว่าผู้ชำนาญการในเขตจังหวัดที่สถานประกอบการตั้งอยู่ขึ้นไป ไม่น้อยกว่า ๑ ท่าน

(ค) ผู้อำนวยการหรือรองผู้อำนวยการโรงเรียนหรือเขตพื้นที่การศึกษาที่สถานประกอบการตั้งอยู่ ไม่น้อยกว่า ๑ คน

(ง) เจ้าหน้าที่ปกครองระดับไม่ต่ำกว่าปลัดอำเภอในเขตอำเภอที่สถานประกอบการตั้งอยู่ ไม่น้อยกว่า ๑ คน

(จ) ประธานสภาหรือกรรมการสภาวัฒนธรรมทุกระดับในจังหวัดที่สถานประกอบการตั้งอยู่ ไม่น้อยกว่า ๑ คน

(ฉ) ให้มีการประชุมคณะที่ปรึกษาเพื่อเสนอแนะนโยบาย การดำเนินการ การบริหาร การให้บริการและวางแผนนโยบายการดูแลและควบคุมกิจกรรมผู้รับบริการให้เป็นไปตามกฎหมาย ศีลธรรม ประเพณีและวัฒนธรรมอันดีงามของไทย

(ซ) ผู้รับใบอนุญาตจะต้องทำรายงานการประชุมแต่ละครั้งส่งสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดปีละไม่น้อยกว่า ๒ ครั้ง

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ข้อ ๒๐ ผู้รับอนุญาตตามมาตราฐาน ๑๕ ต้องดำเนินการให้บริการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพสังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ศิลธรรม ประเพณีอันดีงามของชาติ

ข้อ ๒๑ ให้บริการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ต้องดำเนินการให้บริการข้อมูลเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมในลักษณะที่ไม่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงและเกียรติภูมิของประเทศไทย

ข้อ ๒๒ เกมที่จะนำออกบริการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

การขออนุญาตและการอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ข้อ ๒๓ ในการตรวจพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ตามข้อ ๒๒ ให้คณะกรรมการพิจารณากำหนดด้วยว่าเกimdังกล่าวจัดอยู่ในประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (๑) เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู
- (๒) เกมที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป
- (๓) เกมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (๔) เกมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (๕) เกมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (๖) เกมที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีใช้
- (๗) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

ความใน (๖) มิให้ใช้บังคับแก่ผู้ดูซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส

หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใดให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อ ๒๔ ในการพิจารณาอนุญาตเกมตามมาตราฐาน ๒๐ ถ้าคณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมเห็นว่าเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมใดมีเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย ให้คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมมีอำนาจสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือไม่อนุญาตก็ได้

เกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามข้อ ๒๐ มิให้ถือว่าเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมนั้นมีลักษณะที่ฝ่าฝืนบทบัญญัติตามวรรคหนึ่ง

ข้อ ๒๕ ภายใต้บังคับข้อ ๒๔ การอนุญาตให้นำเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมออกให้บริการ แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรไม่คุ้มครองผู้รับอนุญาตตามข้อ ๒๐ ให้พ้นจากความรับผิดชอบในทางแพ่ง อาญา หรือจากการกระทำที่ต้องรับผิดชอบตามกฎหมายอื่น อันเกิดจากการให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม

ข้อ ๒๖ ให้นายทะเบียนกลางกำหนดหมายเลขรหัสและประทับตราเครื่องหมายการอนุญาตประเภทของเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม และหมายเลขรหัสบนเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตตามข้อ ๒๐

ในกรณีที่นายทะเบียนกลางเห็นสมควรอาจสั่งให้ผู้ยื่นคำขออัดหรือบันทึกคำบอกแจ้งว่าเกมดังกล่าวได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาต รวมทั้งประเภทของเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมไว้ในเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมและบนหีบห่อที่บรรจุเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมนั้นด้วยก็ได้

การกำหนดหมายเลขรหัส ลักษณะเครื่องหมายการอนุญาตและประเภทของเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม หรือคำบอกแจ้งว่าเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมได้ผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตแล้วให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

ข้อ ๒๗ ให้นายทะเบียนกลางส่งสำเนาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมให้หอภาพยนตร์แห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเก็บรักษาไว้

เพื่อประโยชน์ในการเก็บรักษา สำเนาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมจะจัดทำในรูปของวัสดุก็ได้

ข้อ ๒๘ ให้นำความในข้อ ๒๐ ข้อ ๒๔ ข้อ ๒๕ ข้อ ๒๖ และ ข้อ ๒๗ วรรคหนึ่ง รวมทั้งบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้องมาใช้บังคับแก่สื่อโฆษณาเกมโดยอนุโลม

ข้อ ๒๙ การพิจารณาและอนุญาตตามข้อ ๒๐ ข้อ ๒๘ คณะกรรมการพิจารณาเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมจะต้องพิจารณาให้แล้วเสร็จภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่รับคำขอ ถ้าพิจารณาไม่เสร็จภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าวให้ถือว่าอนุญาต

ข้อ ๓๐ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อ ๓๑ ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมโดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมแต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อ ๓๒ ผู้ที่จะขออนุญาตประกอบกิจการตามข้อ ๓๑ ต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

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

ประมวลกฎหมายอาญา

(๕) ไม่เป็นผู้อยู่ในระหว่างถูกสั่งพักใช้ใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ หรือข้อ ๓๑

(๖) ไม่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตข้อ ๓๐ หรือข้อ ๓๑ เว้นแต่เคยถูกเพิกถอนใบอนุญาตและเวลาได้ล่วงพ้นมาแล้วไม่น้อยกว่าห้าปี

ในกรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้ขออนุญาต กรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้รับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลนั้นต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดในวรรคหนึ่ง

ข้อ ๓๓ ใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ และข้อ ๓๑ ให้มีอายุห้าปีนับแต่วันที่ออกใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาต ให้ผู้รับใบอนุญาตยื่นคำขอก่อนวันที่ใบอนุญาตสิ้นอายุและเมื่อได้ยื่นคำขอดังกล่าวแล้วให้ถือว่าผู้ยื่นคำขออยู่ในฐานะผู้รับใบอนุญาตจนกว่าจะได้รับแจ้งคำสั่งไม่อนุญาตให้ต่ออายุใบอนุญาต

การขอต่ออายุใบอนุญาตและการให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อ ๓๔ ผู้ขอใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ และ ข้อ ๓๑ ต้องแสดงใบอนุญาตไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบกิจการ

ข้อ ๓๕ ถ้าใบอนุญาตสูญหาย ถูกทำลาย หรือบกพร่องในสาระสำคัญให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนและยื่นคำขอรับใบแทนใบอนุญาตภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ทราบถึงกรณีดังกล่าว

การขอใบแทนใบอนุญาตและการออกใบแทนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ข้อ ๓๖ เกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผู้รับใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ และข้อ ๓๑ จะมีไว้ในสถานที่ประกอบกิจการของตนเพื่อนำออกบริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือ จำหน่ายจะต้องเป็นเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาสาระเช่น เกี่ยวกับเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ผ่านการตรวจพิจารณาและ ได้รับอนุญาตตามข้อ ๒๒ และมีการแสดงเครื่องหมายการอนุญาต ประเภทของเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมและหมายเลขรหัสเช่นเดียวกับข้อ ๒๖

ข้อ ๓๗ ให้ผู้รับใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ แจ้งประเภทของเกมที่น่าออกบริการแต่ละเรื่องไว้ใน ที่เปิดเผยและเห็นได้ชัดเจนในบริเวณตามประเภทเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้าน วัฒนธรรม

ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามข้อ ๓๐ ยินยอมหรือปล่อยปละละเลยให้ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนด ตามข้อ ๒๓ เข้าไปในร้านเกม

ข้อ ๓๘ ห้ามผู้รับใบอนุญาตตามข้อ ๓๑ การให้บริการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมที่ จัดอยู่ในประเภทตามข้อ ๒๓ ให้แก่ผู้ซึ่งมีอายุต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับเกมและระบบการเผยแพร่ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมประเภทดังกล่าว

หมวด ๔

นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่

ข้อ ๔๐ เพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามมาตรฐานนี้ ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่มี อำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในสถานที่ที่มีการให้บริการแหล่งเรียนรู้ ร้านเกมและการเผยแพร่ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม สถานที่ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม ใน ระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึงพระอาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น เพื่อตรวจสอบ เกม สื่อโฆษณาหรือการกระทำที่อาจฝ่าฝืนบทบัญญัตินี้

(๒) ตรวจ ค้น อาศัย หรือยึดเกม หรือสื่อโฆษณาในกรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำ ที่ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งมาตรฐานนี้ ในระหว่างเวลาพระอาทิตย์ขึ้นจนถึง พระ อาทิตย์ตกหรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น

(๓) สั่งให้หยุดการจำหน่ายและให้บริการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้าน วัฒนธรรมที่ฝ่าฝืนข้อ ๒๐

(๔) สั่งห้ามการให้บริการ ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมที่ฝ่าฝืนข้อ ๒๒

เมื่อได้เข้าไปและลงมือทำการตรวจสอบตาม (๑) หรือทำการค้นตาม (๒) ถ้ายังดำเนินการไม่เสร็จจะกระทำต่อไปในเวลากลางคืนหรือนอกเวลาทำการของสถานที่นั้น ก็ได้

การค้นตาม (๒) ต้องมีหมายค้น เว้นแต่มีเหตุอันควรเชื่อ หากเน้นซ้ำว่าจะเอาหมายค้นมาได้ หลักฐานดังกล่าวจะถูกยกย้าย ชุกซ่อน ทำลาย หรือทำให้เปลี่ยนสภาพไปจากเดิม ให้ดำเนินการค้นอายัด หรือยึดหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดโดยไม่ต้องมีหมายค้นแต่ต้องปฏิบัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาว่าด้วยการค้น

ข้อ ๔๑ เกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรมหรือสื่อโฆษณาที่ได้ยึดไว้ตามข้อ ๔๐ (๒) ถ้าไม่ปรากฏเจ้าของ หรือพนักงานอัยการสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดี หรือศาลไม่พิพากษาให้รับและผู้เป็นเจ้าของหรือผู้ครอบครองมิได้ร้องขอรับคืนภายในเก้าสิบวันนับแต่วันที่ยึด หรือวันที่ทราบคำสั่งเด็ดขาดไม่ฟ้องคดีหรือวันที่ศาลพิพากษาถึงที่สุด ให้ตกเป็นของกระทรวงวัฒนธรรม

ข้อ ๔๒ ในกรณีที่นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้หยุดการให้บริการเกมตามมาตรฐาน ๔๐ (๓) ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่สั่งให้ผู้รับอนุญาตหรือผู้ให้บริการระงับการกระทำที่ฝ่าฝืน แก้ไขปรับปรุงหรือปฏิบัติให้ถูกต้องหรือเหมาะสมภายในระยะเวลาที่กำหนด

ผู้รับอนุญาตหรือผู้ให้บริการใดไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ตามวรรคหนึ่ง ให้นายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่เสนอต่อคณะกรรมการพิจารณาเพื่อเพิกถอนการอนุญาตหรือห้ามให้บริการเกมและระบบการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้านวัฒนธรรม ดังกล่าวต่อไป

ในการปฏิบัติหน้าที่ตามข้อ ๔๐ นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวต่อบุคคลที่เกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนด

ข้อ ๔๓ ในการปฏิบัติหน้าที่ให้นายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

ภาคผนวก ค
สรุปผลการสัมมนาผู้เชี่ยวชาญ

คณะผู้วิจัย

1. ศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์	สุขปรีดี	หัวหน้าคณะวิจัย
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา	สัญญาวิวัฒน์	รองหัวหน้าคณะวิจัย
3. รองศาสตราจารย์ ดร.เจษฎ์	โทณะฉนิท	นักวิจัย
4. ดร.สมหมาย	จันทร์เรือง	นักวิจัย
5. ดร.จอมพงศ์	มงคลวนิช	นักวิจัย
7. ดร.จิระศักดิ์	เกษรสุวรรณ	นักวิจัย
8. นาวาโทหญิง ดร.สุวพัทธ์	เวศม์วิบูลย์	นักวิจัย
9. ดร.กมลวรรณ	โล่ห์สวานนท์	นักวิจัย
10. อาจารย์สุจิต	บัวพิมพ์	นักวิจัย
11. อาจารย์สัจจะพล	ศรีสอ้าน	นักวิจัย
12. นางสาวรางคณา	เพชรยัง	ผู้ช่วยนักวิจัย
13. นางสาวรัตนภรณ์	บุญขาว	ผู้ช่วยนักวิจัย
14. นางสาวมารินทร์	จ่าราช	ผู้ช่วยนักวิจัย
15. นางสาวสุพรรณษา	หลังประเสริฐ	ผู้ช่วยนักวิจัย
16. นางสาวสุภาพร	สมบัติหอม	ผู้ช่วยนักวิจัย
17. อาจารย์ณัฏฐาณานิ	จันทพลาบูรณ์	ผู้ช่วยนักวิจัย