



รายงานผลการวิจัย

เรื่อง

ผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้

The Effective of Game Service around the Maejo University

โดย

นครเรศ รังควิต และสายรุ้ง เสาร์ปิ่น

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

2554



รายงานผลการวิจัย

เรื่อง ผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้
The Effective of Game Service around the Maejo University

ได้รับการจัดสรรงบประมาณ ประจำปี 2553
จำนวนเงิน 150,000 บาท

หัวหน้าโครงการ นายนคร รั้งควัต
ผู้ร่วมโครงการ นางสาวสายรุ้ง เสาร์ปิ่น

งานวิจัยเสร็จสิ้นสมบูรณ์

18 / เมษายน / 2554

กิตติกรรมประกาศ

ผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ (The Effective of Game Service around the Maejo University) ได้สำเร็จลุล่วง โดยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักวิจัย และส่งเสริมวิชาการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ประจำปีงบประมาณ 2553 ผู้วิจัยขอขอบคุณ ภาควิชา ส่งเสริมการเกษตร คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่อนุเคราะห์สถานที่ในการ ดำเนินการวิจัยให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์

นครเรศ รังกวัด



สารบัญ

	หน้า
สารบัญตาราง	ก
สารบัญภาพ	ง
บทคัดย่อ	1
Abstract	1
บทที่ 1 บทนำ	2
ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย	2
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	5
การให้บริการร้านเกม	5
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบ	10
กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย	13
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	14
ขอบเขตของโครงการวิจัย	14
วิธีดำเนินการวิจัยและสถานที่เก็บข้อมูล	14
แผนการถ่ายทอดเทคโนโลยีหรือผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย	15
บทที่ 4 ผลการวิจัย	16
กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวิดีโอ พ.ศ. 2552	16
การวิเคราะห์ผลการศึกษการให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่ในรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้	20
1. ผู้ให้บริการ	20
2. ผู้ใช้บริการ	26
3. ครอบครัว-เพื่อนของผู้ใช้บริการ	32
ผลกระทบการให้บริการร้านเกม	36
1. ผลกระทบทางตรง	36
2. ผลกระทบทางอ้อม	44
อภิปรายผลการให้บริการและความสอดคล้องของกฎหมายกับการให้บริการร้านเกม	49
ข้อเสนอแนะในการจัดทำเขตพื้นที่ (Zoning) การให้บริการร้านเกม	49

สารบัญ

หน้า

บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	52
สรุปผล	52
1. การบริการและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้บริการร้านเกม	52
2. ผลกระทบการให้บริการร้านเกม	53
ข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม	55



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้บริการ	21
4.2 ประสิทธิภาพการให้บริการ	21
4.3 การให้บริการร้านเกมปัจจุบัน	22
4.4 ร้านค้าที่เปิดให้บริการเด็กต่ำกว่า 15 ปี	23
4.5 ร้านค้าที่เปิดให้บริการอายุ 15 - 18 ปี	24
4.6 ร้านค้าที่เปิดให้บริการอายุมากกว่า 18 ปี	24
4.7 การเลือกสถานที่เปิดให้บริการร้านเกม การมาใช้บริการของลูกค้าและการตรวจสอบของเจ้าหน้าที่ตำรวจ	25
4.8 ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการร้านเกม	27
4.9 ร้านที่นิยมใช้บริการ เหตุผลของการเลือกใช้ และเกมที่นิยมเล่น	28
4.10 ความถี่ ระยะเวลา และลักษณะของการเล่นเกม	30
4.11 การได้รับอนุญาตจากครอบครัว แหล่งที่มาของเงินที่ใช้เล่นเกม การเล่นเกมในเวลาและการขาดเรียน	31
4.12 ข้อมูลทั่วไป การสอดส่องและแก้ปัญหาการเล่นเกมของบุตรหลาน	33
4.13 ความร่วมมือการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะต่างๆ	34
4.14 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี	38
4.15 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุ 15 - 18 ปี	39
4.16 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี	40
4.17 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของร้านเกมที่ให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้	41
4.18 ผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุ 15 - 18 ปี	42
4.19 ผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี	43
4.20 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุน้อยกว่า 15 ปี	45
4.21 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุ 15 - 18 ปี	46
4.22 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุมากกว่า 18 ปี	47
4.23 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้	48

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดในการศึกษา	13
4.1	ตำแหน่งที่ตั้งของร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้	50
4.2	เขตพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับกำหนดให้เป็นเขตให้บริการร้านเกม	51



ผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้

The Effective of Game Service around the Maejo University

นกระต รังควัต¹ และสายรุ้ง เสาร์ปิ่น²

Nakarate Rungkawat¹ , and Sairung Saopan²

¹, ภาควิชาส่งเสริมการเกษตร คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จ.เชียงใหม่ 50290

² ศูนย์วิจัยเพื่อเพิ่มผลผลิตทางเกษตร คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200

บทคัดย่อ

การให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตั้งอยู่ในทำเลที่การเข้าถึงได้ง่ายจึงทำให้ผู้ใช้บริการที่เป็นนักเรียนนักศึกษา 17 คน จาก 100 คน เคยขาดเรียนเพื่อที่จะมาเล่นเกม และในจำนวน 17 คนมี 13 คน เคยขาดเรียนเกิน 2 ครั้ง/สัปดาห์ แสดงให้เห็นว่าร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มีส่วนทำให้มีผลเสียต่อการเรียนของนักเรียนนักศึกษาเหล่านี้ ส่วนเงินที่จ่ายในการเล่นเกมนั้น มาจากพ่อแม่และเงินจากการกู้ยืมเพื่อการศึกษา ผู้เล่นเกมร้อยละ 45.00 เล่นเกมเพื่อการพนัน และพนันเป็นเงินสดร้อยละ 55.56 ทั้งนี้ครอบครัวไม่ทราบบุตรหลานของตนเองติดเกม รวมทั้งไม่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่บังคับใช้กับการให้บริการร้านเกมอีกด้วย ตลอดจนเจ้าหน้าที่ตำรวจและสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ยังไม่มีการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด ร้านเกมเหล่านี้จึงเปิดให้บริการเกินเวลาที่กฎหมายกำหนด เฉลี่ยเปิดให้บริการ 23 ชั่วโมง/วัน

คำสำคัญ: ผลกระทบ และร้านเกม

Abstract

The game shops are located around the Maejo University that shops it easy to access service users such as students, 17 out of 100 people who had to miss classed to play games and in 17 of 13 people who have been absented more than 2 times / week. Such as show that game shops contribute negatively affected the learning of these students. The money pay in game serviced most of that get from parents and student loan. In the game 45.00 percent of the players play the game for gambling and 55.56 they pay cash. Majority the family don't know there's children enamored in game although with no knowledge of the law applicable control game shops. As well as police and , Chiang Mai Cultural Office does not have a shield law strictly on this game shops are opened up to the time required by law, most of that shops average open 23 hours a day.

Key words: Effective and Game shop

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

“เกม” เป็นสื่อที่ทำให้ความบันเทิงชนิดหนึ่ง โดยเกมนั้นมีทั้งเกมตู้ เกมคอมพิวเตอร์ และเกมเพลสเทชัน แต่เกมที่ได้รับคามนิยมนั้นมาก คือ เกมคอมพิวเตอร์ และมีร้านเปิดให้บริการเพิ่มมากขึ้น ซึ่งโดยมากไม่ได้จดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมาย และเปิดร้านใกล้กับสถานศึกษา กลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้บริการ คือ นักเรียน นักศึกษา ดังที่ปรากฏเป็นข่าวบ่อยครั้งตามสื่อโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรืออินเทอร์เน็ต ฯลฯ ว่ามีเด็กติดเกมมากขึ้น ร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุม ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น เด็กชายอายุ 11 ปี จำนวน 2 คน และเด็กชายอายุ 13 ปี หนึ่งคน ร่วมกันกระทำความผิดในลักษณะการโทรมเด็ก หลังร่วมกันก่อเหตุหลอกเด็กหญิงอายุ 7 ปี ผู้เสียหายไปเล่นผัวเมียจับถอดเสื้อผ้ากระทำการอนาจารแบบเช็กซ์หมู่ในปากซอย (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 2550) แพทย์รามาธิบดีเผย เด็กชายชั้น ป. 1 และ ป. 2 สองคนถูกวัยรุ่นร่วมเพศข่มขืนทวารหนักร้านเกม ระบุต้องให้ยาต้านไวรัสเอดส์ (หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ, วันที่ 23 เมษายน 2551) ตำรวจ ปดส. บุกตรวจค้นร้าน “เอ็มเกมออนไลน์” หลังตลาดสดวัดชัยมงคล พัทยาใต้ จ.ชลบุรี เมื่อตอนตี 2 วันที่ 3 มิถุนายน 2551 พบเยาวชนเข้าไปมั่วสุมเล่นเกมกันถึง 15 คน และยังจัดห้องพักเตียงนอนไว้ชั้นสอง สงสัยไว้สำหรับบริการทางเพศ (www.thairath.com) อย่างไรก็ตามการเล่นเกมที่ชั่วจะมีแต่ผลเสียด้านเดียว แต่ยังมีข้อดี คือ การที่จะเล่นเกมได้นั้นก็ต้องมีการเรียนรู้ รู้วิธีใช้เครื่อง ต้องศึกษาเกม ต้องฝึกทักษะการเล่น การคิด การวางแผน แล้วแต่ว่าจะเป็นเกมแบบไหน ผู้ที่ผลิตและพัฒนาเกมยังสามารถดำเนินการในรูปของธุรกิจได้อีกด้วย แต่ที่ปรากฏเป็นข่าวด้านลบเสียมากกว่าด้านบวก

มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงและขยายการรับนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้พื้นที่รอบมหาวิทยาลัยขยายธุรกิจภาคบริการเพิ่มขึ้นทั้งหอพัก และร้านเกม เพื่อให้ความผ่อนคลายแก่นักเรียน นักศึกษา แต่ก็มีผู้ให้บริการจำนวนไม่น้อยเปิดให้บริการเกินกว่าเวลาที่กฎหมายกำหนด ให้บริการเด็กต่ำกว่าอายุ 18 ปี รวมทั้งจำหน่ายบุหรี่และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในสถานที่ให้บริการ รวมทั้งผู้ใช้บริการบางรายก็เล่นเกมเกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเกินกว่ากฎหมาย

กำหนด อาจกล่าวได้ว่าทั้งผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการบางรายตั้งใจฝ่าฝืนกฎหมาย ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งทางตรง ทางอ้อม ทั้งข้อดีและข้อเสีย โดยเฉพาะตัวผู้ให้บริการที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนและอนาคตของตนเอง ตลอดจนความสัมพันธ์ในครอบครัว ผลกระทบที่เกิดขึ้นจะมากน้อยอย่างไร ส่งผลกระทบต่อด้านใดบ้างนั้น จำเป็นต้องได้รับการศึกษาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาในด้านต่างๆ ของผู้ที่ไปใช้บริการร้านเกม

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ทั้งผลกระทบทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่สามารถประเมินมูลค่าได้เป็นรูปตัวเงินและไม่เป็นตัวเงินของผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ให้บริการ ผู้ให้บริการ รวมทั้งครอบครัวผู้ให้บริการ
2. เพื่อศึกษาอัตราการขยายตัวให้บริการและการใช้บริการของการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้
3. เพื่อเสนอแนะเชิงนโยบายแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขปัญหาการเปิดให้บริการร้านเกม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบผลกระทบการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ทั้งผลกระทบทางตรง และทางอ้อม ทั้งผลกระทบทางบวก และผลกระทบทางลบ
2. ทราบอัตราการขยายตัวให้บริการและการใช้บริการของการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้
3. ผู้ปกครองนักเรียน นักศึกษา ให้ความสนใจต่อบุตรหลานมากขึ้น จัดสรรเวลาอยู่ใกล้ชิด และมีกิจกรรมทำร่วมกับบุตรหลานมากขึ้น
4. มหาวิทยาลัยแม่โจ้ สามารถนำผลการศึกษาไปใช้ในการดำเนินเพื่อหามาตรการป้องกันมิให้นักศึกษาใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าการเรียน หรือทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่างๆ ดังนี้
 - 4.1 จัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษามากขึ้น
 - 4.2 ทำหนังสือขอความร่วมมือให้ร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัย ให้บริการเปิดปิดตามที่กฎหมายกำหนด

- 4.3 จัดให้มีสารวัตน์นักศึกษา ออกตรวจการใช้บริการร้านเกมเพิ่มขึ้น
- 4.4 ให้อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำแต่ละวิชา สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาที่ขาดเรียนเป็นประจำว่าติดเกมหรือไม่ หากติดเกมอาจารย์ที่ใกล้ชิดกับนักศึกษาควรรหามาตรการช่วยเหลือเด็กดังกล่าวร่วมกับเพื่อนๆ เพื่อให้เด็กที่ติดเกมหันกลับมาใส่ใจในการเรียนมากขึ้น และจัดสรรเวลาเล่นเกมอย่างเหมาะสม
5. ดำรวจ ปดส. หรือตำรวจในพื้นที่ควรเพิ่มเวลาตรวจร้านเกมให้มากขึ้น โดยเฉพาะช่วงหลังเวลาที่กฎหมายกำหนดให้ปิด แต่บางร้านยังแอบให้บริการหลังจากนั้น
6. กำหนดพื้นที่ (Zoning) เปิดให้บริการร้านเกม เพื่ออำนวยความสะดวก



บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การให้บริการร้านเกม

ปัญหาสมัยใหม่ที่พ่อแม่ผู้ปกครอง บางคนต้องประสบก็คือปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งปัญหานี้พ่อแม่ผู้ปกครองสมัยเก่าจะไม่เคยพบ เพราะเกมเพิ่งจะมีเอาเมื่อไม่นานมานี้ ซึ่งเกมที่เด็กติดนั้นจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นพร้อมไปกับคนอื่นที่อยู่ไกลๆกันได้ โดยอาการที่เด็กติดนั้นเด็กจะเล่นเกมติดต่อกันได้นานๆหลายชั่วโมงโดยไม่ยอมหยุด หรือไปทำกิจกรรมอื่นเลย บางทีก็เล่นทั้งคืนจนสว่าง หรือเล่นทั้งวันทั้งคืนจนร่างกายทรมานไม่ไหวจึงจะหยุดพักผ่อน ปัญหานี้จะสร้างความเครียด ความปวดหัวให้กับพ่อแม่อย่างที่สุด เด็กที่ติดเกมส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่ว่ายาก สอนยาก หรือดื้อรั้น ส่วนมากไม่ค่อยสนใจเรื่องการเรียน หรือเรียนไม่เก่ง เรื่องการงานก็ไม่ค่อยจะสนใจช่วยพ่อแม่ทำ เด็กบางคนใช้เงินที่พ่อแม่ให้ไว้กินขนมไปกับร้านอินเทอร์เน็ตจนหมด เด็กบางคนขดสนบางทีก็สร้างปัญหาเรื่องการลักขโมยขึ้นมาอีก พ่อแม่ส่วนมากจะควบคุมลูกไม่ได้จึงทำให้ลูกติดเกม หรือบางคนจะควบคุมได้แต่ลูกก็แอบหนีไปเล่นจนได้ เคยมีข่าวแม่จับลูกล่อลวงโซ่เพราะลูกชายแอบขโมยเงินไปเล่นเกม ซึ่งแต่แรกพ่อแม่ก็ไม่เคยคิดว่าเพียงแค่ลูกเล่นเกมนั้นก็ดีเพราะลูกจะได้ไม่ไปไกลหูไกลตา และคิดว่าจะไม่คิดว่าจะเกิดผลเสียขนาดถึงกับทำให้ลูกเสียการเรียนและเสียอนาคตได้ โทษจากการติดเกมนั้นมีทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ซึ่งโทษโดยตรงนั้นก็คือทำให้เสียสุขภาพ คือ เด็กจะไม่ได้พักผ่อน ไม่ได้ออกกำลังกาย เพราะเด็กจะนั่งเล่นเกมติดต่อกันนานๆ อีกทั้งยังทำให้เสียเงินทองไม่ว่าจะใช้ซื้อคอมพิวเตอร์มาไว้เล่นเองหรือไปเช่าร้านเกมเล่นก็ตาม เป็นต้น

ส่วนโทษโดยอ้อมก็คือทำให้เด็กเสียการเรียน เพราะเด็กบางคนไม่ยอมทำการบ้าน ไม่ยอมอ่านหนังสือเมื่อมีเวลาว่าง หรือบางคนก็แอบหนีเรียนไปเล่นเกม และเมื่อการเรียนตกต่ำอนาคตก็ยากที่จะได้ดี เด็กบางคนก็หลอกเอาเงินพ่อแม่ว่าจะใช้เงินในการเรียนแต่กลับเอาเงินนั้นไปเล่นเกม เด็กบางคนก็ต้องถูกจับเพราะลักขโมยเพื่อหาเงินไปเล่นเกม เด็กวัยรุ่นบางคนถึงกับทำร้ายพ่อแม่เพราะพ่อแม่ไม่ให้เงินไปเล่นเกมหรือเด็กบางคนก็ประชดพ่อแม่ที่ไม่ยอมให้เล่นเกมถึงขนาดหนีออกจากบ้านหรือ ไปทำงานที่ไม่ดีเพื่อแลกกับเงิน เช่นขายตัว หรือขายยาเสพติด หรือทำผิดกฎหมายอย่างอื่นก็มี เด็กบางคนก็มีปัญหาทางสังคมเพราะเล่นเกมมากจนไม่มีเพื่อน เคยมีข่าวเด็กวัยรุ่นที่บ้าเกมที่เป็นเกมที่รุนแรง ชนิดยิงกันฆ่ากัน

ทำร้ายกันแล้วมีปัญหาเกี่ยวกับคนรักก็เลยใช้อาวุธปืนไปเที่ยวยิงคนอื่นตายก็ยังมิ ซึ่งเคยมีข่าวมาแล้วว่าทางประเทศจีนที่ลูกชายฆ่าแม่และทำร้ายพ่อเพราะไม่ยอมให้เงินไปเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น

การที่เด็กติดเกมก็เพราะการเล่นเกมนั้นมันให้ความสุขสนุกสนานอย่างมาก ผู้ที่สร้างเกมขึ้นมาก็พยายามสร้างเกมที่เด็กชอบ คือเล่นแล้วชอบหรือจิตใจอยากเล่นต่อไปเรื่อยๆ ชนิดที่จะไม่ยอมหยุด จนกว่าร่างกายจะทนไม่ไหว หรือถูกบังคับจริงๆ เกมยิ่งสนุก เด็กก็จะยิ่งติด และก็เลิกได้ยาก เมื่อเล่นเกมนี้เบื่อแล้วก็ต้องหาเกมที่เล่นแล้วสนุกกว่าเก่ามาเล่นอีกเรื่อยไป การเล่นเกมจึงเหมือนกับการคิดยาเสพติดนั่นเอง คือยิ่งเสพก็ยิ่งติดแล้วก็เลิกได้ยาก ทำไมจึงเลิกเล่นไม่ได้หรือได้ยาก? ก็เพราะมนุษย์เรานั้นชื่นชอบหรือจิตใจในความสุขด้วยกันทั้งนั้น เมื่อเสพความสุขชนิดใดใหม่ๆ ก็จะเห็นว่าพอใจแค่นั้น แต่พอนานๆ เข้าความสุขนั้นก็จะจืดจางลงไปตามกฎของความสุขไม่เที่ยงแท้ของธรรมชาติ แล้วก็จะทำให้เบื่อความสุขนั้น แล้วก็ไม่ใช่ว่าจะเบื่อไปหมด ก็จะทำให้แสวงหาความสุขใหม่ๆ ที่ให้ความสุขเท่าเดิม หรือส่วนมากจะยิ่งกว่าเดิมจึงจะทำให้พอใจ แล้วก็ไปติดใจในความสุขใหม่ขึ้นอีก จึงทำให้เกิดความติดอยู่อย่างนั้นเรื่อยไปยากที่จะละเลิกได้ ถ้าเกิดมีเวลาว่างขึ้นมาเมื่อใด จิตใจมันก็จะเกิดความหิวโหย อยากจะได้เสพความสุขนั้นขึ้นมาอีก ซึ่งก็คือเป็นอาการเบื่อหน่ายไม่อยากจะทำอะไรนอกจากจะเสพความสุขสนุกสนาน ยิ่งถ้าจำเป็นต้องทำงานหรือเล่าเรียน หรืออ่านหนังสือ หรือถูกบังคับไม่ให้ไปเสพความสุขสนุกสนานนั้นอีกก็จะไม่อยากจะเรียน ไม่อยากทำงาน ไม่อยากอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน ถ้าจำเป็นต้องทำก็ทำอย่างไม่เต็มใจ คือทำด้วยความเบื่อหน่ายทุกข์ทรมานใจ จึงทำให้การเรียน หรือการทำงานที่ทำไม่ได้ดี ซึ่งการเล่นเกมนั้นก็อยู่ในลักษณะนี้ด้วย(<http://xchange.teenee.com/index.php?act=idx>) นอกจากนี้ปัญหาหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกมมาจากครอบครัว ซึ่งมีหลายสาเหตุดังนี้

1. ปัญหาทะเลาะวิวาท เมื่อเด็กเห็นเข้าก็จะเกิดการฝังใจพอฝังใจไปนานๆ เมื่อเด็กได้เล่นเกมที่มีความรุนแรงเขาก็จะคิดว่าเป็นสิ่งที่เขาได้เห็นมาในเมื่อทำกับคนจริงๆ มันติดกฎก็เอามันในเกมเนี่ยแหละ พอเด็กคิดว่านี้ก็การระบายเขาก็จะมาหมกมุ่นกับเกมจนเป็นเด็กติดเกม

2. ปัญหาขาดความอบอุ่นจากครอบครัว เป็นปัญหาที่พบได้มากที่สุดที่สุดในสังคมไทยยิ่งในเมือง เพราะว่าเด็กต้องการความอบอุ่นจากครอบครัว แต่เมื่อเขากลับไม่ได้รับสิทธิ์นั้นเมื่อเขาได้เล่นเกมและเขาได้เจอเพื่อนๆ อย่างเช่น มีคนบอกว่าป้าต๋อง พอเก็บเลเวลด้วยกันก็มีความสนิทสนมกันจนเป็นเพื่อนกันไป เด็กก็จะคิดว่านี่ความอบอุ่นที่ได้รับ และเพื่อนก็จะคอยช่วยเหลือเขา นี่จึงทำให้เขาเล่นเกมเพื่อหาความอบอุ่นเมื่อเขายังมีเพื่อนมากยิ่งขึ้นผูกพันกันมากเขาก็เริ่มติดในตัวเกมไป

3. ปัญหานี้มาจากเพื่อน พ่อแม่ทุกคนมักจะบอกจะสอนลูกเสมอว่าให้ดูเพื่อนด้วยเวลาจะคบลูกก็เลือก แต่วามันไม่ได้เลือกกันง่ายๆ เพราะว่าต่างคนต่างจิตใจ แต่ปัญหาเรื่องเพื่อนจริงๆ เพื่อนของเด็กก็มีปัญหาส่วนใหญ่ก็จะมาจากครอบครัวของเด็กมีปัญหาเหมือนกัน

4. ผู้ปกครองไม่มีการจัดสรรกิจกรรมให้เด็ก หลายครั้งพบว่าผู้ปกครองเด็กพาเด็กมาฝากไว้กับร้านเกม ปลอมให้ลูกเล่นเกมทั้งเงินไว้ให้กินข้าวถึงเวลาเลิกงานของผู้ปกครองก็จะมาจ่ายเงินค่าเช่าเล่นและรับเด็กกลับไป ปัญหานี้เนื่องมาจากว่าผู้ปกครองมัวห่วงแต่งงานของตนไม่ค่อยได้สนใจลูก ขณะที่เวลาปิดเทอมเด็กๆ ควรทำกิจกรรมอย่างอื่นที่สร้างสรรค์ ประกอบกับภาครัฐและเอกชนจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ให้เด็กเลือกเข้าร่วมมีน้อย

กรุงเทพมหานคร (2006) ขณะที่ฝ่ายบ้านเมืองมีการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยออกมาควบคุมเข้มงวดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข้อห้ามเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการในช่วงเวลาก่อน 14.00 น. ของวันจันทร์ถึงวันศุกร์ยกเว้นวันหยุดราชการ, ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการหลังเวลา 22.00 น. ของทุกวัน, ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกินกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน, ห้ามสูบบุหรี่ สารเสพติดทุกชนิด และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในสถานที่ให้บริการ, ห้ามให้เล่นการพนัน ทว่าข้อห้ามต่างๆ เหล่านี้แทบไม่มีความหมาย เนื่องจากร้านเกมหลายร้านตั้งใจฝ่าฝืนกฎระเบียบ

สิริธรรม โชติณกุล หรือต้น นักศึกษาของมหาวิทยาลัยชื่อดัง ผู้ซึ่งคลั่งไคล้เกมออนไลน์ และคลุกคลีอยู่ในแวดวงเกมมานาน เปิดเผยถึงสภาพปัญหาของร้านเกมทุก วันนี้ ว่า ร้านเกมปัจจุบันหลายร้านแทบไม่ต่างจากแหล่งมั่วสุมขนาดย่อมของวัยรุ่น ข้อกฎหมายที่ถูกนำมาบังคับใช้ ร้านเกมไม่สามารถปฏิบัติได้จริง อย่างเช่นห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนช่วงเวลา 14.00 น. ของวันจันทร์ถึงศุกร์ แต่ที่ต้นเห็นแทบจะทุกร้าน มักจะมีเด็กนักเรียนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เข้ามาเล่นเกม และยิ่งไปกว่านั้น การห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการหลังเวลา 22.00 น. ของทุกวัน ก็มีการฝ่าฝืน โดยเจ้าของร้านจะปิดหน้าร้านอย่างมิดชิด แต่ภายในร้านเกมก็ยังคับคั่งไปด้วยเด็กติดเกม “เจ้าของร้านจะทำที่เป็นปิดหน้าร้าน เพื่อพรางตาตรวจ แล้วปล่อยให้เด็กเล่นเกมอยู่ข้างในร้านอย่างปกติต่อไป เด็กที่เล่นเกมภายในร้าน บางคนหนีเรียนมาเล่นตั้งแต่เช้า บางคนมาตอนสาย ดังนั้นที่ห้ามไม่ให้เล่นเกิน 3 ชม. เอาเข้าจริงถ้าเด็กยังไม่เลิก ก็ไม่มีการห้ามอย่างเอาจริงเอาจัง เด็กบางคนถึงกับใส่ชุดนักเรียนเล่น แต่บางร้านก็จะบอกให้เด็กเปลี่ยนชุดก่อน แล้วค่อยเข้ามาเล่นเกม” ความสัมพันธ์ภายในร้านของเด็กติดเกมในปัจจุบัน ต้นบอกว่าส่วนมากจะรู้จักกันง่าย เพราะการเล่นบางเกมจะมีการทำแข่งกันในรูปแบบของทีม ภายใน

ร้านเกมจึงแทบจะรู้จักกันหมด และเจ้าของร้านก็มักจะให้บริการกับลูกค้าอย่างดี ทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น จึงมองร้านเกมเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สอง และถ้าเด็กคิดเล่นเกมร้านไหน เด็กก็จะไปเล่นแต่ร้านนั้น ตรงนี้จึงทำให้การแหกกฎเป็นไปตามความต้องการของทั้งคนเล่นและเจ้าของร้าน

ส่วนสาเหตุหลักๆ ของการติดเกม ดันแล้วว่า ในโลกของไซเบอร์มันแตกต่างจากโลกของความจริง คือใครอยากเป็นอะไร มีหน้าตาแบบไหน ร่ำรวยเท่าไร เก่งกาจแค่ไหน ฯลฯ ก็สามารถทำได้ ซึ่งมันต่างจากโลกแห่งความจริง เนื่องจากความจริงเราไม่สามารถทำแบบนั้นได้ แค่ว่าไปเรียนหนังสือให้รอดในแต่ละวันยังทำไม่ได้เลย แล้วใครจะมายอมรับเรา “การติดเกมไม่ต้องมีสาเหตุในการเริ่มต้นมาก ที่แรกแค่เล่นเกม เล่นแล้วเพลิน เล่นแล้วสนุก หลังจากนั้นเมื่อเล่นแพ้ ก็จะคิดว่าทำไมเราทำไม่ได้ ต้องพยายามหนักขึ้นไปอีก เรียกว่านั่งเล่นเกมเกือบ 24 ชม. แบบไม่กินไม่นอน ทีนี้ก็จะเริ่มเสพติด ยิ่งเมื่อการพยายามเป็นผลทำให้เราเล่นเก่งขึ้น เกิดการยอมรับ มันจะทำให้เกิดความภูมิใจ คือโลกไซเบอร์มันก็เป็นอีกสังคมหนึ่ง เราสามารถเป็นดาราเป็นคนเก่งมีความสามารถ ไปไหนมาไหนใน sever มีแต่คนรู้จัก แต่ในความจริงมันทำไม่ได้”

"เบงค์" วันชนะ ชัยยันต์ เด็กติดเกมอีกรายหนึ่ง ที่เปรียบร้านเกมเป็นเหมือนออฟฟิศที่ต้องเข้ามาทำงานทุกวัน เล่าให้ฟังถึงปัญหาของเด็กติดเกมว่า สาเหตุของการติดเกมโดยส่วนใหญ่ หลักๆ ก็คือต้องการทำให้สังคมของเด็กเล่นเกมยอมรับว่าเราเก่ง มีความสามารถ จึงทำให้ต้องขยันเล่น ขยันฝึก เด็กติดเกมส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยไปเรียน เรียกว่าถ้ามีโอกาสหนีเรียนได้ ก็จะหนีเลย และในการเล่นเกมนี่มีการแข่งขัน บางแมตช์แข่งกันเป็นทีม โดยจะตั้งทีมขึ้นมาแล้วไปทำแข่งกับทีมอื่นๆ “การแข่งขันออนไลน์แบบเป็นทีม นี่แหละตัวสำคัญ เด็กบางคนเครียดยิ่งกว่าการสอบปลายภาคเสียอีก ทั้งๆ ที่สามารถทำแข่งได้ตลอด และก่อนแข่งอาจมีการตีปลายเมาส์ คือมีเค็มพันเกิดขึ้น ซึ่งเวลาแข่งบางคนถึงกับใช้อารมณ์ร้องคำแบบเยาะเย้ย สะใจเวลาทำลายทีมคู่แข่งได้ ที่ผมเห็นบางคนถึงกับลุกขึ้นต่อตีกันก็มี ผมยังเคยคิดจะเดินไปตบหัวเด็กข้างๆ เลย เพราะเขาเป็นรุ่นน้อง” เบงค์บอกว่า เด็กติดเกมส่วนใหญ่จะควบคุมหรีจัด เพราะการเล่นเกมนั้นทำให้เครียด บางร้านเจ้าของไม่เข้มงวด แบบว่าเอาใจลูกค้าเต็มที่ ก็สามารถควบคุมหรีข้างในได้เลย แต่ถ้าบางร้านเขาห้ามก็จะออกมาดูกันที่หน้าร้าน

ขณะที่ อาร์ต เจ้าของร้านเกมหน้ามหาวิทยาลัยชื่อดังแห่งหนึ่ง เล่าว่า ลูกค้าส่วนใหญ่จะเป็นเด็กนักเรียน นักศึกษาทั้งนั้น และตนจะมีความสนิทสนมกับลูกค้าเป็นอย่างดี บางทีก็ยอมรับว่า ปล่อยให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้ามาเล่น ขอเพียงแค่เปลี่ยนชุดนักเรียนก็พอ เนื่องจากตำรวจไม่ค่อยจะกวาดขัน

เท่าใด หรือการเปิดร้านหลัง 4 หุ่มน คนก็เพียงปิดประตูหน้าร้านให้มืดซิด ส่วนภายในร้านก็ยังปล่อยให้เล่นตามปกติ “บางทีเราก็อยากจะปฏิบัติตามกฎที่ออกมา แต่เด็กก็ยังไม่อยากเลิกเล่น ถ้าปิดไปเขาก็ไปเล่นร้านอื่นต่อเหมือนเดิม ก็เลยเอาเป็นว่าปล่อยเลยตามเลย”

ด้าน สมาน ปรารค์ทอง ผู้ปกครองของเด็กติดเกม เล่าให้ฟังถึงลูกชายที่ติดเกมหนักถึงขั้นหนีเรียน ไปอยู่ร้านเกมว่า อาจารย์เคยรายงานความประพฤติมาว่าลูกเราไม่เข้าเรียน กำลังจะหมดสิทธิ์สอบ ฟังแล้วก็ตกใจและเสียใจมาก ทั้งที่เขาแต่งตัวไปโรงเรียนทุกวัน พอสืบไปเรื่อยๆ จึงรู้ว่าเขามักจะหนีเรียนมานั่งเล่นเกม “ช่วงแรก ๆ จะลงโทษยังงี้ ลูกก็ไม่ดีขึ้น ถึงขนาดขังไว้ในห้องก็แล้ว ไม่ให้เงินใช้ก็แล้ว เขาก็ยังป็นหนีออกจากบ้าน มีหน้าซำยังแอบขโมยนาฬิกาของแม่ไปขาย เพื่อเอาเงินไปเล่นเกม วันนั้น โกรธมาก แต่พอเขากลับมา ผมกลับมีความคิดชั่วขณะขึ้นมาว่า ดีแล้วว่าลูกยังกลับมา และยังมีชีวิตรอด ตอนนั้นร้องไห้เลย ลูกเห็นคงตกใจมาก เข้ามาถามว่าพ่อเป็นอะไร เลยคุยกับลูกทั้งน้ำตาของความ เป็นพ่อ วันนั้นเลยพูดดีๆ ด้วยเหตุผล ต่อรองกัน ไปมาได้ข้อสรุปว่า จะให้เล่นเกมเฉพาะที่บ้านได้แต่ต้องเป็นเวลา หลังจากนั้น รู้สึกว่าเขาจะทำตัวดีขึ้น และที่สำคัญคือไปเรียนจริงๆ ทุกวัน”

หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ (2008) พ.ญ.ศรวิรรณา พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต เปิดเผยว่าเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ วันละ 3 ชั่วโมง ติดต่อกัน 15 สัปดาห์ จะส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติด โดยผลการวิจัยจากต่างประเทศที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตระบุว่าผู้ที่ติดเกมจะมีการหลั่งสารชนิดเดียวกับแอมเฟตามีนที่ผู้ติดยาเสพติดหลั่งออกมา โดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำๆ ทั้งนี้ ความรุนแรงของการเสพติดเกมแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มติด เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมนานกว่าการประกอบกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตและหากิจกรรมอื่นๆ ให้ลูกทำพร้อมทั้งแบ่งเวลาเพื่อดูแลลูกบ้าง ระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่งเวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง ส่วนระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติดยาเสพติด ไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือ ขาดสัมพันธ์ในครอบครัว ผู้ปกครองต้องให้ความช่วยเหลือ พร้อมกับนำบุตรหลานไปพบจิตแพทย์

อย่างไรก็ตามปัญหาที่เกิดขึ้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็มีได้นิ่งนอนใจ ผู้จัดการออนไลน์ (2006) นายจักรภพ เพ็ญแข โฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี แถลงภายหลังการประชุมคณะรัฐมนตรี ว่า ที่ประชุมได้เห็นชอบมาตรการควบคุมเกมออนไลน์ตามที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

(ไอซีที) เสนอ เพราะที่ผ่านมามีเยาวชน ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีจำนวนไม่น้อยใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ จนถึงขั้นลุ่มหลงในเกม ซึ่งจากการวิจัยในต่างประเทศพบว่า การเล่นเกมนานมาสู่ภาวะติดได้ และผู้เล่นเกม เมื่อเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน อาจส่งผลให้จิตใจไม่สามารถแยกแยะระหว่างความเป็นจริงได้ โดยรายงานบางฉบับที่เสนอต่อคณะรัฐมนตรีเป็นรายงานในต่างประเทศไม่ใช่ในประเทศไทย ได้มีการชี้ว่าการติดเกมสำหรับผู้ที่เล่นเกินกว่าวันละ 3 ชั่วโมง มีผลใกล้เคียงกับการเสพติดบางประเภท ทำให้ไม่สามารถแยกแยะความจริงกับภาวะที่ไม่เป็นจริงออกจากกันได้ จึงมีผลต่อจิตใจค่อนข้างมาก และอาจทำให้เกิดภาวะวิกฤตจิตจากการที่ร่างกายไม่ได้พักผ่อน เครียดหรือเมื่อยล้า ซึ่งเกิดขึ้นแล้วในประเทศไทยถึงแม้ว่าจะไม่ร้ายแรงก็ตาม โฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี กล่าวด้วยว่าคณะรัฐมนตรีจึงอนุมัติ 4 มาตรการแรกในการควบคุมเกมนอนไลน์ คือ

1. การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมนอนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง
2. ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์
3. ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อกำกับดูแลการให้บริการ
4. รมรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมนอนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน

นายจักรภพ กล่าวว่า เมื่อคณะรัฐมนตรีอนุมัติแล้ว กระทรวงมหาดไทยจะดำเนินการออกเป็นกฎกระทรวงที่จะสามารถบังคับใช้ได้ แต่ขณะนี้ต้องใช้คำว่าเป็นมาตรการขั้นต้น เพราะปัญหาร้ายแรงกว่าที่กำหนดไว้มาก เช่น เยาวชนหายไปทั้งคืนกลับมาสว่าง และมีการชิงโชค เล่นการพนันระหว่างเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น มีการยั่วยุให้อยู่ในเกมยาวนาน เช่น การแข่งขันเล่นเกมมาราธอน หรือการชิงรางวัลบางอย่างที่เป็นที่สนใจในกลุ่ม ซึ่งเรื่องเหล่านี้ถือเป็นการทำลายทั้งจิตใจ และร่างกายของเยาวชนไทย และถือเป็นการสวนทางกับนโยบายในการลงทุนในทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบ

ธนศ ศรีวิชัยคำพันธ์ (2540) ทำการศึกษาความสูญเสียจากการลงทุนทางด้านการศึกษาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำหรับนักศึกษาที่พ้นสภาพด้วยสาเหตุต่างๆ ระหว่างปีการศึกษา 2536-2539 พบว่า ปี 2536 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มีมูลค่าความสูญเสียจากการลงทุนด้านการศึกษาทั้งหมด 126.08 ล้านบาท เพิ่มขึ้นเป็น 176.94 ล้านบาท ในปี 2537 และเพิ่มเป็น 188.54 ล้านบาท ในปีการศึกษา 2539 พบว่า ความสูญเสียมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุของการพ้นสภาพการศึกษาปรากฏว่า ค่าความสูญเสียโดยส่วนใหญ่ของการพ้นสภาพมีสาเหตุเนื่องมาจากผลการศึกษาของ

นักศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งในแต่ละปีมีมูลค่าความเสียหายสูงถึง 47.76 ล้านบาท ซึ่งในปีการศึกษา 2536 และเพิ่มขึ้นเป็น 87.77 ล้านบาท ในปีการศึกษา 2539 สาเหตุรองลงมาของการฟื้นฟูสภาพก็คือ การลาออกของนักศึกษาซึ่งมีมูลค่าความเสียหาย 47.65 ล้านบาท ในปีการศึกษา 2536 และเพิ่มขึ้นเป็น 65.88 ล้านบาทในปี 2539 โดยตัวเลขความสูญเสียมหาศาลดังกล่าว เป็นการสูญเสียการลงทุนทางการศึกษาหรือการลงทุนทรัพยากรมนุษย์ที่ไม่คุ้มค่า ซึ่งผู้เกี่ยวข้องในการกำหนดนโยบายควรตระหนักถึงความสูญเสียจำนวนมากที่ต้องสูญเสียไปในแต่ละปี ซึ่งมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฟื้นฟูสภาพเนื่องมาจากผลการศึกษาที่ต่ำกว่าเกณฑ์กำหนดที่มีความเสียหายสูงกว่าการฟื้นฟูสภาพด้วยสาเหตุอื่นๆ

จากการศึกษาของปีฉัตร สุภากุล และคณะ (2542) พบว่า การฟื้นฟูสภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพในช่วงปีการศึกษา 2537-2540 ทำให้เกิดการสูญเสียต้นทุนในการลงทุนทางการศึกษา ทั้งต้นทุนค่าใช้จ่ายในการศึกษาของนักศึกษาที่ฟื้นฟูสภาพ ประกอบด้วยค่าเล่าเรียน ค่าบำรุงและค่าธรรมเนียมการศึกษา ค่าหอพัก ค่าใช้จ่ายประจำวัน ค่าเอกสารและค่าเครื่องแต่งกายเป็นต้น และต้นทุนค่าเสียโอกาส (opportunity cost) โดยต้นทุนทั้งสองส่วนนี้รวมกันเรียกว่าต้นทุนรวมส่วนบุคคลในการลงทุนทางการศึกษา จากผลการศึกษาดังกล่าวพบว่า ความสูญเสียของต้นทุนทางการศึกษามีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นโดยตลอด จาก 82 ล้านบาท ในปีการศึกษา 2537 เพิ่มขึ้นเป็น 104 ล้านบาท ในปีการศึกษา 2540

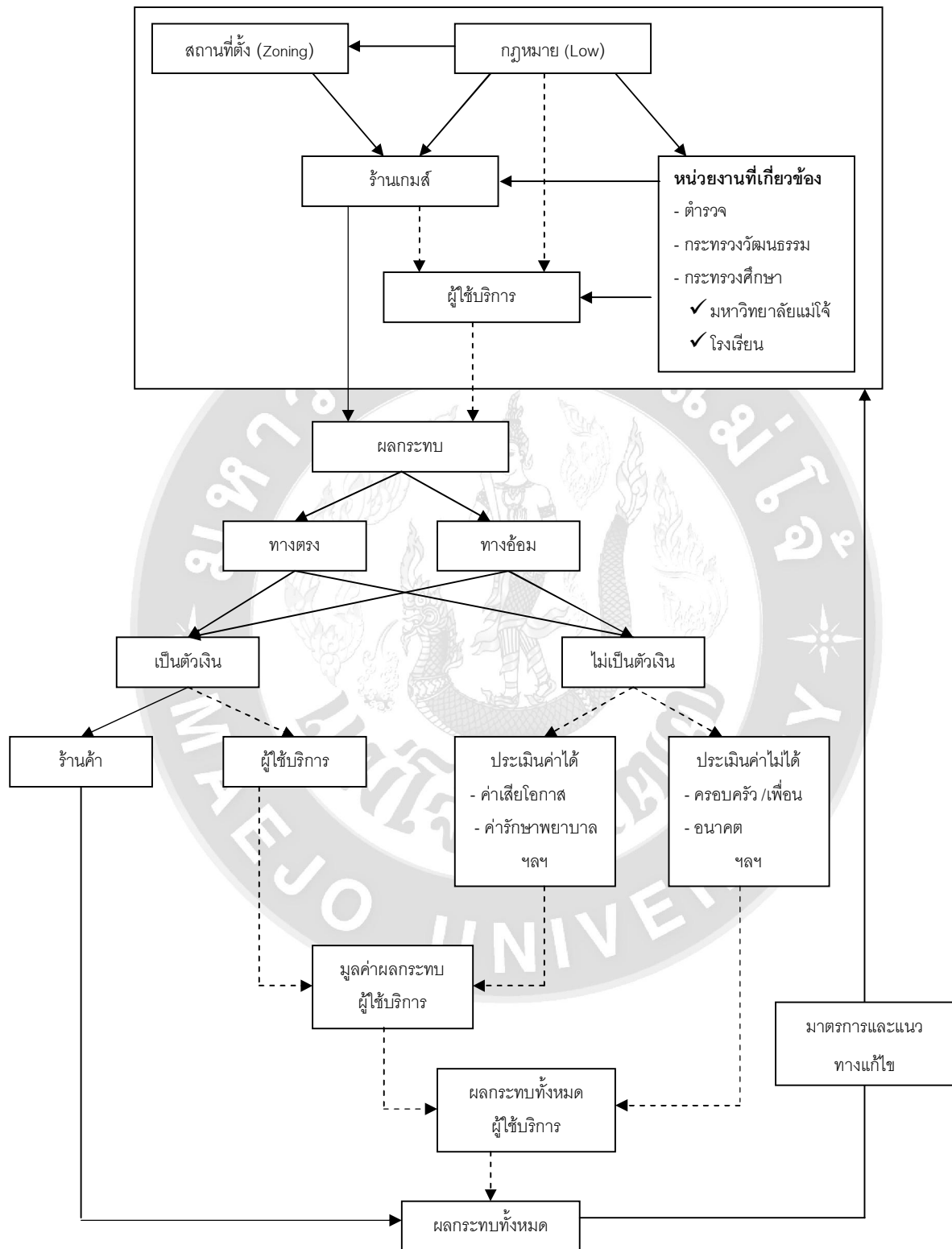
ปีฉัตร สุภากุล และจิระ บุรีคำ (2543) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการฟื้นฟูสภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ ในปีการศึกษา 2542 - 2543 โดยใช้แบบจำลองโลจิต (Logit model) โดยเทคนิคประมาณค่าพารามิเตอร์ด้วยวิธีความน่าจะเป็นสูงสุด (maximum likelihood estimation: MLE) เพื่ออธิบายอิทธิพลของปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการฟื้นฟูสภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการฟื้นฟูสภาพการศึกษา ได้แก่ การคบเพื่อนต่างเพศ สายการศึกษาที่สำเร็จก่อนเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยพายัพ และจำนวนสมาชิกในครัวเรือน นอกจากนี้ปัจจัยที่เกื้อหนุนทางการศึกษาที่มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับความน่าจะเป็นในการฟื้นฟูสภาพการศึกษา ได้แก่ การทำงานเสริมนอกเวลาเรียน และความไม่สม่ำเสมอในการเข้าชั้นเรียน

ตลอดระยะเวลาที่เรียนนอกจากค่าใช้จ่ายที่เป็นค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องจ่ายและรัฐบาลสนับสนุนงบประมาณให้กับมหาวิทยาลัยแล้ว ยังมีค่าใช้จ่ายในการอุปโภค-บริโภค ระหว่างที่ศึกษา นิโรจ สันณรงค์ (2545) ศึกษารายได้และค่าใช้จ่ายของนักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ พบว่า นักศึกษามีรายได้ประมาณ 4,400 บาทต่อเดือน โดยมีที่มาของรายได้จาก 3 แหล่ง คือ ส่วนใหญ่จากครอบครัว รองลงมาเป็นกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา และเฉพาะนักศึกษาคณะ

ธุรกิจการเกษตรบางรายมีรายได้จากการหารายได้พิเศษอื่นๆ ระหว่างที่ศึกษา สำหรับค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นค่าอาหารถึงร้อยละ 22.34 รองลงมาเป็นค่าที่พักและค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการศึกษาร้อยละ 13.40 และ 11.55 ตามลำดับ สำหรับการศึกษาของประวีณา สมพะยะ (2545) พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ระหว่าง 2,501 – 3,500 บาท โดยรายได้ส่วนใหญ่มารจากครอบครัวและจากเงินกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา ส่วนเงินรายได้จากการทำงานพิเศษนั้นมีเพียงร้อยละ 8 จากข้อมูลสำรวจทั้งหมด 493 ราย ซึ่งที่เหลือร้อยละ 92 ไม่มีรายได้พิเศษจากการทำงาน เหตุผลส่วนใหญ่ของนักศึกษากลุ่มนี้ คือ เวลาเรียนไม่เอื้ออำนวยต่อการทำงานพิเศษ อีกทั้งบางส่วนมักจะมีการทำกิจกรรมนอกหลักสูตรอยู่แล้ว ทำให้ไม่มีเวลาพอที่จะทำงานพิเศษ แต่นักศึกษาส่วนมากยังมีความต้องการทำงานเพื่อหารายได้พิเศษ สำหรับค่าใช้จ่ายนักศึกษาส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยประมาณ 5,255 บาท โดยร้อยละ 67.14 เป็นค่าจ่ายในชีวิตประจำวัน รองลงมาเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเรียนร้อยละ 18.98 และที่เหลือเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการทำกิจกรรมและอื่นๆ



กรอบแนวคิดของโครงการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการศึกษา

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ ดังนี้

1. ศึกษาเฉพาะการเปิดให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ในพื้นที่รัศมีห่างจากมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ระยะทาง 5 กิโลเมตร
2. ร้านเกม ที่ศึกษาในครั้งนี้ศึกษาเฉพาะร้านเกมคอมพิวเตอร์ ที่ให้บริการเกมสำเร็จรูปและเกมออนไลน์
3. กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา คือ นักเรียน นักศึกษา ที่อาศัยอยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตามพื้นที่กำหนดไว้ในข้อที่ 1
4. ผลกระทบที่ศึกษานั้น ศึกษาเฉพาะผลที่เป็นตัวเงินและไม่เป็นตัวเงินของผู้ใช้บริการ รวมทั้งผลกระทบรวมที่เกิดขึ้นจากที่เป็นตัวเงินรวมกับไม่เป็นตัวเงิน

วิธีดำเนินการวิจัยและสถานที่เก็บข้อมูล

สถานที่เก็บข้อมูลคือ ร้านเกมที่เปิดให้บริการในพื้นที่รัศมีห่างจากมหาวิทยาลัยแม่โจ้ 5 กิโลเมตร สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากวารสาร อินเทอร์เน็ต งานวิจัย ฯลฯ
2. สำรวจพื้นที่เบื้องต้นของจำนวนร้านเกมที่เปิดบริการพื้นที่รัศมีห่างจากมหาวิทยาลัยแม่โจ้ 5 กิโลเมตร
3. จัดทำแผนที่ภูมิศาสตร์สารสนเทศ (GIS) ความหนาแน่นและการกระจุกตัวของร้านเกมที่เปิดให้บริการพื้นที่รัศมีห่างจากมหาวิทยาลัยแม่โจ้ 5 กิโลเมตร ว่ากระจุกตัวมีความสัมพันธ์กับพื้นที่การให้บริการหอพัก หรือที่อยู่อาศัยอย่างไร
4. วิเคราะห์ข้อมูลจากข้อที่ 2 และ 3 เพื่อเสนอแนะการกำหนดพื้นที่ (Zoning) การเปิดให้บริการสอดคล้องกับกฎหมายกำหนด

5. เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตาม 3 ชุดจากผู้เกี่ยวข้อง 3 ฝ่าย
 - a. ผู้ให้บริการ
 - b. ผู้ใช้บริการ
 - c. ครอบครัวผู้ให้บริการ /เพื่อน
6. วิเคราะห์ข้อมูลและประเมินผลแบบสอบถามข้อ 5
7. จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์

แผนการถ่ายทอดเทคโนโลยีหรือผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย

1. เขียนบทความผลการศึกษาค้นคว้าในวารสารต่างๆ
2. ประชาสัมพันธ์ผลการศึกษผ่านเว็บไซต์
3. นำเสนอผลการศึกษผ่านเวทีการอบรมหรือสัมมนาต่างๆ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในบทนี้ได้นำกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 มากล่าวไว้ในที่นี้เพื่อความสะดวกต่อการวิเคราะห์ และอภิปรายผลการศึกษา โดยหัวข้อในการศึกษาประกอบด้วย

1. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552
2. การวิเคราะห์ผลการศึกษากิจการให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่ในรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
3. ผลกระทบการให้บริการร้านเกม
4. อภิปรายผลการให้บริการและความสอดคล้องของกฎหมายกับการให้บริการร้านเกม
5. ข้อเสนอแนะในการจัดทำเขตพื้นที่ (Zoning) การให้บริการร้านเกม

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 (ราชกิจจานุเบกษา, 2552) อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 6 มาตรา 53 วรรคสาม มาตรา 56 และมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อันเป็นกฎหมายที่มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคล ซึ่งมาตรา 29 ประกอบกับมาตรา 33 มาตรา 41 มาตรา 43 และมาตรา 45 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมออกกฎกระทรวงไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ในกฎกระทรวงนี้ “เครื่องมือสำหรับขายหรือเล่นวีดิทัศน์” หมายความว่า ชุดของเครื่องมือและอุปกรณ์หรือ สิ่งอำนวยความสะดวกอื่นใดที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถขาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์ได้

หมวด 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่ออายุใบอนุญาต

ข้อ 2 ผู้ใดประสงค์จะจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ ให้ยื่นคำขอรับใบอนุญาตต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐาน ดังต่อไปนี้

(1) บุคคลธรรมดา

(ก) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนในกรณีที่ผู้ขอรับใบอนุญาตมีสัญชาติไทย หรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าวหรือสำเนาหนังสือเดินทาง พร้อมด้วยสำเนาใบสำคัญถิ่นที่

อยู่ในราชอาณาจักรหรือหลักฐานการได้รับอนุญาตให้เข้ามาในราชอาณาจักรเป็นการชั่วคราวตามกฎหมาย ว่าด้วยคนเข้าเมืองในกรณีที่ผู้ขอรับใบอนุญาตเป็นคนต่างด้าว

(ข) รูปถ่ายครึ่งตัว หน้าตรง ไม่สวมหมวก ขนาด 4 x 6 เซนติเมตร ซึ่งถ่ายมาแล้วไม่เกินหกเดือน จำนวน 2 รูป

(ค) สำเนาใบทะเบียนพาณิชย์

(ง) แผนที่สังเขปแสดงบริเวณที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์

(จ) แบบแปลนแผนผังแสดงพื้นที่ให้บริการของร้านวิดิทัศน์ และรูปถ่ายของร้านวิดิทัศน์ จำนวน 3 รูป

(2) นิติบุคคล

(ก) สำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และรายชื่อผู้เป็นกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพัน นิติบุคคล ที่เป็นปัจจุบัน

(ข) เอกสารและหลักฐานตาม (1) (ก) และ (ข) ของกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล

(ค) เอกสารและหลักฐานตาม (1) (ก) (ง) และ (จ)

ข้อ 3 เมื่อนายทะเบียนได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อ 2 ครบถ้วน และได้ตรวจสอบอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ 5 หรือข้อ 6 แล้วแต่กรณี แล้วให้นายทะเบียนพิจารณาคำขอและมีหนังสือแจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ขอรับใบอนุญาตภายในหกสิบวันนับแต่วันที่ได้รับคำขอพร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานดังกล่าว หากไม่อนุญาตให้แสดงเหตุผลไว้ในคำขอด้วย

ข้อ 4 เมื่อนายทะเบียนแจ้งการอนุญาตและผู้ขอรับใบอนุญาตได้ชำระค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์แล้วให้นายทะเบียนออกใบอนุญาตให้ตามแบบที่นายทะเบียนกลางกำหนดโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

ข้อ 5 อาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

(1) มีความมั่นคงแข็งแรง

(2) ตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย

(3) สามารถมองเห็นสภาพภายในร้านวิดิทัศน์จากภายนอกได้อย่างชัดเจน

(4) มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสม

(5) มีการติดตั้งกล้องวงจรปิดและเครื่องดับเพลิงอย่างน้อยอย่างละหนึ่งเครื่องในแต่ละชั้น ที่ให้บริการ เว้นแต่เป็นร้านวิดิทัศน์ที่มีพื้นที่ให้บริการชั้นเดียวและมีเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ไม่ถึง 15 ชุด

(6) มีพื้นที่สำหรับผู้ให้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ และมีทางเดินสะดวก

(7) มีห้องสุขาที่สะอาดถูกสุขลักษณะสำหรับให้บริการอยู่ในอาคารหรือในบริเวณใกล้เคียง

(8) พื้นที่ภายในอาคารสะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน

ข้อ 6 ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตซึ่งเป็นนิติบุคคลเปลี่ยนแปลงกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจลงนามผูกพันนิติบุคคล ให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด พร้อมด้วยเอกสารและหลักฐานตามข้อ 2 (2) (ก) และ (ข) ทั้งนี้ ภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่มีการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

ข้อ 7 ในกรณีที่มีการเพิ่มจำนวนเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ในระหว่างที่ใบอนุญาตยังไม่สิ้นอายุ ให้ผู้รับใบอนุญาตแจ้งต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด เมื่อนายทะเบียนได้รับแจ้งตามวรรคหนึ่งและได้รับชำระค่าธรรมเนียมแล้วให้ออกใบอนุญาตให้ใหม่โดยกำหนดวันหมดอายุใบอนุญาตให้เป็นไปตามใบอนุญาตเดิมและประทับตรายกเลิกการใช้ใบอนุญาตเดิมด้วยอักษรสีแดง

ข้อ 8 ผู้รับใบอนุญาตที่ประสงค์จะขอต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ให้ยื่นคำขอต่อนายทะเบียนตามแบบที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด พร้อมด้วยเอกสาร และหลักฐานดังต่อไปนี้

(1) สำเนาใบอนุญาตเดิมหรือสำเนาใบแทนใบอนุญาต

(2) เอกสารและหลักฐานตามข้อ 2 (1) (ก) และ (ข) ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตเป็นบุคคลธรรมดา หรือข้อ 2 (2) (ก) และ (ข) ในกรณีที่ผู้รับใบอนุญาตเป็นนิติบุคคล

(3) เอกสารและหลักฐานตามข้อ 2 (1) (ง) และ (จ)

ข้อ 9 ให้นำความในข้อ 3 และข้อ 4 มาใช้บังคับกับการต่ออายุใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ โดยอนุโลม

ข้อ 10 การยื่นคำขอหรือการแจ้งตามกฎหมายฉบับนี้ ให้กระทำ ณ ที่ที่ร้านวิดิทัศน์ตั้งอยู่ ดังต่อไปนี้

- (1) ในกรุงเทพมหานคร ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
- (2) ในจังหวัดอื่น ให้ยื่นหรือแจ้ง ณ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

หมวด 2 การประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์

ข้อ 12 ผู้รับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดิทัศน์ที่ให้บริการเกมการเล่น ต้องปฏิบัติ ตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้

- (1) ให้เด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกาในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 20.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการหรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด
- (2) ให้เด็กอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไปแต่ไม่เกินสิบแปดปีเข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00 นาฬิกา แต่ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการ หรือในระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด
- (3) มีวัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับเครื่องมือสำหรับฉายหรือเล่นวิดิทัศน์ซึ่งเหมาะสมต่อการถนอมสายตา
- (4) มีระบบหรือวัสดุป้องกันเสียงและความสั่นสะเทือนไม่ให้เกินค่าระดับเสียงรบกวน ตามที่กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติกำหนด
- (5) ดูแลมิให้มีการจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้านวิดิทัศน์
- (6) ดูแลมิให้มีการจำหน่าย สุรา สารเสพติด หรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ภายในร้าน วิดิทัศน์
- (7) ดูแลมิให้มีการเล่นการพนันภายในร้านวิดิทัศน์
- (8) ดูแลมิให้มีการจำหน่ายหรือฉายภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (6) และ (7) ภายในร้านวิดิทัศน์

(9) คู่มือให้มีสื่อลามกอนาจารภายในร้านวิดีโอ

(10) คู่มือให้มีการจำหน่ายหรือขายวิดีโอที่ไม่ผ่านการตรวจพิจารณาและไม่ได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ตามมาตรา 47 ภายในร้านวิดีโอ ความในวรรคหนึ่ง (2) ไม่ใช่บังคับกับผู้ซึ่งบรรลุนิติภาวะโดยการสมรส

ข้อ 12 คำขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการร้านวิดีโอที่ได้ยื่นไว้ก่อนวันที่กฎกระทรวงนี้ มีผลใช้บังคับและยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาของนายทะเบียน ให้ถือเป็นคำขอตามกฎกระทรวงนี้ โดยอนุโลม

ในกรณีที่คำขอดังกล่าวมีข้อความแตกต่างไปจากคำขอตามกฎกระทรวงนี้ ให้นายทะเบียน มีคำสั่งเพื่อให้ผู้ขอรับใบอนุญาตแก้ไขหรือปฏิบัติตามให้ถูกต้องภายในสามสิบวัน ถ้าผู้ขออนุญาต ไม่แก้ไขหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนภายในกำหนดเวลาดังกล่าว ให้คำขอนั้นเป็นอันตกไป

การวิเคราะห์ผลการศึกษาการให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่ในรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

1. ผู้ให้บริการ

ร้านเกมที่เปิดให้บริการมหาวิทยาลัยแม่โจ้มีทั้งหมด 15 ร้าน ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเจ้าของกิจการจำนวน 9 ราย (ร้อยละ 60) และอีก 6 ราย (ร้อยละ 40) เป็นลูกจ้าง โดยผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดเป็นชายร้อยละ 66.67 ส่วนที่เหลือร้อยละ 33.33 เป็นผู้หญิง อายุสูงสุด 44 ปี ต่ำสุด 23 ปี หรือเฉลี่ยอายุของผู้ให้ตอบแบบสอบถามเท่ากับ 30.64 ปี การศึกษาร้อยละ 86.66 อยู่ในระดับปริญญาตรี ร้านเกมเหล่านี้เปิดให้บริการมาแล้วสูงสุด 5 ปี ต่ำสุดเพียง 4 เดือน แต่โดยเฉลี่ยเปิดให้บริการมาแล้ว 2 ปี อย่างไรก็ตามร้านที่เปิดให้บริการจำนวน 3 ร้าน (ร้อยละ 20) เคยเปิดบริการร้านเกมที่อื่นมาก่อน (ตารางที่ 4.1)

ร้านที่เคยมีประสบการณ์เปิดให้บริการที่อื่นมาก่อน ได้แก่ ร้านมอรอค เคยเปิดให้บริการในย่านมหาวิทยาลัยพายัพมาแล้วเป็นระยะเวลา 6 ปี และเปิดให้บริการที่จังหวัดนครพนมมาแล้ว 3 ปี เช่นกัน ส่วนร้าน Alex game เคยเปิดให้บริการที่บ้านในตัวเมืองเชียงใหม่ แต่ไม่ทราบระยะเวลาที่แน่นอน สำหรับร้าน ก๊อคโน็ต เปิดให้บริการกรุงเทพฯ ก่อน 2 แห่ง คือ ย่านมหาวิทยาลัยรามคำแหง 2 เป็นระยะเวลา 2 ปี และซีคอนสแควร์ เป็นเวลา 3 ปี (ตารางที่ 4.2)

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้บริการ

กิจกรรม		จำนวน	ร้อยละ
ผู้ให้ข้อมูลแบบสอบถาม (คน)	เจ้าของ	9	60.00
	ลูกจ้าง	6	40.00
	รวม	15	100
เพศ	ชาย	10	66.67
	หญิง	5	33.33
	รวม	15	100
อายุ (ปี)	สูงสุด	44	
	ต่ำสุด	23	
	เฉลี่ย	30.64	
การศึกษา	กำลังศึกษา ม.6	1	6.67
	ปริญญาตรี	13	86.66
	ปริญญาโท	1	6.67
	รวม	15	100
เปิดให้บริการมาแล้วเป็นระยะเวลา	สูงสุด	5	ปี
	ต่ำสุด	4	เดือน
	เฉลี่ย	2	ปี
เคยเปิดบริการที่อื่นมาก่อนหรือไม่	เคย	3	20.00
	ไม่เคย	12	80.00
	รวม	15	100

ตารางที่ 4.2 ประสบการณ์การให้บริการ

กิจกรรม		ระยะเวลา	
ร้านที่เคยเปิดให้บริการมาก่อน	ร้านมอโรค	สถานที่	มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่
			จังหวัดนครพนม
ร้าน Alex game	สถานที่	บ้านในตัวเมืองเชียงใหม่	na
	ร้าน กล็อกเน็ต	สถานที่	มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2
			ซีคอนสแควร์ กทม.
			3

ร้านเกมที่เปิดให้บริการสถานที่เป็นของตนเองร้อยละ 20 และร้อยละ 80 เป็นการเช่า โดยอัตราค่าเช่าสูงสุด 12,000 บาท/เดือน ต่ำสุด 3,000 บาท/เดือน และเฉลี่ย 6,855 บาท/เดือน ในการเช่ามีการทำสัญญาสูงสุด 24 เดือน หรือ 2 ปี และต่ำสุด 6 เดือน แต่เฉลี่ยประมาณ 12 เดือน หรือ 1 ปี ร้านที่

เปิดให้บริการเล่นเกมมีเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการสูงสุด 58 เครื่อง ต่ำสุด 15 เครื่อง และเฉลี่ยเท่ากับ 28 เครื่อง ลูกค้านำใช้บริการที่ร้านเกมสูงสุดจำนวน 90 คน/วัน ต่ำสุด 17 คน/วัน และเฉลี่ยเท่ากับ 47 คน/วัน สำหรับระยะเวลาการเปิดให้บริการสูงสุด คือ เปิดตลอดทั้งวัน (24 ชั่วโมง) ต่ำสุด 15 ชั่วโมง/วัน และเฉลี่ย 23 ชั่วโมง/วัน (ตารางที่ 4.3) นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ยังพบว่า ทุกร้านเปิดให้บริการตลอดสัปดาห์โดยไม่มีวันหยุด และในร้านยังให้บริการจำหน่ายขนมขบเคี้ยว เครื่องดื่มประเภทน้ำเปล่าและน้ำอัดลมไว้ให้บริการ และในการสังเกตภายในร้านพบว่า ทุกร้านมีเก้าอี้ให้นั่งเล่นเกม สามารถที่จะนั่งหรือเอนหลังได้สะดวกสบาย เหมาะสำหรับการนั่งเล่นเป็นเวลานาน และมีห้องน้ำให้บริการ แต่ไม่ค่อยสะอาดมากนัก บางร้านมีกลิ่นเหม็นโชยออกมา และบางร้านที่เปิดให้บริการบริเวณชั้น 2 ของอาคารมีกลิ่นบุหรี่ และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ทั้งยังพบว่า แสงสว่างมีไม่เพียงพอสำหรับการเล่นเกมอีกด้วย นอกจากนี้ยังพบว่า ทุกร้านมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการเกินกว่าที่กฎหมายกำหนด

ตารางที่ 4.3 การให้บริการร้านเกมปัจจุบัน

กิจกรรม		จำนวน	ร้อยละ
ร้านที่เปิดให้บริการ (ร้าน)	เป็นของตนเอง	3	20.00
	เช่า	12	80.00
	รวม	15	100
อัตราค่าเช่า (บาท/เดือน)	สูงสุด	12,000	
	ต่ำสุด	3,000	
	เฉลี่ย	6,855	
	สัญญาเช่า (เดือน)		
	สูงสุด	24	
	ต่ำสุด	6	
จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้บริการ (เครื่อง)	สูงสุด	58	
	ต่ำสุด	15	
	เฉลี่ย	28	
จำนวนลูกค้าใช้บริการต่อวัน (คน/วัน)	สูงสุด	90	
	ต่ำสุด	15	
	เฉลี่ย	47	
ระยะเวลาในการเปิดให้บริการ (ชม./วัน)	สูงสุด	24	
	ต่ำสุด	15	
	เฉลี่ย	23	

หมายเหตุ: ทุกร้านเปิดให้บริการทุกวันใน 1 สัปดาห์ และอัตราค่าบริการเท่ากันทุกร้าน 10 บาท/ชม.

ทุกร้านมีขนมขบเคี้ยว น้ำเปล่า และน้ำอัดลมไว้ให้บริการ

ในการให้บริการเล่นเกมเกือบทุกร้านให้บริการทุกช่วงอายุตามที่กฎหมายกำหนด ยกเว้นร้าน KK internet และร้าน Cowboy ไม่ได้ให้บริการกลุ่มผู้เล่นเกมที่อายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป อย่างไรก็ตามในการให้บริการกลุ่มลูกค้าเด็กที่ต่ำกว่า 15 ปี พบว่า ร้านที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดเป็นร้าน Cowboy จำนวน 54 คน/วัน รองลงมาเป็นร้าน Maejo Net และ Alex game จำนวน 20 และ 15 คน/วัน ตามลำดับ ระยะเวลาของการเล่นอยู่ในช่วง 2-4 ชั่วโมง/วัน ลูกค้าที่มาใช้บริการนิยมเล่นมากที่สุดในกลุ่มของเกม Audition, Special force, War craft 3 รองมาเป็นเกม Point Bank, Pungya และ Face book (ตารางที่ 4.4)

สำหรับการให้บริการกลุ่มลูกค้า 15-18 ปี ร้าน KK internet มีลูกค้ามาใช้บริการมากที่สุด 81 คน/วัน รองลงมาเป็นร้าน Cowboy และร้าน Buddy มีลูกค้ามาใช้บริการเท่ากันคือวันละ 36 คน ส่วนเวลาในการเล่นเฉลี่ยประมาณ 4 ชั่วโมง และเกมที่นิยมเล่น Audition, Special force, War craft 3, Pungya และ FiFa ตามลำดับ (ตารางที่ 4.5)

ส่วนกลุ่มลูกค้าที่อายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป มาใช้บริการมากที่สุดที่ร้าน Buddy จำนวน 45 คน/วัน รองลงมาเป็นร้าน Eznet จำนวน 27 คน/วัน สำหรับร้าน Alex game และ U-Turn มีผู้มาใช้บริการเท่ากัน คือ 25 คน/วัน ระยะเวลาในการใช้บริการเล่นเกมของลูกค้ากลุ่มนี้เฉลี่ย 4.5 ชั่วโมง/วัน และเกมที่นิยมเล่นยังคงเป็นกลุ่มเดียวกับกลุ่มอายุ 15 – 18 ปี (ตารางที่ 4.6)

ตารางที่ 4.4 ร้านค้าที่เปิดให้บริการเด็กต่ำกว่า 15 ปี

ร้าน	จำนวนผู้ให้บริการ (คน/วัน)	ระยะเวลาในการเล่น (ชม./วัน)	ประเภทเกมที่เล่น
KK internet	9	3	Audition, Point Bank, X-shot
มอโรค	1	2	Face book
3D net	3	2	Special force
Alex game	15	4	Special force
U-Turn	10	2	Pungya, Face book
I-Game	2	3	Pungya
เปรมเน็ต	2	4	Audition , War craft 3
Cowboy	54	3	Audition, War craft 3, Special force
Maejo Net	20	4	Audition, Point Bank
Buddy	9	3	Audition
กลี๊อคเน็ต	10	3	Audition
ไอสปิดดอทเน็ต	12	3	War craft 3
ปิงญ่า	6	3	Audition
Eznet	3	2	Face book

ตารางที่ 4.5 ร้านค้าที่เปิดให้บริการอายุ 15 - 18 ปี

ร้าน	จำนวนผู้ใช้บริการ (คน/วัน)	ระยะเวลาในการเล่น (ชม./วัน)	ประเภทเกมที่เล่น
KK internet	81	6	War craft 3, Special force, Point Bank
มอรรอค	1	3	War craft 3, FiFa
3D net	10	6	Special force
Alex game	10	6	War craft 3, FiFa
U-Turn	15	4	Pungya , War craft 3
I-Game	8	4	Pungya , War craft 3
เปรมเน็ต	4	4	Audition, Point Bank
Cowboy	36	4	Audition, War craft 3
Maejo Net	13	4	Audition
Buddy	36	4	War craft 3
กลี๊อคเน็ต	12	4	Audition , Special force
ไอศปิตดอทเน็ต	12	4	War craft 3
ปิ้งญ่า	5	4	Audition
Eznet	30	4	War craft 3, FiFa

ตารางที่ 4.6 ร้านค้าที่เปิดให้บริการอายุมากกว่า 18 ปี

ร้าน	จำนวนผู้ใช้บริการ (คน/วัน)	ระยะเวลาในการเล่น (ชม./วัน)	ประเภทเกมที่เล่น
KK internet	-	-	-
มอรรอค	18	3	War craft 3, FiFa
3D net	19	6	MU Online
Alex game	25	6	War craft 3
U-Turn	25	4	Pungya
I-Game	10	5	Pungya , War craft 3
เปรมเน็ต	9	4	War craft 3
Cowboy	-	-	-
Maejo Net	17	6	Point Bank
Buddy	45	5	War craft 3
กลี๊อคเน็ต	18	3	FiFa
ไอศปิตดอทเน็ต	20	3	War craft 3
ปิ้งญ่า	6	3	Audition
Eznet	27	4	War craft 3, Special force

ในด้านเหตุผลของการเลือกมาเปิดบริการร้านเกมย่านมหาวิทยาลัยแม่โจ้ผู้ประกอบการร้อยละ 86.67 เป็นว่าเป็นย่านชุมชนและมีกลุ่มลูกค้ามาก และอีกร้อยละ 13.33 มีความประสงค์ที่จะประกอบธุรกิจและมีความชอบในคอมพิวเตอร์ ทางด้านเหตุผลที่ผู้ประกอบการให้ความเห็นถึงกลุ่มลูกค้ามาใช้บริการร้านของตนเองเพราะทางร้านมีโปรโมชันร้อยละ 53.34 รองลงมาเป็นความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการร้อยละ 20.00 และความเร็วของอินเทอร์เน็ตและโปรโมชันของร้าน และความเป็นกันเองของเจ้าของร้านกับลูกค้า มีสัดส่วนเท่ากันร้อยละ 13.33 อย่างไรก็ตามจากการสอบถามยังพบว่า ทุกร้านเคยถูกตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ตำรวจโดยร้อยละ 80 เป็นการตรวจสอบทั่วไป และอีกร้อยละ 20 เนื่องจากรถจักรยาน – จักรยานยนต์หาย (ตารางที่ 4.7)

ตารางที่ 4.7 การเลือกสถานที่เปิดให้บริการร้านเกม การมาใช้บริการของลูกค้าและการตรวจสอบของเจ้าหน้าที่ตำรวจ

กิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
การเลือกเปิดให้บริการร้านเกมใกล้กับมหาวิทยาลัยแม่โจ้		
1. ต้องการประกอบธุรกิจและมีความชอบในคอมพิวเตอร์	2	13.33
2. อยู่ในย่านชุมชนและมีกลุ่มลูกค้ามาก	13	86.67
รวม	15	100
ลูกค้ามาเลือกใช้บริการร้านเกม		
1. โปรโมชันของร้าน	8	53.34
2. ความเร็วของอินเทอร์เน็ต	3	20.00
3. ความเร็วของอินเทอร์เน็ตและโปรโมชันของร้าน	2	13.33
4. ความเป็นกันเองของเจ้าของร้านกับลูกค้า	2	13.33
รวม	15	100
การถูกตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ		
1. ตรวจสอบทั่วไป	12	80.00
2. รถจักรยาน-จักรยานยนต์หาย	3	20.00
รวม	15	100

หมายเหตุ: ทุกร้านเคยถูกเจ้าหน้าที่ตรวจสอบการให้บริการ

2. ผู้ใช้บริการ

ผู้ใช้บริการร้านเกมส่วนใหญ่เป็นชาย (ร้อยละ 84.00) มากกว่าหญิง (ร้อยละ 16.00) กลุ่มอายุที่ใช้บริการส่วนใหญ่เป็นกลุ่มอายุ 15-18 ปี และมากกว่า 18 ปี ร้อยละ 44.00 และ 45.00 ตามลำดับ ระดับการศึกษาเป็นปริญญาตรี ร้อยละ 42.00 รองลงมาเป็นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ร้อยละ 31.00) มัธยมศึกษาปีที่ 3 (ร้อยละ 23.00) และประถมศึกษา (4.00) ตามลำดับ (ตารางที่ 4.8) จากการสอบถามร้านที่มีลูกค้าระบุชื่อและไปใช้บริการมากที่สุดเป็นร้าน KK Internet (ร้อยละ 14.00) รองลงมาเป็นร้าน Cowboy, เปรมเน็ต และร้าน Buddy สัดส่วนของการไปใช้บริการเท่ากันร้อยละ 7.00 อย่างไรก็ตามจากการสอบถามยังพบว่า ผู้ใช้บริการร้อยละ 15.00 ใช้บริการโดยไม่ยึดติดร้านใดร้านหนึ่ง สำหรับเหตุผลที่ไปเลือกใช้ร้านเกมเหล่านี้ร้อยละ 17.00 เห็นว่าสถานที่และบรรยากาศของร้านดี รองลงมาเป็นเจ้าของร้านให้บริการดีและเป็นกันเองร้อยละ 16.00 และไม่มีภาระระบุเหตุผลร้อยละ 26.00 ส่วนเกมที่ใช้บริการนิยมเล่นร้อยละ 43.00 เล่นเกม Dot A (War craft 3) เหตุผลของการเล่นเกมเหล่านี้ร้อยละ 70.00 เห็นว่าสนุก และร้อยละ 23.00 นิยมเล่นเพราะเล่นฆ่าเวลาว่างช่วงที่ไม่มีอะไรทำ (ตารางที่ 4.9)

ในด้านความถี่ของการใช้บริการมากที่สุดเป็น 3 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 20.00 รองลงมาเป็น 2 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 16.00 นอกจากนี้ยังพบว่า มีผู้มาใช้บริการเกิน 7 ครั้ง/สัปดาห์ ถึงร้อยละ 12.00 ส่วนระยะเวลาในการใช้บริการ 2-4 ชั่วโมง มีสัดส่วนเท่ากัน คือ ร้อยละ 20.00 และมีผู้ใช้บริการเกินกว่าวันละ 5 ชั่วโมง ร้อยละ 13.00 โดยบางคนเล่นมากถึง 8 - 9 ชั่วโมง/วัน ลักษณะของเกมที่เล่น ร้อยละ 55.00 เป็นการเล่นคนเดียว ส่วนที่เหลือร้อยละ 45.00 เล่นเป็นกลุ่ม และมีการพนันในกลุ่ม โดยผู้ชนะจะได้ค่าพนันเป็นเงินสดร้อยละ 55.56 รองลงมาเป็นผู้แพ้เป็นผู้จ่ายค่าชั่วโมงในการเล่น (ร้อยละ 24.44) ผู้แพ้จ่ายเป็นค่าอาหาร-เครื่องดื่ม (ร้อยละ 11.11) และอื่นๆ (ร้อยละ 8.89) (ตารางที่ 4.10)

การไปใช้บริการร้านเกมร้อยละ 61.00 ได้รับอนุญาตจากครอบครัว รองลงมาเป็นผู้ที่อยู่หอพักเวลาที่ไปเล่นเกมที่ร้านไม่ต้องแจ้งให้ครอบครัวทราบ ร้อยละ 24.00 และร้อยละ 15 ไม่ได้รับอนุญาตจากครอบครัว ทางด้านแหล่งที่มาของเงินที่นำมาใช้เล่นเกมร้อยละ 44.00 มาจากเงินออมของตนเอง รองลงมาขอจากพ่อแม่และเงินออม (ร้อยละ 28.00) ขอจากพ่อแม่ร้อยละ 23.00 และมาจากเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและเงินที่พ่อแม่ส่งมาให้เรียนหนังสือ หรืออาจกล่าวได้ว่าเงินที่นำมาใช้ในการเล่นเกมทั้งหมดมาจากพ่อแม่และเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษา และจากระยะเวลาเล่นเกมผู้เล่นบางคนค่อนข้างจะใช้ระยะเวลาในแต่ละวันค่อนข้างมาก (มากกว่า 5 ชั่วโมง/วัน) จึงทำให้เป็นที่มาของการเล่นเกินเวลาที่ร้านเปิดให้บริการ โดย 12 คนจาก 100 คน เคยใช้บริการเกินเวลาเปิดให้บริการ และคนกลุ่มนี้เล่นเกินเวลามากกว่า 2 ครั้ง/สัปดาห์ ถึงร้อยละ 91.67 นอกจากนี้มีคนขาดเรียนเพื่อมาเล่นเกมจำนวน 17 คน จาก 100 คน และมีการขาดเรียนเกิน 2 ครั้ง/สัปดาห์จำนวน 13 คน (ตารางที่ 4.11)

ตารางที่ 4.8 ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการร้านเกม

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	84	84.00
หญิง	16	16.00
รวม	100	100
อายุ		
อายุ <15 ปี	11	11.00
อายุ 15-18 ปี	44	44.00
อายุ > 18 ปี	45	45.00
รวม	100	100
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	4	4.00
มัธยมศึกษาตอนต้น	23	23.00
มัธยมศึกษาตอนปลาย	31	31.00
ปริญญาตรี	42	42.00
รวม	100	100

ตารางที่ 4.9 ร้านที่นิยมใช้บริการ เหตุผลของการเลือกใช้ และเกมที่นิยมเล่น

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ร้านที่นิยมไปใช้บริการ		
1. U-trun	6	6.00
2. Cowboy	7	7.00
3. I-Game	5	5.00
4. KK Internet	14	14.00
5. ปิงปอง	5	5.00
6. 3D Net	3	3.00
7. Studio online	5	5.00
8. เปรมนีต	7	7.00
9. แม่โจ้เน็ต	5	5.00
10. Eznet	4	4.00
11. Moroc	6	6.00
12. Pink	1	1.00
13. Buddy	7	7.00
14. Alex Game	5	5.00
15. กอล์ฟเน็ต	5	5.00
16. ไม่ระบุร้าน	15	15.00
รวม	100	100.00
เหตุผลที่เลือกใช้บริการร้านเกม		
1. เพื่อน เพื่อนชวน เพื่อนเขอะ	12	12.00
2. ใกล้บ้าน	13	13.00
3. ชอบเล่นเกม เกมสนุก	1	1.00
4. สถานที่และบรรยากาศของร้านดี	17	17.00
5. ให้บริการดี เป็นกันเอง	16	16.00
6. เล่นฆ่าเวลาว่างช่วงที่ไม่มีอะไรทำ	1	1.00
7. อินเทอร์เน็ตเร็ว	9	9.00
8. คอมพิวเตอร์ใหม่ ทันสมัย	5	5.00
9. ไม่ระบุเหตุผล	26	26.00
รวม	100	100.00

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมที่นิยมเล่น		
1. Dot A (War craft 3)	43	43.00
2. เกมหน้าเว็บ Hi5, Facebook, MySpace	12	12.00
3. Special Froce	4	4.00
4. Pungya	2	2.00
5. Fifa	8	8.00
6. PB	6	6.00
7. Audition	6	6.00
8. ไม่นั่นอน	19	19.00
รวม	100	100.00
เหตุผลที่นิยมเล่นเกม		
1. เพื่อน เพื่อนชวน เพื่อนเยอะ	6	6.00
2. ชอบเล่นเพราะสนุก	70	70.00
3. เล่นฆ่าเวลาว่างช่วงตอนที่ไม่มีอะไรทำ	23	23.00
4. เฉยๆ	1	1.00
รวม	100	100.00

ตารางที่ 4.10 ความถี่ ระยะเวลา และลักษณะของการเล่นเกม

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความถี่ในการใช้บริการ		
1. ครึ่ง/สัปดาห์	10	10.00
2. ครึ่ง/สัปดาห์	16	16.00
3. ครึ่ง/สัปดาห์	20	20.00
4. ครึ่ง/สัปดาห์	13	13.00
5. ครึ่ง/สัปดาห์	13	13.00
6. ครึ่ง/สัปดาห์	2	2.00
7. ครึ่ง/สัปดาห์	10	10.00
10. ครึ่ง/สัปดาห์	2	2.00
11. ไม่แน่นอน	14	14.00
รวม	100	100
ระยะเวลาที่ให้บริการแต่ละครั้ง		
1 ชม./ครึ่ง/วัน	4	4.00
2 ชม./ครึ่ง/วัน	20	20.00
3 ชม./ครึ่ง/วัน	20	20.00
4 ชม./ครึ่ง/วัน	20	20.00
5 ชม./ครึ่ง/วัน	7	7.00
6 ชม./ครึ่ง/วัน	3	3.00
7 ชม./ครึ่ง/วัน	1	1.00
8 ชม./ครึ่ง/วัน	2	2.00
9 ไม่แน่นอน	23	23.00
รวม	100	100.00
ลักษณะของการเล่นเกม		
เล่นคนเดียว	55	55.00
เล่นเป็นกลุ่ม และมีการพนันในกลุ่ม	45	45.00
รวม	100	100.00
การชำระการพนันให้กับผู้ชนะ		
ชำระเป็นเงินสด	25	55.56
จ่ายค่าเล่นเกม	11	24.44
เลี้ยงอาหาร - เครื่องดื่ม	5	11.11
อื่นๆ	4	8.89
รวม	45	100.00

ตารางที่ 4.11 การได้รับอนุญาตจากครอบครัว แหล่งที่มาของเงินที่ใช้เล่นเกม การเล่นเกม
เวลาและการขาดเรียน

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การได้รับอนุญาตจากครอบครัวในการมาเล่นเกม		
1. ได้รับอนุญาตจากครอบครัว	61	61.00
2. ไม่ได้รับอนุญาตจากครอบครัว	15	15.00
3. ไม่ต้องแจ้งให้ทราบเพราะอยู่หอพัก	24	24.00
รวม	100	100.00
แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่น		
1. ขอจากพ่อแม่	23	23.00
2. เงินออม	44	44.00
3. ขอจากพ่อแม่และเงินออม	28	28.00
4. เงินกู้ยืมเพื่อการศึกษาและเงินที่พ่อแม่ส่งมาให้เรียนหนังสือ	5	5.00
รวม	100	100.00
การเล่นเกมเลยเวลาเปิดให้บริการ		
ไม่เคย	88	88.00
เคย	12	12.00
รวม	100	100.00
ผู้ที่เคยเล่นเกมเกินเวลาให้บริการ		
1 ครั้ง/สัปดาห์	1	8.33
2 ครั้ง/สัปดาห์	3	25.00
3 ครั้ง/สัปดาห์	2	16.67
5 ครั้ง/สัปดาห์	1	8.33
7 ครั้ง/สัปดาห์	1	8.33
ไม่แน่นอน	4	33.34
รวม	12	100.00
ผู้เล่นเคยขาดเรียนมาเล่นเกม		
ไม่เคย	83	83.00
เคย	17	17.00
รวม	100	100.00
ความถี่ในการขาดเรียนมาเล่นเกม		
1 ครั้ง/สัปดาห์	4	23.53
2 ครั้ง/สัปดาห์	5	29.41
4 ครั้ง/สัปดาห์	1	5.88
ไม่แน่นอน	7	41.18
รวม	17	100.00

3. ครอบครัว - เพื่อนของผู้ใช้บริการ

ในหัวข้อนี้เป็นการศึกษาถึงประเด็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ที่เล่นเกมหรือติดเกมมีส่วนรับรู้ข้อมูลของผู้เล่น การได้รับผลกระทบจากบุคคลเหล่านี้ การร่วมแก้ไขปัญหามันของบุตรหลานที่ติดเกม และข้อเสนอแนะของทางออกในการแก้ไขปัญหามันเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม จากการสอบถามครอบครัว ผู้ใช้บริการและเพื่อนๆ ผู้ให้ข้อมูลการสอบถามเป็นหญิง (ร้อยละ 63.00) มากกว่าชาย (ร้อยละ 37.00) และมีอายุมากกว่า 18 ปี ร้อยละ 85.00 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 15 – 18 ปี ร้อยละ 13.00 และอายุน้อยกว่า 15 ปี ร้อยละ 2.00 ตามลำดับ ส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีร้อยละ 74.00 และมัธยมปลายร้อยละ 16.00 โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดร้อยละ 69.00 ไม่ทราบว่าบุตรหลานและเพื่อนของตนเองนิยมเล่นเกมชนิดใด แต่ร้อยละ 19.00 ทราบว่าบุตรหลานชอบเล่นเกมวางแผน DotA Online (War craft 3) ทั่วไป ในด้านการแก้ปัญหามันการติดเกมของบุตรหลานนั้น ร้อยละ 30.00 ใช้วิธีการจำกัดเวลาเล่นเกม รองลงมาร้อยละ 15.00 แนะนำการใช้เวลาว่าง และชวนทำกิจกรรมออกกำลังกายและกิจกรรมอื่นๆ ร้อยละ 13.00 ส่วนการติดเกมของบุตรหลานจนต้องขาดเรียนนั้น ครอบครัวและเพื่อน ร้อยละ 89.00 ไม่ทราบ รองลงมาร้อยละ 4.00 ทราบเรื่องการติดเกมของบุตรหลาน แต่ไม่มีวิธีการแก้ไข (ตารางที่ 4.12)

จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างในการแก้ปัญหามันเด็กติดเกมร่วมกันระหว่างครอบครัวและโรงเรียนนั้นกลับพบว่า ร้อยละ 86.00 ไม่เคยมีการติดต่อหรือประสานงานกันในการแก้ปัญหามันเด็กติดเกม บางครอบครัวใช้วิธีการควบคุม ติดตามดูแล บุตรหลานอย่างใกล้ชิด (ร้อยละ 7.00) ทั้งนี้ยังมีข้อเสนอแนะต่อรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องแก้ปัญหามันเด็กติดเกม คือ ร้อยละ 21.00 เสนอแนะให้ปรับปรุงกฎหมาย เกี่ยวกับสถานที่ ระยะเวลา และมาตรการต่างๆ ในการให้บริการของร้านเกม รองลงมาต้องการให้สถาบันการศึกษามีการควบคุมพฤติกรรมนักศึกษาและมีการตรวจเช็ค หรือตรวจสอบรายชื่อการเข้าเรียนของนักเรียน ขณะเดียวกันก็ให้ตำรวจบังคับใช้กฎหมายในการควบคุมการเปิดบริการร้านเกมอย่างจริงจัง (ร้อยละ 15.00) นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะให้กำหนดระยะเวลาการเปิดบริการของร้านเกม และ กำหนดอายุผู้ให้บริการและระยะเวลาการใช้บริการของลูกค้า ในสัดส่วนที่เท่ากันร้อยละ 12.00 ส่วนข้อเสนอแนะที่มีโดยตรงต่อสถานศึกษา คือ ร้อยละ 26.00 เสนอแนะให้สถาบันการศึกษาควรจัดกิจกรรมที่น่าสนใจและสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น รองลงมาร้อยละ 25.00 เสนอแนะให้อาจารย์ที่ปรึกษาควบคุมดูแลพฤติกรรมของนักศึกษาอย่างใกล้ชิด ทางด้านข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการให้บริการร้านเกมร้อยละ 26.00 เสนอแนะให้ร้านเกมปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะระยะเวลาการให้บริการตามช่วงอายุของกลุ่มผู้ให้บริการที่กฎหมายกำหนด รองลงมาร้อยละ 21.00 เสนอแนะควรปิดร้านเกมที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมาย (ตารางที่ 4.13)

ตารางที่ 4.12 ข้อมูลทั่วไป การสวดส้องและแก้ปัญหาลักษณะของบุตรหลาน

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	37	37.00
หญิง	63	63.00
รวม	100	100
อายุ		
< 15 ปี	2	2.00
15-18 ปี	13	13.00
> 18 ปี	85	85.00
รวม	100	100
การศึกษา		
1. ประถมศึกษา	5	5.00
2. มัธยมต้น	3	3.00
3. มัธยมปลาย/ปวช.	16	16.00
4. ปริญญาตรี/ปวศ.	74	74.00
5. ปริญญาโท	2	2.00
รวม	100	100
เกมที่บุตรหลานนิยมเล่น		
1. ไม่ทราบ	69	69.00
2. เกมกีฬา ฟุตบอล เต้น	3	3.00
3. วางแผน DotA Onlineทั่วไป	19	19.00
4. ต่อสู้	7	7.00
5. ทุกประเภท	1	1.00
6. ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วไป	1	1.00
รวม	100	100
การแก้ปัญหาลักษณะของบุตรหลาน		
1. แนะนำการใช้เวลาว่าง	15	15.00
2. จำกัดระยะเวลาการเล่น	30	30.00
3. ตามมาดูแล	8	8.00
4. ชวนทำกิจกรรมออกกำลังกายหรือกิจกรรมอื่นๆ	13	13.00
5. ไม่ให้เงินไปใช้บริการร้านเกมหรือให้พอประมาณ	10	10.00
6. ไม่มีวิธี	11	11.00
7. ห้ามปราม	1	1.00
8. ไม่ให้ออกจากบ้าน	2	2.00
9. อื่นๆ	10	10.00
รวม	100	100

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การคิดเกมของบุตรหลานและชาวเรียน		
1. ไม่ทราบ	89	89.00
2. ทราบ แต่ไม่มีวิธีแก้ไข	4	4.00
3. ควบคุม ดูแล	2	2.00
4. ตักเตือนให้เล่นเกมบางเวลา	2	2.00
5. สอนให้รู้โทษของการเล่นเกม การคิดเกม	1	1.00
6. ลดเงินค่าขนม	1	1.00
7. สอนการใช้เวลา	1	1.00
รวม	100	100

ตารางที่ 4.13 ความร่วมมือการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะต่างๆ

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การแก้ปัญหาเด็กคิดเกมร่วมนกันระหว่างครอบครัวและโรงเรียน		
1. ไม่เคย	86	86.00
2. ไม่ให้เด็กไปเล่นเกม	2	2.00
3. ดูแลอย่างใกล้ชิด	7	7.00
4. อบรมสั่งสอนให้มีความรู้	4	4.00
5. จัดกิจกรรมที่น่าสนใจและสร้างสรรค์	1	1.00
รวม	100	100
ข้อเสนอแนะให้รัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องแก้ไขปัญหาเด็กคิดเกม		
1. อบรมสั่งสอนให้มีความรู้	10	10.00
2. จัดกิจกรรมที่น่าสนใจและสร้างสรรค์	9	9.00
3. กำหนดระยะเวลาการเปิดบริการของร้านเกม	12	12.00
4. ปรับปรุงกฎหมาย เกี่ยวกับสถานที่ ระยะเวลา และมาตรการต่างๆ	21	21.00
5. สถาบันการศึกษาควบคุมดูแลพฤติกรรมนักศึกษาและตำรวจบังคับใช้กฎหมายร้านเกม อย่างจริงจัง	15	15.00
6. กำหนดอายุผู้ใช้บริการและระยะเวลาการใช้บริการของลูกค้า	12	12.00
7. ออกตรวจร้านเกม	8	8.00
8. งดการนำเข้าเกม	2	2.00
9. อื่นๆ	11	11.00
รวม	100	100

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ข้อเสนอแนะให้สถานศึกษาช่วยแก้ปัญหาเด็กติดเกม		
1. รณรงค์ให้ความรู้	13	13.00
2. ปิดร้านเกมที่ไมปฏิบัติตามกฎหมาย	6	6.00
3. จัดกิจกรรมที่น่าสนใจและสร้างสรรค์	26	26.00
4. ปรับกฎหมาย เรื่องสถานที่ ระยะเวลา และมาตรการต่างๆ	9	9.00
5. อาจารย์ที่ปรึกษาควบคุมดูแลพฤติกรรมนักเรียนอย่างใกล้ชิด	25	25.00
6. กำหนดอายุผู้ให้บริการและระยะเวลาการให้บริการของลูกค้า	2	2.00
7. อื่นๆ	19	19.00
รวม	100	100
ข้อเสนอแนะสำหรับร้านเกมที่เปิดให้บริการ		
1. ปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะระยะเวลาให้บริการ	26	26.00
2. ดูแลผู้เล่นให้อยู่ในเวลาที่เหมาะสมและคัดเตือนผู้ที่เล่นเป็นเวลานาน	8	8.00
3. ไม่ให้นักเรียนเล่นเกม	2	2.00
4. ควรปิดร้านเกมที่ไมปฏิบัติตามกฎหมาย	21	21.00
5. ควบคุมดูแลพฤติกรรมนักศึกษาและร้านเกม	5	5.00
6. เพิ่มราคาค่าใช้บริการ	3	3.00
7. กำหนดพื้นที่ให้บริการร้านเกมให้ไกลจากสถานศึกษา	11	11.00
8. อื่นๆ	24	24.00
รวม	100	100

ผลกระทบการให้บริการร้านเกม

1. ผลกระทบทางตรง

1.1 ผลกระทบที่เป็นตัวเงิน

การวิเคราะห์ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คำนวณจากค่าใช้จ่ายของผู้เล่นที่ต้องจ่ายเงินเล่นเกมซึ่งทุกร้านคิดอัตราค่าบริการในราคาเดียวกัน คือ 10 บาท/ชั่วโมง ควบคู่กับระยะเวลาในการเล่น และทุกร้านเปิดให้บริการทุกวัน ในหนึ่งเดือนโดยไม่มีวันหยุดและกำหนดให้ 1 เดือนเปิดให้บริการเท่ากับ 28 วัน รวมทั้งสมมติให้มีผู้มาใช้บริการเล่นเกมของแต่ละร้านคงที่ตามจำนวนที่สำรวจ ซึ่งสามารถคำนวณผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินได้ดังนี้

เปิดบริการ 28 วัน/เดือน (ชม./เดือน)

= จำนวนผู้เล่นแต่ละร้าน (คน/วัน) x ระยะเวลาในการเล่น (ชม./วัน)

รายได้ต่อเดือน (บาท)

= การเล่นเกม 28 วัน/เดือน (ชม./เดือน) x อัตราค่าบริการ 10 บาท/ชั่วโมง

รายได้ต่อปี (บาท)

= รายได้ต่อเดือน (บาท) x 12 เดือน

จากการวิเคราะห์ผลกระทบที่เป็นตัวเงินกลุ่มผู้เล่นอายุต่ำกว่า 15 ปี พบว่า ร้านค้าจะมีรายได้จากการบริการทั้งสิ้นต่อเดือนเท่ากับ 136,640.00 บาท หรือเท่ากับ 1,639,680.00 บาทต่อปี และร้าน Cowboy เป็นร้านที่มีรายได้จากผู้ใช้บริการกลุ่มนี้มากที่สุด และร้านมารอคมีรายได้น้อยที่สุด (ตารางที่ 4.14) ในกลุ่มผู้เล่นเกมอายุ 15 - 18 ปี ร้านค้ามีรายได้ทางตรงที่เป็นตัวเงินเท่ากับ 362,040.00 บาท/เดือน หรือคิดเป็นค่าใช้จ่ายต่อปีเท่ากับ 4,344,480.00 บาท โดยร้าน KK internet เป็นร้านที่จะมีรายได้มากที่สุดต่อปีประมาณ 1,632,960.00 บาท (ตารางที่ 4.15) ส่วนกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินร้านค้าทั้งหมดจะมีรายได้ต่อเดือนเท่ากับ 299,880.00 บาท หรือเท่ากับ 3,598,560.00 บาท/ปี (ตารางที่ 4.16) ผลจากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่าร้านค้าที่ให้บริการเล่นเกมรอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ส่วนใหญ่ให้บริการกับกลุ่มผู้ใช้บริการอายุ 15 - 18 ปี รองมาเป็นกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี และกลุ่มอายุต่ำกว่า 15 ปี ตามลำดับ อย่างไรก็ตามจากการวิเคราะห์มูลค่าที่เป็นตัวเงินเห็นได้ว่ามูลค่าทางธุรกิจร้านเกมทั้งหมดเหล่านี้มีเงินหมุนเวียนอยู่ในธุรกิจกลุ่มนี้เดือนละประมาณ 798,560.00 หรือประมาณปีละ 9,582,720.00 บาท ทั้งนี้ร้านโดยร้าน KK internet มีส่วนแบ่งทางการตลาดของรายได้ทั้งหมดร้อยละ 18.00 รองลงมาเป็น Buddy ร้อยละ 13.88 และร้าน Cowboy ร้อยละ 10.73 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.17)

1.2 ผลกระทบที่ไม่เป็นตัวเงิน

ในการศึกษาครั้งนี้ การประเมินผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินเป็นการคำนวณการสูญเสียที่คิดจากเวลาในการเล่นเกมนั้นๆ ของกลุ่มผู้เล่นเกมกลุ่มอายุ 15 – 18 ปี และกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป เนื่องจากเป็นกลุ่มวัยแรงงานที่สามารถจะทำงานรับจ้างได้ตามที่กฎหมายกำหนด โดยถ้าหากไม่มาเล่นเกมก็สามารถที่จะใช้เวลาดังกล่าวไปทำงานรับจ้างได้ และอัตราค่าจ้างที่นำมาใช้ในการคำนวณครั้งนี้คิดจากอัตราค่าจ้างขั้นต่ำที่เริ่มประกาศเริ่มใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2553 เป็นต้นมา และจังหวัดเชียงใหม่มีอัตราค่าแรงขั้นต่ำเท่ากับ 171 บาท (<http://kiatchai.com/archives/1612>) กำหนดระยะเวลาในการทำงานตามเวลาราชการเท่ากับ 8 ชั่วโมง/ต่อวัน และกำหนดให้การทำงานเท่ากับ 24 วัน/เดือน นอกจากนี้สมมติให้ผู้มาใช้บริการเล่นเกมของแต่ละร้านคงที่ตามจำนวนที่สำรวจ ดังนั้นจึงสามารถที่จะคำนวณผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินได้ตามสูตรดังนี้

รวมเวลาในการเล่นเกมนั้นๆ 24 วัน (ชม.)

= จำนวนผู้เล่นแต่ละร้าน (คน/วัน) x ระยะเวลาในการเล่น (ชม./วัน)

จำนวนวันที่เล่น (วัน/เดือน) = รวมเวลาในการเล่นเกมนั้นๆ 24 วัน (ชม.) / 8 ชม.

ผลกระทบที่ไม่เป็นตัวเงินต่อเดือน (บาท)

= จำนวนวันที่เล่น (วัน/เดือน) x ค่าแรงขั้นต่ำ 171 (บาท/วัน)

ผลกระทบที่ไม่เป็นตัวเงินต่อปี (บาท) = ความสูญเสียที่ไม่เป็นตัวเงิน (บาท/เดือน) x 12 เดือน

จากการคำนวณผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินมีความสูญเสียมูลค่าของตัวเงิน เนื่องจากการเสียโอกาสในการใช้เวลาไปในการเล่นเกมนั้นๆ ของกลุ่มผู้เล่นอายุ 15-18 ปี มีความสูญเสียที่ประเมินได้ในรูปของตัวเงินเท่ากับ 608,033.25 บาทต่อเดือน หรือคิดเป็น 7,296,399.00 บาทต่อปี (ตารางที่ 4.18) และในกลุ่มของผู้เล่นมากกว่า 18 ปีขึ้นไป มีความสูญเสียที่ประเมินได้ในรูปของตัวเงินน้อยกว่ากลุ่ม 15-18 ปี โดยมีความสูญเสียเท่ากับ 503,637.75 บาท/เดือน หรือประมาณ 6,043,653.00 บาท/ปี (ตารางที่ 4.19) และความสูญเสียที่ประเมินได้จากผู้เล่นเกมทั้งสองกลุ่มนี้ เท่ากับ 1,111,671.00 บาท/เดือน หรือ 13,340,052.00 บาทต่อปี

ตารางที่ 4.14 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี

ร้าน	จำนวน ผู้ใช้บริการ (คน)	ระยะเวลาใน การเล่น (ชม.)	เปิดบริการ 28 วัน/ เดือน (ชม./เดือน)	รายได้ต่อเดือน (บาท)	รายได้ต่อปี (บาท)
KK internet	9	3	756.00	7,560.00	90,720.00
มอโรค	1	2	56.00	560.00	6,720.00
3D net	3	2	168.00	1,680.00	20,160.00
Alex game	15	4	1,680.00	16,800.00	201,600.00
U-Turn	10	2	560.00	5,600.00	67,200.00
I-Game	2	3	168.00	1,680.00	20,160.00
เปรมเน็ต	2	4	224.00	2,240.00	26,880.00
Cowboy	54	3	4,536.00	45,360.00	544,320.00
Maejo Net	20	4	2,240.00	22,400.00	268,800.00
Buddy	9	3	756.00	7,560.00	90,720.00
กล็อกเน็ต	10	3	840.00	8,400.00	100,800.00
ไอสปิคคอปเน็ต	12	3	1,008.00	10,080.00	120,960.00
ปิงญา	6	3	504.00	5,040.00	60,480.00
Eznet	3	2	168.00	1,680.00	20,160.00
รวม	156	41	13,664.00	136,640.00	1,639,680.00

หมายเหตุ: ใน 1 ปี สมมติให้ร้านค้าหุดให้บริการตามเทศและนักช้ดฤกษ์ต่าง ๆ 28 วันหรือหุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.15 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุ 15 - 18 ปี

ร้าน	จำนวน ผู้ให้บริการ (คน)	ระยะเวลาใน การเล่น (ชม.)	เปิดบริการ 28 วัน/ เดือน (ชม./เดือน)	รายได้ต่อเดือน (บาท)	รายได้ต่อปี (บาท)
KK internet	81	6	13,608.00	136,080.00	1,632,960.00
มอรรค	1	3	84.00	840.00	10,080.00
3D net	10	6	1,680.00	16,800.00	201,600.00
Alex game	10	6	1,680.00	16,800.00	201,600.00
U-Turn	15	4	1,680.00	16,800.00	201,600.00
I-Game	8	4	896.00	8,960.00	107,520.00
เปรมเน็ต	4	4	448.00	4,480.00	53,760.00
Cowboy	36	4	4,032.00	40,320.00	483,840.00
Maejo Net	13	4	1,456.00	14,560.00	174,720.00
Buddy	36	4	4,032.00	40,320.00	483,840.00
กลี๊ยกเน็ต	12	4	1,344.00	13,440.00	161,280.00
ไอสปิคคอตเน็ต	12	4	1,344.00	13,440.00	161,280.00
ปิ้งงู๋	5	4	560.00	5,600.00	67,200.00
Eznet	30	4	3,360.00	33,600.00	403,200.00
รวม	273	61	36,204.00	362,040.00	4,344,480.00

หมายเหตุ: ใน 1 ปี สมมติให้ร้านค้าหยุดให้บริการตามเทศกาลและนักจัดถุยกต่างๆ 28 วันหรือหยุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.16 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี

ร้าน	จำนวน ผู้ใช้บริการ (คน)	ระยะเวลาใน การเล่น (ชม.)	เปิดบริการ 28 วัน/ เดือน (ชม./เดือน)	รายได้ต่อเดือน (บาท)	รายได้ต่อปี (บาท)
KK internet	-	-	-	-	-
มอโรค	18	3	1,512.00	15,120.00	181,440.00
3D net	19	6	3,192.00	31,920.00	383,040.00
Alex game	25	6	4,200.00	42,000.00	504,000.00
U-Turn	25	4	2,800.00	28,000.00	336,000.00
I-Game	10	5	1,400.00	14,000.00	168,000.00
เปรมเน็ต	9	4	1,008.00	10,080.00	120,960.00
Cowboy	-	-	-	-	-
Maejo Net	17	6	2,856.00	28,560.00	342,720.00
Buddy	45	5	6,300.00	63,000.00	756,000.00
กลี๊อคเน็ต	18	3	1,512.00	15,120.00	181,440.00
ไอสปิคคอปเน็ต	20	3	1,680.00	16,800.00	201,600.00
ปิงงู๋	6	3	504.00	5,040.00	60,480.00
Eznet	27	4	3,024.00	30,240.00	362,880.00
รวม	239	52	29,988.00	299,880.00	3,598,560.00

หมายเหตุ: ใน 1 ปี สมมุติให้ร้านค้าหุดให้บริการตามเทศและนักช้ดฤกษ์ต่างๆ 28 วันหรือหุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.17 ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินของร้านเกมให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ร้าน	จำนวน ผู้ใช้บริการ (คน)	ระยะเวลาใน การเล่น (ชม.)	เปิดบริการ 28 วัน/ เดือน (ชม./เดือน)	รายได้ต่อเดือน (บาท)	รายได้ต่อปี (บาท)
KK internet	90	9	14,364.00	143,640.00	1,723,680.00
มอโรค	20	8	1,652.00	16,520.00	198,240.00
3D net	32	14	5,040.00	50,400.00	604,800.00
Alex game	50	16	7,560.00	75,600.00	907,200.00
U-Turn	50	10	5,040.00	50,400.00	604,800.00
I-Game	20	12	2,464.00	24,640.00	295,680.00
เปรมเน็ต	15	12	1,680.00	16,800.00	201,600.00
Cowboy	90	7	8,568.00	85,680.00	1,028,160.00
Maejo Net	50	14	6,552.00	65,520.00	786,240.00
Buddy	90	12	11,088.00	110,880.00	1,330,560.00
ก๊อปปี้เน็ต	40	10	3,696.00	36,960.00	443,520.00
ไอสปีดคอปเน็ต	44	10	4,032.00	40,320.00	483,840.00
ปิงงู	17	10	1,568.00	15,680.00	188,160.00
Eznet	60	10	6,552.00	65,520.00	786,240.00
รวม	668	154	79,856.00	798,560.00	9,582,720.00

หมายเหตุ: ใน 1 ปี สมมุติให้ร้านค้าหยุดให้บริการตามเทศกาลและนักชดถุภย์ต่างๆ 28 วันหรือหยุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.18 ผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวแทนของกลุ่มอายุ 15 - 18 ปี

ร้าน	จำนวนผู้ให้บริการ (คน/วัน)	ระยะเวลาในการ เล่น (ชม./วัน)	ในการเล่น 1 เดือน (ชม./เดือน)	จำนวนวันที่เล่น (วัน/เดือน)	ผลกระทบไม่เป็น ตัวแทนต่อเดือน (บาท)	ผลกระทบไม่เป็นตัวแทนต่อปี (บาท)
KK internet	81	6	10,692.00	1,336.50	228,541.50	2,742,498.00
มอโรค	1	3	66.00	8.25	1,410.75	16,929.00
3D net	10	6	1,320.00	165.00	28,215.00	338,580.00
Alex game	10	6	1,320.00	165.00	28,215.00	338,580.00
U-Turn	15	4	1,320.00	165.00	28,215.00	338,580.00
I-Game	8	4	704.00	88.00	15,048.00	180,576.00
เปรมเน็ต	4	4	352.00	44.00	7,524.00	90,288.00
Cowboy	36	4	3,168.00	396.00	67,716.00	812,592.00
Maejo Net	13	4	1,144.00	143.00	24,453.00	293,436.00
Buddy	36	4	3,168.00	396.00	67,716.00	812,592.00
กลีอกเน็ต	12	4	1,056.00	132.00	22,572.00	270,864.00
ไอส์ปิคคอตเน็ต	12	4	1,056.00	132.00	22,572.00	270,864.00
ปิงงู	5	4	440.00	55.00	9,405.00	112,860.00
Eznet	30	4	2,640.00	330.00	56,430.00	677,160.00
รวม	273	61	28,446.00	3,555.75	608,033.25	7,296,399.00

หมายเหตุ: คำนวณเวลาการทำงานใน 1 เดือน เท่ากับ 22 วัน

ตารางที่ 4.19 ผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวแทนของกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี

ร้าน	จำนวนผู้ใช้บริการ (คน/วัน)	ระยะเวลาในการ เล่น (ชม./วัน)	ในการเล่น 1 เดือน (ชม./เดือน)	จำนวนวันที่เล่น (วัน/เดือน)	ผลกระทบไม่เป็น ตัวเงินต่อเดือน (บาท)	ผลกระทบไม่เป็นตัว เงินต่อปี (บาท)
KK internet	-	-	-	-	-	-
มอโรค	18	3	1,188.00	148.50	25,393.50	304,722.00
3D net	19	6	2,508.00	313.50	53,608.50	643,302.00
Alex game	25	6	3,300.00	412.50	70,537.50	846,450.00
U-Turn	25	4	2,200.00	275.00	47,025.00	564,300.00
I-Game	10	5	1,100.00	137.50	23,512.50	282,150.00
เปรมเน็ต	9	4	792.00	99.00	16,929.00	203,148.00
Cowboy	-	-	-	-	-	-
Maejo Net	17	6	2,244.00	280.50	47,965.50	575,586.00
Buddy	45	5	4,950.00	618.75	105,806.25	1,269,675.00
ก๊อคโน็ต	18	3	1,188.00	148.50	25,393.50	304,722.00
ไอสปีดคอเน็ต	20	3	1,320.00	165.00	28,215.00	338,580.00
ปิงญา	6	3	396.00	49.50	8,464.50	101,574.00
Eznet	27	4	2,376.00	297.00	50,787.00	609,444.00
รวม	239	52	23,562.00	2,945.25	503,637.75	6,043,653.00

หมายเหตุ: คำนวณเวลาการทำงานใน 1 เดือน เท่ากับ 22 วัน

2. ผลกระทบทางอ้อม

2.1 ผลกระทบที่เป็นตัวเงิน

ในการคำนวณผลกระทบทางอ้อมที่เป็นตัวเงินในครั้งถัดจากการใช้ไฟฟ้าของคอมพิวเตอร์ และระยะเวลาในการเล่นแต่ละวัน โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง (จอมอนิเตอร์ กับ CPU) ใช้ไฟฟ้าประมาณ 400-500 วัตต์ (W) หรือเฉลี่ยประมาณ 450 วัตต์ ในการคำนวณครั้งนี้จะใช้ 450 วัตต์ ในการคำนวณ คุณกับ จำนวนเครื่องได้มาจากการสำรวจแบบสอบถามของผู้ให้บริการของแต่ละร้านที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ให้บริการแก่ลูกค้า หาดด้วย 1000 วัตต์ (1000 วัตต์ เท่ากับ 1 ยูนิต) คุณกับจำนวนการใช้งานใน 1 วัน (<http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=7de5853807953e52>) การคำนวณหาหน่วยหรือยูนิตของไฟฟ้าที่ใช้คำนวณได้ดังนี้

หน่วยหรือยูนิตของไฟฟ้าที่ใช้ (หน่วย หรือ ยูนิต / วัน)

กำลังไฟฟ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ (วัตต์) x จำนวน (เครื่อง) ÷ 1000 x จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานใน 1 วัน

คิดเป็นค่าใช้จ่าย (บาท/เดือน)

หน่วยหรือยูนิตของไฟฟ้าที่ใช้ (หน่วย / วัน) x ระยะเวลาให้บริการ 28 วัน (เดือน) x ราคาค่าไฟฟ้า (2.83 บาทต่อหน่วย)

จากการคำนวณผลกระทบทางอ้อมที่เป็นตัวเงิน จากการใช้ไฟฟ้าของร้านเกมที่ให้บริการ หากมีการนำพลังงานส่วนนี้ไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่นๆ ของการผลิตในระบบเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจที่มากกว่าการเปิดร้านให้บริการเล่นเกม นั้น จะก่อให้เกิดผลกระทบที่เป็นความสูญเสียทางเศรษฐกิจของการใช้ไฟฟ้าของประเทศ ในกลุ่มผู้ใช้ที่อายุน้อยกว่า 15 ปี ก่อให้เกิดการใช้ไฟฟ้าเป็นมูลค่าเท่ากับ 17,401.10 บาท/เดือน หรือประมาณ 208,813.25 บาท/ปี (ตารางที่ 4.20) นอกจากนี้กลุ่มผู้ใช้อายุ 15 – 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ใช้ไฟฟ้าไปทั้งหมดเท่ากับ 46,105.79 บาท/เดือน และเท่ากับ 553,269.53 บาท/ปี (ตารางที่ 4.21) ส่วนกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี ขึ้นไป ก่อให้เกิดการใช้ไฟฟ้าจากการเล่นเกมจำนวน 38,189.72 บาท/เดือน และเท่ากับ 458,276.62 บาท/ปี (ตารางที่ 4.22) กล่าวโดยสรุปก็คือร้านค้าให้บริการเล่นเกมหรือกลุ่มผู้เล่นเกมที่อยู่รอบมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ใช้ไฟฟ้าในการเล่นเกมที่ก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจเท่ากับ 101,696.62 บาท/เดือน หรือเท่ากับ 1,220,359.39 บาท/ปี โดยร้าน KK internet ใช้ไฟฟ้าในการเล่นเกมนานที่สุด รองลงมาเป็น Buddy ร้าน Cowboy และ Alex game ตามลำดับ (ตารางที่ 4.23)

ตารางที่ 4.20 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุน้อยกว่า 15 ปี

ร้าน	กำลังไฟฟ้าของ เครื่องคอมพิวเตอร์ (วัตต์)	ผู้ให้บริการ ต่อวัน (คน/เครื่อง)	(กำลังไฟฟ้า x จำนวน) /1000	ระยะเวลาเปิดใช้ งานคอมพิวเตอร์ (ชม./วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/หน่วย)	ค่าไฟฟ้า (บาท/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/ปี)
KK internet	450	9	4.05	3	12.15	340.20	2.83	962.77	11,553.19
มอโรค	450	1	0.45	2	0.90	25.20	2.83	71.32	855.79
3D net	450	3	1.35	2	2.70	75.60	2.83	213.95	2,567.38
Alex game	450	15	6.75	4	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
U-Turn	450	10	4.5	2	9.00	252.00	2.83	713.16	8,557.92
I-Game	450	2	0.9	3	2.70	75.60	2.83	213.95	2,567.38
เปรมเน็ต	450	2	0.9	4	3.60	100.80	2.83	285.26	3,423.17
Cowboy	450	54	24.3	3	72.90	2,041.20	2.83	5,776.60	69,319.15
Maejo Net	450	20	9.0	4	36.00	1,008.00	2.83	2,852.64	34,231.68
Buddy	450	9	4.05	3	12.15	340.20	2.83	962.77	11,553.19
กล๊อคเน็ต	450	10	4.5	3	13.50	378.00	2.83	1,069.74	12,836.88
ไอสปิคคอตเน็ต	450	12	5.4	3	16.20	453.60	2.83	1,283.69	15,404.26
ปิงงู	450	6	2.7	3	8.10	226.80	2.83	641.84	7,702.13
Eznet	450	3	1.35	2	2.70	75.60	2.83	213.95	2,567.38
รวม		156	70.2	41	219.6	6148.8		17,401.10	208,813.25

หมายเหตุ: ข้อมูลผู้ใช้งานมาจากแบบสอบถามผู้ให้บริการ ที่แบ่งตามกลุ่มอายุ

ใน 1 ปี สมมุติให้ร้านค้าหุคให้บริการตามเทศและนักช้ตฤกษ์ต่างๆ 28 วันหรือหุคเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.21 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุ 15 - 18 ปี

ร้าน	กำลังไฟฟ้าของ เครื่องคอมพิวเตอร์ (วัตต์)	ผู้ให้บริการ ต่อวัน (คน/เครื่อง)	(กำลังไฟฟ้า x จำนวน) /1000	ระยะเวลาเปิดใช้ งานคอมพิวเตอร์ (ชม./วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/หน่วย)	ค่าไฟฟ้า (บาท/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/ปี)
KK internet	450	81	36.45	6	218.70	6,123.60	2.83	17,329.79	207,957.46
มอโรค	450	1	0.45	3	1.35	37.80	2.83	106.97	1,283.69
3D net	450	10	4.5	6	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
Alex game	450	10	4.5	6	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
U-Turn	450	15	6.75	4	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
I-Game	450	8	3.6	4	14.40	403.20	2.83	1,141.06	13,692.67
เปรมเน็ต	450	4	1.8	4	7.20	201.60	2.83	570.53	6,846.34
Cowboy	450	36	16.2	4	64.80	1,814.40	2.83	5,134.75	61,617.02
Maejo Net	450	13	5.85	4	23.40	655.20	2.83	1,854.22	22,250.59
Buddy	450	36	16.2	4	64.80	1,814.40	2.83	5,134.75	61,617.02
กล๊อคเน็ต	450	12	5.4	4	21.60	604.80	2.83	1,711.58	20,539.01
ไอสปิคคอตเน็ต	450	12	5.4	4	21.60	604.80	2.83	1,711.58	20,539.01
ปิงงู	450	5	2.25	4	9.00	252.00	2.83	713.16	8,557.92
Eznet	450	30	13.5	4	54.00	1,512.00	2.83	4,278.96	51,347.52
รวม		273	122.85	61	581.85	16,291.80		46,105.79	553,269.53

หมายเหตุ: ข้อมูลผู้ใช้งานจากแบบสอบถามผู้ให้บริการ ที่แบ่งตามกลุ่มอายุ

ใน 1 ปี สมมติให้ร้านค้าหยุดให้บริการตามเทศกาลและนักชดถุกต่างๆ 28 วันหรือหยุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.22 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ผู้ใช้อายุมากกว่า 18 ปี

ร้าน	กำลังไฟฟ้าของ เครื่องคอมพิวเตอร์ (วัตต์)	ผู้ให้บริการ ต่อวัน (คน/เครื่อง)	(กำลังไฟฟ้า x จำนวน) /1000	ระยะเวลาเปิดใช้ งานคอมพิวเตอร์ (ชม./วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/วัน)	จำนวนการ ใช้ไฟฟ้า (หน่วย/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/หน่วย)	ค่าไฟฟ้า (บาท/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/ปี)
KK internet	450	-	-	-	-	-	2.83	-	-
มอโรค	450	18	8.10	3	24.30	680.40	2.83	1,925.53	23,106.38
3D net	450	19	8.55	6	51.30	1,436.40	2.83	4,065.01	48,780.14
Alex game	450	25	11.25	6	67.50	1,890.00	2.83	5,348.70	64,184.40
U-Turn	450	25	11.25	4	45.00	1,260.00	2.83	3,565.80	42,789.60
I-Game	450	10	4.50	5	22.50	630.00	2.83	1,782.90	21,394.80
เปรมเน็ต	450	9	4.05	4	16.20	453.60	2.83	1,283.69	15,404.26
Cowboy	450	-	-	-	-	-	2.83	-	-
Maejo Net	450	17	7.65	6	45.90	1,285.20	2.83	3,637.12	43,645.39
Buddy	450	45	20.25	5	101.25	2,835.00	2.83	8,023.05	96,276.60
กล๊อคเน็ต	450	18	8.10	3	24.30	680.40	2.83	1,925.53	23,106.38
ไอสปิคคอตเน็ต	450	20	9.00	3	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
ปิงงู	450	6	2.70	3	8.10	226.80	2.83	641.84	7,702.13
Eznet	450	27	12.15	4	48.60	1,360.80	2.83	3,851.06	46,212.77
รวม		239	107.55	52	481.95	13,494.60		38,189.72	458,276.62

หมายเหตุ: ข้อมูลผู้ใช้งานมาจากแบบสอบถามผู้ให้บริการ ที่แบ่งตามกลุ่มอายุ

ใน 1 ปี สมมติให้ร้านค้าหยุดให้บริการตามเทศกาลและนักชดถุกต่างๆ 28 วันหรือหยุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

ตารางที่ 4.23 การใช้ไฟฟ้าของร้านคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ร้าน	หน่วยไฟฟ้า (หน่วย/วัน)	หน่วยไฟฟ้า (หน่วย/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/หน่วย)	ค่าไฟฟ้า (บาท/เดือน)	ค่าไฟฟ้า (บาท/ปี)
KK internet	230.85	6,463.80	2.83	18,292.55	219,510.65
มอรรอค	26.55	743.40	2.83	2,103.82	25,245.86
3D net	81.00	2,268.00	2.83	6,418.44	77,021.28
Alex game	121.50	3,402.00	2.83	9,627.66	115,531.92
U-Turn	81.00	2,268.00	2.83	6,418.44	77,021.28
I-Game	39.60	1,108.80	2.83	3,137.90	37,654.85
เปรมเน็ต	27.00	756.00	2.83	2,139.48	25,673.76
Cowboy	137.70	3,855.60	2.83	10,911.35	130,936.18
Maejo Net	105.30	2,948.40	2.83	8,343.97	100,127.66
Buddy	178.20	4,989.60	2.83	14,120.57	169,446.82
กล็อกเน็ต	59.40	1,663.20	2.83	4,706.86	56,482.27
ไอสปิคคอตเน็ต	64.80	1,814.40	2.83	5,134.75	61,617.02
ปิงงู๋	25.20	705.60	2.83	1,996.85	23,962.18
Eznet	105.30	2,948.40	2.83	8,343.97	100,127.66
รวม	1,283.40	35,935.20		101,696.62	1,220,359.39

หมายเหตุ: ข้อมูลผู้เข้ามาจากแบบสอบถามผู้ให้บริการ ที่แบ่งตามกลุ่มอายุ
ใน 1 ปี สมมุติให้ร้านค้าหยุดให้บริการตามเทศและนักชดถุยกต่างๆ 28 วันหรือหยุดเฉลี่ย 2 วัน/เดือน

2.2 ผลกระทบที่ไม่เป็นตัวเงิน

ส่วนของผลกระทบทางอ้อมที่ไม่เป็นตัวเงินนั้น ยังไม่สามารถประเมินได้ ในเรื่องของ การเจ็บป่วย ไม่สบาย แล้วต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล จากการสอบถามผู้ให้บริการ พบว่า ทุกคนไม่เคยได้รับการเจ็บป่วย มีเพียงความปวดเมื่อย หรือเมื่อยร่าจากการเล่นเกมเป็นระยะเวลานาน เมื่อพักแล้วก็หายเป็นปกติ นอกจากนี้สำหรับผู้ที่มาเรียนเพื่อมาเล่นเกมนั้น ไม่สามารถประเมินมูลค่าความเสียหายได้ที่ดีเป็นมูลค่าออกมาเป็นตัวเงินได้ ดังนั้นคงเพียงแต่พอจะกล่าวได้ว่า การขาดเรียนอาจจะมึผลต่อการเรียนของผู้ที่มาเรียนเอง และอาจสร้างความเสียใจให้กับครอบครัว หรือตนเองได้หากศึกษาไม่จบตามระยะเวลาที่กำหนด ขณะเดียวกันประเทศชาติก็สูญเสียงบประมาณที่ต้องจัดสรรเพื่อมาสนับสนุนการเรียนต่อหัวต่อคนของนักศึกษาเหล่านี้ หากนักศึกษาเหล่านี้เรียนไม่จบตามระยะเวลาที่กำหนดก็ทำให้ภาษีที่รัฐบาลจัดสรรมาให้มหาวิทยาลัยเท่ากับเป็นการสูญเสียไป

อภิปรายผลการให้บริการและความสอดคล้องของกฎหมายกับการให้บริการร้านเกม

ผลที่ได้จากการศึกษา ผู้ให้บริการร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้เกือบทุกร้านให้บริการแก่ลูกค้าไม่ได้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด มีการเปิดร้านเกือบตลอด 24 ชั่วโมงและมีเด็กที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการเกินกว่าที่กำหนดกำหนดให้เล่นเกมได้ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ขณะเดียวกันบางร้านมีแสงสว่างไม่เพียงพอ ต่อการเล่นเกมโดยเฉพาะผู้ที่ให้บริการบริเวณชั้น 2 ห้องน้ำไม่สะอาด สะอ้าน รวมทั้งมีกลิ่นบุหรี่และแอลกอฮอล์ภายในร้าน ขณะเดียวกันผู้ที่เกี่ยวข้องบังคับใช้กฎหมายยังไม่ได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนเองอย่างเคร่งครัด ปล่อยให้ร้านเกมเหล่านี้เปิดให้บริการเลยเวลาให้เยาวชนเขาไปเล่นเกินเวลาพักผ่อน และการขาดเรียนเพื่อมาเล่นเกมจำนวน 17 คน จาก 100 คน โดยในจำนวน 17 คนที่หนีเรียนเพื่อมาเล่นเกมมีจำนวน 13 คน เคยขาดเรียนเกิน 2 ครั้ง/สัปดาห์ แสดงให้เห็นว่าร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้มีส่วนทำให้มีผลเสียต่อการเรียนของนักเรียนนักศึกษาเหล่านี้

ในด้านครอบครัว/เพื่อนกลับพบว่า มีความรู้ในเรื่องกฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมน้อยมาก หรือไม่ทราบเลย จึงมีข้อเสนอแนะให้มีการปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับสถานที่ ระยะเวลา และมาตรการต่างๆ (ร้อยละ 21.00) รวมทั้งสถาบันการศึกษาควบคุมดูแลพฤติกรรมนักศึกษาและตำรวจบังคับใช้กฎหมายร้านเกมอย่างจริงจัง (ร้อยละ 15.00) และกำหนดอายุผู้ให้บริการและระยะเวลาการให้บริการของลูกค้า (ร้อยละ 12.00) ซึ่งข้อเสนอทั้งหมดเหล่านี้ได้ตราเป็นกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552

ข้อเสนอแนะในการจัดทำเขตพื้นที่ (Zoning) การให้บริการร้านเกม

ในการสืบค้นข้อมูลจากภาพถ่ายดาวเทียมของ Google Earth และกำหนดจุดสถานที่ตั้งของร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนามทำให้เห็นได้ว่าร้านเกมจำนวน 11 ร้าน จากทั้งหมด 15 ร้าน เปิดให้บริการในตึกแถวที่ตั้งอยู่ถนนสันทรายสายเก่าด้านทิศใต้ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ซึ่งมีประตูด้านทิศใต้ของมหาวิทยาลัยที่รู้จักกันดีในชื่อประตูบางเขน โดยเป็นเส้นทางที่นักศึกษาส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นเส้นทางออกหลังเลิกเรียน เพราะไม่ต้องไปกลับรถหากจะเดินทางมาทางด้านหน้ามหาวิทยาลัย และเดินทางเข้าในเมือง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าร้านเกมที่เปิดให้บริการตั้งอยู่ในทำเลที่ผู้คนเดินทางผ่านเข้า-ออกจากมหาวิทยาลัยผ่านได้ง่ายโดยไม่ต้อง

ไปกลับรถเพื่อข้ามมหาวิทยาลัย เหมือนกับการเดินทางย่านบริเวณหน้ามหาวิทยาลัย ที่มีรถเป็นจำนวนมาก และต้องกลับรถก่อนข้ามมหาวิทยาลัยทำให้เสียเวลา และมีโอกาสเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ดังนั้นร้านเหล่านี้จึงนิยมมาเปิดถนนด้านข้างมหาวิทยาลัย เพราะการเดินทางสะดวก จอดรถได้ง่าย มองเห็นร้านเกมได้ง่าย เมื่อว่างจากเรียนก็มาเล่นเกมและกลับไปเรียนในชั่วโมงต่อไปได้ง่าย ร้านเหล่านี้จึงตั้งอยู่ตรงข้ามกับมหาวิทยาลัย และเปิดให้บริการแก่ลูกค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง (ภาพที่ 4.1)

ภาพที่ 4.1 ตำแหน่งที่ตั้งของร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้



ที่มา: google earth [ออนไลน์ 12/4/2011]

จากร้านเกมที่เปิดให้บริการตั้งอยู่ติดกับมหาวิทยาลัยและทำให้นักศึกษาว่างจากการเรียนหรือขาดเรียนเพื่อมาเล่นเกมได้ง่าย ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้จึงมีข้อเสนอให้กำหนดเงื่อนไขในการกำหนดพื้นที่การเปิดให้บริการร้านเกมใหม่โดยพิจารณาเงื่อนไขและพื้นที่เขตการให้บริการดังนี้

1. กำหนดให้มีร้านเกมที่เปิดใหม่หรือร้านที่จะต้องต่ออายุใบอนุญาตการเปิดบริการในครั้งต่อไป ให้เปิดบริการร้านให้ห่างจากมหาวิทยาลัยอย่างน้อย 500 เมตร เพื่อทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงร้านเกมได้ยากขึ้น เมื่อระหว่าง 1-2 ชั่วโมง ที่รอเรียนชั่วโมงถัดไป เพราะร้านเกมตั้งอยู่ไกลมากขึ้น

2. บริเวณที่เปิดให้บริการต้องไม่ส่งเสียงดัง รบกวนชาวบ้านข้างเคียง ก่อหรือสร้างความรำคาญมลพิษทางเสียง แก่ผู้ประกอบการรายอื่นๆ

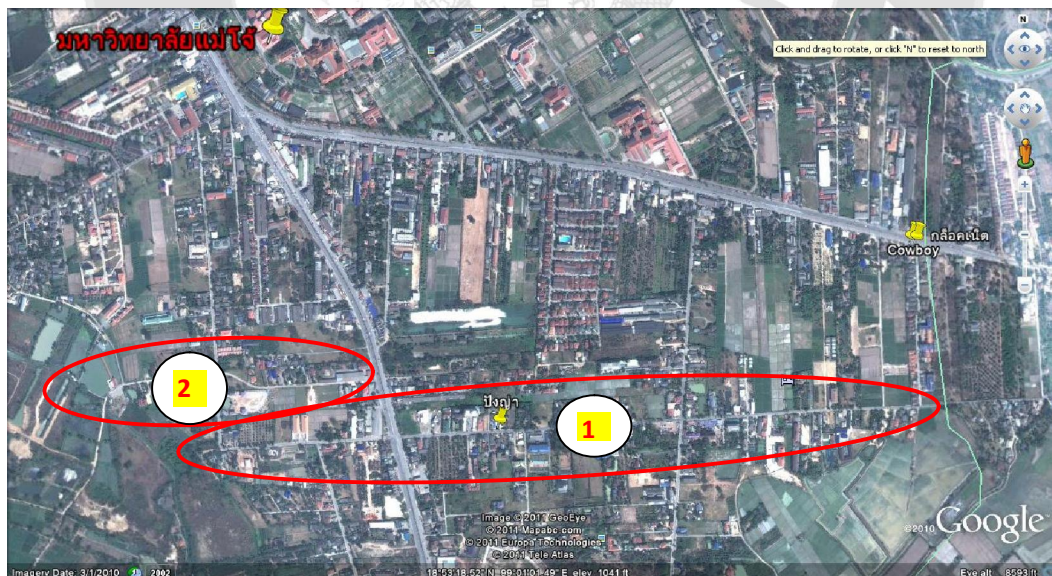
3. พื้นที่การให้บริการต้องมีที่จอดรถให้กับลูกค้าที่ต้องไม่กีดขวางทางเข้าออกของผู้อื่น หรือ เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการจราจร หรือสัญจรไปมาของประชาชนทั่วไป

จากเงื่อนไขที่กล่าวมาข้างต้น พื้นที่เหมาะสมสำหรับการเปิดให้บริการร้านเกมดังกล่าวมีอยู่ 2 บริเวณ (ภาพที่ 4.2) ดังนี้

1. บริเวณสี่แยกไฟแดงปั้มเอสโซ่ (แยกไฟแดงใหม่ หรือแยกไฟแดงเลี้ยวไปวัดทุ่งเศรษฐี) เป็นย่านธุรกิจที่มีลูกค้ามากพอที่จะเปิดให้บริการร้านเกม และอยู่ห่างไกลมหาวิทยาลัยมากกว่า 500 เมตร

2. บริเวณทางแยกเข้าหมู่บ้านชยล ฝั่งด้านทิศตะวันตกของสี่แยกไฟแดงปั้มเอสโซ่ เป็นเขตพื้นที่แห่งที่ 2 ที่ควรพิจารณาหากพื้นที่ตามเขตพื้นที่ที่ 1 มีธุรกิจอื่นๆ เข้ามาเปิดบริการมากขึ้นเช่น ร้านจำหน่ายสุรา หรือผับต่างๆ ที่กฎหมายใหม่กำหนดให้ต้องเปิดบริการห่างจากสถานศึกษาอย่างน้อย 500 เมตร เป็นต้น ดังนั้นในบริเวณดังกล่าวตามข้อที่ 1 อาจจะมีค่าเช่าสูงหรือการจราจรติดขัด ผู้ประกอบการร้านเกมก็สามารถที่จะพิจารณาพื้นที่แห่งที่ 2 ต่อไปได้

ภาพที่ 4.2 เขตพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับกำหนดให้เป็นเขตให้บริการร้านเกม



ที่มา: google earth [ออนไลน์ 12/4/2011]

บทที่ 5

สรุปผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

1. การบริการและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการร้านเกม

ร้านเกมที่ตั้งอยู่รอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้มีทั้งหมด 15 ร้าน ส่วนใหญ่ให้บริการอยู่บนถนนเส้นสันทรายสายเก่า ด้านทิศตะวันตกของมหาวิทยาลัยทางประตูบางเลข ร้านค้าเหล่านี้เปิดให้บริการเฉลี่ย 23 ชั่วโมงต่อวัน และมีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้เกินเวลาที่กฎหมายกำหนดไว้ให้ใช้บริการได้ไม่เกิน 22.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงศุกร์ และไม่เกินเวลา 22.00 นาฬิกา ในวันหยุดราชการหรือระหว่างปิดภาคการศึกษาตามระยะเวลาที่นายทะเบียนกลางประกาศกำหนด ร้านเกมที่เปิดให้บริการอยู่ในการทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมและง่ายต่อการเข้าถึงการให้บริการ ทำให้นักเรียนนักศึกษา 17 คนจาก 100 คน เคยมาเรียนเพื่อที่จะมาเล่นเกม และในจำนวน 17 คนมี 13 คน เคยมาเรียนเกิน 2 ครั้ง/สัปดาห์ แสดงให้เห็นว่าร้านเกมที่เปิดให้บริการรอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มีส่วนทำให้มีผลเสียต่อการเรียนของนักเรียนนักศึกษาเหล่านี้ นอกจากนี้บางร้านไม่มีความเหมาะสมในการให้บริการในเรื่องของห้องน้ำภายในร้านไม่สะอาดมีกลิ่นเหม็น กลิ่นบุหรี่และแอลกอฮอล์ รวมทั้งแสงสว่างไม่เพียงพอสำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะร้านที่ให้บริการชั้น 2 ของอาคาร

ส่วนผู้ให้บริการทั้งหมดเงินที่นำมาใช้ในการเล่นเกมมาจากพ่อแม่และเงินจากการกู้ยืมเพื่อการศึกษา ใช้บริการมากที่สุดเป็น 3 ครั้ง/สัปดาห์ (ร้อยละ 20.00) และยังพบว่ากว่าร้อยละ 12.00 เล่นเกมในร้านที่ให้บริการเกินกว่า 7 ครั้ง/สัปดาห์ และมีการเล่นเกมเพื่อการพนันร้อยละ 45.00 โดยส่วนใหญ่พนันเป็นเงินสดร้อยละ 55.56 เวลาที่ใช้เล่นเกมส่วนใหญ่เกินกว่า 5 ชั่วโมง/วัน จึงเป็นที่มาของการเล่นเกมเกินเวลาของที่เปิดให้บริการโดย 12 คน จาก 100 คน เล่นเกมเกินเวลามากกว่า 2 ครั้ง/สัปดาห์

ครอบครัว-เพื่อนของผู้ใช้บริการ ร้อยละ 69.00 ไม่ทราบว่าบุตรหลานติดเกม รวมทั้งร้อยละ 86.00 ครอบครัวและโรงเรียนไม่เคยร่วมมือกันเพื่อแก้ปัญหาเด็กติดเกม ตลอดจนมีการเสนอแนะให้มีการปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับสถานที่ ระยะเวลา และมาตรการต่างๆ (ร้อยละ 21.00) รวมทั้งสถาบันการศึกษาควบคุมดูแลพฤติกรรมนักศึกษาและตำรวจบังคับใช้กฎหมายร้านเกมอย่างจริงจัง (ร้อยละ 15.00) และกำหนดอายุผู้ให้บริการและระยะเวลาการให้บริการของลูกค้า (ร้อยละ 12.00) ซึ่ง

ข้อเสนอทั้งหมดเหล่านี้ได้ตราเป็นกฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้าน
วิดีโอ พ.ศ. 2552

2. ผลกระทบการให้บริการร้านเกม

2.1 ผลกระทบทางตรง

ผลกระทบทางตรงที่เป็นตัวเงินคิดจากค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ก่อให้เกิดมูลค่าทางธุรกิจ
ของร้านที่ให้บริการเล่นเกมทั้งหมดเดือนละ 798,560.00 บาท/เดือน หรือประมาณ 9,582,720.00
บาท/ปี ร้านค้าเหล่านี้จะมีรายได้มากที่สุดจากลูกค้ากลุ่มอายุ 15-18 ปี รองลงมาเป็นกลุ่มอายุมากกว่า
18 ปี และอายุน้อยกว่า 15 ปี ตามลำดับ โดยร้านที่มีรายได้จากการให้บริการมากที่สุด KK internet มี
ส่วนแบ่งทางการตลาดของรายได้ทั้งหมดร้อยละ 18.00 รองลงมาเป็น Buddy ร้อยละ 13.88 และร้าน
Cowboy ร้อยละ 10.73 ตามลำดับ

ส่วนผลกระทบทางตรงที่ไม่เป็นตัวเงินนั้นคิดจากการสูญเสียเวลาในการเล่นเกมนโดย
คิดเฉพาะกลุ่มผู้เล่นอายุ 15-18 ปี และมากกว่า 18 ปี ขึ้นไป เพราะกลุ่มคนเหล่านี้สามารถทำงานได้
แล้ว ทั้ง 2 กลุ่มใช้เวลาเล่นเกมที่ก่อให้เกิดมูลค่าที่ไม่เป็นตัวเงินที่ประเมินได้เท่ากับ 1,111,671.00
บาท/เดือน หรือ 13,340,052.00 บาทต่อปี โดยกลุ่มอายุ 15-18 ปี ก่อให้เกิดความสูญเสียมากที่สุด
รองลงมาเป็นอายุมากกว่า 18 ปี

2.2 ผลกระทบทางอ้อม

ผลกระทบทางอ้อมที่เป็นตัวเงินประเมินจากการใช้ไฟฟ้าของคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม
ให้บริการแก่ลูกค้า ก่อให้เกิดมูลค่าผลกระทบทางอ้อมที่เป็นตัวเงินที่ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มทาง
เศรษฐกิจอย่างน้อยเท่ากับ 101,696.62 บาท/เดือน หรือเท่ากับ 1,220,359.39 บาท/ปี โดยกลุ่มที่ก่อให้เกิด
การใช้ไฟฟ้ามากที่สุด คือ กลุ่มอายุ 15-18 ปี รองลงมาเป็นกลุ่มอายุมากกว่า 18 ปี และอายุน้อยกว่า 15
ปี ตามลำดับ โดยร้านที่ต้องจ่ายค่าไฟฟ้ามากที่สุด คือ ร้าน KK internet ใช้ไฟฟ้าในการเล่นเกมนมาก
ที่สุด รองลงมาเป็น Buddy ร้าน Cowboy และ Alex game ตามลำดับ

ส่วนผลกระทบทางอ้อมที่ไม่เป็นตัวเงิน ยังไม่สามารถประเมินได้ เนื่องจากไม่มีตัวเลขที่
ชัดเจนในการชี้วัดในเรื่องของการเจ็บป่วยอันเนื่องมาจากการเล่นเกม และการต้องพ้นสภาพ
การศึกษาที่มีสาเหตุมาจากการขาดเรียนเพื่อไปเล่นเกม เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งเจ้าหน้าที่ตำรวจและสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ ออกตรวจการให้บริการร้านเกมให้มากขึ้น และบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง เพื่อให้ร้านเกมเปิดให้บริการตามที่กฎหมายกำหนดและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อการให้บริการของเยาวชน
2. สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ ควรกำหนดให้ผู้ที่จะขออนุญาตใหม่ หรือต่อใบอนุญาตร้านเกมที่อยู่รอบๆ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ กำหนดให้พื้นที่บริการร้านเกมใหม่ย้ายไปอยู่ในเขตพื้นที่ที่เสนอแนะให้พื้นที่ใหม่ย่านบริเวณสี่แยกป้อมเอสโซ่ เลยไปจนถึงวัดทุ่งเศรษฐี เป็นต้น เพื่อให้การเข้าถึงการให้บริการร้านเกมของเยาวชนทำได้ยากมากขึ้น
3. ครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรมีการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมร่วมกัน โดยมหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรมที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดเด็กให้เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น



บรรณานุกรม

- ปีฉัตร สุภากุล จิระ บุรีคำ และศุภโชค โกยกุล. 2542. การวิเคราะห์ต้นทุนรวมส่วนบุคคลในการลงทุนทางการศึกษาระดับอุดมศึกษา: กรณีศึกษาการฟื้นสภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ ปีการศึกษา 2537-2540. เชียงใหม่: สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยพายัพ.
- ธเนศ ศรีวิชัยลำพันธ์. 2540. ความสูญเสียจากการลงทุนทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ฟื้นสภาพระหว่างปีการศึกษา 2536-2539. วารสารเศรษฐศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 2, 4 (ตุลาคม-ธันวาคม): 51-68.
- ราชกิจจานุเบกษา. 2552. “กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดีทัศน์ พ.ศ. 2552” เล่ม ๑๒๖ ตอนที่ ๗๒ ก, หน้า 7-13. <http://www.ratchakittha.soc.go.th/DATA/PDF/2552/A/072/7.PDF> [ออนไลน์ 15/3/2011]
- หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. 2551. อนาคตสังคมบ๊อคซ 3 โจ้ พาเด็กหญิง ป.1 เซ็กซ์หนู.
- หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ. 2551. แพทย์รามาชิดิ! เด็กชายป 1-2 ถูกข่มขืนในร้านเกมส์. วันที่ 23 เมษายน 2551.
- กรุงเทพธุรกิจ. 2006. เกมส้ออนไลน์. <http://www.2poto.com/cfwebboard/06127.html> [ออนไลน์ 17/8/2006]
- ผู้จัดการ. 2006. ครม. ไฟเขียว 4 กรอบแก้ “เด็กติดเกม” เล่นได้วันละ 3 ชม. http://game.sanook.com/gameupdate/snews_01705.php [ออนไลน์ 4/6/2008]
- http://game.sanook.com/gameupdate/snews_01701.php ช็อก! พิชัยวัยเด็กติดเกม ร่างกายหลังสารกลุ่มแอมเฟตามีน. [ออนไลน์ 4/6/2008]
- www.thairath.com “ปดส. รวบ ร้านเกมส์ พบโจ้ดำ 15 เล่นมั่วสุ่ม” [ออนไลน์ 4/6/2008]
- <http://xchange.teenee.com/index.php?act=idx> “เด็กติดเกมส์ได้อย่างไร?” [ออนไลน์ 27/6/2007]
- <http://www.kiatchai.com/archives/1612> “อัตราค่าแรงขั้นต่ำมีผลบังคับใช้ตั้งแต่ 1 มกราคม 2553” [ออนไลน์ 1/4/2011]
- <http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=7de5853807953e52> “คอมพิวเตอร์ เปิดไว้เฉยๆ ไม่ใช้งาน โปรแกรมใดๆ กินไฟก็วัตต์” [ออนไลน์ 6/4/2011]