



การศึกษาการนำนโยบายสาธารณะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปปฏิบัติ สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ชัชชญา อัสววีระเดช^a

The Implementation of Information and Communication Technology Policy for Online Game and Internet Chatchaya Asawaveeradet^a

^aสาขาบริหารทั่วไป รัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี 20131

^aMaster of Public Administration Program (General Management), Graduate School of Public Administration Burapha University, Bang Saen Chonburi 20131

*Corresponding Author. E-mail address: chatchaya.software@gmail.com (C.Asawaveeradet)

Received 28 April 2010; accepted 15 August 2010

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัติและศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัติ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่ง ออกเป็น 2 กลุ่มคือ 1. เจ้าของกิจการสถานประกอบการฯ จำนวน 10 คน ทำการสุ่มตัวอย่างแบบสโนว์บอล 2. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ จำนวน 4 คน ทำการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกและทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา ผลการศึกษาพบว่าสถานประกอบการส่วนใหญ่ได้ ดำเนินการจัดทะเบียนร้านเกม มีการจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ได้มีการจัดบันทึกชั่วโมงการเล่นเกม และไม่มีการจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่ก็ยังพบสถานประกอบการบางแห่งที่ยังมีการติดตั้งโปรแกรมไม่มีลิขสิทธิ์และไม่มีการตรวจสอบบัตรประชาชนและการควบคุมเวลาในการเข้าใช้บริการได้ตามกฎหมายที่กำหนด สำหรับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการฯ ไปปฏิบัตินั้นพบว่าปัจจัยต้นเหตุ คือ มาตรฐานนโยบายที่เกิดจากการที่ผู้ออกกฎหมายยังขาดความเข้าใจสภาพแวดล้อมของปัญหาและรายละเอียดเกมออนไลน์ ซึ่งทำให้ปัจจัยการสื่อสารข้อความและปัจจัยการบังคับใช้กฎหมายไม่มีความชัดเจน ปัจจัยรองลงมาคือทรัพยากรนโยบายที่ไม่เพียงพอต่อการดำเนินงานทำให้ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติงานขาดประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การนำนโยบายไปปฏิบัติ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

Abstract

The study on "Implementation of Information and Communication Technology Policy for Online Game and Internet" was the qualitative research. There were 2 objectives: (1) to study implementation's results of enterprise control laws and (2) to study factors affecting success or failure of implementation of enterprise control laws. The snowball and purposive sampling technique were employed. The two groups of key informants comprised of ten of enterprise owners and four of law implementation stakeholders. The research tool was in-depth interview form and content analysis was employed. The results were that for the implementation laws on controlling online game and internet services. The majority of online game operators had legally registered video operators, paid online-program license fee, recorded play hours, and did not sell alcohols which were legally. However, some of game online operators installed unlicensed programs and did not have ID card inspection and time control. So they did not complied with provisions of laws. For the factors affecting success or failure of law implementation showed that the principle causes were the policy standard factors due to law makers have no appropriate understanding of environment and online game characteristics. It also caused the communication and law enforcement factors to be unclear. The consequence was insufficient resources resulting in an inefficient function factor.

Keywords: Policy Implementation, Online Social Network, Online Game and Internet Enterprise

บทนำ

นโยบายทางการสื่อสารเป็นนโยบายสาธารณะที่เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและประชาชนซึ่งเป็นนโยบายที่ทำให้ทุกคนมีความเสมอภาคกันในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำซึ่งนโยบายนี้มีที่มาจากกรอบความคิดเชิงระบบ

(System Theory) ของ Easton (1965, p 241) โดยทั้งนี้โลกในปัจจุบันเป็นโลกที่ไร้พรมแดนทางการสื่อสารทุกคนมีช่องทางที่หลากหลายในการติดต่อกันข้ามประเทศได้เพียงเสี้ยววินาทีจึงเป็นหน้าที่ที่สำคัญของภาครัฐที่จะต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีความทัดเทียมกับต่างชาติอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งทางด้านการสื่อสาร สังคม เศรษฐกิจ การศึกษา และวัฒนธรรม ฯลฯ

ทำให้รัฐบาลสมัย พ.ต.ท. ดร.ทักษิณ ชินวัตร ได้ประกาศใช้นโยบายส่งเสริมและสนับสนุนทางด้านการสื่อสารอย่างเต็มที่ มีการตั้งกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเมื่อ พ.ศ.2545 โดยมีวิสัยทัศน์ คือ เป็นแกนกลางในการพัฒนาและบูรณาการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพเพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนไปสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของประเทศซึ่งสาระสำคัญของนโยบายดังกล่าวถือว่าเป็นผลผลิต (Output) ที่เกิดจากการตัดสินใจของระบบการเมือง (Political System) เมื่อถูกนำไปปฏิบัติจะส่งผลกระทบต่อกลับ (Feedback) เข้าสู่สิ่งแวดล้อมและถูกนำกลับเข้าสู่ระบบการเมืองใหม่ในรูปของความต้องการและการสนับสนุนทั้งนี้ระบบการเมืองจะทำหน้าที่ในการตัดสินใจและก่อให้เกิดเป็นผลผลิตนโยบายทางด้านการสื่อสารสืบต่อไปเป็นวัฏจักรซึ่งนโยบายเหล่านี้ได้รับการนำไปปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและมั่นคงจะส่งผลให้สังคมไทยในอนาคตมีพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีที่จะมาใช้ในการพัฒนาประเทศ ส่งผลให้เยาวชนของชาติในอีก 5-10 ปี ข้างหน้ามีมาตรฐานหรือทักษะพื้นฐานของแต่ละบุคคลด้านเทคโนโลยีเทียบเท่ากับเยาวชนทางด้านยุโรปหรืออเมริกาจากแนวคิดนี้จะส่งผลสะท้อนกลับทำให้ทรัพยากรมนุษย์ของไทยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทั้งการผลิตสินค้าและบริการในตลาดโลกยิ่งสูงขึ้นซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญในการยกระดับการพัฒนาของประเทศไทยให้เป็นประเทศที่พัฒนาแล้วในอนาคต (จิตติ วิทษธนะ, 2540)

จากนโยบายทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เป็นประโยชน์นั้นได้ก่อให้เกิดความก้าวหน้าในการพัฒนาประเทศอย่างรวดเร็วอีกทั้งยังได้รับความสนใจจากเด็กและเยาวชนที่กำลังศึกษาโดยผ่านช่องทางในรูปแบบของการใช้อินเทอร์เน็ตอันเป็นผลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร ซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียต่อสังคม ผลดีคือทำให้การติดต่อสื่อสารจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งมีความสะดวกรวดเร็วไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลก ส่วนผลเสียคือการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วนี้ก็เป็นเครื่องมือที่ทำให้กลุ่มบุคคลบางกลุ่มนำไปใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องและเป็นภัยกับสังคมได้ ซึ่งภัยในรูปแบบใหม่นี้อาจเรียกว่า “ภัยสังคมออนไลน์” เพราะเป็นผลสืบเนื่องมาจากระบบการติดต่อสื่อสารที่นิยมใช้กันคือ ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อกันเป็นจำนวนมากครอบคลุมไปทั่วโลกโดยอาศัยระบบสื่อสารโทรคมนาคมเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ผู้เล่นเกมออนไลน์จะใช้วิธีการสนทนากันด้วยตัวหนังสือ เสียงและภาพ เพื่อโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดบนจอภาพ การพัฒนาเกมออนไลน์ซึ่งมีรูปแบบการเล่นของเกมที่มีความหลากหลาย ทั้งเกมแบบกีฬาแข่งขันความเร็ว เกมการต่อสู้เกมที่ต้องใช้ความคิดในการวางแผนแต่ในด้านลบที่ร้ายแรงได้ปรากฏเกมในลักษณะเป็นเกมรวมเพศที่ได้ถูกเผยแพร่เข้ามาให้กับเด็กและเยาวชนในวัยกำลังศึกษา ซึ่งสถานการณ์เกมออนไลน์ในขณะนี้กำลังเป็นภัยคุกคามที่ได้ระบอบไปทั่วโลก รวมทั้งสังคมไทยที่กำลังประสบปัญหา

เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์ด้วยเช่นกัน

ปัญหาเด็กและเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ กำลังเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงเพิ่มสูงขึ้น ตัวอย่างเช่น ประเทศอังกฤษ อเมริกา ออสเตรเลีย จีน ญี่ปุ่น เกาหลี และประเทศจีน ที่มีการขยายตัวของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตสูงขึ้น ในปี พ.ศ.2550 ประเทศจีนมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 137 ล้านคน ซึ่งในจำนวนดังกล่าว เป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตประมาณ 2.3 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 13 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมด ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนอายุไม่เกิน 18 ปี มีจำนวนร้อยละ 40 ที่ติดเกมออนไลน์ขั้นรุนแรงและมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวมีแนวโน้มก่ออาชญากรรมและอุบัติเหตุกรรมสูง ส่วนประเทศเกาหลีใต้ซึ่งเป็นประเทศที่ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่สุดในโลก พบว่า ร้อยละ 70 ของประชากร สามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนคิดเป็นร้อยละ 60 ที่กำลังประสบปัญหาติดอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ จนเกิดการเสียชีวิตของเด็กที่เล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานถึง 48 ชั่วโมง (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, ออนไลน์, 2550)

ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, ออนไลน์, 2551) หัวหน้าศูนย์ให้คำปรึกษาสุขภาพจิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กล่าวว่าปัญหาเด็กติดเกมที่เข้ามาขอคำปรึกษานั้น พบว่า มีเด็กบางคนเล่นเกมถึง 3 วัน 3 คืนติดต่อกันจนซื้ออาหารไม่ได้รับประทานอาหารและไม่ได้พักผ่อน ซึ่งบางคนถึงกับมีอาการตาแดง น้ำตาไหลและนอกจากนี้ยังสามารถสังเกตอาการได้ง่ายๆจากพฤติกรรมของเด็ก ก็คือเด็กจะไม่กล้าสบสายตา ใบหน้าไรอารมณ์ หน้าซีดเพราะเลือดไม่ไหลเวียนขึ้นศีรษะเนื่องจากนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน นอกจากนี้ในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการทำวิจัยเกี่ยวกับโรคที่เด็กติดเกมมีโอกาเป็น คือ (1) โรคซึมเศร้า (2) โรควิตกกังวล และ (3) โรคกลัวสังคม เนื่องจากอยู่กับเกมมากเกินไปจนทำให้ไม่สามารถเข้ากับเพื่อนได้ซึ่งอาจ ถือได้ว่าเป็นโรคที่ร้ายแรงที่สุดในขณะนี้สำหรับประเทศไทยได้พบเด็กติดเกมที่เป็นโรคกลัวสังคมและเข้ารับการดูแลรักษาแล้ว 7 คน มีเพียง 2 คนที่ยอมเข้าสังคมนอกบ้านแต่มีอีก 5 คนยังไม่ยอมออกจากบ้านเพื่อเข้าสังคมและจากผลการสำรวจข้อมูลในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาของกระทรวง ศึกษาธิการ (จรรยาพร ธรณินทร์, 2548) พบว่าสังคมไทยในอนาคตมีแนวโน้มที่อาจนำไปสู่สังคมล่มสลายเนื่องจากปัจจุบันมีปัญหาที่เกิดกับเด็กและเยาวชนไทยเป็นจำนวนมาก ซึ่งต้องรีบแก้ไขปัญหาย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะปัญหาสำคัญใน 8 เรื่องดังนี้ (1) ติดเกมติดเน็ตและเข้าถึงสื่อเลวร้าย (2) หนีเรียน (3) เพศสัมพันธ์ (4) เหล้าบุหรี่ (5) ปัญหาทะเลาะวิวาท (6) การพนัน (7) ฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย และ (8) กิจกรรมเยาวชนสร้างสรรค์

จากการศึกษานโยบายสาธารณะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอีกทั้งสภาพของปัญหาพฤติกรรม การติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่เป็นผลมาจากการใช้นโยบายสาธารณะนี้พบว่าพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน กำลังส่งผลกระทบต่อสังคมที่ทวี

ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น และกำลังทำลายศักยภาพเยาวชนของชาติด้วยเช่นกันแต่เมื่อได้ศึกษาถึงมาตรการทางตามกฎหมายที่มีการควบคุมเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นกลับพบว่ายังไม่มียุทธศาสตร์บัญญัติฉบับไหนมารองรับสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตโดยตรง เนื่องจากศูนย์ให้บริการเกมออนไลน์ส่วนหนึ่งเป็นเครือข่ายที่อยู่ต่างประเทศ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ไม่สามารถการควบคุมการให้บริการได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นจึงได้มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงมหาดไทยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานตำรวจแห่งชาติ โดยอาศัยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เมื่อวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2551 และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2551 แต่ไม่มีกฎหมายออกมารองรับตามพระราชบัญญัติดังกล่าวที่จะช่วยให้การบังคับใช้กฎหมายที่รัดกุมมากขึ้น จึงเป็นเหตุให้ผู้ประกอบการบางรายอาศัยช่องว่างของกฎหมาย กระทำความผิดจึงเป็นสาเหตุทำให้ภาครัฐทวงจากพระราชบัญญัติฉบับเก่าปี พ.ศ. 2530 นำมาบังคับใช้เป็นการชั่วคราว (ธนาภรณ์เฉลิมศิลป์กิจ, ออนไลน์, 2551)

ดังนั้นจากปัญหาเยาวชนติดเกมออนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดนั้นส่วนใหญ่จะเกิดจากการที่เยาวชนไปใช้บริการในสถานประกอบการประเภทให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้เพราะว่าสถานที่ดังกล่าวไม่มีการควบคุมความประพฤติของผู้ใช้บริการทำให้การใช้บริการเป็นไปอย่างอิสระ อันเป็นเหตุให้ผู้ใช้บริการเข้าไปสู่ภาวะเสี่ยงต่อการเป็นผู้มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ง่ายอีกทั้งในสถานที่ให้บริการประเภทนี้บางแห่งอาจเป็นแหล่งมั่วสุมของผู้ที่มีลักษณะเป็นภัยต่อสังคมอีกด้วยจึงทำให้ทางภาครัฐได้ออกมาตรการและกฎหมายต่างๆ เพื่อใช้ควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตให้มีมาตรฐานการบริการและมีความเข้มงวดกับผู้มาใช้บริการ โดยเฉพาะผู้ใช้บริการที่เป็นเยาวชนอายุไม่เกิน 18 ปี ซึ่งเป็นระเบียบที่สถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตจะต้องปฏิบัติ จึงเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ที่กำหนดให้สถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตต้องปฏิบัติ นั้น ได้มีการปฏิบัติตามกฎหมายมากน้อยเพียงใดหรือมีข้อบกพร่องของกฎหมายประการใดที่ทำให้มีเหตุการณ์ที่เป็นภัยต่อสังคมโดยมีเหตุมาจากผู้ใช้บริการจากสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตอันจะนำไปสู่การลดปัญหาทางสังคมและการจัดการนโยบายสาธารณะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการพัฒนาประเทศต่อไป

สมมุติฐานการวิจัย

1. สถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตสามารถปฏิบัติตามกฎหมายควบคุมสถานประกอบการ

2. บัณฑิตการสื่อสารความบัณฑิการบังคับใช้กฎหมายบัณฑิการเงินไซทางการเมือง บัณฑิการเงินไซทางสังคมและ

เศรษฐกิจ บัณฑิคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติ บัณฑิต่อไปทัศนคติของผู้ปฏิบัติ มีผลต่อความสำเร็จของการนำนโยบายไปปฏิบัติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติและเพื่อศึกษาบัณฑิที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงผลสัมฤทธิ์ของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ เพื่อให้หน่วยงานของภาครัฐที่เกี่ยวข้องได้นำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการวางแผนงานเกี่ยวกับนโยบายการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตและเป็นแนวทางในการป้องกันปัญหาในรูปแบบอื่นๆ ต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

นโยบายการให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต หมายถึงการบังคับใช้กฎหมายตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 และตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2547 ตั้งแต่วันที่ 15 กันยายน 2548 และ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เมื่อวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2551 และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2551

กฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตหมายถึง ระเบียบ ข้อบังคับ สำหรับสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่ต้องปฏิบัติ

ตัวแบบสหองค์การในการนำนโยบายไปปฏิบัติ หมายถึง ตัวแบบที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างบัณฑิที่มีผลต่อการนำนโยบายไปปฏิบัติ ซึ่งเป็นตัวตัดสินผลการปฏิบัติตามนโยบาย

มาตรฐานนโยบายและทรัพยากรนโยบาย หมายถึงกฎหมายควบคุมสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์จะต้องปฏิบัติดังนี้ 1.สถานประกอบการต้องมีใบอนุญาต 2.สถานประกอบการต้องไม่ติดฟิล์มกรองแสง 3. มีแสงสว่างเพียงพอ 4.อากาศถ่ายเทสะดวก สะอาด 5. เป็นเขตปลอดบุหรี่ 6. ห้ามไม่ให้มีการจัดเสื่อผ้าสำหรับให้นักเรียนเปลี่ยน 7. มีป้ายแสดงอัตราค่าบริการชัดเจน 8. ต้องใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย 9. ไม่นุญาตให้บุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการช่วงเวลา ก่อน 14.00 น. และหลัง 22.00 น. 10. ห้ามเล่นเกมติดต่อกันเกิน 3 ชั่วโมง 11. ห้ามเล่นการพนัน ซึ่งโชค หรือ ชื้อขายอุปกรณ์ในเกมนออนไลน์ 12. ห้ามจำหน่ายหรือนำบุหรีและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เข้ามาในสถานประกอบการ

กรอบแนวความคิด

ผู้วิจัยได้ใช้ตัวแบบสหองค์การในการนำนโยบายไปปฏิบัติของ Van Horn และ Van Meter นำมาปรับให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทยและการวิจัยในครั้งนี้ โดยสรุปเป็นประเด็นการศึกษา ดังนี้ ได้แก่ มาตรฐาน

นโยบาย ทรัพยากรนโยบาย ปัจจัยการสื่อข้อความ ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติ ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมือง ปัจจัยเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจและปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติที่จะนำไปสู่กระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ

วัตถุประสงค์และวิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 เจ้าของกิจการสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้มาโดยวิธีการแบบสโนว์บอลล์ (Snowball Technique) จำนวน 10 คน โดยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) เป็นสถานประกอบการที่ตั้งอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร 2) ดำเนินกิจการมาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปี และ 3) มีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในการให้บริการไม่น้อยกว่า 10 เครื่อง จุดเริ่มต้นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนแรกเริ่มจากการแนะนำจากบุคคลที่รู้จักกับเจ้าของสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต เนื่องจากประเด็นการศึกษาเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยความเชื่อใจและความไว้วางใจ ผู้สัมภาษณ์จะเริ่มต้นสนทนาเรื่องทั่วไปเพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง เพื่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย จากนั้นได้มีการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์แล้วเริ่มต้นการสัมภาษณ์เมื่อสิ้นสุดการสัมภาษณ์ผู้วิจัยขอให้แนะนำผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนต่อไป ซึ่งถ้าไม่มีก็จะไปเริ่มต้นในกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลที่รู้จักรายถัดไป จนกระทั่งทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญตั้งแต่รายที่ 7 จึงพบว่าข้อมูลเริ่มมีความซ้ำกัน ดังนั้นจึงทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจนครบ 10 ราย จึงหยุดเก็บข้อมูล

กลุ่มที่ 2 ตัวแทนหน่วยงานผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ โดยวิธีการแบบเจาะจง (Purposive Technique) จำนวน 4 คน โดยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) องค์กรหรือผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการดูแลแก้ไขปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของเยาวชน 2) องค์กรหรือผู้ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการควบคุมสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต 3) เป็นบุคคลที่มีตำแหน่งหน้าที่ที่เชื่อถือได้และเป็นผู้ปฏิบัติงานกำกับดูแลสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตในองค์กรนั้นๆ ซึ่งผู้ที่ได้รับการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 4 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการสำนักงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ 2) สารวัตรกองกำกับการกวดขันการปราบปรามการกระทำความผิดต่อเด็กเยาวชนและสตรี 3) ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ กรมสอบสวนคดีพิเศษ และกรมการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต (ไซเบอร์อินสเปกเตอร์) และ 4) นักวิเคราะห์นโยบายปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการพิเศษเฉพาะด้านการสื่อสาร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth Interview) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ที่ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ก่อนนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ได้มีการอบรมและทำความเข้าใจกับผู้ช่วยนักวิจัยและใช้อุปกรณ์บันทึกข้อมูล ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง ปากกา สมุดบันทึก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แนวทางการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก จัดทำขึ้นเป็นแนวทางสำหรับผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยที่เข้าไปเก็บข้อมูลภาคสนาม เพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวความคิดของการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. แบบสัมภาษณ์ชุดที่ 1 ใช้ในการสัมภาษณ์กับเจ้าของสถานประกอบการ ที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และแบบสัมภาษณ์ชุดที่ 2 ใช้ในการสัมภาษณ์กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเช่นเดียวกัน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล กระทำระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552 ถึง เมษายน พ.ศ. 2552 รวมระยะเวลา 3 เดือน

ความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผู้วิจัยมีการตรวจสอบความถูกต้องและความเชื่อถือได้ของข้อมูล โดยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำการลงนามรับรองความถูกต้องของข้อมูล

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 2 กลุ่ม และนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อจัดหมวดหมู่คัดแยกข้อมูลเพื่อหาคำตอบของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ทั้ง 2 กลุ่มให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยวิธีดังนี้ 1) ทำการคัดแยกเอกสารคำสัมภาษณ์ออกเป็นส่วนของเจ้าของสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตและตัวแทนหน่วยงานผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติ 2) นำเอกสารคำสัมภาษณ์ ทั้ง 2 ส่วน ทำการจัดหมวดหมู่ ของคำตอบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แล้วทำการนำเสนอผลการวิจัยนี้เป็นแบบการพรรณนาความ (Descriptive Study) เรียงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาในส่วนนี้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 1 พบว่า ผลของการนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติในสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทุกร้านได้ดำเนินการจดทะเบียนขอใบอนุญาตในการจัดตั้งสถานประกอบ

การรณวิวัติทัศน์ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อย่างถูกต้องมีเพียงบางรายที่มีปัญหาในขั้นตอนการดำเนินการจดทะเบียน เนื่องจากการจัดเตรียมเอกสารไม่ครบตามระเบียบการที่ทางกระทรวงวัฒนธรรมกำหนด นอกจากนี้ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ดำเนินการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์และมีการจ่ายค่าประสบการณ์โปรแกรมเกมออนไลน์อย่างถูกต้อง ซึ่งมีบางรายที่ทำการติดตั้งทั้งโปรแกรมที่ถูกต้องและไม่ถูกต้องลิขสิทธิ์ปะปนกันไปภายในสถานประกอบการ *“ที่ร้านก็ใช้โปรแกรมของแท้บางของปลอมบ้างปนกันไป”* (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 10, 15 มีนาคม 2552)

สำหรับการควบคุมเวลาในการเข้าใช้บริการสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ไม่สามารถควบคุมเวลาเข้าออกได้ตามกฎหมายที่กำหนด เนื่องจากผู้ประกอบการให้เหตุผลว่าเยาวชนบางรายเข้ามาเพื่อใช้บริการทำรายงานและบางครั้งก็มีการอนุมัติให้เด็กเล่นเกมออนไลน์เกินเวลาที่กฎหมายกำหนดในกรณีที่เด็กเล่นเกมใกล้จบแล้ว *“มีการบอกกฎระเบียบของร้านก่อนเล่นเกมและบางครั้งเมื่อเลยเวลา 4 ทุ่มเด็กอาจมีขอต่อเวลาบ้าง มีอนุโลมให้เมื่อดูแล้วเกมใกล้จบ”* (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 4, 7 มีนาคม 2552)

ในส่วนของการบันทึกจำนวนชั่วโมงและลงทะเบียนการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ใช้วิธีจดบันทึกลงในสมุดแต่มีบางสถานประกอบการที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมการลงทะเบียน แต่สำหรับการตรวจสอบบัตรประชาชนของผู้มาใช้บริการผู้ประกอบการส่วนใหญ่ระบุว่าไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ไม่พกบัตรประชาชน *“กฎหมายให้ทำการตรวจนะ แต่ปฏิบัติจริง ๆ ไม่ได้เต็มร้อย เพราะบางคนไม่ได้เอาบัตรประชาชนมา”* (สัมภาษณ์ผู้ประกอบการร้านเกมออนไลน์ 6, 11 มีนาคม 2552) ดังนั้นจึงไม่สามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดให้มีการตรวจบัตรประชาชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีที่ใช้บริการภายในร้านเกมออนไลน์ ส่วนการจำหน่ายเครื่องดื่มนั้นมีการจำหน่ายเพียงน้ำอัดลมน้ำเปล่า น้ำผลไม้ กาแฟ ขนมขบเคี้ยว เท่านั้น

ในส่วนนี้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลให้การนำกฎหมายควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตไปปฏิบัติประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลว นั้น ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ 1 มาตรฐานนโยบายภาครัฐบาลได้ประกาศใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ทันเทคโนโลยีการสื่อสารได้มุ่งเน้นการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจึงเป็นกฎหมายที่ออกมาเพื่อการตอบสนองกระแสสังคมโดยที่ผู้ออกกฎหมายไม่ได้มีความเข้าใจเกมออนไลน์และความสัมพันธ์ของปัจจัยต้นเหตุและสภาพแวดล้อมของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างแท้จริง เนื้อหาของกฎหมายที่ออกมาจึงเป็นลักษณะของการสร้างหรือโยงเนื้อหากฎหมายให้มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์เพื่อนำมาบังคับใช้แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้ตรงจุด *“ผู้ที่ออกกฎหมายไม่มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระของเกมและอินเทอร์เน็ตที่แท้*

จริงต้องให้ความรู้ก่อนว่าเกมออนไลน์คืออะไรแล้วเป็นยังไง มีอันตรายหรือไม่ ซึ่งจะต้องให้ความรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดไม่ใช่เฉพาะเจ้าหน้าที่ รวมไปถึงพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์และผู้มีส่วนในการร่างกฎหมาย” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

ปัจจัยที่ 2 ทรัพยากรนโยบาย ภาครัฐบาลได้จัดสรรงบประมาณเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานนโยบายเพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ทำให้รัฐบาลสรรหาเจ้าหน้าที่ประจำหน่วยงานสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติรวมทั้งการจัดทำเว็บไซต์ของหน่วยงาน เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ร้องการ และมีกรดำเนินโครงการรณเกมสีขาว ซึ่งเป็นร้านที่ได้รับรองจากกระทรวงวัฒนธรรมว่าเป็นร้านเกมที่ดี แต่ทั้งนี้เนื่องจากงบประมาณที่มีอย่างจำกัด ทำให้ขาดการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องจึงสาเหตุทำให้ร้านเกมสีขาวที่เข้าร่วมโครงการบางร้านไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้จึงต้องปิดกิจการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นที่ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยการสื่อข้อความเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้กำหนดนโยบายจากภาครัฐไปสู่หน่วยปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง พบว่ายังไม่มีความชัดเจนแน่นอน ทำให้เจ้าหน้าที่ไม่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างเต็มที่ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ที่ออกกฎหมายไม่มีความเข้าใจในสาระและรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตอย่างแท้จริง จึงทำให้ระเบียบการปฏิบัติรวมทั้งกฎข้อบังคับต่างๆ เกิดปัญหาในการตีความเนื้อหาของขอกฎหมาย *“เจ้าหน้าที่งานที่ตรวจสอบสถานประกอบการยังไม่มีความเข้าใจข้อบังคับตามกฎหมายต่างๆ เจ้าหน้าที่จะแค่พอรู้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องบางเนื่องจาก ปัจจุบันมีการแก้ไขบางเรื่องยังไม่ได้ข้อยูดี”* (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3, 1 เมษายน 2552)

ในส่วนของการบังคับใช้กฎหมาย พบว่ายังไม่ได้มีการกำหนดวิธีการปฏิบัติตามบรรทัดฐานเดียวกัน จึงทำให้เจ้าของสถานประกอบแต่ละแห่งต่างหาวิธีการปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของกฎหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐตามความเข้าใจของแต่ละคนและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานยังมีความสับสนกฎหมายไม่ตรงกับสภาพความเป็นจริง ดังนั้นการบังคับใช้กฎหมายในการกำหนดการกระทำความผิดจึงมีความขัดแย้งกันระหว่างเจ้าหน้าที่กับเจ้าของสถานประกอบการ

“เจ้าหน้าที่งานที่ทำการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์เมื่อตรวจพบว่าได้ทำผิดระเบียบ เจ้าหน้าที่งานของท่านปฏิบัติอย่างไร” (คำถามของผู้สัมภาษณ์)

“เจ้าหน้าที่งานเองก็ไม่ค่อยรู้อะไรจะทำอย่างไรต่อ แล้วขอจริง ๆ แล้วมันผิดตรงไหนบ้างก็ยังไม่รู้ เอาอย่างนี้กฎหมายเองยังละเอียดยะเลย” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

สำหรับปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติซึ่งเป็นความสามารถ ประสบการณ์และคุณภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานภายในองค์กรที่เกี่ยวข้อง ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสรุปว่ายังมีขีดความสามารถไม่เพียงพอในการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม

แห่งชาติและเป็นหน่วยงานที่เพิ่งจัดตั้งขึ้นใหม่ เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานส่วนใหญ่ยังไม่ชำนาญในดานเทคโนโลยีหรือความรู้ด้านกฎหมายเท่าที่ควร ดังนั้นในการตรวจสอบสถานประกอบการจึงทำเพียงแค่ว่าการตรวจสอบการจดทะเบียนสถานประกอบการและการให้คำแนะนำในส่วนที่ไม่ต้องใช้เทคนิคขั้นสูงในการตรวจสอบ “อันนี้ต้องยอมรับว่าถ้าเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยี เราพอไปได้ในระดับหนึ่งเพราะว่าจริงๆแล้วสำนักนี้เราเพิ่งตั้งขึ้นมาเพื่อรองรับ พ.ร.บ. ฉบับนี้เท่านั้นเองผู้ปฏิบัติจะเป็นเด็กใหม่ซะส่วนใหญ่แต่ข้อดีของเด็กใหม่ก็คือจะรู้จักไอทีพอสมควรก็พอจะตรวจได้” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 4, 22 เมษายน 2552)

ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมืองจากความเห็นของสาธารณชนส่วนใหญ่มองว่าร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุม เป็นสถานบริการที่มีความหลากหลายขึ้นอยู่กัมนโนสำนึกของเจ้าของสถานประกอบการว่าจะหาผลประโยชน์มากน้อยเพียงใด ขณะเดียวกันสื่อมวลชนเองก็มักจะโยนปัญหาที่เกิดขึ้นเข้าไปหาร้านเกมหรือประเภทของเกมของเด็กเล่นซึ่งในบางครั้งอาจจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับร้านเกม ดังนั้นจากการเคลื่อนไหวของกลุ่มผลประโยชน์ทั้งทางด้านสังคมและการเมืองต้องการให้มีความหมายควบคุมร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ภาครัฐจึงออกกฎหมายมาซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กระทรวงวัฒนธรรมและได้มีการจัดตั้งโครงการการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายระเบียบวิธีการปฏิบัติการควบคุมร้านเกมออกมาบ้าง แต่ก็ยังไม่มากนัก “ผมเชื่อว่าหลายคนคิดว่าเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่เลวร้าย เป็นผีร้ายอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เลวร้าย ร้านเน็ตเป็นสิ่งที่มั่วสุม” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2, 30 มีนาคม 2552)

นอกจากนี้ปัจจัยเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจที่พบว่าสภาพความเป็นอยู่ของคนในสังคมทุกวันนี้สังคมมีความแตกแยกทำให้เกิดปัญหาตามมามากมาย ในขณะที่ผู้ปกครองบางครอบครัวพยายามแก้ปัญหาโดยการใช้จ่ายนิยมทางวัตถุ เพื่อเป็นการชดเชยความอบอุ่นจากผู้ปกครอง ซึ่งภาครัฐควรตระหนักถึงต้นเหตุของปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ ควรให้ความสำคัญต่อการแนะนำเผยแพร่ความรู้ในทางที่ถูกต้องของเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทั้งในด้านดีและด้านไม่ดี เพื่อให้ผู้ปกครองและเด็กสามารถตัดสินใจในการบริโภคที่ถูกต้องรวมทั้งส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกต่อสังคมของสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ในการบริการเกมออนไลน์แก่เยาวชน “ต้องให้ความรู้เกี่ยวกับเกมทั้งด้านดีและไม่ดี ทั้งแก่ผู้ปกครองและตัวเด็กเองรวมทั้งให้ความรู้ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3, 1 เมษายน 2552)

และปัจจัยสุดท้ายของการศึกษาคั้งนี้คือปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติ จากความรู้ความเข้าใจต่อมาตรฐานนโยบายของผู้ปฏิบัติงานและผู้ได้รับผลกระทบต่อมาตรฐานนโยบายนั้น ยังรู้สึกสับสนในการปฏิบัติงาน เนื่องจากกฎระเบียบข้อบังคับและการตีความในตัวกฎหมายยังไม่มีความชัดเจนทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานไม่แน่ใจในการปฏิบัติงานนับเป็นอุปสรรคในการปฏิบัติหน้าที่ แต่อย่างไรก็ตามเจ้า

หน้าที่ที่ทำการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ก็ได้พยายามทำตามหน้าที่ให้ดีที่สุดเพื่อลดปัญหาอาชญากรรมตามนโยบายของภาครัฐ “ผู้ที่เข้าไปปฏิบัติหน้าที่ก็ต้องการให้สังคมดีไม่มีใครต้องการให้ลูกหลานตัวเองหรือคนอื่นเขาไปมั่วสุม” (สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 1, 19 มีนาคม 2552)

อภิปรายผลการศึกษา

การวิจัยพบว่าสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตทุกร้านมีความพร้อมในการดำเนินการจดทะเบียนขอใบอนุญาตจัดตั้งสถานประกอบการเป็นไปอย่างถูกต้องตามระเบียบข้อบังคับ ซึ่งนอกจากนี้ผู้ประกอบการดำเนินการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์และมีการจ่ายค่าประสบการณ์โปรแกรมเกมออนไลน์เป็นที่ถูกต้องเพราะว่าถ้าหากผู้ประกอบการไม่ปฏิบัติตามก็就会有ความผิดตามกฎหมายและไม่ได้รับความสะดวกในการทำธุรกิจสำหรับการควบคุมเวลาการเล่นและการลงทะเบียนส่วนใหญ่ใช้วิธีการจับบันทึกชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ การควบคุมเวลาเขาออกในการเข้าใช้บริการและการตรวจสอบบัตรประชาชนของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ยังไม่มีการปฏิบัติตามมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล (2547) กล่าวว่า การจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์นั้น ไม่อาจใช้กฎหมายที่เป็นลายลักษณ์อักษรในการควบคุมแต่ต้องใช้กฎหมายที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรเข้ามาช่วยเสริมสร้างอย่างเช่นการปลูกจิตสำนึกให้แก่เด็กและเยาวชน โดยการให้ความรู้ ความเข้าใจ ผลกระทบที่เกิดจากเทคโนโลยีและเสริมสร้างจริยธรรมให้แก่ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องในการรับผิดชอบต่อสังคมเพื่อให้เกิดกลไกในการจัดการผลกระทบของเกมออนไลน์และการบังคับใช้กฎหมายเพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายของนโยบาย

สำหรับปัจจัยมาตรฐานนโยบายทางภาครัฐบาลได้มีการนำพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งให้ความสำคัญเกี่ยวกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ โดยการพิจารณาถึงเนื้อหาสาระ เกม คาราโอเกะนำมาบังคับใช้เป็นกฎหมายเพื่อควบคุมสถานประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตโดยที่ผู้ออกกฎหมายไม่ได้มีความเข้าใจถึงเนื้อหาของเกมออนไลน์และความสัมพันธ์ของปัจจัยต้นเหตุและสภาพแวดล้อมของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดำรงพล พูลอำไภย์ (2547) ที่ทำการศึกษาเรื่องปัญหาและอุปสรรคในการควบคุมเกมออนไลน์ที่พบว่าปัจจัยเรื่องกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้องในการควบคุมเกมออนไลน์ ซึ่งยังไม่มีความหมายที่ใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์โดยเฉพาะทำให้กฎหมายควบคุมสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเป็นการแก้ไขปัญหาเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ที่ปลายเหตุเท่านั้น ปัจจัยทรัพยากรนโยบายรัฐบาลได้มีการจัดสรรงบประมาณการลงทุนในโครงการต่างๆ จึงดำเนินการจัดตั้งหน่วยงานสำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติและมีการดำเนินโครงการร้านเกมสีขาว ซึ่งเป็นร้านที่ได้รับรอง

จากกระทรวงวัฒนธรรม แต่ทั้งนี้ยังขาดการประชาสัมพันธ์ที่ดีจากหน่วยงาน จึงทำให้ร้านเกมส์ชาวที่เข้าร่วมโครงการบางร้านก็ไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ สอดคล้องกับแนวความคิดของ Edwards, George C. (1980) ที่กล่าวว่าการนำนโยบายไปปฏิบัติให้เกิดผลดีนั้นจะต้องมีทรัพยากรสนับสนุนที่เพียงพอ อันได้แก่ จำนวนบุคลากร ข้อมูลที่ทันสมัย การมอบอำนาจหน้าที่ในการดำเนินงาน การจัดสรรงบประมาณ การให้คำแนะนำความช่วยเหลือแก่ผู้ปฏิบัติงานที่เพียงพอและการส่งเสริมโครงการต่างๆที่สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ปัจจัยการสื่อข้อความเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้กำหนดนโยบายจากภาครัฐไปสู่หน่วยปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง ไม่มีความชัดเจนแน่นอนทำให้การปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตรวจสอบสถานประกอบการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต เกิดความสับสนในการตีความในเนื้อหาของข้อกำหนด ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Edwards (1980) ที่ให้ความหมายของการสื่อสารว่า ผู้ปฏิบัติจะไม่ยินยอมทำตามหรือปฏิบัติตามอย่างไม่มีประสิทธิภาพถ้าไม่มีการสื่อข้อความให้ทราบอย่างชัดเจนเพียงพอเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้ปฏิบัติต้องกระทำ ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย ระเบียบวิธีการปฏิบัติงานต่างๆ ไม่ได้มีการกำหนดวิธีการปฏิบัติตามบรรทัดฐานเดียวกัน จึงทำให้เจ้าของสถานประกอบการแต่ละแห่งต่างหาวิธีการปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของกฎหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายของภาครัฐและนอกจากนี้สำหรับเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ยังมีความสับสนจากกฎหมายที่ออกมาไม่ตรงประเด็นกับสภาพความเป็นจริง ดังนั้นในการบังคับใช้กฎหมายในการกำหนดการกระทำความผิดจึงมีข้อขัดแย้งกันบางระหว่างเจ้าหน้าที่กับเจ้าของสถานประกอบการจึงทำให้การบังคับใช้กฎหมายขาดมาตรฐาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Schultze (1969) และ Neustadt (1960) ที่กล่าวว่าการบังคับใช้กฎหมายหรือการนำนโยบายไปปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีกลไกและกระบวนการเพื่อให้เจ้าหน้าที่ระดับบริหารและเจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติงาน ทำงานให้สอดคล้องกับมาตรฐานการจัดการ ดังนั้น ปัจจัยการบังคับใช้กฎหมาย ต้องมีความชัดเจนของการสื่อสารกับผู้ปฏิบัติงาน เพราะหากไม่มีความเข้าใจในกฎหมายก็จะทำให้การบังคับใช้กฎหมายไม่ประสบผลสำเร็จ ปัจจัยคุณลักษณะของหน่วยปฏิบัติจากความสามารถประสบการณ์และคุณภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานภายในองค์กรที่เกี่ยวข้องไม่มีขีดความสามารถเพียงพอในการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการเป็นหน่วยงานที่เพิ่งจัดตั้งขึ้นใหม่ทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานยังขาดความชำนาญในด้านเทคโนโลยีและความรู้ด้านกฎหมายเท่าที่ควรและนอกจากนี้ยังขาดการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่หน่วยงานในการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ใหม่มีความชำนาญด้านเทคนิคความสัมพันธ์กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์กับการใช้โปรแกรมเกมต่างๆ รวมถึงโปรแกรมประเภทอื่น ๆ ที่มีมากับเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Van Horn และ Van Meter (1976) กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติของหน่วยปฏิบัติ

ประสบการณ์และความสามารถของเจ้าหน้าที่ในการทำงานในหน่วยปฏิบัติที่ได้รับมอบหมายหากปราศจากความช่วยเหลือในการตัดสินใจและการจ้างเจ้าหน้าที่ที่มีคุณภาพจะประสบปัญหาในการบริหารแผนงานและโครงการอย่างรุนแรง ปัจจัยเงื่อนไขทางการเมือง ความเห็นของสาธารณชนนั้นมองว่า ร้านเกมเป็นแหล่งมั่วสุมที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมและเป็นสถานบริการที่มีความหลากหลายขึ้นอยู่กับจิตสำนึกของเจ้าของสถานประกอบการร้านเกมจึงได้มีการผลักดันให้ภาครัฐต้องออกกฎหมายมาเพื่อควบคุมร้านเกมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Van Horn และ Van Meter (1976) ที่กล่าวไว้ว่า เงื่อนไขทางการเมืองเป็นความเห็นของสาธารณชนที่จะผลักดันให้เกิดแผนงานอันเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติ ผู้ปฏิบัติมีแนวโน้มที่จะยอมรับเป้าหมายและวัตถุประสงค์มากขึ้นถ้าเป้าหมายมีความรุนแรงที่จะต้องได้รับการแก้ไข และมีประชาชนและกลุ่มผลประโยชน์เคลื่อนไหวเพื่อสนับสนุนแผนงานในการแก้ไขปัญหา นั้น ปัจจัยเงื่อนไขทางสังคมและเศรษฐกิจ จากสภาพสังคมในขณะนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ ถูกจัดให้เป็นปัจจัยหนึ่งในการดำเนินชีวิต ซึ่งได้บรรจุโปรแกรมต่างๆที่อยู่ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์เหล่านั้นรวมทั้งเกมออนไลน์ได้ถูกออกแบบมาให้กระตุ้นความสนใจและตอบสนองความต้องการของเด็กจึงทำให้การปฏิเสธเกมกับเด็กไม่ให้ความสัมพันธ์กันนั้นทำได้ยากหรือทำไม่ได้เลย ซึ่งปัญหาของเด็กติดเกมนั้นอาจเกิดขึ้นได้ในทุกภาคส่วนไม่เฉพาะที่ร้านเกม แต่อาจเป็นที่บ้านก็ได้ ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วสาเหตุของเด็กติดเกมที่แท้จริงแล้วไม่ได้มาจากร้านเกมเพียงอย่างเดียวแต่มาจากปัญหาที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวและสังคมแวดล้อมในตัวเด็กเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดร. นพดล กรรณิกาและสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2550) ที่ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยในโครงการที่ 1 เรื่องพฤติกรรมเกมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ปัญหาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มาจาก ปัญหาส่วนตัวและปัญหาครอบครัวซึ่งมีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกันปัจจัยทัศนคติของผู้ปฏิบัติจากความรู้ความเข้าใจต่อกฎหมายควบคุมสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ของผู้ปฏิบัติงานและผู้ได้รับผลกระทบต่อกฎหมายนั้น ๆ ถึงแม้ว่ากฎระเบียบข้อบังคับและการตีความในตัวกฎหมายยังไม่มีความชัดเจน ทำให้เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานเกิดความไม่แน่ใจในการปฏิบัติงานจึงก่อให้เกิดอุปสรรคในขณะที่ปฏิบัติหน้าที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ Pettason (1961) และ Wasby (1970) ที่กล่าวว่า ทัศนคติของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติ ความรู้ความเข้าใจต่อมาตรฐานทิศทางของการตอบสนองและความตั้งใจของผู้ปฏิบัติอาจไม่ปฏิบัติตามมาตรฐานนโยบายเนื่องจากผู้ปฏิบัติปฏิเสธวัตถุประสงค์ของนโยบายเพราะมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน แต่อย่างไรก็ตามเจ้าหน้าที่ที่ทำการตรวจสอบสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ก็ได้พยายามทำตามหน้าที่ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาอาชญากรรมตามนโยบายของภาครัฐ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่า ผู้ออกกฎหมายควรมีการศึกษา ถึงปัจจัยต้นเหตุของปัญหาอย่างรอบด้านรวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ได้รับผลกระทบในกฎหมายนั้น ๆ จึงจะนำกฎหมายนั้นมาสู่การปฏิบัติ เพื่อให้กฎหมายที่ออกมานั้นสามารถนำมาแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพควรมีการกำหนดเนื้อหาของคำแนะนำคำสั่งและคำชี้แจงที่เป็นมาตรฐานเดียวกันในการปฏิบัติงานที่มีความชัดเจนที่สามารถสื่อสารจาก ผู้นำนโยบายไปปฏิบัติจากระดับบริหารสู่หน่วยปฏิบัติงานระดับล่าง เพื่อให้มีความเข้าใจในแนวทางเดียวกันที่ถูกต้องและควรมีการส่งเสริมให้คนในชุมชนมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน อย่างเช่น การแข่งขันกีฬา กิจกรรมทางด้านศาสนา ด้านศิลปะ อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการปลูกฝัง การรู้จักสามัคคี การรู้จักการเสียสละ การให้อภัย รวมทั้งการสร้างจริยธรรมอันดีงานให้กับเด็กและเยาวชน

ข้อเสนอแนะการวิจัย

อนึ่งภาครัฐบาลควรให้การสนับสนุนในเรื่องของอัตราค่าจ้างคนแคะหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เพียงพอต่อการตรวจสอบสถานประกอบการเหล่านี้ เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดสถานประกอบการที่เป็นแหล่งมั่วสุมและเป็นภัยต่อเด็กและเยาวชน รวมทั้งให้การสนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวอย่างต่อเนื่องและควรส่งเสริมให้มีการจัดแผนการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่เพื่อให้เกิดความชำนาญงานในด้านต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับภารกิจหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติงานและมีการสนับสนุนอุปกรณ์ทางด้านเทคนิคต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการปฏิบัติงาน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่สนับสนุนงานวิจัยในการลงวารสารในครั้งนี้และขอกราบขอบคุณ ดร. นันทวัน อินทชาติ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักและ ดร.เป็นกนก วงศ์ปิ่นเพชร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในการทำวิจัยครั้งนี้ให้ประสบผลสำเร็จ

เอกสารอ้างอิง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2550, 5 กรกฎาคม). *เด็กติดเน็ต-ติดเกม แยกได้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : http://griengsak.com/index.php?components=content&id_content_category_

ขวัญใจ สุชาติพงศ์กุล. (2547). *ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย : มุมมองภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศแผนกคดีบุคคล*. สารนิพนธ์การศึกษานิติศาสตร์

มหาบัณฑิต. คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

คู่มือการตรวจสถานประกอบการกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์. (2551). *เอกสารประกอบการประชุมและประกาศเจตนารมณ์ “90วันลูกหลานไทยพ้นภัยเกม”*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.

โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน. (2551). “เด็กกับการ “ติดเกม” ปัญหาที่ต้องการแก้ไข. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : http://www.thaicleanet.com/modules.php?name=tcn_stories_view&sid=10292

จรรยาพร ธรณินทร์. (2548). *แผนงานส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเด็กและเยาวชนไทย. ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. กระทรวงศึกษาธิการ.*

จิตติ วิทย์สรณะ. (2540). *การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชนกับความรู้ ทักษะคติ และการเข้ามามีส่วนร่วม ทางการเมืองของนักศึกษามหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาประชาสัมพันธ์. บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.*

ดำรงพล พูลอำไภย์. (2547). *ปัญหาอุปสรรคในการควบคุมเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกริก.*

ธนาภรณ์ เฉลิมศิลป์กิจ. (2551). *ดร. เพชร์ ช่องโหว่จากมาตรการที่ไม่ชัดเจนของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฉบับใหม่ทำให้ผู้ประกอบการละเมิดกฎหมาย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.giggog.com/education/cat7/news9008/>

นพดล วรรณิกาและคณะวิจัยสำนักวิจัยเอแบคโพลล์. (2548). *ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย : กรณีศึกษาตัวอย่างเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. สำนักวิจัยเอแบคโพลล์. มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

สมบัติ อารังธัญวงศ์. (2549). *นโยบายสาธารณะ: แนวความคิด การวิเคราะห์และกระบวนการ*. (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เสมาธรรม.

Easton, David. (1965). *A Framework for Political Analysis*. New Jersey: Prentice-Hall.

Edwards, George C. III. (1980). *Implementing Public Policy*. Washington, D.C. : Congressional Quarterly Press.

Neustadt, Richard E. (1960). *Presidential Power*. New York : John Wiley.

Pettason, J.W. (1961). *Fifty-Eight Lonely Men : Southern Federal Judges and School Desegregation*. New York: Harcourt, Brace and World.

Schultze, Charles L. (1969). "The Role of the Incentives, Penalties, and Rewards in Attaining Effective Policy", in Julius Margolis and Robert Haveman, eds. *Public Expenditures and Policy Analysis*. Chicago : Markham.

Van Horn, Carl E., and Donald S. Van Meter. (1976). *The Implementation of Intergovernmental Policy*, in Charles O. Jones, and Robert D. Thomas eds., *Public Policy Making in a Federal System*. California : Sage Publications, Inc.

Wasby, S. L. (1970). "The communication of the Supreme Court's criminal procedure decisions : A preliminary mapping." *Villanova Law Review*, 18 (June).