

เอกสารประกอบการสอน
รายวิชาประวัติศาสตร์กฎหมายไทย



ศุภวัช ศรีวิวัฒน์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

2559

การคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชน: ศักยภาพนี้พฤติกรรมกรการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนใน
เขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

Protection of Rights of Children and Youth : A case study video game store service behavior of children and youth in the municipality Buriram province

ศุภธัช ศรีวิวัฒน์*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์สาเหตุและผลกระทบจากการเด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมนิยมใช้
บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลโดยแจก
แบบสอบถามให้เด็กและเยาวชนที่ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่ทำการลงทะเบียนกับสำนักงาน
วัฒนธรรมจังหวัด จำนวน 100 คน โดยเลือกแจกแบบสอบถามร้านละ 10 คน ในเขตเทศบาลเมือง
จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ 1)
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบถาม 2) คำถามมูลเหตุจูงใจที่เข้าใช้บริการร้านเกม คอมพิวเตอร์ จำนวน 20
ข้อ 3) คำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้
นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ SPSS PC' แล้วนำข้อมูลดังกล่าว
มาวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนว่าก่อให้เกิดการกระทบต่อสิทธิของเด็กและเยาวชนมากน้อย
เพียงใด

ผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกรใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชน พบว่า
กลุ่มที่เข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ คือ กลุ่มเยาวชน มีอายุระหว่าง 16-17 ปี ผู้ตอบแบบสอบถาม
ใช้บริการร้านเกมต่อหนึ่งสัปดาห์ มีการใช้บริการ 3-5 ชั่วโมง ชั่วโมงที่เข้าใช้บริการร้านเกม
คอมพิวเตอร์ คือ 15.00 – 18.00 นาฬิกา ลักษณะกรใช้บริการส่วนใหญ่ จะเป็นการเล่นเกมออนไลน์
โดยมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมชอบใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจาก
ต้องการมีเพื่อน, ดึกว่าอยู่เฉยๆ, คลายเครียด, เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจชนิดหนึ่ง, เป็นการใช้เวลา
ว่างให้เกิดประโยชน์, เป็นกิจกรรมที่ทำให้พันทุกข์หรือหนีปัญหาทุกข์ที่เกิดกับตัวเราที่พบในปัจจุบัน,

* อาจารย์ สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

เพื่อนซี้ชกชวน, ร้านน้ำแข็ง และผลกระทบจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากมีเพื่อนลดลง, ใช้จ่ายมากขึ้น, ไม่สนใจบุคคลรอบข้าง ชอบอยู่คนเดียว

จากเหตุผลและผลกระทบที่เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมนิยมใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเวลานาน ทำให้เด็กและเยาวชนมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในสังคมลดลง ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในครอบครัวลดบทบาทลง ทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาทำงานอย่างหนักแล้ว การนั่งเล่นโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อล้า มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย อีกทั้งสติปัญญาไม่พัฒนา ดังนั้น จากผลการวิจัยทำให้พบว่า การใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ ทำให้ควรแก้ไขปัญหาคู่ครองสิทธิเด็กและเยาวชนจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยปรับปรุงกฎหมายให้มีความรัดกุมยิ่งขึ้น ให้นำหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการตรวจสอบพร้อมทั้งมีการจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายแก่เจ้าของร้านเกมคอมพิวเตอร์ และครอบครัวของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดการคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้เด็กและเยาวชนในจังหวัดบุรีรัมย์เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต

คำสำคัญ : การคุ้มครองสิทธิ, เด็ก, เยาวชน, ร้านเกมคอมพิวเตอร์

ABSTRACT

The objective of this research the causes and consequences of juvenile behavior using computer games shop in the municipality Buriram province. The researchers collected data by questionnaire distributed to children and young people who use computer games registered with the provincial cultural office of 100 people. the questionnaires of 10 stores in the municipality Buriram province. The researchers created a tool used in the research, The researcher used as 3 episodes : 1) general information of the respondents 2) questions about motivations use the service at video game store service 3) questions about effect use the service at video game store service. The researchers analyzed data from a survey by the Computer SPSS PC '. The data were analyzed behavior of children and young people that cause have an impact to the rights of children and youth.

A study about behavior of children and youth using computer games shop, Youth used video game stores, Youth aged 16-17 years of service. Respondents service games per week. With use of 3-5 hours. A time to use the service a computer game is

15:00 to 18:00 clock. The majority of service will play online games. Which motivations Commonly use the service at video game store service wherewith to have a friend, better than idleness, stress, a kind of recreation, take time to benefit, activity that makes his misery, friends persuaded, shop looks good and effect use the service at video game store service wherewith a friend dropped, spending more, not people around and like being alone.

for several reasons As a result, children and youth have a habit of Service a long time, Children and young people interact with social decline, The relationship between the individual fell within the family, The impact on the physical development of children and youth. Then Should resolve to protect the rights of children and young people from using computer games. By means of update legislation to tighten, Check from the agency and legal training for store owners and families of children and youth. Protection of the rights of children and youth from using computer games shop effective realization And the children and young people in Buriram grow into good adults in the future

Keywords : protection of rights, children, youth, video game store service

บทนำ

เด็กและเยาวชนถือว่าเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญของประเทศ เพราะเด็กและเยาวชนต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต การปลูกฝังที่ดีจึงสมควรปลูกฝังตั้งแต่อายุน้อย เพื่อให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพ โดยในปัจจุบันประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของกลุ่มเด็กและเยาวชนจึงได้มีการออกมาตรการต่างๆ มากมาย เพื่อเข้ามาคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะมีมาตรการรณรงค์ให้ทางครอบครัว หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา นอกจากนี้มีมาตรการในทางปฏิบัติแล้ว ยังมีมาตรการในทางกฎหมายควบคู่ไปด้วย โดยมีการบัญญัติกฎหมายขึ้นมาคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนหลายฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ. 2551 ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ อีกทั้งประเทศไทยมีการจดอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กด้วย นอกจากกฎหมายที่ได้กล่าวมานี้ ยังมีกฎหมายอื่นอีกที่มีการสอดแทรกเนื้อหาเพื่อมีการคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ แม้ว่าประเทศไทยจะมีมาตรการต่างๆ มากมาย แต่กฎหมายที่บัญญัติอยู่

อาจคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนไม่เพียงพอ เนื่องจาก สังคมไทยในยุคปัจจุบันเป็นสิ่งแห่งการเรียนรู้ และพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็วเพื่อก้าวขึ้นไปสู่ความทัดเทียมในระดับนานาชาติ กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้สื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทกับเด็กและเยาวชนมากขึ้น ความก้าวล้ำในเทคโนโลยีและการพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้เกิดประติษฐานกรรมขึ้นมารองรับการสนองต่อความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบันสื่อที่ได้รับความนิยมคือ สื่อออนไลน์ และเกมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นผลพวงซึ่งเกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี ในอดีตอาจมีเพียงเกมกด หรือวิดีโอเกม แต่ในปัจจุบันมีเกมให้เลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชันและ เกมออนไลน์จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเด็กและเยาวชน ถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางสำหรับเด็กและเยาวชน การเล่นเกมออนไลน์ มีจุดเด่น โดยมีการเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีโครงข่าย เชื่อมต่อกันทั่วโลกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ที่เรียกอย่างเป็นทางการว่า เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

เมื่อเกมเป็นที่นิยมของเด็กและเยาวชนมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เกิดธุรกิจเกี่ยวกับสถานประกอบการกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในประเทศไทย รวมทั้งในจังหวัดบุรีรัมย์ด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการได้สอบถามข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ในปัจจุบันผู้ประกอบการในจังหวัดบุรีรัมย์เข้ามาจดทะเบียนเพื่อประกอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีจำนวนเพิ่มขึ้นในทุกปี และจากการที่ผู้วิจัยสังเกตและทำการลงพื้นที่ในเบื้องต้นกลุ่มที่นิยมเข้ามาใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนกำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษา และมีกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา เหตุที่พบกลุ่มเด็กและเยาวชนในร้านเกมเนื่องจาก ภาวะเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ถูกชักจูงง่าย และพบว่าเด็กและเยาวชนที่เข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์บ่อยๆ ครั้งจะเป็นการใช้บริการในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีทั้งคุณและโทษ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาตามมาหลายประการ ทำให้เกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา อีกทั้งส่งผลกระทบต่อค่านิยม พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง สุขภาพกาย และสุขภาพจิตรวมถึงพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาของเด็กและเยาวชนด้วย

จากกรณีดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับมาตรการต่างๆ ในปัจจุบันเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิเกี่ยวกับการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีมาตรการทางกฎหมาย โดยมีกฎหมายที่เข้ามาคุ้มครองสิทธิเกี่ยวกับการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์หลักๆ อยู่ 2 ฉบับ ได้แก่ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่เข้ามาควบคุมและตรวจสอบกิจการร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดวิธีการขออนุญาตเปิดกิจการ ควบคุมเวลาเปิดปิดร้านสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งมีบทกำหนดโทษหากผู้ประกอบการฝ่าฝืนกฎหมาย และกฎหมายอีกฉบับ คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการ

กระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นกฎหมายที่ป้องกันสิทธิเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับสื่อลามกอนาจาร รวมทั้งมีมาตรการในการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ของรัฐด้วย แม้ว่าปัจจุบันมีทั้งมาตรการทางกฎหมายและมาตรการการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ของรัฐก็ตาม ก็ยังพบปัญหาจากการที่เด็กและเยาวชนเข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มากมาย ได้แก่ ไม่ยอมเข้าเรียน, นำเงินบิดา มารดามาเล่นเกม และมีอาการติดเกมจนไม่สามารถเลิกเล่นได้ เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้ผู้วิจัยได้ทำค้นหาสาเหตุที่เกิดขึ้นสภาพปัญหาดังกล่าว ด้วยการเริ่มจากการหาสาเหตุที่มีพฤติกรรมที่นิยมใช้บริการเกมคอมพิวเตอร์และศึกษาผลกระทบจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อจะได้ตรวจสอบและแก้ไขมาตรการต่างๆที่มีการบังคับใช้อยู่ในปัจจุบันให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อก่อให้เกิดการคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสาเหตุที่เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมนิยมใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
2. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษากฎหมายเกี่ยวกับการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาใช้ในการคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชน

การดำเนินงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กและเยาวชนเข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 100 คน ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กและเยาวชนเข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ เด็กและเยาวชนเข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการลงทะเบียนอย่างถูกต้องไว้กับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์จำนวน 100 คน โดยเลือกแจกแบบสอบถามร้านละ 10 คน ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม มี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สํารวจข้อมูลด้านสถานภาพ และอื่นๆ เช่น เพศ ระดับการศึกษา เวลา และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนในแต่ละครั้ง มี 7 ข้อ

ตอนที่ 2 สํารวจข้อมูลด้านมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนของเด็กและเยาวชน มี 20 ข้อ

ตอนที่ 3 สํารวจผลกระทบจากการเล่นเกมนของเด็ก มี 10 ข้อ และระบุผลกระทบอื่นๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน

3. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถาม

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิเด็ก โดยการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชน จากนั้นนำมากำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย กำหนดนิยาม และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2) สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชน และตรวจสอบเนื้อหาของแบบสอบถามว่าครอบคลุมวัตถุประสงค์หรือไม่ และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

3) นำแบบสอบถามที่ได้ไปทดลองใช้กับเด็กและเยาวชนเข้าไปใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ที่มีการลงทะเบียนอย่างถูกต้องไว้กับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์การจํานวน 100 คน ในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

4) นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลจากนั้นนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย

5) นำผลงานวิจัยเพื่อเป็นฐานข้อมูลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชน

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อยู่ในช่วงอายุ 16-17 ปี ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย พักอาศัยอยู่กับบิดา มารดาทำให้ผู้ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชน และจากข้อมูลทั่วไปยังพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการ

ร้านเกมต่อหนึ่งสัปดาห์ มีการใช้บริการ 3-5 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่เข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ คือ 15.00 – 18.00 นาฬิกา ลักษณะการให้บริการส่วนใหญ่ จะเป็นการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลเกี่ยวกับมูลเหตุจูงใจในการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จากการสอบถาม เด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่ชอบใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้ ต้องการมีเพื่อน, ดึกว่าอยู่เฉยๆ, คลายเครียด, เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจชนิดหนึ่ง, เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์, เป็นกิจกรรมที่ทำให้พ้นทุกข์หรือหนีปัญหาทุกข์ที่เกิดกับตัวเราที่พบในปัจจุบัน, เพื่อนชักชวน, ร้านน่านั่ง

ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ จากการสอบถาม เด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้ มีเพื่อนลดลง, ใช้จ่ายมากขึ้น, ไม่สนใจบุคคลรอบข้าง ชอบอยู่คนเดียว

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. จากผลการศึกษา เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มที่เข้ามาใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชน สำหรับกลุ่มเด็กมีจำนวนน้อย เนื่องจาก กลุ่มเด็กยังอยู่ในความดูแลจากบิดา มารดา และผู้ปกครอง และจำนวนเวลาที่ชอบมาใช้บริการกัน คือ ช่วงเวลา 15.00-18.00 นาฬิกา รองลงมา คือ ช่วงเวลา 12.00-15.00 นาฬิกา ซึ่งจำนวนเด็กและเยาวชนเล่นเกมในช่วงเวลาดังกล่าวต่างกันเพียง 2 คน ซึ่งถือว่ามีความถี่ที่ใกล้เคียงกันมาก และช่วงเวลาที่เข้าใช้บริการในช่วง 12.00-15.00 นาฬิกา ถือว่าเป็นเวลาที่โรงเรียนยังไม่ได้เลิกเรียน อีกทั้งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 กำหนดให้ร้านเกมคอมพิวเตอร์เปิดให้เด็กและเยาวชนเริ่มเล่นเกมได้ตั้งแต่ 14.00 นาฬิกา ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จากข้อมูลที่ได้จากการสอบถามนี้ทำให้พบว่า ร้านเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนด ทำให้ส่งผลกระทบต่อเด็กในเรื่องการเรียน นอกจากนั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า กรณีที่กฎหมายอนุญาตให้ร้านเกมคอมพิวเตอร์สามารถเปิดให้บริการแก่เด็กและเยาวชนในช่วงเวลาดังกล่าวไม่มีความเหมาะสม เนื่องจาก เป็นช่องว่างให้เด็กและเยาวชนสามารถมาเข้ามาใช้บริการในร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้ในเวลาเรียน ทำให้ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับด้านสติปัญญา เพราะในช่วงเวลาดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่ควรเรียนตามปกติ ซึ่งตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสิทธิเด็ก พ.ศ. 2546 การกระทำใดก็ตามต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กได้รับการอุปการะเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน และมีพัฒนาการที่เหมาะสม รวมทั้งป้องกันมิให้ตกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ จากการสอบถามเด็กและเยาวชนกำลังตกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาประโยชน์จากร้านเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจาก หากไม่มีหน่วยงานใดเข้ามาตรวจสอบ ทางร้านอนุญาตให้เด็กและเยาวชนมาใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้ตามปกติ

2. จากการผลการศึกษา เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ชอบการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ มีสาเหตุมาจากเด็กและเยาวชนต้องการมีเพื่อน, ดีกว่าอยู่เฉยๆ, คลายเครียด, เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจชนิดหนึ่ง, เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์, เป็นกิจกรรมที่ทำให้พันทุข์หรือหนีปัญหาทุกข์ที่เกิดกับตัวเราที่พบในปัจจุบัน, เพื่อนซี้ชวน, ร้านน่านั่ง โดยพฤติกรรมที่ทำให้เป็นสาเหตุให้ใช้บริการร้านเกมดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชน ขาดความอบอุ่น ขาดการเอาใจใส่จากบุคคลในครอบครัว ทางครอบครัวไม่ได้ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่มีประโยชน์เพื่อเสริมสร้างความรู้สติปัญญาแก่เด็กและเยาวชน อีกทั้งไม่ได้ให้คำแนะนำแก่เด็กและเยาวชนเพื่อไม่ให้ถูกชักจูงไปในทางที่เสื่อมเสีย ซึ่งบางกรณีครอบครัวยังมีการสนับสนุนให้เด็กเข้าไปเล่นเกม เพื่อให้ตนเองมีเวลาไปทำธุระทำกิจการอย่างอื่นอีก ทำให้เด็กและเยาวชนเหล่านี้ถูกทอดทิ้งอยู่กับการสื่อสารที่ไม่มีตัวตน เด็กและเยาวชนตกเป็นเครื่องมือของการประกอบธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเจ้าของร้านเกมไม่ใช้บุคคลในครอบครัว ทำให้ไม่ต้องมาดูแล ปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชน และในร้านเกมคอมพิวเตอร์ เป็นการให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เด็กและเยาวชนมีอิสระในการเลือกใช้บริการได้อย่างเต็มที่ บางครั้งเด็กและเยาวชนอาจใช้บริการเกี่ยวกับสื่อ ลามก อนาจาร เมื่ออยู่ในร้านเกมคอมพิวเตอร์ทางครอบครัวก็ไม่สามารถเข้ามาให้การดูแล แนะนำแก่เด็กและเยาวชนได้ ทำให้การปฏิบัติหน้าที่ของบิดามารดา ผู้ปกครอง ได้ละเลยไม่ให้การอุปการะเลี้ยงดูบุตรตามที่กฎหมายกำหนด แม้ว่าพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนและพัฒนาเด็กที่อยู่ในความปกครองตามสมควรแก่ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมแห่งท้องถิ่นรวมถึงการคุ้มครองสวัสดิภาพของเด็กมิให้เกิดอันตรายแก่กายหรือจิตใจ และผู้ปกครองต้องไม่ทอดทิ้งหรือละทิ้งเด็กไว้หรือละเลยไม่ดูแลเด็ก แต่ในกฎหมายไม่ได้กำหนดแก่ผู้ดูแลเด็กและเยาวชนไว้หากมีเหตุการณ์ใดที่ทำให้มีการละเมิดเกี่ยวกับการคุ้มครองสวัสดิภาพของเด็ก หรือละทิ้ง ละเลยไม่ดูแลเด็ก

3. จากการผลการศึกษา ซึ่งแท้จริงแล้วการเล่นเกมออนไลน์ มีทั้งประโยชน์และโทษ สิ่งที่เกิดประโยชน์ในการเล่นออนไลน์คือ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย หรือหากได้เล่นเป็นกลุ่มผลัดกันเล่น นอกจากจะทำให้เด็กรู้จักกับการให้แล้วยังช่วยพัฒนาทางด้านสังคมดียิ่งขึ้น เกมคอมพิวเตอร์จะช่วยเสริมสร้างทักษะสติปัญญา และจากการผลการศึกษาในงานวิจัยฉบับนี้พบว่า เด็กผลกระทบที่เกิดจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ คือ มีเพื่อนลดลง, ใช้จ่ายมากขึ้น, ไม่สนใจบุคคลรอบข้าง ชอบอยู่คนเดียว ผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้ ทำให้เด็กและเยาวชนขาดการติดต่อสื่อสารกับทางสังคม มีปฏิบัติสัมพันธ์กับบุคคลในสังคมลดลง ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในครอบครัวลดบทบาทลง เด็กและเยาวชนจะให้ความสำคัญอยู่กับการเล่นเกมโดยไม่สนใจสิ่งใด นั่งเล่นเป็นเวลานานๆ โดยจ้องมองหน้าจอเพียงอย่างเดียว จะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาทำงานอย่างหนักแล้ว การนั่งเล่นโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อล้า มีผลกระทบต่อ

การเจริญเติบโตทางร่างกาย และการมุ่งมั่นที่จะเล่นอย่างเดียวยังทำให้เด็กไม่สนใจการเรียนอีกทั้ง สติปัญญาไม่พัฒนา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไป แต่ทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาช้ากว่าคนอื่น ๆ หากปัจจุบันเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ นอกจากส่งผลกระทบต่อตัวเด็กและเยาวชนแล้ว ยังส่งผลต่อการพัฒนาของประชากรในจังหวัดบุรีรัมย์และของประเทศชาติด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า การที่กฎหมายกำหนดเวลาให้เด็กและเยาวชนเริ่มเข้าใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ เวลา 14.00 นาฬิกา กระทบต่อสิทธิของเด็กและเยาวชน ก่อให้เกิดช่องว่างในการให้บริการของร้านเกมคอมพิวเตอร์ ควรจัดให้มีมาตรการทางกฎหมายใหม่ จัดเจ้าหน้าที่ให้ตรวจสอบร้านคอมพิวเตอร์ให้บ่อยครั้งกว่าเดิม เพิ่มมาตรการให้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ต้องรายงานผลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนที่เข้ามาใช้บริการในร้านแก่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดบุรีรัมย์ รวมทั้งโรงเรียนของเด็กและเยาวชนที่เข้ามาใช้บริการในร้านเกมคอมพิวเตอร์

1.2 จากผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมที่เด็กและเยาวชนที่เป็นสาเหตุทำให้นิยมใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนหนึ่งมีผลมาจากครอบครัว มีการปล่อยปละละเลยไม่สนใจเด็กและเยาวชน ควรจัดให้มีมาตรการทางการทางกฎหมายที่รัดกุมดังนี้

1) หากผู้ที่ใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นเด็ก ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 หากผู้ให้บริการเป็นเด็ก ควรให้บิดา มารดา ผู้ปกครองของเด็กมาส่งที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ และให้เจ้าหน้าที่ร้านตรวจสอบทุกครั้ง

2) ในพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ควรจัดให้มีบทลงโทษ หากบิดา มารดา หรือผู้ปกครองละเลยปล่อยปละให้เด็กตกเป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด

1.3 จากผลการวิจัย พบว่า ผลกระทบที่เกิดจากการใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่แล้วเกิดจากการที่ใช้บริการเกินระยะเวลาที่กฎหมายกำหนด ควรจัดให้มีบทลงโทษในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แก่เจ้าของร้านเกม ให้มีบทลงโทษที่หนักขึ้น อีกทั้งนอกจากกฎหมายกำหนดช่วงระยะเวลาในการเปิดให้บริการแก่เด็กและเยาวชนแล้ว ควรกำหนดระยะเวลาที่ให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมไว้ด้วย เพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมนานจนเกินไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาลักษณะพฤติกรรมโดยแยกเป็นกลุ่มเด็กและกลุ่มเยาวชนอย่างชัดเจน เพื่อให้ทราบทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการร้านเกมในเชิงลึก

2.2 ควรศึกษามาตรการของแต่ละโรงเรียนเพื่อให้ป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนหนีออกจากโรงเรียนมาใช้บริการร้านเกมคอมพิวเตอร์

เอกสารอ้างอิง

1. ตำรา

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.(2550). กรุงเทพฯ:กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กระทรวงวัฒนธรรม. คู่มือรวบรวมบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง. (2553).กรุงเทพฯ : สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- กองนิติกร กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2547). คำอธิบายพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546. กรุงเทพฯ : กองนิติกร.
- กันยา สุวรรณแสง. (2540). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- บวรวิทย์ เป็รื่องวงศ์. (2555). ปัญหาอุปสรรคการบังคับใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546.ม.ป.ส. : สถาบันพัฒนาข้าราชการฝ่ายตุลาการศาลยุติธรรม.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ.(2526). ทศนคติ : การวัด การเปลี่ยนแปลง และพฤติกรรมอนามัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2545). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. กรุงเทพฯ : อักษรภาพิพัฒน์.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2546). ราชกิจจานุเบกษา : พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546. เล่ม 120 ตอนที่ 95 ก หน้า 1 วันที่ 2 ตุลาคม 2546.
- _____. (2550). ราชกิจจานุเบกษา : พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550. เล่ม 124 ตอนที่ 27 ก หน้า 13

2. งานวิจัย

- บัณกร มาเย็น. (2549). พฤติกรรมและทัศนคติในการเล่นเกมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา. (2552). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร : รายงานผลการวิจัย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

3. กฎหมาย

- พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546
- พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550