

รูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่เหมาะสมกับสังคมไทย

Appropriate Arrangements and Proper Organizations of Game Shops to Serve as Houses of At-Will Learning for Thai Society

นิพนธ์ สุขปรดี ¹
จอมพงศ์ มงคลวนิช ²

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์ และประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ พบว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น จะต้องดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง 7 ปัจจัยหลัก 41 เกณฑ์

Abstract

This study seeks appropriate arrangements and proper organizations of game shops to serve as houses of at-will learning for Thai society. From analyses of semi questionnaires and interviews as well as issues from public hearings, this study found that there are 7 main factors and 41 criteria that need to be developed and improved.

บทนำ

ปัจจุบันสถานประกอบการร้านเกมมีอิทธิพลต่อเยาวชนไทยอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีแนวโน้มการติดเกมทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ และเป็นอุปสรรคในการวางแผนแนวทางการศึกษาต่อในอนาคตและรากฐานของวัฒนธรรมไทยที่กำลังจะตกต่ำ ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้อง คือ ครู ผู้ปกครอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องหาแนวทางช่วยเหลือเด็ก เนื่องจากปัญหาดังกล่าวไม่ใช่เป็นเพียงปัญหาในครอบครัวเท่านั้น แต่กลับขยายวงออกไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นปัญหาระดับประเทศทำให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันเพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง

หลังจากการเกิดขึ้นของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551 และมีผลบังคับใช้ตามกฎหมายในวันที่ 2 มิถุนายน 2551 สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ หรือ สวช.เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบดำเนินการให้เป็นไป

¹ ศาสตราจารย์กิตติคุณ, รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยสยาม
² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ตามพระราชบัญญัติดังกล่าว ซึ่งมีบทบาททั้งในด้านการควบคุม และด้านการส่งเสริมร้านเกม ด้วยเหตุดังกล่าว สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวความคิดริเริ่มให้ร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถาจารย์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย สามารถพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และนำมาซึ่ง แนวทางปฏิบัติของผู้ประกอบการร้านเกม ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่ง เรียนรู้ตามอรรถาจารย์ที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงามนั้น ภาครัฐจะต้องออกกฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับ ร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ กำหนดนโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับอาคารสถานที่ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแล และผู้ประกอบการ ดำเนินกิจการส่งเสริมและ สนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โดยให้ร้านเกมยังคงเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเช่นเดิม แต่ ให้สอดคล้องสอดแทรกความรู้ จริยธรรมและคุณธรรมที่สามารถพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นประเด็นที่สำคัญในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาจารย์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยผลการศึกษาวิจัยที่ได้จะนำมาซึ่งแนวทางที่เป็น รูปธรรมในการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาจารย์สำหรับเด็กและเยาวชน และผลจากการสำรวจ ความคิดเห็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับร้านเกมทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการร้านเกม เด็กและ เยาวชน ฯลฯ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบการบริหารจัดการ ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาจารย์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย และนำมาซึ่งแนวทางปฏิบัติหรือมาตรฐานวิชาชีพ ของผู้ประกอบการร้านเกม

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอรรถาจารย์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจในปัญหาที่เกิดจากร้านเกม
2. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจกับปัญหาร้านเกม
3. ประชาชนใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยใน

แต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม เจ้าหน้าที่ปกครอง ครูและผู้บริหารการศึกษา และ ประชาชนทั่วไป จำนวน 15,200 คน

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากประชาชนใน 4 ภูมิภาค รวม จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15,200 คน ซึ่ง Yamane ยอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างเกิน 10,000 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้ของประชากรที่ไม่จำกัดจำนวน หรือกลุ่มตัวอย่าง 15,200 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้แทนประชากร 64 ล้านคน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ทำ Focus Groups ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำข้อสรุปจากการประชุมสัมมนาที่ได้มาสร้างเป็นแบบสอบถาม กึ่งสัมภาษณ์

2. ทำการเก็บข้อมูลแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์โดยผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอาสาสมัครซึ่งเป็น นักศึกษา จากมหาวิทยาลัย จำนวน 400 คน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลช่วงเดือนตุลาคม

3. ทำประชาพิจารณ์ 4 ภาคโดยยึดข้อสรุป/ประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม กึ่งสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เข้าร่วมประชาพิจารณ์ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น (ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านอาหาร และนักเรียน

4. ทำ Focus Groups ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านอาหารให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตาม อรรถศาสตร์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยยึดผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์ และ ประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

ผลการวิจัย

จากการทำ Focus Groups ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านอาหารให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอรรถศาสตร์ที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยยึดผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์ และประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค จะพบว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านอาหารให้เป็น แหล่งเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ที่เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น จะต้องดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง 7 ปัจจัยหลัก 41 เกณฑ์ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านอาคาร สถานที่

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

ปัจจัยที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม

- (1) ร้านอาหารต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ในแหล่งชุมชน
- (2) ร้านเปิดที่เปิดให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุขลักษณะ
- (3) มีแสงสว่างเพียงพอตามสุขบัญญัติ ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน
- (4) อากาศถ่ายเทได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ
- (5) ด้านหน้าร้านอาหารต้องโปร่งใส
- (6) ด้านหน้าร้านอาหารต้องไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก
- (7) ห้ามสูบบุหรี่ในร้านอาหาร
- (8) ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านอาหาร
- (9) ห้ามรับประทานอาหารในร้านอาหาร

