



การศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษา ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ

Study of Internet Cafe situations for improving to be
a community learning center : A case study of
Game/Internet Cafes in Bangphee District,
Samutprakran Provinces.

ฉัตรกร ธรรมบุญวาริต

E-mail : thammabunwarit.n@hotmail.com

ลั่นทม จอนจบทรง

E-mail : lanthomj@yahoo.com

กิตติ เลิศกมลรักษ์

E-mail : kitti@hcu.ac.th

อาจารย์ประจำ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
18/18 ถ.บางนา-ตราด ต.บางโหลง อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ 10540

กรรณิการ์ ดั่งเจริญ

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี หลักสูตรการจัดการสมัยใหม่ และเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

E-mail : dkannika@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดำเนินการของร้านฯ โดยจะพิจารณาจาก 3 เรื่องหลัก คือลักษณะการดำเนินกิจกรรมตาม



พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และทำการศึกษาสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่สนับสนุนให้ร้านมีความเหมาะสม เป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนเพื่อสรุปลักษณะการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน การศึกษา นี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และการสังเกตการณ์ (Observation) กับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่จดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จำนวน 55 ร้าน ใน 6 ตำบล ของ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ จำนวน 55 ร้าน โดยจัดตามประเด็นของเนื้อหาที่ค้นพบ และกรอบ การวิจัย ข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการทดสอบ One – way ANOVA (F – Test) ผลการศึกษาพบว่า 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบล ในปัจจุบัน มีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ($F = 18.52, p = 0.00$) โดยร้านฯ ในตำบลบางปลา มีค่าเฉลี่ยการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 สูงที่สุดที่ 21.13 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบล ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ($F = 2.36, p = 0.05$) โดยร้านในตำบลบางพลี มีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร สูงที่สุดที่ 14.00 3) ร้านฯ ในแต่ละตำบล ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนต่อ การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ($F = 34.51, p = 0.00$) โดยร้านในตำบลบางแก้ว มีค่าเฉลี่ยสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็น ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนสูงที่สุด และ 4) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านฯ ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ($F = 0.37, p = 0.87$) โดย ร้านในตำบลบางโหลง มีค่าเฉลี่ยความพร้อมในการปรับปรุงร้านฯ ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของ ชุมชนสูงสุดที่สุดที่ 9.18 ถ้าเปรียบเทียบลักษณะความเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ กับมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนของกระทรวง มหาดไทย และศูนย์การเรียนรู้ที่มีชื่อเสียง ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตยังตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อม ไม่เหมาะกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตควรจะต้องมีการปรับสภาพ แวดล้อมให้เหมาะสม

คำสำคัญ : ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ศูนย์การเรียนรู้ จังหวัดสมุทรปราการ



Abstract

The research tile “Study of Internet Cafe situations for improving to be a community learning center : A case study of Game/Internet Cafes in Bangphee District, Samutprakran Provinces has objective of studying the operation of game/internet cafes whether they have the characteristics of a community learning center. This study focuses on three main elements: the operation of the cafe on the basis of the Film and Video Act 2008, use of Information and Communication Technology (ICT), and the cafes environment that boosts a community learning center. They study used questionnaire to collect data from 55 game/internet cafes that have registered with the Provincial Culture council in 6 sub-districts in Bangphee district, Samutprakran province, and also the observation by researchers. The data were analyzed with descriptive statistic One – way ANOVA (F – Test). The results of the study show that the game/internet cafes that were registered with the Cultural Center of Samutprakran province in Bangphee district, Samutprakran province have the characteristics of a community learning center. 1) The cafe in each sub-district have operated the cafes regarding the Film and Video Act 2008 was not significant using a critical alpha of .01 ($F = 18.52$, $p = 0.00$). The cafes Bangpla sub-district had the average of practice highest at 21.13. 2) Use of ICT for the cafes the cafe in each sub-district was significant using a critical alpha of .01 ($F = 2.36$, $p = 0.05$). The cafes Bangphee sub-district had the average of practice highest at 14.00. 3) The cafes in each sub-district located at the environment that underpin a community learning center was not significant using a critical alpha of .01 ($F = 34.51$, $p = 0.00$). The cafes Bangkaew sub-district had the best environment. 4) Availability of the cafes in each sub-district to improve the cafes to be a community learning center was significant using a critical alpha of .01 ($F = 0.37$, $p = 0.87$). The cafes Bangcharong sub-district had the average of the availability at 9.18. However, compared with the community learning center standard of Ministry of the Interior and well-known learning center, most the game/internet cafes are located in the environment that do not underpin the community learning center. They need to be adjust some environment for being a community learning center.

Keywords : Game/Internet Cafes, Learning Center, Samutprakran Provinces



บทนำ

ปัจจุบันมีร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมากมายในเกือบทุกพื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล ซึ่งมีทั้งที่จดทะเบียนถูกต้องกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) และไม่ได้จดทะเบียน และไม่ได้รับการดูแลควบคุมให้เหมาะสมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งการเล่นเกมนั้น เป็นการกระทำให้เวลาว่างที่ไม่เป็นประโยชน์ เมื่อ ถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง หนีเรียน เก็บตัวอยู่บ้านเพื่อเล่นเกม ไม่หลับ ไม่นอนในเวลากลางคืน มีผลกระทบให้การเรียนรู้ตกต่ำลง ไม่เข้าร่วมกิจกรรมในโรงเรียน หงุดหงิด ง่าย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ ถือว่าเข้าข่ายเป็นเด็กติดเกม ซึ่งในปัจจุบันนี้มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2,700,000 คน ซึ่งถือว่าเป็นตัวเลขที่สูงมาก (เอ็มไทย นิวส์, 15 ตุลาคม 2556 : ออนไลน์) โดย เจ้าของร้านไม่สนใจดูแล แต่สนใจเพียงให้มีลูกค้าเข้ามาในร้านให้มาก หลายส่วนได้พยายามช่วย กันแก้ปัญหาด้วยการควบคุมด้วย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ควบคุมการ จดทะเบียนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต พระราชบัญญัติผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2551 และการให้รางวัลร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสีขาวของกระทรวงวัฒนธรรม และองค์กรอิสระทั้งหลาย รวมนำเสนอการปรับเปลี่ยนร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน เป็นสถานที่ ที่ผู้ปกครองสามารถให้ดูแลบุตรหลานมาทำกิจกรรมเวลาว่างได้

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใน อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการเองก็มีร้านจดทะเบียนทั้งสิ้น 115 ร้าน ร้านเหล่านี้จะมีลักษณะที่เหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนหรือไม่ หรือสามารถ พัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่ ซึ่งเป็นคำตอบที่น่าสนใจศึกษา เนื่องจาก ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในจังหวัดสมุทรปราการยังไม่ได้ร่วมในกิจกรรมส่งเสริมร้านเกมสีขาวของ กระทรวงวัฒนธรรม และอำเภอบางพลีมีสถาบันอุดมศึกษาที่มีการสอนด้านคอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการพัฒนาสังคม ที่สามารถสนับสนุนให้เกิดร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนต่อไป

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในพื้นที่อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ว่ามีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ และความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่



ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต หมายถึง สถานที่ที่มีระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่สามารถทำให้เครื่องทำงานได้ (ทำงาน เล่นเกม ดูสื่อประสม) คนที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 เครื่องให้รู้จักกันทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ โดยทางร้านเก็บค่าบริการกับผู้เข้ามาใช้บริการ

ในปัจจุบันร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เป็นที่นิยมและต้องการ เพราะปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้มีวิวัฒนาการ และเปิดกว้างอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของคนในสังคมไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดธุรกิจสถานประกอบกิจการร้านวิดีโอ (ร้านเกม) เปิดให้บริการแก่เด็ก เยาวชน และบุคคลทั่วไปเพิ่มขึ้นอย่างมากทั่วประเทศ อินเทอร์เน็ต เกม สื่อสังคมออนไลน์ เข้ามามีอิทธิพลทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบที่ไม่เหมาะสม เช่น ยาเสพติด เป็นต้น อาจเกิดจากการมุ่งหวังกำไรของผู้ประกอบการจนขาดสำนึกผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม ทำให้เด็กและเยาวชนต้องตกเป็นเหยื่อกับธุรกิจประเภทนี้ (บัญญัติ สุขศรีงาม, 2557)

ซึ่งปัญหาเช่นนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทย สภาพเช่นนี้เกิดขึ้นกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศที่พัฒนาแล้ว และประเทศที่กำลังพัฒนา เช่น ในประเทศตุรกี มีผู้กล่าวว่าร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นศัตรูของครอบครัวและเป็นที่ดึงดูดสำหรับเยาวชนที่สร้างปัญหาอาชญากรรมต่างๆ เช่น การลักขโมย เป็นต้น Yesil (2003) พบว่าผู้ที่ไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเมืองอิสตันบูลเป็นเยาวชนช่วงอายุ 12-30 ปี และส่วนใหญ่เข้าไปเพื่อดูอินเทอร์เน็ตทั่วไป ใช้โปรแกรมสนทนา และเล่นเกม ส่วนมากเป็นเกมที่รุนแรง จนทำให้รัฐบาลต้องมีนโยบายควบคุมการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมในร้านอินเทอร์เน็ต

ส่วนในประเทศพัฒนาแล้วอย่างประเทศออสเตรเลีย ร้านอินเทอร์เน็ตในเมืองใหญ่อ่างเมลเบิร์นผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตส่วนมากเป็นวัยรุ่น นักศึกษาระดับอุดมศึกษา และนักเรียนมัธยม ที่มีช่วงอายุ 9-12 ปี และเด็กอายุไม่เกิน 5 ปี ควรจะเล่นเกมไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อ 1 ครั้ง เข้าไปเพื่อเล่นเกมก่อนหรือหลังการเรียน หรือช่วงการต่อรถเพื่อไปจุดต่างๆ โดยที่สถานที่ตั้งของร้านอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ในย่านธุรกิจ และอยู่ชั้นบนหรือชั้นใต้ดิน ที่มองไม่เห็นจากภายนอก เพราะ



เป็นสถานที่ๆ มีราคาค่าเช่าที่ถูกกว่าชั้นล่างที่มองเห็นชัดเจนจากภายนอก ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะกับเยาวชน ในประเทศออสเตรเลียจึงได้มีการจัดทำโครงการ Cyberkids Project เพื่อปรับปรุงให้ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งที่มองเห็นชัดเจน เข้าถึงได้ง่าย เหมาะที่จะทำให้เป็นแหล่งพบปะเพื่อความบันเทิง และการเรียนรู้นอกเวลาเรียน (Beavis, Nixon and Atkinson, 2005)

โดยคุณลักษณะของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่แท้จริงแล้ว มีความเหมาะสมที่จะเป็นแหล่งเรียนรู้นอกเวลาเรียน แหล่งพบปะสังสรรค์ทางสังคมให้กับเยาวชนได้ เพราะร้านอินเทอร์เน็ตมีสภาพแวดล้อมของการเป็นแหล่งพบปะผู้คนทั้งทางกายภาพ และในระบบออนไลน์ มีอุปกรณ์ให้เยาวชนได้เข้าถึงแหล่งข้อมูล ซึ่งพบว่ามีนักวิชาการให้ความสนใจน้อยในการมุ่งพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของเยาวชน

ในความเป็นจริงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย จะอยู่ภายใต้การดูแลของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ที่กำกับดูแลตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะต้องทำการจดทะเบียนและปฏิบัติตามได้เงื่อนไขใน พระราชบัญญัติดังกล่าว ข้อมูลจากสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ ระบุว่ามีย่านเกม/อินเทอร์เน็ตจดทะเบียนกับ สภาวัฒนธรรม จำนวนทั้งสิ้น 115 ร้าน แต่ในปัจจุบันเปิดให้บริการเพียง 55 ร้าน ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

2. พระราชบัญญัติ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

2.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ร้านวีดิทัศน์ หมายความว่า สถานที่ที่จัดให้มีเครื่องมือหรืออุปกรณ์ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกในการฉาย เล่น หรือดูวีดิทัศน์ เช่นร้านเกมหรือร้านคาราโอเกะ โดยผู้ที่ประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์หลายแห่ง ให้ขอใบอนุญาต 1 ฉบับต่อ 1 แห่ง และต้องแสดงไว้ในที่เปิดเผยและเห็นได้ง่าย ณ สถานที่ประกอบการ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2551) นอกจากนี้ยังมีข้อกำหนดตามกฎหมายกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 กำหนดสิ่งที่ผู้ประกอบการสนใจจะขออนุญาตประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ต้องปฏิบัติในการจัดการร้านวีดิทัศน์ ให้เหมาะสม (โครงการ “ร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชน” ประจำปี 2555) ได้แก่ หมวดที่ 1 การขอใบอนุญาต การออกใบอนุญาต และการต่อใบอนุญาต และหมวด 2 การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ (ร้านเกม)



2.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เป็นบทบัญญัติของกฎหมายที่พัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบกับวิถีชีวิตของบุคคลในสังคมอย่างมาก อาชญากรรมเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นใน 2 ลักษณะ ลักษณะแรก คืออาชญากรรมที่กระทำต่อระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่การเข้าไปแทรกแซง ทำลาย ทำให้เปลี่ยนแปลง ทำให้เสียหายในระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์ ลักษณะที่สอง คือการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือประกอบอาชญากรรมซึ่งเป็นอาชญากรรมที่มีผลกระทบร้ายแรงและขยายวงกว้างเพราะการแพร่หลายของข้อมูลคอมพิวเตอร์ นั้นไม่มีพรมแดนและมียุ่อย่างต่อเนื่อง โดยความผิดของการกระทำ หรืออาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์แยกได้ 3 ส่วนตามหลักความปลอดภัยสารสนเทศ คือความลับและความเป็นส่วนตัว ความถูกต้องแม่นยำของข้อมูล และการพร้อมให้บริการต่อผู้มีสิทธิใช้งาน

จากรายละเอียดของทั้ง 2 พระราชบัญญัติที่เข้ามาเกี่ยวข้องในการควบคุมกิจการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะเห็นได้ว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตจะมีโอกาสสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับเยาวชน และประชาชนในชุมชนรอบๆ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ โดยพิจารณาจัดปรับให้สอดคล้องกับหลักการศูนย์การเรียนรู้

3. ศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ (ชุมชน) คือสถานที่ที่เปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้เกิดการเรียนรู้แบบตลอดชีวิตสำหรับคนในชุมชนนั้นๆ ซึ่งรวมทั้งให้คนในชุมชนได้ถ่ายทอดความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กันกับผู้ที่มีประสบการณ์ในชุมชน และวิทยากรที่มาจากนอกชุมชน โดยศูนย์การเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่นให้ทุกคนได้ศึกษาเรื่องที่ต้องการ ตามรูปแบบที่ต้องการ ในเวลาที่เหมาะสมกับตนเองได้ รวมทั้งสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (กระทรวงมหาดไทย, 2550)

ศูนย์การเรียนรู้จะต้องเกี่ยวข้องกับ “การศึกษาตามอัธยาศัย” ที่ศึกษาเรียนรู้ได้ทุกเมื่อตามสภาพแวดล้อมของผู้เรียน คือสามารถเรียนรู้จากการทำงาน จากบุคคลรอบข้าง จากครอบครัว จากสื่อต่างๆ และแหล่งเรียนรู้ต่างๆ สามารถเรียนรู้ได้ทุกช่วงทุกวัย และเน้นการเรียนรู้เพื่อความเพลิดเพลิน (กระทรวงมหาดไทย, 2550)

รูปแบบศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนประเภทต่างๆ ดังนี้ ห้องแสดงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ห้องอินเทอร์เน็ตชุมชน ห้องวิชาการชุมชน ห้องเรียนรู้กลุ่มอาชีพชุมชน ร้านค้า



ชุมชน ลานกิจกรรมชุมชน ห้องสมุดชุมชน/ห้องสมุดประชาชน และ ที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน/
ชุมชน

ห้องอินเทอร์เน็ตชุมชนต้องมีลักษณะพึงประสงค์ดังนี้

- 1) มีการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมที่ยืดหยุ่นให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต
- 2) มีกิจกรรมที่นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อการแก้ไขปัญหา
- 3) มีการให้บริการที่ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้สารสนเทศแก่ประชาชน
- 4) เป็นแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาของชุมชน
- 5) เป็นศูนย์การเรียนรู้ชุมชนที่มีความรื่นรมย์ และมีชีวิตชีวา
- 6) เป็นเครือข่ายแห่งการเรียนรู้ และศูนย์การเรียนรู้เสมือนจริง โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ารับบริการสืบค้นสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

มาตรฐานนี้สามารถนำมาใช้เป็นคุณลักษณะที่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตใช้เป็นแนวทางการดำเนินกิจการเพื่อการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์การเรียนรู้สามารถพัฒนาให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ทุกรูปแบบ ดังนั้นจึงควรปรับกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่นตามความต้องการของเด็ก และเยาวชนเนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่สำคัญสำหรับร้านเกม/อินเทอร์เน็ต โดยที่เด็ก และเยาวชนควรจะมีส่วนร่วมในการกำหนดรูปแบบกิจกรรม และเนื้อหา ของกิจกรรม (กระทรวงมหาดไทย, 2550) ศูนย์การเรียนรู้ควรสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาที่ได้ร่วมกันกำหนดไว้ รวมทั้งมีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมความสามารถของเด็ก และเยาวชน ประกอบกับส่งเสริมความสมัครสมานสามัคคีของคนในร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในชุมชนนั้นๆ ที่เข้ามาใช้บริการ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2550) ซึ่งทาง TK Park (Thailand Knowledge Park) สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ได้มีการพัฒนาเป็นห้องสมุดที่มีชีวิตชีวา และมีมาตรฐานตัวชี้วัดที่คล้ายกับเกณฑ์ประเมินร้านเกมสีขาว ของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งพัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่สำหรับจุดประกายกระตุ้นความคิดและสร้างสรรค์แรงบันดาลใจให้กับหน่วยงานทุกภาคส่วนที่มีแหล่งความรู้หรือห้องสมุด ให้เกิดความตื่นตัวในการพัฒนา โดยมีการแบ่งโซนให้เป็นสัดส่วน เช่น ห้องสมุดไอที (IT Library) ห้องปฏิบัติการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Training) เป็นต้น (สำนักงานอุทยานการเรียนรู้, 2553)



4. การพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

การพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ต เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้หรือพื้นที่สร้างสรรค์ จากการศึกษาวิจัยของ จริยาวัฒน์ โลหะพุนตระกูล (2555) มีข้อสรุปว่าการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ควรดำเนินการทั้งการจัดบริการ/กิจกรรมเสริมในเรื่องต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มาใช้บริการ และพัฒนาความรู้เพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่เจ้าของร้าน/ผู้ดูแลร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ยกตัวอย่าง เช่น จัดบริการ/กิจกรรมเสริมในเรื่องต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนที่มาใช้บริการ พัฒนาความรู้เพิ่มเติมด้านคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่จดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม สามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ หากมีการดำเนินการตาม พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 และมีสภาพแวดล้อมภายนอกสถานที่ เหมาะสม

นอกจากนี้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 มาตรา 9 (2) กำหนดให้มีการกำหนดมาตรฐานและส่งเสริมวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้สำนักงาน คณะกรรมการสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวคิด ริเริ่มร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชน รวมถึงมีแนวคิดให้ร้านเกม อยู่ในวัดหรือใกล้สถานศึกษา เพื่อที่พระ ครู อาจารย์จะได้ช่วยเหลือ (นิพนธ์ สุขปริดี. 2551 : 1 - 3)

5. เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูล

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตยังมีการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูล (Information and Communications Technology : ICT) ช่วยสนับสนุนให้ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวจะ ประกอบด้วย ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์เพื่อการบริหารจัดการร้าน เกม/อินเทอร์เน็ต และสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

5.1 Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance ร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่จะใช้เทคนิคที่เรียกว่า Multi routing หรือ Multi WAN คือการต่อ เชื่อมเครือข่ายภายในร้านเกม/อินเทอร์เน็ต กับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากกว่าหนึ่งผู้ให้บริการ เพื่อกระจายความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และเป็นการแก้ปัญหา การใช้งานที่หลากหลาย ของร้าน นอกจากนี้มีการใช้เทคนิค Load Balance คือ การใช้งาน multi routing ให้มีประสิทธิภาพ มากที่สุด โดยมีการแบ่งข้อมูลแต่ละประเภทและมีการกำหนดอัตราการใช้ band-width ของแต่ละสาย เพื่อการทำงานแต่ละประเภท (อดิสร ขาวสังข์. 2556)



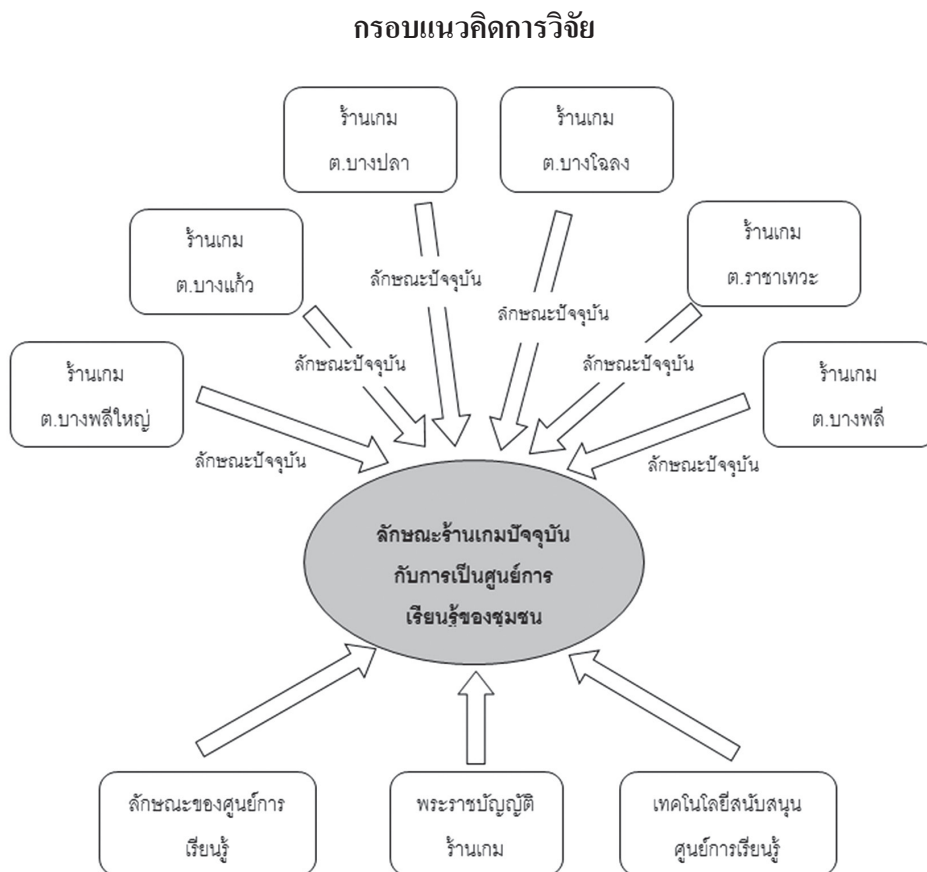
5.2 Diskless or Virtual Hard Disk คือ ระบบคอมพิวเตอร์ไร้ฮาร์ดดิสก์ มีการใช้ฮาร์ดดิสก์เพียงชุดเดียวในเครื่องแม่ข่าย และให้เครื่องลูกข่ายมีการดึงข้อมูลจากเครื่องแม่ข่ายแทนเป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย การติดตั้งโปรแกรมแต่ละเครื่องเป็นไปได้โดยง่าย ไม่ต้องใช้โปรแกรมประเภท Undo/Recovery

จากการศึกษาโดยการทดลองของ ภูมิินทร์ สิงห์ลา (2555) จะเห็นได้ว่าระบบที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยี Diskless สามารถนำไปใช้ได้กับห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ตามองค์กรต่างๆ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ร้านอินเทอร์เน็ต

5.3 Firewall ระบบความปลอดภัย ป้องกันการใช้โปรแกรมที่ไม่เหมาะสมด้วยไฟร์วอลล์ เป็นระบบควบคุมการเข้าออกของเครือข่าย เพื่อไม่ให้เกิดการโจมตีจากภายนอกได้ (จตุชัย แสงจันทร์ และอนุโชต วุฒิพรพงษ์. 2555)

จากการศึกษาทั้งหมดนี้ ทำให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัยขึ้นมา

6. กรอบแนวคิดการวิจัย





ระเบียบวิธีวิจัย

สำหรับการวิจัยนี้ มีประชากร คือ ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ในเขตอ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 115 ราย โดยการวิจัยนี้ไม่มีการสุ่มตัวอย่างแต่จะทำการเก็บข้อมูลจากประชากรทั้งหมด โดยตัวแปรอิสระ (Independent variables) สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ สภาพแวดล้อมร้านเกม/อินเทอร์เน็ต พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และตัวแปรตาม (Dependent variables) สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ เรื่องสภาพแวดล้อม และความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ใน อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ซึ่งมีวิธีการเก็บข้อมูลเพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 วิธี คือการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง การศึกษาเอกสาร และการสังเกตการณ์แบบมีโครงสร้าง พร้อมทั้งมีการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ข้อมูลจากเอกสารช่วยในการพิจารณากำหนดลักษณะของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเรื่องลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ และสถิติเชิงอนุมาน เรื่องการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยการทดสอบ One – way ANOVA (F – Test)

ผลการศึกษา

การเก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เพื่อแจกแบบสอบถามให้กับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในพื้นที่ 6 ตำบล คือ ราชاتهเวะ บางปลา บางพลี บางพลีใหญ่ บางแก้ว และบางโหลง จำนวน 55 ร้าน จากรายชื่อจดทะเบียนทั้งหมดจำนวน 115 ร้าน โดยมีร้านที่ปิดกิจการจำนวน 57 ร้าน และเปลี่ยนธุรกิจจำนวน 3 ร้าน โดยร้านที่ประกอบการมีเพียง 55 ร้าน โดยสามารถตอบคำถามงานวิจัยได้ดังนี้



ตารางที่ 1 ภาพรวมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล

ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. (22)	การตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี (6)	การใช้ ICT (14)	รวมคะแนน (42)	ร้อยละ	ระดับศูนย์การเรียนรู้
ราชาเทวะ	20.40	1	12.20	33.6	80.00	สูงมาก
บางปลา	21.13	0.75	9.88	31.76	75.62	สูง
บางพลี	20.00	1	14.00	35.00	83.33	สูงมาก
บางพลีใหญ่	20.58	0.83	11.00	32.41	77.17	สูง
บางแก้ว	19.00	4.69	11.38	35.07	83.5	สูงมาก
บางโหลง	20.73	0.73	12.73	34.19	81.40	สูงมาก
รวม	20.27	1.75	11.55	33.57	79.93	สูงมาก

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีมีลักษณะความเป็นศูนย์การเรียนรู้ในระดับสูง และสูงมาก โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางแก้วมีลักษณะดังกล่าวสูงที่สุด คิดระดับความพร้อมอยู่ในระดับที่สูงมาก และร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในตำบลบางปลามีลักษณะดังกล่าวน้อยที่สุด แต่ยังจัดอยู่ในระดับที่สูง โดยรวมทั้งอำเภอมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นศูนย์การเรียนรู้ในระดับที่สูงมาก

คำถามงานวิจัยแบ่งออกเป็น 4 คำถามหลักๆ ดังนี้

1. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ดังตารางด้านล่าง

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	148.32	5.00	29.66	34.51	0.00	3.42
Within Groups	42.12	49.00	0.86			
Total	190.44	54.00				



2. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ดังตารางด้านล่าง

Source of Variation	SS	Df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	6.59	5.00	1.32	0.37	0.87	3.42
Within Groups	176.24	49.00	3.60			
Total	182.84	54.00				

3. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ดังตารางด้านล่าง

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	51.90	5.00	10.38	2.36	0.05	3.42
Within Groups	215.73	49.00	4.40			
Total	267.64	54.00				

4. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ดังตารางด้านล่าง

Source of Variation	SS	df	MS	F	P-value	F critical
Between Groups	158.34	5.00	31.67	18.52	0.00	3.42
Within Groups	83.77	49.00	1.71			
Total	242.11	54.00				



บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่มีการจดทะเบียนกับ สภาวัฒนธรรมทุกร้าน ในปัจจุบันมีลักษณะการดำเนินงานของร้านที่สามารถปรับให้เป็นศูนย์ การเรียนรู้ของชุมชนได้ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมีการดำเนินกิจกรรม ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร และทำการศึกษาสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต) และสภาพแวดล้อม ภายนอกร้านที่มีลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ในระดับสูงมาก ที่สนับสนุนให้ ร้านเหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชน โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีความพร้อมใน การปรับตัวเพื่อปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่สนใจพัฒนาไปสู่ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ควรจะต้องพิจารณา แนวคิดปรัชญาสำหรับเป็นพื้นที่จุดประกายกระตุ้นความคิด และสร้างแรงบันดาลใจ ตลอดจน พิจารณาถึงการจัดแบ่งพื้นที่ที่เหมาะสม (Zoning) รวมทั้งการจัดกิจกรรมและเกมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมีภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น และมีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าเชิง สร้างสรรค์





เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงมหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. (2550) “กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทยมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ชุมชน”. [เอกสาร PDF ออนไลน์] แหล่งที่มา : http://www.dla.go.th/work/e_book/eb1/stan17/17.htm (10 ธันวาคม 2555)
- กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2551) “การขออนุญาตประกอบกิจการร้านเกม” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : http://www.culture.go.th/subculture10/images/stories/movie/poster_game.jpg (15 กุมภาพันธ์ 2556)
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2550) “หลักการบริการจัดการศูนย์”. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.thaitelecenter.org/main/index.php/2013-05-17-10-55-09> (10 ธันวาคม 2555)
- กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์. (2554) “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน ประจำปี 2554” [เอกสาร PDF ออนไลน์] แหล่งที่มา : [http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9\(4\)/9-1-1/012.pdf](http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9(4)/9-1-1/012.pdf) (10 มกราคม 2556)
- _____. (2555) “โครงการร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน ประจำปี 2555” [เอกสาร PDF ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.culture.go.th/thai/images/stories/news/010555/03.pdf> (25 กุมภาพันธ์ 2556)
- _____. (2555) “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : [http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9\(4\)/9-1-1/012.pdf](http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9(4)/9-1-1/012.pdf) (20 กุมภาพันธ์ 2556)
- _____. (2555) “การบริหารจัดการร้านเกม” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : [http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9\(4\)/9-1-1/012.pdf](http://province.m-culture.go.th/kamphangphet/secstion9/secstion9(4)/9-1-1/012.pdf) (20 กุมภาพันธ์ 2556)
- กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ. (2550) “พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.ecdpolice.com/index.php?modules=article&f=view&catid=1&id=17> (27 มิถุนายน 2555)



- _____. (2550) “ลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญา” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : http://www.ecdpolice.com/index.php?modules=article&f=view&cat_id=1&id=13 (25 มิถุนายน 2555)
- กัลยา วาณิชย์บัญชา. (2553) การวิเคราะห์สถิติ: สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จตุชัย แวงจันทร์ และอนุชิต วุฒิพรพงษ์. (2555) “เจาะระบบ Network 3rd Edition”. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์อินโฟเพรส.
- จริยาวัฒน์ โลหะพุนตระกูล. (2555) การศึกษามาตรการและแนวทางดำเนินการสนับสนุนเพื่อพัฒนา
ร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ หรือพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนในสังคมสมัยใหม่.
กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- “น่าห่วง! สถิติเด็กติดเกม ปี 2556 สูงเกือบ 3 ล้านราย” เอ็มไทย. (2556) [ออนไลน์]
แหล่งที่มา : <http://news.mthai.com/general-news/277188.html> (15 ตุลาคม 2556)
- บัญญัติ สุขศรีงาม. (2557) “ปัญหาเด็กและเยาวชนในสังคมไทย” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC_ID=5687 (30 ตุลาคม 2556)
- ภูมินทร์ สิงห์ลา. (2555) การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ไร้ฮาร์ดดิสก์ โดย โอเพนซอร์ส
อุบุนตุ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ)
กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สำนักงานบริหาร และพัฒนาองค์ความรู้. (2553) “Thailand Knowledge Park สำนักงานอุทยาน
การเรียนรู้ ดันแบบห้องสมุดมีชีวิต” [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.tkpark.or.th/tha/page/about> (5 มกราคม 2556)
- อดิสร ขาวสังข์. (2556) “ตัวอย่างการทำ Multi-WAN Load Balancing และ failover บน pfSense 2.0x” [เอกสาร PDF ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.itmanage.info/technology/pfSense/Miti-WAN/Multi-WAN.pdf> [22 มิถุนายน 2556]
- Beavis, Nixon and Atkinson. (2005) **LAN Cafes: Cafes, place of gathering or sites of informal teaching and learning.** Page 42–47.



- Bilge Yesil. (2003) **Internet Cafe as Battleground: State Control over Internet Cafes in Turkey and the Lack of Popular Resistance.** Page 120-125.
- Bryman, A. (2004) **Social research methods.** New York: Oxford University Press.
- Drisko, J.W. (1997) “Strengthening qualitative studies and reports: Standards to promote academic integrity” **Journal of Social Work Education.** 33(1) page 185-197.
- Punch, K.F. (2005) **Introduction to social research quantitative and qualitative approaches** (2nd ed.). London: SAGE Publications.
- Ryen, A. (2004) **Ethical issues.** In C. Seale, G. Gobo, J.F. Gubrium and D. Silverman (Eds.) “Qualitative research practice” page 230-247. London: SAGE Publications.
- Silverman, D. (2005) **Doing qualitative research: A practical handbook** (2nd ed.) London: SAGE Publications.



