

บทที่ 2

ความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์

ในบทนี้เป็นการทบทวนความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ โดยเริ่มตั้งแต่ความเป็นมาของเกมจนถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลที่ได้จากการทบทวนงานวรรณกรรมดังกล่าวไปใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และข้อเสนอแนะในบทต่อไป ซึ่งความเป็นมา แนวคิด และทฤษฎีดังกล่าวนี้มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ความเป็นมาเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์

2.1.1 ความเป็นมาของเกมออนไลน์

ความเป็นมาของเกมออนไลน์นั้น กล่าวคือ เกมออนไลน์ เป็นผลิตภัณฑ์หนึ่ง ที่แรกเริ่มพัฒนาโดยชาวอเมริกัน ที่ถูกสร้างมาด้วยแนวคิดที่จะให้เกิดสภาพสังคมของคนจากหลาย ๆ แห่ง ได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อในรูปแบบของเกม โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเหล่านั้น ได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคนที่เล่นเกมด้วยกัน ได้ จึงเกิดเป็นเกมที่เล่นออนไลน์เล่นกันหลายคน แต่จำกัควงที่เล่น ว่าแต่ละวงจะมีผู้เล่นร่วมกันกี่คน¹

เกมแรกที่ได้พัฒนาให้ได้เล่นกันบนออนไลน์นั้นคือ Dungeon crawls, Air combat (Airfight), Tank combat, Space battles (Empire and Spasim) โดยบนเล่นระบบ Plato จากมหาวิทยาลัยอิลลินอยด์ รัฐมิชิแกน ซึ่งเป็นเกมในยุคแรกที่สามารถเล่นกันภายในมหาวิทยาลัย โดยสามารถรับผู้เล่นสูงสุดได้เพียง 32 คนพร้อมกัน จัดว่าเป็นผลงานการสร้างของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยที่น่าสนใจมาก

ต่อมาเมื่อระบบอินเทอร์เน็ตพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้นและเกิดเป็นเกมออนไลน์ขึ้นมาที่มีการร่วมเล่นกับผู้เล่นจำนวนมาก เกมแรกชื่อว่าเกม Island of Kesmai ถูกออกแบบและพัฒนาโดย เคลตัน ฟลินน์ (Kelton Flinn) และ จอห์น เทย์เลอร์ (John Taylor) โดยเปิดให้บริการเมื่อปี ค.ศ. 1985

¹ ชินสินธุ์ คลังทอง. (2556). *ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://shink-gamebiz.blogspot.com/2013/03/history-of-game-online.html>. [2564, 28 ธันวาคม].

คิดค่าบริการ 12 เหรียญสหรัฐ ต่อชั่วโมง โดยให้บริการผ่าน CompuServe online service เกมนี้สามารถรองรับผู้เล่นได้ประมาณ 100 คนในคราวเดียว ถือว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นได้สูงมากในตอนนั้น

เมื่อก้าวถึงประเทศไทย ทางด้านเกมออนไลน์ที่นำเข้ามาในยุคดังกล่าว แยกเป็น 2 รูปแบบ คือ เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan และ เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต

สำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปี 2545 จัดว่าได้รับความนิยมมาก ชื่อเกม Counter Strike² ถูกพัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation จากประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะที่เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ต เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2543 เป็นเกมในรูปแบบของเกมแข่งรถ ด้วยสภาพอินเทอร์เน็ตของไทยในขณะนั้นไม่ดีนัก ทำให้เกมนี้อาจต้องปิดตัวลงในเวลาไม่ถึง 6 เดือน

เกมออนไลน์ที่สมบูรณ์มากและพร้อมในการเล่นที่มากขึ้น เริ่มเข้ามาเปิดให้บริการ ชื่อของเกมคือ King of King (คิง ออฟ คิง) โดยถือว่าเป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์มากที่สุดถึงมีการจัดเก็บรายได้อย่างเป็นทางการแรกของประเทศไทย ซึ่งให้บริการโดยบริษัท จัสต์ซันเดย์ (Just Sunday) เป็นการซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท เลเกอร์ จำกัด สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)

ในเวลาเดียวกันประเทศไทยตามมาด้วยการเปิดเกม Ragnarok Online (เร็นคานาร์อออนไลน์) ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท Gravity (กราฟวิตี) ของสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) และทางผู้เปิดให้บริการคือ บริษัท เอเชียซอฟท์ จำกัด ซึ่งเป็นชื่อในขณะนั้น (ปัจจุบันคือบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด มหาชน) โดยทั้ง 2 รูปแบบเกมนั้นก่อให้เกิดกระแสร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เกิดขึ้นมาเป็นจำนวนมาก พร้อมกับเกิดกระแสเปิดบริษัทเกมออนไลน์กว่า 20 บริษัทในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ปี (ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 – 2549) จนถึงปัจจุบันประเทศไทยมีเกมที่ทั้งเปิดให้บริการอยู่และเกมที่ปิดไปแล้วรวมกันกว่า 200 เกม ในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

เกมออนไลน์เป็นวิดีโอเกมที่ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์³ ซึ่งวิวัฒนาการของเกมเหล่านี้สอดคล้องกับวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์ และสอดคล้องกับวิวัฒนาการของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาเสมอ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงการทำงานที่จำเป็นเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเล่นเกมนั้นบน Server ระยะไกลได้ดีขึ้น ทำให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือสามารถร่วมมือกันกับผู้เล่นอื่นในการเล่นเกมนั้นได้

² Counter strike. (2022). *Counter-Strike*. (Online). Available: <https://blog.counter-strike.net/>. [2022, July 2].

³ Wananurat. (2565). *เกมออนไลน์ คืออะไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://wananurat02472.blogspot.com/2013/11/game-online.html>. [2565, 30 มีนาคม].

จากการทบทวนเรื่องความเป็นมาของเกมออนไลน์ เห็นได้ว่า เกมออนไลน์ในปัจจุบัน เป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับประชาชนทุกเพศ ทุกวัย และสามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงต้องมีการจำกัด การเล่นเพื่อไม่ให้เกิดการเล่นอย่างเสรีจนก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อสังคมในภายภาคหน้า

2.1.2 ความหมายของเกมออนไลน์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานปี 2554 ได้มีการกำหนดให้คำนิยามความหมายของ เกมเป็นคำนามที่หมายถึง

“การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์ เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการ แพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม”⁴

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีการให้คำนิยามคำว่า วิดิทัศน์ แต่ไม่ได้มีความหมายถึง “เกม” โดยตรง โดยให้ความหมายในมาตรา 4

“วิดิทัศน์” หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉาย ให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มี ภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนด ในกฎกระทรวง⁵

จากการทบทวนความหมายของเกมออนไลน์จะเห็นได้ว่า ได้มีการกำหนดความหมาย ของเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันทั้งพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานปี 2554 และพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยขึ้นกับวัตถุประสงค์ในการใช้ของแต่ละนิยามความหมาย

2.1.3 ลักษณะของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์⁶ (online game) หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะ บนอินเทอร์เน็ต เป็นเกมที่ต้องการการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตถึงจะสามารถเล่นเกมนั้นๆได้ ซึ่งเกม ออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกันอยู่คือ มีผู้เล่นหลายผู้เล่นที่เล่นกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) โดยเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) หรือ

⁴ สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2554*. กรุงเทพฯ: สำนักงาน ราชบัณฑิตยสถาน.

⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 4.

⁶ พิรเวท ถินขาว. (2551). *ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษา: เกมฟุตบอลออนไลน์*. โครงการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

ก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป) สามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ เช่น พุคคย หรือต่อสู้

เมื่อพิจารณาตามเนื้อหาของเกมจะสามารถแบ่งประเภทของเกมได้เป็นดังต่อไปนี้⁷

ประเภทที่ 1 เกม แอคชั่น (Action game) เกมประเภทนี้เน้นการตัดสินใจที่รวดเร็วและมุ่งเน้นไปที่การบังคับตัวละครเพื่อควบคุมทิศทางในการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครที่เราเล่น โดยตัวละครที่ใช้อาจจะเป็นหุ่นยนต์ สัตว์ สิ่งของ มนุษย์ หรือสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ที่ผู้เล่นนั้นจะต้องพยายามควบคุมให้ออกท่าทาง กริยาต่าง ๆ ให้ผ่านไปแต่ละด่านของเกมได้ เช่น บังคับให้ตัวละครขยับเพื่อหนี หรือหลบเลี่ยงคู่ต่อสู้ หรือกระโดดไกล กระโดดไกลเพื่อข้ามสิ่งกีดขวาง เป็นต้น

ประเภทที่ 2 เกมการผจญภัย (Adventure game) เป็นเกมที่มีการเข้าไปในโลกเสมือนจริง โดยสวมบทบาทตัวละครในเกมให้ได้เข้าไปผจญภัย แก้ปัญหาต่างๆ ฝึกให้ผู้เล่นมีสติ ได้วิเคราะห์ แก้ไขปริศนาในเกม หรือใช้สิ่งของ เพื่อให้แก้ปัญหาได้ในแต่ละด่าน

ประเภทที่ 3 เกมกีฬา (Sport game) เป็นเกมที่มีการจำลองการเล่นเกมกีฬาต่าง ๆ มีกติกาคล้ายคลึงกับกีฬาจริง ๆ

ประเภทที่ 4 เกมการยิง (Shooting game) เป็นเกมประเภทที่เน้นการทำลายศัตรูด้วยการยิงเป็นหลัก อาจจะมีอุปกรณ์เพิ่มเติมเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่น เช่น ระเบิดลูกเกลี้ยง ระเบิดควัน เป็นต้น

ประเภทที่ 5 สวมบทบาทตัวละคร (Role playing game) โดยให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเกม เช่น เล่นเป็นนักดาบ เล่นเป็นนักยิงธนู นักเวทย์มนต์ เป็นต้น

ประเภทที่ 6 เกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาท ซึ่งสามารถแบ่งได้อีกเป็น 3 แบบ

แบบที่ 1 Virtual simulation จำลองการควบคุมเสมือนจริง อย่างเช่นการขับเครื่องบิน การขับรถยนต์ การจำลองการขับรถสิบล้อ เป็นต้น

แบบที่ 2 Situation simulation เป็นการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อให้ตัวเองอยู่ในสถานการณ์ เช่น เกม The Sims⁸

⁷ มังคลารัตน์ สำเนากลาง. (2555). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสุตสาหกรรมมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

⁸ Inn esport. (2564). *The Sims ความสุขที่เริ่มจากความเศร้า*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.innnews.co.th/e-sport/news_26391/. [2565, 18 พฤษภาคม].

แบบที่ 3 Creation simulation เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นเจ้าของกิจการต่าง ๆ ที่มีการออกแบบและมีการบริหารกิจการนั้น ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นเกมจำลองห้างสรรพสินค้า เกมจำลองร้านอาหาร เป็นต้น

ประเภทที่ 7 เกมวางแผน (Strategy game) เป็นเกมประเภทวางแผนต่าง ๆ ภายในเกมแล้วแต่สถานการณ์ โดยการทำจะชนะได้ด้วยการวางรูปแบบวางแผนวางขั้นตอนที่ละชั้น และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการวางแผนแล้วแต่สถานการณ์ แบ่งเป็น 3 แบบ

แบบที่ 1 ผู้เล่นหลายคนที่จะต้องวางแผนกันเล่นชนิดไม่มีการหยุดเวลา โดยเน้นการวางแผนที่เหนือกว่าคู่ต่อสู้เพื่อให้ได้รับชัยชนะ เช่น Warcraft III⁹ เป็นต้น

แบบที่ 2 เป็นเกมที่ผลัดกันเล่นทีละตา อย่างเช่น หมากรุก หมากฮอส เป็นต้น

แบบที่ 3 แบบผสม เป็นเกมที่มีการผสมการเล่นแบบทั้งสองแบบ ผลัดกันเล่นทีละตา เล่นแบบไม่มีการหยุดพัก เช่น Total war เป็นต้น

ประเภทที่ 8 ปริศนา (Puzzle)¹⁰ เป็นเกมที่ใช้ทักษะการคิดและรูปแบบพื้นฐาน อย่างเช่น เกมลับสมองต่างๆ ที่เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย เกมเน้นไปที่การแก้ปัญหาต่าง ๆ มีตั้งแต่ง่ายจนยาก

จากการทบทวนลักษณะของเกมออนไลน์ จะเห็นได้ว่า เกมออนไลน์มีหลายประเภทตามลักษณะของการเล่นเกม โดยมีวิธีเล่นต่าง ๆ ให้ผู้เล่นได้เลือกสรรกันมากมายหลายประเภท แล้วแต่ความถนัด ความชอบ ความพอใจ การเล่นเกมออนไลน์นั้นจะมีผู้เล่นจำนวนมากที่เข้ามารวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆภายในเกม ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของเกมว่าเป็นการเล่นแบบไหนใช้จำนวนคนเล่นกี่คน มีตั้งแต่ผู้เล่นจำนวนน้อยๆไปจนถึงผู้เล่นจำนวนหลักร้อย

2.1.4 ปัญหาในการเล่นเกมออนไลน์

ในประเทศไทยนั้น เกมออนไลน์นั้นสามารถเข้าถึงได้ง่ายจึงอาจทำให้เด็กหรือผู้ที่มีวุฒิภาวะไม่มากพอ เมื่อเข้าถึงการเล่นเกมออนไลน์ อาจทำให้เกิดภาวะของการติดเกม ซึ่งส่งผลเสียต่อสุขภาพ ด้านการเรียน การทำงาน หรือสุขภาพจิต และอาจรวมไปถึงทางด้านพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น ปัญหาลักขโมย น้อโกง ทำร้ายผู้อื่น ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในครอบครัว หรือเกิดปัญหาต่อสังคมตามมา

⁹ Blizzard. (2565). *Warcraft 3*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://playwarcraft3.com/th-th/>. [2565, 2 กรกฎาคม].

¹⁰ Hmong. (2565). *วิธีโอเกมปริศนา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Puzzle_video_game. [2565, 18 พฤษภาคม].

ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ที่พุดถึงกันมาก ณ ปัจจุบัน คงไม่พ้นเรื่องปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเด็ก ซึ่งเด็กหมายถึง ผู้เยาว์ที่มีอายุไม่เกิน 15 ปีบริบูรณ์¹¹ เป็นช่วงวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น ต้องเตรียมพร้อมทั้งด้านอารมณ์ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา และทางด้านสังคม โดยเด็กจะมีการปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ๆที่เข้ามา เรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวรอบข้าง เกิดเป็นพฤติกรรมเลียนแบบต่อมา หากเด็กรับสื่อที่ไม่เหมาะสม หรือหมกมุ่นในการเสพสื่อมากเกินไป อาจจะทำให้เกิดผลเสียต่อเด็กและสังคม เกิดพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่เหมาะสม และอาจทำให้เสียการเรียน จนทำให้เรียนไม่ทันเพื่อนร่วมห้อง¹²

เด็กติดเกม หมายถึง พฤติกรรมที่มีการเล่นเกมติดต่อกัน มากกว่า 3 ชั่วโมงเป็นต้นไป และเล่นติดต่อกันเป็นอย่างน้อยจำนวนสัปดาห์ละ 3 วัน และมีความสนใจต่อเกมค่อนข้างมาก ไม่สนใจสิ่งรอบตัว ไม่สนใจครอบครัว กีฬา สุขภาพ การเรียน การบ้านใด ๆ หรือหน้าที่ความรับผิดชอบใดของตนเอง

พฤติกรรมของการติดเกมที่แสดงออก ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกัน ซึ่งได้แก่พฤติกรรมดังต่อไปนี้ 4 ลักษณะ¹³

1) ลักษณะท่าทาง จะมีความรู้สึกหงุดหงิดอยู่บ่อย ๆ รู้สึกกังวล และไม่เป็นมิตร อาจมีพฤติกรรมพูดโกหก ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนมากเกินไป ไม่ทำงาน ไม่เรียนหนังสือ เมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่นจะมีพฤติกรรมต่อต้านขึ้นมาและมีการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าไม่พอใจ และมีความรู้สึกกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เล่นเกม

2) ลักษณะที่แสดงออกทางกาย อย่างเช่น เล่นเกมจนปวดหัว ปวดหลัง¹⁴ ปวดข้อมือ มีอาการอ่อนเพลีย ตาแดง เล่นเกมจนไม่อาบน้ำ ทำให้ร่างกายสกปรก มอมแมม ไม่มีสุขอนามัยรับประทานอาหารที่ไม่ถูกสุขลักษณะ รับประทานอาหารจนมากเกินไป หรือรับประทานอาหารน้อยจนน้ำหนักลดลง ร่างกายชubbom ดูอ่อนแรง

¹¹ พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัว และวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553. มาตรา 4.

¹² ขวัญจิต เฟื่องแป้น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์. *Journal of Ratchathani Innovative Health Sciences*, 1 (1), หน้า 16-29.

¹³ ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2557). *คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เรื่องการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มิเดียโซน พรินต์ติ้ง จำกัด.

¹⁴ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2565). *ปัญหาเด็กติดเกม วิธีสังเกต ป้องกันและแก้ไขโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.camri.go.th/infographic/38>. [2565, 19 พฤษภาคม].

3) ลักษณะพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป อย่างเช่น เริ่มพูดจาหยาบคาย เริ่มพฤติกรรมก้าวร้าว พูดโกหก ลักขโมย เริ่มแยกตัวจากคนรอบข้าง¹⁵ เริ่มอยู่คนเดียว ไม่มีความเป็นมิตร หลีกเลี่ยงการ สบตา กับผู้อื่น เล่นเกมมากเกินไปจนไม่มีเวลาอนแล้วมาหลับในห้องเรียน และมีการเล่นเกม มากกว่า 20 ชั่วโมงต่อครั้ง

4) ลักษณะความรับผิดชอบ เช่น ผลการเรียนแย่ การทำงานแย่ ไม่มีความรับผิดชอบ แอบหนีออกจากบ้านไปเล่นเกม แอบหลับในห้องเรียน ไม่เข้าเรียนจนถูกพักการเรียน

จากการทบทวนปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่า การติดเกมที่มากเกินไปนั้น มีผลเสียต่อสุขภาพ ต่อสภาพจิตใจ และส่งผลกระทบต่อตนเองรวมถึงผู้อื่น เพราะฉะนั้นการเล่น เกม ควรเล่นแต่พอดีมีการควบคุมเวลา แต่ไม่ว่าจะเพราะเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปแต่อย่างไร ควรสังเกตพฤติกรรมอื่น โดยรวมด้วยว่าที่เกิดสิ่งต่าง ๆ ที่ผิดปกติขึ้นเกิดมาจากสาเหตุการติดเกม จริง ๆ หรือไม่ หากไม่ใช่ควรแก้สาเหตุให้ตรงกับประเด็นปัญหา เพราะบางครั้งการเล่นเกมนานเกินไป อาจเป็นลักษณะที่บ่งบอกว่าเด็กหรือผู้ใหญ่คนนั้นกำลังมีปัญหาบางอย่างทางด้านสภาพจิตใจ เช่น ครอบครัวมีปัญหาทะเลาะกันบ่อย ๆ จนเกิดความเครียดไปนั่งเล่นเกมเป็นเวลานาน ๆ เพราะรู้สึก สบายใจมากกว่า ซึ่งเกิดได้ทั้งในเด็กและในผู้ใหญ่ หรือเด็กอาจจะโดนเพื่อนแกล้งที่โรงเรียน จนแยกตัวออกมาจากเพื่อนในห้อง ไม่ไปเรียนหนังสือไม่รู้จะทำอะไร จึงไปนั่งเล่นเกมคนเดียว เล่นกับเพื่อนในเกม เป็นต้น

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

2.2.1 ธุรกิจเกมออนไลน์

ธุรกิจเกมออนไลน์นั้น มีมากมายหลายประเภท เช่น การซื้อขายสินค้าในเกมออนไลน์ การไลฟ์สดเล่นเกมออนไลน์ หรือไม่ว่าจะเป็น Esport ซึ่งเป็นรูปแบบการแข่งขันทางกีฬารูปแบบ หนึ่งที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบการเล่นเหมือนวิดีโอเกมทั่วไป เป็นเกมที่มีการต่อสู้ วางแผนกลยุทธ์ โดยมีผู้เล่นจำนวนหลายคนมาร่วมเล่นด้วยกันในเกมเดียวกัน¹⁶

ในช่วงเดือนกันยายน ค.ศ. 2017 อีสปอร์ตได้ถูกบรรจุเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน Asian Indoor and Martial Arts Games (AMAG) ซึ่งจัดเป็นครั้งที่ 5 ณ กรุงอาชกาบัต เติร์กเมนิสถาน

¹⁵ ชญาณิกา ศรีวิชัย. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดเกม*. วิทยานิพนธ์ พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลเด็ก, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.

¹⁶ เปรม ถาวรประภาสวัสดิ์. (2561). *อนาคตของอีสปอร์ตในประเทศไทย. วารสารสำนักวิชาการสำนักงาน เลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร*, 1 (1), หน้า 1.

และ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้ให้การส่งเสริม อีสปอร์ตโดยคณะกรรมการโอลิมปิกของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้ประกาศบรรจุอีสปอร์ตเข้าสู่ระบบสมาคมกีฬามาตรฐานของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เพื่อให้ทีมชาติสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ได้เข้าเป็นหนึ่งในทีมลงแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของการแข่งขันครั้ง¹⁷

ในช่วงเวลาเดียวกัน ทางด้านสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้ประกาศอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับการกำหนดให้ อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันกีฬาประเภทสาธิตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ณ กรุงจาการ์ตา สาธารณรัฐอินโดนีเซีย เพื่อให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักและเข้าใจถึงกีฬาอีสปอร์ตที่เข้ามาใหม่ โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทการแข่งขันคือเกม FIFA 2017, MOBA และ RTA ซึ่งในปัจจุบันมหกรรมกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 30 ปี 2019 ถูกจัดขึ้นใน วันที่ 30 พฤศจิกายน – 11 ธันวาคม 2562 ที่สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ได้มีการนำเอากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Esport) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน เพื่อชิงรางวัล หลังจากที่ได้มีการนำมาเป็นกีฬาสาธิตของเอเชียนเกมส์ในปี 2018 ที่ผ่านมา

ในมหกรรมกีฬาซีเกมส์ครั้งนี้จะมีตัวแทนนักกีฬาของประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาประเภทนี้ด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความนิยมและการยอมรับที่ดีต่ออีสปอร์ต ทั้งในระดับประเทศและระดับสากล¹⁸

จากการทบทวนเรื่องธุรกิจเกมออนไลน์ที่ผ่านมานั้น พบว่า ธุรกิจที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์นั้นมีความหลากหลาย และมีความจำเพาะที่แตกต่างจากธุรกิจอื่น เช่นมีการ โหลดสตาจการเล่น เกม การซื้อขายสินค้าในเกม จนไปถึงการแข่งขันอย่างจริงจังเป็นกีฬา อย่าง Esports ที่ทำเป็นธุรกิจจริงจังและสร้างรายได้เป็นอย่างมากในยุคปัจจุบัน การเข้ามาของการเล่นเกมออนไลน์สมัยนี้จึงมีบทบาทมากขึ้นกว่าการเล่นเกมธรรมดาสมัยก่อน ด้วยรูปแบบเกมที่ถูกออกแบบมาให้เล่นได้จำนวนหลาย ๆ คน และระบบในเกมที่มีการแข่งขัน มีผู้จัดการแข่งที่มีเงินรางวัล จึงทำให้สามารถสร้างเป็นอาชีพได้ในอนาคต

2.2.2 อีสปอร์ต (Esports)

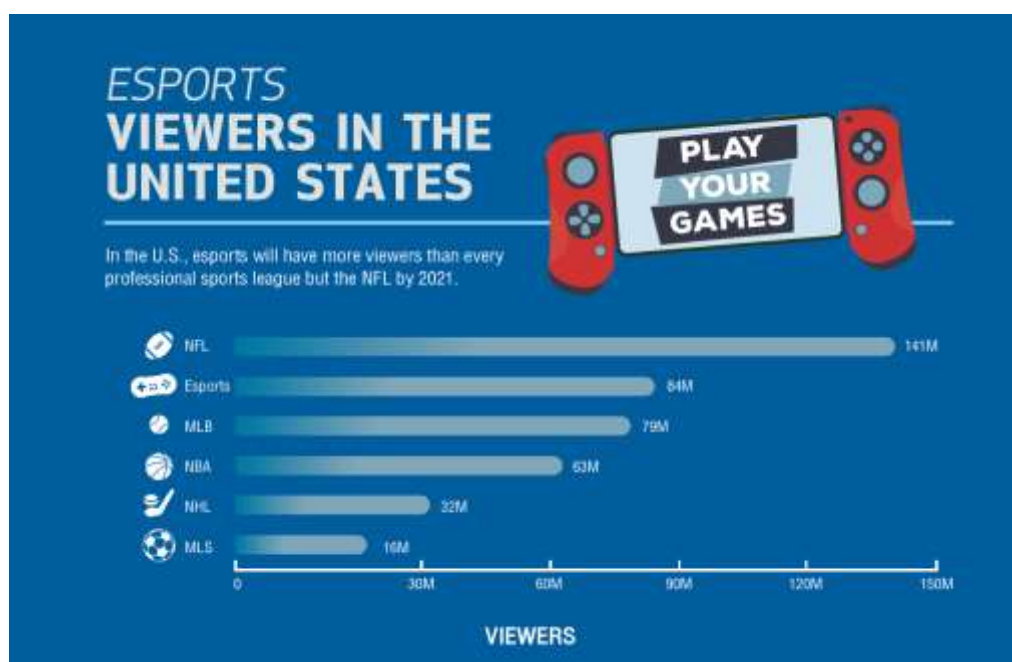
เกม Esports อาจกลายเป็นธุรกิจทำเงินระดับโลก เนื่องด้วยจากจำนวนผู้เล่นที่มีมาก มีผู้สนใจเป็นจำนวนมาก จึงเกิดเป็นอุตสาหกรรมเกมขึ้นมา และในปัจจุบันมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว ด้วยจากเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนที่สามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย¹⁹

¹⁷ Nina.az. (2564). *เอเชียนอินดอร์-มาร์เชี่ยลอาร์ตสเกมส์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.wiki-th-th.nina.az/เอเชียนอินดอร์-มาร์เชี่ยลอาร์ตสเกมส์.html>. [2565,19 พฤษภาคม].

¹⁸ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (2562). *E-Sport พลักดันให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมเกมส์เพื่อสนับสนุนการไปสู่การแข่งขันชิงกีฬาสร้างโอกาสให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://kasikomresearch.com/th/analysis/k-econ/business/Pages/y3049.aspx>. [2564, 28 ธันวาคม].

โดยจุดเริ่มต้นของ Esports เริ่มที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1972 โดยมีของรางวัลสำหรับผู้ชนะเป็นเพียงสมาชิกรายปีของนิตยสารฉบับหนึ่งเท่านั้นเอง กระทั่งในเวลาถัดมาการแข่งขัน Esports ก็ถูกบรรจุเข้ามาอยู่ในรายการ ASIAN Games ปี 2018 เป็นลักษณะของการแข่งขันสาธิต และ SEA Games ในปี 2019 เป็นการแข่งขันชิงเหรียญรางวัล ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่ตอกย้ำว่า อุตสาหกรรมเกมกำลังพัฒนาความนิยมไปสู่หนึ่งในกีฬาที่สากลให้การยอมรับ

จนมาถึงยุคปัจจุบัน กล่าวถึงมูลค่าการตลาดของ Esports ในปี ค.ศ. 2020 อยู่ที่ 1.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ซึ่งมีมูลค่าการสนับสนุนการแข่งขันสูงถึง 636 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ โดยจำนวนผู้เข้าชม Esports ทุกรายการ ทุกช่องทาง ในปี ค.ศ. 2020 อยู่ที่ 495 ล้านคนทั่วโลก และหากนับเฉพาะจำนวนผู้เข้าชมในประเทศสหรัฐฯ คาดว่าในปี 2021 จำนวนผู้ชม Esports จะแซงหน้ากีฬาสาธิตยอดเยี่ยมในสหรัฐฯ อย่างบาสเกตบอล NBA และ เบสบอล MLB โดยเป็นรองแค่อเมริกันฟุตบอล NFL เท่านั้น จัดว่าเป็นธุรกิจที่ก้าวกระโดดและเป็นที่น่าจับตามองเป็นอย่างมาก



ภาพประกอบที่ 2.1 การคาดการณ์จำนวนผู้เข้าชมรายการแข่งขันกีฬาแต่ละประเภทในสหรัฐอเมริกา ปี ค.ศ. 2021²⁰

¹⁹ Tisco Wealth. (2563). *เมื่อเกม (Esports) จะกลายเป็นธุรกิจทำเงินระดับโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.tiscowealth.com/trust-magazine/issue-55/wealth-mananger-talk.html>. [2564, 28 ธันวาคม].

²⁰ Slide share. (2021). *Esports*. (Online). เข้าถึงได้จาก: <https://www.slideshare.net/ActivateInc/activate-tech-media-outlook-2018>. [2021, 28 December].

เมื่อเรากล่าวถึงนักกีฬาที่มีอาชีพของกีฬาทุกชนิด จำนวนผู้เล่นอาจมีได้ไม่มากนัก แต่เมื่อเทียบกับคนทั่วไป แต่นักกีฬาที่มีชื่อเสียงมักจะมีฐานผู้ชม หรือแฟนคลับ ซึ่งคนเหล่านี้นอกจากจะติดตามการแข่งขันแล้ว บางส่วนก็ยังเล่นกีฬาประเภทนั้น ๆ ที่ตนเองสนใจด้วย ในกรณีของ Esports ก็เช่นกัน แต่ด้วยการเล่นเกมนี้ไม่มีข้อจำกัดทางร่างกายเหมือนกีฬาทั่วไป²¹ ดังนั้นจึงทำให้คนทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าถึงเกมได้

สอดคล้องกับผลสำรวจของ Statista ที่พบว่า จำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดทั่วโลก ณ ปี ค.ศ. 2020 มีมากเป็นจำนวน 2.7 พันล้านคน หรือคิดเป็นประมาณ 30% ของประชากรโลก โดยทางด้านอุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าสูงถึง 1.51 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ต่อมาในปี ค.ศ. 2019 และคาดว่าจะไปถึง 1.59 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

นอกจากนี้เมื่อเปรียบเทียบมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมที่ให้ความบันเทิงอื่น เช่น อุตสาหกรรมเพลงและภาพยนตร์ แต่กลับกลายเป็นว่าอุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าสูงกว่า 3 เท่าในปี ค.ศ. 2019 ที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้เกมจะยังไม่เป็นที่พูดถึงในกลุ่มผู้ใหญ่ ว่าเป็นสิ่งที่ควรสนับสนุน แต่เมื่อเทียบในเชิงธุรกิจกลายเป็นว่าเกมมีความยิ่งใหญ่แซงหน้า Box Office ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ในปัจจุบันเกมในกลุ่ม Esports สามารถเล่นได้ผ่าน 3 อุปกรณ์หลัก คือ

- 1) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)
- 2) เครื่องเล่นวิดีโอเกม²² (Console) เช่น Xbox360
- 3) โทรศัพท์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต (Mobile)

โดยตลาดที่มีอัตราการเติบโตที่น่าสนใจ คือ ตลาด Mobile หรือสมาร์ทโฟน เพราะนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 2015 รายได้ส่วน Mobile Gaming เติบโตเฉลี่ยร้อยละ 22 ต่อปี มากกว่ารายได้รวมที่เติบโต ร้อยละ 15 ต่อปี อันเป็นผลเนื่องจากการเข้าถึงที่ง่ายและมีรูปแบบรายได้ที่น่าสนใจแตกต่างจากทั้ง PC และ Console ไม่แต่เพียงเท่านี้ อุตสาหกรรมเกมยังสามารถแบ่งประเภทธุรกิจย่อยได้อีกมากมาย เช่น ผู้ผลิตเครื่องเล่นและอุปกรณ์ ผู้ผลิตเกม ผู้จัดงานแข่งขันต่าง ๆ ผู้ผลิตชิปประมวลผล และ

²¹ คิวเตอร์จูฟา. (2564). *Esports*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.chulatutor.com/blog/e-sports/>. [2564, 28 ธันวาคม].

²² Tuemaster. (2563). *เครื่องเล่นเกม (Video game console)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://tuemaster.com/blog/เครื่องเล่นเกม-video-game-console/>. [2021, 28 ธันวาคม].

ผู้พัฒนาแพลตฟอร์มสำหรับถ่ายทอดสด (Live Streaming)²³ ซึ่งมีรูปแบบรายได้ที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วย

จากการทบทวนเรื่อง Esports พบว่า การเล่นเกมที่มีการแข่งขันสามารถนำมาทำเป็นกีฬา ในลักษณะนี้ได้หมดขึ้นกับผู้จัดจะเลือกเกมประเภทใดมาจัดทำ รูปแบบเกมที่เข้าถึงง่ายที่สุดเป็น โทรศัพท์สมาร์ทโฟน²⁴ เพราะเกือบทุกคนมีใช้ในชีวิตประจำวัน ด้วยความที่เข้าถึงได้ง่ายจึงทำให้ทุกคนหันมาสนใจการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น

2.2.3 การเกิดโรคติดเกม (Gaming Disorder)

กรณี โรคติดเกมในเด็ก²⁵ หรือบุคคลที่มีวุฒิภาวะต่ำ ไม่สามารถแยกแยะเกมกับชีวิตประจำวันได้ อาจทำให้เกิดผลกระทบทางการเรียน การทำงาน สุขภาพจิต สุขภาพร่างกาย หรือส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม โดยผลเสียนั้นอาจมีผลกระทบได้ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว²⁶

ปัญหาทางการเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน หรือไปสายเพราะเอาแต่เล่นเกม ซึ่งมีผลทำให้การเรียนตกต่ำ ไม่อ่านหนังสือ ไม่ทำการบ้าน ไม่มีสมาธิในการเรียน ผลสุดท้ายที่แย่ที่สุดคืออาจส่งผลให้เด็กเรียนไม่จบ

ปัญหาทางด้านสุขภาพกาย สุขภาพของเด็กจะทรุดโทรม ชูบผอม มีอุปนิสัยการรับประทานอาหารที่เปลี่ยนไป อดมือกินมือ อาจส่งผลทำให้ปวดท้องรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา ในบางรายอาจเป็นโรคอ้วนได้ ไม่ขยับร่างกาย ไม่ได้ออกกำลังกาย มีการเข้านอนที่ผิดปกติ มีการตื่นที่ผิดปกติ ปล่อยปละละเลยเรื่องการรักษาความสะอาด อนามัยของตนเอง อาจทำให้มีปัญหาทางด้านสายตา มีอาการตาแห้งล้าจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์นานๆ ปวดหัว ปวดหลัง ปวดเมื่อยข้อมือ อีกทั้งการที่นั่งเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้หัวใจเต้นเร็ว ความดันโลหิตสูง

²³ Plook magazine. (2564). *แนะนำอาชีพสายเกมเมอร์ที่รายได้ดี เป็นที่ต้องการในอนาคต*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.plookfriends.com/blog/content/detail/89703>. [2564, 28 ธันวาคม].

²⁴ Game fever th. (2563). *ทำไมทุกวันนี้เกมมือถือถึงเข้าถึงง่ายกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://today.line.me/th/v2/article/9L1883>. [2564, 28 ธันวาคม].

²⁵ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2564). *ผลกระทบต่อการติดเกมต่อเด็ก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.camri.go.th/infographic/118>. [2564, 28 ธันวาคม].

²⁶ ปราณีย์ ปวีณชนา. (2564). *การเสพติดเกม (Game Addiction)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>. [2564, 28 ธันวาคม].

ในร่างกายของเด็กที่ติดเกมจะมีการกระตุ้น โดปามีน²⁷ ซึ่งออกฤทธิ์กระตุ้นประสาท ทำให้รู้สึกสนุกกว่าปกติ มีแรงมากเหมือนใช้ยาบ้า ทำให้เด็กมีอาการโหยหาการเล่นเกมนตลอดเวลา

ปัญหาทางด้านสุขภาพจิต ทำให้สร้างสัมพันธภาพกับบุคคลในชีวิตจริงน้อยลง กลายเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสังคมเพราะใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกม ทำให้มีพฤติกรรมกลัวสังคม เก็บตัว ไม่สูงส่งกับใคร ชอบอยู่ในห้องคนเดียวเพียงลำพัง หากเล่นติดต่อกันนานอาจทำให้เกิดผลเสียทางอารมณ์ ชอบเอาชนะ โมโหง่าย

ปัญหาทางด้านพฤติกรรม อาจทำให้เกิดปัญหาการ โทก หลก ลักข โมข ทำร้ายร่างกายผู้อื่น มีพฤติกรรมก้าวร้าว ควบคุมตนเองไม่ได้ ขาดสัมพันธภาพในครอบครัว หรือกับคนรอบข้าง หากเป็นเด็กอาจไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง หรืออาจขโมย อาจหลอกเอาเงินจากผู้ปกครองไปเล่นเกม

จากการทบทวนเรื่องการเกิดโรคติดเกมนี้ พบได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์นอกจากจะให้ความสนุกและทำให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่นแล้ว ยังมีข้อเสียหากเล่นเกมมากจนเกินไปที่อาจทำให้ก่อเป็นโรคติดเกมได้ และด้วยการเกิดโรคติดเกมนี้เองที่เป็นสาเหตุต่อไป ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ดี ส่งผลเสียทั้งกับตนเองและกับบุคคลอื่นได้อีกด้วย

2.3 ความเป็นมาเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์²⁸

2.3.1 ความเป็นมาเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์

สภาพสังคมในปัจจุบัน ได้มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วและได้มีการเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าหลาย ๆ อย่างของโลก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมที่จะนำไปสู่การปรับตัวในอนาคต ซึ่งจะทำให้เกิดการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้ทุก ๆ ประเทศทั่วโลกมุ่งหน้าสู่กระแสของการเปลี่ยนแปลงใหม่ ที่เรียกว่า ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้²⁹ (Knowledge-Based Economy) และสังคมความรู้ (Knowledge Society) ที่จะต้องให้ความสำคัญในการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ เรื่องอินเทอร์เน็ต

²⁷ SciMath. (2564). *โดปามีน สารควบคุมอารมณ์และความรู้สึก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.scimath.org/article-science/item/3345-2013-02-08-06-46-54>. [2564, 28 ธันวาคม].

²⁸ เศรษฐภัทร พรหมชนะ. (2565). *แนวคิดในการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้สำหรับการควบคุมเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.krisdika.go.th/%2Fdata%2Factivity%2Fact13499.pdf&clen=169515>. [2565, 25 เมษายน].

²⁹ ศิริรัตน์ จำปีเรือง และ อมรรัตน์ วัฒนารช. (2553). ความรู้ที่จำเป็นของคนยุคเศรษฐกิจฐานความรู้. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 12, หน้า 165-171.

เป็นสิ่งที่น่าจับตามองอย่างหนึ่ง เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนปัจจัยหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะสามารถใช้ติดต่อสื่อสารและสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วจากทั่วโลก³⁰ อินเทอร์เน็ตยังสามารถใช้สืบค้นข้อมูลต่างๆ ได้อีกมากมายเช่น การศึกษา การโฆษณา ธุรกิจ การธนาคาร การขายสินค้า ความบันเทิง เป็นต้น และไม่ใช่แค่การใช้อินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์ แต่อินเทอร์เน็ตยังสามารถใช้บริการได้จากในสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต³¹

ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้ เพราะเกมออนไลน์สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกับคนในประเทศหรือใช้กับทั่วโลกได้ ไม่ใช่เพียงแค่การสนทนาเท่านั้น แต่ในปัจจุบันธุรกิจด้านเกมออนไลน์ยังสามารถทำกำไรจากการเปิดให้คนเข้าไปเล่น ซึ่งเกมออนไลน์ในปัจจุบันนั้นยังสามารถแข่งขันคะแนนหรือสามารถใช้ซื้อขายแลกเปลี่ยน ให้บริการสิ่งของกันข้างในเกมได้ โดยทั้งนี้จะมีตัวละครหายากที่สามารถซื้อขายข้อมูลกันเพื่อที่จะได้ อาวุธ เสื้อผ้า หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ และรวมไปถึงการเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ด้วยกันเอง ผู้ให้บริการนั้นอาจจะคิดค่าบริการในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นหรือผู้ให้บริการจะต้องเสียค่าบริการในการเล่นตามที่คุณให้บริการกำหนด และที่ได้กล่าวไปในข้างต้นการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้แค่เพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว แต่ได้มีการทำธุรกิจขึ้นมาที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์มากขึ้น³² เช่น การให้บริการทางด้านการซื้อขายข้อมูลในเกม โดยอาจจะมีการชำระด้วยเงินในเกมหรือเงินจริงที่ใช้ในปัจจุบัน ระหว่างผู้ให้บริการกับผู้ประกอบธุรกิจ เพื่อแลกกับความสะดวกรวดเร็วในการหาสิ่งของในเกม (item)³³ หรือข้อมูลในเกม ตามที่ผู้ให้บริการมีความประสงค์ เมื่อมีความต้องการเกิดขึ้น ผู้ประกอบธุรกิจต่างๆ จึงได้ใช้โอกาสนั้นในการแสวงหากำไรและผลประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ หรือการซื้อขาย หรือให้บริการสิ่งของโดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การชำระค่าโทรศัพท์แบบรายเดือน การชำระด้วยบัตรเครดิต การให้ชำระสิ่งของโดยใช้

³⁰ 1Belief. (2564). *ประโยชน์ของ ระบบอินเทอร์เน็ต และข้อควรระวังในการใช้งานที่ต้องทราบ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.1belief.com/article/internet-benefit/>. [2565, 25 เมษายน].

³¹ Netcentrex. (2560). *พัฒนาการของอินเทอร์เน็ต และประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.netcentrex.net/อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์/>. [2565, 25 เมษายน].

³² กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2560). *ธุรกิจบริการเกมออนไลน์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.efinancethai.com/Fintech/FintechMain.aspx?release=y&name=ft_202202071027. [2565, 25 เมษายน].

³³ ศูนย์แปลภาษาอังกฤษ. (2565). *120 คำศัพท์ในเกมที่เกมเมอร์ไม่รู้ไม่ได้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.ศูนย์แปลภาษาอังกฤษ.com/ความรู้/788863-120-คำศัพท์ในเกมที่เกมเมอร์ไม่รู้ไม่ได้>. [2565, 25 เมษายน].

รหัสบัตรเติมเงินโทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงการชำระด้วยเงินสด หรือจะใช้บริการการเติมเงินออนไลน์

การชำระเงินทั้งหลายนั้นยังต้องคำนึงถึงเรื่องการหลอกลวง การเอาไรด์เอาเปรียบ ผู้ใช้บริการ และอาจจะอาศัยเยาวชนที่ไม่มีประสบการณ์ เป็นช่องทางที่จะนำไปเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ได้ เนื่องจากการติดต่อสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้โดยง่าย ช่องทางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารอีกทางหนึ่งคือ สื่อโฆษณา³⁴ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นทั้งทางโทรศัพท์หรือทางเว็บไซต์ ไม่ได้มีการกำหนดรายละเอียดในการใช้บริการของเกมออนไลน์ให้ครบถ้วน อาจจะทำให้ ผู้ใช้บริการตกเป็นเหยื่อในการหาผลประโยชน์ของผู้ประกอบการได้ง่าย การกระทำดังกล่าวนี้ ถือได้ว่าเป็นการทำสัญญาที่มีลักษณะที่ทำให้ผู้บริโภคเสียเปรียบผู้ประกอบการเกินสมควร ซึ่งในกรณีดังกล่าวที่ว่านั้น ควรจะมีการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมาย หรือมีมาตรการทางกฎหมายที่ชัดเจน เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มมากขึ้น อย่างเช่นการทำธุรกรรมที่ต้องมีการจ่ายเงิน³⁵ รวมถึงเพื่อให้สอดคล้องกับทางปฏิบัติมากขึ้นด้วย

ปัจจุบันประเทศไทย มีการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้เพื่อควบคุมเกมออนไลน์ จากพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 บัญญัติว่า

มาตรา 53 ห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับร้านวีดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง³⁶

ความในวรรคหนึ่งมิให้นำมาใช้บังคับแก่การประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ที่ตั้งอยู่ในสถานบริการที่ได้รับใบอนุญาตตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ เพื่อประโยชน์ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน การออกกฎกระทรวงตามวรรคสามจะกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ตั้งของร้านวีดิทัศน์ด้วยก็ได้

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นกฎหมายที่วางมาตรการในการควบคุมการผลิตการนำเข้าและการจัดจำหน่ายวีดิทัศน์หรือเกมที่ทำเป็นธุรกิจ ซึ่งกำหนดให้ผู้จัดตั้ง

³⁴ รชิตา สิริตลลธิ. (2561). การโฆษณาผ่านเกมเพื่อสื่อสารตราสินค้าในยุคดิจิทัล. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า*, 5 (2), หน้า 20-45.

³⁵ ลลิตา ขวัญเมือง. (2559). *การสร้าง ความเชื่อมั่นและการทำธุรกรรมผ่าน กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์อย่าง ต่อเนื่อง*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ) สาขาวิชาระบบสารสนเทศ เพื่อการจัดการ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

³⁶ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 53.

หรือประกอบกิจการร้านวิดีโอทำเป็นธุรกิจ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน ต้องได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน จากกฎหมายดังกล่าวไม่ได้มีบทบัญญัติที่เจาะจง หรือสื่อถึงการควบคุม กำกับดูแลเกี่ยวกับเกมออนไลน์เอาไว้โดยเฉพาะ ทำให้การเล่นออนไลน์เป็นไปอย่างเสรี ไม่มีกฎหมายเข้ามาควบคุม

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551³⁷ ที่ใช้ในปัจจุบันนั้น มีเจตนารมณ์เพื่อขยายการควบคุมและเพื่อให้มีความความทันสมัยต่อสื่อในยุคปัจจุบัน โดยเริ่มที่ประเทศไทยมีกฎหมายควบคุมภาพยนตร์ตั้งแต่สมัยตอนที่มีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองปี พ.ศ. 2475 ได้มีการประกาศใช้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช 2473 ขึ้นมาเป็นฉบับแรก แต่ภายหลังจากมีการนำภาพยนตร์จากต่างประเทศเข้ามาฉายในประเทศไทย และอีกทั้งยังได้มีการสร้างภาพยนตร์โดยคนไทยเพิ่มมากขึ้น แต่ภาพยนตร์ในระยะนั้นเป็นไปโดยเสรี ไม่มีการควบคุมจากทางภาครัฐแต่อย่างใด ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาติดตามมาต่ออีกหลายประการ

กฎหมายข้างต้นนั้น ได้กล่าวถึงกิจการภาพยนตร์ทั้งด้านการนำเข้ามาจากต่างประเทศและการสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าขึ้นมาอีกทั้งยังได้รับความนิยมจากประชาชนอย่างแพร่หลาย เพิ่มมากยิ่งขึ้นด้วยเหตุผลที่ว่าภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลเหนือผู้ชม ซึ่งอาจมีภัยอันเกิดจากภาพยนตร์ ที่อาจเป็นอันตรายต่อความปลอดภัยของประเทศ สถาบันวัฒนธรรมและ ศีลธรรมของประชาชน พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 จึงทรงตราพระราชบัญญัติภาพยนตร์ ปี พ.ศ. 2473 ที่ออกมากควบคุมภาพยนตร์ในประเทศไทย ซึ่งได้ใช้บังคับกันเรื่อยมาจนกระทั่งปี พ.ศ. 2530³⁸ และรัฐได้ เล็งเห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องมิกกฎหมาย ในการควบคุมการดำเนินกิจการที่เกี่ยวกับเทปและวัสดุ โทรทัศน์มากยิ่งขึ้น³⁹

ในปัจจุบันจากที่ได้กล่าวไปในข้างต้นนั้น ได้มีการบริการให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเทปและวัสดุโทรทัศน์ กับมีการจัดฉายหรือให้บริการที่เกี่ยวกับเทปหรือวัสดุโทรทัศน์แพร่หลายในประเทศไทย ซึ่งเทปและวัสดุ โทรทัศน์เหล่านั้นไม่ได้ผ่านการตรวจสอบ พิจารณาจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ เนื่องจากไม่ใช่ภาพยนตร์ตามความหมายของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473⁴⁰ การที่ไม่มี

³⁷ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น. (2563). *องค์ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : https://www.m-culture.go.th/khonkaen/ewt_dl_link.php?nid=1857. [2565, 3 เมษายน].

³⁸ พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530.

³⁹ สมศักดิ์ เกียรติศักดิ์ดาชัย. (2549). พระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530. *วารสารกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ*, 9, หน้า 412-417.

⁴⁰ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473.

บทบัญญัติของกฎหมายที่ออกมาควบคุมกิจการดังกล่าว ย่อมเป็นผลทำให้เกิดผลเสียหายแก่เยาวชน และศีลธรรมอันดีของประชาชนทั้งยังกระทบกระเทือนถึง ความมั่นคงของรัฐอีกด้วย

ประเทศไทยได้มีการประกาศใช้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2551 เพื่อปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ขึ้นใหม่ เพื่อให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม⁴¹

การตราพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ยังมีเจตนารมณ์เพื่อที่จะส่งเสริม การประกอบ อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในประเทศให้เติบโตและเจริญก้าวหน้าในด้าน อื่นๆ ไปด้วย แต่ขณะเดียวกันก็มีความมุ่งหมายที่จะคุ้มครองเด็กและเยาวชนไปด้วย นอกจากนี้แล้ว การที่ทางรัฐนั้น ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภท ต่างๆ ก็นับได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญเรื่องหนึ่ง คือการที่ผู้มีการมสิทธิ์ในทรัพย์สินนั้นมาสามารถที่จะใช้ ประโยชน์ในทรัพย์สินของตนได้ตามแต่ที่ตนปรารถนาและต้องไม่มีผู้ใดนำเอาทรัพย์สินนั้นมาหา ประโยชน์โดย ปราศจากความยินยอมของผู้มีการมสิทธิ์ในทรัพย์สินนั้น

แนวความคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ด้วยแนวคิดที่ว่าทรัพย์สินทาง ปัญญานั้นมีบ่อเกิดจากการสร้างสรรค์ โดยใช้ความคิดและปัญญาของมนุษย์ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นงาน วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏกรรม หรือดนตรีกรรมอันเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ จึงได้มีการปรับเปลี่ยนสาระสำคัญไปจากเดิม เช่น มีการตั้งคณะกรรมการ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เพื่อมาทำหน้าที่กำกับดูแลทางด้าน นโยบาย ซึ่งมี ฯพณ ฯ นายกรัฐมนตรี เป็นประธาน มีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น

นอกจากนี้ ตามกฎหมายยังได้กำหนดให้ใบอนุญาตทุกชนิดมีอายุ 5 ปี เพื่อลดภาระของ ผู้ประกอบการและเจ้าหน้าที่ แต่สิ่งที่สำคัญคือ การเปลี่ยนระบบการตรวจจากระบบการตรวจ พิจารณา (Censor) เปลี่ยนมาเป็นระบบกำหนดประเภทภาพยนตร์ (Rating) โดยคณะกรรมการจะ พิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภาครัฐและเอกชนซึ่งถือเป็นนิมิต หมายใหม่ใน วงการภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมยุคนี้ อย่างไรก็ตาม อุปสรรค และปัญหาทางกฎหมายใน การบังคับใช้ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ก็ยังมีอยู่ หลายประการ เช่น ปัญหาการตีความหมายหรือการตีความกฎหมายของบทบัญญัติพระราชบัญญัติ

⁴¹ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น. (2563). *องค์ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : https://www.m-culture.go.th/khonkaen/ewt_dl_link.php?nid=1857. [2565, 3 เมษายน].

ภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พุทธศักราช 2551⁴² อย่างในกรณีจากบทบัญญัติของ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 38 และมาตรา 54 นั้นเป็นบทบัญญัติห้ามบุคคลใดประกอบกิจการให้ เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายภาพยนตร์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทนหรือให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน หากผู้ใดมีความประสงค์จะประกอบกิจการดังกล่าว นั้น โดยจะต้องมีการขออนุญาตเป็นผู้ประกอบกิจการจากนายทะเบียน จึงสามารถประกอบกิจการได้ถูกต้องตามกฎหมายดังกล่าว แต่เมื่อหากลองพิจารณาต่อไปว่าความหมาย ของคำว่า “ประกอบกิจการ ” ตามความหมายของมาตรา 38 และมาตรา 54 นั้น

มาตรา 38 ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์ โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่ได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์แต่ละแห่ง

การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และ เงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง⁴³

มาตรา 54 ห้ามผู้ใดประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย วิดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

ใบอนุญาตนั้น ให้ออกสำหรับสถานที่ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวิดิทัศน์แต่ละแห่ง การขอใบอนุญาตและการออกใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง⁴⁴

การกระทำดังกล่าว นั้น เข้าในลักษณะที่ผู้ประกอบกิจการจะต้องขออนุญาตตามบทบัญญัติดังกล่าว ตามบทนิยามตามมาตรา 4 นั้นจะพบว่าไม่มีการให้ความหมายของ คำว่า “ประกอบกิจการ”⁴⁵ ไว้แต่อย่างใด สำหรับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งเป็นทั้งอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายและเป็นทั้งอำนาจดุลยพินิจของพนักงาน เจ้าหน้าที่ ที่เกี่ยวข้องกับการอนุญาต การให้ความเห็นชอบหรือไม่ให้

⁴² สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น. (2563). *องค์ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : https://www.m-culture.go.th/khonkaen/ewt_dl_link.php?nid=1857. [2565, 3 เมษายน].

⁴³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 38.

⁴⁴ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 54.

⁴⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 4.

ความเห็นชอบ โดยถือ ว่าเป็นการใช้อำนาจรัฐในการออกคำสั่งทางปกครอง ดังนั้นการใช้อำนาจตามกฎหมายของเจ้าหน้าที่ อันมีผลเป็นการสร้างนิติสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคล อันที่จะก่อให้เกิดเปลี่ยนแปลง โอน สงวน ระวัง หรือมีผลกระทบต่อสถานภาพของสิทธิ หรือหน้าที่ของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการชั่วคราว หรือถาวร และการใช้อำนาจตรวจสอบความชอบด้วยกฎหมายของการกระทำทางปกครอง ถ้าอำนาจกระทำการทางปกครองเป็นอำนาจผูกพัน จะทำให้สามารถตรวจสอบได้ง่าย แต่ถ้าหากอำนาจกระทำการทางปกครองเป็นอำนาจดุลยพินิจเจือปนอยู่ไม่ว่าจะเป็นดุลยพินิจวินิจฉัย หรือดุลยพินิจตัดสินใจจะทำให้ยากแก่การตรวจสอบ

ปัจจุบันในประเทศไทยนั้น ได้มีหลักเกณฑ์และวิธีการควบคุมกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์⁴⁶ ตามพระราชบัญญัติกาพนครและวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่กำหนดหลักเกณฑ์ในการควบคุมการฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกม หรือการฉายหรือมีการเผยแพร่สื่อโฆษณา ดังต่อไปนี้

1) เกมที่จะนำมาทำการ ให้เช่า ฉาย แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรนั้น หรือสื่อโฆษณาเกมที่จะนำมาฉายหรือมีการเผยแพร่ในราชอาณาจักร จะต้องไม่มีเนื้อหาที่อยู่ในลักษณะเป็นบ่อนทำลายชาติ หรือในลักษณะที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหรืออาจจะทำให้กระทบกระเทือนถึงความมั่นคงต่อรัฐหรือเกียรติภูมิของราชอาณาจักร

2) เกมที่อนุญาตให้ทำการ ให้เช่า ฉาย แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายในราชอาณาจักรนั้น หรือสื่อโฆษณาเกมที่ได้รับอนุญาตให้ฉายหรือเผยแพร่ในราชอาณาจักรจะต้องมีรายละเอียดเช่น หมายเลขรหัสที่ได้รับอนุญาต และมีเครื่องหมายการอนุญาต เป็นต้น

3) ผู้ประกอบธุรกิจร้านเกมนั้นจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการเกี่ยวกับการจัดพื้นที่ใช้สอย รวมถึงการติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ในร้านเพื่อให้มีความปลอดภัย และมีกำหนดเวลาในการให้บริการ มีการแสดงใบอนุญาตและมีการแบ่งพื้นที่เพื่อแยกการให้บริการเครื่องเล่นเกมและจัดจำหน่ายเกมออกจากกัน

จากการศึกษาความเป็นมาเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ พบว่า ถึงแม้ประเทศไทยจะยังมีกฎหมายที่รองรับในการกระทำความผิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์อยู่นั้น แต่เมื่อศึกษาในเชิงลึกแล้วจะสังเกตได้ว่า ประเทศไทยนั้นยังไม่ได้มีกฎหมายที่เป็นการควบคุมมาตรฐานที่เฉพาะเกี่ยวกับการ

⁴⁶ อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ. (2553). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. หน้า 246-247.

เล่นเกมออนไลน์อยู่เลย⁴⁷ จึงเป็นสาเหตุทำให้การเล่นเกมออนไลน์นั้นได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายได้อย่างไม่ทั่วถึงและครอบคลุมเพียงพอ โดยไม่ใช่แค่ตัวเกมแต่รวมไปถึงธุรกิจต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ด้วย เช่น การถ่ายทอดสดเกม⁴⁸ การจัดการแข่งขัน Esports เป็นต้น

2.3.2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมเกมออนไลน์⁴⁹

มาตรการทางกฎหมายได้มีการจัดให้มีหน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ รับผิดชอบในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกม คอมพิวเตอร์ อัน ได้แก่ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร และสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้ทั้ง 2 หน่วยงานนี้ เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแล โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติของกฎหมายในการควบคุมธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้

1) สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทำหน้าที่ในการควบคุมความเหมาะสมในเนื้อหาสาระ ของเกมและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ ให้เป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และเป็นองค์กรของรัฐ

ผู้อำนวยการสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นผู้บังคับบัญชา ที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลและรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติหรือที่รู้จักกันในชื่อ สวช. ซึ่งมีเลขานุการ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติเป็นผู้บังคับบัญชา โดยมีฐานะเทียบเท่ากรมในสังกัดกระทรวง วัฒนธรรม และรับ โอนหน้าที่ความรับผิดชอบในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งแต่เดิมจะอยู่ในความรับผิดชอบของกรมตำรวจ สังกัดกระทรวง มหาดไทย หรือสำนักงานตำรวจแห่งชาติ แต่ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรมจะดำเนินการในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องไปตามคำสั่งและนโยบายของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ ที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติและรัฐบาล

⁴⁷ เชษฐภัทร พรหมชนะ. (2565). *แนวคิดในการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้สำหรับการควบคุมเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.krisdika.go.th/data/activity/act13499.pdf>. [2565, 4 เมษายน].

⁴⁸ มัลลิกา รามบุตรดี, ศ.ต.อ.หญิง. (2562). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และ นักแคสท์เกม (Game Caster)*. การศึกษาอิสระนิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดขอนแก่น.

⁴⁹ อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ์. อ่างแล้ว เริงอรรถที่ 46. หน้า 248-249.

2) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แต่เดิมมีชื่อว่า กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือที่รู้จักกันดีในชื่อของ “กระทรวง ICT” โดยจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545⁵⁰

ภารกิจหลักในเรื่องของการวางแผน การส่งเสริม การเสนอแนะ การสนับสนุน และพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสถิติ การอุดมศึกษา การสื่อสาร รวมถึงราชการอื่นๆ ตามที่มีกฎหมายกำหนดไว้ให้อยู่ภายในอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและทั่วถึงมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการทำให้เกิดความเป็นรูปธรรมมากขึ้นด้วย⁵¹

ในส่วนทางด้านที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์นั้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะมีอำนาจหน้าที่ในการควบคุมกำกับดูแลข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร รวมทั้งดูแลระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ทำให้สิ่งใดก็ตามที่จะต้องใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารหรือเพื่อที่จะเข้าถึงข้อมูล จะถูกจัดเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานบนระบบคอมพิวเตอร์ ส่งผลทำให้การกระทำใด ๆ ก็ตามที่กล่าวมาในข้างต้นจะอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับดูแลของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่อาศัยอำนาจตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550⁵² เพราะฉะนั้นสิ่งใดก็ตามที่มีลักษณะเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ที่ต้องออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้วทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จะเป็นผู้เข้ามาทำหน้าที่ควบคุมกำกับดูแลในส่วนนั้นทั้งหมด

มาตรการในการควบคุมและการกำกับดูแลธุรกิจของเกมคอมพิวเตอร์ยังขาดประสิทธิภาพที่ทำให้ผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชนไม่ได้รับความคุ้มครองอย่างเหมาะสม ซึ่งปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากปัจจุบันมีหน่วยงานเข้ามาควบคุมกำกับดูแลธุรกิจคอมพิวเตอร์ 2 หน่วยงานคือ

1) กระทรวงวัฒนธรรม⁵³ ทำหน้าที่กำกับดูแลความเหมาะสมในเนื้อหาสาระของเกมทุกชนิดของแต่ละประเภท แต่ทั้งนี้ไม่รวมเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต เพราะว่า

⁵⁰ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). *รู้จักกระทรวงดิจิทัล*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.mdes.go.th/about>. [2565, 6 เมษายน].

⁵¹ Wikiwand. (2565). *กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.wikiwand.com/th/กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม>. [2565, 6 เมษายน].

⁵² พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.

⁵³ กระทรวงวัฒนธรรม. (2565). *ประวัติกระทรวงวัฒนธรรม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.m-culture.go.th/th/article_view.php?id=3092. [2565, 6 เมษายน].

ความหมายของคำว่าวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ได้กำหนดให้วัตถุที่ควบคุมต้องมีลักษณะที่เป็นวัสดุ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการกำหนดหน่วยงานอีกหน่วยงานหนึ่งเข้ามากำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต

2) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม⁵⁴ ที่ทำหน้าที่กำกับดูแลและควบคุมเกมออนไลน์และเกมต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นการเฉพาะอีกหน่วยงานหนึ่ง

การที่ให้มีหน่วยงานเข้ามาจัดการเรื่องการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ถึง 2 หน่วยงานในเวลาเดียวกัน และมีลักษณะของงานที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่ตรงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมาย ที่ต้องการควบคุมกำกับดูแลตัวเกม ไม่ได้ควบคุมกำกับดูแลข้อมูลเนื้อหาที่อยู่ในเกม ดังนั้นจึงทำให้เกิดความไม่เป็นเอกภาพของหน่วยงานและเกิดความซ้ำซ้อนในการรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

มาตรการทางกฎหมายในการตรวจพิจารณาและการอนุญาต ทางด้านคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ยังขาดความรู้และความเข้าใจ อีกทั้งยังขาดประสบการณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สาเหตุมาจากทางด้านอายุ และมาตรการทางกฎหมายไม่ได้กำหนดรายละเอียดของคุณสมบัติที่เป็นสาระสำคัญของการดำรงตำแหน่งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิของคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์⁵⁵ เมื่อกล่าวถึงหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตรวจสอบพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ก่อนที่จะได้รับการเผยแพร่ในราชอาณาจักร ยังคงปฏิบัติโดยใช้ระบบเซนเซอร์ในการพิจารณา ประกอบกับปัจจุบันนั้นยังไม่ได้มีมาตรการในการควบคุมกำกับดูแลหลังจากที่มีการเผยแพร่เกมคอมพิวเตอร์ในราชอาณาจักร จึงทำให้เกมที่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่ในราชอาณาจักรนั้น ยังคงมีเกมที่ขัดต่อศีลธรรมที่ผลิตมาจากหลักเกณฑ์และวิธีการในการตรวจพิจารณา แต่ด้วยการที่ไม่มีมาตรการใดในการทบทวน หรือมีการเพิกถอนการอนุญาตภายหลังจากที่ได้มีการอนุญาตไปแล้วนั้น เกมคอมพิวเตอร์ที่ขัดต่อศีลธรรมทั้งเนื้อหาและความไม่เหมาะสมนั้นก็ยังคงชอบด้วยกฎหมายอยู่

ความไม่ครอบคลุมของมาตรการทางกฎหมาย มาจากการที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เป็นกฎหมายสำหรับใช้ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่ในปัจจุบันนั้นในประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในการกำกับดูแลเกมออนไลน์และเกมบนอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเหตุให้พระราชบัญญัตินี้ไม่ครอบคลุมถึงธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์บางประเภท ทั้ง

⁵⁴ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สป.มท. (2560). *ประวัติความเป็นมา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ict.moi.go.th/ict2017/history.html>. [2565, 6 เมษายน].

⁵⁵ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 16.

ที่ประเทศไทยยังคงมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์อีกมากมายที่ควรได้รับการกำกับดูแลทางกฎหมายอย่างเหมาะสม⁵⁶

ทางด้านมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวกับการนำหลักเกณฑ์และวิธีการในการควบคุมกำกับดูแลภาพยนตร์และคาราโอเกะมาใช้บังคับกับเกมคอมพิวเตอร์นั้น เนื่องมาจากกฎหมายนี้ได้ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจอยู่ 2 ประเภทหลัก คือ

- 1) ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจภาพยนตร์
- 2) ควบคุมกำกับดูแลธุรกิจวิดีโอทัศน์

คาราโอเกะ ภาพยนตร์ และเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งสามอย่างนี้ มีความแตกต่างกันอย่างมาก ในด้านของกรบริโภคและมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก ในด้านธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งสามารถเห็นได้ชัด การที่นำหลักเกณฑ์และนำวิธีการที่นำมาใช้ในการกำกับดูแลทั้งภาพยนตร์และคาราโอเกะ ไม่ว่าจะเป็นทั้งคุณสมบัติของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและหลักเกณฑ์ที่ใช้พิจารณา รวมถึงวิธีการพร้อมกับเงื่อนไขต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบธุรกิจที่นำมาใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ย่อมทำให้การควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์นั้น ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะการใช้มาตรการทางกฎหมายไม่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์แห่งกฎหมาย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ที่ติดการเล่นเกมออนไลน์ อาจมีผลกระทบรุนแรงต่อครอบครัวและสังคม เพราะสามารถเล่นได้และสามารถเข้าถึงได้ทุกเวลา⁵⁷

จากการทบทวนในเรื่องหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมเกมออนไลน์ พบได้ว่าหน่วยงานของประเทศไทยที่กำกับดูแลการใช้กฎหมายในการเล่นเกมออนไลน์อยู่นั้น ยังไม่มีความเชี่ยวชาญ และความชำนาญเพียงพอต่อการดำเนินงานในด้านนี้โดยตรง จึงทำให้มีการใช้กฎหมายคุ้มครองการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างไม่เต็มทีเพียงพอ

⁵⁶ อาทิตย์ วงศ์ฤทธิ์. อ่างแล้ว เจริญรถที่ 46.

⁵⁷ เศรษฐภัทร พรหมชนะ. (2564). *แนวคิดในการนำมาตรการทางกฎหมายมาใช้สำหรับการควบคุมเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. หน้า 7-8. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.krisdika.go.th/data/activity/act13499.pdf>.

2.4 ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมส์ออนไลน์

2.4.1 ทฤษฎีเกมส์⁵⁸

ทฤษฎีเกมส์ คือสาขาหนึ่งของสาขาคณิตศาสตร์ เป็นการประยุกต์ที่ศึกษาการตัดสินใจของผู้ตัดสินใจหลายฝ่าย โดยของผลที่แต่ละฝ่ายได้รับนั้นจะขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของผู้เล่นฝ่ายอื่น ๆ ส่วนเกมในทางทฤษฎีเกมส์หมายถึงสถานการณ์ใดๆ ที่ผู้ตัดสินใจ หรือที่เรียกกันอย่างเข้าใจง่าย ๆ ว่า ผู้เล่น โดยจะมีผู้เล่นหลายฝ่ายมีปฏิสัมพันธ์กัน อาจหมายถึงเกมในความหมายทั่วไป อย่างเช่นเกมที่ทุกคนรู้จักกันดีในยุคนี้ เป้าชิงจูบ⁵⁹ หรือ หมากกรุก⁶⁰ โดยเกมนั้นเป็นลักษณะของกิจกรรมเพื่อเป็นประโยชน์ของมนุษย์ เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อการเรียนรู้ และเพื่อฝึกทักษะ เป็นต้น หรือหมายถึงสถานการณ์ทางสังคมหรือทางธรรมชาติอื่น ๆ ทฤษฎีเกมส์ได้รับการนำไปประยุกต์ใช้ในสาขาสังคมศาสตร์ต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเศรษฐศาสตร์ และในสาขาชีววิทยาวิวัฒนาการและวิทยาการคอมพิวเตอร์ด้วย

ทฤษฎีเกมส์ โดยสรุปคือ การวิเคราะห์สถานการณ์ ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่น โดยมีผู้เล่นจำนวนสองฝ่ายขึ้นไป โดยที่แต่ละฝ่ายที่เล่นนั้น จะมีการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ โดยจะทำการแข่งขันกันเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ของเกม อย่างเช่น แพ้ หรือ ชนะ เพื่อให้ได้รับประโยชน์สูงสุด

การศึกษาทางทฤษฎีเกมนั้น เป็นการศึกษาการตัดสินใจของผู้เล่นที่มีตัดสินใจแบบ “เป็นเหตุเป็นผล” ซึ่งหมายถึงการที่ผู้เล่นตัดสินใจ โดยมีเป้าหมายที่ชัดเจนและตัดสินใจตามเป้าหมายของตนเองอย่างไม่ผิดพลาด สาขาทฤษฎีเกมส์ในรูปแบบปัจจุบันมักถือกันว่ามีจุดเริ่มต้นจากงานของจอห์น ฟอน นอยมันน์ และออสการ์ มอร์เกินสเตรน โดยมีผลงานสำคัญคือหนังสือ “ทฤษฎีว่าด้วยเกมและพฤติกรรมทางเศรษฐกิจ” ที่ตีพิมพ์ในปี 1944 ผลงานของจอห์น แนชในการนิยามและพิสูจน์ทฤษฎีบทเกี่ยวกับสมดุลแบบแนช ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของเกมที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่มีแรงจูงใจที่จะเปลี่ยนการตัดสินใจของตนเอง เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้ให้นักวิชาการสาขาต่าง ๆ สามารถนำวิชาทฤษฎีเกมส์ไปใช้ประยุกต์อย่างแพร่หลาย

⁵⁸ Thepexcel . (2565). *เรียนรู้ทฤษฎีเกมส์ (Game Theory)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thepexcel.com/game-theory-01/>. [2564, 2 กรกฎาคม].

⁵⁹ ชัยนธร ใจมูล. (2564). *มีคู่มือพร้อม ! "เป้าชิงจูบ" การวัดดวงประจำวันจริงจังจนเป็นการแข่งขันระดับโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.mainstand.co.th/140>. [2564, 3 เมษายน].

⁶⁰ ไทยรัฐ. (2563). *หมากกรุกไทยเล่นยังไง มารู้จักเกมอมตะอายุกว่า 2,000 ปี ที่ยังเล่นกันอยู่*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/lifestyle/tech/1854666>. [2564, 3 เมษายน].

สมัยก่อนได้มีการนำทฤษฎีเกมมาประยุกต์ใช้ในด้านสังคมวิทยา อย่างเช่น วิลลาร์ด แวน ออร์มาน ไคเวน และ เดวิด ลูอิส ได้ทำการพัฒนาการศึกษาด้านประเพณีนิยม และมีการวิเคราะห์เกี่ยวกับเกมต่างๆขึ้นมา ที่ต้องให้เลือกระหว่างศีลธรรมกับผลประโยชน์ของตนเอง อย่างเช่น เกมความลำบากใจของนักโทษ เป็นต้น

ชีวิตของนักทฤษฎีเกมและนักคณิตศาสตร์ จอห์น แนช ได้ถูกนำมาสร้างเป็นหนังอิงชีวประวัติในปี ค.ศ. 2001 ในชื่อเรื่อง *A Beautiful Mind*⁶¹ โดยอิงจากหนังสือปี 1998 โดยซิลเวียร์ นาซาร์ นำแสดงโดยรัสเซล โครว์ที่เล่นเป็นแนช

ในปี 1959 จากนวนิยายวิทยาศาสตร์สงคราม *Starship Troopers*⁶² โดย โรเบิร์ต เอ ไฮน์ไลน์ ได้กล่าวถึง “ทฤษฎีเกม” และ “ทฤษฎีแห่งเกม” ในภาพยนตร์เรื่องเดียวกันในปี ค.ศ. 1997 มีตัวละครที่ชื่อ คาร์ล เจนกินส์ และได้อ้างถึงงานด้านการข่าวกรองทางการทหารนี้ว่าเป็นการมอบหมายงานด้านที่เกี่ยวกับ เกมและทฤษฎี

ทฤษฎีของเกมมีหลากหลายคำนิยามและมีที่มาจากหลายแหล่งเช่นจากภาพยนตร์ จากการประยุกต์ส่วนใหญ่จะมาจากทางด้านสังคมวิทยา จากทางด้านคณิตศาสตร์ เป็นต้น⁶³ ซึ่งความรู้ การคิด การดำเนินการเหล่านี้ สามารถนำมารวมกันจนเกิดขึ้นเป็นทฤษฎีเกมในปัจจุบัน และเกมนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้อีกในชีวิตประจำวัน แต่เนื่องด้วยที่ยุคสมัยนี้ค่อนข้างแตกต่างและมีความกว้างขวางในหมู่ผู้คนที่เข้าร่วมเล่นเกมต่างจากเกมสมัยก่อน ซึ่งเกมสมัยนี้มีความเป็นเสรีในการเล่นเกมนอนไลน์ค่อนข้างสูง อีกทั้งยังมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น จึงอาจทำให้เกิดความไม่ปลอดภัยในรูปแบบต่างๆได้มาก เพื่อให้ผู้เล่นเกมออนไลน์หรือผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ได้รับความปลอดภัยและไม่ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ เช่น การหลอกให้โอนเงิน หลอกให้ส่งของ เป็นต้น จึงจำเป็นที่จะต้องมิกฎหมายออกมาควบคุม⁶⁴

⁶¹ เสรี พงศ์พิศ. (2547). *A Beautiful Mind หัวใจมีเหตุผล ที่เหตุผลไม่รู้จัก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://mgronline.com/daily/detail/9470000063788>. [2565, 3 เมษายน].

⁶² หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2564). *สรุปสาระสำคัญจากการบรรยายในกิจกรรม ทึ่ง! หนังสือโลก x Cinema Lecture โดย ผศ. เมธาวิ โทละสุด ที่ชวนเรามอง Starship Troopers ด้วยมุมมองใหม่ ว่าไม่ใช่หนังอเมริกัน แต่คือโฆษณาชวนเชื่อ ของ United Citizen Federation!*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/731>. [2565, 2 กรกฎาคม].

⁶³ Hmong. (2565). *ทฤษฎีเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Theory_of_games. [2565, 5 เมษายน].

⁶⁴ ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงินธนาคารแห่งประเทศไทย. (2565). *กลโกงออนไลน์อื่น ๆ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.1213.or.th/th/finfrauds/OnlineCrime/Pages/OnlineCrime.aspx>. [2565, 5 เมษายน].

จากการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีเกมส์ ยังพบอีกได้ว่า บ่อเกิดของเกมนั้นมีที่มาจากหลายๆ แหล่ง โดยมีวิธีคิดและการดำเนินการเพื่อเล่นเกมที่แตกต่างกันไป แต่มีจุดประสงค์อย่างหนึ่งคือ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน โดยที่การเล่นเกมนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อีกหลายอย่างในชีวิตประจำวันทำให้เกิดประโยชน์ที่มากมายเพิ่มขึ้น แต่ทางด้านการเล่นเกมออนไลน์นั้นควรจะต้องระมัดระวังในเรื่องของการตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพที่จะเข้ามาเอาประโยชน์จากผู้เล่นเกม จึงทำให้ต้องมีกฎหมายเข้ามาคุ้มครองต่อไป

2.4.2 ทฤษฎีด้านนวัตกรรม⁶⁵

ในปัจจุบันองค์กรภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญกับนวัตกรรมมากขึ้นอีกทั้งนักวิชาการ หลายกลุ่มได้สนใจศึกษานวัตกรรมมากขึ้นอีกด้วย โดยให้ความหมายของนวัตกรรมไว้หลากหลาย เช่น Audretsch and Link (2012) โดย Audretsch ได้นิยามในเรื่องของผู้ประกอบการว่าเป็นความเชื่อมโยงระหว่างการลงทุนเกี่ยวกับความรู้และความก้าวหน้าทางการงาน โดยมีทุนเป็นปัจจัยสำคัญของการผลิตในระบบเศรษฐกิจ ดังนั้นทุนจึงมีความจำเป็นสำหรับผู้ประกอบการ เช่นเดียวกับการทุนด้วยเงินและการลงทุนแรงงานในเศรษฐกิจมหภาค Audretsch เป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกทางด้านความคิดที่เกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ (Classical Entrepreneurship) ที่ได้เคยกล่าวในเชิงสนับสนุนว่า นวัตกรรมเป็นลักษณะที่สำคัญของพฤติกรรมผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Behavior)⁶⁶

ด้วยกระแสโลกาภิวัตน์นั้น ทำให้องค์กรต่างๆ ต้องปรับตัวให้ทันต่อสภาพการแข่งขันที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งส่งผลทำให้การปฏิบัติงานในปัจจุบัน ที่ไม่ได้มีแค่ความท้าทายเรื่องการลดต้นทุนในการผลิตเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการทำให้ลูกค้า (Customer) เกิดความจงรักภักดี

Wong & Chin, 2007 ทางด้านการออกสินค้าและการมีบริการรูปแบบใหม่ ๆ ก่อนคู่แข่ง จัดว่าเป็นเรื่องที่ท้าทายของธุรกิจในการตอบสนองเพื่อความคาดหวังที่มีอย่างไม่จำกัดของลูกค้า⁶⁷

⁶⁵ ศิวะนันท์ ศิวพิทักษ์. (2559). *ทฤษฎีด้านนวัตกรรม Innovation Theory*. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก: https://sju.ac.th/pap_file/a96c0e1e91fc860c1ee2e155f088ab71.pdf. [2565,3 เมษายน].

⁶⁶ Hmong. (2550). *เศรษฐศาสตร์การประกอบการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Entrepreneurial_economics. [2565, 3 เมษายน].

⁶⁷ Wong, S. Y., & Chin, K. S.. (2007). Organizational innovation management an organization-wide perspective. *Industrial Management & Data Systems*, 107 (9), p.1.

Dooley & Sullivan, 2003 การที่องค์กรธุรกิจยังคงอยู่รอดภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วหรือมีความเป็นพลวัต (Dynamism) นั้น การจัดการนวัตกรรมที่ดีเป็นวิธีทางหนึ่งที่มีการกล่าวถึง⁶⁸

Kathryn & David, 2004 การจัดการนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จมิใช่เป็นเรื่องที่ง่าย อันเนื่องมาจากปัญหาการรักษานวัตกรรมให้คงอยู่กับองค์กรในระยะยาวได้⁶⁹

จากการศึกษาด้านทฤษฎีค่านวัตกรรม พบได้ว่า สามารถนำมาปรับใช้กับการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมนเพื่อให้ตามทันนวัตกรรม และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ของประเทศไทย โดยเฉพาะเพราะระบบเกมออนไลน์นั้น มีนวัตกรรมที่ก้าวทันยุคทันสมัยที่เปลี่ยนแปลงไว ซึ่งต้องมีการควบคุมเนื้อหา ควบคุมพฤติกรรมผู้เล่นเกมให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้เป็นที่เดือดร้อนต่อสังคม หรือเป็นเหตุที่ก่อให้เกิดภัยต่อผู้อื่น จึงต้องก้าวให้ทันสังคมดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อเป็นการป้องกัน สร้างความเชื่อมั่น และความปลอดภัย ไม่ให้เกิดผลเสียต่อไปในภายภาคหน้าระยะยาว

2.4.3 ทฤษฎีองค์กร⁷⁰

ทฤษฎีองค์กร (Organizational Theory) ได้มีความหมายไว้หลากหลายจากผู้ให้คำนิยามหลายท่าน เช่น

ศิริวรรณ เสรวิรัตน์ และคณะ ได้กล่าวถึงความหมายของ ทฤษฎีองค์กรว่าเป็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับทฤษฎีการบริหารจัดการ ซึ่งมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้

- 1) ทฤษฎีองค์กรนั้น เป็นการดำเนินงานขององค์กรต่างๆ ตลอดจนเกี่ยวกับการได้รับผลกระทบจากสภาพแวดล้อมขององค์กร
- 2) ทฤษฎีองค์กรนั้น เป็นแขนงวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้าน โครงสร้าง ด้านกระบวนการ และด้านพฤติกรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นต่าง ๆ ของบุคคลและองค์กรในการดำเนินงาน
- 3) ทฤษฎีองค์กรนั้น เป็นทฤษฎีสำหรับองค์กร ที่ช่วยเกี่ยวกับการวิเคราะห์องค์กรโดยรวม
- 4) ทฤษฎีองค์กรนั้น เป็นชุดของความสัมพันธ์ในด้านของ
 - (1) แนวคิด (Concepts)

⁶⁸ Dooley, L., & Sullivan, D. O. (2003). Developing a software infrastructure to support systematic innovation through effective management. *Technovation*, 2, pp. 689-704.

⁶⁹ Kathryn, C. & David, O. S. (2004). Groupware architecture for R&D managers. *International Journal of Networking and Virtual Organizations*, 2 (4), pp. 367-386.

⁷⁰ เขมณัฐ ภูทองไชย. (2556). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชาองค์กรและการจัดการเชิงกลยุทธ์*. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

(2) หลักการ (Principles)

(3) สมมติฐาน (Hypothesis)

อันเกี่ยวกับองค์การทั้งหลาย ที่ได้อธิบายส่วนประกอบขององค์การและได้แสดงวิธีการ ที่มีความสัมพันธ์กับส่วนอื่น ๆ โดยอาจประกอบด้วยทฤษฎีที่เป็นเชิงพรรณนา (Descriptive Theory) และทฤษฎีที่เป็นเชิงกำหนด (Prescriptive Theory)

5) ทฤษฎีองค์การนั้น เป็นการศึกษาถึงวิธีการกำหนดหน้าที่ขององค์การว่า องค์การนั้นได้ส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไรและได้ส่งผลกระทบต่อบุคลากรที่ทำงานในองค์การอย่างไร ในระหว่างการดำเนินงานขององค์การนั้น ๆ

ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์⁷¹ ได้ให้การอธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีองค์การว่า อันแท้จริงแล้วองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับองค์การนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 สาขา ดังนี้คือ

1) ทฤษฎีองค์การ (Organization Theory)

2) พฤติกรรมองค์การ (Organization Behavior)

โดยทั่วไปแล้วทฤษฎีองค์การนั้น เป็นการศึกษาแนวคิดในลักษณะที่เกี่ยวกับองค์การ หรือเป็นการศึกษาวิเคราะห์องค์การอย่างลึกซึ้งที่มีความถูกต้อง โดยมีพื้นฐานจากรูปแบบและพื้นฐานจากกฎเกณฑ์ของพฤติกรรมองค์การที่มีระดับวิเคราะห์อยู่ในระดับองค์การ ซึ่งหากพิจารณาจากเนื้อหาทั่วไปของทฤษฎีองค์การในปัจจุบัน จะสามารถจำแนกลักษณะที่สำคัญโดยแบ่งออกได้เป็นดังต่อไปนี้

1) ทฤษฎีองค์การนั้น จัดเป็นการศึกษาพฤติกรรมขององค์การในลักษณะเชิงภาพรวม ซึ่งจะครอบคลุมรวมไปถึงการออกแบบ โครงสร้างขององค์การหรือระบบภายในองค์การไปด้วย

2) ทฤษฎีองค์การนั้น เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์การกับสิ่งแวดล้อมภายนอก อย่างเช่น ทฤษฎีสถาบัน และทฤษฎีโครงสร้างตามสถานการณ์

3) ทฤษฎีองค์การนั้น เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ขององค์การหนึ่งกับองค์การอื่น ๆ อย่างเช่น ทฤษฎีการพึ่งพา เป็นต้น

นอกจากนี้ ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์ ยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า ในส่วนของทางด้านพฤติกรรม องค์การนั้น เป็นการศึกษาที่อยู่ในระดับจุลภาคขององค์การ อันมีระดับการวิเคราะห์อยู่ที่ปัจเจกบุคคล และกลุ่มบุคคล เพราะฉะนั้นเนื้อหาวิชาพฤติกรรมองค์การ จึงประกอบไปด้วย เรื่อง แรงจูงใจ เรื่องลักษณะผู้นำ เรื่องบุคลิกภาพ เรื่องความพึงพอใจต่องานและเรื่องความเครียด เป็นต้น

⁷¹ ทิพวรรณ หล่อสุวรรณรัตน์. (2550). *เครื่องมือการจัดการ (Management tools)*. กรุงเทพฯ: รัตนไตร.

ติน ปรัชญพฤทธิ⁷² ได้กล่าวถึงความหมายของ “ทฤษฎี” และ “องค์การ” อย่างค่อนข้าง เป็น ระบบว่า ทฤษฎี คือ ชุดต่างๆ ของถ้อยแถลงที่มีลักษณะที่เป็นจริงโดยทั่วไป มีความเกี่ยวเนื่อง ซึ่งกันและกัน และยังให้ความหมายของ คำว่า ประสิทธิภาพขององค์การ หมายถึงระดับของงานที่ สามารถปฏิบัติงาน ได้ให้บรรลุตามเป้าหมาย หรือสามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า ทฤษฎีหมายถึง ชุด ของหลักการและชุดของค่านิยม ที่เกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกัน โดยจะทำการรวบรวมแนวคิดจากส่วน ต่างๆ ของโลกที่เป็นความจริงเชิงประจักษ์และได้รับการเลือก ได้รับการคัดสรรมาแล้ว นำมาทำการ ประมวลเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แนวความคิดของ ติน ทางด้านทฤษฎีคือ เค้าโครงความสัมพันธ์ของ ระหว่างถ้อยแถลง ที่มีลักษณะเป็นความจริงโดยทั่วไป ซึ่งนักวิชาการได้ใช้ให้เป็นสัญลักษณ์แทน พฤติกรรม หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง และยังเป็นกรรวมทั้งกรอบ แนวคิด และกรอบแนวทาง ในการศึกษาปรากฏการณ์และพฤติกรรมนั้นๆ ด้วยความสัมพันธ์ ระหว่างถ้อยแถลงที่มีลักษณะเป็นจริงโดยทั่วไป โดยจะแบ่งเป็น 2 ประเภทตามสมมติฐาน ดังนี้

1) แบบจำลอง หรือที่เรียกว่า Model⁷³ คือ สมมติฐานที่ยังไม่ได้รับการทดสอบด้วย วิธีการเชิงประจักษ์

2) ข้อเสนอ (Propositions)⁷⁴ คือสมมติฐานของแบบจำลองดังกล่าวในข้างต้น แต่ ได้รับการทดสอบด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์แล้ว

หากมีการทดสอบข้อเสนอหลายครั้ง โดยผลที่ได้เหมือนกันทุกครั้ง หรือเหมือนกันเป็น ส่วนใหญ่ จะเรียกผลการศึกษานั้นว่า ถ้อยแถลงที่มีลักษณะที่เป็นจริงโดยทั่วไป ซึ่งสามารถที่จะ นำไปตั้งเป็นทฤษฎีได้ในภายหลัง

ทางด้านความหมายขององค์การในมุมมองของ ติน ปรัชญพฤทธิ นั้นได้มองว่า เปรียบเสมือนสิ่งมีชีวิต หรืออาจมององค์การในแง่สถาบัน โดยมององค์การทั้งในแง่กระบวนการ แง่โครงสร้าง และแง่พฤติกรรมด้วย

⁷² ลีรียงษ์ ปานจันทร์. (2554). *ประสิทธิภาพในการบริหารงานของเทศบาลตำบล ในจังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัย ศรีปทุม.

⁷³ ระบบเฝ้าระวังคุณภาพอากาศในพื้นที่รอบโรงไฟฟ้าการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย. (2565). *ความหมาย ของแบบจำลอง*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : http://tairgle.egat.co.th/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=419&lang=th. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁷⁴ ไทย วินเนอร์. (2563). *Value Proposition คืออะไร? วิธีสร้าง Value Proposition*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thaiwinner.com/value-proposition/>. [2565, 24 พฤษภาคม].

ความหมายในทัศนะของนักวิชาการต่างประเทศ

Join Business Dictionary.com⁷⁵ ได้ให้คำจำกัดความว่า เป็นการศึกษาถึงการออกแบบโครงสร้างขององค์กรและการออกแบบโครงสร้างด้านความสัมพันธ์ขององค์กรกับสิ่งแวดล้อมภายนอก รวมถึงศึกษาพฤติกรรมของผู้บริหารและศึกษาเทคโนโลยีภายในองค์กร ซึ่งจะทำให้องค์กรสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินการได้

โดยทฤษฎีองค์กรนั้นสามารถแบ่งออกได้ 5 ประการดังนี้ คือ

- 1) ทฤษฎีองค์กรก่อนยุคดั้งเดิม
- 2) ทฤษฎีองค์กรยุคดั้งเดิมหรือยุคคลาสสิก
- 3) ทฤษฎีองค์กรยุคนีโอคลาสสิก
- 4) ทฤษฎีพฤติกรรมองค์กร
- 5) ทฤษฎีองค์กรยุคใหม่

แนวคิดและทฤษฎีองค์กรในสมัยก่อนยุคดั้งเดิมหรือก่อนยุคคลาสสิก (Pre-classical)⁷⁶ แนวคิดและทฤษฎีองค์กรในสมัยก่อนยุคดั้งเดิมหรือก่อนยุคคลาสสิก (Pre-classical) นี้ เริ่มต้นมานานตั้งแต่ประมาณทศวรรษที่ 1770 ซึ่งเป็นช่วงยุคสมัยในการเปลี่ยนผ่านจากสังคมเกษตรกรรมเปลี่ยนมาเป็นสังคม อุตสาหกรรม หรือช่วงแห่งการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution)⁷⁷ ส่วนระบบการผลิตก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากการผลิตเพื่อใช้ในครัวเรือน ได้กลายมาเป็นการผลิตเพื่อการจำหน่ายในท้องตลาด ประกอบกับการพัฒนาระบบขนส่ง ซึ่งเป็นผลมาจากความสำเร็จของการนำเทคโนโลยีจากเครื่องจักรไอน้ำและการเพิ่มปริมาณขึ้นของโรงงานอุตสาหกรรมในยุโรป เพราะฉะนั้นจึงได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวทางในการจัดการและมีการนำเทคนิคทางการบริหารต่างๆ มาใช้ให้เป็นประโยชน์ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าวก็ได้มีนักทฤษฎีองค์กรหลายท่านเกิดขึ้นดังต่อไปนี้

⁷⁵ เขมณัฐ ภูทองไชย. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 70. หน้า 43.

⁷⁶ ระบบคลังข้อมูลผลงานวิชาการ BRU. (2565). *บทที่ 2 แนวความคิดและทฤษฎีทางการบริหาร วิชาการแนวคิดและทฤษฎีทางการบริหาร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/6021/6%20บทที่%202%20วิวัฒนาการของการบริหาร.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁷⁷ ประวัติศาสตร์สากล. (2565). *การปฏิวัติอุตสาหกรรม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://suphannigablog.wordpress.com/หน่วยที่-3/การปฏิวัติอุตสาหกรรม/>. [2565, 24 พฤษภาคม].

อดัม สมิท (Adam Smith) นักเศรษฐศาสตร์ชาวสก็อตแลนด์ มีแนวความคิดหรือทฤษฎีในยุคก่อนยุคดั้งเดิมหรือที่เรียกว่ายุคก่อนยุคคลาสสิก (Pre-classical perspective) ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดของ อดัม สมิท

ในปี ค.ศ. 1751 อดัม สมิท ได้รับหน้าที่เป็นศาสตราจารย์ในมหาวิทยาลัยกลาสโกว์ และได้รับฝึชอบในการบรรยายในเรื่องปรัชญาสังคม หรือ ปรัชญาธรรมชาติ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐโดยเน้นทางด้านการเพิ่มพูนอำนาจให้มากขึ้นและการแสวงหารายได้ให้แก่รัฐและจากการบรรยายวิชาดังกล่าวนี้ เป็นการจุดประกายที่ทำให้ อดัม สมิท เกิดความสนใจต่อระบบเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในยุโรปที่ในขณะนั้นอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงและทำให้ได้เกิดแนวความคิดหลากหลายสำนัก หลายแนวคิด ทั้งที่มีแนวความคิดที่ตรงกันและที่ต่างกัน⁷⁸

ต่อมาในปี ค.ศ. 1759 อดัม สมิท ได้ตีพิมพ์ผลงานชื่อ “The Theory of Moral Sentiments” ซึ่ง เนื้อหาในหนังสือเล่มนี้ อดัม สมิท ได้กล่าวถึงหลักปัจจัยพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันในสังคมของมนุษย์ เช่น ข้อประพฤติปฏิบัติต่อกันในสังคม ความรับผิดชอบต่อสังคม มาตรฐานในการวัดการกระทำของบุคคลในสังคมและกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ ซึ่งในเนื้อหาของหนังสือเล่มนี้ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ และการจัดการมากนัก⁷⁹

ในปี ค.ศ. 1776 อดัม สมิท ก็ได้ออกผลงานเล่มที่ 2 ชื่อ “The Wealth of Nations”⁸⁰ และได้รับการถ่ายทอดอีกครั้งหนึ่ง โดย เจ.บี.เชย์ โดยถ่ายทอดผ่านผลงานชื่อ “A Treatise on Political Economy” ซึ่งแนวความคิดและเนื้อหาส่วนใหญ่ในผลงานนี้นั้น ได้ประเด็นข้อสนใจมาจากการแลกเปลี่ยนสนทนากันกับนักคิดของ สำนักฟิซิโอเครท (Physiocracy) อย่างเช่น โรแบร์ตจาควส์ ตรีโก และฟรองซัวส์ เกสเนย์ ซึ่งนักคิดของสำนักนี้นั้น ได้มีความเชื่อที่เกี่ยวกับหลักเสรีภาพของปัจเจกบุคคล ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และมีความเชื่อว่าทรัพย์สินนั้นมีต้นกำเนิดมาจากการมีกรรมสิทธิในที่ดิน เพราะฉะนั้น จึงได้ส่งผลต่อแนวความคิดของ อดัม สมิท ที่มีความเชื่อต่อกฎแห่งธรรมชาติและได้เชื่อว่าระบบเศรษฐกิจที่ดีจะต้องปราศจากการแทรกแซงจากอำนาจใดๆ ที่ไม่ได้มีจำเป็นต่อระบบเศรษฐกิจ

⁷⁸ Hmong. (2565). *อดัม สมิท*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Adam_Smith. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁷⁹ ธร ปีติศล. (2558). *เศรษฐศาสตร์กับความเหลื่อมล้ำ: นัยยะต่อการเข้าใจความขัดแย้งในสังคมไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://aftershake.thaipbs.or.th/?p=422>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸⁰ ลงทุนแมน. (2561). *หนังสือเปลี่ยนโลกของ อดัม สมิท - Wealth of Nations*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.longtunman.com/9451>. [2565, 24 พฤษภาคม].

แต่ก็มีสิ่งที่คุณเห็นแตกต่างได้อย่างชัดเจน จากสำนักนี้ก็คือ อดัม สมิท มีความเชื่อว่า แหล่งที่มาของทรัพย์สินนั้น ไม่เพียงแต่มาจาก ผลผลิตทางการเกษตรเท่านั้น แต่ยังมาจากพาณิชย์กรรมและอุตสาหกรรมอีกด้วย ซึ่งอย่างไรก็ตามถึงแม้ว่า อดัม สมิท จะมีแนวคิดที่สนับสนุนระบบเศรษฐกิจแบบเสรี (laissez-faire)⁸¹ และปล่อยให้ตลาดได้ทำงานผ่านกลไกอัตโนมัติ หรือที่เรียกว่า “มือที่มองไม่เห็น” (The invisible hand)⁸² โดยปรากฏในหนังสือชื่อ The Wealth of Nation ใน ค.ศ. 1776 ซึ่งระบบการค้าแบบเสรีอย่างที่คุณกล่าวมานี้ อดัม สมิท ได้กล่าวว่า การตั้งราคาค่าสินค้านั้น จะสอดคล้องกับต้นทุนที่ใช้ในการผลิตด้วยและต้นทุนการผลิตก็จะเน้นที่ค่าจ้างแรงงานเป็นสำคัญ ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นทฤษฎีต้นทุนแรงงาน (Labor theory of value)⁸³ ที่โด่งดังสร้างชื่อเสียงไปทั่วโลก

นอกจากนี้ อดัม สมิท ยังมี ความเห็นเกี่ยวกับหลักการแบ่งงานกันทำของแรงงาน (Division of labor) และการทำงานตามความถนัด (Specialization) ซึ่งเมื่อบุคคลแต่ละคนที่ได้ทำงานตามที่ตนถนัดก็จะทำให้ “ผลิตภาพของแรงงาน” (Labor Productivity) เพิ่มขึ้นมากขึ้นไปอีกไปด้วย เพราะคนงานที่ทำงานนั้นมีความชำนาญมากขึ้น ซึ่ง “ผลิตภาพของแรงงาน” นี้ อดัม สมิท มีความเห็นว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจและเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของระบบเศรษฐกิจโดยรวม (Economic Growth)

ซึ่งตัวอย่างของการเพิ่มผลผลิตจากการแบ่งงานกันทำนี้ อดัม สมิท ได้ใช้ตัวอย่างจากการผลิต ของเข็มหมุดในการประกอบการอธิบาย โดยกล่าวว่า หากคน 10 คน แบ่งงานกันทำในส่วนที่ตนเองมีความเชี่ยวชาญแล้ว ใน 1 วัน จะสามารถผลิตเข็มหมุดได้มากถึง 48,000 เล่ม แต่อีกกรณีหนึ่ง ถ้าหากแต่ละคนต่างคนต่างทำทุกขั้นตอนในการผลิต จะทำให้ได้ผลผลิตเพียงแค่ 10 เล่มต่อวัน ซึ่งน้อยกว่าการแบ่งงานกันทำในส่วนที่ตนเชี่ยวชาญเป็นอย่างมาก ทำให้ อดัม สมิท ได้ให้ข้อสรุปว่าการแบ่งงานกันทำจะทำให้เกิดความชำนาญและความรวดเร็วในการผลิตมากกว่า

⁸¹ โรงเรียนสาขาน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์ฯ. (2565). *ระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://210.86.210.116/chalengsak/units/unit3/chapter3/chapter3_2/economic2/321.htm. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸² สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *ศัพท์ชวบุรี*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.etda.or.th/Useful-Resource/terminology/%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%A7%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%A1-I/327.aspx>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸³ วสันต์ ภูวกัทรพร. (2562). *ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ*. เอกสารประกอบการบรรยาย คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

โรเบิร์ต โอเวน (Robert Owen)⁸⁴ เป็นนักเศรษฐศาสตร์และนักปฏิรูปชาวอังกฤษ โรเบิร์ต โอเวน เป็นผู้มีชื่อเสียงมากผู้หนึ่งในฐานะที่เป็น “บิดาแห่งสหกรณ์” และอีกทั้งยังได้รับการขนานนามในด้านอื่นๆ อีกด้วย เช่น “นักประกอบการहतอดอุตสาหกรรม” “นักอุดมการณ์” “นักสังคมวิทยา” และ “ผู้ใจบุญ”

ซึ่งการได้รับฉายาว่าเป็น “บิดาแห่งสหกรณ์”⁸⁵ เนื่องจากโอเวน ได้เสนอให้มีการจัดตั้งชมรม สหกรณ์ขึ้น ในช่วงที่เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำโดยเสนอให้ทรัพย์สินต่าง ๆ ของชมรม กลายเป็นของ ส่วนรวม เพื่อป้องกันไว้ไม่ให้เกิดการครอบงำของนายทุนในสหกรณ์ และยึดมั่นถือเอาหลักการในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในชุมชนเป็นสำคัญ อีกทั้งยังมีการผลิตในปริมาณที่พอเพียงต่อการบริโภคในชุมชนและมีปริมาณที่เหลือขายเอาไว้ เพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเสียภาษีให้แก่รัฐบาลกลาง แต่ทว่าแนวความคิดของโอเวนนี้ กลับไม่ได้รับการยอมรับเท่าที่ควร

เมื่อ ค.ศ. 1825 โอเวนจึงได้ทดลองจัดการตั้งชมรมสหกรณ์ขึ้นจริง ชื่อว่า นิวฮาโมนี (New Harmony) แนวคิดของโอเวน เป็นแนวคิดที่ได้ถ่ายทอดในบทความ New View of society เป็นหลักการที่นำไปสู่การปฏิบัติการ โดยมีการสื่อถึงความเชื่อมั่นอย่างหนึ่งว่า มนุษย์สามารถพัฒนาตนให้ดีขึ้นได้⁸⁶ ที่มลรัฐอินเดียนา ประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ก็ไม่ประสบผลสำเร็จและถูกล้มเลิกไปในที่สุดเพราะไม่มีกิจกรรมที่สร้างเงินมากพอที่จะทำให้เกิดรายได้ที่เพียงพอกับค่าใช้จ่าย

หลักการทำงานของโอเวนนั้น จะมุ่งเน้นความสำคัญต่อทรัพยากรมนุษย์เป็นหลัก ในช่วงเวลานั้น ทรัพยากรมนุษย์มักถูกมองว่าเป็นเสมือนเครื่องจักรชนิดหนึ่งเพื่อช่วยในการทำงานหรือปฏิบัติงาน แต่สำหรับโอเวนแล้วพนักงานทุกคนควรได้รับเกียรติและได้รับการปฏิบัติที่ดี รวมถึงได้รับการเอาใจใส่อย่างทั่วถึงด้วย ดังนั้น โอเวนจึงได้จัดสภาพแวดล้อมที่ดีให้กับคนงานเพื่อเป็นการให้เกียรติพนักงาน

โอเวนยังได้เพิ่มเกณฑ์จำกัดอายุขั้นต่ำของเด็กที่รับเข้าทำงานเพิ่มเข้ามาอีกด้วย ได้มีการจัดสวัสดิการอาหารให้แก่พนักงาน และได้ทำการลดเวลาในการทำงานให้น้อยลง ซึ่งโอเวนมีความเชื่อว่า ถ้าหากมีการจัดการด้านสวัสดิการที่ดีให้แก่คนงาน แล้ว ก็จะทำให้คนงาน ทำงานอย่างมีความสุข และมีผลการทำงานที่ดีขึ้น

⁸⁴ Icoopthai. (2565). *ประวัติสหกรณ์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://icoopthai.com/index.php/menu-paper-news/84-coop-papers/64-cooperative-history>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸⁵ สหกรณ์ออมทรัพย์สหภาพแรงงานรัฐวิสาหกิจรถไฟแห่งประเทศไทย จำกัด. (2551). *ประวัติสหกรณ์ความเป็นมา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.srusct.or.th/page.php?pid=4>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸⁶ น้าฝน สีสงฆ์. (2564). พลังขบวนการทางสังคมของสมาชิกสหกรณ์. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*, (23), 2. หน้า 223-234.

นอกจากนี้ โอเวนยังเชื่อว่าผลการทำงานของคนงานแต่ละคน เป็นผลมาจากลักษณะนิสัยของแต่ละคน ซึ่งได้ถูกกำหนดโดยอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม และโอเวนยังเชื่ออีกว่า การศึกษาเป็นหัวใจ สำคัญในการสร้างควมมีเหตุผลของการทำงาน และเห็นว่ากรรมวิธีสิ่งแวดล้อมรอบข้างที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจที่ดีขึ้นของคนงานได้

ชาร์ลส์ แบบเบจ (Charles Babbage)⁸⁷ แบบเบจ เป็นนักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษ และนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างมากเกี่ยวกับแคลคูลัส (Calculus) นอกจากนี้ เขายังให้ความสนใจในสาขาอื่นๆ อีก อย่างสาขาความรู้ที่เกี่ยวกับดาราศาสตร์ โดยแบบเบจได้ร่วมกับเพื่อนในมหาวิทยาลัยร่วมกันทำการก่อตั้งชมรมดาราศาสตร์ขึ้น ในระหว่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย

แบบเบจยังเริ่มสนใจในการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อทำวิจัยที่เกี่ยวกับความแตกต่างของเครื่องจักร (Difference Engine) โดยได้มีการนำเอาวิธีการตามแบบของนิวตันมาใช้ (Newton's method of successive difference)

ในปี ค.ศ. 1821 แบบเบจ ก็ได้รับการแต่งตั้งให้เป็น “Lucasian Chair of Mathematic at Cambridge” ซึ่งเป็นตำแหน่งเดียวกันกับ เซอร์ ไอแซค นิวตัน ต่อมาแบบเบจได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเครื่องวิเคราะห์ (Analytical Engine) เพื่อสร้างเป็นเครื่องจักรที่สามารถรองรับการคำนวณทุกได้ชนิด ซึ่งต่อมาก็ได้รับการยอมรับว่าเป็นต้นแบบของเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่ที่กล่าวมานี้ก็เป็นเพียงทฤษฎีเท่านั้น เพราะเขาไม่สามารถสร้างออกมาให้สำเร็จได้ในช่วงที่เขามีชีวิตอยู่ เนื่องจากมีคนจำนวนมากไม่เห็นด้วยกับความเห็นของแบบเบจ เพราะความคิดของแบบเบจนั้นค่อนข้างจัดว่าทันสมัยเกินกว่าเทคโนโลยีในยุคนั้น จนทำให้ทุกคนคิดว่ามันเป็นไปไม่ได้ และโดนตัดบวิจัยในปี ค.ศ. 1832 ในที่สุด แต่แบบเบจก็ฝันทำต่อแบบไม่มีงบประมาณ จนกระทั่งทำไม่ไหว และต้องยกเลิกโครงการนี้ไปในปี ค.ศ. 1842⁸⁸

ต่อมาในปี ค.ศ. 1856 แบบเบจก็เริ่มมีฐานะขึ้นมาจากงานอื่น ๆ จนกระทั่งได้กลายเป็นนักเศรษฐศาสตร์การเมืองที่มีชื่อเสียงแห่งยุค (A Celebrated Policial Economist) เพราะนอกจากแบบเบจ เป็นนักคณิตศาสตร์แล้ว แบบเบจก็ยังเป็นเสมือนผู้เชี่ยวชาญด้านการเมืองและเศรษฐกิจอีก

⁸⁷ Mahidol. (2565). *บุคคลสำคัญในวงการคอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://il.mahidol.ac.th/e-media/computer/evolution/Pioneers_Babbage.htm. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁸⁸ Krittiya Nikon. (2556). *Charles Babbage*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://bcom5601.blogspot.com/2013/06/blog-post.html>. [2565, 24 พฤษภาคม].

ด้วย ส่วนหลักการในการทำงานนั้น แบบเบจได้ให้ความสนใจต่อประสิทธิภาพการผลิตงานมากกว่าในส่วนอื่นๆ และมีความเชื่อเกี่ยวกับหลักการแบ่งงานกันทำอีกด้วย⁸⁹

นอกจากนี้แบบเบจยังได้ใช้ หลักการทางคณิตศาสตร์เอามาใช้ดัดแปลงในการจัดการ โรงแรมและการจัดการสินค้าคงคลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ถ่ายทอดหลักการของเขาลงงานเขียนชื่อ “On the Economy of Machinery and Manufactories” แต่อย่างไรก็ตาม แบบเบจก็ไม่ได้ละเลยในเรื่องการให้ความสำคัญต่อทรัพยากรมนุษย์แต่อย่างใด โดยเขาให้ความสำคัญต่อความสามัคคีในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้บริหารและคนที่ทำงาน และได้มีการนำเอาเครื่องมือช่วยในการจัดการด้านผลตอบแทนมาใช้ จนกระทั่งสามารถพัฒนาออกมาเป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกและทันสมัย ขึ้นที่ในปัจจุบันทุกคนต่างรู้จักกันดีในชื่อของ การจัดสรรผลกำไร (Profit-Sharing Plan) นับได้ว่าแบบเบจได้ วางรากฐานต่อการจัดการในสมัยใหม่เอาไว้เป็นอย่างมาก⁹⁰

เฮนรี ทาวน์ (Henry Towne)⁹¹ เป็นนักบริหารที่มีพื้นฐานความรู้มากจากทางด้านวิศวกรรม ในปี ค.ศ. 1863 ทาวน์ได้เริ่มต้นการทำงานเป็นคนออกแบบ (Draftsman) ให้กับบริษัท Port Richmond Iron Works และได้ทำการปรับปรุงสภาพโรงงาน “Gunboat” ในมลรัฐแมสซาชูเซตส์

ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1864-1866 ทาวน์ก็ได้รับหน้าที่ในการควบคุมกองเรือรบของสหรัฐอเมริกา (The United States Navy) พอเมื่อสงครามสงบลงเขาก็ได้เดินทางไปยังประเทศฝรั่งเศส เพื่อทำการศึกษาในสาขาฟิสิกส์ต่อไปและหลังจากที่จบการศึกษาแล้ว

ในปี ค.ศ. 1868 ทาวน์ก็ได้เดินทางกลับไปยังสหรัฐอเมริกาอีกครั้งและได้เริ่มเข้าทำงานที่บริษัท William Sellers ในมลรัฐฟิลาเดลเฟีย โดยทาวน์ได้ร่วมกันก่อตั้งบริษัทชื่อ เยลล็อก เมนูเฟกเจอริง (Yale Lock Manufacturing Company) กับ ลินัส เยล (Linus Yale, Jr.)⁹² ผู้พัฒนากุญแจจากระบบล็อกแบบแมคคานิคคู่ปัจจุบัน ซึ่งตั้งอยู่ในมลรัฐคอนเนตทิคัต ที่เมือง สแตมฟอร์ด ในระหว่างที่ดำเนินธุรกิจอยู่นั้น ทาวน์ก็ได้ระดมทุนจากแหล่งใหม่ๆ และได้นำหลักการบริหารมาใช้กับธุรกิจของตนเอง

⁸⁹ Pattraporn. (2557). *ผู้ให้กำเนิดคอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://pattraporn1618.wordpress.com/ผู้ให้กำเนิดคอมพิวเตอร์-2/>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁹⁰ น้าทิพย์ รัตนาวงษ์ไชยยา. (2565). *บุคคลสำคัญในวงการคอมพิวเตอร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : https://il.mahidol.ac.th/e-media/computer/evolution/Pioneers_Babbage.htm. [2565, 2 กรกฎาคม].

⁹¹ นพดล เหลืองภิรมย์. (2556). แนวคิด การจัดคนให้เหมาะสมกับงานและการแบ่งงานในบริบทที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้ยังคงใช้ได้หรือไม่ ในยุคสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่. *RMUTSB Acad. J.*, 1 (1), หน้า 83-91.

⁹² Yale. (2565). *Linus Yale*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.yale.co.th/th/about-us>. [2565, 24 พฤษภาคม].

ในปี ค.ศ. 1915 ทาวน์ก็ได้รับตำแหน่งประธานบริษัทภายหลังที่ เฮลได้เสียชีวิต ในระหว่างที่ดำรงตำแหน่งประธานบริษัทอยู่นั้น ทาวน์ก็ได้ทำการพัฒนาโปรแกรมชื่อ The Towne-Halsey plan⁹³ มาใช้ ซึ่งหลักการนี้ต่อมาภายหลังได้ถูกนำมาอ้างอิงถึงในผลงานชื่อ Scientific Management ของเฟรดเดอริก ดับบลิว เทย์เลอร์ (Frederick W. Taylor) เนื้อหาของหลักการนี้เป็นการเน้นการออกแบบวิธีการทำงานที่เป็นมาตรฐาน โดยลดขั้นตอนการทำงานลงและยังลดเวลาที่ใช้ในการทำงานให้น้อยที่สุด ส่วนทางด้านค่าตอบแทนนั้น ทาวน์ก็ได้ใช้วิธีการจ่ายแบบรายชั่วโมงและจ่ายเพิ่มเติมจาก 1/4 เป็น 1/2 ของค่าจ้างสำหรับคนงานที่ทำงานได้เร็วขึ้น (Consisting of from one quarter to one-half the difference between the wages earned and the wages originally paid when the job was done in standard time) ทาวน์นับได้ว่าเป็นวิศวกรคนแรกที่ได้นำเอาหลักการจัดการมาใช้ประกอบกับหลักวิศวกรรม และได้พัฒนาหลักการจัดการสำหรับวิศวกรขึ้นมา มีชื่อว่า “The Engineer as Economist”

จากนั้นต่อมาในปี ค.ศ. 1888 ทาวน์ ก็ได้รับตำแหน่งประธานของ ASME (American Society of Mechanical Engineers) และในฐานะที่ดำรงตำแหน่งประธานอยู่นั้น ทาวน์ก็ได้ประกาศว่าจะทำการเพิ่มศักยภาพของพนักงานและจะพัฒนาระบบการทำงานต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

แนวความคิดในช่วงก่อนยุคดั้งเดิมนี้นี้ จะมีแนวความคิดเห็นที่แตกต่างกันไปอย่างกระจัดกระจายมาก แต่อย่างไรก็ตาม ก็ได้มีหลายๆ แนวความคิดที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่ง ปัจจุบัน เช่น การจูงใจด้วยวิธีการจ่ายค่าตอบแทนที่เพิ่มขึ้น การจัดการทางด้านทรัพยากรมนุษย์ การออกแบบงานให้มีลักษณะความเป็นมาตรฐาน และการลดเวลาในการทำงานลงเพื่อทำให้ผลผลิตนั้นมีปริมาณที่เพิ่มขึ้น

จากการศึกษาทฤษฎีองค์การที่กล่าวมาข้างต้นนั้น พบได้ว่า สามารถนำแนวคิดมาปรับใช้กับการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์เพื่อประยุกต์ใช้ในประเทศไทยได้ มีการจัดองค์การสร้างรากฐานที่ดีเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการดำเนินงานต่อไปในภายภาคหน้า ซึ่งทฤษฎีองค์การ (Organization Theory)⁹⁴ ทฤษฎีนามธรรม ที่อธิบายพร้อมวิเคราะห์ความจริง อย่างมีระบบ มีแบบแผน ที่ถูกจัดทำออกมาเป็นวิทยาศาสตร์ เป็นองค์ความรู้ที่ถูกพัฒนาขึ้นและเริ่มใช้เป็นครั้งแรกในองค์การเอกชน ต่อมาจึงได้ขยายมาสู่องค์การของรัฐ โดยผู้บริหารจะต้องทำการศึกษาและเรียนรู้

⁹³ Thaiwork. (2555). *แผนการจ่ายจูงใจสำหรับพนักงานฝ่ายผลิต*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaiwork.com/แผนการจ่ายจูงใจสำหรับพ/>. [2565, 24 พฤษภาคม].

⁹⁴ เจษฎา เมฆประโคน. (2552). *ทฤษฎีการจัดองค์การ (Organization Theory)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://chetsada.wordpress.com/2008/10/04/ทฤษฎีการจัดองค์การorganization-theory/>. [2565, 26 เมษายน].

ทฤษฎี รวมถึงศึกษาถึงองค์การต่าง ๆ เพื่อนำเอาความรู้ แนวคิดและแนวทางในการปฏิบัติมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ต่อองค์การเกมออนไลน์ ทั้งในปัจจุบันและในอนาคตของประเทศไทย

2.4.4 ทฤษฎีการจัดการ⁹⁵

ทฤษฎีการจัดการได้มีหลากหลายแนวคิดที่กล่าวถึงเรื่องนี้ เช่น

โรเบิร์ต เอช วอเตอร์แมน จูเนียร์⁹⁶ มีแนวคิดที่ว่ายุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง องค์การจะต้องสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงนั้นได้ ซึ่งสิ่งสำคัญที่องค์กรปัจจุบันต้องการมากคือ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เกื้อหนุนการและการใช้เทคนิคต่างๆ ในการแก้ปัญหา อีกทั้ง โรเบิร์ต ยังมีหนังสือ Adhocracy: the Power to Change ซึ่งได้ใช้ทักษะจากการเป็นที่ปรึกษาด้านการบริหารจัดการมากกว่า 25 ปี โรเบิร์ต เป็นชาวอเมริกัน จบการศึกษาปริญญาตรี geophysics จาก Colorado School of Mines ปริญญาโท MBA จาก Stanford University ได้นำเสนอวิธีการในการที่จะสร้างองค์กรแบบ adhocracy และผลักดันให้มันสามารถทำงานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างทีมงานและการแยกกระจายหน่วยงานใหญ่ ที่มีความซับซ้อนสูง ให้แบ่งออกเป็นหน่วยย่อยๆ กระจายออกไป สร้างวัฒนธรรมขึ้นมา โดยให้มุ่งเน้นไปสู่การแก้ปัญหาให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด

โธมัส เจ ปีเตอร์ส และ โรเบิร์ต เอช วอเตอร์แมน จูเนียร์ กล่าวถึงการค้นหาความเป็นเลิศในช่วงต้นปี 1977 พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการดำเนินงานนั้น นอกจากกลยุทธ์และโครงสร้าง ยังมีปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งหมด 7 ปัจจัย ได้แก่ บุคลากร (staff) โครงสร้าง (structure) กลยุทธ์ (strategy) ระบบ (systems) ค่านิยมร่วม (shared value) สไตล์การจัดการ (style) และ ทักษะ (skills)⁹⁷

จากแนวคิดทฤษฎีการจัดการข้างต้นนั้น สามารถนำทฤษฎีดังกล่าวมาปรับใช้ในการควบคุมมาตรฐานการเล่นเกมออนไลน์ได้ โดยวางแผนโครงสร้างการจัดการให้ดี มีความเหมาะสมและเป็นธรรมเพื่อไม่ให้เกิดการใช้ช่องว่างทางกฎหมายในการเอาเปรียบกันและใช้ทฤษฎีการจัดการในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ พร้อมคัดสรรบุคลากรที่มีทักษะเชี่ยวชาญทางด้านนี้โดยตรง เพื่อให้เข้ามาจัดการดำเนินงานต่อไปได้อย่างเหมาะสมและมีความสามารถเพียงพอที่ดำเนินงานต่อไปได้ ภายใต้ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วในปัจจุบันได้ดี

⁹⁵ สุทธิกันต์ อุดสาห์. (2555). *แนวคิดและทฤษฎีการจัดการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://adisony.blogspot.com/>. [2565, 26 เมษายน].

⁹⁶ Cola. (2012). *Robert H. Waterman JR.* (Online). Available: <http://colacooper.blogspot.com/2012/10/robert-hwaterman-jr.html>. [2022, April 4].

⁹⁷ Moonfleet. (2553). *The Mind of Strategy: หัวใจของการจัดการกลยุทธ์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://themindofstrategy.blogspot.com/2010/09/007-in-search-of-excellence.html>. [2565, 4 เมษายน].

2.4.5 ทฤษฎีการลงโทษ

ทฤษฎีการลงโทษมี 3 ประเภทดังนี้⁹⁸

1) ทฤษฎีการลงโทษเพื่อแก้แค้นทดแทน (Retributive Theory) ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดผลสืบเนื่องมาจากระบบการเมืองการปกครอง ศาสนา และระบบสังคมในสมัยอดีตของผู้มีอำนาจปกครอง ผู้บัญชาการที่เหนือกว่าลงโทษผู้ได้บังคับบัญชา โดยจะใช้วิธีการลงโทษเพื่อให้ผู้กระทำผิดได้รับโทษ ลักษณะตาต่อตาฟันต่อฟัน อย่างที่เคยรู้จักกันใน กฎหมายฮัมมูราบี⁹⁹ กับประโยคที่คุ้นหูอย่าง ตาต่อตาฟันต่อฟัน ซึ่งมีการใช้วิธีการที่รุนแรง ทั้งการประหารชีวิต การลงทัณฑ์

การทรมานด้วยรูปแบบต่าง ๆ นั้น มีเพื่อลงโทษให้สาสมกับความผิดต่างๆ ที่ผู้คนได้กระทำลงไป อีกทั้งยังมีจุดประสงค์อีกอย่างคือ ทรมานเพื่อให้ผู้กระทำผิดสารภาพและทำให้รู้สำนึกสำนึกถึงในความผิดที่ตนได้กระทำ โดยทฤษฎีนี้มีแนวคิดในการลงโทษว่า ผู้กระทำความผิดที่มีเจตน์จำนงเสรี (Free Will)¹⁰⁰ เจตจำนงที่ไม่ถูกกำหนดด้วยสิ่งใดสิ่งหนึ่งในการตัดสินใจเลือกกระทำหรือไม่เลือก กระทำ หรืออธิบายได้ว่าเป็นสิ่งใด ๆ ในการที่ตนจะคิด จะตัดสินใจและสามารถกระทำการได้ด้วยตัวของตัวเอง ประกอบกับปกติแล้วมนุษย์นั้นมีความสามารถในการใช้เหตุผล เมื่อตัดสินใจทำสิ่งใดลงไปแล้วจึงต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนอย่างเต็มที่ ดังนั้นเมื่อกระทำผิดจึงต้องรับผิดชอบต่อความผิดนั้นและสมควรได้รับการลงโทษ

2) ทฤษฎีการลงโทษเพื่อข่มขู่ยับยั้ง (Deterrence Theory) การลงโทษประเภทนี้มีจุดประสงค์ที่แท้จริงเพื่อข่มขู่และยับยั้งการกระทำความผิด โดยมีแนวคิดที่ว่า การลงโทษนั้นสามารถข่มขู่และยับยั้งตัวผู้กระทำผิดที่ได้รับโทษและบุคคลอื่นที่เห็นตัวอย่าง จึงทำให้เกิดความเกรงกลัวโทษจนไม่กล้ากระทำความผิดขึ้นอีก ซึ่งการลงโทษเพื่อข่มขู่ยับยั้งมีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการคือ

(1) เพื่อยับยั้งตัวผู้กระทำผิดที่ถูกลงโทษไม่ให้กระทำความผิดซ้ำอีก เพราะเกิดความกลัวเกรงในโทษที่จะได้รับอันเป็นผลให้ตัดโอกาสที่จะกระทำความผิดขึ้นอีก (Incapacitation)¹⁰¹ เพราะเกิดความกลัวเกรงในโทษ ที่ได้รับ อันเป็นผลให้ตัดโอกาสที่จะกระทำความผิดขึ้นอีก

⁹⁸ ฌ็องฌูว์แตร์ สุกทิตโยธิน. (2565). *ทฤษฎีการลงโทษ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.stou.ac.th/schools/slsw/upload/41716_6.pdf. [2565, 4 เมษายน].

⁹⁹ วราภรณ์ ผิวหุ้ม. (2560). *อารยธรรมโบราณ*. เอกสารสาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

¹⁰⁰ แม่ชีธรรมอริยฐาน พรบันดาลชัย และ พระมหาขวัญชัย กิตติเมธ. (2562). แนวคิดเจตจำนงเสรีของฌอง ปอล ซาร์ตร์กับบุคคลในฐานะสามีและภรรยาใน พุทธปรัชญาเถรวาท. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 4 (3), หน้า 613-322.

¹⁰¹ ฌ็องฌูว์แตร์ สุกทิตโยธิน. (2565). *ทฤษฎีการลงโทษ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.stou.ac.th/schools/slsw/upload/41716_6.pdf. [2565, 4 เมษายน]

(2) เพื่อยับยั้งบุคคลอื่นมิให้กระทำผิด เนื่องจากได้เห็นผลร้ายของการกระทำความผิด และการได้รับโทษ จนไม่อยากจะกระทำผิดในลักษณะเดียวกันเพราะเกรงกลัวในโทษ การลงโทษเพื่อข่มขู่ยับยั้งแบบนี้อาจกล่าวได้ในอีกความหมายหนึ่งคือ เป็นการป้องกันไม่ให้เกิด การกระทำความผิดขึ้นอีกที่คืออย่างหนึ่ง ซีซาร์ เบ็คคาเรีย (Cesare Bonesana di Beccaria)¹⁰² เป็นชาวอิตาลี ได้อธิบายว่า การลงโทษที่สามารถข่มขู่ยับยั้งผู้กระทำผิดได้จริงนั้น ควรจะต้องมีลักษณะสำคัญอยู่ 3 ประการ คือ

(2.1) การลงโทษต้องทำด้วยความรวดเร็ว เห็นผลทันตา

(2.2) ความแน่นอนในการลงโทษ มีการลงโทษความผิดนี้อย่างแน่นอน

(2.3) ความเคร่งครัดหรือความรุนแรงในการลงโทษ

3) ทฤษฎีการลงโทษเพื่อแก้ไขฟื้นฟู (Rehabilitative Theory)¹⁰³ มีแนวคิดว่า การลงโทษควรมีเพื่อการแก้ไขฟื้นฟูผู้กระทำผิดให้โอกาสสามารถกลับตัวเป็นคนดี เพื่อไม่ให้ผู้กระทำผิดกลับมาก่อทำผิดซ้ำ รวมทั้งพยายามที่จะช่วยให้ผู้กระทำผิดสามารถกลับคืนสู่สังคม ไปใช้ชีวิตได้ตามปกติ จึงต้องมีการให้การเรียนรู้ การอบรม การฝึกอาชีพ ให้เพียงพอที่เขาจะใช้ในการดำเนินชีวิตได้ รวมทั้งการพยายามช่วยให้ผู้กระทำผิดไม่รู้สึกมีปมด้อยจากการที่ได้รับการลงโทษไปแล้ว สำหรับหลักการลงโทษตามทฤษฎีการลงโทษเพื่อแก้ไขฟื้นฟู ประกอบด้วย 3 ประการดังนี้

(1) หลีกเลี่ยงไม่ให้ผู้กระทำผิด ประสบกับสิ่งที่ทำลายคุณลักษณะประจำตัวของเขา โดยให้ใช้วิธีการอื่นแทนการลงโทษจำคุกระยะสั้น

(2) การลงโทษต้องเหมาะสมกับการกระทำผิดเป็นรายบุคคล

(3) เมื่อผู้กระทำผิดแก้ไขให้ดีขึ้นแล้วให้หยุดการลงโทษและให้มีการปรับปรุงการลงโทษระหว่างที่มีการคุมขัง

ในเรื่องด้านการควบคุมมาตรฐานเกมออนไลน์ในประเทศไทย ทางด้านการกำหนดโทษตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551¹⁰⁴ ได้กำหนดโทษจากการฝ่าฝืนพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มี 2 ลักษณะคือ

1) โทษทางปกครอง¹⁰⁵ เป็นมาตรการลงโทษรูปแบบหนึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อลงโทษผู้กระทำความผิดเนื่องจากฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของกฎหมาย เป็นเรื่องการบังคับทางปกครอง

¹⁰² Hmong, (2565). *Cesare Beccaria*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://hmong.in.th/wiki/Cesare_Beccaria. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹⁰³ สุพิชฌาย์ ศิริวัฒนา สิตะสิทธิ์. (2558). *แนวทางที่เหมาะสมในการลงโทษและแก้ไขฟื้นฟูผู้กระทำผิดซ้ำ ในกระบวนการยุติธรรมไทย*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

¹⁰⁴ อาทิตย์ วงศ์ยุทธ. อ่างแล้ว เจริญที่ 46. หน้า 247.

มีโทษปรับ เมื่อได้กำหนดค่าปรับไปแล้ว หากว่าผู้รับใบอนุญาตไม่ชำระค่าปรับทางปกครองก็จะถูกบังคับทางปกครองตาม พระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539¹⁰⁶ คือหากไม่ชำระเงินให้เจ้าหน้าที่ จะมีหนังสือส่งมาให้ชำระภายในเวลาไม่น้อยกว่า 7 วัน ถ้าหากไม่ปฏิบัติตามคำเตือนเจ้าหน้าที่ อาจจะต้องถูกใช้มาตรการทางการ ปกครอง โดยถูกยึดอายุขัตติยพันธบัตรของผู้นั้นแล้วเอาไปขายทอดตลาดเพื่อนำเงินมาชำระให้ครบถ้วน การยึด การอายัดออกขายทอดตลาดพันธบัตรนั้น จะต้องปฏิบัติตามกฎหมายวิธี พิจารณาความแพ่ง โดยอนุโลม

2) โทษทางอาญา¹⁰⁷ ตามกฎหมายอาญา มาตรา 18 ได้กำหนดโทษไว้ 5 สถาน คือ ประหารชีวิต จำคุก กักขัง ปรับ ริบทรัพย์สิน แต่โทษทางอาญาตามกฎหมายนี้ได้บัญญัติไว้ใน มาตรา 75 ถึง มาตรา 83 โดยพบว่าการกำหนดโทษอาญา ทั้งหมดในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้ กฎหมายอนุญาตให้ทำการเปรียบเทียบได้ แม้ว่ามี 2 มาตราที่มีโทษจำคุกอยู่ด้วย แต่กฎหมายก็ยังอนุญาตให้เปรียบเทียบได้ มาตราที่มีโทษจำคุกตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 นี้คือ

มาตรา 77 ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 23 วรรคหนึ่ง หรือนำภาพยนตร์ตามมาตรา 26 (7) ออกเผยแพร่ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁰⁸

มาตรา 83 ผู้ใดขัดขวางหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา 61 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ¹⁰⁹

มาตราทั้ง 2 มาตรานี้ มีโทษจำคุกทั้งสิ้น แต่ทั้งหมดที่เป็นความผิดที่มีโทษอาญานี้สามารถเปรียบเทียบได้ ซึ่งจะต่างจากกฎหมายอื่น สำหรับกรณีของการกำหนดโทษที่เป็นการเปรียบเทียบนั้น บทบัญญัติเกี่ยวกับการกำหนดโทษกรณีการเปรียบเทียบตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นี้ ไม่ได้มีการกำหนดเอาไว้เป็นการชัดเจน ให้เป็นแนวทางในการถือปฏิบัติของเจ้าพนักงานหรือเจ้าหน้าที่ หรือผู้ซึ่งมีอำนาจในการเปรียบเทียบของในแต่ละความผิด

¹⁰⁵ กัทรพงศ์ ลือชัย. (ม.ป.ป.). *ปัญหาการกำหนดโทษและมาตรการบังคับโทษ : ศึกษากรณี ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่..) พ.ศ.*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

¹⁰⁶ พระราชบัญญัติวิธีปฏิบัติราชการทางปกครอง พ.ศ. 2539.

¹⁰⁷ บริษัท โชคดี ลอว์ แอนด์ คอนซัลต์ติ้งจำกัด. (2562). *โทษทางอาญา*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://slawconsult.com/article_detail.php?id_article=206. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹⁰⁸ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 77.

¹⁰⁹ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551. มาตรา 83.

ที่มีอัตราการเปรียบเทียบเอาไว้ ตลอดจนมีการเปรียบเทียบในการกระทำความผิดครั้งที่สอง หรือครั้งต่อไป ให้มีการกำหนดอัตราไว้เพิ่มจากการเปรียบเทียบสำหรับความผิดครั้งแรก

การบัญญัติให้มีการเปรียบเทียบนั้น จัดเป็นดุลยพินิจในการกำหนดของเจ้าพนักงานหรือเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถให้เจ้าหน้าที่ใช้ดุลยพินิจตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดให้เหมาะสมกับความผิดและเหมาะสมกับตัวผู้กระทำความผิดและเมื่อชำระค่าปรับตามความเปรียบเทียบเรียบร้อยแล้ว คดีนั้นก็จะเป็นอันเสร็จสิ้นเด็ดขาด

การผลิตภัณฑ์ซีดีนั้น เป็นสื่อสำหรับการบันทึกข้อมูล ซึ่งในระยะเริ่มแรกการผลิตภัณฑ์ซีดีมีต้นทุนสูง มีราคาแพงและเครื่องเล่นแผ่นซีดี ก็มีราคาแพง จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมของประชาชนมากนัก ต่อมาผู้ผลิตได้พัฒนาแผ่นซีดีให้มีราคาถูกลงและมีคุณภาพที่สูงขึ้น มีขนาดเล็กลง และพัฒนาให้เครื่องเล่นแผ่นซีดีมีราคาถูกลง จึงทำให้ประชาชนนิยมนำมาใช้บรรจุสื่อหลากหลายชนิด และทำให้การผลิตภัณฑ์ซีดี มีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างมากในชีวิตประจำวัน

การผลิตภัณฑ์ซีดีนั้น เป็นการทดแทนการใช้เทป และวีดีโอเทป เนื่องจากสามารถบันทึกข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงและยังมีคุณภาพที่สูงกว่า จึงสามารถตอบสนองการใช้งานได้หลากหลายประเภท เช่น เพลง ภาพยนตร์ เกมส์ และงานฐานข้อมูล เป็นต้น¹¹⁰

ทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตการผลิตภัณฑ์ซีดี จึงเป็นอุตสาหกรรมที่มีการลงทุนสูง และใช้กำลังการผลิตสูง โดยผลิตได้คราวละมาก ๆ แต่หากนำไปผลิตซีดีที่ละเมิดลิขสิทธิ์¹¹¹ จะส่งผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ได้รับความเสียหายอย่างรุนแรง นอกจากนี้ยังเป็นช่องทางให้กลุ่มผู้มีอิทธิพลและองค์กรอาชญากรรมข้ามชาติได้แสวงหาผลประโยชน์จากการกระทำความผิดดังกล่าวและยังสามารถนำรายได้ไปใช้การกระทำความผิดกฎหมายอื่นๆ อีกต่อไปได้

จากการศึกษาเรื่องทฤษฎีการลงโทษแล้ว พบว่า เมื่อมีบทลงโทษแล้วจะทำให้ผู้คนหรือประชาชนไม่กล้าที่จะกระทำความผิดหรือเกิดการขังคักก่อนที่จะตัดสินใจกระทำความผิดลงไป และยิ่งบทลงโทษมีความรุนแรงมากเท่าไร จะทำให้เกิดความกลัวในการกระทำความผิดกฎหมาย อีกทั้งยังมีบทลงโทษรุนแรงก็เป็นการปรามไม่ให้ประชาชนคิดกระทำความผิดมากขึ้นเท่านั้น แต่ในกรณีเด็กหรือเยาวชนที่กระทำความผิดจะต้องมีการลงโทษที่เหมาะสม และมีความเป็นธรรม หากบทลงโทษที่กฎหมายกำหนดนั้นมีความรุนแรงไม่พออาจจะทำให้ประชาชนไม่เกรงกลัวความผิด

¹¹⁰ กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2565). *การผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ipthailand.go.th/th/cd-001.html>. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹¹¹ กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2565). *การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษตามกฎหมายอย่างไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.ipthailand.go.th/th/faq/item/การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษตามกฎหมายอย่างไร.html%84%E0%B8%A3.html>. [2565, 25 พฤษภาคม].

และกระทำความผิดไปในที่สุด อีกทั้งอาจมีการเกิดขึ้นของการกระทำความผิดซ้ำซ้อน ซึ่งเป็นภัยอันตรายต่อประชาชนในสังคมอีกด้วย

2.4.6 หลักการมีส่วนร่วม¹¹²

เมื่อก้าวถึงหลักการมีส่วนร่วมแล้ว ทฤษฎีการมีส่วนร่วมจึงมีบทบาทสำคัญเข้ามาเป็นหลักการในการอธิบายความหมายและวิธีการของหลักการมีส่วนร่วม ด้วยยุคของการเปลี่ยนแปลงจากประชาธิปไตยแบบตัวแทน เปลี่ยนไปเป็นประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ซึ่งการทำงานแบบมีส่วนร่วมนั้น ไม่ว่าจะเป็นในระดับครอบครัว ในระดับชุมชน ในระดับโรงเรียน ในระดับองค์กร หรือในระดับประเทศนั้นว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในปัจจุบันเพราะจะช่วยให้ผู้มีส่วนร่วมนั้นมีความรู้สึก

1) ความเป็นเจ้าของ (Ownership)¹¹³ ทำให้รู้สึกถึงการได้ครอบครองได้เป็นเจ้าของเอง ซึ่งนำไปสู่จิตสำนึกความเป็นเจ้าของ (Ownership Quotient) คือ ระดับของความคิดและความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการพัฒนาตนเอง (Self - Development)¹¹⁴ ในบริบทของงานที่อยู่ในรับผิดชอบ และเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าหรือความสำคัญในบทบาทที่รับผิดชอบอยู่ในองค์กร

2) ยินยอมปฏิบัติตาม (Compliance)¹¹⁵ เนื่องจากมีส่วนร่วม ได้เสียจากความเป็นเจ้าของจึงเกิดการยินยอมปฏิบัติตาม เป็นการดำเนินงานเพื่อให้กระบวนการปฏิบัติงานสอดคล้องและเป็นไปตามกฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง ประกาศ และนโยบายที่เกี่ยวข้อง

3) ตกลงยอมรับ (Commitment) รู้สึกเกิดความสบายใจ ความมั่นใจในการดำเนินงาน และรู้สึกตกลงยอมรับในที่สุด

เมื่อได้มีการดำเนินการเพื่อแก้ปัญหาความไม่เรียบร้อย โดยกระบวนการมีส่วนร่วม แต่การเข้ามามีส่วนร่วมนั้น มีความจำเป็นจะต้องเข้ามาผ่านขั้นตอนเสียก่อน โดยผู้คนที่เข้าร่วมในกิจกรรมแต่ละอย่างนั้น อย่างน้อยจะต้องมีพื้นฐานคติความคิดในด้านของการมีส่วนร่วมอยู่ภายในใจไว้ก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งมีไม่มากนักน้อย แต่ถึงอย่างไรก็ตามทั้งนี้หลักการพื้นฐานของการมีส่วนร่วม

¹¹² วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). *ทฤษฎีการมีส่วนร่วม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html. [2565, 27 เมษายน].

¹¹³ Bananatraining. (2565). *การพัฒนาจิตสำนึกความเป็นเจ้าของ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://bananatraining.com/ดูบทความ-52753-การพัฒนาจิตสำนึกความเป็นเจ้าของ.html>. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹¹⁴ Novabizz. (2565). *ความหมายของการพัฒนาตน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.novabizz.com/NovaAce/Learning/Self_Development.htm. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹¹⁵ การไฟฟ้านครหลวง. (2565). *นโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดี การบริหารความเสี่ยงและการปฏิบัติตามกฎระเบียบ (GRC)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.me.or.th/profile/3185/3403>. [2565, 25 พฤษภาคม].

ต้องคำนึงถึงการให้ความสำคัญต่อมนุษย์เป็นสำคัญ ที่ไม่น้อยไปกว่าการให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี และก็ควรมีความคิดที่ว่ามนุษย์ทุก ๆ คนก็ต่างคนต่างมีความคิด และแต่ละคนต่างก็มีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกันมาตั้งแต่เกิด โดยมีภูมิปัญญาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต มีความเป็นอยู่ของตนอยู่ในระดับหนึ่ง และยังมีความสามารถในการพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้นได้อีก ถ้าหากมนุษย์นั้น ได้รับโอกาสที่จะร่วมคิด ร่วมจัดการ และร่วมเข้าใจ ในด้านเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

เมื่อกล่าวถึงความหมายของการมีส่วนร่วม นั้น มีนักวิชาการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่มีทั้งความสามารถ ความรู้ ได้ทำงานวิจัย ได้มีการแต่งตำราเกี่ยวกับเรื่องนี้มานานและได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมโดยมีดังรายละเอียดดังต่อไปนี้ เริ่มจากนักวิชาการที่ให้คำนิยามของการมีส่วนร่วมจากต่างประเทศ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1969

Sherry R. Arnstein (1969) ได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วม นั้น หมายความว่า การเข้าไปมีส่วนร่วมที่เข้าไปโดยที่ไม่มีบทบาทอะไรเลย การมีส่วนร่วม ถือเป็นหัวใจสำคัญของ กระบวนการนโยบายสาธารณะ ย่อมเห็นไม่ได้ว่า ผลของการมีส่วนร่วมนั้นจะมีคุณภาพที่ดี ทางด้านผู้เข้าร่วมจะต้องรู้จักใช้อำนาจ มีความสามารถในการควบคุมกิจกรรมนั้นได้ จึงจะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ ¹¹⁶

Cohen & Uphoff ¹¹⁷ (1981) การมีส่วนร่วม นั้น หมายความว่า สมาชิกของชุมชนจะต้องเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องใน 4 มิติ ได้แก่

- 1) สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมการตัดสินใจว่าควรทำอะไรและควรทำอย่างไร
- 2) สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งเรื่องการลงทุนปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ
- 3) สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน
- 4) สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ

¹¹⁶ สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.). (2562). *การมีส่วนร่วมของภาคพลเมือง: ทฤษฎีของ Sherry R. Arnstein*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://infocenter.nationalhealth.or.th/node/27829>. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹¹⁷ กิริติ ลีภากรณ์. (2554). *ปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการสิ่งแวดล้อมในเขตควบคุมมลพิษ : กรณีศึกษาชุมชนมาบชอุตสาหกรรม อ.เมือง จ.ระยอง*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการสิ่งแวดล้อม, บัณฑิตวิทยาลัยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

United Nations (1981) การมีส่วนร่วม หมายถึง การเข้าร่วมอย่างกระตือรือร้นของประชาชนในแต่ละด้านและการมีพลังของประชาชนในด้านต่าง ๆ อันได้แก่ การตัดสินใจเพื่อกำหนดเป้าหมายของสังคม การปฏิบัติตามแผนการหรือโครงการต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ การจัดสรรทรัพยากรเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป็นต้น¹¹⁸

ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ (2550) การมีส่วนร่วมนั้น ทรงวุฒิได้ให้ความหมายในเชิงว่า เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง ได้เข้ามามีบทบาทมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกประการ ตามกำลังความสามารถของสมาชิกที่เข้าร่วม โดยไม่ว่าจะเป็น ทั้งการตัดสินใจ การติดตามตรวจสอบ การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผลร่วมกัน โดยจะนำผลที่ได้นั้นมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนางานในกลุ่มให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ๆ ขึ้นไป¹¹⁹

สัญญา เคนาภูมิ (2551) การมีส่วนร่วมนั้น หมายความว่า การที่สมาชิกได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติตามโครงการ ร่วมติดตามประเมินผลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่พึงประสงค์ ทั้งนี้การมีส่วนร่วมในตามความหมายของ สัญญา เคนาภูมินั้น จะต้องมาจากความสมัครใจ มาจากความพึงพอใจ และต้องได้รับผลประโยชน์ที่เกิดจากชุมชนโดยส่วนรวมร่วมกัน¹²⁰

เมตต์ เมตต์การุณจิต (2553) การมีส่วนร่วมนั้น หมายความว่า การเปิดโอกาสให้กลุ่มบุคคล หรือการเปิดโอกาสให้บุคคล ได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการร่วมกิจกรรม ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม แต่เป็นในลักษณะของการร่วมคิด ร่วมรับรู้ ร่วมตัดสินใจ ร่วมทำ และร่วมติดตามผล

โดยสรุปการมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกภาคส่วนร่วมมือกันการตัดสินใจ การดำเนินกิจกรรม การติดตามตรวจสอบ และการประเมินผลร่วมกันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เสมอภาคนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขพัฒนางานเพื่อพัฒนาหรือใช้ความคิดสร้างสรรค์และความเชี่ยวชาญของแต่ละคนในการแก้ปัญหาของชุมชนและพัฒนางานในกลุ่มให้มีความโปร่งใสและให้มีประสิทธิภาพยิ่ง ๆ ขึ้น

หลักการมีส่วนร่วมจะต้องมีขั้นตอนและมีกระบวนการมีส่วนร่วมที่เป็นแบบแผน เมื่อก้าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนแล้วนั้น จะต้องคำนึงถึงกระบวนการที่จะให้

¹¹⁸ กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. (2565). **สหประชาชาติ**. <https://thai-inter-org.mfa.go.th/th/page/ประวัติองค์การสหประชาชาติ?menu=5d6bb81015e39c3c8c005d48>. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹¹⁹ สมบัติ นามนุรี. (2562). ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในงานรัฐประศาสนศาสตร์. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2 (1), หน้า 183-197.

¹²⁰ วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). *ทฤษฎีการมีส่วนร่วม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html. [2565, 25 พฤษภาคม].

ประชาชนได้เข้ามามีบทบาทในทุกๆ ขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในการดำเนินการ เพราะอย่างน้อยที่สุดประชาชนจะต้องได้รับรู้ขั้นตอนการดำเนินการต่างๆ ทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น ขั้นตอนการดำเนินงาน ขั้นตอนในการตัดสินใจ และขั้นตอนในการประเมินผลงาน เป็นต้น เพื่อให้ได้รับรู้ถึงความเป็นไปได้ในแต่ละกิจกรรมสาธารณะต่างๆ ซึ่งจะทำให้มีผลกระทบต่อประชาชนทั้งทางอ้อมและทางตรง การมีส่วนร่วมของประชาชน ถือเป็นหลักการสากลที่อารยประเทศให้ความสำคัญ จึงมีนักวิชาการที่ได้ทำการวิจัย ได้กล่าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วมตามประเด็นสำคัญต่างๆ ไว้มากมาย¹²¹ อย่างเช่น

ถวิลวดี บุรีกุล¹²² (2543) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมในระบอบ ประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้แสดงทัศนะและมีส่วนในการ ตัดสินใจในเรื่องต่างๆ และได้กล่าวถึงกระบวนการมีส่วนร่วมที่ได้นำมาประมวลเป็นระดับขั้นเอาไว้ได้อย่างน่าสนใจ โดยถวิลวดี นั้น ได้ให้ข้อสรุปถึงกระบวนการมีส่วนร่วม ควรจะมีลำดับขั้นประกอบไปด้วย และได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม รวมถึงเรื่องการให้ข้อมูล การปรึกษาหารือการวางแผนร่วมกัน มีการเปิดรับความคิดเห็นของประชาชน มีการร่วมปฏิบัติและการควบคุมติดตามโดยประชาชน โดยเป็นในลักษณะของการเริ่มจากการสื่อสารทางเดียว ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว แต่เพียงอย่างเดียว ตลอดไปจนถึงการสื่อสารสองทางที่เป็นในลักษณะของการปรึกษาหารือ การร่วมกันวางแผน การร่วมคิด และเมื่อสื่อสารกันเข้าใจตรงกันแล้ว จึงทำให้เป็นการร่วมทำกันในที่สุด และเป็นการร่วมติดตามควบคุมเป็นอันดับต่อมา ซึ่งนับว่าเป็นอันดับขั้นตอนของการมีส่วนร่วมสูงสุดนั่นเอง

อภิญา กังสนารักษ์ (2544) ได้นำเสนอกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนว่า ชุมชนต้องประกอบไปด้วยการมีส่วนร่วมใน 4 ขั้นตอนด้วยกัน อันได้แก่

1) การมีส่วนร่วมในการร่วมกันค้นหาปัญหา ร่วมกันริเริ่ม โครงการ ร่วมกันช่วยค้นหาสาเหตุของปัญหาภายในชุมชน ร่วมกันลำดับความสำคัญของความต้องการ และร่วมกันตัดสินใจ กำหนดความต้องการ¹²³

¹²¹ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2549). *การมีส่วนร่วม ของประชาชน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://recc.erc.or.th/index.php/2015-07-07-07-53-46/464-2010-02-01-08-32-52>. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹²² นฤดม ทิมประเสริฐ. (2554). *กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของสิทธิชุมชนในการจัดทำข้อบัญญัติท้องถิ่นทางทะเล: กรณีศึกษาองค์การบริหารส่วนตำบล ท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันพัฒนาบริหารศาสตร์.

¹²³ วิชาญ ฤทธิธรรม. (2564). การมีส่วนร่วมของประชาชนในการบริหารงาน ของเทศบาลนครสกลนคร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏนครพนธ์*, 8 (5), หน้า 27-41.

2) การมีส่วนร่วมในขั้นการวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์วิธีการแนวทางการดำเนินงาน รวมถึงทรัพยากรและแหล่งวิทยาการที่จะใช้ในโครงการ เพื่อดำเนินการต่อไป

3) การมีส่วนร่วมในขั้นตอนการดำเนินโครงการ เพื่อทำประโยชน์ให้แก่การดำเนินโครงการ โดยร่วมกันช่วยเหลือด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านทุนทรัพย์ และด้านแรงงาน

4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ เพื่อให้ได้ทราบว่าผลจากการดำเนินงานนั้น ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร โดยจะกำหนดการประเมินผลเป็นระยะ ต่อเนื่องหรือจะประเมินผลรวมทั้งโครงการในคราวเดียวกันก็ได้

ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ (2550) งานวิจัยของทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์นั้น ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา กล่าวว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสอย่างหนึ่ง เพื่อให้ประชาชนทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกประการตามกำลังความสามารถอย่างเต็มที่ของสมาชิก ซึ่งทรงวุฒิได้ใช้หลักการที่อิงไปในแนวทางของนโยบายและได้พบว่า อันแท้จริงแล้วกระบวนการนั้น มีส่วนร่วมที่มีลักษณะที่คล้ายกับการกำหนดนโยบาย เพราะวัตถุประสงค์ท้ายที่สุดของการกำหนดนโยบาย คือการตัดสินใจ ซึ่งการตัดสินใจนี้เอง ที่เป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดนโยบายและเป็นการเปิดโอกาสให้กับประชาชน ได้มีโอกาสเข้ามาแสดงความคิดเห็นเสมือนกับว่าเป็นหนึ่งในการขัดเกลา นโยบายให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของประชาชน¹²⁴

ตามจุดประสงค์แนวคิดหลักของ ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ กระบวนการการมีส่วนร่วมมีความเห็นว่าเริ่มมาจาก

- 1) เริ่มจากการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ
- 3) การมีส่วนร่วมในการติดตามตรวจสอบการประเมินผลในการดำเนินงานนั้นๆ

ในปี พ.ศ. 2553 ในขณะที่ เมตต์ เมตต์การุณจิต ได้กล่าวถึงกระบวนการการมีส่วนร่วมของประชาชน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ แต่ได้เพิ่มในบางประเด็นที่ยังมีความเห็นว่า ยังมีข้อบกพร่องที่ยังต้องแก้ไขและได้เสริมประเด็นดังกล่าวให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเริ่มจาก

¹²⁴ เสกสรร ระยอง. (2559). *การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการศึกษาของกลุ่มโรงเรียนพนัสนิคม 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลบุรี เขต 2*. งานนิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตมหาวิทยาลัยบูรพา.

- 1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาสาเหตุ และความต้องการ
- 2) มีส่วนร่วมในการวางแผน
- 3) มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- 4) มีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ
- 5) มีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล
- 6) มีส่วนร่วมในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

แต่อย่างไรก็ตามหากกล่าวถึงแนวคิดของ ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์ และเมตต์ เมตต์การุณจิต ก็ยังคงมีลักษณะในเชิงแคบไม่ได้ครอบคลุมการดำเนินการมีส่วนร่วมไปทั้งหมด หากแต่ ยูวัฒน์ วุฒิเมธี ได้ให้ความเห็นในกระบวนการมีส่วนร่วมที่กว้างขึ้น มีความเจาะลึกมากกว่า หรือเป็นการต่อเติมเสริมสร้างความเข้าใจหลักในประเด็นสำคัญของกระบวนการมีส่วนร่วมมากกว่า

ยูวัฒน์ วุฒิเมธี¹²⁵ (2547) กล่าวถึงปรัชญาของการพัฒนาชุมชนว่า ตั้งอยู่บนพื้นฐานการพัฒนาชุมชนให้ความสำคัญในตัวมนุษย์ และการพัฒนาชุมชนนั้นให้ความสำคัญในเรื่องความยุติธรรมของสังคม อีกทั้งยูวัฒน์ยังได้เจาะจงเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมให้เป็นไปในแนวทางการพัฒนาชุมชนส่วนใหญ่ โดยใช้วิธีการบูรณาการแนวทางแบบที่เป็นนโยบาย เชื่อมโยงให้เข้ากับการพัฒนา เพื่อให้สามารถไปด้วยกันได้ ดังนั้นจึงเป็นการสะท้อนแนวคิดในเชิงสังคมมากกว่า โดยกระบวนการมีส่วนร่วมจะต้องเริ่มจาก

- 1) การมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร
- 2) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- 3) การมีส่วนร่วมในการคิด
- 4) การมีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินการ
- 5) การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์
- 6) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล¹²⁶

โดยสรุปแล้วกระบวนการที่มีส่วนร่วมนั้น จะมุ่งตรงให้ความสนใจถึงขั้นตอน ถึงกระบวนการที่มีส่วนร่วม เพื่อเป็นการค้นหาสาเหตุและความต้องการ โดยการมีส่วนร่วมในการวางแผนในการดำเนินการ มีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ การมีส่วนร่วมในการประเมินผล การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และการมีส่วนร่วมในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์

¹²⁵ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2559). *งานวิจัยความพึงพอใจของประชาชนต่อการบริการและการสร้างความสัมพันธ์ของคนในชุมชนองค์การบริหารส่วนตำบลระมอ*. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

¹²⁶ ณีภูวดี ทรัพย์อุบลัมภ์. (2558). *ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน*. ตำราคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาการพัฒนาชุมชน, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. หน้า 125-126.

ส่วนลักษณะการมีส่วนร่วม จะเป็นการมีส่วนร่วมในระดับกิจกรรม อย่างเช่น การประชุม รับฟังความคิดเห็น การรับรู้ข่าวสาร การปรึกษาหารือ การลงประชามติ การประชาพิจารณ์ และการมีส่วนร่วมในระดับการบริหาร ซึ่งทั้งนี้เป็นการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ มีการใช้กลไกทางกฎหมาย ในประเด็นการมีส่วนร่วมในระดับการบริหารนี้ ยังจะต้องมีการพิจารณาจากทุกแผนก เพื่อให้ทุกๆฝ่ายจะมีความเสมอภาคเท่าเทียมกันในแต่ละตำแหน่งและต้องพิจารณาถึงการมีส่วนร่วมตามสายการบังคับบัญชาด้วย

แต่การมีส่วนร่วมนั้นจะต้องประกอบไปด้วยปัจจัยที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม ซึ่งได้แก่

- 1) ปัจจัยทางด้านบุคคล เช่น ประสบการณ์ต่าง ๆ ระดับการศึกษา เพศ อายุ¹²⁷
- 2) ปัจจัยทางด้านชุมชน คือ การที่ชุมชนให้การสนับสนุนและได้เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการเลือกตัวแทน เพื่อให้ชุมชนเกิดความสามัคคีและมีกลุ่มต่าง ๆ ที่คอยสนับสนุนพร้อมเป็นแรงผลักดันการมีส่วนร่วมในการดำเนินงานต่อไป
- 3) ปัจจัยทางด้านองค์การ คือ ปัจจัยที่เกี่ยวกับการติดต่อสื่อสาร บรรยากาศขององค์กร กฎระเบียบ การกระตือรือร้น การเอาใจใส่ในการแก้ปัญหา
- 4) ปัจจัยทางด้านทัศนคติ คือ เจตคติต่อการมีส่วนร่วม และแรงจูงใจในการทำงานนั้น ๆ ให้บรรลุความสำเร็จไปได้ด้วยดี

จากการศึกษาหลักการมีส่วนร่วมข้างต้น พบว่า แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีเกม เป็นหลักการที่มีส่วนร่วมต่อกันของผู้เล่น ในทางทฤษฎีเกม ซึ่งเกมหมายถึงสถานการณ์ใด ๆ ก็ตาม ที่มีผู้ตัดสินใจตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป โดยที่ผู้ตัดสินใจแต่ละฝ่ายนั้น มีเป้าหมายเป็นของตนเองและผลลัพธ์ที่แต่ละฝ่ายจะได้รับขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของทุกๆฝ่าย และออกมาเป็น เกมในที่สุด หากกล่าวถึงความหมายของเกมตาม สุรางค์ สาคร กล่าวไว้ว่า เกม หมายความว่า เกม หมายความว่า ความถึงกิจกรรมการเล่นที่มีกติกาต้องปฏิบัติตาม และมีเกณฑ์กำหนดให้ผู้เล่นปฏิบัติตามด้วย พอสิ้นสุดการเล่นนั้นจะกำหนดผลแพ้ชนะกัน โดยอาจจะมีการเล่นเข้ามาด้วยหรือมีการเล่นหลายคน คนเดียวย่อมเกิดการเล่นที่เรียกว่า เกมได้¹²⁸ ซึ่งทางด้านการควบคุมกำกับดูแลเกมออนไลน์นั้น ยังจะต้องมีความร่วมมือของประชาชนที่ใช้บริการเกมออนไลน์ เพื่อให้มีการควบคุมพฤติกรรมและป้องกันไม่ให้ก่อให้เกิดความเดือดร้อนในอนาคต โดยศึกษาหลักการมีส่วนร่วม เพื่อให้ประชาชนเกิดความร่วมมือที่ดี

¹²⁷ กลยุทธ์การตลาด. (2555). *ปัจจัยส่วนบุคคล*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://xn--12ca1ddig2elng4ld4e1p.blogspot.com/2012/11/blog-post_2333.html. [2565, 25 พฤษภาคม].

¹²⁸ ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์*. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกระบบสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

กลับมา จากการวางมาตรฐานการเล่นเกมนอนไลน์ หากมีการร่วมมือดี เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ต้องการให้เกิดความสงบสุขต่อผู้คนในสังคม

2.4.7 หลักความโปร่งใส

ความโปร่งใสไม่มีนิยามที่ตายตัวขึ้นอยู่กับความเข้าใจของหน่วยงานที่นำไปใช้รวมทั้งบริบทของสังคม วัฒนธรรม รวมไปถึงค่านิยมและวิถีชีวิตของแต่ละสังคม อาจมีกลุ่มอำนาจทางการเมืองเข้ามาครอบงำ หรือเข้ามาแทรกแซง และทำให้มีผลต่อความเจริญของประเทศไทยได้ ผู้ให้ความหมายของความโปร่งใสแตกต่างกันไป อย่างเช่น¹²⁹

องค์กรเพื่อความโปร่งใสในประเทศไทย¹³⁰ ได้ให้ความหมายไว้ว่า “สถานะที่ชัดเจนชัดแจ้ง ไม่คลุมเครือของการบริหารภาครัฐ ในการดำเนินธุรกรรมใดๆ ต่อสาธารณะอย่างมีเหตุผลและมีหลักเกณฑ์”

อัมมาร สยามวาล¹³¹ ให้ความหมายว่า “เป็นเรื่องมืออย่างหนึ่งที่สังคมจะป้องกัน และรู้ถึงปัญหาการฉ้อราษฎร์บังหลวงได้อย่างสะดวก ซึ่งจำเป็นที่ต้องวางกฎระเบียบเพื่อให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจ ต้องเปิดเผยล่วงหน้าถึงเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินใจ รวมไปถึงกระบวนการตัดสินใจและมาตรการที่จะวัดผลอันเกิดจากการตัดสินใจนั้น ๆ”

Brewer’s Political Science Dictionary ให้ความหมายว่า “การเปิดเผยต่อสายตาของประชาชน” ทั้งนี้ ความโปร่งใสมีความสำคัญต่อการเมืองการบริหาร เศรษฐกิจประชาสังคม

จากการศึกษาในเรื่องของหลักความโปร่งใส พบว่า การพัฒนาประเทศให้เป็นประชาธิปไตยมากยิ่งขึ้น กล่าวโดยสรุปคือ ความโปร่งใส (Transparency) หมายถึง การกระทำใด ๆ ก็ตามขององค์กรที่แสดงออกถึงความชัดเจนอย่างตรงไปตรงมาและมีการเปิดเผยข้อมูลต่อสาธารณชน โดยที่การประพฤติปฏิบัติของบุคลากรตั้งอยู่บนฐานคติของความซื่อสัตย์สุจริตและมีจิตสำนึกที่ดีต่อหน้าที่ทั้งนี้การกระทำใด ๆ นั้น สามารถตรวจสอบและชี้แจงได้เมื่อมีข้อสงสัย ซึ่งในกรณีของการมีมาตรฐานควบคุมเกมนอนไลน์นั้นยังจะต้องมีความโปร่งใสในมาตรการที่กำหนดขึ้น เพื่อให้เป็นประโยชน์กับประชาชนสูงสุด และสามารถตรวจสอบการทำงานของเจ้าหน้าที่พนักงานได้

¹²⁹ บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2556). บทวิจารณ์หนังสือ แนวคิด แนวปฏิบัติ ยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น. *วารสาร มจร การพัฒนาสังคม*, 3 (1), หน้า 109-114.

¹³⁰ องค์กรเพื่อความโปร่งใสในประเทศไทย. (2544). *Transparency Thailand Newsletter*. n.p..

¹³¹ อัมมาร สยามวาลา. (2547). *ศัพท์แสงว่าด้วยคอร์รัปชัน*. เอกสาร เผยแพร่ในการประชุมติดตามนโยบายรัฐบาล “4 ปี ประเทศไทย” และเนื่องในวันต่อต้าน คอร์รัปชันแห่งสหประชาชาติ โรงแรมวินเซอร์ สวีท กรุงเทพมหานคร วันที่ 9 ธันวาคม 2547.

2.4.8 หลักความเสมอภาค¹³²

หลักความเสมอภาคโดยทั่วไปนี้เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของบุคคลทุกคนตามปกติ ซึ่งสามารถยกขึ้นเป็นข้อกล่าวอ้างกับการใช้อำนาจกระทำหรือไม่กระทำอย่างหนึ่งอย่างใดของรัฐที่กระทบกระเทือนต่อสิทธิและเสรีภาพของตนได้ แต่หากเรื่องนั้นมิได้มีการบัญญัติไว้ในหลักความเสมอภาคเฉพาะเรื่องไว้แล้ว โดยหลักความเสมอภาคทั่วไปภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบันนั้นได้มีการบัญญัติรับรองไว้ในมาตรา 5 และมาตรา 30 วรรคหนึ่ง ดังนี้

มาตรา 5 ประชาชนชาวไทยไม่ว่าเหล่ากำเนิด เพศ หรือศาสนาใด ย่อมอยู่ในความคุ้มครองแห่งรัฐธรรมนูญนี้เสมอกัน¹³³

โดยหลักการแล้วในบททั่วไปของรัฐธรรมนูญนั้นจะเป็นการแสดงออกถึงเจตนารมณ์แห่งรัฐว่ามีอยู่อย่างไร ซึ่งหากพิจารณาจากตำแหน่งแห่งที่ของบทบัญญัติมาตรานี้จะพบได้ว่าอยู่ในหมวด 1 บททั่วไป ดังนั้นในมาตรา 5 ที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นจึงเป็นบทบัญญัติที่เป็นการแสดงออกถึงได้ถึงเจตนารมณ์แห่งรัฐว่ามุ่งหมายที่จะไม่เลือกปฏิบัติด้วยเหตุแห่งความแตกต่างในเหล่ากำเนิด เพศ หรือศาสนาของแต่ละบุคคล และได้ให้ความคุ้มครองแก่ประชาชนชาวไทยทุกคน

มาตรา 30 บุคคลย่อมเสมอกันในกฎหมายและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายเท่าเทียมกัน¹³⁴

หลักความเสมอภาคทั่วไปตามมาตรา 30 วรรคหนึ่งนี้ ได้บัญญัติไว้ในลักษณะเดียวกับมาตรา 3 (1) ของกฎหมายพื้นฐาน (รัฐธรรมนูญ) แห่งสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี ซึ่งบัญญัติว่า

มาตรา 3 ความเสมอภาคต่อหน้ากฎหมาย (1) บุคคลทุกคนย่อมเสมอกันต่อหน้ากฎหมาย¹³⁵

ตามหลักการตามมาตรา 30 วรรคหนึ่ง เป็นบทบัญญัติที่รับรองถึงหลักความเสมอภาคอันมีสาระสำคัญเป็นการคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของบุคคลให้มีความเสมอภาคกันในกฎหมายและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเท่าเทียมกัน มีการให้สิทธิกับบุคคลเพื่อเรียกร้องมิให้รัฐใช้อำนาจตามอำเภอใจ ไม่เลือกปฏิบัติประการใดกับเฉพาะบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเป็นพิเศษ เป็นแนวคิดที่ปรากฏทั้งภายในประเทศและระดับระหว่างประเทศ โดยเกิดจากการอนุวัติ (Implement)

¹³² อภิวัฒน์ สุดสาว. (2554). คมความคิด เข้มทิศรัฐธรรมนูญ. *อุลนิตี*, หน้า 145-155

¹³³ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. มาตรา 5.

¹³⁴ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. มาตรา 30.

¹³⁵ รัฐธรรมนูญสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมัน. มาตรา 3.

ตามข้อตกลงระหว่างประเทศ กล่าวถึงหลักการไม่เลือกปฏิบัตินั้นรวมไปถึงหลักสิทธิมนุษยชนระหว่างประเทศ และกลไกทางกฎหมายภายในรัฐต่าง ๆ ด้วย¹³⁶

กรณีตัวอย่าง เช่น รัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่งได้ประกาศรับสมัครบุคคลภายนอก เพื่อจ้างและเพื่อบรรจุเป็นพนักงาน โดยได้กำหนดคุณสมบัติเบื้องต้นในการรับสมัคร แต่ยกเว้นคุณสมบัติเรื่องอายุและคะแนนเฉลี่ยให้กับบุตรของพนักงานและบุตรของอดีตพนักงานของรัฐวิสาหกิจแห่งนั้น การยกเว้นคุณสมบัติเรื่องอายุและคะแนนเฉลี่ยให้กับบุตรของพนักงานและบุตรของอดีตพนักงานของรัฐวิสาหกิจแห่งนี้ ถือเป็นเหตุผลที่มีอาจรับฟังได้จากความรู้สึกร่วมกันของวิญญูชนทั่วไป เป็นการใช้อำนาจตามอำเภอใจ อีกทั้งยังเป็นการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมโดยพิจารณา 3 ประการ คือ พิจารณาว่ามีการปฏิบัติที่แตกต่างกันหรือไม่ พิจารณาสถานการณ์ที่เหมือนหรือคล้ายกัน และพิจารณาการปฏิบัติที่แตกต่างกันต่อบุคคลที่มีสถานการณ์เหมือนหรือคล้ายกันที่พิสูจน์แล้วว่าไม่มีความเป็นกลาง ไม่มีเหตุผลที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการอันขัดต่อหลักความเสมอภาคจึงไม่มีเหตุผลอันสมควรที่จะดำเนินการดังกล่าวได้¹³⁷

จากการศึกษาเรื่อง หลักความเสมอภาคนั้นพบว่า หลักความเสมอภาคจะต้องให้ทุกคนทุกฝ่ายได้รับความเป็นธรรมอย่างทั่วถึง เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของบุคคลทุกคนที่สามารถยกขึ้นมากล่าวอ้างกับในกรณีที่จะใช้อำนาจกระทำการ หรือไม่กระทำการ ใดๆอย่างหนึ่งที่กระทบกระเทือนสิทธิและเสรีภาพของตนได้¹³⁸ ซึ่งจะสามารรถนำมาใช้ในมาตรฐานการควบคุมเกมออนไลน์ได้ เช่น การกำหนดโทษต้องไม่เป็นโทษที่เบาจนเกินไป ที่ไม่มีใครเกรงกลัวบทลงโทษและเกิดการกระทำ ความผิดซ้ำขึ้นมาอีก หรือเป็นโทษหนักจนเกินไป จนเกินกว่าความผิดที่ได้กระทำ เช่น กระทำ ความผิดเล็กน้อยแต่ ได้รับโทษที่รุนแรงจนเสียโอกาส เสียอนาคตเป็นอย่างมาก เกินกว่าความผิดของคนที่ได้กระทำ

¹³⁶ จุฬารัตน์ ยะปะนัน. (ม.ป.ป.). หลักการไม่เลือกปฏิบัติตามบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ. *บทความทางวิชาการ สำนักงานวุฒิสภา*, หน้า 61-66.

¹³⁷ อธิป จันทนโรจน์. (2563). การเลือกปฏิบัติเพราะ “เหตุอื่นใด” ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560. *วารสารนิติ รัฐกิจ และสังคมศาสตร์*, 4 (1), หน้า 35-56.

¹³⁸ อภิวัฒน์ สุดสาว. อ้างแล้ว เชียงอรรถที่ 132. หน้า 154-155.