

## บทที่ 2

# ความเป็นมา แนวคิดทฤษฎี หลักการที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ กรณีเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

### 2.1 ความเป็นมาของเกมออนไลน์และเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

#### 2.1.1 ประวัติความเป็นมาของเกมออนไลน์

ในปี ค.ศ. 1950 เกมออนไลน์ได้ถือกำเนิดขึ้น<sup>1</sup> บนระบบปฏิบัติการ PLATO ของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ รัฐมิชิแกน โดยเกมนั้นสามารถเล่นภายในมหาวิทยาลัยได้เป็นอย่างดี โดยรองรับผู้เล่นสูงสุดได้ 32 คนพร้อมกัน แน่นอนว่าเกมนี้เป็นผลงานของนักศึกษาและใช้เล่นในวงกว้างในมหาวิทยาลัย นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการถือกำเนิดของเกมออนไลน์ในยุคต่อ ๆ ไป

ต่อมาในปี ค.ศ. 1979 บริษัท The Source และ CompuServ ได้เปิดให้บริการหลายบริการทางออนไลน์ เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาออนไลน์ และกระดานข่าว แต่ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือบริการเกมออนไลน์ ในปี ค.ศ. 1984 บริษัท CompuServ ได้เปิดตัวเกมออนไลน์แบบเสียค่าบริการครั้งแรกที่มีชื่อว่า “Island of Kesmai” ซึ่งถูกออกแบบและพัฒนาโดยเคลตัน ฟลิน (Kelton Flinn) และ จอห์น เทย์เลอร์ (John Taylor) โดยค่าบริการใช้งานเกมนี้อยู่ที่ 12 เหรียญสหรัฐต่อชั่วโมง และให้บริการผ่าน CompuServe Online Service ซึ่งสามารถรองรับผู้เล่นได้ประมาณ 100 คนในเวลาเดียวกัน<sup>2</sup>

เมื่อนับถึงปี ค.ศ. 2014 ซึ่งเป็นระยะเวลากว่า 30 ปีหลังจากการเกิดเกมออนไลน์ครั้งแรก การพัฒนาทางนวัตกรรมของเกมก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ปรากฏให้เห็นในเกมที่กลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลก เช่น EverQuest, Second Life, Counter Strike, Ragnarok เกม EverQuest เป็นเกมประเภท MMORPG ขนาดใหญ่ในยุคของเกมออนไลน์ เมื่อพิจารณาถึงตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกและมูลค่าของอุตสาหกรรมเกม ในปี ค.ศ. 2008 มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมอยู่ที่ประมาณ

---

<sup>1</sup> ซินสินธุ์ คลังทอง. (2559). *กระบวนการสร้างชุมชนเสมือนเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. หน้า 21-22.

<sup>2</sup> Jessica Mulligan, Bridgette Patrovsky. (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. United States: New Riders Pub.

35 พันล้านเหรียญสหรัฐ ฯ ซึ่งเป็นจำนวนใกล้เคียงกับอุตสาหกรรมเพลงที่มียอดมูลค่าอยู่ที่ 32 พันล้านเหรียญสหรัฐ ฯ ในปี ค.ศ. 2003 นั่นเอง<sup>3</sup>

ในประเทศไทยตลาดเกมออนไลน์เริ่มมีบทบาทในช่วงปี พ.ศ. 2545 โดยเกมออนไลน์ระบบปิดที่เป็นที่นิยมมากคือเกม Counter Strike ที่พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation จากสหรัฐอเมริกา การเข้าเล่นเกมนี้เกิดขึ้นผ่านการเชื่อมต่อเครือข่าย LAN และเกม Counter Strike ได้เริ่มกระจายตัวไปที่ร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป ทำให้ตลาดร้านอินเทอร์เน็ตเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงเวลานั้นในเวลาเดียวกันในประเทศไทยเกิดการเข้ามาของเกมออนไลน์ประเภทระบบเปิดและมีการเติบโตอย่างมหาศาล โดยเกม Ragnarok Online ถูกนำเข้ามาและให้บริการในประเทศไทยโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ จำกัด ซึ่งเกม Ragnarok Online เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดการเปิดตัวของร้านอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของร้านเกมอินเทอร์เน็ตขึ้นอย่างมาก<sup>4</sup> ในปัจจุบันตลาดเกมออนไลน์ของประเทศไทย มีมูลค่าเพิ่มขึ้นจาก 24,000 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2562 มาอยู่ที่ 28,000 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2563 คิดเป็นการเติบโต ร้อยละ 16 สวนทางกับการเติบโตของเศรษฐกิจของประเทศที่ติดลบในปีที่ผ่านมา<sup>5</sup>

### 2.1.2 ประวัติความเป็นมาของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

เนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีมือถือในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาเป็นอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทำให้โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน มนุษย์ส่วนใหญ่ในยุคสมัยนี้อาจไม่สามารถใช้ชีวิตได้โดยไม่มีโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งที่รวมเอาฟังก์ชันหลาย ๆ อย่างไว้ด้วยกัน เช่น ระบบ GPS ที่ช่วยในการเดินทาง การสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ การใช้บริการธนาคารผ่านแอปพลิเคชัน หรือแม้กระทั่งการเล่นเกมนบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งโทรศัพท์มือถือราคาถูกลงก็สามารถเล่นเกมได้เฉกเช่นเดียวกันกับ โทรศัพท์มือถือราคาแพง นั่นทำให้ตลาดเกมนบนโทรศัพท์มือถือเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุดในวงการเกมทั่วโลกในปัจจุบัน<sup>6</sup>

ก่อนหน้าที่จะมีเกม โทรศัพท์มือถือที่เป็นเกมที่มีภาพสวยงามนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ต้องดำเนินการดาวน์โหลดโดยมีการเสียค่าบริการ และส่วนใหญ่เป็นเกมประเภทปริศนา (Puzzle)

<sup>3</sup> Eugenia Siapera. (2012). *Understanding New Media. London Thousand Oaks Calif.* New York: SAGE.

<sup>4</sup> Maeketeer. (2016). *13 เรื่องเด่นก่อนปิดตำนาน Ragnarok.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://marketeeronline.co/archives/25243>. [2566 , 21 เมษายน]

<sup>5</sup> ลงทุนแมน. (2021). *รู้จัก Asiasoft บริษัทเกมไทย ที่โด่งดัง ในต่างประเทศ.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.longtunman.com/29893>. [2566 , 21 เมษายน]

<sup>6</sup> Gamingscan. (2021). *2021 Gaming Industry Statistics, Trends & Data.* (Online). Available: <https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/?msID=ee2dc796-82f2-4312-997b-34c2d5238527>. [2566, March 24].

ที่ใช้เวลาเล่นไม่นานนัก เนื่องจากโทรศัพท์มือถือในยุคสมัยนั้นที่ยังเป็นโทรศัพท์มือถือระดับกลาง (Feature Phone) ยุคสมัย 2G (2<sup>nd</sup> Generation) ที่เน้นโทรออก รับสาย ส่งข้อความ สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้แต่ไม่ได้รวดเร็ว และมีสเปกที่ไม่ได้ดีนัก จนกระทั่งโทรศัพท์มือถือยี่ห้อโนเกียได้ออกโทรศัพท์มือถือรุ่น N - gage เข้าสู่ตลาดในปี 2003 ซึ่งมาพร้อมกับ เกม Prince of Persia ต่อมาประมาณช่วงปี 2000 ปลาย ๆ จนถึง 2010 ต้น ๆ นับว่าเป็นยุคแรกเริ่มของโครงข่าย 3G ที่ได้เข้าถึงประเทศไทย พร้อมกับนวัตกรรมที่เรียกว่า “สมาร์ทโฟน” เดิมรูปแบบ ซึ่งจะมีสมาร์ทโฟน 3 OS หลักที่มีการแข่งขันกันอย่างมากคือ SymbianOS (ของโนเกีย), iOS และ Android การแข่งขันครั้งนี้ทำให้อุตสาหกรรมเกมโทรศัพท์มือถือเริ่มโตขึ้นอย่างรวดเร็ว มีเกมมากมายให้เลือกดาวน์โหลดได้โดยไม่ต้องเสียค่าบริการซื้อตัวเกมอีกต่อไป และเกมต่าง ๆ ทำออกมาได้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น รวมถึงเริ่มมีการเล่นแบบออนไลน์เกิดขึ้น

เกมออนไลน์ในช่วงแรกเริ่มที่เป็นเกมบุกเบิก<sup>7</sup> และที่นำสายเส้นอนิเมะหรือการ์ตูน มาให้เล่นในรูปแบบของเกมออนไลน์ที่ดังที่สุดในยุคสมัยนั้นคือเกม Fantasia ซึ่งถ้าพูดถึงความโด่งดังในเกมคอมพิวเตอร์คนส่วนใหญ่จะนึกถึง Ragnarok แต่ถ้าเป็นเกมออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือจะต้องนึกถึง Fantasia เฉกเช่นเดียวกันเกม Fantasia เป็นเกมแนว Trade Card Game, Defend Tower ของค่าย Mobage เป็นเกมโทรศัพท์มือถือที่เปิดให้บริการในช่วงปี 2011 สามารถเล่นออนไลน์ร่วมกันแบบทันทีทันใด (Real-Time) และระบบการเล่นที่อาศัยการวางแผนและการวางตัวละครป้องกัน สิ่งสำคัญที่ทำให้เกมนี้มีแรงดึงดูดให้ผู้คนมาเล่นเกมโทรศัพท์มือถือเลยก็คือ “ตลาดการซื้อขายการ์ด” พอมีตลาด ก็เริ่มมีชุมชนผู้เล่นขึ้น และก็ขยายใหญ่ขึ้นมาก ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน ประเทศจีน ได้เข้ามาลงทุนในตลาดเกมโทรศัพท์มือถืออย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาเกมที่มีคุณภาพสูงและมีสวยงามของภาพไม่แพ้กับเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังมีการพัฒนาหน่วยประมวลผล (Central Processing Unit) ในสมาร์ทโฟนที่สามารถรองรับภาพสวยงามและคุณภาพสูงได้เทียบเท่ากับเกมคอมพิวเตอร์ สิ่งนี้ทำให้คนรุ่นใหม่รู้สึกว่าการเข้าถึงเกมง่ายขึ้นด้วยโทรศัพท์มือถือเพียงเครื่องเดียวในราคาที่ไม่สูงมากนัก และไม่จำเป็นต้องลงทุนกับการซื้อเครื่องเล่นเกมหรือคอมพิวเตอร์ราคาสูงเพื่อเข้าถึงเกมที่มีภาพสวยงามและความสนุกได้

กล่าวโดยสรุปจากการทราบประวัติความเป็นมาของเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ จะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ที่มีความพกพาสะดวกและเข้าถึงง่ายทุกที่ทุกเวลาไม่จำเป็นต้องซื้อ

<sup>7</sup> Rosinir501. (2020). *ส่องพัฒนาการของเกมมือถือ และหนทางสู่ตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://gamefever.com>. [2566, 24 มีนาคม].

อุปกรณ์อย่างอื่นเพิ่มเติมในการเล่นรวมถึงได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีและความสวยงามของภาพ ทำให้ดึงดูดใจในการเล่นมากยิ่งขึ้นตอบ โจทย์ไลฟ์สไตล์มนุษย์สายเร่งรีบในปัจจุบันได้ทั้งเด็ก และผู้ใหญ่

## 2.2 ความหมายและประเภทของเกมออนไลน์

### 2.2.1 ความหมายของเกมออนไลน์

จารวี ยั้งฮิ้น (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์หมายความว่า เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เท่านั้น โดยเล่นได้ทั้งที่บ้าน ร้านค้าที่ให้บริการ หรือสถานศึกษา ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์นั้น อาจมีการเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับการดำเนิน เรื่องราวต่าง ๆ ในเกมเสมือนตัวเอง<sup>8</sup>

ศุภสรณ์ บุญเรือง (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายความว่า เกมที่ผู้เล่นจะต้อง ดำเนินการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อที่จะสามารถเข้าไปเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เชื่อมต่อ เข้ามายังตัวเซิร์ฟเวอร์ของเกมเช่นเดียวกัน<sup>9</sup>

สวรรณ บุญเรือง (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นโลก ๆ หนึ่งที่มีความหลากหลายของ เผ่าพันธุ์ (สามารถเลือกบุคลิกภาพและบทบาทของตัวเองได้) ระบบเศรษฐกิจ พันธมิตร สถานการณ์จริงที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ความแม่นยำ เสน่ห์ดึงดูดใจ ผู้เล่นสามารถปรับแต่งตัว ละคร พูดคุย สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้

ศิริวรรณ จันทร์เชื้อ (2551) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้ผ่านการเชื่อมต่อ ผ่านอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้สามารถติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และลักษณะของเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นนั้นสามารถเล่นได้แบบเป็นกลุ่ม และเล่นเดี่ยว<sup>10</sup>

ธนพัทธ์ เอมะบุตร (2558) กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่าย คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกับเกมหลายผู้เล่น

<sup>8</sup> จารวี ยั้งฮิ้น. (2549). *สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ กับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

<sup>9</sup> ศุภสรณ์ บุญเรือง. (2549). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น*. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

<sup>10</sup> ศิริวรรณ จันทร์เชื้อ. (2551). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในกรุงเทพมหานครและ จังหวัดนครสวรรค์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Multiplayer) เกมออนไลน์จำนวนมากจะเป็นเกมประเภท MMO (Massive Multiplayer Online) หรือก็คือเกมหลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มากมายในพื้นที่ที่หนึ่ง (ตั้งแต่หนึ่งร้อยคนขึ้นไป)<sup>11</sup>

วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์ (2562) กล่าวถึง เกมออนไลน์ (Online Game) ไว้ว่า หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เครือข่ายจะให้เทคโนโลยีที่มีความเท่าเทียมกัน มีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป เพราะใช้คอมพิวเตอร์ มากกว่า 2 เครื่องในการสื่อสารกัน มีเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการแก่ผู้เล่น โดยผู้เล่นสามารถที่จะ สนทนา เล่นเกม แลกเปลี่ยนไอเท็มในเกมกับบุคคลอื่น ๆ ในระหว่างเล่นเกมได้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ เกมออนไลน์ก็ได้รับความนิยมอย่างมากเนื่องจาก<sup>12</sup>

- 1) ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นเกมคนเดียว
- 2) เกมออนไลน์หลายเกมมีกราฟิกที่สวยงามมาก จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์
- 3) เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ ใหม่ ๆ และอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง

สรุปจากการทบทวนความหมายของเกมออนไลน์จะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์นั้นเป็นเกมที่ ต้องเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถเข้าเซิร์ฟเวอร์ของเกมและผู้บริการเกมได้กำหนดไว้ และ เพื่อเข้าไปเล่นเกมกับบุคคลอื่น ๆ ได้ทั่วโลกในเซิร์ฟเวอร์นั้น ซึ่งข้อสำคัญคือต้องเล่นผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต

### 2.2.2 ประเภทของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์นั้น สามารถแบ่งประเภทได้หลายรูปแบบหากแบ่งโดยพิจารณาจากลักษณะ ของการเล่นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทกว้าง ๆ คือ 1. MMORPG 2. Casual Game<sup>13</sup>

<sup>11</sup> ชนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ ของประชาชนใน กรุงเทพมหานครปี 2558*. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. หน้า 5.

<sup>12</sup> วรรณภรณ์ พุทธิพิรุฬห์วงศ์. (2562). *สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน ใน 80 พื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี*. ปริญญาานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม, คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

<sup>13</sup> ช่อพฤกษ์ พิวกู๋. (2560). *สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมความเป็นจริง. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6 (2), หน้า 145-148.

1) MMO RPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) เป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมพร้อมกันได้หลายคน และผู้เล่นสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กันได้ในโลกของเกมได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การแข่งขัน ผูกมิตร สนทนา เป็นต้น โดยเนื้อหาของเกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ การผจญภัย ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาและสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้น หรือบางเกมบางชนิดก็สามารถเล่นเป็นตัวละครหนึ่งตัวละครหลายตัว หรือสามารถควบคุมตัวละครหลาย ๆ ตัวในเวลาเดียวกัน ลักษณะของการเล่นเกมจะมีลักษณะไม่เหมือนกันตามเนื้อหาของเกมที่เล่น บางเกมจะมีการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในโลกแห่งความจริง เช่น มีการแต่งงาน มีการรับประทานอาหาร มีการซื้อขายสินค้า มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เป็นต้น ผู้เล่นสามารถเพิ่มความสามารถ ความรวดเร็ว และความสวยงามของตัวละครของผู้เล่นได้จากการเพิ่มประสบการณ์ (Level) การเก็บสะสมอุปกรณ์ (Item) และการหาเงินในเกม เพื่อจะนำไปซื้อสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกมที่ผู้เล่นต้องการได้ เนื่องจากสิ่งของในเกมจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันเปรียบเสมือนในโลกแห่งความเป็นจริงที่สินค้าบางชนิดมีหลายยี่ห้อ แต่ละยี่ห้อก็จะมีราคาและคุณภาพที่ต่างกัน หากผู้เล่นมีประสบการณ์มาก มีเงินในเกมมาก ก็จะสามารถใช้หรือซื้อสินค้าที่มีคุณสมบัติตรงตามตัวละครของผู้เล่นหรือสินค้าที่ผู้เล่นต้องการได้ การเล่นเกมประเภทนี้สามารถเล่นไปได้เรื่อย ๆ มักจะใช้ระยะเวลาในการเล่นก่อนข้างนานสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด เนื่องจากบริษัทผู้ให้บริการเกมจะมีการพัฒนาเกมทำการอัปเดต Patch ใหม่ มีการพัฒนาเนื้อหาของเกมให้มีความสนุกมากยิ่งขึ้นทำให้คุณน่าเล่น น่าสนใจ และสร้างสิ่งใหม่ ๆ ลงในเกมเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความความต้องการที่จะเล่นเกมดังกล่าวต่อไปเรื่อย ๆ เช่น มีการสร้างสถานที่ใหม่ ๆ สร้างตัวละครใหม่ ฉากในเกมมีการปรับความคมชัดของภาพ การเสริมเอฟเฟกต์ของเกมทั้งภาพทั้งเสียงให้ดูตื่นเต้นมากขึ้น มีการสร้างคู่ต่อสู้ใหม่ ๆ อาวุธใหม่ ๆ เช่น เกม Ran online Casal, Yulgang, Rangnarok online, mu, Continent of the Ninth (C9), DotA 2, Heroes of Newerth, League of Legends, Hon เป็นต้น

2) Casual Game คือ เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้ระยะเวลาหรือทักษะในการเล่นเกมนานนัก เพราะเกมเหล่านี้มีระยะเวลาในการเล่นที่สั้น สามารถเล่นจบได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว เนื่องจากลักษณะของเกมเป็นการเล่นแบบจบเกมเป็นรอบ ๆ ไป มีกฎกติกาการเล่นที่ง่าย เนื้อหาของเกมไม่ได้ยากเกินไป สามารถเล่นได้ง่าย สบาย ๆ เขาสมอง ไม่มีความยาก และซับซ้อนมากเหมือนเกมประเภท MMO RPG และในบางเกมก็จะเป็นเกมที่มี ตัวละครน่ารัก ๆ หรือมีฉากของเกมกราฟฟิกทอนสี ที่มีสีสันสดใสเพลิดเพลิด ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อความบันเทิง และเพื่อการคลายเครียด ตัวอย่างเกมดังกล่าว เช่น Audition, Pangya, TalesRunner, HON Heroes, FiFa, Free Jack, Freestyle street Basketball, Fanta Tennis 2 เป็นต้น

หากพิจารณาจากเนื้อหาของเกมแล้ว สามารถแบ่งประเภทของเกม ได้ดังนี้<sup>14</sup>

1) เกมประเภทแอ็กชัน (Action Game) เป็นเกมประเภทที่เน้นการควบคุมและการตัดสินใจที่รวดเร็ว เป็นการบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละคร ซึ่งอาจเป็นคน สัตว์ หรือหุ่นยนต์ ให้แสดงออกกิริยาท่าทางต่าง ๆ ให้ผ่านด่านต่าง ๆ ของเกมไปได้ เช่น บังคับให้ตัวละครหลบหลีกคู่ต่อสู้ หรือกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง เป็นเกมที่ไม่ซับซ้อนมีรูปแบบง่าย ๆ ไม่ต้องวางแผนในการเล่นมากนักก่ออาการแก้ไขปัญหาลเฉพาะหน้า เนื้อหาของเกมบางเกมสามารถเล่นได้ทุกช่วงวัย แต่บางเกมจะมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงอาจไม่เหมาะสมกับเด็ก ๆ ตัวอย่างเกมแอ็กชัน เช่น มารีโอ ร็อคแมน เกมแพลตฟอร์ม Batman Arkham knight เป็นต้น

2) เกมประเภทผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ต้องเข้าไปผจญภัย โดยผู้เล่นอาจจะต้องมีการสวมบทบาทเพื่อเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำตามวัตถุประสงค์ในเกมให้ลุล่วง ซึ่งเนื้อหาของเกมเป็นเนื้อหาที่มุ่งแก้ไขปัญหา ฝึกผู้เล่นให้มีสติ วิเคราะห์โจทย์ แก้ไขปริศนา หรือใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บระหว่างการเดินทางมาใช้ประโยชน์ทำให้ผ่านในแต่ละด่านได้ โดยผู้เล่นอาจมีการสนทนากับตัวละครตัวต่าง ๆ ด้วย เกมผจญภัยส่วนใหญ่จะไม่มีมีการตายเพื่อที่จะให้ผู้เล่น ได้มีระยะเวลาในการคิดวิเคราะห์และหาทางแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ได้ หรือถ้ามีการตายก็จะถูกกำหนดไว้ว่าผู้เล่นจะตายได้ตรงไหนของการผจญภัยในเกมได้บ้าง ปัจจุบันจะเป็นรูปแบบ Graphical Adventure

3) เกมประเภทกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่มีการจำลองการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยมีการใช้กติกาการเล่นหลัก ๆ เหมือนกติกาจริง ผู้เล่นต้องมีการใช้กระบวนการคิดและการวางแผนอาศัยทักษะความสามารถและความชำนาญของผู้เล่นเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะในเกม การเล่นเกมนี้นี้ไม่มีตัวช่วยในการเล่นมากนักตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ ฟุตบอล เทนนิส วิ่ง กอล์ฟ บาสเกตบอล วายน้ำ สนุกเกอร์ เป็นต้น

4) เกมประเภทการยิง (Shooting Game) เป็นเกมที่เน้นการทำลายคู่ต่อสู้โดยการยิงเป็นหลัก ผู้เล่นมักมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ใช้ในการทำลายเป้าหมาย ส่วนใหญ่ก็จะเล่นเกมที่สามารถยิงเป้าหมายโดยที่กระสุนไม่มีหมด เพื่อให้ชนะหรือให้ผ่านไปสู้อย่างต่อเนื่องไปได้ และในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนของคู่ต่อสู้หรือฝ่ายศัตรูด้วยเช่นเดียวกัน เกมการยิง สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ แบบแรก แบบ FPS (First Person shooting) เป็น เกมยิงที่ใช้มุมมองแทน

<sup>14</sup> มังคลารัตน์ สำนักกลาง. (2555). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

สายตา ซึ่งในฉากจะไม่เห็นตัวละครผู้เล่น แบบที่สอง แบบ TPS (Third Person shooting) เกมยิงที่จำลองภาพโดยรอบและสามารถเห็นตัวละครผู้เล่นได้ ตัวอย่างของเกมประเภท Shooting Game เช่น Conter Strike, เกม A.V.A, Ghost Recon เป็นต้น

5) เกมประเภทสวมบทบาทของตัวละคร (Role Playing Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทสมมุติเป็นตัวละครต่าง ๆ เข้าไปผจญภัยในโลกที่สมมติขึ้นมาในเกม หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งคือ โลกเสมือนจริง ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครหรือสร้างตัวละครขึ้นได้เองและให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นเข้าไปใน โลกของเกม ตัวเกมมุ่งให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับเนื้อหาและเรื่องราวต่าง ๆ ภายในเกมสามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบ ดังนี้ คือแบบที่ 1 แบบ Action RPG เป็นเกมที่มีการเพิ่มส่วนของการบังคับแบบแอ็กชันลงเข้าไปในเนื้อหาของเกม แบบที่ 2 แบบ Simulation RPG คือเกมการเล่นที่มีกำหนดแผนการรบ และแบบที่ 3 เป็นแบบ MMO RPG (Massively Multiplayer Online) เป็นเกมที่สามารถกำหนดการผจญภัยของตนเองได้เป็นอิสระ สามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ผ่านตัวละครเพื่อหาเพื่อนพูดคุยกับเพื่อน หรือหาข้อมูลสอบถามเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมได้ เช่น เกม Ran Online เป็นเกมแนว MMORPG แต่เป็นประเภท (Role Playing Game) ที่ผู้เล่นสร้างตัวละครขึ้นมาและสวมบทบาทเป็นนักเรียนเข้าไปใน โรงเรียนและร่วมกันต่อสู้กับเพื่อนที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกันหรือต่างโรงเรียน และตัวละครที่เป็นนักเรียนก็จะมีการให้เลือกเรียนวิชาที่ตนเองชอบในอาชีพต่าง ๆ เพื่อที่จะเป็นนักสู้ที่เก่งและสามารถไปต่อสู้กับศัตรูได้ มีหลายอาชีพ เช่น เป็นนักดาบ เป็นนักธนู นักหมัด นักเวทย์มนต์ เป็นต้น ซึ่งเกมประเภทนี้ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครเข้าไปสัมผัสกับเรื่องราวต่าง ๆ ภายในเกมที่เป็นโลกที่สมมติขึ้น และเกมประเภทหนึ่งที่มีส่วนสำคัญทำให้เกิดสังคมเกมออนไลน์ที่มีสมาชิกเป็นจำนวนมาก Assassin's Creed Unity, World of war craft เป็นต้น

6) เกมประเภทการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์สมมุติขึ้นมาโดยให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้นเกมประเภทนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 แบบ คือ แบบที่ 1 เป็นแบบ Virtual simulation เป็นแบบจำลองการควบคุมเสมือนจริง เช่น การขับรถมอเตอร์ไซด์ การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน เป็นต้น แบบที่ 2 แบบ situation simulation เป็นแบบจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งและให้ผู้เล่นเป็น ตัวเองที่อยู่ในสถานการณ์นั้น เช่น เกม The Sims เกม The Ville เกม Avakin Life แบบที่ 3 แบบ creation simulation เป็นแบบที่ ให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างใดอย่างหนึ่งและให้ผู้เล่นออกแบบหรือบริหารกิจการนั้น ๆ จนสำเร็จ เช่น เกมร้านขายเสื้อผ้า เกมร้านอาหาร เกมห้างสรรพสินค้า เป็นต้น แบบที่ 4 Pet simulation เป็นแบบจำลองที่ ให้ผู้เล่นสามารถเลี้ยงสัตว์ ต่าง ๆ ได้



7) เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ ผู้เล่นต้องทำการศึกษารูปแบบ ทักษะการเอาชนะ เน้นการควบคุมกองกำลัง เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองกำลังที่ทำการต่อสู้กัน โดยสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคน แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือแบบที่ 1 แบบ Real Time ผู้เล่นของทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลาเพราะเกม ไม่ได้มีการให้หยุดพักจนกว่าจะหมดเวลา เช่น Endless legend, Warhammer, Warcraft II แบบที่ 2 แบบ Turn base ผู้เล่นมีโอกาสในการคิดนานกว่าเนื่องจากเป็นแบบที่ผู้เล่นผลัดกันเล่นเหมือนกันเล่นหมากรุก เช่น เกม Civilization V, XCOM Enemy Unknown และแบบที่ 3 แบบผสม Real Time และ Turn base เช่น เกม Total War เป็นต้น

8) เกมประเภทปริศนา (Puzzle) เป็นเกมที่มีลักษณะฝึกการคิดแบบตรรกะพื้นฐาน เกมฝึกปัญญาต่าง ๆ เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย ตัวเกมเน้นการแก้ปริศนาหรือปัญหาต่าง ๆ มีหลายระดับตั้งแต่ระดับง่าย ๆ ไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมาก ๆ เช่น เกมแปลคำศัพท์ เกมอักษรไขว้ เกมหมากรุก เกมเติมคำ เกมต่ออิฐ เกมคณิตศาสตร์ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปจะเห็นได้ว่าเกมออนไลน์นั้นมีหลากหลายประเภทสามารถแบ่งได้ทั้งตามลักษณะการเล่น หรือประเภทของเนื้อหา ซึ่งเกมออนไลน์แต่ละประเภทนั้นก็จะมีเนื้อหาที่แตกต่างกันไป ซึ่งอยู่ที่ผู้เล่นที่มีความต้องการที่จะเลือกเล่นเกมประเภทไหน แนวไหน แล้วแต่ความถนัด ความชอบ และความเหมาะสมของแต่ละบุคคล

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

### 2.3.1 อีสปอร์ต

คำว่า E-Sport , E-Sports ย่อมาจากคำว่า (Electronic Sports) เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง<sup>15</sup> ซึ่งเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก มีทั้งประเภทบุคคลและประเภททีม ซึ่งเป็นการพัฒนาจากการเล่นเกมแบบเดิม ๆ ที่ต้องมีการแข่งขันการเพื่อชัยชนะ ซึ่งกีฬาชนิดนี้เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การสร้างทีมแข่งขันไม่ได้หยุดอยู่ที่เพียงกีฬาปกติเท่านั้น แต่ยังมาถึงในวงการเกมอีกด้วย ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬา อุปกรณ์กีฬา (เมาส์ คีย์บอร์ด หูฟัง หรืออื่น ๆ) โดยใช้คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่าง ๆ เป็นสนามแข่งขันและใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน ซึ่งปัจจุบันได้มีทีมกีฬาและการแข่งขันอีสปอร์ต เกิดขึ้นมากมายในระดับโลก เช่น World Cyber Games championship ซึ่งเปรียบได้กับโอลิมปิกของเกม และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก

<sup>15</sup> เชียงใหม่นิวส์. (2563). *กีฬาอีสปอร์ต (eSports) คืออะไร มาทำความเข้าใจกัน.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.chiangmainews.co.th/sport/1329546/>. [2566, 24 มีนาคม].

ความดึงดูดใจในการเล่นอีสปอร์ตนี้มีจุดเด่นอยู่ตรงที่ผู้เล่นสามารถมีการติดต่อสัมพันธ์ (interactive) กับผู้เล่นคนอื่นได้หลากหลาย เช่น ผ่านการสนทนา (Chat) การซื้อขายและการแลกเปลี่ยน (trade) การร่วมมือกัน (Party) เทรคการรวมกลุ่มกันเป็นสมาคมและอื่น ๆ ด้วยรูปแบบการติดต่อสัมพันธ์ที่มากมายนี้เองจึงทำให้ผู้เล่นมีจุดประสงค์ในการเล่นที่แตกต่างหลากหลายอันมีส่วนทำให้อายุของเกม (Life Cycle) ลักษณะนี้นี้ยาวกว่าเกมอื่น ๆ<sup>16</sup> อุตสาหกรรมเกมจึงขยายใหญ่มากขึ้นเรื่อย ๆ อีกทั้งประเภทของเกมมีให้เลือกอย่างมากมาย ตามความถนัดของผู้เล่น สอดคล้องกับวิธีการเล่นเกมที่เป็นที่แพร่หลายอยู่แล้วทำให้ผู้เล่นมีความกล้ามีความท้าทายที่จะเป็นนักกีฬาเหล่านี้มากขึ้น ยกตัวอย่างเกมที่นิยมนำมาจัดการแข่ง อาทิ<sup>17</sup>

เกม Dota 2 และเกม League of legends เป็นเกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมโดยใช้การจำลองสถานการณ์ให้คนเลือกวางแผนการรบและควบคุมพื้นที่ในสนามรบ คือการไปทำลายฐานทัพของศัตรูให้ได้ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นตัวละครที่มีทักษะพิเศษที่ต่างกัน

เกม Counter-strike: global offensive หรือเกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา first person shooting (fps) และเกม Over watch ผู้เล่นจะอยู่ในฉากที่ลักษณะเหมือนสถานที่จริงเน้นการยิงคู่ต่อสู้เป็นหลักซึ่งต้องมีไหวพริบ ความละเอียด ความแม่นยำ และความเร็วในการรับมือกับศัตรูโดยผู้เล่นสามารถเลือกอาวุธเองได้

เกม FIFA เป็นเกมเตะฟุตบอลออนไลน์ ที่จำลองสถานการณ์ให้ผู้เล่นมีทีมฟุตบอลของตัวเองด้วยซึ่งกติกาที่พบบอลจะไม่ต่างกับการเล่นในชีวิตจริง

จะเห็นได้ว่าเกมลักษณะต่าง ๆ ที่ผู้จัดการแข่งขันเลือกนำมาจัดการแข่งขันนั้นจะสัมพันธ์กับการตลาดในธุรกิจเกมเป็นหลัก โดยข้อมูลตลาดความนิยมของ อีสปอร์ตประเทศไทยในปี 2561 มีมูลค่ากว่าสามหมื่นล้านบาท และอยู่ในอันดับที่ 20 ของระดับโลก ซึ่งประเภทเกมที่มีสัดส่วนตลาดสูงสุดคือ MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) โดยเกม DOTA 2 เป็นตัวแทนสำคัญในประเภทนี้ที่มีส่วนแบ่งประมาณ ร้อยละ 70 นอกจากนี้ยังมีเกมประเภท FPS มีสัดส่วนประมาณ ร้อยละ 20 อีกทั้งยังมีเกมบางประเภทที่ประเทศไทยยังไม่ได้มีการรับรองให้จัดการแข่งขันเนื่องจากมีเนื้อหารุนแรงอยู่ด้วย<sup>18</sup>

<sup>16</sup> เพิ่มบุญ เอี่ยม สุภายิต. (2555). *ประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://typeandratinggame.blogspot.com/>. [2566, 24 มีนาคม].

<sup>17</sup> กาญจนา อุดมสุข และจารุณี แก้วมา. (2562). เปิดมุมมองกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ E-sport ประเทศไทย. *วารสารงานวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6 (2), หน้า 4-5.

<sup>18</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 5.

ในภูมิภาคเอเชีย<sup>19</sup> มีการแข่งขันอีสปอร์ตทั้งในรูปแบบสโมสรหรือสังกัด และรวมถึงการแข่งขันในระดับทีมชาติด้วย ทวีปเอเชียได้มีการบรรจุกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ซึ่งเป็นการแข่งขันกีฬาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชีย และยังมีการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ (Sea Games) ซึ่งเป็นการแข่งขันกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่กีฬาอีสปอร์ต (Esport) ได้รับการบรรจุเข้ามาในการแข่งขันเหล่านี้ โดยให้มีการชิงเหรียญรางวัล เหมือนกันกับกีฬาชนิดอื่น ๆ สำหรับทัวร์นาเมนต์การแข่งขันในระดับภูมิภาคอื่น ๆ นั้นจะเป็นการแข่งขันในรูปแบบของทีมซึ่งเป็นสโมสรหรือสังกัดของนักกีฬาอีสปอร์ตในแต่ละประเทศทำการแข่งขันกันเพื่อชิงเงินรางวัลและมักจะนำผู้ชนะหรือทำอันดับได้ดีในการแข่งขันเป็นตัวแทนไปชิงแชมป์โลกต่อไป

ในปัจจุบันประเทศไทยมีการแข่งขันอีสปอร์ตในรูปแบบของลีก และทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการ<sup>20</sup> โดยการได้รับอนุญาตจากทางผู้พัฒนาเกมให้จัดการแข่งขันได้ในรูปแบบของทีมหรือสังกัด หรือสโมสรเข้าทำการแข่งขันกัน โดยมีนักกีฬาอีสปอร์ตจากหลากหลายทีม หลากหลายสังกัดเข้าร่วม ทำการแข่งขันเช่น เกม PUBG ในรายการ PUBG Thailand Series 31, ROV ในรายการ ROV Thailand Pro League และ FIFA ในรายการ TOYOTA E-League

กล่าวโดยสรุป จะเห็นว่าอีสปอร์ตนั้นเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่เกิดจากการแข่งขันในการเล่นเกมที่มิใช่เกมหลากหลายประเภทที่สามารถนำมาแข่งขันได้ ถือเป็นกีฬาที่ไม่ต้องใช้แรงกาย แต่ใช้สมองเป็นส่วนสำคัญ ซึ่งผู้เล่นต้องมีทักษะ การวางแผนการเล่น และฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้เล่นจะแข่งขันกันในเกมต่างๆ ทั้งแบบเดี่ยวหรือทีม ในปัจจุบันเนื่องจากมีผู้ชมจำนวนมากที่ติดตามและสนใจการแข่งขัน โดยมักจะมีการถ่ายทอดสดผ่านอินเทอร์เน็ต

### 2.3.2 การเกิดการเสพติดเกม

องค์การอนามัยโลกได้จัดให้การติดเกมเป็น โรคชนิดหนึ่งเป็นอาการทางจิตที่รุนแรงและต้องได้รับการบำบัดรักษาเช่นเดียวกับโรคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดเกมออนไลน์ หรือ วิดีโอเกม การเล่นจนติดเกมแตกต่างจากการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเล่นเป็นงานอดิเรก คือ ผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมเป็นผลทางด้านลบ ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตนเองได้ต้องเล่นอย่างต่อเนื่องและระยะเวลาการเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สนใจการทำกิจกรรมอื่น กระทบสุขภาพจิต กระทั่งวางสารความสุข รายงานว่าเด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตเป็น

<sup>19</sup> วัชรพงษ์ เชื้อนพันธ์. (2563). *ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ต*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 14

<sup>20</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 16.

อันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย ปัญหาเด็กติดเกมอยู่ในขั้นวิกฤต และทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นทุกปี<sup>21</sup>

เกณฑ์การวินิจฉัยโรคเสพติดเกม<sup>22</sup> ต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้ครบ 4 ข้อ

1) เล่นมากจนเกินไป เล่นไม่รู้จักเวลา เพลิน ดิคลม บางคนเล่นจนไม่กิน ไม่นอน ไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น ทำให้เสียการเรียน เสียสัมพันธภาพกับคนรอบตัว หรือมีผลเสียต่อการใช้ชีวิตด้านอื่นๆ

2) มีอาการถอนเมื่อไม่ได้เล่น เช่น หงุดหงิด อาละวาด ทำลายข้าวของ เครียด ซึมเศร้า

3) มีความต้องการที่จะเล่นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งจำนวนเวลาที่ใช้เล่น ความทันสมัยของอุปกรณ์ ไอเท็ม และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับเกม

4) มีพฤติกรรมไม่ดีที่ตามมาเพื่อให้ได้เล่นเกม เช่น ขโมยเงิน โกหก ทะเลาะกับคนรอบข้าง

มีการศึกษาวิจัยสมองของคนที่เสพติดเกม พบว่ามีวงจรการทำงานของสมองที่ผิดปกติ เหมือนคนที่ติดสารเสพติดจริง ทั้งความผิดปกติทางด้านโครงสร้าง การทำงาน และสารสื่อประสาทที่ผิดปกติ แต่ทุกคนมีความเปราะบาง (Vulnerability) ต่อการติดเกมไม่เหมือนกัน ดังนั้น ไม่จำเป็นว่าทุกคนที่เล่นเกมจะต้องเสพติดเกมเสมอไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เพียงแต่การที่เริ่มเล่นเกมก็เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการเกิดโรคเสพติดเกมได้ เด็กที่ป่วยเป็นโรคทางจิตเวชหลายโรคพบร่วมกับโรคเสพติดเกมได้บ่อย เช่น

โรคสมาธิสั้น (ADHD) การทำงานสมองของเด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้นจะชอบการตอบสนอง ที่ฉับพลันทันใจ ไม่สามารถอดทนรอคอยได้ จึงเบื่อ ต้องการสิ่งแปลกใหม่ การเล่นเกมสามารถตอบสนองต่อผู้เล่นได้ทันที เพียงแค่กดปุ่มบังคับ ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นโดยไม่ต้องรอนาน และการเล่นเกมมีความแปลกใหม่ตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลา ทำให้ยิ่งเล่นยิ่งติด มีการศึกษาพบว่า การเล่นเกมจะทำให้อาการของสมาธิสั้นยิ่งเป็นมากขึ้นด้วย ในทางกลับกัน ในเด็กปกติที่เล่นเกมมาก ๆ การทำงานของสมองจะเริ่มมีความผิดปกติ มีอาการคล้ายโรคสมาธิสั้นได้ เช่น อดทนรอคอยได้ลดลง ทำอะไรได้ไม่นาน ทำงานแบบขอไปที เพื่อที่จะรีบไปเล่นเกม

<sup>21</sup> จิรภรณ์ อังวิทยาธร. (2562). *โรคติดเกม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://pharmacy.mahidol.ac.th/th/knowledge/article/459/%E0%B9%82%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1/>. [2566, 26 มีนาคม].

<sup>22</sup> ปราณีย์ ปวีณชนา. (2566). *การเสพติดเกม (Game Addiction)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html>. [2566, 27 มีนาคม].

โรคบกพร่องทางการเรียนเฉพาะด้าน (LD) เด็กที่เป็นโรคนี้อาจมีผลการเรียนไม่ดี คนรอบข้างมักจะตำหนิหรือแสดงท่าทีไม่ยอมรับเด็ก ทำให้เด็กมีความภาคภูมิใจในตัวเอง (Self-esteem) ที่ไม่ดี เมื่อไปเล่นเกมแล้วเด็กเล่นได้เก่ง มีสังคมเพื่อนในเกม ได้รับการชื่นชมยอมรับ เด็กจะรู้สึกตัวเองมีคุณค่า ทำให้อยากเล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ

โรคซึมเศร้า (Depression) อาการของโรค คือ เศร้า เบื่อหน่ายท้อแท้ ไม่อยากทำอะไร รู้สึกหมดหวังกับโลกความเป็นจริง การเล่นเกมเป็นหนทางหลีกเลี่ยง (Escape) จากความทุกข์ทรมานที่เป็นอยู่ เด็กจึงอยากที่จะอยู่ในโลกของเกม ปฏิเสธความพยายามในการใช้ชีวิตอยู่ในโลกความเป็นจริง ส่วนเด็กปกติที่เล่นเกมและมีสังคมอยู่ในนั้น อาจเพิ่มความเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้าได้ เช่น ถูกกลั่นแกล้งในสังคมเกม (Cyber bullying) คิดเล่นเกมจนไม่มีปฏิสัมพันธ์กับคนในชีวิตจริง ทำให้ไม่มีเพื่อน รู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว นำไปสู่การเป็นซึมเศร้าในที่สุด

นอกจากโรคทางจิตเวชที่ได้ยกตัวอย่างไปแล้วนั้นโรคติดเกมยังสามารถก่อให้เกิดปัญหาทางด้านจิตใจและสังคมอีกเช่น

1) มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ (Low self-esteem) อยากรับการยอมรับจากคนอื่น การเล่นเกมชนะ ได้อันดับดี มีชื่อเสียงในโลกของเกม ได้แรงเสริมทางบวกจากการเล่นเกม (Positive reinforcement) เช่น ได้รับคำชม จะทำให้อยากเล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ

2) การเลี้ยงดูแบบไม่มีระเบียบวินัย (Poor disciplines) ไม่มีกฎกติกา ทำให้เด็กมีความสามารถในการควบคุมตัวเองไม่ดี เมื่อเริ่มเล่นเกมแล้วจะติดพัน เล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่ได้ทำสิ่งที่ต้องรับผิดชอบ ไม่รู้หน้าที่ เช่น การเรียน กิจวัตรประจำวัน โดยที่ผู้ปกครองไม่ได้สอน ตักเตือน หรือแก่พูดห้ามไม่ให้เล่น แต่ไม่ได้ลงมือหยุดการเล่นของเด็กอย่างจริงจัง

3) ปัญหาครอบครัว (Family dysfunction) ทำให้เด็กมีความเครียดเกิดขึ้น เด็กเล่นเกมเพื่อเป็นการระบายความเครียด

4) การขาดต้นแบบที่ดี (Poor role model) บางครอบครัวตัวผู้ใหญ่เองก็ไม่มีระเบียบวินัย ติดมือถือ ไม่มีกิจกรรมอย่างอื่นทำร่วมกัน

5) มีกลุ่มเพื่อนที่โน้มน้าวกดดันให้ต้องเล่น (Peer pressure) ต้องเล่นเพื่อให้เพื่อนยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

กล่าวโดยสรุปจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์นั้นสามารถก่อให้เกิดโรคเสพติดเกมได้ ซึ่งสามารถพบโรคอื่นร่วมด้วยได้ เช่น โรคสมาธิสั้น โรคบกพร่องทางการเรียนเฉพาะด้าน โรคซึมเศร้า และยังก่อให้เกิดปัญหาทางด้านจิตใจอีกด้วย

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชันมือถือ

แอปพลิเคชัน<sup>23</sup> คือ โปรแกรม หรือ กลุ่มของโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ต่าง ๆ โดยในแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมามากมาย เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งจะมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและมีการจ่ายเงิน ทั้งในด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา หรือแม้แต่ด้านความบันเทิงสนุกสนานต่าง ๆ เป็นต้น

โดยประเภทของแอปพลิเคชันมี ดังต่อไปนี้<sup>24</sup>

1) แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบหรือระบบปฏิบัติการ (Operating system) ที่ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์และรองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ติดตั้งอยู่ในคอมพิวเตอร์เคลื่อนที่

2) แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่ทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เนื่องจากผู้ใช้งานมีความต้องการใช้ แอปพลิเคชันที่แตกต่างกันจำนวน ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่ที่มีหลากหลายชนิด ขนาดหน้าจอที่แตกต่างกันจึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ขึ้นมาเป็นจำนวนมากเพื่อรองรับการใช้งานในทุก ๆ ด้าน

ทิศทางในการใช้งานสมาร์ต โฟน<sup>25</sup> เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Applications) และเทคโนโลยีของตัวเครื่องโทรศัพท์ที่จากผู้ผลิต โดยเฉพาะการพัฒนาต่อยอดแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขันกันเพื่อแย่งชิงในการเป็นที่หนึ่งในตลาดด้านโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) และด้วยแอปพลิเคชันที่เพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทำธุรกรรมทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือ แม้แต่การเล่นเกมที่ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ด้วยอัตราการขยายตัวด้านการใช้งานอุปกรณ์ เคลื่อนที่ทำให้บริษัทชั้นนำด้าน

<sup>23</sup> bizidea. (2020). *แอปพลิเคชัน (Application) คืออะไร แล้วมีกี่ประเภท.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://bizidea.co.th/whats-application/>. [2566, 29 เมษายน].

<sup>24</sup> กรสุวรรณ ศศิสุวรรณกุล. (2561). *การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อบริหารจัดการครุภัณฑ์วัสดุที่ศูนย์ปฏิบัติการสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.* ปรียญญาณิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

<sup>25</sup> สุชาติ พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. *วารสารนักบริหาร*, 31 (4), หน้า 110-115.

โทรศัพท์มือถือหลากหลายแห่งหันมาให้ความสำคัญในการพัฒนาโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ โดยเชื่อว่าจะมีอัตราการดาวน์โหลดเพื่อใช้งานที่เติบโตอย่างเห็นได้ชัด อุปกรณ์สื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันคือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (Smartphone) โดยสัดส่วนของยอดขายจำหน่ายสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นมาก ทั้งนี้เป็นผลมาจากแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่มีการพัฒนาต่อ ยอดมากขึ้นทั้งจากค่ายผู้ให้บริการโทรศัพท์หรือจากที่บริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์หลายบริษัทหันมาพัฒนาโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ โดยเชื่อว่าจะมีอัตราการดาวน์โหลดเพื่อใช้งานที่เติบโตอย่างเห็นได้ชัด

กล่าวโดยสรุปแอปพลิเคชันมือถือมีความสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน นี่เป็นเพราะว่าแอปพลิเคชันมือถือมีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสารกับผู้คน การเข้าถึงข้อมูลและบริการต่างๆ การเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน การสร้างความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน

## 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเยาวชน

เยาวชนคือกลุ่มคนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นหรือวัยเด็กที่ยังไม่โตเต็มวัย และต้องได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายเพื่อสร้างสถานะที่เหมาะสมในการเติบโตและพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม เยาวชนมีความสำคัญอย่างมากในกระบวนการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศ เนื่องจากเป็นรากฐานที่ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคตได้

ปัจจุบันมีการกำหนดความหมายของเยาวชนไว้แตกต่างกัน โดยใช้อายุเป็นเกณฑ์ในการกำหนดต่างกัน ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของคำว่า เยาวชน หมายถึง บุคคลอายุเกิน 15 ปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์

พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 ได้บัญญัติความหมายของ เยาวชน ในมาตรา 4 บัญญัติว่า “เยาวชน” หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์<sup>26</sup>

พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชน และครอบครัว พ.ศ. 2553 ได้บัญญัติความหมายของ เยาวชน ในมาตรา 4 บัญญัติว่า “เยาวชน” หมายความว่าบุคคลอายุเกินสิบห้าปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์<sup>27</sup>

<sup>26</sup> พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550. มาตรา 4.

<sup>27</sup> พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชน และครอบครัว พ.ศ. 2553. มาตรา 4.

องค์การสหประชาชาติ<sup>28</sup> ได้ให้ความหมายสากลของคำว่า เยาวชน หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี

### 2.5.1 แนวความคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเยาวชน<sup>29</sup>

ในการวิเคราะห์แนวความคิดที่มีอยู่นั้น มีผู้ใช้หลักเกณฑ์หลายอย่างประกอบการพิจารณา เช่น การมองในแง่เศรษฐกิจ ในแง่วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ในที่นี้ถือว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมมีความเกี่ยวข้องกันในเชิงสิทธิอำนาจที่บุคคลอย่างน้อยสองคนมีต่อกัน ซึ่งเมื่อเทียบเคียงกับองค์ประกอบสามส่วนคือ เด็ก พ่อแม่ และสังคม มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในเชิงสิทธิอำนาจสามารถแบ่งแนวคิดในการปฏิบัติต่อเด็กออกเป็นสามแนวความคิด คือ<sup>30</sup>

1) แนวความคิดที่ถือว่าเด็กเป็นสมบัติของพ่อแม่ ซึ่งเกิดมาจากแนวความคิดที่ถือว่าครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่สำคัญที่สุดที่จะดำรงสังคมส่วนรวมเอาไว้เพราะสังคมในสมัยแรก ๆ ยังไม่มีความเข้มแข็งเหมือนกับสังคมในปัจจุบัน เช่นเป็นชนเผ่าต่าง ๆ แนวคิดนี้จึงเป็นแนวคิดกระแสหลัก ในสังคมทุกแห่งพบได้มากที่สุดและยังฝังตัวอยู่ในสังคมอย่างลึกซึ้งที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณกาลจนกระทั่งสังคมปัจจุบันแนวคิดนี้ถือว่าเด็กเป็นสมบัติส่วนตัวของพ่อแม่

สังคมภายนอกหรือรัฐหรือบุคคลทั่วไปไม่เข้าแทรกแซง พ่อแม่มีสิทธิและอำนาจเหนือลูกอย่างเด็ดขาด จะปฏิบัติต่อเด็กอย่างใดก็เลยดีก็ได้ แม้แต่ริสโตเติลเองก็เคยกล่าวไว้ว่าความเป็นธรรมของนายหรือพ่อที่แตกต่างออกจากของพลเมืองทั่วไปเนื่องจากเด็กหรือทาสถือเป็นทรัพย์สิน ดังนั้นจึงไม่ถือว่าเป็นการยุติธรรมสำหรับทรัพย์สินของผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินนั่นเอง

2) แนวความคิดที่ถือว่าเด็กเป็นสมบัติของสังคม แนวความคิดนี้เกิดจากการเห็นความสัมพันธ์ของส่วนใหญ่ว่ามีความสำคัญกว่าส่วนย่อย ดังนั้นรัฐเป็นส่วนใหญ่ปัจเจกชนเป็นส่วนย่อยที่ดำรงอยู่ในรัฐ รัฐมีความสำคัญกว่าปัจเจกชน แนวความคิดนี้ถือว่าเด็กเป็นสมบัติของสังคมหรือรัฐ พ่อแม่มีสิทธิมีอำนาจน้อยกว่าสังคม หรือ ไม่มีสิทธิอำนาจเหนือเด็ก เลยเป็นหน้าที่

<sup>28</sup> สำนักงานพัฒนานักศึกษา. (2562). *20 กันยายน วันเยาวชนแห่งชาติ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.ubu.ac.th/web/student/news/17012/>. [2566, 5 มิถุนายน].

<sup>29</sup> ชูติวัฒน์ ทนทาน. (2552). *ปัญหากฎหมายและอุปสรรคเกี่ยวกับการสอบสวน: ศึกษากรณีผู้เสียหาย และหรือพยานซึ่งเป็นเด็ก*. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี. หน้า 13-14.

<sup>30</sup> กิตติพัฒน์ นนทปัทมกุล. (2528). *ปัญหาการทารุณกรรมและปล่อยปละละเลยเด็ก: แนวความคิดและความตระหนักต่อปัญหาของนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 53.



ของสังคมที่ต้องอบรมและเลี้ยงดูเด็กให้เป็นพลเมืองอันพึงประสงค์ของสังคมนั้น ในบางวัฒนธรรมนั้นเด็กอาจไม่ได้ถือว่าเป็นบุคคลอย่างเต็มทีจนกว่าสังคมจะเป็นผู้ยอมรับเด็กเหล่านั้นอย่างเป็นทางการในสังคมคริสเตียนแล้วเด็กที่เกิดจากพ่อแม่ที่ไม่ได้มีการสมรสกันจะถือว่าเป็นเด็กมาอย่างบาป เด็กเหล่านี้จะไม่ได้รับที่อยู่อาศัย ไม่มีการให้อาหารหรือได้รับการเลี้ยงดูแต่อย่างใด นอกจากนี้ก็ไม่ได้รับการปกป้องหรือความคุ้มครองตามกฎหมายด้วย

3) แนวความคิดที่ถือว่าเด็กมีสิทธิในฐานะปัจเจกชน รากฐานของแนวความคิดนี้คือแนวคิดปัจเจกชน ซึ่งให้ความสำคัญแก่บุคคลแต่ละคนว่าเป็นบุคคล หรือสิ่งที่มีอยู่ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเกิดจากแนวความคิดมนุษยนิยม ซึ่งเป็นทัศนะที่ถือว่ามนุษย์มีศักดิ์ศรีมีค่าและมีความสามารถที่จะพัฒนาตนเองโดยอาศัยเหตุผลและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ไม่ต้องอาศัยอำนาจเหนือธรรมชาติแต่อย่างใด ทั้งแนวคิดปัจเจกชนนิยมและมนุษยนิยมเกิดขึ้นสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เป็นแนวคิดที่แยกตัวออกจากแนวคิดของคริสตจักรที่ครอบงำความคิดของผู้คนตลอดสมัยยุคกลางในยุโรป

แนวความคิดที่ถือว่าเด็กมีสิทธิในฐานะปัจเจกชนเป็นการมองเด็กอย่างมีสิทธิอำนาจและคุณค่าความเป็นมนุษย์เท่าเทียมบุคคลทั่วไป ดังนั้นแม่เด็กอยู่ในความอบรมดูแลของพ่อแม่เด็กก็มีสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคลของตัวเองด้วยสังคมและรัฐจึงมีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของเด็กเช่นเดียวกัน ทั้งพ่อแม่ และเด็กต่างก็เป็นสมาชิกส่วนหนึ่งของสังคมแทบทั้งสิ้น พ่อแม่มีสิทธิเป็นเจ้าของเด็กในฐานะเป็นผู้ให้กำเนิด หรือเมื่อมีความเหมาะสมสำหรับเด็กทราบเท่าที่เด็กได้รับการอบรมดูแลอย่างถูกต้องไม่เป็นที่เสียหาย สวัสดิภาพทุกประการ และไม่ใช่อุปสรรคต่อการพัฒนาการเรียนรู้อันของเด็ก แต่อย่างไรก็ตามที่พ่อแม่มีความบกพร่อง หรือมีเหตุผลอันใดก็จะกระทำหน้าที่นี้ไม่ได้ รัฐหรือชุมชนหรือองค์กรเอกชนต้องเข้ามาช่วยเหลือแก้ไขโดยวิธีการที่ถูกต้อง และเหมาะสมเพื่อคุ้มครองสวัสดิภาพ และสิทธิความเป็นปัจเจกชนของเด็กไว้

### 2.5.2 แนวคิดทางกฎหมายในการคุ้มครองเยาวชน<sup>31</sup>

การที่รัฐเข้าไปใช้อำนาจในการคุ้มครองดูแลและปกป้องสวัสดิภาพของเด็กและเยาวชนมีแนวความคิดทางกฎหมายที่เป็นหลักให้อำนาจรัฐในการแทรกแซงใช้อำนาจของรัฐอยู่ 2 แนวคิดคือ

1) แนวความคิดในกฎหมายมหาชน ถือว่ารัฐมีอำนาจชนิดหนึ่งเรียกว่า อำนาจในการรักษาความสงบเรียบร้อย ซึ่งเดิมอำนาจนี้เป็นส่วนหนึ่งของอำนาจพระมหากษัตริย์ ศาลสูงสหรัฐเคยให้คำจำกัดความอำนาจรัฐเช่นนี้ว่าหมายถึง อำนาจในทางสาธารณสุข ซึ่งจัดให้ราษฎรนั้นมี

<sup>31</sup> ชูติวัฒน์ ทนทาน. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 29. หน้า 14-15.

สวัสดิภาพ มีศีลธรรม มีสวัสดิการ หรือความเป็นอยู่ที่ดี ซึ่งก็คืออำนาจการปกครองราษฎรให้มีความสุขนั่นเอง<sup>32</sup>

การใช้อำนาจรัฐเช่นว่านี้ ในทางนิติบัญญัติแสดงออกโดยผ่านทางตรากฎหมาย อาทิ เช่น กฎหมายอาญา กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ตลอดจนพระราชบัญญัติอื่น ๆ ในส่วนของการใช้อำนาจรัฐ ฝ่ายบริหาร รัฐต้องจัดให้มีเจ้าหน้าที่คอยควบคุมสอดส่องดูแลให้มีการปฏิบัติตามกฎหมาย นอกจากนี้ในส่วนที่เกี่ยวกับอำนาจรัฐฝ่ายตุลาการที่จัดให้มีองค์กรคือศาลเพื่อพิจารณาพิพากษาคดีกำหนดบทลงโทษในกรณีที่มีการนำตัวผู้ฝ่าฝืนกฎหมายเข้ามาสู่กระบวนการพิจารณาเพื่อรับโทษเพื่อให้กฎหมายศักดิ์สิทธิ์

แนวความคิดอำนาจในการรักษาความสงบเรียบร้อย ถือว่ารัฐมีอำนาจอย่างเต็มที่ที่จะปกป้องพลเมืองของรัฐให้พ้นจากภัยอันตรายจากบุคคลที่กระทำความผิดหรือที่เป็นภัยต่อสังคม ฉะนั้นรัฐถือความชอบธรรมที่จะเข้าไปแทรกแซงสถาบันครอบครัวเพื่อให้ความคุ้มครองแก่เด็ก ซึ่งเป็นพลเมืองของตนให้เกิดความสงบเรียบร้อย หากสถาบันครอบครัวซึ่งมีหน้าที่โดยตรงในการดูแลปกป้องเด็กทำหน้าที่บกพร่อง

2) แนวความคิด *Parens patriae* (รัฐเป็นบิดาของเด็ก) เริ่มจากกฎหมายอังกฤษที่เป็นระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ ซึ่งถือว่ากษัตริย์มีบทบาทเป็นบิดาแห่งชาติ โดยพระองค์จะมีอำนาจในการคุ้มครองเด็กทั้งหมดในอาณาจักรของพระองค์เอง อย่างไรก็ตามอำนาจดังกล่าวจะถูกจำกัดเฉพาะในสภาพความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กในปัจจุบันหรืออนาคตที่ถูกคุกคามความปลอดภัย ซึ่งเหตุผลในการใช้อำนาจดังกล่าวนี้ เนื่องจากผู้ปกครองรัฐต้องการช่วยเหลือพลเมืองที่ไม่สามารถที่จะดูแลรักษาตนเองด้วยเหตุจากอายุหรือความสามารถด้านจิตใจในปัจจุบัน วัตถุประสงค์ของแนวความคิด *Parens patriae* เป็นเช่นเดียวกับอดีต คือถือว่าในฐานะที่เป็นบิดามารดาของประเทศชาติ รัฐมีอำนาจพิเศษในการปกป้องคุ้มครองเด็ก เพื่อให้พ้นจากภัยอันตรายหรือความเสียหายใดๆ รัฐยังมีหน้าที่ช่วยเหลือในการเติบโตของเด็กให้เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างเต็มตัว

ดังนั้นหน้าที่ของรัฐในฐานะที่เป็นบิดามารดาของประเทศชาติเป็นการแสดงแนวความคิดที่ว่า รัฐสามารถเข้าแทรกแซงสถาบันครอบครัวเมื่อบิดามารดาปฏิบัติหน้าที่ได้ซึ่งการที่รัฐจะเข้าแทรกแซงเพื่อคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กตามแนวความคิดนี้จะต้องมีสมมุติฐาน 2 ประการ คือ

<sup>32</sup> นาวาดิ พักคง. (2536). *มาตรการคุ้มครองเด็กที่ถูกทำร้ายโดยบุคคลในครอบครัว*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 44.

1) สมมุติฐานที่ว่าเด็กขาดความสามารถทางด้านร่างกายจิตใจและไม่สามารถควบคุมสติ ตรีกรีตรอง โดยรอบคอบอย่างเช่นผู้ใหญ่

2) รัฐจะดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของเด็กและก่อนที่รัฐจะเข้ามาใช้อำนาจแทรกแซง รัฐต้องแสดงให้เห็นปรากฏว่าบิดามารดาหรือผู้ปกครองนั้นจะต้องไม่มีความเหมาะสม ไม่มีความสามารถหรือบกพร่องในหน้าที่ให้การดูแลเอาใจใส่เด็ก

## 2.6 ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ

### 2.6.1 ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

นวัตกรรม หมายถึง สิ่งใหม่ที่เข้าสู่สังคมโดยที่อาจมีการยอมรับหรือไม่ก็ได้ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ได้กล่าวถึงการรับนวัตกรรมอย่างใดขึ้นอยู่กับบุคคล ระบบการสื่อสาร ตัวนวัตกรรม และระยะเวลาโดยมีกระบวนการยอมรับนวัตกรรม ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ<sup>33</sup>

ขั้นที่ 1 ขั้นตระหนักถึงการมีอยู่ของนวัตกรรม คือบุคคลจะต้องรู้ว่าสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาในสังคมหรือมีสินค้าออกใหม่มาแล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นความสนใจนวัตกรรม คือเมื่อทราบว่ามีสิ่งใหม่หรือสินค้าใหม่ ๆ เกิดขึ้นจะต้องมีความรู้สึกสนใจ หากสนใจก็จะเกิดกระบวนการในลำดับต่อไป

ขั้นที่ 3 ขั้นการประเมินค่านวัตกรรมว่ามีความเหมาะสมหรือมีคุณค่าพอที่จะยอมรับหรือไม่หากมีก็จะเข้าสู่ขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง เมื่อประเมินค่าแล้วบุคคลเห็นว่า นวัตกรรมนั้น ๆ มีคุณค่า ก็จะมีการทดลองใช้หรือเริ่มใช้ในบางส่วน

ขั้นที่ 5 ขั้นรับนวัตกรรม เมื่อได้ทดลองใช้แล้วเห็นว่า นวัตกรรมนั้น ๆ มีคุณค่า เป็นประโยชน์และมีความเหมาะสม นวัตกรรมนั้นก็จะเป็นที่ยอมรับ

โดยปัจจัยที่จะทำให้กระบวนการยอมรับนวัตกรรมครบกระบวนการจนเกิดการยอมรับนวัตกรรมได้จะมีปัจจัยสำคัญอีก 5 ประการคือ

1) ตัวบุคคลผู้รับนวัตกรรม ซึ่งในสังคม ๆ หนึ่งแม้จะอยู่ภายใต้วัฒนธรรมเดียวกันแต่บางคนอาจมีลักษณะที่รับนวัตกรรมเร็วและช้าไม่เท่ากัน

<sup>33</sup> ดันดิกร สิริเวทย์. (2553). *ปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี. หน้า 23-25.

2) ระบบสังคม ซึ่งในสังคมนั้นเป็นสังคมที่มีลักษณะที่เอื้อต่อการเปิดรับนวัตกรรมใหม่ ๆ หรือไม่ เช่น สังคมของชาวเขาย่อมมีความแตกต่างกับสังคมของชาวเมืองในการยอมรับนวัตกรรมใหม่ ๆ

3) การสื่อสาร การแพร่กระจายนวัตกรรมต้องอาศัยการสื่อสารในการก่อให้เกิดกระบวนการรับนวัตกรรมในขั้นแรก หากกระบวนการสื่อสารของสังคม ครอบครัว หรือปัจเจกบุคคลมีประสิทธิภาพมากก็มีโอกาสเปิดรับข่าวสารมาก ทำให้มีโอกาสยอมรับนวัตกรรมมากตามไปด้วย

4) ตัวนวัตกรรมเอง ซึ่งถือเป็นสิ่งใหม่หากตัวนวัตกรรมนั้น ๆ มีคุณลักษณะที่สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของสังคม บุคคลก็จะมี การเผยแพร่ได้เร็วกว่า

5) ระยะเวลาในการยอมรับนวัตกรรมนั้น สามารถพิจารณาได้ในสองประเด็นคือการรับนวัตกรรมตามกระบวนการยอมรับนวัตกรรมจำเป็นต้องใช้เวลาพอสมควร ส่วนอีกนัยของปัจจัยเวลา คือ ช่วงระยะเวลาที่มีการเปิดรับนวัตกรรมนั้นเหมาะสมกับสังคมนั้น ๆ หรือไม่ หากมีความเหมาะสมการแพร่กระจายก็จะ เป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง

Everett Rogers (1995) เป็นบุคคลที่ค้นพบและได้ทำการพิสูจน์ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of innovation theory) ซึ่งทฤษฎีนี้มีหลักความเชื่อ ว่าสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมาจากการที่มีการแพร่กระจายของสิ่งใหม่ ๆ จากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่ง และสังคมนั้นนำเข้าไปใช้สิ่งใหม่ ๆ เหล่านี้หมายถึง นวัตกรรม ซึ่งเป็นทั้งความรู้ ความคิด เทคนิค วิธีการและเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยได้อธิบายทฤษฎีกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมนี้ว่ามีตัวแปรหรือองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 4 ประการ (Four main element in the diffusion of innovations) คือ<sup>34</sup>

1) นวัตกรรม (Innovation) หรือสิ่งใหม่ที่จะแพร่กระจายเข้าสู่สังคมที่มีขึ้น นวัตกรรมที่จะแพร่กระจายและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้น โดยปกติจะประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิด และส่วนที่เป็นวัตถุ โดยนวัตกรรมใดจะถูกยอมรับหรือไม่ นั้น จะต้องพิจารณาเกี่ยวกับตัวผู้รับระบบสังคม และรับการสื่อสารแล้ว ซึ่งตัวของนวัตกรรมเองก็มีความสำคัญ นวัตกรรมที่จะยอมรับได้โดยง่าย ควรจะต้องมีลักษณะ 5 ประการ โดยนวัตกรรมที่มีลักษณะตรงข้ามกันกับ 5 ประการ ดังต่อไปนี้มักจะเป็นนวัตกรรมที่ยอมรับได้ยาก

(1) ได้ประโยชน์มากกว่าเดิมที่เข้ามาแทนที่ (Relative advantage)

(2) มีความสลับซับซ้อนไม่มาก (Complexity)

(3) สามารถแบ่งการทดลองแต่ละครั้งไม่มากได้ (Triability)

<sup>34</sup> Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations* (4th ed.). New York: Free Press.

(4) มีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมในสังคมที่จะรับ (Compatibility)

(5) สามารถเข้าใจได้อย่างง่ายดายหรือมองเห็น (Observability)

2) การสื่อสาร โดยผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง (Types of communication) เพื่อให้คนในสังคมได้มีการรับรู้ระบบการสื่อสาร การสื่อสารคือการติดต่อระหว่างผู้ส่งข่าวสาร และผู้รับข่าวสาร โดยผ่านสื่อหรือตัวกลางใด ๆ ที่นวัตกรรมนั้นแพร่กระจายจากต้นกำเนิดไปสู่ผู้ใช้หรือผู้รับนวัตกรรม อันเป็นกระบวนการกระทำระหว่างกันของมนุษย์การสื่อสารจึงมีความสำคัญต่อการรับนวัตกรรมมาก

3) เกิดในช่วงเวลาหนึ่ง (Time or Rate of Adoption) เพื่อให้คนในสังคมได้ทำความรู้จักกับนวัตกรรมแนวความคิดใหม่ หรือมีการใช้ประโยชน์จากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วนำมาปรับใช้ในรูปแบบใหม่ เพื่อสร้างประโยชน์ทางเศรษฐกิจ และกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมต้องใช้ระยะเวลาและมีลำดับขั้นตอน เพื่อให้บุคคลสามารถปรับตัวและมีการยอมรับนวัตกรรมหรือแนวความคิดใหม่ (A given time period)

4) ระบบสังคม (Social system) เป็นการแพร่เข้าสู่สมาชิกในสังคม ระบบสังคมจะมีอิทธิพลสำคัญต่อการแพร่กระจายและการรับนวัตกรรม กล่าวคือ สังคมสมัยใหม่ระบบของสังคมจะเอื้อต่อการรับนวัตกรรม ทั้งความเร็วและปริมาณที่จะรับ (Rate of adoption) เพราะมีบรรทัดฐานและรับค่านิยมของสังคมที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้น เมื่อมีการแพร่กระจายสิ่งใหม่เข้ามา สังคมก็จะสามารถยอมรับได้อย่างรวดเร็ว กรณีสังคมโบราณ หรือสังคมที่ติดขัดกับความเชื่อเดิม ๆ ซึ่งเป็นสังคมที่มีความล้าหลังจะมีลักษณะแตกต่างตรงกันข้ามกับสังคมสมัยใหม่ ดังนั้นความเร็วของการแพร่กระจายและปริมาณที่จะรับนวัตกรรมจึงเกิดได้ช้ากว่า และปริมาณที่น้อยกว่าหรืออาจจะไม่มีการยอมรับเลยก็ย่อมได้

#### การยอมรับนวัตกรรม<sup>35</sup>

การยอมรับว่าเป็นกระบวนการ (Process) ที่เกิดขึ้นทางจิตใจภายในบุคคล เริ่มจากได้ยืมในเรื่องวิทยาการนั้น ๆ จนกระทั่งยอมรับนำไปใช้ในที่ที่สุด ซึ่งกระบวนการนี้มีลักษณะคล้ายกับกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจ (Decision making) โดยมีการแบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้หรือตื่นตน (Awareness stage) เป็นขั้นแรกที่เขาไปสู่การยอมรับ หรือปฏิเสธสิ่งใหม่หรือวิธีการอย่างใหม่ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ได้รับรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่ ๆ (นวัตกรรม) ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพ หรือกิจกรรมของเขา แต่ยังถือว่าได้รับข่าวสารไม่ครบถ้วน

<sup>35</sup> ดันติกร สิริเวทย์. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 33. หน้า 26.

ซึ่งการรับรู้ส่วนใหญ่เป็นการรับรู้โดยบังเอิญและจะก่อให้เกิดความอยากรู้ต่อไป อันเนื่องมาจากมีความต้องการวิทยาการใหม่ ๆ นั้น ในการแก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

ขั้นที่ 2 ขั้นสนใจ (Interest stage) เป็นขั้นที่เริ่มมีความสนใจในการหารายละเอียดเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาการใหม่ ๆ โดยพฤติกรรมนี้เป็นไปในลักษณะที่ตั้งใจอย่างชัดเจน และมีการใช้กระบวนการคิดมากขึ้นกว่าขั้นแรกด้วย โดยในขั้นนี้จะทำให้ได้รับความรู้ในสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งบุคลิกภาพ ค่านิยม บรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงประสบการณ์เดิมจะมีผลต่อบุคคลนั้น และมีผลต่อในการติดตามข่าวสาร หรือรายละเอียดของสิ่งใหม่หรือวิทยาการใหม่นั้นด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินค่า (Evaluation stage) เป็นขั้นที่จะต้องมีการไตร่ตรองว่าจะทดลองใช้วิธีการ หรือหาวิทยาการใหม่ ๆ นั้นดีหรือไม่อย่างไร โดยต้องมีการเปรียบเทียบระหว่างข้อดีและข้อเสียว่าเมื่อนำมาปรับใช้แล้วจะเกิดประโยชน์ต่อกิจกรรมของตนหรือไม่ หากรู้สึกละอายใจหรือข้อดีมากกว่าจะตัดสินใจใช้ ขั้นนี้มีความต่างจากขั้นอื่น ๆ ตรงที่มีการตัดสินใจที่จะลองความคิดใหม่ ๆ โดยบุคคลมักจะคิดว่าการใช้วิทยาการใหม่ ๆ นั้นจะเกิดความเสียหายไม่มีความแน่นอนถึงผลที่จะได้รับ ดังนั้นในขั้นนี้จึงต้องการแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อให้เกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้นว่าสิ่งที่เขาตัดสินใจแล้วนั้นถูกต้องหรือไม่ โดยการให้คำแนะนำ ให้ข่าวสารเพื่อประกอบการตัดสินใจ

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง (Trial stage) เป็นขั้นที่มีการทดลองใช้วิทยาการใหม่ ๆ นั้นกับสถานการณ์ของตน ซึ่งเป็นการทดลองดูกับส่วนน้อยก่อนเพื่อจะได้ทราบว่าได้ผลหรือไม่ ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาข้อมูลที่มีความเฉพาะเกี่ยวกับวิทยาการใหม่หรือนวัตกรรมนั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการยอมรับ (Adoption stage) เป็นขั้นที่บุคคลยอมรับวิทยาการใหม่ ๆ นั้น และนำไปใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมของตนอย่างเต็มที่ หลังจากที่ได้มีการทดลองปฏิบัติและเป็นประโยชน์ในสิ่งนั้นแล้ว

นอกจากนี้ในปัจจุบันพบว่าทฤษฎีกระบวนการยอมรับวิทยาการใหม่ ๆ หรือ นวัตกรรมมีจุดบกพร่องในกระบวนการยอมรับดังกล่าวหลายประการด้วยกัน คือ ของ Roger นั้น<sup>36</sup>

1) กระบวนการนี้มักจะจบด้วยการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น ซึ่งตามความจริงแล้วเมื่อบุคคลในบรรดูลึถึงขั้นประเมินผลแล้วอาจจะปฏิเสธก็ได้

2) ขั้นตอนทั้ง 5 กระบวนการนั้นอาจไม่เป็นไปตามขั้นตอนก็ได้เพราะบางขั้นตอนถูกข้ามไปได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขั้นทดลองและขั้นประเมินผล อาจจะสามารถทำได้ตลอดกระบวนการได้

<sup>36</sup> ดันติกร สิริเวทย์. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 33. หน้า 27-28.

3) กระบวนการนี้มักจะจบลงโดยการยอมรับนวัตกรรมนั้น แต่หากเขามีโอกาสในการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อยืนยันหรือสนับสนุนการตัดสินใจในการยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นได้ ดังนั้น จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขกระบวนการยอมรับดังกล่าว และได้เสนอแบบจำลองของกระบวนการตัดสินใจยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมแทน (Innovation decision process) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

(1) **ขั้นความรู้ (Knowledge)** ขั้นนี้บุคคลจะรับทราบเกี่ยวกับนวัตกรรมและมีความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของนวัตกรรม

(2) **ขั้นชักชวนหรือสนใจ (Interest)** บุคคลจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบการยอมรับนวัตกรรมนั้น เพราะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อนวัตกรรมนั่นเอง

(3) **ขั้นตัดสินใจ (Decision)** บุคคลจะเข้าไปเกี่ยวข้องในกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม

(4) **ขั้นยืนยัน (Confirmation)** ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อยอมรับการใช้นวัตกรรมต่อไปแต่เขาอาจจะเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจหากพบข้อมูลขัดแย้งเกี่ยวกับนวัตกรรมภายหลังก็ได้

การยอมรับเป็นกระบวนการทางจิตใจของบุคคล ซึ่งจะยอมรับหรือไม่นั้นเป็นการตัดสินใจด้วยตัวเองปัญหาจึงมีอยู่ว่าทำอะไรที่จะจูงใจให้เขายอมรับและนำไปปฏิบัติตามดังที่มุ่งหวัง หากพิจารณาโดยถ่องแท้แล้วจะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เขายอมรับและปฏิบัติตามนั้น มิได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคและศิลปะในการจูงใจแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับตัวแนวคิด หรือวิธีการใหม่ ๆ ตลอดจนปัจจัยอื่น ๆ ด้วย ซึ่งได้กล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับแนวความคิดใหม่ดังต่อไปนี้<sup>37</sup>

1) ปัจจัยที่เป็นเงื่อนไขหรือสภาวะการณ ปัจจัยที่เป็นเงื่อนไขหรือสภาวะการณโดยทั่วไป

(1) สภาพทางเศรษฐกิจ เกษตรกรที่มีปัจจัยการผลิตมากกว่า มีลักษณะที่จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้เร็วและง่ายกว่าเกษตรกรที่มีปัจจัยการผลิตน้อยกว่า

(2) สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม มวลชนที่อยู่ในสังคมที่รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีเก่า ๆ อย่างเคร่งครัดมากกว่า มีการแบ่งชนชั้นทางสังคมอย่างเห็นได้ชัดกว่า มีค่านิยมและความเชื่อที่เป็นอุปสรรคต่อการนำการเปลี่ยนแปลงมากกว่าจะมีผลทำให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่ช้าลงและน้อยลงด้วย

<sup>37</sup> ดันดิกร สิริเวทย์. อ้างแล้ว เจริญอรุณที่ 33. หน้า 28-29.

(3) สภาพทางภูมิศาสตร์ มีพื้นที่ที่มีสภาพทางภูมิศาสตร์ที่สามารถติดต่อกับท้องถิ่นอื่น ๆ โดยเฉพาะท้องถิ่นที่เจริญทางด้านเทคโนโลยีได้มากกว่า หรือเป็นพื้นที่ที่มีทรัพยากรธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยในการผลิตมากกว่า จะมีผลให้เกิดแนวโน้มในการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เร็วกว่าและมากกว่า

(4) สมรรถภาพในการทำงานของสถาบันที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น สถาบันสินเชื่อเพื่อการเกษตร สถาบันวิจัยและส่งเสริมการเกษตร เป็นต้น สถาบันลักษณะนี้ถ้ามีประสิทธิภาพในการที่ให้ประโยชน์แก่บุคคลก็จะทำให้การยอมรับการเปลี่ยนแปลงเป็นไปได้เร็วและง่ายขึ้น

## 2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่

(1) บุคคลเป้าหมาย (Target person) หรือเกษตรกรผู้รับการเปลี่ยนแปลง โดยพื้นฐานของเกษตรกรเองจะเป็นส่วนสำคัญต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลง เช่น

(1.1) พื้นฐานทางสังคม (Society) พบว่าเพศหญิงยอมรับความเปลี่ยนแปลงได้มากกว่าเพศชาย ผู้ที่มีการศึกษาและประสบการณ์ที่สูงกว่า มีการติดต่อมากกว่า จะยอมรับกว่าผู้ที่มีสิ่งเหล่านี้น้อยกว่า และบุคคลที่อยู่ในวัยรุ่นจะยอมรับได้รวดเร็วกว่าที่สุด และช้าลงไปตามลำดับเมื่อมีอายุที่มากขึ้น

(1.2) พื้นฐานทางเศรษฐกิจ (Economics) บุคคลที่มีกรรมสิทธิ์ถือครองที่ดินจำนวนมาก การทำกินในเนื้อที่ดินที่มากกว่า การมีทรัพยากรที่จำเป็นในการผลิตมากกว่า ทำให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลงเร็วกว่าและมากกว่าบุคคลที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจน้อยกว่า

(1.3) พื้นฐานในการติดต่อสื่อสารของเกษตรกร (Communication) บุคคลที่มีความสามารถในการอ่าน ฟัง พูด และเขียน เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการยอมรับการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น

(1.4) พื้นฐานในเรื่องอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motivation) มีความพร้อมทางด้านจิตใจ มีทัศนคติที่ดีต่อเจ้าหน้าที่ส่งเสริมด้านเทคโนโลยีที่นำมาเพื่อการเปลี่ยนแปลงจะมีแนวโน้มที่จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้มากกว่าและรวดเร็วกว่า

(2) ปัจจัยที่เนื่องมาจากนวัตกรรม (Innovation) หรือเทคโนโลยีที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ

(2.1) ต้นทุนกำไร (Cost and profit) เทคโนโลยีที่ลงทุนน้อยที่สุดและกำไรมากที่สุด การยอมรับจะสูงกว่าและเร็วกว่า

(2.2) ความสอดคล้องและเหมาะสมกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน (Similar and fit) คือ ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อของบุคคลในชุมชนและเหมาะสมกับลักษณะทางกายภาพ ของทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนด้วย



(2.3) ความสามารถปฏิบัติได้และเข้าใจได้ง่าย (Practical and understood) คือไม่เป็นเรื่องที่น่าหวาดหวั่น ยุ่งยาก และไม่มีกฎเกณฑ์ซับซ้อนมากเกินไป

กล่าวโดยสรุปจากทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมสามารถนำมาปรับใช้กับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้ โดยการควบคุมนั้นต้องตามให้ทันกับนวัตกรรม หรือความคิดใหม่ๆ ที่ต่างมีการพัฒนาให้เกิดความทันสมัยมากขึ้น เกมออนไลน์ปัจจุบันไม่ได้มีแต่ในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วเท่านั้น แต่ได้พัฒนามาเป็นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือแล้ว จึงต้องมีมาตรการควบคุมที่ชัดเจนและครอบคลุมถึงนวัตกรรมใหม่ๆ ด้วย

## 2.6.2 ทฤษฎีการจัดการ

การจัดการ (Management)<sup>38</sup> หมายความว่า ขบวนการที่ทำให้งานกิจกรรมต่างๆ สามารถสำเร็จลงได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลด้วยคนและทรัพยากรขององค์การ ซึ่งตามความหมายนี้องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ ได้แก่ ประสิทธิภาพ (efficiency) ประสิทธิภาพ (effectiveness) และขบวนการ (process) ในความหมายของการจัดการนี้หมายถึงหน้าที่ต่างๆ ด้านการจัดการ ได้แก่ การวางแผน การจัดองค์การ การโน้มนำองค์การ และการควบคุม ซึ่งจะได้อธิบายละเอียดต่อไปในหัวข้อต่อไปเกี่ยวกับหน้าที่ และขบวนการจัดการ

ขบวนการจัดการ (management process) ประกอบด้วย กิจกรรมที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1) การวางแผน (planning) เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดเป้าหมาย และวางกลยุทธ์ รวมทั้งแผนปฏิบัติการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์การ

2) การจัดองค์การ (organizing) เป็นการจัดวางโครงสร้างองค์การเพื่อรองรับการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้

3) การโน้มนำ (leading/influencing) เป็นการจูงใจโน้มนำพนักงานรายบุคคลและกลุ่มให้ปฏิบัติงาน มีการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการรับมือกับประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมของพนักงานในองค์การ และ

4) การควบคุม (controlling) เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการติดตามประเมินผลงานเปรียบเทียบกับเป้าหมาย หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ และทำการแก้ไข เพื่อให้ผลการดำเนินงานเป็นไปตามเป้าหมาย หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้

<sup>38</sup> สมาคมการพิมพ์ไทย. (2020). *ทฤษฎีองค์การและการจัดการสมัยใหม่*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thaiprint.org/vol128/knowledge128-03/>. [2565, 26 เมษายน].

โดยทฤษฎีการจัดการ<sup>39</sup> ได้มีหลากหลายแนวคิดที่กล่าวถึงเรื่องนี้เช่น โรเบิร์ต เอช วอเตอร์แมน จูเนียร์ มีแนวคิดที่ว่ายุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสูงองค์กรจะต้องสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงนั้นได้ ซึ่งสิ่งสำคัญที่องค์กรปัจจุบันต้องการมากคือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เกื้อหนุนและการใช้เทคนิคต่าง ๆ 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 และผลักดันให้มันสามารถทำงานได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างทีมงานและการแยกกระจายหน่วยงานใหญ่ที่มีความซับซ้อนสูงให้แบ่งออกเป็นหน่วยย่อย ๆ กระจายออกไปสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาโดยให้มุ่งเน้นไปสู่การแก้ปัญหาให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด

โธมัส เจ พี เตอร์ส และ โรเบิร์ต เอช วอเตอร์แมน จูเนียร์<sup>40</sup> กล่าวถึงการค้นหาความเป็นเลิศในช่วงต้นปี 1977 พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จในการดำเนินงานนั้นนอกจากกลยุทธ์ และ โครงสร้าง ยังมีปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งหมด 7 ปัจจัยได้แก่ บุคลากร (staff) โครงสร้าง (structure) กลยุทธ์ (strategy) ระบบ (systems) ค่านิยมร่วม (shared value) สไตล์การจัดการ (style) และทักษะ (skills)

กล่าวโดยสรุปจากแนวคิดทฤษฎีการจัดการสามารถนำมาปรับใช้กับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้โดยการวางแผนจัดการให้มีการกำหนดค่านิยมของเยาวชนให้มีความเหมาะสมเพื่อก่อให้เกิดการคุ้มครองอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### 2.6.3 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory)<sup>41</sup>

ฌองการ์เบรียล ทาร์ด (Jean Gabriel Tarde) (1843-1904)<sup>42</sup> เชื่อว่าคนเราสามารถเรียนรู้จากคนอื่นได้โดยผ่านกระบวนการเลียนแบบ โดยเสนอความคิดเกี่ยวกับ กระบวนการเรียนรู้ ทั้งพฤติกรรม ทักษะ ความรู้ สำนึกนึกคิดจากกลุ่มบุคคลหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง และ เรียก

<sup>39</sup> ชญาภรณ์ กิตติสารพงษ์. (2565). *มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์*. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 42.

<sup>40</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 42.

<sup>41</sup> วิวรรษยา แซ่เจีย. (2561). *ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มโดยใช้การมีส่วนร่วมกับครอบครัว ที่มีผลต่อความเข้มแข็งทางใจของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดปัตตานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. หน้า 34-35

<sup>42</sup> ณัฐวัฒน์ สุทธิโยธิน. (2557). *ทฤษฎีอาชญาวิทยา (หน่วยที่ 6)*. แนวการศึกษาชุดวิชา กฎหมายอาญาและอาชญาวิทยาชั้นสูง. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

กระบวนการนี้ว่า ทฤษฎีการเลียนแบบและการแนะนำ (Imitation and Suggestion) การเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานในสังคมนั้น เป็นการเลียนแบบจากบุคคลตัวอย่างเป็นที่นิยมมากและปฏิบัติตามสมัยนิยม Tarde เรียกแนวคิดนี้ว่า กฎของการเลียนแบบ ซึ่งกฎนี้มี 3 ประการ คือ

1) กฎของความใกล้ชิด (The Law of Imitation of Close Contact) กฎนี้อธิบายว่าบุคคลมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบเพื่อน หรือพฤติกรรมของคนรอบข้าง หากบุคคลอยู่ในกลุ่มที่จะมีโอกาสเลียนแบบลักษณะของพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นได้ ยิ่งเฉพาะเห็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นโดยตรงจะมีโอกาสเลียนแบบ และมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้มาก Tarde เชื่อว่าสังคมที่บุคคลขาดความรู้ความเข้าใจจะเริ่มต้นที่จะเลียนแบบกันมากขึ้น และระบุอีกว่าสื่อมวลชนจะมีบทบาทสำคัญในการแพร่กระจายข้อมูล บุคคลจะคัดลอกแต่ละรูปแบบอื่น ๆ ของลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่พวกเขาได้เรียนรู้จากการผ่านสื่อ

2) กฎการเลียนแบบผู้ที่เหนือกว่าโดยผู้ที่ด้อยกว่า (The Law of Imitation of Superior by Inferior) กฎนี้อธิบายว่า การเลียนแบบบุคคลที่ร่ำรวยกว่าหรือมีประสบการณ์มากกว่าเป็นค่านิยมที่ถูกต้อง เมื่อบุคคลที่อยู่ในหมู่มคนยากจนพยายามที่จะเลียนแบบผู้มั่งคั่งหรือคนที่มีสถานะสูงกว่า แต่ด้วยกำลังฐานะของตนเองไม่พอต้องการเลียนแบบ

3) กฎของการแทรก (The Law of Imitation of Insertion) กล่าวคือ พฤติกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมเก่า ตัวอย่างเช่น ถ้าอาชญากรเริ่มต้นที่จะใช้อาวุธแบบใหม่ และต่อไปจะไม่ใช้อาวุธเก่าแต่อย่างใด<sup>43</sup>

กล่าวโดยสรุปจากทฤษฎีการเลียนแบบ จะเห็นได้ว่ามีทั้งต้นแบบที่เป็นบุคคล และต้นแบบที่เป็นข้อมูลจากสื่อ หากเยาวชนได้เล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับอายุกับหรือผิดศีลธรรมอันดีผู้เล่นอาจเกิดการเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ และนำไปสู่การกระทำผิดตามกฎหมายได้ เนื่องจากยังขาดวุฒิภาวะ และประสบการณ์ในการไตร่ตรอง

#### 2.6.4 ทฤษฎีด้านแรงจูงใจ

นักจิตวิทยาได้ทำการศึกษา พบว่าพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่แสดงออกมานั้นส่วนใหญ่มักเกิดมาจากการที่บุคคลเหล่านั้นได้รับการจูงใจ (Motivation) ในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทั้งตนเอง บุคคลอื่น หรือสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น สังคม สภาพแวดล้อมของบุคคลนั้น ๆ โดย มนุษย์มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน อันเป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์มีแรงจูงใจแตกต่างกัน ซึ่งแรงจูงใจ (Motive) เป็นสิ่งที่โน้มน้าว หรือชักนำให้เกิดการกระทำหรือการปฏิบัติ มาจากคำกริยา

<sup>43</sup> เรื่องเดียวกัน.

ในภาษาละตินว่า “Movere” ดังนั้น แรงจูงใจในการทำงานจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เพิ่มพฤติกรรม การกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคลนั้น ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สิ่งที่ต้องการ หรือสิ่งที่คาดหวัง<sup>44</sup>

ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslor's Hierarchy of Needs Theory)<sup>45</sup> อับบราฮัม มาสโลว์ นักจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแบรนดีส์ ได้พัฒนาทฤษฎีแรงจูงใจ เรียกว่า “ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslor's Hierarchy of Needs Theory)” ซึ่งเป็นที่รู้จักมากที่สุดทฤษฎีหนึ่ง โดยสรุปได้คือ มนุษย์มีความต้องการ ความปรารถนา และต้องการ ได้รับสิ่งที่ตนเองคาดหวังโดย ความต้องการเหล่านี้สามารถเรียงลำดับชั้น 5 ลำดับชั้น ดังต่อไปนี้

1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) ความต้องการทางร่างกายเป็น ความต้องการลำดับแรกที่เราต้องการเพื่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ความต้องการเหล่านี้ถือเป็น สิ่งจำเป็นที่สุดสำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์ และมนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาที่แท้จริงที่จะ พยายามให้ความสำคัญแก่ความต้องการเหล่านี้ ตัวอย่างเช่น ความต้องการในการได้รับอาหาร เพื่อให้ร่างกายสามารถทำงาน ได้อย่างเหมาะสม ความต้องการอากาศบริสุทธิ์ที่เพียงพอเพื่อให้ หายใจได้สะดวก ความต้องการน้ำที่สะอาดเพื่อการดื่ม ความต้องการเครื่องนุ่งห่มเพื่อรับรอง ความอบอุ่นและการพักผ่อน ความต้องการยารักษาโรคเพื่อรักษาสุขภาพ และความต้องการที่อยู่ อาศัยที่มั่นคง เป็นต้น

2) ความต้องการด้านความปลอดภัย (Safety Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ทางร่างกายในระดับหนึ่งแล้ว มนุษย์จะแสวงหาความต้องการที่สูงขึ้นเพื่อความปลอดภัยและ ความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งหมายถึงสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและปราศจากอันตรายทาง ร่างกายและจิตใจ เช่น ความมั่นคงในการปฏิบัติหน้าที่ทางการทำงาน และความปลอดภัยในสถานที่ที่ กำลังปฏิบัติงาน ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความต้องการด้านความปลอดภัยนี้ ทำให้บุคคลที่ ปฏิบัติงานรู้สึกมั่นใจและปลอดภัยกับการทำงานในองค์กรที่ตนอาศัยอยู่

3) ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการทางด้าน ร่างกายและความปลอดภัยตามข้างต้น ไปแล้วนั้น ความต้องการที่สูงขึ้นไปอีกลำดับนั้นก็คือ ความต้องการทางสังคม ซึ่งหมายถึงความปรารถนาในการเข้าร่วมสังคมในฐานะผู้ให้และผู้รับความ รักของหมู่คณะ มนุษย์ประสงค์ที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และได้รับการยอมรับในสังคมที่ตนอยู่

<sup>44</sup> ปกติสร อรรถกิติ. (2560). *แรงจูงใจในการทำงานที่มีผลกับความผูกพันต่อองค์กรของพนักงาน บริษัท ขนส่ง น้ำมันทางท่อ จำกัด*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์, วิทยาลัย บัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 9.

<sup>45</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 10-11.

เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์ต้องอาศัยอยู่ร่วมกับผู้อื่นตลอดเวลา ภายใต้งานในจิตใจของมนุษย์ จึงกลัวที่จะถูกละเลยหรือถูกทอดทิ้งจากสังคม การที่ได้รับการพุดถึงและได้รับความสำคัญในสังคม จะส่งเสริมให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมั่นใจและเชื่อใจในองค์กรของตน

4) ความต้องการยกย่องและยอมรับนับถือ (Esteem Needs) ความต้องการยกย่องและยอมรับนับถือ หรือเรียกอีกอย่างว่า ความต้องการยอมรับในสังคม ซึ่งความต้องการด้านนี้จะมากกว่าความต้องการทางสังคม นอกจากที่จะเป็นที่ยอมรับทางสังคมแล้วนั้น ยังต้องการให้เป็นที่ยอมรับนับถือและให้ผู้อื่นสรรเสริญยกย่อง ตัวอย่างเช่น การที่องค์กรประกาศให้เขาผู้นั้นเป็น “บุคคลาคติเด่น” ประจำเดือน เป็นตัวอย่างที่ตอบสนองต่อความต้องการการยกย่องและยอมรับนับถือผลดีต่อองค์กรบุคคลนั้นอาจกระตุ้นให้มีแรงกระตุ้น ในการปฏิบัติงาน ได้ดีขึ้นเนื่องจากมีกำลังใจในการทำงานมากขึ้น

5) ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-Actualization Needs) ความต้องการสมหวังในชีวิต คือความต้องการที่สูงสุดในชีวิต เป็นความต้องการที่ปรารถนาให้เกิดขึ้นในด้านต่าง ๆ ของชีวิต เช่น ด้านอาชีพ ครอบครัว และความรัก หากองค์กรเปิดโอกาสให้ได้รับตำแหน่งงานใหม่ ที่มีระดับความรับผิดชอบสูงขึ้นและท้าทายมากขึ้น จะเป็นการตอบสนองต่อความต้องการสมหวังในชีวิต ในกรณีนี้เป็นการเพิ่มโอกาสในการเติบโตและพัฒนาในด้านที่ต้องการทำให้มีความสมหวังในอนาคตและมีแรงบันดาลใจในการปฏิบัติงานมากขึ้น

ทฤษฎี ERG (Alderfer's Existence Relatedness Growth Theory)<sup>46</sup> Clayton Alderfer ได้พัฒนาทฤษฎี ERG โดยได้ยึดหลักพื้นฐานความต้องการของ มนุษย์ของมาสโลว์แต่มีการสร้างรูปแบบที่มีจุดเด่นต่างไปจากทฤษฎีของมาสโลว์โดยแบ่งความต้องการของมนุษย์ได้ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1) ความต้องการในการดำรงชีวิต (Existence Needs: E) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิตมนุษย์เพื่อการดำรงชีพ เช่น ความต้องการอาหารเพื่อยังชีพ ความต้องการน้ำดื่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย สิ่งเหล่านี้เปรียบเสมือนความต้องการทางร่างกายในทฤษฎีของมาสโลว์ ที่เป็นความต้องการพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์

2) ความต้องการทางด้านความสัมพันธ์ (Relatedness Needs: R) เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับสังคมโดยรอบ เช่น เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชา ผู้บังคับบัญชา นอกจากนี้ยังมีความต้องการที่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในสังคม ซึ่งเป็นการเปรียบเสมือนความต้องการทางสังคมในทฤษฎีของมาสโลว์ ที่เน้นความสัมพันธ์และการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในสังคม

<sup>46</sup> ปกัสสร อรรถกิติ. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 44. หน้า 11-12.

3) ความต้องการด้านความเจริญเติบโตก้าวหน้า (Growth Needs: G) เป็นความต้องการในลำดับสูงสุด เป็นความก้าวหน้าและเติบโต ความต้องการนี้มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงฐานะ และอาชีพ เปรียบเสมือนการต้องการเติบโตและความก้าวหน้าในการปฏิบัติหน้าที่การงาน สิ่งเหล่านี้เปรียบได้กับความต้องการด้านการสมหวังในชีวิตในทฤษฎีของมาสโลว์

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลิแลนด McClelland<sup>47</sup> นักจิตวิทยาชื่อ David I. McClelland ได้ทำการทดลอง เพื่อที่จะวัดความต้องการของมนุษย์ โดยใช้แบบทดสอบการรับของบุคคล (The Matic Apperception Test: TAT) การทดสอบนี้เป็นลักษณะของการนำเสนอภาพต่าง ๆ โดยให้ผู้เข้าทดสอบเขียนเล่าเรื่องราวในสิ่งที่เขาเหล่านั้นเห็น จากการทดสอบดังกล่าวสรุปได้ว่า สิ่งสำคัญที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลที่มีคุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง มีความต้องการ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1) ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement: nach) เป็นความต้องการที่มุ่งเน้นที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้สุดความสามารถเพื่อให้ประสบผลสำเร็จ จากการวิจัยของ McClelland พบได้ว่า บุคคลที่ต้องการความสำเร็จจะมีนิสัยและลักษณะที่ชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน มีความรับผิดชอบสูง ชอบการวางแผนล่วงหน้า ชอบการดิ้นรนเพื่อนำมาประเมินตนเอง และมีความกล้าที่จะต้องเผชิญกับความล้มเหลวของตนเอง

2) ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation: naff) เป็นความต้องการที่ต้องการยอมรับจากผู้อื่น มีความต้องการที่จะเป็นมิตร และสร้างสัมพันธภาพอันดีต่อผู้อื่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในสังคม หรือกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการความผูกพันสูงจะชอบการร่วมมือกันภายในกลุ่มมากกว่าการแข่งขัน

3) ความต้องการอำนาจ เป็นความต้องการที่จะมีอำนาจหรือถูกให้ความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะหาวิธีเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการเป็นผู้นำต้องการทำงานให้เหนือกว่า โดดเด่นกว่าผู้อื่น และให้ความสำคัญเรื่องอำนาจมากกว่าเรื่องการทำงานให้มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยา รวมทั้งนักวิชาการหลายบุคคลที่ให้คำนิยามและความหมายของแรงจูงใจไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

<sup>47</sup> ปกีสสร อรรถกิติ. อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 44. หน้า 12-13.

เสรี วงษ์มณฑา (2542) ได้ให้ความหมายของคำว่าแรงจูงใจว่า แรงจูงใจหมายถึงพลังภายในของแต่ละบุคคลซึ่งกระตุ้นให้บุคคลเกิดการปฏิบัติหรือการกระทำ<sup>48</sup>

สมยศ นาวิกาน (2543) ได้กล่าวถึงความหมายของแรงจูงใจ ว่าเป็นพลังที่ริเริ่มกำกับ และค้ำจุนพฤติกรรมและการกระทำส่วนบุคคล โดยเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ให้ความมุ่งหมายหรือทิศทางแก่พฤติกรรม นอกจากนี้ ได้กล่าวถึงคุณลักษณะพื้นฐานของแรงจูงใจ 3 ลักษณะ คือ ความพยายาม ความไม่หยุดยั้ง และทิศทาง<sup>49</sup>

อธิบายว่าแรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

#### 1) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในนั้นเป็นสิ่งที่ผลักดันออกมาจากภายในของตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นความสนใจ ความตั้งใจ ความคิดการมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวนี้ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอย่างถาวร เช่น บุคคลที่ทำงานในองค์กรเห็นว่าองค์กรเป็นสถานที่ที่มอบชีวิตแก่ตนเองและครอบครัวของตน ก็จะมี ความจงรักภักดีต่อองค์กร และองค์กรบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันกับเพื่อนร่วมงานกันทำงานอย่างเต็มที่เพื่อให้ผ่านพ้นช่วงวิกฤตนี้ไปได้

#### 2) แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motives)

แรงจูงใจภายนอกคือ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากสิ่งรอบข้าง ภายนอกตัวบุคคลที่เข้ามากระตุ้นก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น เกียรติยศ ชื่อเสียง รางวัล ซึ่งแรงจูงใจภายนอกนี้เป็นแรงจูงใจที่ไม่คงทนถาวร บุคคลต่าง ๆ จะแสดงพฤติกรรมเพื่อนตอบสนองสิ่งที่กล่าวมาเฉพาะในบางกรณีเท่านั้น

โชติกา ระโส (2555) ได้ให้ความหมาย “การจูงใจ” ว่าหมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ผลักดันให้บุคลากรแสดงพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์หรือเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนเองต้องการ หมายถึง การที่บุคลากรมีความปรารถนา หรือต้องการที่จะปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้<sup>50</sup>

ปฐมวงศ์ สีหาเสนา (2557) ได้กล่าวถึง “ความพึงพอใจหรือการจูงใจ” ว่าหมายถึงความถึงความรู้สึก หรือทัศนคติของบุคลากรที่ได้มีให้ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นมาจากรากฐานของการรับรู้

<sup>48</sup> เสรีวงษ์มณฑา. (2542). *การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด.

<sup>49</sup> สมยศ นาวิกาน. (2540). *การบริหารและพฤติกรรมองค์กร เรื่องการจูงใจจากแนวความคิดไปสู่การประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.

<sup>50</sup> โชติกา ระโส. (2555). *แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*. ปรินญา นินพธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร.

ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคลากร ได้รับและจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนอง ความปรารถนาให้แก่บุคลากรนั้นได้ โดยระดับของความพึงพอใจแต่ละบุคลากรย่อมมีความแตกต่าง หลากหลายกันไปตอบสนองความต้องการในสิ่งที่ขาดหายไปหรือสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สมดุลเป็น สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกของบุคลากรซึ่งมีผลการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ได้ อย่างเหมาะสม<sup>51</sup>

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษาเรื่องทฤษฎีแรงจูงใจนั้น สามารถนำมาปรับใช้กับการควบคุม เกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้ โดยถ้าผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับอายุ ของตนมีความเหมาะสม และสร้างสรรค์นั้น ผู้เล่นเกมจะเกิดแรงจูงใจจากเกมที่ดี หรือเกิดจาก สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ภายในเกม ทำให้ผู้เล่นเกมนั้นเกิดแรงจูงใจที่จะพยายามที่จะประกอบ พฤติกรรมที่จะประสบสัมฤทธิ์ผลตามมาตรฐานที่ตนตั้งไว้ได้

#### 2.6.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ

การประกอบธุรกิจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาช้านานแล้วในช่วงเริ่มแรกที่บุคคลมาอยู่รวมกัน เป็นสังคมก็จะมีขนาดไม่เหมือนกันบางคนถนัดจับปลา บางคนถนัดปลูกข้าว เป็นต้น ด้วยที่แต่ละคนถนัดไม่เหมือนกันแต่มาอยู่ในสังคมเดียวกันจึงเริ่มเกิดการแลกเปลี่ยนสินค้าซึ่งกันและกัน เพื่อให้ตนเองได้สิ่งที่ต้องการแต่การแลกเปลี่ยนสินค้าก็มีปัญหาในตัวของมันเอง คือ การวัดมูลค่าว่า อะไรควรแลกอะไรได้เท่าไร และปัญหาความต้องการที่ไม่เหมือนกัน เช่น บางคนอยากได้ไข่ก็จะ เอาปลาไปแลก แต่คนที่มีไข่ อยากได้ปู เป็นต้น

จากปัญหาดังกล่าวก็เริ่มเกิดการใช้ระบบสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน เช่น เปลือกหอย หรือ โลหะ ซึ่งจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยแต่การใช้สื่อกลางในการแลกเปลี่ยนถือเป็นจุดเริ่มต้นของ การทำธุรกิจ กล่าวคือในระยะเวลาหนึ่งก็จะเน้นไปที่การค้าขายโดยกินส่วนต่างของราคาซื้อ และ ราคาขาย นั่นก็คือกำไร ซึ่งธุรกิจส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน โดยส่วนมากของผู้ที่ทำ ธุรกิจคาดหวังว่าการทำธุรกิจจะทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น เพื่อจะได้มีโอกาสใช้สินค้า หรือบริการที่ ตนเองต้องการ ซึ่งการดำเนินธุรกิจส่งผลดีหลายอย่างต่อประชาชน อุตสาหกรรม และสังคม ส่วนรวม ทำให้ระบบเศรษฐกิจของสังคมเจริญขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปการดำเนินธุรกิจก็เปลี่ยนไปตาม คำขับเคลื่อนที่มากขึ้นของสังคม ไม่ใช่แค่การค้าขายอย่างในอดีตที่ผ่านมา เมื่อรูปแบบการดำเนิน ธุรกิจมีมากขึ้นผู้ประกอบการมีมากขึ้นส่งผลโดยตรงต่อการประกอบธุรกิจที่จะต้องมีการปรับตัวอยู่

<sup>51</sup> ปฐมวงศ์ สิทาเสนา. (2557). *แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรเทศบาลตำบลค่ายเนินวง ตำบลบางกะจะ อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ, มหาวิทยาลัยบูรพา.



เสมอเพื่อให้เกิดการเติบโต และยั่งยืนต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการดำเนินธุรกิจมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของธุรกิจ นักวิชาการต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของธุรกิจ ไว้ดังนี้<sup>52</sup>

Ricky W. Griffin & Ronald J. Ebert ได้ให้ความหมายของธุรกิจไว้ว่า “กิจการที่ทำการผลิตสินค้าขึ้นมา มีการจำหน่ายสินค้าหรือให้บริการ โดยหวังผลกำไร”

Joseph T. Straub and Raymond F. Attnet ได้ให้ความหมายของธุรกิจไว้ว่า “องค์การที่ดำเนินงานในการผลิตสินค้าและให้บริการ โดยหวังผลกำไร”

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าธุรกิจ หมายถึง การที่ผู้ประกอบการผลิต ซื้อขายสินค้า หรือบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า โดยหวังที่จะได้ผลกำไรและยอมรับความเสี่ยงในการขาดทุนหรือไม่ได้ผลกำไรตามต้องการ มีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีจริยธรรมทางธุรกิจ ผู้ประกอบการจึงต้องทุ่มเทเวลา ความพยายามและเงินทุนเพื่อดำเนินธุรกิจให้ประสบผลสำเร็จ ทั้งด้านประสิทธิผลและประสิทธิภาพ โดยเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจประเภทใดก็ตาม สิ่งที่ผู้ประกอบการให้ความสนใจและต้องการคือกำไร แต่นอกเหนือจากกำไรแล้วยังมีสิ่งอื่นอีกที่ธุรกิจจะต้องคำนึงถึง โดยวัตถุประสงค์หลักที่สำคัญของการประกอบธุรกิจมีดังต่อไปนี้

1) เพื่อมุ่งหวังผลกำไร กำไรจะเป็นผลตอบแทนกลับคืนให้กับเจ้าของกิจการที่ได้ลงทุนในการดำเนินธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่สนองความต้องการของผู้บริโภค

2) เพื่อมุ่งหวังที่จะทำให้กิจการอยู่รอด เจ้าของกิจการเมื่อได้ลงทุนดำเนินการต่าง มุ่งหวังให้กิจการดำเนินงานต่อไปอย่างต่อเนื่องไม่หยุดชะงักหรือปิดกิจการ แต่สามารถผลิตสินค้าและบริการต่าง ๆ ให้กับผู้บริโภคได้อย่างต่อเนื่อง

3) เพื่อมุ่งหวังความเจริญเติบโตของกิจการ ซึ่งนอกเหนือจากการบริหารงานให้เกิดการอยู่รอดแล้ว กิจการยังต้องการความเจริญก้าวหน้า มีการขยายขอบเขตการดำเนินงาน ผลิตสินค้าใหม่ ๆ ออกสู่ตลาด ขยายสาขา เพิ่มการลงทุน ทำให้กิจการมีฐานะและสินทรัพย์จำนวนเพิ่มมากขึ้น

4) เพื่อมุ่งหวังสนองความรับผิดชอบต่อสังคม การดำเนินธุรกิจนั้นจะต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมทั้งภายในและภายนอกกิจการ เช่น มีความรับผิดชอบต่อผู้ถือหุ้น พนักงาน ลูกค้า สิ่งแวดล้อม แหล่งชุมชน เป็นต้น ไม่เอารัดเอาเปรียบหรือสร้างปัญหาให้กับสังคม

โดยในส่วนของรูปแบบการดำเนินธุรกิจ สามารถแบ่งประเภทตามลักษณะของการดำเนินงานได้ 3 รูปแบบ ประกอบด้วย

<sup>52</sup> นันทน์ภัท ทรัพย์โชคชนกุล. (2557). *รูปแบบและกลยุทธ์การดำเนินธุรกิจสถานดูแลผู้สูงอายุ*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ, มหาวิทยาลัยศิลปากร. หน้า 10-11.

1) ธุรกิจพาณิชย์ ที่มีลักษณะการดำเนินงานในด้านการซื้อขายแลกเปลี่ยนรวมถึงกิจการค้าปลีก การค้าส่ง กิจการคลังสินค้า การขนส่ง การประกันภัย และการธนาคาร

2) ธุรกิจอุตสาหกรรม ที่มีลักษณะการดำเนินการผลิตสินค้าและบริการสินค้าและบริการ ที่มีการผลิตขึ้น ได้แก่ สินค้าอุปโภคบริโภค ซึ่งเป็นสินค้าที่นำไปใช้ในการอุปโภคบริโภคได้ทันที และสินค้าอีกรูปแบบหนึ่งคือสินค้ากึ่งสำเร็จรูป ซึ่งเป็นสินค้าที่จะต้องถูกนำไปใช้ในการผลิตสินค้าและบริการชนิดอื่นต่อไป และ

3) การบริการ ซึ่งเป็นการดำเนินธุรกิจที่มีวัตถุประสงค์ในการให้บริการลูกค้า เช่น ธุรกิจการเงิน ธนาคาร ศูนย์การค้า ธุรกิจการบิน ธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จากทฤษฎีเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ สามารถนำมาปรับใช้กับการควบคุมเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือได้ โดยการประกอบธุรกิจนั้นแม้ผู้ประกอบการจะแสวงหาผลกำไรเป็นที่ตั้ง อย่างไรก็ตามผู้ประกอบการก็ยังมีหน้าที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนั้นหากเกิดปัญหาจากการประกอบธุรกิจ จนหน่วยงานภาครัฐได้ออกมาตรการเพื่อมาควบคุมผู้ประกอบการจึงมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตาม ทั้งนี้เพื่อเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างเคร่งครัด

## 2.6.6 หลักการมีส่วนร่วม<sup>53</sup>

หลักการมีส่วนร่วมเป็นหลักการที่สอดคล้องกับการเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการหรือกิจกรรมใดก็ตาม โดยมุ่งหวังให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมีบทบาทและส่วนร่วมในการตัดสินใจหรือการดำเนินการต่างๆ โดยไม่ว่าจะเป็นในระดับบุคคล องค์กร หรือสังคมใหญ่ ซึ่งเป็นหลักที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในปัจจุบัน<sup>54</sup> เพราะจะช่วยให้ผู้มีส่วนร่วมนั้นมีความรู้สึกความเป็นเจ้าของ (Ownership) และจะทำให้ผู้มีส่วนร่วมหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนั้น ยินยอมปฏิบัติตาม (Compliance) และรวมถึงตกลงยอมรับ (Commitment) ได้อย่างสมัครใจ เต็มใจ และสบายใจ ทั้งนี้การเข้ามามีส่วนร่วมนั้น จำเป็นจะต้องมีขั้นตอนเสียก่อน โดยคนจะเข้าร่วมในกิจกรรมทุกอย่างอย่างน้อยต้องมีพื้นฐานคติความคิดในเรื่องของการมีส่วนร่วมอยู่ภายในใจไม่มากก็น้อย ทั้งนี้หลักการพื้นฐานของการมีส่วนร่วมจะรวมถึงการให้ความสำคัญต่อมนุษย์ไม่น้อยไปกว่าเทคโนโลยี และควรคิดว่ามนุษย์ทุกคนต่างมีความคิดและมีศักดิ์ศรีเท่าเทียมกันมาตั้งแต่เกิด มีภูมิปัญญาที่

<sup>53</sup> ชญากรณ์ กิตติสารพงษ์. อ่างแล้ว เชิงอรรถที่ 39. หน้า 47-49.

<sup>54</sup> วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). *ทฤษฎีการมีส่วนร่วม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post\\_79.html](http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html). [2566, 26 มีนาคม].

สอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตนในระดับหนึ่ง มีความสามารถพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้นได้ถ้าได้รับโอกาสที่จะร่วมคิด ร่วมเข้าใจ และร่วมจัดการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม<sup>55</sup>

สำหรับความหมายของการมีส่วนร่วม มีนักวิชาการทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศที่มีความรู้ ความสามารถ และทำวิจัยแต่งตำราเกี่ยวกับเรื่องนี้มานาน ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมดังต่อไปนี้

Sherry R. Arnstein<sup>56</sup> ได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมนั้น หมายความว่า การเข้าไปมีส่วนร่วมที่เข้าไปโดยที่ไม่มีบทบาทอะไรเลย การมีส่วนร่วม ถือเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการนโยบาย สาธารณะย่อมเห็นไม่ได้ว่าผลของการมีส่วนร่วมนั้นจะมีคุณภาพที่ดีทางด้านผู้เข้าร่วมจะต้องรู้จักใช้อำนาจ มีความสามารถในการควบคุมกิจกรรมนั้นได้จึงจะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ

ทรงวุฒิ เรื่องวาทศิลป์<sup>57</sup> การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทร่วมในกิจกรรมทุกประการตามกำลังความสามารถของสมาชิกไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจ การดำเนินกิจกรรม การติดตามตรวจสอบ และการประเมินผลร่วมกัน นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขพัฒนางานในกลุ่มให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สัญญา เคนาภูมิ<sup>58</sup> การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่สมาชิกได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมปฏิบัติตามโครงการ ร่วมติดตามประเมินผลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่พึงประสงค์ ทั้งนี้ การมีส่วนร่วมจะต้องมาจากความสมัครใจ พึงพอใจ และได้รับผลประโยชน์ที่เกิดจากชุมชนโดยส่วนรวมร่วมกัน

ประพันธ์พงศ์ ชินพงษ์<sup>59</sup> ได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมนั้นเกิดขึ้นเพราะการเห็นพ้องตรงกันในส่วนของความต้องการและทิศทาง การเปลี่ยนแปลง การเห็นพ้องตรงกัน

<sup>55</sup> นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2546). *หลักการพื้นฐานการมีส่วนร่วม เทคนิคและตัวอย่างกรณี* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สิริลักษณ์.

<sup>56</sup> สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.). (2562). *การมีส่วนร่วมของภาคพลเมือง: ทฤษฎีของ Sherry R. Arnstein*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://infocenter.nationalhealth.or.th/node/27829>. [2566, 30 เมษายน].

<sup>57</sup> สมบัติ นามบุรี. (2562). ทฤษฎีการมีส่วนร่วมในงานรัฐประศาสนศาสตร์. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2 (1), หน้า 183-197.

<sup>58</sup> วชิรวัชร งามละม่อม. (2559). *ทฤษฎีการมีส่วนร่วม*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post\\_79.html](http://learningofpublic.blogspot.com/2016/02/blog-post_79.html). [2565, 30 เมษายน].

<sup>59</sup> ประพันธ์พงศ์ ชินพงษ์. (2551). *ความหมายของการมีส่วนร่วม*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.

นั้นมีมากเกินไปจนเกิดความคิดริเริ่ม โครงการเพื่อการปฏิบัติการกล่าวคือ ต้องเป็นการเห็นพ้องตรงกันของคนหมู่มากที่จะเข้าร่วมปฏิบัติการนั้น และเหตุผลที่คนมาร่วมปฏิบัติการได้จะต้องตระหนักว่า การปฏิบัติการทั้งหมดโดยกลุ่ม หรือในนามของกลุ่มหรือกระทำการผ่านองค์กร ดังนั้น องค์กรจะต้องเป็นเสมือนตัวที่ทำให้การปฏิบัติการบรรลุถึงความเปลี่ยนแปลงที่ต้องการ

อรรถ ก๊กผล<sup>60</sup> ได้กล่าวว่า ความหมายของการมีส่วนร่วมของประชาชนเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและการเมือง ในอดีตการมีส่วนร่วมของประชาชนมักหมายถึง การมีส่วนร่วมทางการเมือง แต่ปัจจุบันสังคมให้ความสำคัญกับประชาธิปไตยโดยตรงและ ประชาธิปไตยที่ประชาชนปกครองตนเองส่งผลให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของประชาชนมี ขอบเขตกว้างขึ้น การมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) หมายถึง การที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเปิดให้ประชาชนเข้าไปร่วมในการกำหนดกฎเกณฑ์ นโยบาย กระบวนการบริหาร และตัดสินใจของท้องถิ่น เพื่อผลประโยชน์โดยรวมของประชาชนอย่างแท้จริง โดยต้องอยู่ในหลักพื้นฐานของการที่ประชาชนจะต้องมีอิสระเสรีในการคิด มีความรู้ความสามารถในการกระทำ และมีความเต็มใจเต็มใจที่จะดำเนินการเข้าร่วมต่อกิจกรรมนั้น ๆ โดยหลักการการมีส่วนร่วมของประชาชนจะต้องมีลักษณะการเข้าร่วมอย่างครบวงจรตั้งแต่ต้นจนถึงสิ้นสุดไม่ใช่เป็นการจัดเวทีการมีส่วนร่วมครั้งเดียว ตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาของชุมชนควรเปิดให้ประชาชนเข้าร่วมตั้งแต่ต้นจนจบ<sup>61</sup> ดังนี้

- 1) เริ่มตั้งแต่การเกิดจิตสำนึกในตนเองและถือเป็นภาระหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมหรือชุมชนที่ตนอยู่
- 2) ร่วมคิดด้วยกันว่าอะไรที่เป็นปัญหาของชุมชน มีสาเหตุอย่างไรและจะจัดลำดับความสำคัญของปัญหาเป้าหมายอย่างไร และควรที่จะจัดการกับปัญหาใดก่อนหลัง
- 3) ร่วมกันวางแผนการดำเนินงานว่าจะจัดกิจกรรมหรือโครงการอะไร จะแบ่งงานกันอย่างไร ใช้งบประมาณมากน้อยเพียงใด จะจัดหางบประมาณมาจากที่ใด และใครจะเป็นผู้ดูแลรักษา
- 4) ร่วมดำเนินงาน ประชาชนจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจ เต็มกำลังความรู้ความสามารถของตนเอง

<sup>60</sup> อรรถ ก๊กผล. (2552). *คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน สำหรับนักบริหารท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: จรัญสนิทวงศ์ การพิมพ์. หน้า 17-19.

<sup>61</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 20.

5) ร่วมกันติดตามประเมินผล ตลอดเวลาที่ทำงานร่วมกันประชาชนจะต้องมีส่วนร่วมในการตรวจสอบถึงปัญหาอุปสรรคและร่วมกันในการหาทางแก้ไขปัญหา เพื่อให้งานหรือภารกิจดังกล่าวสามารถสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย

6) ร่วมรับผลประโยชน์ ประชาชนที่เข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรมของชุมชน แล้วยอมที่จะได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งอาจไม่จำเป็นจะต้องอยู่ในรูปของเงิน วัสดุสิ่งของ แต่อาจเป็นความสุขสบายความพอใจในสภาพของความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นก็ได้

การมีส่วนร่วมยังพิจารณาได้หลายมุมมองซึ่งมีทั้งทางตรงและทางอ้อมการมีส่วนร่วมในบางกรณีเป็นไปอย่างแท้จริงหรือเป็นไปในลักษณะเทียม อย่างไรก็ตามจะขอกกล่าวในรายละเอียดต่อไปอีกโดยทั่วไปแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่<sup>62</sup>

1) การมีส่วนร่วมโดยตรง ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าการมีส่วนร่วมในกระบวนการบริหารเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจที่สำคัญอย่างมาก ดังนั้นผู้ที่มิภาระหน้าที่ในการรับผิดชอบกิจกรรมโดยตรง เช่น ผู้บริหาร หัวหน้าโครงการ การปฏิบัติตามอำนาจหน้าที่ก็ตามมักจะเปิดโอกาสให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในรูปของกรรมการที่ปรึกษาที่จะให้แนวคิดข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพราะกิจกรรมบางอย่างอาจพบอุปสรรคที่ไม่สามารถทำการแก้ไขปัญหาให้ประสบความสำเร็จไปได้ จึงจะต้องมีการให้บุคคลอื่นเข้ามาร่วมประกอบการตัดสินใจเพื่อให้ผลการตัดสินใจเป็นที่ยอมรับแก่บุคคลคนทั่วไป หรือเกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วมโดยตรงจึงมีความสำคัญอยู่ที่ว่าเป็นการร่วมอย่างมีระบบตามกระบวนการบริหาร ส่วนใหญ่จะทำเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ได้มีคำสั่งแต่งตั้งบุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจไม่ว่าจะเรื่องใดก็ตาม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากการตัดสินใจร่วมกัน เป็นต้น

2) การมีส่วนร่วมโดยอ้อม เป็นเรื่องในส่วนของการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งให้สำเร็จผลอย่างไม่เป็นทางการ โดยไม่ได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจในกระบวนการบริหารแต่อย่างไรแต่เป็นเรื่องของการให้การสนับสนุนส่งเสริมให้สำเร็จผลเท่านั้น เช่น การบริจาคอุปกรณ์ วัสดุ เงิน ทรัพย์สิน แรงงาน

กล่าวโดยสรุปจากการศึกษาของหลักการมีส่วนร่วมนั้น การเล่นเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือนั้น จะต้องมีการเล่นเกมร่วมกันตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป ซึ่งการจะควบคุมเกมออนไลน์นั้นต้องได้รับความร่วมมือที่ดีจากประชาชนที่ใช้บริการเกมออนไลน์บน

<sup>62</sup> เมตต์ เมตต์การ์ณจิต. (2553). *การบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม: ประชาชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และราชการ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน.

แอปพลิเคชัน โทรศัพท์มือถือ และผู้ปกครองของเยาวชนทั้งหลาย เพื่อให้การควบคุมนั้นเป็นไปอย่างถูกต้องและรอบคอบ

### 2.6.7 หลักสิทธิและเสรีภาพ

แนวความคิดที่ว่าด้วยสิทธิและเสรีภาพ<sup>63</sup> ของมนุษย์นี้มีกำเนิดหรือที่มาจากแนวความคิดในเรื่องสิทธิตามธรรมชาติ (Natural right) ซึ่งเป็นแนวความคิดในทางการเมืองหรือปรัชญาทางการเมืองของชาวตะวันตก สาระสำคัญของแนวความคิดในเรื่องสิทธิตามธรรมชาติสามารถสรุปได้ว่าเหล่ามนุษย์นั้นเกิดมามีความเท่าเทียมกันและมีสิทธิบางประการที่ปรากฏตั้งแต่เกิดจนถึงแก่ความตาย สิทธิดังกล่าวนี้ ได้แก่ สิทธิในชีวิต เสรีภาพในร่างกาย สิทธิในทรัพย์สิน และความเสมอภาค ซึ่งเป็นสิทธิที่ไม่สามารถโอนให้แก่บุคคลอื่นได้ และใครก็ตามที่ละเมิดสิทธิเหล่านี้จะไม่สามารถยอมรับได้ หากมีการละเมิดจะส่งผลเสียแก่มนุษย์เอง อาจเกิดความเสียหายหรือความเสื่อมเสียต่อสภาพความเป็นมนุษย์ได้

นักปรัชญาและนักคิดในทางการเมืองที่เสนอความคิดเกี่ยวกับสิทธิตามธรรมชาติมีความมุ่งหมายที่แท้จริงเพื่อจำกัดอำนาจของรัฐ หรือผู้มีอำนาจปกครองรัฐ พวกเขาเห็นว่าการขัดแย้งกันตลอดเวลาระหว่างประชาชนพลเมืองทั้งหลายกับผู้มีอำนาจปกครองรัฐ ซึ่งประชาชนพลเมืองพยายามที่จะมีสิทธิเสรีภาพให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ในขณะที่เดียวกันผู้มีอำนาจปกครองรัฐก็มีแนวโน้มที่จะใช้อำนาจอย่างเต็มที่เสมอ

มีผู้กล่าวว่ารัฐ หรือผู้มีอำนาจปกครองรัฐนั้น เปรียบเสมือนหนึ่งเป็นสิ่งชั่วช้าเลวทรามที่มนุษย์จำเป็นต้องมีไว้เพื่อการที่มนุษย์จะได้มีชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมโดยสงบสุข ดังนั้นจึงเกิดความจำเป็นในการจำกัดอำนาจของรัฐหรือผู้มีอำนาจปกครองรัฐให้มากที่สุดที่เป็นไปได้ เนื่องจากรัฐถือเป็นสิ่งที่น่ากลัว และเป็นธรรมชาติที่ผู้ใช้อำนาจรัฐมักจะใช้อำนาจเกินกว่าความเหมาะสมอยู่เสมอ เหตุผลดังกล่าวข้างต้น นักคิดในทางการเมืองจึงคิดค้นหาวิธีการที่จะจำกัดอำนาจของรัฐ หรือของผู้มีอำนาจปกครองรัฐ โดยกล่าวอ้างถึงสิทธิตามธรรมชาติว่าเป็นสิทธิที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด รัฐ หรือผู้ปกครองรัฐจะล่วงละเมิดมิได้ ซึ่งต่อมาแนวความคิดในเรื่องสิทธิตามธรรมชาติดังกล่าวได้มีการอธิบายขยายความจนกลายเป็นสิทธิในการจำกัดอำนาจรัฐ อาศัยแนวความคิดที่ว่าด้วยสิทธิตามธรรมชาติซึ่งมีสาระสำคัญว่ามนุษย์เราเกิดมาต่างก็มีสิทธิติดตัวบางประการที่รัฐ หรือผู้มีอำนาจปกครองรัฐไม่อาจล่วงละเมิดได้ ดังนั้นจึงอาจที่จะเปรียบเทียบได้ว่าระหว่างผู้ที่มีอำนาจปกครองรัฐกับผู้ที่อยู่ใต้อำนาจปกครองรัฐ ซึ่งได้แก่ประชาชนพลเมือง มีอาณาเขตหนึ่งที่ห้ามมิให้ผู้ใช้อำนาจปกครองรัฐล่วงล้ำเข้าไปใช้อำนาจรัฐได้ เมื่อผู้ใช้อำนาจปกครองรัฐมีพันธะกรณีที่จะต้องงดเว้น

<sup>63</sup> ดันดิกร สิริเวทย์. อ้างแล้ว เจริญอรุณที่ 33. หน้า 37-38.

ไม่ใช่อำนาจรัฐ จึงเท่ากับประชาชนพลเมืองของรัฐมีสิทธิในการจำกัดอำนาจนั่นเองสิทธิในการจำกัดอำนาจของรัฐนี้เดิมก็ได้แก่ สิทธิในชีวิตเสรีภาพในร่างกาย สิทธิในทรัพย์สินและความเสมอภาค ซึ่งต่อมามีการขยายความหมายครอบคลุมไปถึงสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองป้องกันไม่ให้ถูกจับกุมคุมขังโดยอำเภอใจ สิทธิที่จะไม่ถูกล่วงละเมิดในเคหสถาน สิทธิที่จะมีเสรีภาพในการเคลื่อนย้ายถิ่นที่อยู่ สิทธิเสรีภาพในการสื่อสาร สิทธิเสรีภาพในความคิดเห็นและสิทธิเสรีภาพในการนับถือศาสนาสิทธิเสรีภาพในทางเศรษฐกิจ ซึ่งได้แก่ สิทธิในทรัพย์สินและเสรีภาพในการประกอบการค้า เป็นต้น

ประเทศหรือรัฐเสรีประชาธิปไตย (Liberal and democratic state)<sup>64</sup> ล้วนแต่ยึดมั่นอยู่ในลัทธิปัจเจกชนนิยม (Individualism) ทั้งสิ้น ลัทธินี้สอนให้เข้าใจว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมามีศักดิ์ศรีแห่งความเป็นมนุษย์ (Human dignity) ซึ่งมีลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นธรรมชาติที่แสดงถึงความสามารถของมนุษย์ในการกำหนดชีวิตของตนเอง (Self-determination) นอกจากนี้ แต่ละบุคคลยังมี “แดนแห่งเสรีภาพ” (Sphere of individual liberty) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่แต่ละบุคคลสามารถคิดหรือกระทำอะไรก็ได้โดยอิสระ โดยไม่ต้องได้รับการแทรกแซงจากผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครองด้วยเหตุนี้ในรัฐเสรีประชาธิปไตยทุกรัฐ รัฐธรรมนูญได้รับการจัดสรรให้รับรองสิทธิและเสรีภาพต่าง ๆ ที่มนุษย์แต่ละคนต้องมีและใช้เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพของตนทั้งในทางกายภาพและจิตใจ ซึ่งเรียกว่า “สิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐาน” (Fundamental rights and liberties) ให้แก่พลเมืองทุกคน สิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานเหล่านี้มีจำนวนมากน้อยแตกต่างกันไปตามสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของแต่ละประเทศและยุคสมัย อย่างไรก็ตาม ในทุกประเทศและยุคสมัย สิทธิในชีวิต ร่างกาย และทรัพย์สินถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ (Core) ของสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐาน

ระบบเศรษฐกิจในปัจจุบันของประเทศไทยถือเป็นระบบทุนนิยมหรือระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม โดยหลักการรัฐย่อมไม่มีหน้าที่ดำเนินการทางเศรษฐกิจเองแต่ควรปล่อยให้เป็นที่ของเอกชนและกลไกตลาด หน้าที่ของรัฐในด้านเศรษฐกิจจึงมีเพียงการกำกับดูแลให้การดำเนินการทางธุรกิจของเอกชนเป็นไปโดยเสรีและเป็นธรรม โดยการใช้อำนาจออกกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ และอำนาจในทางปฏิเสธที่จะไม่ออกกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ที่จะอุปสรรคหรือจำกัดเสรีภาพการประกอบอาชีพของเอกชน เว้นแต่จะเข้าข้อยกเว้นตามกฎหมาย<sup>65</sup>

<sup>64</sup> ดันติกร สิริเวทย์, อ่างแล้ว เจริญรอดที่ 33, หน้า 38-39.

<sup>65</sup> ศิระณัฐ วิทยาธรรมธัช, (2551). *เสรีภาพในการประกอบอาชีพ: ศึกษาจากกฎหมายห้ามสูบบุหรี่ในสถานบริการ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.publaw.net/publaw/view.aspx?id=1282>. [2566, 23 เมษายน].

ปัจจุบันรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยได้ใช้ฉบับปี พุทธศักราช 2560 ซึ่งได้กำหนดเรื่องสิทธิและเสรีภาพในการประกอบอาชีพเอาไว้ในมาตรา 40 ดังนี้

มาตรา 40 กำหนดว่า บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการประกอบอาชีพ การจำกัดเสรีภาพตามวรรคหนึ่งจะกระทำมิได้ เว้นแต่โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย ที่ตราขึ้นเพื่อรักษาความมั่นคงหรือเศรษฐกิจของประเทศ การแข่งขันอย่างเป็นธรรม การป้องกัน หรือขจัดการกีดกัน หรือการผูกขาด การคุ้มครองผู้บริโภค การจัดระเบียบการประกอบอาชีพเพิกงเท่าที่จำเป็น หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างอื่น

การตรากฎหมายเพื่อจัดระเบียบการประกอบอาชีพตามวรรคสอง ต้องไม่มีลักษณะเป็นการเลือกปฏิบัติ หรือก้าวก่ายการจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษา

กล่าวโดยสรุปจะเห็นได้ว่าธุรกิจเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือนั้น ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมีสิทธิเสรีภาพในการประกอบอาชีพ และสามารถแข่งขันได้อย่างเป็นธรรมตามที่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 40 ได้กำหนดไว้ แต่ทั้งนี้การประกอบกิจการเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือมีเนื้อหากึ่งสร้างสรรค์ และไม่สร้างสรรค์ โดยเยาวชนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ซึ่งสามารถสร้างผลกระทบในหลาย ๆ ด้านได้ ดังนั้นการที่รัฐเข้ามาควบคุมดูแลธุรกิจเกมออนไลน์บนแอปพลิเคชันมือถือ นั้น ถือได้ว่าเป็นการรักษาความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน โดยมีใช้เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการประกอบอาชีพแต่อย่างใด