

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตของคนในสังคมไทยเป็นอย่างมาก จึงทำให้เกิดคำถามว่าเทคโนโลยีดังกล่าวเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์มากเกินไป จนทำให้เกิดการคิดหรือไม่ในต่างประเทศ การติดคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นปัญหาใหม่ที่ถูกล่ามถึงอย่างมาก และยังเป็นประเด็นถกเถียงกันอยู่ในวงการนักจิตวิทยา ว่าควรที่จะจัดอยู่ในความผิดปกติทางจิตเบื้องต้นหรือไม่ การติดคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตจะเกิดเมื่อผู้มีการใช้ที่มากเกินไป ไม่สามารถเลิกใช้หรือควบคุมไม่ให้ใช้ได้ มีความรู้สึกคับข้องใจ เมื่อไม่ได้ใช้งานทำให้ละทิ้งหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดูแลสุขภาพตนเอง สัมพันธภาพกับครอบครัวและบุคคลอื่น การเรียน การงาน และทำให้เกิดการสูญเสียทางเศรษฐกิจอีกด้วย ถึงแม้การติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตยังไม่จัดอยู่ในความผิดปกติทางจิตเบื้องต้นก็ตาม แต่ก็มีคามจำเป็นที่จะต้องให้การช่วยเหลือแก่บุคคลดังกล่าว ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญในการช่วยเหลือ โดยการให้ความรัก ความเอาใจใส่ และช่วยให้ผู้ติดยอมรับการช่วยเหลือ ไม่ตำหนิหรือดูว่า ให้ความเคารพในความเป็นบุคคล และหากไม่สามารถแก้ไขได้ภายในครอบครัว ควรส่งปรึกษาบุคลากรที่มสุขภาพจิตหรือผู้ที่มีความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับการช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

จากการศึกษาปัญหาในทางกฎหมายพบว่า ปัญหาในกฎหมายฉบับนี้คือ 1) ละเมิด สิทธิ และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ต ทั้งที่วัตถุประสงค์ของกฎหมายนี้เน้นที่วิธีการพิจารณาความผิดผ่านระบบ คอมพิวเตอร์ แต่กลับพาดพิงถึง "เนื้อหา" ซึ่ง ไปกินความทับซ้อนกับกฎหมายอื่นเดิมที่มีอยู่แล้ว เช่น กฎหมายอาญา ทำให้การกระทำบนโลกออนไลน์ต้องรับโทษซ้ำซ้อนทวีคูณ ถูกเพิ่มกระทงความผิด ซึ่งเรื่องนี้ เกินเลยไปกว่าวัตถุประสงค์เดิมของการออกกฎหมาย ที่ควรเน้นเรื่อง "เทคนิควิธี" เพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับสืบสวนสอบสวน แต่กลับเน้นที่ "เนื้อหา" แล้วนิยามความผิดและการลงโทษ (มาตรา 14, 16 และ 20) 2) โยนความรับผิดชอบให้ "ผู้ให้บริการ" ทำให้ผู้ให้บริการปิดกั้นตัวเอง ส่งเสริมบรรยากาศของการปิดกั้นข้อมูลข่าวสาร เพราะกฎหมายนี้ กำหนดให้ผู้ให้บริการทุกระดับมีส่วนในการรับผิดชอบเนื้อหา กล่าวคือ แม้มิได้เป็นผู้สร้างเนื้อหานั้น ๆ บนอินเทอร์เน็ต แต่ในฐานะที่เป็นผู้ที่ทำให้บุคคลใด ๆ เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ก็

ต้องมีส่วนรับผิดชอบ ด้วยการตรวจตราถ่วงน้ำหนัก และเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ (เก็บ Log file) (มาตรา 15) 3) เจ้าหน้าที่รัฐมีอำนาจสูงมากเกินไป (มาตรา 18) 4) กฎหมาย เปิดอำนาจให้เจ้าหน้าที่รัฐใช้วิจารณญาณของตนพิจารณาสั่งฟ้องได้ ประกอบกับถ้อยคำภาษาหลาย ๆ จุดในกฎหมายนี้ กำหนดลักษณะความผิดจากการถูก “รบกวน” ดังนั้น การไม่จำกัดอำนาจการฟ้อง เพียงแต่ผู้เสียหาย แต่เปิดช่องให้เจ้าหน้าที่รัฐสั่งฟ้องได้ เรื่องนี้จึงสร้างบรรยากาศความหวาดกลัวใน สังคมการสื่อสาร (มาตรา 10, 11 และ 18)

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ถึงการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ใน ต่างประเทศแล้ว ผู้ศึกษาเห็นว่า การจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในต่างประเทศ ประสบความสำเร็จ สามารถแบ่งระดับอายุของผู้เล่นให้เหมาะสมกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ได้ โดยในต่างประเทศจะให้ความสำคัญและเข้มงวดกับการจัดระดับความรุนแรงของเกม คอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก ทำให้การตรวจสอบเนื้อหาของเกมเป็นไปได้ง่าย เนื่องจากการระบุ คำอธิบายเนื้อหาของเกมไว้ชัดเจน ถึงแม้การจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ใน ต่างประเทศจะจัดทำขึ้นโดยองค์กรอิสระที่ไม่ใช่องค์กรของรัฐ แต่กลับไม่พบปัญหาเกี่ยวกับการจัด ระดับความรุนแรง ดังนั้นหากประเทศไทยมีการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ให้มี มาตรฐานเหมือนดังในต่างประเทศได้แล้ว ก็อาจเป็นหนทางที่สำคัญที่ทำให้ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ เบบางลงได้ เนื่องจากประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในส่วนของประเภทใดเหมาะสมกับระดับอายุของ ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่าไรนั้น มีอิทธิพลอย่างมากแก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแง่ของความคิด และอารมณ์หากมีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในประเภทที่เหมาะสมแก่อายุของตนแล้ว ก็จะทำให้เกมนั้นไม่เป็นสิ่งที่มอมเมาเด็กและเยาวชนอีกต่อไป

จากการศึกษา ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจผลิตเกม คอมพิวเตอร์ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ปัจจุบันนี้ในประเทศไทยยังไม่มีหน่วยงานที่ รับผิดชอบโดยตรงเกี่ยวกับการกระทำความผิดของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งในปัจจุบันนี้ ทางภาครัฐทำได้เพียงให้แต่ละหน่วยงานที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ ช่วยกัน รับผิดชอบในแต่ละปัญหาที่เกิดขึ้นและแตกต่างกันไป ถือเป็นประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด ที่ทาง ภาครัฐจะต้องเร่งจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาเพื่อรับผิดชอบการกระทำความผิดของธุรกิจผลิตเกม คอมพิวเตอร์โดยตรง เพื่อไม่ให้เกิดปัญหากับผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกม และผู้ประกอบการ าน เกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบันนี้และในอนาคตต่อไป

จากการศึกษาจาก พระราชบัญญัติฉบับนี้ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ พระราชบัญญัติฉบับนี้มีโทษอาญารุนแรง แต่การบังคับใช้กฎหมายกลับกำหนดไว้ไม่ชัดเจน

ระหว่าง ความผิดทางคอมพิวเตอร์ กับความผิดทางอาญา แม้กฎหมาย จะให้ความคุ้มครองทางสิทธิเสรีภาพ แต่ กลับมีข้อยกเว้น โดยใช้ข้ออ้างความมั่นคง และเรื่องศีลธรรม ขณะที่กฎหมายต่างประเทศ จะมีข้อห้าม เพียงไม่ให้เผยแพร่ภาพลามกอนาจาร ดังนั้น จึงเห็นว่า กฎหมายที่บังคับใช้เขียนเอาไว้กว้างเกินไป คำนิยามไม่ชัดเจน จนอาจเกิดปัญหาการตีความ ในอนาคต รัฐบาลอาจมีอำนาจขอข้อมูลจากผู้ดูแลเว็บไซต์ คล้ายกับประเทศจีนและสิงคโปร์ ซึ่งรัฐบาลสามารถควบคุมโครงสร้างอินเทอร์เน็ตได้อย่างเบ็ดเสร็จ จึงควรออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ เพื่อไม่ให้กระทบกับสิทธิส่วนบุคคลและข้อมูลส่วนตัว และที่สำคัญ การสั่งบล็อกเว็บไซต์ จะทำได้เมื่อมีคำสั่งศาล และรัฐมนตรีต้องรับทราบ แต่เนื่องจากทางภาครัฐขาดการประชาสัมพันธ์ ทำให้คนทั่วไปไม่เข้าใจ ยืนยัน ว่า เว็บไซต์ที่จะถูกบล็อกได้ต่อเมื่อมีเนื้อหาเป็นความผิดต่อองค์พระประมุข การก่อการร้าย และขัดต่อศีลธรรมอันดี เช่นเรื่องภาพ ลามกอนาจาร นอกเหนือจากนี้ ไม่เข้าข่าย อีกทั้งกฎหมายยังมีบทลงโทษเจ้าพนักงานที่ใช้อำนาจหน้าที่โดยมิชอบอย่างเคร่งครัด แม้แต่ระดับอธิบดี ก็ไม่สามารถใช้อำนาจเกินขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ได้บังคับบัญชาได้ หลักการของกฎหมายนี้ แต่จะต้องประกาศให้ชัดเจน ว่า เจ้าพนักงานและเจ้าหน้าที่ที่จะทำหน้าที่ตรวจสอบเว็บไซต์ จะต้องมีความสมบัติอย่างไร เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ประกอบการถูกใส่ร้ายผ่านอินเทอร์เน็ต การยึดอายัดคอมพิวเตอร์ไปตรวจสอบ จะต้องมีการขึ้นตอนการตรวจสอบที่โปร่งใส

ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ อภิปรายผลได้ว่า พบปัญหาในทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมดูแลธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ยังไม่มีกฎหมายที่ใช้บังคับแก่ธุรกิจผลิตเกมโดยตรง และกฎหมายที่สามารถนำมาปรับใช้เพื่อบังคับแก่ผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมนั้นก็ไม่มี ความชัดเจน และไม่สามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นควรมีกฎหมายเพื่อบังคับแก่ธุรกิจผลิตเกมโดยตรง และกฎหมายนั้นจะต้องมีประสิทธิภาพด้วย

ปัญหาเกี่ยวกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย อภิปรายผลได้ว่า ปัญหาของประเทศไทยคือ ไม่มีมาตรการในการจัดระดับความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ศึกษาพบว่า การทดลองจัดระดับความรุนแรงดังกล่าว ยังไม่เห็นผลของการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์เป็นผลที่ชัดเจน เนื่องจากการจัดระดับความรุนแรงเป็นเพียงการทดลองเท่านั้น ไม่ได้สามารถบังคับใช้จริงจัง หรือไม่มีบทลงโทษใดที่กำหนดไว้หากไม่ปฏิบัติตาม การทดลองดังกล่าว ทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจผลิตเกมและประกอบการธุรกิจร้านเกมคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมากไม่ปฏิบัติตาม ประกอบกับมีการเปลี่ยนแปลงหน่วยงานที่รับผิดชอบในเรื่องของการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์จากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นกระทรวง

วัฒนธรรม ทำให้แนวคิดในการทดลองจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพักการพิจารณาเอาไว้ และเมื่อไม่มีหน่วยงานใดเข้ามาจัดทำการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์ จึงทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ยังคงเป็นเด็กและเยาวชนยังไม่หมดไป ยังคงมีเด็กและเยาวชนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้โดยเสรีโดยไม่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ตามอายุของคน

ปัญหาเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบันนี้ในประเทศไทยยังไม่มีหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงเกี่ยวกับการกระทำ ความผิดของธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง ซึ่งในปัจจุบันนี้ทางภาครัฐทำได้เพียงให้แต่ละหน่วยงานที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ ช่วยกันรับผิดชอบในแต่ละปัญหาที่เกิดขึ้นและแตกต่างกันไป ถือเป็นประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด ที่ทางภาครัฐจะต้องเร่งจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาเพื่อรับผิดชอบการกระทำ ความผิดของธุรกิจผลิตเกมคอมพิวเตอร์โดยตรง เพื่อไม่ให้เกิดปัญหากับผู้ประกอบธุรกิจผลิตเกม และผู้ประกอบการร้านเกมคอมพิวเตอร์ปัจจุบันนี้และในอนาคตต่อไป

ปัญหาเกี่ยวกับบทลงโทษ การบังคับใช้กฎหมายกลับกำหนดไว้ไม่ชัดเจน ระหว่าง ความผิดทางคอมพิวเตอร์ กับความผิดทางอาญา แม้กฎหมาย จะให้ความคุ้มครองทางสิทธิเสรีภาพ แต่ กลับมีข้อยกเว้น โดยใช้ข้ออ้างความมั่นคง และเรื่องศีลธรรม ขณะที่กฎหมายต่างประเทศ จะมี ข้อห้าม เพียงไม่ให้เผยแพร่ภาพลามกอนาจาร ดังนั้น จึงเห็นว่า กฎหมายที่บังคับใช้ เขียนเอาไว้กว้างเกินไป คำนิยามไม่ชัดเจน จนอาจเกิดปัญหาการตีความ ในอนาคต รัฐบาลอาจมีอำนาจขอข้อมูลจาก ผู้ดูแล เว็บไซต์ คล้ายกับประเทศจีนและสิงคโปร์ ซึ่งรัฐบาลสามารถควบคุมโครงสร้างอินเทอร์เน็ต ได้อย่างเบ็ดเสร็จ จึงควรออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิเสรีภาพ เพื่อไม่ให้กระทบกับสิทธิส่วนบุคคล และข้อมูลส่วนตัว และที่สำคัญ การตั้งบล็อกเว็บไซต์ จะทำได้เมื่อมีคำสั่งศาล และรัฐมนตรีต้อง รับทราบ แต่เนื่องจากทางภาครัฐอ่อนด้านการประชาสัมพันธ์ จึงทำให้คนทั่วไปไม่เข้าใจ ยืนยัน ว่า เว็บไซต์ที่จะถูกบล็อกได้ต่อเมื่อมีเนื้อหาเป็นความผิดต่อองค์พระประมุข การก่อการร้าย และขัดต่อ ศีลธรรมอันดี เช่นเรื่องภาพ ลามกอนาจาร นอกเหนือจากนี้ ไม่เข้าข่าย อีกทั้งกฎหมายยังมี บทลงโทษเจ้าพนักงานที่ใช้อำนาจหน้าที่โดยมิชอบอย่างเคร่งครัด แม้แต่ระดับอธิบดี ก็ไม่สามารถ ใช้อำนาจเกินขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ได้บังคับบัญชาได้หลักการของกฎหมาย นี้ แต่จะต้องประกาศให้ชัดเจน

ปัญหาการติดคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ต จะพบปัญหามากที่สุดคือ ผลกระทบต่อสุขภาพด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมนั้น ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะพบเห็นบ่อยขึ้น ทั้งนี้เพราะอินเทอร์เน็ตและเกมได้กลายเป็นสื่อที่สำคัญในการดำเนินชีวิตของคน การเลียนแบบสื่อ

โฆษณาในการเยี่ยมชมเว็บต่าง ๆ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดการกระทำทางต่าง ๆ และบางครั้งทำให้เกิดการคล้อยตามได้ สิ่งที่น่ากลัวคือเมื่อเด็กเล่นเกมที่มีความรุนแรง และใช้ความรุนแรงในการตัดสินใจแก้ปัญหา ถ้าในชีวิตจริงเด็กกระทำในลักษณะนั้นอาจส่งผลกระทบต่ออันตรายได้ ภาพของเด็กนักเรียนในสหรัฐอเมริกาใช้อาวุธสงครามยิงเข้าถ่มนักเรียนด้วยกัน ทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์กันมากมายว่า ความก้าวร้าวในเด็กที่ก่อเหตุนี้มาจากสาเหตุใด หลายคนเชื่อว่าสื่อที่เต็มไปด้วยความรุนแรงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการคิดและตัดสินใจของเด็กนอกจากนั้นภาพความรุนแรงในบทบาทยนต์โทรทัศน์ในอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์นับว่ามีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความรุนแรงในเด็กได้ อันดับรองลงมาคือ บทบาทของเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ที่มีภาพลามกอนาจาร และการร่วมเพศนั้น อาจทำให้เกิดทัศนคติที่ไม่เหมาะสมในเรื่องเพศ การเลียนแบบการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม และอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมได้ แม้ว่าในเว็บไซต์ต่าง ๆ จะมีคำเตือนว่า “สำหรับผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป” แต่ความเป็นจริงแล้ว คำเตือนเช่นนี้นอกจากจะไม่ได้ผลแล้วยังอาจเป็นการทำทนายเยาวชนให้เข้าชมอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

นอกจากการป้องกันการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตที่ต้องได้รับความร่วมมือกันระหว่างทุกฝ่ายแล้ว ควรมึงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชน วัยรุ่นวัยทำงานเพื่อประเมินการใช้ การคิด เหตุผลของการใช้ กิจกรรมที่ใช้จากคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ที่ใช้เป็นประจำเป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนป้องกันการติดคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตต่อไป

เชิงนโยบาย

1. ให้มีการจัดทำกรสนับสนุนในรูปแบบของตัวเงินผ่านกองทุนสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กเยาวชนและครอบครัว เพื่อทำให้เกิดการสนับสนุนการผลิต และพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น เสนอให้ กระทรวงวัฒนธรรม ภายใต้ คณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ของคณะกรรมการขับเคลื่อนวาระเด็กและเยาวชน ผลักดัน นโยบายการจัดตั้งกองทุนสื่อสร้างสรรค์

2. ให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ดำเนินการร่วมกับกระทรวงการคลังในการจัดทำมติคณะรัฐมนตรีเพื่อผลักดันให้รัฐวิสาหกิจร่วมสนับสนุนการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ ผ่านระบบการประกอบธุรกิจเพื่อสังคม

3. ให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการในการดำเนินการเพื่อจัดตั้งหน่วยงานตามมาตรา 68 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในการจัดทำกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยการนำเงินมาจากค่าธรรมเนียม ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตให้ใช้คลื่นความถี่และใบอนุญาตให้ประกอบกิจการโทรคมนาคม ทั้งนี้ โดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 52 แห่งพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ.2543

4. ให้กระทรวงวัฒนธรรม โดยคณะอนุกรรมการพัฒนาระบบการสนับสนุนสื่อสร้างสรรค์ หรือร่วมกับกระทรวงการคลัง ในการจัดทำมาตรการทางภาษีเพื่อสร้างแรงจูงใจในการประกอบธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์สังคม

5. ให้กระทรวงวัฒนธรรมหรือร่วมกับภาคีวิชาการด้านการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ม.ศรีปทุม ม.รังสิต ร่วมกับ ภาควิชาชีพด้านการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เช่น สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย และ เครือข่ายคนเล่นเกม ภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ผู้นำเข้า ผู้ประกอบการด้านนิตยสารเกมคอมพิวเตอร์ ในการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์เพื่อนำมาซึ่งระบบการสนับสนุน

6. ให้กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับเครือข่ายภาควิชาชีพสื่อมวลชนในการประชาสัมพันธ์เกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ไปยังสังคมในรูปแบบของการสื่อสารสาธารณะ เช่น สื่อกระแสหลัก คู่มือ เอกสารจัดการความรู้

7. ให้กระทรวงวัฒนธรรม หรือร่วมกับ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เครือข่ายภาคประชาชน เช่น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตพัฒนาประเทศไทยในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับเด็ก เยาวชน ครอบครัว และ ชุมชน

8. ให้หรือร่วมกับกระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ ในการดำเนินการร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการสนับสนุนการสร้างกิจกรรมต้นแบบส่งเสริมการใช้งานไอซีทีในเชิงสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เยาวชนและชุมชน โดยเน้นให้เด็ก เยาวชนทำงานร่วมกับโรงเรียน และชุมชนในการสื่อสารความรู้ของชุมชน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในร้านเกมคาเฟ่เป็นเครื่องมือในการทำงาน

9. เสนอให้ถอดประสบการณ์การจัดการความรู้ (Knowledge management) จัดทำโครงการในรูปแบบของหลักสูตรในการใช้งานไอซีทีเพื่อการพัฒนาสังคมไทย

เชิงปฏิบัติการ

1. พัฒนาร้านเกมคาเฟ่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

2. การส่งเสริมการประกอบการเพื่อให้ร้านเกมคาเฟ่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นพื้นที่ “ปลอดภัย” (เป็นการประกอบการที่ถูกต้องตามกฎหมาย และ “สร้างสรรค์” (เป็นการประกอบการที่รับผิดชอบต่อสังคม) ที่มีชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการกำกับดูแล และ ส่งเสริมในรูปของคณะกรรมการชุมชน

3. การเสริมสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมวัฒนธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์

4. การเสริมสร้างและพัฒนาเครือข่ายเฝ้าระวังเกมคอมพิวเตอร์ในภาคเด็ก เยาวชน ครอบครัว

5. การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์

6. การส่งเสริมการประกอบธุรกิจเกมเพื่อสังคม

7. การส่งเสริมให้เกิดการประชาสัมพันธ์เกมคอมพิวเตอร์ในเชิงสร้างสรรค์ที่มีอยู่ เพื่อทำให้เกิดเกมคอมพิวเตอร์ทางเลือกให้กับเด็ก เยาวชน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาเนื้อหาความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ในแต่ละเกมและศึกษาประเภทความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ เพื่อให้ทราบถึงความรุนแรงในลักษณะต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

2. การแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างบางคนอาจไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมาตั้งแต่ต้นหรือบางกลุ่มที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวอาจเกิดจากการสะสมทางพฤติกรรมมานาน ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว อาจไม่ได้เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียวเสมอไป อาจมีปัจจัยหรือตัวแปรแทรกซ้อนอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้นในการทำการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลองหรือใช้เครื่องมือทางการแพทย์โดยวิธีการจับเท็จ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ในระยะยาวอันจะทำให้เห็นถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ในขณะที่เล่นเกมออนไลน์และภายหลังจากการเล่นเกมออนไลน์ว่ามีพฤติกรรมอย่างไร

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นวิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

SPU CHONBURI