

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษา

การศึกษาวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ในครั้งนี้มีที่มาจากการที่ปัจจุบันเกมได้มีความหลากหลายและเป็นรูปแบบความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมได้รับความผ่อนคลาย และคลายความตึงเครียด และนำเสนอสาระควบคู่ไปกับความบันเทิง ซึ่งรูปแบบเกมที่กำลังได้รับความนิยม คือเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นการสร้างโลกเสมือนจริงเพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้และฝึกฝนการแก้ไขปัญหาผ่านเกม ผู้เล่นเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครในเกม เกมในปัจจุบันนี้มีทั้งรูปแบบเกมที่มีประโยชน์ ฝึกทักษะเสริมปัญญา เสริมความรู้ แต่ก็ยังมีเนื้อหาของบางเกมที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว ซึ่งเป็นรูปแบบเกมที่ไม่เหมาะสมแต่กลับได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก และอาจทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีได้ โดยเฉพาะวัยเด็กเป็นช่วงวัยที่กำลังเรียนรู้ และซึมซับสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย และยังมีวุฒิภาวะที่ไม่เพียงพอ เด็กและเยาวชนจึงมักตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อมากขึ้น โดยไม่มีความรับผิดชอบจากสื่อใด ๆ แต่หวังผลทางการค้าเพียงอย่างเดียว สภาพเกมออนไลน์ในปัจจุบันได้ก่อให้เกิดปัญหาเพราะสังคมไทยยังไม่มีมาตรการควบคุมหรือดูแลอย่างจริงจังจากเจ้าหน้าที่ของรัฐ ปัญหาของเกมออนไลน์จึงไม่ได้อยู่ที่ตัวเกมเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่ต้องเล่นอย่างพอดีและมีความเหมาะสม และต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวอย่างเต็มที่ ให้ความรักความห่วงใย เราควรยอมรับว่าหากเด็กและเยาวชนได้กระทำผิดไปแล้วสังคมกลับซ้ำเติมและลงโทษเขาอย่างรุนแรง ซึ่งวิธีการแบบนี้กลับเป็นการผลักดันเด็กและเยาวชนเข้าไปสู่วงจรการก่ออาชญากรรม และเป็นการตัดโอกาสและตัดออกจากสังคมในระยะเวลาที่ยาวนาน จากเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดเพียงเล็กน้อยแต่เมื่อเขาไม่ได้รับโอกาสจากสังคมก็จะยิ่งทำให้เขาเป็นอาชญากรอย่างเต็มรูปแบบ และไม่สามารถแก้ไขเยียวยาได้

การศึกษาวินัยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย ศึกษาเปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดและไม่ได้กระทำผิด รวมทั้งศึกษามูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ และ

แสวงหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยวิธีการศึกษา คือ การศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร (Documentary Survey) โดยศึกษาค้นคว้าจากหนังสือตำราทางวิชาการ ตลอดจนบทความ วารสารทางวิชาการ งานวิจัย และวิทยานิพนธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อต้องการทราบรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะสามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้และการสำรวจภาคสนาม (Field Survey) โดยมีแบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นเชิงคุณภาพ (Qualitative) ด้วยวิธีการศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) โดยดำเนินการสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดจากโรงเรียนต่าง ๆ และเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดที่มีรายงานตัวในบ้านเมตตาอย่างละเอียดเป็นรายบุคคล จำนวน 20 ราย

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก เด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 10 คน เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีรายงานตัวในบ้านเมตตา จำนวน 10 คน โดยแบบสัมภาษณ์จะแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้ถูกสัมภาษณ์ ส่วนที่สองเป็นมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ส่วนที่สามจะเป็นพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ในเรื่องของเวลาที่ จำนวนชั่วโมง ช่วงเวลา ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนที่สี่จะเป็นความคิดเห็นเกี่ยวกับมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ กลุ่มที่สอง บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ อันได้แก่ ผู้ปกครอง ครู ผู้พิพากษา และตำรวจ จำนวน 10 คน โดยแบบสัมภาษณ์จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรกสภาพปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ในปัจจุบัน ส่วนที่สอง แนวทางในการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนที่สาม ข้อเสนอแนะต่อแนวทางการแก้ไขที่เหมาะสมต่อไป

ผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร หนังสือและบทความต่าง ๆ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ สามารถสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้แยกพิจารณาตัวข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาดังนี้

- อายุ

กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ผู้ศึกษาทำการเก็บข้อมูลทั้งหมด 20 คน อายุระหว่าง 12-17 ปี โดยอายุมีใกล้เคียงกันทั้งสองกลุ่ม

- การศึกษา

ระดับการศึกษาของเด็กกลุ่มนี้แตกต่างกัน โดยเด็กกลุ่มที่กระทำผิด ออกจากระบบการศึกษาแล้วทั้งหมด โดยแต่ละคนเรียนจบแตกต่างกัน สูงสุดคือจบชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในขณะที่ต่ำสุดไม่จบชั้นประถมศึกษา ส่วนกลุ่มที่ไม่กระทำผิดยังคงอยู่ในระบบการศึกษาทั้งหมด โดยเกือบทั้งหมด เรียนถึงระดับมัธยมปลาย และทุกคนมีผลการเรียนที่ค่อนข้างดี

- รายได้

ทั้งสองกลุ่มมีรายได้เฉลี่ยต่อวันที่ไม่แตกต่างกันมาก โดยกลุ่มที่กระทำผิดได้ 80 บาทต่อวัน โดยได้จากครอบครัวบ้าง ขายของที่ได้จากเกมบ้างและจากการทำงานของตนเอง ในขณะที่กลุ่มที่ไม่ได้กระทำผิด ได้ 120 บาทต่อวันจากผู้ปกครองเพียงอย่างเดียว

- สภาพครอบครัว

เด็กทั้งสองกลุ่มมีสภาพครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยที่กลุ่มเด็กที่กระทำผิดมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ คือ บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยกันบ้าง ไม่ได้อยู่กับบิดามารดาบ้างและมีการใช้ความรุนแรงในครอบครัว นอกจากนี้ทั้งหมดของกลุ่มนี้ครอบครัวมีลักษณะในการปล่อยปละละเลย ในขณะที่กลุ่มเด็กไม่ได้กระทำผิดครอบครัวให้การดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี แม้บางครอบครัวจะไม่ได้มีบิดามารดาอยู่ด้วยกันก็ตาม

2. มุมเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

- สภาพปัญหาครอบครัว

ปัญหาครอบครัวเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กหันไปเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากเด็กไม่สามารถทนอยู่ในสภาพครอบครัวที่มีปัญหาได้ ประกอบกับการถูกปล่อยปละละเลย ทำให้เด็กต้องหันไปหาทางออกอื่น เพื่อให้เกิดการยอมรับในตนเอง ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์ก็ได้อตอบสนองเด็กใน

หลาย ๆ ด้านด้วยกันเช่น เนื้อหาของเกมที่น่าสนใจ สร้างความท้าทายให้กับวัยรุ่น การได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

- การชักชวนจากบุคคลแวดล้อม

เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่นปัจจุบัน เนื่องจากสามารถตอบสนองต่อความรู้สึกหลาย ๆ อย่างที่วัยรุ่นต้องการ ผู้เล่นจึงชักชวนเพื่อนมาเล่นเกมเพื่อความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนออนไลน์ และเพื่อให้เกิดสังคมในการเล่นเกมน โดยวัยรุ่นที่สามารถแสดงความสามารถและความเป็นตัวตนของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่ และเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

- การโฆษณาชวนเชื่อ

ปัจจุบันเราพบว่าเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้เกิดการแข่งขันกันระหว่างผู้ให้บริการเกมออนไลน์ เพื่อเพิ่มฐานผู้เล่นให้ได้มากที่สุด

ดังนั้นเราจึงพบว่าผู้ให้บริการจึงทำการประชาสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุหรือโทรทัศน์ก็ตาม นอกจากนั้นยังมีการจัด Campaign ประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลต่อผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์มาก่อน ให้มีความต้องการในการเล่นและกลายเป็นหนึ่งในผู้เล่นเกมออนไลน์ในที่สุด

3. มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 10 คน เมื่อเปรียบเทียบประวัติส่วนตัวและพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์กับกลุ่มเด็กที่เล่นเกมออนไลน์แต่ไม่ได้กระทำผิด สามารถสรุปมูลเหตุที่เป็นแรงจูงใจในการกระทำผิดได้ดังนี้

- การออกจากระบบการศึกษา

ผู้ศึกษาพบว่ากลุ่มเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมดออกจากระบบการศึกษา ด้วยเหตุผลจากหลายปัจจัย ซึ่งการออกจากระบบการศึกษาทำให้เด็กขาดการอบรมสั่งสอนและทำให้เด็กใช้เวลาที่มีอยู่อย่างไม่เป็นประโยชน์

- ความต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกมออนไลน์

ความต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกมออนไลน์ สืบเนื่องมาจากการเด็กไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากการสำรวจพบว่ากรณีศึกษาเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น

เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านทั้งหมด นอกจากนั้นพฤติกรรมที่นอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ก็เป็นอีก
หนึ่งสาเหตุที่ทำให้เด็กต้องการเงิน เพื่อนำมาซื้อสิ่งของในเกม ซึ่งเมื่อเด็กมีเงินไม่เพียงพอต่อ
ความต้องการ จึงนำไปสู่การกระทำความผิดในที่สุด

- การถูกชักจูงจากเพื่อน

จากการสำรวจเด็กที่กระทำความผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า สาเหตุหลักที่
ทำให้กระทำความผิด เนื่องจากเพื่อนชวน ซึ่งเป็นเพื่อนที่รู้จักที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ต โดยที่เด็กกลุ่มนี้เห็น
ว่าเพื่อนเคยกระทำความผิดแล้วไม่ถูกจับกุม ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เพราะต้องการเงินเพื่อมา
เล่นเกม ซึ่งบางครั้งเมื่อถูกชักชวนเด็กกลุ่มนี้ก็ไม่กล้าปฏิเสธ เนื่องจากกลัวว่าเพื่อน ๆ จะไม่ยอมรับ
เข้ากลุ่ม

- ประเภทของเกมที่ใช้เล่น

ประเภทของเกมออนไลน์ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กโดยที่เด็กไม่รู้ตัว ผลที่ได้จาก
การเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เห็นได้อย่างง่ายคือเด็กมีลักษณะก้าวร้าวขึ้น ทั้งทางพฤติกรรมและ
การใช้คำพูด นอกจากนั้นเด็กก็จะซึมซับเอาพฤติกรรมมาใช้ โดยมีความคิดว่าเมื่อทำแล้วจะได้รับ
การยอมรับเหมือนกับที่เป้าหมายที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์

โดยจากการสำรวจพบว่าเด็กที่กระทำความผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ชอบเล่นเกม
ประเภทที่มีเนื้อหารุนแรงดังกล่าวเช่นเกม GTA หรือ Lands เป็นต้น

- ครอบครัวขาดทักษะในการจัดการปัญหาพฤติกรรม

เด็กที่มีปัญหาครอบครัวส่งผลต่อการกระทำความผิดอย่างชัดเจน โดยจากการศึกษา
กรณีศึกษาทั้ง 10 คนที่กระทำความผิด พบว่า ทุกคนมีปัญหาครอบครัว ซึ่งมีปัญหาแตกต่างกัน เช่น
การใช้ความรุนแรงในครอบครัว การปล่อยปละละเลย รวมถึงพ่อแม่ไม่มีความรู้ ความเข้าใจและ
ทักษะในการจัดการปัญหาพฤติกรรมลูก ซึ่งทำให้เด็กต้องหันไปหาทางออกด้วยการเล่นเกม
ออนไลน์ และนำไปสู่การกระทำความผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในที่สุด

ข้อเสนอแนะจากผู้ศึกษา

จากผลการศึกษา เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาขอเสนอแนะแนวทาง และมาตรการในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

การป้องกันจากครอบครัว

การแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมรวมถึงการกระทำผิดจากการเล่นเกม นั้น เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนเป็นอย่างมากและมีรายละเอียดในวิธีการที่ซับซ้อน แต่จากการศึกษาสามารถสรุปหลักการได้ดังนี้

1. ครอบครัวควรเสริมสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวสามารถพูดคุย และแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือปัญหาที่มีร่วมกันได้ เนื่องจากเด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเหตุผลมากกว่าการใช้คำสั่ง ดังนั้นหากครอบครัวไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวได้ ย่อมทำให้เด็กเกิดความรู้สึกต่อต้านและไม่เชื่อฟัง วิธีการสร้างสัมพันธภาพที่ดีเริ่มจากการที่ครอบครัวต้องมีทักษะในการสื่อสารเชิงบวกก่อน โดยวิธีการที่เป็นที่ยอมรับทางจิตวิทยาก็คือการสื่อสารแบบ i-message u-message เช่น หากต้องการให้ลูกเลิกเล่นเกมเพื่อไปทำการบ้าน แทนที่จะพูดว่า “ทำไมลูกไม่เลิกเล่นเกมแล้วไปทำการบ้าน” แต่เปลี่ยนเป็น “แม่เป็นห่วงลูกมากนะ ถ้าลูกจะไม่มีบ้านส่งครู แม่อยากให้ลูกเลิกเล่นเกมก่อน แล้วไปทำการบ้านให้เสร็จดีมีลูก” เป็นต้น

2. พ่อแม่ควรมีการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเลี้ยงดูลูกอย่างเหมาะสมและตรงตามพัฒนาการของลูก เพื่อให้การจัดการปัญหาเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องและไม่ต้องใช้ความรุนแรง ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนมาก เนื่องจากการที่พ่อแม่ส่วนมากไม่เข้าใจพัฒนาการของวัยรุ่น ว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ต้องการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและต้องการเข้ากลุ่มเพื่อน ซึ่งพ่อแม่ส่วนมากยังคงใช้วิธีการในการจัดการปัญหาพฤติกรรมลูกที่ไม่เหมาะสม เช่นการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา การใช้อำนาจในการควบคุมกฎระเบียบต่าง ๆ ภายในบ้าน โดยไม่让孩子ได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น นอกจากนั้นพ่อแม่ยังต้องเข้าใจถึงความต้องการของเด็กที่แท้จริงให้ได้ ว่าสิ่งที่เด็กแสดงออกมานั้น เด็กต้องการอะไร (ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งของฟอยด์) เช่น การที่เด็กติดเกมออนไลน์นั้น มีสาเหตุมาจาก

อะไร ซึ่งอาจเป็นการที่เด็กขาดกิจกรรมที่น่าสนใจทำหรือแม้แต่การที่เด็กต้องการแสดงความสามารถของตนออกมาเพื่อให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ เป็นต้น ซึ่งถ้าพ่อแม่มีความรู้เรื่องการเลี้ยงดูเด็กอย่างถูกต้องก็จะช่วยให้ค้นหาวิธีแก้ไขปัญหานี้ได้

3. พ่อแม่ไม่ควรห้ามการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก แต่ต้องควบคุมการเล่นให้เป็นไปอย่างเหมาะสม ทั้งเรื่องของระยะเวลาที่ควรเล่น ประเภทของเกมที่ใช้และค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ โดยการสร้างข้อตกลงร่วมกัน และหากเด็กละเมิดข้อตกลงก็ต้องทำโทษตามข้อตกลงที่ตกลงร่วมกันอย่างเคร่งครัด เช่น การพูดคุยกับลูกถึงปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้เด็กเข้าใจและสร้างข้อตกลงร่วมกัน โดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นที่เหมาะสม และบทลงโทษ เช่น ให้เด็กเล่นได้วันละ 2 ชั่วโมง หากเกินจากนั้นพ่อหรือแม่จะหักค่าขนม หรือปิดเครื่องทันที ขึ้นอยู่กับข้อตกลง เพื่อให้เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎได้อย่างไม่ต่อต้าน

4. นอกจากการควบคุม พ่อแม่ต้องส่งเสริมกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับเด็ก เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยเป็นกิจกรรมที่เด็กชอบและมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือก เพื่อป้องกันการต่อต้านจากเด็ก นอกจากนั้นพ่อแม่ต้องชื่นชมหรือแสดงความยินดี เมื่อลูกกิจกรรมดังกล่าวได้ดี เพื่อสร้างการยอมรับและคุณค่าในตนเองให้กับเด็ก โดยพ่อแม่ต้องสังเกตถึงความสามารถที่เด็กมีและสนับสนุนเด็ก ที่สำคัญคือต้องไม่บังคับเด็กเช่นกีฬา ดนตรี ศิลปะ เป็นต้น เพื่อสร้างสังคมใหม่ให้เด็กให้ปลอดจากการเล่นเกมออนไลน์

การป้องกันโดยระบบกฎหมาย

1. บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับร้านเกมอินเทอร์เน็ตอย่างเคร่งครัด เนื่องจากร้านเกมอินเทอร์เน็ตส่วนมาก ขาดจริยธรรมในการประกอบการ โดยการอนุญาตให้เด็กสามารถเล่นได้โดยไม่จำกัด เพียงแค่มีเงินมาจ่ายเท่านั้น ดังนั้นเมื่อมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์แล้ว เช่น พ.ร.บ.กิจการทเบและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 หรือ พ.ร.บ.คุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 เป็นต้น ก็ควรมีการบังคับใช้อย่างเคร่งครัด เพื่อควบคุมร้านเกมที่ขาดความรับผิดชอบในการปล่อยให้เด็กเล่นเกมอย่างไม่เหมาะสม เช่นการที่เจ้าหน้าที่ตำรวจออกตรวจตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ เพื่อป้องกันร้านอินเทอร์เน็ตที่ขาดความรับผิดชอบปล่อยให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

2. การใช้มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องในการงด หรือสกัดกั้นเกมที่มีเนื้อหา รุนแรงหรือไม่เหมาะสมในการให้บริการกับเด็ก เช่นการจัดตั้งหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการคัดกรอง เกมประเภทต่างๆเพื่อไม่ให้มีเนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็ก หรือการกำหนดเรทเกมให้ เหมาะสมกับเด็กในแต่ละวัย เป็นต้น

3. หน่วยงานภาครัฐให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสถาบันครอบครัว โดย การสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เพื่อเป็นทางออกให้กับเด็กได้แสดงความสามารถ และเป็นทางเลือกให้กับเด็กนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยการจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ต่าง ๆ เช่น การประกวดวงดนตรี การส่งเสริมสถาบันครอบครัวโดยการจัดการเปิดอบรมต่าง ๆ ที่ เหมาะสมกับพ่อแม่ในการจัดการปัญหาพฤติกรรมลูก หรือแม้แต่การขอความร่วมมือกับสื่อหรือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการใช้นักแสดง นักร้องหรือผู้มีชื่อเสียงที่ประสบความสำเร็จ นายก้อย และ มีพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อให้เด็กได้มีแบบอย่างที่ดีในการประพฤติตนตามอย่าง เป็นต้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

1. ศึกษาปัญหาพฤติกรรมที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยแยกตามประเภท ของเกม
2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมกับลักษณะของการกระทำผิดจาก การเล่นเกมออนไลน์
3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะในการเล่น เช่น สถานที่ และการเล่นคนเดียวหรือเป็นหมู่คณะกับการซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมออนไลน์
4. ศึกษาประเภทของเกมส่งเสริมให้เด็กแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกม ออนไลน์