

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 การศึกษาเรื่อง “การศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ได้แสดงผลการศึกษาใน 4 เรื่อง คือ 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมทั้งเหมาะสม และไม่เหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ 4) การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งจะนำมาสรุปและอภิปรายเพื่อตอบคำถามงานวิจัยในบทนี้ พร้อมทั้งเสนอข้อเสนอนี้ที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์ และนักวิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องนี้ต่อไป

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาสรุปการดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการจะพิจารณาจาก 3 เรื่องหลัก คือลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ ลักษณะการดำเนินการกิจกรรมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และทำการศึกษาสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่สนับสนุนให้ร้านเหมาะสมเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนเพื่อสรุปลักษณะการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

โดยย่อ ร้านในแต่ละตำบลมีการดำเนินการที่มีลักษณะไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนดังรายละเอียดในตารางที่ 5.1 โดยได้สรุปรวมผลการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จำนวน 22 ข้อ สถานที่ตั้งของร้านในแหล่งที่ใกล้สถานที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ 6 แห่ง และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร จำนวน 14 รายการ รวมเป็นคะแนนทั้งสิ้น 42 คะแนน แล้วนำการจัดปรับเป็นร้อยละและได้จัดระดับลักษณะการเป็นศูนย์การเรียนรู้ โดย

ยึดแนวทางการจัดระดับร้านเกมสีขาวของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ที่พิจารณาทั้ง การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ได้ดังนี้

1.00 – 19.50	ระดับต่ำมาก
20.51 – 39.50	ระดับต่ำ
39.51 – 59.50	ระดับปานกลาง
59.51 – 79.50	ระดับสูง
79.51 – 100.00	ระดับสูงมาก

ตารางที่ 5.1 ภาพรวมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกเป็นรายตำบล

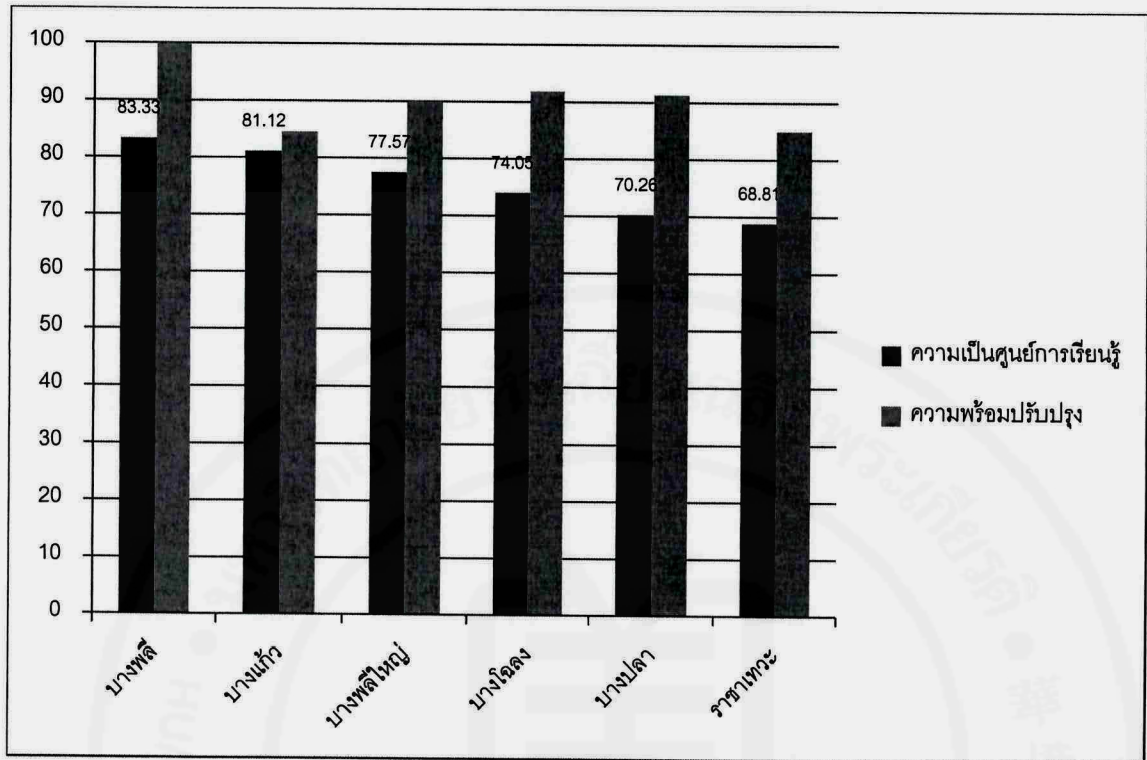
ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. (22)	การตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี (6)	การใช้ ICT (14)	รวมคะแนน (42)	ร้อยละ	ระดับศูนย์การเรียนรู้
ราชาเทวะ	20.40	1	12.20	33.6	80.00	สูงมาก
บางปลา	21.13	0.75	9.88	31.76	75.62	สูง
บางพลี	20.00	1	14.00	35.00	83.33	สูงมาก
บางพลีใหญ่	20.58	0.83	11.00	32.41	77.17	สูง
บางแก้ว	19.00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

ตารางที่ 5.2 ภาพรวมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ แยกตามขนาดร้าน

ตำบล	การดำเนินการตาม พรบ. (22)	การตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี (6)	การใช้ ICT (14)	รวมคะแนน (42)	ร้อยละ	ระดับศูนย์การเรียนรู้
ร้านขนาดกลาง	20.46	1.68	11.49	33.63	80.07	สูงมาก
ร้านขนาดใหญ่	19.89	1.89	11.67	33.45	79.64	สูงมาก

จากข้อมูลในตารางที่ 5.1 และ 5.2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีมีลักษณะความเป็นศูนย์การเรียนรู้ในระดับสูง และสูงมาก โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในตำบลบางแก้วมีลักษณะดังกล่าวสูงที่สุด คิดระดับความพร้อมอยู่ในระดับที่สูงมาก และร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในตำบลบางปลา มีลักษณะดังกล่าวน้อยที่สุด แต่ยังคงจัดอยู่ในระดับที่สูง โดยรวมทั้งอำเภอและร้านแต่ละขนาดมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นศูนย์การเรียนรู้อยู่ในระดับที่สูงมาก

ร้านทั้งหมดในอำเภอบางพลีมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน เฉลี่ยที่ 8.85 หรือคิดเป็นร้อยละ 88.5 (ดูตารางที่ 4.21) โดยร้านในตำบลบางพลีเป็นร้านที่มีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน มากที่สุด ถึงแม้ร้านในตำบลบางแก้วจะมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนน้อยที่สุด แต่มีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนในระดับที่สูงถึง 8.46 หรือคิดเป็นร้อยละ 84.6 (ดูตารางที่ 4.21) ภาพที่ 5.1 แสดงข้อมูลระดับความเป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อชุมชนเปรียบเทียบกับระดับความพร้อมในการปรับปรุงร้านให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ โดยข้อมูลที่ได้แสดงทั้งหมดได้นำมาทดสอบค่าทางสถิติเพื่อการสรุปผลสูงกว้างตามรายละเอียดในหัวข้อต่อไป



ภาพที่ 5.1 แสดงข้อมูลระดับความเป็นศูนย์การเรียนรู้เพื่อชุมชนเปรียบเทียบกับระดับความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

โดยการศึกษาดังกล่าวมีการตั้งสมมติฐานของการวิจัยหลัก 4 ข้อ คือประกอบด้วย 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไม่ 4) การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551หรือไม่ โดยแต่ละข้อจะมีสมมติฐานย่อย และได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลความแปรปรวนด้วย one-way ANOVA (F-Test) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการดำเนินการ และสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99 % และผลการทดสอบดังตารางที่ 5.3

1. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีสมมติฐานย่อย 2 ข้อ ดังนี้

1.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

1.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

1.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

1.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนกับการเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

2. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ โดยมีสมมติฐานย่อย 2 ข้อ ดังนี้

2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

2.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่แตกต่างกันหรือไม่

3. ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไม่ หรือไม่ โดยมีสมมติฐานย่อย 2 ข้อ ดังนี้

3.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่แตกต่างกันหรือไม่

3.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล เพื่อการดำเนินกิจการที่แตกต่างกันหรือไม่

4. การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551หรือไม่ โดยมีสมมติฐานย่อย 2 ข้อ ดังนี้

4.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบัน มีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันหรือไม่

4.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต แต่ละตำบล ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่แตกต่างกันหรือไม่

ตารางที่ 5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน one-way ANOVA (F-Test) สมมติฐานการดำเนินการด้านต่าง ๆ ของการดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

สมมติฐาน	F	P-value	F critical	ยอมรับ/ ไม่ยอมรับ
1. การดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551				
1.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่แตกต่าง	18.52	0.026	3.42	ปฏิเสธ
1.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ไม่แตกต่าง	1.57	0.22	7.14	ยอมรับ
2. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการ				
2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่าง	2.36	0.05	3.42	ยอมรับ

ตารางที่ 5.3 (ต่อ)

สมมติฐาน	F	P-value	F critical	ยอมรับ/ ไม่ยอมรับ
2.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลเพื่อการดำเนินกิจการที่ไม่แตกต่าง	0.08	0.78	7.14	ยอมรับ
<b>3. สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน</b>				
3.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	34.51	0.00	3.42	ปฏิเสธ
3.2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สนับสนุนการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	0.15	0.70	7.14	ยอมรับ
3.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	31.37	0.00	3.42	ปฏิเสธ
3.4 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	1.94	0.17	7.14	ยอมรับ
<b>4. ความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน</b>				
4.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลในเขตอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	0.37	0.87	3.42	ยอมรับ

ตารางที่ 5.3 (ต่อ)

สมมติฐาน	F	P-value	F critical	ยอมรับ/ ไม่ยอมรับ
4.2 ขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในเขตอำเภอ บางพลี จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบันมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่าง	1.83	0.18	7.14	ยอมรับ

## 5.2 อภิปรายผล และตอบคำถามงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในพื้นที่อำเภอ บางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ว่ามีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่ และความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้หรือไม่ โดยมีคำถามงานวิจัย 4 คำถามหลัก ๆ ดังนี้

- 1) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่
- 2) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่
- 3) ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไม่
- 4) การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 หรือไม่

5.2.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่

ความเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันจะพิจารณาจากการดำเนินการของร้านเป็นไปตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามที่สำนักงานวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแล จัดทะเบียนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต รวมทั้งได้มีการจัดทำ



โครงการร้านเกมสีขาว ที่มีการตั้งคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ เพื่อกำหนดลักษณะร้านเกม/ อินเทอร์เน็ตที่มีความเหมาะสมกับเด็ก และเยาวชน หรือเป็นแหล่งบันเทิงและแหล่งการเรียนรู้ ซึ่งได้อิงกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นหลัก และสภาพแวดล้อมภายนอกร้านเกม/ อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งพิจารณาจากมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ของกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย (กระทรวงมหาดไทย, 2550)

ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงให้เห็นว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีจังหวัดสมุทรปราการ มีความเหมาะสมในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยรวมความเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่ 33.57 หรือคิดเป็นร้อยละ 79.93 (ดูตารางที่ 5.1) คิดเป็นระดับความเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่สูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยด้านการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่ 20.31 (ดูตารางที่ 4.4) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ 11.55 (ดูตารางที่ 4.17) และสภาพแวดล้อมที่ตรอบ ๆ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยที่ 1.75 (ดูตารางที่ 4.10) อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลส่วนมากตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ได้ส่งเสริมการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนตามมาตรฐานศูนย์การเรียนรู้ชุมชนของกระทรวงมหาดไทย แต่เมื่อพิจารณาจากข้อมูลแล้วพบว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี ตั้งอยู่ในชุมชน ใกล้กับวัด โรงเรียน ถึงร้อยละ 67.27 38.18 และ 23.64 ตามลำดับ (ดูตารางที่ 4.9) ซึ่งนิพนธ์ ศุขปรีดี (2551) ได้รายงานไว้ว่าศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชนควรตั้งอยู่ใกล้กับวัดหรือสถานศึกษาที่มีพระ และครูอาจารย์ช่วยดูแลได้

นอกจากนี้ร้านเหล่านั้นตั้งอยู่ในแหล่งที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน เช่น โรงงาน แหล่งสารพิษ กองขยะ ร้านแก๊ส บัมน้ำมัน และอู่ซ่อมรถ น้อยมาก โดยมีร้านเกม/ อินเทอร์เน็ตทั้งหมดในอำเภอบางพลีตั้งอยู่ในแหล่งดังกล่าวเฉลี่ยที่ 0.82 (ดูตารางที่ 4.13) แหล่งเท่านั้น และมีจำนวนร้านที่ตั้งอยู่ในแหล่งดังกล่าวเฉลี่ย 17 ร้าน หรือคิดเป็นร้อยละ 30.91 ของร้านทั้งหมด (ดูตารางที่ 4.12)

เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยความแปรปรวน One-Way ANOVA (F-Test) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการดำเนินการ และสภาพแวดล้อมที่ตั้งของร้านเกม/ อินเทอร์เน็ต ที่ระดับนัยสำคัญร้อยละ 99 พบว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลอำเภอ บางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ที่ไม่แตกต่างกัน และขนาดของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

แต่ขนาดก็มีการดำเนินการที่ไม่แตกต่างกัน แต่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลมีการตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (ดูตารางที่ 5.3) โดยร้านที่ตั้งอยู่ในตำบลบางแก้วมีสภาพแวดล้อมภายนอกที่เหมาะสมกับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนมากที่สุด และร้านในตำบลบางไผ่ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ด้อยที่สุด แต่เมื่อเทียบกับตัวอย่างศูนย์การเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในประเทศไทย ได้แก่ TK Park (Thailand Knowledge Park) สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ ควรจะมีข้อบังคับเพิ่มเติม เช่น เป็นต้นแบบห้องสมุดมีชีวิตที่กระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ด้วยการอ่าน ภายใต้แนวคิดและปรัชญา “ห้องสมุดมีชีวิต” (Living Library) ซึ่งพัฒนาขึ้นเป็นพื้นที่สำหรับจุดประกายกระตุ้นความคิดและสร้างสรรค์แรงบันดาลใจให้กับหน่วยงานทุกภาคส่วนที่มีแหล่งความรู้หรือห้องสมุด ให้เกิดความตื่นตัวในการพัฒนา โดยมีการแบ่งโซนให้เป็นสัดส่วน เช่น ห้องสมุดไอที (IT Library) ห้องปฏิบัติการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT Training) เป็นต้น (สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. 2553)

จากข้อมูลจึงสรุปได้ว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรม จังหวัดสมุทรปราการ ทุกร้านในปัจจุบันมีลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติ และเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในโครงการร้านเกมสีขาวของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งทางกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ได้ระบุไว้ว่าร้านที่ได้รับรางวัลจะเป็นร้านที่เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551) และในระดับนานาชาติได้พร้อมทั้งมีหลักฐานแสดงว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ต้องเป็นร้านที่จัดปรับสภาพแวดล้อมของร้านให้มองเห็นได้ชัดจากภายนอก และเข้าถึงได้ง่าย แทนที่การอยู่ในชั้นใต้ดินของตึก และมีอุปกรณ์ให้เยาวชนเข้าถึงแหล่งข้อมูล (Beavis and Nixon and Atkinson. 2005) ซึ่งตรงกับลักษณะที่ระบุไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และเกณฑ์พิจารณาร้านเกมสีขาว ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. 2551)

5.2.2 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือไม่

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ สามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้ เนื่องจากคำตอบในคำถามวิจัยข้อแรก ได้แสดงให้เห็นแล้วว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต มีลักษณะของศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน และนักวิชาการทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศยืนยันว่าร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถปรับปรุงให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ได้ และที่สำคัญผลการวิเคราะห์ข้อมูลยืนยันว่าเจ้าของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลีมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน โดยมีความพร้อมเฉลี่ยที่ 8.85 (ดูตารางที่ 4.21) โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในตำบลบางพลีมีความพร้อมสูงที่สุดที่ 10 (ดูตารางที่ 4.21) และร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในตำบลบางแก้วมีความพร้อมต่ำที่สุดที่ 8.46 (ดูตารางที่ 4.21)

เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลความแปรปรวน one-way ANOVA (F-Test) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการดำเนินการ และสภาพแวดล้อมที่ตั้งของร้าน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น 99% พบว่าร้านในแต่ละตำบลในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีความพร้อมในการปรับปรุงร้านไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากข้อมูลเรื่องที่ตั้งของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต กับสภาพแวดล้อมที่ไม่ส่งเสริมการเป็นศูนย์การเรียนรู้ ในการปรับให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน จะต้องพิจารณาเรื่องการปรับสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมที่ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ไปตั้งอยู่ หรือที่ นิพนธ์ ศุขปรีดี (2551) กล่าวไว้ว่าต้องมีการสรุปปัญหาของแหล่งการเรียนรู้ และมีการบริหารจัดการ และที่สำคัญต้องจัดให้มีกิจกรรมด้านการเรียนรู้ (จริยาวัฒน์ โลหะพูนตระกูล. 2555; Rittidet, Rittidet, Rittidet and Sata, 2009)

5.2.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไม่

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูลที่เฉลี่ย 11.55 (ดูตารางที่ 4.17) หรือคิดเป็นร้อยละ 82.5 โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในแต่ละตำบลมีการใช้เทคโนโลยีเกม/อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยที่ค่อนข้างสูง คือที่ 11.00 – 14.00 โดยมีร้านในตำบลบางปลาเท่านั้นที่ใช้เทคโนโลยีเกม/

อินเทอร์เน็ต เพียง 9.88 (ดูตารางที่ 4.17) อย่างไรก็ตามการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในแต่ละตำบลไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5.2.3.1 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยี การเชื่อมต่อกับ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider : ISP) โดยใช้เทคโนโลยี Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยีการเชื่อมต่อกับ ISP โดยใช้เทคโนโลยี Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance อยู่ที่ร้อยละ 63.64 (ดูตารางที่ 4.15) แสดงว่ามีความพร้อม ในการให้บริการการใช้ข้อมูล (Availability) ได้เป็นอย่างดี และไม่เกิดระยะเวลาที่ไม่สามารถทำงานได้ (Downtime) เลยแม้แต่วินาทีเดียว (ธนกร สนิทภาโกมล. 2556) ทำให้การเรียนรู้ และการเล่นเกมจะ ไม่มีปัญหาทั้งสองการทำงาน โดยทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถแบ่ง Bandwidth มาใช้ในการ ค้นหาข้อมูล และสามารถจัดสรรพื้นที่ใน Server ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อดิศร ชาวสังข์. 2556) ส่วน อีกร้อยละ 36.36 ที่ยังไม่มีการใช้เทคโนโลยีนี้ ควรจัดให้มีการฝึกอบรมเทคโนโลยีการเชื่อมต่อกับ ISP โดยใช้เทคโนโลยี Multi routing หรือ Multi WAN โดยใช้เทคนิค Load Balance เพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุดในชุมชนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

5.2.3.2 เกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยี Diskless หรือ Virtual Hard Disk หรือ No Disk

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยี Diskless หรือ Virtual Hard Disk หรือ No Disk อยู่ที่ร้อยละ 69.09 (ดูตารางที่ 4.15) แสดงว่ามีการประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัดซื้ออุปกรณ์หรือซอฟต์แวร์ ประเภท Recovery Software และซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส (ภูมินทร์ สิงห์ลา. 2555) และลดต้นทุนพร้อมทั้งลด ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาเป็นอย่างดี โดยร้านเกม/อินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งพื้นที่ในฮาร์ดดิสก์ของ Server มาเพื่อเป็นการค้นคว้าหาความรู้สำหรับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ได้ โดยที่ไม่ต้องเกี่ยวข้องกับ การเล่นเกม ทำให้ไม่มีผลกระทบกับการเล่นเกมเลย ส่วนอีกร้อยละ 30.91 ที่ยังไม่มีการใช้เทคโนโลยี นี้ ควรจัดให้มีการฝึกอบรมเทคโนโลยี Diskless หรือ Virtual Hard Disk หรือ No Disk เพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุดในชุมชนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

### 5.2.3.3 ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยี Firewall

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีการใช้เทคโนโลยี Firewall อยู่ที่ร้อยละ 87.27 (ดูตารางที่ 4.15) แสดงว่ามีการป้องกันการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม หรือป้องกันการใช้โปรแกรมที่ไม่เหมาะสมด้วย และมีการควบคุมการเข้าออกของเครือข่าย เพื่อไม่ให้เกิดการโจมตีจากภายนอกได้(จตุชัย แพงจันทร์ และอนุชิต วุฒิพรพงษ์. 2555) เป็นอย่างมาก พร้อมทั้งทำให้องค์กรมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุด (ภควิศว์ ทองสาลี. 2554) ยกตัวอย่าง ถ้าเด็กอายุไม่เกิน 18 ปี จะจัด Login แบบเด็กไม่สามารถดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมได้ และถ้าอายุเกิน 18 ปี แล้วจะทำการให้ Login คนละแบบกันโดยสามารถดูได้ทุกเว็บไซต์ ซึ่งเราสามารถแยกได้ด้วยเทคโนโลยี Firewall ส่วนอีกร้อยละ 12.73 ที่ยังไม่มี การใช้เทคโนโลยีนี้ ควรจัดให้มีการฝึกอบรมเทคโนโลยี Firewall เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในชุมชนร้านเกม/อินเทอร์เน็ต

5.2.4 การดำเนินการของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 หรือไม่

จากการศึกษาข้อมูล แสดงให้เห็นว่า ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ในปัจจุบันมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เฉลี่ย 20.31 (ดูตารางที่ 4.4) โดยที่ตำบลบางปลามีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มากที่สุด หากพิจารณาการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แยกตามขนาดของร้าน ร้านขนาดกลางจะมีค่าเฉลี่ยการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 อยู่ที่ 20.46 (ดูตารางที่ 4.5) มากกว่าร้านขนาดใหญ่ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 18.89 (ดูตารางที่ 4.5)

โดยรวม ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมทั้งภายในร้าน (การดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) และสภาพแวดล้อมภายนอกร้านที่มีลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ในระดับสูงมาก โดยร้านในแต่ละตำบลมีการดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่มีสภาพแวดล้อมภายนอกที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มี

ความพร้อมในการปรับปรุงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตไปสู่การเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่ขนาดของร้านไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุก เรื่อง

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้นำไปปฏิบัติ

ผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้ที่สนใจ หรือชุมชนในเรื่องการศึกษา ร้าน เกม/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน : กรณีศึกษา ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเขต อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ โดยชุมชนที่จะดำเนินกิจกรรมเรื่องการศึกษาความพร้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ในการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ควรจะพิจารณาในประเด็นดังนี้

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่สนใจพัฒนาไปสู่ศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ควรจะต้องพิจารณา แนวคิดปรัชญาสำหรับเป็นพื้นที่จุดประกายกระตุ้นความคิด และสร้างแรงบันดาลใจ ตลอดจน พิจารณาถึงการจัดแบ่งพื้นที่ที่เหมาะสม (Zoning) รวมทั้งการจัดกิจกรรมและเกมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่ง จะทำให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตมีภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น และมีรายได้จากการจำหน่ายสินค้าเชิงสร้างสรรค์

#### 5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้วิจัย

จากการศึกษาเกณฑ์การตัดสินคุณภาพการดำเนินงานห้องสมุดมีชีวิตรูปแบบอุทยาน การเรียนรู้มีเกณฑ์รายมาตรฐานทั้งหมด 5 มาตรฐาน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม ด้านการบริการ ด้านบุคลากร และด้านการบริหารจัดการ ซึ่งจะต้องผ่านเกณฑ์รายมาตรฐานและมี ค่าเฉลี่ยรวม มากกว่า 3.50 (ชุตินา สัจจามันท์ และ บุญศรี พรหมมาพันธุ์, 2554) แต่ในงานวิจัยนี้ทาง ทีมผู้วิจัยได้มีการสำรวจเกณฑ์คุณภาพตามร้านเกมสีขาว กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวง วัฒนธรรม มีการประเมินคุณภาพเพียง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านการบริการ และด้านการ บริหารจัดการ เท่านั้น (กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2551) รวมทั้งเรื่องของต้นทุน ค่าใช้จ่าย รายรับ(มุมมองเชิงเศรษฐศาสตร์) สภาพแวดล้อมเชิงบวกหรือเชิงลบกับชุมชนรอบๆร้าน เกม/อินเทอร์เน็ต (ผลกระทบเชิงสังคม) และข้อบ่งชี้ทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตของร้านเกมสีขาว ไม่ได้ อยู่ในขอบเขตการศึกษาของวิจัยเรื่องนี้ จึงขอเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

5.3.2.1 มุมมองเชิงเศรษฐศาสตร์ ควรจะทำให้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยวางแผนการปรับสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ตามตัวอย่างศูนย์การเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในประเทศไทย เช่น TK Park (Thailand Knowledge Park) สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอว.) รูปแบบอุทยานการเรียนรู้ เป็นต้น รวมถึงต้นทุนของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต การวางแผนงบประมาณค่าใช้จ่าย ตลอดจนรายรับของทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในเชิงเศรษฐศาสตร์ด้วย

5.3.2.2 ผลกระทบเชิงสังคม ควรจะทำให้เป็นการวิจัยชุมชนรอบๆ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ว่าระหว่างร้านเกม/อินเทอร์เน็ตแบบเดิม กับ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ปฏิบัติตามเงื่อนไขของร้านเกมสีขาวขอบแบบไหนมากกว่ากัน ส่วนเรื่องของการกำหนดข้อบังคับ งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ข้อบังคับเพียง พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 แต่ไม่ได้บังคับให้ทางร้านเกม/อินเทอร์เน็ตทำเป็นศูนย์การเรียนรู้ แต่โครงการร้านเกมสีขาวส่งเสริมให้ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเข้าร่วม เพื่อปรับสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นผลดีทั้งสองฝ่าย คือฝ่ายเจ้าของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต และชุมชน

5.3.2.3 ควรทำการศึกษาวิจัยต่อไปในเรื่อง การออกแบบ Model ของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ทั้งทางกายภาพ การบริหารจัดการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่าย เพื่อสามารถหาร้านต้นแบบแล้วทดลองได้จริง

ผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี เหมาะที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้มีความเป็นไปได้สูง แต่ทางทีมผู้วิจัย ขาดประเด็นการประเมินคุณภาพด้านสาระและกิจกรรม และด้านบุคลากร ซึ่งในหลักการของการพัฒนาร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนจะต้องมีการสร้างรูปแบบ (Model) และร้านเกม/อินเทอร์เน็ตต้นแบบ รวมทั้งจะต้องพิจารณาเกณฑ์ตัดสินคุณภาพทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ ด้านสาระและกิจกรรม ด้านการบริการ ด้านบุคลากร และด้านการบริหารจัดการ (ชุติมา สัจจานันท์ และ บุญศรี พรหมมาพันธุ์. 2554)

#### 5.4 บทสรุป

ลักษณะการดำเนินกิจกรรมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และทำการศึกษาสภาพแวดล้อมของร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ที่สนับสนุนให้ร้านเหมาะสมที่จะเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับชุมชนเพื่อสรุปลักษณะการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ที่มีการจดทะเบียนกับสภาวัฒนธรรมทุกร้านในปัจจุบันมีลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ สามารถปรับให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชนได้

ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตในอำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีสภาพแวดล้อมทั้งภายในร้าน (การดำเนินการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) และสภาพแวดล้อมภายนอกร้านที่มีลักษณะของการเป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน ในระดับสูงมาก