รูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่เหมาะสมกับสังคมไทย

Appropriate Arrangements and Proper Organizations of Game Shops to Serve as Houses of At-Will Learning for Thai Society

นิพนธ์ ศุขปรีดี [1]
จอมพงศ์ มงคลวนิช [2]

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์ และประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ พบว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น จะต้องดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง 7 ปัจจัยหลัก 41 เกณฑ์

Abstract

This study seeks appropriate arrangements and proper organizations of game shops to serve as houses of at-will learning for Thai society. From analyses of semi questionnaires and interviews as well as issues from public hearings, this study found that there are 7 main factors and 41 criteria that need to be developed and improved.

บทนำ

ปัจจุบันสถานประกอบการร้านเกมมีอิทธิพลต่อเยาวชนไทยอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีแนวโน้มการติดเกมทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ และเป็นอุปสรรคในการวางแผนแนวทางการศึกษาต่อในอนาคตและรากฐานของวัฒนธรรมไทยที่กำลังจะตกต่ำ ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้อง คือ ครู ผู้ปกครอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องหาแนวทางช่วยเหลือเด็ก เนื่องจากปัญหาดังกล่าวไม่ใช่เป็นเพียงปัญหาในครอบครัวเท่านั้น แต่กลับขยายวงออกไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นปัญหาระดับประเทศทำให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันเพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง

หลังจากการเกิดขึ้นของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้ประกาศในพระราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2551 และมีผลบังคับใช้ตามกฎหมายในวันที่ 2 มิถุนายน 2551 สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ หรือ สวช.เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบดำเนินการให้เป็นไป

[1] ศาสตราจารย์กิตติคุณ, รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยสยาม
[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม

ตามพระราชบัญญัติดังกล่าว ซึ่งมีบทบาททั้งในด้านการควบคุม และด้านการส่งเสริมร้านเกม ด้วยเหตุดังกล่าว สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้มีแนวความคิดริเริ่มให้ร้านเกมสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย สามารถพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้และนำมาซึ่งแนวทางปฏิบัติของผู้ประกอบการร้านเกม ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาการบริหารและจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ส่งเสริมวัฒนธรรมและศีลธรรมอันดีงามนั้น ภาครัฐจะต้องออกกฎ ระเบียบ กฎหมายเกี่ยวกับร้านเกมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ กำหนดนโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับอาคารสถานที่ สิ่งแวดล้อม ผู้ดูแล และผู้ประกอบการ ดำเนินกิจการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โดยให้ร้านเกมยังคงเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลินเช่นเดิม แต่ให้สอดแทรกความรู้ จริยธรรมและคุณธรรมที่สามารถพัฒนาการของผู้เล่นทุกด้านทั้งอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นประเด็นที่สำคัญในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยผลการศึกษาวิจัยที่ได้จะนำมาซึ่งแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการส่งเสริมร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับเด็กและเยาวชน และผลจากการสำรวจความคิดเห็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับร้านเกมทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการร้านเกม เด็กและเยาวชนฯลฯ ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย และนำมาซึ่งแนวทางปฏิบัติหรือมาตรฐานวิชาชีพของผู้ประกอบการร้านเกม

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจในปัญหาที่เกิดจากร้านเกม
2. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน ซึ่งเป็นผู้ที่ให้ความสนใจกับปัญหาร้านเกม
3. ประชาชนใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยในแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย ผู้ประกอบการร้านเกม ผู้เล่นเกม เจ้าหน้าที่ปกครอง ครูและผู้บริหารการศึกษา และประชาชนทั่วไป จำนวน 15,200 คน

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) จากประชาชนใน 4 ภูมิภาค รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15,200 คน ซึ่ง Yamane ยอมรับว่ากลุ่มตัวอย่างเกิน 10,000 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้ของประชากรที่ไม่จำกัดจำนวน หรือกลุ่มตัวอย่าง 15,200 ตัวอย่าง เป็นตัวแทนที่เชื่อถือได้แทนประชากร 64 ล้านคน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ทำ Focus Groups ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำข้อสรุปจากการประชุมสัมมนาที่ได้มาสร้างเป็นแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์

2. ทำการเก็บข้อมูลแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์โดยผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอาสาสมัครซึ่งเป็น นักศึกษาจากมหาวิทยาลัย จำนวน 400 คน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลช่วงเดือนตุลาคม

3. ทำประชาพิจารณ์ 4 ภาคโดยยึดข้อสรุป/ประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เข้าร่วมประชาพิจารณ์ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่วัฒนธรรม เจ้าหน้าที่ปกครองท้องที่ (ตำรวจ) เจ้าหน้าที่ปกครองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่สาธารณสุข แพทย์ พยาบาล ครู อาจารย์ ผู้บริหารสถานศึกษา เจ้าหน้าที่สำนักเขตพื้นที่การศึกษา ผู้ประกอบการร้านเกม และนักเรียน

4. ทำ Focus Groups ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยยึดผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์ และประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค

ผลการวิจัย

จากการทำ Focus Groups ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทย โดยยึดผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามกึ่งแบบสัมภาษณ์และประเด็นที่ได้จากการทำประชาพิจารณ์ 4 ภาค จะพบว่าการพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เหมาะสมกับสังคมไทยนั้น จะต้องดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง 7 ปัจจัยหลัก 41 เกณฑ์ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านอาคาร สถานที่

(1) อาคารต้องมีความมั่นคงแข็งแรง
(2) ห้องน้ำที่ให้บริการต้องสะอาดปลอดภัยแยกระหว่างห้องน้ำชายและห้องน้ำหญิง
(3) ห้องน้ำอยู่ห่างจากสถานที่ให้บริการไม่เกิน10 เมตร หรืออยู่ในอาคารเดียวกับสถานที่ให้บริการ
(4) มีป้ายแสดงบอกพื้นที่บริการอย่างชัดเจน เข้าออกปลอดภัย และมีบันไดหนีไฟ
(5) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นควรมีบันไดหนีไฟ
(6) อาคารสถานที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องมีอุปกรณ์ดับเพลิงติดตั้งไว้ไม่น้อยกว่าหนึ่งเครื่องต่อพื้นที่ให้บริการหนึ่งชั้น

ปัจจัยที่ 2 ด้านสิ่งแวดล้อม

(1) ร้านเกมต้องตั้งอยู่ในที่สัญจรได้สะดวกอยู่ภายในแหล่งชุมชน
(2) ร้านเปิดที่เปิดให้บริการต้องสะอาดถูกสุขบัญญัติและสุขลักษณะ
(3) มีแสงสว่างเพียงพอตามสุขบัญญัติ ไม่มีเสียงและกลิ่นรบกวน
(4) อากาศถ่ายเทได้สะดวกไม่มีกลิ่นเหม็นอับ
(5) ด้านหน้าร้านเกมต้องโปร่งใส
(6) ด้านหน้าร้านเกมต้องไม่มีสิ่งกีดขวางสายตา สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก
(7) ห้ามสูบบุหรี่ในร้านเกม
(8) ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในร้านเกม
(9) ห้ามรับประทานอาหารในร้านเกม

ปัจจัยที่ 3 ด้านพื้นที่

(1) มีพื้นที่สำหรับผู้ใช้บริการแต่ละคนอย่างเพียงพอ

(2) จัดร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรแบ่งพื้นที่เป็น 5 พื้นที่ ได้แก่

- บริเวณพื้นที่ที่ 1 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 13 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี
- บริเวณพื้นที่ที่ 2 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 15 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 16 ปี
- บริเวณพื้นที่ที่ 3 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 16 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 18 ปี
- บริเวณพื้นที่ที่ 4 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 18 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 20 ปี
- บริเวณพื้นที่ที่ 5 สำหรับผู้รับบริการ อายุ 20 ปีขึ้นไป

(3) ถ้ามีพื้นที่ที่ให้บริการมากกว่าหนึ่งชั้นจะต้องติดตั้งกล้องวงจรปิดมองเห็นได้ชัดเจนทุกมุม

ปัจจัยที่ 4 ด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไฟฟ้า

(1) ขอบด้านซ้ายและขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องต้องวางห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร

(2) ด้านข้างของขอบจอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องควรมีช่วงห่างสามารถเดินได้สะดวกและควรมีฉากบังตากั้นทุกเครื่อง

(3) จอคอมพิวเตอร์ต้องเป็นแบบเปล่งรังสีน้อยมากหรือมีกระจกกรองรังสี

(4) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีลำโพงหรือหูฟังที่ไม่รบกวนผู้ใช้บริการคนอื่น

(5) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องต้องมีระบบไฟฟ้าสำรองเพื่อป้องกันไฟฟ้าลัดวงจร

ปัจจัยที่ 5 ด้านผู้ประกอบกิจการร้านเกมและ/หรือผู้ดูแลร้านเกม

(1) ผู้ประกอบกิจการร้านเกม กรณีให้บริการเล่นเกมอย่างเดียว หรือทำเป็นธุรกิจให้เช่า แลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายเกม ต้องได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน

(2) ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกม เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายเกมควรมีอายุการอนุญาตและต้องต่ออายุทุก 5 ปี

(3) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมและเป็นผู้มีความรู้เรื่องเกมเป็นอย่างดี เพื่อที่จะได้คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุที่มารับบริการ

(4) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความประพฤติดี ไม่เคยได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่เป็นโทษสำหรับความผิดที่ได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(5) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

(6) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้จะต้องดูแลไม่ให้ผู้รับบริการเล่นเกมติดต่อกันไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน

(7) ผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ ต้องผ่านและได้รับใบอนุญาตให้เป็นผู้ดูแลร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจากกระทรวงวัฒนธรรม โดยติดประกาศไว้อย่างเปิดเผย

ปัจจัยที่ 6 ด้านการให้บริการร้านเกม

(1) ร้านเกมควรประกอบกิจการทุกวันตั้งแต่เวลา 07: 00 น. ถึง 20:00 น.

(2) ให้บริการเกมที่เหมาะสมกับกลุ่มอายุของผู้มารับบริการ

(3) องค์การชุมชนปกครองส่วนท้องถิ่น เอกชน วิชาชีพ บุคคลและครอบครัวควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนกิจการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(4) ควรดูแลมิให้มีการใช้บริการที่ขัดต่อกฎหมายอันเกี่ยวกับความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของไทย เช่น ไม่เป็นแหล่งมั่วสุมของผู้มารับบริการและมีการเสพของมึนเมาภายในร้านเกม

ปัจจัยที่ 7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกม

(1) จัดตั้งคณะอนุกรรมการส่งเสริมและสนับสนุนให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม และให้มีอำนาจหน้าที่กำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(2) ควรให้คณะอนุกรรมการมีอำนาจหน้าที่ศึกษาวิเคราะห์และวิจัย เพื่อเสนอนโยบายในการพัฒนาร้านเกมต่อคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

(3) สถาบันการศึกษาควรมีส่วนร่วม ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

(4) ส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐและภาคีเครือข่ายควรดำเนินการเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ตามความเหมาะสมให้แก่ผู้ส่งเสริมและสนับสนุนสถานประกอบการร้านเกม

(5) ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมควรมีคณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน ไม่เกิน 9 คน

(6) คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้ควรประกอบด้วยนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) หรือนายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ตำรวจ และผู้ปกครอง อย่างน้อยกลุ่มละ 1 คน

(7) หน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดประกวดเกมที่สร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสังคมไทยโดยตั้งรางวัลระดับที่สูงๆ เพื่อเป็นแรงจูงใจในการสร้างและพัฒนาเกมที่เป็นประโยชน์ต่อวัฒนธรรมไทย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยในอนาคต

(1) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเกมที่เหมาะสมกับแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

(2) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

(3) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของผู้ดูแลแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

(4) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการแบ่งพื้นที่แหล่งบันเทิงวัฒนธรรมไทยให้เหมาะสมกับอายุของผู้ใช้บริการ

(5) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของเกมตามอายุผู้เล่นเกมเพื่อพัฒนาระบบตรวจสอบและประกาศเป็นกฎหมายต่อไป

ข้อเสนอแนะต่อรัฐบาล

(1) รัฐบาลพึงจัดตั้งแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยอย่างน้อยจังหวัดละ 1 แห่ง เพื่อเป็นต้นแบบให้กับเอกชนได้ดำเนินการ

(2) รัฐบาลพึงมีมาตรการทางภาษีและเงินสนับสนุนแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทยของเอกชนที่มีคุณภาพดีเลิศคล้ายกับสถาบันการศึกษาเอกชนหรือ SME

(3) เพื่อเป็นการเปลี่ยนวิกฤตการณ์ทางสังคมโดยเฉพาะเยาวชนที่มีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย ทางลบ ได้มีโอกาสพัฒนาการและเจริญงอกงามในทางที่ดีขึ้นโดยรัฐพึงส่งเสริมองค์กรภาครัฐและสนับสนุนให้องค์กรภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วม ในการสนับสนุนแหล่งบันเทิงศึกษาวัฒนธรรมไทย

(4) รัฐบาลพึงส่งเสริมและสนับสนุนองค์กรและสถาบันการศึกษาให้เร่งผลิตเกมวัฒนธรรมไทยที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับจิตวิทยาการเล่นเกมของคนไทย โดยการให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพและจัดประเภทเกมในระดับชาติอย่างเป็นรูปธรรมทุกปี

(5) รัฐบาลควรส่งเสริมศูนย์เยาวชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพราะศูนย์เยาวชนมีนักจัดกิจกรรมนักสันทนาการ ซึ่งสามารถเป็นผู้ดูแลให้คำแนะนำได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). **นโยบายกรมสามัญศึกษา ปีงบประมาณ 2545**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ประชาชน.

กรรณิการ์ นาคอยู่ และคณะ. (2547). **การพัฒนาห้องสมุดมีชีวิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี**. รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และการวิเคราะห์สาระสำคัญ**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรมการศาสนา.

ฉัตรรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา. (2550). **เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น : ศึกษากรณีเกม the Sims เกม Championship manager และเกม FIFA**. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชนิดา วิสะมิตนันท์. (2541). **การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน**. สงขลา : หน่วยศึกษานิเทศก์กรมสามัญศึกษาเขตการศึกษา 3.

ชัยพจน์ รักงาม. (2542). "แหล่งการเรียนรู้," **วารสารวิชาการ 2**. เมษายน : 31-33.

_____. (2542). "แหล่งเรียนรู้เพื่อเป็นคนรอบรู้," **สารปฏิรูปการศึกษา**. เมษายน : 45-56.

วัชราภรณ์ เดชาเสถียร. (2549). **แนวทางและการออกแบบศูนย์ศึกษาบันเทิงทางสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างสำหรับประชาชน**. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.