

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมากขึ้น จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนติดเกมส์และนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความอ่อนแอของสถาบัน ครอบครัวและสถาบันสังคมที่ขาดการดูแลและขาดความตระหนักรู้เท่าทันในปัญหาการติดเกมส์ ของนักเรียน ซึ่งการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมหนึ่งที่นักเรียนนิยมมาก ผลจากการมี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษาทำให้เกิดปัญหาในนักเรียน เช่น ไม่สนใจการเรียน นอนหลับในเวลาเรียน โดดเรียน ใช้เวลาและเงินมากกับการเล่นเกมส์ และมี พฤติกรรมความก้าวร้าว เช่น เอาแต่ใจตนเอง หงุดหงิดง่าย อารมณ์ร้อน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ชอบความ รุนแรง ขโมยเงินพ่อแม่ มีพฤติกรรมเปลี่ยนไป เช่น เลียนแบบพฤติกรรมของเกมส์ จนถึงขั้นมี นักเรียนติดเกมส์เหล่านี้ทั้งที่บ้านและในโรงเรียน นับเป็นปัญหาที่ควรแก้ไข และป้องกันตั้งแต่ต้น เกมส์ที่นักเรียนส่วนใหญ่นิยมเล่นกันมีหลายรูปแบบ เช่น วีดีโอเกมส์ เกมส์คอมพิวเตอร์ทั้งแบบ ออนไลน์และไม่ออนไลน์ เป็นต้น การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์จะเพิ่มความรุนแรงและความก้าวร้าว ให้แก่นักเรียนเป็นอย่างมาก

จากสถานการณ์ที่เด็กและเยาวชนนิยมเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มากขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วง คือ ผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมส์มากเกินไปและผู้เล่นเกมส์ส่วนหนึ่งหมกหมุ่นกับการเล่นเกมส์ มากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาติดเกมส์คอมพิวเตอร์ (ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลส์, 2546; ศิริไชยหงส์ สงวนศรี และคณะ, 2548; นกคด วรรณิกา, 2548; Subrahmanyam, et.al., 2001; Griffiths, et.al., 2004) ที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบันจนเป็นปัญหาสำคัญของครอบครัวส่วนใหญ่ ปัญหาที่เกิดขึ้นเกือบทุกโรงเรียนกลายเป็นปัญหาในระดับประเทศ (ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็ก ติดเกมส์, 24 มีนาคม 2551) รายงานของศูนย์เยาวชนแห่งชาติประเทศจีน พบว่า เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ท่องอินเทอร์เน็ตติดเกมส์ออนไลน์ถึงร้อยละ 13 ขณะที่บริษัทวิจัยซีซีไอเคอคอนซัลตติ้งในกรุงปักกิ่ง ประเมินว่า ในจีนมีคนเล่นเกมส์ออนไลน์แบบไม่เสียเงินราว 17.8 ล้านคน ในจำนวนนี้ร้อยละ 20 เป็น เด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี และร้อยละ 10 อายุไม่ถึง 16 ปี (จีนสั่งติดซอฟต์แวร์ แก้ปัญหาเด็กติดเกมส์, 7 มีนาคม 2551) สำหรับในประเทศไทยจากการศึกษาวิจัยของโรงพยาบาลรามาริพดีเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเล่นวีดีโอเกมส์และเกมส์คอมพิวเตอร์พบว่าเด็กไทยใช้เวลาเล่นเกมส์มากถึง 10-13

ชั่วโมงต่อสัปดาห์(ชวนลูกออกมาเล่น แก้ปัญหาเด็กติดเกมส์,2 กุมภาพันธ์ 2551) สิ่งที่ตั้งใจดูให้เด็กติดเกมส์และอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความสวยงาม (Graphic) ทำให้หมองเพลนดึงดูดใจ เนื้อหาเกมส์ท้าทายความสามารถ ทำให้เด็กต้องการพิสูจน์ว่าตนเองเก่ง โดยการเอาชนะเกมส์ให้ได้ อีกทั้งการชนะเกมส์ทำให้เด็กประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัล ได้รับการยอมรับ และได้รับการยกย่องตลอดจนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (ศูนย์ป้องกันและแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์, 24 มีนาคม 2551) และจากการสำรวจของนายนภดล กรรณิกา ผอ.สำนักวิจัยเอแบคโพล มหาวิทยาลัยอีสต์แฮมป์ไชร์ โครงการวิจัยพฤติกรรมกรรมการติดเกมส์ออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยเปิดเผยว่า ได้สุ่มตัวอย่างประชาชนที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไปจำนวน 1,882 ตัวอย่างในเขตกรุงเทพและปริมณฑลพบว่า ร้อยละ 21.4 เล่นเกมส์ออนไลน์ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 14.6 ที่เล่นเกมส์ออนไลน์ทุกวัน ร้อยละ 58.6 ระบุว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมส์แต่ละครั้งนาน 1-2 ชั่วโมง กับร้อยละ 6.3 ที่เล่นเกมส์แต่ละครั้งนานกว่า 5 ชั่วโมง ผลวิจัยยังระบุอีกว่าเล่นเกมส์โดยเฉลี่ยในแต่ละเดือนจะตกอยู่ที่คนละ 759.74 บาท (1.5 ล้านคน ติดเกมส์คอมฯ ‘กอล์ฟปิงยา’ยอดฮิต,7 มีนาคม 2551) เด็ก และวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะมีพฤติกรรมติดเกมส์คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) คือ มีความเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกมส์ มีความพึงพอใจ เมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกมส์ แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมส์นานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมส์มากขึ้นในเวลาที่ยรู้สึกเครียด และเล่นเกมส์เพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมส์คอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมส์ที่ผ่านมา และคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมส์ครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมส์ตลอดเวลา จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน (วช.ถกปัญหา "เด็กติดเกม" กระตุ้นนักวิจัยหันศึกษาภัยไอที, 24 มีนาคม 2551) ในขณะที่เล่นเกมส์เด็กสามารถพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง โดยใช้การตัดสินใจคิดวางแผนและแก้ปัญหาเพื่อเอาชนะในเกมส์ แต่ก็มีรายงานการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ เช่น กรณีเด็กชายอายุ 14 ปีมีการแสดงท่าทางออกทางสีหน้าสาขตา เมื่อไม่สบอารมณ์ และเริ่มลงมือกับสิ่งของเมื่อไม่พอใจ สอบตกหลายวิชา ก่อนหน้าเคยบ่นว่าที่บ้านเข้มงวดในเรื่องอ่านหนังสือ อยากได้อิสระ ทางบ้านให้โอกาส แต่เขาก็ใช้เวลาในการอ่านหนังสือน้อยกว่าการดูทีวี เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มากจนทำให้มีผลการเรียนที่แย่งคุณพ่อคุณก็โกรธทุ่มเกมส์จนพังแล้วให้เหตุผลว่า เป็นเพราะเกมส์ทำให้เค้าสอบตกเขาเลยทุ่มเกมส์ทิ้ง (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ, 2549)

ครอบครัวควรมีบทบาทในการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์ เนื่องจากเป็นสถาบันที่อยู่ใกล้ตัวเด็กมากที่สุด ผลงานวิจัยของ จารวี ชัยยืน (2549) พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์โดยมีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ -0.142 แสดงให้เห็นว่าถ้าความสัมพันธ์ในครอบครัวดี พฤติกรรมการเล่นเกมส์จะน้อยลง ทำนองเดียวกัน สันสนีย์ สุดประเสริฐ (2549) กล่าวว่าแนวทางการแก้ปัญหา ส่วนที่สำคัญคือครอบครัว พ่อแม่ต้องเข้าใจลูก ห้ามโมโห อันดับแรกต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับบรรยากาศในครอบครัวก่อนขณะที่ ชาญวิทย์ พรนภดล (2552) พบว่า พ่อแม่ที่ใช้อารมณ์กับลูกจะเพิ่มโอกาสติดเกมส์เพิ่มขึ้น 7 เท่า พ่อแม่ที่มองเกมส์เป็นมิตรของครอบครัวจะเพิ่มโอกาสให้เด็กติดเกมส์เพิ่มขึ้น 4 เท่า พ่อแม่ที่ไม่จำกัดเวลาในการเล่นเกมส์ จะเพิ่มโอกาสให้เด็กติดเกมส์เพิ่มขึ้น 2 เท่า

เด็กติดเกมส์คอมพิวเตอร์มีแนวโน้มว่าอายุการเล่นเกมส์ของเด็กมีการลดลงอย่างเห็นได้ชัด ตรงกับ ชาญวิทย์ พรนภดล (2552, ออนไลน์) ที่กล่าวว่า ระหว่างปี 2550-2551 เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 9-15 ปี จำนวน 2,452 คน 5 จังหวัด คือ กรุงเทพมหานคร ราชบุรี สุรินทร์และสุราษฎร์ธานี พบว่าร้อยละ 13.30 กลุ่มที่กำลังติดเกมส์มีอายุเฉลี่ย 11 ปี และมีภาวะติดเกมส์มาก โดยที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกมส์บู๊ล้างผลาญ เกมส์เกี่ยวกับเพศ นุ่งน้อยห่มน้อย โดยเฉพาะเกมส์ SF หรือ Special force ซึ่งสอดคล้องกับ ชีรพรรณ ชันทอง (2552, ออนไลน์) ที่เพิ่มเติมว่าปัญหาที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเนื่องจากทุกวันนี้เด็กสามารถเข้าถึงเกมส์ได้ง่าย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของเกมส์เพลย์สแตชัน เกมส์ตู้ เกมส์คอมพิวเตอร์ หรือเกมส์ออนไลน์เด็กเล่นเกมส์ได้ทั้งที่บ้าน ห้างสรรพสินค้า ร้านอินเทอร์เน็ต หรือบ้านเพื่อน เกมส์ยุคนี้มีความหลากหลาย สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำท่ายมีความสมจริงทั้งภาพและเสียง ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมส์ได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกมส์ การที่เด็กใช้เวลาว่างที่มีในการเล่นเกมส์อย่างเดียวนั้น โดยไม่สนใจอย่างอื่น แม้แต่การลุกไปทานข้าวกับครอบครัวตามปกติ ครุ่นคิดคำนึงถึงการเล่นเกมส์ตลอดแม้ในเวลาที่ไม่ได้เล่น ต้องการจะใช้เวลาเล่นเกมส์มากขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลเสียทำให้เด็กขาดความสนใจในการเรียน การงาน และกิจกรรมอื่นๆ แม้แต่ครอบครัวตัวผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมส์มีทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม เช่น ผลการเรียนตกต่ำ เสียงาน เสียความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว บางรายเล่นเกมส์มากจนถึงกับเสียชีวิตหน้าจอ รายที่ขาดเงินเล่นเกมฯ โฆษณาพ่อแม่หรือก่อคดีชิงทรัพย์ เช่นเดียวกับ ขง ภูววรรณ (2542, ออนไลน์) ที่ชี้ให้เห็นว่าเด็กที่ใช้หัวแม่มือกดคีย์บอร์ดหรือเป็นพิมพ์ตั้งแต่ 300-5000 ครั้งใน 5 นาที ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมือใช้งานมากจะเกิดข้ออักเสบ เด็กที่เล่นเกมส์จนติดสุขภาพร่างกายจะทรุดโทรมและป่วยได้ง่าย โอกาสที่จะได้สร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง ก่อให้เกิดช่องว่างภายในครอบครัว และก่อให้เกิดอารมณ์ เด็กจะก้าวร้าวรุนแรงมีการศึกษาพบว่า

นักเรียนทั้งระดับประถม และมีธยมศึกษา ที่เล่นวี.ดี.โอ เกมส์มีความก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่ไม่เล่น

การช่วยเหลือขึ้นพื้นฐานที่สามารถทำได้ในการลดการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ดังที่ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (254, หน้า56-57) กล่าวว่า ต้องพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์เกี่ยวกับ วินัยในตนเองของวัยรุ่น เพราะว่าเด็กที่มีวินัยในตนเอง จะเรียนรู้การใช้วินัยนั้นควบคุมตนเองในการเล่นเกมได้ ยังมีวิธีการหนึ่งในการช่วยเหลือนักเรียน คือ การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนว ทฤษฎีเผชิญความจริงน่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเหลือนักเรียนในการควบคุมตนเอง เพื่อลดการ เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ เพราะกระบวนการให้คำปรึกษาจะช่วยให้สมาชิกกลุ่มเข้าใจ และยอมรับ สภาพความเป็นจริงของตนเองเพิ่มขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ตระหนักถึงผลการกระทำ ยอมรับปัญหาของ ตนเอง ประเมินพฤติกรรมของตนเอง เรียนรู้วิธีการที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ให้สามารถ ตอบสนองความต้องการของตนเองได้ โดยจุดเด่นของการให้คำปรึกษาแบบแนวทฤษฎีเผชิญความ จริงคือ การมีส่วนร่วมในการวางเป้าหมายของสมาชิกกลุ่ม การเรียนรู้วิธีการในการเปลี่ยนแปลงตนเอง อย่างมีเหตุผล โดยการแสดงพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบมากขึ้น ลักษณะที่สำคัญของการให้ คำปรึกษาตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริง คือพฤติกรรมของบุคคล มาจาก พลังผลักดันภายใน และเป็นผลมาจากการเลือกของตนเอง ซึ่งอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงและสามารถทำได้ ความผิดปกติ ทางกายและจิตใจเป็นพฤติกรรมที่บุคคลเลือกกระทำและพยายามควบคุมสิ่งที่ตนเลือกเน้น เอกลักษณะแห่งความสำเร็จ และความรู้สึกเชิงบวกรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ในการควบคุมตนเอง เน้น การกระทำที่สามารถทำได้ให้ความสำคัญพฤติกรรมปัจจุบัน และการประเมินค่าพฤติกรรมของ ตนเองได้ภายใต้สัมพันธภาพที่จริงใจ อบอุ่น และเป็นมิตร

เกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ส่งผลกระทบต่อทั้งแง่บวกและแง่ลบต่อเยาวชน ในแง่บวก คือ เยาวชนได้มีสังคมในเกมส์ มีการใช้เวลาว่าง มีการกำหนดเป้าหมาย และหาวิธีการเพื่อไปสู่เป้าหมาย นั้นแต่ในขณะเดียวกันผู้ที่ติดเกมส์จะขาดการสื่อสารกับครอบครัว และละทิ้งทุกสิ่งทุกอย่างไม่ สนใจตัวเอง ไม่ใส่ใจสุขภาพ และไม่ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน โดยจะทำทุกอย่างเพื่อชนะในเกมส์ การติด เกมส์ของเยาวชนนั้น ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา มองว่า การออกแบบเกมส์ทำให้ผู้เล่นได้บรรลุความ ต้องการตามหลักของมาส โลว์ กล่าวคือ ได้รับการยอมรับและยกย่อง ความท้าทายในเกมส์เป็นสิ่งที่ ทำให้เยาวชนหยุดเล่นไม่ได้ บางครั้งเกิดความเหงาการเล่นเกมส์ออนไลน์ถือเป็นการสร้างสังคม ของเด็กยุคใหม่ โลกในเกมส์เป็นโลกที่ที่เขาเลือกได้ มีชุมชนที่ปลอดภัยสำหรับเขา เป็นที่พึ่งสำหรับ เยาวชนเวลาที่ต้องการหนีจากความกดดันในชีวิตประจำวัน (<http://www.nidambe11.net.20> พฤษภาคม 2551)

โรงเรียนเวียงมอกวิทยา มีปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนบ่อย ไม่สนใจในการเรียน นอนหลับในชั่วโมง สมาธิสั้น การเรียน ตกต่ำ ไม่ยอมทำการบ้าน ไม่อ่านหนังสือ สมองเฉื่อย สุดท้ายส่งผลให้เด็กเรียนไม่จบ ออกจาก โรงเรียนกลางคัน และมีปัญหาด้านพฤติกรรมเกิดปัญหาเด็กโกหก ลักขโมย เกิดปัญหาภายใน ครอบครัว เพราะเด็กจะติดเกมส์จนไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง หรือเด็กอาจขโมยหรือหลอกเอาเงินจาก ผู้ปกครองไปเล่นเกมส์ ทำให้ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ขาดความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น และขาดหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ไม่ประพฤติ ตามหลักสร้างตนเป็นคนดี หลักอริยสัจ 4 หลักสัปปุริสธรรม 7 และที่สำคัญนักเรียนขาดลักษณะ อันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามกระทรวงศึกษาธิการที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ขาดการเป็นพลเมืองดีของสังคม

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาถึงพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ซึ่งเป็นปัญหาการติดเกมส์ของนักเรียนที่ว่า นักเรียนเป็นกำลังสำคัญของชาติในการพัฒนาประเทศ เป็นผู้สืบสานวัฒนธรรม คุณธรรม และ จริยธรรมไม่ให้เสื่อม และฟื้นฟูคุณธรรม จริยธรรม ตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาให้ นักเรียนเกิดความตระหนักในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และสถานศึกษามีแนวโน้มที่นักเรียน จะเล่นเกมส์และติดเกมส์มากขึ้น ดังนั้นการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จึงต้องร่วมแก้ปัญหาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี และการ ดำเนินชีวิตของนักเรียนให้ถูกต้อง ตามหลักพระพุทธศาสนา ให้แก่นักเรียนเก่ง ดี มีความสุข และ เป็นพลเมืองดีของสังคมต่อไปและการเล่นเกมส์นั้น มีสาเหตุใดที่เกี่ยวข้อง มีความเกี่ยวข้องมาก น้อยเพียงใด และผลกระทบจากพฤติกรรมในการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนใน โรงเรียน เวียงมอกวิทยา จึงได้ดำเนินการศึกษา

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาพฤติกรรมกาติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเวียงมอก วิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ที่ศึกษาในภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2556

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาพฤติกรรมและความคิดเห็นของนักเรียนการติคเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน
โรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึงเกมส์ที่เด็กนักเรียนในโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น เกมส์แอ็คชั่น เกมส์ยิง เกมส์ผจญภัย
เกมส์ปริศนา เกมส์แสดงบทบาท เป็นต้น

พฤติกรรมการติคเกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมที่ติคเกมส์คอมพิวเตอร์ของ
นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 เช่น การใช้เวลาใน
การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เกินกว่าครั้งละ 3 ชั่วโมง เป็นต้น

นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายของ
โรงเรียน เวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555

โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ที่เปิดสอนในระดับ
มัธยมศึกษาปีที่ 1-6

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ผลจากการศึกษาช่วยให้ทราบถึงพฤติกรรมการติคเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนใน
โรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง
2. ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร และครูโรงเรียนเวียงมอกวิทยา
จังหวัดลำปาง รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการ
ติคเกมส์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น