

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง โดยผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีจากตำรา เอกสารวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้ศึกษาได้นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. เกมสื่อกอมพิวเตอร์
2. พฤติกรรมการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์
3. ผลจากการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์
4. นักเรียน
5. โรงเรียน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกมสื่อกอมพิวเตอร์

ความหมายของเกมสื่อกอมพิวเตอร์

กองบรรณาธิการนิตยสารแม่และเด็ก (2539,19 (291), 104 -106) ได้ให้ความหมายของเกมสื่อกอมพิวเตอร์ ไว้ว่าเป็นของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่งที่พัฒนาการมาจากวี.ดี.โอเกมส์ ซึ่งเริ่มมีราวปี ค.ศ.1970 แต่ ได้รับความนิยมในปี ค.ศ.1980 แล้วถูกพัฒนาให้ใช้งานง่ายขึ้นสำหรับเด็ก โดยนำมาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์

ศิริพร หัตถา (2539, หน้า 30) ได้ให้ความหมายของเกมสื่อกอมพิวเตอร์ ไว้ว่าเป็นสื่อบันเทิงที่มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของคอมพิวเตอร์ คือสามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้ทันที เสนอข้อมูล และทำงานได้ทันที เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับโปรแกรม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541, หน้า 34) ได้กล่าวว่าเกมสื่อกอมพิวเตอร์ หมายถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่เล่นได้รับความสนุกสนาน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541, หน้า 5) ได้กล่าวว่า เกมสื่อกอมพิวเตอร์ หมายถึงเกมที่เด็กนักเรียนเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสต์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบอื่นใดที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

ศรัญญา ผาเป้า (2551, หน้า 4) ได้ให้ความหมายของเกมสื่อกอมพิวเตอร์ ไว้ว่าเป็นการนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในรูปแบบของเกมสื่ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการประสมประสานอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผ่านคอมพิวเตอร์ไปสู่ผู้เรียน ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเกมสื่อกอมพิวเตอร์โดยมีเป้าหมาย กฏ กติกา การแข่งขัน ความท้าทาย ความตื่นตาตื่นใจ ผู้เรียนทราบผลการเล่นเกมสื่ทันที เป็นตัวเสริมแรงและเร้าความสนใจทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานมากขึ้น

โดยสรุปได้ว่าเกมสื่อกอมพิวเตอร์ หมายถึงเป็นของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง ที่พัฒนาการมาจากวี.ดี.โอเกมสื่แล้วถูกพัฒนาให้ใช้งานง่ายขึ้นสำหรับเด็ก โดยนำมาเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมสื่ที่น่าสนใจโปรแกรมคิดค้นขึ้นซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสต์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบอื่นๆ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น อาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนได้เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมสื่ ที่สร้างขึ้น

รูปแบบของเกมสื่อกอมพิวเตอร์

1. Adventure Game เกมสื่การผจญภัย มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้เล่นเกมสื่รู้จักแก้ปัญหา การใช้เหตุผลค้นหาคำตอบ และการทดสอบสมมุติฐาน เพราะผู้เล่นเกมสื่ในขณะนั้นจะมีข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีการและรายละเอียดน้อยมาก ในขณะที่ต้องมีข้อจำกัดหลายประการเช่น ต้องแข่งกับเวลา หรือต้องต่อสู้อุปสรรคต่างๆ แต่ละด่านจนกระทั่งได้ชัยชนะในตอนจบ เป็นการชิงไหวพริบ และทักษะด้าน Cognitive มาก

2. Arcade-type Game เกมสื่ที่แข่งกับเวลาและตนเอง ใช้เวลาและคะแนนเป็นตัวเร้าและเสริมแรงอยู่ตลอด มีการแข่งขันกับเวลาและคำตอบของแต่ละคน

3. Board Game นิยมใช้สอนเด็กเล็กเป็นเกมสื่ 2 มิติ คล้ายหมากรุกกระดาน

4. Gambiling Game ออกแบบเพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราว โดยใช้เงินเป็นแรงจูงใจในตอนท้ายของเกมสื่จะคว่าใครเป็นผู้ใช้จ่ายเงินได้ประหยัดที่สุด

5. Combat Game การต่อสู้กัน เป็นเกมสื่ที่ค่อนข้างใช้ความรุนแรง มีการแข่งขันสูงมาก ทั้งกับโปรแกรมและกับตัวผู้เล่น

6. Logic Game เป็นเกมสื่ที่ต้องการให้ผู้เล่นเกมสื่ให้ตรรกะในการแก้ปัญหา

7. Psychomotor Game เป็นเกมสื่ที่รวมการฝึกทักษะความสามารถทางความคิดเข้าด้วยกันไม่มีคำแนะนำ ผู้เรียนเป็นผู้คิดค้นวิธีการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามเอง

8. Role-Playing Game ผู้เรียนเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน และจะต้องแก้สถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ให้ได้

9. TV Quix เป็นเกมส์การตอบปัญหาธรรมดา

10. Word Game เป็นเกมส์สอนคำศัพท์

11. Template Game เป็นเกมส์ที่ประยุกต์ใช้งานของทุกๆ เกมส์ที่กล่าวมาข้างต้น

โดยสรุปแล้วว่ารูปแบบของเกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นรูปแบบของการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แบบต่างๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเกมส์รู้จักแก้ปัญหาตามสถานการณ์ ผู้เล่นต้องแข่งกับเวลา บางเกมส์ค่อนข้างใช้ความรุนแรง มีการแข่งขันสูงเพื่อต่อสู้อุปสรรคต่างๆ ให้ได้เล่นเกมสั้นในด้านต่อไป

พฤติกรรม การติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

ความหมายของพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ความหมายของพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์ มีบุคคลได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

บัณฑิต ศรีไพศาล(2550, หน้า 13) ได้ให้ความหมายว่าผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะมีกิจกรรมเล่นเกมอย่างเดียวไม่สนใจอย่างอื่น เริ่มจากการเรียน การบ้าน งานส่งครู ไม่ไปโรงเรียนรวมทั้งงานบ้าน หงมุ่นอยู่กับเกมส์ทั้งวัน มีผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจ ได้แก่ กินข้าวไม่เป็นเวลานานอดึกหรือไม่นอนเลย ในความคิดจะมีแต่เรื่องเกมส์ มองเห็นภาพเกมส์ในสมองของตนเองพยายามเล่นพนันในเกมส์ ก้าวร้าวกับพ่อแม่ เป็นต้น

ปราการ ถมยางกูร (2548, หน้า 25) อธิบายว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะมีลักษณะแยกตัว ไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัวเหมือนเช่นเคย ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์เกินกว่าครั้งละ 3 ชั่วโมง นอนดึก อ่อนเพลีย รีบตื่นแต่เช้าเพื่อมาเล่นเกม เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ ไม่สนใจการออกกำลังกาย เริ่มมีปัญหาการเรียนตกต่ำ มีอาการปวดศีรษะ ปวดตาบ่อยๆ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง ไม่ยอมรับประทานอาหาร ใช้เงินสิ้นเปลือง เป็นต้น

โดยสรุปแล้วว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะหงมุ่นอยู่กับเกมส์คอมพิวเตอร์ตลอดเวลา มีพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครอง ไม่มีความรับผิดชอบในการเรียน ละเอียดสุขภาพ และใช้จ่ายเงินทองเป็นจำนวนมากไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สาเหตุของการติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ศิริไชย หงษ์สงวนศิริ และคณะ (2549, หน้า 45) สาเหตุของการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่น ในการศึกษาทางจิตเวชมีการศึกษาสาเหตุที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดเกมส์คอมพิวเตอร์ค่อนข้างน้อย และความรู้ส่วนใหญ่มักอ้างอิงจากปัญหาพฤติกรรมอื่นและพฤติกรรมเสพติดคือ

substance dependence และ pathological gambling แต่ก็เริ่มมีการศึกษาสาเหตุโดยตรงมากขึ้น โดยทั่วไปแล้วปัญหาพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับปัจจัยทั้งด้านชีวภาพและจิตสังคม ดังนี้

ปัจจัยด้านชีวภาพ

เนื่องจากเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด จึงมีการศึกษาผลของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อการทำงานของสมองโดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทของผู้ป่วยติดสารเสพติดเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์ที่เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ จึงควรเข้าใจพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดที่เกิดจากฤทธิ์ของสารเสพติดเสียก่อน พฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติดมีลักษณะที่สำคัญคือ ระยะเวลาผู้ป่วยเสพติดเพราะต้องการฤทธิ์ของสารเสพติดที่ทำให้เกิดความสุขความเพลิดเพลินใจแต่ในระยะสุดท้ายผู้ป่วยจะเสพติดเพราะมีอาการต้องการเสพ (craving) และพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติด (drug seeking) เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเสพติด โดยไม่สามารถยับยั้งความต้องการดังกล่าวได้ การศึกษาทางชีววิทยาระบบประสาทของพฤติกรรมติดสารเสพติดพบว่า สารเสพติดทุกชนิดกระตุ้น การหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกมีความสุขความเพลิดเพลินใจ การหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens นี้มีความสำคัญในการทำให้ติดสารเสพติดเฉพาะในระยะแรกเท่านั้น แต่การหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากฤทธิ์ของสารเสพติดทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลง (neuroplasticity) และการเปลี่ยนแปลงที่ glutamatergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbens มีความสำคัญในการทำให้เกิดอาการในระยะสุดท้าย ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลง ดังกล่าวคือ ผู้ป่วยจะมีการหลั่ง dopamine ที่ nucleus accumbens ลดลงและ prefrontal cortex จะมีการทำงานลดลงในภาวะที่ไม่มีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด ผู้ป่วยจึงขาดความสนใจต่อสิ่งเร้าที่ให้ความเพลิดเพลินใจตามธรรมชาติต่างๆ แต่เมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับสารเสพติด เช่น ความเครียด สภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเสพติด เป็นต้น สิ่งเร้าเหล่านี้จะกระตุ้นให้มีการหลั่ง dopamine ทั้งที่ nucleus accumbens, amygdala และ prefrontal cortex มากผิดปกติ และจะไปกระตุ้นให้ glutamatergic projection จาก prefrontal cortex ไปยัง nucleus accumbens ทำงานมากตามไปด้วย ซึ่งทำให้ผู้ป่วยเกิดอาการต้องการเสพและพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้ จากข้อมูลดังกล่าวจึงอธิบายได้ว่าการหลั่ง dopamine ใน brain reward circuit ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในระยะแรกแต่การหลั่ง dopamine ที่มีปริมาณมากและเป็นเวลานานจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อาจทำให้สมองส่วนที่เกี่ยวข้องเกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ในระยะต่อมาเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์จึงมีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมาก คล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดที่หมกมุ่นกับการเสพติด

เสพติดและผู้ป่วยติดพนันที่หมกมุ่นกับการพนันจนละเลยกิจกรรมที่ทำให้ความเพลิดเพลินใจอย่างอื่น และมีความต้องการเล่นเกมที่สามารควควบคุมได้ยาก โดยเฉพาะเมื่อมีสิ่งเร้าที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม คือ ความเครียด และสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับการเล่นเกม เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ ร้านเกมส์ หรือสถานที่ที่เขยเล่นและเพื่อน เป็นต้น นอกจากนี้ การกลับไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์หลังจากเลิกเล่นเกมไปนานแล้วก็สามารถกระตุ้นให้กลับมีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นได้เช่นเดียวกัน

โดยสรุปแล้วว่า สาเหตุของการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันด้านชีวภาพโดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ทางชีววิทยาระบบประสาทของผู้ป่วยติดสารเสพติดเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์ที่เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ

ปัจจัยด้านจิตสังคม

เกมส์คอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าว เป็นต้น การเล่นเกมจะมีความยากมากขึ้นตามลำดับจึงทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะหรือประสบความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และได้รับรางวัล เช่น คะแนน การได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นชนะทันที จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (self-esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมซึ่งไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน

ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมส์มิได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมส์เป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆปัจจัยที่ผสมผสาน และเกี่ยวข้องกันอยู่สาเหตุหลักๆ ได้แก่ (<http://www.mail.vcharcam.com>. 20 พฤษภาคม 2551)

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมส์ได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมส์ของเด็ก ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือ ใช้เกมส์เสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความตื่นเต้น ให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม หรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์ หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมส์เป็นทางออก

3. ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (low self-esteem) เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว สาเหตุของการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ในเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันด้านจิตสังคม และความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นมีความรู้สึกสนุกสนาน รู้สึกประสบความสำเร็จจากการเล่นขณะที่แต่เมื่อได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ มาก และพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจึงไม่สามารถควบคุมตนเองได้

ผลจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์

อมรวิรัช นครทรพรพ (2545, หน้า 107-108) ได้กล่าวถึงข้อเสียของการเล่นเกมประเภทรุนแรงเป็นเวลานานๆ จะทำให้เด็กซาชินกับความรุนแรง และใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา มากกว่าการประนีประนอม จะไม่สามารถแยกแยะ โลกของเกมได้ มีการเลียนแบบตามโลกของเกม และมีผลกระทบทางศิลปะวัฒนธรรมเพราะผู้สร้างเกมส์จะสอดแทรกวัฒนธรรมและภาษาเข้าไปโดยไม่รู้ตัว

บัณฑิต ศรีไพศาล (2550) อธิบายว่าการเล่นเกมสั้นๆ จะเกิดผลกระทบ และโทษหลายประการ ได้แก่

1. โทษต่อสุขภาพร่างกาย

ได้แก่ แสบตา ปวดข้อมือ ไม่รับประทานอาหาร แสบกระเพาะ อดนอน ตื่นสาย เพลีย ง่วง นอนเวลาเรียน หรือเวลางาน เป็นต้น

2. โทษต่อสุขภาพจิต

ได้แก่ เกิดความทุกข์ ไม่สุขใจ ขัดแย้งภายในจิตใจ หรือขัดแย้งกับผู้คนรอบข้างได้ เพราะหากเล่นเกมสั้นๆ เด็กจะเกิดความรู้สึกชอบเอาชนะ เคยชินกับการแข่งขัน ต้องมีแพ้ มีชนะ เคยชินกับการทำอะไรต้องได้ดังใจ เนื่องจากเกมส์ที่ตั้งใจ สามารถบังคับได้ มีความสุขหรือรู้สึกสำเร็จเมื่อได้ตามที่ตัวเองต้องการ นอกจากนี้เด็กจะไม่มีวินัยไม่มีการควบคุมตนเองไม่สามารถบังคับตัวเองได้ขาดความรับผิดชอบ เพราะเมื่อเกิดความเพลิดเพลินแล้วเด็กมักจะไม่มีสนใจทำอย่าง

อื่นที่สำคัญกว่า หรือฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ความรับผิดชอบที่มีอยู่ว่าควรทำหรือไม่ทำอะไร เช่น ไม่อ่านหนังสือ ไม่เข้านอน ไม่ทานข้าว ไม่ทำความสะอาดบ้านตามหน้าที่ หรือแม้กระทั่งเกิดพฤติกรรมหนีออกจากบ้านหลายวัน ไปกินนอนอยู่ในร้านเกมส์ หรืออาจเกิดพฤติกรรมขโมยเงินผู้ปกครองเพื่อไปเล่นเกมส์ เป็นต้น

3. โทษต่อสุขภาพสังคม หรือ ทักษะทางสังคมของเด็ก

เด็กจะเห็นเพื่อนเป็นศัตรูของความสนุกสนาน จึงไม่ต้องการเล่นกับเพื่อนเพราะกลัวเพื่อนจะมาแย่งตัวเองเล่นเกมส์ หรือแย่งความสนุกสนานของตัวเองไป ถึงแม้ว่าเด็กอยากจะมีเพื่อนฝูงก็ไม่สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนฝูงได้ เพราะไม่รู้ว่าจะเริ่มคุยกับกลุ่มเพื่อนอย่างไรเนื่องจากขาดทักษะทางสังคม เพราะเด็กมักจะอยู่แต่หน้าคอมพิวเตอร์ หรือหน้าเครื่องเล่นเกมส์ เด็กบางคนอ้างว่าการเล่นเกมส์ออนไลน์หรือการพูดคุยกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (Chat) ก็สามารถหาเพื่อนใหม่ๆ ได้ ซึ่งก็มีส่วนถูก แต่ความสัมพันธ์ออนไลน์เป็นความสัมพันธ์ในโลกเสมือนไม่ใช่โลกแห่งความจริง เพราะเป็นความสัมพันธ์ที่พูดคุยกันหรือแสดงความคิดเห็น ความหวังหาอาหารต่อกันได้มากจนเกินไป โดยไม่ได้แสดงข้อเสียของอีกฝ่าย เพราะไม่ได้อยู่ร่วมกันจริงๆ ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่บางคนไม่ได้แสดงตัวตนที่แท้จริงเช่น เด็กอาจแสดงตัวตนว่าเป็นผู้ใหญ่ หรือชายอาจแสดงตัวตนว่าเป็นหญิง หรือคนที่มักมีลักษณะเห็นแก่ตัวอาจแสดงตัวตนว่าเป็นคนมีน้ำใจก็ได้เนื่องจากในโลกของอินเทอร์เน็ต สามารถแสดงเป็นอะไรก็ได้ ไม่มีใครรู้ตัวตนแท้จริงของอีกฝ่ายได้

4. โทษต่อการดำรงชีวิตในอนาคต

ได้แก่ ผลการเรียนตก เสียการงาน เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เช่น ในกรณีที่เป็นเด็กอาจเสียความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ในกรณีที่เป็นผู้ใหญ่อาจเสียความสัมพันธ์กับคู่สามีภรรยาของตนเองจนเกิดเหตุหย่าร้างซึ่งเป็นข่าวอยู่เนืองๆ หรือเสียผู้เสียคนจากการมีพฤติกรรมอันธพาล ขโมยเงิน มั่วสุมเล่นการพนัน ใช้จ่ายเสพติด หรือ มีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสมสืบเนื่องมาจากการ คบเพื่อนที่ไม่ดีในร้านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น มีงานวิจัยหลายชิ้นที่ได้สนับสนุนว่าพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์นั้นมีผลกระทบต่อเยาวชนทั้งทางด้านร่างกาย และ จิตใจ

โดยสรุปแล้วว่า ผลจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ข้อเสียของการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ คือ มีผลเสียทางด้านร่างกาย ทางด้านสังคม อารมณ์ และจิตใจ มีผลต่อการเรียน การปรับตัว ส่งผลต่อความสัมพันธ์ทางสังคม

การแก้ไขปัญหาเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (บัณฑิต ศรีไพศาล, 2550) ได้เสนอแนวทางแก้ไขไว้ดังนี้

1. มีการพูดคุยตกลงกำหนดกติการ่วมกันระหว่างพ่อแม่เด็ก ว่าเล่นเกมได้เวลาใดบ้าง มีการกำหนดรางวัลเมื่อทำได้ และกำหนดการลงโทษเมื่อทำไม่ได้ กติกาต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม
 2. จัดให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์ทดแทน เพื่อสนับสนุนให้เด็กได้กล้าแสดงออก และแสดงความสามารถพิเศษ เช่น ดนตรี กีฬา ทำอาหาร งานฝีมือ เป็นต้น
 3. มอบหมายงานหรือกิจกรรมให้รับผิดชอบ เช่น ทำความสะอาดบ้าน ล้างจาน กรอกน้ำรดน้ำต้นไม้ เป็นต้น
 4. พ่อแม่ หรือผู้ปกครองควรมีเวลาอยู่ร่วมกับเด็กๆพร้อมทั้งเป็นแบบอย่างในการสอนวิธีการหยุดเล่นเกมให้กับเด็ก
 5. พ่อแม่ หรือผู้ปกครอง ควรสังเกตพฤติกรรมของเด็ก หากพบว่าเด็กสนใจเกมมาก พ่อแม่ต้องเข้าถึงเด็ก ตามเข้าไปในโลกของเด็ก เข้าร่วมกิจกรรมเกมส แสดงความสนใจในสิ่งที่เด็กกำลังเล่น โดยไม่ตำหนิ
 6. ซักถาม พูดคุย ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดกับเด็ก เกี่ยวกับเกมส์ การเรียน การเล่นกับเพื่อนภาวะสังคมในปัจจุบันร่วมแบ่งปันความรู้สึกกับเด็กว่าขณะเล่นเกมสเราตกอยู่ในอิทธิพลของเกมส์ หากเราเล่นมากๆ เราอาจเปลืองพลาสมาให้กับเกมส์ได้ ถามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาบางส่วนกับเกมส์
 7. ร่วมกำหนดวางแผนเป้าหมายชีวิตของเด็ก เสนอแนะว่าเรายังมีสิ่งอื่นในชีวิตที่จำเป็นต้องทำ เช่น การเรียน
 8. ร่วมกันจัดลำดับภารกิจในชีวิตประจำวัน ชวนเด็กเข้าสู่กิจกรรมอื่น ๆ ในบ้าน ปฏิบัติให้เสร็จก่อนแล้วจึงเล่นเกมส
 9. ให้คำชมเชยเด็กเมื่อทำตามกติกา และให้กำลังใจเมื่อเด็กเริ่มทำกิจกรรมอื่นทดแทนพ่อแม่ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมสเป็นขอเพียงมีเวลาอยู่กับเด็ก ดูเขาเล่นเกมส และศึกษาหาข้อมูลเนื้อหาเกมส์แต่ละเกมส์เป็นอย่างไร รู้จักเกมส์ยอคติตเพื่อจะได้พูดคุยกับเด็กได้
 10. สอนเด็กให้มีวินัย รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์แต่แรกและร่วมกันกำหนดเงื่อนไขในการเล่นเกมส์
 11. ควรมีกิจกรรมที่หลากหลายสำหรับทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่เด็ก อย่าให้เกมส์เป็นกิจกรรมเดียวที่เด็กทุ่มเทเวลาให้
- โดยสรุปแล้ว วิธีการแก้ไขปัญหาคควรเน้นไปที่การสื่อสารในครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญ เนื่องจากการสื่อสารในครอบครัวที่ดีเป็นพื้นฐานของการสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวรวมทั้งการทำกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัวร่วมกัน

นักเรียน

นักเรียน หมายถึง นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 495 คน

โดยสรุปแล้ว นักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยาที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียน

โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนรัฐบาลที่เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 35

โดยสรุปแล้ว โรงเรียนที่เปิดสอนในระดับระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นสถาบันการศึกษาภาครัฐ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

ฉัตรพี เกษมสันต์ ณ อยู่ชยา (2550, หน้า 48) ได้ศึกษาเรื่อง เกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น:กรณีศึกษา The Sims เกมส์ Championship Manager และเกมส์ FIFA เป็นการวิจัยที่มุ่งวิเคราะห์ความคิดเห็นวัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการที่มีต่อเกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นอายุ 13-15 ปี ที่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งในที่นี้คือเกมส์ The Sims เกมส์ Championship Manager และเกมส์ FIFA ต่อเนื่องเป็นประจำมาไม่น้อยกว่า 3 เดือน เกมส์ละ 10 คน รวมละ 30 คนใช้วิธีสัมภาษณ์ เชิงลึกรายบุคคลกับผู้ปกครองของวัยรุ่นจำนวน 30 คนและใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลกับนักวิชาการใน 3 สาขา ได้แก่ นักจิตวิทยา นักวิชาการคอมพิวเตอร์ และนักวิชาการด้านการศึกษา อาชีพละ 1 คน โดยสุ่มจากตัวอย่าง 63 คน ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่น ผู้ปกครอง และนักวิชาการ มีความเห็นว่าการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษต่อวัยรุ่น และไม่มีเกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์รายชื่อใดที่มีประโยชน์ต่อสมาธิ เกมส์คอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์แต่ละประเภทมีประโยชน์ต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการวางเงื่อนไขและวิธีการเล่นของเกมส์ว่ามีการวางเงื่อนไขให้วัยรุ่นได้ฝึกฝนการคิดหรือ ทบทวนความสามารถทางสติปัญญาในลักษณะใดบ่อยๆ

นภดล วรรณิกา และคณะ (2548, หน้า 54) ที่สำรวจพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลในปี 2548 โดยพบว่าวัยรุ่นที่มีอายุ 12 ขวบขึ้นไปราว 1,5000,000 คน ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 7-25 ปี จะใช้เวลาเล่นเกม 4.5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งในจำนวนนี้ 32% เล่นมากกว่า 5 ชั่วโมง การเล่นเกมจึงกลายเป็นกิจกรรมทั้งยามว่างและไม่ว่างของเด็กสมัยนี้ ความนิยมเป็นอย่างมากนี้เองทำให้เว็บไซต์ เกมออนไลน์เปิดตัวขึ้นเป็นจำนวนมากมีตัวเลขระบุว่าในปี 2547 มีเว็บไซต์เกมออนไลน์ประมาณ 10,000,000 เว็บไซต์แต่พอปี 2548 ยอดพุ่งสูงขึ้นเป็น 75,500,000 เว็บไซต์ และข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ระบุว่า มีเด็กเข้าไปลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นับล้านคน โดยมีตัวเลขกว่า 200,000 คนที่เล่นเกมติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง และมีระยะเวลาที่เล่นติดต่อกันระหว่าง 15-24 ชั่วโมง ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องควักกระเป๋าจ่ายเป็นค่าเล่นระหว่าง 50-300 บาท

บัณฑิต ศรีไพศาล (2550, หน้า 13) ได้ให้ความหมายว่าผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีกิจกรรมเล่นเกมอย่างเดียวไม่สนใจอย่างอื่น เริ่มจากการเรียน การบ้าน งานส่งครู ไม่ไปโรงเรียนรวมทั้งงานบ้าน หมกมุ่นอยู่กับเกมสัปดาห์ มีผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจได้แก่ กินข้าวไม่เป็นเวลา นอนดึกหรือไม่นอนเลยในความคิดจะมีแต่เรื่องเกมสัปดาห์เห็นภาพเกมในสมองของตนเองพยายามเล่นพนันในเกมสัปดาห์ก้าวร้าวกับพ่อแม่ เป็นต้น

ปราการ ถมยางกูร (2548, หน้า 25) อธิบายว่าผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะแยกตัวไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัวเหมือนเช่นเคยใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์เกินกว่าครั้งละ 3 ชั่วโมง นอนดึก อ่อนเพลียรีบตื่นแต่เช้าเพื่อมาเล่นเกม เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ไม่สนใจการออกกำลังกายเริ่มมีปัญหาการเรียนตกต่ำ มีอาการปวดศีรษะปวดตาบ่อยๆ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครองไม่ยอมรับประทานอาหารใช้เงินสิ้นเปลือง เป็นต้น

พลฤทธิ์ ฐิติวาทินันท์ (2549, หน้า 104) ได้ศึกษาเรื่อง ปฏิสัมพันธ์เกมออนไลน์กรณีศึกษา:นักเรียนมัธยมศึกษาเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่าผู้เล่นจะใช้เวลาในการเล่นเกมส์เฉลี่ยสัปดาห์ละ 8.78 ชั่วโมง และไม่ได้เล่นทุกวันจะเล่นเฉลี่ยสัปดาห์ละ 4.07 วัน ซึ่งส่วนใหญ่จะเล่น ในช่วงเวลา 18.01-21.00 น. มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยสัปดาห์ละ 106.7 บาท และผู้เล่นส่วนใหญ่ที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ การลงทะเบียน จะให้พี่ชายหรือพี่สาวที่อายุเกิน 18 ปี จดทะเบียนให้ ซึ่งผู้เล่นจะมี ID ในการเล่นเกมออนไลน์คนละ 1-5 ID นอกจากนี้ผู้เล่นส่วนใหญ่จะเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในห้องเรียนเดียวกันมากกว่าจะเล่นกับบุคคลอื่น

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541, หน้า 44) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร พบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ดังนี้คือ การเล่นเกมของนักเรียนมัธยม เมื่อจำแนกตามเพศแล้วปรากฏว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของทั้งสองเพศมีความ

แตกต่างกันทั้งเวลาการเล่นและการพิชิตเกมส์ โดยเด็กนักเรียนมัธยมชายจะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเด็กมัธยมหญิง ซึ่งหมายความว่าเด็กนักเรียนมัธยมชายเล่นเกมส์มากกว่า ซึ่งคนที่เล่นเกมส์มากกว่าน่าจะมีความชำนาญในการพิชิตเกมส์มากกว่า แต่ปรากฏว่าเด็กนักเรียนมัธยมชายกลับใช้เวลาในการพิชิตเกมส์มากกว่า จากกรณีนี้ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ประเภทของเกมส์ที่นักเรียนมัธยมทั้งสองเพศเล่น โดยเด็กนักเรียนมัธยมหญิงจะเล่นเกมส์ต่างจากนักเรียนมัธยมชาย ซึ่งเด็กนักเรียนมัธยมหญิงจะนิยมเล่นเกมส์สำหรับเด็ก เกมส์การศึกษา ในขณะที่เด็กนักเรียนมัธยมชายจะนิยมเล่นเกมส์แอ็คชั่น เกมส์ผจญภัย และเกมส์จำลองสถานการณ์ รวมทั้งการพิชิตเกมส์ การได้เกมส์มาเล่นของนักเรียนมัธยมก็มีความแตกต่างกันในระหว่างเพศ

วิไลรัตน์ วัฒนไวฑูรย์ชัย (2547, หน้า 56) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปีในเขตกรุงเทพมหานครโดยทำการสุ่มเลือกสุ่มตัวอย่างแบบไม่ทราบจำนวนประชากร (Infinite Population) โดยเลือกเฉพาะผู้ที่เล่นเกมส์(Accident Sampling)เท่านั้นจำนวน 300 คน ผลการวิจัย พบว่าตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบคือตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวล และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนส่วนตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์พบว่าพฤติกรรม ขณะเล่นและหลังเล่นเกมส์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

สุรพล สีห์สุรงค์ (2551, หน้า 34) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ โดยแบ่งเป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ซึ่งปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลมากที่สุดได้แก่ ความชอบ เล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน รองลงมาคือเพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน และเงินที่ได้จากพ่อแม่ผู้ปกครองตามลำดับ ส่วนปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลมากที่สุดได้แก่ ราคาเกมส์ไม่แพงมาก รองลงมาคือ ค่านิยมและความทันสมัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และมีร้านเกมส์จำนวนมากตามลำดับ

งานวิจัยต่างประเทศ

เรียวตะ คาวาชิมะ(2544, หน้า 9-10) นักวิทยาศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยโตโฮกุ ประเทศญี่ปุ่นศึกษาเอากลุ่มตัวอย่างเด็กที่นิยมเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์มาก โดยใช้เวลานานหนึ่งๆ อยู่กับ เกมส์โปรดของพวกเขามากกว่าการทำอย่างอื่น ผลการวิจัยพบว่า การต่อสู้ในเกมส์ไม่ได้ช่วยพัฒนาสมองเด็กอย่างที่คิด เพราะพบว่า การเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์นั้นเป็นเพียงแต่จะไปช่วยกระตุ้น การทำงานของสมองในส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับตา คือการมอง และการเคลื่อนไหวของสายตาเท่านั้น ไม่มีผลอันใดต่อสมองที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรม ความนึกคิด ความจำ อารมณ์และการเรียนรู้เลย กลับทำให้มีการแสดงออกในทางตรงข้ามคือ ไม่มีเหตุผล และมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น

Anderson & Drill (2000, 78: 772 – 790) วิจัยพบว่า เกมสื่อกอมพิวเตอร์จะช่วยเพิ่มความรู้แรงของพฤติกรรมก้าวร้าวและการกระทำผิดของวัยรุ่นในชีวิตจริง และในการศึกษาทดลองพบว่ากราฟของความรู้แรงของเกมสื่จะเพิ่มความรู้แรงก้าวร้าวสูงขึ้น

Anu Mustonen (2001, หน้า 33) นักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัย University of Jyvaskyla ได้ทำการศึกษาวิจัยพบว่า เกมสื่อกอมพิวเตอร์ทำให้เด็กแยกตนเองออกจากโลกความเป็นจริง จะทำให้เด็กมีความรู้สึกที่ไม่ดี และเมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์เด็กมักจะใช้ความรู้แรงเสมอ

Marshall Mc Luhan (2003, หน้า 48) ได้ทำการวิจัยพบว่าเด็กผู้ชายมีการเพิ่มความรู้แรงอย่างมากจากการเล่นเกมสื่ประเภท M-Rated และสิ่งที่เป็นผลกระทบอีกอย่างหนึ่ง โรคอ้วนในเด็ก ซึ่งพบว่าอัตราการอ้วนของเด็กเพิ่มเป็น 3 เท่าในช่วงเวลา 30 ปีที่ผ่านมา

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า เกมสื่อกอมพิวเตอร์ส่งผลต่อการแสดงออกในความเป็นตัวตนของผู้เล่นเกมสื่อกอมพิวเตอร์ในลักษณะต่างๆ ที่แต่ละคนได้รับจากการเล่นเกมสื่อกอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เกมสื่อกอมพิวเตอร์จะช่วยเพิ่มความรู้แรงของพฤติกรรมก้าวร้าวและการกระทำผิดของวัยรุ่นในชีวิตจริง ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์ของนักเรียน เพื่อศึกษาแนวป้องกันการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์ของนักเรียนต่อไป