

## Influence and Effect of Computer Game Addiction on Students in the Schools under Basic Education Level in the Northeast

Boonleang Thumthong\*

Received: October, 2011 Accepted: December, 2011

### Abstract

This study aimed to 1) examine factors related to computer game addiction of the youth in basic educational institutions, 2) to examine contexts influencing computer game addition of educational institution youths, and 3) investigate computer game addiction behavioral impacts of basic educational institution youths. Data collection was divided into 2 types. First type, quantitative data was derived from 2,000 sample of youths, obtained by simple random sampling technique. The instrument used for collecting data was a 5-part questionnaire. The data was analyzed by frequency, percentages, path analysis, and content analysis. Qualitative data was collected by using a focus group of 520 youths, chosen by the purposive sampling technique. Data was collected by note-taking forms on group discourse and an observation form on students behaviors. The data was on analyzed by category analysis and content analysis. The results of the study were as follows:

1. For the causal factors helping in computer game addiction of basic educational institution youths in northeast Thailand, the following were found: Attitudes toward computer game playing, autocratic rearing model, and students behaviors decreasing risk of computer game playing, all directly affected game addiction behaviors of youths.

2. Regarding internal and external basic educational institution contexts the following were found. a) The internal basic educational institution contexts influencing students game addiction included: it was easy to go in and out the school; or there were school walls which could be climbed up to go out; the school had computer games for students to play through the use of school Internet laboratory which the teacher could not check thoroughly. b) The external basic educational institution contexts influencing students game addiction included: many computer game cafes were near the school and the school personnel also involved in game cafes. The cafes which provided Internet and game playing services were open from morning to evening; so anyone could conveniently use these services all the time without limitations of age and time for playing at low prices; the playing places were well hidden; they were not strict for any group of customers; children or youths could use the services; and some cafes had promotion of one hour free for customers to play games.

3. The impacts of computer game addition on free the three groups was as follows. a) The group with impacts involving aggressive behaviors, showed that the students were self-centered, easily petulant, hot-tempered, disobedient to parents, violence, stole parents' money, had more expenses, and changed behaviors such as imitating game behaviors, and speaking aggressively. b) The group with impacts involving friars, had short memories, low achievement, were absorbed in games only, and had no attention in learning. c) The group with impacts involving health, pale and thin. eye-sight disorders, had no physical exercise, and were exhausted.

**Keywords:** computer game, influence of game addiction, effect of game addiction

---

\* Lecturer in Faculty of Education, Buriram Rajabhat University

## อิทธิพลและผลกระทบการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

บุญเลี้ยง ทุมทอง\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา 2) เพื่อศึกษาบริบทที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา และ 3) ศึกษาผลกระทบทางพฤติกรรม การติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,000 คน คัดเลือก โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาความถี่ ค่าร้อยละ การวิเคราะห์เส้นทาง และการวิเคราะห์เนื้อหา และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 520 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบบันทึกการเสวนา และแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ แบ่งกลุ่มและการวิเคราะห์เนื้อหา ผลปรากฏดังนี้

1. ปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือคือ เจตคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และพฤติกรรมของนักเรียนที่ลด ความเสี่ยงต่อการเล่นเกมส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมติดเกมของนักเรียน

2. บริบทภายในและภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียน ได้แก่ 1) บริบทภายในสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนคือ โรงเรียนเข้า-ออกง่ายหรือมีกำแพงแต่สามารถปีนออกได้ โรงเรียนมีเกมให้นักเรียนเล่นได้โดยผ่านการใช้ห้องปฏิบัติการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนที่ครูไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง และ 2) บริบทภายนอกสถานศึกษา คือ มีร้านเกมจำนวนมากอยู่ใกล้โรงเรียน รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับร้านเกม ร้านที่เปิดบริการให้ใช้อินเทอร์เน็ตและร้านให้เล่นเกมเปิดตั้งแต่เช้าถึงเย็น นักเรียนเข้าใช้บริการได้สะดวกตลอดเวลา ไม่จำกัดอายุและเวลาในการเล่นมีราคาถูก กลุ่มลูกค้าเด็กหรือนักเรียนก็สามารถใช้บริการได้ บางร้านมีโปรโมชั่นชั่วโมงการเล่นให้กับลูกค้า

3. ผลกระทบการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า มี 3 กลุ่มโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ 1) ผลกระทบเกี่ยวกับพฤติกรรมความก้าวร้าว คือ เอาแต่ใจตนเอง หงุดหงิดง่าย อารมณ์ร้อน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ชอบความรุนแรง ขโมยเงินพ่อแม่ มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเช่นเลียนแบบพฤติกรรมของเกม พุดจาก้าวร้าว 2) ผลกระทบเกี่ยวกับสมองคือ ความจำสั้น ผลการเรียนต่ำ หงุดหงิดแต่เรื่องเกม ไม่มีสมาธิในการเรียน และ 3) ผลกระทบเกี่ยวกับสุขภาพ คือ ร่างกายซูบผอม มีปัญหาทางสายตา ไม่ได้ออกกำลังกายและอ่อนเพลีย

**คำสำคัญ:** เกมคอมพิวเตอร์ อิทธิพลของการติดเกม ผลกระทบของการติดเกม

\* อาจารย์ประจำ, คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

### ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน ผลจากการมีอินเทอร์เน็ตทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษาทำให้เกิดปัญหาในเด็กและวัยรุ่นมากมาย เช่น ไม่สนใจการเรียน ใช้เวลาและเงินมากกับการเล่นเกม จนถึงขั้นมีเด็กติดเกมเหล่านี้ทั้งที่บ้านและในโรงเรียน นับเป็นปัญหาที่ควรแก้ไขและป้องกันตั้งแต่ต้น เกมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมมีหลายรูปแบบ เช่น เกมตู้หยอดเหรียญ วิดีโอเกม และเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์และไม่ออนไลน์ เป็นต้น

จากสถานการณ์ที่เด็กและวัยรุ่นนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกหมุ่นกับการเล่นเกม มากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ (ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลส์, 2546; ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ, 2548; นภดล กรรณิกา, 2548; Subrahmanyam, et. al., 2001; Griffiths, et. al., 2004) ที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบันจนเป็นปัญหาสำคัญ

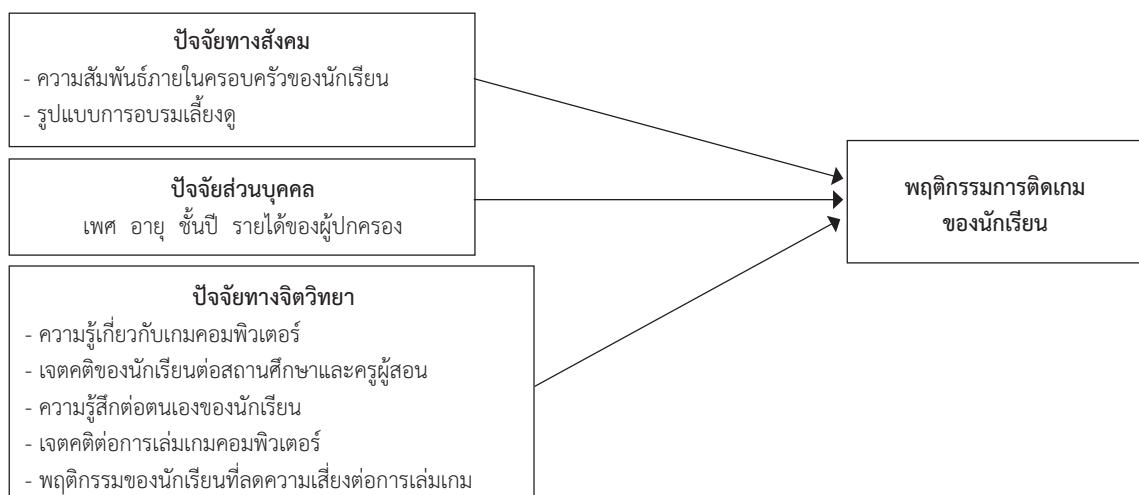
ของครอบครัวส่วนใหญ่ ปัญหาของเกือบทุกโรงเรียนและกลายเป็นปัญหาระดับประเทศ

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจว่าการที่นักเรียนซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติที่อยู่ในเป้าหมายของสถานศึกษามีแนวโน้มที่จะเล่นเกมและติดเกมมากขึ้นนั้นมีสาเหตุใดที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อการติดเกมและมีความเกี่ยวข้องมากน้อยเพียงใด และผลกระทบจากพฤติกรรมในการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษาต่างๆ มีอะไรบ้าง จึงได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อไป

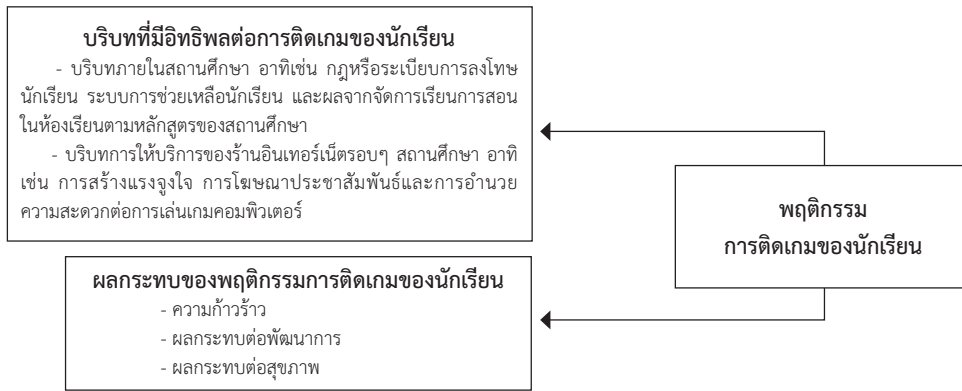
### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา
2. เพื่อศึกษาบริบทที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลกระทบทางพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนตามสถานศึกษา

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณ



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ

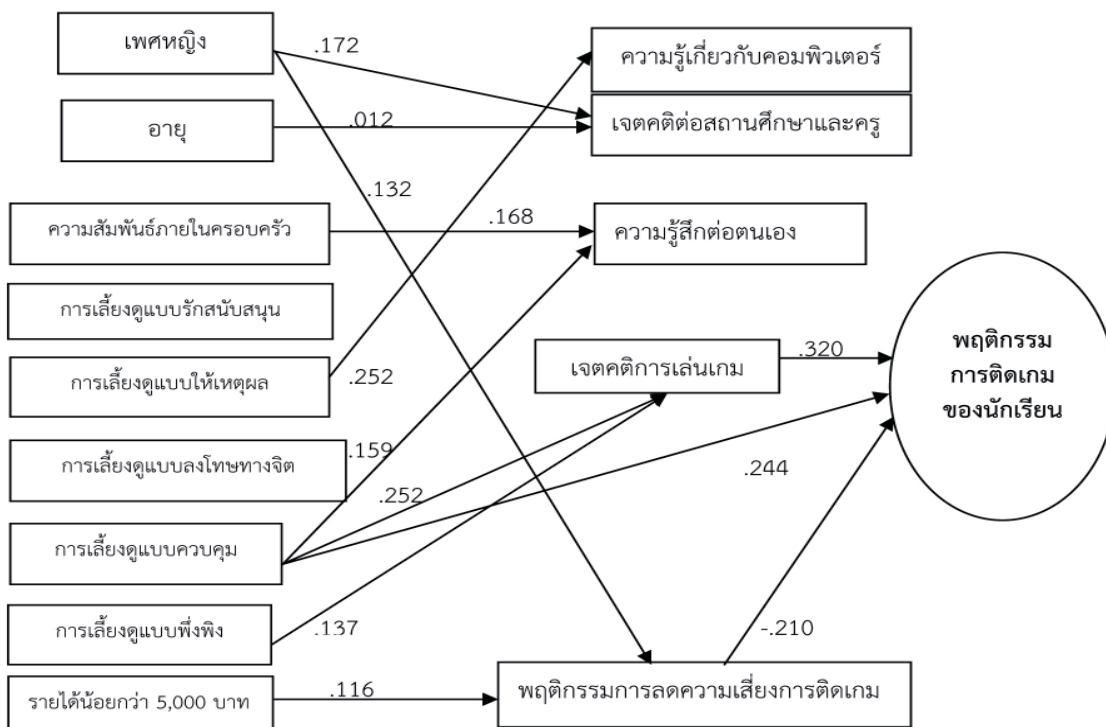
**วิธีดำเนินการวิจัย**

ในการวิจัยในครั้งนี้แยกการเก็บข้อมูล ได้ 2 ลักษณะคือ 1) การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 2,000 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) 2) การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) กลุ่มเป้าหมายในการศึกษามีจำนวนทั้งสิ้น 520 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณคือแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุดแบ่งออกเป็น 5 ตอน มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง .728-.844 เครื่องมือที่ใช้

ในการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ แบบบันทึกประกอบการสัมภาษณ์ แบบบันทึกการเสวนา แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และจัดเวทีการเสวนากับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ครั้ง วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่าง โดยหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis)

ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์แบ่งกลุ่ม (Category Analysis) และการวิเคราะห์บริบทที่มีอิทธิพลต่อการติemannของนักเรียน ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยนำเสนอในรูปความเรียง



ภาพประกอบ 3 ปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมการเล่นเกมนของนักเรียน

## สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า เจตคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมและพฤติกรรมของนักเรียนที่ลดความเสี่ยงต่อการเล่นเกมส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2. ผลการวิเคราะห์บริบทภายในและภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) พบว่า

2.1 บริบทภายในสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนคือ โรงเรียนเข้า-ออกง่าย หรือมีกำแพงที่สามารถปีนออกได้ โรงเรียนมีเกมให้นักเรียนเล่นได้โดยผ่านการใช้ห้องปฏิบัติการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนและครูไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง

2.2 บริบทภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนคือ มีร้านเกมจำนวนมากอยู่ใกล้โรงเรียน รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับร้านเกม ร้านที่เปิดบริการให้ใช้อินเทอร์เน็ตและร้านให้เล่นเกมเปิดตั้งแต่เช้าถึงเย็น นักเรียนเข้าใช้บริการได้สะดวกตลอดเวลา ไม่จำกัดอายุ เวลา ในการเล่นและราคาถูก สถานที่เล่นมีคิติด ไม่เคร่งครัดกลุ่มลูกค้าเด็กหรือนักเรียนก็สามารถใช้บริการได้ บางร้านมีโปรโมชั่นของชั่วโมงในการเล่นให้กับลูกค้า

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทราบผลกระทบการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนตามสถานศึกษาใช้การวิเคราะห์แบ่งกลุ่ม (Category Analysis) พบว่าผลกระทบจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนตามสถานศึกษามีผลกระทบ 3 กลุ่มดังต่อไปนี้

3.1 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับพฤติกรรมความก้าวร้าวคือ เอาแต่ใจตนเอง หงุดหงิดง่าย อารมณ์ร้อน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ชอบความรุนแรง ชอบขโมยเงินพ่อแม่ มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเช่นเลียนแบบพฤติกรรมของเกม พุดจาก้าวร้าว

3.2 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสมองคือ ความจำสั้นลง ผลการเรียนต่ำลง หงุดหงิดแต่เรื่องเกมไม่มีสมาธิในการเรียน

3.3 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสุขภาพคือ ร่างกายซูบผอม มีปัญหาทางสายตา ไม่ได้ออกกำลังกายและอ่อนเพลีย

## การอภิปรายผล

1. ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่เอื้อต่อการติดเกมของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า เจตคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม และพฤติกรรมของนักเรียนที่ลดความเสี่ยงต่อการเล่นเกมส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทั้งนี้เนื่องในสภาพการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองที่มีการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมในแนวปัจจุบัน กล่าวคือการออกคำสั่งให้เด็กทำตาม โดยผู้ใหญ่จะตรวจตราอย่างใกล้ชิด ว่าเด็กทำตามหรือไม่ ถ้าเด็กไม่ทำตามก็ลงโทษเด็กด้วย ส่วนการควบคุมน้อยหมายถึง การปล่อยให้เด็กรู้จักตัดสินใจว่าควรทำหรือไม่ทำอะไร และเปิดโอกาสให้เด็กได้เป็นตัวของตัวเองบ่อยครั้งเช่น ให้ทดลองเล่นเกมก่อนโดยไม่เข้าไปยุ่งกับเด็กมากนัก ประกอบกับนักเรียนมีพฤติกรรมที่ ลดความเสี่ยงต่อการเล่นเกมมีน้อย ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มนักเรียนที่เล่นเกมและยังพบว่านักเรียนมีเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย โดยในคุณสมบัติของเกมคอมพิวเตอร์สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นได้ดี ง่ายและสะดวกมากกว่า การทำกิจกรรมอื่นจึงทำให้ติดเกมไปในที่สุด นอกจากนี้จากการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ Durkin และ Aisbett (1999) Emes (1997) และ Kirsh (2003) ที่สอดคล้องกับข้อมูลข้างต้นพบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็กและวัยรุ่นได้แก่ ความสนุกสนาน ทำให้ได้รับความรู้สึกประสบความสำเร็จและได้ระบายแรงขับความก้าวร้าวได้เร็วกว่า สถานการณ์ที่เป็นจริง โดยกลุ่มนักเรียนจะเล่นเกมที่มีความยากมากขึ้นตามลำดับเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย แต่ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสชนะหรือประสบ

ความสำเร็จมากขึ้นได้จากการเล่นซ้ำๆ และจะได้รับรางวัล เช่น คะแนนการได้เล่นในระดับสูงขึ้น เป็นต้น เป็นแรงเสริมทางบวกจากการเล่นขณะที่ จึงเกิดความรู้สึกพึงพอใจที่ตนเองสามารถเอาชนะหรือประสบความสำเร็จได้ เด็กและวัยรุ่นที่มีความนับถือตนเอง (Self-Esteem) ต่ำเนื่องจากไม่ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ จึงมีความสุขสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน ในเกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ๆ Durkin และ Aisbett (1999) Emes (1997) และ Kirsh (2003) พบว่า ให้การตอบสนองกับความต้องการทางจิตใจด้านสังคมได้ เช่น ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การยอมรับ เป็นต้น เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยากเนื่องจากความสนุกสนาน ความต่อเนื่องของเกม การมีเพื่อนเข้ามาเล่นจำนวนมากทำให้มีตัวละครในเกมหลายบทบาท รวมทั้งถ้าเพื่อนในกลุ่มยังไม่เลิกเล่นก็จะต้องเล่นต่อเพื่อช่วยเหลือเพื่อน

2. ผลการวิเคราะห์บริบทภายในและภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียน วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พบว่า

2.1 บริบทภายในสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนคือ โรงเรียนเข้า-ออกง่าย หรือมีกำแพงที่สามารถป็นออกได้ โรงเรียนมีเกมให้นักเรียนเล่นได้โดยผ่านการใช้ห้องปฏิบัติการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนและครูไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าสถานศึกษาส่วนใหญ่ไม่มียามเฝ้าประตูการเข้า-ออก อีกทั้งสถานศึกษาส่วนมากมีทางเข้าออกได้หลายทางซึ่งทำให้นักเรียนหาโอกาสอยู่ภายนอกบริเวณโรงเรียนได้ นอกจากนี้ อาจจะมีสาเหตุมาจากครูผู้สอนมีภาระงานทั้งงานสอนและงานพิเศษหรืองานรองมากจึงไม่สามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึง

2.2 บริบทภายนอกสถานศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมของนักเรียนคือ มีร้านเกมจำนวนมากอยู่ใกล้โรงเรียน รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียนก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับร้านเกม ร้านที่เปิดบริการให้ใช้อินเทอร์เน็ตและร้านให้เล่นเกมเปิดตั้งแต่เช้าถึงเย็น นักเรียนสามารถเข้าไปใช้บริการได้สะดวก ตลอดเวลา ไม่จำกัดอายุ เวลา

ในการเล่นและราคาถูก สถานที่เล่นมิดชิด ไม่เคร่งครัด กลุ่มลูกค้าเด็กหรือนักเรียนให้สามารถใช้บริการได้ บางร้านมีโปรโมชั่นของชั่วโมงในการเล่นให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการขยายตัวของร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาโดยมีทั้งร้านที่เปิดถูกต้องตามกฎหมายและใช้ภายในบ้านของตนเอง ซึ่งร้านที่ให้บริการจะอยู่ในเขตชุมชนตั้งแต่ในระดับชุมชนของหมู่บ้านไปจนถึงชุมชนระดับเทศบาล ผู้ใช้บริการสามารถมองหาร้านที่ให้บริการได้ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ (2546) พบว่า ร้อยละ 88.3 ของเด็กและนักเรียนตอบว่า มีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 22.0 ตอบว่ามีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้านมากกว่า 5 ร้าน และใช้เวลาเดินทางบ้านไปร้านเกมเฉลี่ย 10 นาทีเท่านั้น นอกจากนี้ยังพบว่าสังคม กลุ่มเพื่อน และสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นมาก เพราะเด็กและวัยรุ่นจำนวนมากมีเครื่องเล่นวิดีโอเกมหรือเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมที่บ้าน จึงเป็นแรงผลักดันให้เด็กและวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งเกิดความต้องการเล่นเกมตามไปด้วย และในปัจจุบันสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กและวัยรุ่นใช้คอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์ในการเล่นคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นวิดีโอเกมเป็นสินค้าที่หาซื้อได้ง่ายในราคาไม่แพงจึงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีโอกาสเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทราบผลกระทบการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนตามสถานศึกษาใช้การวิเคราะห์แบ่งกลุ่ม (Category Analysis) พบว่าผลกระทบจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนตามสถานศึกษามีผลกระทบ 3 กลุ่มโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับพฤติกรรมความก้าวร้าวคือ เอาแต่ใจตนเอง หงุดหงิดง่าย อารมณ์ร้อน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ชอบความรุนแรง ชอบขโมยเงินพ่อแม่ มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเช่นเลียนแบบพฤติกรรมของเกม พุดจาก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ (2548) และนภดล กรรณิกา (2548) ที่พบว่านักเรียน

มีปัญหาจากการเล่นเกมคือ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ก้าวร้าว นอกจากนี้ยังตรงกับการศึกษาของ Subrahmanyam และคณะ (2001) ที่พบว่า ผลกระทบเกมคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียนคือ มีพฤติกรรมก้าวร้าวและอารมณ์รุนแรงเพราะเกมที่เล่นส่วนใหญ่จะเป็นการเอาชนะคู่แข่ง

3.2 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสมองพบว่าเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อนักเรียนคือ ความจำสั้นลง ผลการเรียนต่ำลง หงุดหงิดแต่เรื่องเกม ไม่มีสมาธิในการเรียน และมีพัฒนาการช้าลง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ (2548) Grusser และคณะ (2005) และอัมพล สุพันธ์ (อัจฉรา กิ่งปิยะ, 2532) ที่พบว่า นักเรียนที่มีปัญหาจากการเล่นเกมคือ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว และไม่สนใจการเรียน นอกจากนี้ยังตรงกับการศึกษาของ Subrahmanyam และคณะ (2001) ที่พบว่า ผลกระทบเกมคอมพิวเตอร์ต่อนักเรียนคือ ความสนใจในการเรียนจะน้อยลง เพราะอยากเล่นเกมอย่างเดียว ความคิดสร้างสรรค์จะน้อยลง เพราะคิดและจดจำได้เฉพาะข้อมูลที่เห็นเท่านั้น พัฒนาการด้านต่างๆ จะช้าลง เพราะจะไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ๆ นอกจากเกมอย่างเดียว และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ แต่ทำให้ออกกำลังกายที่เด็กจะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาช้ากว่าคนอื่น

3.3 ในกลุ่มที่มีผลกระทบเกี่ยวกับสุขภาพคือ ร่างกายซูบผอม มีปัญหาทางสายตา ไม่ได้ออกกำลังกาย อ่อนเพลีย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าข้อมูลในเชิงปริมาณที่พบว่านักเรียนใช้เวลามากกว่าคือ 3-5 ชั่วโมง/วัน ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อวันดังนั้นหากนักเรียนเอาแต่จับจ้อง ฟังดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอเป็นเวลานานๆ อาจมีผลเสียต่อสายตาโดยเฉพาะหากจัดแสงสว่างไม่เพียงพอและเหมาะสม การที่เด็กเพลิดเพลินอยู่กับการเล่นจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลาแล้วจะทำให้เด็กเป็นโรคเกี่ยวกับกระเพาะอาหารได้ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ประณม จันทม (2534) ที่กล่าวถึงเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ มีผลกระทบต่อสุขภาพว่า การที่เด็กฟังดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในระยะ

ใกล้ๆ เป็นเวลานานๆ ทำให้สายตาเสียและเด็กที่เพลิดเพลินอยู่กับการเล่นจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นเกมภายในห้อง ขาดการออกกำลังกายแล้วทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง มีอาการเจ็บป่วยได้ง่าย

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัย ไปใช้

1.1 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ควรหาวิธีการให้คำแนะนำและสร้างความเชื่อที่ถูกต้องโดยเฉพาะการให้นักเรียนได้เปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หากิจกรรมให้นักเรียนได้ตระหนักและเลือกคอมพิวเตอร์ในทางที่สร้างสรรค์หรือไม่หมกหมุ่น ซึ่งผู้ใหญ่ไม่ควรสอนแบบลักษณะออกคำสั่งให้เด็กทำตามอย่างเดียว ควรปล่อยให้เด็กรู้จักตัดสินใจว่าควรทำหรือไม่ทำอะไร และเปิดโอกาสให้เด็กได้เป็นตัวของตัวเองบ้างและทำตัวใกล้ชิดเด็กมากขึ้นเพื่อจะได้ติดตามพฤติกรรมของนักเรียนที่จะลดความเสี่ยงต่อการเล่นเกมของนักเรียนของตนได้ต่อไป

1.2 ควรมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานวัฒนธรรมของแต่ละจังหวัด สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เป็นต้น มาร่วมกันกำหนดและวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อหาทางแก้ปัญหาดังกล่าว เพื่อไม่ให้ปัญหาดังกล่าวขยายออกไปในวงกว้างต่อไป

1.3 ควรส่งเสริมให้มีเครือข่ายในแต่ละเขตพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการเฝ้าระวังพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอันมีสาเหตุมาจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษาต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษากับนักเรียนในกลุ่มและในภาคอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบและนำข้อมูลมาสรุปในลักษณะภาพรวมของประเทศต่อไป

2.2 ควรมีรูปแบบการแก้ปัญหาผลกระทบจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยใช้

กระบวนการมีส่วนร่วมกับฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องอย่างเป็น  
รูปธรรมและสามารถนำไปขยายผลใช้ได้อย่างแท้จริง

## เอกสารอ้างอิง

- ดวงเดือน พันธุมนาวิน และ เพ็ญแข ประจันปัจจนึก.  
(2520). *จริยธรรมของนักเรียนไทย*. กรุงเทพฯ:  
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ดุขุฎิ โยเหลา. (2535). *การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวกับ  
การอบรมเลี้ยงดูในประเทศไทยโดยใช้วิธีเมต้า*.  
กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประณม จันทิม. (2534). ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของ  
เล่นในยุคไอเทค. *วารสารแนะแนว*, 15, 25-28.
- นภดล กรรณิกา. (2548). *ปัจจัยที่ส่งเสริมผลต่อการติด  
เกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและนักเรียนไทยในเขต  
กรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. กรุงเทพฯ: สำนัก  
วิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัย อัสสัมชัญ.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี. (2548). *พฤติกรรมการเล่นเกม  
คอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น*.  
สืบค้นเมื่อ 25 มกราคม 2549 จาก [http://  
www.ramamental.com](http://www.ramamental.com).
- ศุภย์วิจัยกรุงเทพโพลล์. (2546). *รายงานผลการสำรวจ  
เรื่อง นักเรียนกับเกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*. สืบค้นเมื่อ 25 มกราคม  
2549 จาก [http://research.bu.ac.th/oldpoll210/  
poll126.html](http://research.bu.ac.th/oldpoll210/<br/>poll126.html).
- อัจฉรา กิ่งปิยะ. (2532). วิดีโอเกม โหด ซึม ลึก  
อย่างไร. *คอมพิวเตอร์ทูเดย์*, 4, 124-130.

2.3 ควรมีรูปแบบหรือระบบการดูแลที่  
ช่วยเหลือนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา  
โดยเฉพาะต่อไป

- Durkin, K. & Aisbett, K. (1999). *Computer games  
and Australians today*. Sydney: Office of  
Film and Literature Classification.
- Emes, C. E. (1997). Pac Man eating our  
children? A review of the effects of video  
game on children. *Review of Can J  
Psychiatry*, 42, 409-14.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and  
aggression: A review of the literature.  
*Aggress Violent Behav*, 4, 203-12.
- Jeanne, B. F. (2000). *The Impact of Interactive  
Violence on Children*. Retrieved February,  
2, 1996, from [http://www.utoledo.edu/  
psychology/funktestimony.html](http://www.utoledo.edu/<br/>psychology/funktestimony.html)
- Kirsh, S. J. (2003). The effects of violence video  
games on adolescents: the overlooked  
influence of development, *Review of  
Aggress Violent Behave*, 8, 377-89.
- Mark, A. B. (1997). Late Adolescent Experiences  
With and Attitudes Toward Video game.  
*Review of Applied Social Psychology*, 15,  
1316-1334.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R. &  
Gross, E. (2001). The impact of computer  
use on children's and adolescents'  
development. *Review of Apply Dev  
Psycho*, 20, 7-30.