

รายงานเชิงวิชาการ
เรื่องเกมคอมพิวเตอร์มีผลอย่างไรกับวัยรุ่น

จัดทำโดย

ด.ช.วรศายศ ศรีสง่า ม3/11 เลขที่23

ด.ช.วรกร จูประจักษ์ ม3/11 เลขที่26

ด.ช. พศวีร์ แก้วซัง ม3/11 เลขที่41

ด.ช. ทศพล เลือพิทักษ์ ม3/11 เลขที่44

เสนอ

คุณครู จุฑากาญจน์ เหมือนสนิท

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาIS2

โรงเรียน นวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

คำนำ

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งจัดทำขึ้นมาเพื่อศึกษาว่าเกมคอมพิวเตอร์มีผล
อย่างไรกับวัยรุ่นและวัยรุ่นนั้นเล่นเกมแล้วได้ประโยชน์หรือเสียประโยชน์อย่างไร

สารบัญ

บทที่1	1
บทที่2	2-4
บทที่3	5
บทที่4	6
บทที่5	7
กิตติกรรมประกาศ	8
บรรณานุกรม	9

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณเจ้าของร้านเกม

ขอขอบคุณโรงเรียน

บทที่1

บทนำ

เกมคอมพิวเตอร์มีผลอย่างไรกับวัยรุ่น

1.1 ความเป็นมา ในปัจจุบันเกมได้เข้ามามีอิทธิพลกับวัยรุ่น เป็นอย่างมากเราจึงอยากทราบว่าเกมที่เข้ามามีอิทธิพลกับวัยรุ่น นั้นเข้ามามีอิทธิพลมากแค่ไหนและเวลาเล่นเกมรู้สึกอย่างไร เกมที่เล่นสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง วัยรุ่นสามารถแบ่งเวลาการเล่นเกมได้ไหม เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง ผีกทักษะ และการเรียนรู้ บางครั้งก็สอดแทรกความรู้ไว้ด้วย ทั้งนี้ เกมมีหลากหลายประเภท อาทิเช่น เกมการละเล่น เกมกีฬา เกมกระดาน เกมพนัน เกมไฟ เกมการ์ด เกมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

1.2 วัตถุประสงค์ 1.เพื่อศึกษาว่าเกมคอมพิวเตอร์มีผลอย่างไรกับวัยรุ่น
2.เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในด้านอื่นๆต่อไป

1.3 วิธีการศึกษาค้นคว้า 1.จัดทำแบบสอบถามเรื่อง การใช้เกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่น

2.ตรวจสอบแบบสอบถาม

3.สำรวจความคิดเห็นเพื่อนในห้อง 5 คน ชาย 3 คน หญิง 2 คนและสอบถามข้อมูลตามร้านเกมประมาณ10คนรวมทั้งสิ้น15คน

4.วิเคราะห์ข้อมูล

5.สรุปผล

1.4 งบประมาณ 15 บาท

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ 1.ได้ทราบว่าปัจจุบันวัยรุ่นที่เล่นเกมแล้วรู้สึกอย่างไร

2.เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในด้านอื่นๆต่อไป

บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. **เกม** คือ เกมเป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้
2. **เกมคอมพิวเตอร์** คือ เกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
3. **อิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์** ยุคสมัยเปลี่ยนไปตามกาลเวลา การละเล่นพื้นบ้านของเด็ก เช่น การเล่นตี่จับ ตีเต โพงพาง งูกินหาง หม้อข้าวหม้อแกง ก็เลือนหายไปกับเวลาที่ล่วงเลยไป ของเล่นใหม่ๆเข้ามาแทนที่ตามการปรับตัวไปของโลกยุคโลกาภิวัตน์ และ เกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ นวัตกรรมแห่งยุคที่กำลังก้าวเข้ามาสร้างอิทธิพลต่อสังคมไทยมากขึ้น
4. **ผลดีและผลเสียของเกมคอมพิวเตอร์**

ข้อดี

1. ฝึกทักษะการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ : แน่แน่นอนว่าเด็กที่ต้องการจะเล่นเกม จะต้องมีความรู้พื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ เช่น เปิดปิด, พิมพ์คีย์บอร์ด, ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งพื้นฐานเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความรู้มีความสามารถที่จะประยุกต์ใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในด้านอื่นๆในอนาคต
2. ฝึกทักษะการวิเคราะห์และสมาธิ : ในปัจจุบันเกมหลายเกมต้องใช้สมาธิสูง และเด็กจำเป็นต้องรวบรวมสมาธิในขณะที่เล่น ซึ่งส่งผลให้เด็กสามารถรวบรวมสมาธิได้เร็วและเป็นผลดีต่อเด็กในอนาคต นอกจากนั้นเกมหลายเกมยังต้องอาศัยทักษะในการวิเคราะห์ สังเกต และการตัดสินใจที่ดี ในการเล่นในบางกรณีอาจต้องมีการร่วมกันเล่นกับผู้เล่นคนอื่นหรือเล่นกันเป็นทีม ซึ่งมีส่วนช่วยต่อการพัฒนาการของเด็กอย่างมาก
3. ช่วยแก้เหงา : เกมออนไลน์ในปัจจุบันเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นได้แม้จะอยู่คนละประเทศ ทำให้เด็กสามารถพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเพื่อนในเกมได้

ข้อเสีย

1. เสียสุขภาพและเสียโอกาสในการเล่นกีฬา : นอกจากการจ้องหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานานจะทำให้เสียสายตาแล้วนั้น การให้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไปจะทำให้เด็กเสียโอกาสในการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายซึ่งช่วยทำให้สุขภาพแข็งแรง และมีโอกาสฝึกฝนทักษะด้านกีฬาต่างๆ
2. เสียการเรียนรู้ : เด็กหลายคนบริหารเวลาไม่ได้ เนื่องจากการเล่นเกมให้ความบันเทิงและเพลิดเพลินมากกว่าการเรียนรู้ ทำให้เด็กขาดความสนใจและตั้งใจจะเรียนหนังสือเพราะคิดถึงแต่การเล่นเกม ผล

การเรียนจึงไม่ดี และเสียโอกาสในการเรียนต่อหรือสมัครงานในบริษัทใหญ่ที่ให้ผลตอบแทนดีในอนาคต

3. ขาดการเข้าสังคมและโอกาสในชีวิต : เด็กที่เล่นเกมหรือให้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จะไม่มีโอกาสได้พบปะหรือเข้าสังคมกับเพื่อนในชีวิตจริง ซึ่งจะทำให้เด็กขาดทักษะในการเข้าสังคมในอนาคตรวมถึงขาดโอกาสในการเจอประสบการณ์ใหม่หรือพบเจอเพื่อนต่างเพศเพราะมัวแต่เล่นเกม

5. **ปัญหาเด็กติดเกมมีความสำคัญอย่างไร** การติดเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กหลายด้าน เช่น ปัญหาการเรียน การทำงานสุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น พุดบด ลักขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว มีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิดโกรธง่าย และก้าวร้าว ปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาที่ทุกคนต้องร่วมมือกันในการป้องกันและหาแนวทางในการแก้ไข เพราะเด็กปัจจุบันหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะเข้าไปสัมผัสกับสิ่งเหล่านี้ซึ่งมีอยู่และเข้าถึงได้ง่ายมากในสังคมปัจจุบัน ปัญหาเด็กติดเกมจึงพบได้บ่อยขึ้นในครอบครัวไทยยุคนี้ ซึ่งสร้างความลำบากใจให้แก่พ่อแม่ เนื่องจากไม่รู้จักบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกมอย่างไร อีกทั้งเด็กบางคนติดเกมจนไม่สนใจเรียน ทำให้ผลการเรียนตกลงเรื่อย ๆ หรือบางคนเล่นจนไม่รู้เวลากินเวลานอนกันเลยทีเดียว ทำอย่างไรที่จะทำให้เด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมนั้นเป็นเวลาแห่งการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ และการสร้างเสริมสุขภาพ
6. ปัญหาเด็กติดเกมมีสาเหตุและวิธีแก้ได้อย่างไร

6.1 สาเหตุ

สาเหตุที่เกิดจากผู้ปกครอง พ่อแม่ส่วนใหญ่ไม่ได้กำหนดระยะเวลาที่อนุญาตให้เด็กเล่นเกม หรือคอมพิวเตอร์ให้แน่ชัดลงไปเป็นเวลาที่แน่นอนหรือกำหนดเวลาที่ชัดเจน พ่อแม่ส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสนใจในเนื้อหาและรายละเอียดของเกมที่ลูกเล่น หรือไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแบ่งชนิดของเกมตาม

สาเหตุที่เกิดจากตัวเด็กเอง เด็กอาจเล่นเกมเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ หรือเล่นเพราะมีสังคมเพื่อนอีกกลุ่มที่รอคอยการพูดคุยสนทนาถึงความก้าวหน้าของการเล่นเกมที่จะแข่งขันของระดับความยากของเกมซึ่งเป็นการสร้างความภาคภูมิใจหากมีระดับความยากที่สูงหรือมีแต้มคะแนนที่สูงกว่าเพื่อนที่เหมาะสมของอายุของผู้เล่นตามที่กำหนด เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ปกครองยังไม่เลิกงาน ทำให้ไม่มีเวลาดูแลลูก

สาเหตุความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ที่มีรูปแบบ เนื้อหา แสง เสียง วิธีการ ความรวดเร็ว ความแปลกใหม่ในเทคนิคต่างๆ ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ เหมือนจริงมากขึ้นและในบางครั้งก็เกินความเป็นจริงมากเกินไป เหมือนเป็นการสร้างจินตนาการเพื่อฝันให้เด็กกลุ่มหลง เนื้อหาของเกมในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เป็นเรื่องสมมติและจินตนาการ ไม่ค่อยมีความรุนแรง

เกี่ยวข้องกับมนุษย์ กลายเป็นเรื่องราวที่มีความรุนแรงและเหมือนชีวิตจริงมากขึ้น และที่สำคัญกว่านั้น คือ มีการให้รางวัลหรือการได้รับการยกย่องชมเชยเมื่อมีการกระทำที่ผิดกฎเกณฑ์ต่อต้านสังคมหรือ ผิดกฎหมายขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของสังคม

6.2 การป้องกัน

ให้ความสำคัญในเนื้อหาของเกมที่ลูกเล่น ว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการเลือกเกมให้ลูกโดยมีส่วนร่วมในการเลือกและตัดสินใจซื้อหรือเล่นเกมต่างๆให้คำแนะนำ ปลุกฝังบอกรู้ให้ลูกรู้ผลดีผลเสียในด้านต่างๆ ของการเล่นเกมมากเกินไป เช่น ขาดประสบการณ์ ขาดทักษะ ไม่ได้ทำกิจกรรมในด้านอื่นๆ ที่สำคัญและจำเป็นในการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ผลการเรียนอาจต่ำลง ถ้าเล่นนานเกินไป ตาและกล้ามเนื้อตาไม่ได้หยุดพัก เกิดอาการปวดล้า ปวดตา และปวดศีรษะได้ บางคนเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดการติดเกมทำให้การพักผ่อนไม่เพียงพอ กินอาหารไม่ตรงเวลา ซึ่งจะมีผลกระทบต่อสุขภาพและการเจริญเติบโต

7. **ป้องกันปัญหาเด็กติดเกมอย่างไร** ควรศึกษาถึงชนิดของเกมต่างๆ ความรุนแรง ความเหมาะสม อายุและพัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ เพื่อจะช่วยให้เลือกได้อย่างเหมาะสมกับเด็ก โดยจะมีเครื่องหมายและคำอธิบายแสดงไว้ที่กล่องบรรจุเกมโดยกำหนดสัญลักษณ์ตามเกณฑ์อายุ

บทที่4

ผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาวิเคราะห์ โดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง15คนผู้จัดจึงนำมา
วิเคราะห์เนื้อหา สรุปได้ดังนี้

คำถาม	คำตอบ
1.เล่นเกมแล้วรู้สึกไง	รู้สึกผ่อนคลาย
2.เวลาเล่นแล้วแพ้โมโหไหม	โมโหเป็นบางครั้ง
3.คิดว่าเราสามารถแคไหน	พอใช้ได้
4.คิดยังไงกับคำว่าติดเกม	รู้สึกเซย เซย
5.คิดว่าเล่นเกมแล้วมีผลกระทบอะไรกับเรา	ทำให้เราลืมทำการบ้าน
6.มีวิธีการป้องกันกับผลร้ายของการเล่นเกมอย่างไร	แบ่งเวลาให้ถูกต้อง
7.คิดว่าเล่นเกมอย่างไรมีประโยชน์	เล่นแล้วแบ่งเวลา

บทที่5

บทสรุป

จากการที่พวกเราทำการค้นคว้ามานั้นสามารถสรุปพวกที่เล่นเกมออกมาได้เป็น 2 ประเภท

1.เล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย 2.เล่นเกมอย่างจริงจังเพื่อไปแข่งขัน โดยพวกที่เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายนั้นส่วนมากจะเล่นหลังเลิกเรียนเพราะเป็นเวลาที่เราเหนื่อยมาจากการเรียนหนังสือ ส่วนพวกที่เล่นเกมเพื่อไปแข่งขันนั้นจะเล่นเกมเกือบทุกเวลาเพื่อเตรียมตัวเพื่อจะไปแข่งและจะเล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน และหลังจากที่เราถามว่าเกมนั้นมีประโยชน์อย่างไรทุกคนก็ตอบมาว่า “เล่นเกมแล้วเราจะได้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ” เพราะฉะนั้นเกมจึงส่งผลกับวัยรุ่นเป็นอย่างมากทั้งเพื่อผ่อนคลายและเกมยังมีประโยชน์มาก เช่น ภาษาอังกฤษและ การไปแข่งขันชิงเงินรางวัลซึ่งการแข่งขันระดับโลกเคยมีเงินรางวัลสูงถึง 10 ล้านบาท ทั้งนี้ก็อยู่ที่วัยรุ่นสมัยนี้ด้วยว่าจะสามารถนำเกมมาใช้ประโยชน์อย่างไรและจะอย่างไรไม่ให้เราติดเกมจนไม่เรียนหนังสือ

บรรณานุกรม

