

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คอมพิวเตอร์นั้นเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงง่าย สะดวกในการใช้งาน และสามารถหาข้อมูลหรือเป็นแหล่งที่สามารถท่องเที่ยวไปได้ในทุก ๆ เรื่อง โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งกลุ่มคนที่สามารถเข้าถึงง่ายที่สุดนั้นคือ เด็ก อัตราการเล่นเกมของเด็กนั้นมีแนวโน้มสูงขึ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากมีร้านที่ให้บริการอยู่มากมายในราคาที่ไม่แพง ตามสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบริเวณใกล้โรงเรียน ใกล้บ้าน หรือตามสถานบันเทิงต่าง ๆ นอกจากนี้ในบ้านของเด็กเองก็มีคอมพิวเตอร์เหมือนกัน ซึ่งเด็กสามารถเล่นได้โดยไม่เสียเงิน

จากการการสำรวจของ เอแบคเรียลไทม์โพล (ABAC Real-Time Survey, 2552) เรื่องการไม่จำกัดเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก กับปัญหาเด็กติดเกม โดยศึกษาประชาชน 17 จังหวัดทั่วประเทศ อาทิ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ลพบุรี ขอนแก่น สงขลา จำนวน 1,775 ครัวเรือน เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2552 พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 71.2 สามารถเดินทางไปถึงร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้ภายใน 30 นาที จากที่พักอาศัย ซึ่งส่วนใหญ่ร้อยละ 96.9 เชื่อว่า การปล่อยให้เด็กเล่นเกมแบบไม่จำกัดเวลา จะทำให้เด็กติดเกมมากขึ้น และร้อยละ 96.6 บอกว่า การติดเกมทำให้การเรียนตกต่ำ “กลุ่มตัวอย่าง เกือบร้อยละ 90 ยืนยันว่าการติดเกมทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง รวมถึงมีการมั่วสุม ที่อาจไปสู่การประพาศผิด และ ร้อยละ 78 บอกว่า การเล่นเกมนำไปสู่การพนันอีก ร้อยละ 80 บอกว่า อาจลักเล็กขโมยน้อย และ ร้อยละ 71.6 คิดว่าจะไปข่มขู่ใครคนอื่น ที่สำคัญร้อยละ 84.3 เชื่อว่าเด็กที่ติดเกม จะสนใจช่วยเหลือสังคมและเห็นใจผู้อื่นน้อยลง นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 86 ระบุว่า รัฐบาลไม่ควรอนุญาต ให้ร้านเกมเปิดบริการให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมในร้านเกมได้นานกว่าวันละ 3 ชั่วโมง และ ร้อยละ 87 ไม่เห็นด้วยที่จะมีการยกเลิกมาตรการควบคุมเวลาเล่นเกมของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่ให้เกินวันละ 3 ชั่วโมง (นพดล กรรณิกา, 2552)

สาเหตุต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพโดยตรงของเด็กซึ่งนายแพทย์บัณฑิต ศรไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวถึงโทษของการที่เด็กติดเกมว่า การเล่นเกมหรือใช้อินเทอร์เน็ตนานๆ ส่งผลเสียต่อสุขภาพกาย แสบตา ปวดเมื่อย อ่อนเพลีย โทษต่อสุขภาพจิต เช่น เกิดความขัดแย้งในจิตใจภายในหรือขัดแย้งกับผู้คนรอบข้างได้ เพราะเคยชินกับการได้คังใจ นอกจากนี้อาจรุนแรงถึงโทษต่อการผลิตผลงานของชีวิต เช่น สอบตก เสียการเรียน

เสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว หรืออาจถึงขั้นเสียผู้เสียคนจากการมีพฤติกรรมอันพาล ขโมยเงิน มั่วสุมเล่นการพนัน ใช้จ่ายเสพติด หรือมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม นอกจากส่งผลเสียต่อ สุขภาพกายแล้ว การที่เด็กนั่งเล่นเกมอยู่แต่หน้าคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรม และ ไม่ได้ เรียนรู้ด้วยตัวเองมากนัก ในขณะที่เด็กเป็นวัยที่จะต้องใช้เวลาหลายชั่วโมงในการวิ่ง เล่น ออกกำลังกาย และมีสังคมกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และคนรอบข้าง เพื่อพัฒนา ทักษะทางกาย อารมณ์ สังคม และปัญญา และมีงานวิจัยอีกหลายชิ้นที่ พบว่า เด็กที่ติดเกม ก่อให้เกิดนิสัยก้าวร้าวและมีปัญหาทาง ด้านอารมณ์รุนแรงในโรงเรียน ด้าน คร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม หัวหน้าศูนย์ให้คำปรึกษาสุขภาพจิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พูดถึงปัญหาเด็กติดเกมว่า อายุของเด็กที่เริ่มติดเกมได้ลดลงจากอายุ 12 ปี เหลือประมาณ 10 ปี และว่า ส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองพามารักษา จะอยู่ในสภาพอ่อนเปลี้ย เพลี้ยแรง เล่นเกมไม่ไหวแล้ว เล่นจนตาขี้ น้ำตาไหลตลอดเวลา บางคนก็เส้นประสาทตึง ปวดหัว มาก บางคนเป็นมากอาจเส้นประสาทแตก สลบอยู่หน้าคอมพิวเตอร์และ อาจถึงขั้นวิกลจริตหรือ เป็นบ้าได้ (อารยา สิงห์สวัสดิ์, 2552)

กระบวนการแก้ปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ จากสถานการณ์ปัญหาดังที่กล่าวมา ข้างต้น ทำให้หลายหน่วยงานต่างพยายามมุ่งหาหนทางมาตรการต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาดังเช่น กระทรวงไอซีทีได้ออกมาตรการต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว เช่น การสร้างคำเตือนบนหน้าจอ การควบคุมเวิร์กเวอร์เกมและการสร้างกิจกรรมทางเลือกในด้านบวกให้กับเด็ก ๆ นอกจากนี้ ยังได้ กำหนดแนวทางการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตไว้ 2 แนวทาง คือ ร้านอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่เดิมและ ร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดใหม่ โดยร้านอินเทอร์เน็ตเดิมจะให้ชมรมกู้คืนเน็ตเข้าไปยกระดับคุณภาพ และ ควบคุมกันเองเพื่อให้ตรงตามหลักเกณฑ์ที่กระทรวงไอซีทีกำหนดไว้เกี่ยวกับการให้บริการร้าน อินเทอร์เน็ต ว่า สภาพแวดล้อมต้องดี ปลอดภัย มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่มีมลพิษ ห้ามเล่นการ พนันและห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 14.00 น. และ 22.00 น. อีกทั้ง หน่วยงาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำเรื่องนี้ไปสู่การระดมความคิดเห็นร่วมกับ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยมีครู อาจารย์ เครือข่ายผู้ปกครอง คณะกรรมการนักเรียน และชุมชนแนะแนว เป็นต้น แต่ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้ตรงจุด ดังเช่น กรณีมีเด็ก 8 ขวบติดเกมส่งอมแอม เร่ขอทาน แลกเงินเล่นทุกวัน หรือข่าวเด็กไทยวัย 18 ปี ลวงโซเฟอร์แท็กซี่ไปฆ่าชิงทรัพย์แล้วสารภาพว่าได้ เล่นแบบพฤติกรรมมาจากเกม “แกรนด์ เดอะฟต์ ออโต้” (Grand Theft Auto) เป็นต้น ปัญหา ต่าง ๆ เหล่านี้สามารถแก้ไขได้อย่างจริงจังได้โดยทุก ๆ ฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้ความร่วมมือแก้ปัญหานี้ ไม่ว่าจะเป็น หน่วยงานของรัฐบาล เอกชน สถานศึกษา ครูอาจารย์ กลุ่มเพื่อน และครอบครัวที่จะได้มีโอกาส มีส่วนร่วมในการจัดการกับปัญหาดังกล่าวอย่างเป็นองค์รวม

พัฒนาการในวัยเด็กตอนกลาง 6 - 13 ปี ที่สำคัญในช่วงนี้คือ “การเตรียมตัว” เพื่อเป็นวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ โดยพัฒนาการทางด้านร่างกายนั้น มีการพัฒนาทางสติปัญญาที่ดีขึ้น เด็กสามารถเล่นเกมที่ซับซ้อนและทำกิจกรรมการเล่นชนิดสร้างสรรค์ได้ (Creative Plays) เช่น การวาดภาพ การปั้นรูป การทำงานฝีมือ ดนตรี การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ส่วนพัฒนาการทางด้านจิตใจและอารมณ์นั้นสามารถเข้าใจอารมณ์ของตนเองมากขึ้น รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง คิดเป็นเหตุเป็นผล (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) นอกจากนี้ยังเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น และเปิดรับสิ่งใหม่ๆ เข้ามาในชีวิตแบบไม่มีเงื่อนไขบางเรื่องไม่สามารถแยกแยะถูกผิดได้ ความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่ในเกมฉายซ้ำให้ได้เรียนรู้ จดจำงานในที่สุดจะแทรกซึมลงไปจิตใจได้ลึกซึ้ง เช่น เรื่องของการตัดสินใจด้วยกำลัง การชกต่อย การฆ่า และการทำลายล้าง เกมนั้นจะเข้าไปอยู่ในความคิดของเด็กซึ่งเป็นวัยที่เด็กกำลังสับสนในการใช้ชีวิตที่ไม่มีจุดยืนที่แน่นอนสิ่งไหนที่ทำแล้วเป็นวีรบุรุษก็จะทำตามนั้น ดังนั้นหากพฤติกรรมของตัวละครแสดงออกทางลบ เด็กนั้นก็จะมีแนวโน้มที่มีพฤติกรรมเลียนแบบด้วยความเคยชินกับการเล่นเกม บางทีก็ไม่สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ หากเป็นเช่นนั้นก็เป็นอันตรายอย่างมากเพราะชีวิตจริงจะยกเลิกแล้วเล่นใหม่ไม่ได้เหมือนในเกม (วิภาวี ใจะวัง, 2550) พัฒนาการทางด้านสังคมเด็กจะคบเพื่อนร่วมวัยและผู้ใหญ่มากขึ้น สามารถรวมกลุ่มกับเพื่อนได้ดี ทำให้เด็กผูกพันกับเพื่อนและครูที่โรงเรียน และห่างเหินจากผู้ใหญ่ในบ้าน โดยเด็กที่ต้องการเข้าร่วมกลุ่มจะพยายามหาวิธีปฏิบัติเพื่อให้เพื่อนร่วมกลุ่มรับเข้าร่วมกลุ่มซึ่งจะมีวัฒนธรรมกลุ่มของแต่ละกลุ่มนั้นๆ การรวมกลุ่มนี้สร้างให้เด็กเกิดนิสัยชอบการแข่งขันในทุกๆ ด้านของชีวิต เด็กนั้นจะสามารถปรับตัวได้ดีมากขึ้นเพียงใดขึ้นอยู่กับผู้ปกครองเตรียมตัวให้เด็กอย่างไร เช่น พ่อแม่บางคนห่วงลูกเกินไปทำให้มีปัญหาในการเข้ากลุ่มเพื่อน เป็นต้น ส่วนการเล่นในขณะนี้เป็นการเล่นเชิงสังคมส่วนใหญ่เป็นการเล่นเพื่อสนองความต้องการกลุ่ม ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของร่างกาย เป็นหนทางของการระบายความเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เป็นต้น ทางด้านพัฒนาการด้านจิตวิญญาณเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมมากที่สุดที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมใดถูกผิด ดีชั่ว โดยให้เหตุผลข้อเท็จจริง รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ ข้อตกลงต่าง ๆ ถ้าเด็กฝังใจในเรื่องไม่ดี อาจคิดเป็นนิสัย หรือการกระทำที่เป็นปัญหาของสังคมต่อไปในอนาคตได้ ดังเช่นที่กล่าวมาข้างต้น

วัยเด็กตอนกลางนั้นกลุ่มเพื่อนร่วมวัยมีบทบาทอย่างมากต่อชีวิต สามารถรวมกลุ่มกับเพื่อนได้ดี โดยเด็กที่ต้องการเข้าร่วมกลุ่มจะพยายามหาวิธีปฏิบัติเพื่อให้เพื่อนร่วมกลุ่มรับเข้าร่วมกลุ่มซึ่งจะมีวัฒนธรรมกลุ่มของแต่ละกลุ่มนั้นๆ ดังนั้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่วัยเด็กตอนกลางควรเน้นพื้นฐานของการมีส่วนร่วม ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดการตัดสินใจให้นักเรียนได้แบบอย่างเจตคติจากเพื่อนกันเอง โดยกระบวนการกลุ่มเป็นกระบวนการที่สำคัญกระบวนการหนึ่งที่จะสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์

ของเด็กได้ กระบวนการกลุ่มเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสมาชิกกลุ่มได้เข้าร่วมกิจกรรม สิ่งใดสิ่งหนึ่งในกลุ่ม โดยกิจกรรมนั้นได้พิจารณาไตร่ตรองแล้วว่าเหมาะสมกับสมาชิกกลุ่ม ก่อให้เกิดการเรียนรู้และสามารถนำสิ่งที่ได้รับภายในกลุ่มมาแก้ไข ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้ไปในทิศทางที่เหมาะสมและถูกต้อง นอกจากนั้นการรวมกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหานี้จะส่งผลไปสู่การ รู้จักตนเอง รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้เป็นไปได้ด้วยดี ทั้งนี้เนื่องจากชีวิตจริงของคนเรา จำเป็นต้องมีความสามารถทางสังคมนี้ ได้แก่ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น การติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น และการปรับตัวด้านต่าง ๆ รวมทั้งการเรียนรู้เกี่ยวกับโลก และชีวิตคนอื่น ๆ ด้วย ซึ่งกระบวนการกลุ่ม สามารถสร้างหรือเพิ่มทักษะทางสังคมเหล่านี้ได้ (เกษมณี ขัตติยะ, 2548)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นในพื้นที่ของโรงเรียนสันกลางเหนือ ตำบลสันกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ โดยเป็นสถานศึกษาที่ปัจจุบันประสบปัญหานักเรียนติดเกม คอมพิวเตอร์ แม้ว่าพื้นที่ตำบลสันกลางจะเป็นตำบลที่ไม่ได้อยู่ในเขตอำเภอเมือง แต่ด้วยสภาพ ปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การคมนาคมต่าง ๆ แล้วทำให้สิ่งเหล่านี้แทรกซึมพื้นที่ที่ปรับสภาพเป็นชุมชนกึ่งเมืองกึ่งชนบทอย่างรวดเร็ว อีกทั้งตำบลสันกลางอยู่ห่างจากอำเภอเมืองไม่มากทำให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายทั้งสาธารณูปโภคต่าง ๆ ไฟฟ้า ประปา โทรศัพท์ ธนาคาร และอื่นๆอีกมายจึงทำให้เราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้นมีความสำคัญต่อชุมชนอย่างมากโดยเฉพาะ คอมพิวเตอร์ ได้เข้ามาแพร่หลายในชุมชนนี้ด้วย นอกจากนี้อาจารย์ในสถานศึกษาดังกล่าวยังให้ข้อมูลว่า ปัญหานักเรียนติดเกมได้ส่งผลกระทบต่อเด็กขาดเรียน ผลการเรียนตกต่ำ การใช้เงินมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าว ตลอดจนปัญหาลักขโมยเพื่อนำเงินมาเล่นเกม โดยปัจจุบันสถานการณ์เด็กติดเกมมีแนวโน้มสูงขึ้น การแก้ปัญหาเด็กติดเกมต้องอาศัยการผนึกกำลังจากทุกฝ่ายทุกองค์กร โดยเน้นกลุ่มเยาวชน ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพบุคคล โดยเฉพาะเยาวชน ควรมีสักยภาพให้ตนเองมีทักษะชีวิต เจตคติ และพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้อง ซึ่งควรปลูกฝังทั้งในระบบโรงเรียนและครอบครัวร่วมกัน

ด้วยมูลเหตุจูงใจดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาว่าจะสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนไปในทางที่ดีขึ้นได้อย่างไร และมีประสิทธิภาพหรือไม่ โดยใช้ กระบวนการกลุ่ม ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนให้เกิดทักษะ และมีความสามารถในการปรับตัว จัดการกับปัญหารอบ ๆ ตัว ในการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมพร้อมสำหรับปรับตัวในอนาคต ซึ่งน่าจะเป็นการป้องกันปัญหาที่ได้ผลกับนักเรียนในระยะยาว ตลอดจนเป็นแนวทางในการนำผลการศึกษาไปใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้จะกำหนดกรอบการศึกษาไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 148 คน

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ที่กำลังศึกษาใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2552 โรงเรียนสันกลางเหนือ ตำบลสันกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ศึกษาบริบทชุมชนตำบลสันกลาง และ โรงเรียนสันกลางเหนือ
2. ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง
3. การใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัย ดังนี้

กระบวนการกลุ่ม หมายถึง กลุ่มที่จัดขึ้นเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ประสบปัญหาเช่นเดียวกันมาพบปะกัน เกิดปฏิสัมพันธ์กัน ช่วยให้เห็นปัญหาที่แท้จริงร่วมกัน แต่ละคนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการจัดกระบวนการกลุ่มเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนกลุ่มเสี่ยง

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมชนิดที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์สม่ำเสมอทุกวัน ถึง 2-3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ และติดต่อกันหลายชั่วโมง ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงขึ้นไป

นักเรียนคิดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกลาง จังหวัดเชียงใหม่

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ลดลงระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ลดลง และนักเรียนสามารถเลือกประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อตัวนักเรียน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ทราบข้อมูลพื้นฐานเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียนในการคิดเกมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนของเด็กชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนต่อไป
3. เป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานทางการศึกษาและหน่วยงานอื่น ๆ ในการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กประถมศึกษาต่อไป