

สาเหตุการเสพติด เกมออนไลน์ของเยาวชน

ปัจจัยจากสภาพแวดล้อมทางสังคม

- การชักชวนจากบุคคลรอบข้าง
- อิทธิพลจากสื่อออนไลน์
- สัมพันธภาพในครอบครัว
- ต้องการสร้างสัมพันธภาพกับแฟน
- สถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19

ปัจจัยส่วนบุคคล

- ชอบความท้าทาย
- ฟุ้งเฟ้อความเครียด
- ชอบการแข่งขัน
- ภูมิใจในฝีมือของตนเอง
- ชอบวางแผน
- ได้แสดงความเป็นผู้นำ
- ชอบการเข้าสังคม
- มองว่าไม่ได้ทำชีวิตแย่ลง

ผลกระทบจากการเสพติด เกมออนไลน์ของเยาวชน

ผลกระทบด้านบวก

- ฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษ
- มีสังคมเพื่อนที่หลากหลาย
- ช่วยผ่อนคลายความเครียด
- ฝึกทักษะการวางแผน การแก้ปัญหา

ผลกระทบด้านลบ

- ผลกระทบด้านสุขภาพ
- ผลกระทบด้านอารมณ์และจิตใจ
- ผลกระทบด้านการดำเนินชีวิต

