

การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว



นายพัชร พรหมภักดี

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-14-2351-9

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE ROLE ANALYSIS OF “SUE PUA MAE” PROGRAM IN PROMOTING
CHILD DEVELOPMENT AND FAMILY INSTITUTE

Mr. Patchara Prompakdee

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2005

ISBN 974-14-2351-9

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การวิเคราะห์บทบาทของรายการ "สู้เพื่อแม่" ในการส่งเสริม
พัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว

โดย

นายพัชร พรหมภักดี

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ พัทธนี เขยจรรยา

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ



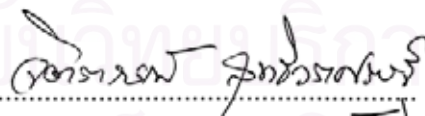
..... คณบดี คณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. พิระ จิระโสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ๑๗๐ - ๑๗๗๕๕๕ ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)



..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ พัทธนี เขยจรรยา)



..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. จิตราภรณ์ สุทธิวรเศรษฐ์)

พัชร พรหมภักดี : การวิเคราะห์บทบาทของรายการ "สู้เพื่อแม่" ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก และสถาบันครอบครัว. (THE ROLE ANALYSIS OF "SUE PUA MAE" PROGRAM IN PROMOTING CHILD DEVELOPMENT AND FAMILY INSTITUTE) อ. ที่ปรึกษา: รศ. พัทธนี เขยจรรยา, 146 หน้า. ISBN 974-14-2351-9.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การสังเกต และการสัมภาษณ์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาวิธีการเล่นเกมและเนื้อหาเกม 2) วิเคราะห์เนื้อหาเกมเกี่ยวกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขัน 3) ศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันถึงผลกระทบจากการเล่นเกมในรายการ "สู้เพื่อแม่" ต่อพัฒนาการและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) เกมที่น่าเสนอในรายการ "สู้เพื่อแม่" มีวิธีการเล่น 4 วิธี คือ การใช้การวิเคราะห์ พื้นฐานความรู้ทางวิชาการและความรู้ทั่วไปมากที่สุด รองลงมา คือ การใช้ทักษะทางร่างกาย, การคาดเดา การทาย/ไหวพริบ ปฏิภาณ, และการเสี่ยงโชค ตามลำดับ
- 2) ในส่วนของเนื้อหาเกม พบว่า เกมที่น่าเสนอในรายการ "สู้เพื่อแม่" ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางด้านสังคม
- 3) สำหรับความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขัน พบว่า การเล่นเกมในรายการส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ในการส่งเสริมความกล้าแสดงออก การมีความภาคภูมิใจต่อเวที ทำให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงความรักต่อกัน เกิดความรู้สึกสงสารและเป็นห่วงเด็กผู้เข้าแข่งขัน และทำให้เกิดความชื่นชมและความภาคภูมิใจในความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขัน นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทางลบต่อพัฒนาการของเด็กในการปลูกฝังค่านิยมการทำความดีแก่กับสิ่งของ

ภาควิชา.....การประชาสัมพันธ์.....

สาขาวิชา.....นิเทศศาสตร์พัฒนาการ.....

ปีการศึกษา.....2548.....

ลายมือชื่อนิสิต.....พัชร พรหมภักดี.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

4785095428 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEY WORD: ROLE / SUE PUA MAE PROGRAM / CHILD DEVELOPMENT / FAMILY INSTITUTE

PATCHARA PROMPAKDEE: THE ROLE ANALYSIS OF "SUE PUA MAE" PROGRAM IN PROMOTING CHILD DEVELOPMENT AND FAMILY INSTITUTE.

THESIS ADVISOR: ASSOC.PROF.PATCHANEE CHEYJANYA, 146 pp.

ISBN 974-14-2351-9.

The objectives of this qualitative research had three fold 1) to study how to play and the content of the game in the "SUE PUA MAE" program on television broadcast on channel 5; 2) to analyze the content of the game in enhancing physical, intellectual, emotional and personality, and social development of children who participated in the game; and 3) to study the opinion of their parents towards the impact of the game on their children development and family relationship. To collect the data a content analysis, observation and interview were used.

The findings were as the followings:

1) There were 4 methods used for playing the game. Firstly, an analysis based on the academic and general knowledge the children had. Secondly, the use of physical skill. Thirdly, The use of intellectual ability and fourthly, taking a chance, respectively.

2) The content of the game presented in the program enhanced the development of the children by 4 dimensions: physical, intellectual, emotional and personality, and social

3) The parents of the contestants thought that the game positively impacted their children development in terms of confirming their self confidence in expressing their gratitude to their parents and family member relationship in love sharing and concerning. There was also some negative impact in term of taking a reward for their good performance.

Department.....Public Relations.....

Student's signature...*W.R. Watanapong*.....

Field of study,....Development Communication....

Advisor's signature.....*[Signature]*.....

Academic year2005.....

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้สำเร็จขึ้นมาได้จากความพากเพียร อุตสาหะ อดทน และได้รับความช่วยเหลือตลอดจนกำลังใจจากบุคคลสำคัญหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พัชณี เขยจรรยา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาใช้เวลาในการให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัย รวมทั้งขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. จิตราภรณ์ สิทธิวรเศรษฐ์ กรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ที่ชี้แนะและช่วยเหลืองานวิจัยให้ผ่านพ้นไปด้วยดี

พร้อมกันนี้ขอขอบคุณ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ที่ได้อนุเคราะห์ข้อมูลและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัย รวมทั้งเพื่อนๆ นิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาคใน รุ่นที่ 27 ที่ได้ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตลอด อีกทั้งกำลังใจมากมายที่ถามไถ่กันถึงการเรียน และการจบจากสถานะนิสิตปริญญาโทของเพื่อนๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และมหาวิทยาลัย มหิดลอีกหลายคน

บุคคลสำคัญในชีวิตที่คอยผลักดันและเฝ้ารอคอยอย่างมีความหวังให้ผู้วิจัยสำเร็จ การศึกษาในครั้งนี้ คือ พ่อ แม่ และน้อง ที่ได้สละกำลังทรัพย์ช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอขอบคุณญาติทุกคนที่ได้มอบความรัก ความอบอุ่น ให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

วันนี้วันที่ชีวิตได้พบความสำเร็จทางการศึกษาอีกครั้งหนึ่ง ความทรงจำในการ เรียนและการทำวิจัยในครั้งนี้จะยังคงอยู่ประทับใจไว้เสมอ หากความพยายามที่พากเพียรทำงาน วิจัยให้ดีที่สุดในครั้งนี้มีความดีพอ ผู้วิจัยก็ขอยกให้กับบุคคลสำคัญดังกล่าวข้างต้น ส่วน ข้อบกพร่องต่างๆ ทั้งหลายนั้น ผู้วิจัยขอรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1	บทนำ.....1
	ที่มาและความสำคัญของปัญหา..... 1
	วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....6
	ปัญหาในการวิจัย.....7
	ขอบเขตของการวิจัย.....7
	นิยามศัพท์.....8
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....9
	กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 10
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 11
	แนวคิดการจัดรายการเกมโชว์..... 11
	ทฤษฎีการเล่นและเกม..... 16
	ทฤษฎีผลกระทบของสื่อสารมวลชน..... 23
	แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น..... 29
	แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและความต้องการของเด็กปฐมวัย.....32
	แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว..... 51
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....59

บทที่	หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย..... 65
	การวิเคราะห์เนื้อหา..... 65
	การสัมภาษณ์..... 68
4	ผลการวิจัย..... 73
	ภาพรวมของรายการ..... 75
	วิธีการเล่นเกม..... 82
	เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก..... 88
5	สรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ..... 117
	สรุปผลการวิจัย..... 117
	อภิปรายผลการวิจัย..... 123
	ข้อเสนอแนะ..... 134
	รายการอ้างอิง..... 136
	ภาคผนวก..... 141
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์..... 146

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 1	รูปแบบ (model) ประเภทการเล่นของ Caillios.....	21
ตารางที่ 2	แสดงการจำแนกลักษณะวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”.....	83
ตารางที่ 3	แสดงการจำแนกความรู้ที่นำมาใช้ในการแข่งขันเกม ของรายการ “สู้เพื่อแม่”	85
ตารางที่ 4	แสดงเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ.....	88



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดที่ 1 ในการวิจัย.....	10
ภาพที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดที่ 2 ในการวิจัย.....	10
ภาพที่ 3 แสดงผลการวิจัย.....	74
ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการเล่นเกมรายการ “สู้เพื่อแม่”	81



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการพัฒนาประเทศ ทรัพยากรมนุษย์เป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง หากประเทศใดที่ขาดทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพแล้ว ประเทศนั้นย่อมจะพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าไปได้อย่างไร โดยการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพนั้นควรจะเริ่มตั้งแต่ทารกที่อยู่ในครรภ์มารดาเลยทีเดียว เมื่อทารกเติบโตเข้าสู่วัยเด็กก็มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ใหญ่ทุกคนควรจะดูแลเอาใจใส่ เพราะเด็กในช่วงนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และบุคลิกภาพ และทางด้านสังคม

เด็กมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ดังคำกล่าวที่ว่า “เด็กคืออนาคตของชาติ” ซึ่งคำกล่าวนี้สอดคล้องกับพุทธวจนะที่ว่า “บุตรตา วรุต มนุสฺसानิ – เด็กคือรากแก้วของมนุษยชาติ” ซึ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของเด็กผู้ที่เป็นทั้งความหวังและอนาคตของสังคม สังคมจะสามารถดำรงอยู่ได้อย่างสันติสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับการอบรมและการเลี้ยงดูให้เด็กเจริญเติบโตอย่างมีศักยภาพ ซึ่งกระบวนการในการอบรมและเลี้ยงดูดังกล่าวต้องอาศัยความรัก ความรู้ และความเข้าใจที่จำเป็นต้องกระทำด้วยความรอบคอบเพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมั่นคง แข็งแรง และเป็นกำลังที่สำคัญในการพัฒนาสังคมให้เจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างยั่งยืน

รัฐบาลได้เห็นถึงความสำคัญของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง โดยการบรรจุแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 นี้ รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กในด้านต่างๆทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยได้ดำเนินการพัฒนาโดยให้สอดคล้องกับความต้องการตามพัฒนาการของเด็กและเยาวชน ซึ่งประกอบด้วย

การพัฒนาด้านร่างกาย ที่ต้องการลดอัตราการเสียชีวิตของแม่และเด็ก การได้รับสารอาหารที่พอเพียงต่อการเจริญเติบโตของร่างกาย มีน้ำดื่มที่สะอาดปลอดภัย ได้รับภูมิคุ้มกันโรคที่ติดต่อและไม่ติดต่อ นอกจากนี้ เด็กยังต้องการการพัฒนาทางกายและทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้มีพลังกำลังเพิ่มขึ้นและส่งผลที่ดีต่อการพัฒนาสติปัญญาและความสามารถในการรู้คิด

การพัฒนาด้านสติปัญญา ตั้งแต่วัยทารกเด็กต้องการการเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัส เพื่อเสริมสร้างและเกิดพัฒนาการที่เป็นไปตามธรรมชาติก่อน แล้วจึงค่อยเรียนรู้ส่วนที่เป็นนามธรรมและการรู้จักใช้เหตุผล ระยะก่อนวัยเรียนจัดเป็นช่วงเวลาของการวางรากฐานทางการศึกษาและการเรียนรู้อย่างแท้จริง เมื่อเด็กผ่านถึงระยะวัยรุ่นพัฒนาการด้านการรู้คิดจะเจริญเต็มที่ เป็นช่วงที่เด็กจะเริ่มเข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองและแสดงอารมณ์อย่างเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลต่อความสามารถที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างสันติสุข

การพัฒนาทางอารมณ์และจิตใจ เนื่องจากสภาพแวดล้อมวัยเด็กยังอยู่ในวงจำกัด ผู้ที่มีความสำคัญที่สุดคือบิดา มารดา ผู้ปกครอง หรือผู้เลี้ยงดู ดังนั้นความมั่นคงทางอารมณ์ของเด็กจึงขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้เลี้ยงดู หากเด็กได้รับการตอบสนองทางอารมณ์เป็นอย่างดี เด็กก็จะสามารถพัฒนาบุคลิกภาพที่มั่นคงได้ สามารถพึ่งตนเองได้

นอกจากนี้ รัฐบาลยังได้กำหนดทิศทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเน้นบทบาทหน้าที่ของครอบครัวโดยเฉพาะบิดามารดา ในการดูแลขัดเกลาและรับผิดชอบเด็กและเยาวชนไปพร้อมกับองค์กรสังคมอื่นๆ โดยเฉพาะสถาบันสื่อมวลชนซึ่งเป็นองค์กรหนึ่งที่มีอิทธิพลสูงต่อจิตใจและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนให้ร่วมรับผิดชอบต่อพัฒนาครอบครัว ตัวเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่ายิ่ง และมีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาและคุ้มครองสิทธิเพื่อเป็นไปตามมาตรฐานสากลตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก

สถาบันครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันทางสังคมที่มีขนาดเล็กที่สุด แต่มีความสำคัญมากที่สุด เป็นสถาบันที่มีอิทธิพลต่อการอบรมและเลี้ยงดูเด็ก เพราะมนุษย์ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของสังคมต้องถือกำเนิดและอยู่อาศัยในสถาบันนี้ หากครอบครัวมีความอบอุ่นและมีความเข้าใจกันแล้ว ก็จะเป็นรากฐานที่ดีให้กับเด็กในการเจริญเติบโตและการก้าวเข้าไปสู่สังคมในระดับต่อไปได้เป็นอย่างดี

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2538) กล่าวว่า หน้าที่ที่สำคัญที่สุดของครอบครัวอย่างหนึ่งก็คือการเป็นสถาบันสังคมลำดับแรกในชีวิตมนุษย์ที่ต้องพร้อมจะให้ความรักความอบอุ่น พร้อมทั้งการปลูกฝังจริยธรรมแก่สมาชิกใหม่ที่เกิดขึ้นในครอบครัว เพื่อเป็นรากฐานให้เกิดการพัฒนาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ต่อไป ครอบครัวจึงมีความสำคัญต่อสมาชิกในประเด็นหลักๆคือ

1. ความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ซึ่งปรากฏในทุกลักษณะของครอบครัวอย่างน้อยที่สุดเมื่อเด็กอยู่ในวัยทารก
2. ความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างสามีและภรรยา ถ้าความสัมพันธ์นี้ดี ครอบครัวจะมั่นคงและสร้างสรรค์ สมาชิกในครอบครัวจะพัฒนาไปสู่ความสำเร็จในชีวิต
3. ความสำคัญในหน้าที่ 4 ประการของครอบครัวที่มีต่อบุคคลจะปรากฏในทุกวัฒนธรรมคือ 1. อบรมเลี้ยงดู 2. ให้ความรักความอบอุ่น 3. ให้ความรู้ 4. ควบคุมพฤติกรรม วัตถุประสงค์คือ 1. ให้ความรู้ในการต่อสู้ชีวิต 2. บทบาททางเพศทั้งชายและหญิง 3. ค่านิยม ทัศนคติในการประกอบอาชีพและสุนทรียภาพแห่งชีวิต

เมื่อครอบครัวมีความสำคัญดังที่ได้กล่าวข้างต้น การสร้างและพัฒนาครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะครอบครัวที่มีความสมบูรณ์ อบอุ่น และมีความรักความเข้าใจอันดีระหว่างสมาชิกย่อมมีบทบาทในการปลูกฝังให้เด็ก ซึ่งจะเติบโตเป็นอนาคตของชาติกลายเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีศักยภาพในการพัฒนาประเทศ เพราะครอบครัวเป็นสถาบันที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก เป็นสถาบันแห่งแรกที่ให้การอบรมด้านจิตใจ อุปลิน্দัย และอารมณ์ การเลี้ยงดูของบิดามารดามีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก มารยาทและการเข้าสังคมของเด็ก ครอบครัวจึงมีอิทธิพลที่จะหล่อหลอมให้เด็กเป็นคนดีหรือคนเลวได้

ปัจจุบัน สภาพทางเศรษฐกิจและสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สถาบันครอบครัวเริ่มลดบทบาทลง โรงเรียนได้เข้ามารับหน้าที่ในการให้การศึกษาและอบรมเลี้ยงดูเด็กแทนสถาบันครอบครัว และยังเปิดโอกาสให้สถาบันสื่อมวลชนเข้ามามีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอันมากในการปลูกฝังค่านิยม ความคิด ทัศนคติ ตลอดจนคุณธรรมของเด็ก ทำให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีต่อไปในอนาคต นอกจากนี้สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อเด็กในการช่วยส่งเสริมความรู้ให้มีความรู้ทันต่อเหตุการณ์ มีความทันสมัย (Modernization) และช่วยก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมแล้ว สื่อมวลชนยังเสริมสร้างให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทำให้เด็กสามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ๆของสิ่งต่างๆ เกิดความสำเร็จในการคิดแก้ปัญหาตลอดจนการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกๆใหม่ๆขึ้น

ในบรรดาสื่อมวลชนประเภทต่างๆ โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีความสำคัญมากเพราะโทรทัศน์ได้รวมคุณสมบัติของวิทยุ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์เข้าไว้ด้วยกัน โทรทัศน์แสดงเหตุการณ์ต่างๆ ให้เห็นอย่างชัดเจนที่สุด เพราะมนุษย์สามารถรับรู้จากการเห็นได้ถึงร้อยละ 75 การได้ยินร้อยละ 13 การสัมผัสร้อยละ 6 และการรับรู้ร้อยละ 3 ซึ่งโทรทัศน์จะให้ได้ทั้งการเห็นและการได้ยินรวมกันถึงร้อยละ 88 (นรากร ตียายน, 2536)

โทรทัศน์สามารถถ่ายทอดสาระ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และความเคลื่อนไหวของสังคมโลกไปให้ผู้คนจำนวนมากได้รับรู้ในเวลาเดียวกัน โทรทัศน์สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกหมู่เหล่าและมีบทบาทในสังคมเพิ่มมากขึ้นทุกที โดยการแทรกตัวเองเข้าไปในสถาบันของสังคม แม้กระทั่งสถาบันครอบครัว (ขวัญเรือน ไชยอุดม, 2520:25) นอกจากนี้ โทรทัศน์ยังเป็นพื้นฐานในการมีปฏิสัมพันธ์ (Basic for Social Interaction) กล่าวคือ เมื่อชมโทรทัศน์แล้วคนภายในครอบครัวจะมีการปะทะสังสรรค์กันมากขึ้น มีการพูดคุยกัน ถกเถียง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ทำให้ครอบครัวมีความสนใจร่วมกัน (Shared Family Interest)

นอกจากโทรทัศน์จะให้คุณประโยชน์แล้ว โทรทัศน์ยังให้โทษแก่เด็กได้มากที่สุด เด็กไทยทุกวันนี้จะใช้เวลาอยู่กับโทรทัศน์เพียงลำพังมากกว่าใช้เวลาอยู่กับพ่อแม่ เป็นผลทำให้อุปนิสัยใจคอและความประพฤติบางอย่างของเด็กได้รับแรงกระตุ้นจากโทรทัศน์มากกว่าพ่อแม่ ทำให้เด็กสนใจการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เนื่องจากขาดการชี้แนะในสิ่งที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ ที่ผ่านมามีสื่อโดยเฉพาะรายการโทรทัศน์ไม่ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ของเด็กเท่าที่ควร แต่กลับถูกใช้เพื่อเป็นเครื่องมือของภาคธุรกิจ เพื่อกระตุ้นการบริโภคตลอดจนปลูกฝังนิสัยและวัฒนธรรมที่ไม่เหมาะสมให้กับเด็กไทยอย่างต่อเนื่อง

เพื่อให้สื่อมวลชน ซึ่งเป็นองค์กรหนึ่งที่มีอิทธิพลสูงต่อจิตใจและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้ร่วมแสดงบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างเต็มที่และจริงจัง รัฐซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ควบคุม ดูแลรายการและเนื้อหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในรายการโทรทัศน์จึงได้มีการสนับสนุนให้มีการผลิตรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับเด็ก ในการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมไปในแนวทางที่พึงประสงค์ ทุกคนในครอบครัวสามารถดูด้วยกันได้ นอกจากจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กแล้วยังช่วยส่งเสริมให้สถาบันครอบครัวมีความเข้มแข็งอันนำไปสู่การลดปัญหาสังคม และช่วยให้การพัฒนาประเทศเป็นไปอย่างราบรื่น

ตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2546 จึงได้เห็นชอบให้เพิ่มบทบาทสื่อของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยขอความร่วมมือให้สื่อวิทยุกระจายเสียงและสื่อวิทยุโทรทัศน์จัดทำรายการเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัวเพิ่มขึ้น โดยจะต้องนำเสนอรายการที่มีเนื้อหาสาระสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยให้มีสัดส่วนร้อยละ 10-15 ของเวลาออกอากาศ โดยเฉพาะในช่วงเวลา 18.00-22.00 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กและครอบครัวได้อยู่ร่วมกันเพื่อสร้างเสริมความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ซึ่งมีผลมาตั้งแต่ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2547

ปัจจุบัน สื่อมวลชนได้เห็นความสำคัญและสนองนโยบายของรัฐบาลในการใช้สื่อมวลชนเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัวมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ บริษัทผู้ผลิตรายการโทรทัศน์จำนวนมากได้ร่วมมือผลิตรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว เพื่อวัตถุประสงค์ในการช่วยส่งเสริมสนับสนุน และขยายงานพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เติบโตตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ของรัฐบาล ซึ่งเป็นหน้าที่หนึ่งของการสื่อสาร ที่เรียกว่า การสื่อสารเพื่อการพัฒนา (Development Communication)

รายการ “สู้เพื่อแม่” ของบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งออกอากาศทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ เวลา 18.00 -18.30 น. ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 เป็นรายการหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม โดยตอบสนองนโยบายของรัฐในการจัดทำรายการที่สร้างสรรค์สังคม เพื่อพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็กและครอบครัว

รายการ “สู้เพื่อแม่” มีรูปแบบของรายการเป็นเกมโชว์เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของเด็กในระดับปฐมวัย สนับสนุนความกล้าคิด กล้าแสดงออก และความสามารถในด้านต่างๆ เปิดโอกาสให้เด็กได้นำความรู้ ความสนใจ และความสามารถมาแข่งขัน โดยจะต้องผ่านด่านมังกงให้ได้สองตัวและมีสิทธิเปลี่ยนมังกงได้ 1 ครั้ง หากผู้เข้าแข่งขันสามารถปราบมังกงได้สำเร็จ ก็จะสามารถพิชิตของขวัญที่อยากให้คุณแม่ได้

นอกจากจะเป็นการเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้แสดงความสามารถแล้ว ยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวให้ได้แสดงความรักและรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน โดยให้เด็กแสดงความรักและความรับผิดชอบต่อพ่อแม่ และในขณะเดียวกันครอบครัวก็จะช่วยลุ้นและช่วยเชียร์เป็นกำลังใจให้กับเด็กที่เป็นผู้เข้าแข่งขันอีกด้วย ซึ่งรายการ “สู้เพื่อแม่” ได้รับรางวัล

ส่งเสริมสถาบันครอบครัวดีเด่นในงานวันแม่แห่งชาติ ประจำปี 2548 จากสภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เป็นกรณีพิเศษเพราะเป็นรายการที่ส่งเสริมสถาบันครอบครัวได้อย่างดีเยี่ยม นับเป็นรายการแรกและรายการเดียวที่ได้รับรางวัลอันทรงเกียรติครั้งนี้

จากการที่ผู้ผลิตรายการได้มองเห็นถึงความสำคัญของเด็กและครอบครัว และตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนในการพัฒนาสังคม จึงได้ผลิตรายการที่เด็กและสมาชิกในครอบครัวทุกคนสามารถดูได้ขึ้นมา ด้วยตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญของครอบครัวในการที่จะพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศให้เจริญก้าวหน้าและเป็นกำลังที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศด้านต่างๆอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ หรือต้องการให้สมาชิกทุกคนในครอบครัวพัฒนาตนเอง พัฒนาความรู้ ความนึกคิดในการดำรงชีวิต ถ้าหากว่าผู้ชมซึ่งเป็นเด็กและสมาชิกในครอบครัวได้รับประโยชน์จากเนื้อหาสาระ ข้อมูล ความรู้ต่างๆที่นำเสนอในรายการ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยไม่เกิดผลกระทบในแง่ลบต่อผู้ชม ก็ถือว่าเป็นเรื่องที่น่ายินดีเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษารายการ “สู้เพื่อแม่” ว่ามีวิธีการเล่นและเนื้อหาเกมอย่างไร รวมทั้งการศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ต่อผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว เพื่อผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดหรือผลิตรายการ “สู้เพื่อแม่” ได้ใช้เป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในการพัฒนารายการ เพื่อให้เกิดคุณค่า เป็นประโยชน์แก่การพัฒนาความรู้ ความคิด สติปัญญาของเด็ก และความรักความผูกพันของสมาชิกในครอบครัว ทั้งในเชิงวิชาการก็จะได้ทราบถึงบทบาทที่เป็นประโยชน์ของการสื่อสารในการพัฒนาเด็ก ครอบครัว และสังคมด้วย

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการเล่นและเนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่”
2. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมต่อผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

ปัญหานำการวิจัย

1. เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” มีวิธีการเล่นเป็นอย่างไร และเนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันอย่างไรบ้าง
2. ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันต่อผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

1. รายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นรายการที่ออกอากาศตั้งแต่เดือนมกราคม 2548 เป็นต้นมา สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ในส่วนของกาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่ออกอากาศในช่วงเดือนกรกฎาคม 2548 – กันยายน 2548 ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 เวลา 18.00-18.30 น. เท่านั้น เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ครอบคลุมตั้งแต่ก่อนและหลังจากการที่ “รายการสู้เพื่อแม่” ได้รับรางวัลส่งเสริมสถาบันครอบครัวดีเด่นจากสภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งอาจจะทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงพัฒนาการด้านเนื้อหาของรายการ “สู้เพื่อแม่”
2. ศึกษาเกมที่ใช้เล่นในรายการ “สู้เพื่อแม่” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหารายการ “สู้เพื่อแม่” และเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสื่อสาร
3. ศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เนื่องจากบุคคลเหล่านี้จะสามารถให้ข้อมูล หรือแสดงความคิดเห็น อันจะเป็นประโยชน์

ต่อการพัฒนารายการ “สู้เพื่อแม่” ให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก ครอบครัว และสังคมได้มากยิ่งขึ้น และแท้จริง

นิยามศัพท์

เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่ให้บุคคลใช้ทักษะทางร่างกาย สติปัญญา ไหวพริบ ความรู้รอบตัว ตลอดจนการเสี่ยงโชคต่างๆ เพื่อให้บุคคลได้แสดงความสามารถออกมา มีกฎกติกาและผลแพ้ชนะ ในการเล่นเกมจะประกอบด้วยกรรมการ ผู้เล่นเกม เกมการแข่งขัน และผู้ร่วมชมการแข่งขัน

วิธีการเล่นเกม หมายถึง วิธีการที่ผู้เข้าแข่งขันใช้ในการแสดงความสามารถในกิจกรรมการแข่งขัน อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้หรือชนะ

เนื้อหาเกม หมายถึง เนื้อหาที่นำเสนอผ่านการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักของรายการ ประกอบด้วย เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคม

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย หมายถึง เนื้อหาที่ผู้แข่งขันมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของกล้ามเนื้อทั้งใหญ่และย่อย

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา หมายถึง เนื้อหาที่เด็กผู้เข้าแข่งขันได้แสดงออกถึงความสามารถในด้านความจำ ความเข้าใจจำนวนตัวเลข การจัดกลุ่มสิ่งของ การแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง และความสามารถทางด้านภาษา

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ หมายถึง เนื้อหาที่มีการแนะนำแนวทางปฏิบัติให้กับเด็กผู้เข้าแข่งขันในการเล่นเกมน

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม หมายถึง เนื้อหาที่ผู้แข่งขันมีการปฏิบัติตามกฎระเบียบ มีความรับผิดชอบ และรู้จักสิทธิส่วนบุคคล

เนื้อหาเกมกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก หมายถึง เนื้อหาเกมมีความสอดคล้องกับความต้องการ และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กผู้แข่งขันในรายการ “สู้เพื่อแม่” ซึ่งอยู่ในวัยเด็กตอนต้นหรือเด็กปฐมวัย

ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงเหตุผลหรือลงความเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ต่อผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้แข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

ผลกระทบ หมายถึง แนวโน้มที่จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทั้งทางบวกและทางลบต่อพัฒนาการและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวของเด็กผู้แข่งขัน ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

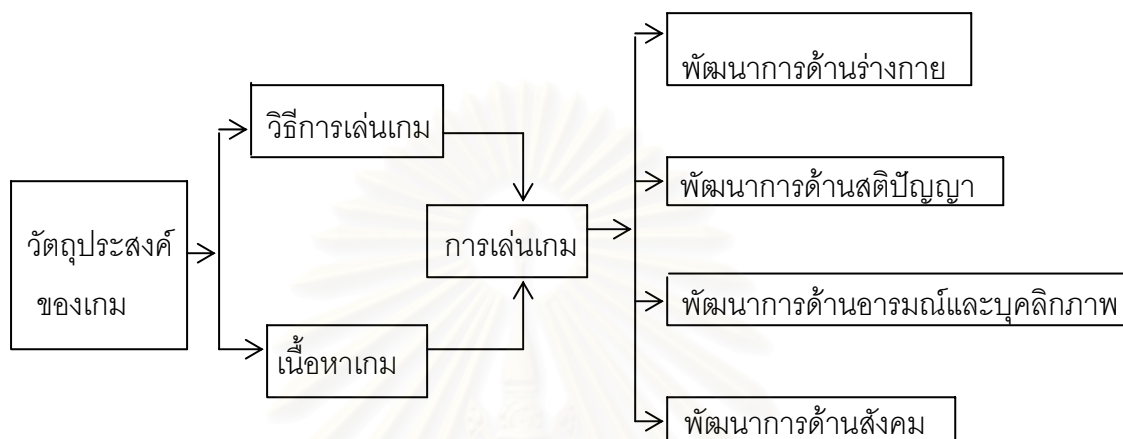
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เพื่อนำไปพัฒนารายการให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการและพัฒนาการของเด็กและสมาชิกในครอบครัว รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อสังคม
2. เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจค้นหาข้อมูลทางรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและครอบครัว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

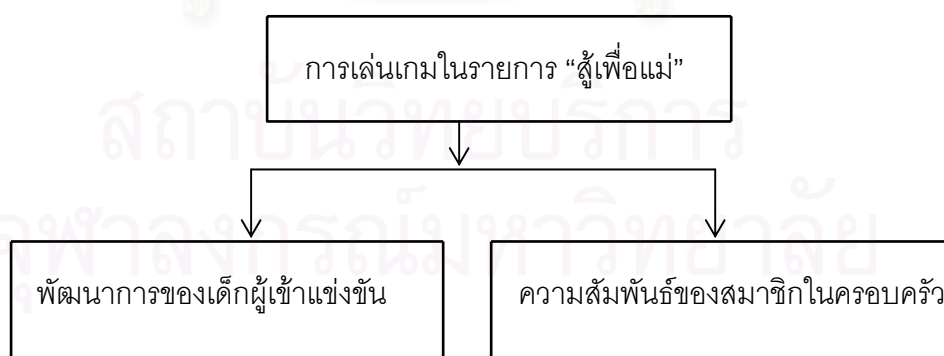
กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยที่ 1

กรอบแนวคิดที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยที่ 2

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว ได้อาศัยหลักแนวคิดและทฤษฎีเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยดังนี้

1. แนวคิดการจัดรายการเกมโชว์
2. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและเกม
3. ทฤษฎีผลกระทบของสื่อมวลชน
4. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น
5. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและความต้องการของเด็กปฐมวัย
6. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการจัดรายการเกมโชว์

รายการเกมโชว์ที่จัดในประเทศไทยเราใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษ คือ Game Show ถ้าดูความหมายตามพจนานุกรมเว็บสเตอร์ คำว่า เกม มีความหมายคล้ายๆกัน ได้แก่กิจกรรมพิเศษหรือแบบอย่างพฤติกรรม การแข่งขันทางร่างกายหรือสติปัญญาระหว่างผู้ร่วมแข่งขันสองฝ่ายภายใต้กติกาเดียวกัน กระบวนการหรือกลยุทธ์ที่จะนำไปสู่ผลสุดท้าย กิจกรรมที่มีประโยชน์

จากคำจำกัดความข้างบนจึงพอสรุปความหมายได้ว่า รายการเกมโชว์ทางวิทยุโทรทัศน์ หมายถึง รายการวิทยุโทรทัศน์ที่มีกิจกรรมหรือกระบวนการ หรือกลยุทธ์ หรือรูปแบบของพฤติกรรมของคน หรือกลุ่มคน ที่ใช้ทักษะทางร่างกายหรือความสามารถทางสติปัญญา เพื่อแสดงความสามารถให้ปรากฏออกมา หรือเพื่อเป็นการแข่งขันกันระหว่าง 2 ฝ่ายขึ้นไปภายใต้กฎหรือกติกาตามที่ตกลงกันได้

1. รูปแบบของรายการเกมโชว์

การจัดรายการเกมโชว์มี 2 รูปแบบใหญ่ คือ รายการประเภทเกมและรายการแข่งขันตอบปัญหาโดยตรง (ปมูช ศุภสาร และพิไลพรรณ ปุกหุด, 2530:25-28)

1.1 รายการประเภทเกม (Game) เป็นกิจกรรมหรือการแข่งขันที่ใช้ทักษะของร่างกายกับสติปัญญา ใช้ทักษะทางกล้ามเนื้อ ความว่องไว การสังเกต ปฏิภาณ ไหวพริบ ความรู้รอบตัว ตลอดจนการเสี่ยงทาย ผู้เข้าร่วมแข่งขันในสตูดิโอหรือสถานที่ที่ผู้จัดจัดขึ้น ผู้จัดบางรายให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันแสดงความจำนงโดยวิธีการหลายอย่าง เช่น ส่งจดหมายพร้อมชิ้นส่วนของสินค้ากรอกใบสมัครในหน้าหนังสือพิมพ์ ซื้อสินค้าแล้วได้บัตรเข้าร่วมรายการ เป็นต้น หากมีจำนวนเกินความต้องการ เกมบางเกมต้องสัมภาษณ์คัดผู้เข้าแข่งขันก่อน เพื่อให้ได้ผู้เข้าแข่งขันที่มีปฏิภาณ ไหวพริบดี มีอารมณ์ขัน ตลอดจนบุคลิกภาพที่น่ามอง เพราะการปรากฏกายต่อหน้าผู้ชมของเขาเหล่านั้นมีส่วนอย่างมากในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมที่บ้าน

ในบางรายการประเภทเกมแต่ละรายการ จึงหาแนวทางหรือเอกลักษณ์ของรายการ มีความหลากหลายในแง่ของกิจกรรม ผู้ร่วมจากหลายวงการหลายอาชีพ เป็นบุคคลที่อยู่ในความสนใจของผู้ชม จัดรางวัลที่เหมาะสม และจะได้รางวัลที่ต้องใช้ความสามารถอย่างสมเหตุสมผลพอสมควร

1.2 รายการแข่งขันตอบปัญหาโดยตรง เป็นรายการที่ผู้แข่งขันมาตอบปัญหาทางความรู้ (Knowledge) หรือเชาวน์ (Intellectual) ปัญหาที่จัดขึ้นจัดออกเป็นประเภทตามกลุ่มแข่งขัน เช่น การแข่งขันตอบปัญหาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา คำถามก็ต้องเกี่ยวกับความรู้ในหลักสูตรที่เขากำลังเรียนอยู่หรือเป็นความรู้ทั่วไปที่ได้กัมมัธยมควรทราบ รายการประเภทนี้ ได้แก่ รายการไอคิว 180 มีผู้ร่วมแข่งขัน 2 ทีม ทีมละ 2 คน เป็นตัวแทนจากโรงเรียนมัธยมที่สมัครเข้าแข่งขัน มีการแข่งขันตอบปัญหาเป็นแชมป์ของแต่ละสัปดาห์ แชมป์ของแต่ละสัปดาห์ก็จะมาแข่งกันอีก คำถามจะมีในหลักสูตรที่เขากำลังเรียนกันอยู่ นอกจากนี้ก็มีรายการเยาวชนคนเก่ง การบินไทยไขจักรวาล เป็นต้น

ลักษณะการจัดรายการเกมโชว์ทั้งที่เป็นเกมหรือการตอบปัญหา บางรายการอาจได้แนวคิดมาจากต่างประเทศ และบางรายการก็คิดขึ้นใหม่ ไม่ว่าจะรายการเกมโชว์จะมีแนวคิดอย่างไรก็ตาม ก็อยู่บนพื้นฐานของสิ่งดึงดูดใจต่อไปนี้ ได้แก่

1. ชวนหัว (Comedy) การแทรกอารมณ์ขันชวนหัว ไม่ว่าจะโดยพิธีกร หรือโดยตัวกิจกรรมเอง จะเป็นพลังดึงดูดผู้ชมได้จำนวนมาก ทั้งนี้เพราะคนเราชอบที่จะหัวเราะ และรายการเกมโชว์ก็ได้ให้โอกาสผู้ชมได้หัวเราะด้วยความสนุกสนาน ลึกลงไปในจิตใจได้สำนึกของคนเราก็มักชอบหัวเราะในความผิดพลาด จุดอ่อน ปมด้อย และกริยาอาการแปลกๆของคนอื่นอยู่แล้ว มันทำให้เขาลืมจุดอ่อน ปมด้อย รวมทั้งปัญหาของตนเองได้ชั่วคราว

2. ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งเป็นสิ่งดึงดูดใจอีกสิ่งหนึ่งที่มีคุณค่า ใช้ได้อย่างกว้างขวางในรายการเกือบทุกประเภท ความสนใจในรายการของผู้ชมมักเกิดจากการสร้างความขัดแย้งในสัดส่วนที่เหมาะสม รายการเกมโชว์หรือรายการที่มีการแข่งขันเป็นการให้ผู้ร่วมรายการอยู่ในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง ซึ่งความขัดแย้งสามารถเกิดขึ้นได้ในธรรมชาติระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติ มนุษย์กับตัวเอง หรือมนุษย์กับสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ รายการเกมโชว์จึงสามารถผนวกเอาความขัดแย้งต่างๆออกมาใช้อย่างเหมาะสม อาจอยู่ในรูปของกฎเกณฑ์หรือกติกา หรือเงื่อนไขต่างๆ

3. การมีส่วนร่วม (Participation) การมีส่วนร่วมในรายการเกมโชว์นั้นมีได้หมายความว่า ในรายการนั้นมีการเชิญผู้ชมมาร่วมรายการมากกว่ารายการอื่นๆ แต่หมายความว่า รายการที่ประสบความสำเร็จดึงดูดใจผู้ชมได้ดีจะต้องมีบางส่วนของผู้ชมมีส่วนร่วมในรายการนั้น ๆ ด้วย นั่นคือ ผู้ชมควรมีความรู้สึกว่า ได้รับผลกระทบหรือผลสะท้อนโดยตรง และมีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ในรายการที่กำลังดำเนินอยู่ในจอโทรทัศน์ ดังเช่นรายการเกมโชว์ ผู้ชมชมแล้วก็รู้สึกเหมือนเข้าแข่งขันอยู่ด้วย หรือพยายามตอบคำถามไปด้วย หรือพยายาม “ลุ้น” ผู้เข้าแข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ตนชื่นชอบให้ได้ชัยชนะ เป็นต้น นอกจากนี้ ความคุ้นเคยก็ช่วยสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมได้ คือ เมื่อผู้ชมรู้จักหรือคุ้นเคยกับผู้เข้าแข่งขันบางคนเขาจะรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของรายการอย่างรวดเร็ว ในทำนองเดียวกัน เขารู้สึกว่าได้รับผลกระทบโดยตรง ถ้าสถานการณ์หรือการแข่งขัน หรือเกมนั้นเหมือนหรือคล้ายกับเหตุการณ์ที่เขาเคยสัมผัสมาแล้ว ด้วยเหตุนี้ จึงได้มีการจัดพิธีกรหรือเชิญผู้เข้าแข่งขันที่ผู้ชมทั่วไปส่วนมากรู้จักคุ้นเคยหรือมีชื่อเสียงอย่างดี เช่น ดารา นักร้อง มาร่วมรายการ

4. ความสนใจของมนุษย์ (Human Interest) การที่ผู้ชมจะติดตามรายการเกมโชว์นั้นส่วนหนึ่งมาจากความสนใจ ความอยากรู้ อยากเห็นว่าคนอื่นเขาคิดอย่างไร มีปฏิกิริยาอย่างไร เมื่ออยู่ในสถานการณ์คับขัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิถีแก้ปัญหาของเขา และหากผู้เข้าแข่งขันนั้นเป็นบุคคลที่ผู้ชมคุ้นเคยอยู่แล้วยิ่งเป็นที่สนใจติดตามว่าเขาจะแก้ปัญหาอย่างไร

นอกจากนี้แล้ว สิ่งดึงดูดใจอื่นๆก็ได้แก่ แรงดึงดูดทางเพศ เช่น ในรายการเกมโชว์บางรายการ การใช้พิธีกรชายหญิงมาเป็นตัวเชื่อมระหว่างรายการกับผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมที่บ้าน หรือการเร้าอารมณ์ เช่น ผู้ชมอาจรู้สึกเสียใจหรือเห็นใจไปกับผู้แพ้เกมแข่งขัน ทั้งหมดนี้เป็น “สิ่งดึงดูดใจ” ที่สำคัญที่ผู้จัดควรนำมาเป็นข้อคิดในการจัดรายการเกมโชว์ให้ประสบความสำเร็จ

2. องค์ประกอบรายการเกมโชว์

กาญจนา แก้วเทพ (2541:315-318) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบร่วมๆที่มักจะขาดเสียไม่ได้ในรายการเกมโชว์ดังนี้

2.1 พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการ (Master of Ceremony) แม้ว่าพิธีกรในรายการเกมโชว์จะมีหน้าที่โดยพื้นฐานเหมือนพิธีกรในรายการทั่วไป กล่าวคือ ดำเนินรายการให้ เป็นไปด้วยดี แต่ที่เหนือไปกว่านั้น พิธีกรของรายการเกมโชว์ยังมีภารกิจพิเศษอื่นๆ เช่น ต้องรักษาความยุติธรรมของการแข่งขัน (ทำหน้าที่เป็นกรรมการ) ต้องสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานให้แก่รายการ (เป็นEntertainer) เป็นต้น

2.2 ต้องมีผู้ร่วมแข่งขัน (Contestants) ผู้เข้าแข่งขันของรายการเกมโชว์จะเป็นสี่ส้นอีกประการหนึ่งของรายการ และในรายการเกมโชว์แต่ละประเภทจะต้องมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แข่งขันแตกต่างกันไป

2.3 ต้องมีการแข่งขัน (Competition) ต้องมีปัญหาหรือเกมที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องตอบหรือต้องเล่นให้รู้ผลแพ้ชนะ มีข้อสังเกตเล็กน้อยว่า คุณสมบัติที่แยกรายการเกมโชว์ออกมาจากรายการกีฬาคือรูปแบบของการแข่งขัน (Form of Competition) ทั้งนี้เพราะในขณะที่กีฬาเกือบทุกประเภทจะต้องใช้ความสามารถทางกายภาพ (Physical Prowess) เป็นพื้นฐาน (แม้ว่าจะต้องใช้ความรู้ ความคิดเป็นส่วนผสมอยู่ด้วยก็ตาม) แต่รูปแบบการแข่งขันในรายการเกมโชว์นั้นไม่ได้เน้นเรื่องความสามารถทางกายภาพเป็นหลัก แต่จะมีรูปแบบการแข่งขันที่หลากหลาย

กว่า เช่น แข่งความรู้ แข่งไหวพริบ ฯลฯ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้มีผู้เข้าร่วมแข่งขันได้มากกว่า รายการกีฬา (ซึ่งต้องเล่นกีฬาชนิดต่างๆได้มาก่อน)

2.4 ต้องมีรางวัล ไม่มีรายการเกมโชว์ใดที่ปราศจากการให้รางวัลแก่ผู้ชนะ ทั้งนี้เนื่องจากรางวัลเป็นเครื่องหมายแยกความแตกต่างระหว่างผู้แพ้กับผู้ชนะ นอกจากนั้นรางวัลยังทำหน้าที่เป็นแรงกระตุ้นใจ (Motivation) ให้ผู้เข้าแข่งขันอยากใช้ความพยายามแสดงความสามารถของตนเองออกมาอย่างเต็มที่

- 2.5 ต้องเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ซึ่งมีได้หลายรูปแบบ เช่น
- เข้ามาร่วมเป็นคณูในห้องส่ง
 - สมัครเข้ามาเป็นผู้แข่งขันในรายการ
 - โทรศัพท์เข้ามาร่วมตอบปัญหา
 - ส่งชิ้นส่วนเข้าร่วมในการจับสลากรางวัลผู้โชคดีที่บ้าน
 - ในระหว่างแข่งขัน ให้โทรศัพท์เข้ามาทายผลการแข่งขัน

2.6 มีการจัดระบบกาละและเทศะ (Organization of Time and Space) ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า รายการเกมโชว์นั้นเกิดมาพร้อมกับโทรทัศน์ เพราะฉะนั้นรูปร่างหน้าตา วัฒนธรรมในการจัดเวลาและสถานที่ของรายการย่อมเป็นไปตามโครงสร้างของโทรทัศน์

มีข้อนำสังเกตเกี่ยวกับเรื่องการใช้เวลาในรายการเกมโชว์ดังนี้

- เวลาทั้งหมดที่มีอยู่จะต้องแบ่งซอยย่อยเป็นช่วงเวลาต่างๆ จากนั้น ช่วงเวลาย่อยๆ นี้จะต้องถูกนำมาจัดระบบให้มีโครงสร้างแบบ Flow and Interruption (ลื่นไหล/แล้วก็ถูกขัดจังหวะ/แล้วจึงลื่นไหล) สลับกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เพื่อให้ตอบสนองกับโครงสร้างของอารมณ์ ความสนุกสนาน ตื่นเต้นของคนที่จะมีลักษณะถูกกระตุ้น-ผ่อนคลาย-ถูกกระตุ้นใหม่ ส่วนย่อยที่จะถูกนำมาขัดจังหวะนั้น อาจจะเป็นตัวกิจกรรมเสริมอื่นๆ รายการนอกเหนือไปจากการแข่งขัน เช่น การจับสลาก การพูดคุยสนทนา ดนตรี ฯลฯ และตัวขัดจังหวะที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดคือ การค้นด้วยโฆษณา

- โครงสร้างความตื่นเต้นจะมีรูปแบบเป็นวงรี กล่าวคือจะเพิ่มระดับความเข้มข้น (Intense Segments) มากยิ่งขึ้นทุกที เช่น ความยากของประเภทของเกมจะเริ่มต้นจากง่าย ๆ แล้ว ยากขึ้นทุกที เงินรางวัลสะสมจะเพิ่มมากขึ้นทุกที คู่แข่งขันจะมีความสามารถสูงขึ้นทุกที

- เป็นที่น่าสังเกตว่าในรายการเกมโชว์นั้น “เวลา” จะเป็นตัวกำหนดรายการที่สำคัญที่สุด เวลาจะมีบทบาทควบคุมรายการให้เป็นไปตามที่ต้องการ เช่น แข่งขันกันว่าฝ่ายใดจะ ใช้เวลาน้อยที่สุด หรือภายในเวลาที่กำหนด ฝ่ายใดจะทำคะแนนได้มากที่สุด นอกจากนี้ มี ข้อสังเกตว่า การใช้เวลาในรายการเกมโชว์จะเคร่งครัด แน่นอนตายตัวกว่าในรายการกีฬาบาง ประเภท เช่น จะไม่มีการต่อหรือขยายเวลา เนื่องจากเกมโชว์จะมีวิธีการดำเนินการให้ทุกอย่างจบ สิ้นให้ได้ภายในเวลาที่กำหนด นี่คือโครงสร้างเวลาของโทรทัศน์

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะรายการเกมโชว์ ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและเกม

ในหนังสือเรื่อง “ทฤษฎีการเล่น” Stephenson (1967) กล่าวว่าสื่อมวลชนมีบทบาทเป็น เสมือน “ของเล่น” หรือ “เครื่องเล่น” สำหรับประชาชน

โดยเขาเปรียบเทียบการบริโภคสื่อมวลชนกับการใช้อุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆ กล่าวคือ บุคคลมักสนใจที่จะเลือกบริโภคสื่อมวลชนที่ตนสนใจ เช่นเดียวกับการเลือกที่จะเข้าไปยังสนาม เด็กเล่น หรือ สวนสนุก และเลือกอุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆด้วยตนเอง อันจะนำไปสู่ความสนุกสนาน ความบันเทิง ความตื่นเต้นเร้าใจ ความพึงพอใจตลอดจนอาจเกิดความรู้สึกกังวล รวมถึงความ ทุกข์ใจในบางครั้ง

นอกจากนั้น การบริโภคสื่อมวลชน ยังส่งผลให้ผู้บริโภคหรือผู้เล่น ได้พัฒนากระบวนการ เรียนรู้ข้อมูลข่าวสาร เรื่องราวและข้อคิดใหม่ๆ เกือบตลอดเวลา ซึ่งนั่นหมายถึง การพัฒนาทักษะ และศักยภาพของบุคคล

และที่สำคัญ กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเกิดจากความ “สมัครใจ” มิใช่เป็นการ “บังคับ” ให้นักเรียนของเล่น หรือบริโภคสื่อมวลชน ซึ่งถ้าหากเป็นการบังคับ ก็อาจทำให้นักเรียนที่เข้าสู่กระบวนการ “เล่น” เกิดความเบื่อหน่าย ท้อถอย และหมดกำลังใจในที่สุด

ทฤษฎีการเล่นให้ข้อคิดสำหรับการสร้างสรรค์งานเอดูเทนเมนต์ ในด้านการออกแบบสื่อให้มีเสน่ห์ เพื่อดึงดูดบุคคลเข้ามาสู่กระบวนการเล่น หรือการบริโภคเอดูเทนเมนต์อย่างสมัครใจ ซึ่งการกระทำดังกล่าว เป็นเสมือนการทอดสะพานเพื่อนำพาผู้บริโภคไปสู่กระบวนการเรียนรู้สาระที่เหมาะสมต่อไป

สำหรับเกม (Game) นั้น ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นจนไม่สามารถแยกขาดออกจากกันได้ ประกอบไปด้วยการแข่งขันและมีกฎกติกา เกมยังมีลักษณะเด่นอยู่ 5 ลักษณะ คือ ต้องมีสถานที่ (Place) ในการเล่นเกม มีอุปกรณ์พิเศษ (Special Game) มีกำหนดเวลาในการเล่นเกม (Time Span) การเล่นเกมเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้น (Artificial) ที่สำคัญต้องมีความสนุก (Bammel, G. and Burrus-Bammel, L. (1996)

McLuhan (1964) ได้กล่าวว่า “เกม” เป็นศิลปะสมัยนิยม (Popular Arts) เป็นการเก็บรวบรวม เป็นภาพสะท้อนของสังคมนำไปสู่แรงขับ หรือการกระทำไปสู่วัฒนธรรมบางอย่าง

Barthes (อ้างถึงใน Fiske, 1987) กล่าวว่า เกมเป็นกฎที่ถูกสร้างขึ้นมาที่ประกอบด้วยคนเล่น หรือคนอ่าน สามารถสร้างความพึงพอใจ (Pleasure) จากความเป็นอิสระ (Freedom) และการควบคุม (Control) ในการมีส่วนร่วมเล่นเกม การเล่นเกมมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับความเป็นอิสระในการสร้าง และการควบคุมความหมาย

Caillois (อ้างถึงใน Haywood, Kew, Bramham, Carpenerhurst and Henry, 1995) กล่าวว่า เกมเป็นรูปแบบของกฎที่สำคัญในการจัดหาความหมายของการชดเชย สำหรับทัศนคติและกิจกรรม ซึ่งไม่สามารถแสดงออกที่อื่นในสังคมของชีวิต เป็นช่องทาง (Channel) การฝึกซ้อมเหมือนเช่นการระบายนอกจากนี้ โดยธรรมชาติของเกมที่มีอยู่ทั่วไปในสังคมหรือในวัฒนธรรมกลุ่มย่อยสามารถเป็นเครื่องบ่งชี้อำนาจในการครอบงำคุณค่า (Value) ในสังคมได้

E. Mauldon และ H.B. Redfern (1981:52 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:3) ให้ความหมายไว้ว่า คือกิจกรรมซึ่งมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อย 2 คน ผู้เล่นเคลื่อนไหวหรือแสดงการเคลื่อนไหววัตถุขณะแข่งขันตามกฎที่ตั้งไว้

G.T. Gibbs (1978:60 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:3) กล่าวว่า คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันหรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่กำหนดโดยอาศัยกฎที่แน่นอน และมีวัตถุประสงค์

เกมเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญและมีประโยชน์ทางด้านนันทนาการและการออกกำลังกายให้เกิดพัฒนาการในด้านต่างๆ ของบุคคลตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่ ทุกเพศและวัย นอกจากนั้นเกมยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาหน่วยงานและองค์กรอีกด้วย ซึ่งมีผู้รู้ได้สรุปความสำคัญและประโยชน์ของการมีส่วนร่วมเล่นเกมไว้หลายท่านดังนี้

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:10) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
2. ช่วยส่งเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬา เพื่อจะได้เล่นอย่างถูกต้องและจะทำให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น
3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียดและช่วยให้สมองปลอดโปร่ง จิตใจมั่นคง
5. เกมการละเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี
6. ส่งเสริมสุขภาพทางกายให้แข็งแรง หรือมีสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) ที่ดีอยู่เสมอ

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2525 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:11) สรุปประโยชน์ของเกมไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตั้งเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน
3. ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงานและเล่นร่วมกับคนอื่น ปฏิบัติตามระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดกับตนเอง
4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

5. ส่งเสริมการเรียนการสอนวิชาการด้านอื่นๆ โดยนำเกมเข้าไปสอดแทรก ทำให้นักเรียนไม่เบื่อสร้างความสนใจในการเรียน
6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬาและสมรรถภาพทางกายเพื่อการเข้าร่วมในกีฬาระเภทอื่นๆต่อไป

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2530 อ้างถึงใน สุขชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:11) ได้สรุปประโยชน์และคุณค่าของเกมดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ใช้เกมเป็นกิจกรรม ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการประกอบกิจกรรม ซึ่งการออกกำลังกาย การเคลื่อนไหวเป็นปัจจัยที่สำคัญของมนุษย์ ผลของการออกกำลังกายทำให้ร่างกายเจริญเติบโตสุขภาพแข็งแรง พัฒนาระบบต่างๆ ของร่างกาย ได้แก่ ระบบกล้ามเนื้อให้เจริญเติบโตแข็งแรง ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท ระบบขับถ่ายและมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี ซึ่งเป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพด้านต่างๆ ของร่างกาย รวมถึงพัฒนาบุคลิกภาพแก่บุคคลให้ดีขึ้น
2. ช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริง แจ่มใส มีอารมณ์ดี และมั่นคง ฝึกให้รู้จักยอมสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น สมหวัง ผิดหวัง ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
3. ช่วยพัฒนาด้านสังคม ใ้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกันโดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นของการเล่น รู้จักมารยาทของสังคม การยอมรับซึ่งกันและกัน พัฒนาแนวทางของระบบประชาธิปไตย เสริมคุณค่าการเป็นลักษณะผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักเคารพกฎระเบียบกติกาที่กำหนดไว้
4. ช่วยพัฒนาสติปัญญาให้ใช้ความสามารถเพื่อแสดงออกมาให้เต็มที่ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญา เพราะเกมเป็นลักษณะท้าทายความสามารถ และเป็นเชิงการแข่งขันที่ทุกคนต้องใช้ความสามารถและสติปัญญา

จากความหมายและประโยชน์ของการเล่นเกมต่างๆ ตามความคิดเห็นของผู้รู้แล้ว พอสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์กติกาที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังจะก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการพัฒนาแก่ผู้ร่วมกิจกรรม

วิธีการเล่นเกมมักจะเกิดขึ้นจากลำดับที่ต่อเนื่องจากง่ายไปสู่ยาก ซึ่งเรียกว่า การเล่นคล้ายเด็ก (Childlike: Paidia) มีความเป็นอิสระและเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมไปสู่โครงสร้างที่ยากมากขึ้น (Structured: Ludus) เพราะการเล่นเกมต้องมีกฎกติกาที่ควบคุมกิจกรรมการเล่นเกมนั้นๆ การเล่นเกมจึงมีทั้งความเป็นอิสระ (Freedom) และความมีระเบียบ (Order) Caillois ได้แบ่งประเภทของเกม (Game) ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การแข่งขัน เกมต้องมีการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม ผลลัพธ์ที่ได้จากการแข่งขันสามารถวัดได้จากการฝึกทักษะ การตัดสินใจ ความอดทน และการใช้สติปัญญา ผู้เล่นต้องควบคุมเหตุการณ์ได้ (Active Control Game) ความเสมอภาคจะไม่เกิดขึ้นแต่ต้องหาเองจากการแข่งขัน ตัวอย่างที่สำคัญเช่น เกมการกีฬา การแข่งหมากรุก เป็นต้น

2. การเสี่ยง แตกต่างจากการแข่งขัน เพราะผู้เล่นจะเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) จากฝ่ายอื่น หรือแล้วแต่โชค ไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ของการเล่น เริ่มต้นง่าย ๆ คล้ายเกมหัว-ก้อย ตัวอย่างที่สำคัญ เช่น เกมการพนัน การเล่นเกมบิงโก (Bingo) ลีตเตอร์ รูเล็ต การแข่งม้า เป็นต้น ความได้เปรียบของความสำเร็จในการแข่งขันนั้นขึ้นอยู่กับอัตราความเสี่ยง หรือความสูญเสีย ความยุติธรรมในการเล่นถูกควบคุมภายใต้เงื่อนไขของสถานการณ์

3. การเลียนแบบ หรือการล้อเลียน การยอมรับเอาบุคลิกของคนอื่นมาใช้ เป็นเรื่องการเลียนแบบเพื่อทำให้คนอื่นมีความสุข มีความพอใจ และหลบหนีจากความจริง เริ่มจากการเล่นเกมของเด็กที่ทำให้เชื่อมไปสู่การสวมหน้ากาก การปลอมตัว หน้าและละคร ตัวอย่างเช่น การแต่งชุดแฟนซี (Fancy) หรือในละครที่มีความขัดแย้งกันโดยทั่วไปเกมแบบนี้จะอยู่ได้จิตสำนึก

4. การเล่นเกมแข่งพลังกำลังของร่างกาย ความเป็นจริงก็คือโลกมีแรงโน้มถ่วง หากใครสามารถทรงตัว (Balance) ร่างกายจากวงล้อได้เหมือนการก้าวไปสู่การเล่นที่สนุกสนาน ตัวอย่างของเกมแบบนี้ เช่น การเล่นเกม การปีนเขา และการเล่นอย่างอื่นที่ทำนายพลังกำลังของร่างกาย (Physical Challenges)

ตารางที่ 1 ตารางรูปแบบ (Model) ประเภทการเล่นของ Caillois

	การแข่งขัน (Competition)	การเสี่ยง (Chance)	การเลียนแบบ (Make-Believe)	การแข่ง พลังกำลังของ ร่างกาย (Vertigo)
การเล่นอย่าง อิสระ (Childlike : Paidia)	ไม่อยู่ในกฎการ แข่งขัน การกีฬา	ระบบการคัดออก เช่น หัว-ก้อย	เกมการ เลียนแบบ เช่น แต่งแฟนซี การ ทายคำปริศนา	การเดินรำบวง ประเภท กีฬา บางประเภท
การเล่นที่มีกฎ กติกา (Control, Skill : Ludus)	เช่น ฟุตบอล ฮอกกี ฟันดาบ หมากรุก สนุก เกอร์	เกมการพนัน ต่างๆ เช่น ลีอ ตเตอริ รูเล็ต บิงโก (Bingo)	เช่น ละครโอเปร่า ละครที่มีผู้ชม ทั่วไป	เช่น สกี การ ปีนเขา เรือ แคนนู

อรนุช สุดประเสริฐ (2538: 20) ได้แบ่งเกณฑ์ในการพิจารณาลักษณะวิธีการเล่น การใช้
ความสามารถในการแข่งขันในรายการชิงรางวัลไว้ดังนี้

- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การวิเคราะห์หาคำตอบด้วยการ
ไตร่ตรอง คำนวณ อย่างมีเหตุผลและหลักการ ในขณะที่เดียวกันผู้แข่งขันอาจจะต้องใช้พื้น
ฐานความรู้ทางวิชาการ ความรู้รอบตัวของตนมาประกอบในการแข่งขันดังกล่าวด้วย
- รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การคาดเดา การทาย ตลอดจนการ
ใช้เขาวงกตปัญหา และไหวพริบในการตอบคำถาม หรือทายปริศนาต่างๆ ซึ่งผู้แข่งขันอาจจะไม่
จำเป็นต้องใช้การวิเคราะห์ที่ไตร่ตรอง หรือคำนวณอย่างมีเหตุผล และหลักการทางวิชาการแต่อย่าง
ใด

– รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล ความสามารถพิเศษในการแข่งขัน เช่น ความว่องไว ความรวดเร็ว ความแม่นยำ เป็นต้น

– รายการแข่งขันชิงรางวัลที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้ความเสี่ยงในรูปแบบต่างๆ ในการแข่งขันซึ่งรายการประเภทนี้ผู้เข้าแข่งขันอาจไม่ต้องใช้ความสามารถใดๆเลย ทั้งทางสติปัญญาหรือทางร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการตัดสินใจแพ้ผู้ชนะของรายการประเภทนี้ มักจะใช้การตัดสินใจโดยความเสี่ยงโชคเป็นหลัก อาทิเช่น การเปิดแผ่นป้ายคะแนน การกดปุ่มคะแนน เป็นต้น

นอกจากนี้ Fiske (1987) ได้สร้างเกณฑ์การแบ่งเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลขึ้น โดยพิจารณาว่า “ความรู้” (Knowledge) เป็นปัจจัยหลักในการแบ่งเนื้อหาของรายการ และความรู้นี้เองที่เป็นส่วนที่แบ่งผู้ชนะออกจากผู้แพ้ Fiske กล่าวว่าความรู้ (knowledge) ที่มีอยู่ ใช้อยู่ในมันมากจนเกินไป ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องแบ่งแยกความรู้ทั้งหมดให้เป็นกลุ่ม หรือหมวดหมู่ เพื่อที่จะสะดวกต่อการศึกษาเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัล ในการพิจารณาเนื้อหาที่สามารถแบ่งขอบเขตของเนื้อหาที่นำมาใช้เล่นเกมได้ดังนี้

1. ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง (Factual Knowledge)

ได้แก่ บรรดาความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริงต่างๆ ซึ่งใช้กันมากในรายการประเภท Quiz Show หรือไขปัญหาต่างๆ คำถามที่ใช้มักจะไม่ต้องการให้ผู้ตอบต้องสังเคราะห์ วิเคราะห์ หรือตีความมากนัก เพียงแต่ต้องการจะทดสอบว่าผู้ตอบเคยมีความรู้ในเรื่องนั้น หรือสามารถนึกถึงข้อเท็จจริงที่เคยรู้ (Recall) ออกมาให้เร็วที่สุด ภายในเวลาที่จำกัด ความรู้ดังกล่าวอาจจะได้มาจากการเรียนในโรงเรียนหรือจากประสบการณ์ชีวิต ยังมีการแบ่งความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริงย่อยออกไปเป็น 2 ประเภทย่อย คือ

1.1 ข้อเท็จจริงที่เป็นวิชาการ (Academic Knowledge) ได้แก่ ข้อเท็จจริงที่ต้องเรียนรู้จากตำราและโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่

1.2 ข้อเท็จจริงที่เป็นความรู้รอบตัว (Everyday Knowledge) เช่น การทายคำสุภาษิต การประมาณราคาสินค้า คำอะไรที่ขึ้นต้นด้วย “ระ” เพลงอะไรขึ้นต้นด้วย “ร” เป็นต้น

2. ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ (Human Knowledge)

เป็นความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ในสังคมมากกว่าจะเป็นข้อเท็จจริง อันที่จริง ความรู้แบบนี้ไม่มีผิดหรือถูกในตัวเอง (เช่น การทนายสนิยม อุบัติภัยของดารา) และไม่ใช่ความรู้ที่จะมีการสอนอย่างเป็นระบบ แต่เกิดจากการสังเกตลักษณะของบุคคล ชีวิตครอบครัว ชีวิตรัก ชีวิตการทำงาน ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภทย่อยโดยใช้ตัวบุคคลเป็นเกณฑ์คือ

2.1 ความรู้เกี่ยวกับบุคคลทั่วไป เช่น รายการสัมภาษณ์นักสืบหรือรายการสืบสะเด็ด ที่นำเอาบุคคลในวิชาชีพต่างๆมาเป็นปรีศนี้ ให้ผู้แข่งขันซักถามเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วทายว่าใครเป็นผู้ประกอบอาชีพตัวจริง

2.2 ความรู้เกี่ยวกับบุคคลพิเศษ เช่น รายการเพียงวันกันเอง กามเทพผิดคิด ที่นำเอาดารา หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาให้สมาชิกในครอบครัวทายใจกัน

สำหรับแนวคิดนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้วิเคราะห์ถึงวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ว่าเป็นอย่างไร

ทฤษฎีผลกระทบของสื่อมวลชน

สุมน อยสุสิน (2547:135) กล่าวถึงผลกระทบของสื่อมวลชน ไว้ว่า ผลกระทบ (Impact) ในที่นี้หมายถึงผลสืบเนื่องจากอิทธิพลของสื่อมวลชน การที่สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของผู้รับสาร จะส่งผลกระทบทั้งในระดับบุคคลและสังคม ตัวอย่างเช่น การโฆษณาสินค้าผ่านสื่อมวลชน จะมีอิทธิพลทำให้ผู้รับสารทราบคุณประโยชน์ของสินค้า มีทัศนคติที่ดีต่อสินค้า และตัดสินใจซื้อสินค้านั้น เมื่อซื้อสินค้ามาตามแรงจูงใจของสื่อมวลชน เช่น ซีอรถยนต์ ผลกระทบที่เกิดตามมาในทางบวกระดับบุคคลก็คือ ทำให้เกิดความสะดวกสบาย ปลอดภัยในการเดินทาง ระดับสังคม การโฆษณาทำให้รถยนต์ขายดี ทำให้ธุรกิจเจริญเติบโต มีการจ้างแรงงานและส่งผลถึงความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศอีกด้วย นอกจากผลกระทบในทางบวกแล้วยังมีผลกระทบในทางลบเกิดขึ้น ได้แก่ ทำให้เกิดค่านิยม

ฟุ่มเฟือย เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ส่วนผลเสียในระดับสังคม เช่น ทำให้การจราจรติดขัด เผาผลาญน้ำมัน ทำให้เกิดมลภาวะ เป็นต้น ผลกระทบจึงเกิดขึ้นได้ทั้งในระดับบุคคลและสังคม มีทั้งทางบวกและทางลบ และทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

นอกจากจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของแต่ละบุคคลแล้ว สื่อมวลชนยังส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงในระดับสังคมซึ่งเป็นระดับที่กว้างขึ้น กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคลนั้นก่อให้เกิดผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเช่นเดียวกัน และเป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีความสัมพันธ์กันและสลับซับซ้อนจนแยกออกจากกันได้ยาก

นักสังคมวิทยาได้ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไว้หลายแนวทาง โดยมีสาระสำคัญสรุปได้ว่า “การเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือสถาบันสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงของขนาด ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของขนาดครอบครัว การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจที่มีอยู่เดิม การเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ และการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม” (ผ่องพันธ์ มณีรัตน์ 2517: 17, อ้างถึงใน สุมน อยุธยา 2547:157)

จากความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นว่า มีขอบเขตกว้างขวาง แต่ในการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อมวลชนต่อสังคมส่วนใหญ่จะศึกษาในเรื่องสื่อมวลชนกับการเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ และการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องสื่อมวลชนกับการหล่อหลอมทางสังคม (Mass Media and Socialization) ซึ่งเป็นการศึกษาผลกระทบของสื่อมวลชนที่มีต่อกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม

กระบวนการหล่อหลอมทางสังคม (Socialization) หมายถึง กระบวนการหล่อหลอมความเชื่อ ค่านิยม และพฤติกรรมของคนให้เป็นไปตามที่สังคมต้องการ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เป็นกระบวนการเตรียมคนเข้าสู่สังคม มนุษย์มีความแตกต่างจากสัตว์อื่นตรงที่เมื่อแรกเกิดไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้เหมือนสัตว์ชนิดอื่น ต้องได้รับความช่วยเหลือจากพ่อแม่ นับตั้งแต่การป้อนนม ป้อนอาหาร การขับถ่าย การแต่งกาย เมื่อโตขึ้นก็ได้รับการสอนให้พูด ให้อ่าน เขียน ให้ปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น ดังนั้นกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมจึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเฉพาะในสังคมมนุษย์เท่านั้น และเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตาย เดิมผู้ที่มีบทบาทในการหล่อหลอมขัดเกลาสมาชิกในสังคม ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา เพราะเป็นสถาบันหลักที่มีหน้าที่ในการอบรม สั่งสอน ขัดเกลาให้สมาชิกในครอบครัวและสมาชิกของ

สังคมรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองและของบุคคลอื่น รู้จักการดำเนินชีวิตในสังคมนับตั้งแต่การกินอยู่ การพูดจา การแต่งกาย การแสดงท่าทาง ฯลฯ รวมทั้งปลูกฝังความเชื่อและค่านิยมของกลุ่มให้กับ เด็กและเยาวชนตลอดมา นอกจากสถาบันทั้ง 3 ดังกล่าวแล้ว ผู้มีบทบาทในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมยังมีเครือข่าย ประสพการณ์ส่วนบุคคล และสถาบันสื่อมวลชน ซึ่งในปัจจุบันเชื่อว่า สถาบันสื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญมากในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม

สาเหตุที่สถาบันสื่อมวลชนมีบทบาทในการหล่อหลอมทางสังคม และดูเหมือนว่าจะทวีความสำคัญมากขึ้น จนมีนักวิชาการหลายคนวิตกว่า สถาบันสื่อมวลชนจะทำหน้าที่หลักแทนสถาบันหลักที่มีอยู่เดิม ทั้งนี้เพราะสังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่มีความยุ่งยากซับซ้อนในการดำเนินชีวิตมากขึ้น บทบาทของสถาบันครอบครัวในเรื่องการสั่งสอนอบรมลูกเริ่มลดน้อยลง เพราะพ่อแม่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน เนื่องจากความจำเป็นทางด้านเศรษฐกิจ ลักษณะของครอบครัวในปัจจุบันมักเป็นครอบครัวเดี่ยว ประกอบด้วยพ่อ แม่ และลูก ไม่มีปู่ย่า ตายาย ทำหน้าที่ช่วยอบรมสั่งสอนเช่นในอดีต ในด้านของสถาบันศาสนาก็เช่นกัน เมื่อพ่อแม่ไม่มีเวลาอยู่กับลูก ต้องใช้เวลาในการทำมาหากิน จึงไม่มีเวลาพาลูกไปวัดเพื่อใกล้ชิดกับศาสนา ส่วนสถาบันการศึกษานั้นถึงแม้จะยังคงมีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่อบรมสั่งสอนเด็กและเยาวชนอยู่ แต่เวลาที่เด็กอยู่ในโรงเรียนน้อยกว่าการอยู่ที่บ้าน และในโรงเรียนจะสอนในเรื่องวิชาการเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับในปัจจุบันสื่อมวลชนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือภาพยนตร์ก็ดี มีจำนวนมากและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่เป็นสื่อที่มีทั้งภาพและเสียง มีรายการหลายรูปแบบ มีความรวดเร็วทันต่อเหตุการณ์ จึงเป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง และมักใช้เวลาดูโทรทัศน์ติดต่อกันหลายชั่วโมงต่อวัน เนื้อหาของรายการไม่ว่าจะเป็นข่าว ความรู้ ความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ เช่น การ์ตูน ละคร ดนตรี เกมโชว์ ล้วนแต่ปลูกฝังความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมบางอย่างให้แก่เด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม ในความเป็นจริงสื่อมวลชนโดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์จะมีประโยชน์ในการหล่อหลอมทางสังคมอย่างมาก เพราะสามารถนำเอาประสบการณ์บางอย่างที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง แม้แต่ พ่อ แม่ ครู หรือพระ ไม่สามารถนำมาให้ได้ เด็กและเยาวชนจะเรียนรู้บทบาทของนายกรัฐมนตรีจากข่าว จากการสัมภาษณ์ ได้เรียนรู้ปัญหาของสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อม เรียนรู้รัฐธรรมนูญ การแต่งกาย ความเป็นอยู่ของชาวตะวันตกจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ดีถ้าหากเลือกเรียนรู้และจดจำในสิ่งที่มีคุณค่าแก่การดำรงชีวิต แต่ถ้าเลือกรับในสิ่งที่เป็นพิษเป็นภัย เช่น การเลียนแบบการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย นิยมสิ่งฟุ่มเฟือยตามที่ได้เห็นจากการโฆษณา หรือมีความเชื่อในคำสอนหรือปรัชญาที่ขัดต่อความเชื่อในสังคม เช่น สังคมไทยมีความเชื่อตามหลักศาสนาพุทธที่ถือว่าการให้อภัยเป็นคุณธรรมอันประเสริฐ แต่เด็กอาจเชื่อตาม

ภาพยนตร์ต่างชาติที่ย้ายอยู่เสมอว่า “บุญคุณต้องทดแทนแค้นต้องชำระ” เป็นต้น ความเชื่อหรือพฤติกรรมที่เลียนแบบมาจากสื่อมวลชนนี้ ถ้าขยายตัวมากขึ้นย่อมส่งผลกระทบต่อโครงสร้างของสังคม โดยเริ่มต้นมาจากความสัมพันธ์ในสถาบันครอบครัว เช่น ลูกไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ และขยายไปถึงสถาบันการศึกษา สถาบันทางศาสนา และสถาบันอื่นในสังคมต่อไป เมื่อเป็นเช่นนั้น โครงสร้างของสังคมก็จะเปลี่ยนรูปไปเป็นสังคมแบบใหม่ ซึ่งจะเป็นที่ยอมรับหรือไม่ขึ้นอยู่กับสมาชิกในสังคม อย่างไรก็ตาม การที่สื่อมวลชนโดยเฉพาะโทรทัศน์จะมีผลกระทบต่อกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มาสับสนุน ได้แก่

1. การเสนอรายการที่แสดงถึงความคิดและพฤติกรรมที่ซ้ำๆกันทุกรายการ ตัวอย่างเช่นละครโทรทัศน์ไทยเกือบทุกเรื่องจะเป็นแนวชิงรักหักสวาท อิจฉาริษยา หรือเกมโชว์ก็มักเป็นการเปิดป้ายชิงรางวัล การชิงโชคจากชิ้นส่วนสินค้า การแสดงของคณะตลกไม่ก็คณะ
2. เด็กใช้เวลาในการดูโทรทัศน์มากเกินไปจนไม่ทำกิจกรรมอื่น เช่น การเล่นกีฬา การอ่านหนังสือ หรือการสังสรรค์กับครอบครัว
3. เด็กขาดความสัมพันธ์กับผู้ปกครองและบุคคลที่เป็นหลักในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม เช่น พ่อ แม่ ครู พระ และเพื่อน จึงไม่มีทางเลือกที่จะเชื่ออย่างอื่นนอกจากสิ่งที่สื่อมวลชนหรือโทรทัศน์นำเสนอ

นักวิชาการทางด้านการสื่อสารกลุ่มหนึ่งได้พยายามหาทางลดบทบาทของสื่อมวลชนในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมโดยการให้วิทยุโทรทัศน์เสนอรายการสำหรับเด็กรวมทั้งรายการที่ให้สาระความรู้เพิ่มเติม ให้ลดสัดส่วนของรายการบันเทิงลงและห้ามนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ในเวลาที่เด็กและเยาวชนยังไม่เข้านอน ในประเทศไทยรัฐบาลมีนโยบายให้สถานีโทรทัศน์เสนอรายการสำหรับเด็ก ในช่วงเวลาดีเยี่ยม (Prime Time) ซึ่งคือเวลาประมาณ 20.30 นาฬิกา เป็นเวลาที่สถานีโทรทัศน์ส่วนใหญ่เสนอรายการสำหรับผู้ใหญ่ เช่น ละคร หรือรายการสนทนา สัมภาษณ์ และเป็นเวลาที่มีราคาแพงที่สุด แต่ปัญหาก็คือ ถ้าให้ทุกสถานีดำเนินการเหมือนกันหมด เด็กอาจหันไปหาสื่ออื่นซึ่งรัฐควบคุมได้ยาก เช่น อินเทอร์เน็ต วิทยุทัศน์ วีซีดี และดีวีดี ซึ่งอาจมีความรุนแรงมากกว่า นักวิชาการอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งไม่เห็นด้วยกับแนวทางสกัดกั้นอิทธิพลของสื่อมวลชนโดยตรง เพราะมีความเป็นไปได้ยาก โดยเฉพาะในประเทศเสรีประชาธิปไตย เห็นว่าสิ่งที่ถูกต้องและน่าจะทำได้มากกว่าก็คือการวางนโยบายที่เหมาะสมเพื่อเป็นแนวทางในการใช้สื่อมวลชนให้เป็นประโยชน์ในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมมากขึ้น โดย

มีการศึกษาจิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็กอย่างจริงจัง แล้วนำมาวางแผนในการผลิตรายการ และประการสำคัญต้องเร่งรัดพัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคลในครอบครัว เพื่อให้การสื่อสารใน ครอบครัวมีบทบาทสำคัญในกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมมากกว่าการสื่อสารมวลชน

ในการศึกษาผลกระทบของสื่อมวลชน นอกจากจะศึกษาผลกระทบที่มีต่อกระบวนการ หล่อหลอมทางสังคมแล้ว ยังศึกษาผลกระทบทางด้านการเมืองการปกครองซึ่งอาจสรุปได้ว่า เมื่อ ผู้รับสารรับข่าวสารจากสื่อมวลชน ก็จะมีความรู้ ความเข้าใจระบบการเมือง และนำไปสู่การมี ทัศนคติและพฤติกรรมทางบวก ก็คือมีความเข้าใจสิทธิหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นพลเมืองของ ประเทศ มีการไปใช้สิทธิในการลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง ผลกระทบที่ตามมาคือทำให้ระบบ การเมืองมีการพัฒนาและมีความมั่นคง ส่วนผลกระทบในทางลบอาจเกิดมาจากการที่ไม่เห็นด้วย กับนโยบายของรัฐบาล หรือเห็นว่าสื่อมวลชนไม่มีความเป็นกลางเข้าข้างรัฐบาลมากเกินไป ทำให้ เกิดการต่อต้านสังคม ถ้าหากมีกลุ่มคนประเภทนี้มากย่อมทำให้รัฐบาลขาดเสถียรภาพ และอาจ ส่งผลให้การพัฒนาประเทศหยุดชะงัก หรือเกิดความสับสนวุ่นวาย

อีกทั้งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยด้านสื่อมวลชน รวมทั้งข้อคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้องพบว่า สื่อมวลชนประเภทรายการเด็กและสื่อทั่วไปที่เข้าถึงเด็กได้นั้น แม้ว่าจะช่วยให้เด็ก ได้รับความเพลิดเพลิน มีโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น ได้รับรู้ข่าวสารต่างๆทันเหตุการณ์ ได้เรียนรู้เทคโนโลยี ต่างๆ ที่อาจนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตได้ แต่ผลกระทบจากอิทธิพลของสื่อมวลชนอาจก่อให้เกิด โทษซึ่งเป็นปัญหาต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กได้หลายประการ ดังนี้ (คณะอนุกรรมการศึกษา บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก ในคณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก, 2535:4-5)

1. ผลกระทบต่อสุขภาพของเด็ก

1) สมรรถภาพทางกาย เด็กที่ชอบดูโทรทัศน์หรือวิดีโอทัศน์มากเกินไปจนควร จะไม่ได้เล่นหรือออกกำลังกาย ไม่ได้รับอากาศที่บริสุทธิ์และแสงแดดเท่าที่ควร อีกทั้งไม่ได้รับการ พักผ่อนอย่างเพียงพอหากใช้เวลาับสื่อดังกล่าวจนดึก และถ้าดูใกล้จนเกินควรสายตาดอาจ ผิดปกติเนื่องจากได้รับรังสีจากจอ

2) โภชนาการ การโฆษณาผลิตภัณฑ์ประเภทขนมเด็กมีความถี่สูง และมี วิธีการนำเสนอที่ดึงดูดใจเด็ก แต่ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวส่วนใหญ่มีคุณค่าทางโภชนาการต่ำ หรือมีรส หวาน เมื่อเด็กรับประทานมากจนทำให้รับประทานอาหารหลักได้น้อยลง ร่างกายจะไม่ได้รับ

สารอาหารอย่างเพียงพอ บางคนเป็นโรคฟันผุ และเด็กบางคนจะติดนิสัยกินจุบจิบ ซึ่งอาจทำให้เป็นโรคอ้วน

2. ผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก

1) นิสัยเสี่ยงโชค รายการประเภทเกมโชว์หรือการชิงโชคที่มีรางวัลมากมาย และการโฆษณาผลิตภัณฑ์ที่มีของแถมต่างๆ อาจโน้มน้าวใจเด็กให้ชอบการเสี่ยงโชคเพื่อให้ได้เงินและสิ่งของมาโดยง่าย

2) พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง รายการทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ หรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นความรุนแรง ความอาฆาตพยาบาท การแก้ไขปัญหโดยไม่ใช่สันติวิธี ฯลฯ อาจมีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก และในบางกรณีอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวเด็กเองได้

3) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กที่ใช้เวลากับวิทยุโทรทัศน์หรือสื่อประเภทอื่นๆ มากจนไม่ได้ร่วมกิจกรรมต่างๆ กับผู้อื่นตามสมควร อาจมีปัญหาด้านพัฒนาการทางสังคม กล่าวคือ ไม่สามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ ไม่สามารถเล่น โต้ตอบ หรือทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

3. ผลกระทบต่อการพัฒนาสติปัญญา

1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เด็กที่ใช้เวลากับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป โดยเฉพาะวิทยุโทรทัศน์ จะขาดโอกาสที่จะได้รับประสบการณ์หรือสิ่งเร้าอื่นๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความเข้าใจตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2) นิสัยการอ่าน วิทยุโทรทัศน์และวีดิทัศน์เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากและนาน เพราะเด็กได้ยินทั้งเสียงและได้เห็นภาพที่เคลื่อนไหว จึงเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการที่เด็กจะได้สัมผัสกับสื่อประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีจะช่วยส่งเสริมทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้มาก

3) การคิดและการแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล สาระของรายการวิทยุโทรทัศน์และสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่เน้นความบันเทิงและบางเรื่องมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น มีสาระเกี่ยวกับโชคกลาง ไสยศาสตร์ การแก้ปัญหาด้วยอารมณ์ หรือความรุนแรง ฯลฯ ซึ่งหากเด็กได้ดู โดยไม่มีใครชี้แจงให้เข้าใจเหตุผล คุณ หรือโทษของสารจากรายการนั้นๆ เด็กจะได้รับรู้เรื่องที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม อันอาจมีผลทำให้เด็กไม่สามารถคิดหรือใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้ตามวัย

4. ผลกระทบด้านวัฒนธรรม ทักษะคิด และค่านิยม

- 1) การใช้ภาษา การใช้ภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมของสื่อมวลชน อาจจะทำให้เด็กเลียนแบบหรือจำไปใช้โดยไม่ทราบว่าผิด
- 2) การถ่ายทอดวัฒนธรรม รายการทางวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง และสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีสาระส่งเสริมความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมไทยมีน้อยและเด็กไม่ค่อยสนใจ ส่วนรายการที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ หรือมีรูปแบบเนื้อหาเลียนแบบรายการต่างประเทศ ซึ่งมีระดับความนิยมเชิงตลาดสูงกลับเข้าถึงเด็กได้ ทำให้เด็กไทยมีโอกาสซึมซับและเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติได้มาก ซึ่งบางอย่างไม่เหมาะสมกับวิถีชีวิตแบบไทย
- 3) ทักษะคิดและค่านิยม รายการวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียงและสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีระดับความนิยมในเชิงตลาดสูง มักมีเนื้อหาที่ตอกย้ำให้เด็กมีทักษะคิดและค่านิยมบางประการที่ไม่เหมาะสม เช่น มีลักษณะอำนาจนิยม ฟุ้งเฟ้อ นิยมบริโภคสิ่งเสพติดประเภทเหล้า บุหรี่ ให้คุณค่าของเงินมากกว่าคุณธรรมความดี ไม่ยอมรับความเท่าเทียมกันระหว่างเพศ มองภาพพจน์ของสตรีไปในทางลบ เช่น เห็นเป็นวัตถุทางเพศ เป็นต้น

แนวคิดนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงผลกระทบของการเล่นเกมในรายการผู้เพื่อแม่ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น

ความคิดเห็นเป็นเรื่องของส่วนบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีขอบเขตประสบการณ์ของบุคคล ต่อสิ่งนั้น ๆ ซึ่งมีข้อแตกต่างคล้ายคลึงหรือความหลากหลายของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดความขัดแย้ง เห็นด้วย หรือคล้อยตาม ซึ่งเป็นพฤติกรรมของสังคม ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้ให้ความหมายของคำว่า “ความคิดเห็น” ไว้หลายทรรคนะดังนี้ (พรนิภา ยันนาคี และคณะ, 2546:141-142)

โสภา ชูพิกุลชัย (2523: 218-219) ระบุว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง ๆ แต่เป็นลักษณะที่ไม่ลึกซึ้ง บางอย่างเป็นความคาดหวัง บางอย่างคาดคะเนไม่ได้ เป็นเพียงความชอบเท่านั้น สามารถแสดงออกมาในรูปของคำพูดได้

สุโท เจริญสุข (2525) กล่าวว่า ความคิดเห็นเป็นสภาพความรู้สึกทางด้านจิตใจ ที่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคล อันเป็นผลให้บุคคลมีความคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะที่ ชอบ ไม่ชอบ หรือเฉยๆ

รัชนิกร เศรษฐโชติ (2528) ได้กล่าวว่า ความรู้สึกนึกคิดที่ประเมินออกมาเป็นทัศนนะของความพอใจหรือไม่พอใจของบุคคลหรือกลุ่มคนต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสังคมใดสังคมหนึ่ง โดยเฉพาะ ดังนั้นถ้าจะวัดทัศนนะเราจะวัดความคิดของบุคคล กลุ่มคนที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ

มานิต มานิตเจริญ (2528) ได้ระบุในพจนานุกรมไทยว่า ทัศนนะหมายถึง “ความคิดเห็น” หรือ “ความเห็น” ซึ่งในความคิดเห็นของบุคคลแต่ละคน แต่ละกลุ่มย่อมที่จะมีความเห็นเหมือนกันหรือไม่เหมือนกันก็ได้

สุนิลา ทนุผล (2530) ได้กล่าวสรุปความคิดเห็นของบุคคลนั้นเกิดขึ้นหลังจากบุคคลได้มีประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาก่อน และมีการรวบรวมข่าวสารต่าง ๆ มาประเมินค่าแล้วจึงลงความคิดเห็นเฉพาะเจาะจงลงไป

สุวิไล เรียงวัฒนสุข (2532) ระบุว่า เป็นการที่สมองของบุคคลรับรู้ และวินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับเกิดความรู้ ความเชื่อเกี่ยวกับวัตถุ บุคคล หรือสภาพการณ์ขึ้น องค์ประกอบของความคิดเกี่ยวข้องกับการพิจารณาที่หมายของเจตคติออกมาว่าถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี หรือเป็นลักษณะทางความรู้สึกนี้มี 2 ลักษณะคือ ความรู้สึกทางบวก และความรู้สึกทางลบ

เสกสรร วัฒนพงษ์ (2542) สรุปไว้ว่า ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกถึงความเชื่อ ทัศนะ การวินิจฉัย การพิจารณาหรือการประเมินผลอย่างมีรูปแบบ โดยได้รับอิทธิพลมาจากทัศนคติและข้อเท็จจริง ความรู้ที่มีอยู่ของผู้แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆ การแสดงความคิดเห็นอาจจะแสดงออกโดยการพูดหรือการเขียนก็ได้

Hoult (1969) ยังได้ระบุไว้ว่าความคิดเห็น (Opinion) เป็นการแสดงออกของความคิดเห็นที่คิดอย่างรอบคอบ โดยอาศัยประสบการณ์เป็นเครื่องตัดสินใจ โดยไม่จำเป็นว่าความคิดเห็นอย่างรอบคอบนั้นจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของความชัดเจนอย่างพอเพียงหรือไม่ก็ตาม

Good (1973) ได้ให้คำจำกัดความของความคิดเห็นว่า ความคิดเห็น หมายถึง ความเชื่อ ความคิด หรือการลงความเห็นเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่อาจบอกได้ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่

Wahlmen (1973) ให้ความหมายว่า ความคิดเห็นเป็นภาวะของจิตใจที่ผ่านประสบการณ์ แล้วเกิดการเรียนรู้ และผลักดันให้เกิดความคิด ความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

Issak (1981) ให้ความหมาย “ความคิดเห็น” ว่าเป็นการแสดงออกทางคำพูดหรือคำตอบ ที่บุคคลได้แสดงออกต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง โดยเฉพาะจากคำถามที่ได้รับทักไป โดยปกติแล้ว ความคิดเห็นต่างจากเจตคติ คือ ความคิดเห็นจะเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ขณะที่เจตคติจะเป็นเรื่องทั่วไป มีความหมายที่กว้างกว่า

ความคิดเห็นหรือทัศนคติของบุคคลนั้นมักเกิดจากมูลเหตุ 2 ประการคือ

1. ประสบการณ์ที่บุคคลมีกับสิ่งของบุคคล หรือสถานการณ์ หรือเกิดขึ้นในตัวบุคคลจากการได้พบเห็น ค้นเคย ได้ทดลอง ฯลฯ อันถือเป็นประสบการณ์โดยตรง (Direct Experience) และจากประสบการณ์โดยอ้อม (Indirect Experience) ได้แก่ การได้ยิน ได้ฟัง
2. ค่านิยมและการตัดสินค่านิยม เนื่องจากกลุ่มชนแต่ละกลุ่มมีค่านิยม และการตัดสินค่า นิยมไม่เหมือนกัน จึงอาจจะมีความคิดเห็นต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกัน

จากความหมายของความคิดเห็นพอสรุปได้ว่า ความคิดเห็นเป็นสภาพความรู้สึกที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นผลมาจากความรู้ การรับรู้ ประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับมา โดยบุคคลนั้นอาจจะแสดงออกทางใดทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการพูด ลักษณะท่าทาง หรือไม่แสดงออกเลยก็ได้

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็นนี้ ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ต่อผลกระทบของการเล่นเกม ที่มีต่อพัฒนาการและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและความต้องการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงด้านวุฒิภาวะ (Maturity) ของอวัยวะระบบต่างๆและตัวบุคคล ทำให้เพิ่มความสามารถของระบบและบุคคลให้ทำหน้าที่ต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ทำสิ่งที่ยากและซับซ้อนยิ่งขึ้นได้ ตลอดจนการเพิ่มทักษะใหม่และความสามารถในการปรับตัวในภาวะใหม่ของบุคคลนั้น

อัตราพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงอายุจะแตกต่างกัน อัตราการพัฒนาการของเด็กจะช้าหรือเร็วอาจเนื่องมาจากปัจจัย 2 ประการ กล่าวคือ

1. วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึง การที่เด็กเจริญเติบโตขึ้นเป็นขั้นๆตามลำดับวัยของธรรมชาติ เด็กจะมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาให้เห็นในแต่ละวัย เช่น การเปลี่ยนแปลงในระยะเวลาที่เด็กย่างก้าวเข้าสู่วัยรุ่น เด็กชายจะเสียงแตกเริ่มมีขนขึ้นตามร่างกายบางแห่ง มีหนวดมีเครา ส่วนเด็กหญิงนั้นส่วนอกและส่วนตะโพกจะเริ่มขยายขึ้น เริ่มมีประจำเดือน เด็กที่ย่างเข้าสู่วัยรุ่นทั้งเด็กหญิงและเด็กชายจะเริ่มมีความสนใจซึ่งกันและกัน เป็นต้น

2. การเรียนรู้ (Learning) เป็นเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่เด็กได้กระทำ เกิดจากการฝึกหัด การทดลอง การเปลี่ยนแปลงในด้านกิจกรรม มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางร่างกายและพฤติกรรมของเด็ก การเรียนรู้ทุกอย่างไม่ได้เป็นอย่างเดียวกัน การเรียนบางอย่างถ้าได้ฝึกหัดบ่อยๆ พฤติกรรมจะสมบูรณ์ได้ เช่น การว่ายน้ำ การชกมวย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ประสบความสำเร็จหรือสมบูรณ์หรือไม่นั้นไม่ผลมาจากการฝึกหัด การฝึกฝน และต้องมีความมุ่งหมายของการเรียนนั้นๆด้วย ดังนั้น เด็กที่ได้รับการเรียนรู้ที่ถูกต้องจะทำให้อัตราการพัฒนาการของเด็กทางสติปัญญาเร็วขึ้น

พัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆมีพัฒนาการในด้านต่างๆที่สำคัญ 4 ด้านคือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development) พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Intellectual Development) พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (Emotional and Personality Development) และพัฒนาการทางด้านสังคม (Social Development)

1.พัฒนาทางด้านร่างกาย (Physical Development) หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการทรงตัวในอิริยาบถต่างๆ และการเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ไปโดยการใช้อีกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor) เช่น การนั่ง ยืน เดิน วิ่ง กระโดด เป็นต้น การใช้สัมผัสรับรู้ และการใช้ตาและมือประสานกันในการทำกิจกรรมต่างๆ (Fine Motor-Adaptive) เช่น การหยิบจับของ การขีดเขียน ปั่น ประดิษฐ์ เป็นต้น

2.พัฒนาการด้านสติปัญญา (Cognitive Development) หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ กับตนเอง การรับรู้ รู้จักสังเกต จดจำ วิเคราะห์ การรู้คิด รู้เหตุผล และความสามารถในการแก้ปัญหา ตลอดจนการสังเคราะห์ ซึ่งเป็นความสามารถเชิงสติปัญญาในระดับสูง ซึ่งแสดงออกด้วยการใช้ภาษา (Language) และสื่อความหมาย (Communication) กับการใช้ตากับมือทำงานประสานกันเพื่อแก้ปัญหา (Fine Motor Adaptive) จึงมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านสติปัญญา

3.พัฒนาการด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (Emotional and Personality Development) หมายถึง ความสามารถในการรู้สึกและแสดงความรู้สึก เช่น พอใจ ไม่พอใจ รัก ชอบ โกรธ เกลียด กลัว และเป็นสุข ความสามารถในการแยกแยะ ความลึกซึ้งและควบคุมการแสดงออกของอารมณ์อย่างเหมาะสมเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ตลอดจนการสร้างความรู้สึกที่ดีและนับถือต่อตนเอง (Self-Esteem) หรืออัตมโนทัศน์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านสังคมด้วย บางครั้งจึงมีการรวมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพกับทางด้านสังคมเป็นกลุ่มเดียวกัน

4. พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น มีทักษะการปรับตัวในสังคม คือ สามารถทำหน้าที่ตามบทบาทของตนร่วมมือกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ความเป็นตัวของตัวเอง และรู้จักเทศะ หมายความว่ารวมถึงความสามารถในการช่วยตัวเองในชีวิตประจำวัน (Personal-Social) นอกจากนั้นพัฒนาการด้านสังคมยังเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านจิตวิญญาณ (Spiritual Development) คุณธรรม (Moral) และเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านสติปัญญา ทำให้รู้จักแยกแยะความรู้สึกผิดชอบชั่วดี และความสามารถในการเลือกดำรงชีวิตในทางสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมอีกด้วย

5. ด้านจิตวิญญาณ (Spiritual Development) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถในการรู้จักคุณค่าของชีวิต สิ่งแวดล้อม สุนทรียภาพ วัฒนธรรม และการมีคุณธรรม การรู้จัก

ควบคุมตนเองให้มีความอดทนอดกลั้น มีเมตตากรุณา มีความซื่อสัตย์ เป็นต้น ซึ่งนำไปสู่เป้าหมายสูงสุดของชีวิตที่ดีงาม หลุดพ้นจากความทุกข์ และการมีสันติสุขในสังคม

ฉวีวรรณ กินวงษ์ (2533) ได้ให้แนวความคิดในเรื่องพัฒนาการของเด็กว่า พัฒนาการในแต่ละด้านของเด็กจะแตกต่างกันทั้งขึ้นอยู่กับวัยของเด็กด้วย โดยได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กวัยก่อนเข้าเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

เด็กวัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าเรียน (Early Childhood or Pre-School Year) พัฒนาการต่อมาจากวัยทารก เริ่มจากอายุประมาณ 2-6 ขวบ อยู่นับเป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพ (Personality) มากที่สุด เป็นระยะที่เด็กเริ่มรู้จักพึ่งตัวเองได้บ้างและต่อมาค่อยๆเพิ่มพูนการพึ่งตัวเองได้มากขึ้น

วัยเด็กตอนต้นมีลักษณะที่เห็นได้ชัดคือ ต้องการเป็นตัวของตัวเอง มักปฏิเสธความช่วยเหลือของผู้ใหญ่ ค่อนข้างดื้อ ทั้งนี้เนื่องมาจากเด็กรู้จักบุคคลต่างๆในครอบครัวมากขึ้นและมีความสามารถในการใช้ภาษามากขึ้นด้วย ลักษณะดังกล่าวนี้ก็คือ ความต้องการเป็นอิสระของเด็กนั่นเอง ในบางคราวผู้ใหญ่มักจะมองไปในแง่ดีคือ ไม่เชื่อฟังและสอนยาก เมื่อเด็กเจริญเติบโตได้ประมาณ 5 ขวบ จะเริ่มแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตนด้วยการพูดคุยกับพ่อแม่ เริ่มแสดงให้เห็นถึงแนวของความฉลาด ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคน เด็กในวัยเด็กตอนต้นมีความซุกซนมาก เนื่องจากเด็กรู้สึกว่าจะมีความสามารถช่วยตัวเองได้บ้างแล้ว เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นการกระทำ แม้ว่าในบางครั้งความคิดของเด็กจะไม่ตรงกับความเป็นจริงก็ตาม อยู่นับจึงเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของความฝันและความเป็นจริงอีกด้วย

1. พัฒนาการทางร่างกายของวัยเด็กตอนต้น

อัตราของความเจริญเติบโตลดลงอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านส่วนสูงและน้ำหนัก เมื่อเทียบกับวัยทารกลักษณะทางส่วนสูงและน้ำหนักนอกจากจะขึ้นอยู่กับส่วนสูงของบิดามารดาแล้ว ยังขึ้นอยู่กับอาหารและการออกกำลังกายอีกด้วย และวัยเด็กตอนต้นเริ่มมีทักษะต่างๆในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้ดีขึ้น เช่น การใช้มือป้อนข้าวเอง แต่งตัวได้เอง ใส่รองเท้าได้เอง นอกจากนี้ยังสามารถอาบน้ำหิว้มได้เอง ในระยะ 3-4 ขวบ จะเริ่มเดินได้อย่างมั่นคง ต่อไปก็จะสนใจการวิ่งกระโดดห้อยโยนได้ ในระยะนี้ควรให้หัดจักรยานสามล้อ กระโดด

เชือก และฝึกการรำได้แล้ว เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนๆมาก และการเล่นกับเพื่อนนี้จะช่วยให้เด็ก รู้สึกอบอุ่น ไม่รู้สึกว้าวนถูกทอดทิ้ง

2. พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กตอนต้น

วัยก่อนเข้าโรงเรียนเด็กใช้ภาษาพูดได้ดีพอสมควร ระยะเวลาที่เด็กรู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและสามารถรู้ความหมายของคำใหม่ๆ นอกจากนี้ยังสามารถอ่านและเขียนได้อีกด้วย พัฒนาการทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ เช่น เพศ จำนวนพี่น้อง ความเอาใจใส่ของพ่อแม่ โอกาสตามเวลาต่างๆ เช่น ได้ดูโทรทัศน์และฟังวิทยุบ่อยๆ เด็กวัยนี้ชอบพูดเกี่ยวกับตนเอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับตน บางครั้งก็พูดกับตนเอง พ่อแม่มีส่วนช่วยพัฒนาด้านภาษาของเด็กมาก เช่น การจูงใจให้เด็กพูดโดยการซักถาม การแนะนำที่ดี การเน้นคำให้ถูกต้องเมื่อพูดกับเด็ก เด็กวัยนี้สามารถที่จะวาดภาพพจน์ในใจได้ การใช้ความคิดคำนึงหรือการสร้างจินตนาการและการประดิษฐ์เป็นลักษณะพิเศษของเด็กวัยนี้ (สุรางค์ ใคว์ตระกูล, 2533)

3. พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กตอนต้น

อารมณ์มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเด็กทุกคน วัยเด็กตอนต้นเป็นระยะวิกฤตของ พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ การส่งเสริมและช่วยให้เด็กมีความสุขจะเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัวเวลาที่เป็นผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้มักจะเป็นคนเจ้าอารมณ์หงุดหงิดและโกรธง่าย โมโหง่ายโดยปราศจากเหตุผล มักจะแสดงความขัดแย้งและดื้อรั้นต่อพ่อแม่เสมอ เป็นวัยที่เรียกกันว่าชอบปฏิเสธซึ่งเป็นลักษณะธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ เรียกว่า Negative Stage เมื่อเด็กได้คบหาสมาคมกับเพื่อนๆ อาการดังกล่าวจะค่อยๆหายไป เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนมีเพื่อนเล่นมากแล้ว ได้พบปะสนทนากับเพื่อนๆ เด็กจะมีอารมณ์สงบลงได้ รู้จักควบคุมอารมณ์ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมั่นคงเพียงใด ขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูและตัวแบบจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เช่น บิดา มารดา ครู และเพื่อนร่วมวัย รวมทั้งสิ่งที่เห็นจากโทรทัศน์จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กวัยนี้มาก ดังที่ สุรางค์ ใคว์ตระกูล (2533) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า เด็กวัยนี้ควร จะได้รับการเรียนรู้โดยการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมต่างๆ ตัวอย่างเช่น การแสดงความเมตตาต่อเพื่อน สัตว์เลี้ยง การแสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งปันของเล่นและขนมให้เพื่อน นอกจากการเรียนรู้จากตัวแบบจริงแล้วก็อาจใช้การเล่านิทานเข้าช่วยด้วยก็ได้

4. พัฒนาการทางสังคมของวัยเด็กตอนต้น

เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักคบเพื่อนและรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กเริ่มรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ การปรับตัวของเด็กจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูด้วย เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างอิสระจะมีความเชื่อมั่นในตัวเองมากกว่าเด็กที่ถูกเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา วัยเด็กตอนต้นเริ่มแสดงพฤติกรรมต่างๆออกมาให้เห็น เช่น การร่วมมือ การยอมรับฟัง การแสดงออกของความเป็นผู้นำซึ่งแสดงถึงบุคลิกภาพของเด็กในวัยต่อไปด้วย เด็กเริ่มรู้จักการแข่งขันกันเมื่ออายุประมาณ 4-5 ขวบขึ้นไป โดยเฉพาะการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในวัยนี้เด็กชายมักจะเล่นกับเด็กชายด้วยกัน เด็กหญิงมักจะเล่นรวมกลุ่มกับเด็กหญิง การคบเพื่อนในวัยนี้เป็นเพื่อนเล่นมากกว่าที่จะเป็นมิตรยั่งยืน เด็กจึงมักเปลี่ยนเพื่อนเล่นไปเรื่อยๆ และในระยะปลายๆของวัยนี้เด็กเริ่มรู้จักประพฤติตนตามความต้องการของสังคม (Social Needs) อีกด้วย เช่น การยอมรับฟังเพื่อนๆ และให้ความช่วยเหลือ

นอกจากนี้ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531:84-98) ได้กล่าวถึงพัฒนาการเด็กปฐมวัยในด้านต่างๆไว้ดังนี้ คือ

1. พัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กปฐมวัย

1.1 พัฒนาการทางด้านโครงสร้างของร่างกาย เด็กปฐมวัย หรือโดยทั่วไปเราเรียกวัยนี้ว่าเด็กก่อนวัยเรียน จะอยู่ในช่วงอายุประมาณ 3-6 ขวบ เด็กในวัยนี้อัตราพัฒนาการทางด้านร่างกายจะช้ากว่าตอนอยู่ในวัยทารก และเนื่องจากส่วนต่างๆของร่างกายมีอัตราการพัฒนาแตกต่างกัน จึงทำให้เด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสัดส่วนอย่างเห็นได้ชัด ลักษณะรูปร่างของวัยทารกจะเปลี่ยนไปโดยมีแขนขาที่ยาวขึ้น สัดส่วนของศีรษะจะเล็กลงเมื่อเทียบกับความสูงของร่างกาย ในวัยนี้เด็กจะมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้ออย่างเห็นได้ชัด โดยจะมีการเพิ่มทั้งน้ำหนักของกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น กล้ามเนื้อตามแขน ขา และกล้ามเนื้อย่อย เช่น กล้ามเนื้อนิ้วมือ ซึ่งเราจะเห็นได้ว่า เด็กในวัยนี้จะมีความก้าวหน้าเกี่ยวกับพัฒนาการการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ความงุ่มง่ามที่เกิดขึ้นเมื่อตอนเด็กอยู่ในวัยทารกจะหายไป การเปลี่ยนแปลงทางด้านสัดส่วนจะเกิดขึ้นอย่างช้าๆ ตามลำดับ

1.2 พัฒนาการทางการเคลื่อนไหวของเด็กปฐมวัย พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวของเด็กนี้จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆตามอายุ และพัฒนาการความสามารถในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย ยังขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะของร่างกายด้วย พุทธิภาวะจะเป็นส่วนประกอบสำคัญ

อย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสามารถในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายให้เป็นไปได้ ส่วนการเรียนรู้ (Learning) ก็เป็นองค์ประกอบสำคัญเช่นกันที่จะทำให้ความสามารถในการเคลื่อนไหวนั้นมีประสิทธิภาพหรือมีความคล่องตัวมากขึ้น นอกจากนี้ความสามารถในการเคลื่อนไหวของเด็กยังขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอีกหลายอย่าง เช่น สุขภาพของเด็ก โอกาสในการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการเคลื่อนไหว และลักษณะนิสัยรวมทั้งความรู้สึกเกี่ยวกับตนเอง (Self-Concept) ของเด็ก ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ อาจทำให้เด็กแต่ละคนมีพัฒนาการความสามารถในการเคลื่อนไหวแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตาม ความสามารถในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายและการประสานงานระหว่างอวัยวะต่างๆ จะพัฒนาจนเกิดความสามารถใหม่ๆขึ้นในระยาะเด็กปฐมวัย ดังนั้น เด็กในวัยนี้จึงได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวเพื่อให้ความสามารถในการเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวของเด็กปฐมวัยมีการศึกษากันมาก เกรทตี (Gratty, 1970) ศึกษาพัฒนาการการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมือในการวาดรูป พบว่าเด็กอายุ 3-4 ขวบ กล้ามเนื้อมือจะพัฒนามากขึ้น เด็กสามารถจะบังคับมือในการวาดรูปทรงเรขาคณิตได้ เช่น รูปวงกลมหรือสี่เหลี่ยม และหลังจากระยะนี้เด็กจะมีการควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อดีขึ้นอีก โดยเด็กจะสามารถนำรูปทรงเรขาคณิตมาประกอบกันเป็นภาพของสิ่งของต่างๆที่เด็กเห็นในสภาพแวดล้อม เช่น คนหรือบ้าน เมื่อเด็กอายุ 5 ขวบ เด็กจะเริ่มวาดภาพต่างๆ เช่น สุนัข ต้นไม้ นอกจากนี้ยังสามารถวาดรูปทรงเรขาคณิตที่สลับซับซ้อน เช่น รูปหกเหลี่ยม จะวาดได้เมื่อประมาณ 6 ขวบ และรูปภาพสามมิติ จะสามารถวาดได้เมื่อเด็กอายุ 9-10 ขวบ นอกจากนี้ การศึกษาถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวยังพบว่า ในระยะเด็กปฐมวัยเด็กจะสามารถขี่รถสามล้อได้ ขึ้นลงบันไดเองได้คล่องขึ้น เฮอร์ลอค (Hurlock, 1972) พบว่าเด็กอายุ 5 ขวบ จะสามารถแต่งตัวเองได้อย่างสมบูรณ์นั่นก็คือ รู้จักการติดกระดุมเสื้อหรือรู้จักการรัดเชือกกางเกง แต่การผูกเชือกกรองเท้าเด็กจะสามารถทำได้เมื่ออายุ 6 ขวบ นอกจากนี้เด็กยังสามารถเปลี่ยนทิศทางได้ในขณะวิ่ง มีความสามารถในการกระโดดทำต่างๆได้มากขึ้น มีความสามารถในการหยิบจับหรือขว้างปาสิ่งของดีขึ้น ฯลฯ ซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหวจะพัฒนาขึ้นตามลำดับในเด็กปฐมวัย

พัฒนาการทางด้านโครงสร้างของร่างกาย และการเคลื่อนไหวของเด็กปฐมวัยจะมีพัฒนาการที่รวดเร็ว เด็กจะมีความสามารถในการเคลื่อนไหวมากขึ้นจนสามารถทำกิจกรรมต่างๆในสภาพแวดล้อมได้ดี แต่อย่างไรก็ตาม พัฒนาการทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวนี้ยังต้องมีการพัฒนาในวัยต่อไป เพื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. พัฒนาการทางด้านสังคมและอารมณ์ของเด็กปฐมวัย

2.1 พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยเป็นวัยของการเริ่มออกสู่สังคมภายนอก เด็กจะมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัวของเด็ก ซึ่งจากการปฏิสัมพันธ์นี้จะทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะมีพฤติกรรมต่างๆที่สังคมยอมรับ เพื่อให้ได้อยู่ร่วมในสังคมนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมเรียกว่า กระบวนการสังคมประกิต (Socialization Process) กระบวนการสังคมประกิตนี้เป็นกระบวนการที่จำเป็นเพราะจะทำให้เด็กเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมได้อย่างถูกต้อง ซึ่งกระบวนการนี้มนุษย์จะต้องค่อยๆเรียนรู้ไปตลอดชีวิต และเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้แนวปฏิบัติในสังคมโดยวิธีการต่างๆ พอจะสรุปได้คือ

- การเรียนรู้โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน (Direct Tuition) เป็นการเรียนรู้จากการแนะนำสั่งสอนให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สังคมยอมรับโดยการใช้อำนาจแนะนำ การเรียนรู้โดยการได้คำแนะนำนี้มักเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็กจากการสั่งสอนของพ่อแม่ ครู หรือบุคคลใกล้ชิดเด็ก วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ง่ายกว่ารอให้พฤติกรรมที่เหมาะสมนั้นๆเกิดขึ้นมาเอง แต่การเรียนรู้วิธีนี้ก็มักมีข้อเสียอยู่ที่ว่า ไม่สามารถจะแนะนำในพฤติกรรมทุกๆชนิดที่เกิดขึ้นกับเด็กได้ เพราะการเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการพูดจาแนะนำโดยตรงระหว่างผู้ให้คำแนะนำแก่เด็ก ซึ่งเด็กอาจจะไม่ได้อยู่ใกล้ชิดกับผู้แนะนำอยู่ตลอดเวลา

- การเรียนรู้โดยได้รับการเสริมแรง (Reinforcement) ตัวเสริมแรงที่สมควรจะใช้กับเด็กในวัยนี้คือ การใช้ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ก็คือการใช้ตัวเสริมแรงที่ทำให้อินทรีย์เกิดความพึงพอใจ และอินทรีย์จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอีก การเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมโดยได้รับรางวัลหรือการชมเชยที่ทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจเด็กก็จะแสดงพฤติกรรมทางสังคมนั้นอีก และเกิดการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ การเรียนรู้แบบนี้เกิดขึ้นมากเช่นกันในชีวิตประจำวัน และเป็นวิธีหนึ่งที่สำคัญที่เด็กสามารถจะเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมได้

- การลงโทษ (Punishment) การลงโทษนี้เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้ใหญ่มักจะใช้เพื่อให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม การลงโทษเป็นการให้อินทรีย์หยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา เช่น การคาดโทษ การตีเตียน การทำให้เกิดความเจ็บปวดทางร่างกายหรือแม้แต่การตัดสิทธิ์เสรีของเด็กบางอย่าง ในสังคมไทยส่วนใหญ่จะใช้อำนาจนี้ขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในเด็ก แต่การลงโทษนี้จะมีผลเสียต่อจิตใจของเด็ก ถ้าการลงโทษนั้นทำอย่างไม่ถูกวิธี การลงโทษที่ถูกวิธีมี

วิธีการลงโทษหลายอย่างที่เป็นสิ่งสำคัญ เช่น การลงโทษอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์ ลงโทษทันทีหลังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เกิด และควรลงโทษอย่างสม่ำเสมอถ้าเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์นั้นๆ

- การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) การเรียนรู้แบบนี้ เป็นวิธีการหนึ่งเช่นกันที่เกิดขึ้นเสมอในชีวิตประจำวัน วิธีนี้เด็กจะสังเกตทัศนคติ ค่านิยมหลายอย่างในสังคม ซึ่งเด็กไม่สามารถจะเรียนรู้ได้เองโดยตรง เช่น การแนะนำสั่งสอนของผู้ใกล้ชิด หรือไม่อาจเรียนรู้จากการให้รางวัลหรือการลงโทษ การสังเกตของเด็กนี้จะทำการสังเกตจากบุคคลหรือเหตุการณ์โดยทั่วไป ที่เด็กพบเห็นและนำเอาส่วนที่คนรู้สึกพอใจมาเลียนแบบ วิธีการแบบนี้ จะเกิดขึ้นในระยะปฐมวัยมาก ซึ่งนำเอาการเลียนแบบมาเป็นวิธีการหนึ่งในการเรียนรู้พฤติกรรมในสังคม การเลียนแบบพ่อแม่ ครูจะเกิดขึ้นมากในระยะนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเลียนแบบบทบาททางเพศของเด็กชายและเด็กหญิง เพื่อที่เด็กจะมีพฤติกรรมต่างๆ ที่เหมาะสมกับความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน

การเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กวัยนี้เป็นวัยของการออกสู่สังคมภายนอก เริ่มสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใหญ่หรือเพื่อนที่เพิ่งรู้จัก ตอนระยะเด็ก 2-3 ขวบ จะเป็นระยะการเริ่มออกสู่สังคมภายนอกของเด็ก พฤติกรรมทางสังคมของเด็กอาจจะยังมีปัญหาอยู่บ้าง เช่น ความไม่รู้ว่าควรติดต่อหรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไร หรือไม่สามารทำตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดีนัก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กจะค่อยๆ เรียนรู้และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในที่สุด สโตนและเชิร์ช (Stone&Church, 1968) พบว่าเด็กจะเริ่มมีความสัมพันธ์กับครูหรือเพื่อนในโรงเรียนได้ดีเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบ หลังจากนั้นความสัมพันธ์ของเด็กจะดีขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือบุคคลอื่นมากขึ้น

เด็กปฐมวัยจึงเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสังคมอย่างรวดเร็ว พัฒนาการทางสังคมนี้เราจะเห็นได้จากการเล่นของเด็กปฐมวัย ซึ่งจะแบ่งเป็นระยะต่างๆตามลำดับ ในระยะเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่มักจะอยู่ในระยะของการเล่นแบบการเล่นที่สัมพันธ์กับเด็กคนอื่น (Associative Play) ซึ่งเป็นลักษณะของการเล่นที่เด็กมีการเล่นกับกลุ่มเพื่อน โดยมีทั้งเพื่อนหญิงและเพื่อนชายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน การเล่นเกมนี้เป็นลักษณะของการเล่นรวมกลุ่ม มีความสัมพันธ์ระหว่างเด็กในกลุ่ม แต่เด็กแต่ละคนจะเล่นตามความต้องการของตัวเอง เมื่อเด็กอยู่ในระยะปฐมวัยตอนปลาย การเล่นเกมอาจเปลี่ยนไปเป็นลักษณะของการเล่นโดยร่วมมือหรือจัดการเล่นเป็นระบบ (Cooperative Play)

ซึ่งเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ในการเล่น การเล่นแบบนี้มักเกิดขึ้นในเด็กอายุ 6 ขวบขึ้นไป เช่น การเล่นเกมต่างๆ ฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นต้น

ลักษณะพัฒนาการทางสังคมของเด็กอาจดูได้จากลักษณะการเล่นและการเข้ากลุ่มกับเพื่อนซึ่งถูกพัฒนาขึ้นตามลำดับ เด็กจะค่อยๆ เรียนรู้การอยู่ร่วมสังคมกับบุคคลอื่นจากการมีประสบการณ์การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในสภาพแวดล้อม นอกจากนั้นเด็กปฐมวัยจะมีลักษณะสังคมของการเข้ากลุ่มกับเพื่อนโดยมีทั้งเพื่อนหญิงและเพื่อนชาย มีการทะเลาะและแตกกลุ่มกันง่าย แต่ในขณะที่เดียวกันเด็กปฐมวัยจะแสดงออกถึงพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญหลายลักษณะเช่น การรู้จักแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจเพื่อน ความก้าวร้าวและการแสดงออกถึงลักษณะความเป็นผู้นำและผู้ตาม ตลอดจนการรู้จักให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ของเด็กปฐมวัย จะมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยเด็กจะมีอารมณ์สลับซับซ้อนมากขึ้น เช่น ความกลัว ความกังวล ความอิจฉาริษยา ความคับข้องใจในจิตใจ ส่วนอารมณ์จะรุนแรงหรือสลับซับซ้อนมากเท่าใดขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้อารมณ์นั้นๆ มาตั้งแต่วัยเด็ก อารมณ์ที่มักเกิดขึ้นบ่อยในเด็กปฐมวัยคือ

- อารมณ์โกรธ โดยปกติอารมณ์โกรธเกิดขึ้นบนพื้นฐานของความไม่พอใจ ซึ่งมีมาตั้งแต่เด็กอยู่ในวัยทารก ในเด็กปฐมวัย อารมณ์โกรธจะมีความสลับซับซ้อนมากขึ้น มีความโกรธในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น กู๊ดอินาฟ (Goodenough, 1931) ศึกษาอารมณ์ของเด็กปฐมวัยพบว่า การแสดงอารมณ์โกรธของเด็กจะลดน้อยลงเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น และการแสดงอารมณ์โกรธจะพุ่งตรงไปยังต้นเหตุของความโกรธมากขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าการแสดงอารมณ์โกรธของเด็กทารกจนถึง 4 ขวบอย่างเห็นได้ชัด และการแสดงอารมณ์โกรธในเด็กหญิงและเด็กชายก็มีความแตกต่างกัน

- ความกลัวและความกังวลในเด็กปฐมวัย (Fear&Anxiety) เด็กปฐมวัยจะมีความกลัวและความกังวลใจมากกว่าในเด็กวัยทารกอย่างเห็นได้ชัด เฮอร์ลอค(Hurlock, 1972) ได้เขียนไว้ในหนังสือพัฒนาการวัยเด็กว่า ความกลัวของเด็กส่วนใหญ่มักจะปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนเมื่อเด็กอยู่ในช่วงอายุ 2-6 ขวบ ชนิดความกลัวของเด็กในวัยนี้คือ กลัวเสียงดัง กลัวสัตว์ กลัวความมืด กลัวความสูง รวมถึงความกลัวสิ่งที่แปลกๆ เมื่อเด็กโตขึ้นความกลัวจะเป็นสิ่งที่มีเหตุผลมากขึ้น ความกลัวของเด็กปฐมวัยมักจะเป็นความกลัวที่แสดงออกมาอย่างเปิดเผย

■ อารมณ์ดีใจ มีความรักใคร่ และมีความร่าเริงสนุกสนาน ในวัยเด็กเล็ก ความสนุกสนานจะมาจากกิจกรรมที่ออกกำลังกาย แต่เมื่อเด็กโตขึ้นความสนุกจะมาจากสังคมรอบตัว เช่น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและกลุ่มเพื่อน การทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน บลาทซ์ (Blatz, 1936) พบว่าเด็กปฐมวัยมักจะมีอารมณ์เบิกบาน เมื่อทำกิจกรรมการเล่น เช่น การเล่นม้าลื่น การแกว่งชิงช้า การกระโดดหรือป็นที่สูงๆ เป็นต้น อารมณ์ของเด็กปฐมวัยเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปง่าย ไม่แน่นอนเหมือนกับผู้ใหญ่ อารมณ์จะมั่นคงมากขึ้นเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น

3. พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

3.1 พัฒนาการทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย เด็กวัยนี้จะมีความสามารถในการรับรู้ตลอดจนความคิดคำนึงเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ระยะเวลาเป็นระยะของการที่เด็กเตรียมตัวเพื่อให้พร้อมต่อการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา การรับรู้ทางด้านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของเด็กปฐมวัยนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มระดับความสามารถทางเชาวน์ปัญญาของเด็ก การรับรู้ทางด้านต่างๆของเด็กปฐมวัยได้รับความสนใจและมีการศึกษากันมาก โดยเฉพาะทางการรับรู้ทางสายตา เช่น ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของสีของหรือความเหมือนของสีของ จากการศึกษาของกิปสัน (Gibson, 1969) พบว่าในเด็กเล็กๆ การมองวัตถุหรือภาพจะเป็นไปอย่างไม่มีระบบที่แน่นอนและเด็กมักจะมองวัตถุได้ไม่ละเอียดนัก ทั้งนี้เพราะความสนใจของเด็กจะอยู่ที่จุดหนึ่งจุดใดของวัตถุหรือรูปภาพเท่านั้น จนกระทั่งเด็กอายุ 2-3 ขวบ(เข้าสู่ปฐมวัย) เด็กจึงเริ่มมองวัตถุได้ถี่ถ้วนมากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาและข้อสรุปของกิปสันนี้เราจะพบว่า ธรรมชาติของเด็กปฐมวัยในการรับรู้วัตถุหรือรูปภาพเริ่มแตกต่างไปกว่าเดิมมาก ความสามารถที่เพิ่มขึ้นมาใหม่ จะนำไปสู่ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของวัตถุหรือรูปภาพ ซึ่งจะเป็ประโยชน์มากต่อการแยกแยะความแตกต่างของตัวหนังสือ เพื่อเตรียมตัวในการเขียนและอ่านหนังสือต่อไป โดยลักษณะความแตกต่างของตัวหนังสือหรือวัตถุจะค่อยๆถูกค้นพบเมื่อเด็กเติบโตขึ้น จนในที่สุดเด็กก็จะรู้จักแยกแยะความแตกต่างของตัวหนังสือหรือวัตถุได้ถูกต้อง

ความสามารถทางการรับรู้ความลึกของรูปภาพ จะเกิดขึ้นในเด็กปฐมวัย เด็กในวัยนี้สามารถรู้ความใกล้ไกลของรูปภาพที่อยู่ในรูปใหญ่ได้ดีขึ้น จากการศึกษานี้ของฮัดสัน (Hudson, 1960) ศึกษาเกี่ยวกับเด็กแอฟริกันพบว่า เด็กเล็กๆจะประสบปัญหาในการดูจุดใกล้หรือไกลในรูปภาพ และเขาพบว่า เด็กที่ไปโรงเรียนยังมีความสามารถในการแยกความใกล้ไกลของรูปในรูปภาพได้ดีกว่าเด็กที่ไม่ไปโรงเรียน นอกจากนี้ยังพบว่า ความสามารถในการมองภาพจาก

โครงร่างที่ร่างไว้โดยไม่มีส่วนย่อยของภาพนั้นประกอบจะประสบปัญหาในเด็กระดับอายุ 4 ขวบ แต่ความสามารถนี้จะพัฒนามากขึ้นตามอายุ เช่น โครงร่างของรูปเปิด เด็กเล็กๆจะประสบปัญหาที่จะบอกว่าเป็นรูปเปิด แต่เด็กที่โตขึ้นมาในระดับอายุ 7-8 ขวบ จะไม่ประสบปัญหาในการมองจากการทดลองศึกษาพบว่า ในเด็กอายุ 4 ขวบ จำเป็นต้องมีส่วนประกอบของรูปอื่นๆประกอบกับโครงร่างของเปิด เด็กจึงจะรู้ว่าเป็นเปิด แต่ในเด็กโตๆ ส่วนประกอบในรูปภาพจะไม่จำเป็นเท่าที่ควร ที่เป็นเช่นนี้อาจสันนิษฐานได้ว่า ในเด็กเล็กประสบการณ์ต่อภาพต่างๆ หรือความคุ้นเคยของเด็กต่อสิ่งต่างๆรอบตัวยังไม่มากเท่ากับเด็กที่โตกว่า ดังนั้นเด็กโตจึงสามารถมองรูปโครงร่างต่างๆได้ดีกว่าเด็กเล็ก แต่อย่างไรก็ตาม ความสามารถนี้จะค่อยๆพัฒนาขึ้นตามลำดับอายุและประสบการณ์ของเด็ก

เด็กปฐมวัยจะมีพัฒนาการความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆรอบตัวอย่างรวดเร็วจากการศึกษาของเวลช์ (Welch, 1940) พบว่า พัฒนาการของความคิดรวบยอดจะเพิ่มขึ้นตามอายุ และในช่วงที่ความคิดรวบยอดมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วในเด็กวัยนี้ ย่อมนำมาซึ่งความสามารถใหม่ๆของเด็กวัยนี้เช่นกัน เช่น ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาต่างๆใสภาพแวดล้อมได้ถูกต้องมากขึ้น รู้จักผลของการกระทำต่างๆที่ตามมา รวมทั้งสร้างความเข้าใจพื้นฐานเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งต่างๆรอบตัวที่สลับซับซ้อนมากขึ้น เช่น ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา ตัวเลข ความสลับซับซ้อนของการจัดกลุ่มของวัตถุสิ่งของต่างๆ ซึ่งความคิดความเข้าใจนี้จะค่อยๆพัฒนาขึ้นตามลำดับ ความคิดเกี่ยวกับเวลาของเด็กปฐมวัยได้มีผู้สนใจศึกษากันมากถึงความเข้าใจของเด็กต่อเวลาต่างๆ เช่น ความเข้าใจในปัจจุบัน อดีต อนาคต จากการศึกษานี้ของ เอ็มส์ (Ames, 1946) พบว่าเด็กอายุประมาณ 1 ขวบ 6 เดือน - 4 ขวบ (ปฐมวัยตอนต้น)จะรู้เกี่ยวกับเวลาขณะนี้หรือเดี๋ยวนี้เท่านั้น นั่นก็คือเด็กในช่วงอายุดังกล่าวจะรู้ปัจจุบันเป็นส่วนใหญ่ เมื่อเด็กโตขึ้นมาจะค่อยๆรู้ถึงอนาคตและอดีตตามลำดับ นอกจากนั้นเขายังพบอีกว่า เด็กจะนึกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาในระยะเวลาที่ผ่านมาใกล้ๆได้ก่อนเหตุการณ์ที่ผ่านมาในระยะเวลาที่ไกลออกไป นอกจากนี้ยังมีการศึกษาของสปริงเกอร์ (Springer, 1952) เกี่ยวกับการรับรู้เวลาของเด็กในระดับอายุต่างๆ โดยเขาได้ทำการศึกษากับเด็กอายุ 4, 5 และ 6 ขวบ ในการรับรู้เวลาตามนาฬิกาบอกเวลา เขาพบว่า การรับรู้เวลาตามนาฬิกาบอกเวลาจะค่อยๆพัฒนาขึ้นตามอายุเช่นกัน ในเด็กเล็กๆที่เขาทำการศึกษาก็จะไม่เข้าใจเวลาตามนาฬิกาบอกเวลามากนัก เด็กมักจะผูกเวลาไว้กับการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน และเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะสามารถใช้ความคิดคำนึงถึงเวลาต่างๆโดยไม่ตรงตามเวลาแท้จริงนัก และเมื่อเด็กโตขึ้นมาอีก เด็กจะรับรู้เวลาได้ถูกต้องตามนาฬิกาบอกเวลา ซึ่งความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเวลาจะค่อยๆพัฒนาขึ้นตามอายุเช่นกัน

เด็กปฐมวัยจะเป็นระยะของพัฒนาการทางภาษาอย่างรวดเร็ว โดยมีการฝึกฝนการใช้ภาษา ซึ่งจะออกมาในรูปของการพูดคุย การเล่านิทาน และการทำกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวกับการใช้ภาษาในโรงเรียน เด็กในวัยนี้จะใช้ภาษาแทนความคิดของตน และใช้ภาษาในการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การฝึกฝนการใช้ภาษาจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่เกิดขึ้นในเด็กวัยนี้เช่นกัน พัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจของเด็กวัยนี้จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เพื่อเตรียมพร้อมต่อความเข้าใจในสิ่งต่างๆรอบตัวที่สลับซับซ้อนมากขึ้น

3.2 ความคิดความเข้าใจของเด็กปฐมวัย ในเรื่องของความคิดความเข้าใจของเด็กปฐมวัยนี้ได้มีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาความคิดความเข้าใจของเด็กในวัยนี้ พิวาเจต นักจิตวิทยาซึ่งได้ศึกษาในเรื่องพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจของเด็ก เรียกระยะของเด็กปฐมวัยว่า เป็นระยะของการแก้ปัญหาด้วยการรับรู้และยังไม่รู้จักการใช้เหตุผล ซึ่งเห็นว่า เด็กปฐมวัยจะมีลักษณะพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจที่เป็นลักษณะเฉพาะวัย สามารถใช้ภาษาแทนความคิดหรือมโนภาพที่เกิดขึ้นภายในใจของเด็ก พิวาเจตเห็นว่าวัย 2-4 ขวบ เด็กจะใช้ความคิดรวบยอดพื้นฐานในการตัดสินใจหรือความเข้าใจในสิ่งต่างๆยังอาจคลาดเคลื่อนได้ เช่น เด็กเจอเพื่อนชื่ออ้อย 2 คน เด็กวัยนี้จะคิดว่าอ้อยทั้ง 2 คนเหมือนกัน เพราะชื่อเหมือนกัน ซึ่งที่จริงแล้วอ้อยทั้ง 2 คนมีแต่ชื่อที่เหมือนกันเท่านั้น แต่บุคลิกลักษณะจะไม่เหมือนกันแบบที่เด็กคิด หรือเด็กพบไก่ในที่ต่างๆกัน เด็กจะไม่รู้ว่าไก่เหล่านั้นเป็นไก่คนละตัว เด็กจะคิดว่าเป็นไก่ตัวเดียวกันไปหมด เป็นต้น เมื่อเด็กอายุ 4-7 ขวบ ความคิดความเข้าใจในสิ่งต่างๆจะพัฒนาดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆจะดีขึ้น เพื่อเตรียมพร้อมที่จะเข้าใจความคิดรวบยอดที่สลับซับซ้อนต่อไป เด็กจะค่อยๆแยกแยะความแตกต่างของสิ่งของหรือวัตถุต่างๆ สามารถจัดกลุ่มของสัตว์และสิ่งของ และสามารถเข้าใจความคิดรวบยอดพื้นฐานเกี่ยวกับจำนวนของตัวเลขเป็นต้น บรูเนอร์ได้เรียกระยะความคิดความเข้าใจของเด็กปฐมวัยว่า ระยะของการแก้ปัญหาโดยการสร้างมโนภาพ ซึ่งเห็นว่าเด็กในวัยนี้จะเป็นวัยของการสร้างมโนภาพขึ้นในใจ อย่างไรก็ตามทั้งพิวาเจตและบรูเนอร์ต่างก็มีความเห็นร่วมกันว่า ในระยะของเด็กปฐมวัย เด็กจะมีลักษณะความคิดความเข้าใจที่แตกต่างไปจากวัยทารก หรือเด็กวัยอื่นๆ โดยเด็กจะมีความสามารถพื้นฐานในการคิดถึงวัตถุหรือเหตุการณ์ต่างๆด้วยตนเอง แต่ความคิดเกี่ยวกับวัตถุหรือเหตุการณ์ต่างๆยังไม่เป็นระบบระเบียบมากเท่ากับผู้ใหญ่ ลักษณะทางด้านความคิดความเข้าใจของเด็กวัยนี้คือ

- เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการการสร้างมโนภาพขึ้นในใจ (Imagination)

ความคิดคำนึงหรือการสร้างมโนภาพขึ้นในใจเพื่อใช้แทนบุคคล วัตถุ หรือเหตุการณ์ต่างๆ จะค่อยๆ

พัฒนาขึ้นในตอนต้นๆของชีวิตซึ่งสันนิษฐานกันว่า จะเกิดขึ้นเร็วพอๆกับความสามารถในการพูดหรือเด็กบางคนอาจจะเร็วกว่า และจะแสดงออกอย่างชัดเจนในช่วงปฐมวัย ซึ่งจะเห็นได้ว่าเด็กระยะนี้จะมีความคิดฝันในเรื่องต่างๆมากที่สุด มาร์คี (Markey, 1935) ทำการศึกษาจากภาษาที่เด็กพูดและพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กพบว่า ความคิดคำนึงของเด็กจะเพิ่มขึ้น 6 เท่าในช่วงอายุ 2 ขวบครึ่ง ถึง 4 ขวบ ความคิดคำนึงของเด็กปฐมวัยจะแสดงออกมาในรูปแบบของการเล่นเกมสมมติ (Make-Believe Game) ซึ่งเด็กวัยนี้มักจะเล่นเกมสมมติทั้งในลักษณะการใช้ของเล่นและการไม่ใช้ของเล่นเข้ามาประกอบในการเล่น พฤติกรรมของเด็กต่อตุ๊กตาขณะเล่นอาจเป็นขณะที่เด็กกำลังคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กเองและแม่ โดยสมมติตัวเองเป็นแม่ และตุ๊กตาเป็นเด็ก เป็นต้น หรือ ความคิดคำนึงอาจจะแสดงออกโดยไม่ต้องใช้ของเล่นเข้ามาเป็นตัวกระตุ้น เช่น การนั่งพูดหรือเล่นคนเดียว โดยคิดคำนึงหรือสร้างมโนภาพขึ้นในใจ สมมติตนเป็นสิ่งต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้ เด็กปฐมวัยอาจแสดงออกถึงความสามารถในการคิดคำนึงจากการมีเพื่อนสมมติ (Imaginary Companion) ซึ่งเป็นเพื่อนที่ไม่มีตัวตนจริงๆ และเกิดจากความคิดคำนึงหรือความนึกฝันของเด็กเอง ซึ่งเพื่อนแบบนี้จะเกิดขึ้นในช่วงอายุประมาณ 3-10 ขวบ แต่มักเกิดในช่วงเด็กอายุน้อยๆมากกว่า เอ็มส์และเลอห์น (Ames & Learned, 1946) ศึกษาพบว่า เด็กประมาณ 21% จะมีเพื่อนนึกฝันขึ้นในวัยเด็กและเด็กมักจะมีเพื่อนนึกฝันเกิดขึ้นมากในช่วงอายุ 2 ขวบครึ่ง ถึง 4 ขวบครึ่ง อย่างไรก็ตามความคิดคำนึงหรือการสร้างมโนภาพที่เกิดขึ้น ย่อมแสดงให้เห็นถึงความสามารถทางสติปัญญาของเด็กที่เพิ่มมากขึ้น โดยเด็กสามารถจะคิดถึงสิ่งของหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในอดีต รวมถึงความคิดคำนึงถึงสิ่งของหรือเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต นอกจากนี้ความสามารถในการคิดคำนึงของเด็กยังนำไปสู่ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาต่างๆที่เด็กประสบได้ดีกว่าในสมัยเด็กอยู่ในวัยทารก

- เด็กปฐมวัยจะมีความสามารถในการใช้เหตุผลเบื้องต้น เด็กระยะ 2-4 ขวบ จะเริ่มรู้จักการนำวัตถุ 2 สิ่ง หรือเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆกันมาเป็นเหตุผลซึ่งกันและกัน ซึ่งพินอทเรียกว่าการให้เหตุผลแบบนี้ว่า การเริ่มให้เหตุผลที่เกี่ยวข้องกัน (Transductive Reasoning) แต่การให้เหตุผลของเด็กวัยนี้ยังเป็นการให้เหตุผลที่ไม่ถูกต้องนัก ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้ยังผูกความคิดของตนอยู่บนพื้นฐานแห่งความต้องการของตนเอง ซึ่งทำให้เด็กยึดความคิดและความต้องการของตนเองเป็นใหญ่ในการให้เหตุผล โดยไม่ดูเหตุผลที่ควรจะเน้นในสายตาของคนอื่น การให้เหตุผลส่วนใหญ่ของเด็กในวัยนี้จะอยู่ในลักษณะของการให้เหตุผล โดยใช้ความคิดของตนเป็นใหญ่ การให้เหตุผลจะมีหลักเกณฑ์มากขึ้นเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น และเมื่อถึงระยะปฐมวัยตอนปลาย คือ อายุประมาณ 5-6 ขวบ เด็กจะมีการให้เหตุผลโดยดูความเป็นไปได้ในแง่แห่งความเป็นจริงมากขึ้น จากตัวอย่างของการเริ่มให้เหตุผลที่เกี่ยวข้องกัน เช่น เด็กอยาก

รับประทานส้ม แต่ผู้ใหญ่บอกว่า ส้มยังไม่สุกยังมีสีเขียวอยู่ หลังจากนั้นให้เด็กไปทานน้ำส้มซึ่งหวานและมีสีเหลือง เด็กจะสรุปโดยทันทีว่าส้มสีเหลืองจึงจะมีรสหวาน เป็นต้น ซึ่งการให้เหตุผลแบบนี้จะเป็นลักษณะของการนำวัตถุ 2 อย่างหรือเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมๆกัน และเด็กจะพยายามหาความเกี่ยวพันระหว่างเหตุการณ์ทั้ง 2 อย่างอย่างมีเหตุผล ซึ่งการให้เหตุผลของเด็กในวัยนี้ยังเป็นเหตุผลที่สรุปจากความเข้าใจของเด็กเอง ยังมีการผิดพลาดได้ง่าย อย่างไรก็ตามในวัยนี้ยังเป็นเหตุผลที่สรุปจากความเข้าใจของเด็กเอง ยังมีการผิดพลาดได้ง่าย อย่างไรก็ตามในวัยนี้ยังเป็นเหตุผลที่สรุปจากความเข้าใจของเด็กเอง ยังมีการผิดพลาดได้ง่าย อย่างไรก็ตามในวัยนี้ยังเป็นเหตุผลที่สรุปจากความเข้าใจของเด็กเอง

- เด็กปฐมวัยจะมีลักษณะของการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลาง การยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางนี้หรือเรียกเป็นภาษาทางจิตวิทยาว่า Egocentrism เป็นลักษณะที่สำคัญของเด็กปฐมวัย ซึ่งลักษณะดังกล่าวจะมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของเด็กวัยนี้เป็นอย่างมาก ลักษณะของการยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางนี้จะมีอิทธิพลต่อความคิดของเด็ก ซึ่งจะทำให้เด็กคิดอะไรพุ่งเข้าหาความต้องการของตนเอง ไม่ฟังคนอื่นพูด ทะเลาะกันบ่อยและพยายามจะเล่นหรือหาประสบการณ์ต่างๆตามความต้องการของตนเองเท่านั้น จากการศึกษาของ พียาเจต์ และอินเฮลเดอร์ (Piaget & Inhelder, 1959) การยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางของเด็กโดยการให้เด็กเห็นภูเขา 3 ลูกที่อยู่ในทิศทางต่างๆกันและมีตุ๊กตาตัวหนึ่งนั่งอยู่ทางด้านหนึ่งของภูเขาทั้ง 3 ลูกนั้น นำเด็กถูกนำมาทดสอบมาอยู่คนละมุมกับตุ๊กตาและถามว่า ถ้าเด็กเป็นตุ๊กตาจะมองเห็นภูเขาในลักษณะใด จากการทดลองปรากฏว่าเด็กอายุ 4 ขวบ จะไม่รู้เลยว่าตุ๊กตาจะมองเห็นภูเขาในลักษณะที่ต่างไปจากที่ตนเห็น เด็กอายุ 6 ขวบ จะรู้ว่าตุ๊กตาจะมองเห็นภูเขาแตกต่างจากที่ตนเห็น แต่ไม่สามารถจะบอกได้ว่าตุ๊กตาเห็นภูเขาในลักษณะใด ส่วนเด็กอายุ 9 ขวบ เด็กจะสามารถรู้ว่าตุ๊กตาเห็นต่างจากที่ตนเห็นและสามารถจะบอกได้ว่าตุ๊กตาเห็นในลักษณะเช่นไร ซึ่งจากการทดลองนี้แสดงให้เห็นว่า เด็กเล็กยังไม่สามารถจะนำตนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ของผู้อื่นได้ เด็กจะยึดเพียงแต่ความคิดของตนเองเท่านั้น แต่ลักษณะนี้จะหายไปเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น

- เด็กปฐมวัยยังไม่สามารถรู้การย้อนทวนกลับของสิ่งของหรือจำนวนได้ การย้อนทวนกลับของสิ่งของหรือวัตถุ เรียกว่า Reversibility ความสามารถนี้โดยทั่วไปยังไม่เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยอย่างเห็นได้ชัด ความสามารถนี้จะเริ่มเห็นได้เมื่อเด็กอยู่ในวัยประถมปลายหรือในวัยประถมศึกษาตอนต้น ความสามารถในการย้อนทวนกลับของวัตถุสิ่งของหรือจำนวน ก็คือความสามารถที่เด็กจะคิดย้อนกลับไปสู่ที่มาของวัตถุจำนวนนั้นๆอย่างมีเหตุผล ซึ่งความสามารถนี้ยังไม่เกิดขึ้นกับเด็กวัยนี้ เช่น การเปลี่ยนน้ำจากแก้วกว้างและสั้น ไปสู่แก้วแคบ

และยาวในจำนวนเท่ากัน เด็กวัยนี้จะไม่ทราบว่ามีน้ำที่เปลี่ยนไปจำนวนเท่ากับของเดิม เพราะเด็กจะตัดสินใจทุกอย่างจากที่เด็กเห็นเพียงภายนอกเท่านั้น เด็กไม่สามารถจะคิดย้อนกลับไปได้ว่า น้ำที่จำนวนเดียวกันเมื่อเปลี่ยนใส่แก้วรูปร่างต่างกันก็ยังคงเท่ากันเพราะเป็นจำนวนเดียวกัน เมื่อเด็กอายุประมาณ 5-6 ขวบ เด็กจะเริ่มเข้าใจการย้อนไปกลับของสิ่งของได้ดีขึ้น ซึ่งความสามารถนี้จะ เป็นพื้นฐานนำไปสู่ความสามารถในการเข้าใจขบวนการอนุรักษ์น้ำหนัก ปริมาณ และปริมาตรต่อไปเมื่อเด็กเข้าสู่วัยประถมศึกษา (6-12 ขวบ)

- เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของ (Classification) เด็กปฐมวัยจะมีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของวัตถุที่อยู่รอบตัวในสภาพแวดล้อม ความสามารถในการจัดกลุ่มของสิ่งของนี้จะมีความสามารถมากขึ้นตามอายุเช่นกัน แต่พัฒนาการการจัดกลุ่มของสิ่งต่างๆ จะพัฒนาอย่างรวดเร็วในระดับปฐมวัย จากการศึกษาของเดนนี่ (Denny, 1972) เขาได้ทำการศึกษากับเด็กอายุ 2-4 ขวบ โดยการให้เด็กจัดกลุ่มของรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงต่างๆ 4 รูปทรง มี 2 ขนาด และมี 4 สี ต่างกันและให้เด็กจับกลุ่ม ซึ่งพบว่า ความสามารถในการจัดกลุ่มจะเพิ่มขึ้นตามลำดับอายุ เด็กอายุ 2 ขวบ มีความสามารถในการจัดกลุ่มน้อยมากแต่อย่างไรก็ตาม เด็กวัย 2 ขวบ จะเป็นวัยที่เริ่มมีความสามารถในการจัดกลุ่ม เด็กอายุ 3 ขวบ ความสามารถในการจัดกลุ่มมีมากขึ้น มีการจัดกลุ่มลักษณะที่เหมือนกันอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งของที่ให้มาและ ความสามารถในการจัดกลุ่มจะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ จนเมื่อเด็กอายุประมาณ 5 ขวบ เด็กจะสามารถจัดกลุ่มได้ดีขึ้น มีการจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่ที่สลับซับซ้อนมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม พือาเจต์ยังพบว่าเด็ก 5-6 ขวบ ยังไม่สามารถเข้าใจการจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่ได้อย่างสมบูรณ์นัก เช่น การจัดกลุ่มหารูปทรง เด็กอาจรู้จักการจัดกลุ่มของสิ่งของที่มีมุมแหลมเหมือนกัน เช่น การจัดกลุ่มรูปสามเหลี่ยมหรือรูปสี่เหลี่ยม แต่เด็กยังไม่รู้ความสัมพันธ์ของรูปสามเหลี่ยมและรูปสี่เหลี่ยมว่าอยู่ในกลุ่มที่มีมุมแหลมเหมือนกันเท่าไรนัก พือาเจต์พบว่า ความสามารถในการเริ่มจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่จะเกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ขวบ ซึ่งพือาเจต์เรียก ความสามารถนี้ว่า ความสามารถในการจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่ (class inclusion) อย่างไรก็ตาม เด็กจะค่อยๆ พัฒนาความสามารถในการจัดกลุ่มต่างๆ ตามอายุ ความสามารถนี้จะเริ่มเห็นได้เมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ และความสามารถนี้จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนเด็กอายุประมาณ 7 ขวบ เด็กจึงจะมีการเข้าใจการจัดกลุ่มได้อย่างสมบูรณ์ขึ้น เช่น การจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่ ความสามารถในการจัดกลุ่มโดยทั่วไป ในเด็กปฐมวัยเราจะเห็นได้จากความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของหรือสัตว์รอบตัว เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม สัตว์ปีก หรือกลุ่มของเครื่องใช้ในครัว กลุ่มของของเล่น เป็นต้น นอกจากนั้น ความสามารถในการจัดกลุ่มยังเป็นเครื่องแสดงถึงความก้าวหน้าทางด้านความคิด

ความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆรอบตัว โดยเฉพาะความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆซึ่งเด็กมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วในระยะปฐมวัยนี้

นอกจากนี้ เด็กปฐมวัยยังมีความสามารถทางสติปัญญาด้านอื่นๆที่ก้าวหน้ามากขึ้นกว่าวัยทารก เช่น การมีช่วงแห่งความสนใจมากขึ้น การมีความจำดีขึ้น ความสามารถในการเข้าใจจำนวนของตัวเลข แต่อย่างไรก็ตาม การตัดสินใจของเด็กในวัยนี้เป็นการตัดสินใจจากสิ่งที่เด็กเห็น ไม่มีการคิดถึงเหตุผลมากเท่าที่ควร และประกอบกับเด็กปฐมวัยมักจะยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลาง ไม่สามารถจะมองปัญหาต่างๆในแง่ของผู้อื่นได้ จึงทำให้ความคิดความเข้าใจของเด็กในวัยนี้ยังอยู่ในขอบเขตที่จำกัด และยังไม่สามารถเข้าใจได้เหมือนผู้ใหญ่

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531:98-100) ยังได้กล่าวถึงการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยไว้ว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของการฝึกฝนความสามารถพื้นฐานต่างๆเพื่อเตรียมตัวในการศึกษาอย่างมีระบบต่อไป ความสามารถที่ควรจะมีการส่งเสริมพัฒนาการ เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา ความสามารถในการฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า การฝึกการรู้จักแยกแยะสิ่งต่างๆในสภาพแวดล้อม รวมถึงการให้ประสบการณ์ในการสร้างความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก ตลอดจนการฝึกความรับผิดชอบต่อสังคมหรือกลุ่มเพื่อน การรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตาม การรู้จักการให้และการรับ ตลอดจนการรู้จักการปฏิบัติตนในการที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยนี้อาจส่งเสริมเป็นด้านใหญ่ๆได้ดังนี้

1. การส่งเสริมการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การเคลื่อนไหวของเด็กวัยนี้จะมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นทั้งการเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และการเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อย่อย ซึ่งการส่งเสริมการเคลื่อนไหวทั้ง 2 ชนิดนี้อาจจัดทำขึ้นโดยการจัดกิจกรรมการเล่นในลักษณะต่างๆ กิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อใหญ่ (กล้ามเนื้อตามแขน ขา) เช่น การวิ่งกลางแจ้ง การปีนป่าย การกระโดดขาเดียว การกระโดดในลักษณะอื่นๆ เช่น การกระโดดกบ การเดินระบำเข้าจังหวะ ปาลเมอร์ (Palmer, 1916) ได้ทำการศึกษาและพบว่า เด็กวัย 3-4 ขวบ ชอบทำกิจกรรมเพื่อทดสอบการควบคุมกล้ามเนื้อต่างๆที่เกี่ยวกับการทรงตัว เช่น การเดินบนกระดานแผ่นเดียว การเดินในที่แคบๆ การกระโดด ส่วนกิจกรรมที่ส่งเสริมกล้ามเนื้อย่อย (กล้ามเนื้อนิ้วมือ) ควรจะมีการส่งเสริมเช่นกัน โดยการจัดกิจกรรมการฝึกหัดกล้ามเนื้อย่อย เช่น การหยิบจับสิ่งเล็กๆ เช่น เมล็ดพันธุ์พืช การฝึกหัดการระบายสี การร้อยลูกปัด การตอกตะปู หรือการตีตี หรือเคาะเครื่องดนตรี เป็นต้น การส่งเสริมพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็กนับเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเด็กในระยะนี้จะมีการฝึกฝนการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายให้มีประสิทธิภาพ

มากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการช่วยฝึกฝนให้เด็กมีความสามารถในการประสานงานของอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

2. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างมโนภาพในเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีพัฒนาการในด้านความคิดสร้างสรรค์และการสร้างมโนภาพสูงมาก การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการสร้างมโนภาพในวัยนี้ อาจจัดทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ โดยเฉพาะการเล่นบางชนิดสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านนี้ได้เป็นอย่างดี เช่น การเล่นประเภทต่อเสริม หรือกิจกรรมทางศิลปะอื่นๆ เช่น การต่อเติมรูปภาพ การติดปะเศษวัสดุตามความคิดของเด็ก นอกจากนี้การเล่นสิ่งของที่มาจากธรรมชาติ เช่น น้ำ ดินเหนียว ทราย ก็สามารถช่วยส่งเสริมทางความคิดสร้างสรรค์และการสร้างมโนภาพได้ดีอีกด้วย ผู้ปกครองหรือครูควรให้ความสำคัญให้เด็กสามารถคิดด้วยตนเอง มีอิสระในการเล่นสิ่งที่เด็กต้องการ การเล่นเกมสมมติควรได้รับการส่งเสริม เพราะการเล่นเกมสมมตินอกจากจะช่วยให้เด็กใช้เป็นทางระบายออกของอารมณ์แล้ว ยังช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าในการพัฒนาด้านต่างๆ เช่น ด้านร่างกายสติปัญญา และสังคมอีกด้วย ทั้งนี้เนื่องจากในขณะที่เด็กเล่นเกมสมมติเด็กมักจะนึกสมมติให้ตนอยู่ในเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นการฝึกหัดความชำนาญทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ฯลฯ ผู้ปกครองหรือครูควรใช้เวลาเด็กเล่นในลักษณะที่เด็กต้องการ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กเป็นตัวของตัวเองในการเล่นและหากิจกรรมการเล่นที่เหมาะสม เพื่อกระตุ้นพัฒนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการสร้างมโนภาพของเด็กในวัยนี้ เพื่อให้พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่

3. การส่งเสริมเพื่อฝึกหน้าที่ความรับผิดชอบในชีวิตประจำวัน เด็กปฐมวัยเป็นวัยของการเรียนรู้หน้าที่ความรับผิดชอบ และการฝึกหัดการช่วยตัวเองในชีวิตประจำวัน การให้โอกาสเด็กทำอะไรด้วยตนเองจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ได้เป็นอย่างดี การให้โอกาสเด็กในการรับผิดชอบงานบางอย่างเล็กๆน้อยๆจะช่วยเป็นการฝึกนิสัยความรับผิดชอบต่อให้กับเด็ก เช่น การให้เด็กดูแลต้นไม้บางต้น หรือการให้เด็กรับผิดชอบต่อหน้าที่ในบ้านอย่างง่ายๆ เป็นต้น

4. การส่งเสริมการเข้าสังคมภายนอก เด็กปฐมวัยจะเป็นวัยของการเรียนรู้สังคมภายนอกบ้าน เช่น การอยู่ร่วมกับเพื่อนหรือครู การเรียนรู้หน้าที่ทางเพศของเด็ก ในลักษณะของการส่งเสริมการเข้าสังคมกับเด็กควรมีการจัดกิจกรรมให้เด็กรู้จักการเล่นด้วยกันอย่างถูกต้อง เช่น การสอนให้รู้จักการให้และการรับ การเป็นผู้นำหรือผู้ตาม ตลอดจนสอนให้รู้จักเคารพในสิทธิของผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้เด็กอยู่กับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างถูกต้องมากขึ้น พฤติกรรมการ

เข้าสังคมของเด็กจะถูกเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในสังคม รวมทั้งการสังเกตพฤติกรรมที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับจากสังคมภายนอก การให้โอกาสเด็กในการเข้าสังคมกับบุคคลอื่น และการชี้แนะพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับและไม่ยอมรับในสังคมให้กับเด็กปฐมวัย จึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการการเข้าสังคมของเด็กในวัยนี้

5. การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา เด็กปฐมวัยจะมีการฝึกฝนพัฒนาการทางภาษาอย่างเห็นได้ชัด พัฒนาการทางด้านภาษานี้จะพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆตั้งแต่เด็กอยู่ในวัยทารก เด็กสามารถจะพูดได้ถูกหลักไวยากรณ์ประมาณอายุ 2 ขวบครึ่ง – 3 ขวบ นั่นก็คือการพูดภาษาจะเริ่มเป็นประโยคอย่างสมบูรณ์ การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านนี้อาจจะทำได้โดยการให้โอกาสเด็กในการพูดหรือเข้าใจภาษา เช่น การเล่านิทานแล้วถามเรื่องราวกับเด็กเพื่อให้เด็กพูดและดูความเข้าใจภาษาของเด็ก หรือการพูดคุยกับเด็กเพื่อหัดการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง ตลอดจนการบอกคำศัพท์ที่เด็กยังไม่รู้และการฝึกเด็กเล่านิทานให้เพื่อนฟังหน้าชั้น เป็นต้น เด็กวัยนี้จะมีความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องมากขึ้นเนื่องจากการฝึกฝน การจัดกิจกรรมที่ให้โอกาสเด็กใช้ภาษาในการพูดหรือใช้ความสามารถในการฟังและเข้าใจภาษา นับเป็นสิ่งสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้

การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยนี้อาจทำได้ในอีกหลายลักษณะ เช่น การฝึกการสังเกตความแตกต่างและความเหมือนของวัตถุหรือรูปภาพต่างๆ การฝึกความเข้าใจจำนวนตัวเลข ซึ่งเป็นพื้นฐานของความเข้าใจคณิตศาสตร์เบื้องต้น การฝึกการมองภาพในทิศทางต่างๆ และจุดสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยนี้ก็คือ การส่งเสริมพัฒนาการไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมด้านใดก็ตามควรทำด้วยความอบอุ่น มีความเข้าใจพัฒนาการโดยทั่วไปของเด็กในวัยนี้ ตลอดจนควรพยายามใช้ภาษาที่ง่ายที่เด็กในวัยนี้สามารถที่จะเข้าใจได้ ทั้งนี้เพราะความคิดรวบยอดของเด็กขณะนี้ยังพัฒนาไม่เต็มที่ต่อภาษาที่สลับซับซ้อนที่เด็กไม่เคยพบ อย่างไรก็ตาม เด็กควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการอย่างเต็มที่ในทุกๆด้าน เพื่อจะได้มีพัฒนาการที่ดีและเป็นพื้นฐานสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่างๆเมื่อเด็กเติบโตขึ้น

นภาพกรณ์ อัจฉริยะกุล (2533:7-9) ได้กล่าวถึงความต้องการของเด็กวัยก่อนเรียน ว่าโดยทั่วไปจะแบ่งเป็นความต้องการทางร่างกายและความต้องการทางอารมณ์และจิตใจ

1. ความต้องการทางร่างกาย

- เด็กมีความต้องการการกระโดดโลดเต้น วิ่งออกกำลังแขนและขา เป็นวัยที่เด็กมีความสนุกสนานกับการเล่น
- เด็กต้องการที่จะทำอะไรต่างๆที่เป็นการช่วยเหลือตนเอง เช่น การแต่งตัว ทั้งนี้เพราะเป็นวัยที่กล้ามเนื้อต่างๆ กำลังพัฒนา
- เด็กต้องการพักผ่อนหลับนอนอย่างเพียงพอ ประมาณ 10-12 ชั่วโมง
- เด็กต้องการแนะนำเกี่ยวกับการรับประทานอาหาร เพราะวัยนี้เด็กสามารถใช้ฟันเคี้ยวอาหารได้
- เด็กต้องการการรอเวลาสำหรับการทำางานประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อตาและกล้ามเนื้อมือ ฉะนั้นเด็กวัยนี้ยังทำงานละเอียดไม่ได้
- วัยนี้เด็กมีความต้องการที่จะซักถามด้วยความอยากรู้อยากเห็น เพราะเป็นวัยที่เด็กสามารถควบคุมอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการพูดได้ จึงเป็นวัยที่จะมีพัฒนาการเกี่ยวกับการใช้ภาษามาก

2. ความต้องการทางอารมณ์และจิตใจ

- ต้องการที่จะระบายอารมณ์อย่างอิสระและเปิดเผย
- ต้องการความรักและความใกล้ชิดผูกพัน
- ต้องการความรักจากครูเหมือนกับว่าครูเป็นตัวแทนของพ่อแม่
- ต้องการให้ผู้ใหญ่ช่วยเหลือเมื่อตนเองเกิดความกลัว
- ไม่ชอบให้ใครขัดใจ

นอกจากนี้ การที่เด็กจะมีพัฒนาการตามวัยได้อย่างเหมาะสมนั้น ยังมีปัจจัยสำคัญที่จะช่วยส่งเสริม และสนับสนุนได้ คือ

1. บุคคลภายในครอบครัว บุคคลภายในครอบครัวประกอบด้วยพ่อ แม่ พี่น้อง หรือญาติใกล้ชิดที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการจัดประสบการณ์ให้เด็กได้เรียนรู้และเลียนแบบได้ อย่างถูกต้อง

2. บุคคลภายนอกครอบครัว บุคคลภายนอกครอบครัว ประกอบด้วยผู้ดูแลเด็ก ครู เพื่อน ๆ ตลอดจนอิทธิพลของ สังคมโดยผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ วีดิทัศน์ และหนังสือต่างๆ

จากแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและความต้องการของเด็กวัยต่างๆที่ได้กล่าวมานี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อศึกษาว่าเนื้อหาเกมเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กด้านใด อย่างไรบ้าง

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

ครอบครัวเป็นคำที่มีผู้ให้นิยามไว้ด้วยกันหลายความหมาย (อ้างถึงใน พรรณี จิตไพศาล วัฒนา, 2540) ดังนี้

Hoebel (1966) ได้ให้คำจำกัดความว่า “ครอบครัว เป็นกลุ่มอันประกอบด้วยคู่สมรสและบุตรของพวกเขา”

Carol Ember และ Melvin Ember (1977) ให้คำจำกัดความว่า “ครอบครัวเป็นหน่วยสังคมซึ่งอย่างน้อยที่สุดจะประกอบด้วย คู่สมรสคู่อันหนึ่ง และบุตรของคู่สมรสนั้น”

Murdock (1949) ให้คำจำกัดความว่า “ครอบครัว คือ กลุ่มสังคมซึ่งมีลักษณะสำคัญอันจะประกอบไปด้วยการมีที่อยู่อาศัยร่วมกัน การร่วมมือทางเศรษฐกิจ และการทำหน้าที่ผลิตชาติพันธุ์มนุษย์

สำหรับประเภทของครอบครัวที่พบอยู่ในปัจจุบันมีด้วยกัน 2 ลักษณะ ดังที่ Murdock ได้แบ่งประเภทของครอบครัวไว้ดังนี้ (สุพัตรา สุภาพ, 2522)

1. ครอบครัวเดี่ยว (Nuclear Family) เป็นครอบครัวที่ประกอบด้วยสามี ภรรยา และลูกซึ่งอาจเป็นบุตรบุญธรรมก็ได้ เป็นครอบครัวที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดที่สุด ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมปัจจุบัน

2. ครอบครัวขยาย (Extended Family) เป็นครอบครัวที่ประกอบด้วย ครอบครัวเดี่ยวและญาติพี่น้อง เช่น ปู่ย่า ลุงป้า น้าอา เป็นต้น อาจจะอยู่ภายใต้หลังคาเดียวกัน หรือเชตบ้านเดียวกัน โดยอาจจะปลุกอยู่ใกล้เคียงกันก็ได้

แต่ไม่ว่าครอบครัวจะเป็นรูปแบบหรือลักษณะใดก็ตาม ครอบครัวจะมีวงจรการหมุนเวียนที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ซึ่งเราเรียกว่า “วัฏจักรของครอบครัว” (Family Life Cycle) โดย

เริ่มต้นด้วยการแต่งงานของชายและหญิง จนกระทั่งคู่แต่งงานนั้นเสียชีวิตลง ในแต่ละช่วงของการดำเนินชีวิตก็จะเกิดกิจกรรมต่างๆที่คล้ายคลึงกัน อาจจะแตกต่างกันบ้างตามลักษณะโครงสร้างของสมาชิกในครอบครัว โดยทั่วไปแล้วก็จะมีกิจกรรมการเกิด การเข้าศึกษาเล่าเรียน เจริญเติบโต เข้าสู่วุฒิภาวะและเข้าสู่วัยชราหรือปัจฉิมวัยในที่สุด

ครอบครัวในโลกนี้อาจแบ่งได้จากครอบครัวเดี่ยวไปจนถึงครอบครัวขยาย จากครอบครัวโบราณไปจนถึงครอบครัวสมัยใหม่ แต่ครอบครัวทุกรูปแบบจะมีการพัฒนาความสัมพันธ์พื้นฐาน 4 ประการเหมือนกันคือ (Queen S.A.&Habensten, R.W., 1969: 10 อ้างถึงในพรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2538)

1. ในทุกครอบครัวความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกจะพัฒนาอย่างแน่นแฟ้น อยู่น้อยเมื่อวัยเยาว์
2. ครอบครัวส่วนมากมักมีชายเป็นหัวหน้าครอบครัว และครอบครัวแบบสามีภรรยา คู่เดียว (Monogamy) เป็นครอบครัวที่ได้รับการยอมรับมาก เพราะมีภาวะจากครอบครัวน้อยกว่าครอบครัวแบบอื่น
3. ครอบครัวทุกชนิดมีหน้าที่หลัก 4 ประการที่ต้องรับผิดชอบร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว คือ สร้างสรรค์ (Procreation) บุคลิก (Orientation) แบ่งปันหน้าที่ (Division of Labor) และมอบหมายบทบาทฐานะ (Status-Giving)
4. ในทุกระบบครอบครัว การพัฒนาครอบครัวมีขั้นตอนและเป็นระบบ

นอกจากนี้ พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2538) ได้กล่าวไว้ว่า การที่ครอบครัวจะมีความมั่นคงและสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุขนั้น ครอบครัวจะต้องทำหน้าที่ต่างๆดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ทางเศรษฐกิจ นับเป็นอีกหน้าที่หนึ่งที่มีความสำคัญ บุคคลในครอบครัวที่อยู่ในวัยทำงานต้องทำหน้าที่นี้ เนื่องจากปัจจัยทางเศรษฐกิจไม่ว่าจะอยู่ในรูปของตัวเงินหรือสิ่งของ เป็นปัจจัยที่จะสนองความต้องการของบุคคล ทั้งนี้เพื่อแลกเปลี่ยนให้ได้มาซึ่งปัจจัย 4 อันได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และเพื่อความต้องการความมั่นคงทางจิตใจ ความรู้สึกว่ามีคนรัก ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้สมาชิกในครอบครัวจะเป็นผู้สนองตอบนั่นเอง

ในปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป หน้าทีนี้จึงไม่ได้เป็นของหัวหน้าครอบครัวเท่านั้น แม่บ้านก็จะต้องออกทำงานนอกบ้านกันเป็นส่วนใหญ่ เพื่อช่วยหารายได้มาสำหรับการดำรงชีวิตในครอบครัว

2. หน้าที่ในการให้การศึกษา ครอบครัวถือเป็นโรงเรียนแห่งแรกของมนุษย์ และพ่อแม่ก็ถือเป็นครูคนแรกของลูก เริ่มจากการติดตามสังเกตพฤติกรรมของลูก การพยายามหัดให้ลูกคลาน ยืน เดิน พูด ให้รู้จักระมัดระวังอันตราย และเป็นตัวแทนวัฒนธรรมที่จะถ่ายทอดขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ ตลอดจนการจัดให้ลูกได้รับการศึกษาในระบบโรงเรียน ถือเป็นกรปูพื้นฐานการดำรงชีวิตให้แก่สมาชิกในครอบครัว ที่จะทำใหสมาชิกในครอบครัวสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข

3. หน้าที่ในการปกป้องสวัสดิภาพ อาจถือได้ว่าเป็นหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของครอบครัว นับตั้งแต่บุคคล 2 คนตัดสินใจที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน เริ่มจากการจัดหาปัจจัย 4 ที่เหมาะสม เมื่อมีสมาชิกใหม่เกิดขึ้น สมาชิกใหม่ก็ต้องได้รับการดูแลให้ปลอดภัยนับตั้งแต่ตั้งครรภ์ บิดามารดาจะกำหนดกิจกรรมและปัจจัยต่างๆที่จะสร้างครอบครัวให้เป็นบ้าน มีการระแวงระวังให้สมาชิกในครอบครัวได้รับสิ่งที่ต้องการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ทำให้สมาชิกได้รับการตอบสนองต่อความรู้สึกปลอดภัย มั่นคง ได้รับความรัก ความรู้สึกว่าเป็นที่ต้องการ และยอมรับนับถือของบุคคลอื่นในครอบครัว

4. หน้าที่ในการสันทนาการ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มักจะเกิดความเครียดขึ้น ทำให้ต้องมีการผ่อนคลายความเครียดในรูปของสันทนาการ ซึ่งทำได้หลายรูปแบบตามความรู้เพศ วัย ค่านิยม ฯลฯ เช่น อ่านหนังสือ ฟังเพลง เล่นกีฬา ท่องเที่ยว เป็นต้น ซึ่งการผ่อนคลายนี้จะทำให้บุคคลมีสุขภาพจิตที่ดี มีสภาพแวดล้อมที่ดี ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างในครอบครัว

5. หน้าที่ทางศาสนา โดยทั่วไปแล้วศาสนาคือสิ่งที่เป็นนามธรรม หลักของศาสนาอาจแตกต่างกันในวิธีปฏิบัติ ไม่ว่าจะครอบครัวนั้นๆจะนับถือศาสนาใด แต่หลักที่เหมือนกันของทุกศาสนา คือ การสอนให้ทำความดี ไม่เบียดเบียนซึ่งกันและกัน และผลของการอยู่ในกรอบของศาสนา จะทำให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข ซึ่งครอบครัวจะเข้ามาทำหน้าที่ในการปลูกฝังคุณธรรมต่างๆให้กับสมาชิกในครอบครัว

6. หน้าที่ในการให้ความรัก ความรักที่ลูกได้รับจากพ่อแม่ พ่อแม่ได้รับจากลูก พี่น้อง และสมาชิกมีความรักใคร่ผูกพัน จะเป็นปัจจัยเชื่อมโยงสมาชิกทุกคนในครอบครัวให้รักใคร่ผูกพัน และมีจิตใจที่จะปกป้องอันตราย หรือสิ่งที่จะกระทบกระเทือนต่อสวัสดิภาพทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ได้รับความรักและกำลังใจจากครอบครัว จะทำให้เด็กมีพัฒนาการก้าวหน้า มีความสุข และมีความเชื่อมั่นในตนเอง

7. หน้าที่ทางชีววิทยา ครอบครัวมีหน้าที่ในการให้กำเนิดบุตร ซึ่งถือเป็นหน้าที่ที่ไม่มีสถาบันใดในสังคมสามารถทดแทนได้ ซึ่งการสืบทอดเผ่าพันธุ์นี้ถือเป็นกระบวนการตอบสนองที่เป็นไปโดยธรรมชาติ นอกเหนือจากความต้องการด้านกายภาพในด้านอื่นๆ เช่น อาหาร อากาศ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค

อย่างไรก็ตาม ถ้าจะพิจารณาให้ละเอียดลึกซึ้งลงไปถึงหน้าที่ของครอบครัวที่แท้จริง ก็คงจะต้องเข้าใจถึงบทบาทและหน้าที่ของพ่อและแม่ ซึ่งนับว่าเป็นบุคคลที่เป็นแกนสำคัญของครอบครัว เพราะเป็นผู้ที่สร้างครอบครัวขึ้น ทั้งพ่อและแม่จะมีบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน แต่จะมีความแตกต่างกันบ้างในบางหน้าที่ ดังนี้ (คณะอนุกรรมการด้านครอบครัว สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ, 2539:219)

บทบาทและหน้าที่ของพ่อบ้านที่มีต่อครอบครัว

1. ให้ความคุ้มครองปกป้องครอบครัว โดยธรรมชาติผู้ชายถูกสร้างมาให้เข้มแข็งทางด้านร่างกายมากกว่าผู้หญิง พ่อบ้านจึงต้องทำหน้าที่เป็นเสาเอกค้ำชูบ้านให้เกิดความมั่นคง
2. ให้การคำนวณเกี่ยวหนี้เศรษฐกิจ โดยทั่วไปแล้วรายได้หลักของครอบครัวจะมาจากพ่อบ้าน แม้ว่าบางครอบครัวแม่บ้านจะมีรายได้มากกว่า แต่ก็ไม่ใช่เป็นข้ออ้างให้พ่อบ้านไม่ต้องคำนวณครอบครัว เพราะหน้าที่นี้จะสร้างความภาคภูมิใจในตัวพ่อบ้าน และสร้างทัศนคติที่ดีของสมาชิกในครอบครัวต่อพ่อบ้าน
3. เป็นที่พึ่งที่ปรึกษาในยามต้องการ พ่อบ้านควรให้ความช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัว ในกิจการต่างๆที่มีความจำเป็น เช่น พาไปหาหมอเมื่อเจ็บป่วย รับฟังความทุกข์ ตลอดจนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ฯลฯ
4. ให้ความรักความอบอุ่นแก่ครอบครัว พ่อบ้านควรดูแลเอาใจใส่สมาชิกในครอบครัวด้วยความรักและเอื้ออาทร มีความจริงใจ เสียสละ สามารถร่วมทุกข์ร่วมสุขได้ และตอบสนองความต้องการของสมาชิกในครอบครัวได้อย่างเหมาะสม

5. เป็นแบบอย่างที่ดีแก่ลูก พ่อบ้านที่ดีควรสร้างศรัทธาให้แก่ลูก ทำให้เกิดการเลียนแบบ และรับเอาค่านิยมที่ดี ตลอดจนคุณธรรมต่างๆไว้ในบุคลิกภาพ เป็นรากฐานของการพัฒนาที่ดีตั้งแต่ต้น ทำให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่นในสังคมได้ มีเจตคติที่ดีต่อชีวิตและมองโลกในแง่ดี มีความมั่นคงในจิตใจ ไม่หวั่นไหวเมื่อมีเหตุการณ์มากระทบ ถือเป็น การสร้างพื้นฐานของสุขภาพจิตที่ดีตั้งแต่วัยเด็ก

6. ให้เกียรติและเคารพในสิทธิของสมาชิกในครอบครัว พ่อบ้านควรให้เกียรติและยกย่องแม่บ้านทั้งต่อหน้าและลับหลังไม่ทำในสิ่งที่เป็น การทรยศคดโกง ไม่บีบบังคับให้สมาชิกในครอบครัวต้องทำตามใจตน โดยที่เขาไม่ต้องการ ควรให้สิทธิเสรีภาพในการตัดสินใจและเลือกทางเดินชีวิตที่เห็นว่าเหมาะสม หากไม่เห็นด้วยก็ควรชี้แจง และแสดงเหตุผลเพื่อให้ค่อยๆตาม

สำหรับบทบาทของผู้เป็นแม่ คงไม่ได้หยุดอยู่เพียงการให้กำเนิดบุตรเท่านั้น แต่ยังมีหน้าที่อีกหลายอย่างในการผดุงให้ครอบครัวดำเนินไปอย่างมีความสุข โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนไป แม่ต้องทำงานนอกบ้าน เพื่อช่วยเหลือจุนเจือครอบครัวทางเศรษฐกิจ แต่ในขณะเดียวกันแม่เองก็ต้องรับบทบาทในการเลี้ยงดูลูกด้วย ถ้าจะพิจารณาถึงบทบาทและหน้าที่ของแม่แล้ว พ่อจะประมวลเป็นลำดับดังนี้

1. แม่คือผู้สร้างการมีส่วนร่วมในครอบครัว ครอบครัวจะอยู่เย็นเป็นสุข ถ้าสมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมของครอบครัว เช่น งานบ้าน ถือเป็นภาระที่สมาชิกในครอบครัวทุกคนต้องมีส่วนร่วมช่วยกัน ไม่ถือเป็นหน้าที่ของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งการมีส่วนร่วมนี้จะต้องเกิดจากความพอใจของกันและกัน โดยแม่จะต้องเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมดังกล่าว

2. แม่คือผู้ป้องกันความแตกแยกของครอบครัว ความสุขของครอบครัวเกิดจากแม่เป็นผู้รู้จักผ่อนหนักผ่อนเบา ไม่เอาแต่ใจตนเอง แก้ปัญหาด้วยเหตุผล

3. แม่คือผู้สร้างสานความผูกพันของครอบครัว ในกรณีที่ เป็นครอบครัวที่อยู่ร่วมกับญาติ แม่ต้องอดทนและปรับตัวให้เข้ากับญาติให้ได้ เพื่อแสดงความเป็นแบบอย่างที่ดีของการอยู่ร่วมกันแก่ลูก

จรรยา สุวรรณทัต (2523:54-55) ได้สรุปถึงปัจจัยที่มีส่วนในการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวไว้ดังนี้

1. สภาพทางเศรษฐกิจและสังคมในครอบครัว กล่าวคือ ครอบครัวใดมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ไม่ขัดสน ย่อมนำมาซึ่งความสงบสุขในครอบครัว เกิดความกลมเกลียวสมัครสมานกัน

2. การรู้จักบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในครอบครัว ตลอดจนสามารถปฏิบัติกรให้สอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่ของตนทั้งบิดา มารดา และบุตร บิดามารดามีหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนบุตร ก็ควรกระทำโดยมีรากฐานจากเหตุและผล ไม่กระทำด้วยอารมณ์

3. การรู้จักลักษณะธรรมชาติและความต้องการมูลฐานของบุตร บิดามารดาที่พยายามเข้าใจในลักษณะธรรมชาติของการเจริญเติบโต และมีความพร้อมที่จะช่วยเหลือบุตรเมื่อเกิดปัญหาอย่ามีส่วนช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดี

4. ความคงเส้นคงวาของบิดามารดาในการวางระเบียบวินัย ปัจจุบันนี้นับว่ามีอิทธิพลมากต่อบรรยากาศในครอบครัว โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งไม่ค่อยมีความอดทนต่อความไม่คงเส้นคงวาของบิดามารดา ซึ่งเป็นต้นเหตุให้เกิดความคลอนแคลนในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบิดามารดาและบุตร

ศรีสว่าง พัววงศ์แพทย์ (2537:36) กล่าวถึงแนวทางในการเสริมสร้างครอบครัวด้วยตนเอง 7 ประการ ดังนี้

1. ต้องมีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สุขภาพอนามัย จิตใจ มีความรู้เพียงพอที่จะประกอบอาชีพ มีวุฒิภาวะ มีความรู้พอที่จะเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนให้มีพัฒนาการรอบด้าน ถ้ายังไม่พร้อมก็อย่าเพิ่งแต่งงานและถ้าแต่งงานแล้วไม่พร้อมก็ควรชะลอการมีบุตร

2. ต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวในความสัมพันธ์ทั้งร่างกาย ความคิด จิตวิญญาณในระหว่างสมาชิกในครอบครัว เพื่อให้เกิดพลังร่วมกันที่จะจัดการกับปัญหาของตนเองได้

3. ต้องมีฆราวาสธรรม 4 หรือธรรมะของผู้ครองเรือน คือ สัจจะ ทมะ ขันติ จาคะ

4. ต้องมีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกันและกัน

5. ต้องมีการสื่อสารและสนทนาระหว่างกันเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน การพูดกันในครอบครัวก็เป็นการลดความรุนแรงของปัญหา

6. ต้องปรับบทบาทของชายหญิงให้เป็น คิดตัดสินใจ เพื่อเป็นการเพิ่มพลังให้แก่สตรี เพื่อให้มีโลกทัศน์ที่กว้างขวาง มีความรู้ทักษะกว้างขวางเพื่อให้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ซึ่งครอบครัวก็จะมีพลังเข้มแข็งขึ้น

ชำนาญ นิสารัตน์ (2533 อ้างถึงใน พวงชมพู บำรุงสุข, 2541:25-26) ได้ให้แนวคิดในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยเน้นการส่งเสริมสุขภาพจิตในครอบครัวด้วยการทำให้บ้านเป็นวิมานของเรา ซึ่งลักษณะของบ้านและครอบครัวที่ดีพอสรุปได้ดังนี้

1. หัวหน้าครอบครัวจะต้องมีความสามัคคีปรองดองกัน โดยเฉพาะบิดามารดาหากมีการปรับตัวที่ดีเยี่ยมเป็นตัวอย่างในการปรับตัวสำหรับเด็ก ถ้าบิดามารดาไม่รู้จักการปรับตัวเข้าหากันและมีข้อขัดแย้งกันอยู่เสมอโดยไม่มีเหตุผลยอมสร้างนิสัยให้เด็กคล้อยตามไปด้วย เด็กอาจจะมีอารมณ์ขุ่นมัว เศร้าหมอง ขาดเหตุผล เข้ากับคนอื่นได้ยาก

2. สร้างบรรยากาศในบ้านให้มีบรรยากาศแห่งความรัก ความเป็นมิตร ความปรารถนาดีต่อกัน มีความสนิทสนมเป็นกันเอง สอดคล้องเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ทำให้เกิดบรรยากาศที่อบอุ่น ปลอดภัย มีความมั่นคงทางจิตใจ มีความเมตตาโอบอ้อมอารี

3. สร้างบรรยากาศในบ้านให้มีความสามัคคี ปราศจากความขัดแย้ง เป็นประชาธิปไตย ในแต่ละครอบครัวมีสมาชิกหลายคน แต่ละคนย่อมมีความคิดเห็นแตกต่างกันเป็นธรรมดา ครอบครัวที่ดีเยี่ยมสามารถปรองดองกันได้โดยใช้หลักเหตุผลและหลักธรรม รับฟังความคิดเห็นของทุกคนในครอบครัว บิดามารดาควรให้สิทธิแก่เด็กภายในขอบเขตที่เหมาะสม รู้จักเคารพสิทธิส่วนบุคคล

4. สอนให้มีระเบียบวินัยที่มั่นคงและสม่ำเสมอ การปลูกฝังลักษณะนิสัยให้แก่เด็กควรประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

4.1 เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก ไม่ควรเคี่ยวเข็ญเด็กในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเกินไป หรือเรียกร้องในสิ่งที่เด็กยังไม่มีความสามารถที่จะกระทำได้

4.2 บิดามารดาและผู้ใหญ่ที่มีส่วนในการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานควรมีความเห็นคล้ายๆกัน ไม่ใช่อีกคนหนึ่งห้ามอีกคนหนึ่งอนุญาต การขัดแย้งการอบรมเด็กและเยาวชนจะทำให้เด็กสับสน บางครั้งจะเลือกฟังผู้ใหญ่ที่เข้าข้างตน ความรู้สึกผิดชอบชั่วดีจึงอาจเกิดขึ้นได้ยาก

4.3 การอบรมควรจะมีสม่ำเสมอ ผู้ใหญ่ควรใช้อารมณ์หรืออำนาจบังคับ แต่ควรชี้แจงเหตุผลให้เด็กเข้าใจว่าพฤติกรรมใดควรละเว้น เพราะอะไร การอบรมควรมุ่งให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมกับสภาพสิ่งแวดล้อมที่เป็นจริง

Nicholas (1983 อ้างถึงใน พวงชมพู บำรุงสุข, 2541:26-28) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะครอบครัวที่ทุกคนต้องการโดยกำหนดคุณสมบัติครอบครัวที่มีคุณภาพไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. การชื่นชมคุณค่าของคนในครอบครัว คุณสมบัติประการแรกที่มีความสำคัญมากที่สุดและเป็นการค้นพบการวิจัยอย่างคาดไม่ถึง เป็นสิ่งที่กระทำได้ง่ายที่สุด แต่หลายคนมักจะมองข้ามไปได้ง่ายๆเช่นกัน ความพึงพอใจ ความชื่นชม และเห็นคุณค่าของกันและกันในครอบครัว ควรจะได้มีการแสดงออกอย่างชัดแจ้ง พ่อเห็นคุณค่าของแม่และลูก แสดงความชื่นชมพอใจในตัวแม่และลูก ขณะเดียวกันลูกก็แสดงความรู้สึกที่ดีต่อพ่อแม่เช่นกัน โดยปกติคนทุกคนมีส่วนร่วมดีอยู่ใน

ตัวมากมาย เมื่อคนในครอบครัวแสดงความรู้สึก แสดงการกระทำที่มีความพึงพอใจในคนอื่น ๆ ที่อยู่ร่วมครอบครัวด้วยกัน ธรรมชาติในคุณค่าซึ่งกันและกัน คุณสมบัติประการนี้เปรียบเสมือนพื้นฐานของความอบอุ่นและความมั่นคงในครอบครัว ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการหล่อหลอมสมาชิกของสังคมให้มีทัศนคติมองสังคมส่วนรวมในแง่ดีด้วย

2. การมีเวลาอยู่ร่วมกัน ได้แก่ การที่สมาชิกในครอบครัวได้ร่วมทำกิจกรรมหลายอย่างร่วมกัน และเป็นกิจกรรมที่ทุกคนพอใจที่จะกระทำร่วมกัน มิใช่เพราะการบังคับหรือโดยบังเอิญ กิจกรรมดังกล่าว ได้แก่ การรับประทานอาหารโดยพร้อมเพรียงกัน การสนุกรื่นราญรื่นร่วมกัน และการทำงานร่วมกัน บางครอบครัวอาจมีกิจกรรมกลางแจ้งร่วมกัน เช่น เดินหรือวิ่งออกกำลังกายร่วมกัน ทัศนอาจร ไปค่ายพักแรม หรือเล่นเกมกลางแจ้งด้วยกัน เป็นต้น

3. การมีพันธะต่อความสุขและสวัสดิภาพของครอบครัวร่วมกัน คนในครอบครัวรู้สึกเป็นพันธะที่ต้องส่งเสริมให้สมาชิกคนอื่นในครอบครัวได้รับความสุขและมีสวัสดิภาพที่ดี เป็นการห่วงใยกันและกันอย่างแท้จริง ชีวิตปัจจุบันเรามากไม่ค่อยมีเวลาว่าง ทุกคนดูยุ่งวุ่นวายกับการทำงานหรือการเรียนของแต่ละคน ครอบครัวที่มีคุณภาพก็ประสบกับปัญหานี้ด้วย แต่ทุกคนในครอบครัวก็จะมานั่งลงพร้อมหน้ากันและเล่าให้ทุกคนในครอบครัวฟังว่า กิจกรรมที่วุ่นวายของแต่ละคนนั้นมีอะไรบ้างและเป็นอย่างไร ด้วยวิธีนี้แสดงให้เห็นว่าโดยแท้จริงแล้วเวลาไม่ได้เป็นอุปสรรคของการห่วงใยสวัสดิภาพของกันและกันภายในครอบครัว

4. การติดต่อสื่อสารระหว่างกันเป็นอย่างดี ครอบครัวที่มีคุณภาพจะมีวิธีการในการติดต่อสื่อสารที่ดีมาก ครอบครัวทั่วไปที่มักประสบปัญหาคือไม่มีเวลาพูดคุยกัน บางครอบครัวพอรู้เรื่องราวของลูกโดยผ่านบุคคลที่ 3 หรือบุคคลภายนอกครอบครัว แต่สำหรับครอบครัวที่มีคุณภาพจะติดต่อกันโดยตรง มีเวลาพูดคุยกันเสมอ สมาชิกในครอบครัวก็มักจะเป็นผู้ฟังที่ดีและมีความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เมื่อมีความขัดแย้งก็จะนำความขัดแย้งมาพูดคุยกัน ไม่ปกปิด ไม่เก็บไว้ในใจ แต่พยายามที่จะร่วมกันรับรู้ความรู้สึกของกันและกัน และพยายามหาทางเลือก ทางแก้ไขที่ดีที่สุดสำหรับทุกคน

5. การมีศรัทธาต่อศาสนาอย่างแรงกล้า พบว่าในครอบครัวที่มีคุณภาพ ไม่ว่าจะนับถือศาสนาใด คนในครอบครัวจะมีความศรัทธาต่อศาสนานั้นในระดับสูง มักจะมีกิจกรรมทางศาสนาร่วมกัน เช่น ไปเข้าโบสถ์ ทุกวันอาทิตย์ หรือเข้าวัดฟังเทศน์ร่วมกัน ในหลายครอบครัวอาจมีส่วนจัดตั้งองค์กรทางศาสนา เช่น สร้างวัดหรือเป็นธุระให้กับกิจกรรมของศาสนา เป็นต้น การที่คน

ในครอบครัวมีศรัทธาต่อศาสนานี้ทำให้มีสติ มีความอดทนต่อกัน มีการให้อภัยต่อผู้อื่นสูง ระวังความโกรธได้เร็ว และรู้จักที่จะช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมซึ่งเป็นพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมโดยรวม

6. การมีสมรรถนะจัดการกับวิกฤติการณ์ในครอบครัวได้เป็นอย่างดี เป็นการสกัดกั้นและป้องกันปัญหาสังคมได้อย่างดี กล่าวคือ ครอบครัวที่มีคุณภาพมักมีวิธีการที่ดีในการแก้ไขปัญหาคือการกู่สถานการณ์ที่วิกฤตินั้นให้กลับคืนสู่สภาพดีได้ดังเดิม แม้ว่าการประสบปัญหาความทุกข์ยากจะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ แต่ครอบครัวที่มีคุณภาพจะจัดการได้ดีแม้ในความยากลำบากที่สุดก็ตาม คนในครอบครัวจะมีความมั่นใจและไว้วางใจต่อกัน จะร่วมกันต่อสู้กับปัญหาแทนที่จะทอดทิ้งหรือแตกแยกไปคนละทิศทาง และจะให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ร่วมคลี่คลายปัญหาได้ในที่สุด

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวนี้ ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” ว่ามีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวอย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาพัฒนาการของเด็ก

นรากร ตียายน (2536) ศึกษารูปแบบ วิธีการนำเสนอ และเนื้อหารายการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการเด็ก โดยศึกษาเฉพาะรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ออกอากาศในเดือนพฤศจิกายน 2535 ระหว่างเวลา 16.00-19.30 น. ทางสถานีโทรทัศน์ที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร 4 สถานี พบว่ามีรูปแบบรายการ 3 ประเภท คือ นิตยสารทางอากาศ 3 รายการ ข่าว 1 รายการ และเกมโชว์ 2 รายการ มีวิธีการนำเสนอ 8 ลักษณะคือ การสนทนา การบรรยาย การเล่านิทาน การตอบปัญหา การแสดงประกอบเพลง การสัมภาษณ์ การแสดงการปฏิบัติจริงและเกมโชว์ และพบว่ารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ศึกษานั้นเนื้อหาเน้นหนักพัฒนาการทางสติปัญญามากที่สุด รองลงมาได้แก่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพและ

พัฒนาการทางสังคม ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3 ปีครึ่ง ถึง 12 ปี

ธนิดา จันทพงษ์ (2541) ศึกษาปริมาณเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน จำนวน 4 เรื่อง จากต่างประเทศ 2 เรื่อง คือ กล้วยหอมจอมซน เทเลทับบี้ ของไทย 2 เรื่อง ได้แก่ นิทาน นิทรา แจ๋วแห้วสาวข้ามหัทศวรรษ เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคม และศึกษาตัวละครเชิงพรรณนาวิเคราะห์ในแต่ละเรื่องถึงบุคลิกลักษณะและวิธีการแสดงออก โดยศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนที่ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม – 30 ธันวาคม 2541 จำนวน 66 ตอน พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศให้ความสำคัญอันดับที่ 1 ด้านร่างกาย ขณะที่ของไทยให้ความสำคัญอันดับที่ 1 ด้านสติปัญญา สิ่งที่พบประการหนึ่งคือทั้ง 4 เรื่องต่างให้ความสำคัญของพัฒนาการทางสังคม เป็นอันดับที่ 3 เหมือนกัน ด้านการวิเคราะห์ตัวละครถึงบุคลิกลักษณะและการแสดงออกพบว่า ตัวละครของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่อง ได้แสดงพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคม

งานวิจัยเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

อรนุช สุตประเสริฐ (2538) ศึกษาประเภท และเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ รวมทั้งความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อรายการ โดยในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้มองภาพรวมของรายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบัน จำนวนทั้งสิ้น 23 รายการ แล้วจึงวิเคราะห์ในรายละเอียดเฉพาะรายการเกมโชว์ และรายการแข่งขันตอบปัญหา จำนวน 8 รายการ ที่ออกอากาศระหว่างเดือนกันยายน-เดือนธันวาคม 2537 ทางสถานีโทรทัศน์ที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร 4 สถานี ผลการวิจัยพบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ รายการประเภทที่เน้นสาระความรู้เป็นหลัก, รายการประเภทที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง และจากการใช้เครื่องมือแบบสอบถามสำรวจทัศนคติของผู้ชม 100 คน นั้นพบว่า ผู้ชมนิยมชมรายการแข่งขันชิงรางวัล คละกันไปทั้ง 3 ประเภท แต่ส่วนใหญ่ก็มีความต้องการที่จะชมรายการแข่งขันชิงรางวัล ประเภทที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง ผลผสมผสานอยู่ในรายการเดียวกันเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลในปัจจุบันนั้น สะท้อนให้เห็นค่านิยมของสังคมไทยทั้งด้านลบ และด้านบวก แต่ลักษณะของค่านิยมด้านลบจะปรากฏอย่างเด่นชัด มากกว่าค่านิยมด้านบวก

ศศิธร อภิลิทธินิรันดร (2541) ศึกษารูปแบบและเนื้อหา และการแสดงออกซึ่งบทบาท ในการขัดเกลาทางสังคมของรายการปกิณกะบันเทิงสำหรับเด็กทางโทรทัศน์ และเพื่อศึกษาปัจจัย ที่มีผลกระทบต่อรูปแบบและเนื้อหาของรายการ โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างองค์กรผู้ผลิตสื่อมวลชน และแนวคิดเรื่องกระบวนการ ขัดเกลาทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า รายการปกิณกะบันเทิงสำหรับเด็กได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลาง เชื่อมโยงสถาบันต่างๆ ทางสังคมกับเด็ก โดยการถ่ายทอดเนื้อหาสาระการขัดเกลาทางสังคม ด้าน พฤติกรรม ได้แก่ การสอนให้รู้จักบทบาททางสังคม การปลูกฝังบรรทัดฐานทางสังคม และการ แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมด้านสติปัญญา ได้แก่ การให้ความรู้ในเชิงวิชาการ และทักษะความ ชำนาญ ด้านจิตใจ ได้แก่ การสอนด้านศีลธรรม การปลูกฝังคุณค่าทางสังคม และการเสนอแนวคิด เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีเทคนิคการนำเสนอส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นรูปแบบของการสาธิต และ การเล่าเรื่องเหตุการณ์สมมุติ เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ และความเข้าใจสำหรับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่ เป็นเด็กเล็ก นอกจากนี้ ผลของการศึกษายังแสดงให้เห็นว่า วัตถุประสงค์เป้าหมายของทีมงาน ผู้ผลิตความต้องการในการสอดแทรกโฆษณาแฝงของผู้สนับสนุนรายการ ตลอดจนลักษณะความ ต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายเด็ก เป็นปัจจัยเงื่อนไขที่สำคัญในการกำหนดรูปแบบ เนื้อหาของรายการ

กาญจนา วิชาคุณ (2543) ศึกษารูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคม และวิธีการนำเสนอเนื้อหาในรายการเกมโชว์ รวมถึงวิธีการเล่นและรูปแบบการเล่น ศึกษาจาก รายการเกมโชว์ยอดนิยม 10 รายการ โดยใช้แนวคิดเรื่องเกม ทฤษฎีการเล่น แนวคิดการสนับสนุน เด็ก แนวคิดการต่อต้าน และแนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์มาเป็นกรอบในการวิจัย ผลการวิจัย พบว่า รายการเกมโชว์มีวิธีการเล่น 2 แบบ คือ วิธีการเล่นอย่างมีกฎกติกา และวิธีการเล่นอย่าง อิสระ ซึ่งวิธีการเล่นแบ่งได้อีก 4 รูปแบบ ได้แก่ เกมการแข่งขัน เกมการเสี่ยงโชค เกมการล้อเลียน และการแข่งพลังกำลังของร่างกาย สำหรับเนื้อหาการสนับสนุนสังคมพบ 14 รูปแบบ ได้แก่ การ ส่งเสริมการเรียนรู้ การตักเตือน ความร่วมมือ การให้กำลังใจ การส่งเสริมกีฬา ความสามัคคี ความ มีน้ำใจ ความช่วยเหลือ การส่งเสริมสังคม การส่งเสริมอาชีพ การส่งเสริมความรัก ความอดทน การช่วยเหลือคนแปลกหน้า และความขยัน เนื้อหาการต่อต้านสังคมพบ 9 รูปแบบ คือ ความ ก้าวร้าว การแสดงออกทางเพศ ความรุนแรง การแก่งแย่ง ความคับข้องใจ ความโหดร้าย การหลอก การโกง และการเกี่ยงกันทำงาน เนื้อหาที่ไม่ใช่การสนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคม ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผี การนำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคม การต่อต้านสังคม และเนื้อหาที่ไม่ใช่การ สนับสนุนสังคมและการต่อต้านสังคมถูกนำเสนอผ่านทางคำพูดและการกระทำของพิธีกร ดารารับ เชิญผู้ร่วมรายการ ตลกหรือผู้ช่วยพิธีกรและรูปแบบเกม ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการสนับสนุนสังคมมาก

ที่สุดคือ ดารา ผู้ที่นำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมมากที่สุดคือ พิธีกร การนำเสนอเนื้อหาการต่อต้านสังคมจึงถูกนำเสนอมากกว่าเนื้อหาการสนับสนุนสังคม

สุรดา จรุงกิจอนันต์ (2544) ศึกษาวิธีนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ พ.ศ. 2543 โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น อารมณ์ขัน ความบันเทิง และแนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ และใช้วิธีวิจัย 3 วิธี คือ การวิเคราะห์เนื้อหา การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์เจาะลึก ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษารายการเกมโชว์ทั้งหมด 32 รายการ โดยแบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 4 เนื้อหา คือ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคล รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความท้าทาย และรายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาผสม ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์เนื้อหาต่างๆ จะมีความแตกต่างกันไป องค์ประกอบที่มีบทบาทต่อการสร้างความบันเทิงมากที่สุด คือ พิธีกร และเกมการแข่งขัน รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนบุคคลจะมีส่วนคล้ายรายการวาไรตี้ และจะเน้นความสนุกสนานและอารมณ์ขัน โดยจะมีดารารับเชิญมาแล้วเรื่องราวต่างๆ เพื่อใช้เป็นคำถาม พิธีกรจะมีบทบาทในการพูดคุยซักถาม และทำให้เรื่องที่ดารารับเชิญเล่าเป็นเรื่องสนุกสนานโดยใช้ความสามารถและลูกเล่นส่วนตัว บางครั้งมีการกลั่นแกล้งกันเองในหมู่พิธีกรหรือดารารับเชิญ รายการเกมโชว์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะด้าน เป็นรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบคล้ายรายการแข่งขันตอบปัญหา ความสนุกของเกมเกิดจากคำถาม ซึ่งไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไป ทำให้ผู้ชมมีโอกาสร่วมเล่นเกมไปพร้อมๆ กับผู้แข่งขัน บางรายการใช้เงื่อนไขเวลาทำให้เกมการแข่งขันเร้าใจขึ้น พิธีกรมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศให้กับรายการ ซึ่งมีทั้งแบบกดดันและสนุกสนาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวเนื้อหา รายการเกมโชว์ที่เกี่ยวกับความท้าทาย เป็นรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบของการแข่งขันที่ต้องใช้ไหวพริบ ความเร็ว และ พละกำลัง รวมทั้งจิตใจ เพื่อเอาชนะ ส่วนมากเน้นที่การเคลื่อนไหวของร่างกายทำให้เกิดความตื่นเต้น พิธีกรจะมีบทบาทในการสร้างอารมณ์ โดยการแสดงออกทางทั้งทางสีหน้า ท่าทางและร่างกาย รายการที่มีเนื้อหาผสม เป็นการแข่งขันหลากหลายเนื้อหา ทั้งเรื่องส่วนบุคคล ความรู้ และความท้าทาย ความบันเทิงในรายการประเภทนี้จะมีหลายรสชาติ พิธีกรไม่ค่อยมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงที่โดดเด่นมากนัก จากการศึกษาค้นคว้ายังพบว่าผู้แข่งขันในรายการทุกเกมโชว์ทุกประเภทมักเป็นดารา และไม่ได้มีแต่เกม

งานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมสถาบันครอบครัว

พวงชมพู บำรุงสุข (2542) ศึกษาถึงกลยุทธ์ กลวิธี รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว โดยศึกษาเปรียบเทียบรายการโทรทัศน์ 3 รายการ คือ รายการโลกใบเล็ก เทียงวันกันเอง และบ้านเลขที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า กลยุทธ์การสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว ได้แก่ 1) กลยุทธ์การสร้างการจดจำ 2) กลยุทธ์การสร้างความสนใจ 3) กลยุทธ์การมีส่วนร่วม 4) กลยุทธ์การสื่อสาร 2 ทาง 5) กลยุทธ์การเรียนรู้จากแม่แบบในสื่อมวลชน 6) กลยุทธ์การวางจุดขายที่เด่นชัด 7) กลยุทธ์สารบันเทิง โดยแต่ละรายการจะมีกลวิธีในการดำเนินกลยุทธ์ที่แตกต่างกันไปตามปัจจัยแวดล้อมต่างๆ คือ วัน เวลา ในการออกอากาศ กลุ่มเป้าหมาย ความยาวของรายการ ความถี่ในการออกอากาศ และผู้สนับสนุนรายการ ส่วนปัญหาและอุปสรรคที่พบในรายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว ได้แก่ 1) การค้นคว้าข้อมูล 2) ผู้สนับสนุนรายการ 3) นโยบายสถานี 4) เวลาในการออกอากาศ 5) การแบ่งโครงสร้างรายการ 6) สภาวะเศรษฐกิจ

ปาริชาติ แก้วมงคล (2541) ศึกษาประสิทธิผลของรายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว 2 รายการ คือ รายการบ้านเลขที่ 5 และรายการโลกใบเล็ก โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์เกี่ยวกับตัวแปรการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์ สาระและความรู้ทัศนคติต่อสถาบันครอบครัว และการนำไปใช้ประโยชน์ โดยจำแนกตามลักษณะทางประชากร คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ สถานภาพการสมรสและจำนวนสมาชิกในครอบครัว โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 410 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ส่วนการวิเคราะห์ใช้การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติ t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว การทดสอบความแตกต่างรายคู่ของ Scheffe' และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ประมวลผลโดยคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC ผลการวิจัยพบว่า 1) อายุ อาชีพ และจำนวนสมาชิกในครอบครัวมีผลให้ลักษณะการเปิดชมรายการบ้านเลขที่ 5 ต่างกัน 2) เพศมีผลให้ลักษณะการเปิดชมรายการโลกใบเล็กแตกต่างกัน 3) การเปิดรับชมรายการทั้ง 2 รายการมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับสาระและความรู้ แต่มีความสัมพันธ์เชิงลบกับทัศนคติต่อสถาบันครอบครัว และไม่มีความสัมพันธ์กับการนำไปใช้ประโยชน์ 4) รายการบ้านเลขที่ 5 และรายการโลกใบเล็กมีประสิทธิผลต่อผู้รับชมรายการทั้งในด้านสาระและความรู้ ทัศนคติต่อสถาบันครอบครัว และการนำไปใช้ประโยชน์

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นพบว่า ที่ผ่านมา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กและสถาบันครอบครัวมีจำนวนน้อย เป็นการวิจัยในประเด็นใดประเด็นหนึ่งเท่านั้น ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายการประเภทเกมโชว์ก็มีจำนวนน้อย ตั้งแต่ปีการศึกษา 2538 จนถึงปัจจุบัน มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายการเกมโชว์เพียง 4 เรื่องเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการศึกษารายการเกมโชว์ในภาพรวม ไม่ได้ระบุเจาะจงรายการใดรายการหนึ่งโดยเฉพาะ งานวิจัยชิ้นนี้จึงแตกต่างจากงานวิจัยอื่นๆ กล่าวคือเป็นงานวิจัยที่ศึกษารายการ “สู้เพื่อแม่” เพียงรายการเดียวแต่ศึกษาทั้งในประเด็นเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กและการส่งเสริมสถาบันครอบครัว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การสังเกตแบบรายการ “ผู้เพื่อแม่” ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ เวลา 18.00-18.30 น. และการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้ามาแข่งขันเกมในรายการ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาวิธีการเล่นเกมและเนื้อหาเกม รวมถึงใช้วิเคราะห์เนื้อหาเกมของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

ประชากรที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา

รายการโทรทัศน์ “ผู้เพื่อแม่” ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 เวลา 18.00 – 18.30 น. ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2548 ถึงเดือนกันยายน 2548 จำนวนทั้งสิ้น 66 ตอน (การออกอากาศ 1 ครั้ง เท่ากับ 1 ตอน)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการแบ่งวันออกอากาศของรายการ “ผู้เพื่อแม่” เป็น 3 เดือน คือ เดือนกรกฎาคม เดือนสิงหาคม และเดือนกันยายน ของปี 2548 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการจับสลากวันออกอากาศของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ในเดือน กรกฎาคม 2548 ขึ้นมา จำนวน 5 วัน สุ่มวัน

ออกอากาศของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในเดือนสิงหาคม 2548 ขึ้นมา จำนวน 5 วัน และสัปดาห์
ออกอากาศของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในเดือนกันยายน 2548 ขึ้นมา 5 วัน ซึ่งรายละเอียดของวันที่ที่
เป็นกลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 15 วัน ดังนี้ คือ

1. วันที่ 1 กรกฎาคม 2548
2. วันที่ 6 กรกฎาคม 2548
3. วันที่ 14 กรกฎาคม 2548
4. วันที่ 19 กรกฎาคม 2548
5. วันที่ 22 กรกฎาคม 2548
6. วันที่ 5 สิงหาคม 2548
7. วันที่ 10 สิงหาคม 2548
8. วันที่ 12 สิงหาคม 2548
9. วันที่ 24 สิงหาคม 2548
10. วันที่ 26 สิงหาคม 2548
11. วันที่ 8 กันยายน 2548
12. วันที่ 12 กันยายน 2548
13. วันที่ 19 กันยายน 2548
14. วันที่ 21 กันยายน 2548
15. วันที่ 23 กันยายน 2548

หลังจากนั้น ผู้วิจัยก็ดำเนินการติดต่อกับบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด
(มหาชน) เพื่อขอถ่ายสำเนาเทปรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่ออกอากาศในวันที่จับสลากขึ้นมาเป็นกลุ่ม
ตัวอย่าง เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาต่อไป

หน่วยในการวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” โดยจัดแบ่งประเด็น
(Theme) เนื้อหาออกเป็นส่วนๆ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่จัดหมวดหมู่ไว้โดยใช้ทฤษฎีต่างๆ เป็นกรอบ
ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. ประเด็นวิธีการเล่น ผู้วิจัยจะทำการศึกษาว่า เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ว่ามีลักษณะวิธีการเล่นอย่างไร โดยใช้เกณฑ์ของอรนุช สุดประเสริฐ (2538) เป็นกรอบในการวิเคราะห์

2. ประเด็นเนื้อหาที่นำมาใช้เล่น ผู้วิจัยจะทำการศึกษาว่า ประเด็นเนื้อหาเกมกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ผู้วิจัยจะทำการศึกษาว่าเกมที่นำมาใช้เล่นในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคมอย่างไร

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามการปรากฏเนื้อหาที่พบในแต่ละเกมที่ผู้เข้าแข่งขันเล่น รวมถึงบริบทต่างๆในการเล่นตามข้อความพร้อมทั้งภาพและเสียงที่นำเสนอทางสื่อโทรทัศน์

เครื่องมือในการจำแนกประเภทเนื้อหา

เครื่องมือในการจำแนกประเภทเนื้อหา มีดังนี้คือ

1. แบบวิเคราะห์วิธีการเล่น (ตัวอย่างในภาคผนวก)
2. แบบวิเคราะห์เนื้อหาเกมในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก (ตัวอย่างในภาคผนวก)

การตรวจสอบความเที่ยงและความตรงของข้อมูลในการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหามีการทดสอบความเที่ยงและความตรง โดยการสุ่มตัวอย่างเทปรายการ “สู้เพื่อแม่” จำนวน 1 ตอน โดยที่ครั้งแรกผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์ด้วยตัวเอง เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ จึงขอให้ผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาทำการวิเคราะห์อีกครั้งหนึ่ง เพื่อเป็นการทดสอบความสอดคล้องกันในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สร้างเกณฑ์ของพัฒนาการ และหน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) โดยกำหนดเกณฑ์ในการแยกแยะเนื้อหาพัฒนาการโดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย หมายถึง เนื้อหาที่ผู้แข่งขันมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของกล้ามเนื้อทั้งใหญ่และย่อย

พัฒนาการทางสติปัญญา หมายถึง เนื้อหาที่ได้ให้ผู้เข้าแข่งขันได้แสดงออกถึงความสามารถในด้านความจำ ความเข้าใจจำนวนตัวเลข การจัดกลุ่มสิ่งของ การแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง และความสามารถทางด้านภาษา

พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ หมายถึง เนื้อหาที่มีการแนะแนวทางปฏิบัติให้กับเด็กผู้เข้าแข่งขันในการเล่นเกม

พัฒนาการทางสังคม หมายถึง เนื้อหาที่ผู้แข่งขันมีการปฏิบัติตามกฎระเบียบ มีความรับผิดชอบ และรู้จักสิทธิส่วนบุคคล

2. เปิดดูเทพรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์เนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยได้ขอถ่ายสำเนาจากผู้ผลิตรายการ เพื่อให้ทราบ่วิธีการเล่นเกมเป็นอย่างไร มีเนื้อหาในการเล่นลักษณะใดบ้าง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและเกมเป็นกรอบในการวิเคราะห์

3. วิเคราะห์เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ว่าเกี่ยวข้องกับความต้องการและพัฒนาการของเด็กอย่างไรบ้าง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์

การสัมภาษณ์

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว โดยใช้การสัมภาษณ์

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้ามาแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ โดยใช้หลักการสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น โดยวิธีสุ่มตัวอย่างโดยอิงความสะดวก (Convenience Sampling) กล่าวคือ ผู้วิจัยจะทำการติดต่อกับบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) เพื่อขอทราบข้อมูลเกี่ยวกับวันและเวลาที่จะมีการสัมภาษณ์เพื่อคัดเลือกเด็กผู้เข้าแข่งขันในรายการ “สู้เพื่อแม่” แล้วผู้วิจัยก็ไปสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้ามาแข่งขันในรายการดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุเวลาที่ต้องการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้ามาแข่งขันในรายการ ในช่วงวันที่ 5 – 11 มกราคม 2549 สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้ามาแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” จำนวน 12 คน กลุ่มตัวอย่างมีรายชื่อดังต่อไปนี้

1. คุณน้ำฝน ธรรมชาติ
2. คุณศิรินทร์ญา โกกิม
3. คุณสุกัญญา ศิริเกษร
4. คุณเด็ยว มุลศรี
5. คุณรัตติกาล ตันก๊วย
6. คุณเจนจิรา อิศร์คำ
7. คุณกนกวรรณ สุขเกิด
8. คุณจินตนา ทฤษฎี
9. คุณมณีนรัตน์ อินทุรัตน์
10. คุณทิพวรรณ แก้วเต็ม
11. คุณประภัสสร เคนพรหม
12. คุณวารุณี อวนศรี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา เพื่อเตรียมการก่อนการเก็บข้อมูลและเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผู้วิจัยส่งจดหมายแนะนำตัวไปยังบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) เพื่อแจ้งให้ทราบและเข้าใจในวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขออนุญาตเข้าสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
3. ชั้นเตรียมอุปกรณ์ ผู้วิจัยเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดและครบถ้วน เช่น แบบบันทึก เทปบันทึกเสียง ประเด็นคำถาม แบบสัมภาษณ์ เป็นต้น
4. ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
5. ผู้วิจัยทำการถอดเทปบันทึกเสียงอย่างละเอียดภายหลังการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในทุกครั้งที่เสร็จสิ้นการสัมภาษณ์ และเรียบเรียงเป็นลายลักษณ์อักษรโดยแยกข้อมูลตามแต่ละบุคคล
6. ผู้วิจัยนำข้อมูลและรายละเอียดที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาสรุปและวิเคราะห์ผลอย่างละเอียด

เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การสังเกต (Observation) และการสัมภาษณ์มีความครบถ้วน สมบูรณ์จึงจำเป็นต้องมีเครื่องมือช่วยในการวิจัยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. ตัวผู้วิจัย ซึ่งเป็นผู้เก็บและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง
2. แบบบันทึกการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้ในการบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
3. เทปบันทึกเสียง ในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
4. แบบสัมภาษณ์โดยอิงโครงสร้างปานกลาง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบแนวคำถาม ปลายเปิดจากแนวคิดและทฤษฎีที่อ้างไว้ในบทที่ 2 เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถาม สำหรับประเด็นในการสัมภาษณ์นั้น จะประกอบด้วยประเด็นหลักตามปัญหาคำถามวิจัย ซึ่งมีกรอบที่เป็นประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยกำหนดไว้เป็นหัวข้อต่างๆ ในโครงร่างการสัมภาษณ์ ดังนี้
 - ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง
 - ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าร่วมแข่งขัน
 - ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

การตรวจสอบความเที่ยงและความตรงของข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ในส่วนของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์โดยอิงโครงสร้างปานกลางที่ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษา และผ่านการพิจารณาและตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา โดยได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาที่ใช้เป็นแนวทางการสัมภาษณ์ว่า มีความชัดเจนและครอบคลุมในประเด็นปัญหาการวิจัย ตลอดจนประเด็นคำถามต่างๆ ได้ ตรงกับปัญหาที่ต้องการศึกษาวิจัยมากที่สุด ตลอดจนกระบวนการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลไปพร้อมกับการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้มาจัดรวบรวมและนำมาจำแนกประเภทตามขอบเขตของงานวิจัย และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลต่างๆ

เมื่อผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาว่าเพียงพอ ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์ สามารถตอบปัญหาคำถามการวิจัยได้ จึงนำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลการวิจัย

การนำเสนอข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มานำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยแยกตามประเด็นที่ได้เสนอไว้ในปัญหาคำถามการวิจัย ดังนี้

1. ภาพรวมของรายการ “สู้เพื่อแม่”
2. วิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”
3. เนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กทางด้าน
 - พัฒนาการทางร่างกาย
 - พัฒนาการทางสติปัญญา
 - พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ
 - พัฒนาการทางสังคม
4. ความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกม
 - ผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก
 - ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การเสนอผลการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว ที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การสังเกต และจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกม โดยผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิจัยทั้งหมดออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1

ภาพรวมของรายการ “สู้เพื่อแม่”

ส่วนที่ 2

วิธีการเล่นและเนื้อหาเกมที่ใช้เล่น

ส่วนที่ 3

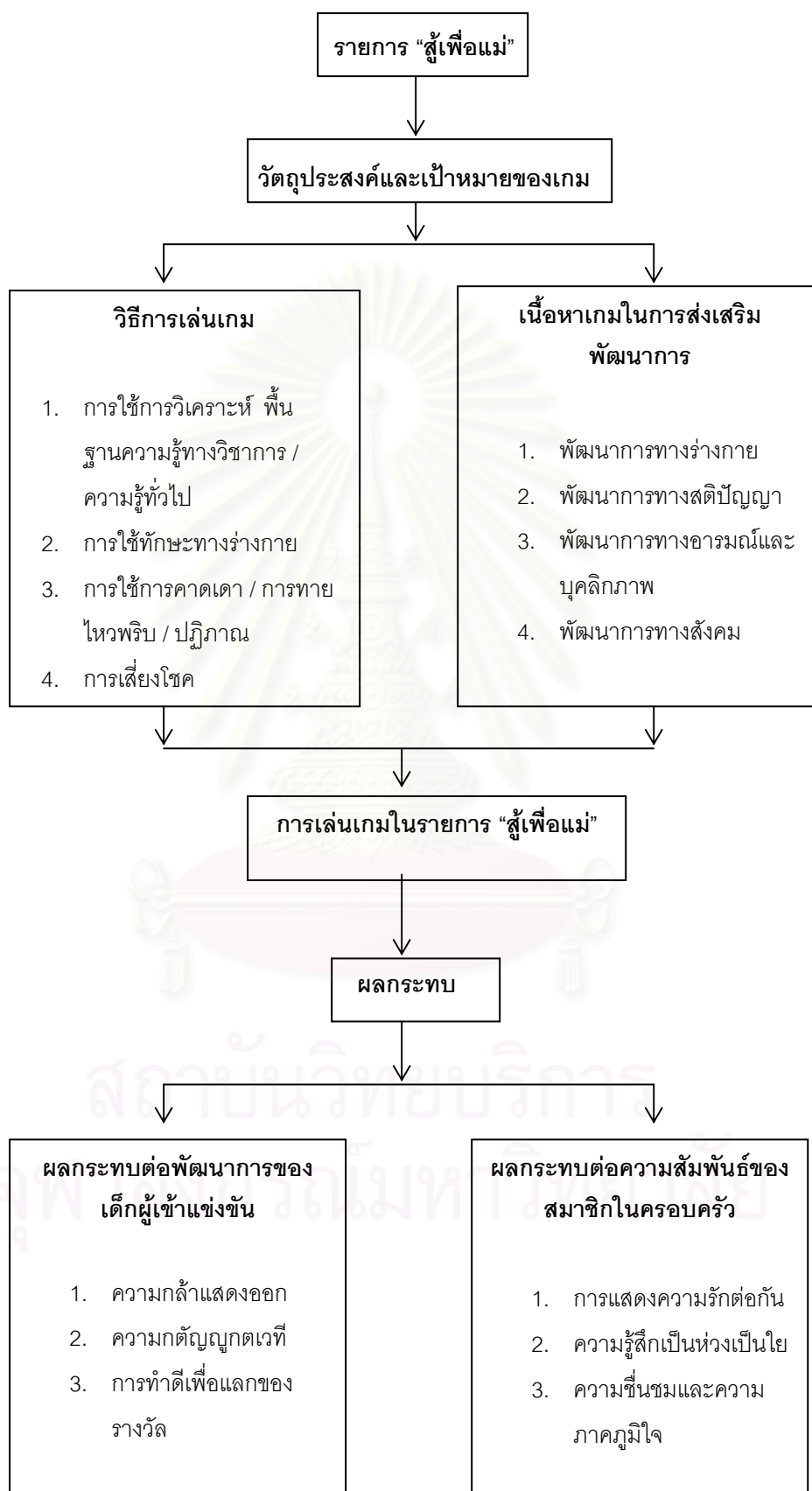
เนื้อหาเกมเกี่ยวกับกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

ส่วนที่ 4

ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อพัฒนาการและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 3 ภาพแสดงผลการวิจัย



ส่วนที่ 1 ภาพรวมของรายการ “สู้เพื่อแม่”

จากการรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตเทปรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า รายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นรายการเกมโชว์ที่มีทั้งเกมและการตอบปัญหา มีผู้ดำเนินรายการ 2 คน คือ คุณธงชัย ประสงค์สันติ หรือลุงธง และคุณภาณุพันธ์ คุรุทโต หรือลุงพิน ผู้ดำเนินรายการทั้ง 2 คน ทำหน้าที่ในการสร้างเสียงหัวเราะให้กับคนในห้องส่งที่ร่วมเชียร์เด็กผู้เข้าแข่งขัน เสียงหัวเราะดังกล่าวมักมาจากการสนทนาพูดคุยของผู้ดำเนินรายการกับเด็กผู้เข้าแข่งขัน เด็กผู้เข้าแข่งขันเป็น เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงที่มีอายุอยู่ในช่วง 4-7 ปี ซึ่งเป็นเด็กที่อยู่ในวัยเด็กตอนต้น กำลังศึกษาอยู่ ชั้นอนุบาล 1-3 เป็นเด็กที่มีบุคลิกลักษณะเป็นคนที่พูดเก่ง กล้าคิด กล้าแสดงออก ยิ้มแย้มแจ่มใส มีความสนใจหรือมีความสามารถในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ความสามารถด้านการร้องเพลง ความสามารถด้านกีฬา ความสามารถทางด้านภาษา เป็นต้น สมัครง่ายมาเล่นเกม เกมการแข่งขัน ในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเกมที่เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ ความสามารถ และทักษะต่างๆ ของเขาในการเล่นเพื่อให้ชนะ โดยมีผู้ปกครองและคนในห้องส่งคอยให้กำลังใจ ร่วมเชียร์และร่วมลุ้นไปกับเด็กผู้เข้าแข่งขันว่าจะชนะหรือแพ้ หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมชนะตามกติกาของ รายการก็จะได้ของขวัญที่อยากให้แม่ ซึ่งของขวัญที่เด็กผู้เข้าแข่งขันอยากให้แม่พบว่าเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวก เช่น ตู้เย็น เครื่องปรับอากาศ คอมพิวเตอร์ กล้องดิจิทัล เป็นต้น โดยทางรายการ “สู้เพื่อแม่” ได้เปิดโอกาสให้เด็กๆ ที่ศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลที่ 1-3 สมัครง่ายมาเล่นเกมในรายการทั้งการสมัครทางจดหมาย การสมัครออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมทางบ้านทั้งบุคคลและร้านค้า ส่งชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์ที่สนับสนุน รายการเข้าร่วมชิงโชคในรายการ โดยการเขียนเล่าถึงความประทับใจที่มีต่อแม่ลงบนชิ้นส่วนดังกล่าว เพื่อจับสลากรางวัลผู้โชคดีที่จะได้เงินรางวัล

รายการ “สู้เพื่อแม่” นำเสนอรายการเป็น 3 ช่วง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้คือ

ช่วงที่ 1 เป็นช่วงที่ผู้ดำเนินรายการกล่าวเปิดรายการ กล่าวคำทักทายกับผู้ชมทั้งในห้องส่งและทางบ้าน กล่าวถึงผู้สนับสนุนรายการ หลังจากนั้นผู้ดำเนินรายการจะแนะนำชื่อ เพศ อายุ และโรงเรียน ของเด็กผู้เข้าแข่งขัน และบางครั้งอาจกล่าวถึงบุคลิกลักษณะของเด็กผู้เข้าแข่งขัน เช่น สีสัน รุปร่าง การแต่งตัว ทรงผม เป็นต้น

“วันนี้เป็นหนุ่มใหญ่ก็ได้ อนาคตอาจจะเป็นเจ้าแก้วนทง เป็นนายห้าง อาจจะเป็นเจ้าของห้างสรรพสินค้าก็ได้ นะครับ ชื่อของเขาอะนะ เวลาไปยื่นอุทธรณ์ทะเลาะจะโผล่มาเห็นก่อนเลย พระอาทิตย์แต่เป็นภาษาอังกฤษ ก็คือ น้องชันทันเอง นะครับ.....”

(รายการสู้อุปกรณ์, 14 กรกฎาคม 2548)

“วันนี้เป็นหนุ่มหล่อ นะครับ น้องจูเนียร์ นาดาน่ารัก อยู่ชั้นอนุบาล 2 นะครับ โรงเรียนอนุบาลเมืองเอก อายุ 4 ขวบ น้องจูเนียร์ ด.ช.เตชิต พัฒนธีรพัฒน์ ครับ”

(รายการสู้อุปกรณ์, 22 กรกฎาคม 2548)

“วันนี้ นะครับ เป็นน้องผู้หญิง นะครับ ชื่อว่าน้องลูกเต๋านะครับ อยู่ที่โรงเรียนยุวทูตศึกษา อยู่ชั้นอนุบาล 2 อายุ 4 ขวบ ด.ญ.วรวพร พงษ์สภา ครับ”

(รายการสู้อุปกรณ์, 5 สิงหาคม 2548)

“วันนี้เป็นหนุ่มหล่อ ค่อนข้างเข้ม เป็นช็อกโกแลตนิดๆ เขาเรียกมาดเข้ม อยู่ที่โรงเรียนอนุบาลพระฤทัยดอนเมือง อยู่อนุบาล 3 นะครับผม ชื่อเล่นน้องปอน นะครับ ด.ช. จิโรจ ชูเมือง”

(รายการสู้อุปกรณ์, 10 สิงหาคม 2548)

“วันนี้เป็นเด็กผู้ชาย อยู่อนุบาล 2 จากโรงเรียนพรประสิทธิ์ อายุ 4 ขวบครึ่ง เป็นคนที่แบบ ซ้ำมากเลย แล้วก็ออกแนวเด็กแนว เดี่ยวคอยดูการแต่งตัวแล้วก็ทรงผมนะ โอ้โฮ พลังเยอะจริงๆ นะครับคนนี้ แน่นนอนเห็นปั๊บรู้เลยว่าเขาอยากเป็นอะไร ด.ช. วุฒตินันท์ ผลดีเยี่ยม ครับ”

(รายการสู้อุปกรณ์, 26 สิงหาคม 2548)

“วันนี้เป็นน้องผู้หญิงครับ น้องน้ำตาลอายุ 5 ขวบ อยู่ชั้นอนุบาล 2 เดียวจะได้รู้กันว่าจะหวานหรือไม่หวานน้ำตาลคนนี้นะครับ อยู่โรงเรียนวัดราชโกษานะครับผม ด.ญ.ประณิธิ คุ่มปั้น ครับ”

(รายการสู่เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

ภายหลังจากการแนะนำเด็กผู้เข้าแข่งขันแล้ว ผู้ดำเนินรายการก็จะสนทนา พูดคุย และซักถามเด็กผู้เข้าแข่งขันในเรื่องต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องรอบๆตัวเด็กผู้เข้าแข่งขัน เช่น ชื่อพ่อแม่ของเด็กผู้เข้าแข่งขัน อาชีพที่เด็กผู้เข้าแข่งขันอยากเป็น ความสนใจของเด็กผู้เข้าแข่งขัน เป็นต้น ซึ่งเด็กผู้เข้าแข่งขันสามารถพูดคุย แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระไม่มีถูกหรือผิด ซึ่งบางคำตอบของเด็กผู้เข้าแข่งขันสามารถสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ดำเนินรายการและคนในห้องส่งได้ และในบางครั้งผู้ดำเนินรายการก็จะมีการซักถามกับผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันด้วย

ผู้ดำเนินรายการ: ถามจริง โตขึ้นอยากเป็นอะไร

น้องปอน: โตขึ้นอยากเป็นผู้จัดการสวนสัตว์

ผู้ดำเนินรายการ: ทำไมถึงอยากเป็นผู้จัดการสวนสัตว์ นี่แปลกนะส่วนใหญ่อยากเป็นตำรวจ ทหาร หมอ เป็นนักธุรกิจ นี้อยากเป็นผู้จัดการสวนสัตว์ ไปได้แรงบันดาลใจจากไหนครับ คุณแม่ คุณแม่เคยพาไปเที่ยวสวนสัตว์หรือครับ

คุณแม่ของน้องปอน: ก็เขาชอบสัตว์ตั้งแต่เด็กๆแล้ว แล้วก็พาไปสวนสัตว์บ่อย

(รายการสู่เพื่อแม่, 10 สิงหาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: คุณแม่ทำงานอะไรครับ

น้องวิว: คุณแม่ไม่ได้ทำงานอะไร คุณแม่ทำกับข้าวให้คุณลูก คุณแม่ทำกับข้าวให้คุณพ่อคะ

ผู้ดำเนินรายการ: ก็เคยเป็นแม่บ้านใช่ไหมครับ

น้องวิว: ค่ะ

ผู้ดำเนินรายการ: แล้วคุณพ่อทำงานอะไรครับ

น้องวิว: คุณพ่อทำงานที่สมุทรปราการคะ

ผู้ดำเนินรายการ: โตขึ้นอยากเป็นอะไร

น้องวิว: อยากเป็นคุณครู

ผู้ดำเนินรายการ: อยากสอนวิชาอะไร

น้องวิว: วิชาบวกเลขค่ะ

(รายการสู้อุปกรณ์แม่, 12 สิงหาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: โตขึ้นอยากเป็นอะไร ลุงธงถามหน่อย

น้องวุด: โตขึ้นอยากเป็นอูลตราแมน

ผู้ดำเนินรายการ: ให้อีห อูลตราแมนต้องมีหน้าที่ทำอะไรบ้าง

น้องวุด: อ้อ มันต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาด

ผู้ดำเนินรายการ: เพื่ออะไร

น้องวุด: ไม่ให้สัตว์ประหลาดมากล่อมบ้าน

(รายการสู้อุปกรณ์แม่, 26 สิงหาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: โตขึ้นอยากเป็นอะไร ให้ลุงธงเดานะ คนกวาดขยะ

น้องน้ำตาล: ไม่ใช่

ผู้ดำเนินรายการ: คนขับแท็กซี่มีเตอร์

น้องน้ำตาล: ไม่ใช่

ผู้ดำเนินรายการ: เป็นหมอ

น้องน้ำตาล: ถูกต้อง

ผู้ดำเนินรายการ: หมอรักษาอะไร

น้องน้ำตาล: รักษาแม่

ผู้ดำเนินรายการ: เปิดโรงพยาบาลรักษาแม่คนเดียวหรอ

น้องน้ำตาล: พ่อด้วยแหละ

ผู้ดำเนินรายการ: คุณพ่อมีลูกกี่คนครับ

คุณพ่อของน้องน้ำตาล: 2 คนครับ น้องน้ำตาลคนเล็ก นี่คนโต

(รายการสู้อุปกรณ์แม่, 12 กันยายน 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: สวัสดีครับ

น้องน้ำตาล: สวัสดีค่ะ

ผู้ดำเนินรายการ: คุณแม่ชื่ออะไรครับ

น้องน้ำตาล: แม่ชื่อแม่ตึก

ผู้ดำเนินรายการ: แล้วพ่อละ พ่อชื่ออะไร

น้องน้ำตาล: ชื่อพ่ออูย

(รายการสู้อยู่เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

ช่วงที่ 2 เริ่มต้นด้วยการจับรางวัลจากซองขนมไก่ย่างที่ส่งมาจากที่บ้าน โดยให้เด็กเขียนความประทับใจเกี่ยวกับแม่ลงบนซองขนม แล้วจึงให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกเกมแรก จากแผ่นป้ายมังกรทั้ง 4 สี ได้แก่ มังกรสีแดง มังกรสีเขียว มังกรสีเหลือง และมังกรสีม่วง เมื่อเลือกมังกรตัวแรกมาแล้ว ผู้ดำเนินรายการจะอธิบายกติกาของเกมนั้นๆ หลังจากนั้นจึงเริ่มเล่นเกมแรก เมื่อเด็กผู้เข้าแข่งขันสามารถพิชิตมังกรตัวแรกได้ ผู้ดำเนินรายการก็จะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกมังกรตัวที่ 2 และอธิบายกติกาของเกมนั้นๆ

ช่วงที่ 3 เด็กผู้เข้าแข่งขันสู้กับมังกรตัวที่ 2 ที่ได้เลือกไว้ในตอนท้ายของช่วงที่ 2 เมื่อเด็กผู้เข้าแข่งขันสามารถพิชิตมังกรได้ครบ 2 ตัว เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะชนะเกมนั้นและจะได้รับของรางวัลที่อยากให้เป็นของขวัญแก่คุณแม่ หลังจากนั้น เด็กผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเด็กผู้ชายก็จะได้ดึงดาบอัศวิน ส่วนเด็กผู้หญิงก็จะได้ดึงคทาดาวจากก้อนหิน และตะโกนร้องว่า “สู้อยู่เพื่อแม่”

การเล่นในเกมในรายการ “สู้อยู่เพื่อแม่” มีกติกาว่า เด็กผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์เปลี่ยนแผ่นป้ายมังกรได้ 1 ครั้ง เมื่อเล่นเกมผ่านครบทั้ง 2 เกมแล้ว เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะสามารถพิชิตของขวัญที่อยากให้คุณแม่ได้ หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกและเล่นเกมที่เลือกได้ชนะทั้ง 2 เกม โดยที่ไม่ใช้สิทธิ์เปลี่ยนเลย เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะได้ทุนการศึกษา 3,000 บาท อีกด้วย

จากช่วงต่างๆของรายการ “สู้อยู่เพื่อแม่” สามารถเขียนเป็นลำดับและขั้นตอนการเล่นในเกมในรายการ “สู้อยู่เพื่อแม่” ได้ดังต่อไปนี้คือ

1. เด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกแผ่นป้ายมังกรออกมา 1 ตัว จาก 4 แผ่นป้าย คือ มังกรสีแดง มังกรสีเขียว มังกรสีเหลือง และมังกรสีม่วง

2. ผู้ดำเนินรายการจะบอกชื่อเกมของเด็กผู้เข้าแข่งขันเลือก ซึ่งชื่อเกมจะอยู่หลังป้ายมังกร หลังจากนั้นผู้ดำเนินรายการจะอธิบายกติกาของเกมแรกที่ได้เลือกผู้เล่น

3. ผู้ดำเนินรายการจะถามเด็กผู้เข้าแข่งขันว่าเลือกที่จะสู้หรือว่าจะเปลี่ยนเกม หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกที่จะเปลี่ยน เด็กผู้เข้าแข่งขันก็สามารถที่จะใช้สิทธิ์เปลี่ยนได้ 1 ครั้ง หลังจากนั้นผู้ดำเนินรายการก็จะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกแผ่นป้ายมังกรที่เหลือออกมาอีก 1 แผ่น แล้วผู้ดำเนินรายการก็จะบอกชื่อและกติกาของเกมใหม่

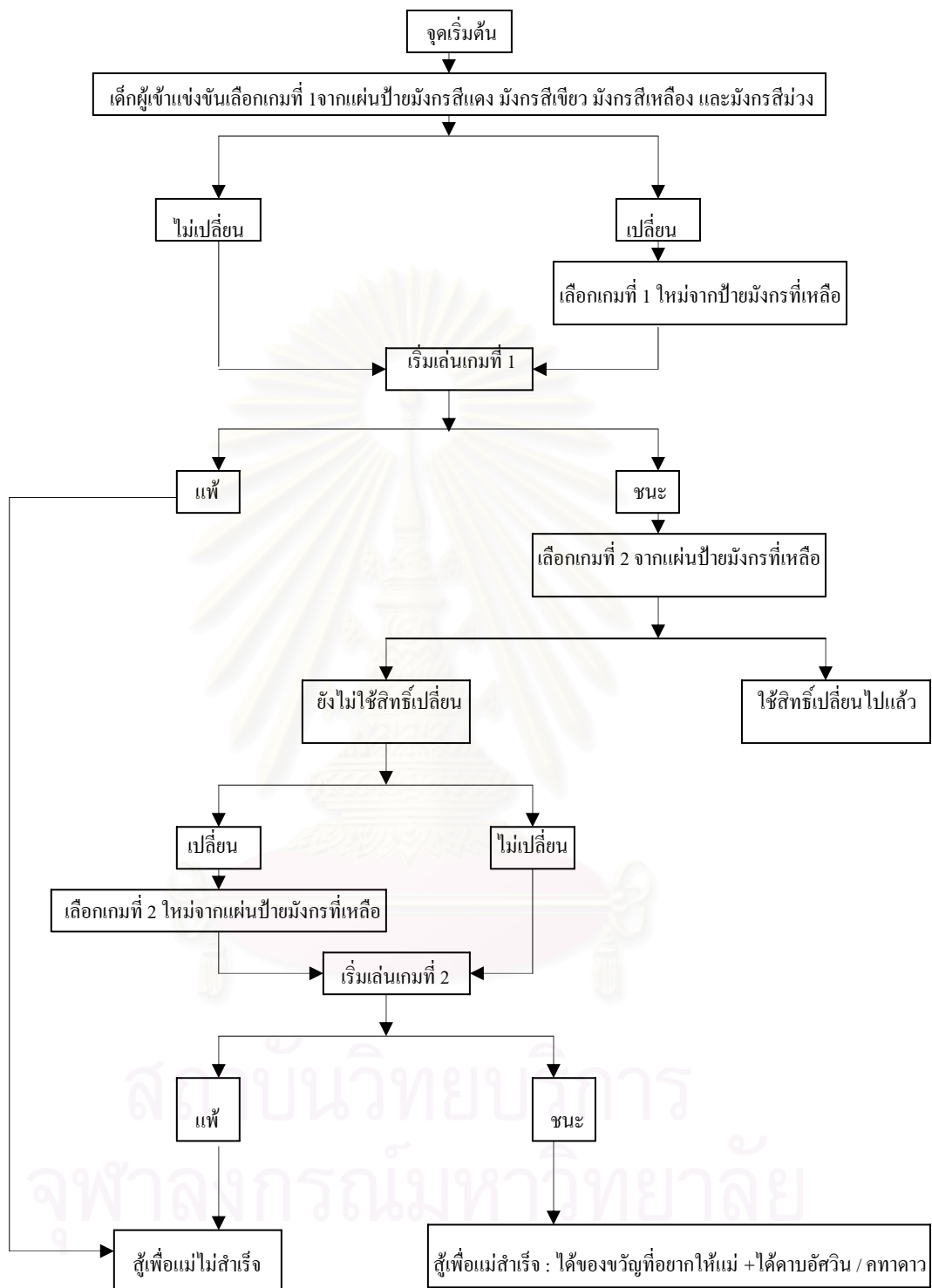
4. เด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมตามกติกาของเกมที่ได้เลือกผู้เล่นเปิดแผ่นป้ายในข้อที่ 3

5. หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมที่เลือกในข้อที่ 3 ชนะ เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะเลือกแผ่นป้ายมังกรที่เหลือออกมา 1 แผ่น และหากเด็กผู้เข้าแข่งขันยังไม่ได้ใช้สิทธิ์การเปลี่ยน และต้องการเปลี่ยนเกมก็สามารถเปลี่ยนได้และทำการเลือกแผ่นป้ายมังกรใหม่ 1 ป้าย

6. เด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมที่เลือกไว้ในข้อ 5 ตามกฎและกติกาของเกมดังกล่าว

7. หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมที่เลือกไว้ในข้อ 5 ได้สำเร็จ เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะสามารถพิชิตของขวัญที่อยากให้ได้ รวมทั้งยังสามารถพิชิตคทาดาวหรือดาบอัศวินซึ่งแสดงถึงความชนะอีกด้วย หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมทั้ง 2 เกมชนะโดยที่ไม่ใช้สิทธิ์เปลี่ยนเลย เด็กผู้เข้าแข่งขันจะได้รับทุนการศึกษาจำนวน 3,000 บาทด้วย แต่หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมที่เลือกไว้ในข้อ 5 ไม่สำเร็จ เด็กผู้เข้าแข่งขันก็จะไม่สามารถพิชิตของขวัญที่อยากให้ได้ รวมทั้งยังไม่ได้พิชิตคทาดาวหรือดาบอัศวินอีกด้วย ซึ่งเป็นการจบเกม

จากลำดับและขั้นตอนการเล่นเกมนอร์มอลของรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่กล่าวไว้ข้างต้น สามารถแสดงเป็นแผนภาพแสดงขั้นตอนการเล่นเกมนอร์มอลได้ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการเล่นในเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

ในการวิเคราะห์วิธีการเล่นเกม และการวิเคราะห์เนื้อหาเกมในการส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เกมที่ 1 และเกมที่ 2 ในแผนภาพแสดงขั้นตอนการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

ส่วนที่ 2 วิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

รายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นรายการที่มีกิจกรรมการแข่งขันให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้แสดงความรู้ความสามารถเพื่อชิงรางวัลที่เด็กผู้เข้าแข่งขันอยากให้คุณแม่เป็นของขวัญ กิจกรรมการแข่งขันที่เด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเป็นเกมที่มีความหลากหลาย ซึ่งเกมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ พบว่ามีเกมที่ผู้เข้าแข่งขันเล่นทั้งหมดจำนวน 23 เกม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือ

1. เกมกลับหัวกลับหาง
2. เกมพยัญชนะตัวแรก
3. เกมบวกลบเออร์โทรศัพท
4. เกมแยกผักและผลไม้
5. เกมเก็บขยะ
6. เกมเตะบอลเข้าโกล
7. เกมทายชื่ออวัยวะ
8. เกมใบ้คำ
9. เกมเขียนชื่อสัตว์
10. เกมผู้ชายหรือผู้หญิง
11. เกมสัตว์นี้มีกี่ขา
12. เกมหาหน้านายกฯ
13. เกมทานข้าวให้หมด
14. เกมเรียงคำ
15. เกมกินไอศกรีมไม่ให้หยด
16. เกมตอกไข่
17. เกมชู้ตลูกเก็บคะแนน
18. เกมเพลงนี้ใครร้อง
19. เกมใส่ชุดนอน

20. เกมปากและฟัน
21. เกม A หรือ An
22. เกมพยัญชนะไม่มีหัว
23. เกมชื่อจริงและชื่อเล่น

การเล่นเกimdงกล่าวเป็นการเล่นที่มีกฎกติกา เมื่อวิเคราะห์รายละเอียดของเกมซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่า เกมดังกล่าวซึ่งมีวิธีการเล่นที่มีกฎกติกาสามารถแบ่งลักษณะเป็นประเภทย่อยๆ ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงการจำแนกลักษณะวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

ชื่อเกม	ลักษณะวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”			
	การวิเคราะห์/พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ/ความรู้ทั่วไป	การคาดเดาการทาย/ไหวพริบปฏิภาณ	การใช้ทักษะทางร่างกาย	การเสียใจในรูปแบบต่าง
1. เกมกลับหัวกลับหาง	/			
2. เกมพยัญชนะตัวแรก	/			
3. เกมบวกรเบอริโทรศัพท	/			
4. เกมแยกผักและผลไม้	/		/	
5. เกมเก็บขยะ			/	
6. เกมเตะบอลเข้าไกล			/	
7. เกมทายชื่ออวัยวะ	/			/
8. เกมใบ้คำ		/		
9. เกมเขียนชื่อสัตว์	/			
10. เกมผู้ชายหรือผู้หญิง		/		

ตารางที่ 2 ตารางแสดงการจำแนกลักษณะวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” (ต่อ)

ชื่อเกม	ลักษณะวิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”			
	การวิเคราะห์/ พื้นฐานความรู้ ทางวิชาการ/ ความรู้ทั่วไป	การคาดเดา การทาย/ไหว พริบ ปฏิภาณ	การใช้ทักษะ ทางร่างกาย	การเสี่ยงโชค รูปแบบต่างๆ
11. เกมสัปดาห์มีกีฬา	/			
12. เกมหาหน้านายก	/			
13. เกมทานข้าวให้หมด			/	
14. เกมเรียงคำ	/		/	
15. เกมกินไอศกรีมไม่ให้หยด			/	
16. เกมตอกไข่			/	
17. เกมขู่ตุ๊กเก็บคะแนน			/	
18. เกมเพลงนี้ใครร้อง	/			
19. เกมใส่ชุดนอน			/	
20. เกมปากและฟัน	/		/	
21. เกม A หรือ AN	/		/	
22. เกมพยัญชนะไม่มีหัว	/			
23. เกมชื่อจริงและชื่อเล่น	/		/	
รวม	14	2	12	1

จากตารางที่ 2 พบว่า เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ส่วนใหญ่มีวิธีการเล่นเกมที่ผู้เข้าแข่งขัน ต้องใช้การวิเคราะห์ พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ หรือความรู้ทั่วไปมากที่สุด รองลงมา คือ วิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ทักษะทางร่างกาย และวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้การคาดเดา การทาย ไหวพริบ ปฏิภาณและการเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ ตามลำดับ

1. **วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบ** ซึ่งต้องอาศัยความรู้ทางวิชาการซึ่งได้จากโรงเรียนและความรู้รอบตัวซึ่งได้มาจากประสบการณ์ และการเปิดรับข่าวสารเหตุการณ์ปัจจุบันมาประกอบในการแข่งขัน มีจำนวน 14 เกม ได้แก่ เกมกลับหัวกลับหาง เกมพยัญชนะตัวแรก เกมบวกรเบอริโทรศัพท์ เกมแยกผักและผลไม้ เกมทายชื่ออวัยวะ เกมเขียนชื่อสัตว์ เกมสัตว์นั้นมีกึ๋น เกมหาหน้านายกฯ เกมเรียงคำ เกมเพลงนี้ใครร้อง เกมปากและฟัน เกม A หรือ AN เกมพยัญชนะไม่มีหัว และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น

นอกจากนี้ ยังพบว่า วิธีการเล่นเกมประเภทที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์ เพื่อหาคำตอบนี้ เนื้อหาที่นำมาใช้ตั้งปัญหาเกมสามารถจัดแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้ คือ

**ตารางที่ 3 แสดงการจำแนกความรู้ที่นำมาใช้ในการแข่งขันเกม
ของรายการ “สู้เพื่อแม่”**

ชื่อเกม	ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง		ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์	
	วิชาการ	รอบตัว	บุคคลทั่วไป	บุคคลพิเศษ
1. เกมกลับหัวกลับหาง	/			
2. เกมพยัญชนะตัวแรก	/			
3. เกมบวกรเบอริโทรศัพท์	/			
4. เกมแยกผักและผลไม้		/		
5. เกมทายชื่ออวัยวะ	/			
6. เกมเขียนชื่อสัตว์	/			

**ตารางที่ 3 แสดงการจำแนกความรู้ที่นำมาใช้ในการแข่งขันเกม
ของรายการ “สู้เพื่อแม่” (ต่อ)**

ชื่อเกม	ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง		ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์	
	วิชาการ	รอบตัว	บุคคลทั่วไป	บุคคลพิเศษ
7. เกมสี่ตัวนมิกษา		/		
8. เกมหาหน้านายกฯ		/		
9. เกมเรียงคำ	/			
10. เกมเพลงนี้ใครร้อง		/		
11. เกมปากและฟัน		/		
12. เกม A หรือ An	/			
13. เกมพยัญชนะไม่มีหัว	/			
14. เกมชื่อจริงและชื่อเล่น	/			
รวม	9	5		

จากตารางที่ 3 พบว่า วิธีการเล่นเกมประเภทที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์ เพื่อหาคำตอบนั้น เนื้อหาที่นำมาใช้ตั้งปัญหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ๆ ได้ดังนี้ คือ

1.1 ความรู้ทางด้านวิชาการ มีจำนวน 9 เกม ได้แก่ เกมกลับหัวกลับหาง เกมพยัญชนะตัวแรก เกมบวกรเบอริโทรศัพท์ เกมทายชื่ออวัยวะ เกมเขียนชื่อสัตว์ และเกมเรียงคำ และ เกม A หรือ AN เกมพยัญชนะไม่มีหัว และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น ซึ่งเกมดังกล่าวเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทางวิชาการในด้านความรู้ทางภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และคณิตศาสตร์

1.2 ความรู้รอบตัว มีจำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมแยกผักและผลไม้ เกมสัตว์นี้มีกี่ขา เกมหาหน้านายกฯ เกมเพลงนี้ใครร้อง และเกมปากและฟัน ซึ่งเกมดังกล่าวเป็นเกมที่เกี่ยวกับความรู้รอบตัว ที่ได้มาจากประสบการณ์และการเปิดรับข่าวสารของแต่ละบุคคล ความรู้รอบตัวเกี่ยวกับเพลง และความรู้รอบตัวเกี่ยวกับสัตว์

2. วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล ความสามารถพิเศษในการแข่งขัน เช่น ความรวดเร็ว ความแม่นยำ มีจำนวน 12 เกม ได้แก่ เกมแยกผักและผลไม้ เกมเก็บขยะ เกมเตะบอลเข้าโกล เกมทานข้าวให้หมด เกมเรียงคำ เกมกินไอศกรีมไม่ให้หยด เกมตอกไข่ เกมชู้ตลูกเก็บคะแนน เกมใส่ชุดนอน เกม A หรือ An เกมปากและฟัน และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น

3. วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้การคาดเดา การทาย ไหวพริบปฏิภาณ มีจำนวน 2 เกม ได้แก่ เกมใบ้คำ และเกมผู้ขายหรือผู้หญิง

4. วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ มีจำนวน 1 เกม ได้แก่ เกมทายชื่ออวัยวะ

จากการวิเคราะห์วิธีการเล่นเกมในรายการสู้เพื่อแม่ ยังสังเกตพบว่า เกมบางเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” มีวิธีการเล่นมากกว่า 1 ลักษณะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบและใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล และความสามารถพิเศษผสมผสานกันในการแข่งขัน ซึ่งเกมที่มีลักษณะวิธีการเล่นดังกล่าวเป็นเกมที่นำความรู้ทางวิชาการมาใช้ในการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้วิเคราะห์หาคำตอบและมีเงื่อนไขด้านเวลาเข้ามาเพื่อจำกัดเวลาในการวิเคราะห์หาคำตอบให้ถูกต้อง และรวดเร็วภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งมีจำนวน 6 เกม ได้แก่ เกมบวกรเบอริโทรศัพท์ เกมแยกผักและผลไม้ เกมเรียงคำ เกมปากและฟัน เกม A หรือ AN และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น นอกจากนี้ ยังมีเกมที่มีวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบและใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ ในการเล่น ซึ่ง พบ 1 เกม คือ เกมทายชื่ออวัยวะ

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า รายการ “สู้เพื่อแม่” มีวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์มากที่สุด ซึ่งความรู้ที่นำมาใช้ตั้งคำถามนั้นเป็นข้อเท็จจริง ซึ่งเป็นความรู้ทางวิชาการมากกว่าความรู้รอบตัว รองลงมา คือ วิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ทักษะทางร่างกาย

ความสามารถเฉพาะบุคคล และความสามารถพิเศษ วิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ในการเดา การทาย ไหวพริบปฏิภาณ และวิธีที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชค ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

สำหรับประเด็นเนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กนั้น จากการวิจัย พบว่า เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นเด็กในวัยเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางด้านสังคม ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แสดงเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ

ชื่อเกม	การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทางด้านต่าง ๆ			
	พัฒนาการทางร่างกาย	พัฒนาการทางสติปัญญา	พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ	พัฒนาการทางสังคม
1. เกมกลับหัวกลับหาง	/	/	/	/
2. เกมพยัญชนะตัวแรก	/	/	/	/
3. เกมบวกลบคูณหาร	/	/	/	/
4. เกมแยกผักและผลไม้	/	/	/	/
5. เกมเก็บขยะ	/	/	/	/
6. เกมเตะบอลเข้าโกล	/	/	/	/
7. เกมทายชื่อวัยวะ	/	/	/	/
8. เกมใบ้คำ	/	/	/	/

ตารางที่ 4 แสดงเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ (ต่อ)

ชื่อเกม	พัฒนาการของเด็กทางด้านต่างๆ			
	พัฒนาการทางร่างกาย	พัฒนาการทางสติปัญญา	พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ	พัฒนาการทางสังคม
9. เกมเขียนชื่อสัตว์	/	/	/	/
10. เกมผู้ชายหรือผู้หญิง		/	/	/
11. เกมสัตว์ในมิกษา		/	/	/
12. เกมหาหน้านายก		/	/	/
13. เกมทานข้าวให้หมด	/		/	/
14. เกมเรียงคำ	/	/	/	/
15. เกมกินไอศกรีมไม่ให้หยด	/		/	/
16. เกมตอกไข่	/		/	/
17. เกมขี้ตูดูกเก็บคะแนน	/		/	/
18. เกมเพลงนี้ใครร้อง		/	/	/
19. เกมใส่ชุดนอน	/		/	/
20. เกมปากและฟัน	/	/	/	/
21. เกม A หรือ AN	/	/	/	/
22. เกมพยัญชนะไม่มีหัว	/	/	/	/
23. เกมชื่อจริงและชื่อเล่น	/	/	/	/
รวม	17	16	23	23

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัย โดยเนื้อหาของเกมจะช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกทักษะการเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ขา แขน ตา ฝึกการประสานระหว่างอวัยวะต่างๆ เช่น สายตากับมือ สายตากับขา อีกทั้ง ยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้ผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกการช่วยเหลือตัวเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การทานข้าวเอง การแต่งตัว ใส่เสื้อผ้า ตัดกระดาษด้วยตัวเองอีกด้วย

เกมปากและฟัน เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยกแยะอุปกรณ์ต่อไปนี้ คือ โหมขัดฟัน แวนตา กระดาษสองฟัน แปรงสีฟันไฟฟ้า โลชัน สบู่ แปรงสีฟัน ไม้จิ้มฟัน น้ำยาบ้วนปาก และยาสระผม ว่าอุปกรณ์ชิ้นไหนใช้กับปากและฟัน ภายในเวลา 3 นาที เป็นการฝึกการประสานระหว่างสายตากับมือ เพราะในการเล่น เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องใช้สายตาในการสังเกตว่าอุปกรณ์มีอะไรบ้างและอุปกรณ์ชิ้นไหนใช้กับปากและฟัน หลังจากนั้นจึงใช้แขนในการหยิบอุปกรณ์ที่คิดว่าใช้กับปากและฟันออกมาองรวมกัน

(รายการสู้เพื่อแม่, 1 กรกฎาคม 2548)

เกมแยกผักและผลไม้ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยกสิ่งเหล่านี้ คือ มะระจีน ฝรั่ง ผักกาดหอม มะม่วง พักทอง สับปะรด บล็อกเคอรี่ แตงโม แตงกวา ดอกไม้กวาด มะเขือเทศ กะหล่ำปลี พริก แตงไทย แก้วมังกร และแอปเปิ้ล โดยให้แยกผักไว้กระຈาดหนึ่ง และแยกผลไม้ไว้กระຈาดหนึ่ง ภายในเวลา 3 นาที เป็นการฝึกการประสานระหว่างสายตากับมือ เหมือนเช่นเกมปากและฟัน เพราะในการเล่น เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้สายตาสังเกตว่าสิ่งใดเป็นผัก สิ่งใดเป็นผลไม้ หลังจากนั้นจึงใช้แขนในการหยิบผักไปใส่ในกระຈาดหนึ่งและหยิบผลไม้ไปใส่กระຈาดหนึ่ง

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

เกมเก็บขยะ เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องกวาดขยะที่เกลื่อนกลาดมาใส่ถังขยะ ภายในเวลา 2 นาที โดยห้ามใช้มือหยิบ แต่ให้ใช้ไม้กวาดและที่โกยเพื่อตักขยะใส่ถังขยะเท่านั้น เกมนี้ช่วย

ในการประสานสายตา มือ และขา เพราะในการเก็บขยะนั้นเด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้มือจับที่โกย และไม้กวาด นอกจากนี้ยังใช้สายตาในการมองตำแหน่งของขยะ และใช้ขาในการเดินไปยัง ตำแหน่งของขยะเพื่อใช้มือและสายตาในการกวาดขยะใส่ที่โกยและเดินเอาขยะที่โกยได้ไปใส่ในถัง ขยะ ทำอย่างนี้จนขยะหมด

(รายการสู่พ่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

เกมเตะบอลเข้าโกล เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเลี้ยงลูกบอลผ่านกรวยและเตะเข้าโกล 3 ลูก ภายในเวลา 4 นาที เป็นการฝึกการประสานระหว่างสายตากับขา เพราะในการเล่นเด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเคลื่อนไหวขาในการเลี้ยงบอล นอกจากนี้ยังฝึกการประสานสายตากับขาในการเลี้ยงบอลและใช้สายตามองกรวยที่วางไว้ เพื่อที่จะใช้ขาเลี้ยงลูกบอลผ่านกรวยที่วางไว้ไม่ให้ล้ม

(รายการสู่พ่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

เกมเขียนชื่อสัตว์ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนศัพท์ภาษาอังกฤษของภาพสัตว์ที่ทางรายการให้มาให้ถูกต้อง เป็นเกมที่ช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันฝึกสายตาและมือในการบังคับกล้ามเนื้อ มือในการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษลงไปในกระดาษคำตอบ

(รายการสู่พ่อแม่, 10 สิงหาคม 2548)

เกมทานข้าวให้หมด เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องรับประทานข้าวสวยและต้มจืดเต้าหู้หมูสับให้หมด ซึ่งเด็กผู้เข้าแข่งขันจะได้ฝึกการใช้กล้ามเนื้อแขนในการใช้ช้อนตักอาหารรับประทาน

(รายการสู่พ่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

เกมชู้ตลูกเก็บคะแนน เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องชู้ตลูกบอลลงตะกร้าเพื่อสะสมคะแนนให้ได้ 15 คะแนน ภายในเวลา 3 นาที ซึ่งลูกบอลแต่ละลูกมีคะแนนไม่เท่ากัน เป็นการฝึกการประสานระหว่างสายตากับขา เพราะในการเล่นเด็กผู้เข้าแข่งขันต้องใช้แขนหยิบลูกบอลแล้วจึงโยนใส่ลงใน

ตะกร้าเป็นการฝึกกล้ามเนื้อแขน นอกจากนั้นยังช่วยฝึกการประสานระหว่างสายตากับแขน เพื่อที่จะโยนลูกบอลให้ลงตะกร้าอีกด้วย

(รายการผู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

เกมใส่ชุดนอน เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องใส่เสื้อติดกระดุม 8 เม็ด ใส่กางเกงด้วย ภายในเวลา 3 นาที เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกกล้ามเนื้อแขนและสายตาในการติดกระดุมเพื่อที่จะให้กระดุมที่ติดครบทุกเม็ดและอยู่ในระดับเดียวกัน

(รายการผู้เพื่อแม่, 19 กันยายน 2548)

เกมชื่อจริงและชื่อเล่น เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องพิมพ์ชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ผ่านทางแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ เป็นเกมที่ช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันฝึกการใช้สายตาในการหาแป้นพิมพ์ตัวอักษร และการใช้นิ้วมือในการกดแป้นพิมพ์เพื่อพิมพ์ชื่อจริงและชื่อเล่นของตน

(รายการผู้เพื่อแม่, 23 กันยายน 2548)

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เนื้อหาเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นเด็กวัยเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัยถูกนำเสนอผ่านทางเกมที่ผู้แข่งขันเล่น โดยเกมนี้น่าจะมีลักษณะของการถาม-ตอบปัญหาและการปฏิบัติตามโจทย์ที่ให้มา คำถามของเกมเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กเล็กหรือเด็กปฐมวัยในด้านต่างๆ คือ ด้านภาษา ความสามารถในการเข้าใจจำนวนและตัวเลข ความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของ ความจำ และการแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ด้านภาษา

เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยในการส่งเสริมความรู้ทางด้านภาษา ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย เนื้อหาเกมส่วนใหญ่เป็นการถามเกี่ยวกับความรู้ทางด้านพยัญชนะและคำศัพท์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งคำศัพท์ที่นำมาใช้ถามจะเกี่ยวกับชื่อสัตว์ และอวัยวะของร่างกาย นอกจากนั้น เนื้อหาเกมยังช่วยส่งเสริมความสามารถทางภาษาในด้านการใช้หลักไวยากรณ์ ความเข้าใจและการตีความ และการเรียงประโยคอีกด้วย

เกมกลับหัวกลับหาง จะมีพยัญชนะกลับหัว 5 ตัว แล้วเด็กผู้เข้าแข่งขันต้องบอกว่าพยัญชนะที่กลับหัวนั้นคือพยัญชนะตัวอะไร

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. ๒ | คำตอบ: ฮ นกฮูก |
| 2. ๘ | คำตอบ: ณ เณร |
| 3. ๙ | คำตอบ: ม ม้า |
| 4. ๓ | คำตอบ: ต เต่า |
| 5. ๗ | คำตอบ: พ พาน |

(รายการสู้เพื่อแม่, 6 กรกฎาคม 2548)

เกมพยัญชนะตัวแรก ซึ่งทางรายการจะมีภาพสัตว์ต่างๆจำนวน 6 ภาพ แล้วให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเขียนตัวอักษรตัวแรกของคำศัพท์ที่ตรงกับภาพ เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

- | | |
|---------------|------------------------|
| 1. ภาพหมี | : <u>B</u> ear |
| 2. ภาพนกยูง | : <u>P</u> eacock |
| 3. ภาพปลาโลมา | : <u>D</u> olphin |
| 4. อูฐ | : <u>C</u> amel |
| 5. ภาพลิง | : <u>M</u> onkey |
| 6. ภาพฮิปโป | : <u>H</u> ippopotamus |

(รายการสู้เพื่อแม่, 14 กรกฎาคม 2548)

เกมทายชื่ออวัยวะ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องทายชื่ออวัยวะในร่างกาย 5 อวัยวะ เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

- | | |
|-----------|----------------------|
| 1.หู | : <u>E A R</u> |
| 2.มือ | : <u>H A N D</u> |
| 3.แขน | : <u>A R M</u> |
| 4.ปาก | : <u>M O U T H</u> |
| 5.นิ้วมือ | : <u>F I N G E R</u> |

(รายการผู้เพื่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

เกมใบ้คำ เมื่อเด็กผู้เข้าแข่งขันฟังคำใบ้จากผู้ดำเนินรายการแล้ว ต้องบอกให้ได้ว่าคำใบ้พูดถึงสิ่งใด

- | | |
|--|------------------|
| 1.ส่งเสียงร้อง ฮีๆ พอวังที่ดังกุกกัก | คำตอบ: ม้า |
| 2.ได้ลมอยู่บนท้องฟ้ามีทั้งจุฬาและปักเป้า | คำตอบ: ว่าว |
| 3.คมมีดแหลมคม เอาไว้ผ่าฟัน | คำตอบ: ขวาน |
| 4.ทองแสงยามค่ำคืน ดึกคืนมีเพื่อนเป็นดวงดาว | คำตอบ: พระจันทร์ |

(รายการผู้เพื่อแม่, 5 สิงหาคม 2548)

เกมเขียนชื่อสัตว์ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของสัตว์เหล่านี้ให้ถูกต้อง

- | | |
|----------|--------------------|
| 1. วัว | : <u>O X</u> |
| 2. เป็ด | : <u>D U C K</u> |
| 3. นกฮูก | : <u>O W L</u> |
| 4. เสือ | : <u>I I G E R</u> |
| 5. ม้า | : <u>H O R S E</u> |

(รายการผู้เพื่อแม่, 10 สิงหาคม 2548)

เกมเรียงคำ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเรียงคำในแต่ละข้อให้ถูกต้อง ภายในเวลา 4 นาที

1. บน / หลังคา / ค้างคาว : ค้างคาวบนหลังคา
2. บาน / ดอกมะลิ / กำลัง : ดอกมะลิกำลังบาน
3. กะ / ลง / ที / ทะ / กะ / เต็ม : เต็มกะทิลงกะทะ
4. ผู้เพื่อแม่ / คู่ / น้อง / สำเร็จ : น้องคู่ผู้เพื่อแม่สำเร็จ

(รายการผู้เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

เกม A หรือ An ผู้เข้าแข่งขันต้องบอกให้ได้ว่าคำศัพท์ต่อไปนี้ ต้องเติม A หรือ An

1. (AN) ANGEL
2. (A) CRAB
3. (A) ELEPHANT
4. (A) JACKET
5. (AN) ISLAND
6. (A) NURSE
7. (A) FLOWER
8. (AN) UMBRELLA
9. (AN) ONION

(รายการผู้เพื่อแม่, 21 กันยายน 2548)

2. ความสามารถในการเข้าใจจำนวนและตัวเลข

เนื้อหาเกมของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ยังช่วยส่งเสริมความสามารถในด้านการเข้าใจจำนวนและตัวเลขอีกด้วย โดยปัญหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการคิดคำนวณ เป็นการประยุกต์ใช้สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเด็กผู้เข้าแข่งขันมาใช้ในการคิดคำนวณ เช่น เบอร์โทรศัพท์ของผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขัน เกี่ยวกับสัตว์ที่พบเห็นได้ไม่ยาก

เกมบวกเบอร์โทรศัพท์ เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องเขียนหมายเลขโทรศัพท์ของคุณแม่ 8 หลัก แล้วเอามารวมให้ได้ผลลัพธ์ ภายในเวลา 2 นาที

เบอร์โทรศัพท์ของคุณแม่ของเด็กผู้เข้าแข่งขัน คือ 06345092X

$0+6+3+4+5+0+9+2 = ?$ คำตอบก็คือ 29

(รายการผู้เพื่อแม่, 14 กรกฎาคม 2548)

เกมสัตว์นี้มีกี่ขา เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องบอกจำนวนขาของสัตว์แต่ละชนิดให้ถูกต้อง

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. กบ | คำตอบ: 4 ขา |
| 2. ไล่ได้อน | คำตอบ: ไม่มีขา |
| 3. เบ็ด | คำตอบ: 2 ขา |
| 4. ผีเสื้อ | คำตอบ: 6 ขา |
| 5. แมงมุม | คำตอบ: 8 ขา |

(รายการผู้เพื่อแม่, 24 สิงหาคม 2548)

3. ความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของ

เนื้อหาเกมของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขันในการจัดกลุ่มสิ่งของ โดยเนื้อหาเกมจะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆที่อยู่รอบตัว ที่เคยพบเห็น หรือใช้ในชีวิตรประจำวัน เช่น ผัก ผลไม้ อุปกรณ์ในการทำความสะดวกช่องปาก เป็นต้น

เกมปากและฟัน เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยกแยะอุปกรณ์ต่อไปนี้ คือ ไหมขัดฟัน แวนตา กระจกสองฟัน แปรงสีฟันไฟฟ้า โฉชน์ สบู่ แปรงสีฟัน ไม้จิ้มฟัน น้ำยาบ้วนปาก และยาสระผม ว่าอุปกรณ์ชิ้นไหนใช้กับปากและฟัน ภายในเวลา 3 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 1 กรกฎาคม 2548)

เกมแยกผักและผลไม้ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยกสิ่งเหล่านี้ คือ มะระจีน ผักรัง ผักกาดหอม มะม่วง พักทอง สับปะรด บล็อกเคอรี่ แตงโม แตงกวา ดอกไม้กวาด มะเขือเทศ กะหล่ำปลี พริก แตงไทย แก้วมังกร และแอปเปิ้ล โดยให้แยกผักไว้กระจัดหนึ่ง และแยกผลไม้ไว้กระจัดหนึ่ง ภายในเวลา 3 นาที

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

4. ความจำ

เนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมความสามารถในด้านความจำ ซึ่งพบในคำถามของเกมที่เล่น คำถามจะถามเพื่อเป็นการทดสอบความจำของผู้เข้าแข่งขันเกี่ยวกับการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การสะกดชื่อของตนเอง ภาพของบุคคลสำคัญ เช่น นายกรัฐมนตรี เป็นต้น

เกมพยัญชนะตัวแรก ซึ่งทางรายการจะมีภาพสัตว์ต่างๆจำนวน 6 ภาพ แล้วให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเขียนตัวอักษรตัวแรกของคำศัพท์ที่ตรงกับภาพ เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

1. ภาพหมี :Bear
2. ภาพนกยูง :Peacock
3. ภาพปลาโลมา :Dolphin
4. ภาพอูฐ :Camel
5. ภาพลิง :Monkey
6. ภาพฮิปโป :Hippopotamus

(รายการสู้เพื่อแม่, 14 กรกฎาคม 2548)

เกมทายชื่ออวัยวะ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องทายชื่ออวัยวะในร่างกาย 5 อวัยวะ เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

- | | |
|------------|------------------------------------|
| 1. หู | : <u>E</u> A <u>R</u> |
| 2. มือ | : <u>H</u> A <u>N</u> D |
| 3. แขน | : <u>A</u> R <u>M</u> |
| 4. ปาก | : <u>M</u> O <u>U</u> T <u>H</u> |
| 5. นิ้วมือ | : <u>F</u> I <u>N</u> G <u>E</u> R |

(รายการสู่เพื่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

เกมเขียนชื่อสัตว์ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของสัตว์เหล่านี้ให้ถูกต้อง

- | | |
|----------|----------------------------------|
| 1. วัว | : <u>O</u> X |
| 2. เป็ด | : <u>D</u> U <u>C</u> K |
| 3. นกฮูก | : <u>O</u> W <u>L</u> |
| 4. เสือ | : <u>T</u> I <u>G</u> E <u>R</u> |
| 5. ม้า | : <u>H</u> O <u>R</u> S <u>E</u> |

(รายการสู่เพื่อแม่, 10 สิงหาคม 2548)

เกมหาหน้านายก เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องหาหน้านายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน
พันตำรวจโท ดร. ทักษิณ ชินวัตร ให้ถูกต้อง

(รายการสู่เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

เกมชื่อจริงและชื่อเล่น เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องพิมพ์ชื่อจริงและชื่อเล่นของตนเป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ซึ่งในการจะพิมพ์ชื่อของตนได้ถูกต้องนั้น เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องสามารถจำตัวอักษรภาษาอังกฤษให้ได้เสียก่อนแล้วจึงจะสะกดชื่อของตนเอง

(รายการผู้เพื่อแม่, 23 กันยายน 2548)

5. ความสามารถในการแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง

เนื้อหาเกมของรายการ “ผู้เพื่อแม่” ช่วยในการส่งเสริมความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขันในการแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง โดยเกมจะช่วยฝึกให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้รู้จักการสังเกตและแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง เช่น เกมพยัญชนะไม่มีหัว

เกมพยัญชนะไม่มีหัว เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องตอบให้ได้ว่าพยัญชนะไทยที่ไม่มีหัวมีกี่ตัว ซึ่งเด็กผู้เข้าแข่งขันได้เขียนพยัญชนะไทยลงบนกระดานทั้งหมด ได้แก่ ก ข ค ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ท ธ น บ ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ แล้วจึงสังเกตและแยกแยะว่าพยัญชนะตัวใดที่ไม่มีหัว ซึ่งคำตอบก็คือ มีพยัญชนะไทยที่ไม่มีหัว จำนวน 2 ตัว ได้แก่ ก และ ฌ

(รายการ “ผู้เพื่อแม่”, 21 กันยายน 2548)

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

เนื้อหาเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของเด็กผู้เข้าแข่งขันในด้านการส่งเสริมความรักและการให้กำลังใจระหว่างพ่อแม่กับลูก การสอนให้เด็กรู้จักความสมหวังและความผิดหวัง โดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพนี้ปรากฏผ่านการสนทนาระหว่างผู้ดำเนินรายการและพ่อแม่ ผู้ปกครองของเด็ก และปรากฏทางภาพผ่านพ่อแม่ ผู้ปกครอง และกองเชียร์ในห้องส่ง ในช่วงก่อนเล่นเกม ช่วงเล่นเกม และช่วงหลังการเล่นเกม ดังนี้คือ

1. การส่งเสริมความรักและการให้กำลังใจ

ก่อนเริ่มการแข่งขันแต่ละเกม ผู้ดำเนินรายการจะพูดแนะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันแสดงความรักต่อแม่โดยการกอดและหอมแก้ม และการให้คุณแม่พูดให้กำลังใจแก่เด็กผู้เข้าแข่งขันเกม

ผู้ดำเนินรายการ: คุณแม่ว่าไงครับ

คุณแม่น้องหยงหยง: สู้เพื่อแม่นะคะ

ผู้ดำเนินรายการ: คุณพ่อล่ะครับ

คุณพ่อน้องหยงหยง: ใจเย็นๆนะลูก

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: เอ้า น้องเบงศ์ไปหอมแก้มแม่เพื่อขอกำลังใจก่อนเร็ว

(รายการสู้เพื่อแม่, 24 สิงหาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: คุณแม่มั่นใจไหมครับ

คุณแม่น้องอู่: มาม้าเชื่อมั่นในตัวหนูนะลูก

(รายการสู้เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: วันนี้มาสู้เพื่อใครครับ

น้องน้ำตาล: มาสู้เพื่อแม่ค่ะ

ผู้ดำเนินรายการ: อ๊ะ หอมแก้มแม่หน่อยเร็ว

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: ขอกำลังใจหน่อยครับคุณแม่

คุณแม่ห้องน้ำตาล: หนูเล่นให้สนุก หนูทำให้สนุก เต็มที่เลยคะลูก

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

ในขณะที่เด็กผู้แข่งขันกำลังเล่นเกมอยู่ กองเชียร์ได้ให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขันโดยการปรบมือพร้อมกับกล่าวว่า “สู้ๆ” ในขณะที่ผู้แข่งขันกำลังเล่นเกมอยู่ เช่น

ในขณะที่น้องหยงหยงกำลังเล่นเกมแยกผักและผลไม้ นั่น คุณพ่อคุณแม่และกองเชียร์ในห้องส่งก็ได้ส่งกำลังใจเชียร์น้องหยงหยง โดยการปรบมือพร้อมกล่าวว่า “หยงหยงสู้ๆ”

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

ในขณะที่น้องวุดกำลังเล่นเกมทานข้าวให้หมด โดยที่น้องวุดต้องทานข้าวสวยและต้มจืดเต้าหู้หมูสับ ซึ่งเป็นอาหารที่น้องวุดไม่ชอบให้หมด คุณพ่อและคุณแม่ของน้องวุดรวมทั้งผู้ชมในห้องส่งที่ร่วมเชียร์ ได้ปรบมือพร้อมทั้งกล่าวว่า “น้องวุดสู้ๆ” ไปตลอดการแข่งขัน

(รายการสู้เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

ในขณะที่ห้องน้ำตาลกำลังเล่นเกมชู้ตลูกลงตะกร้านั้น คุณพ่อคุณแม่และกองเชียร์ในห้องส่งที่ร่วมเชียร์ห้องน้ำตาล ได้ปรบมือพร้อมทั้งกล่าวว่า “น้ำตาลสู้ๆ” ไปตลอดการแข่งขัน

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

นอกจากนี้ ในระหว่างที่เด็กผู้เข้าแข่งขันกำลังแข่งขันเกมอยู่ ผู้ดำเนินรายการและผู้ปกครองที่นั่งชมและเชียร์อยู่ในห้องส่งก็จะคอยให้คำแนะนำและกำลังใจเด็กซึ่งเป็นผู้เข้าแข่งขัน เช่น

น้องผู้เล่นเกมแรกคือเกมกินไอศกรีมไม่ให้หยุด ซึ่งขณะเล่นเกมที่คุณแม่ของน้องผู้ได้ให้กำลังใจน้องผู้ว่า “ใจเย็นๆลูก ค่อยๆลูก ไม่ต้องกลัว”

(รายการสู้เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

ในขณะที่น้องผู้เล่นเกมที่ 2 ซึ่งเป็นเกมเรียงคำ น้องผู้รู้สึกว่าจะทำไม่ได้และเริ่มจะร้องไห้แล้ว และก็พูดออกมาว่า “น้องผู้ทำไม่เป็นอะ” ผู้ดำเนินรายการจึงพูดแนะนำว่า “ลองอ่าน ใจเย็นๆลูก ลองอ่าน ใจเย็นๆลูก อย่าเพิ่งร้องไห้ อย่าเพิ่งร้องไห้ ใจเย็นๆลูก” ซึ่งในขณะที่เดียวกันคุณแม่ของน้องผู้ก็พูดให้กำลังใจว่า “น้องผู้ใจเย็นๆลูก ไม่ต้องกลัว ค่อยๆอ่านลูก”

(รายการสู้เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

น้องน้ำตาลเลือกได้เกมตอกไข่ ซึ่งน้องน้ำตาลต้องตอกไข่ไก่ลงในถ้วยโดยที่ไข่แดงไม่แตกให้ได้ 3 ลูก จาก 5 ลูก ซึ่งไข่ลูกแรกน้องน้ำตาลตอกไข่แล้วไข่แดงไม่แตก แต่ไข่ลูกที่สองและลูกที่สามไข่แดงแตก ดังนั้นการตอกไข่สองลูกต่อไป น้องน้ำตาลต้องตอกไข่ไก่ไม่ให้ไข่แดงแตกไม่อย่างนั้นจะแพ้ทันที ซึ่งน้องน้ำตาลเริ่มแสดงสีหน้าไม่ค่อยดี คุณแม่ที่เชียร์อยู่จึงพูดให้กำลังใจว่า “ไม่เป็นไรนะลูก ค่อยๆทำ แล้วก็ใกล้ๆกับถ้วยเหมือนที่คุณแม่สอนนะคะ” ซึ่งไข่ไก่สองลูกสุดท้ายน้องน้ำตาลก็ตอกได้สำเร็จ และชนะเกมนี้

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

2. การรู้จักความสมหวังและความผิดหวัง

เมื่อเด็กผู้แข่งขันเล่นเกมชนะทั้ง 2 เกม เด็กผู้เข้าแข่งขันจะสามารถพิชิตของขวัญที่อยาก ให้แม่ได้ดังที่ใจหวังไว้ อีกทั้งเด็กผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเด็กผู้ชายจะได้ดึงดาบอัศวิน และเด็กผู้หญิงจะได้ดึงคทาดาวจากก้อนหิน และตะโกนร้องว่า “สู้เพื่อแม่” อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย เช่น

ผู้ดำเนินรายการ: น้องหยงหยงสู้เพื่อแม่สำเร็จครับ รายการสู้เพื่อแม่และขนมทอดกรอบ ทรายไถ่อย่างมอบคู่เย็นให้เลยครับ คทาดาวอยู่ข้างหน้าแล้ว ไปหยิบมาเลยครับ

น้องหยงหยง: หนูสู้เพื่อแม่ค่ะ

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: น้องจูเนียร์ สู้เพื่อแม่สำเร็จครับ รายการสู้เพื่อแม่และขนมทอดกรอบ ทรายไถ่อย่างมอบกล่องดิจิตอลให้เลยครับ ความภูมิใจที่ทำให้กับคุณพ่อคุณแม่เรียบร้อยแล้ว สู้เพื่อแม่สำเร็จนี้เป็นดาบของอัศวินที่ชื่อว่าจูเนียร์ไปคว้ามมาเลย

น้องจูเนียร์: สู้เพื่อแม่

(รายการสู้เพื่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: น้องวุดสู้เพื่อแม่สำเร็จครับ ในที่สุดนะครับน้องวุด เด็กชายวุดมินันท์ ก็สู้เพื่อแม่สำเร็จนะครับ ของขวัญที่อยากให้แม่ก็คือ เครื่องปรับอากาศนะครับ รายการ “สู้เพื่อแม่” และขนมทอดกรอบทรายไถ่อย่างก็มอบเครื่องปรับอากาศให้เลยนะครับ ครับของขวัญที่อยากให้แม่ก็ให้ไปแล้วนะครับ ต่อไปนี้เป็นเรื่องของความภูมิใจ ดาบเล่มนั้นเป็นของน้องวุดมินันท์ครับ ดาบแห่งความภูมิใจ ไปคว้ามมาเลย

น้องวุด: ผมสู้เพื่อแม่ครับ

(รายการสู้เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: น้องอู๋สู้เพื่อแม่สำเร็จครับ เอาละครับวันนี้จะครับน้องอู๋ทำให้คุณแม่ได้ ปลื้มใจนะครับ แสดงความพยายามกับความรักที่มีต่อแม่ สู้กับมังกรจนกระทั่งสำเร็จนะครับ ของขวัญที่อยากจะให้แม่ครับก็คือ คอมพิวเตอร์ รายการสู้เพื่อแม่และขนมตราไก่อย่างมอบให้เลย ครับคอมพิวเตอร์ครับ ของขวัญที่อยากให้แม่ผ่านไปเรียบร้อยแล้ว ต่อไปนี้ก็เป็นของที่เราภูมิใจ ดาบอัศวินที่เห็นอยู่ข้างหน้านั้น เด็กผู้ชายหลายคนอยากได้มากแต่ต้องมีความตั้งใจ มีความพยายามที่จะสู้เพื่อแม่ แล้วก็มีความรักที่ยิ่งใหญ่ต่อแม่ ถึงจะได้ดาบอัศวินเล่มนี้มา และดาบที่อยู่ ข้างหน้านั้นเป็นของน้องอู๋ ไปคว้ามาเลยครับ

น้องอู๋: ผมสู้เพื่อแม่สำเร็จแล้วครับ

(รายการสู้เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

ผู้ดำเนินรายการ: เอาละครับเรื่องของคุณพ่อคุณแม่ผ่านไปเรียบร้อยแล้ว ต่อไปนี้ก็เป็น เรื่องของเรา ที่เห็นอยู่นั้น ดูอยู่ทางบ้านอยากจะมาสู้เพื่อแม่และอยากจะมาได้คทาดาบนี้ ตอนนี คทาดาบที่อยู่ข้างหน้านั้น คนที่จะได้จะต้องมีความเก่ง อดทน แล้วก็พยายามสู้เพื่อแม่ แล้วต้องม ีความรักที่ยิ่งใหญ่ต่อแม่ เอาละเป็นของน้องน้ำตาลไปคว้ามาเลย

น้องน้ำตาล: หนูสู้เพื่อแม่ค่ะ

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

นอกจากนี้ เด็กผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถสู้เพื่อแม่ได้สำเร็จ กล่าวคือ เล่นเกมชนะไม่ครบ 2 เกม ก็จะได้รู้จักความผิดหวัง ซึ่งเด็กบางคนร้องไห้แสดงออกถึงความเสียใจที่ตนเองเล่นเกมแพ้ พิธีกรก็จะคอยบอกว่าไม่ต้องเสียใจ และเชิญชวนให้เด็กพยายามที่จะไปฝึกฝนความรู้ ความสามารถมาใหม่ แล้วจึงกลับมาสู้เพื่อแม่ใหม่ อีกครั้งหนึ่ง เช่น

ผู้ดำเนินรายการ: สู้เพื่อแม่ไม่สำเร็จครับ สำหรับน้องแบงค์ ลุงขอเป็นแรงใจให้ นะครับ เสียตายจริงๆเลยดาบอัศวิน คุณแม่เป็นไงบ้างครับ

คุณแม่น้องแบงค์: ไม่เป็นไรค่ะ อย่างน้อยเขาก็ได้ประสบการณ์

ผู้ดำเนินรายการ: แต่สิ่งหนึ่งที่ผมเห็นก็คือ กล้าแสดงออก พุดอะไรนี่สนุกสนานมาก ขาด แค่สมาธิเวลาจะเข้าสู่เกมเท่านั้นเองนะครับ

ผู้ดำเนินรายการ: น้องเบงครู้ไหมว่าวันนี้สู้เพื่อแม่ไม่สำเร็จ บอกคุณแม่เร็วว่า คุณแม่ครับ ผมเสียใจครับที่วันนี้ผมสู้เพื่อแม่ไม่สำเร็จ คราวหน้าผมจะกลับมาสู้ให้ได้ สู้เพื่อแม่ให้ผ่าน เพื่อนๆ ให้กำลังใจผมด้วยนะ

น้องเบงค์: คุณแม่ครับ ผมเสียใจครับที่วันนี้สู้เพื่อแม่ไม่สำเร็จ คราวหน้าผมจะกลับมาสู้ให้ได้ เพื่อนๆ ให้กำลังใจผมด้วยนะ

(รายการสู้เพื่อแม่, 24 สิงหาคม 2548)

พัฒนาการทางด้านสังคม

เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ในประเด็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักพฤติกรรมต่างๆ ที่สังคมยอมรับ ได้แก่ การปฏิบัติตามและยอมรับกฎระเบียบของสังคม การส่งเสริมให้เด็กรู้จักความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อสังคม และการรู้จักสิทธิของตน ซึ่งเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านสังคมนี้จะปรากฏผ่านทางเด็กผู้เข้าแข่งขัน และปรากฏผ่านเกมการแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันเล่น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือ

1. การรู้จักการปฏิบัติตามและการยอมรับกฎระเบียบของสังคม

เด็กผู้เข้าแข่งขันจะสู้เพื่อแม่สำเร็จก็ต่อเมื่อเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมชนะครบ 2 เกม เกมการแข่งขันทุกเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเกมที่มีกฎกติกาในการเล่นที่เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามในการแข่งขัน โดยมีเวลาเป็นตัวกำหนดผลแพ้ชนะ หากเด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมได้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดก็จะชนะเกมนั้น ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เด็กได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคม แต่หากผู้แข่งขันคนใดที่เล่นเกมไม่สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดก็จะแพ้เกมนั้น ซึ่งผู้เข้าแข่งขันก็ต้องยอมรับผลการตัดสินดังกล่าว เช่น

เกมปากและฟัน เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยกแยะว่าอุปกรณ์ชิ้นไหน ได้แก่ ใหมขัดฟัน แวนดา กระจกสองฟัน แปรงสีฟันไฟฟ้า โลชัน สบู่ แปรงสีฟัน ไม้จิ้มฟัน น้ำยาบ้วนปาก และยา สระผม ใช้กับปากและฟัน ภายในเวลา 3 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 1 กรกฎาคม 2548)

เกมบวกเบอร์โทรศัพท์ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเขียนหมายเลขโทรศัพท์ของคุณแม่ 8 หลัก แรก แล้วเอามาบวกให้ได้ผลลัพธ์ ภายในเวลา 2 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 14 กรกฎาคม 2548)

เกมเก็บขยะ เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องเก็บกวาดขยะที่เกลื่อนกลาดอยู่มาใส่ถังขยะ โดยห้ามใช้มือหยิบ แต่ให้ใช้ไม้กวาดและที่โกย ภายในเวลา 2 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

เกมแยกผักผลไม้ เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องแยก มะระจีน ฝรั่ง ผักกาดหอม มะม่วง พักทอง สับปะรด บล็อกเคอรี่ แตงโม แตงกวา ดอกไม้กวาด มะเขือเทศ กะหล่ำปลี พริก แตงไทย แก้วมังกร และแอปเปิ้ล โดยให้แยกผลไม้กระเจาดหนึ่ง แยกผักกระเจาดหนึ่ง ภายในเวลา 3 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

เกมเตะบอลเข้าไกล เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเลี้ยงบอลผ่านกรวยและเตะเข้าไกล 3 ลูก ภายในเวลา 4 นาที

(รายการผู้เพื่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

เกมทายชื่ออวัยวะ เด็กผู้แข่งขันจะต้องทายอวัยวะในร่างกายทั้ง 14 จุด แล้วแต่ว่าจะจับขึ้นมาว่าได้หมายเลขใด โดยหยิบทั้งหมด 5 ลูก มีโอกาสเปลี่ยนได้ 1 ครั้ง

(รายการสู่เพื่อแม่, 22 กรกฎาคม 2548)

เกมเขียนชื่อสัตว์ เด็กผู้แข่งขันจะต้องเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของภาพสัตว์ที่ให้มาได้แก่ วัว เป็ด นกฮูก เสือ ม้า ให้ถูกต้อง

(รายการสู่เพื่อแม่, 10 สิงหาคม 2548)

เกมหาหน้านายก เด็กผู้แข่งขันจะต้องหาหน้านายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน พันตำรวจโท ดร. ทักษิณ ชินวัตร ให้ถูกต้อง

(รายการสู่เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

เกมทานข้าวให้หมด เด็กผู้แข่งขันต้องทานข้าวสวย และต้มจืดเต้าหู้หมูสับให้หมด โดยที่ห้ามหกเลอะเทอะ

(รายการสู่เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

เกมเรียงคำ เด็กผู้แข่งขันจะต้องเรียงคำให้ถูกต้อง ภายในเวลา 4 นาที

(รายการสู่เพื่อแม่, 8 กันยายน 2548)

เกมดอกไม้ เด็กผู้แข่งขันต้องดอกไม้ที่ไม่ให้สีแดงแตกให้ได้ 3 ฟอง จาก 5 ฟอง

(รายการสู่เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

เกมชู้ตลูกเก็บคะแนน เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องชู้ตลูกลงตะกร้าเพื่อสะสมคะแนนให้ได้ 15 คะแนน ภายในเวลา 3 นาที

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

เกมใส่ชุดนอน เด็กผู้เข้าแข่งขันจะต้องใส่เสื้อติดกระดุม 8 เม็ด พร้อมทั้งใส่กางเกงด้วย ภายในเวลา 3 นาที

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กันยายน 2548)

2. ความรับผิดชอบ

เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคม โดยการฝึกให้เด็กสามารถปฏิบัติภารกิจที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง หรือการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การใส่เสื้อ กางเกง ติดกระดุมด้วยตนเอง การรับประทานอาหารด้วยตนเองไม่ใหหกเลอะเทอะ การเก็บกวาดขยะลงถังขยะ การช่วยเหลือในการประกอบอาหาร เป็นต้น

เกมเก็บขยะ น้องหยงหยงจะต้องเก็บกวาดขยะที่เกลื่อนอยู่มาทิ้งให้ลงถังขยะ โดยที่การเก็บกวาดนั้น น้องหยงหยงห้ามใช้มือหยิบ แต่ให้ใช้อุปกรณ์คือ ไม้กวาด และที่โกย

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

เกมทานข้าวให้หมด น้องวุดซึ่งเป็นผู้เข้าแข่งขันต้องทานข้าวสวยและต้มจืดเต้าหู้หมูสับ ซึ่งเป็นอาหารที่น้องวุดไม่ชอบให้หมด โดยที่ไม่ให้หกด้วยตนเอง

(รายการสู้เพื่อแม่, 26 สิงหาคม 2548)

เกมตอกไข่ น้องน้ำตาลซึ่งเป็นผู้แข่งขันจะต้องตอกไข่ไก่ไม่ให้ไข่แดงแตกลงในถ้วย ให้ได้ 3 ฟอง จาก 5 ฟอง เมื่อผู้ดำเนินรายการถามคุณแม่ของน้ำตาลว่า “มันใจใหม่ครับคุณแม่” คุณแม่ของน้ำตาลตอบว่า “อยู่ที่บ้าน เวลาตอกไข่ก็ให้เค้าช่วยนะคะ ก็ดีฟองไม่ดีฟอง”

(รายการสู้เพื่อแม่, 12 กันยายน 2548)

เกมใส่ชุดนอน น้องปิ่นซึ่งผู้แข่งขันจะต้องใส่เสื้อติดกระดุม 8 เม็ด และใส่กางเกงด้วยตนเอง

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กันยายน 2548)

3. การรู้จักสิทธิของตน

ในการเล่นเกมนู้เพื่อแม่นั้น เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องเลือกเกมการแข่งขันออกมา 2 เกม จาก มังกร 4 ตัว คือ มังกรสีแดง มังกรสีเขียว มังกรสีม่วง และมังกรสีเหลือง ซึ่งหากเด็กผู้เข้าแข่งขันเลือกเกมออกมาแล้ว ไม่ต้องการเล่นเกมนั้นก็สามารถที่จะใช้สิทธิที่มีอยู่ในการเปลี่ยนเกมได้เพียง 1 ครั้ง โดยการเลือกมังกรใหม่ได้ ซึ่งเป็นการช่วยสอนให้เด็กรู้จักสิทธิของตนและรู้จักใช้สิทธิดังกล่าว

ภายหลังจากน้องหยงหยงเล่นเกมแรกคือ เกมแยกผักและผลไม้ผ่านแล้ว น้องหยงหยงได้เลือกมังกรตัวที่สอง คือ มังกรสีเหลือง ซึ่งเป็นเกมเขียนชื่อประเทศ ซึ่งน้องหยงหยงต้องเขียนชื่อประเทศตามธงชาติให้ถูกต้อง เมื่อผู้ดำเนินรายการถามว่าจะเปลี่ยนหรือไม่ น้องหยงหยงได้ตัดสินใจเปลี่ยน โดยใช้สิทธิในการเปลี่ยนมังกรได้ 1 ครั้ง เพื่อเลือกมังกรใหม่ ซึ่งมังกรใหม่ที่น้องหยงหยงเลือกก็คือมังกรสีม่วง ซึ่งเป็นเกมเก็บขยะ

(รายการสู้เพื่อแม่, 19 กรกฎาคม 2548)

ภายหลังจากน้องแบงค์เล่นเกมแรกผ่านแล้ว น้องแบงค์ได้เลือกเกมที่สอง โดยเลือกมังกรสีเขียว คือ เกมจังหวัดในภาคตะวันตก ผู้แข่งขันต้องบอกจังหวัดในภาคตะวันตกให้ถูกต้อง เมื่อผู้ดำเนินรายการถามว่าจะสู้หรือจะเปลี่ยน น้องแบงค์บอกว่าจะเปลี่ยน โดยใช้สิทธิในการเปลี่ยนมังกร เพื่อเลือกมังกรตัวใหม่

(รายการสู้เพื่อแม่, 24 สิงหาคม 2548)

ส่วนที่ 4 **ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว**

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การส่งเสริมความกล้าแสดงออก

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยในการส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้กล้าแสดงออก เช่น

“ดีค่ะ ดีมาก ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าในทางที่ถูกต้อง”

(น้ำฝน ธรรมชาติ, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“ก็ดีนะ ทำให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกและกล้าแสดงออกมากขึ้น รู้จักคิดและตัดสินใจ
เอง”

(ศรินทร์ญา โกกิม, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“ชอบ ช่วยส่งเสริมการแสดงออกและความกล้าให้กับเด็ก เพราะเด็กรุ่นใหม่มีความกล้าที่
จะคิดและกล้าที่จะทำ”

(สุกัญญา ศรีเกษร, **สัมภาษณ์**, 6 มกราคม 2549)

“ดีมาก ทำให้เด็กกล้าแสดงออกในทางที่ดี”

(เด็ยว มุลศรี, **สัมภาษณ์**, 6 มกราคม 2549)

“ชอบมาก ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและช่วยปลูกฝังให้เด็กกล้าแสดงออกในสิ่งที่
ถูกต้องดีงาม”

(รัตติกาล ต้นกุ่ม, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2549)

“ดีนะ ทำให้เด็กกล้าแสดงออกดี เราดูเขาแล้วก็เพลินดี เพราะเขาไร้เดียงสาแสดงความ
น่ารักออกมาดูแล้วสบายใจดี”

(เจนจิรา อินทร์คำ, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2549)

“ดีนะ ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกในทางที่ถูกต้อง”

(กนกวรรณ สุขเกิด, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2549)

“ดี เด็กได้มาใช้ความกล้า”

(จินตนา ทฤษฎี, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2549)

2. การส่งเสริมความกตัญญูทวด

กลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กในด้านการส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันรู้จักความกตัญญูทวด เช่น

“ชอบนะ ทำให้เด็กได้รู้ถึงการตอบแทนพระคุณบุพการี”

(มณีรัตน์ อินทร์ตัน, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“ดี ช่วยส่งเสริมเด็กให้รู้จักการกตัญญู”

(ทิพวรรณ แก้วแต่้ม, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“มีสาระมากๆ ทำให้เด็กมีความคิดที่จะทำอะไรสักหนึ่งอย่างเพื่อบุพการี”

(ประภัสสร เคนพรหม, **สัมภาษณ์**, 6 มกราคม 2549)

“ชอบมาก เพราะการเล่นเกมนิยายการเป็นการช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความกตัญญูต่อผู้ที่มีพระคุณ และทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆไปในตัวด้วย”

(วารุณี อวนศรี, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2549)

3. การปลูกฝังค่านิยมการทำดีเพื่อแลกกับของรางวัล

นอกจากกลุ่มเป้าหมายมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมนิยายการ “สู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กแล้ว กลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมนิยายการ “สู้เพื่อแม่” ยังอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กในด้านการปลูกฝังให้เด็กผู้เข้าแข่งขันทำดีเพื่อแลกกับของรางวัล เช่น

“แต่หากจะถามว่ามีแต่ข้อดีใช่ไหม ก็ขอตอบว่าไม่ใช่ ในโลกนี้คงไม่มีอะไรที่มีแต่ด้านดีเพียงด้านเดียวหรอกนะ การที่ทางรายการเอาของรางวัลมาเป็นตัวล่อให้เด็กเล่นเกม นั้น ก็เปรียบเสมือนการที่จะบอกเด็กว่า หากเด็กๆ ทำความดีเพื่อแม่แล้ว ตัวเด็กเองก็จะได้รับรางวัลด้วยเช่นกัน แต่หากเด็กไม่ทำความดีก็จะได้รางวัล แล้วอย่างนี้จะมีเด็กที่ไหนที่ต้องการทำความดีโดยไม่หวังรางวัลตอบแทนบ้าง นี่ก็เท่ากับเป็นการส่งเสริมให้เด็กทำดีเพื่อรางวัล มากกว่าจะสอนให้เด็กทำความดีโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน”

(อริษา อริยโสภารักษ์, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2549)

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือ

1. การแสดงความรักต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ทำให้สมาชิกภายในครอบครัวได้แสดงความรักต่อกัน เช่น

“พอเวลาที่เด็กตอบคำถามถูกแล้วจะวิ่งไปกอดพ่อแม่ ดุอบอุ้มดี และเป็นการสานสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย สามารถลดช่องว่างระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง”

(ศิรินทร์ญา โกกิม, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“ช่วยปลูกฝังให้เด็กได้แสดงความรักต่อครอบครัว แสดงความรักต่อพ่อและแม่ ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีของคนในครอบครัว”

(สุกัญญา ศิริเกสร, **สัมภาษณ์**, 6 มกราคม 2549)

“เป็นการสร้างความอบอุ่น ความรักความสามัคคีให้แก่ครอบครัว และยังถือว่าการสร้างภูมิคุ้มกันทางอารมณ์ให้แก่เด็กๆ”

(รัตติกาล ต้นกัญ, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2549)

“ช่วยสร้างความอบอุ่น ความรัก ความสามัคคีให้กับครอบครัว เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความรักต่อแม่ โดยการเล่นเกมให้ชนะ และไม่ว่าผลสรุปของเกมจะออกมาอย่างไร ไม่ว่าจะชนะหรือแพ้ คุณแม่ก็จะเข้าไปกอดและบอกลูกๆว่าทำดีแล้ว”

(อริษา อริยโสภารักษ์, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2549)

2. ความรู้สึกสงสารและเป็นห่วงเป็นใย

กลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กเกิดความรู้สึกสงสารและเป็นห่วงเป็นใยเด็กผู้เข้าแข่งขันว่า ถ้าผลการเกมออกมาแพ้จะทำให้เด็กผู้เข้าแข่งขันเสียใจ

“เวลาเขาแข่งเกมสงสารเขาอะ เขามีความพยายามเราก็เป็นห่วงเขาด้วยเขาตั้งใจทำ ถ้าเขาแพ้กแล้วเขาจะเสียใจร้องไห้”

(มณีนีรัตน์ อินทุรัตน์, **สัมภาษณ์**, 5 มกราคม 2549)

“รู้สึกสงสารเค้าอะ บางคนเวลาที่เล่นเกมแพ้ เค้าจะเสียใจ ถ้าเป็นลูกเราอะ เราก็คงรู้สึกเสียใจแล้วก็สงสารลูกเหมือนกัน แต่เราก็จะปลอบเขาบอกว่าไม่เป็นไร ไม่ต้องเสียใจค่อยมาเล่นมาสู้เพื่อแม่ใหม่”

(เจนจิรา อินทร์คำ, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2549)

“ดีใจนะ ที่คนเป็นลูกคิดที่จะทำอะไรเพื่อแม่ เป็นการแสดงความรักของเขาอะ แต่เวลาที่เขาเล่นเกมนี้เราด้วยความเป็นแม่ก็คงเหมือนกันทุกคน ที่รู้สึกเป็นห่วงแล้วก็ลุ้นเหมือนกันนะว่าเขาจะแพ้หรือชนะ ถ้าเขาชนะก็ดีใจด้วย แต่ถ้าเขาแพ้กก็ไม่มีไร”

(กนกวรรณ สุขเกิด, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2549)

“คงเป็นห่วงเขาอะเวลาเขาเล่นเกมนี้ ไม่รู้ว่าเขาจะทำได้หรือไม่ ใจก็คิดว่าถ้าแพ้กก็ไม่มีไรก็จะบอกเขาว่าไม่เป็นไร ไม่ต้องเสียใจ แต่ถ้าเขาชนะก็ดีใจ”

(จินตนา ทฤษฎี, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2549)

3. ความชื่นชมและความภาคภูมิใจ

นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ยังทำให้ผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันมีความชื่นชมและเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

“คิดว่าความภูมิใจที่เห็นเขาทำอะไรด้วยตนเองสำเร็จ คนที่เป็นพ่อเป็นแม่เห็นลูกทำอะไรด้วยตนเองสำเร็จเราก็ตีใจแล้วก็ภูมิใจกับเขาไปด้วยอยู่แล้ว”

(ประภัสสร เคนพรหม, **สัมภาษณ์**, 6 มกราคม 2549)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว มีวัตถุประสงค์การวิจัย คือ

1. เพื่อศึกษาวิธีการเล่นและเนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่”
2. วิเคราะห์เนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก
3. ศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ต่อผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดต่างๆเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ดังนี้คือ แนวคิดการจัดรายการเกมโชว์ ทฤษฎีการเล่นและเกม ทฤษฎีผลกระทบของสื่อมวลชน แนวคิดเกี่ยวกับความคิดเห็น แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการและความต้องการของเด็กปฐมวัย และแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์วิธีการเล่นและเนื้อหาเกมของรายการ “สู้เพื่อแม่” ได้แก่ เทปรายการ “สู้เพื่อแม่” ตอนที่ออกอากาศ วันที่ 1, 6, 14, 19 และ 22 กรกฎาคม 2548 วันที่ 5, 10, 12, 24, 26 สิงหาคม 2548 และวันที่ 8, 12, 19, 21, 23 กันยายน 2548 รวม 15 ตอน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ใช้การสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกม จำนวน 13 คน ถึงผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

สำหรับผลการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว” นั้น สามารถสรุปผลได้ดังนี้

วิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” พบว่า มีการเล่นที่มีกฎกติกา และเป็นเกมที่มีลักษณะของการตอบคำถามและการแข่งขัน ซึ่งสามารถแบ่งวิธีการเล่นออกได้เป็น 4 ประเภท คือ วิธีการเล่นเกมที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้การวิเคราะห์ พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ หรือความรู้ทั่วไป วิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ทักษะทางร่างกาย และวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้การคาดเดา การทาย ไหวพริบ ปฏิภาณ และการเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ โดยพบวิธีการเล่นเกมที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้การวิเคราะห์ พื้นฐานความรู้ทางวิชาการ หรือความรู้ทั่วไป มากที่สุด และการเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ น้อยที่สุด

1. เกมที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบ เป็นเกมที่เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องอาศัยความรู้ทางวิชาการซึ่งได้จากโรงเรียน และความรู้รอบตัวซึ่งได้มาจากประสบการณ์ และการเปิดรับข่าวสารเหตุการณ์ปัจจุบันมาประกอบในการแข่งขัน มีจำนวน 14 เกม ได้แก่ เกมกลับหัวกลับหาง เกมพยัญชนะตัวแรก เกมบวกรเบอริโทรศัพท์ เกมแยกผักและผลไม้ เกมทายชื่ออวัยวะ เกมเขียนชื่อสัตว์ เกมสัตว์นี้มีกี่ขา เกมหาหน้านายกข เกมเรียงคำ เกมเพลงนี้ใครร้อง เกมปากและฟัน เกม A หรือ AN เกมพยัญชนะไม่มีหัว และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น

นอกจากนี้ ยังพบว่า วิธีการเล่นเกมประเภทที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบนั้น เนื้อหาที่นำมาใช้ตั้งปัญหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ๆ ได้ดังนี้ คือ

1.1 ความรู้ทางด้านวิชาการ มีจำนวน 9 เกม ได้แก่ เกมกลับหัวกลับหาง เกมพยัญชนะตัวแรก เกมบวกรเบอริโทรศัพท์ เกมทายชื่ออวัยวะ เกมเขียนชื่อสัตว์ และเกมเรียงคำ และเกม A หรือ AN เกมพยัญชนะไม่มีหัว และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น ซึ่งเกมดังกล่าวเป็นเกมที่เกี่ยวกับความรู้ทางวิชาการในด้านความรู้ทางภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และคณิตศาสตร์

1.2 ความรู้รอบตัว มีจำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมแยกผักและผลไม้ เกมสัตว์นี้มีกี่ขา เกมหาหน้านายกฯ เกมเพลงนี้ใครร้อง และเกมปากและฟัน ซึ่งเกมดังกล่าวเป็นเกมที่เกี่ยวกับความรู้รอบตัว ที่ได้มาจากประสบการณ์และการเปิดรับข่าวสารของแต่ละบุคคล ความรู้รอบตัวเกี่ยวกับเพลง และความรู้รอบตัวเกี่ยวกับสัตว์

2. เกมที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล มีจำนวน 12 เกม ได้แก่ เกมแยกผักและผลไม้ เกมเก็บขยะ เกมเตะบอลเข้าโกล เกมทานข้าวให้หมด เกมเรียงคำ เกมกินไอศกรีมไม่ให้หยด เกมตอกไข่ เกมชู้ตลูกเก็บคะแนน เกมใส่ชุดนอน เกม A หรือ An เกมปากและฟัน และเกมชื่อจริงหรือชื่อเล่น

3. เกมที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้การคาดเดา การทาย และไหวพริบปฏิภาณ มีจำนวน 2 เกม ได้แก่ เกมใบ้คำ และเกมผู้ชายหรือผู้หญิง

4. เกมที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชคในรูปแบบต่างๆ มีจำนวน 1 เกม ได้แก่ เกมทายชื่ออวัยวะ

จากการวิจัยยังพบว่า เกมบางเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” มีวิธีการเล่นมากกว่า 1 ลักษณะ กล่าวคือ มีวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบและใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล และความสามารถพิเศษผสมผสานกันในการแข่งขัน ซึ่งเกมที่มีลักษณะวิธีการเล่นดังกล่าว เป็นเกมที่นำความรู้ทางวิชาการมาใช้ในการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันได้วิเคราะห์หาคำตอบ และมีเงื่อนไขด้านเวลาเข้ามาเพื่อจำกัดเวลาในการวิเคราะห์หาคำตอบ ทำให้เด็กผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความแม่นยำและความรวดเร็วเพื่อหาคำตอบหรือเล่นให้ทันภายในเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งมีจำนวน 6 เกม ได้แก่ เกมบวกลบเอกรัตน์ เกมแยกผักและผลไม้ เกมเรียงคำ เกมปากและฟัน เกม A หรือ AN และเกมชื่อจริงและชื่อเล่น นอกจากนี้ ยังมีเกมที่มีวิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์หาคำตอบและใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ ซึ่ง พบ 1 เกม คือ เกมทายชื่ออวัยวะ

การวิเคราะห์เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า เกมที่นำเสนอมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กในด้านพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคม ดังนี้

1. พัฒนาการทางร่างกาย จากการวิจัยพบว่า เกมที่นำเสนอเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การทานข้าว การแต่งตัว ใส่เสื้อผ้าและติดกระดุมด้วยตนเอง มีเนื้อหาช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ขา และแขน นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกการประสานอวัยวะต่างๆ เช่น ตากับมือ ตากับขา อีกด้วย

2. พัฒนาการทางสติปัญญา จากการวิจัยพบว่า เกมที่นำเสนอเป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กผู้เข้าแข่งขันในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้คือ

2.1 ภาษา ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเกมส่วนใหญ่เป็นเกมที่ทดสอบความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับชื่อสัตว์ อวัยวะต่างๆของร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นการทดสอบความรู้ในเรื่องหลักไวยากรณ์ ความเข้าใจ และการตีความ และการเรียงประโยค

2.2 ความสามารถในการเข้าใจจำนวนและตัวเลข เนื้อหาเกมเกี่ยวข้องกับการคิดคำนวณ เป็นการประยุกต์ใช้สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเด็กมาใช้ในการตั้งโจทย์ปัญหาเพื่อให้เด็กผู้เข้าแข่งขันตอบ เช่น เบอร์โทรศัพท์มือถือของผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขัน สัตว์ที่พบเห็นได้ไม่ยาก เช่น ฝูเสื่อ แมงมุม เป็ด เป็นต้น

2.3 ความสามารถในการจัดกลุ่มของสิ่งของ เนื้อหาเกมจะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งของที่พบเห็นและคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น ผัก และผลไม้ และอุปกรณ์ที่ใช้กับปากและฟัน เป็นต้น

2.4 ความจำ เนื้อหาเกมจะเป็นการทดสอบความจำเกี่ยวกับการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การสะกดชื่อของตนเอง และการทดสอบความจำเกี่ยวกับบุคคลสำคัญ เช่น นายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน พันตำรวจโท ดร.ทักษิณ ชินวัตร เป็นต้น

2.5 ความสามารถในการแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง เนื้อหาเกมจะช่วยฝึกให้เด็กผู้เข้าแข่งขันรู้จักสังเกตความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งของ

3. พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ จากการวิจัยพบว่า เกมที่เด็กผู้เข้าแข่งขันเล่น นอกจากจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกายและพัฒนาการทางด้านสติปัญญาแล้ว ยังเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของเด็กผู้เข้าแข่งขันอีกด้วย ดังนี้

3.1 ความรักและกำลังใจ เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความรักระหว่างเด็กผู้เข้าแข่งขันกับผู้ปกครองถูกนำเสนอผ่านผู้ดำเนินรายการ ผ่านเด็กผู้เข้าแข่งขัน และผ่านผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ในช่วงก่อนเริ่มเล่นเกมและช่วงกำลังเล่นเกม กล่าวคือ ก่อนการเริ่มเล่นเกมผู้ดำเนินรายการจะพูดแนะนำให้เด็กผู้เข้าแข่งขันแสดงความรักต่อแม่โดยการกอดและหอมแก้ม และการให้คุณแม่พูดให้กำลังใจแก่เด็กผู้เข้าแข่งขัน และในขณะที่เด็กผู้เข้าแข่งขันกำลังแข่งขันเกมอยู่นั้น ผู้ปกครองและผู้ชมในห้องส่งจะปรบมือพร้อมกับกล่าวคำว่า “สู้สู้” เพื่อเป็นการให้กำลังใจแก่เด็กผู้เข้าแข่งขัน ผู้ปกครองบางคนอาจจะให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เด็กผู้เข้าแข่งขันด้วย

3.2 ความสมหวังและความผิดหวัง เกมที่นำเสนอช่วยในการส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้รู้จักความสมหวังและความผิดหวัง ซึ่งจะพบได้อย่างชัดเจนภายหลังจากการเล่นเกมที่เสร็จสิ้น ซึ่งผู้ดำเนินรายการจะประกาศว่าเด็กผู้เข้าแข่งขันสู้เพื่อแม่สำเร็จหรือไม่สำเร็จ เมื่อผู้เข้าแข่งขันเล่นเกมชนะทั้ง 2 เกม ผู้แข่งขันจะสามารถพิชิตของขวัญที่อยากให้แม่ได้ดังที่ใจหวังไว้ อีกทั้งเด็กผู้เข้าแข่งขันที่เป็นเด็กผู้ชายจะได้ดิงดาบอัศวิน และเด็กผู้หญิงจะได้ดิงคทาดาวจากก้อนหิน และตะโกนร้องว่า “สู้เพื่อแม่” ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ ในทางกลับกัน เด็กผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถสู้เพื่อแม่ได้สำเร็จ กล่าวคือ เล่นเกมชนะไม่ครบ 2 เกม ก็จะได้รู้จักความผิดหวัง ซึ่งเด็กบางคนร้องไห้แสดงออกถึงความเสียใจที่ตนเองเล่นเกมแพ้ พิธีกรก็จะคอยบอกว่าไม่ต้องเสียใจและเชิญชวนให้เด็กพยายามที่จะกลับไปฝึกฝนความรู้ ความสามารถมา แล้วจึงกลับมาสู้เพื่อแม่ใหม่ อีกครั้งหนึ่ง

4. พัฒนาการทางด้านสังคม จากการวิจัยพบว่า เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้ คือ

4.1 การปฏิบัติตามและยอมรับกฎระเบียบของสังคม เกมการแข่งขันทุกเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเกมที่มีกฎกติกาในการเล่นที่ผู้แข่งขันจะต้องปฏิบัติตามในการแข่งขัน ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เด็กได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคม

4.2 ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อสังคม เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคม โดยการฝึกให้เด็กสามารถปฏิบัติภารกิจที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง หรือการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การใส่เสื้อ กางเกง ตัดกระดาษด้วยตนเอง การรับประทานอาหารด้วยตนเองไม่ให้หกเลอะเทอะ การเก็บกวาดขยะลงถังขยะ การช่วยเหลือในการประกอบอาหาร เป็นต้น

4.3 การรู้จักสิทธิของตน ในการเล่นเกมส์ู้เพื่อแม่นั้น ผู้แข่งขันต้องเลือกเกมการแข่งขันออกมา 2 เกม จากมังกร 4 ตัว คือ มังกรสีแดง มังกรสีเขียว มังกรสีม่วง และมังกรสีเหลือง ซึ่งหากผู้แข่งขันเลือกเกมออกมาแล้ว แต่ไม่ต้องการเล่นเกมดังกล่าวก็สามารถที่จะใช้สิทธิที่มีอยู่ในการเปลี่ยนเกมได้เพียง 1 ครั้ง โดยการเลือกมังกรใหม่ได้ ซึ่งเป็นการช่วยสอนให้เด็กรู้จักสิทธิของตน และรู้จักใช้สิทธิดังกล่าว

ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อพัฒนาการและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบทางบวกต่อพัฒนาการของเด็กในด้านการส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก และช่วยส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันมีความกตัญญูต่เวที นอกจากนี้ ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขัน

ยังมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันในด้านการปลูกฝังค่านิยมให้เด็กทำดีเพื่อแลกรางวัล

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกิดผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ การทำให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงความรักต่อกัน ทำให้ผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันเกิดความรู้สึกสงสารและเป็นห่วงเด็กผู้เข้าแข่งขัน และทำให้เกิดความชื่นชมและความภาคภูมิใจในความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขัน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์บทบาทของรายการ “สู้เพื่อแม่” ในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและสถาบันครอบครัว ผู้วิจัยจะอภิปรายแต่ละประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

วิธีการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่”

เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” พบว่ามีวิธีการเล่นที่หลากหลายซึ่งแบ่งได้ 4 ประเภท ได้แก่ วิธีการเล่นที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์ วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล ความสามารถพิเศษในการแข่งขัน วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้การคาดเดา การทาย ไหวพริบปฏิภาณ และวิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับ กาญจนา แก้วเทพ (2541) ที่กล่าวถึงคุณสมบัติที่แยกรายการเกมโชว์ออกมาจากรายการกีฬา ก็คือ รูปแบบของการแข่งขัน (Form of Competition) ทั้งนี้เพราะในขณะที่กีฬาเกือบ

ทุกประเภทจะต้องใช้ความสามารถทางกายภาพ (Physical Prowess) เป็นพื้นฐาน (แม้ว่าจะต้องใช้ความรู้ ความคิดเป็นส่วนผสมอยู่ด้วยก็ตาม) แต่รูปแบบการแข่งขันในรายการเกมโชว์นั้นไม่ได้เน้นเรื่องความสามารถทางกายภาพเป็นหลัก แต่จะมีรูปแบบการแข่งขันที่หลากหลายกว่า เช่น แข่งความรู้ แข่งไหวพริบ ฯลฯ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันได้มากกว่ารายการกีฬา (ซึ่งต้องเล่นกีฬาชนิดต่างๆได้มาก่อน)

วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์ จะพบในเกมที่มีลักษณะของการตอบปัญหา ซึ่งสามารถแบ่งเนื้อหาของคำถามที่นำมาใช้ถามได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความรู้ทางวิชาการ เช่น ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความรู้เกี่ยวกับหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ความรู้ทางการคิดคำนวณ และความรู้เกี่ยวกับภาษาไทย และคำถามอีกประเภทหนึ่ง คือ ความรู้รอบตัว ซึ่งเป็นความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์หรือการเปิดรับข่าวสาร และเหตุการณ์ประจำวัน เช่น ความรู้เกี่ยวกับเพลง ความรู้เกี่ยวกับสัตว์ เป็นต้น วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันต้องใช้ความรู้ในการวิเคราะห์นี้ เป็นวิธีการเล่นหลักที่พบมากที่สุดในการ “สู้เพื่อแม่” ซึ่งผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นรายการเกมโชว์ที่มีลักษณะของการตอบปัญหาหรือคำถามเป็นหลัก ดังนั้นผู้แข่งขันจึงจะต้องใช้การวิเคราะห์และหาคำตอบอย่างมีเหตุผล และมีหลักการมากที่สุดเพื่อที่จะตอบคำถามให้ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับอรนุช สูดประเสริฐ (2538) ที่ได้สรุปไว้ว่า รายการเกมโชว์ประเภทแข่งขันตอบปัญหาเป็นรายการที่ผู้แข่งขันจะต้องแข่งขันตอบปัญหาด้านวิชาการ ความรู้ที่ปรากฏในตำราเรียน หรือความรู้รอบตัว ซึ่งผู้แข่งขันในรายการแข่งขันตอบปัญหานี้ก็คือ เด็กและเยาวชนที่กำลังอยู่ในวัยเรียน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะนั้นก็คือ การแข่งขันทางสติปัญญานั่นเอง

นอกจากนี้ วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันต้องใช้ทักษะทางร่างกาย ความสามารถเฉพาะบุคคล ความสามารถพิเศษในการแข่งขัน เช่น ความรวดเร็ว ความแม่นยำ วิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันใช้การคาดเดา การทาย ไหวพริบปฏิภาณ และวิธีการเล่นที่ผู้แข่งขันจะต้องใช้การเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ เป็นวิธีการเล่นที่พบรองลงมาตามลำดับ ซึ่งเป็นไปได้ว่าอาจเป็นเพราะรายการ “สู้เพื่อแม่” นอกจากจะเป็นรายการเกมโชว์ที่มีรูปแบบการตอบปัญหาแล้ว ยังมีรูปแบบของเกม ดังนั้นจึงใช้การแข่งขันทักษะทางร่างกาย การทายการคาดเดาคำตอบ และการเสี่ยงโชคมาเป็นส่วนประกอบในการแข่งขัน เพื่อให้รายการมีสีสันสามารถสร้างความสนุกสนานและการลุ้นให้กับผู้ชมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ออรนุช สูดประเสริฐ (2538) ที่ได้สรุปไว้ว่า รายการเกมโชว์ประเภทเกม เป็นรายการแข่งขันที่มีความหลากหลาย เพราะการแข่งขันมักจะมีหลายวิธี เช่น การแข่งขันทักษะทางด้านร่างกาย การทายปริศนาต่างๆ การแข่งขันเสี่ยงโชค และการแข่งขันตอบคำถามจากเนื้อเรื่อง

เนื้อหา หรือสถานการณ์ที่กำหนดให้ เป็นต้น ซึ่งผู้แข่งขันต้องใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ เชาวน์ปัญญา และการคาดเดาในการแข่งขัน ตลอดจนใช้เป็นเครื่องตัดสินหาผู้แพ้และผู้ชนะในรายการ

เป็นที่น่าสังเกตว่า ผลการวิจัยพบวิธีการเล่นที่ต้องใช้ความรู้ในการคิดวิเคราะห์มากที่สุด และวิธีการเสี่ยงโชคในเกมการแข่งขันน้อยที่สุด หากมองในแง่ผลต่อพัฒนาการของเด็กอาจจะเป็นไปได้ว่า วิธีการเล่นที่ต้องใช้ความรู้ในการคิดวิเคราะห์เป็นการส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกฝนการคิด ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับ สายฝน เอกวรังกูร (ม.ป.ป.) ที่ได้กล่าวไว้ว่า วัยเด็กตอนต้นเป็นวัยที่ชอบแก้ปัญหาตามความคิดและวิธีการของตนเอง แสวงหาวิธีการต่างๆจากการทดลองปฏิบัติผิดถูก ซึ่งการเจริญงอกงามทางสติปัญญา สามารถสังเกตได้จากลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกทางการเล่น ดังนั้น การที่ผู้เข้าแข่งขันต้องใช้ความรู้ในการคิดวิเคราะห์ จึงเป็นการแสดงออกถึงความเฉลียวฉลาดทางสติปัญญาของเด็กผู้เข้าแข่งขันผ่านการเล่นเกมนั้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กวัยเด็กตอนต้น ในขณะที่ วิธีการเล่นแบบเสี่ยงโชคนี้ไม่เหมาะกับเด็ก เนื่องจากเด็กผู้เข้าแข่งขันเป็นวัยที่มีประสบการณ์น้อย ดังนั้นอาจเป็นการปลุกฝังเด็กผู้เข้าแข่งขันให้ชอบการเสี่ยงโชคก็เป็นได้ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก ในคณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก (2535) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ผลกระทบจากอิทธิพลของสื่อมวลชนอาจก่อให้เกิดโทษซึ่งเป็นปัญหาต่อพัฒนาการของเด็กในด้านพฤติกรรม ทำให้เด็กมีนิสัยเสี่ยงโชค เช่น รายการประเภทเกมโชว์หรือการชิงโชคที่มีรางวัลมากมาย และการโฆษณาผลิตภัณฑ์ที่มีของแถมต่างๆ อาจโน้มน้าวใจเด็กให้ชอบการเสี่ยงโชคเพื่อให้ได้เงินและสิ่งของมาโดยง่าย

หากมองในแง่ค่านิยมที่บรรจุอยู่ในรายการ เกมในรายการสู้เพื่อแม่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหารายการ มีวิธีการเล่นที่ต้องใช้ความรู้ในการคิดวิเคราะห์มากที่สุด และวิธีการเสี่ยงโชคในเกมการแข่งขันน้อยที่สุด จึงเป็นการบ่งบอกถึงค่านิยมของรายการ “สู้เพื่อแม่” ได้ว่าเป็นรายการที่ส่งเสริมการใช้สติปัญญาของเด็กมากกว่าการอาศัยโชค ซึ่งสอดคล้องกับ กาญจนา แก้วเทพ (2541) ที่ได้กล่าวไว้ว่า วิธีการเลือกเกมแต่ละประเภท หรือการเลือกวิธีการแข่งขันแต่ละประเภทนั้นรวมทั้งวิธีการให้รางวัลอันเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหานั้น สามารถจะบ่งบอกถึงค่านิยมของรายการเกมโชว์ได้ เช่น การเลือกเกมที่ต้องใช้สติปัญญาเป็นส่วนใหญ่ เช่น รายการไอคิว 180 ก็แสดงว่าค่านิยมของรายการนั้นต้องการส่งเสริมความเป็นคนรักเรียนแสวงหาความรู้ทางวิชาการ บางรายการก็จะส่งเสริมไหวพริบความฉลาด ในทางตรงกันข้าม รายการที่มีแข่งขันโดยอาศัยโชคหรือ

ดวงเป็นหลัก เช่น ได้รางวัลจากการเปิดป้ายหรือการจับสลาก ก็แสดงว่ารายการดังกล่าวส่งเสริมเรื่องโชคเคราะห์มากกว่าความสามารถ

เนื้อหาเกมกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

เกมที่น่าเสนอในรายการ “สู้เพื่อแม่” ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ปรากฏเนื้อหาที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์ และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2530 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547:11) ได้สรุปประโยชน์และคุณค่าของเกมไว้ว่า ช่วยในการพัฒนาทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านจิตใจและอารมณ์ และด้านสังคม ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ที่ได้กล่าวถึงการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยไว้ว่า เด็กควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการอย่างเต็มที่ในทุกๆ ด้านเพื่อจะได้มีพัฒนาการที่ดีและเป็นพื้นฐานสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่างๆ เมื่อเด็กเติบโตขึ้น สายฝน เอกวรางกูร (ม.ป.ป.) ที่กล่าวว่า วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเรียน เป็นวัยที่มีพัฒนาการและมีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆด้าน อีกทั้ง ปรมะ สตะเวทิน(2540) ได้กล่าวว่า ในการสื่อสารนั้นผู้ส่งสารย่อมกำหนดกลุ่มเป้าหมายของตนเอง และในการจัดสารนั้นผู้ส่งสารต้องคำนึงถึงผู้รับสารของตน ทั้งนี้เพื่อผู้ส่งสารจะได้จัดสารให้เหมาะสมกับผู้รับสาร ผลการวิจัยนี้ทำให้เห็นว่าเกมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเกมที่มีความสอดคล้อง เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันซึ่งเป็นผู้รับสารเป้าหมาย ที่ควรจะได้รับส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆ ด้าน จึงทำให้ผลการวิจัยปรากฏเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขันนั่นเอง

เมื่อเปรียบเทียบการปรากฏของเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่าง ๆ พบว่า เกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคมมากที่สุดในปริมาณที่เท่ากัน เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาน้อยที่สุด สำหรับการปรากฏของเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคมพบมากที่สุดเมื่อเทียบกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจเป็น

เพราะรายการ “สู้เพื่อแม่” มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนความกล้าแสดงออก และเปิดโอกาสให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้แสดงความรักต่อแม่ ซึ่งเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ซึ่งสายฝน เอกวรังกูร (ม.ป.ป.) พบว่าวัยเด็กตอนต้นจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและมีพัฒนาการด้านจริยธรรมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ จวีวรรณ กินาวงษ์ (2533) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตอนต้นไว้ว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นนับเป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพ (Personality) มากที่สุด ส่วนการปรากฏของเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมที่ปรากฏมากที่สุดเช่นกันนั้น ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าอาจเพราะเกมมีกฎกติกาที่ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตาม จึงทำให้เกมทุกเกมปรากฏเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ดังนั้นผลการวิจัย จึงปรากฏเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคมมากที่สุด ในขณะที่พบว่า การปรากฏของเนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา น้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนิตา จันทวงศ์ (2541) ซึ่งพบว่า เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศให้ความสำคัญกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา น้อยที่สุด โดยมีความเชื่อว่า พัฒนาการทางด้านสติปัญญาสามารถเสริมให้ภายหลัง เมื่อเด็กมีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กผู้เข้า

แข่งขัน พบว่าเกมที่น่าเสนอเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การทานข้าว การแต่งตัว ใส่เสื้อผ้าและติดกระดุมด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกายของวัยเด็กตอนต้นซึ่ง จวีวรรณ กินาวงษ์ (2533) กล่าวไว้ว่า วัยเด็กตอนต้นเริ่มมีทักษะต่างๆในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้ดีขึ้น เช่น การใช้มือป้อนข้าวเอง แต่งตัวได้เอง ใส่รองเท้าได้เอง นอกจากนี้ยังสามารถอาบน้ำหิวผมได้เอง นภาพรณี อัจฉริยะกุล (2537) กล่าวถึงความต้องการทางร่างกายของเด็กวัยก่อนเรียนว่า เด็กต้องการที่จะทำอะไรต่างๆที่เป็นประโยชน์ช่วยเหลือตนเอง เช่น การแต่งตัว ทั้งนี้เพราะเป็นวัยที่กำลังพัฒนา นอกจากนั้น เนื้อหาเกมยังช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ขา และแขน อีกทั้งยังช่วยให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้ฝึกการประสานอวัยวะต่างๆ เช่น ตากับมือ ตากับขา อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ที่กล่าวไว้ว่า การเคลื่อนไหวของเด็กวัยเด็กตอนต้น จะมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นทั้งการเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และการเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อย่อย การส่งเสริมพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็กจึงนับเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเด็กในระยะนี้จะมีการฝึกฝนการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นการช่วยฝึกฝนให้เด็กมีความสามารถในการประสานงานของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กผู้เข้า

แข่งขัน พบว่า เกมที่น่าเสนอเป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กผู้เข้าแข่งขันในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้ คือ *ด้านภาษา* ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งเกมส่วนใหญ่เป็นเกมที่ทดสอบความรู้ทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวกับชื่อสัตว์ อวัยวะต่างๆของร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นการทดสอบความรู้ในเรื่องหลักไวยากรณ์ ความเข้าใจและการตีความ และการเรียงประโยค ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ซึ่ง ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กปฐมวัยจะมีพัฒนาการทางภาษาอย่างเห็นได้ชัด พัฒนาการทางด้านภาษานี้จะพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆตั้งแต่เด็กอยู่ในวัยทารก เด็กสามารถจะพูดได้ถูกหลักไวยากรณ์ประมาณอายุ 2 ขวบครึ่ง – 3 ขวบ นอกจากนี้ ในงานวิจัยของศศิธร อภิลิทธินันดร (2541) พบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการขัดเกลาสังคมทางด้านสติปัญญาในเรื่องทักษะความรู้ด้านภาษา มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยสอนให้เด็กรู้จักคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้านความสามารถในการเข้าใจจำนวนและตัวเลข เนื้อหาเกมเกี่ยวข้องกับการคิดคำนวณ เป็นการประยุกต์ใช้สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเด็กมาใช้ในการตั้งโจทย์ปัญหา เพื่อให้เด็กผู้เข้าแข่งขันตอบ ซึ่งสอดคล้องกับการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันที่ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยนี้อาจทำได้ในลักษณะของการฝึกความเข้าใจจำนวนตัวเลขซึ่งเป็นพื้นฐานของความเข้าใจคณิตศาสตร์เบื้องต้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศศิธร อภิลิทธินันดร (2541) ที่พบว่า นอกจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการขัดเกลาทางด้านสติปัญญาในเรื่องทักษะความรู้ทางภาษาแล้ว ยังพบว่ายังมีเนื้อหาที่พูดถึงเรื่องทักษะความรู้ด้านคณิตศาสตร์ โดยการปลูกฝังให้รักการคำนวณ การนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับจินตคณิต ซึ่งเป็นการคิดเลขแบบใหม่และการแนะนำวิธีคิดเลข อีกด้วย

ด้านความสามารถในการจัดกลุ่มของสิ่งของ เนื้อหาเกมจะให้เด็กผู้เข้าแข่งขันจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งของที่พบเห็นและคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น ผัก และผลไม้ และอุปกรณ์ที่ใช้กับปากและฟัน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ที่กล่าวว่า เด็กปฐมวัยควรมีการส่งเสริมความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของวัตถุที่อยู่รอบตัวในสภาพแวดล้อม ความสามารถในการจัดกลุ่มของสิ่งของนี้จะมีความสามารถมากขึ้นตามอายุเช่นกัน แต่พัฒนาการการจัดกลุ่มของสิ่งต่างๆ นี้จะพัฒนาอย่างรวดเร็วในระดับปฐมวัย นอกจากนี้ เดนนิ (Denny, 1972) ได้ทำการศึกษากับเด็กอายุ 2-4 ขวบ โดยการให้เด็กจัดกลุ่มของรูปทรงเรขาคณิตรูปทรง

ต่างๆ 4 รูปทรง มี 2 ขนาด และมี 4 สี ต่างกันและให้เด็กจับกลุ่ม ซึ่งพบว่า ความสามารถการจัดกลุ่มจะเพิ่มขึ้นตามลำดับอายุ เด็กอายุ 2 ขวบ มีความสามารถในการจัดกลุ่มน้อยมากแต่อย่างไรก็ตามเด็กวัย 2 ขวบ จะเป็นวัยที่เริ่มมีความสามารถในการจัดกลุ่ม เด็กอายุ 3 ขวบ ความสามารถในการจัดกลุ่มมีมากขึ้น มีการจัดกลุ่มลักษณะที่เหมือนกันอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งของที่ให้มาและความสามารถในการจัดกลุ่มจะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ จนเมื่อเด็กอายุประมาณ 5 ขวบ เด็กจะสามารถจัดกลุ่มได้ดีขึ้น มีการจัดกลุ่มย่อยในกลุ่มใหญ่ที่สลับซับซ้อนมากขึ้น

ด้านความจำ เนื้อหาเกมจะเป็นการทดสอบความจำเกี่ยวกับการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การสะกดชื่อของตนเอง และการทดสอบความจำเกี่ยวกับบุคคลสำคัญ เช่น นายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน พันตำรวจโท ดร.ทักษิณ ชินวัตร เป็นต้น สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กวัยเด็กปฐมวัยตามที่ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) กล่าวไว้ว่า เด็กปฐมวัยจะมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาด้านการมีความจำดีขึ้นกว่าในวัยทารก นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร อภิสัทธีนิรันดร์ (2541) ที่พบว่า รายการปกิณกะบันเทิงได้สอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการฝึกฝนความจำให้กับเด็ก

ความสามารถในการแยกแยะความเหมือนและความแตกต่าง เนื้อหาเกมจะช่วยฝึกให้เด็กผู้เข้าแข่งขันรู้จักสังเกตความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งของ ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ตามที่ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ได้กล่าวว่า การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยอาจทำได้ในลักษณะ การฝึกการสังเกตความแตกต่างและความเหมือนของวัตถุหรือรูปภาพต่างๆ

เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของเด็กผู้เข้าแข่งขัน พบว่า เกมที่นำเสนอเป็นเกมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของเด็กผู้เข้าแข่งขันในด้านต่างๆ ได้แก่ *ความรักและกำลังใจ* เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความรักระหว่างเด็กผู้เข้าแข่งขันกับผู้ปกครอง สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้น ได้แก่ งานวิจัยของพรพนิต พวงภิญโญ (2531) พบว่า มีการปรากฏของพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมการให้ความรักและความห่วงใยต่อบุคคลในครอบครัวในการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น งานวิจัยของ ศศิธร อภิสัทธีนิรันดร์ (2541) พบว่า เนื้อหาที่เกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคมที่ถูกถ่ายทอดผ่านรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมีเนื้อหาที่พูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยถ่ายทอดความผูกพันระหว่างสมาชิกในครอบครัว และงานวิจัยของ กาญจนา วิชาคุณ (2543) พบเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมในด้านการส่งเสริมความรักและการให้กำลังใจในรายการเกมโชว์ เป็นที่น่าสังเกต

ว่า ก่อนการเริ่มเล่นเกมผู้ดำเนินรายการจะพูดแนะนำให้เด็กผู้เข้าแข่งขันแสดงความรักต่อแม่ โดยการกอดและหอมแก้ม ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กที่ สายฝน เอกวารงกูร (ม.ป.ป.) กล่าวไว้ว่า วัยเด็กตอนต้นจะรักบุคคลที่ให้การตอบสนองในสิ่งที่เขาต้องการ แสดงอารมณ์รักอย่างเปิดเผย เช่น การกอดจูบบุคคลหรือสิ่งของที่รัก นอกจากนี้ การให้คุณแม่พูดให้กำลังใจแก่เด็กผู้เข้าแข่งขัน ทั้งก่อนและในขณะที่เด็กผู้เข้าแข่งขันกำลังแข่งขันเกมอยู่นั้น ผู้ปกครองและผู้ชมในห้องส่งจะปรบมือพร้อมกับการกล่าว “ชื่อเด็กผู้เข้าแข่งขัน + ลู๊ๆ” เช่น น้องอู ลู๊ๆ หยงหยงลู๊ๆ เป็นต้น เป็นการใช้วัจนภาษาเพื่อให้กำลังใจแก่เด็กผู้เข้าแข่งขัน สอดคล้องกับ ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และ ประกายรัตน์ ศรีธำณ (2533) ได้กล่าวถึงการสื่อสารภายในครอบครัวว่า การสื่อสารด้วยคำพูดนี้มีผลทางบวกต่อเด็ก พ่อแม่สามารถใช้คำพูดเพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล่าวตัดสินใจและเผชิญกับปัญหาต่างๆ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหน้าที่ของครอบครัวในการให้ความรัก ซึ่งพรพรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2538) ได้กล่าวไว้ว่า ความรักที่ลูกได้รับจากพ่อแม่ พ่อแม่ได้รับจากลูก พี่น้องและสมาชิกมีความรักใคร่ผูกพัน จะเป็นปัจจัยเชื่อมโยงสมาชิกทุกคนในครอบครัวให้รักใคร่ผูกพัน และมีจิตใจที่จะปกป้องอันตราย หรือสิ่งที่จะกระทบกระเทือนต่อสวัสดิภาพทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ได้รับความรักและกำลังใจจากครอบครัว จะทำให้เด็กมีพัฒนาการก้าวหน้า มีความสุข และมีความเชื่อมั่นในตนเอง ผลการวิจัยยังพบว่าผู้ปกครองบางคนอาจจะให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เด็กผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับ คณะอนุกรรมการด้านครอบครัว สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2539) ที่ได้กล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของพ่อและแม่ในด้านเป็นที่พึ่งที่ปรึกษาในยามต้องการ ตลอดจนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์แก่สมาชิกในครอบครัว

ความสมหวังและความผิดหวัง เกมที่นำเสนอช่วยในการส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันได้รู้จักความสมหวังและความผิดหวัง ซึ่งจะพบได้อย่างชัดเจนภายหลังจากการเล่นเกมที่เสร็จสิ้น ซึ่งผู้ดำเนินรายการจะประกาศว่าเด็กผู้เข้าแข่งขันลู๊เพื่อแม่สำเร็จหรือไม่สำเร็จ เมื่อผู้แข่งขันเล่นเกมชนะทั้ง 2 เกม ผู้แข่งขันจะสามารถพิชิตของขวัญที่อยากได้แม่ได้ดังที่ใจหวังไว้ อีกทั้งผู้แข่งขันที่เป็นเด็กผู้ชายจะได้ดิงดาบอัศวิน และเด็กผู้หญิงจะได้ดิงคทาดาวจากก้อนหิน และตะโกนร้องว่า “ลู๊เพื่อแม่” อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ในทางกลับกัน เด็กผู้เข้าแข่งขันที่ไม่สามารถลู๊เพื่อแม่ได้สำเร็จ กล่าวคือ เล่นเกมชนะไม่ครบ 2 เกม ก็จะได้รู้จักความผิดหวัง สอดคล้องกับงานวิจัยของ นวากรติยานน (2536) ที่พบว่า รายการรูปแบบเกมโชว์คือรายการหนูทำได้และรายการโลกของเด็ก ในการเล่นเกมนั้นที่มิได้คะแนนน้อยกว่าก็ต้องยอมรับและเป็นผู้แพ้การแข่งขันไปในที่สุด เป็นการฝึกฝนให้เด็กเรียนรู้วิถีทางของสังคมที่ต้องพบกับความสมหวังและผิดหวังควบคู่กันไปในชีวิต นอก

จากนี้ยังสอดคล้องกับ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2530 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547) ได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของเกมว่า ช่วยฝึกให้รู้จักยอมสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น สมหวัง ผิดหวัง

เนื้อหาเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กผู้เข้า

แข่งขัน พบว่า เนื้อหาเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ในด้านต่างๆ ได้แก่ การปฏิบัติตามและยอมรับกฎระเบียบของสังคม เกมการแข่งขันทุกเกมในรายการ“สู้เพื่อแม่” เป็นเกมที่มีกฎกติกาในการเล่นที่ผู้แข่งขันจะต้องปฏิบัติตามในการแข่งขัน ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เด็กได้รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ นรากร ตียายน (2536) ซึ่งพบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กรูปแบบเกมโชว์ปรากฏเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมแต่เป็นไปในลักษณะของการแข่งขันเกม ในการเล่นเกมนั้นผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมที่ได้มีการวางไว้ก่อนหน้านั้นแล้ว เป็นการฝึกฝนตนเองให้ยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2530 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2547) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของเกมไว้ว่า ช่วยพัฒนาด้านสังคม ให้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกันโดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นของการเล่นรู้จักมารยาทของสังคม การยอมรับซึ่งกันและกัน พัฒนาแนวทางของระบบประชาธิปไตย เสริมคุณค่าการเป็นลักษณะผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักเคารพกฎระเบียบกติกาที่กำหนดไว้

ความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและต่อสังคม เนื้อหาเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคม โดยการฝึกให้เด็กสามารถปฏิบัติภารกิจที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง หรือการช่วยเหลือในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การใส่เสื้อผ้า กางเกง ติดกระดุมด้วยตนเอง การรับประทานอาหารเช้าด้วยตนเองไม่ให้หกเลอะเทอะ การเก็บกวาดขยะลงถังขยะ การช่วยเหลือในการประกอบอาหาร เป็นต้น สอดคล้องกับ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2531) ที่ได้กล่าวว่า เด็กปฐมวัยเป็นวัยของการเรียนรู้หน้าที่ความรับผิดชอบ และการฝึกหัดการช่วยตัวเองในชีวิตประจำวัน การให้โอกาสเด็กทำอะไรด้วยตนเองจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมได้เป็นอย่างดี การให้โอกาสเด็กในการรับผิดชอบงานบางอย่างเล็กๆน้อยๆจะช่วยเป็นการฝึกนิสัยความรับผิดชอบต่อเด็ก นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ที่ศึกษาจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ พบการปรากฏของจริยธรรมในด้านความรับผิดชอบ

การรู้จักสิทธิของตน ในการเล่นเกมผู้เพื่อแม่นั้น ผู้แข่งขันต้องเลือกเกมออกมา 2 เกม จาก มังกร 4 ตัว คือ มังกรสีแดง มังกรสีเขียว มังกรสีม่วง และมังกรสีเหลือง ซึ่งหากผู้แข่งขันเลือกเกม ออกมาแล้ว แต่ไม่ต้องการเล่นเกมดังกล่าวก็สามารถที่จะใช้สิทธิที่มีอยู่ในการเปลี่ยนเกมได้เพียง 1 ครั้ง โดยการเลือกมังกรตัวใหม่ได้ ซึ่งเป็นการช่วยสอนให้เด็กรู้จักสิทธิของตนและรู้จักใช้สิทธิ ดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้น ได้แก่ งานวิจัยของธนิดา จันทพงษ์ (2531) พบพัฒนาการ ของเด็กในด้านการเรียนรู้สิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการเรียนรู้ที่จะพิทักษ์สิทธิของตน ใน เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทางโทรทัศน์ งานวิจัยของ จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ศึกษา จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ พบการปรากฏของจริยธรรมในด้านความ เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ในการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตเด็กและเยาวชนอย่างสมศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในระยะแผน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 พ.ศ. 2545-2549 ที่กล่าวถึงลักษณะของเด็กและ เยาวชนไทยไว้ว่า ต้องรู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนและสามารถปกป้องสิทธิและป้องกันการล่วง ละเมิดสิทธิได้อย่างเหมาะสม (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (Media Monitor), 2549)

ความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” เกี่ยวกับ ผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน และความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมของเด็กผู้เข้าแข่งขันต่อ

พัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันมีความคิดเห็นว่าการ เล่น เกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบทางบวกต่อพัฒนาการของเด็กในด้านการส่งเสริมให้เด็ก กล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ ศศิธร อภิสัทธีรัตนันตร์ (2541) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหารายการ โทรทัศน์สำหรับเด็กควรมีเนื้อหาที่ส่งเสริมให้เด็กได้กล้าแสดงออก และได้ฝึกฝนตนเองในด้าน ต่างๆ นอกจากนี้ยังพบว่า การเล่นเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” ช่วยส่งเสริมให้เด็กผู้เข้าแข่งขันมี ความกตัญญูต่เวที อีกด้วย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การเล่นเกมในรายการ “ผู้เพื่อแม่” เป็นการให้เด็ก ผู้เข้าแข่งขันได้มาแสดงความสามารถโดยการเล่นเกมให้ชนะ เพื่อแลกกับของรางวัลที่อยากให้แม่ เป็นช่องทางหนึ่ง que เด็กสามารถแสดงความกตัญญูต่เวทีต่อแม่ได้ ดังนั้นการเล่นเกมซึ่งเป็นส่วน หนึ่งของเนื้อหารายการ “ผู้เพื่อแม่” จึงมีการสอดแทรกการสอนค่านิยมในเรื่องความกตัญญูต่เวที ต่อแม่ให้กับเด็กผู้เข้าแข่งขันด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ นภาพรณี อัจฉริยะกุล (2533) ที่ได้กล่าวถึง การ

จัดรายการวิทยุโทรทัศน์สำหรับเด็กวัยเด็กตอนต้น ว่าควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับพ่อ แม่ เรื่องของเด็ก หรือ สัตว์ และควรแฝงการสั่งสอนเรื่องของการทำความดีเล็กๆ น้อยๆ ไว้บ้างเท่านั้น นอกจากนี้ ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก ในด้านการปลูกฝังค่านิยมให้เด็กทำดีเพื่อแลกของรางวัล สอดคล้องกับ คณะอนุกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก ในคณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก (2535) ที่ได้กล่าวถึงผลกระทบของสื่อมวลชนไว้ว่า สื่อมวลชนมักมีเนื้อหาที่ตอกย้ำให้เด็กมีทัศนคติและค่านิยมบางประการที่ไม่เหมาะสม เช่น มีลักษณะอำนาจนิยม ฟุ้งเฟ้อ นิยมบริโภคสิ่งเสพติดประเภทเหล้า บุหรี่ ให้คุณค่าของเงินมากกว่า คุณธรรมความดี ไม่ยอมรับความเท่าเทียมกันระหว่างเพศ มองภาพพจน์ของสตรีไปในทางลบ เช่น เห็นเป็นวัตถุทางเพศ เป็นต้น

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมของเด็กผู้เข้าแข่งขันต่อ

ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันในรายการ “สู้เพื่อแม่” มีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกิดผลกระทบทางบวกต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ในด้านการทำให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงความรักต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับ พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ (2538) ได้กล่าวไว้ว่าการที่ครอบครัวจะมีความมั่นคงและสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุขนั้น ครอบครัวจะต้องทำหน้าที่ต่างๆ ซึ่งหน้าที่หนึ่งก็คือหน้าที่ในการให้ความรัก ความรักที่ถูกได้รับจากพ่อแม่ พ่อแม่ได้รับจากลูก พี่น้องและสมาชิกมีความรักใคร่ผูกพัน ซึ่งจะเป็ปัจจัยเชื่อมโยงสมาชิกทุกคนในครอบครัวให้รักใคร่ผูกพัน และมีจิตใจที่จะปกป้องอันตราย หรือสิ่งที่จะกระทบกระเทือนต่อสวัสดิภาพทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ได้รับความรักและกำลังใจจากครอบครัว จะทำให้เด็กมีพัฒนาการก้าวหน้า มีความสุข และมีความเชื่อมั่นในตนเอง ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมยังทำให้ผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันเกิดความรู้สึกสงสารและเป็นห่วงเด็กผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับ Nicholas (1983 อ้างถึงใน พวงชมพู บำรุงสุข, 2541) กล่าวไว้ว่า ครอบครัวที่มีคุณภาพนั้น คนในครอบครัวจะต้องรู้สึกเป็นพันธะที่ต้องส่งเสริมให้สมาชิกคนอื่นในครอบครัวได้รับความสุขและมีสวัสดิภาพที่ดี เป็นการห่วงใยกันและกันอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมยังมีความคิดเห็นว่า การเล่นเกมยังทำให้เกิดความชื่นชมและความภาคภูมิใจในความสามารถของเด็กผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับ Nicholas (1983 อ้างถึงใน พวงชมพู บำรุงสุข, 2541) กล่าวไว้ว่า การชื่นชมคุณค่าของคนในครอบครัวเป็นพื้นฐานของความ

อบอุ่นและความมั่นคงในครอบครัว ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการหล่อหลอมสมาชิกของสังคมให้มีทัศนคติมองสังคมส่วนรวมในแง่ดีด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. ผู้ผลิตรายการ “สู้เพื่อแม่” ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาเกมเพื่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคมให้มีสัดส่วนเท่ากันในทุกด้าน เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า เนื้อหาเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันในด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคมเป็นส่วนใหญ่
2. ผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันควรทำความเข้าใจและแยกแยะให้ออกว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เป็นเพียงแค่เกมการแข่งขันเท่านั้น เนื่องจากผลการวิจัยที่ได้จากการสังเกตพบว่า ผู้ปกครองของเด็กผู้เข้าแข่งขันจะมีสีหน้าที่เป็นกังวลมากเวลาที่เด็กผู้เข้าแข่งขันเล่นเกม เนื่องจากเกรงว่าเด็กผู้เข้าแข่งขันจะแพ้ ซึ่งอาจจะเป็นการสร้างความกดดันให้กับเด็กผู้เข้าแข่งขันได้หากเล่นเกมแพ้
3. นอกจากนี้ผู้ปกครองควรจะบอกและทำความเข้าใจกับตัวเองและเด็กผู้เข้าแข่งขันว่า การเล่นเกมนั้นมีแพ้มีชนะเป็นธรรมดา การเล่นเกมแพ้ทำให้ได้ประสบการณ์ เนื่องจากการสังเกตพบว่า เด็กที่เล่นเกมแพ้ส่วนใหญ่มักจะร้องไห้ออกมา เนื่องจากเสียใจที่เล่นเกมแพ้
4. หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเกี่ยวกับสื่อสำหรับเด็ก และมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนและระดมระดมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก น่าจะขยายผลการวิจัยโดยดำเนินการศึกษาผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้นจากเด็กผู้เข้าแข่งขันในระยะยาว เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้ปกครองมีความคิดเห็นว่าการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กในด้านการปลูกฝังให้เด็กทำดีเพื่อแลกของรางวัลได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองของเด็กที่สมัครเข้าแข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” เกี่ยวกับผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กผู้เข้าแข่งขันและความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมเท่านั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปน่าจะได้มีการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ เช่น ผู้ปกครองของเด็กที่แข่งขันเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” บุคลากรและเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนและระแวดระวังคุณภาพรายการโทรทัศน์เพื่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว ว่ามีความคิดเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อที่จะได้ทราบถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบอย่างครอบคลุม เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาเนื้อหารายการให้ดีขึ้น
2. ควรมีการศึกษาผลกระทบของการเล่นเกมในรายการ “สู้เพื่อแม่” โดยศึกษาในส่วนของเด็กและครอบครัวซึ่งเป็นผู้รับสาร เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหาเกมให้เป็นประโยชน์ต่อเด็กและครอบครัวมากขึ้น
3. การวิจัยครั้งต่อไปควรแสวงหาวิธีในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการเข้าร่วมสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมโดยสังเกตจากเทปรายการ “สู้เพื่อแม่” เท่านั้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. ลำดับที่ 1. กรุงเทพมหานคร: อีนิพินิตี้เพรส, 2541.

กาญจนา วิชาคุณ. การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สนับสนุนสังคมและต่อต้านสังคมที่ปรากฏในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ขวัญเรือน ไชยอุดม. วิทยุโทรทัศน์กับบทบาทสังคม. นิเทศสาร ปีที่ 6 (ธันวาคม 2520): 25.

คณะกรรมการด้านครอบครัว ในคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี. นโยบายและแผนงานในการพัฒนาสถาบันครอบครัว. (ม.ป.ท.), 2537.

คณะกรรมการศึกษาบทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก โครงการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก. บทบาทสื่อมวลชนในการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์อักษรไทย, 2535.

จรรยา สุวรรณทัต. ครอบครัวสัมพันธ์. คู่มือวิชาชีพ ปีที่ 6 (มิถุนายน 2523): 54-56.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ฉวีวรรณ กิनावงศ์. การศึกษาคณิตศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2533.

ดวงกมล เวชบรรยงรัตน์ และ ประกายรัตน์ ศรีสอ้าน. การสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคม , เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อสารเพื่อการพัฒนา หน่วยที่ 9-15. นนทบุรี : โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2533.

ธนิดา จันทวงศ์. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ทางโทรทัศน์เพื่อการพัฒนาเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

นภาพรณี อัจฉริยะกุล. การจัดรายการวิทยุสำหรับเด็กและวัยรุ่น, เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดรายการวิทยุโทรทัศน์ หน่วยที่ 11-15, 6-9. กรุงเทพมหานคร : ประชาชน, 2533.

นภาพร ดิยายน. การวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

นิตยา คชภักดี. ขั้นตอนการพัฒนาของเด็กปฐมวัยตั้งแต่ปฏิสนธิถึง 5 ปี. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2543.

ปมูข ศุภสาร และพิไลวรรณ ปุกนุต. การจัดรายการบันเทิง, เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดรายการวิทยุโทรทัศน์ หน่วยที่ 5-10, 25-28. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, 2530.

ปรมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2540.

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. พัฒนาการของเด็กปฐมวัย. , เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1-7, 82-89. นนทบุรี : ป. สัมพันธ์พานิชย์, 2531.

ปาริชาติ แก้วมงคล. ประสิทธิผลของรายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

พรนิภา ยันนาคี, ชุติมา ศิริจันทร์, ธนันต์ชัย นพแก้ว และ บวร บัวขาว. การสำรวจความต้องการการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดลพบุรี. วิทยาสารกำแพงแสน ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 (2546): 137-151.

พรพนิต พ่วงภิญโญ. บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. จิตวิทยาครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

พรรณี จิตไพศาลวัฒนา. ความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ต่อสถาบันครอบครัวที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

พวงชมพู บำรุงสุข. กลยุทธ์การสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมสถาบันครอบครัว. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ศรีสว่าง พัววงศ์แพทย์. ศรีสังคม. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2539.

ศศิธร อภิสัทธีวันนรงค์. การขัดเกลาทางสังคมผ่านรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประเภทรายการ ปกิณกะบันเทิง. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม (Media Monitor), โครงการ. รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก 3,5,7,9,11 และ itv (วันที่ 5- 11 มกราคม 2549). กรุงเทพมหานคร: โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม, 2549. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)

สายฝน เอกวางกูร. พัฒนาการวัยเด็ก. (ม.ป.ท),(ม.ป.ป.).

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. เทคนิคและทักษะเกมมัลฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

สุพัตรา สุภาพ. สังคมวิทยา. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

สุมน อยู่สิน. อิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชน. เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อมวลชน หน่วยที่ 9-15, 135-157. นนทบุรี : โรงพิมพ์สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2547.

สุรดา จรุงกิจอนันต์. วิธีนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ พ.ศ. 2543. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

อรนุช สุดประเสริฐ. การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2538.

ภาษาอังกฤษ

Bammel, G. and Burrus-Bammel, L. Leisure & human Behavior. Dubuque, IA:
Brown & Benchmark, 1996.

Fisk, J. Television Culture. London: Routledge, 1987.

Haywood, L., Kew, F., Bramham, P., Carpenerhurst, J., and Henry, I. Understanding
Leisure. Cheltenham: Stanley Thornes, 1995.

McLuhan, M. Understanding Media: The Extension of Man. New York: McGraw-Hill,
1964.

Stephenson, W. The Play Theory of Mass Communication. Chicago: University of
Chicago Press, 1967.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวิเคราะห์เนื้อหาเกมเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กด้านต่างๆ

ชื่อเด็กผู้เข้าแข่งขัน.....อายุ.....เพศ.....

พัฒนาการ การด้าน ต่างๆ	ชื่อเกม.....	ชื่อเกม.....
พัฒนาการ ทางร่างกาย		
พัฒนาการ ด้าน สติปัญญา		
พัฒนาการ ด้านอารมณ์ และ บุคลิกภาพ		
พัฒนาการ ด้านสังคม		

แบบบันทึกการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่พัฒนาการของเด็ก

ผลกระทบของการเล่นเกมที่พัฒนาการของเด็ก

ผู้เข้าร่วมแข่งขัน

วันที่.....เวลา.....

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

.....



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบบันทึกการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกม
ต่อความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว

ผลกระทบของการเล่นเกมต่อความสัมพันธ์ของ
สมาชิกในครอบครัวของเด็กผู้เข้าร่วมแข่งขัน

วันที่.....เวลา.....

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

.....



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายพัชร พรหมภักดี เกิดวันที่ 24 มีนาคม 2524 ที่จังหวัดสมุทรสาคร สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2546 หลังจากสำเร็จการศึกษาได้เข้าทำงานที่บริษัท แอร์เอเชีย จำกัด ตำแหน่ง Call Centre Sales Agents และได้เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย