

## บทที่ 4

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือที่มีต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กอนุบาล ผลการวิจัยนี้ได้สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 และภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ พบว่าพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในกลุ่มทดลอง ไม่แตกต่างจากภายหลังการทดลองทันที ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

จากสมมติฐานข้อที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และข้อที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุมภายหลังการทดลอง การวิจัยนี้สนับสนุนสมมติฐานทั้งสองข้อ โดยดูจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 2 และ 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และกลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่นเกมแบบร่วมมือจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ออร์ลิก (Orlick 1981) ที่ได้ใช้การเล่นเกมแบบร่วมมือเสริมสร้างพฤติกรรมเอื้อเฟื้อให้แก่เด็กอนุบาลได้ นอกจากนี้ในปีเดียวกันออร์ลิก (Orlick 1981) ได้ใช้การเล่นเกมแบบร่วมมือเพื่อเพิ่มพฤติกรรมความร่วมมือให้แก่เด็กอนุบาล ซึ่งก็พบว่าเด็กสามารถให้ความร่วมมือทั้งกิจกรรมในโรงเรียนและนอกโรงเรียนมากขึ้น และในปี 1983 มิลเลอร์ โรเจอร์ และ เฮนนิแกน (Millor Roger and Hennigan) ได้นำการเล่นเกมแบบร่วมมือไปใช้ในการสร้างการยอมรับซึ่งกันและกันในเด็กต่างผิวที่เรียนโรงเรียนเดียวกัน ผลปรากฏว่าพฤติกรรมยอมรับซึ่งกันและกันเพิ่มขึ้น

จากผลการวิจัยนี้สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดของ เพียเจต์ว่า การที่เด็กวัยอนุบาลซึ่งมี

ลักษณะของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) ได้มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะการเล่นจะทำให้ลักษณะการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางลดลง ซึ่งทำให้เด็กเริ่มเข้าใจและยอมรับว่าผู้อื่นมีความแตกต่างไปจากตน นอกจากนั้นการที่เด็กได้เล่นด้วยกัน จะทำให้เด็กเรียนรู้ปฏิกริยาของเพื่อน ๆ เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น (Broke 1973 : 108 Rubin 1976 : 823 and Shantz 1983 : 6 - 12) ดังนั้นการลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง จึงส่งผลให้เด็กแสดงความร่วมมือ ช่วยเหลือ และ เอื้อเฟื้อต่อผู้อื่นได้มากขึ้น นอกจากนี้เพอร์และบัสซี (Perry and Bussey 1984 : 240) ยังได้อธิบายถึงพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์ไว้ว่า การที่เด็กอนุบาลได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนจะทำให้เด็กเรียนรู้การแยกแยะทัศนคติของผู้อื่นออกจากทัศนคติของตน เข้าใจความรู้สึกความต้องการของผู้อื่น ทำให้เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อได้มากขึ้นด้วย

นอกจากนี้ ลักษณะของการเล่นเกมแบบร่วมมือ ซึ่งมีลักษณะการยอมรับซึ่งกันและกันมีการร่วมมือกัน ให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมให้ถึงเป้าประสงค์เดียวกันและมีการช่วยเหลือกัน เด็กจะมีความรู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมในความสำเร็จในแต่ละเกม ซึ่งผลของการเล่นจะทำให้เด็กรู้สึกถึงคุณค่าของตนเอง (Self esteem) และเป็นการช่วยทำให้เด็กเข้าใจตนเอง รู้จักตนเอง (Self concept) ดีขึ้น (Orlick 1978 : 4 - 5) ซึ่งจากการศึกษาของคูเลย์และเทเลอร์ (Cauley and Tyler 1989 51 - 60) เกี่ยวกับการรู้จักตนเองของเด็กวัยอนุบาล พบว่าการรู้จักตนเองของเด็กจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมสร้างสรรค์สังคม เช่น การแบ่งปัน ช่วยเหลือ และการร่วมมือ และจากการศึกษาของแอนดรูและครันท์ (Andrew and Krantz 1982 : 197 - 205) พบว่าการเล่นแบบร่วมมือของเด็กอนุบาลจะช่วยทำให้มิตรภาพของเด็กกับเด็กอื่นเป็นไปได้ดีกว่า การเล่นแบบอื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเปปิตอน เพอร์และบัสซี (Pepitone 1980 : 96 - 97, Perry and Bussey 1984 : 240) ที่เสนอว่าการจัดให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์แบบร่วมมือกัน จะช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี และสามารถแสดงพฤติกรรมที่สังคมต้องการได้ เช่น การให้ความร่วมมือ หรือการแสดงความเอื้อเฟื้อในลักษณะต่าง ๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเด็กที่ได้รับการเล่นเกมแบบร่วมมือจะสามารถเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของผู้อื่นและตนเองมากขึ้น มีความคิดเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดี เข้าใจและสามารถแสดงออกถึงพฤติกรรมสังคมที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันได้ เช่น การแสดงความเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 และ 2

สำหรับสมมติฐานข้อ 3 ซึ่งกล่าวว่าพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มทดลองภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ จะต่างจากภายหลังการทดลองทันที การวิจัยนี้ไม่สนับสนุนสมมติฐานข้อนี้โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4 ภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์พบว่า พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กที่ได้รับการเล่นแบบร่วมมือ ไม่แตกต่างจากภายหลังการทดลองทันที การศึกษาเกี่ยวกับผลของการเล่นแบบร่วมมือ โดยวิธีติดตามผลภายหลังการทดลองเป็นระยะ ๆ นั้น จากการค้นคว้าผู้วิจัยไม่พบการศึกษาในลักษณะนี้ แต่พบการศึกษาในลักษณะขยายผลพฤติกรรม เช่น การศึกษาของออร์ลิก (Orlick 1981 : 54 - 63) ได้ศึกษาถึงผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือต่อพฤติกรรมร่วมมือในเด็กอนุบาล โดยให้เด็กเล่นเกมในโรงเรียน และเมื่อสิ้นสุดการทดลอง พบว่าเด็กจะมีพฤติกรรมร่วมมือเพิ่มขึ้นในการเล่นที่โรงเรียนและนอกโรงเรียน ในปีเดียวกันออร์ลิกได้ศึกษาผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือต่อพฤติกรรมการแบ่งปัน ในเด็กอนุบาล โดยให้เด็กเล่นเกมในโรงเรียนเช่นเดียวกัน และวัดพฤติกรรมการแบ่งปันจากการที่เด็กแบ่งลูกอมให้เพื่อน ผลการศึกษาพบว่า เด็กจะมีพฤติกรรมการแบ่งปันเพิ่มขึ้น และเด็กรู้สึกมีความสุขมากขึ้นเมื่อได้เล่นเกมต่าง ๆ ทั้งในและนอกโรงเรียน ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการศึกษาของออร์ลิกเน้นผลที่เกิดตามมานอกเหนือจากผลที่จะเกิดโดยตรง และต้องการศึกษาในสภาพต่าง ๆ กัน นอกจากนี้ มิลเลอร์ โรเจอร์ และ เฮนนิแกน (Miller Roger and Hennigan 1983 : 199 - 216) ได้ศึกษาถึงการเพิ่มการยอมรับซึ่งกัน และกัน ในเด็กต่างผิว โดยใช้เกมแบบร่วมมือ โดยการศึกษาเป็นระยะ ๆ ดังนี้ จากการสังเกตก่อนทดลอง 2 สัปดาห์ พบว่ายอมรับกัน 9 % เมื่อให้เล่นเกม 2 สัปดาห์ พบเพิ่มขึ้นเป็น 71 % เมื่อทิ้งระยะไว้ 2 สัปดาห์ ลดลงเหลือ 56 % และเหลือ 17 % เมื่อเว้นช่วงไป 4 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยกล่าวว่าเป็นเช่นนี้เพราะช่วงเวลาการเล่นแบบร่วมมือมีน้อย (2 สัปดาห์) สิ่งที่เกิดขึ้นอาจเป็นปฏิกิริยาที่เด็กตอบสนองต่อการเล่นใหม่ ๆ ด้วยกัน (Hawthorn Effect) เมื่อทิ้งระยะ ไปจึงค่อย ๆ ลดลง แต่จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่าภายหลังการทดลองทันที พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กที่ได้รับการเล่นแบบร่วมมือเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (จากตารางที่ 2) และเมื่อภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ ก็พบว่าพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กที่ได้รับการเล่นแบบร่วมมือ ไม่แตกต่าง ไปจากภายหลังการทดลองทันที (ตารางที่ 4) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิมพิไล ทอง ไพบูลย์ (2529) ที่ศึกษาพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กที่เพิ่มขึ้นจากการดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพกับหุ่นมือ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ภายหลังการทดลองทันที เด็กจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อเพิ่มขึ้น และภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กไม่แตกต่างไปจากภายหลังการทดลองทันที จากการวิเคราะห์ข้อมูล (ตารางที่ 4 และ 5) แสดงให้เห็นว่าแม้เด็กจะ ไม่ได้เล่นเกมแบบร่วมมือแล้วเป็นเวลา 2 สัปดาห์ แต่พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กก็ยังคงมีอยู่

ซึ่งอาจเป็นเพราะผลของการเล่นแบบร่วมมือที่เด็กได้รับ ซึ่งมีลักษณะการเล่นที่ร่วมมือ ช่วยเหลือ เด็กทุกคนเล่นด้วยกันโดยไม่มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจถึงความรู้สึก ความต้องการของผู้อื่น รู้สึกว่าตนเองมีประโยชน์ มีคุณค่าต่อผู้อื่น และรู้จักการแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม ฉะนั้นจะเห็นได้ว่า เมื่อเด็กมีโอกาสดแสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในเวลาต่อมาเด็กยังคงแสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้ออีก นอกจากนี้ระยะเวลาภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ อาจจะส่งผลของการเล่นจึงยังคงมีอยู่ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3

การวิจัยครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของการเล่นเกมแบบร่วมมือ ที่มีต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กวัยนี้ อาจนำไปใช้ในการจัดการเล่นให้เด็กได้ เช่น ในโรงเรียนอนุบาล ในสถานสงเคราะห์เด็ก ตลอดจนในครอบครัวที่มีสมาชิกหลายคน ซึ่งผู้ใหญ่อาจจะร่วมเล่นกับเด็กได้ นอกจากนั้นเกมแบบร่วมมือสามารถสร้างเสริมพฤติกรรมสังคมหลายอย่าง เช่น การยอมรับกันในกลุ่มเด็กต่างผิว ต่างวัฒนธรรม (Miller Roger and Hennigan 1982 : 199 - 216) และยังช่วยสร้างมิตรภาพของเด็กอนุบาลกับเด็กอื่น ๆ ได้ด้วย (David and Murray 1982 : 197 - 205) นอกจากประโยชน์ดังกล่าวแล้ว การเล่นเกมแบบร่วมมือสามารถเพิ่มการรู้จักตนเอง (Self Concept) ในเด็กที่ถูกทารุณกรรมได้ (Chambers and Ascione 1987 : 499 - 505) การเล่นเกมของเด็กมีหลายรูปแบบ มีประโยชน์เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กต่าง ๆ กัน การเล่นเกมแบบร่วมมือเป็นการเล่นประเภทหนึ่ง ที่ส่งเสริมทั้งพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ และสังคมของเด็ก โดยเฉพาะในการช่วยเพิ่มพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ซึ่งเป็นพฤติกรรมหนึ่งที่สำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคม