

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1 เอกสารและงานวิจัย เกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม

1.1 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมทางสังคม

ในการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมทางสังคมนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมทางสังคม (Social behavior) ดังนี้ คือ

สุรางค์ จันทน์เอม กล่าวว่า พฤติกรรมทางสังคม คือ การแสดงออกเมื่อบุคคลในสังคมมีความสัมพันธ์กัน โดยได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมภายในสังคม อิทธิพลของทัศนคติของแต่ละบุคคล และอิทธิพลจากผู้อื่น เป็นต้น

English (1958) ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมทางสังคมนั้นว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลอื่น หรือ พฤติกรรมที่แสดงออก โดยได้รับการควบคุมจากองค์กรทางสังคมที่มีการจัดรูปแบบแล้ว เช่น ครอบครัว โรงเรียน เป็นต้น

Good (1965) ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมทางสังคมนั้นเป็นการแสดงออกที่แตกต่างกันไปแต่ละบุคคลซึ่ง เป็นสมาชิกของสังคม หรือ เป็นการแสดงออกของกลุ่มบุคคล

Page (1977) ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมทางสังคมนั้นว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลอื่น โดยได้รับการควบคุมจากองค์กรทางสังคม หรือ เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อพยายามที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น

กล่าวโดยสรุปแล้ว พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง การกระทำของบุคคลที่มีการแสดงออกต่อบุคคลอื่น ๆ ในสังคม

สำหรับลักษณะของพฤติกรรมทางสังคมนั้น ได้มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้อธิบาย เกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมทางสังคม ดังนี้

English (1951) ได้จัดพฤติกรรมต่างๆทางสังคมของเด็ก เป็นดังนี้

1 กิริยามารยาทและการเข้าสังคม มีความสำคัญในการเข้าสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมที่เกี่ยวกับมารยาท เช่น การแสดงอารมณ์ การพูด การให้ความสนใจต่อผู้อื่น เป็นต้น

2 การมีอำนาจเหนือคนอื่น แสดงออกทางพฤติกรรมได้เชิงบวก และลบ เช่น ความเป็นผู้นำ การเป็นตัวของตัวเอง การเป็นเจ้าของ การให้ คำแนะนำ หรือการวิจารณ์ผู้อื่น เป็นต้น

3 ความเป็นผู้นำ คือ การมีคุณลักษณะบางประการที่แสดงออกมา อย่างเด่นชัดเหนือคนอื่น การมีความเชื่อมั่นในตนเอง และเป็นเด็กที่มีความรู้สึก ใฝ่หาการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ

4 พฤติกรรมยอมตามและยอมแพ้

5 พฤติกรรมความร่วมมือ

6 พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

Piaget ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมทางสังคมออกเป็น 3 ระยะดังนี้ คือ (จิตรา วสุวานิชและคณะ , 2519)

ระยะที่หนึ่ง เป็นระยะที่ยึดตัวเอง เป็นศูนย์กลางของความสำคัญ (EGO-CENTRISM) เด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่น จะเปรียบอะไรก็เอาตัวเองเป็นที่ตั้ง ซึ่งเป็นขั้นแรกของการพัฒนาการพฤติกรรมทางสังคม ระยะนี้อาจประมาณได้กับเด็กในวัยทารกและในวัยเด็กตอนต้น (ก่อนไปโรงเรียน) ในระยะเวลาเหล่านี้เด็กจะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดอยู่ในครอบครัว โดยเฉพาะกับบิดามารดาและพี่น้อง วงสังคมของเด็กวัยนี้มีอยู่เฉพาะแคบโลกของเด็กในวัยเหล่านี้ นั้นมีขอบเขตไม่ไกลนัก

ระยะที่สอง เป็นระยะที่เด็กพยายามจะเข้าไปสู่ความสัมพันธ์ในสังคมที่แท้จริง เด็กจะค่อย ๆ คลายความถือเอาตัวเองเป็นศูนย์กลางลง และเริ่มที่จะเข้าใจว่าวงสังคมที่แท้จริงนั้นจะต้องมีการติดต่อซึ่งกันและกัน จะต้องพึ่งพาอาศัยกัน โดยในระยะนี้เริ่มตั้งแต่วัยเด็กเข้าโรงเรียน เป็นต้นไป ความเปลี่ยนแปลงในทางความสัมพันธ์ จะเปลี่ยนรูปไปอย่างมากระหว่างอายุ 6-12 ขวบ

โลกของ เด็กจะขยายออกไปมากขึ้นทุกที ความสัมพันธ์จะไม่จำกัดอยู่ เฉพาะบิดา มารดา แต่จะขยายออกไปสู่ เพื่อนฝูง ครู และบุคคลอื่น ๆ ในสังคมที่เด็กมีโอกา สใกล้ชิด ความเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระยะนี้ เป็นช่วงสำคัญของชีวิต จะเป็น เครื่องบอกถึงอนาคตของชีวิต สังคมของ เด็กในภายภาคหน้า

ระยะที่สาม เป็นระยะที่เด็กเกิดการยอมรับนับถือระหว่างกัน ระยะนี้ เป็นการพัฒนาขั้นสุดยอดของชีวิตสังคม มีการยอมรับนับถือผู้อื่นว่ามีความสำคัญ เท่า ๆ กัน มีการยอมรับในการเป็นสมาชิกของสมาชิกของสังคมเหมือนกัน และ มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมาพิจารณาด้วย ซึ่งความ เปลี่ยนแปลงในระยะนี้ เริ่มตั้งแต่ใน เด็กวัยรุ่นขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่

นอกจากนี้ Hurlock (1956) ได้อธิบายลักษณะของพฤติกรรมทาง สังคมของ เด็กประถมวัย โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ พฤติกรรมที่เข้ากับ สังคมและพฤติกรรมที่ไม่ เข้ากับสังคม

พฤติกรรมที่เข้ากับสังคม ประกอบไปด้วย

การร่วมมือ เด็กจะ เรียนรู้การเล่นหรือทำงานร่วมกับคนอื่น เมื่ออายุ ย่าง เข้า 4 ปี และถ้าเด็กมีโอกาสได้ร่วมกิจกรรมมาก ก็จะได้ เรียนรู้การร่วมมือ ในการทำกิจกรรมมากขึ้น

การแข่งขัน การแข่งขัน เป็นวิธีการกระตุ้นให้ เด็กทำได้ดีที่สุดโดย เด็ก จะ เพิ่มความสามารถในการอยู่ร่วมกันทางสังคม แต่หากการแข่งขันกลายเป็น สภา เหตุให้ เกิดการทะเลาะวิวาท ก็จะทำให้ เด็กขาดความสามารถในการอยู่ร่วม กันทางสังคม

การ อื้อ เผื่อ เผื่อแผ่ แสดงออกในรูปของความ เต็มใจที่จะแบ่งปันให้ ผู้อื่น ซึ่งความ อื้อ เผื่อ เผื่อแผ่จะ เพิ่มขึ้นเมื่อความ เห็นแก่ตัวลดลง และ เด็กจะ เรียนรู้ว่สิ่งนี้จะช่วยให้สังคมยอมรับตัว เองมากขึ้น

การยอมรับจากสังคม ความต้องการนี้จะช่วยกระตุ้นให้ เด็กทำตามใน สิ่งที่สังคมคาดหวัง

การแสดงความคิดเห็นนอก เห็นใจ เด็กจะแสดงออกโดยพยายามที่จะช่วย เหลือ หรือบอกรับโยนผู้ที่มีความทุกข์

การเอาใจ เขามาใส่ใจ เรา จะพัฒนาขึ้น เมื่อ เด็กสามารถ เข้าใจการ แสดงออกทางสีหน้า และคำพูดของผู้อื่น

การฟังผู้อื่น ทางด้านความช่วยเหลือ ความพอใจ และความรักใคร่ จะกระตุ้นให้ เด็กประพฤติในทางที่สังคมยอมรับ เด็กที่ไม่ต้องฟังคนอื่นจะขาดการ กระตุ้นนี้

การแสดงความเป็นเพื่อน เด็กจะแสดงความเป็น เพื่อนด้วยความ ต้องการที่จะทำและทำร่วมกับคนอื่นรวมทั้งการแสดงออกซึ่งความรักใคร่ต่อคนอื่น

การไม่ เห็นแก่ตัว เด็กที่มีโอกาสได้รู้จักการแบ่งปันสิ่งที่ตนมี จะ ทำให้ เด็ก เกิดการ เรียนรู้ถึงการคิดถึงใจคนอื่น และทำเพื่อคนอื่นมากกว่าที่จะ คิดถึงความสนใจของตนเอง และของที่ตนมี

การเลียนแบบ เด็กจะพัฒนานิสัยที่จะทำทำให้เกิดการยอมรับของกลุ่ม ถ้า เด็กได้ เลียนแบบผู้ที่ เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

การสร้างความผูกพัน เด็กจะถ่ายโยงรูปแบบของพฤติกรรมความผูกพัน ให้แก่ผู้อื่นและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นจากพื้นฐานที่ เด็กได้รับในวัยทารก ซึ่ง เป็น ช่วงที่ได้รับความอบอุ่นจากมารดาหรือผู้เลี้ยงดู

พฤติกรรมที่ไม่ เข้ากับสังคม

การคัดค้าน คือ การต่อต้านต่อความกดดัน โดยการแสดงออกทาง ร่างกาย และจะค่อย ๆ เปลี่ยน เป็นการปฏิเสธด้วยวาจา เมื่อ เด็กถูกขอร้องหรือ บอกให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

การก้าวร้าว คือ การกระทำหรือข่มขู่ โดย เด็กอาจแสดงความ ก้าวร้าวออกทางร่างกายและวาจาโจมตีผู้อื่น ที่มีจะ เด็กกว่าตน

การทะเลาะวิวาท คือ การโต้เถียงกันอย่างรุนแรง โดย เริ่มจาก มีผู้ เริ่มต้นก่อน แล้วจึงนำไปสู่การทะเลาะวิวาทในที่สุด

1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์นั้นมีความ เกี่ยวข้องกับ สถานการณ์ทางสังคม บทบาททางสังคม และความแตกต่างของบุคคล ดังนั้นการ

อธิบาย เกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์จึงต้องอาศัย 3 ทฤษฎีหลัก ๆ ดังนี้
(พรพนทิพย์ ศิริวารธนบุศย์, 2530)

- 1 ทฤษฎีการ เรียนรู้ทางสังคมของ เชียร์ส
- 2 ทฤษฎีการควบคุมพฤติกรรม
- 3 ทฤษฎีการ เรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา

1 ทฤษฎีการ เรียนรู้ทางสังคมของ เชียร์ส

เชียร์สได้ศึกษาวิจัยพฤติกรรม โดย เฉพาะศึกษาพฤติกรรมใน เด็ก เป็น เวลานาน และ เขาได้สรุปหลัก เกณฑ์การ เกิดพฤติกรรมไว้ดังนี้

1 พฤติกรรมของคนหนึ่ง ๆ อาจ เป็นทั้งสา เหตุและผลของอีก พฤติกรรมหนึ่ง ในลักษณะปฏิกริยา ลูกโซ่ (Dyadic Interaction)

2 พฤติกรรม เกิดขึ้น เพื่อลดแรง ชัยพื้นฐาน

3 พฤติกรรมทุกชนิดถ้า ได้รับรางวัล จะ เกิดซ้ำอีก แต่ถ้าได้รับการลงโทษ พฤติกรรมนั้นจะหมดไป

4 ตัว เสริมแรง จะช่วยลดแรง ชัยพฤติกรรม ทั้ง แรงชัยบรมภูมิ และ แรงชัยทุติยภูมิ

5 การหย่านม ความคับข้องใจ การพึ่งพา ความก้าวร้าว การ เลียนแบบ และนิสัยทางสังคม ต่างมีแบบแผนพัฒนาการของตนเอง และ มีผลต่อการพัฒนาพฤติกรรม การ เรียนรู้ทางสังคม

การหย่านม (Weaning) การหย่านมมีผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์และ สังคมของ เด็กมาก จะต้อง เป็นไปในลักษณะค่อย เป็นค่อยไป การหย่านมนี้ หมายถึง ทั้งนมแม่และนมขวด

ความคับข้องใจ (Frustration) เป็นผล เนื่องจากบุคคลได้ตั้ง เป้าหมายไว้ แต่มีอุปสรรคมาขัดขวางทำให้ เป้าหมายไม่ได้ ความคับข้องใจจะ สร้าง แรงชัยภายในซึ่ง แสดงออกมา เป็นความก้าวร้าว

การพึ่งพา (Dependence) ในระยะต้นของวัย เด็กนั้น เด็กต้องพึ่งพาแม่ตลอดเวลา แม่ต้องค่อย ๆ ช่วย เด็กให้รู้จักพึ่งตนเอง แต่แม่ต้องคอยสัง เกต ว่า เมื่อเรารจึงจะควรปล่อยให้ เด็กพึ่งตนเองได้

ความก้าวร้าว (Aggression) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลมีความคับข้องใจ

การเลียนแบบ (Identification) เกิดเมื่อเด็กได้ลอกเลียนพฤติกรรมบางอย่างของผู้ใหญ่และผู้ใหญ่พอใจ จึงเสริมแรงด้วยการชมเชยหรือให้รางวัล ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะทำต่อไป การเลียนแบบมักเกิดในวัยเด็ก และมีความแตกต่างกันในระหว่างหญิงและชาย

นิสัย (Habit) เกิดจากการที่บุคคลแสดงพฤติกรรมซ้ำซากจนเคยชิน หากต้องเปลี่ยนการแสดงพฤติกรรมเดิมนั้น ก็จะมีแรงต้านทานต่อการเปลี่ยนแปลง

นอกจากนี้ เซียร์ส ได้อธิบายว่า พัฒนาการของเด็กเกิดจากการเลี้ยงดู ซึ่งเป็นกระบวนการต่อเนื่องตามความคาดหวังทางสังคมในเด็กแต่ละวัย โดยมีขั้นตอนพัฒนาการออกเป็น 3 ชั้น คือ

ระยะที่ 1 พฤติกรรมเบื้องต้น (Rudimentary Behavior) ได้แก่ ความต้องการพื้นฐาน และการเรียนรู้ระยะต้นของวัยทารก โดยทารกจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อลดแรงขับปรารถนา เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของตนเอง ทำให้ทารกมีปฏิกิริยาผูกพันกับแม่ คือ เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะถูกควบคุมจากแม่ ในเวลาเดียวกัน เด็กก็เรียนรู้ที่จะถูกควบคุมจากแม่ด้วย เช่น ควบคุมแม่ด้วยการร้องไห้ และถูกควบคุมการร้องไห้เมื่อได้กินนม ดังนั้นพัฒนาการในช่วงนี้ จึงเน้นที่การให้ ความรัก ทัศนคติ การเลี้ยงดู ความสัมพันธ์ของแม่ต่อพ่อ ความรู้สึกเกี่ยวกับความเป็นไปในชีวิต ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับการให้ความรัก ความอบอุ่นแก่เด็ก

ระยะที่ 2 ระบบสิ่งเร้าจากสังคมระยะแรก : การเรียนรู้โดยครอบครัว เป็นศูนย์กลาง (Primary Motivational System : Family-centered learning) การเรียนรู้ทางสังคมที่ได้รับจากการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว (1.5 - 6 ปี)

ในระยะนี้กระบวนการสังคมประภค เริ่มมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็ก แรงขับปรารถนาก็ยังเป็นตัวจูงใจให้เด็กแสดงพฤติกรรมอยู่ ดังนั้นในช่วง

แรกแม่จึงต้องมีบทบาทสำคัญในการให้การ เสริมแรง โดยแม่จะเป็นผู้กำหนดมาตรฐาน ในการกระทำให้แก่เด็ก ซึ่งต่อมาเมื่อ เด็กได้รับการ เสริมแรงจากการ เรียนรู้ทาง สังคม (แรงขับหุนิยม) นานเข้าก็จะทำให้ เด็ก เริ่มต้องการที่จะ เป็นส่วนหนึ่งของ สังคม เด็กก็จะ เริ่มมีการตอบสนองตามบทบาทที่สังคมยอมรับ และ เรียนรู้ในการ แสดงพฤติกรรมทางสังคมได้อย่าง เหมาะสม

ระยะที่ 3 ระบบสิ่งเร้าจากสังคมระยะหลัง : การเรียนรู้ทางสังคม ภายนอกครอบครัว (Secondary Motivational System : Learning beyond the family) ได้แก่ การเรียนรู้พฤติกรรมสังคมจากระบบต่าง ๆ ของสังคม เช่น โรงเรียน สถาบันทางศาสนา ชุมชนที่อยู่อาศัย เป็นต้น เช่น เด็กที่อายุ เกิน 5 ปี จะเริ่มขยายความสัมพันธ์ออกไปนอกครอบครัว เช่น ครู เพื่อน โดยความสัมพันธ์นี้จะขยายกว้างออกไป ครูจะเป็นแหล่งพึ่งพา (Resource of Dependency) แหล่งใหม่แหล่งแรกของ เด็กซึ่งมีลักษณะการพึ่งพาจะแสดง ออกในลักษณะเดียวกับพัฒนาการระยะต้น ลักษณะการพึ่งพาอาจ เป็นแบบพึ่งพาหา คนสนใจรักใคร่ (Positive Attention Seeking) ในลักษณะนี้เด็กจะชอบ เข้ากลุ่มเพื่อน ในทางตรงข้ามถ้าเป็นลักษณะการพึ่งพาแบบ เรียกร้องความสนใจ (Negative Attention Seeking) เด็กก็จะแสดงความก้าวร้าวกับเพื่อน ซึ่งลักษณะที่แสดงออกของ เด็กนั้นจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพเด็กต่อไป ใน ระยะพัฒนาการช่วงนี้ เด็กต้องการ เป็นอิสระในการควบคุมตนเองมากขึ้นพฤติกรรม ที่แสดงออกจะ เลียนแบบพ่อแม่ เพศเดียวกันมากที่สุด รวมทั้งบทบาททาง เพศด้วย แต่ถ้าพ่อแม่ไม่ให้ความใกล้ชิดกับเขา เขาก็จะหันมา เลียนแบบพฤติกรรมของ เพื่อน แทนและพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมตามวุฒิภาวะของ เด็ก

2 ทฤษฎีการควบคุมพฤติกรรม

สกินเนอร์ได้แนวความคิดว่า พฤติกรรมของมนุษย์ทุกอย่างทำให้เกิดผลกรรม ดังนั้นมนุษย์ควรจะมีชีวิตอยู่อย่างมีความสุข รู้ทิศทางในชีวิตของเขา มีทักษะ มีพฤติกรรมที่ดีโดยสกินเนอร์อธิบายว่า การเรียนรู้ความสัมพันธ์กับผลกรรม คือ เมื่ออินทรีย์ซึ่งเป็นคนหรือสัตว์ได้แสดงพฤติกรรมใด แล้วได้รับผลกรรมใด แล้วได้รับผลกรรมที่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นย่อมมี เกิดขึ้นบ่อยครั้ง แต่ถ้า

พฤติกรรมใด เมื่ออินทรีย์กระทำแล้วได้ผลกรรมซึ่งไม่พึงพอใจ พฤติกรรมนั้นก็จะมี
ลดลงหรือหายไป นอกจากนี้สกินเนอร์ได้เสนอว่า การให้ตัว เสริมแรงจะมีผล
ต่อการแสดงพฤติกรรม กล่าวคือ

1 การให้ตัว เสริมแรงที่ไม่ต้องวาง เงื่อนไข (Primary reinforcer) เป็น
ตัว เสริมแรงซึ่งมีคุณสมบัติ เสริมแรง โดยไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เช่น อาหาร
น้ำ เป็นต้น

2 การให้ตัว เสริมแรงที่ต้องวาง เงื่อนไข (Secondary reinforcer) เป็น
ตัว เสริมแรงซึ่ง เดิมไม่มีคุณสมบัติ เสริมแรง แต่กลายเป็นตัว เสริมแรง เพราะไป
มีความสัมพันธ์กับตัว เสริมแรงที่ไม่ต้องวาง เงื่อนไข เช่น เงิน คาติชม คะแนน
ตัว เสริมแรงประเภทนี้ สามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัว เสริมแรงแบบไม่วาง
เงื่อนไขได้ เรียกว่า ตัว เสริมแรงทั่วไป (Generalized reinforcer) ซึ่ง
เกี่ยวข้องกับการให้ความสนใจ ความรัก และการยอมรับ

ตัว เสริมแรงโดยทั่วไป หรือตัว เสริมแรงที่ต้องวาง เงื่อนไขนี้จะมี
ประสิทธิภาพที่ใช้ในการควบคุมพฤติกรรมมากกว่าตัว เสริมแรงที่ไม่มี เงื่อนไข

ดังนั้น Skinner จึงได้สรุปวิธีการ เกี่ยวกับการดูแล เด็ก และการให้
การศึกษา ในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กโดย

1 การ เลี้ยงดูบุตร ควรทำเป็นแบบคอมมูนของชุมชน เพื่อให้ผู้ชำนาญ
เป็นผู้รับผิดชอบในการฝึก เด็ก โดยมีให้ เด็กมีประสบการณ์ที่จะนำไปสู่การ เกิด
ปัญหาต่อไปในสังคม เช่น การ เรียกร้อง การข่มขู่ การปกป้องมากเกินไป
หรือปัญหาอื่น ๆ อันเกิดจากชีวิตสังคมสมัยใหม่

2 การศึกษา การศึกษาที่ให้กับ เด็กควรสัมพันธ์กับสถานการณ์ในชีวิต
สังคม เพื่อให้ เด็กสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และอุปกรณ์ เครื่องมือต่าง ๆ
มีไว้ เพื่อให้ เด็กแต่ละคนได้ เสริมสร้างความสามารถตามความต้องการ เฉพาะตน

3 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ แบนดูรา

แบนดูรา มีความ เห็นว่า มนุษย์มีกาใช้ เงื่อนไขของสิ่ง แวดล้อมที่มีผลต่อ
พฤติกรรมของมนุษย์ และประสบการณ์ที่ เกิดขึ้นจากพฤติกรรมของมนุษย์ มาใช้

การตัดสินใจพฤติกรรมครั้งต่อไปของมนุษย์ แบบดูราได้ เสนอว่า เมื่อ เด็ก เกิดมา นั้น จะมีพฤติกรรมเบื้องต้นติดมาด้วย และต่อมาก็จะ เรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ซึ่งมีสาเหตุมาจาก

1 ผลของการตอบสนอง (learning by response consequences) เด็ก เรียนรู้ประสบการณ์ตรงของผลการกระทำที่อาจ เป็นบวกหรือลบ จากประสบการณ์ การตารางชีวิตแต่ละวันของเด็ก เด็กจะ เรียนรู้ว่าการกระทำแล้วจะให้ผล ในทางบวก พฤติกรรมใดทำแล้วจะให้ผลในทางลบ

2 การเรียนรู้โดยตัวแบบ (learning through modeling) พฤติกรรมมนุษย์ เกิดจากการ เลียนแบบในกระบวนการสังเกต ดังนี้

2.1 กระบวนการสังเกต ประกอบด้วย 4 กระบวนการ ดังต่อไปนี้

ก กระบวนการความตั้งใจ (attentional process) ได้แก่ การตั้งใจสังเกต เพื่อการรับรู้ที่ถูกต้อง เพราะ เราจะไม่สามารถ เลียนแบบจาก การสังเกตถ้าขาดความตั้งใจที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของตัวแบบและกิจกรรมของ ตัวแบบ เพราะจะทำให้ไม่สามารถ เกิดแบบแผนในการ เลียนแบบได้

ข กระบวนการจดจำ (retention process) ได้แก่ การ คงความจำในสิ่งที่เลียนแบบ การ เรียนรู้โดยการสังเกต ประกอบด้วย การ วาดภาพในใจ (imaginal) และคำพูด (verbal) การเรียนรู้จากการสังเกต ที่ดีนั้น ผู้สังเกตต้องทบทวนดูแบบอย่างพฤติกรรมของตัวแบบอย่างมีระบบ แล้ว จึงลอกเลียนพฤติกรรมให้ถูกต้อง

ค กระบวนการสร้างพฤติกรรมทางอวัยวะและการเคลื่อนไหว (motor reproduction process) กระบวนการนี้ คือ การแปรสภาพ พฤติกรรมของตัวแบบออกมาเป็นการกระทำ

ง กระบวนการจูงใจ (motivational process) การจูงใจ ให้เกิดการ เรียนรู้ จะมีบทบาทสำคัญในการ เลียนแบบจากการสังเกต โดยมนุษย์ จะ เลียนแบบพฤติกรรมที่ให้ผลดีต่อตนมากกว่าพฤติกรรมที่ให้โทษ และมีแนวโน้มที่ จะ เลียนแบบพฤติกรรมที่พอใจมากกว่าพฤติกรรมที่ทำแล้วไม่สบายใจ

กล่าวโดยสรุปแล้ว นักวิชาการทั้งสามท่าน คือ เชียร์ส สกินเนอร์ และแบนดูรา ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมของ เด็ก ไว้ดังนี้

1 พฤติกรรมทางสังคม เกิดจาก การสอนโดยตรงให้กับ เด็กโดยผ่าน กระบวนการอบรม เลี้ยงดูของพ่อแม่ ดังนั้นครอบครัวจึง เป็นบ่อเกิดของการ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมของ เด็ก

2 พฤติกรรมทางสังคม เกิดจาก การให้การ เสริมแรงทั้งทางบวกและ ทางลบ กล่าวคือ การให้การ เสริมแรงทางบวกหรือการให้รางวัล จะทำให้ เด็ก เพิ่มความถี่ของพฤติกรรม ส่วนการให้การ เสริมแรงในทางลบหรือให้ในสิ่งที่ เด็กไม่ชอบ จะ เป็นการลดความถี่ในการแสดงพฤติกรรม

3 พฤติกรรมทางสังคม เกิดจาก การสังเกตหรือการ เลียนแบบผู้อื่น ซึ่งการ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมในลักษณะนี้ ต้องอาศัยวุฒิภาวะในเรื่องของ สมอง เข้ามาเกี่ยวข้อง คือ เด็กต้องมีความสามารถในการรับรู้ได้อย่างถูกต้อง และมีความจำที่สมบูรณ์ เพื่อแปรสภาพพฤติกรรมของตัวแบบมาสู่การกระทำของตน รวมทั้งจะต้องมีแรงจูงใจที่จะทำให้อุบัติกรรมนั้น ๆ เกิดขึ้น

1.3 เด็กกับพฤติกรรมทางสังคม

เด็กวัย เรียน เป็นวัยแห่งการ เปลี่ยนแปลง เพื่อนำไปสู่การปรับตัวให้ เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ ทางสังคม ซึ่งการปรับตัวของ เด็กวัยนี้จำเป็นต้อง อาศัยการเรียนรู้ และการ เลียนแบบพฤติกรรมจากบุคคลรอบข้างมา เป็นแบบอย่าง หรือแนวทางในการดำเนินชีวิต ดังนั้นผลที่ตามมาก็คือ เด็กได้รับ เอาพฤติกรรม ที่สังคมยอมรับและพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เข้ามา เป็นส่วนหนึ่งในพฤติกรรมของ ตนเอง แต่เนื่องจากความสามารถทางด้านความคิดและการใช้ เหตุผลของ เด็ก ยังอยู่ในขอบ เขตที่จำกัด จึงทำให้เด็กมีโอกาส เลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสม ไปด้วย อันจะนำไปสู่ปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นทางสังคม

ปัญหาพฤติกรรมทางสังคม นับได้ว่าเป็นปัญหาสำคัญที่กระตุ้นให้ เกิด ปัญหาทางด้านสุขภาพจิตตามมา กล่าวคือ ปัญหาทางด้านพฤติกรรมจะมีผลกระทบต่อภาวะทางสุขภาพจิต ดังที่ บุปผา มาลีวงศ์ (2521) ได้อธิบายถึงลักษณะของ

เด็กที่มีสุขภาพจิตไม่ดี ว่ามีพฤติกรรมในลักษณะต่อไปนี้ คือ

- 1 มีความกังวล มีท่าทาง เคร่ง เครียด เต็มไปด้วยความระมัดระวัง
- 2 พูดเสียง เบา สิ้นเครือ ไม่ชัดเจน เหงื่อออก เมื่อถูกซักถาม
- 3 แสดงอาการ เกรงกลัวผู้ใหญ่อย่างไม่เหมาะสม
- 4 แสดงอารมณ์ที่ไม่ เหมาะสมอยู่ตลอดเวลา เช่น สงสัยโดยไม่มีสาเหตุ
โกรธโดยไม่มีเหตุผล
- 5 ขาดความสามารถในการ เปรียบกับความจริง เมื่อมีผู้พูดด้วยกิริยาเหมือน
ไม่เข้าใจ มีท่าทาง เหมือนคนไม่มีชีวิตจิตใจ
- 6 มีลักษณะถดถอย หลีก เลี่ยงในการติดต่อกับผู้อื่น มีปฏิกิริยารุนแรงต่อ
ผู้ที่เข้าไปขัดขวาง ไม่มีความสุข หน้าตาเศร้าหมอง ชอบแสวงหา
เรื่องตื่นเต้นเร้าใจ ชอบสนุกโดยไม่กลัวอันตราย
- 7 พูดมาก แต่ขณะที่พูดก็มีท่าทางวิตกกังวล เกรงกลัวผู้ใหญ่
- 8 มีพฤติกรรมไม่ เหมาะสมกับ เพศและวัย และสิ่งแวดล้อม
- 9 มีความรู้สึกต่อคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ บิด เบือนไป เช่น เห็นสิ่งสำคัญ
ไม่มีค่า และ เห็นสิ่งไม่สำคัญมีค่า ภูมิใจในสิ่งที่ไม่ เป็นสาระ
- 10 มีความแตกต่างในเรื่องสิ่งที่คิดกับสิ่งที่ทำตลอดจนจุดมุ่ง หมายที่ตั้งขึ้น
กับความพยายามที่จะทำ

นอกจากนี้จากการศึกษา เกี่ยวกับปัญหาสุขภาพจิตของประชาชน ในเขต
กรุงเทพมหานครในปี 2529 โดย อัมพร ใตตระกูล, อรพรรณ เมฆสุภะ และ
สุวัฒน์ ศรีสรจันทร์ (2529) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่อายุ 7-15 ปี มีปัญหาสุขภาพจิต
ถึงร้อยละ 37.9 และปัญหาพฤติกรรมที่พบใน เด็กกลุ่มนี้ โดยเฉพาะใน เด็กชาย
ก็คือ ปัญหาทางด้านนิสัยและอารมณ์ร้อยละ 16.4 ปัญหาทางด้านความประพฤติก
ร้อยละ 8.8 และด้วยเหตุนี้ปัญหาพฤติกรรมดังกล่าวจึงควรได้มีการวางแผนใน
การป้องกัน แก้ไขอย่างรีบด่วน ด้วยวิธีการช่วยเหลือ ให้ เด็กได้รู้จัก เลือกแนวทาง
ที่ถูกต้องในการ เสริมสร้างอุปนิสัยที่ดีงาม นอกจากนี้ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ที่ทำ
หน้าที่เกี่ยวข้องกับ เด็กควรรู้ความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ที่จะมีผลกระทบต่อ
พฤติกรรมของ เด็ก ตลอดจนส่งเสริมให้ เด็กมีการแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่

เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้เด็กนั้นสามารถก้าวไปสู่อารมณ์สุขภาพจิตที่ดีได้ในอนาคต

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมของเด็กวัยเรียนนั้น ได้มีผู้ทำการศึกษาวี ดังนี้ คือ

Wood (1977) ได้ทำการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างการ เป็นที่ยอมรับของสังคมกับการมีอำนาจทางสังคมของนักเรียนระดับอนุบาล จำนวน 25 คน โดยทำการศึกษาการมีอำนาจในสังคม จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กแต่ละคนในช่วงที่เด็กเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเอง พบว่าพฤติกรรมการ เป็นที่ยอมรับในสังคม ได้แก่ การเป็นผู้นำและผู้ตามในกลุ่มเพื่อน การสวมบทบาทเล่นผู้ใหญ่ การแสดงออกทั้งรักเพื่อนและ เป็นศัตรูกับเพื่อน การแสดงความภาคภูมิใจต่อเพื่อน การใช้ผู้ใหญ่เป็นทางทำให้ เกิดอำนาจ และการแข่งขันกับกลุ่มเพื่อน

Mussen (1969) พบว่า การฝึกวินัยให้แก่เด็กโดยการให้เหตุผล และให้ความรัก เป็นวิธีการฝึกวินัยที่ได้ผลที่สุด และช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสมองของเด็ก เพราะช่วยให้เด็ก เข้าใจ เหตุผลหรือมาตรฐานสังคมที่พ่อแม่ต้องการ

Peck (1958) ก็พบว่า การที่เด็กจะมีความรับผิดชอบสูงขึ้นอยู่กับการฝึกวินัย จากการสังเกตพฤติกรรมของพ่อแม่พบว่า ความใส่ใจซึ่งกันและกันระหว่างพ่อแม่กับลูก การให้ความรักของพ่อแม่ การฝึกวินัยที่ได้ผล จะทำให้เด็กมีพัฒนาการด้านความรู้สึกรับผิดชอบสูง

จากการรวบรวมข้อมูลของ พิพัฒน์ ชูรเวช (2520) เกี่ยวกับพิษและภัยของโทรทัศน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก ที่ทำการศึกษาดูโดยนายแพทย์ J.L. Steinfeld จากมหาวิทยาลัย Southern California ในปี 1969 - 1973 และได้สรุปผลว่า

1 จากการศึกษา : ของนักวิจัยของศูนย์ศึกษาความเจริญของเด็กที่มหาวิทยาลัย North Carolina โดยนำเด็กอายุวัยก่อนเรียน 10 คู่ ซึ่งมีอุปนิสัยการเล่นและการดูโทรทัศน์คล้ายคลึงกัน ในช่วง 11 วัน โดยให้เด็กพวกหนึ่งดู เฉพาะบทภาพยนตร์ที่มีบทใช้ความรุนแรง เช่น รบราฆ่าฟันกัน และเด็ก

อีกพวกหนึ่งให้ดูภาพยนตร์ที่ไม่มีบทแสดงความรุนแรงเลย ผลปรากฏว่า เด็ก 5 คน ที่ได้ดูภาพยนตร์ที่แสดงบทใช้ความรุนแรงที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นอย่างเห็นชัดเจนเวลาต่อมา เช่น ชอบ เตะต๋อย ผลักตี ส่วนเด็กอีกกลุ่มหนึ่งความประพฤติไม่เปลี่ยนแปลง

2 ได้มีนักวิจัย 2 ท่านจากมหาวิทยาลัย Penn State ได้ศึกษาเด็กชั้นอนุบาล 92 คน โดยแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม ให้ดูภาพยนตร์โทรทัศน์ต่างกัน 3 ประเภท วันละครึ่งชั่วโมง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ กลุ่มที่หนึ่งดูภาพยนตร์เรื่อง Superman และ Batman ซึ่งมีบทแสดงการใช้ความรุนแรงอยู่มาก กลุ่มที่ 2 ให้ดูเรื่อง Mister Rogers Neighborhood ซึ่งเป็นภาพยนตร์หุ่นกระบอกที่สอนเด็กให้ละทิ้งนิสัยที่ไม่ดี เช่น ทรนง่าย ชอบอิจฉา กลัวโดยไม่มีเหตุผล และความไม่อดทน กลุ่มที่ 3 ให้ดูภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไปโดยไม่กำหนดประเภทตายตัว ผลปรากฏว่า เด็กที่มีพื้นฐานฐานะครอบครัวยากจน เมื่อได้ดูภาพยนตร์ Mister Rogers แล้วกลายเป็นเด็กที่อ่อนน้อมง่าย ร่วมมือกับครูดีขึ้นและเข้ากับเพื่อนได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม เด็กที่ประพฤติก้าวร้าวมากกว่าปกติ มีกว่าครึ่งหนึ่งเป็นพวกที่ได้ดูภาพยนตร์ที่มีบทใช้ความรุนแรง จนเป็นเหตุให้เด็กชอบทะเลาะวิวาทกับเพื่อนร่วมชั้นบ่อยมากขึ้น

3 นักวิจัยสำรวจนักเรียนชั้นมัธยม 2,900 คน และเด็กที่เรียนจบมัธยมปลาย 1,500 คนจากโรงเรียน 100 แห่งในสหรัฐอเมริกา พบว่าการดูภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีบทแสดงการใช้ความรุนแรง มีส่วนสัมพันธ์กับความประพฤติที่ก่อปัญหาในเยาวชนเหล่านี้เป็นอย่างมาก

4 ในปี ค.ศ. 1959 นักสำรวจจากแผนกสุขภาพจิตของเทศบาลนครนิวยอร์ก ได้ศึกษาเด็กนักเรียนชายชั้นประถมปีที่ 3 จำนวน 184 คน โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างการดูภาพยนตร์โทรทัศน์ ที่แสดงบทการใช้ความรุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยติดตามความประพฤติของเด็กเหล่านี้เป็นเวลา 10 ปีต่อมา พบว่า ไม่ว่าจะ เป็นเด็กที่อยู่ในรោคาหรือต้อตังก็ตาม ถ้าเด็กเหล่านี้ได้ดูภาพยนตร์โทรทัศน์ที่แสดงบทใช้ความรุนแรง เป็นประจำเสมอมา เด็กเหล่านี้จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวเหมือนกันใน 10 ปีต่อมา

5 Thomas และ Drabman ได้ศึกษา เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และประถมศึกษาปีที่ 5 ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้ดูภาพยนตร์โทรทัศน์ที่แสดงบทใช้ความรุนแรงแล้ว เมื่อเผชิญเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทในชีวิตจริง ปฏิกริยาตอบสนองของ เด็กพวกนี้จะน้อยลงกว่า เด็กที่ไม่ได้ดูภาพยนตร์ประเภทนี้ ผู้วิจัยศึกษา เด็ก 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งให้ดูภาพยนตร์แสดงบทความรุนแรง อีกพวกหนึ่งดูภาพยนตร์การ์ตูน เมื่อดูภาพยนตร์เสร็จ ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ทะเลาะวิวาทระหว่าง เด็กสองคนขึ้นให้สมจริงสมจัง ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้ดูภาพยนตร์ประเภทใช้ความรุนแรง จะเป็นพวกที่วิ่งไปรายงานครูช้กว่าอีกพวกหนึ่ง หรือบางคนนั่งดูการทะเลาะวิวาทเฉยโดยไม่รายงานครูหรือห้ามปราม ทั้งนี้ ย่อมแสดงให้เห็นว่า เด็กที่ได้ดูภาพยนตร์โทรทัศน์ที่แสดงบทใช้ความรุนแรงบ่อย ๆ จะเกิดอารมณ์ชาชิน (apaty) ต่อ เหตุการณ์ความรุนแรงขึ้นมากทีละน้อย (desensitization) จนในที่สุด เห็นการประทุษร้ายต่อชีวิตร่างกาย เป็น เรื่องปกติ

จากการศึกษาของ Verhulst และ Akkerhuis (1989) ซึ่งได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสอดคล้อง ในการประเมินปัญหาทางด้านพฤติกรรมและอารมณ์ของ เด็กอายุ 4-12 ปี โดยผู้ปกครองและครู พบว่า ผู้ปกครองและครูมีความสอดคล้องกันค่อนข้างสูง ในการประเมินปัญหาทางด้านพฤติกรรมที่ เด็กแสดงออกมาให้เห็น และการประเมินปัญหาของผู้ปกครองและครูในกลุ่ม เด็กที่มีอายุมาก จะยิ่งพบว่า มีความสอดคล้องในการประเมินสูงขึ้น

วิมล ทรจันวีระ (2513) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการ เปรียบ เทียบความสัมพันธ์ทางสังคมและการปรับตัวระหว่าง เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีที่เจ็ด และมัธยมศึกษาปีที่สาม พบว่า การเลือกเพื่อนของ เด็กชาย เมื่อ เปรียบ เทียบกับ เด็กหญิง แล้วจะไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่สี่นิยม เลือกเพื่อนที่เรียนดี ปฏิบัติตัวดี มีทักษะในการเล่น ไม่เกเร มีความรักใคร่ชอบพอกัน คุยสนุก มีเหตุผล ชยันแข็งแรง และไม่เอาเปรียบ ช่วยเหลือเพื่อนฝูง แต่งกายสะอาด ปรึกษาหารือ เรื่องการ เรียนกันได้ ไม่ชักชวนให้ เสียการเรียน ตั้งใจทำงาน และ เป็นผู้ปฏิบัติตัวดี เด็กชั้นมัธยมศึกษาปีที่สามนิยม เพื่อนที่เรียนดี

ปฏิบัติตัวดี รักใคร่ชอบพอกัน ชยัน ไม่เอาเปรียบ ปรีชาหาหรือ เรื่องการเรียนได้ ตั้งใจทำงาน อารมณ์ดี รักเพื่อนฝูง

เรณู ผดุงถิ่น (2517) ได้ศึกษาการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 จำนวน 3 คน ที่มีจะทำร้ายผู้อื่นทั้งทางกายและวาจา ได้แก่ เตะ ตี ต่อย ต่ำ ช่มชู้เพื่อนและเถียงครู เป็นต้น ครูใช้การเสริมแรงทางสังคม คือ แสดงความสนใจ ยิ้ม พยักหน้า แสดงการยอมรับและชมเชย เมื่อ เด็ก เหล่านี้แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้แก่ การตั้งใจเรียน และทำงานเจียว ๆ ที่โต๊ะของตน ไม่รบกวนการเรียนการสอนในชั้น ผลปรากฏว่าพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพิ่มขึ้น

เบญจกุล จินาพันธ์ (2517) ได้ศึกษาการใช้แรง เสริมทางสังคมปรับพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง เกินปกติของนักเรียนชั้นประถมปีที่เจ็ด จำนวน 4 คน พบว่าเมื่อครูและเพื่อนให้ความสนใจ ยิ้มและชมเชย เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น นั่งอยู่กับที่ ไม่ทำเสียงดัง และตั้งใจเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่งน้อยลง และแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพิ่มขึ้น

การศึกษาของประภาพรรณ อุ่ชอบ (2529) เกี่ยวกับผลของโฆษณาทางโทรทัศน์ เรื่อง "ตาวิเศษ" ที่มีผลต่อพฤติกรรมการทิ้งขยะของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนในกลุ่มทดลอง แสดงพฤติกรรมการทิ้งขยะลงถังขยะมากกว่าจำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .001$) แสดงให้เห็นว่ารายการโฆษณาทางโทรทัศน์ เรื่อง "ตาวิเศษ" มีผลต่อพฤติกรรมการทิ้งขยะลงถังขยะของนักเรียนไปในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

2 เอกสารและงานวิจัย เกี่ยวกับการ เล่น

2.1 ความหมายของการ เล่น+ลักษณะการ เล่นของ เด็ก

เฮอร์ลอค (Hurlock, 1956) กล่าวว่า การ เล่น เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน อดทนไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น และมักเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่มี การบังคับ นอกจากนี้การ เล่น เป็นกิจกรรมเพื่อ

ความสนุกหรือพักผ่อน อาจมีการแข่งขันหรือการพนันกัน แต่ไม่ได้มีความตั้งใจ คือ เป็น เรื่องสำคัญมากนัก ซึ่งต่างจากการทำงานตรงทำงาน เป็นหน้าที่และกิจกรรม ที่จะต้องทำ และมีจุดหมายที่แน่นอน (น.สาธิตานันต์, 2521)

ลักษณะการเล่นของเด็ก

ลักษณะการเล่นของเด็กแตกต่างไปจากการ เล่นของผู้ใหญ่ เนื่องจาก การ เล่นมีลักษณะ เฉพาะตามวัย ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

1 การ เล่นของเด็ก เป็นไปตามแบบแผนของพัฒนาการ นั่นคือ การที่ เด็กจะอยู่ในสิ่งแวดล้อมชนิดใด เชื้อชาติ หรือฐานะทาง เศรษฐกิจชนิดใดก็ตาม เด็กจะมีลักษณะการเล่นคล้าย ๆ กัน และการ เล่นจะ เริ่ม เปลี่ยนไป เมื่อ เด็กโตขึ้น โดยในระยะแรก ๆ การ เล่นของเด็กจะ เกี่ยวข้องกับการ เคลื่อนไหวทางด้าน ประสาทสัมผัส ต่อมา เมื่อ เด็กพัฒนาในด้านสติปัญญาดีขึ้นการเล่นจะ เริ่มซับซ้อนขึ้น และ เมื่อ เด็ก เริ่ม เข้าโรงเรียน การ เล่นของเด็กจะคาบ เกี่ยวกันระหว่าง เด็ก เล็ก กับ เด็กโต โดยระยะแรก เด็กจะชอบวิ่ง หลังจากนั้น เด็กก็จะ เล่นตามกฎเกณฑ์ การ เล่นในช่วงวัย เด็กตอนปลาย ซึ่งวัยนี้ก็คือ "วัยของการ เล่น"

2 การ เล่นของเด็กจะลดปริมาณลง เมื่อ เด็กมีอายุมากขึ้น ในช่วงวัย เด็กตอนปลาย หรือ "วัยของการ เล่น" วัยนี้ เด็กจะใช้ เวลาส่วนมากกับการ เล่น แต่ เมื่อ เด็ก เริ่มโตขึ้นการเล่นของเด็กจะลดลง เนื่องจาก เด็ก เริ่มที่จะต้อง เรียน รู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่ม เติม ดังนั้น เด็กจึง เลือกรูปแบบการเล่นที่ตัวเอง พึงพอใจและชอบมากที่สุด

3 การ เล่นของเด็ก เล็กมักไม่มีแบบแผน การ เล่นของเด็ก เล็ก เป็นไปตามธรรมชาติ การ เล่นขึ้นอยู่กับความพึงพอใจ ซึ่งต่อมา เด็กจะค่อย ๆ มีแบบแผน และการ เล่นโดยไม่มีแบบแผนจะค่อย ๆ หายไป โดย เฉพาะอย่างยิ่งในช่วงวัย เด็ก ตอนปลาย จะเป็นระยะที่ เด็กรวมกลุ่ม เล่นด้วยกัน เช่น การ เล่นกีฬา เป็นทีม

4 การ เล่นที่ต้องใช้กำลังกายจะลดลง เมื่ เด็กโตขึ้น การ เล่นของเด็ก เล็กจะใช้กำลังกายมาก เช่น การวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย แต่เมื่อ เด็ก เริ่มโตขึ้น เด็กจะใช้พลังงานในการเล่นน้อยลง เช่น เล่นกีฬาในร่ม หรือ ใช้ เวลาส่วนมากในการเล่นดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือ เล่นดนตรี เป็นต้น

2.2 ทฤษฎี เกี่ยวกับการ เล่น

นักวิชาการหลาย เล่นที่ศึกษา เกี่ยวกับการ เล่น ได้พยายามอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของการ เล่น โดยสรุป เป็นทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการ เล่นดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526)

ก ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory)

ทฤษฎีนี้พัฒนาขึ้นโดย (Karl Groose) ซึ่งได้แนวคิด เบื้องต้นจาก (Aristotle) แนวคิดหลักของทฤษฎีนี้ เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานประกอบกิจกรรม เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ คือ การทำงาน หรือ เพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย นั่นคือ การ เล่น แต่ว่าการ เล่นจะ เกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ อินทรีย์มีพลังงาน เหลือใช้จากการประกอบงาน

ข ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relasation theory)

ทฤษฎีนี้พัฒนาขึ้นโดยแพทริก (Patrick) โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การ เล่น เป็นการตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความ เครียดทางอารมณ์ เขากล่าวว่า การงานในสังคมปัจจุบันต้องอาศัยความละเอียดอ่อน+ความตั้งใจอย่างมาก ตลอดจนมีการแข่งขันและ เปรียบ เทียบผลงาน จึงนำไปสู่ความ เครียดและความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมสมัยโบราณที่ทำกิจกรรมโดยใช้กล้ามเนื้อใหญ่ เช่น การวิ่ง การกระโดด ฯลฯ กิจกรรมแบบเดียวกันนี้กลับมา เป็นกิจกรรม เพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนสมัยใหม่แทน

ค ทฤษฎีการทบทวน (Recapitulation theory)

ทฤษฎีนี้ได้รับแนวความคิด มาจาก ทฤษฎีวิวัฒนาการของดาร์วิน (Darwin) โดย เขากล่าวว่า การ เล่นของมนุษย์ เป็นมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษ เช่น การที่เด็กเล่นน้ำ เป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์มาจากทะเล การปีนต้นไม้ เป็นการอธิบายว่ามนุษย์ย้อนไปสู่มรดกของบรรพบุรุษ คือ ลิง อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายรูปแบบการ เล่นในสมัยใหม่ของ เด็กได้

ง ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice theory)

คาร์ล กรูออส (Karl Groose) กล่าวว่า สัตว์มีการ เล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นลักษณะของสัญชาตญาณ โดยเฉพาะสัตว์

ที่ต้อง เป็นอิสระจากแม่ตั้งแต่เกิด ดังนั้นการเล่นของสัตว์จึง เป็นการฝึกทักษะที่จำเป็น เมื่อโตขึ้น งานทานอง เดียวกันการเล่น เป็นการช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ และได้ฝึกทักษะที่จำเป็น

นอกจากนี้ สุขชา และสุรางค์ จันทน์เอม (2520) ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นว่า การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาด จนกระทั่งเด็กไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เด็กจะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กหญิงอยากมีน้องแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้อง เอามาอุ้ม อาบน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ ส่วนเด็กผู้ชายที่อยากเป็นทหาร แต่ตนเองยังเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นทหาร ทาตามคำสั่งของตน เป็นต้น

2.3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการ เล่นของ เด็ก

โดยทั่วไปแล้วลักษณะการเล่นของเด็ก จะมีแบบแผนตามที่กล่าวมาแล้วในเรื่องของลักษณะการเล่นของเด็ก แต่อย่างไรก็ตามการเล่นของเด็กแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน ดังนั้นการเล่นของเด็กจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยต่อไปนี้

- 1 สุขภาพ การที่เด็กมีสุขภาพดี ย่อมส่งเสริมให้เด็กเล่นได้มากกว่าเด็กที่เจ็บป่วย และเด็กที่มีสุขภาพดีย่อมมีพลังงานมาก เด็กจึงเล่นได้มากทั้ง เด็กหญิงและเด็กชาย
- 2 พัฒนาการของกล้ามเนื้อ เด็กที่มีกล้ามเนื้อพัฒนาดี ย่อมเล่นได้มากกว่าเด็กที่กล้ามเนื้อยังพัฒนาไม่เต็มที่
- 3 สติปัญญา การเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับสติปัญญา เด็กฉลาดมักจะเลียนแบบการเล่นได้เร็ว และมีความเข้าใจมากกว่าเด็กที่ปัญญาทึบ นอกจากนี้เด็กฉลาดมักใช้เวลาเล่นมากกว่าเด็กปัญญาทึบ
- 4 เพศ งานช่วงปีแรกของชีวิต เด็กชาย+ เด็กหญิงจะ เล่นไม่ต่างกัน โดยเฉพาะถ้าเด็กอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อม เดียวกันตั้งแต่เล็ก ความแตกต่างระหว่างเพศจะเกิดขึ้น เมื่อเด็กชายกับเด็กหญิง เริ่มแยกกลุ่ม โดยเด็กหญิงจะเล่นกระโดดเชือก ซ่อนหา เล่นเกี่ยวกับบ้าน ส่วนเด็กผู้ชายจะชอบเครื่องเล่นที่เป็นเครื่องจักรกล รถไฟ รถยนต์

- 5 ประเพณี เป็นสิ่งกำหนดการเล่นด้วยวิธีการถ่ายทอดทางสังคม เช่น เด็กไทยจะเล่น หมากเก็บ ตะกร้อ มอญซ่อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้ประเพณียังเป็นตัวกำหนดให้เด็กหญิงและเด็กชาย มีการเล่นที่แตกต่างกัน เช่น เด็กหญิงเล่นตุ๊กตา ท้าครีว ในขณะที่เด็กชายเล่นเป็นทหาร ตำรวจ
- 6 ฤดูกาล การเล่นของเด็กขึ้นอยู่กับลักษณะของภูมิอากาศ เช่น ร้อน เด็กจะเล่นกีฬาประเภทว่ายน้ำ ฤดูฝน เด็กจะเล่นกีฬาในร่มและฤดูหนาว เด็กจะเล่นกีฬาที่ออกกำลังกายมาก ๆ เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ ฯลฯ
- 7 สิ่งแวดล้อม โดยทั่วไป เด็กเล็กมักจะเล่นอยู่ในบ้านของตน แต่เมื่อเด็กโตขึ้น เด็กจะเริ่มออกไปเล่นกับเพื่อนที่อยู่ใกล้เคียง นอกจากนี้สถานที่เล่นก็เป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะสนับสนุนให้เด็กได้ออกไปเล่น เช่น การมีสวนสาธารณะใกล้บ้าน จะทำให้เด็กสนใจกีฬากลางแจ้งมากขึ้น
- 8 ฐานะทาง เศรษฐกิจ การที่บิดา-มารดาของเด็กมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน จะส่งผลให้เด็กมีการเล่นต่างชนิดกัน เช่น ในครอบครัวที่มีบิดามารดาฐานะดี ลูก ๆ จะเล่นเกมส์ที่สิ้นเปลืองเงินมาก ในขณะที่ครอบครัวที่มีบิดามารดาฐานะไม่ดี ลูก ๆ จะมีโอกาสได้ของเล่นน้อยมาก
- 9 เวลาว่าง ช่วงเวลาว่างของเด็กแต่ละคนจะกำหนดการเล่น และชนิดของการเล่นของเด็ก เช่น เด็กที่ไม่ต้องช่วยบิดา-มารดาทำงานบ้าน จะมีเวลาเล่นมากกว่าเด็กที่ต้องช่วยบิดา-มารดาทำงานบ้าน
- 10 เครื่องใช้ในการเล่น เครื่องเล่นบางอย่างจำเป็นต้องใช้เครื่องมือในการเล่นหลายอย่างประกอบกัน ดังนั้นผู้ให้จึงต้องเป็นผู้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการซื้ออุปกรณ์การเล่นให้กับเด็ก เพื่อเป็นการป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ เครื่องเล่นไม่ถูกต้อง

2.4 พฤติกรรมการ เล่นของ เด็ก

ประสพศรี อึ้งถาวร (2526) ได้แบ่งพฤติกรรมการ เล่นของ เด็กออกเป็น 5 ประเภท คือ

1 Orientational - knowledge play , exploratory behavior เป็นการ เล่นที่ เริ่มจากการตอบสนองต่อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เด็กที่ผ่านเข้ามาทางสายตา การได้ยิน การสัมผัส เมื่อ เด็กเติบโตขึ้น เด็กจะสำรวจสิ่งของต่าง ๆ เช่น หยิบของ โยนของ เป็นต้น การ เล่นแบบสำรวจจะเป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสร้างพฤติกรรมอื่น ๆ ที่ตามมาภายหลัง

2 Response differentiation play behavior การ เล่นชนิดนี้ หมายถึงการ เล่นที่ใช้ทักษะประกอบกับการฝึกหัด ซึ่งใน เด็กก่อนเรียนจะใช้การสังเกตดูการ เล่น ต่อมาเด็ก 2-3 คนจะ เล่นของ เหมือนกัน แต่ต่างคนต่าง เล่น ในระยะถัดมา เด็กจะ เล่นด้วยกันและแย่งของกัน ระยะสุดท้าย คือ การ เล่นด้วยกัน เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การ เล่น การ เล่นแบบนี้ต้องขึ้นอยู่กับพัฒนาการของเด็กด้วย

3 Reinforcement-heightening play behavior เป็นการ เล่นหรือทําพฤติกรรมซ้ำ ๆ กัน มักพบในเด็กเล่น ซึ่งมารดาจะเป็นผู้ช่วยในการกระตุ้นการ เล่นในลักษณะนี้ เช่น การพูดคุยกับเด็ก การ เล่นจ๊ะเอ๋

4 Imaginative behavior เป็นการ เล่นโดยใช้จินตนาการ ซึ่งบางครั้งไม่จำเป็นต้องมีบุคคลหรือของ เล่น การ เล่นแบบนี้มักใช้ในการรักษาผู้ป่วยที่มีปัญหาพฤติกรรม

5 Problem-solving play behavior เป็นการ แสดงพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กับการที่เด็กต้องใช้ความสามารถของตัวเองในการแก้ปัญหา ซึ่งการ เล่นจะเป็นการช่วย เด็กให้ฝึกทักษะใหม่ ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับชนิดของของ เล่น และอายุของ เด็ก

สำหรับพฤติกรรมการ เล่นของ เด็กวัย เรียนนั้น จรุง ทองถาวร(2530)

เสนอว่า การ เล่นและกิจกรรมของวัย เด็กวัย เรียนนั้น ควรจะแสดงออกมาใน รูปแบบพฤติกรรมการ เล่น ดังต่อไปนี้

1 การ เล่นในทางสร้างสรรค์ เป็นการ เล่น เพื่อความสนุกต้อง ใช้ ความ ความคิด เช่น การประดิษฐ์สิ่ง ของของ เด็กชาย จะออกมาในรูปของการทำ เครื่องมือ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะที่ เด็กหญิงจะประดิษฐ์สิ่งที่ละเอียด เช่น เย็บปัก วาดภาพ

2 การสำรวจ เด็กโตจะพอใจกับการสำรวจสิ่งใหม่ ๆ และมีความ สนใจในสิ่ง ที่อยู่ไกลตัวออกไป เช่น ออกไปสำรวจในที่ต่าง ๆ กับกลุ่ม เช่น ไปเที่ยวต่างจังหวัด หรือไปท่องเที่ยวในชนบท เป็นต้น

3 การสะสม เด็กวัยนี้จะสะสมสิ่งบางอย่างที่เห็นว่าน่าสนใจ เช่น ก้อนหิน เปลือกหอย รูปลอก การ์ตูน โดยเฉพาะ เด็กจะตั้งใจสะสมสิ่ง ที่ ทาให้ตนเองมีค่าในสายตาของ เพื่อน ๆ

4 เกมกีฬา เด็กในช่วงนี้จะสนใจการเล่นที่เหมาะสมกับวัย เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล การเล่นกีฬา มักจะเป็นชีวิตจิตใจ เป็นการ เล่นที่ใช้ทักษะ ตลอดจนความสามารถ เฉพาะตัวที่นอก เหนือไปจากการ เล่นเพื่อความสนุก

5 การพักผ่อน เด็กวัยนี้มักจะใช้เวลาว่างจากการทำการบ้าน หรือ ภาระทางบ้านด้วยการพักผ่อน เช่น อ่านการ์ตูน ฟังวิทยุ ดูทีวี หรือจินตนาการ

2.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการ เล่น

สำหรับประโยชน์ที่ เด็กจะได้รับจากการ เล่นนั้น น.สาธิตานันต์(2521) ได้กล่าวไว้ว่า การ เล่นให้ประโยชน์ต่อร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ดังนี้

ประโยชน์ของการ เล่นทางด้านร่างกาย

1 ท้าให้อวัยวะต่าง ๆ เกิดการ เคลื่อนไหว เป็นผลให้ร่างกาย เจริญเติบโตได้สัดส่วนและแข็งแรง

2 ฝึกให้ระบบต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบขับถ่าย ระบบการย่อย ระบบการไหลเวียนโลหิต ฯลฯ ทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถทำงานประสานกันดี

3 ทำให้อวัยวะทนทานต่อความเหน็ดเหนื่อย และทนต่อกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดี

4 ทำให้อวัยวะแข็งแรงสมบูรณ์ สดชื่น มีชีวิตชีวา ว่องไวและมีความต้านทานโรคสูง

5 ช่วยสร้างความพร้อมในด้านต่าง ๆ เช่น กล้ามเนื้อมือ นิ้ว แขน ขา ตา สมองจากการเล่น จะฝึกการใช้และการควบคุมอวัยวะต่าง ๆ ให้แข็งแรง มีทักษะดีพอที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและกลายเป็นพื้นฐานของทักษะขั้นสูง เอื้อต่อการเติบโต

6 ช่วยสนองความต้องการจำเป็นของร่างกาย และเป็นการระบายพลัง เหลือเข้ามาใช้ในทางที่เป็นประโยชน์

ประโยชน์ของการ เล่นทางด้านจิตใจและอารมณ์

เนื่องจากการ เล่นมีผลทำให้สุขภาพร่างกายมีความแข็งแรง อันส่งผลให้สุขภาพทางด้านจิตใจอารมณ์ของเด็กมีลักษณะดังนี้ คือ

- 1 มีอารมณ์แจ่มใส สดชื่น รู้จักมองโลกในแง่ดี
- 2 เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีอารมณ์ขัน
- 3 ช่วยฝึกให้รู้จักควบคุมอารมณ์ ไม่โกรธง่าย มีเหตุผล มีใจเมตตา กรุณา มีความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่
- 4 ช่วยให้อารมณ์ดี เบิกบานอยู่เสมอ ทำให้อารมณ์ดีเป็นสุข

ประโยชน์ของการ เล่นทางด้านสติปัญญา

1 ทำให้อารมณ์ดี แข็งแรง เนื่องจากสมองต้องได้รับการหล่อเลี้ยง นอกจากอาหารแล้วการเล่นก็มีส่วนช่วยให้อวัยวะแข็งแรงด้วย สมองที่ดีมักอยู่ในร่างกายที่แข็งแรง สมองแข็งแรงย่อมสามารถแสวงหาประสบการณ์ได้มาก

2 ประสบการณ์จากการ เล่นจะช่วย เพิ่มความรู้ความสามารถ และเพิ่มพูนความรู้ความสามารถส่ง เสริมให้เห็นผล มีไหวพริบ รู้จักหาเหตุผล ฝึกการคิดและการแสดงออกในทางที่ถูกที่ควร สามารถนำประสบการณ์ที่สะสมไว้ใช้ใน การดำรงชีวิตด้วย เหตุผลที่เหมาะสม

ประโยชน์ของการ เล่นในด้านสังคม

1 เด็กมีโอกาสดแสดงวุฒิภาวะทางสังคม ทำให้ผู้ใหญ่ เห็นทางที่จะ ส่ง เสริมและปรับปรุงได้ถูกจุด

2 ช่วย เตรียมชีวิตผู้ใหญ่ที่ดี อดทนปลุกฝังคุณลักษณะนิสัยที่ตรงตาม ที่ปรารถนาให้ติดตัว เด็ก เช่น ความอดทน ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความกล้าแสดงออกในทางที่ถูกที่ควร การรู้จักยอมรับความจริง ความยุติธรรม การยอมที่จะทำตามกฎเกณฑ์ รู้จักการ เป็นผู้นำและผู้ตาม เป็นคนรักระเบียบวินัยและความสวยงาม

3 ฝึกให้รู้จักปรับตัวให้ เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมได้ถูกต้อง การ เล่นและการทำงานร่วมกับ เพื่อนได้อย่างราบรื่น เสมอ เท่ากับ เป็นพื้นฐานที่ดีต่อ การที่จะปรับตัวให้ เข้ากับสังคมในภายหน้า โดยจะรู้ว่า เวลาใดจึงควรปรับตัวให้ เข้ากับสิ่งแวดล้อม เวลาใดที่ควรปรับสิ่งแวดล้อมให้ เข้ากับตนและ เวลาใดที่ควร ปรับตนเอง และสิ่งแวดล้อม เข้ามาผสมผสานกัน

4 การ เล่นมีความสัมพันธ์กับการใช้ภาษา การได้มีโอกาสฝึกพูด และได้รับประสบการณ์ทางด้านภาษาจาก เพื่อน เล่น ช่วยให้มีพัฒนาทางด้านภาษา ที่มีแนวโน้มที่จะพัฒนาการทางด้านสังคมที่ดีไปด้วย

5 การ เล่น เป็นการสะท้อนให้เห็นภาพของสังคม คือ การ เล่นของ เด็กจะเป็นภาพสะท้อนถึงลักษณะของสังคมที่ เด็กอยู่

6 ช่วยทำให้ เด็กลดความตึงเครียดที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งทางสังคม การที่เด็กได้อยู่ในสภาพสังคมที่แตกต่างกัน เช่น สังคมในบ้าน สังคมในโรงเรียน สังคมนอกบ้าน สังคมทั่ว ๆ ไป ฯลฯ เด็กจะพยายามแสดงออกที่จะสะท้อนลักษณะ ที่สำคัญของสังคมนั้น ๆ เมื่อลักษณะที่ เด็กแสดงออกมา เกิดความขัดแย้งกับสังคมนั้น

ย่อมจะทำให้ เด็ก เกิดความ เครียดขึ้น เด็กอาจลดความ เครียด เหล่านั้นได้โดยการ แสดงออกผ่านทาง การ เล่น เกม นับว่าการ เล่น เป็นการช่วยให้ เด็กสามารถปรับตัว อยู่ ณ สังคมได้ เป็นอย่างดี

2.6 เอกสารและงานวิจัย เกี่ยวกับการ เล่น

ในการศึกษา เกี่ยวกับการ เล่นของ เด็กนั้น มีนักวิชาการที่ให้ความสนใจ และได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นของ เด็กไว้ดังนี้ คือ

สุวดี ศรี เลณวัติ และคนอื่น ๆ (2525) ทำการสังเกตและสัมภาษณ์ เด็กจำนวน 353 คน ที่สนใจมา เล่นของ เล่นในนิทรรศการ " เครื่อง เล่น เพื่อพัฒนา เด็ก " ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้

- 1 เด็กที่สนใจมา เล่นของ เล่น เป็น เด็กหญิงมากกว่า เด็กชาย และเป็นวัย เตาะแตะมากที่สุด คือ 32.86 %
- 2 เด็กส่วนใหญ่กระตือรือล้นที่จะ เล่นของ เล่น 77.9 %
- 3 เด็กวัย เตาะแตะ เลือกของ เล่นได้ตามวัยมากที่สุด
- 4 เด็กหญิงวัย เรียน+วัยก่อนวัยรุ่น เลือก เล่นต่อภาพง่าย ๆ มากกว่า เด็กชาย
- 5 เด็กชายทุกวัยชอบ เล่นกลางแจ้งมากกว่า เด็กหญิง
- 6 เด็กส่วนใหญ่ (91.8%) มีของ เล่น
- 7 เด็กวัยสูง ขึ้นชอบอ่านหนังสือและสะสมของ เล่นมากขึ้น
- 8 เด็กทุกวัยชอบดูทีวี+ฟังวิทยุจำนวนมาก
- 9 เด็กชายมีของ เล่นประเภท อาวุธ ออกกำลังกาย ริเริ่มสร้าง สรรค์และ เกมส์ มากกว่า เด็กหญิง ในขณะที่ เด็กหญิงจะชอบ เล่นสมมติและ เลียนแบบมากกว่า เด็กชาย

อรรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533) ทำการศึกษาพฤติกรรมความ อึด เพื่อ ความมีระ เบียบวินัย และระดับการ เล่นทางสังคมของ เด็กประถมวัยที่ได้รับ ประสบการณ์การเล่นแบบไทย และการ เล่นที่จัดอยู่ทั่วไป โดยศึกษา ณ เด็กอนุบาล

ปีที่ 2 อายุ 4-5 ปี โรงเรียนอนุบาลวัดธาตุทอง และโรงเรียนสอนเด็กก่อน
เกณฑ์วัดวชิรธรรมสาธิตวรวิหาร พบว่า

1 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทย มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นแบบทั่วไป เนื่องจากกลุ่มทดลองมีความสนใจในการเล่นแบบไทย ซึ่งเด็กไม่เคยเล่นมาก่อน เด็กจึงตื่นเต้น+ให้ความสนใจการเล่นตลอดเวลาที่วัดประสพการณ์ 8 สัปดาห์

2 เด็กปฐมวัยที่เล่นแบบไทยมีคะแนนเฉลี่ยในด้านความมีระเบียบวินัยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นแบบทั่วไป

3 เด็กปฐมวัยที่มีการเล่นแบบไทย มีระดับชั้นการเล่นทางสังคมต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไป แต่ไม่พบนัยสำคัญทางสถิติ

ศรี เรือน แก้วกังวาล (2530) ได้สรุปข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการเล่นของเด็กวัยเรียน ไว้ดังนี้ คือ -

1 เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นแยกกัน แต่ก็สามารถเล่นรวมกันได้ บางครั้งขึ้นอยู่กับชนิดการเล่นที่เล่น เกมรวมกลุ่มได้ ลักษณะของ เกมบางประเภทเป็นที่นิยมเฉพาะเพศ เช่น เด็กชายนิยมเล่นเกมที่ใช้พลังกำลังมาก ๆ มีความตื่นเต้น และต้องใช้การต่อสู้มาก ๆ

2 เกมที่มีกฎเกณฑ์ซับซ้อนมักไม่เป็นที่นิยม และเกมที่ใช้ผู้เล่นร่วมกันมาก ๆ มักจะได้รับความสนใจจากเด็ก

3 วัยนี้เด็กจะเล่นคนเดียวอย่างน้อยลง การเล่นสมมติในวัยเด็กตอนต้นจะเริ่มหายไป เนื่องจากเด็กมีเวลาได้เล่นกับเพื่อนจริง ๆ มากขึ้น และสนุกสนานกว่า

4 การเลือกเล่นเกมของเด็กขึ้นอยู่กับเพศ ความถนัด ความสนใจ วัย สติปัญญา และบุคลิกภาพของเด็ก

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นของเด็กนั้น จึงอาจสรุปได้ว่าการเล่นของเด็กมีความหมาย และมีคุณค่าต่อพัฒนาการของเด็ก เป็นอย่างยิ่ง

เนื่องจาก การ เล่น เป็น การ ช่วย ให้ เด็ก เกิด การ เรียน รู้ สิ่ง ต่าง ๆ ได้ กว้าง ขวาง ขึ้น และ การ เล่น จะ เป็น ตัว กระตุ้น ให้ เด็ก ได้ แสดง ภูมิ ภาว ะ ทา ง ร่าง กาย จิต ใจ อาร มณ์ และ สัง คม ซึ่ง เป็น การ เติ รรม เด็ก ให้ พร้อม เข้า สู่ พัฒ นา การ น ั น ั น ต่อ ๆ ไป

3 เอกสารและงานวิจัย เกี่ยวกับวิดีโอ เกม

3.1 ประวัติความเป็นมาของวิดีโอ เกม

วิดีโอ เกม เกิด ขึ้น ใน ทศวรรษ ที่ 1970 โดย เริ่ม พัฒ นา มา จาก คอมพิวเตอร์ เกม พบ ว่า คอมพิวเตอร์ เกม ช่วง แรก ใหม ่ มี ภาว และ เสียง มี เพียง ข้อ ความ ที่ ตั ด ตอ บ ระหว่าง คน กับ เครื่อง เท่านั้น ดั่ง นั้น วิดีโอ เกม ที่ ถูก สร้าง ขึ้น มา ใหม ่ จึง พัฒ นา รูป แบบ ที่มี ทั้ง ภาว และ เสียง โดย มี วิ ต ลุ ประสงค์ ที่ จะ ตอ บ สนอง ความ ต้อ ก การ น ั น การ เล่น เกม ซึ่ง ทา ให้ เกิด เป็น เกม อาร์เคด (ARCADE) เนื่อง จาก การ เล่น เกม อาร์เคด ชนิด นี้ ต้อ ก ออก มา เล่น นอก บ้าน ทา ให้ ผู้ เล่น ใหม ่ สะดวก จึง มี ผู้ คิด สร้าง เกม ให้ เล่น ใน บ้าน และมี พัฒ นา รูป แบบ ของ เกม ขึ้น มา เร็ว อย ๆ (คอมพิวเตอร์ รั วิ ว, 2535)

จน กระทั่ง ในปี 1980 วิดีโอ เกม ได้ เข้า สู่ ประเทศไทย โดยการ นำ เข้า จาก ต่าง ประเทศ ซึ่ง เครื่อง เล่น เกม มี รา คา ถึง 7,000 บาท และ ตลับ เกม ตลับ ละ 1,000 บาท ทา ให้ การ เล่น วิดีโอ เกม ยัง ใหม ่ แพร่ หลาย นั ก ต่อ มา ในปี 1982 รัฐบาล ไทย กว ด ช้ น ั น เรื่อง ของ ตู ้ เกม คอมพิวเตอร์ หย อ ด เหริ ญ ที่ บรากล ตาม ศูนย์ การ ค้า ต่าง ๆ ว่า เป็น แหล่ง การ พ้น และ เป็น เครื่อง มือ มอม เมา ยาว ชน ทา ให้ เครื่อง เล่น วิดีโอ เกม เริ่ม แพร่ หลาย ประกอบ กับ การ ที่ ประเทศไทย ได้ หวัน และ ประเทศไทย สามารถ กอ บ ปี ตั ว เครื่อง เล่น และ ตลับ เกม ได้ ทา ให้ รา คา เครื่อง เล่น เกม และ ตลับ เกม ถูก ลง จาก เครื่อง เล่น เกม รา คา 7,000 บาท เหลือ เพียง 4,000 บาท ตลับ เกม ลด ลง เหลือ เพียง 200 บาท พบ ว่า เครื่อง เล่น เกม ขาย ได้ พ้น กว่า เครื่อง ต้อ เตือน และ ตลับ เกม ขาย ได้ ใหม ่ เท่า กว่า หมี น ตลับ ต้อ เตือน ซึ่ง มี ผู้ ค้า ตา ว่า

ลำดับ เกมตามความชอบ และให้เด็กเลือก เกม 3 เกมที่ชอบมากที่สุดและรองลงมา รวมทั้งให้บอกสาเหตุที่ทาให้ชอบ ซึ่งการศึกษาพบว่า การที่เกมได้รับความนิยมนั้น เนื่องมาจากการท้าทาย จินตนาการ เพื่อฝัน และความอยากรู้ อยากรูเห็น (สุกรี รอดโพธิ์ทอง, 2530 อ้างจาก Malone, 1980)

ประเภทของวิดีโอ เกม

ประเภทของวิดีโอ เกม ได้มีผู้ให้ความสนใจรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับประเภทของวิดีโอ เกมไว้หลายรูปแบบดังนี้ (วิกาลี แพมค่อม, 2532)

1 เกมบทบาทสมมติ (Role Playing Game, RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้อง เรียนรู้คำสั่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นภาษาญี่ปุ่น หรืออังกฤษ ซึ่งผู้เล่นจึงต้อง เรียนรู้และจดจำคำสั่งในการเล่น

2 เกมแอ็คชั่น (Action Game, ACT) เป็นเกมการต่อสู้โดย เฉพาะ

3 เกมยิง (Shooting Game, STG) เป็นเกมประเภทการยิง

4 เกมกีฬา (Sports Game, SPG) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬา เช่น เทนนิส

5 เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game, SLG) เป็นการจำลองสถานการณ์จริงให้ผู้ เล่นได้รู้จักคิดวางแผน เพื่อแก้ไข เหตุการณ์ต่าง ๆ

6 เกมลับสมอง (Puzzle Game, PZG) เป็นเกมที่ต้องใช้การตัดสินใจ แก้ปัญหาต่าง ๆ

7 เกมผจญภัย (Adventure Game)

8 เกมไพ่ และหมากรุก (Table Game)

นอกจากนี้ ยงยศ พรตบกรณ์ (2532) ได้แบ่งประเภทของวิดีโอ เกมไว้ดังนี้

1 เกมสำหรับเด็ก จะเป็นเกมง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะสมกับ ความสามารถของเด็ก

2 เกมการศึกษา เป็นเกมที่สอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิด ทักษะ เช่น เกมด้านคณิตศาสตร์ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3 เกมไพ่ หมากรุก เป็น เกมที่จำลองวิธีการ เดินของหมากรุก หรือ กบฏ เกณฑ์ของไพ่

4 เกมฝึกสติปัญญา เช่น เกมฝึกทักษะความถนัด เกมต่อภาพมีส่วนคล้าย เกมการศึกษา แต่ไม่ เน้นด้านวิชาการมากนัก

5 เกมค่ายกล เป็น เกมฝึกสติปัญญา โดย เน้นหนักไปด้านตรรกศาสตร์ หรือวิธีการแก้ปัญหา

6 เกมกีฬา เป็นการจำลองสถานการณ์ในการเล่นกีฬาต่าง ๆ เช่น กอล์ฟ สนุกเกอร์ ซึ่งสามารถใช้ฝึกหัดการเล่นกีฬา

7 เกมต่อสู้ประเภทหมัดมวย มีการจัดตัวแสดงในเกมโดยผู้ช้ดาราที่มีชื่อเสียง เช่น เกมแม็ค เทลสัน

8 เกมสงคราม จำลองสภาพสงครามมาให้ผู้เล่นรู้สึก เหมือนว่าตนเอง ร่วมอยู่ในเหตุการณ์ ซึ่งจะมีทั้งสงครามทางอากาศ ทางบก และทาง เรือ

9 เกมอวกาศ ส่วนมากจะเป็น เกมยิงอวกาศ เน้นการทำลาย การโจมตี

10 เกมผจญภัย เป็น เกมที่ผู้เล่นจะต้องต่อสู้ผจญภัย เป็นด่าน ๆ เพื่อ ไปสู่จุดหมาย

11 เกมจากภาพยนตร์ จะ เป็นการนำภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูง ๆ มาจัดทำเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในสถานการณ์ของ ภาพยนตร์นั้น

สำหรับในประเทศไทยได้แบ่งประเภทของ เกมดังนี้ (คอมพิวเตอร์, 2535)

1 Strategy Game (ST) จะ เป็น เกมที่คุณจะต้องวางแผน และใช้ ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ

2 Simulation Game (SI) จะ เป็น เกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อม ต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง

3 Adventure Game (AD) จะ เป็น เกมที่ผู้เล่นจะรู้สึก ว่าตัวเองกำลัง ผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะเป็นไปตาม เนื้อ เรื่องที่ถูกกำหนด เอาไว้แล้ว

4 Role-playing Adventure Game (RP) เป็น เกมที่มีลักษณะ คล้ายกับ เกมผจญภัย แต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้

5 Wargame (WG) เป็นเกมที่จำลองสงครามหรือการรบต่าง ๆ ในอดีตหรืออนาคต

6 Action/Arcade Game (AC) เป็นเกมที่มีเล่นใน เกมอาร์เคด เกมที่มีตัวละคร เคลื่อนไหวไปมาหรือ เกมขับ เครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่าง ๆ

นอกจากจะแบ่ง เกมตาม เนื้อหาของ เกมแล้ว ประเทศอเมริกาได้ก่อตั้ง กลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ (National Coalition on Television Violence-NCTV) ยังได้ศึกษา เปรียบเทียบ เพื่อจัดแบ่งระดับ ความรุนแรงของ เนื้อหาในวิดีโอ เกม โดยชี้ให้เห็นในการจัดแบ่งระดับ เกี่ยวกับ ภาพยนตร์ โดยมีความแตกต่างกันตรงที่ การแบ่ง เกมออกมาเพื่อดูว่า เนื้อหาของ เกมใดที่รุนแรงมากก็จะห้าม เด็ก เล่น ส่วนภาพยนตร์นั้นจะแบ่ง ระดับ เพื่อให้เกิด ความเหมาะสมกับอายุของผู้ชม (กรุงเทพ 30, 2532)

ในการแบ่งระดับความรุนแรงของ เกมแบ่งไว้ 6 ระดับ ดังนี้

1 G หมายถึง เกมที่ไม่มี เนื้อหารุนแรง ส่วนมากจะเป็น เกมประเภทกีฬา

2 PVG หมายถึง เกมที่ เนื้อหารุนแรงขึ้นมาบ้าง อาจทำให้ เด็กที่ เล่นตกใจได้แต่ไม่รุนแรง และไม่ค่อย เป็นอันตรายนักอาจทำให้ เด็ก เล่นได้ แต่ควรมีผู้ใหญ่ดูแลอยู่ด้วย

3 R-13 หมายถึง เกมที่มี เนื้อหารุนแรง อาจมีอันตรายทำให้ ผู้ เล่น เกิดความก้าวร้าวได้ เนื้อหาอาจต่อต้านสังคมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม ไม่สมควรให้ เด็ก เล่น

4 R-18 หมายถึง เกมที่มี เรื่องราวทาง เพศแฝงอยู่ หรือมี เนื้อหาต่อต้านสังคมอย่างรุนแรง ไม่สมควรให้ เด็ก เล่น

5 R-V หมายถึง เนื้อหาของ เกมที่ทำให้ผู้ เล่น เกิดความ ก้าวร้าวได้ ไม่สมควรให้ เด็ก เล่น

6 XV หมายถึง เกมที่มี เนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อผู้ เล่นทำให้ เกิดความก้าวร้าวสูงขึ้น ไม่สมควรให้ เด็ก เล่น เด็ดขาด

เกมในประเภทที่ 1-6 ส่วนมากจะเป็นเกมที่เมื่อก่อนให้เกิดผลเสียแก่ตัวผู้เล่น แต่เกมประเภทที่ 7-11 จะเน้นเรื่องการทาลายคู่ต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ อาจก่อให้เกิดผลเสียแก่ผู้เล่น แต่ก็ได้รับความนิยมจากผู้เล่นมากเช่นกัน

3.3 ประเภทของเครื่องเล่นวิดีโอเกมในประเทศไทย

สำหรับในประเทศไทยนั้นมีเครื่องเล่นวิดีโอเกม แบ่งออกได้เป็น 6 ประเภท (คอมพิวเตอร์วิว, 2535) คือ

- 1 แมมิลีคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องเล่นเกมชนิดแรกที่เข้ามาในประเทศไทย
- 2 พี ซี เอ็น จิน (PC ENGINE หรือ TURBO GRAFIC) เป็นเครื่องที่มีประสิทธิภาพและความสวยงามทางด้านกราฟิค
- 3 เมกา ๓ไดรฟ์ (MEGADRIVE หรือ GENESIS) เป็นเครื่องเล่นที่มีประสิทธิภาพมากกว่าชนิดที่ 1 และได้รับความนิยมพอสมควร
- 4 นีโอ จีโอ (NEO-GEO) เป็นเครื่องเล่นเกมที่มีราคาสูงมาก และมีประสิทธิภาพดีที่สุดในด้านภาพ เสียง ทาให้มีราคาแพงมาก
- 5 เกมอาร์เคด (ARCADE) เป็นเกมที่เล่นตามศูนย์การค้าโดยหยอดเงินเล่นเกมครั้งละ 5 บาท ต่อหนึ่งครั้ง
- 6 เครื่องเล่นมือถือ (GAME BOY) เป็นเกมที่สามารถพกติดตัวได้ และจอภาพเป็น DOT MATRIX มี 2 สี ตา-ขาว

3.4 เด็กกับวิดีโอเกม

ในปัจจุบันวิดีโอเกมจัดได้ว่า เป็นสื่อบันเทิงที่เล่นกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้รับความสนุกสนาน เร้าใจจากจอโทรทัศน์ ทาให้เพิ่มความตื่นเต้นมากกว่าการดูโทรทัศน์ และที่สำคัญก็คือ การที่เด็กได้เป็นผู้กำหนดการแพ้ชนะของเกมได้ด้วยตนเอง โดยเด็กจะเป็นพระเอกในการต่อสู้กับผู้ร้ายจนจอภาพ และเกิดภาพพจน์ที่เห็นว่า สงครามหรือการฆ่าฟัน เป็นเกมสนุกสนานได้ เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ต้องใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาตัวเอง เด็กส่วนใหญ่มองจึงสับสนแยกแยะไม่ออกว่า ความชั่วร้ายและความดี เป็นอย่างไร รู้แต่

เพียงว่าพระเอกต้องฆ่าศัตรูเท่านั้น เมื่อพระเอกผู้ทรงคุณธรรมฆ่าคนได้ เป็นเรื่องถูกต้อง จึงก่อให้เกิดอิทธิพลของความเชื่อที่ว่า ถ้าทำร้ายผู้อื่นก็จะชนะและถูกต้อง ศัตรูจะถูกทำร้ายทุกวิถีทาง ซึ่งการฆ่าเป็นวิธีที่ดีที่สุดหากจะเอาชนะผู้อื่น เหล่านี้ นานวันเข้าล้วนก่อให้เกิด เป็นบรรทัดฐานต่อความนึกคิดและจิตใจของเด็ก และในที่สุด เด็กจะใช้วิธีการรุนแรงในการแก้ไขปัญหา

รศ. นพ. อัมพล สุอัมพันธ์ หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ได้กล่าวถึงวิดีโอเกมว่า พ่อแม่เป็นจำนวนมากเล่าให้ฟังว่า ลูกมักแสดงกิริยาหยาบกระด้าง เมื่อพ่อแม่บอกให้หยุดเล่นวิดีโอเกม จะได้ไปทำการบ้านหรือช่วยงานบ้านอื่น ๆ บ้าง ทั้งนี้ เนื่องจากวิดีโอเกมเป็นเกมที่เล่นติดง่าย เมื่อเด็กเล่นแล้วจะเกิดแรงจูงใจ ที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุด จึงมักมีปฏิกิริยาก้าวร้าว เมื่อถูกขัดจังหวะการเล่น อดที่พ่อแม่ก็ไม่เข้าใจว่าอะไรเป็นสาเหตุของความก้าวร้าวหงุดหงิด (รักลูก, 2532)

จากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE (INTERNATIONAL COALITION AGAINST VIOLENT ENTERTAINMENT) อันประกอบด้วย ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา อังกฤษ ฝรั่งเศส ฮองกง นิวซีแลนด์ รวมทั้งประเทศไทย ได้ร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากวิดีโอเกม ซึ่งพบว่าแม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่ก็มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะส่วนใหญ่มักเห็นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสม เป็นความรู้สึกนึกคิดที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เปียง เบนและนิยมใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา เมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่นซึ่ง เป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม แม้ว่าจะต้องใช้ความรุนแรง เข้าห้ำหั่นฆ่าฟันก็ตามกลับ เห็น เป็นสิ่งถูกต้องและชอบธรรม ซึ่งจากการสำรวจเกมวิดีโอจาก 95 เรื่องพบว่า เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามมีจำนวน 58 % และเกมที่เห็นความรุนแรงดู เต็มอึดอีกถึง 83 %

จากบทความของดร.ธอมัส เรเตคกี (ยงยศ พรตปกรณ์, 2532) ได้กล่าวถึงผลการวิจัยในปี 1987 ว่าวิดีโอเกม Captain Power ที่ใช้อาวุธคือปืนแสง เลเซอร์ มาให้เด็กอายุระหว่าง 8-10 ปีเล่น พบว่าเกิดการทะเลาะวิวาทจนสนามเด็กเล่นของโรงเรียนเพิ่มขึ้นถึง 80% หลังจากที่ได้ให้เล่นเกมนี้แม้ว่าเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ให้เชื่อได้ว่าเกมรุนแรงเหล่านี้มีส่วนต่อการทำให้เกิดการวิวาท แต่ถ้าหากไม่ได้มีการเก็บบันทึกรหรือคอยเฝ้าสังเกตอย่างระมัดระวัง เหตุการณ์เหล่านี้ก็มักจะถูกมองข้ามไปว่าเด็ก ๆ ทะเลาะเบาะแว้งกัน เป็นของธรรมดา และในปี 1983 ก็ได้มีการศึกษาเด็ก 500 คนที่เล่นวิดีโอเกม ซึ่งผลลัพท์ปรากฏว่าคะแนนการเรียนตกต่ำลงจากเดิม ICARE ได้แนะนำผู้ปกครอง ให้ระมัดระวังในการให้บุตรหลานเล่นวิดีโอเกม และตล๊ิบเกมประเภทสงครามหรือมีความรุนแรง ควรจะมีระบุ "THIS IS A WAR GAME"

อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีการต่อต้านในการเล่นวิดีโอเกมเกิดขึ้น แต่ก็ไม่ได้ทำให้การเล่นของเด็กลดลง จะเห็นได้ว่าจากตามห้างสรรพสินค้าเกือบทุกแห่ง มีเด็กเข้าคิวเพื่อให้ได้เช่าเครื่องเล่นเกมเพื่อได้เล่นไม่ก็หน้าที่ก็ตาม และเด็กที่มีเครื่องเล่นอยู่บ้านก็ยิ่งหมกมุ่นกับการเล่นจนละเลยในสิ่งที่ต้องทำ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ล้วนเป็นปัญหาที่พ่อแม่และผู้ที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องรับหากทางแก้ไขโดยพ่อแม่ควรตระหนักว่าของเล่นที่ช่วยเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และพัฒนาการด้านสังคม ที่ช่วยให้สุขภาพกาย และใจสมบูรณ์แข็งแรงนั้นมีให้เลือกซื้อมากมาย ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง เพียงแต่คำนึงถึงความมีประโยชน์ ประหยัด มีประสิทธิภาพและปลอดภัย (อัจฉรา กิ่งปิยะ, 2532)

3.5 ผลกระทบของวิดีโอเกม

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กนั้นพบว่า มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกม ดังนี้
 รศ. นพ. อัมพล สุอัมพันธ์ ได้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่นวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและไม่ดี ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน เช่น เนื้อหาของ เกม

เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่นตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสม ที่ช่วยสร้างสรรค์และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาจำกัด วันละเพียงชั่วโมงเดียวก็น่าจะพอ แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงเย็น แล้วเล่นทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสีย ดังนั้นการเล่นวิดีโอเกมซึ่งควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลใกล้ชิดจากผู้ปกครอง (อัจฉรา กิ่งปิยะ, 2532)

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ (2534) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นวิดีโอเกมดังนี้

- 1 เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาให้ดีขึ้น ที่เรียกว่า วิชวลมอเตอร์ (visual-motor) ดี มีความรวดเร็วในการใช้มือและตาได้ดี
- 2 ได้คุ้นเคยกับ เทคโนโลยีวิทยาการใหม่ๆ รู้จักความก้าวหน้า
- 3 ได้รับความสนุกสนาน ได้ผ่อนคลาย และได้ทดสอบความสามารถ
- 4 เป็นของเล่นที่ราคาแพง เมื่อเทียบกับของเล่นชนิดอื่น โดยเฉพาะฮาร์ดแวร์ราคาไม่น้อยกว่า 1,200 บาท ซอฟต์แวร์ (ตลับเกม) ราคาไม่น้อยกว่า 100 บาท
- 5 วิดีโอเกมเสริมให้เด็กเก่งคนเดียว ขาดการสังคมกับคนอื่น อาจทำให้ขาดทักษะทางสังคม
- 6 วิดีโอเกมครอบงำความคิดและจินตนาการ เพราะวิดีโอเกมไม่เปิดโอกาสให้เด็กคิด และเป็นเรื่องราวที่สำเร็จแล้ว เพียงแต่กดปุ่มตามเกมเท่านั้น
- 7 เสียสุขภาพในด้านสายตา เมื่อเล่นเป็นเวลานานๆ ทางด้านหัวใจขณะเล่นหัวใจจะเต้นเร็วกว่าปกติ ต่อไปคือระบบประสาท เล่นมากทำให้มีแรงและเมื่อนิ่งนานๆ ทำให้หลังงอ ตลอดจนเกมที่ก้าวร้าวมากๆ ทำให้ฝันร้าย
- 8 เกมส่วนใหญ่มุ่งไปทางก้าวร้าว ทบทุกลาย ทำให้เด็กเห็นว่าการฆ่ากันเป็นเรื่องปกติ

ส่วน กิตติวดี บุญเชื้อ (2535) ได้เสนอความเห็นที่ว่า วิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็ก ดังนี้

- 1 รั้งสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อย

เด็กจะมีแรงต่อต้านรังสีได้น้อย ซึ่ง เมื่อจ้องนานๆโดยไม่พักสายตา จะทำให้ เกิดอันตรายต่อตาได้

2 เด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อ เล่นอยู่ได้ เป็นเวลานาน ๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโรคภัยแอบแฝง คือ ไม่ได้ เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้วิ่งไป เล่นหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่น

3 ขาดการพัฒนาครบทุกด้าน เด็กในวัยนี้ เป็นวัยที่ต้องการความช่วยเหลือ และสนับสนุนให้ เจริญเติบโต

ด้านร่างกาย ซึ่งหมายถึง สุขภาพทางกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงท่าอิริยาบถที่เหมาะสม แคล่วคล่องว่องไว ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อ ใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งทางตา หู จมูก ปาก และสัมผัสสัมผัสก็ต้องการ เสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพ และใช้การได้ดีทุกส่วน เมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดด้อยลงไป ก็จะกลายเป็นบดด้อย

ทางสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์ เพราะมีปัญหาสารพัด มาให้แก้ ปัญหาและฝึกทำตาม แต่ก็ เป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหา รวมทั้งใช้จินตนาการ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งสำคัญกว่า และจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น

ด้านอารมณ์ อาจได้บ้างจากการ เล่นคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรม นั้นๆ ได้สร้าง เงื่อนงำต่าง ๆ ให้ผู้เล่น เกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์อาจจะไม่ได้มาก เท่าการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง

ทางสังคม การได้ออกไปพบปะ รู้จักกับบุคคลต่าง ๆ เพื่อนตัวเอง เพื่อนพ่อ เพื่อนแม่ ญาติพี่น้อง ญาติผู้ใหญ่ แม้กระทั่งคนแปลกหน้าจะ เป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่ง เป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำ เสียตั้งแต่ต้นพร้อม ๆ กับการได้ เห็นตัวอย่างที่ดีที่พ่อแม่ปฏิบัติ

สำหรับ ประณม จันทม (2533) กล่าวว่า วิดีโอ เกมมีผลกระทบต่อ เด็กดังต่อไปนี้คือ

1 ทางด้านการเรียน งานการเล่นวิดีโอ เกมหาก เด็กไม่รู้จักแบ่ง เวลา หรือจัด เวลา เล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือ เอาแต่หมกมุ่น เล่นแต่วิดีโอ เกม จะส่งผลให้ การเรียนของ เด็ก เกิดปัญหาได้ เช่น เรียนได้ไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อัน เป็นผล เสียอย่าง มากสำหรับตัว เด็กเอง เพราะการที่ เกม ทำท่ายให้ เล่นและต้องการ เอาชนะ ต้องการที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุด ทายให้ เด็กหมกมุ่นกับการ เล่นจนไม่สนใจการ เล่า เรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู เนื่องจาก เอา เวลาไป เล่นวิดีโอ เกม ซึ่งหาก เป็น เช่นนี้บ่อย ๆ ครั้ง เข้าอาจถึง ขั้นสอบตกได้มากที่สุด

2 ทางด้านสุขภาพ-ร่างกาย การที่ เด็ก เอาแต่จับจ้อง เฟ่งดูแต่ เกม วิดีโอที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ในระยะใกล้ เป็น เวลานาน ๆ ทายให้สายตา เสียได้ โดย เฉพาะหากการจัดแสงสว่างไม่ เพียงพอ เหมาะสม นอกจากนั้นการที่ เด็ก เพลิดเพลินจนไม่สนใจรับประทานอาหารให้ตรง เวลา จะทายให้ เด็กปวดท้อง และ เป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่ เด็ก เอาแต่นั่งจับ เจ้าอยู่กับ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกมภายในห้อง ไม่ถูกแดด ถูกลม และขาดการออกกำลังกายทายให้ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่าย

3 ทางด้านอารมณ์ สังคม การ เล่นวิดีโอ เกมโดยส่วนมากแล้วมักจะ เล่น เพียงลาพังคนเดียว หรืออย่างมากที่สุดก็ เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกัน หาก เด็ก เอาแต่หนึ่ง เล่นวิดีโอ เกม เพียงอย่าง เดียว โดยไม่ยอมให้ เพื่อน ๆ เข้า มาร่วม เล่นหรือร่วมสนุกด้วยกัน จะทายให้ เด็กขาดประสบการณ์ในการ เข้าสังคม การ เล่นกับ เพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การ เอื้อ เพื่อผู้อื่น ทายให้ เป็นคนไม่มี เพื่อน เข้าสังคมไม่ เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวให้ เข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุง ตัวเองแล้ว ยิ่ง รุดขึ้นก็จะ เกิดปัญหา มากขึ้น ทายให้ เข้ากับใครยาก เอาแต่ใจ ตัวเอง ขาด เพื่อนถูกปล่อยให้อยู่ตามลาพัง อันจะทายให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่มี ความสุข เด็ก เกิดความรู้สึกว่าทาลายคู่แข่งหรือศัตรูนั้น เป็น เรื่องปกติ ซึ่ง ความนึกคิดดังกล่าวของ เด็ก จะส่งผลทายให้ เด็กไม่รู้จักการให้อภัย การผ่อนปรน การประนีประนอม การให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และถึงแม้ว่า เกมวิดีโอ

ที่ว่านี้จะ เป็น เพียง เรื่องสมมติขึ้นก็ตาม แต่ก็ค่อนข้าง เชื่อได้มากกว่า ความรู้สึก
 เช่นว่านี้จะมิได้คงอยู่ เฉพาะ เกมการเล่นวิดีโอ เท่านั้น แต่คงจะ เหลืออยู่ในสามัญ
 สำนึกของ เด็กผู้ เล่นไปจนกระทั่ง เติบโต เป็นผู้ใหญ่

ดังนั้นการเล่นวิดีโอ เกมให้ เกิดประโยชน์นั้น ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบ
 เกี่ยวกับ เด็ก จะต้อง เป็นผู้ชี้แนะและให้ความรู้แก่ เด็กในเรื่องของการใช้ เครื่อง
 เล่น วิธีการเล่น คุณและโทษที่จะ เกิดขึ้น ติดตามและควบคุม เหตุการณ์อย่าง
 เหมาะสม เพื่อ เป็นการเตรียม เด็กให้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์
 และสังคมที่สมบูรณ์

3.6 เอกสารงานวิจัย เกี่ยวกับวิดีโอ เกม

งานการศึกษา เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกมของ เด็กนั้น ได้มีผู้ทำการวิจัย
 ไว้หลายท่าน คือ

Helgott และคณะ (1983) ได้รายงาน ว่า การ เล่นวิดีโอ เกมส่ง
 ผลให้ เด็กชายอายุ 8 ขวบ จำนวน 1 ราย เกิดอาการชักขึ้นมาระหว่างที่
 เล่นวิดีโอ เกม ซึ่งสันนิษฐานว่าเกิดจาก การ เล่นวิดีโอ เกมในที่ ๆ มีแสงสว่าง
 ไม่เพียงพอ และ เกิดจากการนั่งติดจอโทรทัศน์ใกล้เกินไป ทำให้แสงจากจอ
 โทรทัศน์มากระตุ้นให้เกิดอาการดังกล่าว

Gwinup, Haw และ Elias (1983) ได้ทำการทดลอง เกี่ยวกับการ
 เปลี่ยนแปลงในการทำงานของระบบ เลือดในผู้เล่นวิดีโอ เกม และได้สรุปผลการ
 วิจัย ว่า การ เล่นวิดีโอ เกมมีผลต่อการเกิดอาการชัก และตามมาด้วยปัญหาทาง
 ร่างกายและจิตใจ โดยพบว่า ความดันเลือดและการเต้นของหัวใจของผู้ เล่น เกม
 จะสูงขึ้นในขณะที่ เล่นวิดีโอ เกม

ส่วน Chambers และ Ascione (1985) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะ
 ของวิดีโอ เกมที่มีความรุนแรง และไม่มีความรุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกา
 รเอื้อเฟื้อ และพฤติกรรมกาช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และ
 เกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่า เด็กที่ เล่นวิดีโอ เกมที่มีความรุนแรง จะมี

พฤติกรรมการ เอื้อ เพื่อต่ำกว่า เด็กที่ เล่นวิดีโอ เกมที่ไม่รุนแรง และพบว่า เกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้ เพิ่มพฤติกรรมการช่วย เหลือ ส่วน เกมที่รุนแรงนั้นจะ เป็นตัวยับยั้ง ไม่ให้ เกิดพฤติกรรมการช่วย เหลือ

Rushbrook (1986) ได้ทำการศึกษาว่า เด็กได้รับผลอย่างไรจากการ เล่นวิดีโอ เกม โดยทำการศึกษาในเด็ก เกรด 5 เกรด 8 และเกรด 11 พบว่า สิ่งที่ได้รับจากการ เล่นวิดีโอ เกมคือ ความรุนแรง และพบว่า เด็กที่ เล่นวิดีโอ เกมมากมักจะชอบใน เรื่องของความรุนแรง เพิ่มขึ้น

Creasey และ Myers (1985) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกมที่มีผลต่อ การใช้เวลาว่าง การทำการบ้าน และการเข้ากลุ่มเพื่อน ในเด็กอายุ 9-16 ปี พบว่า เด็กใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นลดลง เนื่องจาก เล่นวิดีโอ เกม ส่วนการทำการบ้านและการ เข้ากลุ่ม เพื่อนไม่มีความสัมพันธ์กับการ เล่นวิดีโอ เกม

จากการวิจัยของ Lieberman (1986) ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการ ใช้คอมพิวเตอร์ ในการทำการบ้าน และการ เล่นเกม พบว่าการทำงานด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์สัมพันธ์กับฐานะทาง เศรษฐกิจ กล่าวคือ ผู้ที่มี เครื่องอยู่ที่บ้านจะเป็น ผู้มีฐานะทาง เศรษฐกิจสูง และพบว่าเพศชายชอบใช้คอมพิวเตอร์มากกว่า เพศหญิง

เพชรชมพู เทพนิธิ (2532) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์ กับ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งพบว่า เด็กที่ เล่นวิดีโอ เกม มากมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวสูง

สำหรับการศึกษาของ รพีพร มณีพงษ์ (2532) ซึ่งได้ทำการศึกษา เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ กับผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 771 คน พบว่า นักเรียนที่ เล่นวิดีโอ เป็นนักเรียนชายถึง ร้อยละ 72 ของ กลุ่มตัวอย่าง และพบว่า นักเรียน เล่นเกม เพื่อผ่อนคลายความตึง เครียดจากการ เรียน นอกจากนี้ยังพบว่า การ เล่น เกมจากห้องสถานการให้ผลการ เรียนลดลง และ เมื่อ เล่น เป็น เวลานานๆ นักเรียนไม่สามารถหยุด เล่นได้ จึงทำให้นัก เรียนใช้เวลาในการ เรียนลดลง