

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าวรรณกรรมต่าง ๆ ประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
2. แนวความคิดเกี่ยวกับเกม
3. แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกม
4. แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู
5. แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว
6. การใช้สถิติวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่น วัยรุ่นตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Adolescence” มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า “Adolescere” (Dusek, 1987 : 4)

1. ความหมายของวัยรุ่น

ในการศึกษาวัยรุ่นนั้น เราต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของวัยรุ่น ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ดังนี้

Dusek (1987 : 4) ให้ความเห็นว่า วัยรุ่นหมายถึง การเจริญเข้าสู่ภาวะ

Santrock (1998 : 24) ให้ความเห็นว่า วัยรุ่น หมายถึง วัยที่เชื่อมต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาเป็นระยะที่ต้องมีการปรับตัวและปรับพฤติกรรมแบบเด็กไปสู่การมีพฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ตามที่สังคมยอมรับภายในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละสังคม วัยรุ่นจะเจริญเติบโตไปสู่การบรรลุภาวะ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546 ข : 1062) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า หมายถึง วัยที่มีอายุประมาณ 13 – 19 ปี

วรารมณ์ ตระกูลสกุลชัย (2545 : 37) ให้ความเห็นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่สภาพร่างกาย และอารมณ์วุ่นวาย ไม่คงที่ อยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงต้องปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เหล่านี้ บางคนสามารถผ่านวัยรุ่นได้โดยไม่มีปัญหา แต่อีกหลายคนอาจจะประสบปัญหาในการดำเนินชีวิต และไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างมีความสุข

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี (2555 : เว็บไซต์) ได้กล่าวว่า วัยรุ่น คือขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาระหว่างวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงทางชีววิทยา ทางจิตวิทยา และทางสังคม การสิ้นสุดของการเป็นวัยรุ่นและเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ค่อนข้างมีความแตกต่างกันในแต่ละประเทศหรือตามกลุ่มสังคม ซึ่งจะเห็นได้จากการที่บุคคลนั้นได้รับความเชื่อมั่นหรือไว้วางใจให้ทำหน้าที่หรืองานต่าง ๆ

คอธิตบิน ฮามิต อัลฮาซิมีย (2555 : เว็บไซต์) ได้กล่าวว่า วัยรุ่น คือ ช่วงวัยที่มีความสำคัญที่สุดในชีวิตของแต่ละคน อันเนื่องมาจากการปรับตัวที่สมบูรณ์ของพัฒนาการทางด้านร่างกาย เพศภาวะ สติปัญญา และอารมณ์ เป็นช่วงวัยที่บรรลุนิสัยและมีความใกล้เคียงกับวัยผู้ใหญ่

จากความหมายวัยรุ่นที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปไว้ดังนี้ วัยรุ่น หมายถึง วัยที่อยู่ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ซึ่งมีพัฒนาการทางการเจริญเติบโตด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสติปัญญา

2. ลักษณะของวัยรุ่น

ทิพย์ภา เชษฐชาวลิต (2541 : 91) ได้กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี นับเป็นวัยที่สำคัญที่สุดวัยหนึ่งเพราะเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ วัยนี้จะมีการเจริญเติบโตอย่างมากและรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จึงถือเป็นช่วงวัยที่มีความวิตกกังวลที่สุดวัยหนึ่ง เพราะนอกจากจะมีการพัฒนาการอย่างรวดเร็วแล้วยังเป็นวัยแห่งการค้นหาเพื่อสร้างความเป็นตัวของตัวเอง มีพัฒนาการแยกห่างจากครอบครัว มีความรู้สึกเป็นอิสระมากขึ้น

จตุพร ลิ้มมันจริง (2544 : 114 - 115) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นมักมีการแลกเปลี่ยนความเห็นซึ่งกันและกัน มักมีการพูดคุยเพื่อแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ ซึ่งจะกระตุ้นให้วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงตนเองหลายๆ ด้าน สิ่งต่างๆ เหล่านี้ จะถูกใช้เป็นเครื่องแสดงความเป็นพวกเดียวกันหรือเป็นกลุ่มเดียวกัน ในแต่ละกลุ่มของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างกันโดยขึ้นอยู่กับความต้องการทางสังคมและวัยรุ่นแต่ละกลุ่ม

วัยรุ่นอายุ 12 - 15 ปี จะมีความสับสนในบทบาทของตน เป็นเหตุให้อารมณ์ไม่คงที่มีความสนใจในการเล่นเป็นกลุ่ม มีการปฏิบัติตามกฎของกลุ่ม และมีการเลียนแบบสมาชิก

ในกลุ่มทั้งด้านการแต่งกาย การพูดและกิริยาท่าทาง เนื่องจากเด็กวัยนี้จะขาดความมั่นใจและต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม การกระทำและความต้องการจึงมักทำให้เกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่เสมอ

สมพร สุทัศนีย์ (2544 : 38 - 41) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นอายุ 15 - 18 ปี เริ่มค้นหาลักษณะประจำตนและบทบาทที่แท้จริงของตนทั้งที่บ้านและทางโรงเรียน แต่ยังคงหาลักษณะประจำตนไม่ได้ และไม่ทราบว่าเป็นบทบาทหน้าที่แท้จริงของตนคืออะไร ทำให้เกิดความสับสนในบทบาทที่แท้จริงของตน มักพอใจที่จะทำตามกลุ่มนิยม และคลั่งไคล้

ศรีเรื่อน แก้วกังวาน (2545 : 353) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นพบปะกันมักวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งกันและกันเกี่ยวกับบรรณนิยมต่างๆ เพื่อทดสอบว่าคนอื่นคิดเห็นต่อสิ่งนั้นอย่างไร คนอื่นรู้สึกกับตนอย่างไร แตกต่างกับความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ อย่างไร

อุไร สุมาธิธรรม (2545 : 102) ได้กำหนดระยะเวลาของวัยรุ่น โดยอาศัยองค์ประกอบร่วมกัน อาจแบ่งออกได้เป็น 4 ระยะ ดังนี้

จันทร์เพ็ญ แสงอรุณ (2551 : 156) ได้แบ่งระยะเวลาของวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง คือ วัยรุ่นตอนต้นอายุ 12 - 14 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14 - 18 ปี วัยรุ่นตอนปลายอายุ 18 - 21 ปี วัยแรกรุ่น (Puberty) วัยนี้คาบเกี่ยวระหว่างช่วงปลายวัยเด็กกับการเริ่มต้นที่จะเข้าสู่วัยรุ่น เด็กหญิงที่เริ่มเข้าสู่วัยนี้ อายุจะอยู่ระหว่าง 11 - 13 ปี ส่วนเด็กชายอายุจะอยู่ระหว่าง 13 - 15 ปี โดยจะมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านขนาดและสัดส่วนของร่างกาย ต่อมาทางเพศเริ่มทำงานซึ่งนำไปสู่การมีวุฒิภาวะทางเพศ คือ การมีประจำเดือนครั้งแรกในเด็กหญิง และมีการหลั่งน้ำสุจิเป็นครั้งแรกในเด็กชาย โดยมักจะหลั่งออกมาในลักษณะของฝันเปียก อันเป็นผลจากการที่อวัยวะเพศตื่นตัวในตอนกลางคืน และน้ำกาม (Semen) ถูกปล่อยออกมาในรูปของฝันเปียก นอกจากนั้นจะเริ่มปรากฏลักษณะที่บ่งบอกเพศทุกดิถีภูมิ อันทำให้เด็กวัยนี้ค่อนข้างสับสน ปรับตัวไม่ทันเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงอาจหงุดหงิดง่าย มีการแสดงออกถึงอารมณ์ที่รุนแรงได้ง่าย แยกตัวจากคนอื่นๆ ในครอบครัว ขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ง่าย รู้สึกว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ ไม่เห็นใจตนเอง

วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เด็กหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้นระหว่าง 13 - 15 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15 - 17 ปี ช่วงวัยนี้จะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็วและเข้าสู่การมีวุฒิภาวะทางร่างกาย ทำเด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น วัยนี้จะมีมีโนทัศน์เกี่ยวกับตนเองของวัยรุ่นจึงพุ่งความสนใจไปที่ลักษณะทางร่างกายของตน และยอมรับลักษณะทางกายของตนจากคนอื่นๆ นอกจากนี้ยังเป็นช่วงคล้อยตามกลุ่มเพื่อนอย่างมาก ในลักษณะที่กล่าวได้ว่า ต้องทำเหมือนกัน ไม่ให้แตกต่าง

จากกลุ่ม ดังนั้น การถูกเพื่อนมองว่าต่างจากกลุ่ม จึงค่อนข้างจะทำให้เด็กมีความรู้สึกไม่ดี

วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงอายุ 17 - 19 ปี ช่วงนี้การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายลดน้อยลง แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นๆมากขึ้น โดยเฉพาะทักษะทางด้านการคิด จึงช่วยให้ความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ มีขอบเขตกว้างไกลไปอย่างรวดเร็ว วัยรุ่นในช่วงระยะนี้จะมีลักษณะของความเป็นชายที่เด่นชัด มีบุคลิกภายนอกที่ดึงดูดความสนใจเพศตรงข้ามมากขึ้น มีความรักสวยรักงามมากขึ้น มีความรักในเพศตรงกันข้ามแต่ยังชอบอยู่ในกลุ่มเพศเดียวกัน ชอบมีบทบาทในกลุ่มสังคม ต้องการได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกนึกคิดด้านปรัชญา และตระหนักถึงเป้าหมายด้านอาชีพ เด็กจึงพยายามทำความเข้าใจกับปัญหาและสิ่งต่าง ๆ มากขึ้น สนใจศึกษาค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัดของตนเอง เพื่อนยังคงมีบทบาทที่สำคัญต่อเด็กในระยะนี้ แต่เขาจะเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น นอกจากนี้ในด้านอารมณ์ก็ยังคงรุนแรงอยู่ แต่เด็กก็เรียนรู้ที่จะพยายามควบคุมอารมณ์มากขึ้น

วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18 - 20 ปี เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 19 - 21 ปี เป็นระยะที่ พัฒนาการด้านต่างๆ เข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์ วัยรุ่นจะมีเอกลักษณ์ของตนเอง จะพยายามคิดและตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง ความต้องการการเห็นด้วยจากเพื่อน ๆ จะเริ่มหายไป เริ่มสนใจอาชีพอย่างจริงจัง รู้จักวางแผนสำหรับชีวิตในอนาคต พยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม มีความต้องการในการสร้างความประทับใจในเรื่องต่าง ๆ ต้องการพิสูจน์ให้เห็นว่าตนมีความสามารถที่จะทำได้ ต้องการสิทธิเท่าเทียมกับผู้ใหญ่ รู้จักการอดกลั้นและข่มอารมณ์ และเริ่มคิดถึงเรื่องคู่ครอง

ดวงใจ กสานติกุล (2536 : 818) ได้แบ่งพัฒนาการของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ

วัยรุ่นตอนต้น (Pubertal Phase) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมาก มีช่วงเวลาประมาณ 2 ปี ส่วนใหญ่อายุ 11 - 13 ปี ช่วงนี้วัยรุ่นมีความคิดหมกมุ่นกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ทำให้อารมณ์แปรปรวน

วัยรุ่นตอนกลาง (Transitional Phase) อายุ 14 - 16 ปี เป็นวัยที่ยอมรับสภาพร่างกายที่เป็นหนุ่มสาวได้แล้ว มีความคิดลึกซึ้ง (Abstract) จึงใฝ่หาอุดมการณ์ และเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และความพยายามเอาชนะความผูกพันเกาะยึดพึ่งพิงบิดามารดา

วัยรุ่นตอนปลาย (Adolescent Phase) อายุ 17 - 19 ปี เริ่มจากการมีการเจริญเติบโตเข้าสู่วัยหนุ่มสาว เป็นเวลาของการมีอาชีพ การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมและมีความสัมพันธ์แบบผูกพันแน่นแฟ้น ซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจคาบเกี่ยวกันได้ในแต่ละช่วง

วัยรุ่น จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กย่างอายุประมาณ 12 - 13 ปี เพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชายประมาณ 2 ปี และจะเกิดการพัฒนาไปจนถึงอายุประมาณ 18 ปี จึงจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ โดยจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในพัฒนาการด้านต่างๆ (พนม เกตุมาน. 2555 : เว็บไซต์) ดังนี้

1. พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development) ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทั่วไป และการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เนื่องจากวัยนี้ มีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ (Sex Hormones) และฮอร์โมนของการเจริญเติบโต (Growth Hormone) อย่างมากและรวดเร็ว

1.1 การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (Physical Changes) ร่างกายจะเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว แขนขาจะยาวขึ้นก่อนจะเห็นการเปลี่ยนแปลงอื่นประมาณ 2 ปี เพศหญิงจะไขมันมากกว่าชายที่มีกล้ามเนื้อมากกว่า ทำให้เพศชายแข็งแรงกว่า

1.2 การเปลี่ยนแปลงทางเพศ (Sexual Changes) สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดเจน คือ วัยรุ่นชายจะเป็นหนุ่มขึ้น นมขึ้นพาน (หัวนมโตขึ้นเล็กน้อย กดเจ็บ) เสียงแตก หนวดเคราขึ้น และเริ่มมีฝันเปียก (Nocturnal Ejaculation - การหลั่งน้ำอสุจิในขณะที่หลับและฝันเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ) การเกิดฝันเปียกครั้งแรกเป็นสัญญาณของการเข้าสู่วัยรุ่นของเพศชาย ส่วนวัยรุ่นหญิงจะเป็นสาวขึ้น คือ เต้านมมีขนาดโตขึ้น ไขมันที่เพิ่มขึ้นจะทำให้รูปร่างมีทรวดทรง สะโพกผายออก และเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรก (Menarche) การมีประจำเดือนครั้งแรก เป็นสัญญาณบอกการเข้าสู่วัยรุ่นในหญิง

2. พัฒนาการทางจิตใจ (Psychological Development) สติปัญญา (Intellectual Development) วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม (Jean Piaget ใช้คำอธิบายว่า Formal Operation ซึ่งมีความหมายถึงความสามารถเรียนรู้เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ได้ลึกซึ้งขึ้นแบบ abstract thinking) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่นแล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความทุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ

ความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Awareness) วัยนี้จะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเอง ด้านต่าง ๆ ดังนี้

เอกลักษณ์ (Identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งของตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น ได้แก่ วิชาที่เขาชอบเรียน กีฬาที่ชอบเล่น งานอดิเรก การใช้เวลาว่างให้เกิดความเพลิดเพลิน กลุ่มเพื่อนที่ชอบและสนิทสนมด้วย โดยเขาจะเลือกคบคนที่มีส่วนคล้ายคลึงกัน หรือเข้ากันได้ และจะเกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดแบบอย่างจาก

กลุ่มเพื่อนนี้เอง ทั้งแนวคิด ค่านิยม ระบบจริยธรรม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในชีวิต
จนสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเอกลักษณ์ของตน และกลายเป็นบุคลิกภาพนั่นเอง สิ่งที่แสดงถึงเอกลักษณ์
ตนเองยังมีอีกหลายด้าน ได้แก่ เอกลักษณ์ทางเพศ (Sexual Identity and Sexual
Orientation) แฟชั่น ดารา นักร้อง การแต่งกาย ทางความเชื่อในศาสนา อาชีพ คติประจำใจ
เป้าหมายในการดำเนินชีวิต (Erik Erikson อธิบายว่าวัยรุ่นจะเกิดเอกลักษณ์ของตนในวัยนี้ ถ้าไม่
เกิดจะมีความสับสนในตนเอง Identity VS Role Confusion)

ภาพลักษณ์ของตนเอง (Self Image) คือการมองภาพของตนเอง ในด้านต่าง ๆ
ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง ความสวยความหล่อ ความพิการ ข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง วัยรุ่น
จะสนใจหรือ ให้ความสำคัญกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่น ๆ ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิด
ความอับอาย

การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (Acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจาก
กลุ่มเพื่อนอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่า
ของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยนี้จึงมักอยากเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมาก ๆ

ความภาคภูมิใจตนเอง (Self Esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับ
ของเพื่อนและคนอื่น ๆ ได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้
สำเร็จ

ความเป็นตัวของตัวเอง (Independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อย
ชอบอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาใด ๆ ชอบคิดเอง ทำเอง ฟังตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิริยาตอบ
โต้ผู้ใหญ่ที่บิบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ ทำให้อาจเกิด
พฤติกรรมเสี่ยงได้ง่ายถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้สำเร็จจะ
ช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (Self Confidence)

การควบคุมตนเอง (Self Control) วัยนี้จะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด
การรู้จักยั้งคิด การคิดให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและอยู่
ร่วมกับผู้อื่นได้ อารมณ์ (Mood) อารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย
โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้ อาจทำให้เกิด
พฤติกรรมเกรี้ยว ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุม
อารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อย ๆ ดีขึ้นเมื่ออายุ
มากขึ้น อารมณ์เพศวัยนี้จะมีมาก ทำให้มีความสนใจเรื่องทางเพศ หรือมีพฤติกรรมทางเพศ เช่น
การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติในวัยนี้ แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเป็น
ปัญหา เช่น เปียงเบนทางเพศ กามวิปริต หรือการมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น

จริยธรรม (Moral Development) วัยนี้จะมีความคิดเชิงอุดมคติสูง (Idealism) เพราะเขาจะแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบมโนธรรมของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น และจะรู้สึกอึดอัดคับข้องใจกับความไม่ถูกต้องในสังคม หรือในบ้าน แม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขาก็เริ่มรู้สึกว่าไม่ได้ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออกวิพากษ์วิจารณ์พ่อแม่หรือ ครูอาจารย์ตรง ๆ อย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดได้บ่อยในวัยนี้เมื่อวัยรุ่นเห็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกันในวัยรุ่นตอนต้นการควบคุมตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้นจนเป็นระบบจริยธรรมที่สมบูรณ์เหมือนผู้ใหญ่

3. พัฒนาการทางสังคม (Social Development) วัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้านไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิม แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนนาน ๆ มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากไปไหนกับทางบ้าน เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่ม ของสังคมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือกริชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

จากแนวคิดลักษณะของวัยรุ่นที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปลักษณะของวัยรุ่นไว้ดังนี้
 วัยรุ่นตอนต้น อายุจะอยู่ระหว่าง 11 - 14 ปี ช่วงนี้จะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็ว ทำให้ความสนใจลักษณะทางร่างกายของตน ทำให้มีความกังวลเกี่ยวกับร่างกายของตนเอง

วัยรุ่นตอนกลาง อายุจะอยู่ระหว่าง 15 - 17 ปี เข้าใจสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายมีความรักสวยรักงามมากขึ้น มีความรักความสนใจในเพศตรงกันข้าม ชอบอยู่ในกลุ่มเพศเดียวกัน ชอบมีบทบาทในกลุ่มสังคม ต้องการได้รับการยอมรับ

วัยรุ่นตอนปลาย อายุจะอยู่ระหว่าง 18 - 20 ปี จะพยายามคิดและตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง พยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม มีความต้องการในการสร้างความประทับใจในเรื่องต่าง ๆ ต้องการพิสูจน์ให้เห็นว่าตนมีความสามารถที่จะทำได้

แนวคิดเกี่ยวกับเกม

1. ความหมายของเกม

ในการศึกษาเกมนั้น เราต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของเกม ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546 ก : 139) ได้ให้ความหมายของเกม หมายถึง “การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา, การเล่นเพื่อความสนุก, เช่น เกมคอมพิวเตอร์, การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมบริหาร, โดยปริยาย หมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง, ลักษณะการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม”

เกษม ชนระวงศ์และบุญสิริ สุวรรณเพชร (2547 : 4) ได้กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มักควบคุมด้วยการใช้คันโยก (Joy stick) หรือใช้แป้นพิมพ์ (Keyboard)

2. ประวัติความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์แรกของโลกที่ถูกสร้างขึ้นมาอยู่ในรูปแบบของตู้เกมอาเขตที่มีชื่อว่า “Pong Game” เกมนี้ถูกพัฒนาโดย Allan Alcorn มีรูปแบบการเล่นเหมือนกับกีฬาเทนนิส ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1972 มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมสองข้างและมีลูกบอลกลมสะท้อนไปมา เมื่อรับลูกบอลได้ก็จะสะท้อนกลับแต่ถ้ารับไม่ได้ก็จะเสียคะแนนเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้คะแนนถึง 9 คะแนนก่อน ฝ่ายนั้นก็จะเป็นผู้ชนะ

ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล (2544 : 7) ได้กล่าวว่า ในปี ค.ศ. 1975 เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้ถูกสร้างขึ้นมาทำให้ นักพัฒนาเกมเห็นช่องทางที่จะขยายตลาดจากเครื่องอาเขตมาสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยในช่วงต้นได้พัฒนาเกมออกมาไม่กี่แบบ ได้แก่ เกมแอคชั่น (Action Game) เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure Game) เกมพีซเชิล (Puzzle Game) และได้รับความนิยมถึงขีดสุดในปี ค.ศ. 1990 ส่วนเกมอื่นๆนั้นก็ได้รับการพัฒนารูปแบบเรื่อยมา

3. รูปแบบของเกม

ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล (2544 : 85 - 90) ได้กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์แบ่งเรท (Rate) การเล่นเกมคล้ายกับการดูภาพยนตร์ซึ่งจะบอกว่าอายุใดเหมาะสมที่จะเล่นเกมนี้ได้โดยดูได้จากสัญลักษณ์ที่แสดงไว้ข้างกล่องของเกม ซึ่งมีการจัดแบ่งออกเป็น 4 เรทใหญ่ ๆ ดังนี้

3.1 เรท E (Every One) คือ เกมนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย มีเกมที่จัดอยู่ในเรท E อยู่มากมายทุกประเภท ได้แก่ RPG, Strategy, Adventure เป็นต้น

3.2 เรท T (Teen) เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปี ขึ้นไป เนื้อหาเกมบางเกมอาจมีความรุนแรง แต่ไม่รุนแรงมาก เช่น จับผู้ก่อการร้ายในเกม Swat3 หรือ Rainbow Six เป็นต้น

3.3 เรท M (Mature) เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเนื่องจากเนื้อหาที่มีความรุนแรง เช่น การฆ่าอย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย เช่น เกม Quake, เกม Half -Life หรือเกม Special Force เป็นต้น

3.4 เรท RP (Rating Pending) ความรุนแรงของเกมเรทนี้จัดอยู่กึ่งกลางระหว่างเรท M และ T เช่น เกม IGI, Hitman หรือ เกม Dino Crisis เป็นต้น

4. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล (2544 : 95) ได้กล่าวว่า ในปัจจุบันค่ายเกมได้มีการผลิตเกมออกมามากมายเพื่อให้ลูกค้าได้เลือกซื้อเกมไปเล่นตามความต้องการ จึงส่งผลให้มีเกมถูกสร้างขึ้นมาหลายแบบหลายประเภทซึ่งสามารถจัดประเภทของเกมออกเป็น 9 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

4.1 เกมแอคชั่น (Action Game) คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ต้องต่อสู้กับศัตรูและออกกิริยาท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น เกม Street Fighter, Max Payne และ Diabo เป็นต้น

4.2 เกมอาร์พีจีหรือเกมแสดงบทบาท (RPG Game – Role Playing Game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม แล้วดำเนินเรื่องราวตามเนื้อเรื่องที่เกมกำหนดพร้อมกับเพื่อนร่วมทาง เช่น เกม Final Fantasy, Dragon Age และ Ragnarok เป็นต้น

4.3 เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy Game) คือ เกมวางแผนกลยุทธ์เนื้อหาจะเป็นการวางแผนยุทธวิธีเพื่อต่อสู้แย่งชิงดินแดนและทรัพยากรระหว่างผู้เล่น เช่น เกม Starcraft, Red Alert และ Warcraft เป็นต้น

4.4 เกมกีฬา (Sport Game) คือ เกมกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เกม NBA Live, Winning eleven และ Fifa เป็นต้น

4.5 เกมเรซซิ่ง (Racing Game) คือ เกมสำหรับการแข่งรถประเภทต่าง ๆ เช่น เกม NASCAR Racing, Need For Speed และ MotoCross เป็นต้น

4.6 เกมปริศนา (Puzzle Game) คือ เกมที่ต้องอาศัยทักษะการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกมกำหนดมาให้ เช่น เกม Tetris, Chess และ Sudoku เป็นต้น

4.7 เกมซิมูเลชัน (Simulation Game) คือ เกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น Football Manager, The Sims และ Championship Manager เป็นต้น

4.8 เกมแอตเวนเจอร์ (Adventure Game) คือ เกมแนวผจญภัยต่าง ๆ

4.9 เกมอาเขต (Arcade Game) คือ เกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น

แนวความคิดเกี่ยวกับการติดเกม

1. ความหมายของการติดเกม

ศิริชัย หงษ์สงวนศรีและพนม เกตุมาน (2555 : เว็บไซต์) ได้กล่าวว่า การติดเกม คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็มีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อย ๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมนานขึ้นในเวลาที่มีเวลาเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา

ปฐมภรณ์ อิงคสิทธิ์ (2546 : 8) ได้กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลมึนเมาอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นเกมต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน ไม่พูดจากับใคร บางครั้งไม่รับประทานอาหารก็อยู่ได้

สุปรียา ต้นสกุล (2548 : 68) ได้กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลหลงใหลอยู่กับคอมพิวเตอร์จนตึกตื่น ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง นอนดึก ตื่นสาย ไม่สนใจการเรียน ทำท่าไม่พอใจเมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักหรือหยุดเล่นเกม

ประกายเพชร สุภะเกษ (2551 : 14) ให้ความเห็นว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเนื่องไม่หยุดพัก ไม่ลุกออกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ไม่พูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้างในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่พอใจเมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอนดึกตื่นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า เมื่อต้องเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วรู้สึกกระวนกระวายเพราะอยากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ (2552 : 1) ได้กล่าวว่า เด็กติดเกม คือ เด็กที่หมกมุ่นกับการเล่นเกมมากและไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึงขั้นก้าวร้าว การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน หลับในห้องเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมาก ละเลย

การเข้าสังคม หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวบางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โภกิก ลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) ตื้อต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว

จากคำกล่าวแนวคิดเกี่ยวกับการติดเกมที่กำลังมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปไว้ ดังนี้ การติดเกม หมายถึง การเล่นเกมแล้วรู้สึกสนุก ตื่นเต้นมีอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ในเกมในขณะที่เล่นเกม ใช้เวลาเล่นเกมหลายๆชั่วโมงติดต่อกัน บางครั้งไม่รับประทานอาหารหรือนำเอาอาหารมารับประทานที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วเล่นเกมไปด้วย เมื่อถูกขัดจังหวะการเล่นเกมหรือโดนห้ามไม่ให้เล่นเกม จะรู้สึกหงุดหงิด ไม่พอใจ กระวนกระวาย เมื่อเล่นเกมชนะ รู้สึกพึงพอใจ ดีใจ และต้องการเอาชนะเพิ่มมากขึ้น เมื่อเล่นแพ้ในเกมก็จะเล่นใหม่อีกครั้งเพื่อที่จะต้องการชนะมีความหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่เล่นที่ผ่านมาและมีการวางแผนการเล่นเกมนล่วงหน้าในการเล่นเกมครั้งต่อไป มีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา

2. ลักษณะการติดเกม

วิมลทิน (2555 : 7) แบ่งลักษณะอาการการติดเกมออกมา 6 ลักษณะ ดังนี้

1. ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ
2. มีความคิดหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างมากและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะในการเล่นเกมนครั้งต่อไป
3. มีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลาจนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน สุขภาพ ความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวและสังคม
4. มีการดิ้นรนหรือพยายามอย่างมากเพื่อให้ได้เล่นเกมจนอาจมีปัญหาพฤติกรรม เช่น โภกิก ลักขโมย (เพื่อนำเงินไปเล่นเกม) ตื้อ ต่อต้าน
5. หากมีความพยายามที่จะลดหรือเลิกเล่นเกมก็ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ทั้ง ๆ ที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก
6. หากถูกบังคับให้เลิกเล่นหรือหยุดเล่น จะต่อต้านหรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง

บัณฑิต ศรไพศาล (2556 : เว็บไซต์) ได้กล่าวว่า ทุกวันนี้เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากมายหลายอย่าง จากอดีตด้วยรุ่นจะสนุกสนานกับการได้เล่นกับเพื่อน แต่ปัจจุบันนี้ได้เปลี่ยนไปวัยรุ่นอยู่กับโทรทัศน์ ดูการ์ตูน ดูซีดี ดีวีดี ที่สามารถเปิดชมเมื่อไรก็ได้ และเมื่อมีเกมเข้ามาทำให้วัยรุ่นเรียนรู้การเล่นและมองว่าเกมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งยังเป็นการสร้างโลกแห่งจินตนาการของเขาได้อีกด้วย

แบ่งกลุ่มลักษณะการติดเกม ดังนี้

1. กลุ่มอาการแสวงหาการเล่น คือ จะเล่นไม่ว่าจะเวลาไหนของวัน เล่นตลอดทั้งคืนหรือตื่นขึ้นมาเล่นกลางดึก
2. กลุ่มอาการชินชากับการเล่น คือ การได้เล่นนานขึ้น จึงจะสนุกเป็นที่พอใจ
3. กลุ่มอาการขาดการเล่นไม่ได้ คือ จะรู้สึกหงุดหงิดก้าวร้าว หรือหงอยเหงาหากไม่ได้เล่นเกมพยายามเลิกหลายครั้งแต่เลิกไม่ได้
4. กลุ่มอาการเสียการทำหน้าที่หลัก คือ ไม่สนใจการเรียน ไม่มีมนุษยสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

ชาญวิทย์ พรนภดล (2556 : เว็บไซต์) แบ่งลักษณะการติดเกมออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นเกมในเวลาที่กำหนดทำให้ใช้เวลาในการเล่นเกมนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน
2. หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรงบางคนถึงขั้นก้าวร้าวอาละวาด
3. การเล่นเกมของเด็กมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ เช่น เด็กไม่สนใจในการเรียน ไม่สนใจทำการบ้าน หนีเรียนหรือแอบออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม ผลการเรียนลดลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว
4. บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย เพื่อนำเงินไปเล่นเกม คือ ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

วินัย นารีผล (2556 : เว็บไซต์) แบ่งระดับความรุนแรงของการเล่นเกม ได้ 3 ระดับ

ระดับแรก ปกติ คือ ยังไม่มีปัญหาในการเล่น เกม เล่นเกมแต่สามารถควบคุมตนเองได้ มีความรับผิดชอบ ผลการเรียนไม่ตก สัมพันธภาพกับบุคคลอื่นเป็นปกติ

ระดับที่สอง คลั่งไคล้ คือ เริ่มมีปัญหาในการเล่น ควบคุมเวลาเล่นเกมไม่ได้ สนใจบุคคลรอบข้างน้อยลง ใจจดจ่อกับการเล่นเกม เริ่มเพิ่มจำนวนชั่วโมงในการเล่นมากขึ้น ผลการเรียนเริ่มตกลงบ้าง

ระดับที่สาม น่าจะติดเกม คือ มีปัญหาในการเล่นเกมมากๆ ควบคุมตนเองไม่ได้ เล่นเกมหลายชั่วโมง ไม่รับผิดชอบ ไม่สนใจการเรียน สัมพันธภาพกับคนในครอบครัวน้อยลง อารมณ์ฉุนเฉียวเมื่อไม่ได้เล่นเกม

จากลักษณะการติดเกมที่กำลังแพร่ระบาด ผู้วิจัย สรุปได้ดังนี้

ระดับที่หนึ่ง ไม่ติดเกม คือ สามารถแบ่งเวลาการเล่นเกมกับการทำงานออกจากกันได้ เล่นเกมไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อ 1 วัน

ระดับที่สอง การติดเกมเล็กน้อย คือ สามารถแบ่งเวลาการเล่นเกมกับการทำงานออกจากกันได้ เล่นเกม 1 - 2 ชั่วโมงต่อ 1 วัน ผลการเรียนไม่ลดลง

ระดับที่สาม การติดเกมปานกลาง คือ เล่นเกมตั้งแต่ 2 - 4 ชั่วโมงต่อวัน ไม่ค่อยสนใจเรียน ไม่ค่อยทำการบ้าน ผลการเรียนเริ่มลดลง ใจจดจ่อกับการเล่นเกม

ระดับที่สี่ การติดเกมขั้นรุนแรง คือ เล่นเกมตั้งแต่ 4 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป ไม่สนใจการเรียน ไม่ทำการบ้าน ผลการเรียนลดลงมาก เมื่อถูกให้หยุดเกมจะรู้สึกหงุดหงิด อารมณ์เสีย บางครั้งแสดงอาการก้าวร้าวออกมาให้เห็น มีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา มีความหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่เล่นที่ผ่านมาและมีการวางแผนล่วงหน้าในการเล่นครั้งต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู

1. ความหมายเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู

การที่เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ครอบครัวนับเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการที่บิดามารดาอบรมเลี้ยงดูเด็กซึ่งมีอิทธิพลต่อแบบแผนพฤติกรรมของเด็กในปัจจุบันและศักยภาพของเด็กในอนาคตได้มีผู้ศึกษาและให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้

ดวงเดือน พันธุมนาวิน, อรพินทร์ ชูชม และงามตา วนินทานนท์ (2528 : 3) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การที่ผู้ใกล้ชิดเด็กมีการติดต่อเกี่ยวข้องกับเด็กทั้งทางด้านคำพูดและการกระทำซึ่งเป็นการสื่อความหมายต่อเด็กทั้งทางด้านความรู้สึกและอารมณ์ของผู้กระทำตลอดจนเป็นการให้ผู้เลี้ยงดู สามารถจะให้รางวัลหรือลงโทษเด็กได้ นอกจากนั้นยังเป็นโอกาสให้เด็กได้ดูแบบอย่างการกระทำของผู้เลี้ยงดูตนด้วย

งามตา วนินทานนท์ (2536 : 7) ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ปฏิบัติต่อเด็กในชีวิตประจำวันเพื่อเลี้ยงดูและมีกิจกรรมลักษณะพฤติกรรมของเด็กทั้งโดยตรงและทางอ้อม

วัจณี ไทรงาม (2539 : 12) ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การที่บิดามารดาหรือผู้อบรมสั่งสอนปลูกฝังให้เด็กมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถพึ่งตนเองได้ โดยการให้ความรักความเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือคุ้มครอง สนองความต้องการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจเพื่อให้เด็กดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

อรนุช สุธีสังข์ (2542 : 7) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูเป็นการปะทะสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและบุตร ซึ่งหมายถึงวิธีการดูแลบุตรและพฤติกรรมมารดาที่ฝึกฝนบุตร รวมถึงการแสดงออกซึ่งคุณค่า เจตคติ ความสนใจ และความเชื่อของบิดามารดา

เซียร์ และคณะ (Sear et al. 1957 ; อ้างถึงใน บุญญาภา แจ้งสี. 2544 : 32) ได้สรุปการศึกษาวิจัยจำนวนมากเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูว่าเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิตของเด็กและการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดาจะมีผลบางประการต่อพฤติกรรมของเด็กในปัจจุบันและศักยภาพของการกระทำในอนาคตของเขา ดังนั้นพฤติกรรมที่แสดงออกของบุคคลนั้นส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา

ไรท์ (Wright. 1976 : 36 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 3) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การปฏิบัติของพ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีต่อเด็ก 4 ด้าน ได้แก่ การควบคุม การเป็นอย่างแก่เด็ก การให้รางวัล และการลงโทษ

จากแนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึง วิธีการที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็ก หรือกระทำให้เห็นเป็นแบบอย่างทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยความผูกพันเพื่อสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ

2. ความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู

การอบรมเลี้ยงดูมีความสำคัญมากในแต่ละช่วงวัยของชีวิตโดยเฉพาะวัยเด็ก นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้เน้นความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู โดยเฉพาะบิดามารดาว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาบุตร ดังนี้

พาร์สัน (Parson. 1955 ; quoted in Baldwin. 1980 : 499) ได้กล่าวถึงการอบรมเลี้ยงดูว่าจะมีผลกระทบต่อบุคลิกภาพโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบิดามารดาที่ใช้วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบการลงโทษจะมีผลทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีพัฒนาการที่ไม่เหมาะสมได้

เซียร์ และคณะ (Sears et al. 1957 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 28) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งและเป็นหน้าที่ของทุกคนในครอบครัวไม่ใช่เป็นเรื่องของคนใดคนหนึ่ง โดยเฉพาะความรักของบิดามารดาเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนาการทางจริยธรรมในเด็ก เด็กที่ได้รับความรักความอบอุ่นจะเกิดความพอใจและมีความสุขและเมื่อเด็กได้อยู่ใกล้ชิดกับผู้เลี้ยงดูก็จะเลียนแบบโดยที่ไม่รู้ตัว ถ้าเด็กต้องอยู่ห่างจากผู้เลี้ยงดูจะทำให้เกิดความวิตกกังวลและหวั่นไหว เด็กจะแก้ความรู้สึกนี้โดยการแสดงการกระทำที่คล้ายคลึงกับผู้เลี้ยงดูจึงเกิดการเลียนแบบขึ้น

มูสเสน (Mussen. 1963 : 193 ; อ้างถึงใน ฉันทนา มุตติ. 2540 : 23) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูในระยะต้นของชีวิตควรใช้พื้นฐานการให้ความรักความอบอุ่นเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อเด็กโตขึ้นจำเป็นต้องได้รับสิ่งแวดล้อมที่จะสร้างเสริมพัฒนาการของเด็กให้กว้างออกไป ซึ่งสภาพที่แวดล้อมเด็ก โดยเฉพาะแบบแผนของครอบครัวและวิธีการอบรมเลี้ยงดู รวมทั้งพฤติกรรมที่บิดามารดาปฏิบัติต่อเด็กนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจทั้งในอนาคตและปัจจุบัน

จากแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดูที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้ การอบรมเลี้ยงดูต้องมีความรักความเอาใจใส่มีเวลาอบรมสั่งสอนให้กับเด็กเพื่อให้เด็กมีความรู้สึกว่าได้ถูกทอดทิ้งให้อยู่อย่างเดียวดาย

3. ประเภทของการอบรมเลี้ยงดู

การอบรมเลี้ยงดูสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภทตามลักษณะและการปฏิบัติต่อเด็ก ในที่นี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการแบ่งประเภทของการอบรมเลี้ยงดูของนักจิตวิทยาและผู้ทวิวิจัยเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูทั้งในประเทศและต่างประเทศซึ่งมีความแตกต่างกันออกไป ดังนี้

โรเจอร์ (Rogers. 1972 : 117 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 22 - 23) ได้แบ่งประเภทของการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย (Democracy) หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณได้รับการปฏิบัติด้วยความยุติธรรม ไม่ตามใจหรือเข้มงวดจนเกินไป มีเหตุผล ยอมรับความสามารถและความคิดเห็น ตลอดจนให้ความรักความเอาใจใส่เป็นกันเองและให้ความร่วมมือตามโอกาสที่เหมาะสม

2. การเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง (Rejection) หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณถูกเกลียดชัง ไม่ได้รับการเอาใจใส่ สนับสนุนหรือให้คำแนะนำเท่าที่ควร มักใช้วิธีการลงโทษที่รุนแรงและปราศจากเหตุผล ไม่ให้ความสนิทสนมเป็นกันเองและปล่อยปละละเลยความเป็นอยู่

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความคุ้มครองมากเกินไป (Overprojection) หมายถึง วิธีการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณไม่ได้อิสระเท่าที่ควร ไม่ได้ทำตามที่ต้องการหรือทำอะไรด้วยตัวเอง ต้องปฏิบัติตามระเบียบวินัยที่พ่อแม่กำหนดไว้ ถูกควบคุมและอยู่ในสายตาหรือถูกคุ้มครองป้องกันให้ความช่วยเหลือตลอดเวลา

บัมรินด์ (Baumrind. 1975 : 270 - 258 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 23) แบ่งประเภทของการอบรมเลี้ยงดูและอธิบายแต่ละรูปแบบ ไว้ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม (Authoritarian) เป็นการที่พ่อแม่ใช้อำนาจในการอบรมเลี้ยงดูให้เด็กทำตามความต้องการของตน ไม่มีการปรึกษาหารือกับเด็ก แสดงความไม่พอใจ ยอมรับเด็กน้อย ไม่ไว้วางใจ ห่างเหิน ให้ความอบอุ่นน้อยและลงโทษในระดับสูง

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ (Authoritative) เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ควบคุมสูง ให้เด็กทำตามที่พ่อแม่ต้องการแต่มีการยอมรับในตัวเด็กสูงเช่นกัน มีการให้ความรัก ความอบอุ่น และให้เหตุผล

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ (Permissiveness) เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ยอมรับเด็กมากให้ความอบอุ่นแต่ไม่มีการประเมิเด็ก ควบคุมเด็กเป็นไปตามที่เด็กต้องการ

ละม้าย มาศศรทัตต์ (2504 ; อ้างถึงใน มัญชรี บุญนาค. 2514 : 30) ได้กล่าวถึงการอบรมเลี้ยงดูว่ามี 3 แบบ ดังนี้

1. แบบประชาธิปไตย (Democratic) คือ บิดามารดารับผิดชอบร่วมกันในการเลี้ยงดูบุตร และภาระอื่น ๆ ในครอบครัว การตัดสินใจใด ๆ ในครอบครัวเกิดจากการตกลงเห็นชอบของสมาชิกทุกคน บุตรมีโอกาสใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ และรับผิดชอบในกิจกรรมต่าง ๆ ของครอบครัว มีโอกาสหัดคิดริเริ่มและตัดสินใจจากเรื่องเล็กไปหาเรื่องใหญ่ และจะสร้างเป็นนิสัยต่อไปจะรู้จักคิดริเริ่ม กล้าแสดงความคิดเห็น มีความเชื่อมั่นในตนเอง พึ่งพาตนเองได้

2. แบบอิตาเลียน (Authoritarian) คือ บิดามารดามีอำนาจสิทธิ์ขาดในการกิจทุกประการในครอบครัวเป็นผู้ตั้งจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ทุกอย่างบุตรเป็นเพียงผู้ปฏิบัติตามสัมพันธ์ภาพระหว่างบิดามารดากับบุตรในครอบครัวจะห่างเหิน บุตรจะขาดความอบอุ่น มั่นคงปลอดภัย การปฏิบัติตามคำสั่งของบิดามารดาเป็นประจำ ทำให้เด็กขาดความคิดริเริ่ม ไม่เชื่อมั่นในตัวเอง ไม่เป็นตัวของตัวเอง ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น

3. แบบปล่อยปละละเลย (Laissez-Faire) คือ บิดามารดามักใช้อารมณ์กับบุตรมากกว่าเหตุผล บุตรจะรู้สึกขาดความรักและจะมองโลกในแง่ร้าย ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่เชื่อความยุติธรรมและไม่ได้มีโอกาสเรียนรู้หรือรับการฝึกฝนให้มีคุณธรรมความดีต่าง ๆ ขาดความเป็นระเบียบ ขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ไม่มีความขยันขันแข็ง และไม่มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

แมคโคบี (McCoby. 1980 : 380 – 381 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 24) ได้แบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ออกเป็น 2 แบบได้แก่

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย – เข้มงวด (Permissiveness - Restrictiveness) พ่อแม่บางคนจะบงการและควบคุมพฤติกรรมของลูกมากเกินไปบางคนจะให้อิสระโดยเฉพาะพ่อแม่จำนวนมากจะอยู่กึ่งกลางระหว่างสองข้อ

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบอบอุ่น – ไม่เป็นมิตร (Warmth - Hostility) ถึงแม้ว่าพ่อแม่จะมีความรักให้กับลูก ๆ แต่ก็มีบ่อยครั้งที่พ่อแม่จะแสดงออกถึงความรักที่ผสมกับความรู้สึกปฏิเสธหรือไม่เป็นมิตร (Rejection or Hostility)

เพอร์ริสและคณะ (Perris et al. 1980 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 24 - 25) แบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ออกเป็น 3 แบบ ได้แก่

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบใส่ใจดูแล (Supportive or Authoritative style) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความอบอุ่น และความผูกพันใกล้ชิด รวมทั้งการสนับสนุน ส่งเสริมและการยอมรับ

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบปฏิเสธทอดทิ้ง (Rejection Style) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้การลงโทษและไม่ให้ความรักความอบอุ่น ไม่สนใจ และไม่ยอมรับเด็ก

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปกป้องคุ้มครองมากเกินไป (Overinvolved or Overprotection) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบไม่让孩子ได้รับอิสระในการกระทำและการตัดสินใจ พ่อแม่จะต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องและเด็กต้องปฏิบัติตามที่พ่อแม่กำหนด เด็กจะถูกควบคุมและให้การช่วยเหลือตลอดเวลา

เฮอร์ลอร์ค (Hurlock. 1984 : 402 – 403 ; อ้างถึงใน เฉลิมศรี ตั้งสกุลธรรม. 2544 : 25) ได้แบ่งวิธีการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 3 แบบ ได้แก่

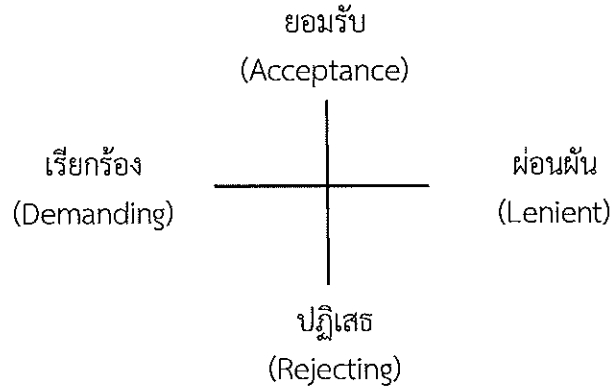
1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย (Democratic Rearing) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่เด็กรู้สึกว่ามีอำนาจปฏิบัติต่อตนเองอย่างยุติธรรม บิดามารดามีความอดทนไม่ตามใจและเข้มงวดกวดขันจนเกินไป ยอมรับความสามารถและความคิดเห็นของเด็ก ให้ความร่วมมือแก่เด็กตามโอกาสอันควร

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน (Autocratic Rearing) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่เด็กรู้สึกว่าบิดามารดาก้าวร้าวเรื่องส่วนตัวของตน ยับยั้งการก้าวร้าวทำให้ตนเองรู้สึกผิดเมื่อแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ถูกบังคับให้ทำตามความต้องการของบิดามารดา และบิดามารดาใช้คำพูดที่ทำให้ตนรู้สึกอับอาย

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย (Laissez - Faire Rearing) หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าตนเองได้รับการตามใจ และไม่ได้รับการเอาใจใส่หรือให้คำแนะนำช่วยเหลือจากบิดามารดาเท่าที่ควร

สไตน์เบอร์กและเบลสกี (Steinberg and Belsky. 1991 : 309 - 310) กล่าวถึงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูซึ่งนักจิตวิทยาพัฒนาการ ได้แบ่งการอบรมเลี้ยงดู ออกเป็น 2 มิติ คือ มิติ

ของการให้การยอมรับ ซึ่งตรงข้ามกับการปฏิเสธ (Accepting - Rejecting) และมิติของการเรียกร้องซึ่งตรงข้ามกับการผ่อนผัน (Demanding - Lenient) ดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของสไตน์เบอร์กและเบลสกี

มิติแรก บิดามารดาให้การยอมรับ (Accepting) จะมีลักษณะที่ให้ความรักความอบอุ่นตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก บิดามารดาที่ปฏิเสธบุตร (Rejecting) จะมีลักษณะปฏิเสธและติเตียนบุตร ไม่แสดงความชื่นชมและไม่สนใจความต้องการของบุตร

มิติที่สอง บิดามารดาที่มีลักษณะเรียกร้อง (Demanding) จะมีการควบคุมสูง บุตรจะต้องเชื่อฟังกฎเกณฑ์หรือการตัดสินใจของบิดามารดาอย่างเคร่งครัด ส่วนอีกด้านหนึ่งของมิตินี้บิดามารดาที่มีลักษณะผ่อนผัน (Lenient) จะมีการควบคุมน้อย ให้คำแนะนำแก่บุตรน้อย และมักจะยอมจำนนต่อความต้องการของบุตร

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ (2528 : 4 - 12) ได้แบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเป็น 5 รูปแบบ คือ

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน คือ การที่พ่อแม่ปฏิบัติต่อบุตรด้วยความรักเอาใจใส่ทุกซอกซอก มีความใกล้ชิดและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับบุตร ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนแก่บุตรในสิ่งที่ต้องการทุกอย่าง
2. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้เหตุผล คือ การที่พ่อแม่อธิบายเหตุผลให้กับบุตรเมื่อต้องการขัดขวางหรือสนับสนุนบุตร พ่อแม่มีการลงโทษและให้รางวัลแก่บุตรอย่างเหมาะสมมากกว่าใช้อารมณ์
3. การอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษทางจิตใจ คือ การที่พ่อแม่ใช้วาจาว่ากล่าวติเตียน

บุตรเมื่อบุตรกระทำความผิด ชูว่าจะไม่รัก ตัดสิทธิ์เด็กที่เคยได้รับเมื่อบุตรมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

4. การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม คือ การที่พ่อแม่ออกคำสั่งให้บุตรทำตาม และคอยควบคุมอย่างใกล้ชิดว่าบุตรจะทำหรือไม่ ถ้าไม่ทำก็จะลงโทษ

5. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตนเองเร็ว คือ การที่พ่อแม่ให้โอกาสบุตรทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งพ่อแม่จะเป็นผู้แนะนำและช่วยฝึกฝนให้บ้าง

พวงเพชร สุรัตน์กุล (2542 : 78) ได้ศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดู คือ

1. มิติเข้มงวดควบคุมและยินยอมอนุญาตหรืออนุโลม (Restrictiveness - Permissiveness)
2. มิติอบอุ่นและไม่เป็นมิตร (Warmth - Hostility)
3. มิติอารมณ์กังวลห่วงใยและอารมณ์สงบราบเรียบ (Anxious Emotional Involvement - Calm Detachment)

จากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่เข้าไปควบคุมหรือดูแลอย่างใกล้ชิดทุกกิจกรรมที่เด็กปฏิบัติ
2. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่มีเหตุผล ยอมรับความคิดเห็น ความสามารถ ไม่เข้มงวดจนเกินไป ให้ความรักความเอาใจใส่ตามโอกาสที่เหมาะสม
3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่ไม่เอาใจใส่ดูแลช่วยเหลือ ไม่ให้คำแนะนำแก่เด็ก

แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว

ศิริไชย หงษ์สงวนศรีและคณะ (2548 : 1) สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวนั้นก็มียุทธพลต่อพฤติกรรมของเด็กอย่างมาก เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีความรักใคร่ผูกพันกันระหว่างบิดามารดาและบุตรอย่างดีแล้ว จะทำให้เด็กเติบโตเป็นคนดี มองโลกในแง่ดี มีความรู้สึกอบอุ่น มีความรักและความปรารถนาดีต่อผู้อื่นและสังคม และมีพฤติกรรมที่ดีเป็นที่ยอมรับของสังคม

1. ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัว

นิตยา คชภักดี (2545 : 85) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า การเกี่ยวข้องปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่เพิ่มความผูกพัน เคารพรัก และเอื้ออาทรต่อกัน

ซึ่งประเมินได้จากพฤติกรรม การสื่อความหมาย มีส่วนร่วมปรึกษาหารือ ตัดสินใจ และทำกิจกรรมในบรรยากาศที่สงบสุข

ศิริกุล อิศรานุรักษ์ และคณะ (2546 : 104) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า ความสัมพันธ์ ความใกล้ชิดคุ้นเคยกันตามบทบาทที่คนเรามีต่อสมาชิกในครอบครัว ถ้าความสัมพันธ์เป็นไปในลักษณะปรองดองรักใคร่กลมเกลียวกัน ถือว่าเป็นสัมพันธภาพที่ดี แต่ถ้าเป็นความขัดแย้งหรือรู้สึกไม่ดีต่อกัน ถือว่าเป็นสัมพันธภาพที่ไม่ดี

พูนสุข ช่วยทอง (2548 : 2) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า การที่สมาชิกในครอบครัวว่า การที่สมาชิกในครอบครัวจะต้องเคารพและคำนึงถึงสิทธิส่วนบุคคล รวมทั้งความเป็นส่วนตัวที่เป็นความต้องการปกติของมนุษย์ทุกคน ด้วยการกำหนดขอบเขตในครอบครัว

เล็ก สมบัติ (2549 : 1) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า ความรัก ความเข้าใจ ความผูกพัน ฯลฯ ซึ่งเป็นอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ที่สมาชิกในครอบครัวมีให้ต่อกัน ความแน่นแฟ้นของระบบครอบครัว ก่อให้เกิดการเกื้อกูลและการช่วยเหลือซึ่งกันระหว่างสมาชิกออกจากกล่าวได้ว่าเป็นการร่วมทุกข์และร่วมสุข

จิราพร ชมพิกุลและคณะ (2552 : 5) ได้ให้ความหมายของสัมพันธภาพในครอบครัวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวและเครือญาติ หรือบุคคลอื่น ๆ ที่อาศัยอยู่ในครัวเรือนเดียวกัน โดยใช้เวลาในการทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ร่วมกัน มีการสนทนาพูดคุยปรึกษาหารือกัน มีการแสดงออกซึ่งความรัก เอื้ออาทรต่อกันทั้งทางกาย วาจาและใจ และปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม ซึ่งอาจจะเป็นสัมพันธภาพทั้งที่ดีหรือไม่ดีก็ได้ แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

ครอบครัวแบบสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ความผูกพันและความร่วมมือกันน้อย มีการปรับตัวไม่ดี

ครอบครัวค่อนข้างไปทางสุดขั้ว หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันน้อย ความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับปานกลาง

ครอบครัวค่อนข้างไปทางสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันปานกลาง มีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

ครอบครัวสมดุล หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกันมากมีความร่วมมือและการปรับตัวอยู่ในระดับดี

จากความหมายที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึงความรักความผูกพัน ความเอื้อเฟื้อ ความกลมเกลียว ของสมาชิกในครอบครัว อันที่จะ

ส่งผลต่อสัมพันธภาพที่ดีของบุคคลที่อยู่ในครอบครัวด้วยกัน และอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข
จำแนกสัมพันธภาพเป็น 3 ระดับ

1. สัมพันธภาพในครอบครัวระดับต่ำ หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกต่างคนต่างอยู่ในครอบครัวมีความผูกพันรักใคร่กันน้อย
2. สัมพันธภาพในครอบครัวระดับปานกลาง หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันรักใคร่กันปานกลาง
3. สัมพันธภาพในครอบครัวระดับสูง หมายถึง ครอบครัวที่สมาชิก ในครอบครัวมีความผูกพันรักใคร่กันมาก

2. การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัว

พูนสุข ช่วยทอง (2548 : 4) การสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวจะค่อย ๆ ดำเนินไปได้ด้วยดีได้นั้น ต้องอาศัยลักษณะสำคัญ 10 ประการ ของพฤติกรรมที่แสดงความรักต่อกันอย่างเหมาะสมของบุคคลในครอบครัว ประกอบด้วย

1. ต้องเอาใจใส่ดูแลและเอื้ออาทรต่อกัน คนในครอบครัวที่รักกัน ก็จะต้องดูแลเอาใจใส่ชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกทุกคนในครอบครัว ทั้งระหว่างสามีกับภรรยา ระหว่างพ่อแม่กับลูก พี่กับน้อง และระหว่างลูกหลานกับผู้สูงอายุ การดูแลเอาใจใส่ชีวิตความเป็นอยู่ในที่นี้ครอบคลุมถึงความเป็นอยู่ทุก ๆ ด้านของบุคคลนั้น เช่น สุขภาพ อาหาร ชีวิตประจำวัน ความสะอาด การเรียน การใช้จ่าย การเดินทาง การมีเพื่อน ความสุข ความทุกข์ ที่ต้องการระบาย เป็นต้น ที่สำคัญคือ จะต้องเป็นการเอาใจใส่ดูแลด้วยความเอื้ออาทรห่วงใยอย่างแท้จริง และจริงใจ ไม่ใช่เป็นการเสแสร้งแกล้งกระทำ และจะต้องไม่มากเกินไป จนกระทั่งกลายเป็นการจุกจิกจู้จี้ จนดูเป็นการล่วงล้ำละเมิดสิทธิส่วนบุคคล จนทำให้เกิดความรำคาญใจ คือ สมาชิกในครอบครัวควรมีเวลาส่วนตัวด้วย ต้องมีความสมดุลระหว่างพฤติกรรมความห่วงใย และการเอาใจใส่ดูแลกับการมีเวลาส่วนตัวด้วย ต้องมีความสมดุลระหว่างพฤติกรรมความห่วงใยและการเอมใจใส่ดูแลกับการมีเวลาส่วนตัว หรือ เอาใจใส่กันน้อยเกินไปจนกระทั่งกลายเป็นต่างคนต่างอยู่ ไม่ใส่ใจและสนใจซึ่งกันและกัน

2. ต้อง “รู้จัก” คนที่เรารัก สามีและภรรยาต้องรู้จักกันให้ดี และเข้าใจกันให้ดี ทั้งในเรื่องความชอบ ความไม่ชอบ นิสัยใจคอ และจุดเด่น จุดด้อย ที่แต่ละฝ่ายมีอยู่ใช้ชีวิตคู่กันนานเท่าไร ก็ต้องรู้จักและเข้าใจกันมากขึ้น ไม่ใช่เข้าใจกันน้อยลง ถ้าพ่อแม่รักลูก ก็ต้องรู้จักและมีความรู้เกี่ยวกับลูก มีอะไรที่ลูกชอบ ไม่ชอบ ลูกมีความสามารถพิเศษ หรือมีความถนัดในเรื่องอะไร ลูกมีอุปนิสัย เป็นอย่างไร มีจุดเด่น จุดด้อยเป็นอย่างไร ควรจะช่วยเหลือ หรือตอบสนองอย่างไร จึงจะสอดคล้องตรงกับความต้องการและส่งเสริมพัฒนาการของลูก

3. ต้องเคารพซึ่งกันและกัน การเคารพนับถือกันและกัน ให้เกียรติกัน เป็นการเคารพที่มาจากใจ การเคารพสามารถแสดงออกได้จากพฤติกรรมหลายด้าน เช่น การเคารพผู้พูด โดยขณะที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพูด อีกฝ่ายหนึ่งควรฟัง ไม่ใช่ไม่ฟัง หรือทำเป็นไม่ได้ยิน หรือพูดอะไรก็ไม่ยอมฟัง อย่างนี้เรียกว่าไม่เคารพกันและกัน การให้เกียรติกันเป็นเรื่องสำคัญ ยิ่งรู้จักคุ้นเคยกันเท่าใดก็ยิ่งต้องให้เกียรติกันมากขึ้น โดยเฉพาะกับคนสำคัญอันเป็นที่รักของเรา ไม่ว่าจะเป็นสามี ภรรยา พ่อ แม่ หรือ ลูก ควรพูดถึงในทำนองยกย่องมากกว่าการพูดถึงในทำนองดูถูกดูหมิ่น การเกรงใจกันของสมาชิกในครอบครัว เป็นการให้เกียรติและยอมรับในการมีศักดิ์ศรีของการเป็นมนุษย์ของบุคคลที่เรารัก จะทำให้พ่อแม่ไม่ถือว่าลูกเป็นสมบัติของตัวเอง จะทำอะไรก็ได้การแสดง ความเกรงใจต่อลูก จะสอนให้ลูกรู้จักเกรงใจพ่อแม่ การเกรงใจไม่ใช่เป็นการกลัว แต่เป็นการให้เกียรติที่ทำให้บุคคลรู้สึกว่ามีคุณค่า และจะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือสมาชิกในครอบครัวดีขึ้น ปัญหาที่มีและมักเกิดขึ้นคือ เรามักจะเกรงใจคนอื่น แต่ไม่เกรงใจคนในครอบครัวเดียวกัน ทั้ง ๆ ที่เป็นคนที่เรารัก

4. ต้องมีความรับผิดชอบ สมาชิกในครอบครัวจะต้องอยู่รวมกันด้วยความรับผิดชอบ ต่อการปฏิบัติหน้าที่ร่วมกัน ทั้งหน้าที่ส่วนตัว และหน้าที่ต่อสมาชิกคนอื่นในครอบครัว เหตุการณ์ทุกอย่างในครอบครัว ถือเป็นพันธกิจที่สมาชิกทุกคนในครอบครัวจะต้องร่วมกันรับผิดชอบการกระทำทุกอย่างต่อกันทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม

5. ต้องมีความไว้วางใจกัน ความไว้วางใจกันในครอบครัวเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้เพิ่มความรักความอบอุ่นในครอบครัว ได้มากขึ้น ครอบครัวที่มีความรัก จะต้องทำบรรยากาศในครอบครัว ได้มากขึ้น ครอบครัวที่มีความรัก จะต้องทำบรรยากาศในครอบครัวให้เป็นที่พึ่งพาของสมาชิกในครอบครัวได้ทุกโอกาส ทั้งในโอกาสปกติและในยามทุกข์เป็นที่ปรึกษาเยียวยาและฟื้นฟู ให้สภาพร่างกายและจิตใจของสมาชิกอยู่ในสภาพปกติสุข กล่าวคือ สมาชิกทุกคนจะรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย และเป็นสุข เมื่อนึกถึงครอบครัวตนเอง

6. ต้องให้กำลังใจกันและกัน การให้กำลังใจเปรียบเสมือนเป็นการให้พลังต่อกัน เพื่อให้มีชีวิตอยู่ต่อไปได้อย่างมีความสุข และเพื่อต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต เช่น การที่ผลการเรียนของลูกไม่ดี ลูกนำผลการเรียนมาให้พ่อ และแม่ดู พ่อแม่ควรช่วยกันวิเคราะห์ ดูผลการเรียนและพิจารณาหาว่าปัญหาอยู่ตรงใด และแก้ไขให้ถูกจุด ช่วยให้กำลังใจลูก ให้ลองใช้ความเพียรพยายามเพิ่มขึ้นและให้ความเอาใจใส่เป็นพิเศษ แทนที่จะพูดคุยกะหนำซ้ำเติมหรือพูดคาคาโทษ ในครอบครัว ควรมีประโยคให้กำลังใจประจำครอบครัว เช่น ไม่มีอะไร แก้วใหม่ โอกาสยังมีสำหรับความพยายาม ไม่สายเกินไป สำหรับการเริ่มต้น การให้กำลังใจอาจให้ด้วยคำพูด ร่วมด้วยท่าทางที่พร้อมที่จะสนับสนุนอยู่เสมอ พูดชมเชยในสิ่งที่ได้ทำถูกต้อง ส่งเสริมใน

ทางบวก ขจัดทางลบ เช่น ไม่ดูว่าชู้ หรือกล่าวโทษว่าเป็นความผิด ชี้แนะทางออกหลาย ๆ ทาง ให้มีทางเลือก และให้สามารถตัดสินใจเลือกเองได้

7. ต้องให้อภัยกันและกัน การมีเรื่องกระทบกระทั่งกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีโอกาสเกิดขึ้นได้เสมอ หลักการให้อภัย ยกโทษให้ ไม่ผูกพยาบาท หรือผูกใจเจ็บ จึงเป็นคุณสมบัติ หรือการกระทำที่จะเป็นในครอบครัว จึงจะสามารถสมานรอยร้าวในครอบครัวได้ วิธีที่ดี คือ การใช้เวลาแก้ตัวเองเพื่อผ่อนคลายความไม่พึงพอใจ ความโกรธ ความไม่พอใจ และทบทวน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีสติ และมีเหตุผล จวบจนกระทั่งยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นแล้วว่า ยากแก่การเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพราะเหตุการณ์เกิดขึ้นแล้ว เป็นประวัติศาสตร์ที่ไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ แต่เรียนรู้ที่จะยอมรับความจริงที่เกิดขึ้น พร้อมให้อภัย และเริ่มต้นใหม่ โดยใช้เป็นบทเรียนที่เป็นคติสอนใจ ป้องกันความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นอีก และที่สำคัญจะต้องไม่เอาเหตุการณ์นั้นมาพูดซ้ำ ๆ หรือตอกย้ำ ทั้งความรู้สึกของตนเอง และบุคคลอื่น

8. ต้องรู้จักสื่อสารในครอบครัว สื่อสารในครอบครัวด้วยปิยะวาจา สร้างสรรค์ และให้กำลังใจ ถูกต้องสอดคล้องกับกาลเทศะ การสื่อสารต้องตั้งต้นด้วยการคิดดีต่อกัน แล้วจึงสื่อสารออกมาให้ตรงกับความคิดดี ก็จะเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การสื่อสารที่ดี จะต้องทำให้ทั้งผู้พูดและผู้ฟัง เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกัน มีความรู้สึกผูกพัน และอยากเป็นคู่สนทนาด้วยอีก เพราะในการสื่อสารนั้นจะมีแต่การพูดคุยที่สรรค์สร้างให้กำลังใจ ถูกใจทั้งผู้พูดและผู้ฟัง ยกเว้นการสื่อสารเชิงตำหนิติเตียน หรือหลีกเลี่ยงการทำให้คู่สนทนาเจ็บช้ำใจ ตรงกันข้ามกลับเป็นการระมัดระวังที่จะไม่ใช้ภาษาและถ้อยคำทำลายน้ำใจซึ่งกันและกัน

9. ต้องใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณค่า และมีคุณภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่แต่ละคนประสบในแต่ละวัน จะเป็นการช่วยให้ครอบครัวมีสัมพันธภาพที่แน่นแฟ้นขึ้น ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวครอบครัวต้องหาทางสร้างขึ้น ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ของครอบครัว ที่มุ่งใจให้สมาชิกในครอบครัวได้มีส่วนร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์กันในครอบครัว ทำให้สมาชิกในครอบครัวได้รู้จักกันมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถสอดแทรกค่านิยม ทศนคติ ความคิดเห็นต่าง ๆ ด้านกิจกรรมได้ ด้วยเหตุนี้ครอบครัวจะต้องเอาใจใส่ในช่วยเวลาที่สมาชิกในครอบครัวอยู่ร่วมกันพร้อมหน้าพร้อมตา แม้ด้วยเวลาเพียงสั้น ๆ ก็ตาม

10. ต้องมีการปรับตัวตามภาวะที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลในครอบครัว สมาชิกทุกคนในครอบครัวต่างก็มีบทบาท หน้าที่ ที่พึงกระทำต่อกัน และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานภาพของสมาชิกในครอบครัวในแต่ละช่วงวัย อันเป็นผลมาจากพัฒนาการทุกด้าน ปรับตัวในเรื่อง “บทบาท” และ “หน้าที่” ทั้งต่อตนเองและสมาชิกในครอบครัวโดยลดความคาดหวังลง

มาให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและทำสิ่งนั้นให้ดีที่สุด

การใช้สถิติวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant analysis)

1. ข้อตกลงเบื้องต้น

แฮร์และคณะ (Hair and et. al. 2006 : 285) ได้กล่าวถึงข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์จำแนกกลุ่มไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. ตัวแปรอิสระมีการแจกแจงปกติหลายตัวแปร (Normality of Independent Variables)
2. เมตริกซ์ความแปรปรวนความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระของกลุ่มตัวอย่างต้องเท่ากัน (Equal Dispersion Matrices)
3. มีความสัมพันธ์เชิงเส้น (Linearity of Relationships)
4. ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้น (Multicollinearity)

2. วิธีการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น

2.1 ตัวแปรอิสระมีการแจกแจงปกติหลายตัวแปร (Normality of Independent Variables) ตรวจสอบได้จากการแจกแจงปกติแบบตัวแปรเดียว (Univariate Normal Distribution) โดยแยกทำการตรวจสอบตัวแปรอิสระทีละตัว หากพบว่าตัวแปรอิสระทุกตัวมีการแจกแจงปกติ ก็มีความน่าจะเป็นสูงที่จะมีการแจกแจงแบบปกติหลายตัวแปรด้วย หรืออาจจะตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติหลายตัวแปรด้วยข้อมูลสุดโต่งแบบหลายตัวแปร (Multivariate Outliers) จากการวิเคราะห์ Mahalanobis Distances และถ้าพบว่าไม่มีข้อมูลสุดโต่งแบบหลายตัวแปร ก็มีความน่าจะเป็นสูงที่จะมีการแจกแจงแบบปกติหลายตัวแปรด้วย (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. 2551 : 226 - 229)

2.2 เมตริกซ์ความแปรปรวนความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระของกลุ่มตัวอย่างต้องเท่ากัน (Equal Dispersion Matrices) ตรวจสอบได้ด้วยสถิติ Box's M (Hair and et. al. 2006 : 290 , ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. 2551 : 233)

2.3 มีความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง (Linearity of Relationships) ตรวจสอบได้จากสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation : r_{xy})

2.4 ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้น (Multicollinearity) ในการตรวจสอบความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้น ตรวจสอบได้จากวิธีใช้สถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน

(Pearson's Product Moment Correlation) หรือใช้วิธีตรวจสอบโดยใช้สถิติ Collinearity โดยดูจากค่า Tolerance และ Variance Inflation Factor (VIF) หากค่า Tolerance เข้าใกล้ 0 มากเท่าใดก็แสดงว่าระดับความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้นของตัวแปรมีปัญหา มาก ส่วนค่า VIF หากมีค่าเข้าใกล้ 10 มากเท่าใดก็แสดงว่าระดับความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้นของตัวแปรมีปัญหา มาก (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. 2551 : 289)

3. ลักษณะข้อมูลและการเตรียมข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์

3.1 แบ่งกลุ่มประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มอย่างน้อย 2 กลุ่ม (ต้องทราบ มาก่อนการวิเคราะห์ว่าจะแบ่งเป็นกี่กลุ่ม)

3.2 เลือกตัวแปรอิสระที่คาดว่าจะทำให้กลุ่มที่แบ่งไว้ในข้อ 1 แตกต่างกัน

3.3 ตัวแปรตาม (ตัวแปรที่ถูกจำแนกหรือถูกทำนาย) เป็นตัวแปรที่แบ่งเป็นกลุ่มๆ ตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป มีระดับการวัดในมาตรานามบัญญัติ (Nominal Scale) หรือมาตราเรียง อันดับ (Ordinal Scale) และถ้าหากมีข้อมูลอยู่ในระดับอื่นให้แปลงข้อมูลเป็นตัวแปรเชิงกลุ่ม ก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์

3.4 ตัวแปรอิสระ (ตัวแปรที่ใช้ในการจำแนกหรือตัวแปรที่ใช้ในการทำนาย) เป็นตัวแปรต่อเนื่องที่มีระดับการวัดอยู่ในมาตราอันดับ (Interval Scale) หรือมาตราอัตราส่วน (Ratio Scale) และถ้าหากมีข้อมูลอยู่ในระดับอื่นให้แปลงให้เป็นตัวแปรหุ่น (Dummy Coding) ก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์

4. วิธีการสร้างสมการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม

การสร้างสมการจำแนกกลุ่ม มี 2 วิธี คือ

4.1 วิธีตรง (Direct Method) เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยต้องการตัวแปรทุกตัว ตามที่ระบุไว้ ด้วยเหตุผลทางทฤษฎีว่าจะแบ่งแยกได้ก็สมการมีลักษณะอย่างไร เพื่อพิสูจน์ตัวแปรที่คิดว่ามีความสำคัญต่อการจำแนกที่ระบุไว้ตามทฤษฎีนั้น แท้จริงแล้วมีความสำคัญหรือไม่

4.2 วิธีแบบขั้นตอน (Stepwise Method) เป็นวิธีการที่เลือกตัวแปรทีละตัวมาเข้าสมการโดยหาตัวแปรที่ดีที่สุดในการจำแนกมาเข้าสมการเป็นตัวแรก จากนั้นก็จะหาตัวแปรที่ดีที่สุดตัวที่สองมาเข้าสมการเพื่อปรับปรุงแก้ไขทำให้สมการจำแนกกลุ่มดีขึ้น และในขั้นตอนต่อไป ก็จะเป็นการหาตัวแปรที่ดีที่สุดแต่ละตัวที่เหลือมาเข้าสมการต่อไปเพื่อจะได้สมการจำแนกกลุ่มที่ดีที่สุด

5. สถิติสำคัญของการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม

5.1 ค่าไอเก้น (Eigenvalue) เป็นค่าที่แสดงอัตราส่วนการผันแปรระหว่างกลุ่มต่อการผันแปรภายในกลุ่ม ถ้าค่าไอเก้นมีค่าสูง ก็แสดงว่าสมการดีหรือมีค่าจำแนกสูงหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า Eigenvalue ก็คือ Variance ของคะแนนแปลงรูป Y ที่แปลงมาจาก X_1, X_2, \dots, X_p นั้นเอง (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2552 : 153)

5.2 ค่าสหสัมพันธ์คาโนนิกอล (Canonical Correlation) เป็นสถิติซึ่งสามารถใช้ในการตัดสินความสำคัญของสมการจำแนก เป็นมาตรวัดความสัมพันธ์ของสมการกับกลุ่มของตัวแปรซึ่งระบุการเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้น ๆ ของตัวแปรตาม โดยชี้ให้เห็นว่าการเป็นสมาชิกกลุ่มมีความสัมพันธ์กับสมการที่หามาได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้น ถ้าค่าสหสัมพันธ์คาโนนิกอลมีค่าสูง แสดงว่า การเป็นสมาชิกของกลุ่มสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรกับสมการจำแนกได้มาก (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2552 : 153)

5.3 ค่าวิลค์แลมบ์ดา (Wilks' Lambda) เป็นสถิติที่ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. 2551 : 298) และเป็นมาตรวัดอำนาจในการจำแนกกลุ่มของตัวแปรด้วย ถ้าค่าวิลค์แลมบ์ดามีค่ามาก ตัวแปรจะอธิบายการเป็นสมาชิกของกลุ่มได้น้อย ถ้าค่าวิลค์แลมบ์ดามีค่าน้อย ตัวแปรจะอธิบายการเป็นสมาชิกของกลุ่มได้มาก (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2552 : 154)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541 : 98) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครพบว่าเด็กนักเรียนมัธยมมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมงและใช้เวลาในการพิชิตเกมโดยเฉลี่ย 6.8 ชั่วโมง โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาในการเล่นและพิชิตเกมไม่แตกต่างกัน

ณ ขนก เสาสำอางค์ (2549 : 76) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย ร้อยละ 52.6 และเพศหญิง 47.4 มีอายุเฉลี่ย 13.6 ปี รายได้ประจำเฉลี่ย 2,000 บาท หรือต่ำกว่าต่อเดือน บิดาส่วนใหญ่จบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ มารดาส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมีพี่น้องรวมจำนวน 1 – 2 คน ครอบครัวอยู่ร่วมกัน เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้แก่ปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันและชวนติดตาม

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมซิมูเลชั่น เล่นที่บ้านตนเองสัปดาห์ละ 1 – 3 ครั้ง ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. เฉลี่ยวันละ 1 – 2 ชั่วโมง มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน และเล่นเกมคนเดียวผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พบว่า เพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในทุกประเด็นที่ศึกษา

สุรเชษฐ์ เวชกามา (2551 : 55) ศึกษาเรื่องสาเหตุการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 2 – 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงชั้นที่ 2 – 4 ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 382 คน ผลการวิจัยพบว่ามีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมระดับปานกลาง โดยมีลักษณะส่วนบุคคลด้านช่วงการเรียน ลักษณะการอยู่อาศัย ระดับการศึกษาของมารดา ความถี่ในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์ เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และด้านระดับการศึกษาของบิดา แตกต่างกัน มีพฤติกรรมเสี่ยงติดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ส่วนด้านค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา พบว่าไม่แตกต่างกัน

ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ (2552 : 8) ศึกษาปัจจัยจากการเลี้ยงดูของครอบครัวและปัจจัยจากตัวเด็กที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการป้องกันการติดเกม การลดโอกาสเข้าถึงเกมของเด็ก การฝึกให้เด็กรับผิดชอบงานบ้านและฝึกให้เด็กมีวินัย รู้จักควบคุมระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม รวมถึงการให้เวลาคุณภาพกับเด็กด้วยการใช้เวลาว่างร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันการติดเกม ขณะที่ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและเพื่อนเป็นเสมือนปัจจัยเสริมที่สามารถเป็นทั้งปัจจัยป้องกันและปัจจัยชักนำไปสู่การติดเกม

ปัทมา อนุมาศ (2552 : 133) ปัจจัยเอื้อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราชอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การมีร้านเกมใกล้บ้าน ความสะดวกในการเดินทางไปร้านเกม บรรยากาศภายในร้านเกม ค่าเช่าชั่วโมงร้านเกม การมีเครื่องเล่นที่บ้านและการถูกรบกวนเมื่อเล่นเกมที่บ้าน

มาณิตา เทพยา (2552 : 77) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในเขตบางขุนเทียน จำนวน 340 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยจะมีความถี่ในการเล่น 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ มากที่สุดและจะใช้เวลาในการเล่น

ผู้วิจัย	เรื่อง	ปี	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการวิจัย
มาณิตา เทพยา	ปัจจัยที่มี ความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการติดเกม ออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตบางขุนเทียน	2552	เพศ	การติดเกม	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น	นักเรียนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยจะมีความถี่ในการเล่นเกม 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ มากที่สุดและจะใช้เวลาในการเล่นออนไลน์ในแต่ละครั้งไม่เกิน 2 ชั่วโมง จากภาพรวมนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ระดับปานกลาง

ผู้วิจัย	เรื่อง	ปี	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการวิจัย
สุรเชษฐ์ เวชกามา	สาเหตุการติดเกม คอมพิวเตอร์ของ นักเรียนในเขต เทศบาลนคร ขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 2 - 4	2551	ลักษณะส่วนบุคคล, ด้าน ช่วงการเรียน, ลักษณะการ อยู่อาศัย, ระดับการศึกษา ของมารดา, ความถี่ในการ เล่นเกมต่อสัปดาห์, เวลาใน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน แต่ละครั้ง, สถานที่เล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน, ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจาก ผู้ปกครองต่อสัปดาห์, อาชีพ ของบิดา, อาชีพของมารดา	การติดเกม	นักเรียนที่ กำลังศึกษาอยู่ ในช่วงชั้นที่ 2 - 4 ในเขต เทศบาลนคร ขอนแก่น	พบว่าพฤติกรรมการเสี่ยงต่อการติดเกม ระดับปานกลาง โดยมีลักษณะส่วนบุคคล ด้านช่วงการเรียน ลักษณะการอยู่อาศัย ระดับการศึกษาของมารดา ความถี่ใน การเล่นเกมต่อสัปดาห์ เวลาในการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง สถานที่ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มี พฤติกรรมการเสี่ยงต่อการติดเกมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และ ด้านระดับการศึกษาของบิดา แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสี่ยงติดเกมแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 ส่วนด้าน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อ สัปดาห์ อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา พบว่าไม่แตกต่างกัน

ผู้วิจัย	เรื่อง	ปี	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการวิจัย
วารพจน์ พวงสุวรรณ	พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนมัธยมใน เขตกรุงเทพมหานคร	2541	นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมีมัธยมศึกษาตอนปลาย	จำนวน ชั่วโมงใน การเล่นเกม คอมพิวเตอร์	นักเรียน มัธยมในเขต กรุงเทพมหานคร	เด็กนักเรียนมัธยมมีการเล่นเกมเฉลี่ย สัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมงและใช้เวลาในการ พิชิตเกมโดยเฉลี่ย 6.8 ชั่วโมงโดย นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและ มัธยมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาในการ เล่นเกมและพิชิตเกมไม่แตกต่างกัน
ณ ชนก เงาสักอางค์		2549	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับ พฤติกรรมการ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้นในเขต กรุงเทพมหานคร	พฤติกรรม การเล่นเกม คอมพิวเตอร์	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ตอนต้น	เพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมี ความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 กับพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของนักเรียน

ผู้วิจัย	เรื่อง	ปี	ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	กลุ่มตัวอย่าง	ผลการวิจัย
ปีพมา อนุมาศ	ปัจจัยเอื้อที่มี ความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการติดเกม ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนคร ศรีธรรมราช	2552	การมีร้านเกมใกล้บ้าน, ความสะดวกในการเดินทาง ไปร้านเกม, บรรยากาศ ภายในร้านเกม, ค่าเช่า ชั่วโมงร้านเกม, การมี เครื่องเล่นเกมที่บ้านและ การถูกรบกวนเมื่อเล่นเกมที่ บ้าน	การติดเกม	นักเรียน มัธยมศึกษา ตอนต้นใน จังหวัดนคร ศรีธรรมราช	ผลการศึกษา การมีร้านเกมใกล้บ้าน ความสะดวกใน การเดินทางไปร้านเกม บรรยากาศ ภายในร้านเกม ค่าเช่าชั่วโมงร้านเกม การมีเครื่องเล่นเกมที่บ้านและการถูกร บกวนเมื่อเล่นเกมที่บ้านมีความสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการติดเกม อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05