

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรียงตามลำดับดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
3. แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพ
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ เป็นเกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยในการเล่นเกมนั้นมีทั้งที่เสียค่าบริการและไม่ต้องเสียค่าบริการ เกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเกมที่มีลักษณะที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเรื่องราวที่เกมได้กำหนดความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวให้ดำเนินไปตามโครงเรื่อง สำหรับเกมออนไลน์นั้นมักกล่าวถึงไว้ต่างๆ กันดังนี้

วรรณรัตน์ (2548) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่มีลักษณะที่ให้ผู้เล่นสามารถใช้จินตนาการสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการได้ออกมาเป็นรูปธรรม สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าการเล่นเกมที่อื่นๆ

ญาณพล (2548) กล่าวว่า เกมออนไลน์นั้น เป็นเกมที่ไม่ได้มีพิชภัยกับเยาวชน แต่บางเกมยังคงมีแฝงความรุนแรง ก้าวร้าว และสอนให้เยาวชนทำผิดกฎหมาย

ปวีณ (2548) กล่าวถึงเกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

จากความหมายของเกมออนไลน์ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปว่า เกมออนไลน์หมายถึงเกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งที่บ้าน สถานศึกษา เพื่อน คนรู้จักญาติหรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ในเกมออนไลน์นั้นเสมือนเป็นตัวเอง

ประเภทของเกมออนไลน์

ประเภทเนื้อหาของสื่อเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น สามารถจัดแบ่งประเภทต่างๆ ได้อีกเป็นจำนวนมาก โดยสามารถแบ่งประเภทตามเนื้อหาเกมออกเป็น 7 ประเภท (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2547) ดังนี้

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้การดำเนินเรื่องจะไม่ซับซ้อน ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การฝึกประสาทสัมผัสและการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นที่การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและหัดวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นจากความต้องการ จำลองเพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมของมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากความต้องการในการจำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้ควบคุมหน่วยทหารต่างๆ ให้การรบดำเนินไปอย่างมี

ประสิทธิภาพมากที่สุด ในอดีต เกมประเภทนี้จะเป็นการผลัดกันเล่น มีการเล่นเป็นตาเดินคล้ายเกมหมากรุก ต่อมาได้มีการพัฒนาให้สามารถเล่นแบบ Real Time ได้ นั่นคือ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องหยุดรอฝ่ายตรงข้ามเลือกยุทธวิธี ทำให้ระบบการเล่นเกมประเภทนี้เร็วขึ้นมากกว่า

5. เกมประเภท Role Playing Game (RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม โดยส่วนใหญ่เกม RPG จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เกม RPG จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่องเพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องอยู่และนำไปสู่การกอบกู้โลกในที่สุด ข้อดีของเกมประเภทนี้ คล้ายกับเกม Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า ทำให้คนที่ชอบเล่นเกม RPG จะมีทักษะในการอ่านดีกว่าเกมประเภทอื่นๆ

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะ โดยจะมีทั้งการเล่นเป็นผู้เล่นกีฬานั้นๆ เอง หรือการเป็นส่วนหนึ่งของทีมได้ खेलกีฬาที่นิยมกันมาก คือ ฟุตบอล บาสเก็ตบอล อเมริกันฟุตบอล และเทนนิส

7. เกมประเภท Hybrid เกิดขึ้นมาในภายหลังเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอึดผู้ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมรูปแบบการเล่นของเกมสายต่างๆ เข้าด้วยกัน

วิริยาภรณ์ (2544) กล่าวว่า เกมอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัญหาแรกๆที่ทำให้เวลาในการที่เด็กทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหมดไปเพราะหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม เกมเหล่านี้จะสร้างความสนใจของเด็กอยู่ตลอดเวลาเด็กก็จะนั่งติดอยู่กับการเล่นนั้นครั้งละนานๆ ดังนั้นการที่เขาจะมาทำกิจกรรมอะไรร่วมกับครอบครัวมันก็น้อยลงเพราะเขาก็อยากจะเล่นเกมอยู่อย่างนั้น เด็กที่ใช้เวลากับเกม หรือเล่นคอมพิวเตอร์อยู่นานๆ จะเป็นคนหงุดหงิดง่ายและชอบเอาชนะ ขอมเป็นคนแพ้ไม่ได้ซึ่งมันต่างกับการเล่นในกลุ่มเพื่อน เพราะในขณะที่เล่นก็จะมีการถูกดุด่า มารยาท มีแพ้ มีชนะ และมีโอกาสเรียนรู้ทางสังคม

ปัจจุบันประเทศไทยได้มีการสนับสนุนในเรื่องของการเล่นเกม โดยการจัดการแข่งขัน [World Cyber Game Thailand](#) ซึ่งเป็นงานมหกรรมการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ระดับโอลิมปิกที่ดีที่สุดในโลก โดยมีแนวความคิดในการจัดการแข่งขันเกมให้อยู่ในรูปแบบของกีฬาดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์ หรือ

Cyber Sport จุดประสงค์หลักของการจัดการแข่งขัน **World Cyber Game** คือ การเป็นผู้นำวัฒนธรรมด้านความบันเทิงอิเล็กทรอนิกส์ผ่านเกมคอมพิวเตอร์ โดยหวังว่าเยาวชนรุ่นใหม่ที่จะเข้าร่วมการแข่งขันนี้ จะได้รับความสนุกสนาน ความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมแข่งขัน ความสามัคคีในหมู่คณะ และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา โดยไม่มีอุปสรรคเรื่องภาษามาแบ่งกัน โดยการจัดการแข่งขันนี้ บริษัทไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด และ Young & Rubicam (DYR เดิม) เป็นผู้จัดการแข่งขัน ได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ซึ่งเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่พยายามจะส่งเสริมการเล่นเกมที่กลายเป็นการกีฬาสำหรับเยาวชนไทย

อิทธิพลเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อเด็กนั้น มีทั้งผลดีและไม่ดีซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน เช่น เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ปกครองกับเด็ก นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสม ช่วยสร้างสรรค์และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาอันจำกัด วันละเพียงหนึ่งชั่วโมงก็สมควรจะเพียงพอ แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าถึงเย็น และเล่นทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสียอย่างเช่น รังสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อยจะมีแรงต่อต้านรังสีได้น้อย ซึ่งเมื่อจ้องนาน โดยไม่พักสายตา จะทำให้เกิดอันตรายต่อตาได้ และเด็กเกิดอาการติดคอมพิวเตอร์ ใจจดใจจ่อเล่นอยู่ได้เป็นเวลานานๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝงคือ ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่น ดังนั้นการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์จึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

ความหมายของพฤติกรรมมนุษย์

ได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของพฤติกรรมมนุษย์ไว้ เช่น

กันยา (2532) ได้กล่าวว่า พฤติกรรม คือ อาการบอบาต ลีลา ท่าทีการประพฤติ ปฏิบัติการกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งใน 5 ทวาร คือ โสตสัมผัส จักขุสัมผัส ชิวหาสัมผัส ฆานสัมผัส และทางผิวหนัง หรือมีฉะนั้นก็สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

ปรีชา (2532) ได้ให้ความหมายว่าพฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าการกระทำนั้นผู้กระทำจะทำได้โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตเห็นหรือไม่เห็นก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม

สมโภชน์ (2543) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออกมา ตอบสนอง หรือได้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง ที่สามารถสังเกตเห็นได้

อุทัย (2522) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง क्रियाอาการที่แสดงออก หรือปฏิกิริยาโต้ตอบที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า ซึ่งจะออกมาจากภายนอกหรือภายในร่างกายได้ ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์กระทำหรือรู้สึก ผู้อื่นจะเห็นหรือไม่ก็ตาม ถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์

จากความหมายของพฤติกรรมมนุษย์ข้างต้น จึงอาจแบ่งประเภทของพฤติกรรมมนุษย์ได้เป็น 2 ประเภท คือ (ชัยพร, 2525)

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้ โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือใช้เครื่องมือ พฤติกรรมภายนอกยังแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 พฤติกรรมภายนอก ที่ไม่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกตคือพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ง่าย เช่น การเคลื่อนไหวของแขน ขา การเดินของหัวใจ เป็นต้น เรียกว่า พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior)

1.2 พฤติกรรมภายนอก ที่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกตคือพฤติกรรมที่เราไม่สามารถเห็นด้วยตาเปล่า เช่น การทำงานของคลื่นสมองจะต้องใช้เครื่องมือวัดพฤติกรรมประเภทนี้เรียกว่า พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior)

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่เจ้าตัวเท่านั้น รับรู้ เช่น การได้ยิน การเข้าใจ การรู้สึกหิว ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมภายในมี 4 ลักษณะ คือ

2.1 พฤติกรรมที่เป็นความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensitive) การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรู้รส การสัมผัส และการมีความสุขใจ เป็นต้น

2.2 พฤติกรรมที่เป็นการเข้าใจหรือตีความ (Interpreting) เช่น เมื่อเรามองตาเพื่อนก็เข้าใจเพื่อนได้

2.3 พฤติกรรมที่เป็นความจำ (Remembering) เช่น เมื่อมีโทรศัพท์เรียกเข้ามาเราอาจจำเสียงของเพื่อนได้

2.4 พฤติกรรมที่เป็นความคิด (Thinking) การคิดมีหลายชนิดอาจเป็นการคิดสร้างสรรค์หรือการคิดหาเหตุผลก็เป็นได้

พฤติกรรมมนุษย์เป็นผลลัพธ์อันสืบเนื่องมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์ทางยุโรปและเอเชียจะแตกต่างกัน เช่นเดียวกับพฤติกรรมของมนุษย์คนไทยทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือกับทางภาคใต้ หรือภาคอื่นๆ จะมีความแตกต่างกันเช่นกัน

การจะทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมมนุษย์ นอกจากจะศึกษาถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมแล้ว จะต้องศึกษาถึงตัวมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการของมนุษย์ เพราะความต้องการเป็นแรงกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ อาจจะเป็นบวก หรือศูนย์ หรือลบก็ได้ ซึ่งมีความหมายว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมาอาจเป็นคุณหรือโทษก็ได้ พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์เป็นอีกพฤติกรรมหนึ่งที่ควรให้ความสนใจถึงลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และควรมีการศึกษาถึงลักษณะต่างๆ ของพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ เพราะหากพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์เกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างไม่ถูกต้องจะทำให้กลับกลายเป็นพฤติกรรมติดเกมนอนไลน์ได้ มีนักวิชาการได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ และพฤติกรรมติดเกมนอนไลน์ดังนี้

ทวิศักดิ์ (2548) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์นั้นผู้เล่นเกมนอนไลน์จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยการซึมซับความรู้แรงจากประเภทเกมที่เล่น เช่น เกมฆ่าพวกอสูรร้ายแล้วได้คะแนนจะทำให้พฤติกรรมผู้เล่นเกมมีแนวโน้มซึมซับความรู้แรงมากกว่าพวกแฟนตาซี

ญานพล (2548) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน ในปัจจุบันมีเกมออนไลน์บางเกมที่แฝงความรุนแรงก้าวร้าวจนทำผิดกฎหมาย นอกจากนี้เยาวชนบางคนมีเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก แต่เพื่อนในโรงเรียนกลับไม่มีความหมกมุ่นในเกมมากกว่าที่จะสนใจชีวิตประจำวัน

สุรยเดว (2548) กล่าวถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ว่าเกิดจากการมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมโดยอาจมีความถี่ในการเล่นเกินไป หรือระยะเวลาในการเล่นนานเกินไป จนทำให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ก็มีพฤติกรรมหนีเรียนไม่ยอมกลับบ้าน นอนดึกส่งผลกระทบต่อผลการเรียนตกต่ำลงมีความก้าวร้าวและเด็กไม่ยอมช่วยเหลืองานบ้านเพราะเอาเวลาไปเล่นเกม

วรรณรัตน์ (2548) กล่าวถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ว่า ลักษณะของผู้ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์นั้น จะรู้สึกเคลิบเคลิ้มทำให้ตกอยู่ในจินตนาการที่ตนสามารถสร้างตัวละครที่มีบุคลิกเปี่ยมอำนาจอย่างที่ตนปรารถนาได้อย่างในเกมออนไลน์ จนทำให้เกิดความหลงใหลเล่นเกมเป็นเวลานาน ทำให้ละเลยการเล่าเรียน เช่น ขาดเรียน ไปโรงเรียนสาย หนีเรียน ไม่ส่งการบ้าน เพราะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนดึกไม่หลับไม่นอนจนถึงขั้นไม่ทานอาหาร

โดยสรุปแล้วพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต้องได้รับการจัดสรรเวลาที่เหมาะสมไม่หมกมุ่นหรือเล่นเกมออนไลน์เป็นระยะเวลานานติดต่อกันหลายชั่วโมง เพราะหากมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มากเกินไป ขาดความเหมาะสมก็จะทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ ซึ่งจะส่งผลเสียกับตัวผู้เล่นทั้งในเรื่องของสุขภาพ ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

แนวความคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้กลุ่มประชากรเป็นกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นจึงจำเป็นต้องศึกษาในเรื่องของพฤติกรรมของวัยรุ่นเพื่อทราบถึงลักษณะของพฤติกรรมในวัยนี้

ความหมายของวัยรุ่น

Dusek (1978 อ้างถึงใน พรพิมล, 2539) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่น (Adolescence) หมายถึง วัยที่เชื่อมระหว่างการเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ อันเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กไปสู่ พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมนั้นยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละที่

การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

พรพิมล (2539) ได้แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นตามพัฒนาการ โดยวัยรุ่นสามารถแบ่งช่วง พัฒนาการได้เป็น 3 ตอน คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เด็กผู้หญิงจะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นก่อนเด็กชาย โดยจะ เข้าสู่ช่วงอายุวัยรุ่นตอนต้นระหว่าง 13 – 15 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงระหว่าง 15 – 17 ปี เป็นช่วง ที่ร่างกายของทั้งเด็กหญิงและเด็กชายมีการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่สมบูรณ์ขึ้นมาก

2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี และ เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 17 – 19 ปี มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายลดน้อยลง แต่จะเพิ่มทางด้านเจต นคติและความรู้สึกนึกคิด ในลักษณะที่ค่อยเป็นค่อยไป มีลักษณะบุคลิกภาพภายนอกที่ดึงดูดความ สนใจเพศตรงข้ามมากขึ้น เช่น ใบหน้าอímเอิบ ดวงตาเป็นประกาย ผมดำนุ่มสลวย มีลักษณะของ ความเป็นหญิงและความเป็นชายที่เด่นชัด ผมดำนุ่มสลวย มีลักษณะของความเป็นหญิงและความเป็น ชายที่เด่นชัด

3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18 – 20 ปี และ เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี เป็นระยะที่พัฒนาการด้านต่างๆ เข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์ แบบพัฒนาการด้านอารมณ์ และความรู้สึกนึกคิด และสติปัญญาจะเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ เด็กวัยนี้ มีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม พยายามหัดคิดและตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ด้วยตนเอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นที่จะแสดงให้เห็นว่าตนไม่ใช่เด็กอีกต่อไป มีความต้องการ ในการสร้างความประทับใจในเรื่องต่างๆ และพิสูจน์ให้เห็นความสามารถว่าตนทำได้ และต้องการ สิทธิเท่าเทียมกับผู้ใหญ่

รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น

รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นซึ่งจะประกอบไปด้วยระบบใหญ่ 3 ระบบด้วยกัน คือ ระบบวิชาการ ระบบกิจกรรม และระบบความสัมพันธ์กับเพื่อน (Rice, 1990)

1. ระบบวิชาการนักเรียนมีความสัมพันธ์กับหลักสูตรการบริหารการดำเนินงานของโรงเรียน ผลการเรียนรู้ การศึกษาความรู้จากหนังสือ และยังคงทราบถึงหน้าที่ การติดตามที่เกี่ยวกับการเรียน
2. ระบบกิจกรรม นักเรียนจะต้องมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในโรงเรียน โดยกิจกรรมจะมีการแบ่งเป็นกลุ่มย่อยตามแต่ละชนิด ซึ่งมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมส่วนบุคคลได้
3. ระบบความสัมพันธ์กับเพื่อน นักเรียนจะต้องมีการติดต่อกันระหว่างเพื่อนไม่ว่าจะอยู่โรงเรียนไหนก็ตาม โดยสมาชิกกลุ่มใหญ่จะอยู่ในระดับเดียวกัน และเพศเดียวกัน

รูปแบบกิจกรรมยามว่าง

รัชนิ (2529) ได้กล่าวว่า งานของวัยรุ่นคือการเรียนหนังสือ นอกนั้นเป็นการใช้เวลาว่าง การแบ่งเวลาตลอดจนกิจกรรมที่วัยรุ่นใช้เป็นการเล่นหรือหย่อนใจ เป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะอาจใช้เป็นเครื่องชี้บ่งบอกความรู้คิดของวัยรุ่นได้ ประสิทธิภาพการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ตลอดจนครู และสังคม กับอนาคตของตัววัยรุ่นเอง ตลอดจนอนาคตของประเทศชาติ และได้แบ่งกิจกรรมที่คนส่วนใหญ่ทำในเวลาว่างแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ (รัชนิ, 2529)

1. นันทนาการที่สังคมพึงประสงค์ เป็นนันทนาการที่ทำแล้วให้ผลในการผ่อนคลายความเครียด และให้โอกาสแก่บุคคลในการสร้างสรรค์ความก้าวหน้าซึ่งยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ นันทนาการที่ต้องใช้กำลังมาก เช่น กีฬา กิจกรรมเข้าจังหวะ การลีลาศ ฟ้อนรำ กับอีกกิจกรรมประเภทหนึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลังกายมากนัก ได้แก่ กิจกรรมประเภทฝีมือ การปั้น การอ่านหนังสือ การดูโทรทัศน์ เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังได้แบ่งประเภทนั้นหนาการตามลักษณะของกิจกรรมที่ทำได้เป็น 11 ประเภท คือ

1.1 ศิลปหัตถกรรม ได้แก่ กิจกรรมงานช่าง งานประดิษฐ์ เป็นต้น

1.2 การดนตรีและการร้องเพลง เป็นกิจกรรมที่ใช้เป็นเครื่องแสดงออกของอารมณ์ ระบายความตึงเครียดได้ดี กิจกรรมประเภทนี้เป็นนั้นหนาการได้ทั้งในลักษณะของผู้กระทำเอง ได้แก่ การเล่นและการร้อง กับในลักษณะของการเป็นผู้ดูและผู้ฟัง

1.3 การฟ้อนรำ เต้นรำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ ผู้ที่ทำการกิจกรรมนี้มักได้รับความเพลิดเพลินและได้คลายความเครียดไปในตัว

1.4 ละคร ภาพยนตร์ และการแสดงต่างๆ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน อาจเกิดได้ แก่ผู้ทำการกิจกรรมเหล่านี้ด้วยตนเอง และสถานภาพของผู้ดู เช่น ละคร โขน หนังตะลุง นาฏศิลป์ เป็นต้น

1.5 กิจกรรมประเภทวรรณกรรมต่างๆ สามารถช่วยให้บุคคลมีความคิด ความรู้ กว้างขวางมากขึ้น เป็นกิจกรรมที่ทำได้ทั้ง การอ่าน เขียน พูดและฟัง

1.6 งานอดิเรกต่างๆ เป็นนั้นหนาการที่ผู้เลือกกระทำ มักจะกระทำซ้ำหรือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานาน มีอยู่ 4 ประเภท ได้แก่

1.6.1 ประเภทเก็บสะสม เช่น แสตมป์ รูปภาพ

1.6.2 ประเภทงานสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การแกะสลัก การทำตุ๊กตา

1.6.3 ประเภทงานกระทำ เช่น การเลี้ยงสัตว์ การถ่ายรูป

1.6.4 ประเภทการศึกษาหาความรู้ เช่น ฝึกหัดภาษา ฝึกหัดศิลปะ

1.7 กิจกรรมประเภทเกมและกีฬาต่างๆ มีผู้นิยมเล่นกันมาก เพราะว่าทำให้เกิดความ สนุกสนานความเพลิดเพลิน ทั้งนี้ การออกกำลังกายทำให้สุขภาพดี และยังทำให้มีจิตใจดี รู้แพ้ รู้ชนะ มีสังคมดีและมีเพื่อนมาก

1.8 กิจกรรมนันทนาการนอกเมือง เป็นการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศที่จำเจ โดยอาจไปพักผ่อนต่างจังหวัด เช่น ตามชายทะเล ป่าเขา แหล่งประวัติศาสตร์ เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ทำให้เกิดความกระปรี้กระเปร่า พร้อมที่จะกลับไปยังบรรยากาศเดิมอีก

1.9 กิจกรรมทางสังคมต่างๆ หมายถึง กิจกรรมที่มีการพบปะสังสรรค์ระหว่างบุคคลในสังคม เช่น การนัดรับประทานอาหาร งานปีใหม่ เป็นต้น

1.10 บริการอาสาสมัครต่างๆ เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อทำประโยชน์ให้กับสังคม เช่น กลุ่มลูกเสือ กลุ่มแม่บ้าน เป็นต้น

1.11 กิจกรรมพิเศษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในด้านนันทนาการแก่ประชาชนทั่วไป เช่น กิจกรรมทางศาสนา นิทรรศการพิเศษ การจัดประกวด

2. นันทนาการที่สังคมไม่พึงประสงค์ เป็นกิจกรรมที่ทำแล้วก่อให้เกิดความเสื่อมแก่ตัวเองและคนอื่นในสังคม กิจกรรมที่สังคมไม่พึงประสงค์ ได้แก่ การเที่ยวกลางคืนจนเป็นนิสัย การเล่นเกมพนัน การเสพสิ่งเสพวัตถุ บุหรี่ สุรา เป็นต้น

ความสนใจของวัยรุ่น

วัยรุ่นต่างมีรูปแบบการดำเนินชีวิตและกิจกรรมยามว่างที่แตกต่างกัน ความแตกต่างที่เกิดขึ้นนี้เป็นเพราะความสนใจที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล ซึ่งเราสามารถแบ่งความสนใจของวัยรุ่นได้ดังนี้

Bergner (1964 อ้างถึงใน จิรดา, 2547) ได้แบ่งความสนใจของวัยรุ่น ดังนี้

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interests) เพศหญิงมีความสนใจในการพบปะสนทนา มากกว่าเพศชาย เพราะเพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชาย 1 – 2 ปี เพศหญิงชอบคุยเกี่ยวกับงาน เลี้ยงเพชรขำ เรื่องตลกขบขัน หนังสือ ภาพยนตร์ กีฬา ครู อาจารย์และเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ส่วนวัยรุ่นชายชอบคุยเรื่อง กีฬา ภาพยนตร์ เพศตรงข้ามและการเมือง นอกจากนี้ทั้งวัยรุ่นชายหญิง ยังสนใจในชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคมด้วย

2. ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) วัยรุ่นมีความสนใจส่วนตัว ดังนี้

- 2.1 ความสนใจในการแต่งกาย เช่น การรักสวยรักงามของวัยรุ่นเพศหญิง
- 2.2 ความสนใจในสุขภาพ ได้แก่ การกิน การป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ
- 2.3 ความสนใจในเพศตรงข้าม เช่นการปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพศตรงข้าม
- 2.4 ความสนใจในการอาชีพ เพื่อวางแผนอาชีพในอนาคต
- 2.5 ความสนใจในศาสนา บาปบุญ
- 2.6 ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น เกมกีฬา อ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ และดูโทรทัศน์

จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับความต้องการและความสนใจของวัยรุ่นนั้น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนในรูปแบบแตกต่างกัน โดยความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนนั้นขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญา สภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้กลุ่มเพื่อน ครอบครัว และปัจจัยอื่นๆ

รูปแบบพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่น

รูปแบบของพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้

1. มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลายๆ แบบ สามารถคิดอย่างมีระบบ และมีเหตุผล รู้จักการสร้างสมมติฐานหลายๆ แบบ เพื่อหาข้อสรุปที่ดี มีความพยายามในการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งนี้เนื่องจากเด็กวัยรุ่นชอบฝึกสมองและเรียนรู้ที่จะจัดปัญหาของตัวเองโดยเสนอความคิดต่างๆ และข้อสรุปที่มีเหตุผล
2. มีความสามารถในการเข้าใจสัญลักษณ์ต่างๆ ทำให้เกิดความคิดรวบยอดได้ สามารถตัดสินใจของเหตุการณ์ต่างๆ ได้ตามประสบการณ์และการเรียนรู้
3. เด็กวัยรุ่นมีความสามารถในการจดจำสิ่งต่างๆ ได้เป็นอย่างดี แต่มักไม่ใช้ให้เป็นประโยชน์ในเรื่องการเรียน การจำของเด็กมักจะแม่นยำเฉพาะในเรื่องที่พวกเขาสนใจ

4. มีความคิดกว้างไกล มีความสนใจ อยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ แต่จะไม่ใช้ความคิดลึกซึ้งกับสิ่งใด เพื่อความเข้าใจไม่ชอบการย้าคิดย้าทำ ชอบการเปลี่ยนแปลงและแสวงหาความแปลกใหม่ วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่คิดค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองที่ดูได้ จากการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การไว้ทรงผม ที่แปลกๆ เด็กจะชอบการท่องเที่ยวไปตามที่ต่างๆ เพื่อหาประสบการณ์แปลกใหม่ แสวงหาความ ตื่นเต้นด้วยวิธีการต่างๆ

5. มีจินตนาการกว้างขวาง (Imagination) มีความคิดฝันมากมาย เป็นช่วงวัยที่สามารถสร้างสรรค์งานจินตนาการ แต่งคำประพันธ์ที่แสดงอารมณ์และจากความรู้สึกนึกคิดของตนโดยที่บางครั้งตนเองอาจไม่เคยประสบกับเหตุการณ์นั้นเลยก็ได้ มีความสามารถคิดสร้างฝันสิ่งต่างๆ ได้ง่ายกว่าวัยอื่น

6. มีความเชื่อมั่นในสิ่งต่างๆ อย่างรุนแรง เด็กวัยรุ่นจะมีเหตุผลในการเชื่อหรือไม่เชื่อเป็นของตนเอง และจะพยายามพิสูจน์ให้เห็นว่าความเชื่อของตนไม่ใช่เรื่องเหลวไหล มีความต้องการให้ผู้อื่นเห็นคล้อยตามความเห็นของตน แสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาทั้งด้านความรู้สึกพอใจและไม่พอใจ อย่างไรก็ตามหากความคิดของเด็กได้รับการสนับสนุนจากผู้ใหญ่ก็จะยิ่งเพิ่มความมั่นใจขึ้น

7. มีความสนใจในตัวเอง โดยเฉพาะในระยะวัยรุ่นตอนปลายเด็กจะมีความพยายามในการขัดเกลาพฤติกรรมและปรับตัวให้ดีขึ้น มีความเข้าใจในสังคมและบุคคลในสังคมมากขึ้น

8. สามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตัวเองและมีความคิดที่จะพึ่งตนเองมากขึ้น เด็กวัยรุ่นต้องการมีประสบการณ์ด้วยตนเองมีการวางแผนโครงการเพื่อกิจกรรมต่างๆ โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่

พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

ราศี (2524) กล่าวถึงพัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น โดยพัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงทุกชนิด เช่น อารมณ์โกรธ กลัว อยากรู้ อยากเห็น และอารมณ์รัก เด็กวัยนี้โกรธง่าย หายเร็ว เข้าใจเข้าแค้น มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เดี่ยวหัวเราะ เดี่ยวร้องไห้ คิดว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจตน มีการฝันกลางวันบ่อยๆ มีความคับข้องใจตลอดเวลา มีอารมณ์ต่าง ๆ ดังนี้

อารมณ์โกรธ เกิดจากการถูกล้อเลียน การได้รับความไม่ยุติธรรม ตลอดจนการทำกิจการใดๆ ไม่สำเร็จ หรือถูกขัดขวางพฤติกรรม ซึ่งจะแสดงออกด้วยการกระแทกเท้า ปิดประตูดังโครม เถียง และเก็บตัวอยู่คนเดียวในห้อง

อารมณ์กลัว จะเกิดขึ้นเมื่อมีความรู้สึกกลัวอันตราย ซึ่งผู้กลัวรู้แน่ชัดว่ากลัวอะไรแน่ เช่น กลัวการอยู่คนเดียว กลัวจะเป็น กลัวจะทำอะไรไม่สำเร็จ กลัวเพื่อนโกรธ กลัวเสียชื่อเสียง กลัวเสียเหลี่ยม กลัวเสียอิสรภาพ เป็นต้น

วิตกกังวล เป็นความกังวลในเรื่องต่างๆ ไป ซึ่งความวิตกกังวลเหล่านี้มีทั้งที่กำลังเป็นปัญหาในปัจจุบัน และบางครั้งก็กังวลในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง เช่น กังวลในรูปร่างที่กำลังเปลี่ยนแปลง กังวลว่าเพื่อนชายจะเปลี่ยนใจ ซึ่งเด็กวัยรุ่นจะมีความกังวลมากขึ้นอยู่กับความแตกต่างในฐานะของครอบครัวแต่ละครอบครัว

อารมณ์รัก วัยนี้จะเป็นวัยที่เรียกว่า วัยแห่งความรักก็ได้ เด็กที่มีเพื่อนต่างเพศแล้ว จะหลงใหลไปชั่วขณะ ซึ่งถ้าไม่แบ่งเวลาให้พอเพียงแล้ว อาจทำให้ผลการเรียนเสียไปได้

ความอยากรู้อยากเห็น เด็กวัยนี้ก็มีมากมาย เด็กวัยรุ่นหญิงชายทุกคนต้องการจะทราบเรื่องของตนเอง และเพศตรงข้ามเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งอาจจะมีคำถามแปลกๆ ถามบิดามารดา หรือถามในหน้าหนังสือพิมพ์ที่เราเห็นกันอยู่บ่อยๆ

อย่างไรก็ดี อารมณ์ที่รุนแรงทั้งหลายนี้ จะมีมากในระยะที่เรียกว่า วัยรุ่นตอนต้น ในระยะหลังเด็กจะสุขุม เยือกเย็น คิดสิ่งใดรอบคอบมากกว่าเดิม ไม่วู่วาม เอาแต่ใจเหมือนเมื่อเป็นวัยรุ่นตอนต้น มีวุฒิภาวะทางอารมณ์มากกว่าเดิม ซึ่งลักษณะของผู้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ คือ ผู้ที่รู้จักควบคุมอารมณ์ได้ สามารถตัดสินใจอะไรได้เอง ไม่ต้องหวังพึ่งการปลอบประโลมจากผู้อื่นมากนัก ยินยอมรับฟังคำวิจารณ์เกี่ยวกับตนเองได้ พร้อมกับยินดีที่จะนำไปปรับปรุงให้ดีขึ้น มองดูเหตุการณ์ต่างๆ ตามความเป็นจริง ยอมรับความเป็นอยู่ในปัจจุบัน และมองอนาคตด้วยความหวัง ไม่เข้าข้างตนเองมากเกินไป มีความมั่นคงทางจิตใจ ซึ่งในระยะหลังเด็กวัยรุ่นจะมีคุณสมบัติดังกล่าวนี้มากขึ้น

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของวัยรุ่น

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของเด็กวัยรุ่น สามารถกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. อิทธิพลจากลักษณะทางชีววิทยา เช่น การผลิตฮอร์โมนในร่างกายเมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งมีผลทำให้มีอารมณ์รุนแรงเปลี่ยนแปลงง่าย
2. สภาพร่างกายที่บกพร่องหรืออ่อนแอ สุขภาพไม่ดี ความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน การพักผ่อนและรับประทานอาหารไม่เพียงพอ ระบบการย่อยไม่ดี มีโรคประจำตัว ล้วนแล้วแต่เป็นเหตุให้เด็กอารมณ์เสื่อง่าย
3. อิทธิพลจากครอบครัว มีการลอกเลียนแบบหรือดูดซึมความเชื่อ เจตคติต่างๆ จากสมาชิกในครอบครัว การถ่ายทอดความหวาดกลัวในเรื่องต่างๆ ให้เด็ก การอบรมสั่งสอนแบบผิดๆ สอนให้เชื่ออย่างไม่มีเหตุผล นอกจากนั้นจากการศึกษาพบว่าลำดับการเกิดของเด็กก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกทางอารมณ์ด้วย
4. อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมนอกบ้าน ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางสังคม วิธีการเลี้ยงดูของสถานบริการเด็กในวัยเด็ก การฝึกระเบียบวินัย และกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมพฤติกรรมของเด็ก ทำให้เด็กพัฒนานิสัยต่างๆ ขึ้นมา นอกจากนั้นคำบอกเล่าของเพื่อนร่วมชั้น หรือเพื่อนสนิท หนังสือที่เด็กอ่านที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวต่างๆ ที่ถูกถ่ายทอดทางสื่อมวลชน ในรูปของภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย เพราะเด็กวัยรุ่นมีจินตนาการสูงสามารถคิดการต่อไปเองได้

แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพ

ความหมายของสัมพันธภาพ

Chickering (1983) กล่าวว่า สัมพันธภาพ หมายถึง การที่บุคคลมีความอดทนที่จะอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น และการเปลี่ยนแปลงจากการพึ่งพาตนเองไปสู่การพึ่งพาซึ่งกันและกัน ซึ่งความอดทนที่จะอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น ได้แก่ การสามารถยอมรับความแตกต่างของบุคคลอื่นได้ และการมีใจกว้าง

ส่วนการเปลี่ยนแปลงจากการพึ่งพาตนเองไปสู่การพึ่งพาซึ่งกันและกัน ได้แก่ การไว้วางใจกัน การให้ความช่วยเหลือสนับสนุน เป็นต้น

ชัยพร (2530) กล่าวว่า สัมพันธภาพเป็นพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างบุคคล มนุษย์อยู่เป็นสังคม การกระทำของมนุษย์แต่ละคนจึงสัมพันธ์กับการกระทำของคนอื่นๆ ในสังคม เกิดขึ้นทันทีเมื่อการกระทำของคนหนึ่งมีผลกระทบต่อผลกรรมที่อีกคนหนึ่งจะได้รับ

วิจิตร (2542) ให้ความหมายสัมพันธภาพ หมายถึง ความสัมพันธ์ผูกพัน เกี่ยวข้องกันระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับกลุ่มบุคคล บุคคลกับคณะบุคคลหรือสังคม

จากความหมายของสัมพันธภาพข้างต้นที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าสัมพันธภาพนั้นหมายถึง ความสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ มีกิจกรรมร่วมกัน และมีความเกี่ยวข้องกันทางสังคม มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมจึงควรรู้ถึงการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันเพื่อความสงบสุขของสังคมและทำให้สังคมนั้นน่าอยู่

Johnson (1972) ได้เสนอแนะวิธีปฏิบัติเพื่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกันไว้ดังนี้ คือ

1. การรู้จักและไว้วางใจกัน ซึ่งจะเกิดได้จากการเปิดเผยตนเอง ได้แก่ การเปิดเผยว่าเรามีความรู้สึกอย่างไรต่อสิ่งที่ได้กระทำลงไป การตระหนักรู้ในตนเอง ได้แก่ รู้ เข้าใจ และยอมรับในความรู้สึก ความคิด ความสามารถ และการกระทำของตนเอง การยอมรับตนเอง ได้แก่ พอใจและยอมรับลักษณะต่างๆ ของตนเอง
2. การสื่อสารกันอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา ได้แก่ บอกความคิด ความรู้สึกของเราให้ผู้อื่นทราบอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา
3. การยอมรับและสนับสนุนกัน ได้แก่ ช่วยเหลือเมื่อผู้อื่นมีปัญหา หรือประสบภาวะวิกฤติ
4. การรู้จักแก้ปัญหาและจัดการความขัดแย้ง จะช่วยให้บุคคลมีความใกล้ชิด และสนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น

หลักพื้นฐานในการสร้างสัมพันธภาพ

Coleman and Hammer (1981 อ้างถึงใน สุภาพรณ, 2527) ได้กล่าวถึงหลักพื้นฐานในการสร้างสัมพันธภาพ ประกอบด้วยปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่

1. การมีวัตถุประสงค์ร่วม

สัมพันธภาพใดก็ตามจะยั่งยืนก็ต่อเมื่อสัมพันธภาพนั้น สนองความต้องการของบุคคลทั้งสองฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความรัก การเป็นที่ยอมรับทางสังคม ความรู้สึกมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี เป็นต้น ถ้าไม่สนองความต้องการแม้ในฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง สัมพันธภาพไม่อาจคงอยู่ได้ ดังนั้นการมีวัตถุประสงค์และความต้องการร่วมกันจึงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น

2. การเคารพในสิทธิและความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล

สัมพันธภาพที่ใกล้ชิดอาจแตกร้าวลงได้ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งล่วงล้ำสิทธิ และไม่ยอมให้อีกฝ่ายหนึ่งเป็นของตัวเอง คนที่เคยสนิทอาจเลิกคบกันได้ การปฏิบัติต่อกันแบบประชาธิปไตยด้วยความเคารพในสิทธิและเสรีภาพของกันและกันจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่ง แต่ไม่ได้หมายความว่าเราจะต้องยอมรับและเห็นด้วยกับความคิดหรือความเชื่อของเขา

3. โครงสร้างและแบบแผนของสัมพันธภาพ

สัมพันธภาพทางสังคมโดยทั่วไปมักมีโครงสร้าง และลักษณะการติดต่อสื่อสารเฉพาะอย่างที่เป็นข้อตกลงสอดคล้องต้องกัน เช่น สัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียน สัมพันธภาพระหว่างเพื่อนกับเพื่อน บิดามารดากับบุตร เป็นต้น โครงสร้างและแบบแผนการติดต่อสื่อสารจะขึ้นอยู่กับผู้อื่นที่อยู่ในสัมพันธภาพนั้นๆ เป็นรายๆ ไปเป็นส่วนใหญ่ โครงสร้างและแบบแผนการติดต่อสื่อสารที่พัฒนาขึ้นอยู่ในขอบเขตที่สร้างความพึงพอใจให้ทั้งสองฝ่าย สัมพันธภาพจะยาวนานหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของทั้งสองฝ่าย

4. องค์ประกอบของการติดต่อสื่อสาร

องค์ประกอบในการติดต่อสื่อสาร ที่อาจก่อให้เกิดปัญหาในด้านสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ได้แก่

4.1 การมีภูมิหลังและประสบการณ์แตกต่างกัน เช่น ผู้มีระดับการศึกษาและฐานะทางเศรษฐกิจเดียวกันมักมีภาษาที่สื่อสารความหมายระดับเดียวกัน

4.2 การเลือกรับรู้โดยให้ความสนใจเฉพาะข้อความบางตอน ทำให้ไม่ได้ข้อเท็จจริงทั้งหมด ซึ่งทำให้การตีความผิดพลาดได้

4.3 อารมณ์และความรู้สึกในขณะที่มีการรับรู้ปัจจัยในสิ่งแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์หรือบุคคลที่ก่อให้เกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น ความมั่นใจ ความกลัวหรือความโกรธ เป็นต้น อาจทำให้เกิดการรับรู้และการตีความหมายที่ผิดพลาดได้

4.4 ความไม่ไวในการรับรู้ ส่วนใหญ่อารมณ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ในข้อความต่างๆ มีความหมายสำคัญยิ่งกว่าข้อความที่สื่อสารออกมา ความไม่สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ที่ซ่อนเร้นอยู่อาจรับรู้และตีความหมายผิดพลาดได้

5. การรู้จักตนเองและสิ่งแวดล้อมอย่างกระจ่าง

5.1 การรับรู้ตนตามความเป็นจริง ซึ่งจะนำไปสู่การยอมรับตนเอง

5.2 การรับรู้ผู้อื่นตามความเป็นจริง อันจะนำไปสู่การเข้าใจและยอมรับผู้อื่น

5.3 การรับรู้สัมพันธภาพตามความเป็นจริง เพื่อจะสนองความต้องการ และก่อให้เกิดความพึงพอใจร่วมกันทั้งสองฝ่าย

6. การห่วงใยผู้อื่น

อาจแสดงออกโดยการพูดหรือการกระทำ อาจพูดปลอบใจ แสดงความห่วงใย หรือให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้อื่นประสบความยุ่งยากลำบากใจ หรือแสดงความซาบซึ้ง แสดงความขอบคุณ ในคุณความดีที่ผู้อื่นได้แสดงต่อตน แสดงความชื่นชมในความดีที่ผู้อื่นมี ย่อมเป็นการเสริมแรงคุณลักษณะเช่นนั้น และช่วยสร้างเสริม สัมพันธภาพระหว่างบุคคลให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

7. ซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น

การเป็นตัวของตัวเองและซื่อสัตย์ต่อความคิดเห็นและความเชื่อของตนเองนั้น เป็นสิ่งสำคัญ บุคคลไม่ควรหลีกเลี่ยงที่จะพูดความจริงเพียงเพราะไม่กล้าเผชิญความขัดแย้ง และควรมีความเชื่อได้ว่าผู้อื่นก็ย่อมจะกล้าเผชิญความจริง และหาทางแก้ไขปัญหาได้ในทางสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ความเป็นจริงที่พูดต้องแสดงให้เห็นความเคารพในความเป็นตัวของตัวเองของผู้อื่น คำนึงถึงความต้องการและความรู้สึกของผู้อื่น พร้อมทั้งแสดงความห่วงใย เป็นมิตรอย่างจริงใจด้วยความหวังดีจึงเป็นความจริงที่นุ่มนวล ไม่ก้าวร้าว

แนวคิดที่เกี่ยวกับสถาบันครอบครัวและสัมพันธภาพในครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันแรกของทุกชีวิต เป็นเป้าหมายสำคัญในการที่จะประคับประคองชีวิตตั้งแต่แรกเริ่มให้เป็นไปตามครรลองของสังคม เพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีการประพฤติปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมอันดีงาม เติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

ความหมายของครอบครัว

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2537) ให้ความหมายว่า ครอบครัวเป็นหน่วยพื้นฐานของสังคม ครอบครัวทำหน้าที่เป็นกรอบธรรมชาติที่ให้ความสนับสนุนด้านวัตถุและจิตใจ ที่จำเป็นต่อการเจริญเติบโตและสวัสดิภาพของสมาชิกในครอบครัว แนวคิดเกี่ยวกับสถาบันครอบครัวและสัมพันธภาพในครอบครัว

สายสุริ (2537) กล่าวไว้ในความนำของหนังสือการพัฒนาครอบครัวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคมที่มีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดูทารกให้อยู่รอดหล่อหลอมความเป็นมนุษย์ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ ตลอดจนสร้างค่านิยม เจตคติ อุปนิสัย และบุคลิกภาพ

เกษม และ กุลยา (2537) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันที่เล็กที่สุด ประกอบด้วย คน 2 คนขึ้นไปอยู่ร่วมกัน โดยมีความผูกพันกันอย่างใกล้ชิดทางสายเลือด ทางการทำงานทางอารมณ์มีการเอื้ออาทรเลี้ยงดูกัน ความสัมพันธ์ของครอบครัว คือ ตัวบ่งชี้สุขภาพจิต

ดังนั้น การจะทำให้ครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันหรือเป็นครอบครัวที่มีคุณภาพสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ นั้น ได้มีผู้ศึกษาและรวบรวมไว้หลายประการ ลักษณะครอบครัวที่มีคุณภาพจะต้องมีลักษณะทางสังคม 6 ประการ

1. มีการชื่นชมคุณค่าของสมาชิกในครอบครัวด้วยการยอมรับความดีซึ่งกันและกันและกันแสดงออกถึงความพอใจต่อการกระทำของบุคคลอื่นในครอบครัว ยอมรับคุณค่าของกันและกัน คุณสมบัติดังกล่าวจะเป็นพื้นฐานนำไปสู่ความมั่นคงและสร้างให้เกิดความอบอุ่นขึ้นในครอบครัว
2. มีเวลาอยู่ร่วมพบปะสังสรรค์กันในครอบครัว สมาชิกมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทุกคนพึงพอใจที่กระทำร่วมกัน
3. มีพันธกิจร่วมกันเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จก้าวหน้าของครอบครัว
4. มีมนุษยสัมพันธ์ต่อกันเป็นอย่างดี พุดคุยกันอย่างสม่ำเสมอและเป็นไปโดยเปิดเผยจัดความไม่ไว้วางใจกันให้หมดสิ้นไป ร่วมมือกันแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น
5. มีคุณธรรม มีศานายึดถือ มีความอดทน และให้อภัยซึ่งกันและกัน รู้จักที่จะช่วยเหลือผู้อื่นในสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย
6. มีสติและความสามารถเผชิญกับวิกฤตการณ์ในครอบครัวได้อย่างดี คุณสมบัติข้อนี้จะเหมือนเกราะที่จะช่วยสกัดและป้องกันปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นอันนำไปสู่ปัญหาดังกล่าว สมาชิกในครอบครัวจะต้องร่วมกันต่อสู้ปัญหาแทนที่จะทอดทิ้งหรือแตกแยกกันไปคนละทิศละทาง

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2537) ให้ความคิดเห็นว่า ครอบครัวเป็นสถาบันขั้นปฐมภูมิ สำหรับการจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงและครอบครัวเป็นสถาบันขั้นปฐมภูมิ สำหรับการจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงและเพศชายในสังคม ครอบครัวเป็นที่ปลูกฝังพฤติกรรมด้านการจ้างงานว่าเพศใดควรทำอะไร การสร้างกฎเกณฑ์เกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ การสร้างและถ่ายทอดบทบาทของเพศในสังคมและการแบ่งแยก ความสูงต่ำระหว่างเพศถูกสร้างขึ้นถ่ายทอดและดำรงรักษาไว้ โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในครอบครัวเป็นประจำทุกวัน

กฤษณา (2537) ให้ความหมายของครอบครัว ว่าเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดของสังคมที่มีบุคคลอย่างน้อย 2 คน ขึ้นไป มาอยู่รวมกันมีความผูกพันทางสังคม หรือกฎหมายหรือสายโลหิต

ความหมายของครอบครัวสรุปได้ว่าเป็นหน่วยงานของสังคม และเป็นหน่วยทั้งในเชิงจิตวิทยา เชิงเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยพื้นฐานของสังคมทุกแห่งเนื่องจากคนทุกคนมีครอบครัวซึ่งเป็นที่มาของตน และคนส่วนใหญ่ก็อาศัยอยู่ในครอบครัวในรูปแบบใดรูปหนึ่งตลอดชีวิต มนุษย์ที่ยังเป็นทารกจำเป็นต้องอาศัยร่มเงาของครอบครัว ในช่วงระยะเวลาที่จะพัฒนาตนเองผ่านวัยเด็กและวัยรุ่นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่

โครงสร้างและรูปแบบของครอบครัว

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2537) ได้แบ่งโครงสร้างและรูปแบบของครอบครัวไว้ 3 ประเภท คือ ครอบครัวเชิงเดี่ยว (Nuclear Families) ครอบครัวขยาย (Extended Families) และครอบครัวที่มีการจัดโครงสร้างใหม่ (Reorganized Families)

1. ครอบครัวเชิงเดี่ยว (Nuclear Families) มีรูปแบบที่สำคัญ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบชีวภาพ และรูปแบบทางสังคม ปัจจัยด้านชีวภาพของครอบครัวประกอบด้วย บิดา มารดา และบุตร 1 คน เด็กทารกจะเกิดจากหญิงคนหนึ่งและมีบิดาโดยสายเลือด 1 คน ผู้ใหญ่ทั้ง 2 คน อาจจะอยู่หรือไม่อยู่ด้วยกันก็ได้ ส่วนครอบครัวเชิงเดี่ยวทางสังคมไม่จำเป็นต้องมีรูปธรรมดังกล่าวข้างต้น ครอบครัวลักษณะนี้เกิดจากการที่คนสองคนมีความสัมพันธ์ร่วมกันทั้งโดยการสมรสหรือการอยู่ร่วมกันเฉยๆ มีหลายประเทศยอมรับว่า ครอบครัวแบบนี้เป็นครอบครัวเชิงเดี่ยวไม่ว่าจะมีบุตรทางสายเลือดหรือไม่ ครอบครัวเชิงเดี่ยวทางชีวภาพยังมีรูปแบบแตกต่างไปอีกรูปแบบที่พบมากที่สุด ได้แก่

ครอบครัวที่มีบิดาหรือ มารดาคนเดียว และบุตร 1 คน หรือมากกว่านั้น ครอบครัวเชิงเดี่ยวอีก ลักษณะหนึ่ง ก็คือ ครอบครัวบุญธรรม ซึ่งพบได้ในสังคมที่บุตรบุญธรรมมีสิทธิและสถานะทางกฎหมายเท่าเทียมกับบุตรโดยกำเนิด

2. ครอบครัวขยาย (Extended Families) รูปแบบของครอบครัวขยายตามปกติ คือ ครอบครัวมีคนสามรุ่นอาศัยอยู่ร่วมกัน ได้แก่ ปู่ ย่า ตา ยาย บิดา และมารดา วัฒนธรรมที่ให้คุณค่าแก่ การเคารพและดูแลผู้สูงอายุ จะนิยมใช้ชีวิตแบบครอบครัวขยายมากที่สุด ครอบครัวประเภทนี้เป็น ลักษณะครอบครัวในสังคมที่ไม่นิยมที่จะให้มีการแบ่งแยกที่ดินและสมบัติเนื่องจากจะทำให้ฐานะ ทางเศรษฐกิจของสมาชิกในครอบครัวลดลงไป

3. ครอบครัวที่มีการจัดโครงสร้างใหม่ (Reorganized Families) ครอบครัวลักษณะนี้อาจจะมีการจัดโครงสร้างใหม่โดยการสมรส การสมรสครั้งใหม่หรือการอยู่ร่วมกันของ ผู้ที่มีบุตร โดยการสมรสครั้งก่อน รูปแบบของการสมรสใหม่หรือการใช้ชีวิตร่วมกันตามประเพณี หลังจาก ที่สามีภรรยาคนนั้นเคยมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นมาแล้วครั้งหนึ่งหรือหลายครั้ง ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ ด้วยกัน เช่น สามีหรือภรรยาทั้งคู่อาจจะมิบุตรที่อาจจะอาศัยหรือไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกัน สามีภรรยา คู่ ปัจจุบัน อาจจะมิบุตรหรือไม่มีบุตรร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นโดยกำเนิดหรือบุตรบุญธรรมในลักษณะนี้เด็ก อาจจะพี่น้องต่างบิดา หรือมารดา ปู่ ย่า ตา ยาย และญาติที่ไม่มีความเกี่ยวพันทางสายเลือดได้เป็น จำนวนมาก และถ้ามีการสมรสให้เกิดขึ้นในครอบครัวขยายความสัมพันธ์ในครอบครัว ก็จะยิ่ง ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

หน้าที่ของครอบครัว

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2537) ได้สรุปภาระหน้าที่หลักของ ครอบครัวไว้คล้ายคลึงกัน ดังต่อไปนี้

1. สร้างความผูกพันทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และเศรษฐกิจระหว่างคู่สมรส
2. จัดสร้างกรอบสำหรับการให้กำเนิดบุตร และการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างคู่สมรส
3. การแลกเปลี่ยนสิ่งของและการบริการซึ่งกันและกัน

4. การคุ้มครองสมาชิกในครอบครัว
5. การให้ชื่อและสถานะแก่สมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งแก่เด็ก
6. การให้การดูแลขั้นพื้นฐานแก่เด็กและในบางสังคม รวมถึงการดูแลผู้สูงอายุและผู้พิการในครอบครัวด้วย
7. การให้การเรียนรู้ทางสังคมและการศึกษาแก่เด็ก
8. การให้การดูแลทางด้านอารมณ์ และจิตใจ โดยการให้ความรัก การจัดการด้านการพักผ่อนหย่อนใจของสมาชิกในครอบครัว
9. ให้ความรักและความเป็นเพื่อน
10. ให้กฎเกณฑ์และกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศแก่บุตรอย่างเหมาะสมหน้าที่ของครอบครัวที่กล่าวมาแล้วนี้ มิได้เรียงลำดับความสำคัญเนื่องจากแต่ละวัฒนธรรมก็มีความแตกต่างกันไป ลำดับความสำคัญของหน้าที่ต่างๆ จะแปรเปลี่ยนไปตามวงจรชีวิตของครอบครัวนั้นๆ ตามขั้นตอนหรือจุดหักเหของชีวิตครอบครัว เช่น การเกี้ยวพา การสมรส การอยู่กินด้วยกันโดยไม่ได้ทำการสมรส การให้กำเนิดบุตรคนแรก การออกจากบ้านเพื่อไปตั้งครอบครัวใหม่ ฯลฯ

สัมพันธภาพในครอบครัว

ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ บิดา มารดา พี่น้อง ให้ความรักใคร่ผูกพัน ความใกล้ชิดสนิทสนม มีการเอาใจใส่ดูแลกันมีค่านิยมและการปฏิบัติต่อกัน ซึ่งได้มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ กัน คือ

ศรีทัตติม (2527) ได้กล่าวถึงสัมพันธภาพในครอบครัวไว้ว่าสัมพันธภาพในครอบครัวไว้ว่าสัมพันธภาพภายในครอบครัวเป็นความผูกพันรักใคร่ ความใกล้ชิดคุ้นเคยสนับสนุนระหว่างบิดา มารดากับบุตร รวมถึงเครือญาติหรือบุคคลอื่นๆ ในครอบครัวที่อาศัยอยู่ในครัวเรือนนั้นๆ ด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว จึงเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดผลดีหรือก่อให้เกิดปัญหานานัปการเช่นกัน

กมล (2526) ได้ให้ความหมายของความสัมพันธ์ในครอบครัวไว้ว่า หมายถึง สัมพันธภาพที่คนเรามีต่อสมาชิกในครอบครัว ถ้าความสัมพันธ์มีลักษณะเป็นความปรองดองรักใคร่กลมเกลียวกันในครอบครัว ก็นับได้ว่าเป็นสัมพันธที่ดี แต่ถ้าเป็นความสัมพันธ์ขัดแย้งหรือมีความรู้สึกเป็นอริต่อกัน ถือว่าเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในครอบครัว

กุหลาบ และคณะ (2540) ได้รวบรวมแนวความคิดของนักจิตวิทยาชาวต่างประเทศ ในเรื่องสัมพันธภาพ และความรักในครอบครัวไว้ว่า คนเราจะต้องมีความรัก และความอบอุ่นระหว่างกัน และกัน ครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดีจะต้องมีพฤติกรรมที่แสดงความรัก และความผูกพันกันในลักษณะ ต่อไปนี้

1. ต้องเอาใจใส่ดูแลเอาใจใส่ต่อกัน การเอาใจใส่ในที่นี้ หมายถึง การดูแลสุขภาพของกันและกัน อาหารการกิน การเล่าเรียนของบุตร ความสะอาด การใช้จ่ายเงินทอง การเดินทางได้ทำงานหรือไปโรงเรียน ความทุกข์และความสุขที่ต้องการระบาย เป็นต้น

2. ต้องรู้จักคนที่เรารัก สามิ ภรรยาต้องรู้จักและเข้าใจกันให้ดี สำหรับบุตร บิดา มารดาก็ต้องเข้าใจและมีความรู้เกี่ยวกับบุตร อุปนิสัยบุตร รู้ว่าบุตรชอบหรือไม่ชอบอะไร จุดเด่น จุดด้อยเป็นอย่างไร ทุกคนในครอบครัวจะต้องปรับความรู้สึกซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยให้มีการตอบสนองที่ดีต่อกันและกัน

3. ต้องเคารพซึ่งกันและกัน การเคารพในที่นี้ หมายถึง การเคารพที่มาจากใจการเคารพในลักษณะนี้มีพฤติกรรมแสดงออกได้หลายอย่าง เช่น การฟังกัน การเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่างกัน การเกรงใจกัน เช่น บุตรเกรงใจบิดามารดา บิดามารดาก็ต้องรู้จักเกรงใจบุตร ความเกรงใจนี้รู้สึกว่ามีคุณค่าและจะช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลดีขึ้น

4. ต้องมีความรับผิดชอบ การมีความรับผิดชอบ หมายถึง การยอมรับความผิดหรือความชอบ การไม่รับผิดชอบของบิดามารดาและความไม่ถูกต้อง การเป็นต้นแบบที่ไม่ดีก็เป็นการแสดงความไม่รับผิดชอบ การละเลยหรือละเมิดสิทธิของเด็ก สิทธิของบิดา มารดา สิทธิของ

ผู้สูงอายุ หรือผู้พิการ ก็เป็นการไม่รับผิดชอบ มีบุตรแล้วไม่เลี้ยง มีบิดามารดาสูงอายุแล้วไม่เลี้ยง เป็นต้น

5. ต้องมีความไว้วางใจกัน ความไว้วางใจเป็นรากฐานที่ทำให้เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว ความไว้วางใจควรมีต่อกันทั้งทางกายและทางใจ จะช่วยให้คนในครอบครัวมีความสุข ไร้กังวล หรือความกลัว เป็นที่พึ่งพาได้ ครอบครัวใดที่ไม่ได้สร้างรากฐานที่ดีในเรื่องของความไว้วางใจบุคลิกภาพของผู้เยาว์ในครอบครัวอยู่ในสภาพของการขาดความไว้วางใจ อาจนำไปสู่ภาวะของการเป็นคนก้าวร้าว เก็บกดหรือมีปมด้อย

6. ต้องให้กำลังใจกันและกัน การให้กำลังใจก็คือ การให้พลังแก่สมาชิกในครอบครัวให้ดำเนินชีวิตไปอย่างมีความสุข การให้กำลังใจอาจเป็นคำพูดและท่าทางที่ให้การสนับสนุนชมเชยเมื่อทำสิ่งที่ถูกต้อง แนะนำแนวทางในการหาทางออกเมื่อมีปัญหา ไม่ดูว่าหรือกล่าวโทษว่าเป็นความผิด

7. ต้องให้อภัยกันและกัน สมาชิกในครอบครัวอยู่ด้วยกันหลายคน ต้องมีการกระทบกระทั่งกันบ้างไม่มากก็น้อย ถ้ามีความรักอยู่ก็อภัยกันได้ยกโทษให้ในครอบครัวที่บุตรประพฤติผิด บิดามารดาก็ไม่ควรจดจำความผิดนั้นแล้วนำไปต่อว่าบุตรในโอกาสต่อๆ ไป เพราะเมื่อบุตรได้รับฟังความผิดของตนอยู่เสมอก็จะเกิดความโกรธ ความไม่สบายใจและอาจนำไปว่าบิดามารดาไม่รักตน

8. ต้องรู้จักสื่อสารในครอบครัว การสื่อสารในครอบครัว ควรจะใช้ปิยะวาจาระหว่างสามี ภรรยา บิดามารดา กับบุตร การสื่อสารอาจจะมีทั้งรูปแบบที่ใช้ภาษาและภาษาท่าทาง ภาษาพูด การเขียน ฯลฯ การดำหนิกันก็ทำได้แต่ควรเป็นคำดำหนิที่ใช้ถ้อยคำที่น่าฟัง

9. ต้องใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณค่าและคุณภาพ สมาชิกในครอบครัวควรหาเวลาอยู่ด้วยกัน ถ้ามื้ออาหารทุกมื้อสุดดิบดีระหว่างกัน ช่วยกันแก้ปัญหาต่างๆ ที่มี มีกิจกรรมร่วมกัน เช่น ไปเที่ยวทางไกล ไปเที่ยวสวนสาธารณะ รับประทานอาหารพิเศษร่วมกัน ไปเยี่ยมญาติ เป็นต้น

10. ต้องมีการปรับตัวตามภาวะที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลในครอบครัว สภาพของครอบครัว และสถานะของสมาชิกมีได้อยุ่นี มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น บุตรที่เกิดใหม่เป็นทารก ก็จะเติบโตและมีพัฒนาการตามวัยอันเหมาะสม บิดามารดาจะต้องปรับตัวตามความเปลี่ยนแปลงของบุตร ตัวของบิดามารดาเองก็มีการเปลี่ยนแปลงตามวัย ดังนั้น สมาชิกในครอบครัวจะต้องตระหนัก

ในเรื่องความเปลี่ยนแปลงนี้ และปรับตามความเปลี่ยนแปลงนั้น ๆ ในฐานะที่ตัวเองเปลี่ยนแปลงไป และปรับตัวในฐานะที่จะต้องสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงของคนอื่น

11. ต้องรู้จักภาระหน้าที่ในครอบครัว และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การอยู่ร่วมกันในครอบครัว ต่างคนต่างมีบทบาทและหน้าที่ ทั้งบทบาทหน้าที่ต่อตนเองและต่อสมาชิกในครอบครัวซึ่งบทบาท และหน้าที่เหล่านี้เกิดจากความคาดหวังของตนเองและความคาดหวังของแต่ละคนในครอบครัว ดังนั้น สมาชิกในครอบครัวจะต้องตกลงกันให้ดีว่าเรื่องต่างๆ ที่จะบริหารครอบครัวให้เป็นปกติสุขนั้น เป็นเรื่องของใครในสัดส่วนอย่างไร ร่วมกันอย่างไร

12. มีความใกล้ชิดทางสัมผัส การสัมผัส เช่น การกอดกันโอบกั้นบ่ากอด แก้มก้นในครอบครัว เป็นการแสดงความรักความอบอุ่นตามธรรมชาติของคน แต่การแสดงออก ควรกระทำกันในครอบครัวระหว่างคนใกล้ชิดและแสดงความใกล้ชิดจริงๆ เช่น เมื่อบุตรเล็กๆ เป็น ทารก บิดามารดาก็ควรเอามาออด มาจูบ เพื่อแสดงความรักและให้ความอบอุ่นและเพิ่มความมั่นใจ ให้แก่บุตร แต่เมื่อบุตรโตขึ้นก็อาจจะห่างไป

จันทิรา และ อมรกุล (2537) กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สำคัญที่สุดต่อครอบครัว คือ สายสัมพันธ์อันดีระหว่างบิดามารดาและบุตร มีความรัก ความอบอุ่นต่อกัน และภายในครอบครัวต้องมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีเวลา มีความอดทน มีการสร้างความผูกพันที่กระชับและมั่นคง มีความเข้าใจ ต่อกันและกัน

Umberson (1992) ให้ความเห็นว่า สัมพันธภาพในครอบครัวจะมั่นคงได้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ดังนี้

1. สัมพันธภาพในครอบครัวจะต้องยั่งยืนและขยายใหญ่
2. บุตรควรมีความสัมพันธ์ต่อบิดามารดา
3. สังคมจะยกย่องครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี

4. ครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดี สมาชิกในครอบครัวจะเกิดความรู้สึกมีคุณค่าและเจตคติที่ดีต่อสังคม

5. ความผูกพันระหว่างบิดามารดาและบุตร ต้องมีความเกี่ยวข้องกันตลอดเวลา

กล่าวได้ว่า สัมพันธภาพภายในครอบครัวที่ดีจะเป็นพื้นฐานขั้นสูงของครอบครัวที่จะส่งผลต่อสังคม โดยสมาชิกในครอบครัวมีความรัก ความผูกพันซึ่งกันและกันมีการช่วยเหลือ ห่วงใยอาหารต่อกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความสุขภายในครอบครัว และเป็นพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดีแก่สมาชิก โดยเฉพาะบุตรจะมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามวัย และสามารถสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่นได้ด้วย

ผู้วิจัยได้สรุปสัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง การแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในเรื่องการแสดงบทบาท ความผูกพันและการสนับสนุนของบุคคลในครอบครัว รวมถึงลักษณะการเลี้ยงดูของบิดามารดา มารดาและผู้ปกครอง

สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

วัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบอยู่ตามลำพัง ไม่ชอบอยู่กับครอบครัว แต่ชอบรวมกลุ่มกับเพื่อน กลุ่มจึงมีอิทธิพลสูง เป็นวัยรวมพวก เลียนแบบ ชอบทำงานกับเพื่อนต่างเพศ การให้เด็กวัยนี้ทำกิจกรรมร่วมกัน จะเป็นรากฐานของความสัมพันธ์ในอนาคต ช่วยให้เด็กเห็นใจผู้อื่น ช่วยเหลือผู้อื่น จึงถือว่าเป็นระยะสำคัญ (สาธิตคดีเด็กและเยาวชน ศาลเยาวชนและครอบครัว และบริษัทการบินไทย, 2542)

การคบเพื่อนและกลุ่มเพื่อน เป็นพัฒนาการทางสังคมที่สำคัญของวัยรุ่น อันเป็นพื้นฐานของการเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ต่อไปในอนาคต การเข้ากลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นเป็นธรรมชาติหรือภาวะปกติของวัยรุ่นโดยทั่วไป ทั้งนี้เพื่อเสริมความรู้สึกมั่นคงในจิตใจของตน และได้มีโอกาสแสดงความสามารถ ความคิดเห็นให้คนอื่นยอมรับเพื่อเชื่อมั่น ขณะเดียวกันได้มีโอกาสเรียนรู้จากคนอื่นเพื่อปรับปรุงตัวเองให้ดียิ่งขึ้น สำหรับการเข้ากลุ่มของวัยรุ่นมีความซับซ้อนมากกว่ากลุ่มวันเด็ก เพราะต้องอาศัยทักษะทางสังคมและประสบการณ์ทางสังคมแบบผู้ใหญ่ด้วย กล่าวคือ สมาชิกของกลุ่มคือตัววัยรุ่นจะต้องเรียนรู้ที่จะยอม หรือประนีประนอมต่อกฎเกณฑ์ หรือประเพณีกลุ่ม เพื่อไม่ให้ขัดแย้งกับความต้องการของตน ซึ่งคือการปรับตัวที่ดีนั่นเอง จึงเห็นได้ว่ากลุ่มมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก ทั้งนี้เพราะว่า (กิตติกร, 2529)

1. ชีวิตในโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาหรือในกลุ่มทำงาน (สำหรับวัยรุ่นที่ไม่ได้ศึกษา) ผลักดันให้วัยรุ่นใกล้ชิดสนิทสนมกัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีกิจกรรมร่วมกัน เกิดความสนุกสนานเป็นสุข และปรารถนาจะรวมกลุ่มขึ้น
2. วัยรุ่นอยู่ในช่วงที่เริ่มจะเป็นอิสระจากบ้าน ต้องการเป็นตัวของตัวเอง และแสวงหาสถานที่ใหม่เฉพาะตน เพื่อนหรือกลุ่มจึงมีลักษณะเป็นบ้านใหม่ แทนบ้านเดิมคือครอบครัวของเขานั่นเอง
3. สภาพบ้านเดิมทำให้วัยรุ่นสู่ความเป็นอิสระ การที่พ่อแม่หรือครอบครัวยังมองเห็นว่าเขาเป็นเด็ก และได้รับการปฏิบัติตอเช่นนั้นตลอดเวลา ซึ่งวัยรุ่นยอมรับได้ยาก
4. วัยรุ่นปรารถนาความสนุกสนาน ต้องการแลกเปลี่ยนความคิด ความฝันและความหวังของเขา ซึ่งกลุ่มตอบสนองได้ดีกว่า
5. วัยรุ่นปรารถนาจะได้ความเป็นเพื่อนกับเพศตรงข้ามตามธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้จะได้จากการเข้ากลุ่มเพื่อนที่มีเพื่อนเพศตรงกันข้ามเป็นสมาชิกของกลุ่มอยู่ด้วย

กลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมวัยรุ่น

กลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นในหลายด้าน และมีผลในทางที่ดีและไม่ดี ซึ่ง เจียรนัย (2532) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น ใน 3 ด้านด้วยกัน คือ

1. ด้านการเรียน ถ้านักเรียนวัยรุ่นคบเพื่อนที่มีลักษณะที่เรียกว่า “พวกคงแก่เรียน” คือ เจตคติที่ดีต่อการเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียน กลุ่มเพื่อนก็จะชักนำกันให้สนใจติดตามวิชาความรู้ที่ครูอบรมสั่งสอน ขวนขวายและแสวงหาความรู้เพิ่มเติม มีความขยันและอดทนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเรียน แต่ถ้าคบเพื่อนที่มีลักษณะที่เรียกว่า “พวกแกกั๊กกรรม” คือ เห็นความสำคัญของความสนุกสนานและความบันเทิงใจมากกว่าความสำคัญของการเรียนหนังสือ กลุ่มเพื่อนจะชักนำด้วยการเที่ยวเตร่ตามห้างสรรพสินค้า หรือตามสถานเริงรมย์ จะไม่สนใจในการเรียน ไม่ให้เวลาทำการบ้านและทบทวนการเรียน

2. ด้านการเตรียมตัวในการประกอบอาชีพ ถ้านักเรียนวัยรุ่นคบเพื่อนที่มีลักษณะ เรียกว่า “พวกหนักเบาเอาตัว” คือ ไม่เลือกงานและทำงานได้ทุกรูปแบบที่สุจริต โดยไม่เกี่ยงว่าเป็นงานหนักหรืองานเบา งานรับจ้างหรืองานราชการ นักเรียนวัยรุ่นที่คบเพื่อนพวกหนักเบาเอาตัวจะใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยการทำงานหลายรูปแบบ ในทางตรงกันข้าม ถ้าคบเพื่อนที่มีลักษณะ “หนักไม่เอาเบาไม่สู้” หรือ “เจ้าสำราญ” คือ พวกที่ไม่มีเป้าหมายในการประกอบอาชีพ รักแต่ความสะดวกสบายหรือเห็นการทำงานในวันเรียนเป็นสิ่งที่น่าอับอาย และไม่รู้งาน นักเรียนวัยรุ่นที่คบเพื่อนลักษณะเช่นนี้ย่อมได้รับประสบการณ์ทางอาชีพที่ค่อนข้างจำกัด ซึ่งอาจจะมีผลต่อความไม่พร้อมที่ก้าวเข้าสู่โลกของงานเมื่อสำเร็จการศึกษา

3. ด้านครองตนในสังคม จากศึกษาเกี่ยวกับการคบเพื่อนของนักเรียนหญิงที่โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา ของ Poveda (1975 อ้างถึงใน เจียรนัย, 2523) หากคบเพื่อนมีอิทธิพลต่อการครองตนของนักเรียนวัยรุ่น เพราะหากนักเรียนคนใดเลือกคบเพื่อนที่ดี สมาชิกในกลุ่มก็จะชักนำให้เขาได้มีประสบการณ์ในทางที่สร้างสรรค์และพัฒนา เช่น มีโอกาสฝึกฝนทักษะสังคมโดยการเข้าร่วมทำกิจกรรมกับคนอื่นอย่างกว้างขวาง เรียนรู้ที่จะเคารพกฎระเบียบสังคม และรู้จักการปรับตัวให้เหมาะสมกับการวางตัว ในทางตรงกันข้ามหากนักเรียนวัยรุ่นคนใดเลือกคบเพื่อนไม่ดี ก็ไม่พร้อมที่จะเป็นตัวของตัวเองอยู่ด้วยแล้ว ย่อมมีแนวโน้มสูงที่จะพบกับความล้มเหลวในการครองตนในสังคม

ลักษณะความต้องการทางสังคมของวัยเด็กตอนปลาย เด็กวัยนี้มีความต้องการทางสังคมในด้านต่างๆ ดังที่ ชัยยงค์ (2524) กล่าวไว้ดังนี้

1. เด็กวัยนี้รู้จักการเลือกคบเพื่อน
2. เด็กวัยนี้มีความต้องการที่จะเล่นเกมต่างๆ ที่จัดเป็นกลุ่มย่อย ไม่เล่นตามลำพังเหมือนเด็กวันก่อนเรียน
3. การทะเลาะมีบ่อยขึ้น และจะมีอาการแสดงการรุกรานก้าวร้าวทางด้านร่างกายและคำพูด
4. มีความต้องการแข่งขัน และมักชอบคุยโอ้อวด

5. เด็กชายและเด็กหญิง แสดงความสนใจต่างกันทั้งในการเล่นและการทำกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียนและในโรงเรียน

6. มีความต้องการเป็นที่ยอมรับของครูและเพื่อน

7. กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของเด็กอย่างมาก เด็กต้องการเป็นคนดัง ในหมู่เพื่อนมากกว่าจะเชื่อฟังผู้ใหญ่

8. นิยมเล่นกีฬาเป็นทีม มีความรักพวกพ้องมากขึ้น

9. มีการคิดใจคนแบบหือหาว หรือนิยมคนเก่ง

จะเห็นได้ว่า ความต้องการทางสังคมของเด็กวัยนี้ ต้องการเป็นที่รักและยอมรับจากคนอื่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และมักเชื่อฟังเพื่อนมากกว่าผู้ใหญ่

การมีสัมพันธภาพที่ดีเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งหากเราต้องการมีเพื่อนเราก็ควรที่จะมี สัมพันธภาพที่ดีให้กับเพื่อนๆ โดยการสร้างสัมพันธภาพที่ดีนั้นมิได้มีวิธีที่ยุ่งยากจนเกินความสามารถ ของแต่ละคน ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้นจะทำหรือไม่

วิจิตร (2526) กล่าวว่า วิธีปฏิบัติให้เพื่อนรักใคร่ เห็นอกเห็นใจ ควรปฏิบัติดังนี้

1. เปิดฉากทักทายติดต่อกัน
2. มีความจริงใจต่อเพื่อน
3. หลีกเลี่ยงการนินทาเพื่อน
4. อย่าขัดทอดความผิดให้เพื่อน
5. ยกย่องชมเชยเพื่อนในสิ่งที่สมควร
6. ให้ความร่วมมือในกิจการของเพื่อนด้วยความเต็มใจเสมอ
7. ให้เพื่อนได้ทราบในสิ่งที่เขารับผิดชอบ
8. ฟังความคิดเห็นของเพื่อนๆ บ้าง
9. หลีกเลี่ยงการทำตัวเหนือเพื่อน

10. ทำคนให้เสมอต้นเสมอปลาย
11. ใจกว้างและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนฝูง
12. ออกไปพบปะสังสรรค์กับเพื่อนบ้างตามสมควร
13. ให้ความเห็นอกเห็นใจช่วยเหลือเพื่อนในยามทุกข์ร้อน

วิจิตร (2542) ได้กล่าวว่าคุณลักษณะของเพื่อนที่ดีที่ควรคบนั้น ควรประกอบด้วยคุณสมบัติ ดังนี้

1. เป็นคนไม่เอาเปรียบเพื่อน เห็นเพื่อนได้ดีก็ดีใจด้วย ไม่อิจฉาริษยา เมื่อเพื่อนตกทุกข์ได้ยากเจ็บไข้ได้ป่วยก็สงสาร เป็นทุกข์แทนพยายามหาทางช่วยเหลือและยอมเสียสละให้กันเมื่อถึงคราวจำเป็น
2. เป็นคนรักเพื่อน ไม่เห็นแก่ตัว เสียสละและเห็นประโยชน์ของส่วนรวม โอบอ้อมอารี เมตตากรุณา พุดจามีศีลมีสัจย์ เชื่อถือได้ รักษาคำพูด มีสามัคคีธรรม กิริยาสุภาพเรียบร้อยนอบน้อม ต่อผู้ใหญ่ไม่แข็งกระด้าง
3. มีวาจาอ่อนหวานนมนวล อ่อนน้อมกับคนทั่วไป รักเกียรติของตนและคนอื่น ไม่ทับถมผู้อื่นที่ทำผิดหรือช้า
4. ชักนำ แนะนำเพื่อนแต่ในสิ่งดี คอยตักเตือนเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนทำผิด มีความหวังดีต่อเพื่อนมนุษย์ไม่ผูกพยาบาท
5. ไม่เสียเรื่องความประพฤติ เรื่องการเงิน ไม่เป็นหนี้สินมากมาย ไม่เป็นคนเจ้าชู้ ไม่พาลเกร เล่นการพนัน เสพยาเสพติด ไม่ชอบนินทาขู่เหย่ ส่อเสียดผู้อื่น ไม่เป็นที่รังเกียจของสังคมคนทั่วไป
6. เป็นคนเสมอต้นเสมอปลาย หนักแน่น เขือกเย็น ไม่หุนเหว เชื่อคนง่าย ไม่เป็นคนขี้เหนียว แต่ก็ไม่ใช่คนสุรุ่ยสุร่าย

คุณลักษณะดังกล่าวเป็นคุณลักษณะที่ดีของเพื่อนที่ควรคบ ส่วนจะมีมากน้อยหรือมีคุณสมบัติที่สำคัญอย่างไรบ้าง ควรจะคบเพื่อนประเภทใดก็อาจพิจารณาด้วยตนเอง และพิจารณาจากสายตาของคนอื่นว่า คนส่วนมากเขามองคนๆ นั้นเป็นอย่างไรประกอบด้วยก็จะพิจารณาได้ดียิ่งขึ้น

การคบเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะเพื่อนคือสิ่งแวดล้อมหล่อหลอมชีวิตของเรา ถ้าเพื่อนดี เพื่อนจะชักนำเราไปในทางดี แต่ถ้าเพื่อนไม่ดีก็จะชักจูงเราไปในทางที่ไม่ดีได้ หลักอีกข้อหนึ่งในการคบเพื่อนก็คือ เราต้องสังเกตดูว่า เพื่อนที่เราคบนั้นในสายตาของคนอื่นเห็นว่าเขาเป็นคนเลว เป็นที่ติฉิน หรือสังคมรังเกียจหรือไม่ ถ้าเป็นเช่นนี้เราก็ต้องสันนิษฐานได้ว่าเพื่อนคนนั้นต้องเป็นคนไม่ดีด้วย ไม่ควรคบหา

จากแนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน สามารถสรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ที่ดีที่จะเกิดขึ้นในกลุ่มเพื่อนนั้นจะมีองค์ประกอบหลายๆ อย่างรวมกัน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะนิสัยใจคอ การประพฤติตนต่อเพื่อน ล้วนแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้ความสัมพันธ์นั้นต่างกันไป หากเรารู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจ ประพฤติต่อบุคคลอื่นด้วยดีก็จะส่งผลให้สัมพันธภาพนั้นดีตามไปด้วย

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

ความหมายของสื่อมวลชน

ปรเม (2539) ได้กล่าวถึงสื่อมวลชนมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. สามารถเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมาก ความสามารถของสื่อมวลชนในการเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมากที่อยู่ห่างไกลออกไป และกระจายกระจายในหลายพื้นที่ในเวลาเดียวกัน หรือในเวลาใกล้เคียงกัน ทั้งนี้ เพราะสื่อมวลชนเป็นสื่อที่อาศัยเทคโนโลยี

2. ความรวดเร็วในการสื่อสารกับคนจำนวนมาก เนื่องจากสื่อสารมวลชนเป็นสื่อที่อาศัยเทคโนโลยี ดังนั้น สื่อมวลชนจึงสามารถนำสารจากแหล่งของข่าวสารไปสู่คนมากได้ภายในเวลาอันรวดเร็วในเวลาใกล้เคียงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

3. บรรจุเนื้อหาหลากหลาย เนื่องจากผู้รับสารมีความแตกต่างกันทั้งในด้านลักษณะทางประชากรและสถานที่ ทำให้ความชอบ ความสนใจ และสนิยมของผู้รับสารมีความแตกต่างกัน สื่อมวลชนจึงมีหน้าที่ในการสอนผู้รับสารเหล่านี้ให้ได้พร้อมๆ กัน ด้วยการเสนอเนื้อหาที่มีความหลากหลาย

4. นำสารไปสู่ประสาทสัมผัสของผู้รับสาร รับสารสามารถรับสารจากสื่อมวลชนที่อยู่ห่างไกลได้ 2 ทาง คือ การเห็นและการได้ยิน อาจแบ่งได้เป็น

สื่อที่รับได้ด้วยการเห็น ได้แก่ หนังสือพิมพ์และนิตยสาร

สื่อที่รับได้ด้วยการได้ยิน ได้แก่ วิทยุกระจายเสียง

สื่อที่รับได้ด้วยการเห็นและได้ยิน ได้แก่ ภาพยนตร์และโทรทัศน์

5. ได้รับการสื่อสารกลับที่จำกัด เนื่องจากผู้ส่งสารและผู้รับสารอยู่ห่างไกลกัน ผู้ส่งสารและผู้รับสารจึงมีขีดความสามารถที่จำกัดในการส่งและรับสาร โอกาสที่ผู้ส่งสารจะได้รับหรือทราบการสื่อสารกลับจากผู้รับสารจึงมีจำกัด

6. เป็นการสื่อสารทางเดียว จากขีดจำกัดในการได้รับการสื่อสาร จึงทำให้การสื่อสารที่ใช้สื่อมวลชนเป็นสื่อในการสื่อสารมีลักษณะของการสื่อสารทางเดียวมากกว่าลักษณะของการสื่อสารสองทาง

7. ความถูกต้องของสารมีมาก เนื่องจากสื่อมวลชนสามารถเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมากได้ในเวลาเดียวกัน เนื้อหาของสารที่บรรจุจึงเป็นเนื้อหาเดียวกัน ดังนั้นความถูกต้องของสารจึงมีมาก

8. ไม่สามารถเลือกผู้รับสารได้ จากลักษณะของการนำสารไปสู่ผู้รับสารจำนวนมากในเวลาเดียวกัน ดังนั้น สื่อมวลชนจึงไม่สามารถที่จะเลือกผู้รับสารได้

9. ประสิทธิภาพของการสื่อสารมีอยู่จำกัด เนื่องจากผู้รับสารมีความแตกต่างกัน ผู้รับสารมีจำนวนมากและไม่สามารถเลือกผู้รับสารได้ ดังนั้นการเตรียมเนื้อหาของสารในสื่อมวลชนให้เป็นที่น่าสนใจและถูกใจของผู้รับสารทุกคนจึงย่อมเป็นไปได้

10. การไม่สามารถจัดการเลือกของผู้รับสาร ในการรับสารนั้นผู้รับสารจะทำการเลือกโดยเลือกใช้สื่อ การเลือกเนื้อหาของสื่อ การเลือกรับรู้หรือเลือกตีความหมายเนื้อหาของสื่อ และการเลือกจดจำเนื้อหา ซึ่งผู้ส่งสารไม่สามารถจัดการเลือกของผู้รับสารได้ และไม่อาจมีอิทธิพลต่อผู้ที่ไม่ได้ใช้สื่อมวลชนได้

11. ให้ข่าวสารและความรู้มากกว่าที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสาร ผู้รับสารรับสารจากสื่อมวลชนเพื่อเป็นไปตามความต้องการ รสนิยม และทัศนคติเดิมของตน สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เป็นผู้ส่งเสริมสนับสนุนทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสารมากกว่าที่จะเป็นผู้เปลี่ยนแปลง ทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสาร

ประเภทของสื่อ

จากความหมายของสื่อมวลชน ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นตัวกลางในการสื่อสารถึงคนจำนวนมาก สื่อมวลชนถึงแบ่งเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ได้ดังนี้ (ณรงค์, 2543)

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ สื่อมวลชนที่เทคโนโลยีทางการพิมพ์เป็นหลักในการผลิตข่าวสารและแพร่กระจายข่าวสารออกไป ซึ่งอาจเป็นภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่พิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ แผ่นพับ เป็นต้น

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ สื่อมวลชนที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการผลิตและเผยแพร่ข่าวสาร ในรูปของภาพและเสียง ผู้รับสารสามารถรับรู้โดยผ่านทางตาและหู เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหอกระจายข่าว รวมทั้งสื่อวัสดุบันทึกภาพและเสียง เช่น วีดีโอเทป เทปบันทึกเสียง แผ่นคอมแพคดิสก์ หรือแผ่นซีดีเสียงและวีดีโอซีดี

3. สื่อโทรคมนาคม เป็นสื่อมวลชนสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่กว้างขวาง การสื่อสารขยายตัวออกไปจนสามารถแพร่ภาพและเสียงหรือส่งข้อความและรูปภาพไปได้ทั่วโลก ซึ่งครอบคลุมกิจการดาวเทียม ระบบโทรภาพ และโทรทัศน์เข้าด้วยกัน ประกอบการกำเนิดของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

เนื้อหาของสื่อมวลชน

เนื้อหาของสื่อมวลชนที่สำคัญ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ (ปรมะ, 2539)

1. ข่าว
2. ความรู้และความคิดเห็น
3. ความบันเทิง
4. โฆษณา

อิทธิพลของสื่อมวลชน

ปรมะ (1539) ได้กล่าวถึงอิทธิพลในด้านต่างๆ ของสื่อมวลชนไว้ดังนี้

1. อิทธิพลต่อการซื้อของประชาชน ซึ่งบรรดาผู้โฆษณามีความเชื่อว่าการโฆษณานั้นช่วยให้การขายสินค้าและบริการดีขึ้น
2. อิทธิพลทางการเมือง สื่อมวลชนเป็นผู้ส่งเสริมให้ประชาชนมีความสนใจการรณรงค์หาเสียงในการเลือกตั้ง และส่งเสริมให้ประชาชนไปทำการออกเสียงเลือกตั้ง
3. อิทธิพลต่อเด็ก ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย วิทยูและโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กกันมากที่สุด ซึ่งผลจากการวิจัยพอสรุปได้ดังนี้

3.1 อาจจะเพิ่มความตื่นเต้นของเด็กให้ถึงจุดๆ หนึ่ง ซึ่งจะทำให้เด็กคิดความตื่นเต้นและไม่ชอบดูรายการที่ไม่ตื่นเต้น

3.2 อาจจะสร้างนิสัยรุนแรงและก้าวร้าวให้แก่เด็กได้ ถ้าความก้าวร้าวถูกระงับในเวลาต่อมา

3.3 อาจจะทำให้เด็กรู้สึกลำบากในการที่จะอดใจรอสิ่งที่ปรารถนา

3.4 เปิดโอกาสมากเกินไปที่จะทำให้เด็ก “หลีกหนี” จากความกดดันทางสังคม ทำให้เด็กไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

3.5 ทำให้เด็กเพิ่มแนวโน้มของการพอใจในอำนาจตามแบบของบุคคลผู้มีอำนาจที่ได้ดูจากทีวี

3.6 อาจแทรกแซงการปฏิบัติในชีวิตจริงของเด็ก มีการพบว่าการดูทีวีทำให้ครอบครัวใกล้ชิดกัน แต่ก็ทำให้ผลเสียต่อการอ่านหนังสือหรือการทำอย่างอื่นในชีวิตประจำวัน

4. อิทธิพลต่อรสนิยม วิทย์และโทรทัศน์ช่วยยกระดับรสนิยมของประชาชนด้วยการนำศิลปะและดนตรีที่มีรสนิยมดี ซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบกันอยู่ในหมู่คนชั้นสูงมาสู่ความนิยมของมวลชนทั่วไป

5. อิทธิพลด้านความบันเทิง สื่อมวลชนเสนอความบันเทิงทำให้จิตใจของคนพ้นจากปัญหาที่กดดัน สื่อมวลชนจึงสร้างความสุข และความสบายใจให้แก่ประชาชนโดยผ่านความบันเทิง

6. อิทธิพลต่อความก้าวร้าวรุนแรง พฤติกรรมความรุนแรงและความก้าวร้าวของผู้ชม มี 4 ประการ คือ

6.1 มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบของผู้ชม กล่าวคือ ผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต เลียนแบบบทบาทและพฤติกรรมต่างๆ เมื่อได้ดูการฆาตกรรม การต่อสู้ เป็นต้น

6.2 มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าเด็กซึ่งดูโทรทัศน์มากๆ มีแนวโน้มที่จะรับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจากโทรทัศน์มากกว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อย

6.3 มีอิทธิพลด้านการกระตุ้นทางกาย กล่าวคือ เมื่อผู้ดูโทรทัศน์ถูกกระตุ้นโดยการสังเกตความรุนแรง ผู้ดูอาจจะหมดความรู้สึกละอายใจเมื่อเวลาผ่านไปนานๆ แต่การกระตุ้นนี้จะนำไปสู่การกระทำที่รุนแรงในเวลาต่อมา

6.4 ก่อให้เกิดกระบวนการของการอ้างความถูกต้อง หลายๆ คนที่ได้ดูความรุนแรงทางโทรทัศน์อาจจะเข้าร่วมในพฤติกรรมที่รุนแรง หรือมีแนวโน้มที่ชอบความรุนแรงโดยถือเอาการกระทำทางโทรทัศน์เป็นแบบอย่างที่ต้อง

7. อิทธิพลด้านการศึกษา ประชาชนมีความรู้เพิ่มขึ้น เนื่องจากได้รับข่าวสารต่างๆ ผ่านทางสื่อมวลชนต่างๆ อย่างกว้างขวาง ไม่เฉพาะแต่รายการข่าวหรือรายการกิจกรรมสาธารณะเท่านั้น แม้แต่ในรายการบันเทิงก็ทำให้คนได้รับข่าวสารและความรู้เช่นกัน

8. อิทธิพลต่อสังคมกรรม สังคมกรรม มีความหมายว่าการทำให้เหมาะกับสังคม สื่อมวลชนสามารถให้คำตอบแก่ประชาชนได้ว่าควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไร จึงจะเหมาะสมในสังคมนักวิจัยยังพบว่ารายการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการพัฒนาเอกลักษณ์ของบุคลิกภาพของบุคคลทั้งชายและหญิงที่ปรากฏบนโทรทัศน์

9. อิทธิพลต่อประชาคมติ การกระทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในการเสนอข่าวสารและความคิดเห็นแก่ประชาชนของนักสื่อสารมวลชนนั้น ย่อมมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลหรือประชาคมติของประชาชน

การเปิดรับสื่อเปรียบเสมือนการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ เพื่อไปสู่การรับรู้สิ่งใหม่ ในการใช้สื่อนั้นผู้รับสารจะใช้สื่อใดก็ตามจะมีการเลือกและการแสวงหาเพื่อให้อาจสามารถตอบสนองความต้องการของตนได้โดยมีทฤษฎีกระบวนการเลือกสรรข่าวสาร (Selective Exposure) ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้สื่อของมนุษย์ ประกอบด้วยการกลั่นกรอง 3 ชั้น ดังนี้ (Klapper, 1960)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) หมายถึงแนวโน้มของคนเราที่จะเลือกสนใจหรือเปิดรับข่าวสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความในใจที่มีอยู่เดิมรวมทั้งพยายามหลีกเลี่ยงไม่สื่อสารในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจของตน หรือทัศนคติที่มีอยู่เดิม

2. การเลือกรับรู้ (Selective Perception) หลังจากที่บุคคลเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งแล้ว บุคคลก็จะเลือกรับรู้หรือเลือกตีความหมายของสารนั้นตามทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง สภาวะร่างกาย หรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น ดังนั้น บุคคลมักจะบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางเป็นที่พอใจของตน

3. การเลือกจดจำ (Selective Retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำเนื้อหาสาระของข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ เข้าไว้เป็นประสบการณ์ของตนเอง เพื่อจะนำไปใช้ในโอกาสต่อไปด้วย และมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ เรื่องที่ขัดแย้งหรือเรื่องที่ค้านกับความคิดของตนเอง ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของสารที่ได้รับเท่ากับเป็นการช่วยเสริมให้ทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสารให้มีความมั่นคงยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงยากขึ้น กล่าวคือ ความพร้อมที่จะจดจำสารของผู้รับสารจึงมักเกิดขึ้นกับคนที่พร้อมจะเข้าใจ และพร้อมที่จะลืมสำหรับคนที่ไม่พร้อมจะเข้าใจ

จากการศึกษาความหมายแนวคิดและทฤษฎีกระบวนการเลือกสรรข่าวสาร ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การเปิดรับสื่อ นั้นผู้รับสารจะมีกระบวนการในการเลือกสรรข่าวสารตามความต้องการของตนโดยมีแนวโน้มที่จะเลือกรับสารที่สอดคล้องกับความคิดเห็นหรือประสบการณ์เดิมของตน โดยตีความสารดังกล่าวให้เป็นในทางเดียวกันกับทัศนคติ อารมณ์ ประสบการณ์ที่มีอยู่ และเลือกที่จะจดจำสารต่างๆ เฉพาะในส่วนที่ตนสนใจ

องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการถ่ายทอดข่าวสาร แนวความคิด ความรู้สึก หรือความต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้ การสื่อสารที่จะให้บรรลุถึงเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น มีความจำเป็นต้องเข้าใจองค์ประกอบของการสื่อสาร ซึ่งเป็นการป้องกันมิให้การสื่อสารในครั้งนั้นล้มเหลวลงได้ สำหรับองค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสารนั้นได้มีผู้กล่าวไว้จำนวนมากด้วยกันดังนี้

ปรมะ (2530) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารคือผู้ส่งสาร สาร สื่อและผู้รับสาร ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบนี้ต่างก็มีปัจจัยต่างๆ ที่จะส่งเสริมหรือลดประสิทธิภาพขององค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบ อันจะนำไปสู่การเพิ่ม หรือลดประสิทธิผลของการสื่อสาร

อรุณีประภา (2531) กล่าวว่า การสื่อสารของมนุษย์จะบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็ต่อเมื่อมีองค์ประกอบที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. ผู้ส่งสาร – ผู้รับสาร คือ บุคคลอย่างน้อยสองคนที่มีบทบาทร่วมกันอยู่ในกระบวนการสื่อสาร
2. สาร หมายถึง เรื่องราวอันมีความหมายและแสดงออกมาโดยอาศัยภาษา หรือสิ่งใดก็ตาม ซึ่งสามารถทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันได้
3. พาหะของสารหรือสื่อ หมายถึง ตัวกลางที่ช่วยถ่ายทอดเรื่องราวที่ผู้ส่งสาร ต้องการส่งไปยังผู้รับสาร หากขาดสื่อย่อมไม่มีทางที่สารจะถูกถ่ายทอดจากผู้ส่งไปถึงผู้รับได้
4. ผลที่เกิดขึ้น หมายถึง การเปลี่ยนแปลงท่าทีและพฤติกรรมของผู้รับสาร อันเป็นผลโดยตรงจากที่ได้รับสาร

ดังนั้น เราจึงสามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของการสื่อสารมีดังนี้ คือ ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร สาร พาหะของสารหรือสื่อและผลที่เกิดขึ้น

ความสำคัญของการติดต่อสื่อสาร

การติดต่อสื่อสาร จะเน้นถึงกระบวนการทางสังคมในการถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร อารมณ์ ความรู้สึก ความจริง และความเท็จ จากผู้ส่งไปยังผู้รับ ซึ่งจะสอดคล้องกับความหมายของมนุษยสัมพันธ์ที่ว่า มนุษยสัมพันธ์เป็นทั้งศาสตร์และศิลปะในการสร้างความเข้าใจอันดีของบุคคล และกลุ่ม เพื่อให้เกิดความสำเร็จในงานและความสงบสุขในชีวิต จึงอาจกล่าวได้ว่า การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นหัวใจสำคัญของการสร้างมนุษยสัมพันธ์ในลักษณะดังต่อไปนี้

1. การสร้างสวรัคในบ้านและครอบครัว มนุษย์เป็นสัตว์สังคม จำเป็นต้องอยู่เป็นคู่ เป็นกลุ่ม เป็นครอบครัว เป็นสังคม เมื่อปรารถนาจะสร้างสวรัคในบ้านและครอบครัว สมาชิกในบ้าน และในครอบครัวจะต้องจัดระบบการสื่อสารที่ดี เพื่อให้เข้าใจตรงกัน ปฏิบัติได้ถูกต้อง ถูกใจ เหมาะสม ราบรื่น เรียบร้อย และสุขใจแก่ทุกคน ทั้งนี้ ผู้ส่งสารจะต้องเป็นผู้ส่งสารที่ดี และผู้รับสาร

จะต้องเป็นผู้รับสารที่ดีด้วย เมื่อสมาชิกในบ้านและในครอบครัวประสบความสำเร็จในการติดต่อสื่อสาร ทุกคนจะมีสุขภาพจิตดี อารมณ์ดี และพร้อมจะสร้างมนุษยสัมพันธ์อันดีกับบุคคลอื่นๆ ต่อไป ถ้ามนุษยสัมพันธ์มีปัญหาในบ้านหรือในครอบครัวซึ่งเป็นหน่วยสังคมที่เล็กที่สุดอาจเป็นสาเหตุของปัญหาสังคม และปัญหาอื่นๆ ได้

2. การสร้างประสิทธิภาพและประสิทธิผลภายในองค์การ ประสิทธิภาพและประสิทธิผลภายในองค์การ จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการจัดระบบการติดต่อสื่อสารที่ดี คือ ผู้ส่งสาร ผู้รับสาร และช่องทางดี จะช่วยให้งานขององค์การบรรลุผลสำเร็จเกิดประสิทธิผล และเป็นที่พึงพอใจแก่ผู้เกี่ยวข้องในทางตรงข้าม ถ้าจัดระบบการติดต่อสื่อสารไม่ดี อาจเกิดพฤติกรรมความแปลกแยก (Alienation) และอาจสร้างปัญหาในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ได้

3. ช่วยผู้บริหารได้พบกับความสำเร็จในการบริหารงาน ถ้าผู้บริหารจัดระบบการติดต่อสื่อสารที่ดี เท่ากับช่วยให้งานของผู้บริหารสำเร็จไปแล้วครึ่งหนึ่ง นั่นคือ ผู้บริหารสามารถแจ้งวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และนโยบายขององค์การให้แก่สมาชิกได้รับทราบ และถือปฏิบัติให้ตรงกัน และเป็นการง่ายที่จะควบคุม ตรวจสอบ ติดตาม และประเมินผล ด้วยระบบการติดต่อสื่อสารที่ดี มิฉะนั้นอาจเกิดปัญหาในการบริหารงานได้ นอกจากนั้นผู้บริหารยังใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) และจัดประชุมทางไกล (Vedio Teleconference) เพื่อความคล่องตัวในการบริหารได้ด้วย

4. ช่วยให้บุคลากร และ/หรือพนักงาน ได้พบกับความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน ได้รับทราบนโยบาย วัตถุประสงค์ และเป้าหมายขององค์การตลอดจนความเคลื่อนไหวขององค์การ บุคลากรและหรือพนักงานจะมีขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน ทำให้เกิดผลดีต่อองค์การ ถ้าไม่ได้รับทราบเรื่องต่างๆ ขององค์การ อาจเกิดปัญหาต่างๆ ได้

5. ช่วยให้ผู้รับบริการและหรือผู้เกี่ยวข้อง ได้ติดต่อและสื่อสารกับองค์การตามวัตถุประสงค์ และความต้องการจนเป็นที่พอใจ ถ้าไม่สามารถติดต่อสื่อสารได้ผู้รับบริการอาจเกิดความคับข้องใจ และอาจมีผลกระทบต่อการธุรกิจได้

6. ช่วยให้ระบบธุรกิจมีความคล่องตัว เพราะระบบการติดต่อสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้ระบบธุรกิจมีความคล่องตัว รวดเร็ว ถูกต้อง ทันใจ และถูกใจผู้เกี่ยวข้อง เช่น การ

ติดต่อสื่อสารโอนเงินเข้าบัญชีต่างสาขา การถอนเงินในบัญชีโดยผ่านเครื่อง ATM ต่างธนาคาร และการสั่งซื้อ ซื้อสินค้า และบริการโดยผ่านระบบบัตรเครดิตที่เรียกว่า “อีคอมเมิร์ซ” เป็นต้น

ผลของการสื่อสาร

พัชนี เมตตา และ ถิรนนท์ (2541) กล่าวว่า ผลของการสื่อสารหมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่าง และหลังการสื่อสาร ซึ่งมาจากการตีความสารที่ได้รับของผู้รับสาร หรือสิ่งที่แสดงว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการรับรู้ความหมายของสารในกระบวนการสื่อสารร่วมกันหรือไม่มากนักเพียงใด

ผลของการสื่อสารจึงมีความหมายอย่างน้อย 3 อย่างด้วยกัน คือ

1. หลังการสื่อสาร เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างหนึ่งอย่างใดในกระบวนการสื่อสารหรือไม่อย่างไร
2. อันเนื่องมาจากการสื่อสารนั้น ผู้ส่งสารสามารถสร้างอิทธิพลบางอย่างเหนือตัวผู้รับสารได้หรือไม่ อย่างไร
3. การสื่อสารประสบความสำเร็จตามที่ผู้ส่งสารมุ่งหวังไว้หรือไม่ อย่างไร

ผลของการสื่อสารจึงจะส่งผลให้ผู้รับข่าวสารได้รูปต่างๆ ได้แก่ การมีผลทางด้านความนึกคิด หรือปัญญา (Cognitive or Intellectual) ด้านอารมณ์และความรู้สึก (Affective) และด้านพฤติกรรม หรือการกระทำ (Behavior)

Atkin (1973) กล่าวว่า บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมากยิ่งมีหูมีตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจ ในสภาพแวดล้อม เป็นคนที่ทันสมัย และทันต่อเหตุการณ์กว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารน้อย

Dominick (1990) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้รับสารมีสิทธิ์ที่จะเลือกเปิดรับสื่อมวลชนตามที่ตนเอง ต้องการ ซึ่งเหตุผลในการเลือกเปิดรับของผู้รับสารแต่ละคนนั้น ก็มีแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถที่ จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อความรู้ หมายถึง การที่ผู้รับสารต้องการข่าวสารเพื่อสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้ และความต้องการได้รับการยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งในสังคม ดังนั้น จึงจำเป็นต้องเข้าใจส่วนประกอบของสังคม โดยการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบหลักต่างๆ คือ ข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกสังคม ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านวิชาการ หรือความรู้รอบตัว และความบันเทิง

2. เพื่อความหลากหลาย ทั้งนี้ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น การกระตุ้นอารมณ์ (Stimulation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความรู้ ใจความตื่นเต้น เพื่อลดความน่าเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน หรือการพักผ่อน (Relaxation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่มากเกินไปหรือลดความเร่งรีบในชีวิตประจำวันให้น้อยลง

3. เพื่อประโยชน์ทางสังคม หมายถึง ความจำเป็นของบุคคลที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเปิดรับสื่ออาจเป็นการแสดงถึงการยอมรับการสมาคมในสังคม (Presocial) และความผูกพันต่อผู้อื่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาร่วมสมัย ซึ่งผู้รับสารอาจเปิดรับสื่อเพื่อต้องการความทันสมัย โดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษา เช่น คำพูด และความเข้าใจต่อคำนิยมใหม่ๆ เพื่อแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน โดยสื่อมวลชนจะเป็นสะพานเชื่อมของคนในกลุ่มเหล่านั้น การใช้ภาษาร่วมสมัยมักปรากฏได้ชัดเจนในกลุ่มวัยรุ่นกับการโฆษณา เป็นต้น

3.2 สื่อมวลชนสัมพันธ์ ในสังคมที่ก้าวหน้ามากขึ้นนี้คนเรายังกลับยังมีความรู้สึกโดดเดี่ยว ทั้งนี้ เนื่องจากเวลาที่มียู่อจำกัดได้ถูกนำไปใช้เพื่อการแข่งขันและการประกอบอาชีพ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องการสังคม แต่การสมาคมกับมนุษย์ด้วยกันนั้นถูกจำกัดลงด้วยสังคมที่ก้าวหน้าแบบอุตสาหกรรม มนุษย์จึงมักมีสื่อมวลชนเป็นเพื่อนแทน หรืออย่างน้อยก็อาศัยสื่อมวลชนในการแสวงหามิตร เช่น สังคมในชุมชนเมืองอย่างกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ที่ประชากรส่วนใหญ่ต้องอาศัยสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์เป็นเพื่อนมากกว่าการคบกับเพื่อนบ้านด้วยกัน

4. การผลจากสังคม มีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับเพื่อประโยชน์ทางสังคมกล่าวคือ ในการเปิดรับสื่อหรือเข้าหาสื่ออื่นนั้น ก็เป็นการหลีกเลี่ยงงานประจำที่สร้างความน่าเบื่อหน่ายให้แก่ชีวิต จึงทำให้คนรีบเร่งในการทำงาน และเพื่อจะเข้าหาสื่อเพื่อความบันเทิงใจ

จากแนวความคิดและทฤษฎีการเปิดรับสื่อนี้ สามารถสรุปได้ว่า มนุษย์เรานั้นมีความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน และจะเปิดรับสารก็ต่อเมื่อต้องการข่าวสาร ข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองสนใจและเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์นั้น คือ ความบ่อยครั้งในการที่ผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะเลือกรับสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากสื่อต่างๆ เพื่อสนองตอบความต้องการของตน และเมื่อมีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์เกิดขึ้น ผู้รับสารจะสามารถเข้าใจและจดจำ ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับสารนั้นได้อย่างดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษารายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพในครอบครัว กับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กรณีศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ มีผลการศึกษาที่สัมพันธ์กับ งานที่ผู้วิจัยทำการศึกษา สามารถนำมาเสนอได้ดังนี้

วิภา (2533) ศึกษาเรื่อง ทักษะคิดและผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กไทย ผลการวิจัยพบว่าในการเล่นวิดีโอเกม ตั้งแต่เด็กอายุ 4 ปีขึ้นไป จนถึงผู้ใหญ่ทุกระดับสำหรับวัยที่ให้ความสนใจในการเล่นวิดีโอเกมมากที่สุด จะอยู่ในช่วงอายุ 8-15 ปี โดยจะเป็นเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง โดยใช้เวลาเล่นวิดีโอเกมในแต่ละวัน ประมาณครึ่งชั่วโมงถึง หนึ่งชั่วโมง ซึ่งการเล่นวิดีโอเกมนั้น ถูกจัดเป็นงานอดิเรกที่เด็กๆ ชอบเป็นอันดับที่สาม รองลงมาจากการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือการ์ตูน ตามลำดับ ในด้านทักษะคิดและผลกระทบของวิดีโอเกม จากการสรุป เด็กะบ่งถึงข้อดีในการเล่นว่าทำให้คลายเครียด อารมณ์ดี ไม่หงุดหงิด สามารถสร้างจินตนาการตามที่ตนต้องการ ส่วนข้อเสีย ส่วนใหญ่ระบุว่า ทำให้เสียเวลา เสียเงิน ผลการเรียนต่ำลง ยิ่งเล่นยิ่งติด ทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ

น้ำทิพย์ (2543) ศึกษาเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ในระยะเริ่มต้นในเขตกรุงเทพมหานคร กับผลกระทบของ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสาร พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลางโดย จะใช้อินเทอร์เน็ต สองถึงสามวันต่อสัปดาห์ และมีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลางโดย มีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต สองชั่วโมงต่อครั้งสำหรับ กลุ่มตัวอย่างจากการศึกษาพบว่า นิยมใช้ รับ ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด รองลงมาได้แก่ การสืบค้นข้อมูล นอกจากนั้นยังพบอีกว่าลักษณะ

ทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา อาชีพและการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ธนัสถ์ (2544) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ นอกจากนั้น จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่า ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายและเพศหญิง มีการค้นคว้าใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 50 เท่ากัน

อาภรณ์ (2538) ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา ศึกษาเฉพาะโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จากการศึกษาพบว่า เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ส่งผลกระทบต่อการรับฟังการสื่อสารของผู้อื่น โดยพบว่า กลุ่มตัวอย่างยังคงมีการสนทนา กับผู้อื่นและมีการพูดคุยเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งมีความพอใจที่จะพูดคุยเรื่องสนุกสนานและ ยังพบว่าเครื่องเล่นชนิดนี้ยังส่งผลกระทบด้านกายภาพต่อ กลุ่มตัวอย่างโดย ความคิดเห็นส่วนใหญ่เห็นว่าการเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้เล่นเสียสายตาอีกด้วย

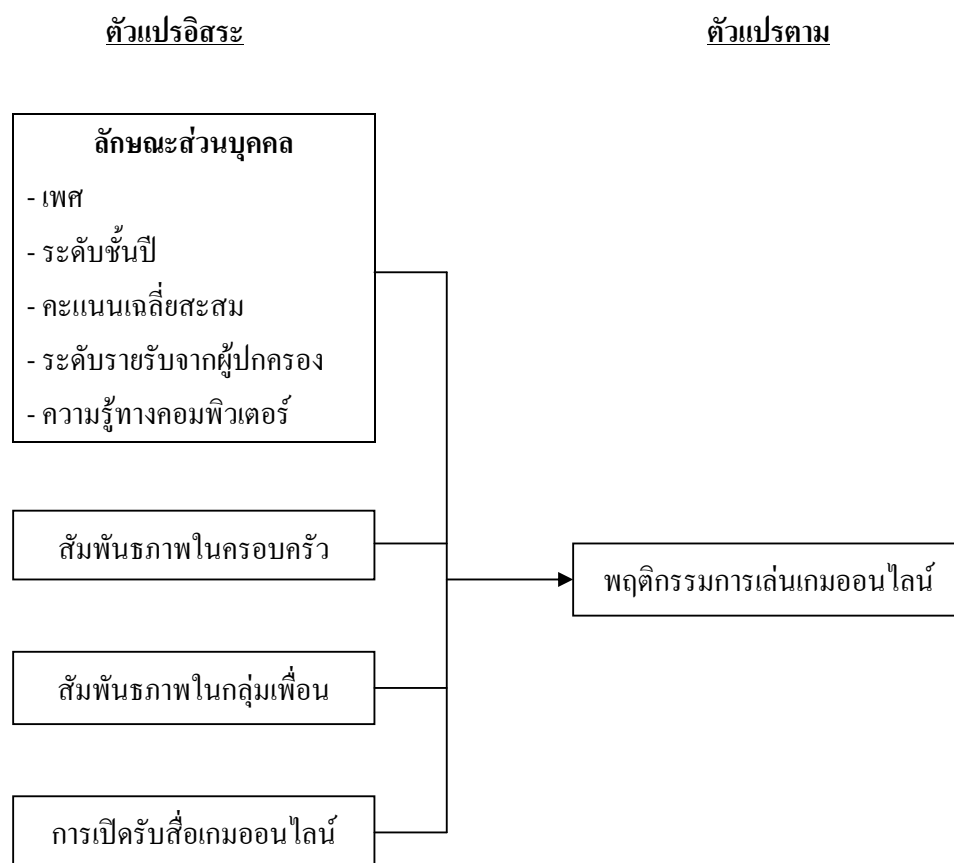
จุฬากร (2547) ศึกษาเรื่อง บทบาทและความคาดหวังของผู้ปกครองที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนวन्द์ จากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองร้อยละ 70.9 จะนำสิ่งที่พบเห็นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากสื่อต่างๆ นำมาวิพากษ์วิจารณ์หรือ พูดคุยให้เด็กฟัง ทั้งในด้านที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ หากผู้ปกครองมีความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต ก็จะสามารถเป็นที่พึ่งและให้คำปรึกษา ในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจาก อินเทอร์เน็ตให้แก่เด็กได้อีกด้วย นอกจากนี้ผู้ปกครองมีความคาดหวังให้เด็กในความปกครองใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาหาความรู้ประกอบการเรียน มากถึงร้อยละ 87.2

จากการวิจัยเรื่อง Television And Computer: Children's pattern of Media use and Academic Achievement ศึกษาโดย Liedeman (1981) ได้ทำการศึกษาลักษณะการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง จะมีความสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจทางสังคม จากการศึกษาพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน

และการใช้จินตนาการอยู่ในระดับต่ำและให้ความสนใจในการดูโทรทัศน์น้อย จากความแตกต่างระหว่างเพศชายกับเพศหญิง พบว่า เพศชายจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง

จากแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น รวมไปถึงผลงานวิจัย สามารถเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

จากการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยจึงกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

ตัวแปรอิสระ (Independent variable) ได้แก่

1. ลักษณะส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นปี รายรับจากผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม และความรู้ทางคอมพิวเตอร์
2. สัมพันธภาพในครอบครัว
3. สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน
4. การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

ตัวแปรตาม (Dependent variable) หมายถึง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานในการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

1.1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

1.2 นักเรียนมัธยมศึกษาที่ศึกษาในระดับชั้นปีแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

1.3 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

1.4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

1.5 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 3 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สมมติฐานที่ 4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 5 ลักษณะส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัว สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้