

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

ผลการวิจัยพบว่า

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

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

The findings were as the followings:

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

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

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