



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
.....
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (นันทนาการ)
.....
ปริญญา

..... นันทนาการ	 พลศึกษา
..... สาขา	 ภาควิชา

เรื่อง การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

Leisure of Aggressive Behavior in Early Adolescents

นามผู้วิจัย นางสาวบุษบง สุขกุล

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

ประธานกรรมการ
(..... รองศาสตราจารย์วิสูตร กองจินดา, ค.ม.)

กรรมการ
(..... รองศาสตราจารย์กุลยา ตันติผลาชีวะ, ค.ด.)

กรรมการ
(..... ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา
(..... ผู้ช่วยศาสตราจารย์พีระ มาลีหอม, ศศ.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

.....
(..... รองศาสตราจารย์กัญญา วีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

Leisure of Aggressive Behavior in Early Adolescents

โดย

นางสาวบุษบง สุขกุล

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (นันทนาการ)

พ.ศ. 2552

บุญบง สุขกุล 2552: การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ปรินญาวิทยาศาสตร์
มหาบัณฑิต (นันทนาการ) สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา ปรธานกรรมการที่ปรึกษา:
รองศาสตราจารย์สุทร กองจินดา, ค.ม. 192 หน้า

จุดมุ่งหมายในการวิจัยเชิงสำรวจนี้ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้
เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนใน
อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 56 คน ที่ได้มาจากการสุ่มเจาะจงจากการสังเกต และคัดกรองด้วยแบบ
ประเมินพฤติกรรมจากครูที่สอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น และ แบบสอบถามพฤติกรรม
และรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้ง 2 เครื่องมือ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่
ในช่วง .92 – 1.0 และ .89 – 1.0 ตามลำดับ และค่าสัมประสิทธิ์ ความเชื่อมั่น โดยวิธีCronbach เท่ากับ .89 และ .92
ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ และ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า:- 1) พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ร้อยละ 75 พบ
ไม่มีทางเสี่ยงทุกครั้งที่ต้องการสนทนากับบุคคลรอบข้าง ร้อยละ 64.3 มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการ
กระทำของบุคคลรอบข้าง ร้อยละ 58.9 ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน ร้อยละ 57.1
ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง และห้องน้ำ และร้อยละ 50 ชอบใช้กำลังผลัก หรือทำร้ายฝ่ายตรงข้าม
ในขณะที่เล่นกีฬา/ เกม เวลาที่ชอบทำกิจกรรมมากที่สุดคือ ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (25%) วัยรุ่นชอบทำกิจกรรม
กับเพื่อนมากที่สุด (75%) ร้านเกมเป็นสถานที่ชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด (28.6%) กิจกรรมที่ชอบ
มากที่สุดคือแบบกลุ่ม (96.4%) เหตุผลที่เข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุดคือ อยากไปกับเพื่อน หรือถูกเพื่อนชวน
(39.3%) ปัจจัยที่ส่งผลให้เข้าร่วมกิจกรรมคือตัววัยรุ่นเอง (33.9%) กิจกรรมที่เข้าร่วมมากที่สุดคือ เล่นเกม
คอมพิวเตอร์ (37.5%) วัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 4 ครั้งต่อวัน (30.4%) และใช้เวลาครั้งละ 1-2 ชั่วโมง (46.4%)
เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินมากที่สุด (82.1%) และประโยชน์ที่ได้รับมากที่สุดในการเข้า
ร่วมกิจกรรม คือมีความสุขและสนุกสนาน (55.4%) และ :-2) รูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของเด็ก
วัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวชอบมากที่สุด ประเภทเกม ได้แก่ เกมท้าทายความสามารถ (50%) และ เกม
จำลอง (50%) กิจกรรมภายในบ้าน ได้แก่ ดูโทรทัศน์ (98.2%) กิจกรรมนอกสถานที่ ได้แก่ คุยเล่นกับเพื่อน
(92.8%) และ กิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ วาดภาพ (53.6%)

Bussabong Sookgul 2009: Leisure of Aggressive Behavior in Early Adolescents.

Master of Science (Recreation), Major Field: Recreation, Department of Physical Education.

Thesis Advisor: Associate Professor Visoot Kongjinda, M.Ed. 192 pages.

The purpose of this survey research was to study leisure behavior and leisure participation patterns of aggressive behavior in early adolescents. Subjects were 56 grade six students who studied at the schools in the city of Samut Prakan province. They were selected by purposive sampling from observation and behavior assessment of teachers in those classes.

The research instruments were the assessment behavior of aggressive behavior adolescents and leisure participation patterns of adolescents. The index of congruence of both questionnaires were in the range of .92-1.0 and .89-1.0 respectively. Meanwhile their reliability coefficient by Cronbach method were .89 and .92 respectively. Data were analyzed by using frequency and percentage.

Findings were showed that: - 1) leisure behavior of 75 percents aggressive behavior in early adolescents spoke hard tone when conversation to persons around them; 64.3% had immediate reaction to the unsatisfied action of persons around them ; 58.9 % always bawled / shouted to their friends or spoke loudly in the classroom; 57.1 % preferred to draw on the desk, chair, wall and toilet; 50 % preferred to push or attack the opposite site during playing sports and games ; 25% mostly preferred to have leisure activity on weekend ; 75% of adolescents mostly preferred to participation leisure activities to their friends ; 28.6% preferred mostly to go to game shop to participate to leisure activities ; 96.4% preferred mostly in group activity ; the reason of 39.3% adolescents mostly participated to activity in order to go with friends or by persuading of friends ; the factor effected 33.9% adolescents on leisure participation was himself / herself ; most 37.5 % of adolescents participated in playing computer game ; 30.4 % of adolescents participated in leisure more than four times a day , 1-2 hours for each (46.4%); 82.1% of them mostly had fun and pleasure when participation in leisure activities; and the benefit that participation in leisure activities were happiness and enjoyment (55.4%); and 2) leisure participation patterns that adolescents liked most was games-challenged ability game (50%) as well as simulator game (50%); at home activities-watching television (98.2%); outdoor activities-talking to friends (92.8%) and creative activity-drawing pictures (53.6%).

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์วิสูตร กองจินดา ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิมล ตั้งสัจพจน์ กรรมการสาขาวิชาเอก และรองศาสตราจารย์ ดร. สุนันท์ ตั้งข่อย ผู้แทนบัณฑิตที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ พร้อมทั้งให้ความรู้ความเห็นในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิมล ตั้งสัจพจน์ ที่เป็นผู้ประสิทธิประสาทวิชาการศึกษา ซึ่งแนะแนวทางในการศึกษา และให้แรงผลักดันในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ รวมทั้งนักวิชาการ นักวิจัยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาอ้างอิง เอกสารของท่าน ทำให้สามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี สุทธิวิบูลย์ ดร.คงศักดิ์ เจริญรักษ์ อาจารย์นพดล จิรบุญคิด อาจารย์เกื้อ แก้วเกตุ อาจารย์วิชาญ มะวิญชร อาจารย์หลักเพชร ธีรศรีมี และอาจารย์ศกดิภัทร์ เถลิพุดพิงศ์ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือตรวจสอบแก้ไข เครื่องมือวิจัย ขอขอบพระคุณอาจารย์ชวลล บรรดิทนะวงศ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองแสนสุข (สิทธิไชยบำรุง) และอาจารย์ณัฐฉา สังกิตลา ผู้อำนวยการโรงเรียนพรานีลวัชร ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คุณครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านคลองหลวง โรงเรียนวัดราษฎร์โพธิ์ทอง โรงเรียนคลองเสาธง โรงเรียนเอี่ยมสุรีย์ โรงเรียนวัดตำหรุ มิตรภาพที่ 65 โรงเรียนพิบูลประชาบาล โรงเรียนวัดไตรสามัคคี โรงเรียนวัดแพรกษา และโรงเรียนอนุบาล วัดพิชัยสงคราม ที่ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถาม และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจนทำให้วิทยานิพนธ์สำเร็จโดยดี

ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่บุปผา สุขกุล ผู้ให้กำเนิดให้แรงผลักดันกำลังใจช่วยเหลือสนับสนุน ให้คำปรึกษาด้านการเรียนการดำรงชีวิตในทุกๆ ด้านเป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณคุณน้ำวันชาติ สุขสะอาด ที่สนับสนุนกำลังทรัพย์ และครอบครัวสุขกุล สุขสะอาด เอี่ยมสมุทร ขอขอบคุณคุณประจักษ์ ทองหนู เพื่อนๆ พี่น้องในสาขานั้นทนทานการทุกคนที่ไม่ได้กล่าวถึงสุดท้ายนี้คุณค่าประโยชน์และคุณความดีอันเนื่องมาจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอบอบแด่ครู อาจารย์ คุณพ่อไพศาล คุณแม่บุปผา และครอบครัว และทุกคนที่คอยช่วยเหลือให้กำลังใจ ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

บุษบง สุขกุล

เมษายน 2552

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	(1)
สารบัญตาราง	(2)
สารบัญภาพ	(4)
คำนำ	1
วัตถุประสงค์	6
การตรวจเอกสาร	8
อุปกรณ์และวิธีการ	111
อุปกรณ์	111
วิธีการ	114
ผลและวิจารณ์	117
ผล	117
วิจารณ์	134
สรุปและข้อเสนอแนะ	143
สรุป	143
ข้อเสนอแนะ	146
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	149
ภาคผนวก	159
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	160
ภาคผนวก ข หนังสือราชการที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	162
ภาคผนวก ค แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ	166
ภาคผนวก ง ตารางค่าความเที่ยงตรง	176
ภาคผนวก จ คะแนนจากแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว	181
ภาคผนวก ฉ แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	184
ประวัติการศึกษา และการทำงาน	192

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวน และร้อยละของช่วงเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรม	118
2 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างกับใคร	119
3 จำนวน และร้อยละของสถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	119
4 จำนวนและร้อยละของแบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นักเรียนชอบ	120
5 จำนวนและร้อยละของเหตุผลที่ทำให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	120
6 จำนวนและร้อยละของปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	121
7 จำนวนและร้อยละของจำนวนครั้งที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	121
8 จำนวนและร้อยละของการใช้เวลาแต่ละครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	122
9 จำนวนและร้อยละของประเภทกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง	123
10 จำนวนและร้อยละของความรู้สึกที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	124
11 แสดงจำนวนและร้อยละของประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	125
12 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่พุดมีหางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง	126
13 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง	126
14 จำนวนและร้อยละของการชอบใช้กำลัง ผลักหรือทำร้ายฝ่ายตรงกันข้ามเมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม	127
15 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน	127
16 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังหรือห้องน้ำ	128
17 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นประเภทเกม	129
18 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นประเภทกิจกรรมภายในบ้าน	130

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
19 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น ประเภทกิจกรรมนอกสถานที่	131
20 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น ประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์	133
 ตารางผนวกที่	
1 คะแนนรวมจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน จากแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว	182

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 Leisure Concept	20
2 A Spiral of Leisure Theory	23
3 สภาวะของเวลาว่างของชีวิตการเป็นอยู่ การติดต่อระหว่างบุคคล Kelly	25
4 จุดร่วมระหว่างการเล่น การใช้เวลาว่าง และ นันทนาการ	27
5 แนวคิดของ Nash ของการใช้เวลาว่าง	28
6 ลำดับขั้นความต้องการของMaslow (Maslos's heirachy need)	29
7 ลักษณะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	33
8 อุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของ Crawford, Jackson & Godbey	54
9 ลักษณะสำคัญของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมและความรุนแรงของพฤติกรรม	73
10 การแสดงออกของความก้าวร้าวที่ทำลายผู้อื่นจะมีลำดับจากน้อยไปมาก	87
11 กรอบแนวคิด และ โครงสร้างของตัวแปรในการวิจัย	110

การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

Leisure of Aggressive Behavior in Early Adolescents

คำนำ

การพัฒนาประเทศชาติไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าและมั่นคง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ขึ้นอยู่กับคุณภาพของประชากรในประเทศ ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด ความสำเร็จในการพัฒนาประเทศต้องเกิดจากประชากรผู้มีความสามารถ และได้รับการส่งเสริมให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างถ้วนหน้า เด็กและเยาวชนของชาติจัดเป็นกลุ่มทรัพยากรบุคคลสำคัญที่จะเข้ามามีบทบาทในการพัฒนาประเทศ เด็กและเยาวชนจึงควรเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพ มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ถ้าประชากรในกลุ่มนี้ด้อยคุณภาพไม่มีสมรรถภาพทางกาย ทางจิตใจที่สมบูรณ์แข็งแรงแล้ว ก็จะทำให้ประเทศชาติขาดกำลังสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความเจริญของประเทศ ดังนั้น ถ้าประเทศชาติใดมีกลุ่มประชากรด้อยคุณภาพในสัดส่วนที่สูง จะส่งผลสะท้อนทำให้เกิดปัญหาในการพัฒนาประเทศได้ (กิ่งแก้ว, 2542: 1)

สังคมไทยในอดีตนั้นได้รับการกล่าวถึงอยู่เสมอว่าเป็นสังคมที่มีความร่มเย็นเป็นสุข ผู้คนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน ครอบครัวมีความใกล้ชิดผูกพัน เป็นครอบครัวที่อบอุ่น มีทั้งพ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย อยู่ร่วมกัน ทำให้เด็กเติบโตขึ้นมาในสิ่งแวดล้อมที่ดี มีความรักใคร่กลมเกลียว แต่เมื่อมีความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม เช่น มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี การนำวัฒนธรรมที่หลากหลายเข้ามาใช้ ทำให้วิถีชีวิตของครอบครัวและบุคคลเปลี่ยนไป บทบาทของพ่อแม่ที่มีต่อลูกด้อยลง การอบรมเลี้ยงดูอย่างใกล้ชิดไม่ค่อยมีเหมือนในอดีต ความอบอุ่นในครอบครัวก็เสื่อมคลายลงไปด้วย ซึ่งมีผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมาโดยปราศจากความยับยั้งชั่งใจ เด็กส่วนมากมีพฤติกรรมเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ ซึ่งมีทั้งพฤติกรรมทางบวกและพฤติกรรมทางลบ และเด็กก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าพฤติกรรมที่เลียนแบบนั้นให้คุณหรือโทษอย่างไร แบบอย่าง que เด็กได้เห็นในสภาพสังคมล้วนมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของเด็กทั้งสิ้น พฤติกรรมก้าวร้าวหลายชนิดเป็นผลมาจากการปฏิบัติทางสังคมที่ให้ผลในการเสริมแรง เช่น เมื่อเด็กมีความคับข้องใจ อาจจะร้องไห้ กระแทกเท้า พุดจาก้าวร้าว ทำลายข้าวของ ทำร้ายผู้อื่น พ่อแม่มักจะตกใจต่อพฤติกรรมในลักษณะนี้ และให้การเสริมแรงโดยการยอมทำตามสิ่งที่เด็กเรียกร้อง หลายคนอาจคิดว่าลงโทษเด็กที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะเป็น

แนวทางที่ทำให้เด็กลดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ นักจิตวิทยาส่วนใหญ่ ไม่สนับสนุนให้ใช้การลงโทษ ในการปรับพฤติกรรมเด็ก เพราะการลงโทษเป็นการหยุดยั้งพฤติกรรมเพียงชั่วคราวแต่ไม่ทำให้เด็ก เปลี่ยนพฤติกรรมที่ถาวรได้ พฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ได้รับอิทธิพลจากการเลี้ยงดูในครอบครัว สิ่งแวดล้อมในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ ตลอดจนการรับข่าวสารข้อมูลจากสื่อสารมวลชนต่างๆ ซึ่งนั่นก็คือเทคโนโลยีหลากหลายที่พัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ผลกระทบที่เกิดจากเทคโนโลยีนั้นก็มีทั้ง ทางบวกและทางลบก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย ไพฑูรย์ (2547: 4) ได้นำการเสนอการ วิจัยในการประชุมวิชาการที่ศูนย์วัฒนธรรมคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 16 มิถุนายน 2547 มีข้อมูลดังนี้คือ วัยรุ่นร้อยละ 45 ไม่เคยทำบุญตักบาตร และวัยรุ่นร้อยละ 65 ไม่เคย ฟังเทศน์ วัยรุ่นร้อยละ 40 ไม่เคยใช้เวลาว่างกับครอบครัว วัยรุ่นร้อยละ 30 อ่านการ์ตูนเป็นประจำ และวัยรุ่นร้อยละ 50 มีประวัติการมีเพศสัมพันธ์ เมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กไป ในทางที่ดีย่อมต้องมีเทคนิควิธีที่ดีและเหมาะสมกับเด็กได้เรียนรู้สังคม อยู่ในสังคมได้อย่างมี ความสุขและมีพฤติกรรมที่ดี (วัชรินทร์, 2547: 1-2)

สภาพของสังคมในปัจจุบันกำลังอยู่ในระยะการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เด็กที่มี พฤติกรรมไม่พึงประสงค์เป็นปัญหาที่สร้างความหนักใจให้แก่ผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง เป็นเหตุให้ กิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียนไม่อาจดำเนินการให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้ Connell (1979: 6) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูตลอดจนประสบการณ์จากทางครอบครัวของเด็กแต่ละคนที่แตกต่างกัน ย่อมจะส่งผลต่อการปรับตัวของเด็กเมื่ออยู่โรงเรียน เด็กที่มีการปรับตัวไม่ดีก็จะเกิดความ คับข้องใจ และแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น ทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย เพื่อน แย่ง และทำลายสิ่งของ ใช้ภาษาถ้อยคำรุนแรง ข่มขู่ คำหิเดียน กล่าวโทษผู้อื่น และใช้ภาษา ทำทางที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้จัดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว

พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาในสังคม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่คนใน สังคมจะต้องหาทางแก้ไข ในทางจิตเวชถือว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นเรื่องของสัญชาตญาณที่มีมาแต่ แรกเกิด แต่มนุษย์ควรจะพัฒนาพฤติกรรมก้าวร้าวในรูปแบบที่สังคมยอมรับหรือในทางสร้างเสริม ความเจริญก้าวหน้า หากเด็กที่เป็นอนาคตของชาติยังใช้สัญชาตญาณความก้าวร้าวออกมาใน รูปแบบการทำลายแทนการสร้างสรรค์ก็จะส่งผลต่อการพัฒนาของเด็ก และยิ่งพบอีกว่า เด็กในวัย เรียนคือระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับที่รุนแรง ก่อให้เกิด อันตรายต่อบุคคลอย่างมาก ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยดังกล่าวจะพัฒนาเป็นพฤติกรรม อาชญากรรมในวัยผู้ใหญ่ได้อีกด้วย (ธีรารัง, 2528: 9-15)

พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมลักษณะหนึ่งที่เกิดขึ้น อันเนื่องมาจากสาเหตุของบุคลิก ทัศนคติ การเลี้ยงดู สภาพครอบครัว สภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เมื่อไม่สามารถ ควบคุมตัวเอง หรือยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ก็อาจก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเอง และผู้อื่น เพราะผู้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น จะแสดงพฤติกรรมออกมาทางกายและทางวาจา ในการทำลาย สิ่งของและบุคคล ดังที่ Nail (1970: 275) ได้กล่าวไว้ว่า การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ได้แก่ การต่อสู้กับผู้อื่น เตะ ต่อย ผลัก และรังแก ส่วนการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ได้แก่ คำด้วย ถ้อยคำที่หยาบคาย ใช้คำพูดเยาะเย้ยถากถาง ข่มขู่ พุดสบถสาบาน ทะเลาะกับผู้อื่น

พฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวถ้าเกิดขึ้นภายในโรงเรียนด้วยแล้ว มิใช่เป็นสิ่งที่ขัดต่อระเบียบ วินัยเพียงอย่างเดียว แต่จะเป็นการรบกวนการเรียน การสอนในห้องเรียนเป็นอย่างมาก ทำให้การ เรียนการสอนของครู และนักเรียนเป็นไปโดยไม่ราบรื่น ถ้ามีการแสดงออกในลักษณะที่รุนแรงและ บ่อยครั้ง จะก่อให้เกิดความเสียหายอย่างหนักต่อสังคมโดยรวม และเป็นอุปสรรคขัดขวาง เกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้อันของบุคคลอื่น ให้หยุดชะงักไปโดยสิ้นเชิง (วีระพันธ์, 2536: 1)

พฤติกรรมก้าวร้าวถ้ามีการแสดงออกในลักษณะที่รุนแรงบ่อยครั้งจะก่อให้เกิดความเสียหายอย่างหนักต่อตนเองและต่อสังคมส่วนรวมและอาจเกิดเป็นปัญหาอาชญากรรมได้ นอกจากนั้นยังเป็นอุปสรรคขัดขวางการพัฒนาการเรียนรู้อีกด้วย (มานะ, 2534: 50)

วัยเด็กตอนปลายที่ต่อเนื่องกับวัยรุ่นตอนต้นจะมีอายุอยู่ระหว่าง 9-12 ปี ซึ่งจัดได้ว่าเป็นวัย ที่มีพฤติกรรมที่มีปัญหามากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านพฤติกรรมก้าวร้าว ดังที่กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2538: 8) กล่าวว่า ปัญหาวัยเด็กตอนปลาย คือ การชอบรังแกเพื่อนและความ ก้าวร้าว นอกจากนี้ ม.ร.ว. สมพร (2529: 1) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าวจะมีพื้นฐานมาตั้งแต่ วัยเด็กตอนปลาย

กุลยา (2551: 43) กล่าวว่า การแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าวที่ชัดเจน จะเห็นได้เมื่อเด็ก เข้าสู่วัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลาย คือ อายุประมาณ 11 ปีขึ้นไปถึงอายุ 18 ปี หลังจากนั้นจะถูก ฝังเก็บไว้ในสันดานส่วนลึกซึ่งอาจถูกควบคุมได้และถูกควบคุมไม่ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และ การเรียนรู้

เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม หมายถึง เด็กที่ถึงแม้จะได้รับบริการทางด้านการแนะแนวและ การให้คำปรึกษา ก็ยังมีความบกพร่องทางพฤติกรรมอยู่ในขั้นรุนแรงและมีปัญหาต่อเนื่องสม่ำเสมอ

ปัญหาดังกล่าวเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอง เด็กมีพัฒนาการทางด้านการเรียนอย่าง เชื่องช้า มีปัญหาในด้านเข้ากับเพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง ปัญหาพฤติกรรมดังกล่าว มิได้มีสาเหตุ มาจากความผิดปกติทางร่างกาย ประสาทสัมผัสทางการรับรู้หรือสติปัญญา (ผดุง , 2541: 101)

จันทร์เพ็ญ และ สมศักดิ์ (อ้างใน สุตามาศ และคณะ, 2547: 2) ได้ชี้ให้เห็นว่า สื่อ ได้แก่ โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการใช้เวลาสูงมาก และเด็กทั่วโลกชมโทรทัศน์ เป็นระยะเวลาานานในแต่ละ วัน โดยกล่าวว่า เด็กจะใช้เวลาวางในการดูโทรทัศน์มากวันละ 4.10 ชม./วัน สำหรับเด็กต่างชาติ ในขณะที่เด็กไทยพบว่าดูโทรทัศน์ 1 ใน 5 ของเวลาตื่นหรืออาจถึงครึ่งหนึ่งของเวลาวางจากการทำ กิจกรรมส่วนตัว และการไปโรงเรียน และที่สำคัญพบว่า การดูโทรทัศน์มากยังสัมพันธ์กับปัญหา อ้วนและน้ำหนักเกินอีกด้วย

Kelly (1983, 1987) and Kleiber and Kelly (1980), Ashton-Shaeffer and Kleiber (1990) (อ้างใน สุวิมล, 2546ข: 4) ได้นำเสนอการใช้เวลาวางทำให้มนุษย์อยู่ดีมีสุข เพราะเป็นโอกาสในการ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในวิธีนี้ไม่ใช่เป็นการบังคับและยังได้รับคุณค่าทางอารมณ์จากความ สนุกสนานเพลิดเพลินใจ

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2546ก: 65) กล่าวว่า การใช้เวลาวางมีความสำคัญ อย่างยิ่ง เพราะเป็นช่วงบุคคลใช้เวลาเพื่อตนเองเต็มที่หลังจากเสร็จจากการทำงานประจำ และการทำ กิจกรรมที่ผูกมัดต่างๆ แล้ว นอกจากนี้การใช้เวลาวางยังช่วยสร้างพื้นฐานของคนเกี่ยวกับความ ต้องการ และกิจกรรมการใช้เวลาวางก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ผ่อนคลายความตึง เครียด มีความเป็นอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับสุวิมล (2546ก: 4) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้เวลาวาง เป็นการ เลือกกิจกรรมขึ้นปฐมภูมิ ด้วยตนเอง ซึ่งกุลยา (2551: 151) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างนิสัยที่ดีและ ป้องกันนิสัยที่เลว เริ่มจากสนองความต้องการพื้นฐานของเด็ก ความต้องการทางร่างกาย เป็นความ ต้องการพื้นฐานเบื้องต้นที่นำไปสู่การแสดงพฤติกรรม ถ้าได้อาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ บ้านที่ สะอาด บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ได้พักผ่อนเต็มที่ เมื่อจิตใจดี การพัฒนาพฤติกรรมเป็นไปในทางที่ดี ด้วย และยังสอดคล้องกับพีระพงศ์ (2542: 32) ที่กล่าวว่า กิจกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่นควรเป็นกิจกรรม ที่ส่งเสริมการพัฒนาทางกาย โดยเป็นกิจกรรมกลุ่มการผูกมิตรระหว่าง สองเพศ การเล่นเป็นทีม กิจกรรมกลางแจ้ง งานอดิเรก งานทักษะเฉพาะบุคคล กิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างระบบ ประสาทและกล้ามเนื้อ กิจกรรมสมรรถภาพ กิจกรรมผาดโผน

เจดชัย (2540: 458-461) พูดถึงการช่วยพัฒนาการดำเนินชีวิตของประชาชนและพัฒนาคนให้เป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 ในข้อที่ 1 หน้าที่และความรับผิดชอบของบุคคลเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ และในข้อย่อย ข้อที่ 1.5 ผู้ที่เป็นบิดามารดา และผู้ปกครอง ซึ่งเป็นผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องกิจกรรมนันทนาการของครอบครัวอันเป็นองค์การทางนันทนาการที่มีบทบาทใกล้ชิดกับตัวเด็กมากที่สุด ควรคำนึงถึง “ข้อ 1.5.2 เป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการใช้เวลาว่างในทางกิจกรรมนันทนาการเพื่อช่วยส่งเสริมสร้างความสนใจ นิสัย และ ทักษะที่ดีให้แก่เด็ก” และในข้อย่อยข้อ 1.11 “เยาวชนทุกคน ต้องมีความรับผิดชอบในการใช้เวลาว่างประกอบกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ และช่วยเหลือกิจกรรมนันทนาการของสังคมตามความสามารถของตนเมื่อมีโอกาส”

ผู้วิจัยได้มีโอกาสเป็นครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งใน อ.เมือง จ.สมุทรปราการ ได้พบว่ามိเด็กนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวค่อนข้างสูง สาเหตุเบื้องต้นมาจากครอบครัวที่แตกแยก สิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวนักเรียน การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้เวลาว่างของโรงเรียนที่ยังมีไม่พอเพียง และไม่ตรงกับความต้องการของนักเรียน

ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำวิจัยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวที่เรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เท่านั้น โดยการสำรวจเพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จะได้นำผลที่ได้ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานให้โรงเรียน สถานศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ทำการช่วยเหลือ หรือจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว
2. ศึกษารูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. งานวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง และรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น
2. ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้าง การจัด และส่งเสริม กิจกรรมการใช้เวลาว่าง หรือกิจกรรมที่พัฒนาให้วัยรุ่นเพิ่มคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น
3. งานวิจัยนี้ทำให้ได้แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวสำหรับเด็กวัยรุ่น ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น และ สามารถนำมาใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นได้

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษางานวิจัยนี้มีขอบเขตในการจัดเก็บข้อมูลที่ศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นวัยรุ่นตอนต้นที่อยู่ในช่วงอายุ 11-13 ปี และเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้ได้รับการคัดกรองโดยครูประจำชั้น ด้วยวิธีสังเกตและทำแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย(การกระทำ) และทางวาจา จำนวน 56 คน

นิยามศัพท์

การใช้เวลาว่าง หมายถึง การแสดงถึงการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างด้วยความสมัครใจ และรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง โดยจำแนกรูปแบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างในงานวิจัยนี้ออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1. เกม หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ เกมออดิชั่น หรือเกมที่เล่นโดยใช้แผ่นเกม ต่างๆ เช่น เกมท้าทายความสามารถ เกมกีฬา เกมผจญภัย เกมสงคราม/ต่อสู้ เกมจำลอง

2. กิจกรรมภายในบ้าน หมายถึง กิจกรรมที่กระทำภายในขอบเขตรั้วบ้านเป็นหลัก ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน แต่ไม่ได้เกิดรายได้ เช่น ดูโทรทัศน์ ดูซีดีหรือวิดีโอ ฟังเพลง ฟังวิทยุ ฟังเทป ฟังซีดี ทำอาหาร ทำสวน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ อ่านหนังสือการ์ตูน หนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร

3. กิจกรรมนอกสถานที่ หมายถึง กิจกรรมที่มีการเดินทาง โดยมีเงื่อนไขสากล 3 อย่างคือ การเดินทางจากที่อยู่อาศัยประจำไปยังสถานที่อื่นเป็นการชั่วคราว จะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ ไม่ถูกบังคับ การเดินทางจะมีวัตถุประสงค์ต่างๆเฉพาะ แต่ไม่ใช่เพื่อการประกอบอาชีพ เช่น เล่น กีฬา เดินเที่ยวตามศูนย์การค้า คุย/เล่นกับเพื่อน ชมภาพยนตร์ ชมคอนเสิร์ต ไปเที่ยวต่างจังหวัด ไปเที่ยวสวนสนุก ไปเที่ยวสวนสาธารณะ ชมการแข่งขันกีฬา พักผ่อนนอกสถานที่ ทำบุญ ไปห้องสมุด ไปตกปลา หรือไปจี่จักรยาน

4. กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่เป็นการประดิษฐ์ หรือสร้างสิ่งใหม่ๆ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความชอบ และความถนัดของแต่ละบุคคล เช่น วาดภาพ ร้องเพลง เล่นดนตรี สะสม สิ่งของ หล่อปูนปาสเตอร์ งานประดิษฐ์

วัยรุ่นตอนต้น หมายถึง เด็กหญิงและเด็กชาย ที่มีอายุระหว่าง 11-13 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2551

พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การกระทำ หรือการใช้คำพูด รวมทั้งท่าทางของวัยรุ่นที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจ ความเจ็บปวด ความเสียหายทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา ต่อตนเองและบุคคลอื่น หรือทรัพย์สินสมบัติต่าง ๆ โดยแสดงออกทั้งทางกาย(การกระทำ) และทางวาจา และผ่านการประเมินจากการสังเกตของครูประจำชั้น โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การตรวจเอกสาร

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยแบ่งหัวข้อออกเป็น 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. การใช้เวลาว่าง
2. วัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การใช้เวลาว่าง

ความหมายของการใช้เวลาว่าง

Nash (1953 อ้างใน สายวสันต์, 2548: 9) กล่าวว่า เวลาว่าง หมายถึงเวลาที่เป็นอิสระ (Free time) จากกิจกรรมที่จำเป็นอื่นๆ เช่นว่างจากงานประจำ เวลาหลับนอน และเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวัน

Standley and Miller (1972 อ้างใน สายวสันต์, 2548: 9) กล่าวถึงเวลาว่างว่าเป็นส่วนหนึ่งในความต้องการของร่างกาย อีกส่วนหนึ่งเป็นการสร้างสรรค์และเป็นอิสระ เพราะเวลาว่างมี 3 ส่วนด้วยกันคือ การบันเทิง การพักผ่อน และการพัฒนาตนเอง

Dumazedier (1974 อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 9) ได้เสนอคำจำกัดความพื้นฐานของเวลาว่างในสังคมร่วมสมัย ดังนี้

1. เวลาว่างเป็นรูปแบบของพฤติกรรม เวลาว่างจะอยู่ในทุกๆ กิจกรรม เช่น การทำงาน การเรียน การเล่น แล้วทุกๆ กิจกรรมก็จะนำไปสู่การมีเวลาว่าง

2. เวลาว่างจะมีความสัมพันธ์กับงาน เป็นพันธะทางสังคม และ ความรับผิดชอบต่อกครอบครัว

3. เวลาว่างเป็นสิทธิของบุคคล เป็นหน้าที่ขององค์กรที่จะจัดให้กับบุคคล

4. เวลาที่อิสระที่บุคคลจะเลือกกิจกรรมเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน

Murphy (1975:47) จำแนกคำจำกัดความของการใช้เวลาว่างออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. เวลาอิสระ (Discretionary Time) หมายถึงเวลาที่มีอยู่นอกจากการทำงาน
2. เครื่องมือทางสังคม (Social Instrument)
3. ชนชั้นทางสังคม เผ่าพันธุ์ และอาชีพ (Social Class Race and Occupation) หมายถึงกิจกรรมที่ถูกกำหนดโดยสังคม
4. คลาสสิก (Classic) หมายถึง ความมีอิสระภาพอย่างมีระดับ
5. ถือผลประโยชน์เป็นสำคัญ (Antiutilitarian) หมายถึง การใช้เวลาว่างที่เกิดประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม เช่น การแสดงออกต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ได้พัฒนาทักษะ
6. การมองแบบองค์รวม (Holistic) หมายถึง การเข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์

Weiskopf (1975 อ้างใน มณฑิรา, 2549: 7) ได้กล่าวถึงเวลาว่างโดยทั่วไปหมายถึง เวลาอันอิสระของบุคคลหลังจากปฏิบัติกิจกรรมที่จำเป็นและว่างจากการทำงานประจำ เวลาว่างเป็นช่วงเวลาที่เป็นส่วนตัวอย่างสมบูรณ์หลังจากเสร็จสิ้นจากงานประจำและปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ในช่วงเวลาอิสระที่บุคคลสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามความพอใจและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

Godbey and Parker (1976: 180-181) ได้ให้ความหมายและคำจำกัดความของการใช้เวลาว่างว่า เวลาว่างเป็นสิ่งสำคัญที่แต่ละบุคคลจะใช้เวลาว่างเพื่อตนเองอย่างเต็มที่ หลังจากการทำงานประจำและการทำกิจกรรมที่ถูกบังคับต่าง ๆ นอกจากนั้นการใช้เวลาว่างยังเป็นความต้องการขั้น

พื้นฐานของมนุษย์และการที่บุคคลได้เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬา ศิลปะ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีโอกาสที่จะแสดงความสามารถพิเศษและมีอิสระ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นความต้องการของมนุษย์ที่อยู่ในสังคม และการใช้เวลาว่างเป็นการแสดงถึงเวลาอิสระของคนหลังจากการกระทำสิ่งที่จำเป็นและหลังจากเวลาทำงานเสร็จสิ้นลง

ในปี 1987 องค์การสหประชาชาติได้ประกาศว่า “การใช้เวลาว่างเป็นความต้องการพื้นฐานเบื้องต้นของมนุษย์และสามารถช่วยให้เกิดความแข็งแรงทางด้านจิตใจและเพิ่มความสุขขึ้น” (Edginton *et al.*, อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 10)

Lee (อ้างใน มณฑิรา, 2549: 9) กล่าวถึงการใช้เวลาว่างไว้ว่า การใช้เวลาว่างคือโอกาสในการพัฒนาร่างกาย จิตใจ และวิญญาณ เนื่องจากเป็นโอกาสที่บุคคลได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เป็นการปลดปล่อยอารมณ์ ความรู้สึก เป็นการหยุดพักเพื่อฟื้นฟูสภาพจิตใจ และเป็นการค้นหาคำตอบให้กับชีวิต

เวลาว่างเป็นแนวความเชื่อถึงความอิสระ มาจากภาษาละติน คือ *licere* จากภาษาฝรั่งเศส คือ *loisir* จากภาษากรีก คือ *scole* หรือ *skole* และภาษาอังกฤษ คือ *school* มีความหมายโดยรวมว่าเป็นเวลาที่มีอิสระ และในปัจจุบันนี้ เวลาว่างมีความหมาย 5 ข้อดังนี้ (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 10)

1. เวลาที่มีอิสระ (Free Time) ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจ การดำรงชีวิตอยู่
2. กิจกรรม (Activity) การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. ระดับของจิตใจ (Stage of Mind) เวลาว่างเป็นรูปแบบของพฤติกรรมและทัศนคติ โดยเน้นไปที่ระดับและสภาวะของจิตใจ
4. สัญลักษณ์ของชนชั้นทางสังคม (Symbol of Social Class) เป็นพฤติกรรม การเลือกบริโภคสินค้าและบริการ
5. การมีส่วนร่วม (Holistic) เป็นการผสมผสานเวลาว่างของแต่ละบุคคลที่เน้นการเข้าร่วมได้รับความอิสระจากความสัมพันธ์ในกิจกรรมและหลักของเวลาว่าง

Russell (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 16) ให้ความหมายว่าพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง คือสิ่งที่มีอิทธิพลจากครอบครัวและเพื่อนๆ เมื่อชีวิตความเป็นอยู่ของครอบครัวนั้นสมบูรณ์ ก็จะส่งผลกระทบถึงประเภทการใช้เวลาว่างหรืออาจจะเรียกว่าความสัมพันธ์ส่วนบุคคลภายในชุมชน (Personal Community)

Singer (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 8) กล่าวถึงการใช้เวลาว่างว่าเป็นการกระทำที่ขึ้นอยู่กับตนเอง ความเข้าใจและภาวะแวดล้อม การใช้เวลาว่างไม่ใช่การกระทำและประสบการณ์เฉพาะตัว แต่หมายถึงการเข้าร่วมทางสังคม พัฒนาชุมชน มนุษยสัมพันธ์ เพราะการใช้เวลาว่างทำได้ทั้งที่บ้านและร่วมกับผู้อื่น แม้แต่ทำคนเดียวก็มีความหมายต่อสังคมและการเปลี่ยนแปลง

Wrisberg (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 8) ได้กล่าวว่าการใช้เวลาว่างเป็นทางหนึ่งในการเสริมสร้างการมีคุณภาพชีวิตที่ดี สุขภาพร่างกายแข็งแรง

Shivers (1997: 151) กล่าวว่าเวลาว่าง เป็นองค์ประกอบหนึ่งทางวัฒนธรรมและจะก่อให้เกิดการเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิสัมพันธ์ในสังคม ซึ่งการใช้เวลาว่างจะทำให้เกิดสัมพันธภาพระหว่างผู้เข้าร่วมและสิ่งแวดล้อมและจะทำให้เกิดคุณค่าและเกิดการพัฒนาของสังคม ดังนี้

1. รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
2. ช่วยลดความเห็นแก่ตัว มีความเห็นใจและเข้าใจบุคคลอื่น
3. ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความรู้สึกและเห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม
4. การทำกิจกรรมจะช่วยให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มดียิ่งขึ้น
5. ช่วยให้มีทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

6. สามารถดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันภายในกรอบของสังคมอย่างมีความสุขและเคารพในสิทธิหน้าที่ของสังคม

Kraus (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 11) เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งของเวลาที่บุคคลพึงมีที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำงานหรือมีการบังคับจากสภาพการบังคับ หรือการดูแลตัวเอง เวลาว่างเป็นความอิสระและเป็นตัวเลือกในการใช้ทางที่หลากหลาย แต่ผลสะท้อนกลับที่บุคคล การปรุงแต่งในตัวบุคคล ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและรู้สึกเพลิดเพลิน ความหมายของเวลาว่างสามารถแบ่งได้เป็น 6 มุมมอง ดังนี้

1. เป็นสัญลักษณ์ของชนชั้นทางสังคม
2. เวลาที่ไม่มีการบีบบังคับ เป็นเวลาที่อิสระจากการทำงาน
3. เป็นกิจกรรม
4. เป็นระดับขั้นของเป้าหมายไปสู่สุขภาพ
5. มีความชัดเจนทางด้านจิตใจ
6. มีความสัมพันธ์กับงาน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีดังนี้

6.1 ทฤษฎีชดเชยของเวลาว่าง (Compensatory Theory of Leisure) คือ ลักษณะงานจะมีความตรงกันข้ามกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พวกที่ใช้สมองในการทำงานจะสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกิจกรรมกลางแจ้ง ส่วนพวกที่ใช้แรงงานในการทำงานจะสนใจประกอบกิจกรรมที่มีการพักผ่อน สังสรรค์กับกลุ่มเพื่อน เล่นเกม

6.2 ทฤษฎีสอดคล้องของเวลาว่าง (Spillover Theory of Leisure) คือ รูปแบบของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างจะมีความสอดคล้องกับลักษณะงานที่ทำ เช่น ครูสอนกีฬาจะใช้เวลาว่างในการทบทวนทักษะกีฬา เล่นกีฬา ช่างซ่อมรถก็ใช้เวลาว่างในการดูแลตกแต่งรถยนต์ส่วนตัว

จันทร์ (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 9) กล่าวถึงภารกิจประจำวันของแต่ละคน จะมีเวลาว่างประมาณวันละ 5 ชั่วโมง ซึ่งมีผู้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการใช้เวลาว่างในระยะเวลา 24 ชั่วโมง ในกิจกรรมต่างๆ โดยที่ทุกคนได้จัดแบ่งเวลาสำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมง

สมบัติ (2535: 23-24) กล่าวว่าเวลาว่าง มีความเกี่ยวข้องกับนักปรัชญา และนักการศึกษา มาตั้งแต่สมัยโบราณอารยธรรมกรีกและโรมัน กล่าวคือ ในช่วงแรกเวลาว่างมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับกลุ่มชนชั้นสูง ระดับหัวหน้าเผ่า ขุนนางชั้นสูงในสังคมนั้นๆ ทั้งนี้เพราะว่ากลุ่มชนเหล่านี้มีเวลาว่างที่จะเลือกกระทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ ความพึงพอใจให้แก่ตนเอง ในช่วงเวลาต่อมา “เวลาว่าง” ได้มีการขยายความหมายโดยนักเศรษฐศาสตร์ และสังคมวิทยาได้นิยามว่า เวลาว่างเป็นคำที่มีความหมายตรงกันข้ามกับ “งานหรือทำงาน” ซึ่งเป็นพฤติกรรมของกลุ่มชนชั้นกลางและชั้นที่มีรายได้น้อย เช่น พวกทำงานในโรงงาน ต่อมาความหมายของ “เวลาว่าง” ก็เปลี่ยนเป็นวิถีทางแห่งชีวิต (Way of Life) และแม้กระทั่งในปัจจุบัน “เวลาว่าง” มีความหมายคือ โอกาสที่ส่งเสริมความสำเร็จในชีวิตชั้นสูงสุด (Opportunity for Self Actualization)

สมบัติ (อ้างใน สักดิภัทร์, 2549: 10) ได้กล่าวถึงเวลาว่าง (Leisure) ว่ามาจากภาษาละติน คือ Licere ซึ่งแปลว่าการได้รับอนุญาต ให้มีอิสระจากการทำงานหรือหน้าที่ นอกเหนือจากงานประจำที่ปฏิบัติตามใจปรารถนา โดยมีแนวคิด 7 ความหมาย คือ

1. เวลาที่ไม่ได้ทำงาน
2. หน้าที่ของสังคมชนชั้น
3. กิจกรรมที่กระทำในช่วงเวลาว่าง
4. เวลาอิสระ
5. วิถีชีวิตหรือสภาพที่เกิดขึ้นที่ต้องการให้บุคคลประสบความสำเร็จ
6. สัดส่วนเวลาของบุคคลที่ไม่ได้อยู่ในเวลาดำเนินงาน

7. การเลือกอย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นทำงานหรือไม่ก็ตาม เพื่อที่จะส่งเสริมความต้องการของบุคคล เพื่อให้คุณค่าทางจิตใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เพิ่มความพึงพอใจ ช่วยสังคมอยู่เย็นเป็นสุข

Brightbill and Mayer (อ้างใน สักดิภทร์, 2549: 6-7) ได้ให้ความหมายของเวลาว่างไว้ 2 ประการ คือ

1. เวลาว่างที่แท้จริง (True Leisure) คือ เวลาว่างที่เราใช้เลือกหรือตัดสินใจทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งที่เราารู้สึกอยากทำ

2. เวลาว่างเชิงบังคับ (Enforced Leisure) คือ เวลาว่างไม่ได้เลือกทำอะไร แต่มี “เวลาว่าง” นั้นอยู่ เช่น ตกงาน ป่วย เกษียณอายุจากงาน ซึ่งทำให้เราต้องจำใจต้องใช้เวลาว่างนั้นทำอะไรสักอย่างเพื่อเป็นการฆ่าเวลาและทำให้เวลานั้นหมดไป

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2546: 64-66) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของเวลาว่างไว้ดังนี้

คำว่า “เวลาว่าง” ในทางภาษาศาสตร์และทางการศึกษามีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า Leisure ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาละติน จากคำว่า Licere แปลว่า การได้รับอนุญาตให้มีอิสระจากการทำงาน และหน้าที่การไม่มีภาระนอกเหนือจากงานประจำที่เราจะต้องตัดสินใจทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ นักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของ “เวลาว่าง” ไว้พอสรุปได้ดังนี้

“เวลาว่าง” หมายถึง เวลาที่ว่างจากกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ ว่างจากงานประจำ เวลานอน หรือเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวัน

“เวลาว่าง คือ เวลาที่เป็นอิสระหลังจากการทำงานประจำหรือธุรกิจซึ่งบุคคลจะใช้เวลาว่างนั้นประกอบกิจกรรมตามความพอใจของตน”

“เวลาว่าง” หมายถึง เวลาที่เป็นอิสระจากกิจกรรมที่จำเป็นอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น ว่างจากการทำงานประจำ เวลาลับนอน และเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวัน

“การใช้เวลาว่างส่วนหนึ่งเป็นความต้องการของร่างกาย อีกส่วนหนึ่งเป็นการใช้เวลาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และเป็นอิสระ เพราะเวลาว่างมี 3 ส่วน คือ การพักผ่อน การบันเทิง และการพัฒนาตนเอง หรือการใช้เวลาว่างในทางสร้างสรรค์”

กลุ่มส่งเสริมกิจการนันทนาการ (2547: 7) กล่าวถึงความหมายของการใช้เวลาว่างมาจากคำว่า *Loisir* หมายถึง เวลาว่าง และภาษาอังกฤษ *License* ได้รับอนุญาตจากสาธารณชนรวมทั้งคำว่า *Liberty* ซึ่งหมายถึง การเลือกอย่างอิสระในยุคอารยธรรมกรีกและโรมัน ศัพท์คำว่า *Scole* หรือ *Skole* มีความหมายว่า “Leisure” เวลาว่างซึ่งในภาษาอังกฤษใช้คำว่า *School* หรือ *Scholar* ซึ่งความหมายเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเวลาว่างและการศึกษาในโรงเรียน เช่นเดียวกับคำว่า *Lycee* ภาษาฝรั่งเศส หมายถึง โรงเรียน เป็นรากศัพท์ที่มีความหมายในเรื่องของการศึกษาและเวลาว่าง เวลาว่าง มี 2 ลักษณะ คือ

1. เวลาว่างที่แท้จริง (*True Leisure*) หมายถึง เวลาว่างที่เป็นเวลาอิสระโดยแท้จริงไม่ถูกบังคับหรืออยู่ภายใต้กฎข้อบังคับใด และกิจกรรมที่กระทำทุกอย่างเป็นไปได้โดยสมัครใจ

2. เวลาว่างเชิงบังคับ (*Enforced Leisure*) หมายถึง เวลาว่างที่ถูกจำกัดไม่ให้กระทำการใด ๆ ได้ตามใจชอบ หรือเป็นเวลาว่างที่มนุษย์ไม่ประสงค์จะให้มี เช่น เวลาว่างขณะที่เกิดเจ็บป่วย หรือเวลาว่างของบุคคลที่อยู่ในภาวะตงงาน หรือเวลาว่างของคนเกษียณอายุจากราชการ

เวลาว่าง (*Leisure*) มีแนวคิด 5 ความหมาย คือ

1. ทักษะของเวลาว่างแบบดั้งเดิม เวลาว่าง คือ เวลาที่ไม่ทำงาน
2. เวลาว่าง คือ หน้าที่ของสังคมชนชั้น
3. เวลาว่าง คือ กิจกรรมที่กระทำในช่วงเวลาว่าง
4. เวลาว่าง คือ เวลาอิสระ
5. เวลาว่าง คือ วิถีชีวิต หรือสภาพที่เกิดขึ้นที่บุคคลประสบความสำเร็จเท่าที่เขาต้องการทำ

Plato (อ้างใน มณทิรา, 2549: 8) ได้ให้ความหมายของเวลาว่างไว้ 3 ประการ คือ

1. เวลาว่างเป็นเวลาที่เหลืออยู่

2. เวลาว่างเป็นเวลาที่เป็อิสระจากกิจกรรมอื่น ๆ

3. เวลาว่างเป็นเวลาที่เป็ตัวของตัวเองหรือความเป็นอิสระจากสภาพจิตใจที่จดจ่ออยู่กับงานหรือสิ่งต่าง ๆ

Maryhelen (อ้างใน วรรณ, 2551: 14) กล่าวว่า เวลาว่าง คือ เวลาที่เหลือในแต่ละวันที่ไม่เกี่ยวข้องกับการงานหรือการเรียน ซึ่งหมายถึง ภาระรับผิดชอบในวันนั้นได้เสร็จสิ้นลงหมดแล้ว เวลาว่าง (Leisure) ตามความหมายในเชิงวิชาการ “เวลาว่าง” มีความหมายตามภาษาอังกฤษ คำว่า Leisure ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินจากคำว่า Licere แปลว่า การได้รับอนุญาตให้มีอิสระจากการงานและหน้าที่ ไม่มีธุระนอกเหนือจากงานประจำที่เราจะตัดสินใจทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ เวลาว่าง มี 2 ลักษณะ คือ

1. เวลาที่แท้จริง (True Leisure) หมายถึง เวลาว่างที่เป็นอิสระโดยแท้จริงไม่ถูกบังคับหรืออยู่ภายใต้กฎข้อบังคับใด และกิจกรรมที่กระทำทุกอย่างเป็นไปได้โดยสมัครใจ

2. เวลาว่างเชิงบังคับ (Enforced Leisure) หมายถึง เวลาว่างที่ถูกจำกัดไม่ให้ทำกิจกรรมใดๆ ได้ตามใจชอบหรือเป็นเวลาว่างที่มนุษย์ไม่ประสงค์จะให้ มี เช่น เวลาว่างขณะเจ็บป่วย หรือเวลาว่างของบุคคลที่อยู่ในภาวะตกงาน หรือ เวลาว่างของคนเกษียณอายุจากงานราชการ เป็นต้น (วรรณ, 2551: 16-17)

จากการศึกษาความหมายของการใช้เวลาว่าง ผู้วิจัยได้สรุปความหมายได้ดังนี้ เวลาว่าง หมายถึง สัดส่วนเวลาของบุคคลที่ไม่ได้ใช้เวลาในการทำงาน เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นสิ่งที่มนุษย์แสวงหา เวลาว่างจะอยู่นอกเหนือจากเวลาทำงาน เวลานอนและกิจกรรมประจำวันต่างๆ เป็นเวลาที่มนุษย์ทุกคนมีอิสระในการเลือกที่จะทำตามความสมัครใจ ไม่ว่าจะทำงานหรือไม่ทำงาน เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างในรูปแบบต่างๆ และเป็นไปในทางสร้างสรรค์ไม่ผิดกฎหมาย ศีลธรรม ส่งเสริมความต้องการของบุคคลเพื่อให้คุณค่าทางจิตใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินใจ และความพึงพอใจ และจุดประสงค์ของการใช้เวลาว่างที่สำคัญ คือการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสมจะช่วยส่งเสริมให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสุขในการใช้ชีวิต

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง

Aristotle (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 23) ได้นำเสนอทฤษฎีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในหนังสือเรื่อง “Of Time, Work and Leisure” ได้ชื่อทฤษฎีว่า “Leisure as the goal of all human activity” ซึ่งได้ให้แนวคิดใช้เวลาว่างเปรียบเสมือนเป้าหมายประสงค์ในการทำกิจกรรมของมนุษย์ ในการกระทำที่ถูกต้องและ ได้ยกตัวอย่างถึงการทำสงครามเพื่อต้องการพื้นที่ เปรียบเหมือนคนงาน ทำงานก็เพื่อต้องการแสวงหาเวลาว่าง เช่น ใช้เวลาว่างไปกับการฟังเพลง การทำงานศิลปะ รวมถึง ความมุ่งมั่นและพยายามทำในสิ่งที่ตนต้องการ

Williams (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 24) เสนอทฤษฎีที่เรียกว่า “The Familiarity Theory” เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับความคุ้นเคย จากคำกล่าวที่ว่า ประสบการณ์ในวัยเด็กจะส่งผลถึงการเข้าร่วมการ ใช้เวลาว่างในปัจจุบัน ทฤษฎีความคุ้นเคยนี้จะช่วยค้นหารูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและ เป็นเครื่องมือที่ดีที่จะช่วยทำนายพฤติกรรม

Kaplan (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 12) ได้มุ่งเน้นแนวคิดเกี่ยวกับประเพณี หรือเรียกว่า มนุษยนิยม “Humanistic” เวลาว่างจะจบในตัวของมันเอง เป็นลำดับขั้นของชีวิตการเป็นอยู่ใน ปัจจุบันของมนุษย์ รูปแบบวิธีการรักษาเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งของการบำบัดรักษา เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในการรักษาชีวิต และแนวคิดที่เหมาะสมของเวลาว่างจากคุณค่าทางสังคมและรูปแบบ ของพฤติกรรมจะขึ้นอยู่กับศาสนา การศึกษาและนโยบายทางการเมือง แนวคิดเกี่ยวกับ สังคมศาสตร์ให้องค์ประกอบคำจำกัดความของเวลาว่างว่า เป็นการต่อต้านกับงานและกิจกรรม อาสาสมัคร

Murphy (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 26) ได้ศึกษาทฤษฎีพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง ว่ามีลำดับ ขั้นของพฤติกรรม โดยประกอบไปด้วย 5 ขั้นคือ

1. การสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้น เป็นขั้นแรกของมนุษย์ในการสังเกตคนอื่นว่าทำอะไรกัน เป็นการเรียนรู้ เพื่อนำมาปฏิบัติและสังสมเรื่อยมา เป็นต้น
2. การสังเกตพฤติกรรมโดยการบันทึกข้อมูลเป็นขั้นที่ 2 เช่น การจดจำสิ่งต่างๆ
3. การทดลองสมมติฐานเป็นขั้นที่ 3 เช่น การลองผิดลองถูกเพื่อเรียนรู้พฤติกรรม

4. ทฤษฎีรวม คือ แหล่งรวมพฤติกรรมต่างๆ ที่มีมาตั้งแต่เบื้องต้น

5. ทฤษฎีหลัก คือ ขั้นตอนสุดท้ายของพฤติกรรม คือ การนำไปใช้ซึ่งพฤติกรรมที่ดีรวมอยู่ให้เป็นทฤษฎีหลัก สามารถนำไปถ่ายทอดได้

Neulinger (อ้างใน ศักดิ์ภักดิ์, 2549: 26) เป็นนักจิตวิทยาได้พัฒนาทฤษฎีการใช้เวลาว่าง ซึ่งถือเรื่องอิสรภาพเป็นตัวหลักในการกำหนดคุณลักษณะของแต่ละบุคคล โดยแบ่งทฤษฎีออกเป็น 6 หัวข้อดังนี้

1. เวลาว่างอย่างแท้จริง (Pure Leisure) คือ กิจกรรมที่ถูกเลือกเป็นกิจกรรมที่มาจากความพอใจภายใน เช่น กิจกรรมที่น่าตื่นเต้น กิจกรรมที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ เป็นทฤษฎีที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีที่ไม่มีเงื่อนไขของ Kelly (1982) ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่กระทำนั้นมาจากแรงจูงใจภายในและไม่ถูกกดดันจากสภาวะภายนอกและไม่เพียงแต่จะทำได้ทำตามใจตัวเองเท่านั้น ยังได้รับอิสระจากการกระทำนั้นอีกด้วย

2. การทำงานในเวลาว่าง (Leisure Work) คือ การใช้เวลาว่างที่สามารถนำมาประยุกต์เพื่อใช้ในหน้าที่การงาน ซึ่งตัวผู้ทำสามารถกำหนดระยะเวลาในการทำงานและเลิกงานเมื่อต้องการ เช่น ชอบทำเฟอร์นิเจอร์ หรือมานั่ง เพื่อเป็นของตกแต่งบ้าน การทำงานบ้าน ดูแลสวน อาจทำให้คุณมีแนวทางในการประกอบอาชีพเพิ่มขึ้น ที่สำคัญผู้กระทำไม่ได้ทำเพราะถูกบังคับ

3. งานในเวลาว่าง (Leisure Job) คือ การเข้าไปมีส่วนร่วมในหนึ่งกิจกรรมโดยปราศจากการบังคับ แต่ทำในเหตุผลที่พอใจซึ่งได้มาจากแรงจูงใจภายนอก ตัวอย่างเช่น การเข้าบ่อนกาสิโน การเล่นไพ่เพื่อให้ได้เงิน (อาจจะเล่นในเวลาที่ไม่ต้องการเงินก็ได้) และการลดน้ำหนักเพื่อให้ตัวเองดูดีขึ้น (โดยไม่ต้องทำตามคำสั่งแพทย์) ก็จะรู้สึกพอใจได้

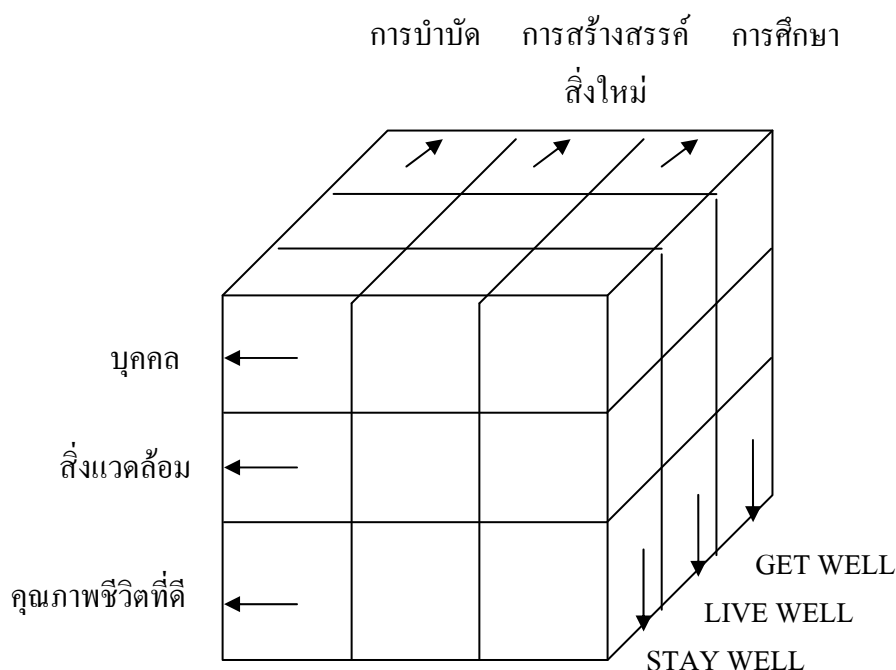
4. การทำงานอย่างแท้จริง (Pure Work) คือ บุคคลในกลุ่มนี้ไม่สามารถใช้เวลาว่างได้เนื่องจากข้อจำกัดหรืออุปสรรคภายใน เช่น การทำการบ้านที่ได้รับมอบหมายจนไม่มีเวลาทำอย่างอื่น ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบภายในของแต่ละบุคคล ส่งผลให้ไม่มีเวลาว่าง

5. งานที่ต้องทำ (Work Job) คือ รูปแบบของการทำงานเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใต้ข้อจำกัดแต่มีรางวัลเป็นนามธรรมและรูปธรรม เป็นแรงจูงใจภายในและภายนอก เช่น นัก

นั้นหนาการณ์ที่มีหน้าที่ในการให้บริการแต่ได้เงินเดือนต่ำต้องแสวงหางานเพิ่มเติม ส่งผลให้ขาด
เวลาว่างของตนเอง

6. งานที่แท้จริง (Pure Job) คือ แบบตรงกันข้ามกับการใช้เวลาว่างในข้อที่หนึ่งโดยเป็น
กิจกรรมที่ทำด้วยความจำเป็นภายใต้ข้อบังคับ ไม่มีการให้รางวัลกับตัวเอง ซึ่งคนกลุ่มนี้จะทำงาน
มากจนเกิดความเครียดและไม่มีเวลาว่างให้กับตัวเอง

Kelly (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 12) กล่าวว่า เวลาว่าง คือ จุดมุ่งหมายของชีวิตและการใช้
เวลาว่างก็เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ไม่ใช่การแสดงออกแต่เป็นการสร้างสรรค์ของบุคคล ไม่ใช่นักที่
จะมีเวลาว่าง เวลาว่างขึ้นอยู่กับการทำงานและสิ่งแวดล้อมซึ่งมีการสร้างสรรค์ที่เป็นไปได้และเป็น
อิสระจากแบบแผนของมนุษย์ อย่างไรก็ตามไม่มีสิ่งแวดล้อมใดที่สมบูรณ์ ก่อนข้างเป็นความ
พยายามในการกระทำที่ให้ได้มาซึ่งเวลาว่างของชีวิต เวลาว่างอาจจะมีเนื้อหาในการสร้างสรรค์การ
กระทำที่ไม่มีการแบ่งแยก แต่ที่เป็นไปได้คือ เวลาว่างไม่มีที่สิ้นสุดและเป็นกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมได้
กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ เวลาว่างเป็นช่วงเวลาสำคัญของการกระทำที่อิสระ ส่วนการ
กระทำคือการใช้เวลาว่างที่มีความอิสระและสิ่งแวดล้อมคือความเป็นไปได้ที่เหมาะสมที่สุด เวลา
ว่างจะขึ้นอยู่กับดำรงอยู่และสังคม เป็นการสร้างสรรค์สังคมจากวัฒนธรรมดั้งเดิมไปสู่
วัฒนธรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์แล้ว การโต้แย้งด้วยเหตุผลสรุปว่า การสร้างสรรค์ที่เหมาะสมจะ
ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล และสภาพสังคมของวัฒนธรรมนั้นๆ ได้จำกัดความเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้
เวลาว่างว่ามี 3 ตัวแปรที่สำคัญคือ ลักษณะ (Styles) หลักการดำเนินชีวิต (Life Course) และจุดเด่น
ของแต่ละคน (Individual Identity) ซึ่งทั้ง 3 ปัจจัยนี้ส่งผลถึงรูปแบบการใช้เวลาว่างที่ต่างกัน
ในแต่ละบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการใช้เวลาว่าง แสดงที่ภาพที่ 1 “Leisure Concept”



ภาพที่ 1 Leisure Concept

ที่มา: สุวิมล (2546ก: 2)

Osborne and Gaebler (อ้างใน สาขาสันต์, 2548: 16) ได้นำทฤษฎีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในหนังสือที่มีชื่อว่า Reinventing Government เราเรียกทฤษฎีนี้ว่า “Personal Community Theory” เป็นทฤษฎีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างที่มีอิทธิพลมาจากกลุ่มคน หรือชุมชนที่อายุเดียวกัน ห้องเดียวกัน ทำงานในสภาพแวดล้อมเดียวกัน การใช้เวลาว่างส่วนใหญ่นั้นเป็นกิจกรรมที่ได้รับคำแนะนำให้เข้าร่วมเล่นเพราะมีคนชวน เช่น ครอบครัวที่มีกิจกรรมที่อบอุ่น ก็จะมีรูปแบบของกิจกรรมที่สอดคล้องแบบร่วมกัน ทฤษฎีของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มๆ นี้ก็就会有ความสอดคล้องกับชุมชน และแต่ละชุมชนก็จะมีลักษณะและรูปแบบของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่ต่างกันด้วย

Bammel and Bammel (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 13) ได้วางหลักแนวคิดของการใช้เวลาว่างเป็น 3 หลักการที่สำคัญ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เวลาที่เหลือ (Residual) คือ เวลาว่างที่เป็นเวลาที่เหลือจากการทำงานหรือเสร็จจากภารกิจหรืองานที่ทำ แล้วนำมาใช้เป็นเวลาว่างทำในสิ่งที่ชอบและสนใจ

2. สภาวะที่ดำรงอยู่ (State of Being) คือ การใช้เวลาตามวิถีชีวิตที่ดำรงอยู่ ซึ่งเวลาว่างของแต่ละคนอาจไม่ตรงกัน ขึ้นอยู่กับทัศนคติของแต่ละคนและเงื่อนไขทางจิตใจ

3. การใช้เวลาว่าง (Leisure Does) คือ รูปแบบและวิถีทางที่กระทำของแต่ละบุคคลที่จะทำการตัดสินใจในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เวลาว่างคือจุดสำคัญในชีวิต เป็นจุดมุ่งหมายของการทำงาน ที่สำคัญจะช่วยผ่อนคลายในขณะที่มีความลำบากเกิดขึ้นในชีวิต ในโลกของการทำงานเวลาว่างคือ โอกาสและผลผลิตที่จะได้รับ เนื่องจากคนเราทุกคนทำงานเพื่อที่จะแสวงหาโอกาสและผลตอบแทนเพื่อใช้เวลาว่างในรูปแบบเฉพาะของบุคคล

ในปีเดียวกัน Kelly (อ้างใน มณฑิรา, 2549: 11-12) ได้นำเสนอทฤษฎีซึ่งเรียกว่า “Dialectical” หรือเรียกว่าเชิงตรรกวิทยาโดยแบ่งออกเป็น 8 ทฤษฎี มีดังนี้

1. ทฤษฎีประสบการณ์ที่เกิดขึ้นโดยทันทีทันใด (Immediate Experience) คือ การกระทำที่มากกว่าการปฏิบัติซึ่งเป็นความรู้และความสนใจและความเข้าใจอย่างสม่ำเสมอ ความซึมซาบความเป็นกระบวนการ การเก็บสิ่งสม และการตีความในข้อมูลข่าวสารก็คือข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและการมีสัมพันธภาพกับสภาพแวดล้อม

2. ทฤษฎีการกระทำที่คงอยู่ (Existential Action) คือ วิธีการที่แบ่งการใช้เวลาว่างมีองค์ประกอบเข้าด้วยกันของความมีอิสระ เป็นการกระทำทางจิตใจที่ทำให้การกระทำเกิดขึ้น หรือการกระทำที่ขึ้นอยู่กับความคิดเห็น

3. ทฤษฎีการพัฒนาการ (Developmental Theory) คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เป็นความรู้สึที่เพิ่มขึ้นของการพัฒนา ไม่เพียงแต่ทางกายแต่รวมถึงทางสังคมหรือตัวบุคคลซึ่งอาจจะได้รับความสามารถที่เกี่ยวกับการเลือกความเสี่ยง การพัฒนาความสนใจหรือการได้รับทักษะใหม่ๆ เป็นการเรียนรู้และการพัฒนา

4. ทฤษฎีความมีเอกลักษณ์ทางสังคม (Social Identity Theory) คือ แนวคิดเกี่ยวกับความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จะมุ่งเน้นที่ตนเองเป็นสำคัญมุ่งพัฒนาตนเองเพราะบุคคลหนึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นในการที่บุคคลทำกิจกรรมในยามว่างก็เหมือนกับอยู่ในครอบครัว โรงเรียน และที่ทำงาน

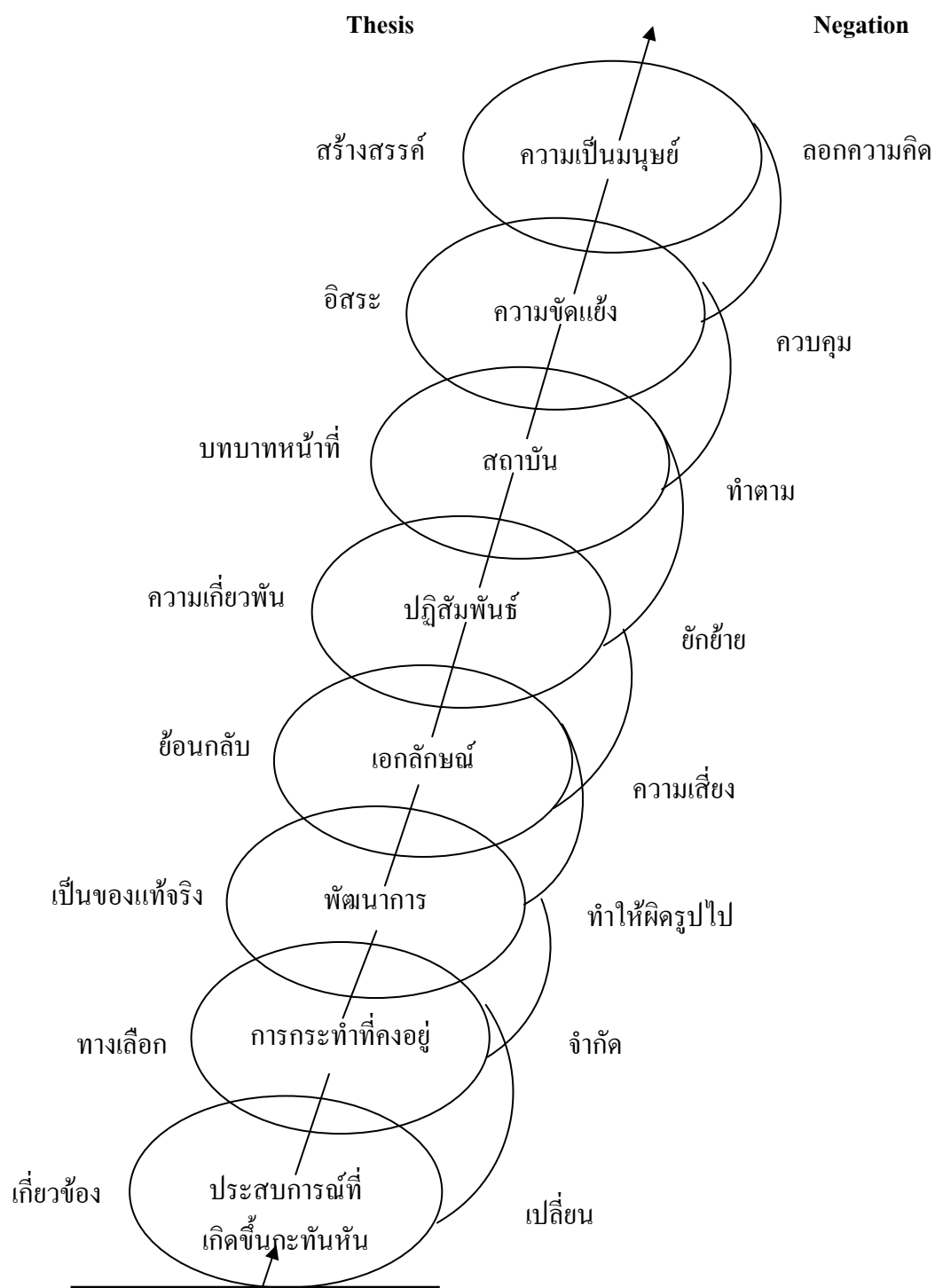
5. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ (Interaction Theory) คือ สิ่งที่พัฒนาขึ้นมาจากระบวนการของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกันในสังคมรวมทั้งการกระทำร่วมกับคนอื่น การปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในสังคมอาจเป็นการใช้เวลาว่างเช่นเดียวกัน เมื่อจุดสำคัญของประสบการณ์คือ กระบวนการของการติดต่อสื่อสารและการร่วมมือกัน

6. ทฤษฎีเกี่ยวกับสถาบัน (Institutional Theory) คือการใช้เวลาว่างทางสังคม วัฒนธรรม โดยการเรียนรู้จากผู้อื่นและยังเป็นสังคมที่มีรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งการใช้เวลาว่างเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับสถาบันของระบบสังคม

7. ทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory) คือความขัดแย้งจากตัวแบบทางสังคมที่แตกต่างออกไป การใช้เวลาว่างเป็นความหมายหนึ่งของการควบคุมทางสังคมเมื่อการใช้เวลาว่างถูกแบ่งเป็นความสามารถในการซื้อในตลาดและผลกำไรเบื้องต้นในทางเศรษฐกิจและการร่วมมือทางการเมือง หรือ การใช้เวลาว่างเชิงเศรษฐกิจ

8. ทฤษฎีความเป็นมนุษย์ (Humanist Theory) คือการใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต มนุษย์เป็นการค้นหาและการสร้างซึ่งเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาตนเอง การสร้างกิจกรรม โดยตรงนำไปสู่ความเป็นจริงของศักยภาพของผู้สร้าง

ซึ่งสอดคล้องกับ Spiral of Leisure Theory (สุวิมล, 2546ก: 21) ในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 A Spiral of Leisure Theory

ที่มา: สุวิมล (2546ก: 21)

นอกจากนี้ Russell (1996: 97) ยังได้กล่าวถึงทฤษฎีที่พัฒนาโดย Mannell ที่ชื่อว่า “The Self as-Entertainment Theory” ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ตั้งอยู่บนความแตกต่างกันของแต่ละคน ทฤษฎีอธิบายถึงความสามารถที่จะใช้เวลาว่างตามความพึงพอใจของเราด้วยวิธีต่าง ๆ กันผู้ที่รู้จักการปฏิบัติตนให้มีความสุขมากก็จะเข้าใจถึงข้อเปรียบเทียบระหว่างการใช้เวลาว่างที่เขามีและความสามารถที่เขาจะใช้ให้คุ้มค่า เขาไม่ได้ใช้เวลาเป็นเสมือนอยู่ในกำมือ หรือรู้สึกเวลาว่างของเขาเป็นการสูญเปล่า แต่ถ้าเป็นพวกที่รู้จักการวางตัวในการหาความสุขน้อย เขาก็จะมีเวลาว่างมาก

ต่อมา Engels and Marx (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 24) ได้เสนอทฤษฎีที่ช่วยอธิบายพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของมนุษย์ เรียกว่า “The Compensatory Theory” ทฤษฎีชดเชย ซึ่งเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับลักษณะการใช้เวลาว่างที่จะชดเชยหรือทดแทนลักษณะของการทำงาน เช่น คนที่ทำงานโดยใช้สมอง ใช้ความคิดก็จะสนใจและเข้าร่วมเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกลางแจ้ง และในส่วนพวกที่ใช้แรงงาน ใช้ร่างกายในการทำงาน ก็จะชดเชยโดยการดูโทรทัศน์ ดูวิดีโอ การสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อน ต่อมาพวกเขาได้พัฒนาทฤษฎี “The Spillover Leisure Theory” ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับทฤษฎี “The Compensatory Theory” อย่างสิ้นเชิง โดยกิจกรรมการใช้เวลาว่างจะมีความสอดคล้องกับการทำงาน เช่น ช่างซ่อมรถก็จะใช้เวลาว่างในการประดับตกแต่งรถ ครูสอนกีฬาก็จะใช้เวลาว่างในการฝึกซ้อมกีฬา

Kelly (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 24) ได้พัฒนาทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างโดยมี 4 หัวข้อดังต่อไปนี้

1. การใช้เวลาว่างแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional Leisure) คือ กิจกรรมนั้นถูกเลือกมาจากความพึงพอใจภายในใจ เช่น กิจกรรมที่มีความสร้างสรรค์ การแสดงออกส่วนตัว
2. การใช้เวลาว่างแบบคืนสภาพ (Recuperative Leisure) คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมการสูญเสียบางอย่าง รวมถึงการชดเชย (Compensatory) เช่น การทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ ทำสิ่งที่ขาดหายไป การผ่อนคลายโดยการฟังเพลงหลังจากทำงาน
3. การใช้เวลาว่างแบบสัมพันธ์ (Relational Leisure) คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การไปเที่ยวกับครอบครัว ไปสวนสัตว์กับเพื่อนๆ การไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน

4. การใช้เวลาว่างแบบกำหนดบทบาท (Role Determined Leisure) คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นที่เปรียบเทียบเหมือนการสร้างภาพพจน์ให้กับบุคคลอื่น เหมือนเป็นการทำตามหน้าที่ เช่น การจัดงานเลี้ยงให้แก่พนักงานภายในบริษัท

		อิสรภาพ	
		สูง	ต่ำ
ความหมาย ภายในสังคม	ภายใน	1. การใช้เวลาว่างแบบมีเงื่อนไข 31%	2. การใช้เวลาว่างแบบคืนสภาพ (ชดเชย 5 %) 30%
	สังคม	3. การใช้เวลาว่างแบบปฏิสัมพันธ์ 22%	4. การใช้เวลาว่างแบบกำหนดบทบาท 17%

ภาพที่ 3 สภาวะของเวลาว่างของชีวิตการเป็นอยู่ การติดต่อระหว่างบุคคล Kelly
ที่มา : Russell (1996: 84-86)

จากทฤษฎีดังกล่าวนี้ เป็นกระบวนการในการเรียนรู้ของบุคคลต่อการปรับตัวทางสังคม และจะมีทั้งทางด้านบวกและทางด้านลบเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งบุคคลผู้นั้นจะต้องเป็นผู้เลือกเองแล้วแต่ทัศนคติและมวลประสบการณ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่คาดหวังในอนาคต

สุวิมล (2546 ก: 4-5) กล่าวว่า การใช้เวลาว่างเป็นการเลือกกิจกรรมขึ้นปฐมภูมิด้วยตนเอง และยังได้กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างการเล่น การใช้เวลาว่าง กับ การนันทนาการไว้ดังนี้

การใช้เวลาว่าง

1. อิสระจากงาน
2. แรงจูงใจภายใน สัตถุชาตญาณ
3. สภาวะที่ทำให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล

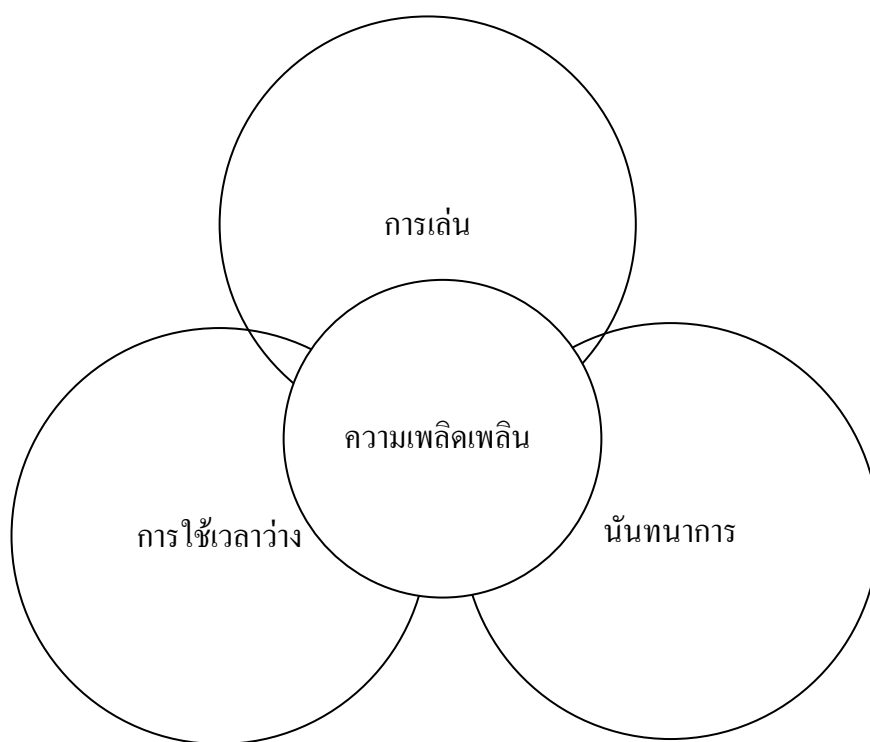
นันทนาการ

1. ประเภทหนึ่งของการแสดงการใช้เวลาว่าง
2. การประกอบกิจกรรมในเวลาว่างด้วยความพึงพอใจจากประสบการณ์ที่ได้รับ
3. ประสบการณ์ที่หลากหลายสามารถนำไปใช้กับสื่อต่างๆ
4. ประสบการณ์ต่างๆ ในเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่สามารถนำมาฟื้นฟูสภาพร่างกายและจิตใจ เป็นศูนย์กลางของเอกบุคล

การเล่น

1. รูปแบบของกิจกรรม และหรือ รูปแบบพฤติกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน, สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ
2. แยกออกจากชีวิตประจำวัน มีสถานที่ตั้งของตนเอง, เวลาของการเข้าร่วม และ มีกฎกติกาพิเศษ หรือ ประเมินค่า
3. ไม่เครียด ไม่มีถูกบังคับโดยความจำเป็นทางกายภาพ หรือ วัตถุประสงค์ในทางปฏิบัติ

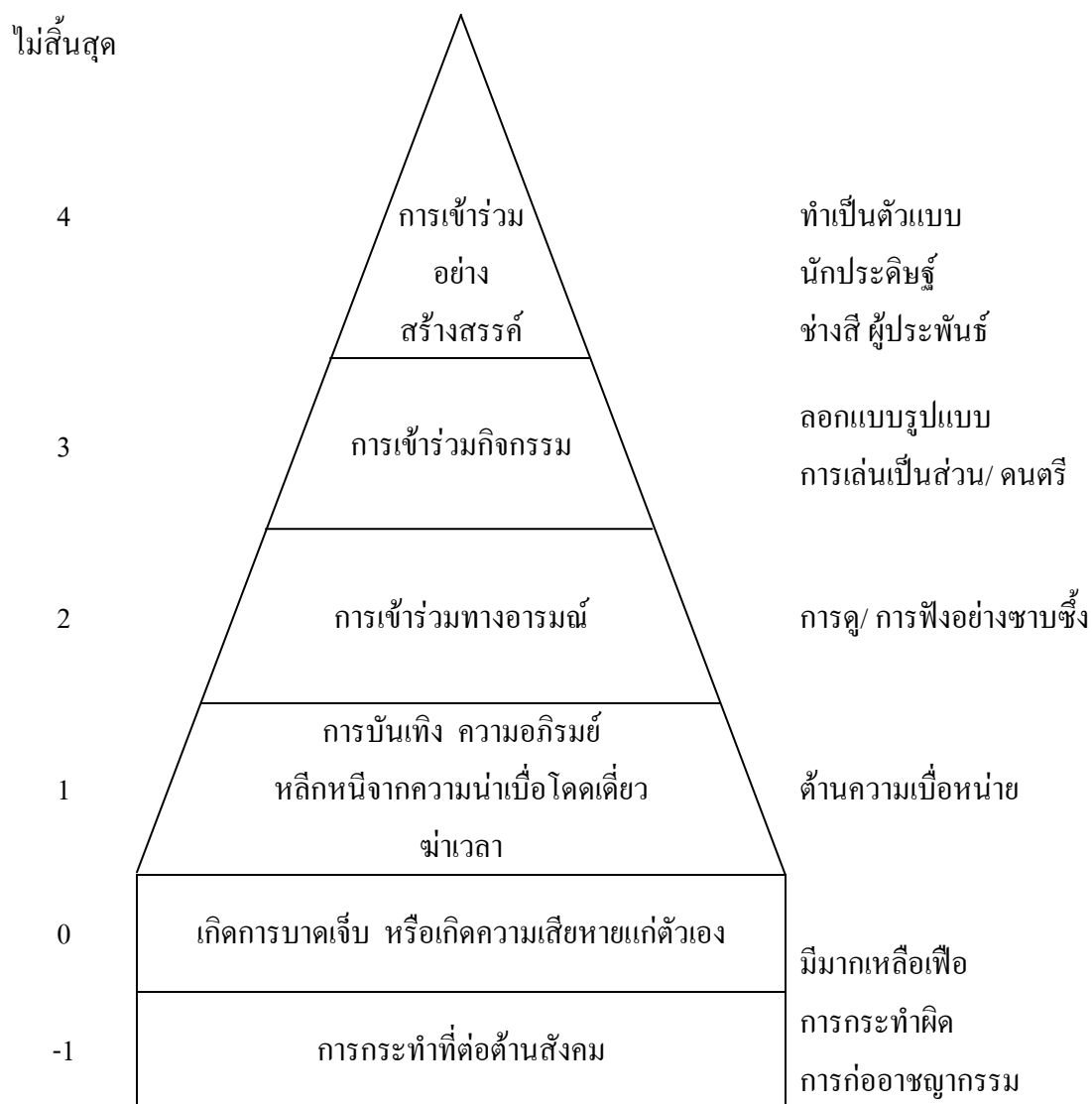
ซึ่งทั้งการเล่น การใช้เวลาว่าง และ การนันทนาการ จะมีจุดร่วมกัน (สัมพันธ์กัน) คือ เมื่อเข้าร่วมแล้วก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน แสดงไว้ดังภาพที่ 4 “จุดร่วมระหว่างการเล่น การใช้เวลาว่าง และ นันทนาการ” (สุวิมล, 2546: 6)



ภาพที่ 4 จุดร่วมระหว่างการเล่น การใช้เวลาว่าง และ นันทนาการ
ที่มา: สุวิมล (2546ก: 6)

Nash (อ้างใน สุวิมล, 2546ก: 11-12) กล่าวถึง นันทนาการเป็นสื่อสำหรับสนองความพึงพอใจ ความต้องการของมนุษย์ ซึ่งอยู่ภายใต้แรงขับและความกดดันภายในตัวกระตุ้น เป็นการแสดงออกที่ดีต่อความต้องการในช่วงเวลาว่าง ดังนั้นนันทนาการจึงตอบสนองทั้งบุคคลและสังคม

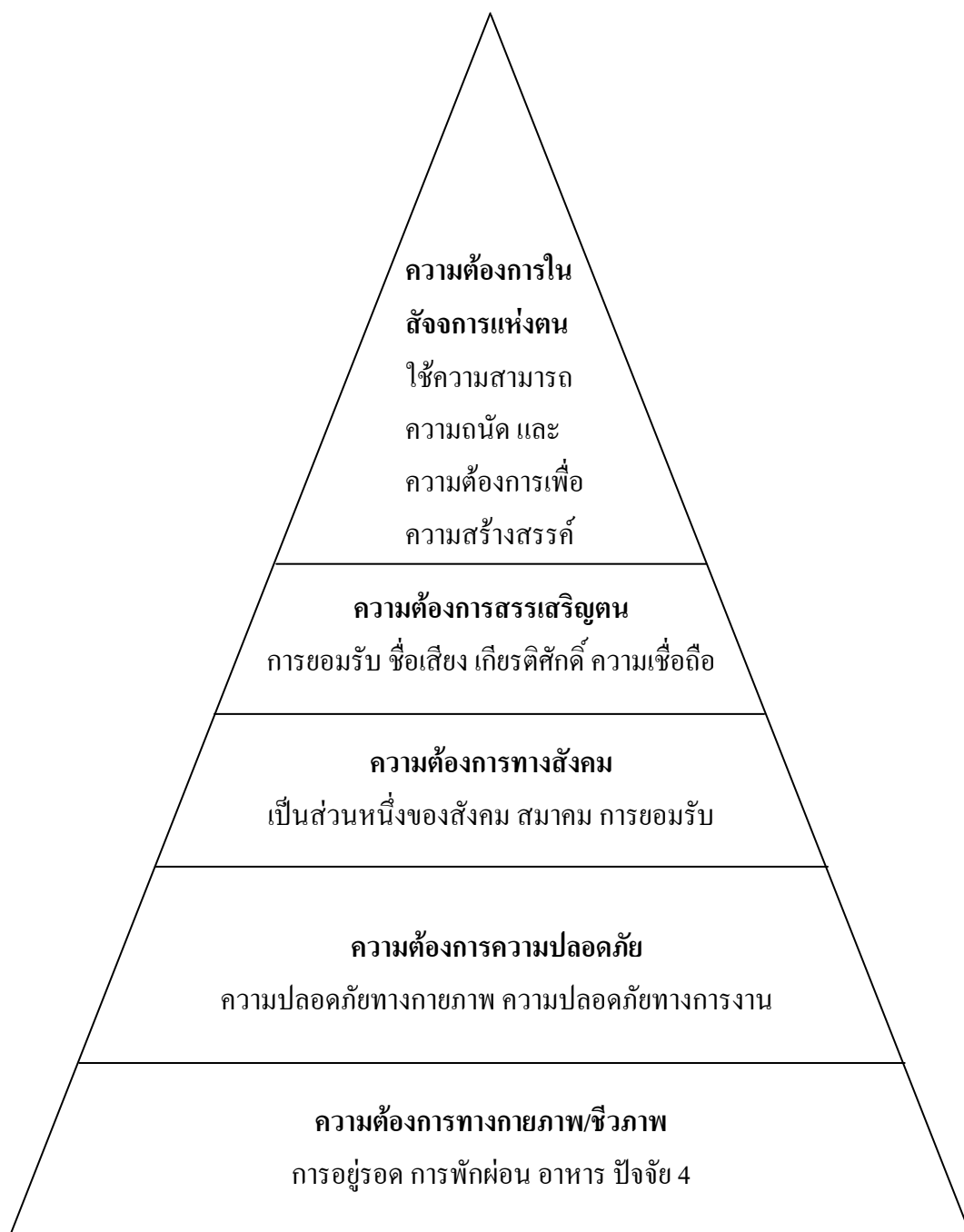
สำหรับปรัชญานันทนาการและการใช้เวลาว่าง (The Philosophy of Recreation and Leisure) ของ Nash เป็นแนวคิดในรูปของพีระมิด แสดงไว้ดังภาพที่ 5 (สุวิมล, 2546 ก: 11)



ภาพที่ 5 แนวคิดของ Nash ของการใช้เวลาว่าง

ที่มา: Nash (1960 อ้างใน สุวิมล, 2546 ก: 11)

จากแนวคิดของ Nash ข้างต้น จะสอดคล้องกับลำดับขั้นความต้องการของ Maslow แสดงไว้ดังภาพที่ 6 ดังนี้



ภาพที่ 6 ลำดับชั้นความต้องการของMaslow (Maslow's hierarchy of needs)

ที่มา: สุวิมล (2546ก: 12)

ประเภทของการใช้เวลาว่าง

Orthner (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 15) ได้แบ่งรูปแบบกิจกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. กิจกรรมที่ขนานกัน (Parallel Activity) เป็นกิจกรรมการแสดงออกของแต่ละบุคคล ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคลหรือกลุ่มที่ได้เตรียมและกำหนดทิศทางในการใช้เวลาว่างที่ใกล้เคียงกัน ไปในทางเดียวกัน

2. กิจกรรมที่ต้องร่วมมือกัน (Joint Activity) เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มอย่างสูง เช่น กิจกรรมการแข่งขัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีจิตสำนึกที่ดีในแต่ละกิจกรรมร่วมกัน

3. กิจกรรมปัจเจกบุคคล (Individual Activity) เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากความพอใจของแต่ละบุคคลและเป็นไปตามความสัมพันธ์ในหน้าที่การทำงาน เช่น การเล่นกอล์ฟเพื่อพุดคุยทางธุรกิจ การสังสรรค์ในกลุ่มเพื่อนเพื่อพุดคุยเรื่องงาน

Godbey and Parker (1976 อ้างใน สายวสันต์, 2548: 180-181) ได้จำแนกรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างโดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบกว้าง (The Extension Pattern) เป็นรูปแบบที่การทำงานและการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่คล้ายคลึงกัน และไม่มีขอบเขต สามารถเชื่อมต่อถึงกันได้

2. รูปแบบที่ตรงกันข้าม (The Opposition Pattern) เป็นรูปแบบที่มีความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานและการใช้เวลาว่างนั้นเป็นไปในทางเดียวกัน

3. รูปแบบแบบกึ่งกลาง (The Neutrality Pattern) เป็นรูปแบบที่งานและกิจกรรมการใช้เวลาว่างนั้นเชื่อมต่อกันอย่างชัดเจน

Robert (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 14-15) ได้แบ่งรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างไว้เป็น 4 ประเภท โดยในแต่ละประเภทมีรูปแบบของการใช้เวลาว่างดังต่อไปนี้

1. ประเภทสร้างสรรค์ (Creative)

1.1 การใช้เวลาว่างภายในบ้าน เช่น อ่านหนังสือพิมพ์และนิตยสาร อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังซีดี เล่นเกมภายในบ้าน ฯลฯ

1.2 การใช้เวลาว่างนอกบ้าน เช่น ฟังเพลง ชมภาพยนตร์ เข้าชมพิพิธภัณฑ์ ไปสวนสาธารณะ เข้าห้องสมุด เรียนหนังสือ ฯลฯ

2. ประเภทท่องเที่ยว (Tourism)

2.1 การใช้เวลาว่างร่วมกัน เช่น การพักผ่อนในโรงแรม การไปแคมป์ การล่องเรือ

2.2 การใช้เวลาว่างแบบดึงดูด เช่น ประวัติศาสตร์ เที่ยวตามธรรมชาติ เที่ยวสวนสนุก

2.3 การใช้เวลาว่างแบบมีการประชาสัมพันธ์ เช่น บริษัททัวร์ การเดินทาง ฯลฯ

3. ประเภทกีฬา (Sports) เช่น การออกกำลังกายและการเข้าชมกีฬา

4. การใช้เวลาว่างทางสังคม (Leisure & Socializing) เช่น การเล่นพนัน การทานอาหาร การซื้อของ การเดินร่ำ สิ่งบันเทิงภายในบ้าน ด้านสุขภาพและความสวยงาม รวมถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างเชิงพาณิชย์

Parker (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 15) ได้แบ่งรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างออกเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รูปแบบขยาย (The Extension Pattern) คือ รูปแบบที่เป็นสถานการณ์ระหว่างการทำงานและกิจกรรมการใช้เวลาว่างในชีวิตที่คล้ายคลึงกัน มีส่วนเกี่ยวข้องกัน ไม่มีขีดจำกัด และสามารถนำมาเชื่อมโยงกันได้

2. รูปแบบตรงกันข้าม (The Opposite Pattern) คือ รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างงานกับกิจกรรมใช้เวลาว่างที่เป็นไปในทิศทางที่ตรงกันข้าม มีความขัดแย้งทางด้านเวลา

3. รูปแบบกึ่งกลาง (The Neutrality Pattern) คือ รูปแบบทำงานและใช้เวลาว่างมีการเชื่อมต่อกันอย่างชัดเจน

Kelly (อ้างใน สายวสันต์, 2548: 10-11) กล่าวว่าเวลาว่างเป็นกิจกรรมที่เลือกสรรอิสระ และนำมาซึ่งความพึงพอใจ ต่อมาได้พัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ซึ่งสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ

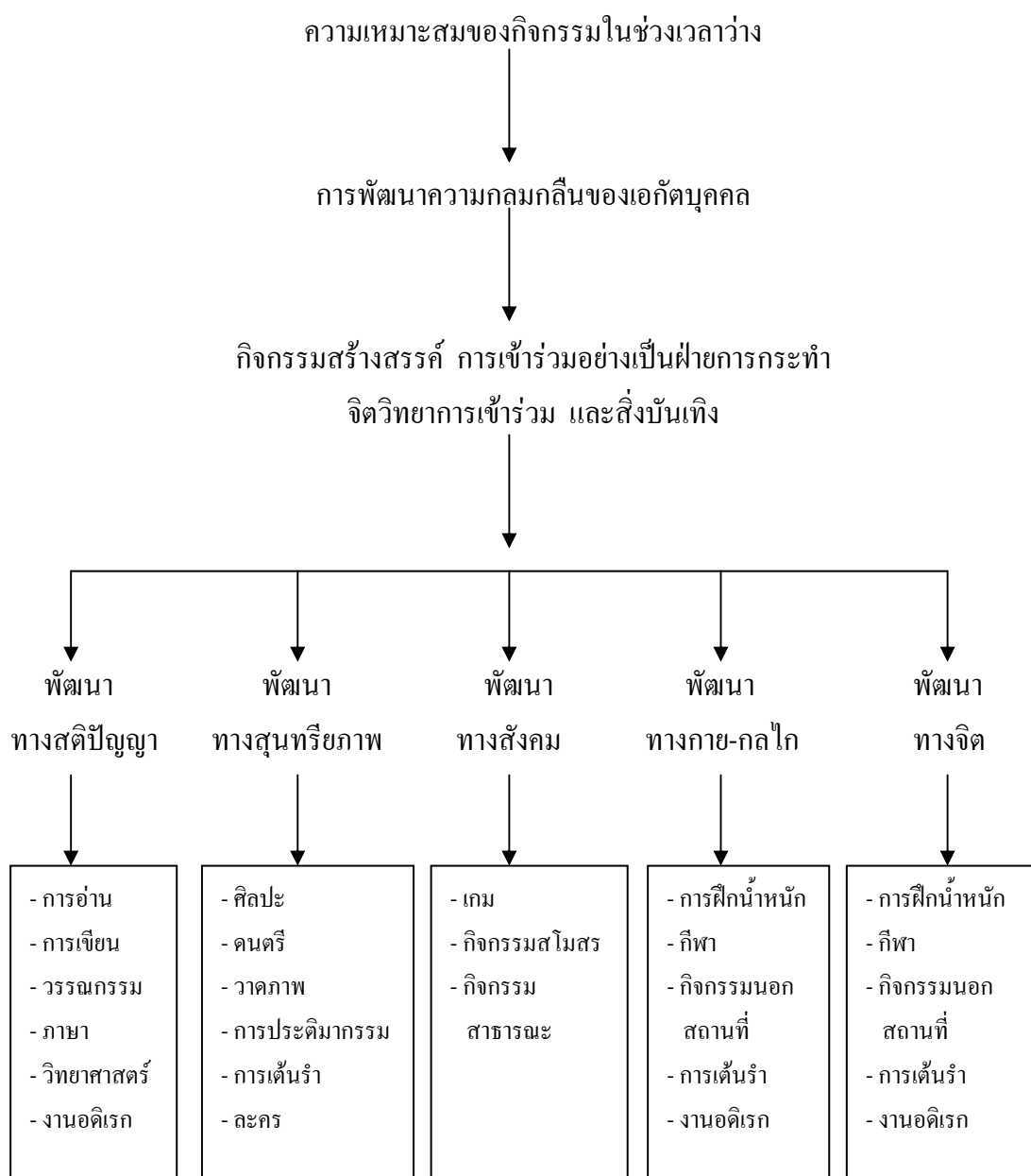
1. การใช้เวลาว่างแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional Leisure) คือ กิจกรรมที่ถูกเลือกและมาจากความพอใจภายใน

2. การใช้เวลาว่างแบบคืนสภาพ (Recuperative Leisure) คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมความสูญเสียอะไรบางอย่าง เช่น การผ่อนคลายโดยการฟังเพลงหลังจากทำงาน

3. การใช้เวลาว่างแบบสัมพันธ์ (Relational Leisure) คือ กิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ไปแคมป์กับครอบครัว ไปสวนสัตว์กับเพื่อนๆ

4. การใช้เวลาว่างแบบกำหนดบทบาท (Role Determined Leisure) คือ กิจกรรมที่สร้างความพอใจให้กับบุคคลอื่น เช่น ครอบครัวเข้าชมลูกของตนแข่งกีฬา หรือจัดงานเลี้ยงภายในให้แก่พนักงานในบริษัท

Ruskin and Sivan (อ้างใน มณฑิรา, 2549: 15) ได้แบ่งประเภทลักษณะกิจกรรมการใช้เวลาว่างดังนี้



ภาพที่ 7 ลักษณะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

ที่มา: Ruskin and Sivan (1995: 145)

Robert (1996 อ้างใน สายวสันต์, 2548: 26) ได้แบ่งรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทสร้างสรรค์ (Creative) ได้แก่

1.1 การใช้เวลาว่างภายในบ้าน เช่น การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เป็นต้น

1.2 การใช้เวลาว่างนอกบ้าน เช่น ฟังเพลง ชมภาพยนตร์ ไปสวนสาธารณะ เป็นต้น

2. ประเภทการท่องเที่ยว (Tourism) ได้แก่

2.1 การใช้เวลาว่างร่วมกัน เช่น การไปค่ายพักแรม

2.2 การใช้เวลาว่างแบบดึงดูด เช่น เข้าชมธรรมชาติ สวนสนุก

2.3 การใช้เวลาว่างแบบมีประชาสัมพันธ์ เช่น บริษัททัวร์ การเดินทาง

3. ประเภทกีฬา (Sports) ได้แก่ การออกกำลังกายและการเข้าชมกีฬา

4. ประเภทการใช้เวลาว่างและทางสังคม (Leisure & Socializing) ได้แก่ การเดินร่ำ การชอบปิ้งการสังสรรค์ (การดื่ม) การทานอาหาร เป็นต้น

รูปแบบการใช้เวลาว่างที่จัดหมวดหมู่ในสาขาวิชานันทนาการเชิงพาณิชย์แบ่งได้เป็น 4 ประเภท (Roberts *et al.* อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 23)

1. ศิลปะ โดยแบ่งแยกเป็นกิจกรรมในบ้านและนอกบ้าน

2. การท่องเที่ยว แบ่งเป็นมีสถานที่พัก เลือกตามสิ่งที่ดึงดูดใจและแบบมีผู้นำ

3. กีฬา แบ่งเป็น มีการกระทำและมีผู้ชม

4. นันทนาการและการเข้ากลุ่มสังคม เช่น เล่นไพ่ เดินรำ กินดื่ม เดินซื้อของ ฯลฯ

สมบัติ (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 23) ได้แบ่งรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างออกเป็น 15 หมวด ได้แก่ เกมกีฬา ศิลปหัตถกรรม การเดินรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ ละคร งานอดิเรก คนตรี และการร้องเพลง กิจกรรมกลางแจ้งหรือนอกเมือง กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมพิเศษ วรรณกรรม การบริการอาสาสมัคร การท่องเที่ยวทัศนศึกษา กลุ่มสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์ กิจกรรมพัฒนาจิตใจและความสงบสุข กิจกรรมพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

สุวิมล (2546: 8) กล่าวว่า เวลาว่างและนันทนาการ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. กีฬาและประสพการณ์
2. นันทนาการกลางแจ้ง
3. การใช้เวลาว่างและศิลปะ
4. การเดินทางและการท่องเที่ยว
5. แหล่งวัฒนธรรมที่นิยมและสื่อสารมวลชน

และประเภทของการใช้เวลาว่าง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การใช้เวลาว่างที่ไม่มีเงื่อนไข อิสระ
2. การใช้เวลาว่างที่ช่วยในเรื่องการฟื้นฟู (ในการชดเชย) การพัก, การพักผ่อน
3. การใช้เวลาว่างที่มีเหตุผล ความต้องการที่จะอยู่กับคนอื่น
4. การใช้เวลาว่างที่เป็นบทบาทในการตัดสินใจ ผู้ปกครอง เจ้านาย เพื่อน ลูกจ้าง ฯลฯ

กลุ่มส่งเสริมกิจการนันทนาการ (2547: 11-13) กิจกรรมยามว่างสามารถแยกออกได้ตามธรรมชาติของการประกอบกิจกรรมได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. กิจกรรมที่ต้องใช้กำลัง เช่น การเล่นเกม การเล่นกีฬา
2. กิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลัง เช่น การอ่านหนังสือ การฟังเพลง

และยังสามารถจัดขอบข่ายของกิจกรรมยามว่างได้ดังนี้

1. งานศิลปหัตถกรรม ประกอบด้วย

- 1.1 แกะสลัก งานฉลุ งานไม้ การจักสาน
- 1.2 งานประดิษฐ์ การวาดเขียน
- 1.3 งานฝีมือตกแต่ง การปั้น
- 1.4 เย็บปักถักร้อย

2. งานอดิเรก ประกอบด้วย

- 2.1 ทำสวนครัว
- 2.2 ทำสวนดอกไม้
- 2.3 ถ่ายภาพ สะสมภาพ
- 2.4 เก็บสะสมแสตมป์

3. การเดินรำ ฟ้อนรำพื้นเมือง กิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วยการใช้ดนตรี การเดินรำพื้นเมืองแบบต่างๆ

3.1 นาฏศิลป์

3.2 รำวง รำไทย ฟ้อนเงี้ยว

3.3 ฟ้อนเล็บ เดินกำรำเคียว

3.4 รำโชนง์ แข่งต่างๆ รำแม่บท

3.5 เดินอินเดียนแดง รำมโนรา ร้องลำตัด

3.6 เดินรำสากล

4. การละครและการละเล่นพื้นบ้าน ประกอบด้วย

4.1 ละครพื้นเมือง การละเล่นพื้นบ้าน เช่น ลูกช่วง สะบ้า ตีจับ ฯลฯ

4.2 ละครทางวรรณคดี

4.3 ละครชาตรี ละครรำ ละครร้อง

4.4 ละครนาฏศิลป์ โขน หนังตะลุง หนังใหญ่ หุ่นกระบอก

5. การดนตรี ร้องเพลง ประกอบด้วย

5.1 ดนตรีไทย ดนตรีสากล

5.2 คอนเสิร์ต

5.3 คนตรีพื้นบ้าน

5.4 การเล่นดนตรี ร้องเพลง

6. เกม - กีฬา ประกอบด้วย

6.1 เกมในร่ม

6.2 เกมกลางแจ้ง

6.3 การจัดปาร์ตี้เกม

6.4 การจัดเกมกีฬาทุกชนิดที่สมัครใจเล่น เช่น กีฬาฟุตบอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน เทนนิส บาสเกตบอล เดิน-วิ่งเพื่อสุขภาพ ตะกร้อ ฯลฯ

7. กิจกรรมนอกเมือง ประกอบด้วย

7.1 กิจกรรมนันทนาการที่ใช้ธรรมชาติป่าไม้ น้ำตก

7.2 หาดทราย ชายทะเล

7.3 สวนพฤกษชาติ

7.4 วนอุทยาน ค่ายพักแรม ปีนเขา ว่ายน้ำ

7.5 เดินทางไกล ปิกนิก

8. กิจกรรมอาสาสมัคร ประกอบด้วย

8.1 การช่วยเหลือชุมชน

8.2 การบริการด้วยความสมัครใจ การให้บริการชุมชน

8.3 ผู้นำอาสาสมัคร

8.4 การให้บริการครอบครัว กลุ่มชนคนพิการ เด็กปัญญาอ่อน

8.5 การบริการบุคคลชรา

9. กิจกรรมทางสังคม ประกอบด้วย

9.1 กิจกรรมก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคม เช่น

9.2 การประชุมพบปะสังสรรค์ การสมาคม การสโมสร

9.3 การจัดเลี้ยง งานปาร์ตี้ต่างๆ งานวันเกิด งานปีใหม่

9.4 งานเนื่องในโอกาสพิเศษ การเล่นเกมด้วยกัน

10. กิจกรรมการอ่าน เขียน พูด ประกอบด้วย

10.1 กิจกรรมต่างๆในทางวรรณกรรม เช่น วรรณคดี นิยายสาร หนังสือพิมพ์

10.2 การเขียนจดหมาย บทความ การเขียนบทความทางวิทยุ

10.3 การเขียนบทความส่งประกวด

10.4 การอภิปราย

10.5 ปาฐกถา

11. กิจกรรมพิเศษ ประกอบด้วย

11.1 กิจกรรมโปรแกรมต่าง ๆ ที่ชุมชนหรือหมู่บ้านจัดขึ้น

11.2 เทศกาล งานฉลองต่าง ๆ วันขึ้นปีใหม่ วันตรุษสงกรานต์ วันคริสต์มาส

11.3 งานพิธีต่าง ๆ เช่น งานวันลอยกระทง

11.4 งานวัด

พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง (Leisure Participation Behavior)

Torkildsen (อ้างถึงมณฑิรา, 2549: 12) กล่าวว่ารูปแบบการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีการกำหนดไว้อย่างตายตัว หรือสามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ สำหรับแต่ละบุคคล เนื่องจากรูปแบบการใช้เวลาว่างเกิดขึ้นจากแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวัน

Cordell et al (อ้างถึงมณฑิรา, 2549: 12) ทำการสำรวจการใช้เวลาว่างของประชาชนในประเทศอเมริกา เป็นการสำรวจการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและสิ่งแวดล้อมของ National Recreation Survey (NRS) ผลการสำรวจ คือ การเข้าร่วมกิจกรรมโดยจำแนกตามเพศ กิจกรรมที่ทั้งเพศชายและเพศหญิงเข้าร่วมมากที่สุดคือ การเดิน

Cordes and Ibrahim (อ้างถึงมณฑิรา, 2549: 12) นำเสนออันดับกิจกรรมที่เป็นที่นิยมและกิจกรรมที่วัยรุ่นนอยากลองในประเทศอเมริกา ซึ่งกิจกรรมที่นิยม คือ บาสเกตบอล วายน้ำ การสังสรรค์ อัตราการเข้าร่วมคือการสังสรรค์มาเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือการเข้าชมกีฬา และบาสเกตบอล ส่วนกิจกรรมที่วัยรุ่นนอยากลอง คือ การขี่ม้า การเล่นเจ็ตสกี และกีฬาทางอากาศ

Cushman and Laidler (อ้างใน สายวสันต์ 2548: 12) นำเสนองานวิจัยในนิวซีแลนด์ปี 1990 เรื่องการใช้เวลาว่างของประชาชนทั่วไป ซึ่งแบ่งเป็นผู้หญิงและผู้ชายที่อายุมากกว่า 65 ปี นิยมการอ่านหนังสือ ส่วนประชาชนทั่วไปนิยมการอ่านหนังสือ การเดินเที่ยวตามศูนย์การค้าเป็นกิจกรรมที่ประชาชนทั่วไปนิยมน้อยที่สุด

Darcy and Veal (อ้างถึง สายวสันต์ 2548: 12) นำเสนองานวิจัยในออสเตรเลีย ผู้ชายเน้นการดูโทรทัศน์ หรือวิธีดีเป็นการใช้เวลาว่างมากที่สุด รองลงมาคือฟังวิทยุและอ่านหนังสือ ส่วนผู้หญิงจะดูโทรทัศน์หรือวิธีดีมากที่สุดเช่นเดียวกัน รองลงมาคืออ่านหนังสือ ฟังวิทยุ และคุยโทรศัพท์ สรุปคือ ออสเตรเลียเป็นประเทศที่ชอบพักผ่อนอยู่กับบ้านและให้เวลากับครอบครัวไม่ค่อยเดินทาง

Gratton (อ้างถึง มณฑิรา, 2549: 13) การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นในประเทศอังกฤษ ได้มีการทำการสำรวจวัยรุ่นจำนวน 20,000 คน ที่มีอายุ 16 ปีและมากกว่า 16 ปีขึ้นไป การเข้าร่วมในกลุ่มของการใช้เวลาว่างที่บ้านเป็นอันดับแรก คือ วัยรุ่นจะดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ ส่วนในรูปแบบกิจกรรมกีฬา การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายที่มีผู้เข้าร่วมมากที่สุด คือการเดิน

Harada (อ้างถึงสายวสันต์ 2548: 12) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างของประชาชนในประเทศญี่ปุ่น ปี 1992 โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทกีฬาคือเล่นโบว์ลิ่งมากที่สุด และการขี่ม้าน้อยที่สุด ประเภทงานอดิเรก คือดูโทรทัศน์มากที่สุด และAuto race น้อยที่สุด สุดท้ายประเภทการท่องเที่ยวคือเที่ยวภายในประเทศมากที่สุด และการตั้งแคมป์น้อยที่สุด

Silvan and Robertson (อ้างถึงมณฑิรา, 2549: 13) ได้สำรวจการเข้าร่วมศึกษาการใช้เวลาว่างของประชาชนในประเทศฮ่องกง เป็นการสำรวจการใช้เวลาว่างของเยาวชน พบว่า กิจกรรมที่เยาวชนเข้าร่วมมากที่สุด คือ การดูโทรทัศน์ พบมากที่สุดทั้ง 2 เพศ เพศชายและเพศหญิง กิจกรรมที่เยาวชนเข้าร่วมน้อยที่สุดคือการเล่น netball ต่อมาคือกิจกรรมกีฬาที่นิยมที่สุดคือแบดมินตัน และกิจกรรมภายในบ้านคือดูโทรทัศน์มากที่สุด

Zuzanek (อ้างถึงสายวสันต์ 2548: 12) นำเสนองานวิจัยการใช้เวลาว่างในแคนาดา (สำรวจโดย Canadian Arts Consumer Profile Surveys) ในปี 1990-1991 โดยไปเยี่ยมชมญาติ/เพื่อนมากที่สุด รองลงมา คือการทานอาหารนอกบ้าน ต่อมาเป็นการสำรวจการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างโดยแบ่งตามเพศ (สำรวจโดย PMB) ในปี 1992 เพศชายและเพศหญิงใช้เวลาเพื่อความบันเทิงในบ้าน

สมบัติ (2542 : 19-20) ได้ทำการวิจัยศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของคนที่เข้าร่วมกิจกรรม ได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. พฤติกรรมพื้นฐานทางสังคม (Social Behaviors) คือกิจกรรมหลายประเภทที่ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของมนุษย์ด้วยกันเอง เช่น เดินรำ เกี้ยวสาว งานปาร์ตี้ การเยี่ยมญาติและเพื่อนฝูง
2. พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับผูกพัน (Associative Behaviors) คือกิจกรรมส่งเสริมผู้ที่มีส่วนร่วมหรือสมาชิกกลุ่มให้มีความผูกพัน เช่น สโมสรผู้รักสัตว์ สมาคมผู้รักรถ กลุ่มสะสมแสตมป์ งานอดิเรก กลุ่มอนุรักษ์โบราณวัตถุ
3. พฤติกรรมเชิงแข่งขัน (Competitive Behaviors) คือการทดสอบความสามารถ เช่น เกมกีฬา การประกวดความสามารถ ศิลปหัตถกรรม และกีฬาท้าทายความสามารถ
4. พฤติกรรมเสี่ยงอันตราย (Risk Taking Behaviors) โดยธรรมชาติมนุษย์เราต้องการกิจกรรมเสี่ยงอันตรายและท้าทาย เช่น กิจกรรมที่แสดงความเป็นเลิศ กีฬาแข่งรถ แข่งเรือ กระโดดร่ม ล่องแก่ง ดำน้ำ กระโดดบันจี้จัมพ์และผจญภัยกับธรรมชาติ
5. พฤติกรรมบุกเบิกค้นคว้า (Exploratory Behaviors) กิจกรรมที่ส่งเสริมการบุกเบิกค้นหา ได้แก่ ท่องเที่ยว ตั้งค่ายพักแรม สงวนรักษารธรรมชาติ เดินป่า ไร่เขา ผจญภัยใต้น้ำ
6. พฤติกรรมทดแทนหรือสร้างเสริม (Vicarious Behaviors) เป็นกิจกรรมประเภท อ่าน พุด เขียนในวรรณกรรม ช่วยเสริมสร้างความรู้สึกละประสบการณ์ทดแทนได้
7. สิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัส (Sensory Stimulation) คือกิจกรรมสังสรรค์เฉลิมฉลองความสุข สนุกสนาน กิจกรรม ที่มีสิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การดื่มของมีนเมา ยาเสพติด และกิจกรรมเพศสัมพันธ์ การแสดงคอนเสิร์ต
8. การแสดงออกทางร่างกาย (Physical Expression) คือกิจกรรมกีฬา เดินรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ ระบายสี แจสแดนซ์

กิจกรรมการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่น

Shiver (1997:153) กล่าวว่า การเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่นมาจากความต้องการดังต่อไปนี้

1. เป็นความต้องการภายในจิตใจ ที่เลือกกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างอิสระและทำกิจกรรมนั้นๆ ได้อย่างมีความหมายต่อตนเองและต่อสังคมของกลุ่มผู้เข้าร่วม
 2. จุดประสงค์ของการเลือกกิจกรรมของวัยรุ่นนั้นมาจากความต้องการที่จะแสดงออกในสิ่งที่ตนเองต้องการและจะบ่งบอกไปถึงลักษณะบุคลิกภาพของคนๆ นั้น ว่าต้องการกิจกรรมอย่างไรและมีลักษณะเป็นอย่างไร
 3. พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นจะมีอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ในวัยเด็กที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
 4. วัยรุ่นเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เพื่อที่เขาจะได้แสดงออกถึงความสามารถของตนเอง การยอมรับตนเองและผู้อื่น ความต้องการการพักผ่อนและผ่อนคลาย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความท้าทาย การปฏิสัมพันธ์กันในสังคม การเรียนรู้ การเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นกระบวนการการพัฒนาทางสังคมที่มาจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
- เฟื่องฟ้า (อ้างใน ชินวัณน์, 2545: 19) ได้กล่าวว่ากิจกรรมนันทนาการ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก เนื่องจากธรรมชาติของเด็กที่อยู่ในวัยระหว่าง 7-18 ปี แบ่งเป็นวัยเด็กตอนปลาย (7-12 ปี) และวัยรุ่น (13-18 ปี) นั้น ยังมีความต้องการในด้านการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย ไม่ชอบอยู่นิ่ง และการมีกลุ่มเพื่อน การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทต่าง ๆ จะช่วยตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็กได้

ปัจจัยที่มีต่อการใช้เวลาว่าง

Chubb and Chubb (อ้างอิงศักราช, 2549: 14-17) ได้เสนอปัจจัยที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างโดยแบ่งเป็น 3 ปัจจัยดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

1.1 ระดับการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน เน้นการผลิตสินค้าและบริการให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของชุมชน มีการสร้างงานให้กับคนในชุมชน ก่อให้เกิดรายได้ ส่งผลให้นำรายได้มาใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ รวมไปถึงการให้บริการด้านสุขภาพ การเพิ่มรายได้ของคนในชุมชน การเผยแพร่ทางการศึกษา การพัฒนาอุตสาหกรรมและธุรกิจต่างๆ การพัฒนาระบบการสื่อสาร การปรับปรุงด้านการขนส่งและนโยบายทางการเมือง

1.2 รูปแบบการว่างงาน การลดลงของเวลาทำงานจากอดีตจนถึงปัจจุบันมีอัตราที่ลดลง ส่งผลถึงการมีเวลาว่างที่เพิ่มขึ้น ในยุคปัจจุบันลูกจ้างก็จะมีโอกาสในการได้มีวันหยุดพักผ่อนตามเทศกาลมากขึ้น รูปแบบของงานก็จะส่งผลถึงรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เช่น คนทำงานเป็นทีมก็จะชอบเล่นกีฬาเป็นทีมและตำแหน่งหน้าที่ของการทำงานก็จะส่งผลถึงการเลือกใช้เวลาว่างรวมถึงรายได้และผลกำไรจากธุรกิจก็จะส่งผลถึงการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

1.3 การกระตุ้นและข้อบังคับของรัฐบาล ในการเก็บภาษีและค่าธรรมเนียมจากเงินรายได้ในประเทศที่พัฒนาแล้วก็จะมีการเก็บภาษีในอัตราก้าวหน้า เพื่อเอาเงินภาษีมาจัดสวัสดิการให้กับประชาชนในประเทศ ส่งผลให้คนมีโอกาสนำเงินไปใช้ในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ส่วนประเทศที่ยังไม่พัฒนาหรือกำลังพัฒนาจะมีโอกาสในการเข้าร่วมที่น้อย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอัตราการเก็บภาษี รวมไปถึงการดูแลสุขภาพสาธารณะ โครงการนันทนาการ การจัดทำพิพิธภัณฑ์ สิ่งอำนวยความสะดวกด้านกีฬา ศูนย์วัฒนธรรม ระบบการออกอากาศ (รายการวิทยุ-โทรทัศน์) สิ่งอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว การมีองค์กรทางการศึกษา การดูแลถนนหนทาง ฯลฯ

1.4 ปัจจัยด้านประชากร การรวมกลุ่มของประชากรหลายอาชีพเพื่อไปเที่ยวตามเมืองใหญ่ จึงสมควรให้มีการกระจายคนให้ไปตามเมืองเล็กๆ เพื่อเป็นการกระจายรายได้ไปตามเมืองเล็กๆ รวมถึงลดความหนาแน่นของประชากรในเมืองใหญ่ โดยการสำรวจข้อมูลสถิติประชากร การกระจายตัวของประชากรขึ้นอยู่กับสภาพสังคม สภาพภูมิอากาศ สภาพภูมิประเทศ อัตราการเพิ่มของประชากร การย้ายเข้าเมืองที่มีมากขึ้นของคนชนบทเพื่อต้องการประกอบอาชีพ ส่งผลให้ในตัวเมืองใหญ่มีความหนาแน่นของประชากร

2. ปัจจัยทางด้านบุคคล

2.1 การรับรู้และทัศนคติของแต่ละบุคคลในการเลือกและตัดสินใจที่จะเข้าร่วม

2.2 ความรู้และทักษะพื้นฐานด้านการศึกษาเป็นการสร้างโอกาสในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

2.3 เพศ ลักษณะที่แตกต่างของโครงสร้างทางร่างกาย อุปนิสัย ส่งผลถึงรูปแบบกิจกรรมในการเข้าร่วม

2.4 อายุและวงจรชีวิต ระดับพัฒนาการด้านร่างกาย สมรรถนะความรู้สึกร่างกาย การปรับตัวทางสังคม ส่งผลต่อการเข้าร่วม

2.5 บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล

2.6 วัฒนธรรม ศาสนา

2.7 การเลียนแบบพฤติกรรมของค่านิยมทางตะวันตก

2.8 เป้าหมายและรูปแบบการดำเนินชีวิต

2.9 ระดับของความพิการและอาการเจ็บป่วยที่แตกต่างกันส่งผลถึงกิจกรรมที่จะเข้าร่วม

3. ปัจจัยทางด้านสังคมและการเข้าถึงแหล่งนันทนาการ

3.1 ศาสนา การเมือง ส่งผลถึงพฤติกรรมการเข้าร่วมทางนันทนาการของด้านร่างกาย รวมถึงครอบครัว

3.2 ประเพณี วิถีชีวิต รวมถึงลักษณะนิสัย จะส่งผลถึงการมีส่วนร่วมทางกิจกรรม นันทนาการ

3.3 ปัญหาต่างๆในสังคม อาชญากรรม ข้อขัดแย้งทางสังคม ส่งผลทำให้ไม่สามารถ เข้าร่วมได้

3.4 ทรัพยากรในแหล่งนันทนาการส่งผลถึงการเข้าร่วมของคน รวมถึงเทคโนโลยีที่จะ เอื้ออำนวยความสะดวกและสร้างโอกาสในการเข้าร่วมของประชาชน

3.5 นโยบายของรัฐบาล หน่วยงาน การจัดการทรัพยากรในท้องถิ่น

3.6 การเดินทางเพื่อเข้าถึงแหล่งนันทนาการ ยานพาหนะ รวมถึงถนนหนทาง

Kelly (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 17) สืบเนื่องจากสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงด้านความเจริญทางเทคโนโลยี รูปแบบความเป็นสังคมเมืองส่งผลถึงสถาบันต่างๆก็มีการเปลี่ยนแปลง ครอบครัว รัฐบาล การศึกษา ศาสนารวมถึงเวลาว่างซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลถึงการใช้เวลาว่างแบ่งได้เป็น 5 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ แนวโน้มการว่างงาน การว่างงานของผู้หญิง รายได้และความร่ำรวย การพัฒนาด้านเทคโนโลยี ข้อจำกัดของทรัพยากรและการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ

2. ปัจจัยด้านการเมือง ได้แก่ นโยบายของรัฐบาล ภาษี การวางแผนระยะยาวในการบริหารทรัพยากร

3. ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ อัตราการเกิด การกระจายตัวของครอบครัว ระดับการศึกษา

4. ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ครอบครัวเดี่ยว ความแปรปรวนทางพฤติกรรม การสมรส การว่าจ้างงานของผู้หญิงมากขึ้น อายุของคนในครอบครัว

5. ปัจจัยด้านการปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม สังคมและกระแสทางเศรษฐกิจ แรงจูงใจ ในการยอมรับทางสังคม

Torkildsen (อ้างใน สุวิมล, 2540: 126) ได้เสนอปัจจัยที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ปัจจัยใหญ่ๆดังนี้

1. ด้านบุคคล ได้แก่ อายุ ระดับขั้นของวงจรชีวิต เพศ สถานภาพการสมรส คนที่มีอายุมาก ที่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น เป้าหมายของชีวิต หน้าที่ของแต่ละบุคคล การมีไหวพริบ การรับรู้การใช้เวลาว่าง ทักษะคิดและแรงจูงใจ ความสนใจและอาชีพ ทักษะและความสามารถทางด้านร่างกาย ทักษะทางสังคม การรู้จักคิดและวัฒนธรรมแหล่งกำเนิด

2. ด้านสังคมและสภาพแวดล้อม ได้แก่ อาชีพ รายได้ เงินที่สามารถใช้จ่ายได้ สินค้า และความมั่งคั่งของวัสดุสิ่งของ กรรรมสิทธิในรถและการเคลื่อนที่ เวลาที่มี หน้าที่ความรับผิดชอบ กลุ่มเพื่อน การติดต่อและกฎทางสังคม ปัจจัยการใช้เวลาว่างของมวลชน การศึกษา ปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านวัฒนธรรม

3. ด้านโอกาส ได้แก่ ทรัพยากรที่หามาได้ คุณภาพและชนิดของสิ่งอำนวยความสะดวก ความรู้ตัว การรับรู้จากโอกาส การบริการทางนันทนาการ สิ่งอำนวยความสะดวกที่สร้างขึ้น ทำเล และการเข้าถึง ตัวเล็อกจากกิจกรรม การคมนาคมขนส่ง ราคา การจัดการ นโยบาย พื้นที่ การสนับสนุนการตลาด แผนการดำเนินงาน ภาวะผู้นำ การเข้าสังคม นโยบายทางการเมือง

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2546ก: 101-103) กล่าวว่า การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในบางครั้งทำได้ยาก ซึ่งบางคนก็ไม่รู้หลักที่ถูกต้อง ประกอบกับสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง กันทำให้มีเวลาว่างไม่เหมือนกันหลักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ก็คือ การที่ได้ประกอบกิจกรรมที่ตนพึงพอใจซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ขึ้นในเวลาว่าง โดยกิจกรรมนั้นอาจช่วยพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ในตัวคนและสังคมไว้เป็นอย่างดีกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มีหลากหลายกิจกรรมด้วยกัน ซึ่งเราสามารถเลือกกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่างตามความสมัครใจ ความพอใจของตนเอง

และควรพิจารณาเลือกแต่เฉพาะที่เห็นว่าเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด การเลือกกิจกรรมต่างๆ ควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ประโยชน์ที่ได้รับ กิจกรรมที่จะเลือกทำควรเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์อย่างแท้จริงต่อตนเองและสังคม เช่น ทำให้สุขภาพแข็งแรงและสมบูรณ์ขึ้น หรือผ่อนคลายความตึงเครียดแก่ตนเอง ทั้งยังพัฒนาบุคลิกภาพต่างๆ ของเราให้ดีขึ้น
2. ควรลงมือประกอบกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง การเป็นผู้ดูก็นับได้ว่าเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างหนึ่งเหมือนกัน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้พอสมควร แต่ถ้าได้ลงมือประกอบเองย่อมจะก่อให้เกิดประโยชน์มากกว่า เช่น การเล่นกีฬาต่างๆ นอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเล่นนั้นๆ แล้วยังช่วยพัฒนาระบบต่างๆ ในร่างกายให้ทำงานได้ดีมีประสิทธิภาพอีกด้วย
3. เวลาที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม เวลาที่ใช้ประกอบกิจกรรมอาจจะไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าเวลาว่างของแต่ละคนนั้นอยู่ในช่วงไหน การประกอบกิจกรรมในยามว่าง จึงเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลที่จะต้องเลือกให้เหมาะสมกับเวลาว่างที่ตนเองมีอยู่
4. สถานที่ที่เหมาะสมสำหรับประกอบกิจกรรมของแต่ละคน ก็ต้องคำนึงถึงความสะดวกในการใช้หลาย ๆ ประการ เช่น ความใกล้-ไกลของสถานที่ความสะดวกในการเดินทางที่จะไปถึงสถานที่นั้น สถานที่นั้นเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่าถูกกว่า หรืออาจจะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเลย สถานที่นั้นมีมาตรฐานดี สะอาด ปลอดภัย ถูกสุขลักษณะ เป็นต้น
5. ค่าใช้จ่าย ควรจะเลือกกิจกรรมที่เสียค่าใช้จ่ายน้อยที่สุด หรือ แทบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเลย ก่อนจะเลือกประกอบกิจกรรมใด ๆ ก็ตาม ควรต้องคำนึงถึงว่าจำเป็นต้องใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์หรือไม่และมากน้อยเพียงใด ต้องเสียค่าบำรุงรักษาต่อไปอีกประมาณเท่าใด และประการสำคัญที่สุดคือสภาพฐานะทางการเงินอยู่ในฐานะที่จะเสียค่าใช้จ่ายเพื่อสิ่งเหล่านี้โดยไม่เดือดร้อน
6. ความสนใจ ควรเลือกประกอบกิจกรรมที่สนใจจะทำอย่างแท้จริงจึงจะเพลิดเพลินและสร้างความพอใจให้แก่ตนเอง การได้ประกอบกิจกรรมที่สนใจจะทำให้สามารถเรียนรู้กิจกรรมนั้น ๆ ได้เร็ว และปฏิบัติกิจกรรมนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพมากกว่าและให้คุณค่าได้มากกว่า

7. ทักษะ การประกอบกิจกรรมใดก็ตามที่ตนเองมีทักษะ หรือมีความชำนาญจะทำให้เกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลินได้มากกว่า ดังนั้นจึงควรเลือกประกอบกิจกรรมที่ถนัดและทำได้ดี อย่างไรก็ตามก็อาจมีกิจกรรมที่ชอบและสนใจ ควรพยายามเรียนรู้ฝึกฝนกิจกรรมที่ชอบนั้น ๆ เพราะการฝึก มาก ๆ จะทำให้เกิดทักษะได้ภายหลัง ข้อควรคำนึงคือ การเริ่มต้นฝึกกิจกรรมใดที่ยาก ๆ ไม่ควรย่อท้อ

8. สุขภาพ บางคนอาจมีสุขภาพไม่ค่อยดี อ่อนแอ ไม่เหมาะสมในการประกอบกิจกรรมบาง ประเภท การมีโรคประจำตัวบางอย่างที่ร้ายแรงอาจกลายเป็นโทษและเป็นอันตรายได้มาก เช่น ถ้าเป็น โรคลมบ้าหมูไม่ควรว่ายน้ำ หรือเป็นโรคหัวใจไม่ควรออกกำลังกายหนัก ๆ เป็นต้น

9. กิจกรรมนั้นเหมาะสมสอดคล้องกับงานที่ทำ บุคคลควรจะต้องเลือกกิจกรรมให้สมดุลและ สอดคล้องกับงานที่ทำ เช่น ถ้ามีงานที่ต้องใช้สมองเครียดเป็นงานที่ต้องนั่งอยู่กับที่หรือนั่งนาน ๆ ควรออกกำลังกายกลางแจ้งที่ต้องใช้กำลังมาก ๆ แต่ถ้าหากงานที่ทำเป็นงานหนักซึ่งต้องใช้แรงงานมาก อยู่แล้ว เช่น งานก่อสร้าง งานเกษตร เป็นต้น ควรเลือกประกอบกิจกรรมที่เบา ๆ จึงจะเหมาะสม เช่น อ่านหนังสือ วาดภาพ เป็นต้น

10. กิจกรรมเดี่ยวหรือกิจกรรมกลุ่ม การเลือกกิจกรรมประเภทเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเป็น สิ่งที่ต้องคำนึงด้วยเช่นกัน ถ้าหากชีวิตประจำวันต้องจำเจ วนเวียนอยู่กับคนหมู่มาก และต้องการหา ความสงบตามลำพังควรเลือกกิจกรรมประเภทเดี่ยว เช่น อ่านหนังสือ เล่นดนตรี เป็นต้น สำหรับผู้มี งานประจำประเภทต้องโดดเดี่ยวคนเดียวอยู่แล้ว ควรหันมาประกอบกิจกรรมประเภทหมู่เพราะจะได้มี โอกาสพบปะสังสรรค์กับคนหมู่มากบ้าง เช่น เล่นกีฬาเป็นทีม เข้าร่วมวงดนตรี เป็นต้น

11. ความปลอดภัย กิจกรรมบางอย่างที่เสี่ยงภัยหรือมีอันตรายมากเกินไป ควรจะไตร่ตรอง เสียก่อนจะเลือก และควรหาทางป้องกันไว้ล่วงหน้าแล้วศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมชนิดนั้นให้เข้าใจอย่าง ถ่องแท้ การเข้าใจและรู้จักใช้กิจกรรมแต่ละชนิดจะช่วยให้หาทางป้องกันอันตรายและช่วยลดอันตราย ที่อาจจะเกิดขึ้นได้

12. การเลือกประกอบกิจกรรมหลายอย่าง นอกจากจะทำให้เกิดความเพลิดเพลินความ สนุกสนานที่ต่างกันแล้วยังทำให้สามารถได้รู้ถึงประสบการณ์เกี่ยวกับกิจกรรมเหล่านี้ได้อย่างมากมาย หลายประการอีกด้วย

13. กิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อศีลธรรมประเพณีอันดีงาม และผลประโยชน์ของบุคคลอื่น กิจกรรมที่ประกอบควรเป็นกิจกรรมที่สังคมเห็นว่าเหมาะสมด้วยไม่ควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดโทษต่อตนเอง และสังคมหรือไม่ขัดความสุขและไปทำลายความสุขของผู้อื่น

อุปสรรคที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

อุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการบำบัด ได้แบ่งอุปสรรคในการเข้าร่วมเป็น 2 อุปสรรคใหญ่ๆดังนี้ (Peterson and Gunn อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 18)

1. อุปสรรคทางด้านร่างกาย ความพิการ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ รวมถึงห้องน้ำ ที่พัก ความปลอดภัย รูปแบบของเกมและกิจกรรม

2. อุปสรรคด้านสังคม ที่ตั้ง กิจกรรม การเดินทาง กฎหมายและสิทธิส่วนบุคคล การยอมรับของคนในสังคม

Godbey (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 18) ได้ให้เหตุผลถึงการไม่เข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง ในการใช้บริการองค์กรทางนันทนาการตามลำดับดังนี้

1. ความไม่สะดวกสบายของขนาดที่ตั้ง
2. ขาดความน่าสนใจ
3. ขาดแคลนเวลา
4. เหตุผลด้านสุขภาพ
5. ทางเลือกของสิ่งอำนวยความสะดวก รวมถึงโปรแกรม
6. สถานที่นั้นมีข่าวเรื่องอาชญากรรม ความหวาดกลัว
7. ขาดทักษะ

8. มีผู้คนหนาแน่น
9. ไม่สะดวกเรื่องการเดินทาง ไม่มีรถ
10. ไม่มีเงิน
11. ขาดระบบขนส่งในชุมชน กลัวเรื่องระบบขนส่ง
12. อยู่ในช่วงการซ่อมบำรุง
13. ขาดความรู้เกี่ยวกับที่ตั้ง อายุมากเกินไป
14. การเดินทางใช้เวลามากและมีมลภาวะ
15. ไม่รู้จักผู้ให้อำนวยความสะดวก
16. ขาดผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วย
17. ไม่ชอบโปรแกรมหรือคณะทำงาน
18. กิจกรรมไม่น่าสนใจ

Searle and Jackson (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 18-19) ได้เรียงลำดับความสำคัญของอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาไว้ตามลำดับดังนี้

1. ขาดผู้รับผิดชอบเรื่องงาน
2. สิ่งอำนวยความสะดวกทางนันทนาการหรือสถานที่นั้นคนแน่นเกินไป
3. ขาดผู้เข้าร่วมด้วย (เพื่อน)

4. ขาดโอกาสในการเข้าร่วม
5. ข้อผูกมัดทางครอบครัว
6. ด้านราคาของอุปกรณ์เครื่องใช้สำนักงาน
7. ค่าธรรมเนียมและค่าดูแลอุปกรณ์เครื่องใช้
8. ไม่รู้แหล่งที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรม
9. ไม่รู้ถึงแหล่งในการเรียนรู้กิจกรรม
10. ความไม่กล้าในการเข้าร่วมกับชุมชน
11. น้ำมันแพง
12. ไม่มีความสามารถด้านร่างกาย
13. ขาดระบบการคมนาคมขนส่ง
14. ขาดความรักในศิลปะหรือความคิดเชิงสร้างสรรค์
15. มีความพิการทางกายไม่สามารถเข้าร่วมได้

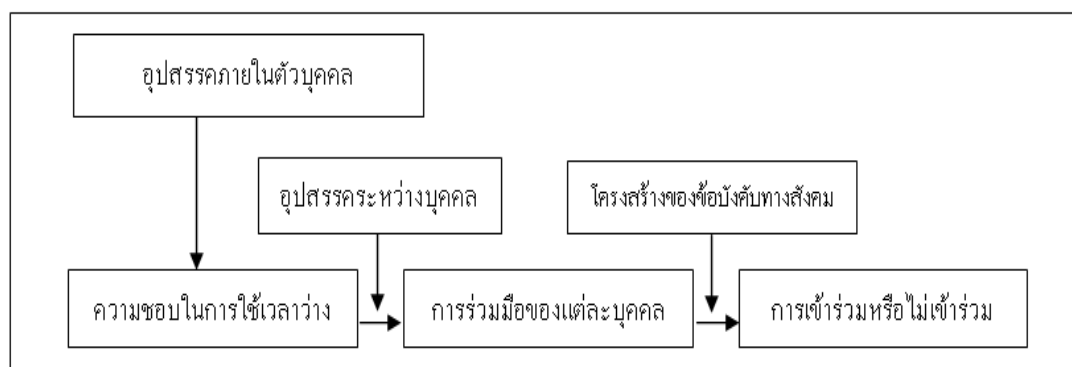
Edginton *et al.* (อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 20) ได้กล่าวถึงอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาวางดังนี้

1. ทักษะคติ ที่มุ่งต่อการทำงาน
2. การติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การได้รับข้อมูลที่ไม่ชัดเจน

3. การบริโภคขึ้นอยู่กับตัวบุคคล พื้นฐานประสบการณ์ สมัยนิยม โอกาสและความเหมาะสม
4. ข้อจำกัดของเวลา เกี่ยวกับวันเวลาที่ทำงาน เวลาที่ต้องไปเรียนหนังสือ ส่งผลต่อการขาดโอกาสในการเข้าร่วม
5. วัฒนธรรมทางสังคม จริยธรรม เศรษฐกิจ นโยบายทางการเมือง การให้บริการทางสังคม รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคม
6. เศรษฐกิจ ระดับฐานะและรายได้ จะส่งผลถึงประสบการณ์ในการใช้เวลาว่างและคุณภาพของการให้บริการ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับราคา
7. สุขภาพทางด้านจิตใจ อุบัติเหตุ อาการเจ็บป่วย ส่งผลต่อโอกาสและระดับของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
8. ประสบการณ์ที่เคยสัมผัสมาก่อน สถานที่คุ้นเคย กิจกรรม ถ้าเป็นประสบการณ์ใหม่ๆ ก็น่าสนใจที่จะเข้าร่วม
9. การรับรู้ในเรื่องของเวลาว่าง การเห็นคุณค่าของประสบการณ์ในการเข้าร่วม รูปแบบในการทำงาน ขาดความรู้ในทักษะการใช้เวลาว่าง ขาดการรับรู้แหล่งทรัพยากร โปรแกรมและการให้บริการในการใช้เวลาว่าง

Jackson and Dunn (อ้างอิงศักดิ์สิทธิ์, 2549: 19) อุปสรรคที่มีต่อการเข้าร่วมแบ่งเป็น 3 ด้านดังต่อไปนี้

1. อุปสรรคด้านเศรษฐกิจสังคม เช่น ฐานะทางการเงิน ครอบครัวย รูปแบบการดำเนินชีวิต วัฒนธรรม วิถีชาวบ้าน
2. อุปสรรคด้านความรู้และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ระดับการศึกษา วิธีการเดินทาง
3. ขาดความสนใจในการเข้าร่วม ความชอบและทัศนคติส่วนตัว



ภาพที่ 8 อุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของ Crawford, Jackson & Godbey

ที่มา: Mannell and Kleiber (1997 อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 19)

ประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง

กุลยา (อ้างใน สุวิมล, 2547) ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย 5 ข้อดังต่อไปนี้

1. การใช้เวลาว่างเสรีโดยไม่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องด้วยหน้าที่การงานใด
2. กิจกรรมที่ชอบและทำเป็นประจำ โดยไม่เกี่ยวกับหน้าที่การทำงาน ครอบครัวหรือสังคมตามปกติ
3. การใช้เวลาสร้างสถานะแห่งจิตที่รู้สึกดี รู้สึกอิสระ ไม่ถูกผูกพันกับเหตุการณ์ใดๆ มีจิตและใจสงบ ซึ่งอาจเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ ก็ได้
4. การกระทำที่มีคุณภาพที่ผู้นั้นกระทำแล้วเกิดความผ่อนคลายในจิตใจ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะเกี่ยวข้องกับตนเอง ผู้อื่นหรือสังคม
5. มิติหนึ่งของชีวิตที่เกิดขึ้นโดยรวบจากการกระทำของตนแล้วไปมีส่วนขยายความ หรือเชื่อมสานสายใยชีวิตให้สร้างสรรค์ อุปสรรคที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

ประโยชน์ของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง (ศักดิ์สิทธิ์, 2549: 20) ได้แบ่งเป็น 5 ข้อดังนี้

1. มีความสร้างสรรค์และสนับสนุนสิ่งแวดล้อม เป็นโปรแกรมที่บูรณาการ ทำให้ผู้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ทำให้เกิดความสัมพันธ์ผล
2. เป็นการค้นหาตัวเองและผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่นและเป็นโอกาสในการเรียนรู้ต่อสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ
3. เป็นการพัฒนาคุณค่าและทัศนคติ ทำให้ซาบซึ้งต่อกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
4. เพิ่มทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทางสังคม เป็นการสร้างพื้นฐานของกระบวนการทางสังคม
5. ช่วยกำจัดความกลัวและทำให้เข้าใจตัวเอง

จากการศึกษาความหมาย แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง ประเภทของการใช้เวลาว่าง พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ปัจจัยที่มีต่อการใช้เวลาว่าง อุปสรรคที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง รวมทั้งประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การใช้เวลาว่างหมายถึง พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างด้วยความสมัครใจ เพื่อเกิดความสุขสนุกสนานและเพลิดเพลิน โดยที่รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างมีหลายรูปแบบ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาพฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างประเภทเกม กิจกรรมภายในบ้าน กิจกรรมนอกสถานที่ และกิจกรรมสร้างสรรค์ของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเท่านั้น

วัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

วัยรุ่นตอนต้น

ความหมาย

วัยรุ่น หมายถึง วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็กเป็นวัยที่ เป็นสะพานไปหาผู้ใหญ่ (สุชา, 2529ก: 9) วัยรุ่นเป็นระยะเวลาที่มนุษย์มีความสับสนทางจิตใจมากที่สุดยิ่งกว่าวัยอื่น ๆ (Erikson) วัยรุ่นตอนต้นอยู่ในขอบข่ายอายุระหว่าง 10-13 ปี

วัยรุ่นมาจากภาษาละตินว่า Adolescere แปลว่ากระบวนการงอกงามพ้นจากความเป็นเด็ก ทางจิตวิทยาหมายถึง ภาวะของบุคคลอายุประมาณ 16-25 ปี วัยรุ่นเป็นวัยที่มีช่วงเวลายาวนาน หลายปี และมีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างทั้งทางร่างกายและพฤติกรรมมีการแบ่งช่วงเวลาให้สั้นลง คือ 16-18 เป็นวัยรุ่นตอนกลาง ซึ่งวัยนี้เด็กจะมีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ (ปพาณิชย์, 2535: 28)

วัยรุ่นเป็นวัยของพายุและความกดดัน เป็นวัยของการกระทำที่เหมือนเด็กแต่ก็เหมือนผู้ใหญ่ด้วย ระยะเวลาของวัยรุ่นจัดว่าเป็นระยะที่เริ่มตั้งแต่วัยเด็กตอนปลายจนย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่จึงอาจมีการแสดงออกถึงการกระทำที่ยังเป็นเด็กอยู่หลายอย่างแม้ว่าจะเป็นเวลาที่เด็กกำลังเจริญเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ วัยรุ่นถูกจัดได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่บุคคลไม่สมควรได้รับการปฏิบัติเยี่ยงเด็กแต่ก็ไม่พร้อมที่จะได้รับการปฏิบัติอย่างผู้ใหญ่ ช่วงเวลาที่อยู่ระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่จึงถูกจัดว่าเป็นระยะของวัยรุ่น (เกรียงศักดิ์, 2544: 18)

ซอฟี (2549) อ้างใน เมธาพร (2549: 54) วัยรุ่น คือ ช่วงวัยที่มีความสำคัญที่สุดในชีวิตของแต่ละคน อันเนื่องมาจากการปรับตัวที่สมบูรณ์ของวิวัฒนาการทางด้านร่างกาย เพศ สติปัญญา และอารมณ์ มีความใกล้เคียงกับวัยผู้ใหญ่ในด้านจิตวิทยา วัยรุ่น คือช่วงวัยที่เริ่มตั้งแต่การบรรลุปุสสุภาวะ (เช่น มีอาการฝันเปียกในเด็กผู้ชาย การเริ่มมีประจำเดือนในเด็กผู้หญิง) ไปจนถึงช่วงการเจริญเติบโตของกลไกทางเพศอย่างสมบูรณ์โดยทั่วไป วัยนี้จะเริ่มตั้งแต่เมื่อเด็กมีอายุ 12 ปี ไปจนถึงอายุ 18 ปี

Lee in Butler (1965 อ้างใน เมธาพร, 2549: 55) กล่าวว่าวัยรุ่นจัดอยู่ในช่วงอายุ 13-19 ปี ซึ่งกำหนดโดยการพัฒนาการ และการพัฒนาการของมนุษย์นั้นจะเริ่มตั้งแต่เกิดถึงเสียชีวิต อวัยวะต่างๆ บุคลิกลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์นั้นจะมีการพัฒนามาจากประสบการณ์และวงจรชีวิต

วินเพ็ญ (2545: 21-26) กล่าวว่า วัยรุ่น คือวัยที่จะเห็นลักษณะของเด็กเปลี่ยนแปลงไปจากวัยเด็กได้อย่างชัดเจนทั้งทางร่างกายและจิตใจตามหลักจิตวิทยาแบ่งวัยรุ่นเป็น 3 ช่วง คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น (pubertal phase) ช่วงอายุระหว่าง 10-13 ปี
2. วัยรุ่นตอนกลาง (mid adolescence or transitional phase) ช่วงอายุระหว่าง 14-16 ปี
3. วัยรุ่นตอนปลาย (adolescent proper) ช่วงอายุระหว่าง 14-16 ปี

หรือยังอาจแยกวัยรุ่นเป็น 2 ระยะ คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ 10-15 ปี
2. วัยรุ่นตอนปลาย ช่วงอายุ 16-20 ปี เมื่อเข้าวัยหนุ่มสาวในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป

วินเพ็ญ (2545: 21-26) ยังกล่าวต่อว่า การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นที่สำคัญมี 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ เมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นจะเห็นลักษณะของเด็กเปลี่ยนแปลงไปจากวัยเด็กได้อย่างชัดเจนทั้งร่างกายและจิตใจ เด็กผู้หญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กผู้ชายประมาณ 2 ปี โดยทั่วไปเด็กผู้หญิงจะตั้งต้นเข้าวัยรุ่นเมื่ออายุประมาณ 11-13 ปี (แต่บางคนอาจเร็วโดยตั้งแต่ 9 ปี หรือช้าไปถึง 15-16 ปี) และเด็กชายจะเข้าสู่วัยรุ่นโดยเฉลี่ยเมื่ออายุประมาณ 13-16 ปี การเข้าสู่วัยรุ่นเร็วหรือช้าขึ้นกับกรรมพันธุ์ การได้รับอาหารเพียงพอร่างกายแข็งแรงเติบโตเร็ว ลักษณะของเด็กเอง เศรษฐฐานะสังคม วัฒนธรรม และการศึกษา เด็กที่ไม่ได้รับการศึกษาต่อ เมื่อจบชั้นประถมจะเข้าสู่วัยหนุ่มสาวเร็วกว่าพวกที่มีการศึกษาต่อไปในชั้นปริญญา หรืออาชีพชั้นสูงทำให้มีระยะวัยรุ่นนานกว่าเด็กที่ต้องออกมาทำงานรับผิดชอบหน้าที่และเลี้ยงชีพพึ่งตนเอง การพัฒนาของวัยรุ่นทางร่างกายอาจจะไปพร้อมกับอารมณ์ หรือไม่พร้อมกันก็ได้ และอาจแตกต่างกันได้มากๆ ทำให้บางคนมีลักษณะร่างกายเติบโตเป็นวัยรุ่นเต็มที่ แต่กิริยาอาการ และการแสดงออกของอารมณ์เป็นเด็กกว่าวัย

ศรีเรือน (2549ข: 299-330) ได้ให้ความหมายช่วงวัยรุ่นไว้ดังนี้ ช่วงเวลาวัยรุ่นก็คือ ระยะเวลาประมาณ 12-15 ปี คำว่า วัยแรกเริ่ม แปลจากศัพท์ภาษาอังกฤษ puberty มาจากภาษาละติน แปลว่า การเติบโตเป็นหนุ่มเป็นสาว เปลี่ยนสภาวะทางร่างกายจากความเป็นเด็กชายเด็กหญิง ร่างกายเติบโตเป็นผู้ใหญ่เต็มทีทุกส่วน ลักษณะพฤติกรรมทางเพศซึ่งยังไม่โตเต็มที่ในวัยที่ผ่านมา เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนวัยของชีวิตทางด้านร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางกายของเด็กวัยรุ่นเป็นต้นเหตุให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่นๆ ตามมา เช่น ด้านอารมณ์ ลักษณะสัมพันธภาพกับผู้อื่น สมรรถภาพทางสมอง ค่านิยม ทักษะคิด ความนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง ฯลฯ ส่วนในช่วงวัยรุ่นแท้จริง (adolescence) ระยะเวลาอายุ 15-18, 19-25 นั้น เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยชีวิตทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ ฯลฯ ทำให้พัฒนาการในระยะวัยรุ่นเป็นช่วงที่น่าสนใจมากช่วงหนึ่ง ศรีเรือน (2549ข: 299-330) ยังกล่าวต่ออีกว่า คำว่า “วัยรุ่น” ในภาษาอังกฤษ คือ adolescence ซึ่งมาจากภาษาละตินว่า adolescere แปลว่า “การพัฒนาการสู่ความเจริญเติบโตพ้นจากความเป็นเด็ก”

ขอบข่ายวัยรุ่นตอนต้น

นวลแก้ว (2539: 2) กล่าวถึง นักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ซึ่งมีอายุระหว่าง 10-15 ปี จัดอยู่ในวัยเด็กตอนปลายที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สังเกตได้จากการพัฒนาการทางร่างกายของเด็กในวัยนี้ จะมีน้ำหนักและส่วนสูงเพิ่มขึ้น แขนขายาว ออกมือใหญ่ขึ้น ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น กระดูกและกล้ามเนื้อ เจริญเติบโตไม่เป็นสัดส่วน ดู รุ่มร่ามและเก้งก้าง มักทำของตก ชน หรือสะดุดล้มอยู่บ่อยๆ เนื่องจากวัยนี้กำลังพัฒนาอยู่ในระยะ หัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญจากวัยเด็กไปสู่วัยรุ่น เด็กต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ข้าง ค่อยประสบการณ์และมีความอ่อนไหวในอารมณ์ ทำให้เด็กวัยนี้เกิดความคับข้องใจ ไม่สามารถ แก้ปัญหาด้วยตนเองได้ จึงมีการปรับตัวไปในทางที่ผิด มักจะแสดงออกในรูปแบบแตกต่างกันทั้ง ทำทาง และคำพูด มีอารมณ์หงุดหงิดและวิตกกังวล ก้าวร้าว ชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ มีนิสัยเก็บตัว และถอยหนี เป็นต้น

พัฒนาการของเด็กวัยรุ่นตอนต้น

Erikson (สำนักส่งเสริมพัฒนาการนันทนาการ, 2546ก: 46-49) กล่าวว่า เด็กเข้าสู่วัยรุ่นอยู่ในระยะ 12 ขวบ ถึง 17 ขวบ การเข้าสู่วัยรุ่น สิ่งที่เป็นพื้นฐานสำคัญ คือ กลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเพื่อนสนิท (peer group) กลุ่มเพื่อนดังกล่าวจะเป็นผู้ให้ความเห็น ข้อมูลต่างๆ ว่า

เด็กมีบุคลิกภาพอย่างไร หรือในขณะเดียวกันเด็กอาจจะเกิดความสับสนไม่รู้จักตัวเองว่าตัวเองเป็นคนอย่างไร

วัฒเพ็ญ (2545: 21-26) กล่าวถึงพัฒนาการช่วงวัยระยะวัยรุ่นตอนต้น (early adolescence) ไว้ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (อายุ 10-15 ปี) เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น โดยเฉพาะตอนต้น (pubertal phase) เด็กจะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างมากในช่วงระยะ 11-13 ปี ฮอร์โมนทางเพศเริ่มทำหน้าที่เพิ่มขึ้นทั้งเด็กชาย และเด็กหญิง เด็กจะเจริญเติบโตรวดเร็ว โดยเฉพาะส่วนคอ แขน ขา มากกว่าลำตัว เด็กมีกล้ามเนื้อเพิ่ม เด็กหญิงจะขยายส่วนหน้าอก ส่วนเด็กชายจะขยายส่วนไหล่

2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ การสนใจตนเอง ในวัยรุ่นตอนต้นเด็กจะหันมาสนใจในรูปร่างหน้าตาของตนเองมากขึ้น มีความรู้สึกไวต่อคำวิจารณ์ ต่อสาขตา กลัวการถูกตำหนิ ไม่ชอบให้ใครมาพูดถึง เด็กจึงจำเป็นต้องทำตามเพื่อน และปฏิบัติตามลัทธิ หมู่เพื่อน ความต้องการอิสระ มีความต้องการเป็นตัวของตัวเอง และแยกเป็นอิสระ พึ่งตนเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่มารับผิดชอบหรือออกคำสั่งควบคุม ความรับผิดชอบสูงขึ้น เด็กจะวางตัวห่างจากพ่อแม่ มักแยกตัวอยู่ลำพัง เริ่มวิพากษ์วิจารณ์แสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับพ่อแม่

3. การพัฒนาทางด้านสติปัญญา และความคิด เด็กสามารถเข้าใจตามความเป็นจริงได้มากขึ้น และสามารถคิดในเชิงทฤษฎี เป็นเหตุเป็นผล เด็กสามารถจินตนาการเข้าใจมโนทัศน์ (ความคิดรวบยอด) ที่ลึกซึ้งได้ รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง รู้จักตั้งสมมุติฐาน แต่เด็กวัยรุ่นจะจริงจังกับความคิดของตนเองและยึดเอาเป็นเลิศและถูกต้อง

วัยรุ่นตอนต้นมีพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้ (ศรีเรือน, 2549:331-340)

1. การพัฒนาการทางกาย

การพัฒนาการทางกายเป็นไปในแง่ของความงอกงาม เจริญเติบโตถึงขีดสมบูรณ์ เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ ความเจริญเติบโตมีทั้งส่วนภายนอกที่มองเห็นได้ง่าย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่างหน้า ส่วนสำคัญของร่างกาย ลักษณะเส้นผม ฯลฯ และความเจริญส่วนภายใน เช่น การทำงานของต่อม

บางชนิด โครงการดูแลแข็งแรงขึ้น การผลิตเซลล์สืบพันธุ์ในเด็กชาย การมีประจำเดือนในเพศหญิง ฯลฯ ตอนต้นๆ ของวัยนี้ ร่างกายของเด็กไม่ได้สัดส่วน เด็กรู้สึกอึดอัด เก่งก้าง รู้สึกอ่อนไหวง่าย เกี่ยวกับสัดส่วนอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย การทำงานของกล้ามเนื้อกับประสาทสัมผัสต่างๆ ของเด็ก ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย เด็กจึงเล่นกีฬาหรือทำงานที่ต้องใช้ความสามารถทางกล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัส และการประสานงานของกล้ามเนื้อกับประสาทสัมผัสได้ไม่สู้ดี สุขภาพโดยทั่วไปของเด็กวัยนี้ดีกว่าวัยที่ผ่านมา ถึงแม้ส่วนต่างๆ ของร่างกายจะเจริญเติบโตในอัตราเร็วที่แตกต่างกัน ยกเว้นสมองและศีรษะโตในอัตราเร็วมากในช่วงวัยรุ่น และถึงขีดเต็ม 100% เมื่ออายุประมาณ 20 ปี

2. พัฒนาการทางอารมณ์

ความเปลี่ยนแปลงและความเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในและภายนอก กระทบกระเทือนแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยแรกเริ่ม และวัยรุ่น เด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง ไม่มั่นคง ระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างๆ นั้น ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก ขึ้นอยู่กับตัวเราที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กแต่ละคนเริ่มแสดง กระบวนการบุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างเด่นชัด เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์ขี้วิตกกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย เข้าอารมณ์ ขี้อิจฉา ฯลฯ ถ้าวัยรุ่นที่มีพัฒนาการในวัยที่ผ่านมาด้วยดี ปรับตัวได้ ก็ไม่จำเป็นต้องมีสภาพของอารมณ์ที่สับสนหรือมีลักษณะเป็นพายุบูแคม หรือถ้ามีก็เป็นช่วงสั้น และไม่รุนแรง

3. พัฒนาการทางสังคม

พัฒนาการทางสังคมในวัยรุ่นมีความหลากหลาย โดยแบ่งเป็นแ่งมุมต่างๆ ดังนี้ สังคมกลุ่มเพื่อน เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าในระยะวัยเด็กตอนกลาง เด็กจับกลุ่มกันได้นาน แน่นแฟ้น และผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น ระยะนี้เริ่มต้นชีวิตกลุ่มที่แท้จริง การเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างรวดเร็วและมากมายเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กรวมกลุ่ม เด็กรู้สึกเป็นสุข ปลอดภัย และสบายใจในการเล่น เทียว เรียน กิน นอน ทำงาน กับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจดังกล่าวร่วมกับบุคคลต่างวัย พัฒนาการทางสังคมระหว่างเพศและการเรียนบทบาททางเพศ เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน และมีความพอใจพบปะสังสรรค์ ร่วมเล่น เรียน ทำงาน พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. พัฒนาการทางความคิด

ในระยะวัยรุ่นเด็กมีความเจริญเติบโตทางสมองถึงขีดเต็มที่ จึงสามารถคิดได้ในทุกๆ แบบ และทุกๆ แบบของวิธีคิด หากเด็กได้รับการศึกษาอบรมมาตามขั้นตอนด้วยดี ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะแสดงความปรารถนาอย่างชัดเจน และเห็นความแตกต่างของเด็กวัยนี้กับวัยอื่นๆ ได้ชัด การเรียนรู้เรื่องยากๆ เรื่องที่เป็นนามธรรมซับซ้อน เด็กสามารถเข้าใจได้ การเพิ่มคุณภาพทางความคิดของเด็กขึ้นกับคุณภาพของสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ในวันที่ผ่านมา บทเรียนทางวิชาการต่างๆ ที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เอื้อหรือไม่เอื้อต่อพัฒนาการทางความคิดของเด็ก

ดวงใจ (2536 อ้างใน กรมสุขภาพจิต, ม.ป.ป.: 8-11) ได้แบ่งวัยรุ่นตามพัฒนาการและช่วงอายุ ดังนี้

1. วัยรุ่นตอนต้น (Pubertal Phase) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายมาก ซึ่งมีช่วงเวลายาวนานประมาณ 2 ปี ส่วนใหญ่ อายุ 11-13 ปี จะมีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย จนทำให้อารมณ์แปรปรวน
2. วัยรุ่นตอนกลาง (Transitional Phase) ช่วงอายุ 14-16 ปี เป็นวัยที่ยอมรับสภาพร่างกายที่เป็นหนุ่มสาวได้แล้ว มีความคิดลึกซึ้ง (Abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นส่วนตัวของตนเอง และพยายามเอาชนะความผูกพันเพราะยึดพึ่งพิงบิดามารดา
3. วัยรุ่นตอนปลาย (Adolescence Phase) ช่วงอายุ 17-19 ปี เริ่มจากการเจริญเติบโตเข้าสู่วัยหนุ่มสาว (Puberty) เป็นเวลาของการฝึกอาชีพ ตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสม และมีความสัมพันธ์แบบผูกพันแน่นแฟ้น (Intimacy)

ส่วนสถาบันเด็ก มูลนิธิเด็ก (2549 อ้างถึง เมธาพร, 2549: 57-62) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นตอนต้น (อายุ 10-13 ปี) มีการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เป็นช่วงเวลายาวนานประมาณ 2 ปี เด็กวัยนี้จึงมีความคิดหมกมุ่นกังวลกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทำให้อารมณ์ หงุดหงิดได้ง่าย วัยนี้การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เห็นได้ชัด คือการที่ฮอร์โมนเกี่ยวกับการเจริญเติบโตเพิ่มขึ้นมาก ทำให้เด็กเติบโตสูงใหญ่ได้รวดเร็ว โดยเฉพาะที่คอ แขน ขา มากกว่าลำตัว ทำให้รู้สึกตัวเองมีรูปร่างเก้งก้าง

นำราคาขาย ประกอบกับการเจริญเติบโต หรือการขยายขนาดของร่างกายแต่ละส่วนอาจเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน วัยรุ่นหญิงจะมีร่างกายสูงใหญ่เป็นสาวน้อยแรกเริ่ม ในขณะที่วัยรุ่นชายยังคงเป็นเด็กชายตัวเล็กๆ ทั้งที่วัยรุ่นผู้หญิงเคยตัวเล็กกว่าวัยรุ่นชายมาตลอด ทำให้ทั้งสองฝ่ายรู้สึกสับสนและวิตกกังวลได้ การเจริญเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของร่างกายมีผลต่อการสร้างบุคลิกภาพในวัยนี้ เนื่องจากการโตเร็วหรือโตช้าเกินไปทำให้แตกต่างจากเพื่อนส่วนใหญ่ ซึ่งมีผลกระทบต่อภาพพจน์ความรู้สึกและความนึกคิดของวัยรุ่น ในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางเพศ การเติบโตเป็นสาววัยรุ่น การมีรอบเดือน การแตกเนื้อหนุ่ม การผื่นเปื่อยมักจะเกิดขึ้นเป็นปกติของวัยรุ่นชาย ช่วง 14-16 ปี วัยรุ่น

2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ของวัยรุ่นส่วนใหญ่ มีผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย กล่าวคือ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย วัยรุ่นบางคนรู้สึกวิตกกังวล กลัวว่ามีความผิดปกติในร่างกายหรือรู้สึกหงุดหงิด หงุดหงิด ไม่พอใจกับรูปร่างของตน อารมณ์ความรู้สึกหรือความวิตกกังวลของวัยรุ่นเกี่ยวกับร่างกายและเพศ เช่น ร่างกายผิดปกติหรือไม่ คนอื่นๆ เป็นเหมือนเราหรือไม่ วิตกกังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้น และรู้สึกไม่แน่ใจในความเป็นชายหรือหญิงของตน ความอยากรู้อยากเห็นเรื่องเพศหรือ พฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศต่างๆ กลัวการเป็นผู้ใหญ่ กลัวความรับผิดชอบ บางครั้งอยากเป็นเด็ก บางครั้งอยากเป็นผู้ใหญ่ ทำให้มีอารมณ์ผันผวน หงุดหงิดง่าย

3. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัยรุ่นระยะต้นชอบที่จะคลุกคลีกับเพื่อนเพศเดียวกัน วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ ต้องการทำให้เหมือนเพื่อน ลอกเลียนลักษณะไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ทรงผม ภาษาหรือท่าทาง เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ วัยรุ่นจะเลือกคบเพื่อนที่คล้ายๆ ตน เช่น เด็กเรียนก็จะอยู่ในกลุ่ม “หนอนหนังสือ” ด้วยกัน หรือเด็กที่เรียนอ่อนจะมีภาพพจน์ต่อตนเองในทางลบ ก็จับกลุ่มในพวก “เรียนไม่เอาไหน” เหมือนกัน หากวัยรุ่นชอบอยู่อย่างโดดเดี่ยวแยกตัว ไม่สนใจที่จะมีเพื่อนสนิทให้สงสัยว่าเป็น “วัยรุ่นที่มีปัญหา” ขาดทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ หรือมีภาพพจน์ของตนเองในทางลบมีอารมณ์เศร้า มีปมด้อย อาจนำไปสู่การเป็นโรคจิตประสาทได้

วิทยา (2540: 226-228) กล่าวว่า วัยรุ่นจะมีความต้องการใหม่ ๆ เกิดขึ้นเพิ่มเติมจากวัยเด็กหลายอย่าง ซึ่งเป็นไปตามสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและอารมณ์ ความต้องการที่สำคัญมีดังนี้

1. ต้องการความรัก วัยรุ่นต้องการความรักจากบุคคลหลายฝ่าย เช่น พ่อแม่ ญาติพี่น้อง ครู เพื่อน ทั้งเพื่อนเพศเดียวกันและต่างเพศ ความต้องการความรักนี้อาจเป็นเพราะตัวเองคิดว่ามีคน

สนใจและรักตัวเองน้อยลง เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ และจิตใจที่ไม่ค่อยมั่นคงไม่มั่นใจในค่าของตัวเอง คิดว่าคนอื่นจะมองไม่เห็นสิ่งเหล่านี้ จึงอยากเรียกร้องให้เขารัก และสนใจตัวเองมากขึ้น

2. ความต้องการอยากรู้และทดลองเกี่ยวกับเรื่องเพศ วัยรุ่นจะมีความสนใจในเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศ เป็นวัยที่ต้องการความรู้ ความเข้าใจทางเพศอย่างถูกต้อง ถ้าถูกกีดกันจะแสดงออกทางอ้อม โดยการปิดบัง หรือโดยการหาความรู้อย่างไม่ถูกวิธี เป็นวัยที่สนใจเพื่อนต่างเพศ จะรักแบบหลงใหลใฝ่ฝัน หรือเป็นความรักแบบรุนแรง ไม่ค่อยมีเหตุผล

3. ความต้องการอิสรภาพมากขึ้น สำหรับความต้องการอิสรภาพนั้นจะรุนแรงมากในวัยนี้ วัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการตัดสินใจ วางแผน วางโครงการของชีวิตและอยากลงมือทำด้วยตัวเอง จะไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ม้าวก้าวภายในชีวิตของตน และมักคิดว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจความต้องการของตน

4. ความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม วัยนี้เป็นวัยที่อยากให้สังคมยอมรับหรือชมเชย อยากมีชื่อเสียง อยากเด่น อยากดัง อยากรับผิดชอบในกิจกรรมบางอย่างเพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่ก็ทำได้สำเร็จค่อนข้างยากเพราะขาดระบบในการทำงานและขาดวิจารณญาณในตัวเอง

5. ต้องการรวมกลุ่ม วัยนี้เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เพื่อนยอมรับ จึงทำตามเพื่อนแม้บางครั้งจะขัดกับความรู้สึกส่วนตัวก็ตาม

6. ต้องการประสบการณ์ใหม่ ๆ ความต้องการนี้อาจจะรุนแรงมากในวัยรุ่น เช่น ต้องการคบเพื่อนใหม่ ๆ ต้องการทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ตามเพื่อน เช่น การเดินขบวน การคิดสิ่งเสียดสี การแต่งกายแปลก ๆ

7. ต้องการมีอนาคต ต้องการมีความสำเร็จ วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มสนใจอาชีพต่าง ๆ อยากรับผิดชอบ อยากพึ่งตนเอง มีจุดหมายในอนาคต มีการวางแผนว่าสำเร็จการศึกษาแล้วจะประกอบอาชีพอะไร

8. ต้องการแบบอย่างที่ดี ถึงแม้วัยรุ่นจะชอบความเป็นอิสระแต่ก็ยังอยากได้คำแนะนำจากผู้ใหญ่ที่ดี อยากเลียนแบบผู้ใหญ่ ซึ่งจะเห็นได้จากเด็กชายที่ต้องการพ่อมาเป็นแบบอย่างในการ

ดำเนินชีวิต เด็กผู้หญิงก็ต้องการแม่เช่นกัน ฉะนั้น ผู้ใหญ่จึงต้องเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็กต้องคอยนำทางคอยตักเตือนเมื่อเด็กทำผิดและให้รางวัลเมื่อทำดี

ในเรื่องของอารมณ์ของวัยรุ่นนั้น สมศักดิ์ (2533: 71-78) กล่าวไว้ว่า อารมณ์ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากร่างกายถูกสิ่งอื่นมาเร้า โดยปกติคนเราทุกคนมีอารมณ์อยู่เสมอทุก ๆ นาที โดยเฉพาะวัยรุ่นมักเกิดอารมณ์ง่ายและรุนแรง จึงเป็นเรื่องง่ายในการยุแหย่ หรือชักนำให้เกิดความรู้สึก และอยากลองดีทั้งทางดี และทางชั่ว การคิดเพียงวูบเดียวอาจจะทำให้เด็กแสดงออกมาซึ่งหมายถึงชีวิตและอนาคตของเรา เช่น อารมณ์โกรธ เกลียด รัก ชอบ ดังนั้นการรู้จักควบคุมอารมณ์จึงเป็นสิ่งที่ดี การที่จะควบคุมอารมณ์ให้ได้ ขึ้นอยู่กับการสร้างนิสัยการฝึกควบคุมอารมณ์ ควรฝึกตั้งแต่ในวัยเด็ก เพราะเป็นระยะที่มีการพัฒนาทางอารมณ์ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เขาได้รู้จักแสดงอารมณ์ที่สังคมยอมรับ และควบคุมอารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนาได้ง่ายขึ้น

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ (สมศักดิ์, 2533: 71-78)

1. ความเหนื่อยอ่อน ซึ่งอาจจะเกิดจากการพักผ่อนน้อย ตื่นเต้นมาก รับประทานอาหารไม่เพียงพอหรือมากเกินไปกับความต้องการของร่างกาย เด็กจะบันดาลโทสะได้ง่ายกว่าปกติ
2. สุขภาพไม่ดี มีอาการเจ็บป่วยบ่อยๆ เช่น เจ็บตา ฟันเสียจะเป็นเด็กที่มีอารมณ์เสียได้ง่าย
3. สถิติปัญหา จากการศึกษาพบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางสมอง จะเป็นพวกที่ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ และเด็กที่ฉลาดมักจะเป็นเด็กที่มีจินตนาการลึกซึ้ง และกลัวในสิ่งที่เป็นอันตรายมากกว่าเด็กที่ไม่ค่อยฉลาด
4. ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ทักษะคติของบิดามารดามีส่วนสำคัญในการสร้างอารมณ์ให้แก่เด็ก เช่น เด็กที่ถูกทอดทิ้ง หรือเอาใจใส่ดูแลมากเกินไปจะเป็นเด็กก้าวร้าวได้ ลูกคนโตบางคนมักเป็นคนเจ้าอารมณ์ ลูกคนเล็กมักจะเป็นเด็กอยู่ตลอดไปและตามใจตัวเองอยู่เสมอ เป็นต้น
5. สิ่งแวดล้อมทางสังคม ทั้งที่บ้านและทางสถานศึกษา ถ้ามีระเบียบหรือบังคับให้ทำกิจกรรมโดยไม่เต็มใจ จะทำให้เกิดอารมณ์โกรธไม่พอใจไม่มีความสุข

จากการศึกษาจะพบว่าวัยรุ่น เป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรงมากกว่าวัยอื่นๆ อารมณ์ที่พัฒนามากในเด็กวัยรุ่นคือ ความโกรธ ความกลัว ความรัก และความริษยา ดังนั้นในการที่บิดา-มารดา หรือผู้ปกครองรวมทั้งครู-อาจารย์ ควรจะได้มีความรู้สึกถึงอารมณ์ต่างๆ ที่วัยรุ่นมักแสดงออกเพื่อเป็นการป้องกัน และให้คำแนะนำตักเตือนแก่วัยรุ่นที่กำลังประสบปัญหาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

เมื่อกล่าวโดยสรุปลักษณะ โดยทั่วไปของวัยรุ่นก็คือ มักเป็นผู้ที่มีอารมณ์ และความรู้สึกรุนแรงในทุกเรื่อง ทั้งรักและเกลียด เวลาเมื่อไรมากระทบไม่ว่าเป็นกฎเกณฑ์ต่างๆ ในครอบครัว หรือสังคมที่ดี วัยรุ่นมักปฏิเสธและปฏิบัติสวนทางกับสิ่งเหล่านั้น ผู้ที่เป็นบิดามารดาหรือผู้ปกครอง ควรจะได้มีความเข้าใจ หักให้เขาได้มีโอกาสฝึกความรับผิดชอบโดยกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ตั้งขึ้น ควรเป็นกฎเกณฑ์ที่ชอบด้วยเหตุผล เปิดโอกาสให้เขาได้มีทางเลือก เป็นกำลังใจ ให้คำแนะนำ และสนับสนุนเขาอย่างเต็มที่ แต่อย่าได้ตามใจจนเกินขอบเขต สอนให้เขารู้จักสิทธิและหน้าที่ของตน และเคารพในสิทธิของผู้อื่น สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้วัยรุ่นได้ใช้พลังที่มีอยู่เป็นไปในแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ย่อมจะกลายเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพต่อไป ในการจัดกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งกิจกรรมการใช้เวลาว่างก็ต้องมีส่วนที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ของวัยรุ่น เช่น เกมต่างๆ (สมอง การทำงานของประสาทส่วนต่าง ๆ) กิจกรรมสร้างสรรค์ (พัฒนาความคิด) กิจกรรมนอกสถานที่ (พัฒนาสังคม) กิจกรรมภายในบ้าน (สร้างหน้าที่ ความรับผิดชอบ)

พฤติกรรมก้าวร้าว

ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรมของคนเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการกระทำและการแสดงออกของแต่ละบุคคล ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นมีทั้งที่มองเห็นได้ชัดเจนและมองไม่เห็น แต่สามารถที่จะบอกให้ผู้อื่นรู้ว่ากำลังทำอะไร ต้องการอะไร หรือมีอารมณ์ใดๆ ทั้งนี้ได้มีนักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักวิชาการได้ให้ความหมายของพฤติกรรมไว้หลายท่านดังนี้

ชัยยงค์ (2521) อ้างใน วัชรินทร์, (2547: 23) ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า เป็นการของมนุษย์ การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำนั้นผู้กระทำจะกระทำโดยไม่รู้ตัวและไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม เช่น การพูด การกระพริบตา

อุทัย (2522: 39) ได้ให้คำนิยามว่า กริยาที่แสดงออกหรือปฏิกิริยาโต้ตอบที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้าซึ่งจะออกจากภายนอกหรือภายในร่างกายได้ ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์กระทำหรือรู้สึก ผู้อื่นจะเห็นหรือไม่ก็ตามถือว่าเป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

กิตติมา (2529: 248) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่าเป็นกริยาอาการที่แสดงออก หรือการเกิดปฏิกิริยาเพื่อเผชิญกับสิ่งภายนอก ซึ่งการแสดงออกนั้นเกิดจาก อุปนิสัยที่สะสมมา เกิดจากความเคยชินที่ได้รับจากประสบการณ์ และ การศึกษาอบรมต่างๆ ซึ่งการแสดงออกเป็นได้ทั้งคล้อยตามหรือต่อต้าน เป็นคุณหรือโทษ ซึ่งมีผลต่อตนเองและสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น เพื่อนร่วมงาน หน่วยงานที่ทำ เป็นต้น

สุชา (2529ข: 85) อธิบายว่า พฤติกรรม หมายถึงกิจกรรมต่างๆ ที่มีชีวิตกระทำทั้งทางร่างกายและจิตใจซึ่งบุคคลอื่นสามารถสังเกตได้หรือใช้เครื่องมือวัดได้

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออก ตอบสนอง หรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใดที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยินได้ อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วย เครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัยไม่ว่าการแสดงออกหรือการตอบสนองนั้นจะเกิดขึ้นภายในหรือภายนอก ร่างกายก็ตาม (สมโภชน์ , 2532: 1)

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึงอาการ กริยา ท่าทาง การกระทำ หรือกิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรงหรือใช้เครื่องมือวัดได้ แบ่งเป็น 2 ประเภท (รัจรี, 2532: 1)

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) พฤติกรรมที่สามารถมองเห็นหรือสังเกตเห็นได้จากภายนอก ได้แก่

1.1 พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior) พฤติกรรมหน่วยใหญ่ที่สังเกตเห็นด้วยตาเปล่าโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือ เช่น การเดิน การนั่ง

1.2 พฤติกรรมโมเลกูลาร์ (Molecular Behavior) พฤติกรรมหน่วยย่อยที่ต้องสังเกตโดยตรงผ่านเครื่องมือ จะสังเกตด้วยตาเปล่าไม่เห็น เช่น การเดินของชีพจร ความดันเลือด

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลไม่แสดงออกมาให้บุคคลภายนอกสังเกตเห็นโดยตรงต้องสังเกตทางอ้อม เช่น ความตั้งใจ ความเครียด

Good (1993: 58) อ้างใน พิสิษฐ์ (2545: 75) ได้อธิบายว่า พฤติกรรม (Behavior) เป็นการกระทำที่ปรากฏออกมาให้เห็นได้ชัด กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในทางกายภาพและทางอารมณ์ และกิจกรรมที่เกิดจากบุคคลที่มีจิตใจปกติ

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตเห็นได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ (ประภาเพ็ญ, 2520 อ้างใน ประกายทิพย์, 2547:1)

สมร (2532 อ้างใน นภาพร, 2545: 35) พฤติกรรมที่เป็นปัญหา หมายถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับวัย เวลา และสถานที่ หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหา หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกที่แตกต่างไปจากปกติวิสัยที่คนทั่วไปประพฤติปฏิบัติและเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา

สรุปได้ว่าพฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ กิริยา อาการ ท่าทาง และสิ่งที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย ความคิด ความรู้สึก ความสนใจ ซึ่งสามารถบุคคลอื่นสามารถสังเกตได้ หรือไม่ก็ตามทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างมาเกื้อหนุนให้เกิดขึ้น

พฤติกรรมเด็กก้าวร้าว

Reynolds and Birch (1977) อ้างใน ผดุง (2541: 100-102) สำนักงานการศึกษาแห่งสหรัฐอเมริกา ได้ให้คำจำกัดความของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมไว้ดังนี้

เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม หมายถึง เด็กที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ไม่สามารถเรียนหนังสือได้เหมือนเช่นเด็กปกติทั่วไป การที่เด็กไม่สามารถเรียนได้นั้นมิได้มีสาเหตุมาจากองค์ประกอบทางสติปัญญา การรับรู้และสุขภาพ หรือความบกพร่องทางร่างกาย

2. ไม่สามารถรักษาความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนนักเรียนด้วยกันหรือครูได้
3. มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กปกติอื่นๆ ในวัยเดียวกัน
4. มีความคับข้องใจ และมีความเก็บกดอารมณ์
5. แสดงอาการทางร่างกาย เช่น ปวดศีรษะ ปวดตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย หรือมีความหวาดกลัวเมื่อมีปัญหาส่วนตัวหรือปัญหาทางด้านการเรียน
6. เด็กอาจมีลักษณะเพียงข้อใดข้อหนึ่งหรือหลายข้อก็ได้ และปัญหาจะต้องเกิดขึ้นและมีมาเป็นเวลานานแล้ว
7. นิยามทางการศึกษาของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม อาจมีนิยามได้มากมาย เช่น นิยามทางจิตวิทยา นิยามทางการแพทย์ นิยามทางพฤติกรรมศาสตร์ เป็นต้น ในที่นี้จะเน้นในทางการศึกษาจึงให้นิยามเฉพาะในทางการศึกษาเท่านั้น

ผดุง (2541: 100-102) เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม หมายถึง เด็กที่แสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากเด็กทั่วไป และพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนนี้ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กกับสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก และ หรือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวเด็กเอง

นิยามเชิงปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความสะดวกในการจัดการศึกษา จึงควรให้นิยามที่สามารถนำไปปฏิบัติได้ เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมมีนิยามเชิงปฏิบัติการดังนี้

เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม หมายถึง เด็กที่ถึงแม้จะได้รับการบริการทางการแนะแนวและการให้คำปรึกษาแล้ว ก็ยังมีความบกพร่องทางพฤติกรรมอยู่ในขั้นรุนแรง และมีปัญหาอย่างต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ ปัญหาดังกล่าวมีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอง เด็กมีพัฒนาการทางการเรียนอย่างเชื่องช้า มีปัญหาในการเข้ากับเพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง ปัญหาพฤติกรรมดังกล่าว มิได้มีสาเหตุมาจากความผิดปกติทางร่างกาย ประสัมผัสด้านการรับรู้ หรือสติปัญญา

อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมได้แก่เด็กต่อไปนี้

1. เด็กที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ข้างล่างนี้ และกำลังเรียนอยู่ในโรงเรียนใดโรงเรียนหนึ่ง
2. เด็กที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ข้างล่างนี้ และกำลังรับบริการจากสถานพยาบาล หรือสถาบันอื่นที่มีใช้สถาบันทางการศึกษา

พอสรุปได้ว่า เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมหมายถึง เด็กที่มีพฤติกรรมที่มีอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเอง มีพัฒนาการทางการเรียนอย่างเชื่องช้า มีปัญหาในการเข้ากับเพื่อนนักเรียนด้วยตนเอง หรือเข้าสังคมไม่ได้ สังคมไม่ยอมรับ ไม่สามารถอยู่ในกฎเกณฑ์ของสังคมได้

เกณฑ์การตัดสินเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม

เด็กที่ได้รับการตัดสินว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม ควรมีคุณสมบัติดังนี้

1. เป็นเด็กที่แสดงพฤติกรรมทางอารมณ์ที่เบี่ยงเบนไปจากเด็กทั่วไปในวัยเดียวกัน ถึงแม้ว่าจะได้รับการแนะแนว และบริการให้คำปรึกษาแล้ว ก็ยังมีปัญหาทางอารมณ์อยู่ในลักษณะเดิม
2. การประเมินผลทางจิตวิทยา ละการสังเกตอย่างมีระบบ ระบุว่าเด็กมีปัญหาในทางพฤติกรรมมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน
3. มีพฤติกรรมที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนของตน การอ่าน การเขียน คณิตศาสตร์ พัฒนาการทางสังคม พัฒนาการทางภาษา และการควบคุมพฤติกรรมของตนเองมีหลักฐานยืนยันว่า ปัญหาของนักเรียนมิได้เกิดจากความบกพร่องทางร่างกาย การรับรู้ และสติปัญญา
4. เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมโดยทั่วไป เป็นไปตามเกณฑ์ข้อ 1-4 แต่เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมในขั้นรุนแรง จะต้องมีความผิดปกติเพิ่มขึ้นอีก 2 ข้อ คือ

5. มีหลักฐานยืนยันว่าเด็กต้องการการบำบัดรักษา การให้คำแนะนำปรึกษาทั้งเป็นรายกลุ่มและรายบุคคล และทั้งผู้ปกครองของเด็กด้วย กิจกรรมดังกล่าวต้องเป็นกิจกรรมที่มีขั้นตอนและวิธีการที่แน่นอน เพื่อให้เด็กได้รับการบริการตามลำดับ

6. มีหลักฐานยืนยันว่า บริการในโรงเรียนปกติและบริการในโครงการโรงเรียนการศึกษาพิเศษ ไม่สอดคล้องตามสภาพความบกพร่อง และความต้องการของเด็ก

ส่วนณาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา (2527: 598) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่ผิดปกติหรือพฤติกรรมแปรปรวนว่า เป็นพฤติกรรมที่มีการปรับตัวผิดปกติ และมักก่อความวุ่นวายแก่สังคมที่มีผู้มีอาการแบบนี้อาศัยอยู่ด้วย และจากการศึกษาค้นคว้าของสมาคมจิตเวชอเมริกัน (American Psychiatric Association) ได้แบ่งลักษณะบุคลิกภาพแปรปรวนดังนี้

1. บุคลิกภาพแบบระแวง
2. บุคลิกภาพแบบอารมณ์แปรปรวน
3. บุคลิกภาพแบบจิตเภท
4. บุคลิกภาพแบบย้ำคิดย้ำทำ
5. บุคลิกภาพแบบฮิสทีเรีย
6. บุคลิกภาพแบบต่อต้านสังคม
7. บุคลิกภาพแบบสมยอมและก้าวร้าว
8. บุคลิกภาพแบบก้าวร้าว

ลักษณะของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม

ผดุง (2541: 102-103) กล่าวว่า การศึกษาพฤติกรรมของเด็ก อาจกระทำได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความสนใจและจุดมุ่งหมายของผู้ศึกษา จากการศึกษาผลงานการวิจัยของนักจิตวิทยาและ นักการศึกษาจำนวนมาก อาจจำแนกพฤติกรรมที่เป็นปัญหาออกได้ 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมที่เกิดจากความขัดแย้งภายในตัวเด็กเอง
2. พฤติกรรมที่เกิดจากความขัดแย้งระหว่างเด็กกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก

การก้าวร้าวและก่อกวนการเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ และการปรับตัวที่ไม่ถูกต้อง เป็น พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งระหว่างเด็กกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ส่วนความวิตกกังวล การมีปมด้อย การหนีสังคม และความผิดปกติทางการเรียน มีสาเหตุมาจากความขัดแย้งภายในตัว เด็กเอง ซึ่งจะได้อธิบายโดยละเอียดดังนี้

1. การก้าวร้าว-ก่อกวน เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมมักแสดงออกในทางก้าวร้าวก่อกวน ความสงบสุขของผู้อื่น พฤติกรรมที่แสดงออกในทางก้าวร้าว อาจรวมไปถึงการแสดงออกซึ่งความ โหดร้ายทารุณสัตว์ ชกต่อย ทำร้ายร่างกายตนเองและผู้อื่น ขู่ คุกคาม หิวร้อง กระตือรือร้น ไม่เคารพ เชื่อฟังครูและพ่อแม่ ฝ่าฝืนคำสั่งของครูหรือพ่อแม่ เด็กที่มีพฤติกรรมในลักษณะนี้มักมีความขัดแย้ง กับคนใกล้เคียง พฤติกรรมอาจรุนแรงขึ้นหากไม่ได้รับการแก้ไข

2. การเคลื่อนไหวที่ผิดปกติ หมายถึงการไม่อยู่นิ่ง เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาโดยปราศจาก จุดหมาย และไม่ได้รับอนุญาตจากครู เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมมีพฤติกรรมในลักษณะนี้แล้ว ยัง มีความสนใจสั้น สนใจบทเรียนได้ไม่นาน ขาดสมาธิในการเรียน หันเหความสนใจไปสู่สิ่งอื่นได้ ง่าย เด็กที่มีการเคลื่อนไหวที่ผิดปกตินี้ อาจมีปัญหาการก้าวร้าวร่วมด้วยก็ได้ การศึกษาโดย (Robin, 1980) พบว่ามีเด็กปัญหาประเภทนี้ประมาณ 1% - 5% ของประชากรในวัยประถมศึกษา

3. การปรับตัวทางสังคม เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม มีการปรับตัวทางสังคมไม่ถูกต้อง ซึ่งหมายถึงการฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น แก๊งอันธพาล การทำลายสาธารณ สมบัติ การลักขโมย การหนีโรงเรียน การต่อสู้ของนักเรียนระหว่างโรงเรียนคู่อริ การประทุษร้าย ทางเพศ เป็นพฤติกรรมในลักษณะนี้มักเกิดขึ้นกับเด็กวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่

4. ความวิตกกังวลและปมด้อย เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม อาจไม่กล้าพูดกล้าแสดงในชั้นเรียน บางคนมีความประหม่าอย่างเห็นได้ชัดเมื่อจำเป็นต้องออกไปรายงานหน้าชั้น บางคนมีอาการตัวร้อนและเป็นไข้ เมื่อถึงเวลาไปโรงเรียน บางคนขาดความเชื่อมั่นในตนเองอย่างเห็นได้ชัด บางคนร้องไห้บ่อย พฤติกรรมเหล่านี้จัดเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความวิตกกังวล หรือเกิดจากปมด้อยของแต่ละบุคคล เด็กที่มีพฤติกรรมในลักษณะดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม แต่ความรุนแรงของพฤติกรรมในแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันไป พฤติกรรมที่ค่อนข้างรุนแรงและสม่ำเสมอเท่านั้นจึงจัดเป็นพฤติกรรมของเด็กที่ต้องได้รับการบริการทางการศึกษาพิเศษ

5. การหนีสังคม การหนีสังคม หรือการปลีกตัวออกจากสังคม เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนอย่างหนึ่งของเด็ก สังเกตได้จากการที่เด็กไม่พูดคุย ไม่เล่นกับเพื่อน ไม่ร่วมกิจกรรมนักเรียนที่ทางโรงเรียนจัดขึ้น เด็กประเภทนี้มีลักษณะเป็นคนขี้อาย พูดไม่เก่ง ไม่กล้าพูดต่อหน้าสาธารณะชน ไม่กล้าพูดในที่ประชุม บางคนเป็นคนเจ้าอารมณ์ เด็กเหล่านี้ขาดทักษะที่จำเป็นในการติดต่อกับผู้อื่น ขาดความเชื่อมั่นในตนเองในด้านการพูด เด็กจึงชอบอยู่คนเดียว ทำงานคนเดียว เด็กเหล่านี้อาจมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่นได้แต่มักเป็นไปในลักษณะแสดงอาการก้าวร้าว ไม่มีวุฒิภาวะ หรือไม่ก็แสดงพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสม

6. ความผิดปกติในการเรียน สังคมมักกำหนดว่าหน้าที่สำคัญของเด็ก คือการเรียน เด็กที่มีผลการเรียนดีมักเป็นที่ชื่นชอบของครู ผู้ปกครอง และเพื่อน เด็กที่เรียนไม่ดีอาจไม่ได้รับการยกย่องเท่าที่ควร ซึ่งมีผลต่อการปรับตัวของเด็ก เด็กที่เรียนไม่ดีอาจกลายเป็นเด็กที่มีปัญหา การศึกษาวิจัยจำนวนมากระบุว่า เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมมีผลการเรียนต่ำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการอ่าน การสะกดคำ และคณิตศาสตร์

การตัดสินใจว่าเด็กคนใดเป็นเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมนั้น ควรพิจารณาความรุนแรงและความสม่ำเสมอของพฤติกรรมควบคู่กันไปด้วย เด็กอาจมีพฤติกรรมเพียงข้อเดียวหรือหลายข้อตามที่กล่าวมาแล้ว ก็อาจจัดว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมได้ การตัดสินใจใช้เกณฑ์เป็นหลักในการพิจารณาควบคู่กันไป

ลักษณะของพฤติกรรม	ความรุนแรงของพฤติกรรม	
	ปานกลาง	มาก (รุนแรง)
1. การก้าวร้าว-ก่อกวน	ชกต่อย ทำร้ายร่างกาย โกรธจัด	ทำร้ายตนเอง
2. การเคลื่อนไหวผิดปกติ	ฝ่าฝืนกฎระเบียบ ชู้ คูกคามผู้อื่น ไม่เคารพยำเกรง ทำลายข้าวของ อยู่ไม่นิ่ง ลุกลุกกลน ขาดความสนใจในบทเรียนหรือสิ่งที่อยู่รอบตัว ติดตามมาด้วย การก้าวร้าวและก่อกวนสมาธิของผู้อื่น	ทำร้ายร่างกายผู้อื่น ทำลายข้าวของเสียหาย มีการเคลื่อนไหวที่แปลกๆ และซ้ำๆ ในลักษณะเดิม
3. ขาดการปรับตัวทางสังคม ที่ถูกต้อง	ลักษณะ โกรธ ชกต่อย ทำลาย สาธารณะสมบัติ ฝ่าฝืนกฎหมาย หนีเรียน กระทำผิดทางเพศ	มีการเคลื่อนไหวที่แปลกๆ และซ้ำๆ ในลักษณะเดิม
4. ความวิตกกังวล ปมด้อย	ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง หลีกเลียงสถานการณ์บางอย่าง ร้องไห้บ่อยๆ มีความวิตกกังวลสูง ความสามารถทางทักษะเสื่อมลง	แสดงความผิดหวังอย่างรุนแรงต่อความเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อย
5. การหนีสังคม	ไม่พูดคุยกับเพื่อนหรือผู้ใกล้ชิด ไม่ยอมพบเพื่อนหรือผู้ใกล้ชิด ปฏิเสธทุกคนที่เกี่ยวข้อง	เหมือนกันกับข้อความทางด้านซ้าย เพียงแต่รุนแรงกว่า
6. ความผิดปกติทางการเรียน	ผลการเรียนต่ำลงทุกวิชา ความสามารถทางสังคมต่ำลง	สมองเฉื่อยชา ความจำเสื่อม มีความบกพร่องทางภาษา

ภาพที่ 9 ลักษณะสำคัญของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมและความรุนแรงของพฤติกรรม

ที่มา: ผดุง (2541: 104)

การประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

การคัดเลือเด็ก

เด็กจะต้องได้รับการทดสอบทางพฤติกรรม ผู้ทดสอบอาจเป็นนักจิตวิทยา ครูการศึกษาพิเศษ หรือ ครูแนะแนว โดยใช้เครื่องมือต่อไปนี้เพียงเครื่องมือเดียว หรือหลายเครื่องมือก็ได้

1. Denver Rating Scale
2. Quay-Peterson Behavior Problem Checklist
3. Ottawa School Behavior Checklist
4. Walker Problem Behavior Identification Checklist
5. Child Behavior Rating Scale
6. Recorded Teacher Observations

นอกจากนี้เด็กจะต้องได้รับการทดสอบดังต่อไปนี้

1. การตรวจสุขภาพ โดยแพทย์แผนปัจจุบัน
2. การตรวจสอบทางสายตา
3. การทดสอบทางการได้ยิน
4. การทดสอบทางภาษาและการพูด
5. การทดสอบทางจิตวิทยา ได้แก่ การทดสอบสติปัญญาการวัดบุคลิกภาพ การวัดทัศนคติ

6. การทดสอบทางการศึกษาได้แก่การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

7. การทดสอบทางจิตแพทย์

วิธีการประเมินพฤติกรรม (Methods of behavioral assessment)

สมโภชน์ (2543: 62) กล่าวถึง วิธีการประเมินพฤติกรรมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ด้วยกัน ได้แก่

1. วิธีการประเมินโดยตรง (Direct methods of assessment) ซึ่งประกอบด้วย

1.1 การสังเกตพฤติกรรม (Observation)

1.2 การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมตนเอง (Self-Monitoring)

1.3 การวัดผลที่เกิดขึ้น (Measurement of Product)

1.4 การวัดทางสรีระ (Physiological Measures)

2. วิธีการประเมินทางอ้อม (Indirect Methods of Assessment) ซึ่งประกอบด้วย

2.1 การสัมภาษณ์ (Interview)

2.2 การรวบรวมข้อมูลจากบุคคลอื่น (Information from other people)

2.3 การรายงานตนเอง (Self Report)

Kessler (1996 อ้างใน นภาพร, 2545: 36-38) ได้เสนอเกณฑ์ในการพิจารณาพฤติกรรมที่เป็นปัญหาไว้ดังนี้

1. อายุ ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
2. ความถี่และความรุนแรงของการเกิดพฤติกรรม
3. จำนวนของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
4. การสูญเสียโอกาสทางสังคม เช่น สูญเสียโอกาสที่จะเรียนหนังสือ
5. การส่งผลกระทบต่อความเจ็บปวดต่อตนเอง หรือผู้อื่น
6. การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมต่างๆ
7. บุคลิกของเด็กแต่ละคน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว

ธีระพร (2526: 30) กล่าวว่าในทางจิตวิทยา มีทฤษฎีที่พยายามอธิบายต้นกำเนิดของความก้าวร้าวมีอยู่ 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีสัญชาตญาณ ทฤษฎีความคับข้องใจ-ความก้าวร้าว และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

1. ทฤษฎีสัญชาตญาณ Freud (1930) นักจิตวิทยากล่าวว่า “แนวโน้มที่จะก้าวร้าวมีมาตั้งแต่เกิด และเป็นสัญชาตญาณเป็นเอกเทศของมนุษย์” Freud เชื่อว่า สัญชาตญาณเป็นพลังจิตอย่างหนึ่งที่เกิดจากแรงขับของร่างกายโดยธรรมชาติ พลังของความก้าวร้าวเหมือนกับพลังอื่น ๆ เช่น พลังของความต้องการทางเพศซึ่งต้องการระบายออกทั้งทางตรงและทางอ้อม มนุษย์เราใช้จะเป็นผู้ที่สุภาพอ่อนโยน ใจดี และต้องการความรักความสนใจเสมอไปไม่ บางครั้งต้องต่อสู้เพื่อป้องกันตนเองเมื่อถูกรุกรานจากบุคคลอื่น การก้าวร้าวจึงเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ในการป้องกันตนเอง การก้าวร้าวอาจเป็นไปในรู้ที่สังคมยอมรับ เช่น การแข่งกีฬาหรือการโต้เถียง หรือในทางที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น การทำร้ายร่างกายหรือการด่าทอกัน แต่มนุษย์รู้จักการระงับ

อารมณ์และไม่แสดงออกซึ่งการก้าวร้าวในเวลาที่ไม่จำเป็นในเวลาที่ไม่สมควร หรือไม่แสดงออกในสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ ถ้าบุคคลใดไม่สามารถควบคุมตนเองให้แสดงความก้าวร้าวไปในทางที่ถูกที่ควรที่เป็นที่ยอมรับของสังคมได้ แสดงว่าบุคคลนั้นมีพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจที่ขาดสมดุล จึงไม่สามารถรับค่านิยมที่เป็นที่ยอมรับของสังคมได้และบุคคลประเภทนี้จะแสดงความก้าวร้าวออกมาโดยปราศจากการควบคุม และในที่สุดก็กลายเป็นนิสัย และเป็นบุคลิกลักษณะประจำตนเองไป (ผดุง, 2528: 35) รากฐานของความก้าวร้าวนี้ Freud เชื่อว่าเกิดจากสัญชาตญาณความตาย (Death instinct) การระบายอาจมุ่งสู่ผู้อื่น หรือมุ่งสู่ตนเองซึ่งในขั้นสุดท้ายก็จะเป็นการฆ่าตัวตาย (ธีระพร, 2526: 347)

2. ทฤษฎีความคับข้องใจ-ความก้าวร้าว ทฤษฎีนี้เสนอโดยนักจิตวิทยากลุ่มหนึ่งที่มหาวิทยาลัยเยล (Dollard และ Miller, 1939) ได้อธิบายว่า “การเกิดของความก้าวร้าวมักเป็นผลของความคับข้องใจ และความคับข้องใจจะก่อให้เกิดแรงขับซึ่งนำไปสู่ความก้าวร้าวบางรูปแบบเสมอ” ความคับข้องใจ หมายถึง สภาพการณ์ที่เกิดจากการที่บุคคลถูกกันไม่ให้ทำ หรือไม่ให้ได้สิ่งที่ประสงค์ คนเราจะเกิดความไม่พอใจและเกิดอารมณ์ขุ่นมัวถ้ามีคนขัดใจ หรือขัดขวางไม่ให้ทำในสิ่งที่ปรารถนา เมื่อถูกขัดขวางคนเราก็มักจะแสดงพฤติกรรมออกไปในทางก้าวร้าว เช่น เด็กถูกพ่อแม่ห้ามเล่นวิดีโอเกม ก็จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวคือ ดื้อดึง ขัดขืนขึ้น ซึ่ง Davitz (1952:) ได้ทำการทดลองให้เด็กกลุ่มหนึ่งเล่นอย่างสร้างสรรค์ และอีกกลุ่มหนึ่งเล่นแข่งขันกันอย่างก้าวร้าว ต่อมาให้เด็กทั้งสองกลุ่มเกิดความคับข้องใจก่อนที่จะทำให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระ ปรากฏว่า เมื่อปล่อยเด็กสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระในเวลาต่อมา กลุ่มแรกจะเพิ่มการเล่นอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มหลังจะเพิ่มการเล่นที่รุนแรงกว่าเดิม แสดงให้เห็นว่าเด็กกลุ่มหลังที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มขึ้น เพราะมีประสบการณ์การเล่นที่รุนแรงมาก่อนนั้นอาจเนื่องมาจากสิ่งเร้าภายนอกตัวบุคคลดังที่ Berkowitz (1965) กล่าวว่า ความคับข้องใจเป็นตัวก่อให้เกิดความก้าวร้าวก็จริง แต่การแสดงออกมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม คือ แรงขับภายในจะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่มาเร้า เช่น ถ้าความคับข้องใจน้อย ถึงแม้สถานการณ์จะเร้ามากก็อาจจะไม่เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้นได้

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม พฤติกรรมก้าวร้าวตามแนวทฤษฎีนี้เป็นเพียงพฤติกรรมทางสังคมพฤติกรรมหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม Bandura (1976: 203-227) ได้อธิบายความก้าวร้าวตามแนวทฤษฎีนี้ไว้ 3 ลักษณะ คือ

3.1 การเกิดความก้าวร้าว (Origin of aggression) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนั้น ได้ อธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวว่าเกิดจากการเรียนรู้ 2 ลักษณะ คือ

1) การสังเกต เป็นการเรียนรู้จากตัวอย่าง โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น หรือ เป็นการสังเกตตัวแบบ ซึ่งผู้สังเกตจะเรียนรู้พฤติกรรมนั้น ๆ ได้ในเวลาต่อมา นอกจากนี้ Bandura ยังเชื่อว่าการเรียนรู้ที่สอนให้บุคคลคิดถึงผลที่จะเกิดขึ้น เช่น การสังเกตที่เห็นตัวแบบได้รับแรง เสริมหรือรางวัลทำให้บุคคลคาดหวังผลที่ตนจะได้รับถ้าได้แสดงพฤติกรรมเช่นนั้นออกมาบ้าง การ สังเกตประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้ คือ

2) การสังเกตลักษณะที่สำคัญของพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดง บุคคลจะเรียนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าเขาสนใจลักษณะสำคัญของพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดง การสนใจย่อม เกิดขึ้นจากความเด่นของตัวแบบ หรือลักษณะเฉพาะของตัวผู้สังเกตด้วย เช่น ความสามารถในการ รับสัมผัสและการรับรู้ตลอดจนประสบการณ์การได้รับแรงเสริม

3) การจดจำ ได้จากการสังเกตตัวแบบทำให้ตัวแบบนั้นมีอิทธิพลต่อผู้สังเกต การ จดจำจะเกิดขึ้นในลักษณะของสัญลักษณ์ เช่น คำพูด จินตภาพ วิธีการหนึ่งที่จะช่วยในการจำคือ การฝึก หรือการทบทวนทางด้านความคิด

4) การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ได้แก่ การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับ รางวัล แรงเสริม พฤติกรรมก้าวร้าว นั้นอาจจะเกิดขึ้นอีกในโอกาสต่อไป

3.2 ตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว (Instigator of aggression) ได้แก่ ประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1) อิทธิพลของตัวแบบ ตัวแบบมีอิทธิพลที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ไม่ว่าจะเป็น สถานการณ์จริงหรือสถานการณ์ทดลอง จากการทดลองของ Bandura และคณะ (1961: 575-582) ได้ศึกษาผลของการเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อพฤติกรรมของเด็ก โดยให้เด็กดู ตัวแบบที่ก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าวเล่นกับตุ๊กตาล้มลุก ตัวแบบก้าวร้าวเล่นกับตุ๊กตาล้มลุกโดยการชก ต่อยตุ๊กตาเตะ โยน ส่วนตัวแบบไม่ก้าวร้าวเล่นกับของเล่นอื่น ๆ โดยไม่สนใจตุ๊กตาล้มลุกเลย เมื่อ เด็กทั้งสองกลุ่มได้มีโอกาสเล่นของเล่นทั้งหลายคล้าย ๆ กันที่มีให้ตัวแบบเล่น ปรากฏว่าเด็กที่เห็น

ตัวแบบก้าวร้าวมาก่อนต่างก็เล่นกับตุ๊กตาโดยการเลียนแบบความก้าวร้าวของตัวแบบมาก ส่วนเด็กที่เห็นตัวแบบไม่ก้าวร้าวก็เล่นกับของเล่นต่าง ๆ โดยมีความก้าวร้าวแสดงออกมาน้อย

2) สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ การต่อสู้ การทำร้ายร่างกาย การถอดถอนแรงเสริม สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความคับข้องใจหรือความโกรธ ซึ่งจะทำให้เกิดพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ รวมถึงพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย

3) สิ่งจูงใจ ส่วนใหญ่พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลเกิดจากความคาดหวังผลตอบแทน ดังนั้นตัวกระตุ้น คือแรงเสริมที่บุคคลหวังมากกว่าการกระทำให้คนอื่นเจ็บปวด

4) การควบคุมด้วยการสอน ในการอบรมเลี้ยงดูนั้นบุคคลจะถูกฝึกให้เชื่อฟัง ถูกระเบียบ ผู้ฝึกจะให้รางวัลแก่การเชื่อฟัง และลงโทษแก่การไม่เชื่อฟัง วิธีการลงโทษที่รุนแรงย่อมทำให้บุคคลเกิดความก้าวร้าวได้ ดังที่ Power (1972: 175-183) กล่าวว่า การเห็นคนอื่นลงโทษจะทำให้บุคคลเพิ่มความก้าวร้าว

5) การควบคุมด้วยสิ่งที่เป็นมายา มายาเป็นสิ่งเร้าภายนอกที่เกิดจากความเชื่อที่ผิด บางครั้งความเชื่อที่ผิดทำให้บุคคลก้าวร้าวได้

3.3 สิ่งที่ทำให้ความก้าวร้าวคงอยู่ (Reinforcement of aggression) ได้แก่ แรงเสริม ซึ่ง Bandura (1976: 219) ได้แบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ

1) แรงเสริมภายนอก คือ เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับแรงเสริม พฤติกรรมก้าวร้าว นั้นจะยังคงอยู่

2) แรงเสริมที่ได้จากการสังเกต บุคคลสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวของตัวแบบที่ได้รับรางวัลมากกว่าตัวแบบที่ไม่ได้รับรางวัล ดังนั้นตัวแบบก้าวร้าวที่ได้รับรางวัล จะเป็นตัวแบบที่มีประสิทธิภาพ แรงเสริมจึงได้จากการสังเกตจะทำหน้าที่ให้ข้อมูล และเป็นแรงจูงใจให้บุคคลแสดงความก้าวร้าว

3) แรงเสริมที่เกิดจากตนเอง ได้แก่ การลดค่าหรือศักดิ์ศรีของผู้อื่น เช่น การพูดนินทา หรือตำหนิผู้อื่นจะทำให้ตนเองรู้สึกมีคุณค่ามากขึ้น รู้สึกพอใจและระบายความคับข้องใจได้

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นมีสาเหตุที่เกิดขึ้นได้หลายประการ ซึ่งนักเรียนประถมศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาเขตมินบุรี สังกัดสำนักการศึกษากรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีฐานะยากจนผลจากด้านเศรษฐกิจ ทำให้ผู้ปกครองมีเวลาดูแลและสั่งสอนอบรมนักเรียนน้อย จึงอาจเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้ดังที่ สมพร (2529: 8) กล่าวว่า การพัฒนาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับประถมศึกษานี้เกิดจากแรงจูงใจและการเรียนรู้ในครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพัฒนาการด้วย...” นอกจากนี้วัยเด็กตอนปลายยังมีพฤติกรรมการเล่นแบบ ทั้งจากเพื่อนและบุคคลอื่น อีกทั้งเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ผลิตสื่อต่าง ๆ ขึ้นมาทำให้เด็กเกิดความอยากลองและซึมซับเอาพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงไว้มาใช้จริงกับชีวิตประจำวัน ดังนั้นการที่จะพัฒนาพฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปในทางที่ถูกที่ควรก็ควรต้องมีการร่วมมือกันทุกฝ่าย ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

แนวความคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมีอีกหลายทฤษฎีด้วยกันดังนี้

1. ทฤษฎีเกี่ยวกับสัญชาตญาณความก้าวร้าวของ Sigmund Freud

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ชีวิตมนุษย์ประกอบด้วยความขัดแย้งระหว่างพลัง 2 ชนิด คือ พลังในทางสร้างสรรค์ หรือ สัญชาตญาณเกี่ยวกับการดำรงชีวิต (life instinct) และพลังแห่งการทำลายหรือสัญชาตญาณเกี่ยวกับการทำลาย (death instinct) ซึ่งแสดงออกมาในรูปของความก้าวร้าว สัญชาตญาณเกี่ยวกับการทำลายนี้บางครั้งแสดงออกมาภายนอก แต่บางครั้งก็แสดงอยู่ภายใน และถ้ามีมากอาจออกมาในรูปของการทำลายตัวเองหรือลงโทษตัวเอง Freud เชื่อว่าสัญชาตญาณเกี่ยวกับการทำลาย หรือแรงขับความก้าวร้าวนี้จำเป็นต้องได้รับการปลดปล่อยออกมา อาจปลดปล่อยออกมาเป็นการก้าวร้าวตรงๆ หรือเปลี่ยนพลังแห่งความก้าวร้าวไปในรูปที่สังคมยอมรับ เรียกว่า การระเหิด (sublimation) หรือโดยการย้ายที่ (displacement) ซึ่งเป็นการระบายแรงขับความก้าวร้าวไปยังวัตถุหรือบุคคลอื่นที่ไม่ใช่ต้นเหตุทำให้เกิดแรงขับความก้าวร้าว ถ้าแรงขับความก้าวร้าวไม่ได้ปลดปล่อยออกมามนุษย์จะเกิดความตึงเครียด และสะสมแรงขับนี้ไว้จนในที่สุดอาจนำไปสู่พฤติกรรมสุดขั้วของความก้าวร้าวได้ เช่น การฆาตกรรม การฆ่าตัวตาย (พิสมัย และคณะ, 2528 อ้างใน วัชรินทร์, 2547: 31)

2. ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

นักจิตวิทยาที่เชื่อในทฤษฎีนี้มีความเห็นว่าสภาพแวดล้อมทำให้บุคคลเกิดความคับข้องใจซึ่งก่อให้เกิดความก้าวร้าว ทฤษฎีนี้แบ่งแนวความคิดออกเป็น 2 ประการ คือ

2.1 สมมติฐานความก้าวร้าวที่มีสาเหตุมาจากความคับข้องใจ (frustration aggression hypothesis) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจว่า สมมติฐานนี้มีแนวความคิดพื้นฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ โดยมีความเชื่อว่าความก้าวร้าวเป็นผลมาจากการตอบสนองที่มีต่อความคับข้องใจ กล่าวคือ เมื่อบุคคลไม่สามารถบรรลุเป้าหมายจะทำให้เกิดความคับข้องใจ และความคับข้องใจ จะทำให้เกิดแรงขับ (drive) เมื่อแรงขับถูกสะสมไว้นานจนเป็นพลังงานมากพอก็จะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ซึ่งแนวคิดนี้สอดคล้องกับ Fehr (1983: 379-380) ที่ว่า ความก้าวร้าวของบุคคลมีสาเหตุมาจากความคับข้องใจ เนื่องจากการที่บุคคลสะสมความคับข้องใจไว้และไม่สามารถหาทางระบายออกมาให้จึงเป็นแรงผลักดันให้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

2.2 ทฤษฎีสัญญาความก้าวร้าว (aggression curs theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่านอกจากความคับข้องใจแล้ว สถานการณ์ภายนอกก็มีส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าว ตามแนวคิดของ Berkowitz (1964: 308-309) ที่ว่ารากฐานความก้าวร้าวเกิดจากความคับข้องใจ แต่การแสดงความก้าวร้าวออกมาหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมด้วย กล่าวคือแรงขับภายในต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่มาเร้า เช่น ถ้าเกิดความคับข้องใจแล้ว แต่มีสถานการณ์มากระตุ้นมากเกิดความก้าวร้าวได้ หรือถ้าเกิดความคับข้องใจมากแต่มีสถานการณ์มากระตุ้นน้อยก็ไม่เกิดความก้าวร้าว

3. ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทางสังคม

ประสาร (2531 อ้างใน วัชรินทร์, 2547: 32) ได้กล่าวว่า นักจิตวิทยากลุ่มนี้ไม่ยอมรับแนวคิดที่ว่าความก้าวร้าวเป็นผลเป็นผลของสัญชาตญาณ หรือแรงขับที่เกิดจากความคับข้องใจ แต่เชื่อว่าความก้าวร้าวของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ การสังเกตหรือการเรียนรู้แบบ และส่วนหนึ่งเกิดจากการได้รับรางวัลและการถูกลงโทษซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นได้รับการเสริมแรงมากเท่าไร ก็มีแนวโน้มที่จะเกิดพฤติกรรมนั้นขึ้นอีก ผู้ให้กำเนิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเห็นว่าบุคคลเมื่อเกิดความคับข้องใจเนื่องจากมีอุปสรรคขัดขวางการไปสู่เป้าหมาย หรือมีอารมณ์พุ่งขึ้นเนื่องจาก

เหตุการณ์ดังที่เรียบเรียงอย่าง อารมณ์จะกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองต่างๆ กัน แล้วแต่บุคคลเคยเรียนรู้ที่ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์นั้นอย่างไร บางคนอาจหลบไปจากสถานการณ์นั้น ขณะที่บางคนจะก้าวร้าวหรือบางคนกลับพยายามจะเอาชนะอุปสรรคนั้นขึ้นอยู่กับการโน้มน้าวที่ผ่านมามีแต่ละคนเคยใช้วิธีการใดเพื่อลดความคับข้องใจที่เกิดขึ้น การเรียนรู้จึงเป็นตัวกำหนดอันสำคัญที่ทำให้บุคคลมีความก้าวร้าว การเรียนรู้ของเด็กส่วนมากมักเป็นผลของการเลียนแบบจากผู้ใหญ่ Bandura (1977 อ้างใน วัชรินทร์, 2547: 32) ได้ทำการศึกษาผลของการเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อพฤติกรรมของเด็ก โดยทดลองกับเด็กให้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่างกัน 4 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 มีตัวแบบเป็นคนจริง

กลุ่มที่ 2 มีตัวแบบเป็นภาพยนตร์

กลุ่มที่ 3 มีตัวแบบเป็นการ์ตูนในหนังสือ

กลุ่มที่ 4 ไม่มีตัวแบบ

พิสมัยและคณะ (2528: 211-217) กล่าวว่า ภายหลังจากนั้นสร้างสถานการณ์ให้เด็กเกิดความคับข้องใจ ผิดหวังที่ไม่ได้เล่นของเล่นที่อยากเล่น ผลการทดลองพบว่า เด็กในกลุ่มที่ 1 ก้าวร้าวมากที่สุด กลุ่มที่ 2 และ 3 มีความก้าวร้าวใกล้เคียงกัน และกลุ่มที่ 4 ก้าวร่ววน้อยที่สุด หลังจากนั้นได้ทำการทดลองอีกครั้งโดยให้เด็กดูตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษ กับตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รางวัล พบว่ากลุ่มเด็กที่ได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รางวัลมีความก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มที่เห็นตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษ จากการทดลองนี้เขาได้ให้เด็กเล่าประสบการณ์ที่เด็กเห็นมา ปรากฏว่าเด็กเล่าได้ถูกต้อง แสดงว่าความก้าวร้าวของเด็กเกิดจากการเรียนรู้และได้เห็นมา แสดงว่านอกจากเด็กเรียนรู้ความก้าวร้าวจากผู้ปกครอง กลุ่มเพื่อน และบุคคลอื่นแล้ว สื่อมวลชนแขนงต่างๆ เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ ละคร และที่สำคัญที่สุดคือ โทรทัศน์ มีอิทธิพลต่อความก้าวร้าวของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Parke ที่ว่ากลุ่มเด็กที่กระทำผิดกฎหมายซึ่งชมแต่รายการที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงซ้ำๆ กันบ่อยๆ จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กอีกกลุ่มหนึ่ง

ประเภทของความก้าวร้าว

นักจิตวิทยาได้แบ่งการก้าวร้าวออกเป็น 2 ประเภท คือ (ผดุง, 2528: 35-36)

1. การก้าวร้าวที่เป็นไปในทางทำลาย อาจจะเป็นการก้าวร้าวด้วยวาจาหรือด้วยการกระทำก็ได้ เช่น การชกต่อย เตะ ไม่จ่ายเงิน มาสาย วิพากษ์วิจารณ์ไปในทางเสียหาย พุดจากระแนะระแหน หรือกระทบกระทั่งเกลียดชังและเยาะเย้ย

2. การก้าวร้าวที่ควบคุมได้ เป็นการก้าวร้าวที่ไม่รุนแรงเหมือนประเภทแรก เป็นการก้าวร้าวโดยวาจาและกระทำโดยมีเหตุผลสมควร เป็นการกระทำเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นกว่าเดิม

ก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่ซ่อนลึกภายในจิตใจของคน การแสดงออกของความก้าวร้าวมีทั้งที่แสดงออกโดยตรง ซึ่งเห็นชัดเจนว่าก้าวร้าวกับแสดงออกทางอ้อม ซึ่งบางครั้งเราไม่คิดว่าก้าวร้าวแต่เป็นโมโหร้าย ความก้าวร้าวมี 3 ประการ ดังนี้ (กุลยา, 2551: 26-31)

1. ความก้าวร้าวทางตรง เป็นการระบายก้าวร้าวด้วยการทำร้ายบุคคลที่เป็นบุคคลเป้าหมายโดยตรง

2. ความก้าวร้าวทางอ้อม เป็นความก้าวร้าวที่ไม่แสดงตรงตัวบุคคล แต่จะใช้วิธีการแสดงออกด้วยการทำลายสิ่งของทรัพย์สินสมบัติทั้งของตนเองหรือของบุคคลเป้าหมาย ด้วยเพียงหวังทำร้ายความรู้สึกและจิตใจ เพื่อระบายความคับข้องใจของตนเอง

3. ความก้าวร้าวแฝง ความก้าวร้าวแฝงนี้ไม่แสดงออกทั้งทางตรงและทางอ้อม แต่จะแฝงเร้นอยู่ในตัวบุคคลที่พร้อมแสดงออกเมื่อรู้สึกว่าจะต้องแสดงตนว่ามีอำนาจเหนือบุคคลเป้าหมาย ซึ่งหมายความว่าความก้าวร้าวนี้อยู่ภายใต้จิตสำนึกตลอดเวลา จะแสดงออกมาเมื่อมีโอกาส

ลักษณะความก้าวร้าวแฝงมีดังนี้

1. หวงของมาก แม้ของไม่มีประโยชน์ก็ไม่ให้ใคร
2. ตระหนี่ถี่เหนียวชนิดขี้ไม่ให้หมากิน
3. พุดหยาบคาย บางทีหงุดหงิดแม่กับภรรยาและลูก
4. พุดหยาบคาย บางทีหงุดหงิดแม่กับภรรยาและลูก
5. ต่อหน้าสังคม ผู้มีความก้าวร้าวแฝงจะพุดดีและมีมรรยาทกับสังคมคนนอกบ้านอย่าง
สุุดๆ
6. ให้ของคนที่เกี่ยวข้องแล้วมักทวงคืน
7. ไม่ชอบทำบุญใส่บาตร แต่ชอบบริจาคเอาหน้า
8. ไม่ช่วยเหลือบุคคลอื่นที่มาเกี่ยวข้องกับตนเอง ยกเว้นญาติฝ่ายตน

ถ้าเป็นเด็กลักษณะของความก้าวร้าวแฝงมีดังนี้

1. ไม่มีเพื่อนสนิท
2. ไม่แบ่งปัน
3. ไม่ช่วยเหลือ
4. พุดเสียงกร้าว
5. เลือกคนที่เข้าหา แต่ไม่ผูกพัน
6. พุดน้อยไม่เป็นมิตร

7. เมื่อไม่พอใจจะร้องกรีด โวยวาย

8. ไม่แสดงความเคารพผู้ใหญ่ ไม่มีสัมมาคารวะ

9. ไม่ทำร้ายใคร แต่ไม่ให้อะไรใคร ชอบเจิบๆ อยู่คนเดียว หงุดหงิดง่าย

การแสดงออกของความก้าวร้าวนี้มี 2 วิธี คือ ก้าวร้าวทางวาจา และก้าวร้าวทางกาย

1. ความก้าวร้าวทางวาจา เป็นการแสดงออกถึงการข่มขู่และการทำลายบุคคลเป้าหมายให้ได้รับความเจ็บใจ มี 5 ระดับ ดังนี้

1.1 ปฏิเสธ ความก้าวร้าวนี้เป็นการแสดงความเป็นปฏิกิริยาต่อบุคคลเป้าหมายด้วยการใช้คำพูด หรือการใช้ท่าทางเป็นการแสดงสีหน้าท่าท่างปฏิเสธ รวมถึงการหลบหลีกไม่ยอมพบหน้า

1.2 ข่มขู่ เป็นการพูดทำให้เป้าหมายเกิดความกลัว ถ้าเป็นสัตว์จะส่งเสียงขู่ เป็นแมวจะพองขนทำตาโต แต่คนจะใช้คำพูด

1.3 คำ การใช้คำพูดไม่ไพเราะรุนแรงที่เป็นคำหยาบคาย ซึ่งจะมีหลายระดับ เริ่มจากคำหยาบทั่วไป คำถึงญาติ จนถึงคำบุพการี ความรุนแรงของคำคำจะขึ้นอยู่กับอารมณ์ แล้วผ่านออกมาทางศัพท์รวมกับความดังของเสียง ว่าต้องการทำร้ายผู้ฟังระดับใด

1.4 ประจาน เป็นการตะโกนคำ โดยมีเจตนาให้ผู้อื่นได้ยินจุดประสงค์เพื่อให้เจ็บปวด 2 เท่าเท่าแรก คนถูกคำเจ็บที่ถูกคำเท่าที่ 2 คนถูกคำเจ็บที่ถูกประจานให้คนอื่นรับรู้ การคำประจานนั้นเด็กเล็กไม่มีจะเริ่มมีในเด็กโต และผู้ใหญ่ การคำประจานนี้ เริ่มจากนิทา และใส่ไฟก่อน จนถึงการค้าเสียงดังในที่แจ้ง

1.5 แข่ง ความก้าวร้าวด้วยการแข่งนี้รุนแรงมากกว่าคำ อาจแข่งต่อหน้าและลับหลัง เกิดขึ้นเมื่อผู้ก้าวร้าวไม่มีพลังหรืออำนาจพอ จึงต้องพึ่งพาสังค์คีสิทธิ์ที่มีอำนาจเหนือกว่ามาช่วยกระทำ การแข่งนี้พบมากในผู้ใหญ่ เด็กโตมีบ้าง แต่เด็กเล็กไม่มีเลย อาจเป็นเพราะพัฒนาภาษากับการใช้ความรู้ยังเจริญไม่เต็มที่ จึงมีน้อยมากหรือไม่มีเลย

ความก้าวร้าวทางกาย เป็นความก้าวร้าวที่รุนแรงมากกว่าความก้าวร้าวทางวาจา ซึ่งการแสดงออกจะใช้อวัยวะและร่างกายในการทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเจ็บปวดจนถึงตาย การแสดงออกเริ่มจากหยิก ตี ทบ ต่อย เตะ ถีบ จนถึงใช้อาวุธทำร้าย ความก้าวร้าวทางกายนี้อาจสัมพันธ์หรือไม่สัมพันธ์กับความก้าวร้าวทางวาจา (กุลยา, 2551: 32 – 39)

การเกิดความก้าวร้าวทางกายนั้นอาจเกิดกะทันหัน หรือเกิดจากความก้าวร้าวทางวาจามาก่อน แล้วมาเป็นความก้าวร้าวทางกาย เด็กเล็กจะทบตีเมื่อมีอารมณ์โกรธ เช่น ที่ผมผู้ใหญ่ ดี หรือค่า ส่วนเด็กโตมักจะตีกันเอง เมื่อถึงผู้ใหญ่ก็เป็นการทำร้ายที่รุนแรงขึ้นกว่าเดิม

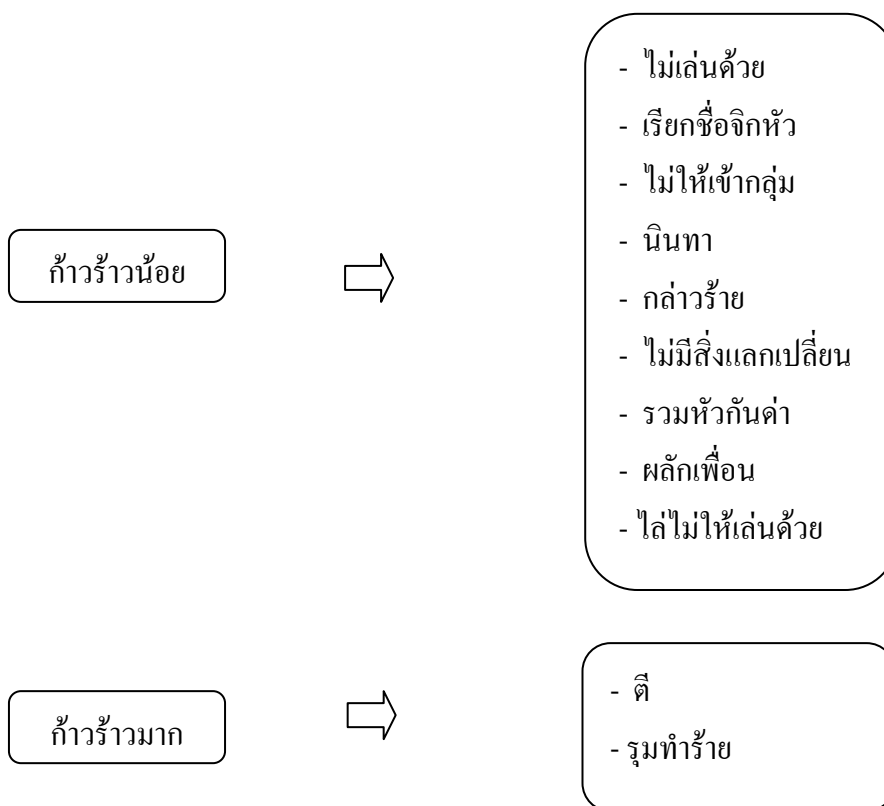
ลักษณะความก้าวร้าวทางกาย เป็นความก้าวร้าวที่มุ่งทำลายเพื่อให้บุคคลเป้าหมายเสียใจ เจ็บใจ วิธีการทำลายมีดังนี้

1. ทำลายสิ่งของ ทั้งที่เป็นของตนเองและผู้อื่น ด้วยการแย่งของ ทบ หรือทำให้แตกสลาย หรือนำไปแอบซ่อน

2. ทำลายตนเอง ความก้าวร้าวบางอย่างนั้นใช้วิธีการกระทำต่อตนเอง โดยหวังให้คนอื่นเจ็บช้ำ เช่น ขังตัวเอง ดึงผมตัวเอง ตีอกชกหัว หรือกระแทกเท้า เหตุเพราะทำร้ายผู้อื่นไม่ได้การทำร้ายตนเองเป็นเจตนา เพื่อแสดงความก้าวร้าวต่อผู้อื่น แต่ทำผู้อื่นไม่ได้ จึงก้าวร้าวตนเองเพื่อให้มี ผลถึงผู้อื่น

3. ทำลายผู้อื่น เป็นความก้าวร้าวถึงระดับรุนแรงและเป็นความก้าวร้าวสะสม ถึงขั้นทำลายและเป็นภัยต่อกลุ่มเป้าหมายโดยตรง และมุ่งถึงชีวิต

การแสดงออกของความก้าวร้าวที่ทำลายผู้อื่นจะมีลำดับจากน้อยไปมากดังนี้



ภาพที่ 10 การแสดงออกของความก้าวร้าวที่ทำลายผู้อื่นจะมีลำดับจากน้อยไปมาก

ที่มา: กุลยา (2551: 99)

Buss (1961: 6-9) กล่าวถึงประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลักษณะของการแสดงออกไว้ดังนี้ พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางด้านร่างกาย เช่น การชกต่อย การเล่นตลก ยั่วแหย่ การขวางทางเดิน หรือการแสดงท่าทีเฉยเมยต่อคำสั่งส่วนพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางวาจา เช่น การพุดคูหมิ่น นินทา การพุดต่อว่าหรือการพุดปฏิเสธ

Berkowitz (1965: 198) กล่าวถึงประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าวดังนี้ พฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่มีเจตนาร้าย ที่จะทำให้อีกคนหนึ่งหรือสิ่งของเสียหาย แต่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อผลบางอย่าง เช่น เพื่อรางวัล หรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ พฤติกรรมก้าวร้าวอีกประเภทหนึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่มีเจตนาร้ายต้องการให้อีกคนหนึ่งหรือสิ่งของได้รับอันตราย

สรุปได้ว่า ความก้าวร้าวทุกรูปแบบจะปรากฏทันทีเมื่อมีสิ่งมากระตุ้นแล้วทำให้เกิดอารมณ์เครียด ไม่พอใจ โกรธ และจะเกิดการสะสมโดยที่ถ้ามีน้อยจะเป็นเพียงความไม่พอใจ แต่ถ้ามีมากก็จะกลายเป็นความโกรธ ความรุนแรงก็จะขึ้นไปตามลำดับขั้น การควบคุมอารมณ์ การถูกฝึกให้เก็บอารมณ์ หรือสถานการณ์ในปัจจุบันนั่นเอง

กุลยา (2551: 24-26) กล่าวว่าความก้าวร้าวเป็นกลไกทางจิตที่ส่งผ่านมาในรูปพฤติกรรมทำลายที่ก่อเกิดอยู่ภายในจิตใจ ถ้าเป็นสัตว์ก็จะมีสัญชาตญาณของการเอาตัวรอด แต่เมื่อเป็นคน ความก้าวร้าวกลายเป็นอาวุธทำลาย และทำร้ายบุคคลที่ไม่พอใจ โดยมีเจตนาและความตั้งใจเป็นฐาน มีความรู้และประสบการณ์เป็นตัวประกอบ เพื่อให้ความก้าวร้าวมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น คนจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อระบายความผิดและความรู้สึกภายในตนออกมา อาจแสดงตัวต่อตัว ตัวต่อกลุ่ม หรือกลุ่มต่อกลุ่มตะลุมบอนก็ได้ เป้าหมายการทำลายมี 2 ประการ คือ ทำร้ายจิตใจและทำร้ายร่างกาย การทำร้ายจิตใจเป็นความก้าวร้าวที่มุ่งกระทำต่อเป้าหมายด้วยการพูด การกระทำที่ทำให้เกิดความเสียใจแก่บุคคลนั้นพฤติกรรมก้าวร้าวมีดังนี้

1. ด้านวาจา

1.1 นินทา

1.2 กระแนะกระแหน

1.3 คำกระทบ

1.4 คำหยาบคาย

1.5 คำประจาน

2. ด้านการกระทำ

2.1 แกล้ง

2.2 กระแทกกระทั้น

2.3 ทำลายข้าวของ เช่น โยน ขว้าง ปา ทับ

2.4 ทำลายบุคคลข้างเคียงประเภทตีัวกระทบคราด

ประสาร (2531 อ้างใน วัชรินทร์, 2547: 25) กล่าวถึงพฤติกรรมก้าวร้าวว่า ลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าวจะเปลี่ยนแปลงไปตามอายุระยะสั้นๆ ของวัยนี้เด็กจะแสดงออกด้วยการร้องไห้หรือปะทะต่อสู้กับเด็กอื่นโดยตรง เมื่อเด็กอายุ 4-5 ขวบ ก็จะเปลี่ยนแปลงจากการต่อสู้ไปเป็นการใช้วาจาเป็นส่วนมาก เช่น การกล่าวโทษ ล้อเลียน เป็นต้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกก็มุ่งที่จะทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนด้วยการก่อเรื่องต่างๆ ตามความต้องการของตนเอง โดยไม่คำนึงถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น เด็กพวกนี้ชอบหาเรื่องทะเลาะวิวาท มีเรื่องขัดแย้งกับเพื่อน รังแกเพื่อน ชอบการทุบตี เตะตอย ทำร้าย ทำลายสิ่งของทั้งของตนเองและส่วนรวม พุดจาไม่สุภาพ ก้าวร้าวทางกายและวาจา ไม่เกรงกลัวผู้ใหญ่ อวดดี ไม่ค่อยฟัง ชอบก่อวุ่นในชั้นเรียน (ผกา, 2530: 44) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้ นับว่า เป็นพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับผู้อื่นในทางไม่ดี และมีลักษณะในทางทำลาย ซึ่งพอจะแยกได้เป็น 9 พฤติกรรม ดังนี้ (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2522: 57-58)

1. ว่ากล่าว ข่มขู่ ทุบถ่มผู้อื่น
2. ทำร้ายร่างกายตนเองหรือผู้อื่น
3. เอาของเพื่อนมาทำลาย หรือใช้โดยเพื่อนไม่อนุญาต ก้าวท้าวสิทธิผู้อื่น
4. ทำลายสิ่งของ (ทำให้ของเสียหาย)
5. ตีกัน ทำร้ายร่างกายซึ่งกันละกัน
6. โต้เถียงกัน คำกัน
7. แย่งของกัน
8. พุดทำพ่น พุดโอ้อวด

9. ชีดถือของทุกอย่างเป็นของตน หวงของ

จากพฤติกรรมดังกล่าวข้างต้น ถ้าพิจารณาถึงรูปแบบของความก้าวร้าวสามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. พฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย ได้แก่

1.1 ทำร้ายร่างกายตนเอง หรือผู้อื่น

1.2 เอาของเพื่อนมาทำลาย หรือใช้โดยเพื่อน ไม่อนุญาต ก้าวทำลายสิทธิผู้อื่น

1.3 ทำลายสิ่งของ (ทำให้ของเสียหาย)

1.4 ตีกัน ทำร้ายร่างกายซึ่งกันละกัน

1.5 แย่งของกัน

1.6 ชีดถือทุกอย่างเป็นของตน หวงของ

2. พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ได้แก่

2.1 ข่มขู่ พูดก่อแค้นผู้อื่น

2.2 โต้เถียงกัน คำกัน

2.3 พูดทำพนัน พูดโอ้อวด

ส่วนประภาพรรณ (2537: 158) ได้แบ่งพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กไว้ 3 รูปแบบ คือ

1. พฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย

1.1 การทำร้ายร่างกายผู้อื่น หมายถึง การตี เตะ ต่อย ผลัก ขว้าง ปา หยิก ข่วน และดึงผม เป็นต้น

1.2 การทำร้ายร่างกายตนเอง หมายถึง กระแทกตัวเอง นอนดินกับพื้น หัวชนฝา นั่งทิ้งตัวหลังลงพื้น เป็นต้น

2. พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น การด่า การข่มขู่ การพูดก่อกวน การโต้เถียง และการทำเสียงดัง เป็นต้น

3. พฤติกรรมการทำลายทรัพย์สินสมบัติ หมายถึง การแย่งของกัน การทุบ การขว้างสิ่งของ และการทิ้งสิ่งของ เป็นต้น

ซึ่งสอดคล้องกับที่สมศักดิ์ (2533: 40) กล่าวว่า ความก้าวร้าวของนักเรียนนักศึกษาที่พบ มักจะแสดงพฤติกรรมที่ล่วงเกินผู้อื่น เช่น บิดา-มารดา ครู-อาจารย์ หรือเพื่อนๆ เป็นต้น ส่วนใหญ่ที่พบมักแสดงออกมาในรูปของการแสดงกิริยา วาจา และการกระทำที่ไม่เหมาะสมกับสภาพ และวัย ดังนี้

1. กิริยาวาจา และนิสัยหยาบคาย

2. พูจาวาจาดีและแสดงความไม่เคารพผู้ใหญ่

3. มีลักษณะชอบทำลายความสงบของชั้นเรียน และก่อกวนการสอนของครู อาจารย์

4. ชอบทำความยุ่งยากเดือดร้อนให้กับผู้อื่น

5. ต้องการแสดงออกในลักษณะของการอวดตัวเอง

6. ชอบตำหนิและกล่าวโทษผู้อื่น

7. ชอบทะเลาะวิวาท ทุบตี และรังแกผู้อื่น

8. มักจะทำลายทรัพย์สินส่วนตัวหรือส่วนรวมให้เกิดความเสียหาย

จากการศึกษาพบว่าคนก้าวร้าวมักจะมีบุคลิกภาพเด่นชัด คือ ไม่กลัวเสียหน้า คิดว่าตนเองสำคัญกว่าคนอื่น เป็นคนไม่มีหัวใจ ไม่มีความรัก รู้สึกโดดเดี่ยว ความก้าวร้าวทางกายจะเปลี่ยนไปเป็นทางภาษาเมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น เมื่อเวลาอยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่แสดงท่าทางไม่พอใจไม่พอใจ พฤติกรรมจะยิ่งก้าวร้าวมากขึ้น

สรุปได้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนั้น เป็นการกระทำพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรุนแรง ล่วงเกินผู้อื่นทั้งทางร่างกาย หรือทางวาจา รวมถึงการทำร้ายร่างกายตนเอง สามารถแสดงออกโดยทางร่างกาย(การกระทำ) และทางวาจา

สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

ธีรพร (2529: 59) กล่าวถึง สาเหตุของความก้าวร้าว ได้ดังนี้

1. การขาดความอบอุ่นในครอบครัว เนื่องจากบิดา มารดาให้ความรักและความเอาใจใส่ไม่เพียงพอ เด็กรู้สึกขาดความรักความอบอุ่น

2. ไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ ทำให้ไม่มีความสุขคิดว่าไม่มีใครเป็นเพื่อนที่ดีของตน

3. บิดา มารดา หรือผู้ปกครองกวดขันมากเกินไป เจ้าระเบียบและเคร่งครัดเกินไป

4. บิดา มารดา หรือผู้ปกครองรักและตามใจ ปล่อยุ่เกินไป ทำให้เด็กคิดว่าจะได้รับสิ่งต่างๆ จากเพื่อนเหมือนได้รับจากบิดา มารดา เมื่อไม่ได้ตามความต้องการ ก็แสดงความก้าวร้าว ข่มขู่ต่างๆ เพื่อให้ได้ตามใจตนเอง

5. นักเรียนบางคนแสดงความก้าวร้าวกับครูผู้สอน เพราะมีปัญหาบางประการเกิดขึ้น เช่น ไม่ชอบเพราะคิดว่าครูไม่ยุติธรรม

สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนต้น

สาเหตุของความก้าวร้าวเกรของเด็กรุ่นนั้น ยังมีสาเหตุอีกหลายประการดังที่สมศักดิ์ (2533: 41-42) กล่าวไว้มี 3 ประการ ดังนี้

1. สาเหตุทางกาย จากการศึกษาสาเหตุทางกายที่จะทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวเกรเนื่องมาจากความบกพร่องทางสมอง โดยเฉพาะในส่วนบริเวณ Ancient Brain ถูกกระตุ้นด้วยยาหรือสารเสพติดบางชนิดจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวดุ้นทุ้นที่ ระดับสติปัญญา โดยเฉลี่ยพบว่ามีสติปัญญาไม่สูงนัก

2. สาเหตุทางใจ ในการศึกษาทางจิตวิทยา พบว่าคนที่ก้าวร้าวรุนแรง มักจะมาจากครอบครัวที่ยุ่งยาก คับแค้น มีความรู้สึกรัก และความรู้สึกชิงชังสูง มีความรู้สึกต่อพ่อแม่ไปในทางขัดแย้ง เป็นคนไม่มีระเบียบวินัยและเป้าหมายในชีวิต เก็บกด อยากได้อะไรอยากจะได้ดังใจ

2.1 ในวัยเด็กพบว่า พ่อแม่ไม่ให้ความรักความอบอุ่นที่เพียงพอแก่เด็ก การอบรมเลี้ยงดูตึงหรือหย่อนเกินไป จนอยากที่เด็กจะปฏิบัติได้ไม่ว่าจะเป็นระเบียบของที่บ้านหรือทางโรงเรียน

2.2 ถูกพี่น้อง หรือเพื่อนฝูงก้าวร้าวเกรต่อตนเองก่อนทำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวตอบ

2.3 บางรายเกิดจากการเลี้ยงดูในวัยเด็กมีการเปลี่ยนพี่เลี้ยงเสมอๆ ทำให้ไม่คุ้นหน้าและเกิดความไม่ไว้วางใจ

2.4 ลักษณะของบิดามารดาและผู้ปกครอง เป็นคนมีพฤติกรรมก้าวร้าวทำให้เกิดการเลียนแบบขึ้น

3. สภาพแวดล้อม มีส่วนที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวเกร

3.1 กลุ่มเพื่อน คบเพื่อนที่มีความประพฤติไม่เหมาะสม เป็นอันธพาล ดิฉาดเสพติด เล่นการพนัน เป็นต้น

3.2 สิ่งแวดล้อมที่เป็นแหล่งอบายมุข เช่น บาร์-ไนต์คลับ สถานอาบอบนวด สถานที่เล่นการพนัน มีส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กก้าวร้าว เกร

3.3 สื่อมวลชน ได้แกหนังสือ นิตยสารประเภทยั่วทางกามารมณ์ ฯลฯ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น ได้เสนอผลงานต่างๆ ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนออกมา ทำให้ยั่วและทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมขึ้น

สรุปได้ว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่เกิดจากบุคลิกภาพส่วนตัวของเด็กประกอบกับการอบรมเลี้ยงดูรวมทั้งสภาพสังคมแวดล้อมมีผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวถ้าเด็กได้รับการเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี ความก้าวร้าวก็อาจจะไม่เกิดขึ้น

องค์ประกอบที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

Coleman (1981: 152-171) กล่าวว่า องค์ประกอบที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมก้าวร้าว คือ

1. การเป็นเด็กกำพร้า (Maternal deprivation) ถูกพ่อแม่ทอดทิ้งไม่ยอมรับตั้งแต่เกิดถึงเหล่านีเป็นการแสดงความโหดร้ายกับเด็กอย่างมาก เด็กอาจปรับตัวไม่ได้และทำให้ขาดการควบคุมตนเอง และเพิ่มความโกรธแค้นภายในจิตใจของเด็ก ซึ่งจะทําให้กลายเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพก้าวร้าวแปรปรวนได้

2. รูปแบบของครอบครัว (Family patterns) ครอบครัวที่ขาดความอบอุ่น มีการทะเลาะวิวาท การไม่เข้าใจซึ่งกันและกันของบุคคลในครอบครัว มีการใช้กำลังทำร้ายกันนั้น สามารถทําให้บุคคลมีบุคลิกภาพก้าวร้าวได้

3. การได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจวัยเด็ก (Early psychic trauma) สามารถทําให้บุคลิกภาพแปรปรวนก้าวร้าวได้มาก เพราะเด็กเก็บกดความรู้สึกที่ได้รับ ความเจ็บปวดไว้ และนามาระบายออกเมื่อโตขึ้น โดยไม่มีการยับยั้ง ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหารุนแรงตามมาได้

4. การมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่แปรปรวน (Disordered interpersonal relationship) เช่น การที่บุคคลต้องเข้าไปใกล้ชิด หรือต้องติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลที่มีบุคลิกภาพแปรปรวน ก็มีส่วนส่งเสริมให้บุคคลผู้นั้นมีบุคลิกภาพแปรปรวนไปด้วย

5. การมีความเครียดที่รุนแรงในชีวิตปัจจุบัน (Key stresses of modern life) เช่น การที่บุคคลประสบปัญหาในชีวิตครอบครัว หรือประสบอุบัติเหตุอย่างรุนแรงไม่สามารถแก้ปัญหาหรือรักษาให้หายขาดได้ สิ่งเหล่านี้ก็ทำให้บุคคลที่ประสบปัญหา มีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวแปรปรวนได้

แนวทางแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าว

คณะกรรมการการพัฒนาการศึกษาอบรมและเลี้ยงดูเด็ก (2535 อ้างใน วัชรินทร์, 2547: 28) ได้เสนอแนวทางแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กให้ลดลง ด้วยวิธีการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และให้ความรัก ความอบอุ่น มีความเข้าใจ ให้การยอมรับ ให้ความยุติธรรมจะช่วยให้เด็กเป็นคนไม่ก้าวร้าว นอกจากนี้ การสังเกตตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมเหมาะสม ซึ่งเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ควรเลือกแสดงพฤติกรรมเพื่อให้เด็กเห็นเป็นตัวอย่าง และในกรณีที่ไม่สามารถควบคุมตัวแบบที่ไม่เหมาะสมจากบุคคลในสังคม หรือจากสื่อมวลชนต่างๆ ได้ ผู้เกี่ยวข้องควรอธิบายให้เด็กเข้าใจถึงพฤติกรรมเหล่านั้นว่าไม่ควรปฏิบัติเพราะเหตุใด และพฤติกรรมที่ควรปฏิบัตินั้นเป็นอย่างไร ควรให้มีการเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมจะช่วยให้พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กลดลง การจัดสภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจ และทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวลดลงได้ การสร้างสภาพแวดล้อมภายในบ้าน และโรงเรียนให้เด็กเกิดความอบอุ่น การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เป็นการช่วยกล่อมเกลายุบนิสัยของเด็กที่หยาบกระด้างให้ผ่อนคลายได้ ดังนั้น การที่จะแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กให้ลดลงนั้น จะต้องร่วมมือกันหลายฝ่าย บุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กบุคคลหนึ่งนอกเหนือจากพ่อ แม่ ผู้ปกครอง ก็คือ ครู ด้วยเหตุนี้ครูจึงจำเป็นต้องศึกษาสาเหตุและหาแนวทางแก้ไขให้เหมาะสม

ดวงเดือน (2532: 48-49) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับวิธีการแก้ไขพฤติกรรมเด็กที่มีความก้าวร้าวไว้ดังนี้

1. ครูต้องสำรวจเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อหาข้อมูลที่ถูกต้อง
2. พ่อ แม่ต้องมีเวลาอบรมเลี้ยงดู

3. พ่อ แม่ต้องทำตัวเป็นตัวอย่างที่ดี เพราะลูกจะนำไปเลียนแบบ
4. โรงเรียนจะต้องสร้างบรรยากาศให้น่าอยู่เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเบิกบานใจ
5. โรงเรียนต้องไม่มีกฎเกณฑ์ระเบียบวินัยมากเกินไป จนเด็กไม่สามารถปฏิบัติได้
6. โรงเรียนต้องให้เด็กได้แสดงออกและมีอิสระเสรี
7. ครูต้องเข้าใจจิตวิทยาในการอบรมเด็ก โดยเน้นกระบวนการกลุ่มและสอดแทรกคุณธรรมที่เหมาะสม
8. ครูต้องดูแลสุขภาพของเด็กเป็นประจำ
9. ต้องมีจิตแพทย์มาทำการตรวจสภาพจิตใจของเด็กที่อาจมีความคับแค้นใจแฝงอยู่
10. ครูต้องให้ความรัก ความอบอุ่นและเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

นอกจากนี้ ประภาพรณ (2537: 162-164) ได้เสนอแนวทางพัฒนาพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กไว้ 4 แนวทาง ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย โดยให้เด็กได้รับความอบอุ่น มีเหตุผล ใช้หลักประชาธิปไตยในการเลี้ยงดู จะทำให้เด็กไม่มีความก้าวร้าว
2. การสังเกตตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม ผู้ใกล้ชิดเด็กควรปฏิบัติตน ดังนี้
 - 2.1 แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อเด็กและผู้อื่น
 - 2.2 เด็กดู และชมเชยพฤติกรรมที่ดีของตัวละคนนั้นๆ ให้เด็กฟัง เพื่อย้ำให้เด็กเห็นพฤติกรรมที่เหมาะสม

2.3 ในกรณีที่ควบคุมตัวแบบไม่ได้ ควรชี้แนะพฤติกรรมของตัวแบบเหล่านั้น โดยมีเหตุมีผลที่เด็กเข้าใจ

3. การให้การเสริมแรงทางสังคม ซึ่งควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเด็กในวัยนี้ เพื่อให้การลดพฤติกรรมก้าวร้าวมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. การจัดสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจ คือ

4.1 สร้างบรรยากาศภายในบ้านและโรงเรียนให้เด็กได้รับความอบอุ่น

4.2 จัดกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและมีส่วนร่วม

ความก้าวร้าวเกิดจากปัจจัยหลายอย่าง การจัดการหรือแก้ไขความก้าวร้าวสามารถทำได้หลายวิธี บุคคลเมื่อเกิดแรงขับเคลื่อนความก้าวร้าวขึ้นไม่ว่าจะเกิดจากสัญชาตญาณ หรือจากสิ่งแวดล้อม ควรจะแสดงแรงขับเคลื่อนความก้าวร้าวออกมาในรูปที่สังคมยอมรับ เช่น การเล่นกีฬา การทำกิจกรรมที่ต้องใช้กำลังซึ่งเป็นการระบายแรงขับเคลื่อนความก้าวร้าวในรูปของการทดแทนหรือแสดงความก้าวร้าวโดยการย้ายที่ความก้าวร้าวไปสู่วัตถุที่แสดงความก้าวร้าวไปแล้วไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น พิสสมัย และคณะ (2528: 216) ได้กล่าวถึงการจัดการแก้ไขความก้าวร้าวตามแนวคิดของทฤษฎีสัญชาตญาณที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวว่า การจินตนาการถึงการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือดูภาพพฤติกรรมก้าวร้าวในรายการโทรทัศน์อาจจะช่วยให้บุคคลรู้สึกผ่อนคลายความเครียดอันเกิดจากแรงขับเคลื่อนความก้าวร้าวได้

การสร้างพฤติกรรมคู่แข่งความก้าวร้าวก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะจัดการหรือลดความก้าวร้าวลงได้ จากการศึกษาของ Geen และ Doneststein (อ้างใน สิทธิโชค, ม.ป.ป.: 294) พบว่าการใช้อารมณ์ขันและอารมณ์เพศมาเป็นคู่แข่งความก้าวร้าวทำให้บุคคลมีความก้าวร้าวลดลง เนื่องจากมนุษย์มีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมเพียงพฤติกรรมเดียวเท่านั้นในเวลาเดียวกัน เรณู (2517: 10-37) ได้ทำการทดลองโดยใช้การเสริมแรงทางสังคม ได้แก่คำชมเชย และการให้ความสนใจของครูสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าว การจัดสภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดความพึงพอใจ ทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวลดลงได้ ส่วนพัชรา (2533) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กปฐมวัย ทั้งก้าวร้าวทางวาจาและก้าวร้าวโดยการกระทำด้วยการใช้เสียงดนตรี พบว่าเด็กที่ได้รับฟังเสียงดนตรีมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง

วิธีการแก้ไขความก้าวร้าว เกรของนักเรียน มี 8 ประการดังนี้ (สมศักดิ์, 2533: 42-43)

1. บิดา-มารดาและผู้ปกครอง ควรเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับบุตรหลาน
2. บิดา-มารดาและผู้ปกครอง ควรจะมีเวลาอบรม แนะนำ พูดคุยกับเด็กเป็นประจำทุกวัน ในการไต่ถามปัญหา ความสุข ความทุกข์ ของบุตร-หลาน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น
3. บิดา-มารดาและผู้ปกครอง ควรร่วมมือกับสถานศึกษาในการควบคุมดูแลกลุ่มเพื่อน แนะนำการเลือกคบเพื่อนที่ดี สำหรับเด็กในรายที่มีความผิดปกติทางจิต มีลักษณะของความเก็บกด คับแค้นใจ พาไปพบจิตแพทย์เพื่อตรวจสภาพจิตใจ
4. พยายามจัดกิจกรรม หรืองานอดิเรก ที่เด็กชอบ เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และยังเป็นลดหรือระบายความก้าวร้าวออกไปในตัว
5. บิดา-มารดาและผู้ปกครอง ร่วมมือกับครู-อาจารย์ เพื่อติดตามและแก้ไขปัญหา พฤติกรรมก้าวร้าว
6. โรงเรียนจะต้องสร้างบรรยากาศทางวิชาการที่ดี มีสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ มีสถานที่ อุปกรณ์ และการจัดกิจกรรมต่างๆ ให้นักเรียนนักศึกษาได้เข้ามามีส่วนร่วม เช่น กิจกรรมชมรม ต่างๆ เป็นต้น
7. ครู-อาจารย์ จะต้องมีความเข้าใจเด็ก มีหลักจิตวิทยา มีความยุติธรรมในการลงโทษ ให้ความเป็นกันเองกับเด็กทุกคน ให้ความช่วยเหลือแก้ปัญหา ส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการปกครองโดยมีตัวแทนนักเรียนเป็นกรรมการของโรงเรียนด้วย
8. แหล่งอบายมุขและสื่อสารมวลชนต่างๆ เจ้าหน้าที่และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรมี มาตรการในการป้องกัน และแก้ไขไม่ให้อาการจากแหล่งอบายมุข และปัญหาอันเนื่องมาจาก การเผยแพร่ผลงานจากสื่อมวลชน มาส่งเสริมและช่วยให้นักเรียนนักศึกษามีพฤติกรรมก้าวร้าวเกร

จากแนวทางแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กดังกล่าวข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่าบุคคลผู้ใกล้ชิดกับเด็ก ทั้งบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ แม่แต่เพื่อนๆ จะต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบแก้ไข เพื่อให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

การปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนต้น

ความหมายของการปรับพฤติกรรม

มีผู้ให้ความหมายของการปรับพฤติกรรมไว้มากมายแตกต่างกันไปดังนี้

O'Leary (1984 อ้างใน สมโภชน์, 2543: 2) ได้ทำการศึกษาถึงเทคนิคที่ใช้ในการแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหา พบว่า เทคนิคการปรับพฤติกรรมนั้นใช้มากเป็นอันดับหนึ่งในการแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็ก

สมโภชน์ (2543: 3) เห็นว่าการปรับพฤติกรรมเป็นการนำเอาหลักการแห่งพฤติกรรม (Behavior Principles) มาประยุกต์ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเป็นระบบ และยังกล่าวอีกว่า คำที่ใช้กันมากที่สุดที่เกี่ยวกับเทคนิคการปรับพฤติกรรมก็คือ การปรับพฤติกรรม และพฤติกรรมบำบัด ความหมายของการปรับพฤติกรรม คือการใช้ผลที่ได้จากการทดลองหลักการของการเรียนรู้ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่เหมาะสมให้เหมาะสมขึ้น

ผดุง (2541: 107-109) การปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) เป็นขบวนการในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก จากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ตลอดจนการสร้างพฤติกรรมใหม่ที่พึงประสงค์

ศิริเพิ่ม (2543: 59) ในการปรับพฤติกรรมนั้นมักจะเอาทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการปรับแก้พฤติกรรมที่มีปัญหาและส่งเสริมพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ อย่างไรก็ตามในที่นี้จะสรุปเฉพาะทฤษฎีที่สำคัญๆ และการนำมาใช้เพื่อการปรับพฤติกรรมเท่านั้น ซึ่งมีอยู่ 3 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning) และการรักษาความวิตกกังวลทางสังคมที่อิงทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

2. ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) และการนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำมาใช้ในการปรับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทั่วไปและพฤติกรรมที่เป็นปัญหาทางสังคม

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) และการปรับพฤติกรรมความวิตกกังวลทางสังคมและความวิตกกังวลโดยทั่วไป

วิธีการปรับพฤติกรรม

การปรับพฤติกรรมพฤติกรรมมีหลายวิธีแต่จะกล่าวถึงวิธีการปรับพฤติกรรมที่สำคัญเพียง 10 วิธี ดังต่อไปนี้

1. แรงเสริมเชิงบวก (Positive Reinforcement)

แรงเสริมเชิงบวก หมายถึง ขบวนการที่ส่งเสริมพฤติกรรมของบุคคลเพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซ้ำอีก เมื่อได้รับคำชมเชยหรือรางวัล ตัวอย่างเช่น เมื่อเด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จ ครูพูดว่าเก่ง ดี วิเศษ ยอดเยี่ยม ดีมาก เป็นต้น อุปกรณ์เสริมแรงที่เป็นสิ่งของอาจได้แก่ อาหาร เช่น ลูกกวาด อมยิ้ม เป็นต้น ของเล่น เช่น ตุ๊กตา ลูกหิน ดินน้ำมัน เป็นต้น การให้แรงเสริม ควรให้อย่างสม่ำเสมอในตอนแรก เมื่อพฤติกรรมเริ่มคงที่แล้ว ควรลดแรงเสริมลงและให้แรงเสริมเป็นครั้งคราวเท่านั้นเมื่อพฤติกรรมคงที่แล้ว

2. แรงเสริมทางลบ (Negative Reinforcement)

แรงเสริมทางลบ หมายถึง ขบวนการที่ส่งเสริมพฤติกรรมของบุคคลเพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซ้ำอีก เด็กแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงสถานะที่เด็กไม่พึงพอใจ ตัวอย่างเช่น ครูบอกกับนักเรียนว่า “แบบฝึกหัดคณิตศาสตร์มี 2 ตอน หากใครทำตอนแรกถูกหมด ก็ไม่ต้องทำแบบฝึกหัดที่ 2” นักเรียนจึงตั้งใจทำแบบฝึกหัดในชุดแรก และทำอย่างดีให้คำตอบถูกหมด เพื่อหลีกเลี่ยงการทำแบบฝึกหัดที่ 2 ดังนั้น แบบฝึกหัดที่ 2 เป็นแรงเสริมลงเพราะเป็นสิ่งที่เด็กต้องการหลีกเลี่ยง แต่แบบฝึกหัดตอนที่ 2 นี้ ทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์

3. การหยุดยั้ง (Extinction)

เป็นการงดให้รางวัล งดให้ความสนใจต่อพฤติกรรมของเด็กซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ครูควรให้แรงเสริมแก่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ควบคู่กันไปด้วย เช่น เมื่อเด็กถูกจากที่นั่ง ครูแสดงอาการไม่สนใจ แต่เมื่อเด็กรับร้อยครูจะชม เป็นต้น การเพิกเฉยของครูเหมาะสมสำหรับพฤติกรรมที่ไม่รุนแรงเท่านั้น วิธีนี้ไม่เหมาะสมสำหรับพฤติกรรมที่รุนแรง เช่น การชกต่อย ซึ่งครูควรหยุดพฤติกรรมนี้ทันที

4. Token Economy

เหรียญรางวัลเป็นการสะสมเหรียญหรือคะแนน เพื่อให้นักเรียนมีสิทธิได้รับรางวัลอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือกระทำการกิจกรรมที่นักเรียนชอบ โดยครูกำหนดคะแนนหรือเหรียญเป็นระดับต่างๆ แต่ละระดับมีรางวัลแตกต่างกัน เช่น ครูจะให้คะแนน 1 คะแนน แก่นักเรียนทุกครั้งที่ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนดให้ และให้อีก 1 คะแนน หากนักเรียนไม่ถูกลงจากที่นั่งในเวลาที่กำหนด ถ้าใครสะสมคะแนนได้ 10 คะแนน ครูจะมีรางวัลให้เป็นรูปดอกไม้ 1 แผ่น หากนักเรียนสะสมคะแนนได้ 20 คะแนน จะได้สมุด 1 เล่ม 30 คะแนน ครูให้เล่นเกมในชั่วโมงว่าง 40 คะแนน เด็กจะได้ดูวิดีโอในเวลาพิเศษ เป็นต้น การให้รางวัลควรจัดตามระดับความสำคัญของรางวัล และการให้คะแนนควรให้สำหรับพฤติกรรมที่เด็กสามารถทำได้

5. Overcorrection

เป็นการแก้ไขผลกระทำของเด็กและแก้ไขในปริมาณมากกว่าเดิม เช่น เด็กคนหนึ่งคว้าโต๊ะเรียนในห้องจนโต๊ะเรียนระเกะระกะเต็มไปหมด ครูจึงสั่งให้เด็กจัดตั้งโต๊ะให้เป็นระเบียบเหมือนเดิม จะเห็นได้ว่าเทคนิคการปรับพฤติกรรมนี้มี 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกคือ เด็กจะต้องแก้ไขผลการกระทำของตนเสียก่อน เช่น จัดโต๊ะเข้าที่ให้เรียบร้อย ส่วนขั้นที่ 2 เป็นการให้เด็กทำในสิ่งที่ดีแต่เด็กอาจไม่ชอบ เช่น การทำความสะอาดโต๊ะเรียนทุกตัวในห้องเรียน เป็นต้น การให้เด็กกระทำเช่นนั้นเป็นการลงโทษสถานเบา

6. Timeout

เป็นการงดให้รางวัลในช่วงเวลาจำกัด เช่น นักเรียนที่คุยกันจะถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในช่วงเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นต้น เด็กที่ร้องไห้ไม่หยุดอาจถูกส่งเข้าไป “ขัง” ไว้ในห้องนอนเป็นเวลา 5 นาที หรือจนกว่าจะหยุดร้องไห้ เป็นต้น การงดให้รางวัลควรกระทำให้เหมาะสม ควรคิดในสิ่งที่เด็กชอบและไม่ควรงดนานจนเกินไป

7. การทำสัญญากับเด็ก (Behavioral contract)

เป็นการเซ็นสัญญาระหว่างครูกับนักเรียน ในลักษณะที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น นักเรียนสัญญากับครูว่าจะไม่ขโมยสิ่งของของเพื่อนอีก ตลอดระยะเวลา 2 เดือน เป็นสิ่งที่จะให้เด็กทำสัญญาควรเป็นสิ่งที่นักเรียนสามารถทำได้ ระยะเวลาในสัญญาไม่ควรนานเกินกว่าที่เด็กจะทำได้ มีการตรวจสอบตลอดเวลาว่าเด็กปฏิบัติตามสัญญาหรือไม่ หากผิดสัญญาควรมีการลงโทษ หากปฏิบัติตามสัญญาครบถ้วน ควรให้รางวัลแก่เด็ก

8. การลงโทษ (Punishment)

เป็นขบวนการให้การขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เด็กแสดงออก และไม่让孩子แสดงพฤติกรรมเช่นนี้อีกในอนาคต การลงโทษอาจเป็นการลงโทษด้วยวาจา เช่น การตำหนิ หรือการลงโทษทางกาย เช่น การเขม้นตี ครูพึงระวังว่า การลงโทษเป็นการหยุดพฤติกรรม ไม่ใช่เป็นการเสริมพฤติกรรม หากลงโทษแล้ว เด็กยังแสดงพฤติกรรมดังเดิมอีก แสดงว่าการลงโทษเป็นวิธีปรับพฤติกรรมที่ไม่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กคนนั้น

9. การหล่อหลอมพฤติกรรม (Shaping)

เป็นการเลือกให้แรงเสริมเฉพาะพฤติกรรมที่พึงประสงค์เท่านั้น เช่น ห้องเรียนครูชมนักเรียนที่ตั้งใจฟังครู ส่วนเด็กที่คุยกันนั้นครูไม่ตำหนิ แต่ครูจะแสดงอาการไม่สนใจ การเลือกชมเฉพาะพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จะช่วยให้เด็กแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก

10. การเป็นแบบอย่างที่ดี (Modeling)

ครูควรเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็ก เด็กอาจยึดครูเป็นแบบอย่างในการปรับพฤติกรรม หากครูไม่สามารถเป็นแบบอย่างได้ อาจให้นักเรียนเป็นแบบอย่างก็ได้ เช่น ตัวอย่างของการพูดจาไพเราะ การมีสัมมาคารวะต่อครู การขยันหมั่นเพียร การรับผิดชอบสิ่งที่ครูมอบหมายให้ เป็นต้น

สรุปได้ว่า การปรับพฤติกรรมเป็นวิธีการที่นำเอาหลักการเรียนรู้ และหลักพฤติกรรมมาใช้ เพื่อศึกษาและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์อย่างเป็นระบบ โดยการเสริมสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

ลักษณะของการปรับพฤติกรรม

สมโภชน์ (2543: 9-10) ได้กล่าวถึงลักษณะของการปรับพฤติกรรมไว้ดังนี้

1. มุ่งที่พฤติกรรมโดยตรง โดยที่พฤติกรรมนั้นจะต้องสังเกตเห็นได้ และวัดได้โดยตรง
2. ไม่ใช่คำที่เป็นการติตรา เช่น คำว่าก้าวร้าว ฉลาด ใจ ใจเกียจ เก่ง เป็นต้น
3. พฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่ปกติหรือผิดปกติก็ตาม ย่อมเกิดจากการเรียนรู้ในอดีตทั้งสิ้น
4. การปรับพฤติกรรมจะเน้นที่สภาพและเวลาในปัจจุบันเท่านั้น
5. การปรับพฤติกรรมนั้น จะเน้นวิธีการทางบวก มากกว่าที่จะใช้วิธีการลงโทษในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล
6. วิธีการปรับพฤติกรรมนั้นสามารถใช้ได้อย่างเหมาะสมตามลักษณะปัญหาของแต่ละบุคคล
7. วิธีการปรับพฤติกรรม เป็นวิธีการที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพและได้ผล

นภาพร (2545: 2-3) ได้กล่าวถึงหลักการสำคัญในการปรับพฤติกรรมไว้ดังนี้

1. การปรับพฤติกรรมให้ความสำคัญที่พฤติกรรมของบุคคล (Primacy of behavior)
2. การปรับพฤติกรรมเน้นความสำคัญของการเรียนรู้ (Importance of learning)
3. เทคนิคที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมเป็นแบบนำทาง และนักเรียนต้องเป็นผู้ปฏิบัติ (Directive and active treatment)
4. การปรับพฤติกรรมจะเน้นที่สภาพและเวลาในปัจจุบัน (Emphasis on intervention is on the here and now) ในการปรับพฤติกรรมของนักเรียน
5. โปรแกรมการปรับพฤติกรรมต้องมีลักษณะเฉพาะบุคคล (Behavior change program must be individualized)
6. เป้าหมายของการปรับพฤติกรรมต้องกำหนดให้เฉพาะเจาะจงและชัดเจน (Behavior change goals are specific and clearly defined)
7. การปรับพฤติกรรมเน้นความสำคัญของการประเมินพฤติกรรมและวิธีการปรับพฤติกรรม (Important of assessment and evaluation)
8. การปรับพฤติกรรมจะเน้นการใช้วิธีการเสริมแรงทางบวก (Emphasis on positive reinforcement)

พฤติกรรมของคนที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ สมบัติ (2535: 15) สรุปได้ 8 ประเภท ได้แก่

1. พฤติกรรมพื้นฐานทางสังคม (Social Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการหลายประเภทส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของชุมชน เช่น กิจกรรมเต้นรำ กีฬาสาว งานปาร์ตี้ การเยี่ยมญาติ และเพื่อนฝูง เป็นต้น

2. พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับผูกพัน (Associative Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมผู้มีส่วนร่วม หรือสมาชิกกลุ่มให้มีความผูกพัน สนใจ ร่วมกัน ในชุมชน เช่น สโมสรผู้รักสัตว์ สมาคมผู้รักรถ กลุ่มผู้สะสมแสตมป์ งานอดิเรก กลุ่มผู้สะสมอัญมณี กลุ่มอนุรักษ์โบราณวัตถุธรรมชาติ ชมรมท่องเที่ยวไทย ชมรมสมาธิและโยคะ เป็นต้น

3. พฤติกรรมเชิงแข่งขัน (Competitive Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมสภาพการแข่งขัน การประกวดหรือทดสอบ ความสามารถ กิจกรรมท้าทายใฝ่สัมฤทธิ์ของมนุษย์ เช่น เกมกีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน การแสดงละคร การประกวดความสามารถ ศิลปหัตถกรรม ตลอดจนกิจกรรมกีฬากลางแจ้งและกีฬา ท้าทายความสามารถ

4. พฤติกรรมเสี่ยงอันตรายท้าทายความสามารถ (Risk Taking Behaviors)

โดยธรรมชาติมนุษย์ต้องการกิจกรรมเสี่ยงอันตรายและท้าทายความสามารถ หรือพิสูจน์ ความสามารถเพื่อความเป็นเลิศ เช่น กิจกรรม กีฬาแข่งรถ แข่งเรือ กระโดดร่ม เครื่องร่อนประเภท ต่างๆ ล่องแก่ง กีฬาประดาน้ำ กีฬาไต่เขา ผจญภัยกับธรรมชาติที่ไม่ได้พัฒนา

5. พฤติกรรมบุกเบิกค้นหา (Exploratory Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการ ที่ส่งเสริมการบุกเบิกค้นหา ได้แก่ การท่องเที่ยวการตั้งค่ายพักแรม การสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ การเดินป่า การไต่เขา การผจญภัยใต้น้ำ การผจญภัยในวัฒนธรรม ใหม่ เป็นต้น

6. พฤติกรรมทดแทน หรือสร้างเสริม (Vicarious Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการ ประเภท อ่าน ฟัง เขียนในวรรณกรรม ช่วยเสริมสร้างความรู้สึกละ และ ประสบการณ์ทดแทนได้ รวมทั้งรายการโทรทัศน์ วีดิโอ วิทยุ การแสดงละคร นาฏศิลป์และ ศิลปกรรม เป็นต้น

7. สิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัส (Sensory Stimulation)

กิจกรรมนันทนาการทางสังคม และนันทนาการพิเศษต่างๆ ส่วนใหญ่จะส่งเสริมกิจกรรมสังสรรค์เฉลิมฉลองความสุข สนุกสนาน กิจกรรม ที่มีสิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การดื่มของเมาประเภทแอลกอฮอล์ยาเสพติด และกิจกรรมทางเพศสัมพันธ์ การแสดงคอนเสิร์ตช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทางอารมณ์ และรวมทั้งแสงเสียง

8. การแสดงออกทางร่างกาย (Physical Expression)

กิจกรรมประเภทเกมกีฬา การเดินรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ ระบายสี ดนตรี แจ๊สแดนซ์ ถือว่าเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางกาย นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ กิจกรรมการทดสอบปัญญา เช่น การเขียน การสัมภาษณ์ ใต้วาที่ ซึ่งกระทำด้วยความสมัครใจ พัฒนาทางจิตใจ เป็นต้น

จากความหมายของพฤติกรรม ความก้าวร้าว ขอบข่ายของพฤติกรรมก้าวร้าว และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นตอนต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้ พฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออกตอบสนอง หรือได้ตอบโต้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งการแสดงนั้นเกิดจากอุปนิสัยที่สะสมมา หรือเกิดจากความเคียดแค้น และสิ่งแวดล้อมรอบตัวของบุคคลนั้น ผู้วิจัยสนใจศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวเพียง 2 ด้าน คือ ด้านร่างกาย (กระทำ) และด้านวาจาของวัยรุ่นตอนต้นเท่านั้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้แบ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็น

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ได้มีผู้วิจัยหลายท่านได้ทำการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

ดวงใจ (2539) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษา, ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายและทางวาจาของนักเรียนประถมศึกษา และ เปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายและทางวาจาของนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จำนวน 400 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มที่เคยเล่นวิดีโอเกม 200 คน และไม่เคยเล่นวิดีโอเกม 200 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนประถมศึกษาที่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนกลุ่มที่ไม่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ทั้งสองกลุ่มมีอายุเฉลี่ย 12 ปี ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ อยู่ในความดูแลของพ่อและแม่ที่มีการศึกษาระดับประถมศึกษาและมีอาชีพรับจ้าง นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมนั้นชอบเล่นเกมบู๊ และเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมงเป็นเวลา 2 ปี มีวิดีโอเกมที่ต่อกับเครื่องรับโทรทัศน์ พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทั้งทางกายและทางวาจาของนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมอยู่ในระดับปานกลางคือมีค่าเฉลี่ย 1.70 และ 1.77 ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายและวาจาของนักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกมอยู่ในระดับต่ำกว่านักเรียนที่เล่นวิดีโอเกม คือ มีค่าเฉลี่ย 1.60 และ 1.68 ตามลำดับ สรุปได้ว่านักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายและทางวาจาสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาวิณี (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกระดานต่อภาพเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดนาวง จังหวัดปทุมธานี เพื่อพัฒนาชุดกระดานต่อภาพ, เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนก่อนและหลังต่อภาพทันที ผ่านไป 2 สัปดาห์ และผ่านไป 1 เดือน และ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดกระดานต่อภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดนาวง จังหวัดปทุมธานี โดยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติ sign test และ ค่าเฉลี่ยผลการทดลองปรากฏว่า ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนก่อนและหลังต่อภาพทันที ผ่านไป 2 สัปดาห์ และผ่านไป 1 เดือน นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง ส่วนการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวหลังการใช้ชุดกระดานต่อภาพเสร็จแล้วทันทีกับ ผ่านไป 2 สัปดาห์ นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง ส่วนการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวหลังการใช้ชุดกระดานต่อภาพเสร็จแล้วทันทีกับ ผ่านไป 1 เดือน พบว่าจากผลการตอบแบบสำรวจครู นักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง 11 คน เพิ่มขึ้น 5 คน และเท่าเดิม 8 คน และจากผลการตอบแบบสำรวจสำหรับนักเรียนปรากฏว่า นักเรียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง 21 คน และเท่าเดิม 3 คน ส่วนการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวหลังการใช้ชุด

กระดานต่อภาพเสร็จแล้วผ่านไป 1 เดือน กับ 2 สัปดาห์ นักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มขึ้น สำหรับชุดกระดานต่อนักเรียนให้ความคิดเห็นในระดับเหมาะสมมากที่สุด

จากการตรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในประเทศ สรุปได้ว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและทางวาจา รูปแบบในการเข้าร่วมกิจกรรมจะเข้าร่วมกิจกรรมประเภทเกม ได้แก่ เกมออกฉันทน์ วิดีโอเกม และในงานวิจัยต่าง ๆ จะพูดถึงการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนและกลุ่มตัวอย่างจะเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และปีที่ 6 จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่ายังไม่มีผู้วิจัยคนใดทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

งานวิจัยต่างประเทศ

Creasey *et al.* (1986) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกมที่มีผลต่อ การใช้เวลาว่าง การทำการบ้าน และการเข้ากลุ่มเพื่อนในเด็กอายุ 9-16 ปี พบว่าเด็กใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นๆ ลดลง เนื่องจากเล่นวิดีโอเกม ส่วนการบ้านและการเข้ากลุ่มเพื่อนไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นวิดีโอ

Katimseetal (1999) ศึกษาเรื่องการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างและการเกี่ยวข้องในความเหลวไหลต่างๆ ของวัยรุ่นเม็กซิกันอเมริกัน เป็นการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง 2,651 คน ผลการวิจัยพบว่า มีความเหลวไหลมากถ้าการเข้าร่วมปราศจากการเข้าร่วมทางสังคม ในส่วนความถี่ของการเข้าร่วมกิจกรรมภายในบ้านและการจัดระเบียบกิจกรรมการใช้เวลาว่าง รวมทั้งกิจกรรมกีฬานั้น มีข้อแตกต่างกันระหว่างเพศชายและเพศหญิง

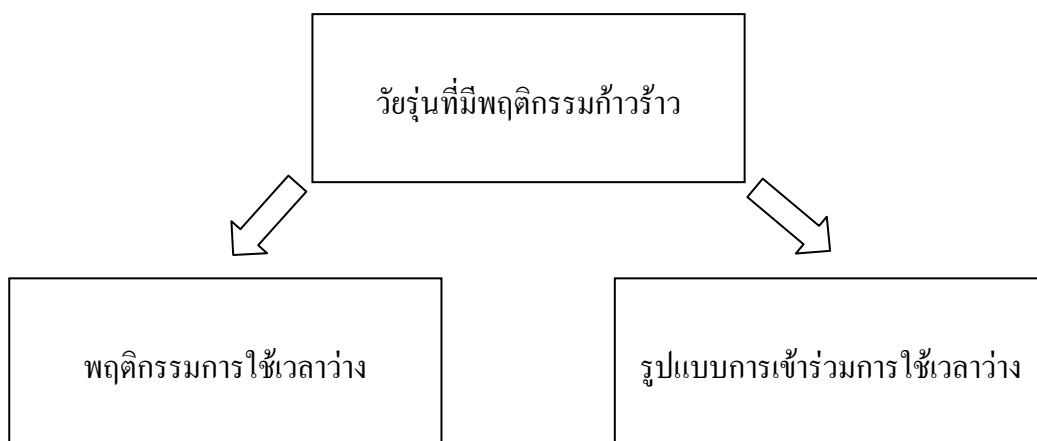
Mahoney and Stattin (2000) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องกิจกรรมการใช้เวลาว่างและพฤติกรรมที่เข้ากับผู้อื่นไม่ได้ของวัยรุ่นโดยมีกลุ่มตัวอย่าง 703 คน รวมทั้งครอบครัว ผลการวิจัยคือ การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากนั้นจะมีพฤติกรรมที่เข้าร่วมกับผู้อื่นได้ดีและในขณะที่เดียวกันนั้นผู้เข้าร่วมการใช้เวลาว่างน้อยมีพฤติกรรมที่เข้าร่วมกับผู้อื่นไม่ดีนัก

อีเซล มิเชลลี (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เด็กไทยกับเกมออนไลน์กรณีศึกษาประเทศไทย พบว่า เด็กเล็กอายุ 7-11 ขวบ ที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 58 เล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และร้านอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนศูนย์รับเลี้ยงเด็กมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะใน เขตเมืองกรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ ๆ ส่วนเด็กโตหรือวัยรุ่น ร้อยละ 90 เล่นอินเทอร์เน็ต มากกว่าสัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง และพบว่าเด็กไทยมีความเสี่ยงต่อสื่อมาก ถูกชักชวนให้พูดคุยเรื่องเพศ และการถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตค่อนข้างสูงเพราะเชื่อใจเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตมาก

จากผลการวิจัยที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ปัจจุบันวัยรุ่นตอนต้นเป็นวัยที่ยังไม่มีการยับยั้งชั่งใจ ชอบไปกับเพื่อน คิดเพื่อน และในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามาอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการเผยแพร่ของ สื่อต่างๆ เป็นไปอย่างอิสระและเปิดเผยมากขึ้น เด็กวัยรุ่นที่ยังไม่มีวิจารณญาณก็อาจจะหลงตามสิ่ง เหล่านั้น การปรับและลดพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้วิจัยต่างศึกษา กันคว้าวิจัย เพื่อช่วยเหลือเด็กวัยรุ่น ตอนต้นเหล่านี้ การช่วยส่งเสริมให้วัยรุ่นตอนต้นได้ใช้เวลาว่างอย่างถูกต้อง เป็นวิถีทางขั้นต้นที่จะ แก้ปัญหาได้ ซึ่งเทคนิคและวิธีการต่างๆ นั้น สามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นตอนต้นให้ลด ต่ำกว่าเดิมได้ ในเรื่องการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น ยังไม่มีผู้ใดทำการ วิจัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเรื่อง การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 11 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมีลักษณะอย่างไร
2. รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ในประเภทใด

อุปกรณ์และวิธีการ

อุปกรณ์

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ประชากร

ประชากรในการศึกษาในครั้งนี้คือ เด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางร่างกาย (การกระทำ) และทางวาจา ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 350 คนจาก 10 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

1. การสุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มเจาะจงเฉพาะนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จากครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องละ 10 คน รวมเป็น 100 คน
2. ให้ครูจำนวน 3 คนที่สอนในห้องเรียนนั้นประเมินพฤติกรรมนักเรียนที่ถูกสุ่มในแบบประเมินพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
3. นำคะแนนประเมินจากครู 3 คน หาค่าเฉลี่ยคะแนนความก้าวร้าวของนักเรียนแต่ละคน
4. นำคะแนนนักเรียนที่ถูกสุ่ม จำนวน 100 คน มาเรียงลำดับจากก้าวร้าวน้อยที่สุด จนถึงก้าวร้าวมากที่สุด (1-80 คะแนน) จากคำถาม 20 ข้อ โดยใช้แบบประเมินค่า 4 ระดับ คือ
4 = มากที่สุด 3 = มาก 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

หาคะแนนพิสัย = คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด

หาค่าอัตราภาคพื้น โดยเอาคะแนนอัตราภาคพื้น หารด้วย 3

5. ได้นักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จำนวน 56 คน จากระดับก้าวร้าวมาก 52 คน และระดับก้าวร้าวมากที่สุด อีก 4 คน

ก้าวร้าวมากที่สุด จำนวน 4 คน

ก้าวร้าวมาก จำนวน 52 คน

ก้าวร้าวน้อย จำนวน 44 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (self-administered questionnaire) โดยแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

การสร้างและการทดสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดขอบเขตและโครงสร้างของเนื้อหา และผู้วิจัยได้สร้างประเมินพฤติกรรมและแบบสอบถามขึ้นเอง โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์
3. นำแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น และแบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอประธานและคณะกรรมการที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อทำการตรวจสอบและขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข
4. นำแบบสอบถามทั้ง 2 ชุด มาหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีของRovinelli และ Hambleton ที่ให้ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่านตรวจสอบความถูกต้อง และคัดเลือก

คำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruency – IOC) แล้วนำมาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาของ Rovinelli และ Hambleton (บุญชม, 2532: 66) โดยการให้คะแนนในแต่ละข้อดังนี้

+ 1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสม

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสมหรือไม่

-1 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่ไม่เหมาะสม

นำคะแนนที่ได้จากการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องในแต่ละข้อคำถามที่มีมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าคำถามนั้นมีความเหมาะสม แต่ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.5 ต้องนำค่านั้นไปปรับปรุงแก้ไข สำหรับแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง .92 – 1.00 และแบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง .89 – 1.00

5. นำเครื่องมือที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปทดลอง (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเดียวกันกับกลุ่มที่จะศึกษาจริง จำนวน 30 คน (ทั้ง 2 ชุดคำถาม ครู 30 คน และ นักเรียน 30 คน) แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของ Cronbach (บุญชม, 2532: 99) โดยแบบประเมินพฤติกรรมความก้าวร้าวของวัยรุ่น ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 และแบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นสูงเป็นค่าที่ยอมรับได้เหมาะที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

6. นำผลการวิเคราะห์มาปรับปรุงแบบสอบถามขั้นสุดท้ายเพื่อให้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์ที่สุด และเสนอต่อท่านประธานกรรมการและคณะกรรมการที่ปรึกษา เพื่อหาจุดบกพร่องในแบบสอบถามและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อตรวจสอบจนใกล้เคียงที่สามารถยอมรับได้

7. นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

วิธีการ

วิธีการวิจัย

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และนำมาวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ (Quantity)
2. แบบสอบถามพัฒนามาจากแนวคิดทางทฤษฎี คำরা เอกสารต่างๆ บทความ รายงาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัยจากภาคีฯ พลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนที่ใช้ในการวิจัย ในเขตอำเภอเมือง จ. สมุทรปราการ เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูล
2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยพบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนทั้ง 2 โรงเรียน รวม 100 คน ดังนี้

โรงเรียนที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 2-6 มีนาคม 2552

โรงเรียนที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างวันที่ 9-13 มีนาคม 2552
3. นำแบบสอบถามที่ได้รับคืน มาตรวจสอบความสมบูรณ์
4. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยนำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลตอนที่ 1 เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และนำเสนอในรูปแบบตาราง ประกอบการบรรยาย
2. ข้อมูลตอนที่ 2 เกี่ยวกับรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์ทั้งแบบเชิงพรรณนา (descriptive analysis) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (descriptive analysis)

ค่าร้อยละ (percentage) ใช้อธิบายในการตอบแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง โดยใช้สูตร(ธีรยุทธ, 2543: 12)

$$X = \frac{r}{R} \times 100$$

$$X = \text{ค่าร้อยละ}$$

$$r = \text{จำนวนประชากรที่ได้}$$

$$R = \text{จำนวนประชากรทั้งหมด}$$

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบสอบถาม

2.1 ใช้ในการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (พวงรัตน์, 2538: 125-126) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (α – Coefficient) ของ Cronbach

2.2 วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือจากสูตร IC (Index of Congruence) โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (บุญชม, 2532: 66)

$$\text{สูตร } IC = \frac{\sum R}{N}$$

IC = ดัชนีความสอดคล้องของข้อรายการกับจุดประสงค์ของการศึกษา

$\sum R$ = ผลรวมคะแนนความเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญ

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.3 การหาอัตราภาคั่น ใช้ในการแบ่งกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม

$$\text{อัตราภาคั่น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

ผลและวิจารณ์

ผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยพบกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียน รวม 100 คน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจทำการวิจัยเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวมากที่สุดและก้าวร้าวมากตามลำดับ โดยการแบ่งกลุ่มตัวอย่างและจัดลำดับคะแนนจากน้อยไปหามาก แบ่งอันตรภาคชั้น 3 ชั้น จึงได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 56 คน ในการรายงานผลการวิจัย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

จากคำถามการวิจัยข้อที่ 1 ที่ว่าพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมีลักษณะอย่างไร ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของตารางที่แสดงถึงจำนวน และร้อยละของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวน และร้อยละของช่วงเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรม

(n = 56)			
ลำดับที่	ช่วงเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรม	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1	ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์)	14	25.0
2	ช่วงเย็นหลังกลับบ้านทุกวัน	10	17.9
3	ช่วงเช้านก่อนเข้าโรงเรียนบางวัน	6	10.7
4	ช่วงเย็นหลังกลับบ้านบางวัน	6	10.7
5	ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (อาทิตย์)	6	10.7
6	ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านบางวัน	5	8.9
7	ช่วงเช้านก่อนเข้าโรงเรียนทุกวัน	2	3.6
8	ช่วงพักกลางวันทุกวัน	2	3.6
9	ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านทุกวัน	2	3.6
10	วันหยุดในช่วงเทศกาลต่าง ๆ	2	3.6
11	ช่วงพักกลางวันบางวัน	1	1.8
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 1 ช่วงเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรม พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ใช้ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์) เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 25.0 รองลงมาได้แก่ ใช้ช่วงเย็นหลังกลับบ้านทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 17.9 รองลงมาได้แก่ ใช้ช่วงเช้านก่อนเข้าโรงเรียนบางวัน ช่วงเย็นหลังกลับบ้านบางวัน ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (อาทิตย์) คิดเป็นร้อยละ 10.7 ตามลำดับ (เท่ากันทั้ง 3 ช่วง เวลา) และช่วงเวลาที่นักเรียนทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง น้อยที่สุดคือ ช่วงพักกลางวันบางวัน คิดเป็นร้อยละ 1.8

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างกับใคร

(n = 56)			
ลำดับที่	บุคคลที่นักเรียนชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	เพื่อน	42	75.0
2	ตัวนักเรียนเองคนเดียว	7	12.5
3	พ่อแม่	7	12.5
4	ครู	0	0.0
5	ผู้ปกครอง	0	0.0
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 2 บุคคลที่นักเรียนชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนกับเพื่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.0 รองลงมาได้แก่ ตัวนักเรียนทำกิจกรรมเองคนเดียว และชอบทำกิจกรรมกับพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 12.5

ตารางที่ 3 จำนวน และร้อยละของสถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

(n = 56)			
ลำดับที่	สถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	ร้านเกม	16	28.6
2	ที่บ้านของนักเรียน	14	25.0
3	ที่บ้านเพื่อน	11	19.6
4	ศูนย์การค้า	7	12.5
5	โรงเรียน	6	10.7
6	อื่น ๆ (บ้านญาติ โรงหนัง)	2	3.6
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 3 สถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ร้านเกมเป็นสถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.6 รองลงมาได้แก่ ที่บ้านของนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 25.0 และที่บ้านเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 19.6

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของแบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นักเรียนชอบ

(n = 56)			
ลำดับที่	แบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นักเรียนชอบ	จำนวน	ร้อยละ
1	แบบกลุ่ม	54	96.4
2	แบบเดี่ยว (นักเรียนคนเดียว)	1	1.8
3	อื่น ๆ (แบบคู่)	1	1.8
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 4 แบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นักเรียนชอบ พบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบแบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นแบบกลุ่มมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.4 รองลงมาได้แก่ แบบเดี่ยว (นักเรียนคนเดียว) และ แบบอื่นๆ (แบบคู่) คิดเป็นร้อยละ 1.8

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของเหตุผลที่ทำให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

(n = 56)			
ลำดับที่	เหตุผลการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน	จำนวน	ร้อยละ
1	อยากไปกับเพื่อน หรือ เพื่อนชวน	22	39.3
2	ไม่รู้ว่าจะทำอะไรเมื่ออยู่ที่บ้าน (ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำที่บ้าน)	20	35.7
3	อยากออกจากบ้านโดยไม่มีเหตุผล	8	14.3
4	ผู้ปกครองสั่งให้ไป	5	8.9
5	มีปัญหาขัดแย้งกับคนภายในบ้าน	1	1.8
6	เบื่อหน่ายผู้ปกครอง	0	0.0
7	ครูสั่งให้ไป	0	0.0
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 5 เหตุผลการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน พบว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยากไปกับเพื่อน หรือ เพื่อนชวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.3 รองลงมาคือ ไม่รู้ว่าจะทำอะไรเมื่ออยู่ที่บ้าน (เพราะไม่มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำที่บ้าน) คิดเป็นร้อยละ 35.7 อยากออกจากบ้านโดยไม่มีเหตุผล คิดเป็นร้อยละ 14.3 และเหตุผลที่ทำให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างน้อยที่สุดคือ มีปัญหาขัดแย้งกับคนภายในบ้าน คิดเป็นร้อยละ

ละ 1.8 และ ที่ไม่พบข้อมูลคือ เปื่อหน่วยผู้ปกครอง และครูสั่งให้ไป (ไม่ใช่เหตุผลที่ทำให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง)

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

(n = 56)			
ลำดับที่	ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	ตัวนักเรียนเอง	19	33.9
2	ความชอบ	17	30.4
3	คน เช่น เพื่อน, ผู้ปกครอง, ครู,ญาติ, พี่น้อง	12	21.4
4	ค่าใช้จ่าย	4	7.1
5	สื่อ เช่น โทรศัพท์/ โฆษณาต่าง ๆ	2	3.6
6	ความสะดวกในการเดินทาง	2	3.6
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 6 ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด คือตัวนักเรียนเอง คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงมาคือ ความชอบ คิดเป็นร้อยละ 30.4 รองลงมาคือ คน เช่น เพื่อน, ผู้ปกครอง, ครู, ญาติ, พี่น้อง ส่วนปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง น้อยที่สุด 2 ลำดับสุดท้าย คือ สื่อ เช่น โทรศัพท์ / โฆษณาต่าง ๆ และ ความสะดวกในการเดินทาง คิดเป็นร้อยละ 3.6

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของจำนวนครั้งที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

(n = 56)			
ลำดับที่	จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	มากกว่า 4 ครั้ง /วัน	17	30.4
2	1 ครั้ง/วัน	15	26.8
3	2 ครั้ง/ วัน	14	25.0
4	3 ครั้ง/ วัน	4	7.1
5	ไม่เข้าเลย	4	7.1
6	4 ครั้ง/ วัน	2	3.6
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 7 จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนมากที่สุด พบว่านักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากกว่า 4 ครั้ง / วัน คิดเป็นร้อยละ 30.4 รองลงมา ได้แก่ เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง 1 ครั้ง / วัน คิดเป็นร้อยละ 26.8 รองลงมา คือ เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง 2 ครั้ง / วัน คิดเป็นร้อยละ 25.0 และจำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างน้อยที่สุดได้แก่ 4 ครั้ง / วัน คิดเป็นร้อยละ 3.6

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของการใช้เวลาแต่ละครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

(n = 56)

ลำดับที่	เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง/ครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
1	1-2 ชั่วโมง	26	46.4
2	2 ชั่วโมงขึ้นไป	21	37.5
3	ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	9	16.1
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 8 ระยะเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนในแต่ละครั้ง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลามากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง ต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.4 รองลงมา คือ 2 ชั่วโมงขึ้นไปต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 37.5 และใช้นเวลาน้อยที่สุด คือต่ำกว่า 1 ชั่วโมง ต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.1

แสดงให้เห็นว่า จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนมากที่สุด คือ มากกว่า 4 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 30.4 และแต่ละครั้งที่นักเรียนใช้เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด คือ 1-2 ชั่วโมง ต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.4

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของประเภทกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง

(n = 56)			
ลำดับที่	ประเภทกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	เกมคอมพิวเตอร์	21	37.5
2	คุย/เล่นกับเพื่อน	10	17.9
3	เล่นกีฬา	9	16.1
4	ดูโทรทัศน์	5	8.9
5	งานอดิเรก	4	7.1
6	จี๊จักรยานเป็นกลุ่ม	2	3.6
7	ดูภาพยนตร์	2	3.6
8	สะสมสิ่งของ	2	3.6
9	เดินร่ำ/ ดูคอนเสิร์ต	1	1.8
10	เดินเล่นศูนย์การค้า	0	0.0
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 9 ประเภทกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนมากที่สุด พบว่า เล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 37.5 รองลงมา คือ คุย/เล่นกับเพื่อนคิดเป็นร้อยละ 17.9 รองลงมา คือ เล่นกีฬา คิดเป็นร้อยละ 16.1 ส่วนประเภทกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนน้อยที่สุด คือเดินร่ำ/ดูคอนเสิร์ต คิดเป็นร้อยละ 1.8 และยังพบอีกว่า ประเภทกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นักเรียนไม่เข้าร่วมคือ เดินเล่นศูนย์การค้า

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของความรู้สึกที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(n = 56)

ลำดับที่	ความรู้สึกของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	สนุกสนาน เพลิดเพลินใจ	46	82.1
2	สบายใจ	28	50.0
3	ดีใจ	20	35.7
4	เฉยๆ	12	21.4
5	สะใจ	7	12.5
6	หวาดเสียว ท้าทาย	7	12.5
7	อยากเข้าร่วมกิจกรรมต่อไปเรื่อย ๆ	6	10.7
8	เครียด	5	8.9
9	กังวล	4	7.1
10	ท้อแท้	3	5.4
11	เสียใจ	2	3.6
12	หงุดหงิด	2	3.6
13	แค้นใจ เจ็บใจ	2	3.6

จากตารางที่ 10 ความรู้สึกของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พบว่านักเรียนมีรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินใจ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.1 รองลงมาคือ รู้สึกสบายใจ คิดเป็นร้อยละ 50.0 และมีความรู้สึกดีใจ คิดเป็นร้อยละ 35.7 ส่วนมีความรู้สึกเสียใจ หงุดหงิด และแค้นใจ, เจ็บใจ เป็นความรู้สึกที่น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.6 (ทั้งสามความรู้สึกมีค่าเท่ากัน)

การแสดงผลจำนวนและร้อยละของความรู้สึกของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ในแต่ละข้อมีจำนวนรวมเท่ากับ 56 คน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(n = 56)

ลำดับที่	ประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	จำนวน	ร้อยละ
1	มีความสุขและสนุกสนาน	31	55.4
2	เพลิดเพลิน	26	46.4
3	สร้างความแข็งแรงให้ร่างกาย	17	30.4
4	ความรู้	17	30.4
5	ฝึกประสาทมือและตา	17	30.4
6	ฝึกปฏิภาณไหวพริบ	12	21.4
7	มีเพื่อนเพิ่มขึ้น/ มีเพื่อนใหม่	11	19.6
8	มีสมาธิ	8	14.3
9	เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	7	12.5
10	ได้ค้นพบความสามารถเฉพาะตัว	7	12.5
11	ได้ลองใช้ความคิด	4	7.1

จากตารางที่ 11 ประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด คือมีความสุขและสนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 55.4 รองลงมา คิดว่าได้รับความเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 46.4 และได้รับการสร้างความแข็งแรงให้ร่างกาย ได้รับความรู้ และได้รับการฝึกประสาทมือและตา (ทั้ง 3 ข้อนี้มีค่าเท่ากัน) คิดเป็นร้อยละ 30.4 และประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าจะได้รับน้อยที่สุดคือ ได้ลองใช้ความคิด คิดเป็นร้อยละ 7.1

การแสดงผลจำนวนและร้อยละของประโยชน์ที่นักเรียนคิดว่าได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ในแต่ละข้อมีจำนวนรวมเท่ากับ 56 คน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่พุดมีหางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง

(n = 56)

ลำดับที่	นักเรียนพุดมีหางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ใช่	42	75.0
2	ใช่	14	25.0
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ พุดไม่มีหางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง คิดเป็นร้อยละ 75.0 และ นักเรียนที่พุดมีหางเสียง คิดเป็นร้อยละ 25.0

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง

(n = 56)

ลำดับที่	นักเรียนมีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง	จำนวน	ร้อยละ
1	ใช่	36	64.3
2	ไม่ใช่	20	35.7
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง คิดเป็นร้อยละ 64.3 และ นักเรียนที่ไม่มียปฏิกิริยาโต้ตอบนักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง คิดเป็นร้อยละ 35.7

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของการชอบใช้กำลัง ผลักหรือทำร้ายฝ่ายตรงกันข้ามเมื่อ
นักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม

(n = 56)

ลำดับที่	การชอบใช้กำลัง ผลัก หรือทำร้ายฝ่ายตรงกันข้าม เมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
1	ไม่ใช่	28	50.0
2	ใช่	28	50.0
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่า เมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม นักเรียนชอบใช้กำลัง ผลัก หรือ ทำร้ายฝ่ายตรงกันข้าม และ นักเรียนที่ไม่ชอบใช้กำลัง ผลัก หรือ ทำร้ายฝ่ายตรงกันข้าม เมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกมนั้น มีสัดส่วนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 50.0

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดัง
ในห้องเรียน

(n = 56)

ลำดับที่	นักเรียนชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน	จำนวน	ร้อยละ
1	ใช่	33	58.9
2	ไม่ใช่	23	41.1
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน คิดเป็นร้อยละ 58.9 และ นักเรียนที่ไม่ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน คิดเป็นร้อยละ 41.1

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังหรือห้องน้ำ

(n = 56)

ลำดับที่	นักเรียนชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือห้องน้ำ	จำนวน	ร้อยละ
1	ใช่	32	57.1
2	ไม่ใช่	24	42.9
รวม		56	100.0

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ ชอบขีดเขียนลงบน โต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือห้องน้ำ คิดเป็นร้อยละ 57.1 และนักเรียนที่ไม่ชอบขีดเขียนลงบน โต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือ ห้องน้ำ คิดเป็นร้อยละ 42.9

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น
ประเภทเกม

(n = 56)

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ครั้ง	เดือนละ ครั้ง	ไม่เคย
ประเภทเกม						
1. เกมท้าทายความสามารถ	14 (25.0)	14 (25.0)	9 (16.1)	4 (7.1)	6 (10.7)	9 (16.1)
2. เกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เกมเทนนิส	9 (16.1)	10 (17.9)	11 (19.6)	2 (3.6)	6 (10.7)	18 (32.7)
3. เกมผจญภัย	13 (23.2)	12 (21.4)	6 (10.7)	2 (3.6)	6 (10.7)	17 (30.4)
4. เกมสงคราม/ ต่อสู้	12 (21.4)	15 (26.8)	10 (17.9)	1 (1.8)	9 (16.1)	9 (16.1)
5. เกมจำลอง เช่น ขับ เครื่องบิน ขับรถแข่ง	12 (21.4)	16 (28.6)	9 (16.1)	6 (10.7)	4 (7.1)	9 (16.1)

จากตารางที่ 17 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น ในประเภทเกม พบว่ามีการเข้าร่วมกิจกรรมวันละครั้ง และอาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.0 คือ เกมท้าทายความสามารถ และเกมจำลอง เช่น ขับเครื่องบิน ขับรถแข่ง รองลงมาคือ เกมสงคราม ต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 48.2 รองลงมา คือ เกมผจญภัย คิดเป็นร้อยละ 44.6 และการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นในประเภทเกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เทนนิส มีผู้เข้าร่วมจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.0 มีการเข้าร่วมกิจกรรมวันละครั้งและอาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง และในประเภทเกมที่นักเรียนไม่เคยเข้าร่วมเลยมีจำนวนสูงสุด คือประเภทเกมกีฬา คิดเป็นร้อยละ 32.7

ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น
ประเภทกิจกรรมภายในบ้าน

(n = 56)

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ครั้ง	เดือนละ ครั้ง	ไม่เคย
กิจกรรมภายในบ้าน						
1. ดูโทรทัศน์	43 (76.8)	12 (21.4)	0	1 (1.8)	0	0
2. ฟังเพลง ฟังวิทยุ/ เทป/ ซีดี	39 (69.6)	12 (21.4)	1 (1.8)	2 (3.6)	2 (3.6)	0
3. ดูซีดี/ วิดีโอ	29 (51.8)	17 (30.4)	6 (10.7)	1 (1.8)	2 (3.6)	1 (1.8)
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต	21 (37.5)	13 (23.2)	11 (19.6)	2 (3.6)	3 (5.4)	6 (10.7)
5. อ่านหนังสือการ์ตูน/ นสพ./ นิตยสาร	18 (32.1)	8 (14.3)	10 (17.9)	3 (5.4)	2 (3.6)	15 (26.8)
6. เลี้ยงสัตว์	12 (21.4)	8 (14.3)	5 (8.9)	7 (12.5)	4 (7.1)	20 (35.7)
7. ทำอาหาร	8 (14.3)	11 (19.6)	13 (23.2)	4 (7.1)	5 (8.9)	15 (26.8)
8. ทำสวน/ ดูแลต้นไม้	6 (10.7)	11 (19.6)	9 (16.1)	3 (5.4)	9 (16.1)	18 (32.1)
9. ดูแล/ ตกแต่งบ้าน	6 (10.7)	9 (16.1)	11 (19.6)	3 (5.4)	8 (14.3)	19 (33.9)

จากตารางที่ 18 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น ในประเภทกิจกรรมภายในบ้าน พบว่าดูโทรทัศน์ วันละครั้ง และอาทิตย์ละ 2-3 ครั้งมีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.2 รองลงมาได้แก่ ฟังเพลง ฟังวิทยุ หรือ เทป หรือ ซีดี คิดเป็นร้อยละ 91.0 และ ดูซีดี/วิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 82.2 ส่วนรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นในประเภทกิจกรรม

ภายในบ้านที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 26.8 คือ ดูแลและตกแต่งบ้าน ส่วนรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นในประเภทกิจกรรมภายในบ้าน ที่ไม่เคยเข้าร่วมสูงที่สุด คือ เล่นสเก็ต คิดเป็นร้อยละ 35.7

ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น
ประเภทกิจกรรมนอกสถานที่

(n = 56)

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ครั้ง	เดือนละ ครั้ง	ไม่เคย เลย
กิจกรรมนอกสถานที่						
1. เล่นกีฬา	22 (39.3)	17 (30.4)	11 (19.6)	1 (1.8)	3 (5.4)	2 (3.6)
2. เดินเที่ยวตามศูนย์การค้า	8 (14.3)	16 (28.6)	19 (33.9)	4 (7.1)	5 (8.9)	4 (7.1)
3. คุย/เล่นกับเพื่อน	48 (85.7)	4 (7.1)	1 (1.8)	1 (1.8)	1 (1.8)	1 (1.8)
4. ชมภาพยนตร์	4 (7.1)	5 (8.9)	11 (19.6)	10 (17.9)	18 (32.1)	8 (14.3)
5. ชมคอนเสิร์ต	4 (7.1)	0	4 (7.1)	3 (5.4)	11 (19.6)	34 (60.7)
6. ไปเที่ยวต่างจังหวัด	2 (3.6)	2 (3.6)	4 (7.1)	2 (3.6)	42 (75.0)	4 (7.1)
7. ไปเที่ยวสวนสนุก	2 (3.6)	2 (3.6)	5 (8.9)	5 (8.9)	29 (51.8)	13 (23.2)
8. ไปเที่ยวสวนสาธารณะ	5 (8.9)	6 (10.7)	5 (8.9)	6 (10.7)	9 (16.1)	25 (44.6)
9. ชมการแข่งขันกีฬา (ฟุตบอล เทนนิส)	12 (21.4)	8 (14.3)	6 (10.7)	1 (1.8)	10 (17.9)	19 (33.9)

ตารางที่ 19 (ต่อ)

(n = 56)

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ครั้ง	เดือนละ ครั้ง	ไม่เคย
กิจกรรมนอกสถานที่						
10. พักผ่อนนอกสถานที่	3 (5.4)	1 (1.8)	6 (10.7)	2 (3.6)	42 (75.0)	2 (3.6)
11. ทำบุญ	6 (10.7)	14 (25.0)	8 (14.3)	7 (12.5)	18 (32.1)	3 (5.4)
12. ไปห้องสมุด	7 (12.5)	8 (14.3)	12 (21.4)	6 (10.7)	11 (19.6)	12 (21.4)
13. ไปตกปลา	6 (10.7)	6 (10.7)	2 (3.6)	5 (8.9)	7 (12.5)	30 (53.6)
14. ไปจีจรรย์าน	24 (42.9)	10 (17.9)	3 (5.4)	6 (10.7)	4 (7.1)	9 (16.1)

จากตารางที่ 19 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นในประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมวันละครั้ง และอาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92.8 ได้แก่ ค่อยๆ หรือ เล่นกับเพื่อน รองลงมาคือเล่นกีฬา คิดเป็นร้อยละ 69.7 และไปจีจรรย์าน คิดเป็นร้อยละ 60.8 และรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนน้อยที่สุด ได้แก่ ชมคอนเสิร์ตคิดเป็นร้อยละ 7.1 ส่วนรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นในประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ ที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมสูงที่สุด คือชมคอนเสิร์ต คิดเป็นร้อยละ 60.7

ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น
ประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์

(n = 56)

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ครั้ง	เดือน ละครั้ง	ไม่เคย
กิจกรรมสร้างสรรค์						
1. วาดภาพ	23 (41.1)	7 (12.5)	10 (17.9)	6 (10.7)	4 (7.1)	6 (10.7)
2. ร้องเพลง	19 (33.9)	5 (8.9)	6 (10.7)	5 (8.9)	4 (7.1)	17 (30.4)
3. เล่นดนตรี (ดนตรีไทย ของโรงเรียน)	4 (7.1)	7 (12.5)	3 (5.4)	4 (7.1)	5 (8.9)	33 (58.9)
4. สะสมสิ่งของ เช่น การ์ด แผ่นเกม	13 (23.2)	2 (3.6)	9 (16.1)	5 (8.9)	7 (12.5)	20 (35.7)
5. หล่อปูนปาสเตอร์รูป ต่างๆ	1 (1.8)	4 (7.1)	7 (12.5)	6 (10.7)	8 (14.3)	30 (53.6)
6. งานประดิษฐ์	2 (3.6)	4 (7.1)	7 (12.5)	7 (12.5)	15 (26.8)	21 (37.5)

จากตารางที่ 20 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น ในประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์ พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมวันละครั้ง และอาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง มีผู้เข้าร่วมมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมวาดภาพ คิดเป็นร้อยละ 53.6 รองลงมาคือกิจกรรมร้องเพลง คิดเป็นร้อยละ 42.8 และสะสมสิ่งของ เช่น การ์ด แผ่นเกม คิดเป็นร้อยละ 26.8 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมสูงสุด คือกิจกรรมเล่นดนตรี คิดเป็นร้อยละ 58.9

วิจารณ์

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง การสุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มเจาะจงเฉพาะนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จากครูผู้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องละ 10 คน รวม 100 คน โดยผู้วิจัยไปพบกับนักเรียนที่โรงเรียน ให้ครูจำนวน 3 คน ที่สอนในห้องเรียนนั้นทำการประเมินนักเรียนที่ถูกสุ่ม ด้วยแบบประเมินพฤติกรรมความก้าวร้าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นรายชื่อจำนวน 20 ชื่อโดยแยกเป็นแบบประเมินพฤติกรรมทางด้านร่างกาย(การกระทำ และทางวาจา) นำคะแนนประเมินจากครู 3 คน หาค่าเฉลี่ยคะแนนความก้าวร้าวของนักเรียนแต่ละคน นำคะแนนที่ได้มาเรียงลำดับจาก ก้าวร่วมน้อยที่สุดจนถึงก้าวร้าวมากที่สุด ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มความก้าวร้าวเป็น 3 กลุ่ม โดยวิธีหาอันตรภาคชั้น กลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวมากที่สุด มีจำนวน 4 คน กลุ่มที่ก้าวร้าวมากมีจำนวน 52 คน และก้าวร่วมน้อย 44 คน รวม 100 คน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเฉพาะที่มีความก้าวร้าวมาก และ ก้าวร้าวมากที่สุดเท่านั้น ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้มีจำนวน 56 คน แล้วให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ทำแบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

จากผลการศึกษาเรื่องการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว เมื่อนำข้อมูลในการแปรผลมาพิจารณา ผู้วิจัยสามารถแบ่งการวิจารณ์ออกมาตามคำถามการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

เวลาว่างเป็นสิ่งสำคัญที่แต่ละบุคคลจะใช้เวลาว่างเพื่อตนเองอย่างเต็มที่ หลังจากการทำงานประจำและการทำกิจกรรมที่ถูกบังคับต่าง ๆ นอกจากนั้นการใช้เวลาว่างยังเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์และการที่บุคคลได้เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา ศิลปะ วิทยาศาสตร์และธรรมชาติต่าง ๆ ส่งผลให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด มีโอกาสที่จะแสดงความสามารถพิเศษและมีอิสระ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นความต้องการของมนุษย์ที่อยู่ในสังคม และการใช้เวลาว่างเป็นการแสดงถึงเวลาอิสระของคนหลังจากการกระทำสิ่งที่จำเป็นและหลังจากเวลาทำงานเสร็จสิ้นลง (Godbey and Parker, 1976: 180-181) และในปี 1987 องค์การสหประชาชาติได้ประกาศว่า “การใช้เวลาว่างเป็นความต้องการพื้นฐานเบื้องต้นของมนุษย์และสามารถช่วยให้เกิดความแข็งแรงทางด้านจิตใจและเพิ่มความสุขขึ้น” (Edginton *et al.*, อ้างใน ศักดิภัทร์, 2549: 10) วัยรุ่นตอนต้น (early adolescences) อยู่ระหว่าง 11-13 ปี สอดคล้องกับ ดวงใจ(2536)

อ้างอิงในกรมสุขภาพจิต(มปป.:8-11)วัยรุ่นตอนต้น (Pubertal Phase) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายมาก ซึ่งมีช่วงเวลายาวนานประมาณ 2 ปี ส่วนใหญ่ อายุ 11-13 ปี จะมีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย จนทำให้อารมณ์แปรปรวนและ Erikson (สำนักส่งเสริมพัฒนาการนันทนาการ, 2546ข: 46-49) กล่าวว่า เด็กเข้าสู่วัยรุ่นอยู่ในระยะ 12 ขวบ ถึง 17 ขวบ การเข้าสู่วัยรุ่น ในเรื่องของอารมณ์ของวัยรุ่นนั้น สมศักดิ์ (2533: 71-78) กล่าวว่า ไรว่า อารมณ์ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากร่างกายถูกสิ่งอื่นมาเร้า โดยปกติคนเราทุกคนมีอารมณ์อยู่เสมอทุกๆ นาที โดยเฉพาะวัยรุ่นมักเกิดอารมณ์ง่ายและรุนแรง จึงเป็นเรื่องง่ายในการยุแหย่ หรือชักนำให้เกิดความรู้สึก และอยากลองคิดทั้งทางดี และทางชั่ว การคิดเพียงแวบเดียวอาจจะทำให้เด็กแสดงออกมาซึ่งหมายถึงชีวิต และอนาคตของเรา เช่น อารมณ์โกรธ เกลียด รัก ชอบ ดังนั้นการรู้จักควบคุมอารมณ์ จึงเป็นสิ่งที่ดี การที่จะควบคุมอารมณ์ให้ได้ดี ขึ้นอยู่กับการสร้างนิสัยการฝึกควบคุมอารมณ์ ควรฝึกตั้งแต่ในวัยเด็ก เพราะเป็นระยะที่มีการพัฒนาทางอารมณ์ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เขาได้รู้จักแสดงอารมณ์ที่สังคมยอมรับ และควบคุมอารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนาได้ง่ายขึ้น

วัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์) อาจเนื่องมาจากการช่วงเวลานี้เป็นวันหยุดราชการ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างยังเรียนหนังสืออยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภารกิจประจำวันของแต่ละคนจะมีเวลาว่างประมาณวันละ 5 ชั่วโมง ซึ่งมีผู้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการใช้เวลาว่างในระยะเวลา 24 ชั่วโมง ในกิจกรรมต่าง ๆ โดยที่บุคคลได้จัดแบ่งเวลาสำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมง (จันทร์ อ้างถึงในสายวสันต์, 2548: 9) สอดคล้องกับ Maryhelen (อ้างถึงในวรรณ, 2551: 14) เวลาที่เหลือในแต่ละวันที่ไม่เกี่ยวข้องกับการงานหรือการเรียนภาระรับผิดชอบในวันนั้นได้เสร็จสิ้นลงหมดแล้วการได้รับอนุญาตให้มีอิสระจากการทำงานและหน้าที่ ไม่มีภาระนอกเหนือจากการประจำที่ เราจะตัดสินใจทำอะไรก็ได้ตามใจชอบโดยที่เวลาว่างที่แท้จริง และเวลาว่างเชิงบังคับจะเป็นช่วงเวลาให้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างต่าง ๆ เช่น กิจกรรมประเภทสร้างสรรค์ กิจกรรมภายในบ้าน เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ และนิตยสาร อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังซีดี เล่นเกม กิจกรรมนอกบ้าน เช่น ฟังเพลง ชมภาพยนตร์ เข้าชมพิพิธภัณฑ์ ไปสวนสาธารณะ เข้าห้องสมุด เรียนหนังสือ Shiver (1997: 153) กล่าวว่า การเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่นมาจากความต้องการภายใต้จิตใจ ที่จะเลือกกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระ จุดประสงค์ในการเลือกกิจกรรมของวัยรุ่นต้องการที่จะแสดงออกในสิ่งที่ตนต้องการ พฤติกรรมเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นมีอิทธิพลมาจากสิ่งรอบ ๆ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพื่อที่จะแสดงความสามารถของตนเองและให้เกิดการยอมรับตนเองกับผู้อื่น วัยรุ่นตอนต้นชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างกับเพื่อนมากที่สุด ซึ่งวิทยา (2540) กล่าวว่าวัยรุ่นตอนต้น วัยนี้ต้องการรวมกลุ่ม และ

เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เพื่อนยอมรับ จึงทำตามเพื่อน แม้บางครั้งจะขัดกับความ รู้สึกส่วนตัวก็ตามและยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Erikson (สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ 2546ค: 46-49) กล่าวว่าช่วงวัยรุ่นตอนต้นนี้ถือได้ว่าเป็นช่วงที่อยู่ในอายุระหว่าง 12-17 ปี และเรียกได้ว่าเป็นวัยที่ต้องรู้จักตนเองหรือไม่รู้จักตนเองในเวลาเดียวกัน โดยสิ่งที่เป็นพื้นฐานสำคัญคือกลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนดังกล่าวจะเป็นผู้ให้ความเห็นข้อมูลต่าง ๆ ว่าเด็กมีบุคลิกภาพอย่างไรหรือในขณะเดียวกัน เด็กอาจจะการความสับสนไม่รู้จักตนเองว่าตนเองเป็นคนอย่างไรและวัยรุ่นยังเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีเพื่อนหรือตนเองปราศจากเพื่อนในเวลาเดียวกัน ในเรื่องพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง บอกได้ว่า สถานที่ที่นักเรียนชอบเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง คือที่ร้านเกม ในปัจจุบันนี้ มีการใช้เทคโนโลยีมีกันอย่างกว้างขวางและแพร่หลาย ในสถานศึกษาเปิดให้มีการเรียนการสอนวิชา คอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลขึ้นไปจนถึงระดับอุดมศึกษา และจากสภาพทาง เศรษฐกิจการเงินของผู้ปกครองนักเรียน อาจไม่มีเงินซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อให้ใช้งานที่บ้าน นักเรียนจึง ออกนอกบ้านไปใช้ร้านเกม แต่เนื่องจากเด็กวัยนี้มีการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว แต่ขาดการไตร่ตรอง จึงเป็นการง่ายที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น เมื่อเข้าไปร้าน เกม เวลาว่างเพื่อนันทนาการสำหรับเด็กทุกเขตที่อาศัยในวันธรรมดามีประมาณ 3 ชั่วโมงเศษ เด็ก ในทุกเขตที่อยู่อาศัยชอบ และเลือกทำกิจกรรมนันทนาการหลายๆ ชนิด ส่วนใหญ่มีกิจกรรม นันทนาการ 2-3 ชนิด โดยเฉพาะการเล่นเป็นกิจกรรมที่เด็กสนใจทำมากที่สุด เด็กในทุกเขตชอบ เล่นนอกบ้านมากกว่าในบ้าน และเล่นกับกลุ่มเพื่อนมากกว่ากลุ่มอื่นๆ รองลงมาคือ การดูโทรทัศน์ ส่วนกิจกรรมอื่นๆ มีเพียงเล็กน้อย เด็กในเขตบ้านจัดสรรมีกิจกรรมนันทนาการค่อนข้างครบ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกว่าเขตอื่นๆ การเล่นเป็นเกมและใช้กำลัง มีขนาดกลุ่มใหญ่กว่า มีอุปกรณ์การเล่นที่มีลักษณะค่อนข้างได้มาตรฐาน เด็กในเขตบ้าน/ตึกแถวตามถนน ลักษณะของการเล่นและกิจกรรม อื่นๆ เป็นไปตามสภาพแวดล้อม เช่น เล่นตามตรอกซอยใกล้ ๆ กับบ้าน หรือตามทางเดินสองข้าง ถนน กลุ่มเล็กๆ มีการเล่นที่ใช้กำลังและไม่ได้ใช้กำลัง อุปกรณ์การเล่นไม่ค่อยได้มาตรฐาน และเด็ก ในเขตแหล่งเสื่อมโทรม เด็กจะเล่นนอกบ้านตามข้างทางรถไฟ ทางเดินเข้าซอย ได้สะพานลอย เป็น กลุ่มเล็กแต่มีหลายกลุ่มไม่ค่อยได้ใช้กำลังและไม่มีอุปกรณ์บ้างแต่ก็เป็นของที่หาซื้อได้ในราคาถูก และไม่ได้มาตรฐาน (คำรณ 2525: บทคัดย่อ) เด็กก็มักจะเข้าไปเล่นเกม ประเภทต่อสู้จากการวิจัย ของ Rushbrook (1986) ที่กล่าวว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมมากๆ จะชอบในเรื่องของความรุนแรงเพิ่มขึ้น รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่ชอบเข้าร่วมมากที่สุดเป็นแบบกลุ่ม ซึ่งพบมากถึงร้อยละ 96.4 พบว่าเหตุผลในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น คืออยากไปกับเพื่อนหรือเพื่อนชวนโดยมีปัจจัยที่ส่งผลให้ วัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างก็คือ ตัวของนักเรียนเอง รองลงมาเป็นคน เช่น เพื่อน ผู้ปกครอง ครู ญาติพี่น้อง จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนต่อวันนั้นสูงถึงมากกว่า 4 ครั้งต่อวัน โดยมีระยะเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม สูงสุดถึง 1-2 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง สอดคล้อง

กับ (ดวงใจ 2539: บทคัดย่อ) นักเรียนประถมศึกษาที่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนพวกที่ไม่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ทั้ง 2 กลุ่มมีอายุเฉลี่ย 12 ปี นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมนั้นชอบเล่นเกมสตั๊ดสู้และเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง และยังคงคลั่งกับผลที่ว่านักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทเกมสตั๊ดสู้คอมพิวเตอร์มากที่สุดในจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน และเมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนแล้วนักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินใจเป็นอันดับแรก สูงถึง ร้อยละ 82.1 รองลงมาสบายใจ และดีใจที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Kelly, (1983, 1987) and Kleiber and Kelly (1980), Ashton-Shaeffer and Kleiber (1990) (อ้างถึงใน สุวิมล, 2546ข: 4) ได้นำเสนอการใช้เวลาว่างไว้ว่า การใช้เวลาว่างเป็นความสำคัญที่ทำให้มนุษย์อยู่ดีมีสุข เพราะเป็นโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ในวิธีนี้ไม่ใช่เป็นการบังคับและยังได้รับคุณค่าทางอารมณ์จากความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินใจ ส่วนประโยชน์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างนั้นพบว่านักเรียนคิดว่าประโยชน์ที่ได้รับคือ ความเพลิดเพลินเป็นอันดับ 1 ลำดับที่ 2 คือได้รับความเพลิดเพลิน สอดคล้องกับกุลยา (อ้างถึงใน สุวิมล, 2547) กล่าวว่าประโยชน์ของการใช้เวลาว่างที่ว่าการใช้เวลาสร้างสภาวะแห่งจิตที่รู้สึกดี รู้สึกอิสระ ไม่ถูกผูกพันกับเหตุการณ์ใดๆ มีจิตและใจสงบ ซึ่งอาจเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ ก็ได้ และการกระทำที่มีคุณภาพที่ผู้้นั้นกระทำแล้วเกิดความผ่อนคลายในจิตใจ ไม่ว่าการกระทำนั้นจะเกี่ยวข้องกับตนเอง ผู้อื่นหรือสังคม อีกทั้งยังเป็นมิติหนึ่งของชีวิตที่เกิดขึ้นโดยรวบจากการกระทำของตนแล้วไปมีส่วนขยายความ หรือเชื่อมสานสายใยชีวิตให้สร้างสรรค์ อุปสรรคที่มีต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จึงอาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมของเด็กในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่น โดยธรรมชาติเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนและกลุ่มเพื่อน ชอบการเล่นแบบ ทั้งการพูด กริยาท่าทาง พฤติกรรมและการแต่งกาย ชอบเล่นกับบุคคลและชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม (จิตรา และคณะ, 2519) อ้างถึงใน ดวงใจ (2539: 5)

พฤติกรรมความก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ หรือเจ็บปวดทางกาย และหรือจิตใจ หรือเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สิ่งของเสียหาย และเป็นพฤติกรรมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ทั้งทางตรงและทางอ้อม พฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวเป็น พฤติกรรมทางกาย วาจา ที่มีระดับความรุนแรงต่างกัน แต่มีความรุนแรงไม่ถึงขั้นผิดกฎหมาย (สมพร, 2529: 57) และยังคงสอดคล้องกับ (กุลยา, 2551: 22) ได้กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่คนแสดงออกมาในทันทีเพื่อทำร้ายบุคคลเป้าหมาย โดยมีเจตนาที่จะทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ หรือทางร่างกาย หรือทั้งร่างกายและจิตใจ ความก้าวร้าวที่เป็นพฤติกรรมแสดงออกอย่างตั้งใจ เพื่อทำลายวิถีการดำรงชีวิตบุคคล พฤติกรรมความก้าวร้าวสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ 1.) พฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย (การกระทำ) และ 2.) การก้าวร้าวทางวาจา จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการ

ใช้เวลาวางของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ร้อยละ 75 พูดไม่มีหางเสียงทุกครั้งที่ต้อง
การสนทนากับบุคคลรอบข้าง ร้อยละ 64.3 มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการกระทำของ
บุคคลรอบข้าง ร้อยละ 58.9 ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อนหรือส่งเสียงดังในห้องเรียน ร้อยละ 57.1
ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังและห้องน้ำ และร้อยละ 50 ชอบใช้กำลังผลัก หรือทำร้ายฝ่าย
ตรงข้ามในขณะที่เล่นกีฬา หรือเล่นเกมแนวโน้มที่จะก้าวร้าวมีมาตั้งแต่เกิด และเป็นลักษณะตามเป็น
เอกเทศของมนุษย์ Freud เชื่อว่า ลักษณะตามเป็นพลังจิตอย่างหนึ่งที่เกิดจากแรงขับของร่างกาย
โดยธรรมชาติ การก้าวร้าวเป็นลักษณะตามอย่างหนึ่งของมนุษย์ในการป้องกันตนเอง การก้าวร้าว
อาจเป็นไปได้ทั้งที่สังคมยอมรับ เช่น การแข่งกีฬาหรือการโต้เถียง หรือในทางที่สังคมไม่ยอมรับ
เช่น การทำร้ายร่างกายหรือการคำทอกัน แต่มนุษย์รู้จักการระงับอารมณ์และไม่แสดงออกซึ่งการ
ก้าวร้าวในเวลาที่ไม่จำเป็นในเวลาที่ไม่สมควร หรือไม่แสดงออกในสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ ถ้า
บุคคลใดไม่สามารถควบคุมตนเองให้แสดงความก้าวร้าวไปในทางที่ถูกที่ควรที่เป็นที่ยอมรับของ
สังคมได้ (ธีระพร, 2526: 30) พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงเห็นนั้น อาจเป็นไปได้ว่าที่อาจจะเกิดจาก
สภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวนักเรียน การเลี้ยงดู การใส่ใจของผู้ปกครอง ซึ่งในวัยนี้ เป็นวัยที่ต้องการ
ความรัก ความสนใจมากกว่าในวัยอื่น สอดคล้องกับวันเพ็ญ (2545) พบว่าเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว
ส่วนใหญ่มักจะรู้สึกว่าจะไม่ได้รับความรักจากบิดา ถูกปล่อยปละละเลยและมีการทะเลาะวิวาทกัน
บ่อยในครอบครัวทำให้เด็กเก็บกด และรู้สึกถึงความก้าวร้าวในนั้นๆ และยังสอดคล้องกับ Berkowitz
(1965, อ้างในดวงใจ, 2539: 79) ที่กล่าวว่าความคับข้องใจเป็นตัวก่อให้เกิดความก้าวร้าว แต่การ
แสดงออกมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม (Dollard และ
Miller, 1939 อ้างถึงในธีระพร, 2526: 30) การเกิดของความก้าวร้าวมักเป็นผลของความคับข้องใจ
มักจะแสดงพฤติกรรมออกไปในทางก้าวร้าว เช่น เด็กถูกพ่อแม่ห้ามเล่นวิดีโอเกม ก็จะแสดง
พฤติกรรมก้าวร้าวคือ ดื้อดึง ขัดขืน ความก้าวร้าวทางกาย เป็นความก้าวร้าวที่รุนแรงมากกว่าความ
ก้าวร้าวทางวาจา ซึ่งการแสดงออกจะใช้อวัยวะและร่างกายในการทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเจ็บปวด
จนถึงตาย การแสดงออกเริ่มจากหยิก ตี ทบ ต่อย เตะ ถีบ จนถึงใช้อาวุธทำร้าย ความก้าวร้าวทางกาย
นี้อาจสัมพันธ์หรือไม่สัมพันธ์กับความก้าวร้าวทางวาจา (กุลยา, 2551: 32 – 39) และ Buss (1961:
6-9) กล่าวถึงประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลักษณะของการแสดงออกไว้ดังนี้ พฤติกรรม
ก้าวร้าวที่แสดงออกทางด้านร่างกาย เช่น การชกต่อย การเล่นตลก ขู่เข้ การขวางทางเดิน หรือ
การแสดงท่าทีเฉยเมยต่อคำสั่งส่วนพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางวาจา เช่น การพูดดูหมิ่น
นินทา การพูดต่อว่าหรือการพูดปฏิเสธ ซึ่งสอดคล้องกับ Berkowitz (1965: 198) กล่าวถึงประเภท
ของพฤติกรรมก้าวร้าวดังนี้ พฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่มีเจตนาร้าย ที่จะทำให้นักคิดหรือสิ่งของ
เสียหาย แต่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อผลบางอย่าง เช่น เพื่อรางวัล หรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ
พฤติกรรมก้าวร้าวอีกประเภทหนึ่งเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่มีเจตนาร้ายต้องการให้นักคิดหรือสิ่ง

ของได้รับอันตราย สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว (ธีรพร, 2529: 59) กล่าวไว้ว่าเกิดจากการขาดความอบอุ่นในครอบครัว เนื่องจากบิดา มารดาให้ความรักและความเอาใจใส่ไม่เพียงพอ เด็กรู้สึกขาดความรักความอบอุ่น การที่วัยรุ่นไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ ทำให้ไม่มีความสุขคิดว่าไม่มีใครเป็นเพื่อนที่ดีของตน บิดา มารดา หรือผู้ปกครองกดดันมากเกินไป เข้าระเบียบและเคร่งครัดเกินไป รักและตามใจมากเกินไป ปล่อยลูกเกินไป ทำให้เด็กคิดว่าจะได้รับสิ่งต่างๆ จากเพื่อนเหมือนได้รับจากบิดา มารดา เมื่อไม่ได้ตามความต้องการ ก็แสดงความก้าวร้าว ข่มขู่ต่างๆ เพื่อให้ได้ตามใจตนเอง นักเรียนบางคนแสดงความก้าวร้าวกับครูผู้สอน เพราะมีปัญหาบางประการเกิดขึ้น เช่น ไม่ชอบเพราะคิดว่าครูไม่ยุติธรรม จากสาเหตุความก้าวร้าวที่กล่าวมาข้างต้นยังสอดคล้องกับ สมศักดิ์ (2533: 41- 42) ที่กล่าวไว้ว่าสาเหตุของความก้าวร้าวเกิดจากสาเหตุทางกายที่เกี่ยวข้องเนื่องมาจากความบกพร่องทางสมองโดยเฉพาะในส่วนบริเวณ Ancient Brain ถูกกระตุ้นด้วยยาหรือสารเสพติดบางชนิดจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวดุ้นทุ้นที่ ระดับสติปัญญา โดยเฉลี่ยพบว่ามีสติปัญญาไม่สูงนัก อีกสาเหตุหนึ่งมาจากสาเหตุทางใจ พบว่าคนที่ก้าวร้าวรุนแรง มักจะมาจากครอบครัวที่ยุ้งยาก คับแค้น มีความรู้สึกรัก และความรู้สึกชิงชังสูง มีความรู้สึกต่อพ่อแม่ไปในทางที่ขัดแย้ง เป็นคนไม่มีระเบียบวินัยและเป้าหมายในชีวิต เก็บกด อยากได้อะไรอยากจะได้ดังใจและสุดท้ายสาเหตุจากสภาพแวดล้อมก็มีส่วนที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวเกร เช่น กลุ่มเพื่อน การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม สิ่งแวดล้อมที่เป็นแหล่งอบายมุขและเสื่อมวลชน เช่น หนังสือ นิตยสารที่ยั่วยู่ทางกามารมณ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ได้เสนอผลงานที่ไม่เหมาะสมกับวัยรุ่น

2. รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นสามารถแยกออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1) ประเภทเกม ได้แก่ เกมทำทายความสามารถ เกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เกมเทนนิส เกมผจญภัย เกมสงครามและต่อสู้ เกมจำลอง เช่น ขับเครื่องบิน ขับรถแข่ง ผลการวิจัยพบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมวันละครั้งและ อาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง เกมทำทายความสามารถและเกมจำลอง นักเรียนเข้าร่วมสูงสุดถึงร้อยละ 50 พบว่าเด็กใช้เวลาในการเล่นเกม ใน 1 วัน เล่นมากกว่า 4 ครั้งต่อวัน และระยะเวลาที่ใช้เวลานานถึง 1-2 ชม. ทำให้เด็กไม่มีเวลาในเรื่องการเตรียมตัวเรื่องเรียน การทำการบ้าน หรือการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างอื่นๆ สอดคล้องกับ Creasey และคณะ (1986: 251-262) ที่พบว่า เด็กจะใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมอื่นๆ ลดลงเนื่องจากเล่นวิดีโอเกม

2.) กิจกรรมภายในบ้าน ผลการวิจัยพบว่า ดูโทรทัศน์ วันละครึ่ง และ อาทิตย์ 2-3 ครั้ง มีจำนวนสูงถึงร้อยละ 98.2 และ ฟังเพลง ฟังวิทยุเทปซีดี ร้อยละ 91.0 ซึ่งสอดคล้องกับพบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุดของวัยรุ่น เยาวชน ได้แก่ การดูโทรทัศน์ การฟังวิทยุ (เกสแก้ว, 2536 ; และอีเซล, 2004) และยังสอดคล้องกับจันทร์เพ็ญ และ สมศักดิ์ (อ้างถึงในสุตามาศ และ คณะ, 2547: 2) ที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อ ได้แก่โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการใช้เวลาว่างมาก และเด็กทั่วโลกชมโทรทัศน์ เป็นระยะเวลาสั้นในแต่ละวัน โดยกล่าวว่า เด็กจะใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์มากวันละ 4.10 ชม./วัน สำหรับเด็กต่างชาติ ในขณะที่เด็กไทยพบว่าดูโทรทัศน์ 1 ใน 5 ของเวลาตื่นหรืออาจถึงครึ่งหนึ่งของเวลาว่างจากการทำกิจวัตรส่วนตัว และการไปโรงเรียน และที่สำคัญพบว่า การดูโทรทัศน์มากยังสัมพันธ์กับปัญหาอ้วนและน้ำหนักเกินอีกด้วย

3) กิจกรรมนอกสถานที่ ผลการวิจัยพบว่า เล่นกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 92.8 รองลงมาได้แก่ ไปห้างร้าน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ทั้งสองกิจกรรมพบว่านักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม วันละครึ่ง และ อาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการพัฒนาทางด้านสังคมการมีสังคมกลุ่มเพื่อน เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าในระยะวัยเด็กตอนกลาง เด็กจับกลุ่มกันได้นาน แน่นแฟ้น และผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น ระยะนี้เริ่มต้นชีวิตกลุ่มที่แท้จริง การเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างรวดเร็วและมากมายเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กรวมกลุ่ม เด็กรู้สึกเป็นสุขปลอดภัย และสบายใจในการเล่น เทียว เรียน กิน นอน ทำงาน กับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจดังกล่าวร่วมกับบุคคลต่างวัย พัฒนาการทางสังคมระหว่างเพศและการเรียนบทบาททางเพศ เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน และมีความพอใจพบปะสังสรรค์ ร่วมเล่น เรียน ทำงาน พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น (วันเพ็ญ, 2545) ส่วนในการพัฒนาการทางด้านร่างกายจะเห็นว่าเด็กในวัยนี้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีพลังงานสูง สอดคล้องกับศรีเรือน, (2549ก) กล่าวว่า พัฒนาการในวัยนี้เป็นระยะที่เด็กหญิง โต “เร็วกว่า” เด็กชายวัยเดียวกันทั้งในด้านความสูงและน้ำหนัก ลักษณะเช่นนี้ยังคงดำรงสืบไปจนกระทั่งย่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย เด็กชายจึงโตทันและล้ำหน้าเด็กหญิง ร่างกายขยายทางสูงมากกว่าทางกว้าง ลำตัวยาว แขนขายาวออก รูปร่างเปลี่ยนแปลงเข้าลักษณะผู้ใหญ่ ปอด อวัยวะเครื่องย่อย และระบบการหมุนเวียนของโลหิตเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ฟันแท้ขึ้นแทนฟันน้ำนม อวัยวะเพศเติบโตขึ้น เนื่องจากกำลังกายทวีมาก เด็กในวัยนี้จะไม่อยู่นิ่ง ชอบเล่นและทำกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ความเร็ว ไม่มีความระมัดระวังมาก จึงประสบอุบัติเหตุง่ายและบ่อย

4) กิจกรรมสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า วาดภาพ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.6 รองลงมาได้แก่ ร้องเพลง คิดเป็นร้อยละ 42.8 ทั้งสองกิจกรรมพบว่านักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม วันละครึ่ง และ อาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง ในวัยนี้การทำงานประสานกันของ

กล้ามเนื้อใหญ่ น้อย และประสาทสัมผัสละเอียดอ่อนดีขึ้นมาก การพัฒนาทางสติปัญญาที่ต้องใช้อวัยวะประเภนี้เป็นสื่อจึงทำได้แล้ว เด็กสามารถเล่นเกมที่ซับซ้อน และกิจกรรมการเล่นชนิดสร้างสรรค์ได้ (creative plays) เช่น การวาดภาพ การปั้นรูป การทำอาหารฝีมือ การแกะสลัก การดนตรี ฯลฯ (ศรีเรือน: 2549ข) จากผลการวิจัยแสดงจะเห็นว่า สอดคล้องกับ Standley and Miller (1973) ที่ว่า การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในความต้องการของร่างกาย การใช้เวลาว่างอย่างอิสระและมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ การบันเทิง การพักผ่อนและการพัฒนาตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับชาญณรงค์ (2546: 8-9) ที่กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ ว่าสามารถแบ่งได้ใน 3 ลักษณะ คือ ประการที่หนึ่งเป็นลักษณะของความสามารถในกระบวนการทำงานของสมอง (Creative Process) เช่นความสามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์ความสามารถในการคิดบูรณาการนำประสบการณ์เดิมมาปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ และลักษณะการคิดแบบนอกเนกนัย เป็นต้น ประการที่สองเป็นลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคล (Creative Person) เช่น แนวคิดของวาลาซและโกลแมน ที่กล่าวถึงคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นคนที่มีความสามารถคิดสิ่งใดๆ ได้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เป็นลูกโซ่ ส่วนเกิตเซลและเจ็กสันกล่าวว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนอง มาสโลว์ตั้งข้อสังเกตว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงแตกต่างจากบุคคลทั่วไปในลักษณะเฉพาะบางอย่าง คือ ความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ขาดกลัวต่อสิ่งที่ไม่แน่ชัด การศึกษาว่าใครมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดและมีความสามารถโดดเด่นในด้านใดบ้างนั้น อาจวัดได้โดยใช้แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้วัดกันอย่างแพร่หลาย คือเครื่องมือทดสอบของทอแรนซ์ที่มีอยู่หลายรูปแบบโดยอาศัยตัววัดทางการสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม (original) ความคล่องแคล่ว (fluency) ความยืดหยุ่น (flexibility) และความละเอียดลออ (elaboration) ประการที่สามเป็นลักษณะของผลิตผลหรือชิ้นงาน (Creative Product) เช่น ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและผลงานที่มีความริเริ่มแปลกใหม่ สิ่งประดิษฐ์ ซึ่งรวมถึงคำตอบในการแก้ปัญหา หรือการค้นพบแนวคิดหลักการหรือทฤษฎีใหม่ ๆ เป็นต้น เทเลอร์ได้เสนอแนวคิดว่าผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์นั้น เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานค้นคว้าประดิษฐ์กรรมใหม่ๆ หรือค้นพบทฤษฎีที่ไม่เคยมีผู้ใดคิดมาก่อน ความคิดสร้างสรรค์สามารถแสดงออกได้หลายระดับขั้นตั้งแต่ขั้นสามัญจนถึงขั้นสูงสุด และ Robert (อ้างถึงใน Kelly, 1996: 26) กล่าวว่ารูปแบบการใช้เวลาว่างประเภทสร้างสรรค์ (Creative) ได้แก่ การใช้เวลาว่างภายในบ้าน เช่น การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เป็นต้น และการใช้เวลาว่างนอกบ้าน เช่น ฟังเพลง ชมภาพยนตร์ ไปสวนสาธารณะ เป็นต้น

รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่วัยรุ่นตอนต้นสามารถเข้าร่วมได้นั้นมีหลายรูปแบบ การเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นนั้น มักจะต้องคำนึงถึงตัวเองและกลุ่มเพื่อนรวมทั้ง

สิ่งแวดล้อม ๆ รอบ ๆ ตัวของวัยรุ่นเองทั้งนี้สอดคล้องกับ Kelly (อ้างถึงในสายวสันต์, 2548: 10-11) กล่าวว่าเวลาว่างเป็นกิจกรรมที่เลือกสรรอิสระ และนำมาซึ่งความพึงพอใจ ดังที่ Russell (1996: 97) กล่าวถึง ความสามารถที่จะใช้เวลาว่างตามความพึงพอใจของเราด้วยวิธีต่าง ๆ กันผู้ที่รู้จักการปฏิบัติตนให้มีความสุขมากก็จะเข้าใจถึงข้อเปรียบเทียบระหว่างการใช้เวลาว่างที่เขามีและความสามารถที่เขาจะใช้ให้คุ้มค่า เขาไม่ได้ใช้เวลาเป็นเสมือนอยู่ในกำมือ หรือรู้สึกเวลาว่างของเขาเป็นการสูญเปล่า แต่ถ้าเป็นพวกที่รู้จักการวางตัวในการหาความสนุกน้อย เขาก็จะมีเวลาว่างมาก รูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของตัววัยรุ่นเองและความต้องการของวัยรุ่นโดยที่สมบัติ (อ้างถึงในศักดิ์ภัทร์, 2549: 23) ได้แบ่งรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างออกเป็น 15 หมวด ได้แก่ เกมกีฬา ศิลปหัตถกรรม การเดินร่ำและกิจกรรมเข้าจังหวะ ละคร งานอดิเรก ดนตรีและการร้องเพลง กิจกรรมกลางแจ้งหรือนอกเมือง กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมพิเศษ วรรณกรรม การบริการอาสาสมัคร การท่องเที่ยวทัศนศึกษา กลุ่มสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์ กิจกรรมพัฒนาจิตใจและความสงบสุข กิจกรรมพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ สอดคล้องกับ กลุ่มส่งเสริมกิจการนันทนาการ(2547ก:11-13) กิจกรรมยามว่างสามารถแยกออกได้ตามธรรมชาติของการประกอบกิจกรรม คือ กิจกรรมที่ต้องใช้กำลัง เช่น การเล่นเกม การเล่นกีฬา และกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลัง เช่น การอ่านหนังสือ การฟังเพลง และยังสามารถจัดขอบข่ายการใช้กิจกรรมยามว่างออกเป็นกิจกรรมต่าง ๆ คือ งานศิลปหัตถกรรม งานอดิเรก เดินร่ำ-ฟ้อนร่ำ ฟันเมือง-กิจกรรมเข้าจังหวะ การละครและการละเล่นพื้นบ้าน การดนตรี-ร้องเพลง เกม-กีฬา กิจกรรมนอกเมือง กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมการอ่าน-เขียน-พูด และกิจกรรมพิเศษ เช่น เทศกาลงานฉลองต่าง ๆ

จากผลการวิจัยแนวคิดดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น น่าที่จะต้องมุ่งเน้นในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สามารถเพิ่มพัฒนาการด้านต่างๆในช่วงวัย เพิ่มกิจกรรมที่จะลดพฤติกรรมก้าวร้าว และสอดแทรกจริยธรรม เพื่อให้เกิดคุณค่าในการใช้เวลาว่าง พฤติกรรมการใช้เวลาว่างคือสิ่งที่ได้รับอิทธิพลจากครอบครัวและเพื่อน ๆ เมื่อชีวิตความเป็นอยู่นั้นของครอบครัวสมบูรณ์ก็จะส่งผลกระทบต่อประเภทการใช้เวลาว่างหรืออาจเรียกได้ว่าทำให้เกิดความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้เวลาว่างเป็นทางหนึ่งที่เสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีและสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงเหมาะสมกับการพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของวัยรุ่นแต่รูปแบบกิจกรรมจะต้องจัดให้สอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นแต่ละกลุ่ม ในปัจจุบันสภาวะเศรษฐกิจมีผลทำให้ทุกคนในครอบครัวต้องช่วยกันทำมาหากิน จึงทำให้ไม่มีเวลาในการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือแม้กระทั่งมีเวลาว่างที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว
2. เพื่อศึกษารูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ประชากร

ประชากรในการศึกษาในครั้งนี้ คือ เด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางร่างกาย (การกระทำ) และทางวาจา ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 350 คนจาก 10 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง

ใช้วิธีการสุ่มเจาะจงเฉพาะนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จากครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องละ 10 คน รวมเป็น 100 คน ให้ครูผู้สอนทำแบบประเมินพฤติกรรม และนำคะแนนที่ได้จากครู 3 คน หาค่าเฉลี่ยคะแนนความก้าวร้าวของนักเรียนแต่ละคนคะแนนของนักเรียนที่ถูกสุ่ม จำนวน 100 คน มาเรียงลำดับจากก้าวร่ววน้อยที่สุด จนถึงก้าวร้าวมากที่สุด นำมาหาคะแนนพิสัย หาค่าอัตราภาคชั้น ได้นักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากระดับก้าวร้าวมาก 52 คน และระดับก้าวร้าวมากที่สุด อีก 4 คน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างรวมเป็น 56 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (self-administered questionnaire) โดยแบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้น

ค่าดัชนีความสอดคล้อง

แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง .92 – 1.00

แบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง .89 – 1.00

ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น(Reliability) โดยวิธีCronbach

แบบประเมินพฤติกรรมความก้าวร้าวของวัยรุ่น ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

แบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยพบกับนักเรียนที่โรงเรียน และแยกเป็น 2 ส่วน คือ

1. การประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มเจาะจงเฉพาะนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จากครูที่สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องละ 10 คน รวมเป็น 100 คน แล้วครูประเมินพฤติกรรมด้วยแบบประเมินพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้ว หาคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนแต่ละคนที่ได้รับการประเมินจากครู 3 คน เรียงคะแนนจากน้อยที่สุด-มากที่สุดเพื่อหาพิสัยและหาช่วงระดับความก้าวร้าวแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้นักเรียนที่มีความก้าวร้าวมาก-มากที่สุดจำนวน 56 คน

2. แบบสอบถามพฤติกรรมและรูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น ให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 56 คน ทำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. นำคะแนนจากแบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นมาประเมินพฤติกรรมและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผลจากการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น

ส่วนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น

ผลการวิจัยในหัวข้อพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการวิจัยในหัวข้อพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ร้อยละ 75 พุดไม่มีทางเสียทุกครั้งที่ต้องการสนทนากับบุคคลรอบข้าง ร้อยละ 64.3 มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง ร้อยละ 58.9 ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อนหรือส่งเสียงดังในห้องเรียน ร้อยละ 57.1 ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังและห้องน้ำ และร้อยละ 50 ชอบใช้กำลังผลัก หรือทำร้ายฝ่ายตรงข้ามในขณะที่เล่นกีฬาหรือเล่น เกม เวลาที่ชอบทำกิจกรรมมากที่สุดคือ ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (25%) วัยรุ่นชอบทำกิจกรรมกับเพื่อนมากที่สุด (75%) ร้านเกมเป็นสถานที่ชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างมากที่สุด (28.6%) ชอบเข้าร่วมกิจกรรมแบบกลุ่ม (96.4%) อยากเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างกับเพื่อน หรือถูกเพื่อนชวน (39.3%) ปัจจัยที่ส่งผลให้เข้าร่วมกิจกรรมคือตัวของวัยรุ่นเอง (33.9%) เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมมากที่สุด (37.5%) และเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 4 ครั้งต่อวัน (30.4%) ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ต่อครั้ง (46.4%) เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินมากที่สุด (82.1%) และประโยชน์ที่ได้รับมากที่สุดในการเข้าร่วมกิจกรรม คือมีความสุขและสนุกสนาน (55.4%)

ผลการวิจัยรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว แบ่งตามประเภทดังนี้

ประเภทของเกม การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว แสดงให้เห็นว่า ประเภทของเกม ที่เข้าร่วมมากที่สุด ได้แก่ ประเภทเกมท้าทายความสามารถ และเกมจำลอง และประเภทของเกม ที่เข้าร่วมน้อยที่สุด ได้แก่ เกมกีฬา เช่นเกมฟุตบอล เทนนิส

ประเภทกิจกรรมภายในบ้าน การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นดูโทรทัศน์มากที่สุด รองลงมาคือฟังเพลง ฟังวิทยุ ฟังเทป ฟังซีดี และดูซีดี ดูวีดีโอ ส่วนประเภทกิจกรรมภายในบ้าน ที่วัยรุ่นเข้าร่วมน้อยที่สุด คือดูเลหรือตกแต่งบ้าน

ประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นชอบคุยเล่นกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือเล่นกีฬา และไปจี้จักรยาน ส่วนประเภทกิจกรรมนอกสถานที่ ที่มีวัยรุ่นเข้าร่วมน้อยที่สุด คือ ชมคอนเสิร์ต ไปเที่ยวต่างจังหวัด ไปเที่ยวสวนสนุก

ประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์ การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นชอบวาดภาพมากที่สุด รองลงมาคือ ร้องเพลง และสะสมสิ่งของ เช่น การ์ด แผ่นเกม ตามลำดับ ส่วนประเภทกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่มีวัยรุ่นเข้าร่วมน้อยที่สุด คือ หล่อปูน ปาสเตอร์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยขอเสนอแนะความคิดเห็น ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย และการพัฒนาแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยรุ่นตอนต้น เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ในการจัดกิจกรรมการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่นตอนต้น ดังต่อไปนี้

1. จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้สามารถบอกได้ว่าวัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกาย(การกระทำ) และทางวาจา ซึ่งพบได้จากการที่วัยรุ่นแสดงพฤติกรรม ในเรื่องการพูด คือพูดไม่มีหางเสียงทุกครั้งที่ต้องการสนทนากับบุคคลรอบข้าง มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง ชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อนหรือส่งเสียงดังในห้องเรียน ชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนังและห้องน้ำ ชอบใช้กำลังผลัก หรือทำร้ายฝ่ายตรงข้ามในขณะที่เล่นกีฬาหรือเล่นเกม ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอแนะดังนี้ ในส่วนพฤติกรรมที่เกิดขึ้น บุคคลสำคัญที่มีส่วนช่วยวัยรุ่นไม่ให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ในส่วนนี้พ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องคอยดูแล ให้ความใกล้ชิด สามารถพูดคุยกับเด็กวัยรุ่น ได้ทุกเรื่องและทุกเวลาที่พวกเขาต้องการ เพื่อให้วัยรุ่นไว้วางใจและกล้าที่จะพูดคุยและปรึกษาเรื่องต่างๆ ได้

2. พ่อแม่ ผู้ปกครองและครู อาจารย์ควรทราบถึงพัฒนาการของเด็ก เอาใจใส่ ดูแลการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น ควรมีการแนะนำวิธีการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้กับเด็กวัยรุ่นเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตัวเด็กเอง อาจเนื่องมาจากสภาพของครอบครัว สภาพทางสังคมและสภาพแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่น หรือแม้กระทั่งการเลี้ยงดูในวัยเด็ก การอบรมและการได้รับประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ที่ผ่านมามีในวัยเด็กของวัยรุ่นเอง ปัจจัยอื่นๆ เช่น สภาพเศรษฐกิจของครอบครัว การย้ายถิ่นฐาน การงานอาชีพของพ่อแม่ผู้ปกครอง แสดงให้เห็นว่าการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นตอนต้นนั้นควรเริ่มที่ครอบครัวก่อน แล้วจึงมาที่โรงเรียน โดยเฉพาะครูประจำชั้นเป็นผู้ที่มีความสำคัญสำคัญมากสำหรับเด็กกลุ่มนี้ เพราะใกล้ชิด สนับสนุนกับเด็กวัยรุ่น และมีเวลาอยู่ด้วยนานกว่าผู้ปกครอง ครูควรดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด รวมทั้งโรงเรียนก็มีส่วนสำคัญในการช่วยเหลือเด็กกลุ่มนี้ ถ้านักเรียน(วัยรุ่นตอนต้น) ชอบมาที่โรงเรียนมากกว่าที่อื่นนั้นหมายความว่าก็จะสามารถช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ และวัยรุ่นจะเปลี่ยนสถานที่เข้าร่วมกิจกรรมจากร้านเกม หรือ นอกบ้านของนักเรียนเองมาที่โรงเรียน

3. พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรมีการมอบหมายหน้าที่ให้วัยรุ่นมีการรับผิดชอบที่บ้าน เช่น การรับผิดชอบในเรื่องการดูแลรดน้ำต้นไม้ ดูแลรักษายานพาหนะ กวาดบ้าน ถูบ้าน ให้อาหารสัตว์ ฯลฯ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้วัยรุ่นรู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบของตัวเอง และยังทำให้วัยรุ่นมีเวลาที่จะอยู่ที่บ้านมากกว่าออกนอกบ้านไปทำกิจกรรมอื่นๆ

4. ผู้ปกครอง และครู อาจารย์ควรทราบพัฒนาการช่วงวัยของเด็กวัยรุ่นตอนต้น เอาใจใส่ ในการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น ให้คำแนะนำในการเลือกกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ให้เหมาะสมกับเพศ และช่วงของวัยรุ่นตอนต้น แนะนำกิจกรรมที่ไม่รุนแรง เน้นความคิด

สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาการเจริญเติบโตในทุกด้านของวัยรุ่นเอง ลดพฤติกรรมที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกาย(การกระทำ) และพฤติกรรมทางวาจา

5. ผู้ผลิตเกม (เกมออนไลน์ ออดิชั่น เกมที่สามารถเล่นในคอมพิวเตอร์) ควรมีการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเกมเหล่านี้ ทำให้มีประโยชน์มีคุณค่าให้เหมาะสมกับวัยรุ่นตอนต้น เช่นเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ เกมที่ส่งเสริมการพัฒนาการทางด้านต่างๆ ของวัยรุ่น

6. วัยรุ่นตอนต้น (นักเรียน) ควรหากิจกรรม และรู้จักเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ทั้งทางกายภาพ ความคิดสร้างสรรค์ หรือการแก้ปัญหา จะช่วยให้พัฒนาความคิดและช่วยฝึกทักษะ สร้างจินตนาการ วัยรุ่นอาจไม่สามารถเลือกการเข้าร่วมกิจกรรมเองได้ ควรขอความช่วยเหลือ หรือขอคำปรึกษากับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกกิจกรรม หรือเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ไม่ควรตัดสินใจเอง หรือทำตามเพื่อนก่อนรับคำปรึกษา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นตอนต้นที่ศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตอำเภอเมือง จ.สมุทรปราการเท่านั้น ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรขยายขอบข่ายกลุ่มตัวอย่างให้กว้างขวางขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่าง เด็กที่มีพฤติกรรมปกติกับเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ว่ามีพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร

3. ควรมีการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นตอนต้น ว่ามีความสอดคล้องกันกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างเป็นอย่างไร

4. ควรมีการศึกษาความก้าวร้าวทางกาย (การกระทำ) และความก้าวร้าวทางวาจา ว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างอย่างไร

5. ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรอื่นๆ กับพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น ความสัมพันธ์ของครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาในการทำกิจกรรมว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. 2538. สุขภาพจิตและพัฒนาการของเด็ก. กองสุขภาพจิต.

กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข, กรุงเทพมหานคร.

_____. ม.ป.ป. ความรุนแรงของวัยรุ่นไทย: พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ. กองสุขภาพจิต

กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข. บริษัท บิยอนด์ พับลิชชิง จำกัด, กรุงเทพมหานคร.

กลุ่มส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ. 2547. กิจกรรมยามว่างอย่างสร้างสรรค์. สำนักส่งเสริมและ
พัฒนานันทนาการ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. โรงพิมพ์องค์การรับส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์, กรุงเทพมหานคร.

กิตติมา ปรีดีดิลก. 2529. ทฤษฎีบริหารองค์การ. หจก. ชนะการพิมพ์, กรุงเทพมหานคร.

กิ่งแก้ว ปาจริย์. 2542. การฟื้นฟูสมรรถภาพเด็กพิการ. บริษัทกรีนพรีนซ์ จำกัด, กรุงเทพมหานคร.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2551. ทำให้เด็กก้าวร้าวรุนแรง. บริษัทเรือนปัญญา จำกัด, กรุงเทพมหานคร.

เกศแก้ว ศรีงาม. 2537. ความแตกต่างของการใช้เวลาว่างในกิจกรรมนันทนาการของเยาวชน.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2544. เลี้ยงลูกวัยเปรี้ยว ไม่เลี้ยงตกขอบ. ชัคเชสมิเดีย, กรุงเทพมหานคร.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2522. เด็กก่อนวัยเรียนกับการเรียนรู้. สำนักนายกรัฐมนตรี,
กรุงเทพมหานคร.

คณาจารย์ภาควิชาจิตวิทยา. 2527. ตำราเรียนจิตวิทยาทั่วไป. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.
ไทยวัฒนาพานิช, กรุงเทพมหานคร.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2546. **ความคิดสร้างสรรค์ Creative Thinking**. สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ชินวัฒน์ คำหวาน. 2545. **ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อ
สุขภาพของเด็กในสถานสงเคราะห์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เชิดชัย โชครัตนชัย. 2540. **นันทนาการ การบริหาร และการจัดการ**. ภาควิชาพลศึกษา คณะ
ครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเพชรบูรณ์, เพชรบูรณ์.

ดวงใจ สมานสิน. 2539. **การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่
เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ดวงเดือน วังสินธุ์. 2532. **การแก้ไขพฤติกรรมของเด็กเล็กที่มีความก้าวร้าว**. สารพัฒนาหลักสูตร
อันดับที่ 92, กรุงเทพมหานคร.

ดำรง ลักษณะวงศ์. 2525. **ผลของการนันทนาการต่อบุคลิกภาพของเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมด้านที่
อยู่อาศัยและสภาพสังคมเศรษฐกิจของครอบครัวที่แตกต่างกัน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ธีรพร กุลนันทน์. 2529. **การศึกษาผลของการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก
ปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ธีรยุทธ พึ่งเกียรติ. 2543. **สถิติเบื้องต้นและการวิจัย**. สุตรไพศาล, กรุงเทพมหานคร.

ธีระพร อูวรรณโณ. 2526. **เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 6**. พิมพ์ครั้งที่ 2.
โรงพิมพ์สหมิตรจำกัด, กรุงเทพมหานคร.

ธีรารัตน์ ทศนาญชลี. 2528. **พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียน**. วารสารจิตวิทยาคลินิก โรงพยาบาล
นิติจิตเวช 16 ธันวาคม 2528: 9-15.

นภาพร ปรีชามารถ. 2545. จิตวิทยาการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน. ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นวลแก้ว ผุดผ่อง. 2539. การสร้างแบบสำรวจปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุทัยธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บุญชม ศรีสะอาด. 2532. เอกสารโรเนียวการวิจัยเบื้องต้น. ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. ปัจจัยทางสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสุขภาพจิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภาพรรณ เอี่ยมสุภามิต. 2537. การวิเคราะห์และการพัฒนาพฤติกรรมเด็กปฐมวัย, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, กรุงเทพมหานคร.

ปพาณี จิตวัฒนา. 2535. สังคมวิทยา. ไทยวัฒนาพานิช, กรุงเทพมหานคร.

ผกา สัตยธรรม. 2530. สุขภาพจิตเด็ก. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ผดุง อารยะวิญญู. 2528. เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม. งานส่งเสริมวิจัยและตำรา. กองบริการการศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2541. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. P.A.Art & Printing Co.,Ltd, กรุงเทพมหานคร.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2538. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 6. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

พัชรา พุ่มพชาติ. 2533. อิทธิพลของเสียงดนตรีที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กปฐมวัย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พิสมัย วิบูลย์สวัสดิ์, วิศิษฐ์ศักดิ์ ไทยทอง, พรพิมล วราวุฒิปุทธพงศ์ และแสงสุรีย์ ลำอังก์กุล,

2528. จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พิสิษฐ์ แม้นเขียน. 2545. พฤติกรรมความเป็นผู้นำทางวิชาการของผู้บริหารที่ส่งผลต่อการ

ปฏิบัติงานตามเกณฑ์มาตรฐานด้านการเรียนการสอนของครูในโรงเรียนประถมศึกษา

สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, สถาบันราชภัฏ
เพชรบุรี.

พิระพงศ์ บุญศิริ. 2542. นันทนาการและการจัดการ. โอเดียนสโตร์, กรุงเทพมหานคร.

ไพฑูรย์ สุนทร. 2547. บรรณาธิการ. การศึกษา ศาสนา สังคมสุข. ไทยรัฐ 55 (16976) : 4-5.

ภาวิณี พวงผกา. 2542. ผลของการใช้ชุดกระดานต่อภาพเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดนางว จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

มณฑิรา ชุนลิ้ม. 2549. การศึกษารูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและความต้องการการให้บริการ

ใช้เวลาว่างของนิสิตหอพักมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

มานะ วีระไพบุลย์. 2534. เยาวชนเปิดใจ. ไชยวัฒน์การพิมพ์, กรุงเทพมหานคร.

เมธพร ฉิลังโส. 2549. ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อจิตสังคมวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์

ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

รังริ เวชนนท์. 2532. เอกสารประกอบชุดวิชา 22306 พัฒนาการวัยรุ่น.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, นนทบุรี.

- รัชฎา ลิ้มมนตรี. 2529. ความต้องการด้านนันทนาการของกลุ่มเด็กที่มีภูมิหลังทางครอบครัวและสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เรณู ผดุงถิ่น. 2517. การใช้แรงเสริมทางสังคมเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าว. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณ จิระเดชากุล. 2551. นันทนาการสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 5. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วัชรินทร์ หาดทวยกาญจน์. 2547. ผลของกิจกรรมกลุ่มในการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน
 ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนวัดจันทร์กะพ้อ จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วันเพ็ญ บุญประกอบ. 2545. พัฒนาบุคลิกภาพของเด็กและวัยรุ่น, น. 1-31. ใน วินัดดา ปิยะศิลป์ และ พนม เกตุมาน, บรรณาธิการ. ตำราจิตเวชเด็กและวัยรุ่น. บริษัท ปิยอนด์ เอ็นเทอร์ไพรซ์ จำกัด, กรุงเทพมหานคร.
- วิทยา นาควัชระ. 2540. จิตวิทยาประยุกต์ ตอบปัญหาการเลี้ยงดูและวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 3. เลิฟ แอนด์ ลิฟท์ เพรส, กรุงเทพมหานคร.
- วีระพันธุ์ เสงเจริญ. 2536. ผลของการฝึกสมาธิแบบอานาปานสติเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสว่างอารมณ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา. วิทยานิพนธ์
 ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549ก. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็ก
 ตอนกลาง. พิมพ์ครั้งที่ 9. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- _____. 2549ข. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. พิมพ์ครั้งที่ 9. มหาวิทยาลัย
 ธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

ศิริเพ็ญ เชาว์ศิลป์. 2543. การปรับพฤติกรรมความวิตกกังวลทางสังคม. ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ศักดิ์ภัทร์ เกลิมพุฒิพงศ์. 2549. ผลของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่มีต่อคุณภาพชีวิตของผู้ปกครองเด็กออทิสติก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สมชาย เดียวตระกูล. 2529. การฝึกการผ่อนคลายแบบจิตคลุมกายเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาคนาวาอุปถัมภ์ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สมบัติ กาญจนกิจ. 2535. นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2542. นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

สมพร สุทัศน์ย์. 2529. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในเขตมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศักดิ์ เกียรติदानุสรณ์. 2533. ปัญหา สาเหตุและแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของนักเรียน นักศึกษา. โรงพิมพ์การศาสนา, กรุงเทพมหานคร.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2532. เอกสารประกอบการสอนวิชาการปรับพฤติกรรม. โอเดียนสโตร์, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2543. ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

สายวสันต์ รุ่งสุกรี. 2548. ปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพ ฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สิทธิโชค วรานุสันติกุล. ม.ป.ป. ทฤษฎีและปฏิบัติการทางจิตวิทยาสังคม. พัทธอักษร,
กรุงเทพมหานคร.

สุชา จันทร์เอม. 2529ก. จิตวิทยาวัยรุ่น. ไทยวัฒนาพานิช, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2529ข. จิตวิทยาเด็กเกร. ไทยวัฒนาพานิช, กรุงเทพมหานคร.

สุดามาตย์ ชื่นฤดี, ศิริธิดา จอจวรรณศิริ และ ภัสรา คงพรหม. 2547. การสำรวจพฤติกรรมและ
ความต้องการการใช้เวลาว่างของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา
ในเขตการศึกษาจังหวัดนนทบุรี. แหล่งที่มา :

<http://stat.kmutnb.ac.th/oldweb/project/03/sample.doc>, 16 เมษายน 2552.

สุธีรา น้ำเอี่ยม. 2534. การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4,5 และ 6
สังกัดกรุงเทพ ฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุภา มาลากุล ณ อยุธยา และคณะ. 2521. การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นกลุ่มของนักเรียน
อาชีวศึกษา. วารสารกรมการแพทย์ 3 (4): 1-7.

สุวิมล ตั้งสัจจน. 2540. สารานุกรมเกี่ยวกับพลศึกษาและนันทนาการ. บริษัท มิตรภาพการพิมพ์
และสื่อดิจิทัล จำกัด, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2546ก. เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาทฤษฎีนันทนาการและการใช้เวลาว่าง,
กรุงเทพมหานคร. (อัคราณา)

_____. 2546ข. เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาการศึกษาการใช้เวลาว่างและการพัฒนา
โปรแกรมนันทนาการ. Section A : Introduction to Leisure Education. กรุงเทพมหานคร.
(อัคราณา)

สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2547. **Proceeding การจัดการประชุมวิชาการนันทนาการ เรื่อง การจัด
นันทนาการเพื่อพัฒนาชีวิตของประชาชน.** ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (อค์สำเนา)

สำนักส่งเสริมและพัฒนาการนันทนาการ. 2546ก. **นันทนาการกับการใช้เวลาว่าง.** โรงพิมพ์
การศาสนา, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2546ข. **ทรัพยากรนันทนาการ.** โรงพิมพ์การศาสนา, กรุงเทพมหานคร.

_____. 2546ค. **นันทนาการกับการเล่นของเด็ก.** โรงพิมพ์การศาสนา, กรุงเทพมหานคร.

อิเชล มิเชลลี. 2004. **เด็กไทยกับเกมออนไลน์กรณีศึกษาประเทศไทย.** ไทยรัฐ. 23 มกราคม 2547 :
15, กรุงเทพมหานคร.

อุทัย หิรัญโต. 2522. **หลักสังคมวิทยา.** โอเดียนสโตร์, กรุงเทพมหานคร.

Bandura, A., D.Ross and S. A. Ross. 1961. Transmission of Aggression through Imitation of
Aggression Models. **Journal of Abnormal and Social Psychology** 63: 575-582.

Bandura, A. 1976. **Social Learning Analysis of Aggressive: Analysis of Delinquency and
Aggression.** John Wiley and Sons, New York.

Barry, S. T. and H.S. Erica. 2002. **International Perspectives on Recreation and Youth
Making a Difference.** National Recreation and Park Association National Recreation
Foundation, October.

Berkowitz, L. 1965. **Advance in Experimental Social Psychology.** Academic Press, New York.

Buss, A.H. 1961. **The Psychology of Aggression.** John Wiley and Sons, New York.

Coleman, J. C. 1981. **Abnormal Psychology and Modern life.** Foreman and Company, New York.

Connell, H.M. 1979. **Delinquent Behavior: Essentials of Child Psychiatry.** Blackwell Scientific Publication, London.

Creasey, G. L. and J. Barbara. 1986. **Video Games and Children Effects on Leisure Activities, School work, and Peer Involvement,** Merrill – Palmer Quaterly.

Davitz, J. R. 1952. The effects of Previous Training Post Frustration Behavior. **Journal of Abnormal and Social Psychology** 63: 309-315 .

Dollard, J. D. and L. W. Miller. 1939. **Frustration and Aggression.** Yale University Press, New York.

Fehr, Lawrence A. 1983. **Introduction to Personality.** Macmillan Publishing Co., Inc, New York.

Freedman, C. and S. Sears. 1970. **Social Psychology.** Prentice-Hall, New Jersey.

Godbey, G. and S. Parker. 1976. **Leisure Studies and Services: An Overview.** W.B. Saunders Company, Philadelphia.

Katimseetal, David S., Zenong Yin & Zapata, Jesse T. 1999. Participation in Leisure Activities and Involvement in Delinquency by Mexican American Adolescents. **Eric Database.** Accession no EJ584530.

Kelly, J.R. 1996. **Leisure.** Ally and Bacon Inc. Boston, United States of America.

- Mahoney, Joseph L. & Stattin, Hakan. 2000. Leisure Activities and Adolescent Antisocial Behavior : The Role of Structure and Social Context, Information Analyses. **Eric Database**. Accession no.EJ622627.
- Mannell, R. C. and A. D. Kleiber. 1997. **A Social Psychology of Leisure**. Venture Publishing, Inc., Pennsylvania.
- Murphy, J.F. 1975. **Recreation and Leisure Service : A Humanistic Perspectives**. Wm. C. Brown, Iowa.
- Nail, M.C. 1970. Pattern of Aggression: **The Psychology of the Elementary School Child**. Lickona, ed. Rand Mc Nally and Company, Chicago.
- Power, P. C. 1972. Effects of the Behavior and the Perceived Arousal of model on Instrumental Aggression. **Journal of Personality and Social Psychology**. 27: 175-183.
- Russell, Ruth. V. 1996. **Pastimes: The Context of Contemporary Leisure**. Brown & Benchmark Publishers, Iowa.
- Shivers, Jay S. and Delisle, Lee J. 1997. **The Story of Leisure : Context, Concepts and Current Controversy**. Human Kinetics, Illinois.
- Stanley, Edwin J. and Miller, Norman P. 1973. **Leisure and The Qualities of Life**. The Ahper Co, Washington D.C.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์
รองคณบดีคณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตองค์กรักษ์
2. อาจารย์ ดร.คงศักดิ์ เจริญรักษ์
ผู้อำนวยการ
สำนักงานพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา
3. อาจารย์เกื้อ แก้วเกต
ผู้อำนวยการ
ศูนย์พัฒนาเยาวชน (YPDC)
4. อาจารย์นภดล จิรบุญดิลก
ศึกษานิเทศก์ 8
สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
5. อาจารย์หลักเพชร ดิรัศมี
นักวิชาการ
ศูนย์เยาวชนนครแก้วมงคลนี้
6. อาจารย์วิชาญ มะวิญธร
อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
7. อาจารย์ศักดิ์ภัทร์ เถลิมพุดพิงศ์
อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ภาคผนวก ข

หนังสือราชการที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย



ที่ ศธ.0513.10905/

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน จตุจักร กทม. 10900

กุมภาพันธ์ 2552

เรื่อง ขอรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

เรียน

สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดโครงการวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือวิจัย จำนวน 2 ชุด

ด้วยนางสาวนุชบง สุขกุล รหัสประจำตัว 46661591 นิสิตปริญญาโท สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำ วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ภายใต้การควบคุมของ

- | | |
|---|---------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ วิสูตร กองจินดา, ค.ม. | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ กุลยา ตันติผลาชีวะ, ค.ค. | กรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, Ph.D. | กรรมการ |

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้จำเป็นต้องขอข้อเสนอแนะจากท่านผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาเป็นข้อมูล ในการสร้างแบบประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว และ แบบสอบถามการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น ตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว เพื่อให้มีความเที่ยงตรงมากที่สุด คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ของ นิสิตได้ร่วมพิจารณาเห็นสมควรว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้ จึงใคร่ขอรียนเชิญ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ความเห็นชอบ และแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนขอเนื้อหาไปปรับปรุง ต่อไป

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความ อนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พีระ มาลีหอม)

หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา

ภาควิชาพลศึกษา โทร. (02) 579-7149;

นางสาวนุชบง สุขกุล โทร. (086) 022-0146 , (081) 772-6145



ที่ ศธ.0513.10905/

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน จตุจักร กทม. 10900

มีนาคม 2552

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย
เรียน

สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดโครงการวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือวิจัย จำนวน 2 ชุด

ด้วยนางสาวนุชบง สุขกุล รหัสประจำตัว 46661591 นิสิตปริญญาโท สาขาวิชานันทนาการ
ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำ
วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้จำเป็นต้องขอความอนุเคราะห์คุณครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ทั้งสายชั้น และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน ห้องละ 10 คน ตอบแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลที่ได้
มาหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย โดยเครื่องมือวิจัยมี 2 ชุด คือ

1. แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่น จำนวน 20 ข้อ (สำหรับคุณครูประจำชั้น)
2. แบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น จำนวน 34 ข้อ (สำหรับนักเรียน)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ของนิสิตได้ร่วมพิจารณาเห็นสมควรว่า คุณครูประจำชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 และนักเรียนของโรงเรียนท่าน เป็นผู้เหมาะสมในการตอบแบบสอบถามเพื่อหาค่า
ความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อให้ความเห็นชอบ
เพื่อนำผลที่ได้มาแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนของคุณคำถาม ไปปรับปรุงต่อไป

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความ
อนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พีระ มาลีหอม)

หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา

ภาควิชาพลศึกษา โทร. (02) 579-7149;

นางสาวนุชบง สุขกุล โทร. (086) 022-0146 , (081) 772-6145



ที่ ศธ.0513.10905/

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 พหลโยธิน จตุจักร กทม. 10900

9 มีนาคม 2552

เรื่อง ขออนุญาตเสนอแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรียน

สิ่งที่แนบมาด้วย รายละเอียดโครงการวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือวิจัย จำนวน 2 ชุด

ด้วยนางสาวบุษบง สุขกุล รหัสประจำตัว 46661591 นิสิตปริญญาโท สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ภายใต้การควบคุมของ

- | | |
|--|---------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ วิสูตร กองจินดา, ค.ม. | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ กุลยา ตันติผลาชีวะ, ค.ศ. | กรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวิมล ตั้งสัจพจน์, Ph.D. | กรรมการ |

การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้จำเป็นต้องขออนุญาตคุณครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งสายชั้น และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน ห้องละ 10 คน แบบสอบถาม โดยเครื่องมือวิจัยมี 2 ชุด คือแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่น จำนวน 20 ข้อ (สำหรับคุณครูประจำชั้น) และแบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น จำนวน 34 ข้อ (สำหรับนักเรียน)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ของนิสิตได้ร่วมพิจารณาเห็นสมควรว่า คุณครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และนักเรียนของโรงเรียนท่าน เป็นผู้เหมาะสมในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านผู้อำนวยการโรงเรียน เข้าไปเก็บข้อมูลในวันที่ 10-13 มีนาคม 2552 เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พีระ มาลีหอม)

หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา

ภาควิชาพลศึกษา โทร. (02) 579-7149;

นางสาวบุษบง สุขกุล โทร. (086) 022-0146 , (081) 772-6145

ภาคผนวก ค
แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง การศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

คำชี้แจง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

การศึกษานี้ใช้ประชากรที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยให้คุณครูประจำชั้น จำนวน 20 คน เป็นผู้ทำแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน และให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

แบบสอบถามที่ท่านประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ชุดคือ

1. แบบประเมินพฤติกรรมของวัยรุ่น (ครูประจำชั้นเป็นผู้ประเมิน) จำนวน 20 ข้อ
2. แบบสำรวจการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น (นักเรียนเป็นผู้ประเมิน)

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 34 ข้อ

ผู้วิจัยขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญได้โปรดพิจารณา แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นแต่ละข้อว่าเหมาะสมที่จะใช้ในการประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น และ แบบสำรวจการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่นหรือไม่ โดยขีดเส้นเครื่องหมาย ☒ ลงในช่องระดับการประเมินแต่ละข้อ

+1 = เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสม

0 = เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสมหรือไม่

-1 = เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นไม่เหมาะสม

หากท่านมีความเห็นอื่น โปรดเขียนข้อเสนอแนะลงในช่องข้อเสนอแนะ ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณท่านผู้เชี่ยวชาญเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบแบบสำรวจทั้งสองชุดนี้

นางสาวบุษบง สุขกุล
นิติปรัชญาโท สาขานันทนาการ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

หมายเลขแบบประเมิน

□□□□□□

แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น

สำหรับครูประเมิน

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

ชื่อ ค.ช. / ค.ญ.

ประเภท	พฤติกรรมที่แสดงออก	ระดับการประเมิน			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
ก้าวร้าว ทางร่างกาย (การกระทำ)	1. มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการกระทำ ของบุคคลรอบข้าง				
	2. มักมีเรื่องทะเลาะวิวาทกับเพื่อนๆ				
	3. ถ้าใครมาพูดจาตู่ถูก เข้าย้ำ ถากถางทำให้อับอาย ก็จะตอบตี หรือชกต่อยเพื่อแก้แค้น				
	4. ชอบแกล้งคนที่อ่อนแอกว่า				
	5. มักอาละวาด หรือ โมโหง่าย				
	6. ชอบทำลายสิ่งของผู้อื่น และของตัวเอง				
	7. ชอบรังแกสัตว์				
	8. ไม่ใส่ใจในระเบียบ หรือความสะอาด				
	9. ชอบขีดเขียนตามโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือห้องน้ำ				
	10. จะเอาอะไรต้องเอาให้ได้ทันที หงุดหงิดง่าย				
ก้าวร้าว ทางวาจา	11. พูดจาต่อเสียง พูดคำหยาบ พูดดู มึงกับผู้อื่น				
	12. มักตะคอกใส่เพื่อน				
	13. มักทำเสียงดังรบกวนเพื่อนในห้องเรียน				
	14. ชอบโต้เถียงเพื่อเอาชนะคนที่มาขัดแย้งบ่อยๆ				
	15. มักจะพูดเสียงดังอะอะเสมอโดยไม่สนใจความ รู้สึกของใคร				
	16. มักชอบพูดจาไม่ค่อยยั้งคิด				
	17. ชอบพูดข่มขู่ ประจาน				
	18. ชอบกล่าวร้ายผู้อื่น				
	19. ชอบฟ้องเรื่องของเพื่อนกับผู้อื่น				
	20. พูดถึงผู้อื่นลับหลัง				

แบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น

คำชี้แจง

1. แบบสำรวจนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 34 ข้อ

2. ขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญได้โปรดพิจารณาแบบประเมินแต่ละข้อว่า เหมาะสมสำหรับการ
ใช้เวลาว่างของวัยรุ่น หรือไม่โดยขีดเครื่องหมาย ☒ ลงในช่องแต่ละข้อ

+1	=	เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสม
0	=	เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นเป็นคำถามที่เหมาะสมหรือไม่
-1	=	เมื่อแน่ใจว่าคำถามนั้นไม่เหมาะสม

หากมีข้อคัดค้านหรือเพิ่มเติมใด ๆ โปรดระบุลงในข้อเสนอแนะ

กราบขอบพระคุณในความกรุณามา ณ โอกาสนี้ด้วย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

หมายเลขแบบประเมิน

□□□□□□

แบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น

สำหรับนักเรียน

ชื่อ ค.ช. / ค.ญ.

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

สวัสดีค่ะ.....นักเรียนทุกคน ครูขอต้อนรับนักเรียนเข้าสู่ช่วงเวลาระลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวนักเรียนที่แสดงออกและปฏิบัติกับบุคคลอื่น โดยคำตอบของนักเรียนทุกคนจะเป็นความลับที่ไม่มีใครรู้ และการทำแบบสอบถามครั้งนี้ ไม่มีผลต่อคะแนนในการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อและเลือกคำตอบที่ตรงกับการแสดงออกของนักเรียนมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □ และขอให้นักเรียนตอบทุกข้อ

1. นักเรียนใช้เวลาใด ที่นักเรียนทำกิจกรรม (ถ้าไม่ทำไม่ต้องตอบ)

- | | |
|--|--|
| ☐ ช่วงเช้ามืดก่อนเข้าโรงเรียนบางวัน | ☐ ช่วงเช้ามืดก่อนเข้าโรงเรียนทุกวัน |
| ☐ ช่วงพักกลางวันบางวัน | ☐ ช่วงพักกลางวันทุกวัน |
| ☐ ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านบางวัน | ☐ ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านทุกวัน |
| ☐ ช่วงเย็นหลังกลับบ้านบางวัน | ☐ ช่วงเย็นหลังกลับบ้านทุกวัน |
| ☐ ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์) | ☐ ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (อาทิตย์) |
| ☐ วันหยุดในช่วงเทศกาลต่าง ๆ | ☐ ช่วงอื่น ๆ (ระบุ.....) |

2. นักเรียนชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนกับใคร

- | | |
|--|---|
| ☐ ตัวนักเรียนเองคนเดียว | ☐ เพื่อน |
| ☐ ครู | ☐ พ่อแม่ |
| ☐ ผู้ปกครอง | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

3. สถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน

- | | |
|---|---|
| ☐ ที่บ้านของนักเรียน | ☐ ที่บ้านเพื่อน |
| ☐ โรงเรียน | ☐ ศูนย์การค้า |
| ☐ ร้านเกมส์ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

4. ประเภทกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน นักเรียนชอบแบบใด

- ☐ แบบเดี่ยว (นักเรียนคนเดียว) ☐ แบบกลุ่ม ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....)

5. เหตุผลที่ทำให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน

- ☐ ไม่รู้ว่าจะทำอะไรเมื่ออยู่ที่บ้าน (ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำที่บ้าน)
- ☐ เบื่อหน่ายผู้ปกครอง
- ☐ อยากไปกับเพื่อน หรือ เพื่อนชวน
- ☐ ผู้ปกครองสั่งให้ไป
- ☐ ครูสั่งให้ไป
- ☐ มีปัญหาขัดแย้งกับคนภายในบ้าน
- ☐ อยากออกจากบ้านโดยไม่มีเหตุผล
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....)

6. ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนมากที่สุด

- ☐ ตัวนักเรียนเอง
- ☐ ความสะดวกในการเดินทาง
- ☐ สื่อ เช่น โทรทัศน์ / โฆษณาต่าง ๆ
- ☐ คน เช่น เพื่อน, ผู้ปกครอง, ครู,ญาติ, พี่น้อง
- ☐ ค่าใช้จ่าย
- ☐ ความชอบ

7. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนกี่ครั้ง

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ ไม่เข้าเลย | ☐ 1 ครั้ง/วัน | ☐ 2 ครั้ง / วัน |
| ☐ 3 ครั้ง / วัน | ☐ 4 ครั้ง / วัน | ☐ มากกว่า 4 ครั้ง/วัน |

และครั้งหนึ่ง ๆ ใช้เวลานานเท่าไร

- | | | |
|--|--------------------------------------|--|
| ☐ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง | ☐ 1-2 ชั่วโมง | ☐ 2 ชั่วโมงขึ้นไป |
|--|--------------------------------------|--|

8. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใดมากที่สุด

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ เกมคอมพิวเตอร์ | ☐ เล่นกีฬา | ☐ งานอดิเรก |
| ☐ จักรยานเป็นกลุ่ม | ☐ คุย/เล่นกับเพื่อน | ☐ เดินเล่นในศูนย์การค้า |
| ☐ ดูโทรทัศน์ | ☐ ดูภาพยนตร์ | ☐ เดินร่ำ/ ดูคอนเสิร์ต |
| ☐ สะสมสิ่งของ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) | |

9. เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนแล้ว นักเรียนรู้สึกอย่างไร

- | | |
|---|---|
| ☐ สนุกสนาน, เพลิดเพลินใจ | ☐ หงุดหงิด |
| ☐ ดีใจ | ☐ กังวล |
| ☐ สบายใจ | ☐ ท้อแท้ |
| ☐ สะใจ | ☐ เสียใจ |
| ☐ เกรียด | ☐ แค้นใจ, เจ็บใจ |
| ☐ เฉย ๆ | ☐ หวาดเสียว, ทำท่าย |
| ☐ อยากเข้าร่วมกิจกรรมต่อไปเรื่อย ๆ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

10. นักเรียนคิดว่าได้ประโยชน์อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|--|
| ☐ ความรู้ | ☐ ฝึกปฏิภาณไหวพริบ |
| ☐ ฝึกประสาทมือและตา | ☐ เพลิดเพลิน |
| ☐ ถับสมองใช้ความคิด | ☐ มีสมาธิ |
| ☐ สร้างความแข็งแรงให้ร่างกาย | ☐ มีเพื่อนเพิ่มขึ้น/ มีเพื่อนใหม่ |
| ☐ มีความสุขและสนุกสนาน | ☐ ได้ค้นพบความสามารถเฉพาะตัว |
| ☐ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

11. นักเรียนพุดมีทางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

12. นักเรียนมีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

13. เมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม นักเรียนชอบใช้กำลัง ผลัก หรือ ทำร้ายฝ่ายตรงกันข้าม

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

14. นักเรียนชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

15. นักเรียนชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือ ห้องน้ำ

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ของนักเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในช่วงระยะเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา

รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง	ระดับความเป็นจริง			
	เห็นด้วย (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)	ข้อเสนอแนะ
ประเภทเกม				
1. เกมทำท่ายความสามารถ				
2. เกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เทนนิส				
3. เกมผจญภัย				
4. เกมสงคราม/ต่อสู้				
5. เกมจำลอง เช่น ขับเครื่องบิน ขับรถแข่ง				
6. อื่น ๆ (ระบุ.....)				
กิจกรรมภายในบ้าน				
1. ดูโทรทัศน์				
2. ดูซีดี/วิดีโอ				
3. ฟังเพลง, ฟังวิทยุ/เทป/ซีดี				
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต				
5. ทำอาหาร				
6. ทำสวน/ดูแลต้นไม้				
7. เลี้ยงสัตว์				
8. ดูแล/ตกแต่งบ้าน				
9. อ่านหนังสือการ์ตูน/นสพ./นิตยสาร				
10. อื่น ๆ (ระบุ.....)				
กิจกรรมนอกสถานที่				
1. เล่นกีฬา				
2. เดินเที่ยวตามศูนย์การค้า				
3. คุย/เล่นกับเพื่อน				

รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง	ระดับความเป็นจริง			
	เห็นด้วย (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)	ข้อเสนอแนะ
4. ชมภาพยนตร์				
5. ชมคอนเสิร์ต				
6. ไปเที่ยวต่างจังหวัด				
7. ไปเที่ยวสวนสนุก				
8. ไปเที่ยวสวนสาธารณะ				
9. ชมการแข่งขันกีฬา (ระบุ.....)				
10. พักผ่อนนอกสถานที่				
11. ทำบุญ				
12. ไปห้องสมุด				
13. ไปตกปลา				
14. ไปขี่จักรยาน				
15. อื่น ๆ (ระบุ.....)				
กิจกรรมสร้างสรรค์				
1. วาดภาพ				
2. ร้องเพลง				
3. เล่นดนตรี (ระบุ.....)				
4. สะสมสิ่งของเช่น การ์ด แผ่นเกม				
5. หล่อปูนปาสเตอร์ รูปต่าง ๆ				
6. งานประดิษฐ์				
7. อื่น ๆ (ระบุ.....)				

ภาคผนวก ง
ตารางค่าความเที่ยงตรง

หมายเลขแบบประเมิน

□□□□□□

แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น

สำหรับครูประเมิน

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

ชื่อ ค.ช. / ค.ญ.

ประเภท	พฤติกรรมที่แสดงออก	ผู้เชี่ยวชาญ							
		1	2	3	4	5	6	7	IOC
ก้าวร้าว ทาง ร่างกาย (การ กระทำ)	1. มีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่ไม่พอใจในการ กระทำของบุคคลรอบข้าง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	2. มักมีเรื่องทะเลาะวิวาทกับเพื่อนๆ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	3. ถ้าใครมาพูดจาตู่ถูก เข้ายึด ถากถางทำให้อับ อายก็จะตอบตี หรือชกต่อยเพื่อแก้แค้น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	4. ชอบแกล้งคนที่อ่อนแกว่า	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	5. มักอาละวาด หรือ โมโหง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	6. ชอบทำลายสิ่งของผู้อื่น และของตัวเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	7. ชอบรังแกสัตว์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	8. ไม่ใส่ใจในระเบียบ หรือความสะอาด	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.857
	9. ชอบขีดเขียนตามโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือ ห้องน้ำ	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.857
	10. จะเอาอะไรต้องเอาให้ได้ทันที หงุดหงิดง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
ก้าวร้าว ทาง วาจา	11. พูดจาต่อเสียด พูดคำหยาบ พูดดู มึงกับผู้อื่น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	12. มักตะคอกใส่เพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	13. มักทำเสียงดังรบกวนเพื่อนในห้องเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	14. ชอบโต้เถียงเพื่อเอาชนะคนที่มาขัดแย้งบ่อยๆ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	15. มักจะพูดเสียงดังเอะอะเสมอโดยไม่สนใจ ความรู้สึกของใคร	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	16. มักชอบพูดจาไม่ถ้อยยังคิด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	17. ชอบพูดข่มขู่ ประจาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	18. ชอบกล่าวร้ายผู้อื่น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	19. ชอบฟ้องเรื่องของเพื่อนกับผู้อื่น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
	20. พูดถึงผู้อื่นลับหลัง	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	0.587

ค่า IOC

แบบสอบถามของนักเรียน

ตอนที่ 1

ผู้เชี่ยวชาญ								
ข้อที่	1	2	3	4	5	6	7	ค่า IOC
1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
3	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
4	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
5	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
6	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
7	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
8	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
9	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
10	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
11	-1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.714
12	-1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.714
13	-1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.714
14	-1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.714
15	-1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.714

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ของนักเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องที่ตรงกับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในช่วงระยะเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ผู้เชี่ยวชาญ							
	1	2	3	4	5	6	7	ค่า IOC
ประเภทเกม								
1. เกมท้าทายความสามารถ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. เกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เทนนิส	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. เกมผจญภัย	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. เกมสงคราม/ต่อสู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. เกมจำลอง เช่น ขับเครื่องบิน ขับรถแข่ง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. อื่น ๆ (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
กิจกรรมภายในบ้าน								
1. ดูโทรทัศน์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ดูซีดี/วิดีโอ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. ฟังเพลง, ฟังวิทยุ/เทป/ซีดี	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ทำอาหาร	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. ทำสวน/ดูแลต้นไม้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. เลี้ยงสัตว์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
8. ดูแล/ตกแต่งบ้าน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
9. อ่านหนังสือการ์ตูน/นสพ./นิตยสาร	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. อื่น ๆ (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
กิจกรรมนอกสถานที่								
1. เล่นกีฬา	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. เดินเที่ยวตามศูนย์การค้า	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. คุย/เล่นกับเพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1

รูปแบบการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง	ผู้เข้าร่วม							
	1	2	3	4	5	6	7	ค่า IOC
4. ชมภาพยนตร์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. ชมคอนเสิร์ต	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. ไปเที่ยวต่างจังหวัด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. ไปเที่ยวสวนสนุก	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
8. ไปเที่ยวสวนสาธารณะ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
9. ชมการแข่งขันกีฬา (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
10. พักผ่อนนอกสถานที่	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
11. ทำบุญ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
12. ไปห้องสมุด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
13. ไปตกปลา	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
14. ไปขี่จักรยาน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
15. อื่น ๆ (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
กิจกรรมสร้างสรรค์								
1. วาดภาพ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
2. ร้องเพลง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
3. เล่นดนตรี (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
4. สะสมสิ่งของเช่น การ์ด แผ่นเกม	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
5. หล่อปูนปาสเตอร์ รูปต่าง ๆ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
6. งานประดิษฐ์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1
7. อื่น ๆ (ระบุ.....)	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1

ภาคผนวก จ

คะแนนจากแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางผนวกที่ 1 คะแนนรวมจากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน จากแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

ลำดับที่	คะแนน	ความถี่ (จำนวนคน)	เปอร์เซ็นต์	Valid Percent	Cumulative Percent
1	20.00	11	11.0	11.0	11.0
2	23.67	1	1.0	1.0	12.0
3	24.00	1	1.0	1.0	13.0
4	26.00	2	2.0	2.0	15.0
5	28.00	1	1.0	1.0	16.0
6	29.00	1	1.0	1.0	17.0
7	30.00	3	3.0	3.0	20.0
8	31.00	1	1.0	1.0	21.0
9	31.67	1	1.0	1.0	22.0
10	33.00	2	2.0	2.0	24.0
11	33.67	1	1.0	1.0	25.0
12	34.00	4	4.0	4.0	29.0
13	34.33	2	2.0	2.0	31.0
14	34.67	2	2.0	2.0	33.0
15	35.00	4	4.0	4.0	37.0
16	35.33	2	2.0	2.0	39.0
17	36.33	3	3.0	3.0	42.0
18	36.67	1	1.0	1.0	43.0
19	37.33	1	1.0	1.0	44.0
20	37.67	1	1.0	1.0	45.0
21	38.00	2	2.0	2.0	47.0
22	38.67	1	1.0	1.0	48.0
23	39.33	2	2.0	2.0	50.0
24	40.00	4	4.0	4.0	54.0
25	40.67	1	1.0	1.0	55.0

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ลำดับที่	คะแนน	ความถี่ (จำนวนคน)	เปอร์เซ็นต์	Valid Percent	Cumulative Percent
26	41.00	4	4.0	4.0	59.0
27	42.00	2	2.0	2.0	61.0
28	42.33	1	1.0	1.0	62.0
29	42.67	1	1.0	1.0	63.0
30	43.00	4	4.0	4.0	67.0
31	43.33	1	1.0	1.0	68.0
32	44.33	2	2.0	2.0	70.0
33	45.00	1	1.0	1.0	71.0
34	46.00	6	6.0	6.0	77.0
35	46.33	1	1.0	1.0	78.0
36	47.00	2	2.0	2.0	80.0
37	48.00	1	1.0	1.0	81.0
38	48.33	1	1.0	1.0	82.0
39	48.67	1	1.0	1.0	83.0
40	49.00	1	1.0	1.0	84.0
41	50.00	3	3.0	3.0	87.0
42	51.00	3	3.0	3.0	90.0
43	52.00	2	2.0	2.0	92.0
44	52.33	1	1.0	1.0	93.0
45	53.00	1	1.0	1.0	94.0
46	54.00	2	2.0	2.0	96.0
47	56.00	1	1.0	1.0	97.0
48	57.00	1	1.0	1.0	98.0
49	59.00	1	1.0	1.0	99.0
50	73.00	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

ภาคผนวก จ
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น

คำชี้แจง

1. แบบสำรวจสำหรับนักเรียนนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น
แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จำนวน 34 ข้อ

2. ขอความกรุณากรอกข้อความที่ตรงตามความเป็นจริง

3. ข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจนี้ ผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับ

4. คำตอบของนักเรียนไม่มีถูก หรือผิดแต่อย่างใด ให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริง

ขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม

นางสาวบุษบง สุขกุล
นิสิตปริญญาโท สาขานันทนาการ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

หมายเลขแบบประเมิน

□□□□□□

แบบสอบถามการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของวัยรุ่น**สำหรับนักเรียน**

ชื่อ ค.ช. / ค.ญ.

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

สวัสดีค่ะ.....นักเรียนทุกคน ครูขอต้อนรับนักเรียนเข้าสู่ช่วงเวลาระลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตัวนักเรียนที่แสดงออกและปฏิบัติกับบุคคลอื่น โดยคำตอบของนักเรียนทุกคนจะเป็นความลับที่ไม่มีใครรู้ และการทำแบบสอบถามครั้งนี้ ไม่มีผลต่อคะแนนในการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแต่ละข้อและเลือกคำตอบที่ตรงกับการแสดงออกของนักเรียนมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง □ และขอให้นักเรียนตอบทุกข้อ

1. นักเรียนใช้ช่วงเวลาใด ที่นักเรียนทำกิจกรรม (ถ้าไม่ทำไม่ต้องตอบ)

- | | |
|--|--|
| ☐ ช่วงเช้านก่อนเข้าโรงเรียนบางวัน | ☐ ช่วงเช้านก่อนเข้าโรงเรียนทุกวัน |
| ☐ ช่วงพักกลางวันบางวัน | ☐ ช่วงพักกลางวันทุกวัน |
| ☐ ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านบางวัน | ☐ ช่วงเย็นก่อนกลับบ้านทุกวัน |
| ☐ ช่วงเย็นหลังกลับบ้านบางวัน | ☐ ช่วงเย็นหลังกลับบ้านทุกวัน |
| ☐ ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์) | ☐ ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (อาทิตย์) |
| ☐ วันหยุดในช่วงเทศกาลต่าง ๆ | ☐ ช่วงอื่น ๆ (ระบุ.....) |

2. นักเรียนชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนกับใคร

- | | |
|--|---|
| ☐ ตัวนักเรียนเองคนเดียว | ☐ เพื่อน |
| ☐ ครู | ☐ พ่อแม่ |
| ☐ ผู้ปกครอง | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

3. สถานที่ที่นักเรียนชอบไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน

- | | |
|---|---|
| ☐ ที่บ้านของนักเรียน | ☐ ที่บ้านเพื่อน |
| ☐ โรงเรียน | ☐ ศูนย์การค้า |
| ☐ ร้านเกม | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

4. ประเภทกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน นักเรียนชอบแบบใด

- ☐ แบบเดี่ยว (นักเรียนคนเดียว) ☐ แบบกลุ่ม ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....)

5. เหตุผลที่ทำให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน

- ☐ ไม่รู้ว่าจะทำอะไรเมื่ออยู่ที่บ้าน (ไม่มีหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ทำที่บ้าน)
- ☐ เบื่อหน่ายผู้ปกครอง
- ☐ อยากไปกับเพื่อน หรือ เพื่อนชวน
- ☐ ผู้ปกครองสั่งให้ไป
- ☐ ครูสั่งให้ไป
- ☐ มีปัญหาขัดแย้งกับคนภายในบ้าน
- ☐ อยากออกจากบ้านโดยไม่มีเหตุผล
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....)

6. ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนมากที่สุด

- ☐ ตัวนักเรียนเอง
- ☐ ความสะดวกในการเดินทาง
- ☐ สื่อ เช่น โทรทัศน์ / โฆษณาต่าง ๆ
- ☐ คน เช่น เพื่อน, ผู้ปกครอง, ครู,ญาติ, พี่น้อง
- ☐ ค่าใช้จ่าย
- ☐ ความชอบ

7. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนกี่ครั้ง

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ ไม่เข้าเลย | ☐ 1 ครั้ง/วัน | ☐ 2 ครั้ง / วัน |
| ☐ 3 ครั้ง / วัน | ☐ 4 ครั้ง / วัน | ☐ มากกว่า 4 ครั้ง/วัน |

และครั้งหนึ่ง ๆ ใช้เวลานานเท่าไร

- | | | |
|--|--------------------------------------|--|
| ☐ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง | ☐ 1-2 ชั่วโมง | ☐ 2 ชั่วโมงขึ้นไป |
|--|--------------------------------------|--|

8. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใดมากที่สุด

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ เกมคอมพิวเตอร์ | ☐ เล่นกีฬา | ☐ งานอดิเรก |
| ☐ จักรยานเป็นกลุ่ม | ☐ คุย/เล่นกับเพื่อน | ☐ เดินเล่นในศูนย์การค้า |
| ☐ ดูโทรทัศน์ | ☐ ดูภาพยนตร์ | ☐ เดินร่ำ/ ดูคอนเสิร์ต |
| ☐ สะสมสิ่งของ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) | |

9. เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียนแล้ว นักเรียนรู้สึกอย่างไร

- | | |
|---|---|
| ☐ สนุกสนาน, เฟลิดเฟลินใจ | ☐ หงุดหงิด |
| ☐ ดีใจ | ☐ กังวล |
| ☐ สบายใจ | ☐ ท้อแท้ |
| ☐ สะใจ | ☐ เสียใจ |
| ☐ เกรียด | ☐ แค้นใจ, เจ็บใจ |
| ☐ เฉย ๆ | ☐ หวาดเสียว, ทำท่าย |
| ☐ อยากเข้าร่วมกิจกรรมต่อไปเรื่อย ๆ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

10. นักเรียนคิดว่าได้ประโยชน์อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของนักเรียน
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|--|
| ☐ ความรู้ | ☐ ฝึกปฏิภาณไหวพริบ |
| ☐ ฝึกประสาทมือและตา | ☐ เพลิดเพลิน |
| ☐ ถับสมองใช้ความคิด | ☐ มีสมาธิ |
| ☐ สร้างความแข็งแรงให้ร่างกาย | ☐ มีเพื่อนเพิ่มขึ้น/ มีเพื่อนใหม่ |
| ☐ มีความสุขและสนุกสนาน | ☐ ได้ค้นพบความสามารถเฉพาะตัว |
| ☐ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ | ☐ อื่น ๆ (ระบุ.....) |

11. นักเรียนพุดมีทางเสียงทุกครั้งเมื่อต้องสนทนากับบุคคลรอบข้าง

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

12. นักเรียนมีปฏิกิริยาโต้ตอบทันทีที่นักเรียนไม่พอใจในการกระทำของบุคคลรอบข้าง

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

13. เมื่อนักเรียนเล่นกีฬาหรือเล่นเกม นักเรียนชอบใช้กำลัง ผลัก หรือ ทำร้ายฝ่ายตรงกันข้าม

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

14. นักเรียนชอบตะคอก ตะโกนใส่เพื่อน หรือส่งเสียงดังในห้องเรียน

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

15. นักเรียนชอบขีดเขียนลงบนโต๊ะ เก้าอี้ ฝาผนัง หรือ ห้องน้ำ

- ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

ตอนที่ 2 รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ของนักเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องที่ตรงกับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของนักเรียน ในช่วงระยะเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา

รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วัน ละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ละครั้ง	เดือน ละครั้ง	ไม่เคย
ประเภทเกม						
1. เกมท้าทายความสามารถ						
2. เกมกีฬา เช่น เกมฟุตบอล เทนนิส						
3. เกมผจญภัย						
4. เกมสงคราม/ต่อสู้						
5. เกมจำลอง เช่น ขับเครื่องบิน ขับรถแข่ง						
6. อื่น ๆ (ระบุ.....)						
กิจกรรมภายในบ้าน						
1. ดูโทรทัศน์						
2. ดูซีดี/วิดีโอ						
3. ฟังเพลง, ฟังวิทยุ/เทป/ซีดี						
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต						
5. ทำอาหาร						
6. ทำสวน/ดูแลต้นไม้						
7. เลี้ยงสัตว์						
8. ดูแล/ตกแต่งบ้าน						
9. อ่านหนังสือการ์ตูน/นสพ./นิตยสาร						
10. อื่น ๆ (ระบุ.....)						

รูปแบบการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง	ระดับความถี่					
	วันละ ครั้ง	อาทิตย์ ละ 2-3 ครั้ง	อาทิตย์ ละครั้ง	สอง อาทิตย์ ละครั้ง	เดือน ละครั้ง	ไม่เคย
กิจกรรมนอกสถานที่						
1. เล่นกีฬา						
2. เดินเที่ยวตามศูนย์การค้า						
3. คุย/เล่นกับเพื่อน						
4. ชมภาพยนตร์						
5. ชมคอนเสิร์ต						
6. ไปเที่ยวต่างจังหวัด						
7. ไปเที่ยวสวนสนุก						
8. ไปเที่ยวสวนสาธารณะ						
9. ชมการแข่งขันกีฬา (ระบุ.....)						
10. พักผ่อนนอกสถานที่						
11. ทำบุญ						
12. ไปห้องสมุด						
13. ไปดกปลา						
14. ไปขี่จักรยาน						
15. อื่น ๆ (ระบุ.....)						
กิจกรรมสร้างสรรค์						
1. วาดภาพ						
2. ร้องเพลง						
3. เล่นดนตรี (ระบุ.....)						
4. สะสมสิ่งของเช่น การ์ด แผ่น เกม						
5. หล่อปูนปาสเตอร์ รูปต่าง ๆ						
6. งานประดิษฐ์						
7. อื่น ๆ (ระบุ.....)						

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ –นามสกุล	นางสาวบุษบง สุขกุล
วัน เดือน ปี ที่เกิด	9 มกราคม พ.ศ. 2514
สถานที่เกิด	จังหวัดสมุทรปราการ
ประวัติการศึกษา	ประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลวัดพิชัยสงคราม มัธยมต้น โรงเรียนวิสุทธิกษัตริย์ มัธยมปลาย โรงเรียนสายปัญญา พ.ศ. 2538 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (พลศึกษา) ภาควิชาพลศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2536 – 2540 อาจารย์พิเศษภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2536 – 2540 อาจารย์พิเศษโรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ. 2538 – 2540 ผู้ฝึกสอนกีฬาแฮนด์บอล หญิง ระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 (เหรียญทอง 2 สมัย) พ.ศ. 2540 -2543 พนักงานแผนกเฮลท์คลับ โรงแรม รอยัลปรีนเซสศรีนครินทร์ (ดุสิตธานี) 2543- 2544 ผู้ช่วยผู้จัดการแผนกฟิตเนสเซ็นเตอร์ โรงแรมเอปี่น่า (ดุสิตธานี) พ.ศ. 2544-2546 ผู้จัดการสถานบริการน้ำมันเชลล์ (สาขาบ้านโป่ง จ.ราชบุรี)
ผลงานดีเด่นและรางวัลทางวิชาการ	พ.ศ. 2532 - 2533 นักกีฬามหาวิทยาลัย กีฬาซอฟท์บอล “มอดินแดงเกมส์” จ.ขอนแก่น เหรียญทองกีฬา มหาวิทยาลัย โสตราเกียรติศักดิ์ชั้นหนึ่ง พ.ศ. 2534-2535 นักกีฬามหาวิทยาลัย ประเภทกีฬา 유도