

บุษบง สุขกุล 2552: การใช้เวลาว่างของวัยรุ่นตอนต้นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ปรินญาวิทยาศาสตร์
มหาบัณฑิต (นันทนาการ) สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา ประชานกรรมการที่ปรึกษา:
รองศาสตราจารย์วิสูตร กองจินตค.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 โดยวิธี Cronbach 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%)