# การศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

สารนิพนธ์

ของ

ศรัญ ดติยากิตติ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว
ตุลาคม 2544

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

649.55
ศ515ก
ภ.3

# การศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

27 พ.ย. 2544

บทคัดย่อ

ของ

ศรัญ ตติยากิตติ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว
ตุลาคม 2544

#157730

การศึกษาค้นคว้านี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น และเปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น แยกตามเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ปกครองของเด็กที่มีระหว่างแรกเกิด - 12 ปี จำนวน 120 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การทดสอบค่าเอฟ โดยใช้ One-Way ANOVA และการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีการของนิวแมนคูลส์

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี เมื่อพิจารณาเจตคติเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นด้านคุณค่าและประโยชน์อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจและด้านความปลอดภัยอยู่ในเกณฑ์ดี
2. ผู้ปกครองที่มีเพศ ระดับอายุ จำนวนบุตร และรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน
3. ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

# A STUDY OF PARENTS' ATTITUDE TOWARD TOYS

AN ABSTRACT

BY

SARAN TATIYAKITTI

Presented in partial fulfillment of the requirements for

The Master of Education degree in Guidance and Counseling Psychology

At Srinakharinwirot University

October 2001

The purpose of this experimental research was to study parents' attitude toward toys. The study was designed to investigate the level of parents' attitude toward toys and to determine comparability of attitude toward toys of parents when grouped according to the parents' gender, age, economic status, level of education, and number of children in the family. The subjects were 120 parents of the newborn – 12 year of age. The research instrument was an attitude toward toys questionnaire. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test, F-test by One Way Analysis of variance and Newman Keuls method.

The results of the study were as follows :

1. The parents' attitude toward toys mean scores were high. The mean scores of the parents' attitude toward the quality of toys and the use of toys were very high, while their mean scores in the economics of toys dimension and the toy-safety dimension were high.
2. No significant differences in parents' attitude toward toys existed when grouped according to the differences in gender, age levels, the number of children in the family, and economic status level.
3. Significant differences in parents' attitude toward the economics of toys existed when grouped according to the differences in economic status level at .05 level.
4. Significant differences in parents' attitude toward toys existed when grouped according to their level of education at .05 level.

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์อินทร์)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล)

..... กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.นันทา สู้รักษา)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล)

วันที่ 5 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2544

# ประกาศคุณูประการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาของคณะกรรมการควบคุมสารนิพนธ์ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล และศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าของท่านให้คำปรึกษา และข้อเสนอแนะต่างๆ

ขอขอบคุณท่านผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านทั้ง 120 คน ซึ่งมิอาจกล่าวชื่อได้ทั้งหมดที่ได้ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และขอขอบคุณอาจารย์ศักดิ์ ภิรมย์ เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผนระดับ 7 กองแผนงาน กรมอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ที่ได้ให้ความกรุณาในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS และท้ายสุดขอขอบคุณนางสาวนันทนา ตติยากิตติ น้องสาวของข้าพเจ้าที่ช่วยในการพิมพ์ และตรวจทานต้นฉบับ

ศรัญ ตติยากิตติ

# สารบัญ


| บทที่ | | หน้า |
|---|---|---|
| 1 | บทนำ | 1 |
| | ภูมิหลัง | 1 |
| | ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า | 3 |
| | ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า | 3 |
| | ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า | 3 |
| | ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 3 |
| | ตัวแปรที่ศึกษา | 4 |
| | นิยามศัพท์เฉพาะ | 5 |
| | สมมติฐานของการศึกษา | 6 |
| 2 | เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 7 |
| | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น | 7 |
| | ความหมายของของเล่น | 7 |
| | ประวัติของของเล่น | 8 |
| | ประเภทของของเล่น | 12 |
| | คุณสมบัติของของเล่นที่ดี | 15 |
| | การเลือกของเล่น | 16 |
| | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น | 18 |
| | ความหมายของการเล่น | 18 |
| | ประโยชน์ของการเล่น | 19 |
| | การเล่นบำบัด | 23 |
| | ทฤษฎีการเล่น | 24 |
| | ทฤษฎีการเล่นตามแนวความคิดของ Jean Piaget | 26 |
| | การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) | 33 |
| | ทฤษฎีการเล่นตามแนวความคิดของ Erik H. Erikson | 34 |
| | พฤติกรรมการเล่น | 36 |
| | เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ | 40 |
| | ความหมายของเจตคติ | 40 |
| | องค์ประกอบของเจตคติ | 41 |

บทที่ หน้า

มิติของเจตคติ ..... 42
ลักษณะสำคัญของเจตคติ ..... 42
การเกิดเจตคติ ..... 43
ทฤษฎีเจตคติและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ..... 47
ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสื่อสารและ
การเปลี่ยนแปลงเจตคติ ..... 52
ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรม ..... 54
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น ..... 56
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ..... 56
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่น ..... 57
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่มีต่อการเล่นและของเล่น ..... 60

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า ..... 62
ประชากร ..... 62
กลุ่มตัวอย่าง ..... 62
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ..... 62
คุณภาพของเครื่องมือ ..... 63
ลักษณะของแบบสอบถาม ..... 63
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและการจัดกระทำกับข้อมูล ..... 65
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 65

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 68
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 68
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 68

บทที่ หน้า

5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ..... 82
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า ..... 84
อภิปรายผล ..... 86
ข้อเสนอแนะ ..... 87

บรรณานุกรม ..... 88
ภาคผนวก ..... 93
ประวัติย่อผู้วิจัย..... 103
บทคัดย่อภาษาไทย ..... 104
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... 106

# บัญชีตาราง


| ตาราง | | หน้า |
|---|---|---|
| 1 | ลักษณะพัฒนาการในขั้น Sensorimotor Development Stage | 31 |
| 2 | แบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ | 45 |
| 3 | ประยุกต์ใช้แบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ | 46 |
| 4 | ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสื่อสารและผลต่อผู้รับสาร | 53 |
| 5 | แสดงจำนวน และร้อยละข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง | 69 |
| 6 | แสดงจำนวน และร้อยละข้อมูลการซื้อของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง | 71 |
| 7 | แสดงคะแนนและอันดับหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อของเล่น | 73 |
| 8 | แสดงคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น | 74 |
| 9 | เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามเพศ | 75 |
| 10 | เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามระดับอายุ | 76 |
| 11 | เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามรายได้ต่อเดือน | 77 |
| 12 | เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจจำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือนเปรียบเทียบเป็นรายคู่ | 78 |
| 13 | เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามระดับการศึกษา | 79 |
| 14 | เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามระดับการศึกษาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ | 80 |
| 15 | เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามจำนวนบุตร | 81 |
| 16 | แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม | 102 |

# บทที่ 1

# บทนำ

## ภูมิหลัง

การเล่น (Play) นับได้ว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็ก มีองค์ประกอบหลายประการที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการเด็ก ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา ครู เพื่อน โภชนาการ และโดยเฉพาะการเล่น (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 18) การเล่นจะช่วยให้เด็กได้สำรวจ เรียนรู้ตนเอง โลกและชีวิต ตลอดจนการส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้านของเด็ก ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อาจกล่าวได้ว่า การเล่นมีประโยชน์หลายประการ ได้แก่ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพื่อฝึกฝนอวัยวะต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้ตนเองและโลก เพื่อบำบัดทางอารมณ์ และจิตใจ และเพื่อยกระดับสติปัญญา (วัลลี เหล่าคงธรรม. ม.ป.ป. : 297-298)

อิริคสัน (นพมาศ ธีระเวคิน. 2540 : 115 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1995) เป็นนักจิตวิทยาผู้หนึ่งที่สนใจเรื่องของเล่นมาก ถึงกับได้เขียนหนังสือขึ้นมาเล่มหนึ่งชื่อว่า "ของเล่นและเหตุผล" (Toys and Reason) และในการรักษาเด็ก อิริคสัน ก็ได้ใช้ของเล่นเป็นอุปกรณ์ในสถานการณ์การเล่น (Play Situation) โดยสร้างของเล่นมาตรฐานขึ้นมาแล้วให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ (Free Play) อิริคสัน พบว่าเด็กจะบอกสิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่น เช่น ครั้งหนึ่งอิริคสัน ได้ศึกษาการเล่นของเด็กหญิง และเด็กชายเพศละ 150 คน อายุระหว่าง 10-12 ปี โดยให้เล่นของเล่น และอิฐบล็อคอย่างอิสระ (Free Play) ผลการศึกษาพบว่า เด็กผู้ชายส่วนใหญ่จะใช้ของเล่นมาสร้างเป็นตึกสูง ๆ สร้างกำแพง ถนน ส่วนเด็กหญิงจะเน้นการตกแต่งภายในบ้าน อาคาร ดังนั้น อิริคสันจึงตั้งข้อสังเกตว่าเด็กหญิงจะเน้นพื้นที่ภายใน (Inner Space) และเด็กชายจะเน้นเรื่องพื้นที่ภายนอก (Outer Space)

ของเล่นมีส่วนช่วยส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก ดังงานวิจัยของอิชยา แสงบรรเจิดศิลป์ (2538 : 4) ได้ศึกษาเรื่องการเล่นมุมไม้บล๊อคเพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก พบว่า เด็กที่ได้เล่นมุมไม้บล๊อคจะมีความสามารถทางสติปัญญาสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นมุมไม้บล๊อค นอกจากนี้ สุวัฒน์ วรานุสาสน์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้านของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่าการเล่นชุดเครื่องเล่นส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนด้านความสามารถทางจำนวน และความสามารถทางมิติสัมพันธ์

นอกจากนั้น ของเล่นยังมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กด้วย ดังเช่นผลงานวิจัยของโอบานาวา และโจ (Obanawa and Joh. 1995 : 70-76) ที่พบว่า พฤติกรรมทางสังคมของเด็กระหว่างการเล่นจะเปลี่ยนไปตามประเภทของของเล่น ส่วนไคเซอร์ ซินเดอร์ และโรเจอร์ (Kaiser, Snyder & Roger. : 1995) พบว่าเด็กจะมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมมากขึ้น ภายหลังจากการเล่นของเล่นประเภทสังเสริมการต่อต้านสังคม (Anti Social Toys) และเด็กจะมีพฤติกรรมเข้าสังคมได้ดีขึ้นภายหลังจากเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม (Prosocial Toys) นอกจากนี้ เรตติ้ง และคณะ (Retting and Others. 1993) พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน (Social Toys) มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมดีกว่าเด็กที่เล่นของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Isolate Toys) และก็อฟ (Goff. 1995) พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง (Violent Toys) จะมีพฤติกรรมแบบก้าวร้าวบ่อยกว่าเด็กกลุ่มที่เล่นของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรง

แม้ว่าจะเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในกลุ่มนักจิตวิทยา นักการศึกษา ครู อาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กแล้วว่า ของเล่นมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครอง ซึ่งเป็นผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และเป็นผู้ตัดสินใจเลือกของเล่นให้เด็ก ดังนั้น เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเจตคติเป็นความคิดเห็น ซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ เป็นส่วนที่พร้อมที่จะมีปฏิกิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2526 : 3)

โกลด์สไตน์ (Goldstein. 1994 : Abstract) ได้ศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อสิ่งบันเทิงของเด็ก (Children's Entertainment) ได้แก่ ของเล่นและการเล่น (Toys and Play) การดูโทรทัศน์ (Television Program) การเรียนดนตรี (Musical Program) และกิจกรรมอิสระ (Leisure Activities) ว่ากิจกรรมใดได้รับการส่งเสริมจากผู้ปกครองมากที่สุด พบว่า กิจกรรมอิสระได้รับการส่งเสริมจากผู้ปกครองมากที่สุด และการเล่นของเล่นได้รับการละเลยจากผู้ปกครองมากที่สุด โดยเฉพาะของเล่นประเภทอาวุธสงคราม (War Toys) วีดีโอเกมส์ เพราะเห็นว่า ของเล่นเหล่านี้เป็นโทษกับเด็ก ทำให้เด็กก้าวร้าว และติดของเล่น (Addictive) จึงทำให้ปฏิเสธการเล่นของเล่นทุกชนิดของเด็ก นอกจากนั้น ลี (Lee. 1997 : Abstract) ได้สำรวจความคิดเห็นของมารดาจำนวน 383 คน ในประเทศเกาหลี ที่มีต่อของเล่น พบว่ามารดาส่วนใหญ่เชื่อว่าของเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก แต่ก็ยังไม่พอใจในคุณภาพของของเล่น สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า เจตคติของพ่อ แม่ ผู้ปกครอง ที่มีต่อของเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการพิจารณาเลือกของเล่นให้กับเด็ก เจตคติที่ดีต่อของเล่น ทำให้มีแนวโน้มในการเลือกซื้อเลือกหาของเล่นที่มีประโยชน์ให้แก่บุตรของตน ตลอดจนแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวกับของเล่น ขณะที่เจตคติที่ไม่ดีต่อของเล่น ก็จะปฏิเสธของเล่น และไม่สนับสนุนการเล่นของเล่น โดยมองว่าของเล่นไม่มีประโยชน์ แต่จะให้โทษกับเด็ก ทำให้เด็กก้าวร้าว

ผู้วิจัยเป็นผู้หนึ่งที่สนใจ และเห็นประโยชน์ของของเล่น จึงมีความสนใจที่จะศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น ว่าผู้ปกครองมีเจตคติอย่างไร ทั้งนี้ เพื่อจะได้ใช้เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจ และสื่อสารกับผู้ปกครองให้ทราบ และตระหนักถึงความสำคัญของของเล่น ตลอดจนผู้ที่อยู่ในแวดวงเด็กและของเล่น ได้แก่ นักการศึกษา นักจิตวิทยา ครู อาจารย์ ผู้ผลิต และจัดจำหน่าย ให้เลือกซื้อ เลือกใช้และผลิตของเล่นที่ดีมีคุณภาพต่อไป

## ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมาย ดังนี้

1) เพื่อศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น
2) เพื่อเปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษาและจำนวนบุตร

## ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ผลจากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น และเพื่อเป็นข้อมูลในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ให้ข้อมูลที่ถูกต้องเกี่ยวกับประโยชน์ของของเล่น และจะเป็นประโยชน์แก่นักศึกษา นักจิตวิทยา ครู ผู้ปกครอง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก และของเล่น ตลอดจนผู้ที่สนใจทั่วไป เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษา เลือก และพิจารณาของเล่น พัฒนาการผลิต และสร้างของเล่นที่ดี ตลอดจนเป็นแนวทางในการเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อของเล่น

## ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด - 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค
2) กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด – 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้า

เอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค จำนวนแห่งละ 30 คน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 120 คน ที่ได้มาจากการสุ่มโดยวิธีบังเอิญ (Accidental Sampling) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 84)

**ตัวแปรที่ศึกษา**

ตัวแปรที่ศึกษา แบ่งเป็น

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1.1 เพศ ได้แก่
- เพศชาย
- เพศหญิง

1.2 อายุ แบ่งเป็น
- อายุต่ำกว่า 30 ปี
- อายุ 31 – 40 ปี
- อายุ 40 – 50 ปี
- อายุ 51 ปีขึ้นไป

1.3 ระดับรายได้ แบ่งเป็น
- ระดับรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท
- ระดับรายได้ 10,000 – 19,999 บาท
- ระดับรายได้ 20,000 – 29,999 บาท
- ระดับรายได้ 30,000 – 39,999 บาท
- ระดับรายได้ 40,000 บาทขึ้นไป

1.4 ระดับการศึกษา แบ่งเป็น
- ระดับประถมศึกษา
- ระดับมัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า
- ระดับอนุปริญญา
- ระดับปริญญาตรี
- ระดับสูงกว่าปริญญาตรี

1.5 จำนวนบุตร แบ่งเป็น
- จำนวนบุตร 1 คน
- จำนวนบุตร 2 คน
- จำนวนบุตร 3 คนขึ้นไป

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

1. ของเล่น หมายถึง ของที่ผลิตขึ้นสำหรับเด็กเล่น ไม่ว่าจะผลิตจากแหล่งใด ด้วยวัสดุใด ราคาเท่าใด ซึ่งมีจำหน่ายอยู่ทั่วไปในห้างสรรพสินค้า โดยแบ่งการประเมินของเล่นเป็น 3 ด้าน ได้แก่
   1.1 ด้านคุณค่าและประโยชน์ ได้แก่ การประเมินในด้านช่วยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น การใช้ประสาทสัมผัส การสังเกตรับรู้ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การปรับตัวด้านอารมณ์สังคม เป็นต้น
   1.2 ด้านความคุ้มค่า ได้แก่ การประเมินราคาของของเล่นเมื่อเทียบกับคุณค่า และประโยชน์ คุณภาพ ความคงทนที่ได้รับจากของเล่น
   1.3 ด้านความปลอดภัย ได้แก่ การประเมินจากวัสดุ สี บรรจุภัณฑ์ วิธีการเล่น ว่าจะทำให้เกิดอันตรายแก่เด็กหรือไม่
2. เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น หมายถึง ความคิด ความรู้สึกของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น วัดโดยแบบสอบถามเจตคติที่มีต่อของเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำแนกเป็น 3 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้
   2.1 ด้านคุณค่า และประโยชน์ของของเล่น ที่มีต่อพัฒนาการทักษะของเด็กใน 4 ด้าน ได้แก่
      2.1.1 ด้านร่างกาย ได้แก่ พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ การฝึกใช้ประสาทสัมผัส
      2.1.2 ด้านอารมณ์ ได้แก่ การพัฒนาการแสดงออกซึ่งอารมณ์ที่เหมาะสม ความสุขที่ได้รับจากการเล่นของเล่น การฝึกสมาธิ
      2.1.3 ด้านสังคม ได้แก่ การพัฒนาด้านการปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น การกล้าแสดงออก
      2.1.4 ด้านสติปัญญา ได้แก่ การพัฒนาด้านความคิด จินตนาการ การแก้ปัญหา
   2.2 ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ โดยพิจารณาจากปัจจัยด้านราคา ความคงทน และคุณภาพของของเล่น
   2.3 ด้านความปลอดภัย โดยพิจารณาจากการออกแบบ ลักษณะการเล่น การเลือกใช้วัสดุ สี บรรจุภัณฑ์ ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็กขณะเล่น

เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น วัดได้โดยใช้แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า**

1. ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี
2. ผู้ปกครองที่มีเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตรต่างกัน มีเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกัน

# บทที่ 2

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่มีต่อการเล่นและของเล่น

### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น

#### 1.1 ความหมายของของเล่น

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า ของเล่น ไว้ว่า ของเล่น หมายถึง ของสำหรับเด็กเล่น เพื่อความสนุกหรือเพลิดเพลิน (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน. 2525 : 133)

ของเล่นเป็นสิ่งที่เด็กสามารถจับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็ตาม แต่ที่สำคัญคือ สิ่งเหล่านั้นจะต้องให้ความสุข ความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินกับเด็ก ดังนั้นของเล่นจึงไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของที่ผลิตขึ้นเป็นของเล่นเท่านั้น แต่เป็นอุปกรณ์อะไรก็ได้ที่เด็กนำมาเล่นแล้วได้รับความสุข ได้ผ่อนคลาย ได้เรียนรู้ อุปกรณ์ทุกอย่างที่อยู่แวดล้อมตัวเด็กสามารถใช้เป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น (วัลลี เหล่าคงธรรม. ม.ป.ป. 296) ได้แก่

1. อวัยวะต่าง ๆ ของเด็ก เช่น นิ้วมือ แขน ขา ฯลฯ
2. เครื่องใช้ของจริง เช่น ของใช้ในครัว โต๊ะ เก้าอี้ เสื้อผ้า ฯลฯ
3. เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น เศษผ้า เศษกระดาษ กระป๋อง ฯลฯ
4. วัตถุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดิน ทราย กรวด น้ำ ฯลฯ

นอกจากนี้ สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเล่น ได้กำหนดนิยามของคำว่าของเล่นไว้ว่า หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและทำให้เด็กเล่น โดยเด็กหมายถึงผู้ที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์ (กระทรวงอุตสาหกรรม 2540 : 2)

**1.2 ประวัติของของเล่น**

การเล่น เป็นสัญชาติญาณของเด็ก ไม่ว่าจะอยู่ในยุคใดสมัยใด หรือวัฒนธรรมใด ๆ ก็ตาม ของเล่นจึงเป็นสิ่งที่กำเนิดมาพร้อมมนุษย์ มีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา คุณค่าของของเล่น นอกจากจะเป็นเครื่องมือสะท้อนบรรยากาศด้านจิตใจของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ แล้ว ยังมีคุณค่าในแง่การศึกษาด้านประวัติศาสตร์อีกด้วย

ประวัติของของเล่น สามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ยุค ดังนี้คือ (ปรานี วงษ์เทศ. 2528 : 1 - 134; Encyclopedia Americana International Edition Vol. 26. 1994 : 885-888)

1.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์

เดิมเคยเชื่อกันว่า ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ไม่มีการเล่นของเล่น เพราะในยุคนั้นมีความยากลำบาก และอันตรายเกินกว่าที่จะมีเวลามาเล่นของเล่นได้ และไม่เคยขุดพบตัวอย่างของเล่นในสมัยก่อนประวัติศาสตร์เลย ข้อสันนิษฐานดังกล่าวได้ถูกหักล้างด้วยแนวคิดว่า การเล่นของเด็กในยุคก่อนประวัติศาสตร์ เป็นการเล่นเพื่อฝึกความชำนาญในการต่อสู้ป้องกันตัวด้วย และการที่ไม่มีการขุดพบของเล่น เป็นเพราะของเล่นในยุคก่อนประวัติศาสตร์คือวัสดุจากธรรมชาติ เช่น เบี้ย หิน กระดูกสัตว์ เปลือกหอย ลูกกระพรวน เป็นต้น

ของเล่นประเภทตุ๊กตา มีข้อสันนิษฐานอยู่ 2 ประการคือ

ประการแรกเป็นของเล่นที่ต้องห้ามโดยเด็ดขาด เนื่องจากรูปปั้นที่คล้ายคนจะเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์ ใช้สำหรับการบูชาเทพเจ้า ผีต่าง ๆ มีจุดมุ่งหมายทางศาสนา จึงห้ามเด็กเล่นเด็ดขาด

ประการที่สองไม่ห้ามเด็ดขาด ถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่หลังจากทำพิธีกรรมก็จะกลายมาเป็นของเล่น โดยเฉพาะในกลุ่มชนที่ต้องเร่ร่อน ซึ่งไม่ต้องการให้เก็บเข้าของที่ไม่มีประโยชน์ แล้วเป็นภาระในการเดินทาง

1.2.2 ยุคอียิปต์โบราณ

เป็นยุคที่มีอารยธรรมที่เจริญก้าวหน้า ได้มีการพบวัตถุที่ทำขึ้นเพื่อเป็นของเล่นโดยเฉพาะ โดยการค้นคว้าจาก 2 แหล่งเป็นสิ่งยืนยันคือ จากการพบของเล่นมากมายหลายชนิดในหลุมศพของชาวอียิปต์ ได้แก่ เครื่องลากรูปสัตว์ ลูกข่าง เครื่องเขย่าที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผา ลูกบอลจากหนังสัตว์ เป็นต้น และจากภาพวาด และภาพเขียนฝาผนังของชาวอียิปต์ ที่บันทึกถึงการเล่นเกมกระดานหลายชนิดด้วยกัน

1.2.3 ยุคกรีกโรมัน

เป็นยุคที่ได้ทิ้งร่องรอยเกี่ยวกับของเล่นไว้ค่อนข้างมากมาย ทั้งภาพเขียน วรรณคดีต่าง ๆ ที่ได้กล่าวถึงประเพณีในยุคสมัยนั้นว่า เมื่อเด็กชาย เด็กหญิง เข้าสู่วัยหนุ่มสาว และได้แต่งงานกันก็จะเอาของเล่นของตนในวัยเด็กไปอุทิศให้แก่เทพเจ้า หรือเทพธิดาที่ตนเคารพตามวิหาร และวัดต่าง ๆ ตลอดจนหลักฐานเกี่ยวกับของเล่นที่พบ ได้แก่ รถม้าลาก สัตว์ต่าง ๆ นกหวีด ภาพวาดการเล่นโยโย่จากแจกัน โดยเฉพาะตุ๊กตา เนื่องจากชาวกรีกโรมันไม่มีประเพณีที่เป็นข้อห้ามในการสลักรูปเคารพ จึงสามารถพบตุ๊กตาอยู่ทั่วไป และทำจากวัสดุต่าง ๆ

ใกล้ ๆ กับยุคกรีกโรมัน ในสมัยราชวงศ์ฮั่นของจีน (ประมาณ 206 ปี ก่อนค.ศ.) ชาวจีนนิยมฝังรูปปั้นเล็ก ๆ เช่น คน ม้า วัว ลงไปในหลุมฝังศพพร้อมผู้ตาย และในยุคเดียวกัน นายพลฮั่น-ลิน ผู้คิดค้นวิธีกะระยะห่างระหว่างกองทัพของตนกับกองทัพของข้าศึกที่ล้อมอยู่ด้วยว่าว ซึ่งต่อมาก็ได้กลายเป็นของเล่นระดับชาติ และแพร่หลายไปทั่วโลก

1.2.4 ยุคมืดและยุคกลางในยุโรป

ในยุคมืดเป็นช่วงที่จักรวรรดิ์โรมันเสื่อม ชีวิตความเป็นอยู่ค่อนข้างลำบาก ปราศจากความหรูหราฟุ่มเฟือยดังเช่นสมัยก่อน ของเล่นจึงเป็นสิ่งไม่จำเป็น และค่อนข้างฟุ่มเฟือย

ในยุคกลาง ชีวิตครอบครัวเปลี่ยนไปมีขนาดเล็กลง ความต้องการของเล่นแปลก ๆ เริ่มมีมากขึ้น จากภาพวาด พบการละเล่นหลายอย่าง เช่น เล่นหุ่น เล่นลูกข่าง กังหันลม ดนตรี หมากรุก เกมส์ต่าง ๆ รวมถึงการเล่นสเก็ต

ของเล่นในยุคนี้มีที่มาจาก 2 แหล่งคือ พ่อค้าเร่ ที่ใช้เวลาในช่วงฤดูหนาวทำของเล่นด้วยตนเอง แล้วเร่ไปขายยังเมืองต่าง ๆ และจากในงานเทศกาลตามฤดูกาลต่าง ๆ

ของเล่นที่เป็นที่เฟื่องฟูที่สุด คือ ตุ๊กตา ที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผา ไม้ และจะมีการแต่งตัวให้ตุ๊กตาด้วยวัสดุที่สวยงาม โดยการตัดเย็บของเจ้าของเอง ในยุคนี้เองที่นักประดิษฐ์ตุ๊กตาชื่อ ออตต์ ได้ริเริ่มบุกเบิกธุรกิจอุตสาหกรรมตุ๊กตาที่เมืองนูเรมเบอร์ก ประเทศเยอรมัน อันเป็นต้นกำเนิดของเมืองแห่งของเล่นจนถึงปัจจุบัน

1.2.5 ยุคฟื้นฟูทางวิทยาการ

เริ่มต้นจากศตวรรษที่ 14 เป็นยุคที่ของเล่นเฟื่องฟูมากในยุโรป โดยเฉพาะเมืองนูเรมเบอร์ก ประเทศเยอรมัน ซึ่งเป็นศูนย์กลางของของเล่น ของเล่นที่เป็นที่นิยมกันมากในยุคนี้คือ บ้านตุ๊กตา ซึ่งเป็นบ้านหลังเล็ก ๆ ตกแต่งด้วยของเล็ก ๆ ภายในให้เหมือนบ้านจริง และรวมถึงชั้นวางของสะสมกระจุ๋มกระจิ๋มจำพวกเครื่องเงิน งาช้าง เครื่องแก้ว เรียกได้ว่าเป็นยุคเริ่มต้นของการสะสมของเล่น ตุ๊กตาที่แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสวยงามหรูหราจำพวกผ้าไหม ผ้าซาติน ปักขนนกดิ้นทอง ก็เป็นที่นิยมในหมู่เด็กหญิง ส่วนเด็กชายก็นิยมตุ๊กตาทหารที่หล่อจากตะกั่วหรือเงิน แต่ดูเหมือนว่า ของเล่นเหล่านี้ เป็นของที่มีราคาแพง การเล่นจึงจำกัดอยู่ในกลุ่มคนรวย และพวกขุนนาง

1.2.6 ของเล่นในศตวรรษที่ 18

ภายหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม สังคมยุโรปได้มีการแบ่งแยกชนชั้นมากขึ้น ปัญหาความยากจน ความทุกข์ยากลำบาก ทำให้ของเล่นที่ผลิตในยุคนี้ต้องมีความทนทาน สามารถเล่นต่อกันได้หลาย ๆ รุ่น ประกอบกับการแพร่ขยายของลัทธิพิวริตัน (Puritan) ซึ่งพ่อแม่จะเข้มงวดในการอบรมเลี้ยงดูบุตรมาก จึงส่งผลต่อเจตคติในการเล่นของเล่น

ในยุคนี้ แม้ความนิยมบ้านตุ๊กตาจะลดลง แต่ก็ได้มีการผลิตบ้านตุ๊กตา เครื่องครัว และร้านค้าจำลองราคาถูกขายเป็นครั้งแรก และได้รับความนิยมจากพ่อแม่ที่ต้องการฝึกบุตรสาวให้มีความเป็นแม่ศรีเรือน ส่วนเด็กชายของเล่นที่แพร่หลายคือม้าโยก

ของเล่นที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในยุคนี้คือ ตุ๊กตาชักกระตุก ทำด้วยไม้ แขนขาเคลื่อนไหวได้ด้วยเชือกกระตุก ตุ๊กตากระดาษก็เป็นที่นิยมมากเช่นกันในยุคนี้ อังกฤษเป็นประเทศแรกที่เริ่มทำตุ๊กตากระดาษขึ้น โดยเริ่มจากการออกแบบเครื่องแต่งกายบนกระดาษ และไม่สามารถเปลี่ยนชุดแต่งกายบนกระดาษได้ จึงได้ตัดกระดาษเป็นชุดที่ออกแบบ ต่อมาจึงได้เป็นที่นิยมกันแพร่หลาย

อย่างไรก็ตาม ตุ๊กตาที่ผลิตขึ้นในยุคนี้ จัดได้ว่างดงามที่สุด ตั้งแต่มีการทำตุ๊กตามา ชุดแต่งกายของตุ๊กตาได้มีการตกแต่งกันอย่างหรูหรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งตุ๊กตาที่ทำขึ้นในโอกาสพิเศษ จะมีการออกแบบชุดแต่งกายเป็นพิเศษ เพื่อแสดงความก้าวหน้าด้านแฟชั่น และได้มีการเรียกตุ๊กตาดังกล่าวนี้ว่า แพนดอร่า (นางงามในเทพนิยายกรีก) ส่วนระดับชนชั้นล่างก็นิยมตุ๊กตาไม้ราคาถูกที่เรียกกันว่า ตุ๊กตา "ดัชท์" และตุ๊กตาไม้ที่รู้จักกันไปทั่วโลกคือ พินอคชิโอ ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากอิตาลี

1.2.7 ของเล่นในศตวรรษที่ 19 (ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง)

ในศตวรรษที่ 19 ถือได้ว่า เป็นยุคทองของของเล่น (Golden Age of Toys) เนื่องจากเป็นยุคที่วิทยาศาสตร์เฟื่องฟูมาก ได้มีการนำหลักการต่าง ๆ ทางวิทยาศาสตร์มาทำเป็นของเล่น เช่น แมคคานิคส์ อีเลคโทรนิคส์ ทำให้ของเล่นดูมีสีสรรขึ้น

บ้านตุ๊กตายังคงเป็นของเล่นยอดนิยม ความซับซ้อนมากขึ้น เครื่องเรือน เครื่องใช้ในบ้านมีจินตนาการที่มากขึ้น ในยุคนี้ ละครเป็นที่นิยมมาก มีโรงละครต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย จึงได้เกิดโรงละครของเล่นขึ้นในปี ค.ศ.1811 ในประเทศอังกฤษ มีการผลิตตัวละครในท่าทางต่าง ๆ จากหลาย ๆ วัสดุ เช่น ไม้ กระดาษ วางขายอยู่ทั่วไป ตุ๊กตาทหารตะกั่วก็ยังคงพบได้ในยุคนี้ นอกจากนั้น ยังมีชุดสัตว์เลี้ยงในฟาร์มที่ทำด้วยตะกั่วอีกด้วย ในปี ค.ศ.1840 ของเล่นประเภทรถไฟขบวนแรกก็ได้ถูกสร้างขึ้นในประเทศเยอรมัน ภายหลังจากมีการประดิษฐ์เครื่องจักรไอน้ำ

สำหรับตุ๊กตาแล้วได้มีพัฒนาการเกิดขึ้นหลายอย่างในยุคนี้ ในปี ค.ศ.1807 ตุ๊กตาที่มีลูกตาปิด-เปิดได้ก็ได้ถูกผลิตขึ้นเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ.1842 ได้มีการประดิษฐ์ภาชนะดินเผาของจีนที่เรียกกันว่า ปาเรียน ซึ่งมีลักษณะคล้ายหินอ่อน จึงได้นำมาทำหัวตุ๊กตาแทนขี้ผึ้ง เพราะมีความสวยงามและทนทานกว่า ทำให้ตุ๊กตาหัวขี้ผึ้งเสื่อมความนิยมลง แต่ก็ได้มีความพยายามที่จะหาวัสดุอื่น

มาแทนดินเผา เช่น โลหะ ผ้า ขนสัตว์ และพลาสติก เพราะมีความคงทนกว่าดินเผา ต่อมาในปี ค.ศ.1851 ตุ๊กตาซึ่งผมที่ทำจากผมของคนจริง ๆ ก็ได้ถูกผลิตขึ้น โดยบริษัทออกุส มอนตานาริ ในปี ค.ศ.1902 ตุ๊กตาสำหรับเด็กผู้ชายก็ได้ถูกผลิตขึ้น ชื่อว่า "เท็ดดี้แบร์" เนื่องจาก ประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาในยุคนั้นคือ เท็ดดี้ รุสเวลท์ ได้ออกล่าหมีในลุ่มแม่น้ำมิสซิสซิปปี้ และได้พบลูกหมีตัวหนึ่ง ท่านไม่ยิง แต่กลับไปถ่ายรูปคู่กับลูกหมีตัวนั้น และได้ส่งรูปนั้นไปลงหนังสือพิมพ์ นาย Moris Michtom ผู้ก่อตั้งบริษัทของเล่นชั้นนำแห่งหนึ่งในอเมริกาเห็นเข้า จึงเกิดความคิดที่จะผลิตตุ๊กตาหมีขึ้น จึงได้ขออนุญาตท่านประธานาธิบดีตั้งชื่อตุ๊กตาหมีที่ผลิตขึ้นว่า เทดดีแบร์ จนกระทั่งเป็นตุ๊กตาที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กทั่วโลก

ในช่วงปลายของศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของของเล่น 2 ประการคือ

ประการแรก การปฏิรูประบบการศึกษาใหม่ของเด็กด้วยการให้เด็กเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ระบบการศึกษาแบบมองเตสซารี (Montessori) และโฟรเบล (Froebell) ซึ่งมีแนวความคิดว่า การเรียนรู้ของเด็ก เกิดจากการได้สัมผัสของเล่นที่มีประโยชน์ และเล่นอย่างมีความสุข ทำให้ของเล่นในยุคนี้ได้รับอิทธิพลจากระบบการศึกษาดังกล่าวด้วย ได้แก่ ของเล่นประเภทบล๊อค ภาพต่อ และเกมส์ต่าง ๆ เป็นต้น

ประการที่สอง การตื่นตัวด้านความปลอดภัยของของเล่นที่มีผลต่อเด็ก ซึ่งมีผลต่อวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น ทำให้ของเล่นที่ผลิตจากวัสดุคุณภาพต่ำไม่เป็นที่นิยม ของเล่นที่ทำจากไม้ ผ้า พลาสติกอย่างดี ได้รับความนิยมมากขึ้น เรียกยุคนี้ว่า Soft Toys

ของเล่นเพื่อการศึกษาจำพวกเกมส์กระดาน เช่น เกมส์ต่อศัพท์ (Crossword) ภาพต่อตัวอักษร (Jigsaw) แผนที่ ภาพภูมิศาสตร์ และของเล่นวิทยาศาสตร์ เช่น กล้องจุลทรรศน์ เครื่องฉายสไลด์ เป็นที่นิยมมากขึ้น เพราะเป็นยุคที่สังคมตื่นตัวเรื่องวิทยาศาสตร์มาก และที่น่าสังเกตคือ ของเล่นที่เป็นที่นิยมในยุคนี้กลับเป็นสิ่งที่พ่อแม่คิดประดิษฐ์เองให้ลูกเล่น และของเล่นบางชนิด ต่อมาก็ได้กลายเป็นของเล่นยอดนิยมของโลก เช่น ในปี ค.ศ.1901 เสมียนบริษัทขนส่งของเมืองลิเวอร์พูล ได้ประดิษฐ์เครื่องกลไกต่าง ๆ จำพวกรถยนต์ รถไฟ หุ่นยนต์ ให้ลูกชายเล่น ซึ่งต่อมาได้ถูกตั้งชื่อเป็น "Meccano" เป็นของเล่นที่โด่งดังไปทั่วโลก และในปี ค.ศ.1930 พ่อค้ายากจนชาวเดนมาร์กคนหนึ่งชื่อ ปาปา คริสเตียนเสน ได้คิดค้นตัวต่อเล็ก ๆ ขึ้นเพื่อให้ลูกเล่น ซึ่งก็คือ "เลโก" ตัวต่อพลาสติกที่ทั่วโลกรู้จักดีในปัจจุบัน

1.2.8 ยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง

เป็นยุคที่อุตสาหกรรมของเล่นเฟื่องฟูมาก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ของเล่นในยุคนี้แบ่งออกได้เป็น 3ประเภทคือ

ประเภทแรก ของเล่นที่ผลิตเพื่อการค้า ใช้วัสดุคุณภาพต่ำ ราคาถูก ไม่มีการออกแบบ ขาดความปราณีต ละเอียด

ประเภทที่สอง ของเล่นที่ใช้ฝีมือในการผลิต มีการออกแบบ ใช้วัสดุอย่างดี ราคาแพง

ประเภทที่สาม ของเล่นที่ออกแบบโดยเฉพาะพิเศษ โดยนักออกแบบของเล่น ในโอกาสพิเศษต่าง ๆ

ของเล่นที่เป็นที่นิยมมากในช่วงปี ค.ศ.1960 คือ ตุ๊กตาทหาร ซึ่งถูกออกแบบให้แสดงท่าทางต่าง ๆ เลียนแบบการทำสงครามจริง ๆ มีอาวุธและแต่งกายด้วยชุดเครื่องแบบชาติต่าง ๆ บางตัวมีรอยแผลบนลำตัว ใบหน้า ดูแล้วน่ากลัว ซึ่งก่อให้เกิดการนิยมสงครามและความรุนแรงในกลุ่มเยาวชนได้

ในยุคเดียวกัน เกมส์กระดานที่เป็นที่นิยมมากคือเกมส์ต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ ชื่อว่า "สแครบเบิ้ล" ของเล่นพวกคาวบอยกับอินเดียแดงก็เป็นที่นิยมเช่นกัน อาจเป็นเพราะเป็นยุคที่ภาพยนตร์คาวบอยได้รับความนิยมแพร่หลายในยุคนั้น ศัพท์ใหม่ของของเล่นคือ "ของเล่นเพื่อฝึกสมาธิ" ก็ได้ถูกเรียกกันขึ้น โดยนักประดิษฐ์ของเล่น 2 คน คือ นายยูธา โรส และนายแซม สมิธ ได้ผลิตของเล่นประเภทที่ต้องใช้ฝีมือในการตกแต่ง ประดิดประดอย นอกจากนั้น การแบ่งประเภทของของเล่นตามอายุของเด็กก็ได้เริ่มต้นในยุคนี้เช่นกัน

**1.3 ประเภทของของเล่น**

การแบ่งประเภทของของเล่นสามารถแบ่งได้หลายแบบ แต่โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

1.3.1 แบ่งตามช่วงอายุของเด็ก (สุชา จันทน์เอม. 2538 : 61-63) ได้แก่

ของเล่นสำหรับเด็กอ่อน (Babyhood Toys) อายุระหว่างแรกเกิดถึงสองปี เป็นของเล่นที่ฝึกประสาทสัมผัสการรับรู้ด้านต่าง ๆ

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนต้น หรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Pre-School Toys) อายุระหว่าง 2-6 ปี ได้แก่ ของเล่นที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อย่อย ช่วยการประสานกันของประสาทสัมผัสรับรู้ต่าง ๆ ส่งเสริมการใช้ภาษา ความคิด และจินตนาการ

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood Toys) อายุระหว่าง 6-10 ปี ได้แก่ ของเล่นที่ช่วยพัฒนาปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น ของเล่นที่เด็กต้องเล่นร่วมกัน ของเล่นที่ต้องมีกฎ กติกา

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood Toys) อายุระหว่าง 10-12 ปี ได้แก่ ของเล่นที่เด็กต้องใช้ความคิดมากขึ้น เช่น การเล่นต่อภาพ ต่อศัพท์ เกมส์ต่าง ๆ เป็นต้น

1.3.2 แบ่งตามการเสริมทักษะด้านต่าง ๆ (วราภรณ์ รักวิจัย. 2527 : 78-81)

ของเล่นส่งเสริมทักษะทางภาษาเป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน เขียน เช่น ของเล่นที่เป็นตัวพยัญชนะ คำ ภาพ เรื่องราว และการสนทนา

ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์เป็นของเล่นที่ฝึกการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ การจำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก เช่น ของเล่นที่เกี่ยวกับตัวเลข รูปทรงเรขาคณิต

ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่าง ๆ และฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักรูปร่าง สี ชื่อสิ่งของ และประโยชน์

ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้ดอก หยอด กด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตา และมือให้สัมพันธ์กัน

ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กได้กำ บีบ เขย่า เคาะ ตี ดึง จูง ไถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังนิ้ว มือ แขน ลำตัว และขา

ของเล่นให้เล่นเลียนแบบ และสมมุติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง

ของเล่นให้เล่นสร้าง และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็กสร้างตามโครงร่างที่กำหนดให้ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ

ของเล่นส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์

ของเล่นฝึกการแก้ปัญหา เป็นของเล่นที่ช่วยเด็กฝึกการแก้ปัญหา และกล้าแสดงออก

ส่วนสมชาย อาภรณ์พราว (2533 : 12 – 14) ได้แบ่งประเภทของเล่นออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

ออร์ดิแนรี่ ทอยส์ (Ordinary Toys) ได้แก่ ของเล่นทั่ว ๆ ไปที่ทำด้วยพลาสติก ไม้ และโลหะ

สตั๊ฟ ทอยส์ (Stuffed Toys) และเปเปอร์ ทอยส์ (Paper Toys) สตั๊ฟ ทอยส์ ได้แก่ พวกตุ๊กตายัดนุ่น และของเล่นประเภทตกแต่ง ซึ่งทำจากคัดตอน และเปเปอร์ ทอยส์ ได้แก่ ของเล่นที่ทำด้วยกระดาษในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ว่าว

เกมส์ (Games) เช่น หมากรุก หมากฮอส สแครปเบิ้ล

ครีเอทีฟ ทอยส์ (Creative Toys) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เอดดูเคชั่น ทอยส์ (Education Toys) คือ ของเล่นเพื่อการศึกษา และสร้างสรรค์ ความคิดให้เด็ก เป็นของเล่นที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก และทีชชิ่งเอด (Teaching Aid) คือ ของเล่นที่ใช้ช่วยในการสอนในโรงเรียน เช่น ในโรงเรียนอนุบาล และสถานรับเลี้ยงเด็ก

นอกจากการแบ่งประเภทของเล่นดังกล่าวข้างต้นแล้ว พบว่ายังมีศัพท์ที่ใช้เรียกประเภทของของเล่นอีกหลายคำ ได้แก่

ไอโซเลท ทอยส์ (Isolate Toys) คือ ของเล่นที่ผู้เล่นจะต้องเล่นคนเดียว ไม่สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ เนื่องจากข้อจำกัดของรูปแบบของเล่น (Retting and Other. 1993 : 252-256)

โซเชียล ทอยส์ (Social Toys) คือ ของเล่นที่สามารถเล่นได้มากกว่า 1 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นร่วมกับผู้อื่นก็ได้ เช่น ตุ๊กตา จิ๊กซอว์ (Retting and Other. 1993 : 252-256)

แอ๊คเกรสซีฟ ทอยส์ (Aggressive Toys) คือ ของเล่นที่มีความรุนแรงไม่ว่าจะโดยรูปแบบของของเล่น หรือวิธีการเล่น เช่น ปืน แม้ว่าจะไม่มีความรุนแรงของการยิงแต่โดยรูปแบบของของเล่นแล้วถือว่าเป็นของเล่นที่มีความรุนแรง (Sanson & Di Muccio. 1993 : 93-99)

ซอฟท์ ทอยส์ (Soft Toys) คือ ของเล่นที่ไม่มีความรุนแรง แต่มีความละเอียดอ่อนทั้งวัสดุที่ใช้ทำ หรือวิธีการเล่น เช่น ของเล่นไม้ ของเล่นที่ผลิตจากผ้า หรือวัสดุปลอดสารพิษ รวมถึงของเล่นเกี่ยวกับเสริมทักษะ

โปรโซเชียล ทอยส์ (Prosocial Toys) คือ ของเล่นที่สนับสนุนการเข้าสังคมของผู้เล่น เนื่องจากรูปแบบของของเล่น หรือวิธีการเล่นที่ผู้เล่นไม่อาจเล่นคนเดียวได้ หรือได้แต่ไม่ได้รับความเพลิดเพลิน (Kaiser, Snyder & Rogers. 1995 : 181-193)

แอนตี้โซเชียล ทอยส์ (Antisocial Toys) คือ ของเล่นที่ไม่สนับสนุนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่น เนื่องจากรูปแบบของของเล่นที่ต้องเล่นคนเดียว หรือวิธีการเล่นที่ต้องมีการแข่งขันหรือเอาชนะกันอย่างรุนแรง หรือของเล่นที่มีความก้าวร้าว (Kaiser, Snyder & Rogers. 1995 : 181-193)

แอ๊คทีฟ ทอยส์ (Active Toys) คือ ของเล่นที่มีกิจกรรมให้เด็กกระทำเพื่อให้เด็กเกิดทักษะ เช่น ฝึกความจำ ความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์ (ปิยะชาติ แสงอรุณ. 2526 : 49)

พาสซีฟ ทอยส์ (Passive Toys) คือ ของเล่นที่ให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มุ่งให้เด็กได้รับในสิ่งที่จัดหา หรือจัดเตรียมให้มากกว่าที่จะให้เด็กมีกิจกรรมกระทำ (ปิยะชาติ แสงอรุณ. 2526 : 49) หรือของเล่นอัตโนมัติที่เคลื่อนไหวด้วยการใช้คำสั่งครั้งเดียว ทำให้ผู้เล่นไม่เกิดความสนุกสนานหรือทักษะการเรียนรู้

เซ็กไทพ์ ทอยส์ (Sex-Typed Toys) คือ ของเล่นที่แบ่งแยกเพศของผู้เล่นโดยรูปแบบของของเล่น เช่น หุ่นยนต์ เป็นของเล่นสำหรับเด็กผู้ชาย ตุ๊กตา เป็นของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิง (Nash & Fraleigh. 1993)

นอนเซ็กไทพ์ ทอยส์ (Non Sex-Typed Toys) คือ ของเล่นที่ไม่แบ่งแยกเพศของผู้เล่นโดยรูปแบบของของเล่น กล่าวคือเป็นของเล่นที่เล่นได้ทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย (Nash & Fraleigh. 1993)

ไวโอเลนท์ ทอยส์ (Violent Toys) คือ ของเล่นที่มีอันตรายทั้งทางร่างกายและจิตใจโดยรูป

แบบของของเล่น วิธีการเล่น และวัสดุที่ใช้ทำ เช่น ปืนอัดลม วีดีโอเกมส์ที่มีความรุนแรง ของเล่นที่ตรงข้าม คือ Nonviolent Toys (Goff. 1995)

โคออพีเรทีฟ ทอยส์ (Cooperative Toys) คือ ของเล่นที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันของผู้เล่น เนื่องจากรูปแบบของของเล่นทำให้เด็กรู้จักการปรับตัวเข้ากับกลุ่มเช่นเดียวกับ Social Toys (Rodney. 1997)

พรีเทนดิ้ง ทอยส์ (Pretending Toys) คือ ของเล่นที่ทำขึ้นเลียนแบบวัสดุอุปกรณ์เครื่องใช้จริง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น อุปกรณ์ช่าง เครื่องครัว วัสดุตกแต่ง อุปกรณ์เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างจินตนาการและความคิดรวบยอดให้กับผู้เล่น

คอนสตรั๊คชั่น ทอยส์ (Construction Toys) คือ ของเล่นที่ผู้เล่นจะต้องใช้ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของของเล่นนั้น หรือวัสดุต่าง ๆ เพื่อประกอบกันขึ้นเป็นของเล่นชิ้นใหม่ เช่น การต่อบล๊อคพลาสติก (เลโก้)

โปรแอ๊คทีฟ ทอยส์ (Proactive Toys) คือ ของเล่นที่กระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกทางกายภาพ ด้วยการกระทำต่อของเล่น เช่น ต่อ เรียง ปั้น วาด เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ และให้เด็กได้ระบายอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านการเล่น

นอกจากนั้นแล้วคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคแห่งกรุงวอชิงตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา (Consumer Product Safety Commission : Washington, D.C. 1997) ได้กล่าวถึงประเภทของของเล่นไว้ดังนี้

1. ของเล่นทั่วไป (General Toys)
2. ของเล่นที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย (Active Toys)
3. ของเล่นที่ใช้มือจับต้อง (Manipulate Toys)
4. ของเล่นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Toys)
5. ของเล่นส่งเสริมการเรียนรู้ (Learning Toys)
6. ของเล่นส่งเสริมความเชื่อมั่น (Make Believe Toys)

**1.4 คุณสมบัติของของเล่นที่ดี**

แม้ว่าอุปกรณ์ทุกชนิดที่สามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับเด็กได้ถือว่าเป็นของเล่น แต่มิได้หมายความว่าอุปกรณ์เหล่านั้นจะเป็นของเล่นที่ดีทุกชนิด ของเล่นที่ดีย่อมส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้เด็กได้มีพัฒนาการอย่างเต็มที่สมวัย ตรงกันข้าม ของเล่นที่ไม่ดี นอกจากไม่มีประโยชน์ต่อพัฒนาการแล้ว ของเล่นบางชนิดยังเป็นอันตรายต่อร่างกาย และชีวิตของเด็กอีกด้วย ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเลือกซื้อของเล่นให้เด็กจึงต้องใช้ความระมัดระวังเป็นอย่างยิ่ง

วราภรณ์ รักวิจัย (2527 : 81) กล่าวว่า ของเล่นที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ได้ใช้ประสาทสัมผัสอย่างเต็มที่
2. ปราศจากพิษและภัย
3. เล่นกันอย่างแพร่หลาย และไม่แตกหักง่าย
4. เด็กได้มีโอกาสฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
5. ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
6. ราคาไม่แพง และคงทน
7. ควรมีคำอธิบาย และวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
8. ทำความสะอาดได้ง่าย

นอกจากนั้น สีสันที่ดึงดูด ความยากง่ายของการเล่น ความท้าทาย ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กอยากจะเล่นและช่วยให้เด็กได้แสดงความพร้อม และความสามารถต่าง ๆ ออกมา ดังที่ อรุณ รัศมี ฉายศิลปไชย. (2542 : 10) ได้ให้คำนิยามของของเล่นที่ดีว่า ต้องมีแรงกระตุ้นเร้าเล็กน้อย ผลักดันให้เด็กได้ใช้ทักษะต่าง ๆ ที่มีอยู่ และบ่งชี้ให้เด็กรู้จักกับทักษะที่จะได้รับในภายหน้า

**1.5 การเลือกของเล่น**

เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวเอง สิ่งแวดล้อมผ่านการเล่น และการเล่นที่มีของเล่นเป็นสื่อ จะช่วยให้การเล่นของเด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ของเล่นบางชนิดสามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้หลาย ๆ ด้านพร้อมกัน แต่ทั้งนี้มิใช่หมายความว่าของเล่นชิ้นเดียวกันจะเหมาะกับเด็กทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ดังนั้น ในการเลือกของเล่นให้เด็ก นอกจากจะพิจารณาในด้านความปลอดภัย ราคาคุ้มค่า ยังต้องพิจารณาด้านอายุของเด็กด้วย

อย่างไรก็ตาม เบญจมาภรณ์ กรรณวัลลี (2541 : 18) ได้ให้ข้อสังเกตว่า จุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดในการเลือกของเล่นก็คือ ความสนใจของตัวเด็กเอง โดยดูได้จากการเรียกร้องของเล่นของเด็ก นอกจากนั้นไม่ควรสกัดกั้นความรู้สึกจากการเล่นของเด็กโดยใช้เพศเป็นเครื่องตัดสิน เช่น การที่เด็กผู้หญิงจะเล่นหุ่นยนต์ เล่นรถบังคับวิทยุ หรือเด็กชายจะเล่นตุ๊กตา โดยเสมือนเป็นของต้องห้าม เพราะจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่น และการเข้าสังคมของเด็กได้

โดยทั่วไป การเลือกของเล่นมีหลักเกณฑ์ดังนี้ (อำไพ สุจริตกุล. 2526 : 12-13)

1. จับต้องง่าย ชิ้นใหญ่ เพราะของเล่นที่มีชิ้นส่วนเล็กเกินไป ไม่เหมาะกับเด็กเล็ก เพราะกล้ามเนื้อย่อยยังไม่พัฒนาพอที่จะหยิบจับของเล่นได้

2. ไม่ควรมีชิ้นส่วนย่อย ๆ มากเกินไป เพราะจะยากเกินไปที่จะให้เด็กได้ประกอบเป็นรูปร่าง โครงสร้างของของเล่นควรมีจำนวนชิ้นที่เหมาะสม ประกอบเป็นรูปร่างได้หลายอย่าง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และช่วยให้เด็กไม่เบื่อ
3. ทนทาน มีคุณภาพดี แข็งแรง ไม่แตกหักง่าย
4. ผลิตจากวัสดุที่ไม่เป็นพิษเป็นภัยแก่เด็ก
5. ควรเลือกของเล่นที่เด็กเล่นร่วมกันได้มากกว่าจะเล่นเพียงคนเดียว จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ช่วยให้เด็กได้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
6. สามารถกระตุ้นให้เด็กคิด ประดิษฐ์เองได้ โดยหาวัสดุอื่นมาทดแทนหรือเพิ่มเติม ดัดแปลงจากของเดิม
7. ราคาไม่แพง เล่นได้ทนทาน

ซึ่งหลักเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นใกล้เคียงกับ เนอร์กบาเออร์ (Neugebauer. May-June 1997 : 29-31) ที่ได้ให้ข้อแนะนำในการเลือกซื้อของเล่นว่า

1. Value คือ การพิจารณาที่ประโยชน์และคุณค่าของของเล่นที่มีต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก
2. Appeal and Stimulate คือ ของเล่นนั้นต้องมีรูปลักษณ์ที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก และกระตุ้นให้เกิดการอยากเล่น
3. Age Appropriate คือ ของเล่นนั้นต้องเหมาะกับช่วงอายุของเด็ก เพราะของเล่นที่ยากเกินไปจะทำให้เด็กท้อถอย ไม่อยากเล่น ส่วนของเล่นที่ง่ายเกินไป จะทำให้เด็กรู้สึกเบื่อและไม่ท้าทาย
4. Construction Quality คือ พิจารณาในด้านความคงทน
5. Saftety Factors คือ พิจารณาด้านความปลอดภัยของของเล่น ไดแก่ วัสดุที่ใช้ทำ สารพิษต่าง ๆ ความแหลมคม ชิ้นส่วน เป็นต้น
6. Vender or Post-Sale Service คือ พิจารณาความรับผิดชอบ และบริการหลังการขายของผู้ขายหรือผู้ผลิต

นอกจากนั้น เออร์บ๊าซ (Auerbach. 1998 : 14-15) ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นได้ให้คำแนะนำในการพิจาณาของเล่นดังนี้

1. Design : ทั้งรูปร่าง สีสันต้องชวนให้เล่น ทันสมัย
2. Quality : เลือกใช้วัสดุ สี ที่มีคุณภาพ
3. Durability : มีความทนทาน ไม่แตกหักง่าย
4. Safety : ต้องได้รับการรับรองจากสถาบันด้านความปลอดภัย
5. Play Value : ให้คุณค่าและประโยชน์ต่อเด็ก

6. Appropriateness : เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไป

นอกจากหลักการพิจารณาของเล่นทั้งหกประการดังกล่าวข้างต้นแล้ว เออร์บ๊าซ ยังให้ประเมินคุณลักษณะ (Features) ที่สำคัญอีก 3 ประการคือ

1. Active : คือ ของเล่นนั้นมีส่วนช่วยพัฒนาการด้านร่างกายมากน้อยเพียงใด เช่น กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อย่อย การประสานงานระหว่างมือและสายตา การปรับความสมดุลย์ของการเคลื่อนไหว (Improve Balance) เช่น ของเล่นประเภทลูกบอล จักรยาน ของเล่นสนาม

2. Creative : คือ ของเล่นที่มีส่วนช่วยในการกระตุ้นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก เช่น ของเล่นประเภทบล๊อค ตุ๊กตา อุปกรณ์ศิลปะ เป็นต้น

3. Educational : คือ ของเล่นที่ช่วยเสริมทักษะบางด้าน เช่น ของเล่นที่เตรียมความพร้อมในการอ่าน การเขียน ของเล่นวิทยาศาสตร์ ของเล่นที่เสริมสร้างสติปัญญา การแก้ไขปัญหา เช่น เกมส์ต่าง ๆ บล๊อก หนังสือ ของเล่นวิทยาศาสตร์ วีดีโอเกมส์ เป็นต้น

จากการพิจารณาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับของเล่น ไม่ว่าจะพิจารณาในด้านความหมายของของเล่น การแบ่งประเภทของของเล่น คุณสมบัติที่ดีของของเล่น ตลอดจนเกณฑ์ในการเลือกซื้อของเล่นจะเห็นได้ว่าขอบเขตของเนื้อหาล้วนอยู่ในแนวคิด (Concept) ของของเล่นว่า ของเล่นนั้นมีประโยชน์และคุณค่าต่อพัฒนาการด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญาของเด็กหรือไม่เพียงใด ของเล่นนั้นมีคุณภาพ ความคงทนหรือไม่เพียงใด และของเล่นนั้นมีความปลอดภัยต่อเด็กผู้เล่นหรือไม่เพียงใด

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

### 2.1 ความหมายของการเล่น

การเล่น (Play) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า "เล่น หมายถึง ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนอารมณ์" (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน. 2525) และ Encyclopedia ได้ให้คำจำกัดความว่า "เล่น (Play) คือ การสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมต่างๆ ที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน" การเล่น เป็นพฤติกรรมหนึ่งของมนุษย์ ในสถานการณ์การเล่น ผู้เล่นจะเป็นผู้คิด และควบคุมสถานการณ์การเล่นด้วยตนเอง และมีความคิดความฝันของผู้เล่นในสถานการณ์การเล่นด้วย (Encyclopedia Americana-International Edition Vol.22. 1994 : 234-238)

ส่วนอัจฉรา จันไกรผล. 2518 : 46) เฮอร์ลอค (Hurlock. 1956 : 32; อ้างอิงจาก กล่าวว่า "การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น และมักจะเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่มีการบังคับ"

นอกจากนั้นยังมีนักจิตวิทยา ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ ได้แก่ การเล่น หมายถึง กิจกรรม หรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก โดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลของมัน เกิดจากความสมัครใจ ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น (สุชา จันทน์เอม. 2538 : 81)

จากคำจำกัดความดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การเล่นจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

1. จะต้องเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับเด็ก
2. ผู้เล่นจะต้องเล่นอย่างอิสระ ไม่มีการบังคับ
3. จะต้องก่อให้เกิดประโยชน์ด้านการเรียนรู้แก่ผู้เล่น

**2.2 ประโยชน์ของการเล่น**

เป็นที่ยอมรับกันในปัจจุบันในกลุ่มพ่อแม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนนักการศึกษาแล้วว่า การเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่น เป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้เด็กได้รู้จักค้นคว้า สำรวจสิ่งต่าง ๆ เรียนรู้ตนเอง และบุคคลอื่น ซึ่งจะทำให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ดังที่สุภาษิตของชาวตะวันตกกล่าวว่า "All Work and No Play Make Jack a Dull Boy" (ฉวีวรรณ กินาวงศ์. 2526 : 139) ซึ่งหมายถึงการที่เด็กทำงานแต่อย่างเดียวโดยไม่มีการเล่น จะทำให้เด็กโง่เขลาเบาปัญญา

นอกจากนั้น วิจิตตรา เอื้อวิจิตราเจริญ. 2529 : 15 อ้างอิงจาก แพนด้า (Panda. 1981 : 89-90) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการเล่นว่า การเล่นส่งผลต่อร่างกาย สังคม ความคิดสร้างสรรค์ และถือเป็นกระบวนการการศึกษาของเด็กด้วย

นอกจากนั้น เดวิด แฮมเบอร์ก (Hamburg) จิตแพทย์แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ยังได้ศึกษาประโยชน์ของการเล่นจากลูกลิงซิมแปนซี พบว่า ในช่วง 5 ปีแรกของชีวิตลิงซิมแปนซี จะเรียนรู้ทักษะการทำมาหากินจากการเล่นกับแม่ ลูกลิงที่แม่ตายตั้งแต่ยังเล็กอยู่ไม่สามารถ "ตกปลวก" ได้เก่งเท่าลูกลิงตัวที่อยู่กับแม่ (ประมวญ ดิคคินสัน. 2524 : 180-181)

นอกจากนั้น เลฟ วีก๊อทสกี้ (Lev Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ได้ทดลองว่าของเล่นช่วยลดแรงขับได้อย่างไร โดยหาขนมที่เด็กชอบมากที่สุดแล้วให้เด็กเล่นสมมติกันให้ขนมนั้นเป็นยาพิษ ผลปรากฏว่า ความอยากกินขนมนั้นของเด็กลดลงภายหลังการเล่น (ประมวญ ดิคคินสัน. 2524 : 181)

สุชา จันทน์เอม (2538 : 81-82) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นพอสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้แข็งแรง เป็นการออกกำลังกายไปในตัว
2. การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ช่วยให้เด็กได้รู้จักตัวเอง รู้จักแบ่งปัน เอื้อเฟื้อ ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการรับ และการร่วมมือกับผู้อื่น
3. การเล่นเป็นสื่อในการสร้างมิตรภาพระหว่างเด็ก ลดความเป็นศัตรูระหว่างกัน และในการเล่นระหว่างพี่น้องในครอบครัวจะทำให้พี่น้องไม่รู้สึกอิจฉากัน
4. การเล่นที่เด็กได้สมมติตนเองเป็นบุคคลต่าง ๆ เช่น ครู หมอ พยาบาล ตำรวจ ฯลฯ ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับบทบาท และหน้าที่ของบุคคลต่าง ๆ เป็นการสร้างจินตนาการในงานอาชีพ และเป็นการเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต
5. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่เด็กขาดไป ทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์ และความรู้สึกผ่านการเล่น อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เด็กเครียดจนเกินไป

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (ม.ป.ป. : 9-17) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา โดยสรุปได้ว่า การเล่นนอกจากเพื่อความเพลิดเพลินของเด็กแล้วกิจกรรมการเล่นทำให้เด็กได้สร้างสมประสบการณ์ และฝึกความสามารถในการรับรู้ เสริมสร้างความคิดในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. การรับรู้

การรับรู้ หมายถึง ความสามารถที่จะถ่ายทอดสิ่งเร้าไปยังสมอง และแปลความหมายได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การรับรู้ต้องผ่านประสาทสัมผัส ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส และการเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ทำให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการรับรู้ด้านต่าง ๆ ได้แม่นยำขึ้น ได้แก่

1.1 การรับรู้เกี่ยวกับขนาด (Size) คือ การที่เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับขนาดของวัตถุ โดยการมองเห็นความสัมพันธ์ของขนาดของวัตถุชิ้นหนึ่งกับอีกชิ้นหนึ่ง ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว เด็กอายุ 2 ขวบครึ่งจะสามารถมองเห็นความแตกต่างของขนาดวัตถุ ของเล่นประเภทบล็อคจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านนี้ดีขึ้น

1.2 การรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) เด็กจะรู้จักรูปร่างแบบง่าย ๆ ประเภทสี่เหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม เมื่ออายุได้ 2 ขวบ และสามารถต่อภาพจิกซอว์อย่างง่าย ๆ ได้ ดังนั้น ของเล่นประเภทให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับรูปทรง จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านนี้ดีขึ้น

1.3 การรับรู้เกี่ยวกับสี (Color) เด็กจะเรียนรู้เรื่องสีตั้งแต่เริ่มมองเห็นแต่ไม่สามารถแยกแยะสีได้ เด็กจะเริ่มรู้จักชื่อสีเมื่ออายุ 3 ขวบขึ้นไป ของเล่นที่มีสีสันสด ๆ ประเภทแม่สี และมีสีไม่หลากหลายมากเกินไป จะช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องสีได้ดี

1.4 การรับรู้เกี่ยวกับเนื้อวัตถุ (Texture) เด็กอายุ 1-3 ขวบมักชอบสำรวจสิ่งต่าง ๆ ด้วยมือ เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อวัตถุว่าแข็งหรือนิ่ม หยาบ ปกปุย จากการได้สัมผัสของเล่น

1.5 การรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก (Weight) การยกและหยิบจับของเล่น ทำให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องน้ำหนัก

2. ความคิดรวบยอด หรือมโนทัศน์

ในสถานการณ์เล่นต่าง ๆ โดยเฉพาะการเล่นที่พ่อแม่มีโอกาสจัดสิ่งแวดล้อมให้ หรือแนะนำการเล่น ทำให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอดที่ถูกต้องได้ เช่น ความคิดรวบยอดทางอาชีพจากการเล่นบทบาทสมมติเป็นบุคคลในอาชีพต่าง ๆ ความคิดรวบยอดด้านคณิตศาสตร์จากการเล่นขายของเด็กได้เรียนรู้เรื่องเงินตรา การทอน ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเวลา เช่น การดูเวลา การรู้จักอายุ เป็นต้น

3. การเสริมสร้างความนึกคิด และความคิดสร้างสรรค์

เด็กจะแสดงความนึกคิดผ่านการเล่น ทั้งในรูปของสัญลักษณ์ และภาษา การเล่นจึงเป็นการเสริมสร้างความนึกคิด และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกุญแจสู่การพัฒนาด้านสติปัญญา การพัฒนาทางสติปัญญาจะเพิ่มขึ้นถ้าเด็กมีประสบการณ์จากการเล่นมากขึ้น โดยเฉพาะการเล่นแบบอิสระ จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาบุคคลิกภาพของตนเอง มีความเชื่อมั่น และเป็นตัวของตัวเอง

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (ม.ป.ป. : 47) กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นว่า มีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะ

1. การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อม ซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้
2. การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

วราภรณ์ รักวิจัย (2527 : 65-69) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก โดยสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย

การเล่น ทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงและประสานกันได้ดี การเล่นที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เช่น แขน ขา ได้แก่ การเล่นกลางแจ้งประเภทเครื่องเล่นสนาม (Play Ground) เช่น ชิงช้า และการเล่นที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ การเล่นดินน้ำมัน ตัดกระดาษ กิจกรรมประดิษฐ์

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ และจิตใจ

เด็กยังอยู่ในสภาพที่ช่วยเหลือตัวเอง และการปรับตัวยังไม่ดีนัก ดังนั้น พัฒนาการด้าน

ม ๑๙๗๓๑๐ ๕-๓

อารมณ์ และจิตใจจึงยังไม่มั่นคง อารมณ์ต่าง ๆ เช่น กลัว อิจฉา โมโห คับข้องใจ เครียด ฯลฯ อารมณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้นกับเด็กทุกคน และจะถูกระบายออกมาผ่านการเล่น เช่น เตะฟุตบอล ทุบดินน้ำมัน ฉีกกระดาษ ทำให้เด็กปรับอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองได้

3. พัฒนาการด้านสังคม

การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล รู้จักให้อภัย ฝึกความสามัคคี และทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ และยอมรับฟังความคิดเห็นคนอื่น ฝึกการรอคอย ความอดทน สามารถยอมรับความจริงได้ ปรับตัวเข้ากับสังคม ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

4. พัฒนาด้านสติปัญญา

การเล่นทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง เช่น ได้เรียนรู้เรื่องขนาด รูปร่าง น้ำหนัก ความเหมือน ความต่าง ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว การเล่นสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ที่เด็กมีต่อสิ่งรอบตัว และช่วยให้เด็กได้รู้จักปรับความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมให้ตรงกับเป็นจริง

ในสถานการณ์การเล่น (Play Situation) ของเด็กสามารถบอกสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวเด็กได้มากมาย "The way he plays affects how he feels about himself" (Auerbach. 1998 : 5) ถ้าลองสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กจะพบลักษณะต่าง ๆ ที่เด็กแสดงออกผ่านการเล่น ดังนี้

1. บุคลิกภาพ (Personality)
2. ระดับสติปัญญา (Intelligence)
3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
4. การเข้ากลุ่มสังคม (Socialization)
5. การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional State)
6. การประสานกันของกล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัส (Physical Coordination)
7. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)
8. ความสามารถในการสื่อสาร (Communication)

การที่เด็กได้เล่นอย่างเพียงพอ ถูกต้องด้วยของเล่นที่เหมาะสม ทำให้เด็กมีความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ สามารถเก็บเกี่ยวประโยชน์จากประสบการณ์การเล่นได้อย่างเต็มที่ มีความสุข สามารถปรับตัว ปรับอารมณ์ได้ดี มีความพร้อมที่จะรับประสบการณ์ใหม่ ๆ รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือผู้อื่น มีความคิดริเริ่ม ฯลฯ สิ่งเหล่านี้คือประโยชน์ที่เด็กจะได้รับจากการเล่นที่เรียกว่า Play Quotient ; PQ หรือ Smart Play

## 2.3 การเล่นบำบัด (Play Therapy)

คุณค่าและประโยชน์อีกอย่างหนึ่งของการเล่นก็คือ การเล่นนอกจากเพื่อความสนุกสนานของเด็กแล้ว ยังสามารถใช้บำบัดอาการทางจิตของเด็กได้ เรียกว่า การเล่นบำบัด (Play Therapy) เริ่มในสมัยฟรอยด์ (Freud) โดยนำเอาการเล่นของเด็กมาใช้เพื่อให้เด็กระบายอารมณ์ที่ขัดแย้งออกมา (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 61)

การเล่นบำบัด คือ การใช้วิธีการจิตบำบัดกับเด็กโดยให้เด็กได้ระบายสิ่งต่าง ๆ หรือสร้างจินตนาการต่างๆ ผ่านการเล่นเพื่อศึกษาความผิดปกติที่ขัดขวางพัฒนาการของเด็ก (Encyclopedia Americana International Edition Vol.22. 1994 : 234-238) เช่นเดียวกับแอ็คซไลน์ (Axline. 1947 : 9 อ้างอิงจากกมลรัตน์ หล้าสุวงศ์. 2527 : 291) ที่ได้เสนอความคิดเห็นว่าการเล่นบำบัดเป็นวิธีการที่อยู่บนสมมติฐานว่าการเล่นเป็นการแสดงออกตามธรรมชาติของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้ระบายความรู้สึกและปัญหาต่าง ๆ ของตนออกมาในการเล่น

การเล่นบำบัด ต่างกับการเล่นทั่ว ๆ ไปของเด็ก แม้การเล่นทั่ว ๆ ไปของเด็กเป็นการระบายอารมณ์ และความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านการเล่นก็ตาม คือ

1. อารมณ์ และความรู้สึกของเด็กที่ระบายผ่านการเล่นทั่วไป เป็นอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นชั่วคราว และไม่รุนแรง ไม่มีผลต่อพัฒนาการ เมื่อเด็กได้ระบายออกผ่านการเล่นอารมณ์เหล่านั้นก็จะหายไป เช่น อารมณ์โกรธที่พ่อแม่ไม่ตามใจ เด็กอาจจะระบายอารมณ์โกรธด้วยการเตะลูกฟุตบอล หรือปั้นดินน้ำมัน สักครู่อารมณ์โกรธก็จะหายไป แต่อารมณ์ของเด็กที่แสดงออกผ่านการเล่นบำบัดนั้น เป็นอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง มีผลต่อพัฒนาการ และบุคลิกภาพของเด็ก เป็นอารมณ์ที่ฝังแน่นในความคิดความรู้สึกของเด็ก และเป็นอารมณ์ที่นักจิตบำบัดให้ความสนใจ
2. การเล่นบำบัด เป็นกระบวนการที่ต้องมีผู้เชี่ยวชาญโดยเฉพาะ ได้แก่ จิตแพทย์ นักจิตบำบัด การเล่นต่าง ๆ ในกระบวนการเล่นบำบัด จะถูกจัดสถานการณ์ไว้ และมีวัตถุประสงค์เฉพาะ มีผู้เชี่ยวชาญคอยสังเกต ในขณะที่การเล่นทั่วไปจะไม่มี

ในกระบวนการเล่นบำบัด นักจิตบำบัดจะสร้างความสัมพันธ์กับเด็ก จนเด็กเกิดความคุ้นเคยไว้วางใจ ซึ่งจะทำให้เด็กเริ่มที่จะกล้าเล่น และกล้าแสดงออก เมื่อเด็กได้แสดงออกอย่างเต็มที่ก็จะแสดงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาที่สะสมอยู่ในจิตไร้สำนึก (Unconscious) ออกมาโดยไม่รู้ตัว

การเล่นบำบัด (Play Therapy) จะทำในห้องเล่น (Play Room) ซึ่งออกแบบไว้โดยเฉพาะเพื่อให้เด็กได้เล่น และเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่ เวลาทำการบำบัดแต่ละครั้งจะใช้เวลาประมาณ 45 นาที จำนวนเด็กครั้งละ 2-3 คน กลุ่มอายุต้องใกล้เคียงกัน อายุประมาณ 8 ปี (อาจจะทำการบำบัดเป็นรายกรณีก็ได้) เด็กแต่ละคนจะได้รับอนุญาตให้เล่นอะไรก็ได้ในห้องเล่น (Play Room) ยกเว้นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการบาดเจ็บเสียหาย

ของเล่นและอุปกรณ์ต่าง ๆ ใน Play Room จะถูกเลือกสรรมาเพื่อให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์มากที่สุด เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์สนุก หรือความรู้สึกที่เกี่ยวกับครอบครัว เพื่อดูว่าอารมณ์ใดที่เป็นปัญหา ของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ ของเล่นสนามทั่วไป อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ปืน มีด พลาสติก ซึ่งเป็นตัวแทนของอารมณ์ก้าวร้าว รุนแรง ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาคน ยังรวมถึงทราย น้ำ สี วาดรูป ดินน้ำมัน อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบระหว่างของเล่นและเกมส์บางชนิดที่จะนำมาใช้ในการเล่นบำบัด (Play Therapy) นั้น เมสเชนี และ คอนทัล (Meschiany & Krontal. 1998 : 31-37) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าของเล่นน่าจะมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเล่นบำบัด (Play Therapy) มากกว่าเกมส์ เพราะของเล่นจะช่วยส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์มากกว่าเกมส์ ซึ่งมีลักษณะแข่งขันและเอาชนะ เด็กจะถูกกระตุ้นให้แสดงอารมณ์ และความรู้สึกผ่านของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยวิธีการสองอย่าง คือ

1. ปล่อยให้เล่นอย่างเสรี (Play Free) แล้วสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก
2. จำลองสถานการณ์การเล่น หรือบทบาทสมมติ (Play Role) โดยนักจิตบำบัดจะจำลองสถานการณ์ขึ้นมาแล้วสังเกตพฤติกรรม เช่น ให้เด็กหญิงเล่นเป็นแม่ เด็กชายเล่นเป็นพ่อ แล้วเด็กที่เหลือเล่นเป็นลูก นักจิตบำบัดอาจบอกให้เด็กทดลองเล่น พ่อ-แม่-ลูก เพื่อดูความสัมพันธ์ในครอบครัว เพราะพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกผ่านการเล่น พ่อ-แม่-ลูก จะแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวของเด็กได้

**2.4 ทฤษฎีการเล่น**

เมื่อเด็กเล่น เด็กจะแสดงพฤติกรรมอันเป็นความสามารถโดยรวมในระดับที่มีอยู่ในตัวออกมา คือ ความสามารถในการใช้ร่างกาย การใช้ความคิด การใช้ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น (นิรมล ชยุตสาหกิจ. ม.ป.ป. : 1) และผลของการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้ออกมาก็จะทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้น ในแง่ทฤษฎีการเล่นแล้ว จึงพยายามอธิบายว่า ทำไมเด็กจึงเล่น ซึ่งพอจะรวบรวมได้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินของเด็ก วัยเด็กเป็นวัยที่ไม่ต้องรับผิดชอบภาระต่าง ๆ ไม่ต้องเครียด หรือวิตกกังวล จึงมีพลังงานส่วนเกินที่สะสมไว้มาก จึงต้องปลดเปลื้องออกผ่านการเล่น
2. การเล่นเป็นการเตรียมพร้อมเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เช่น การเล่นที่เลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ เช่น การเล่นขายของ การเล่นพ่อ-แม่-ลูก เป็นต้น
3. การเล่นเป็นการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม เช่น การที่เด็กหญิงเล่นเป็นแม่บ้าน ทำกับข้าว เลี้ยงลูก (ตุ๊กตา)

4. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดหายไปของเด็ก เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ก็จะแสดงออกผ่านการเล่น เช่น เด็กหญิงอยากมีน้อง ก็จะเล่นตุ๊กตาเป็นน้องแทน
5. การเล่นเป็นการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็ก

ทฤษฎีการเล่น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ทฤษฎีการเล่นคลาสสิค และทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (วิจิตตรา เอื้อวิจิตราเจริญ. 2529 : 8-10 ; อ้างอิงจาก ประภาพรรณ สุวรรณสุข)

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิค (Classical Theories of Play)

ทฤษฎีการเล่นคลาสสิคนี้ได้พัฒนาขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามจะอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย คาร์ล กร๊อส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่ การทำงานหรือเพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่ การเล่น แต่ทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบการงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) แพททริค (Patrick. 1919) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่ผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขากล่าวว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลเดียว จากแนวคิดนี้เอง การเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์นั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้น เป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์มาจากทะเล การขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์ การปีนต้นไม้นั้นเป็นการนำมนุษย์เรายอ้นไปสู่บรรพบุรุษเก่า คือ ลิง และการเล่นเป็นกลุ่มย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการรวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) เป็นลักษณะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด ดังนั้น การเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้นจากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นของเด็ก เพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการ

เล่นนี้ มีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเอง และสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และสติปัญญาอีกด้วย

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play)

ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้มีอยู่ 3 ทฤษฎี คือ

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ มีฟรอยด์ และอีริคสัน เป็นผู้นำ ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีนี้มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก กล่าวคือ ในแต่ละขั้นของพัฒนาการจะมีลักษณะเฉพาะของพัฒนาการขั้นนั้น ๆ ในด้านพฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึก ดังนั้น การเล่นจึงต้องตอบสนองต่อพัฒนาการขั้นนั้น ๆ ด้วย

2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ มี สกินเนอร์ เป็นผู้นำ ซึ่งเน้นที่ความสัมพันธ์ของอินทรีย์กับสภาพแวดล้อม โดยเขามองการเกิดของพฤติกรรมการเล่นว่า เป็นการเกิดตามปกติของพฤติกรรมโดยทั่วไป กล่าวคือ เด็กต้องมีปฏิกิริยากับสภาพแวดล้อมพฤติกรรมใดที่ทำให้เด็กพอใจ เด็กก็จะกระทำพฤติกรรมนั้นอีก หรือพฤติกรรมใดที่ทำให้เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลิน ก็คือ การเล่น

2.3 ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา มี เพียเจท์ เป็นผู้นำ โดยเห็นว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการของสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากตนเป็นผู้กำหนดเองมากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเป็นไปตามลำดับต่อเนื่องกันไป ไม่สลับสับสน ถ้าพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมดุลย์ ก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการขั้นหนึ่ง ๆ แสดงให้เห็นถึงแบบแผนของการจัดหมวดหมู่ของความคิดในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ

ในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ผู้วิจัยได้เลือกทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) ตามแนวคิดของอีริคสัน และเพียเจท์ ทั้งนี้เพราะเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

### 2.4.1 ทฤษฎีการเล่นตามแนวความคิดของฌอง เพียเจท์ (Jean Piaget)

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม ตามแนวความคิดของเพียเจท์ การที่จะทำความเข้าใจกับพัฒนาการด้านสติปัญญาแล้ว ต้องเข้าใจแนวความคิดโครงสร้างพื้นฐานทางสติปัญญา 4 ประการ ด้วยกันคือ (Wadsworth. 1966 : 14-20)

1. สคีมมา (Schema)

คือ โครงสร้างทางสติปัญญาที่เด็กได้เก็บสะสมไว้ จากการที่เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยประสาทสัมผัสต่าง ๆ แล้วเก็บไว้ในโครงสร้างสติปัญญาเปรียบเสมือนแฟ้มต่าง ๆ ในโครงสร้างสติปัญญา แฟ้มแต่ละแฟ้มแทนสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ เช่น Schema ของแม่ โต๊ะ เก้าอี้ สุนัข แมว เป็นต้น เด็กจะเริ่มพัฒนา Schema ตั้งแต่แรกเกิดและค่อย ๆ สะสมมากขึ้น เมื่อเด็กพบสิ่งเร้าอื่นๆ ที่แตกต่างไปจากสิ่งเร้าเดิมที่เคยพบก็จะสร้าง Schema ขึ้นมาใหม่ เพียเจท์ เชื่อว่า Schema จะพัฒนาขึ้นตามระดับอายุและสิ่งแวดล้อม และจะพัฒนาอย่างสมบูรณ์เมื่ออายุประมาณ 15 ปี (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 86)

2. แอสสิมิเลชั่น (Assimilition)

เป็นกระบวนการที่เด็กประสมประสานการรับรู้ใหม่ให้เข้ากับ Schema เดิมที่มีอยู่ หรือที่ พัชรี สวนแก้ว (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 86) เรียกว่า ขบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง หมายถึง การที่เด็กนำเอาสิ่งที่ตนรับรู้ใหม่ ๆ เข้าไปผสมกลมกลืนกับความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว ซึ่งการรับนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กมองเห็นสิ่งใหม่ในแง่ของสิ่งเดิมที่เคยรู้จัก เช่น เด็กที่เคยเห็นสุนัข ก็จะมี Schema ของสุนัขอยู่ในโครงสร้างทางสติปัญญา เมื่อเด็กเห็นสุนัขอีกครั้งก็จะ Assimilate สุนัขที่เห็นเข้าไปใน Schema สุนัขที่มีอยู่ แต่เด็กไม่เคยเห็นวัว จึงไม่มี Schema ของวัวอยู่ในโครงสร้างทางสติปัญญา ต่อมาเมื่อเด็กเห็นวัว เด็กจะดึง Schema ของสุนัขมาใช้ เพราะมีลักษณะใกล้เคียงกัน แล้วเด็กก็จะเข้าใจไปเองว่า วัวคือสุนัข กระบวนการดังกล่าวคือ การที่เด็ก Assimilate วัวเข้าไปใน Schema ของสุนัข

3. แอคคอมโมเดชั่น (Accommodation)

คือ การจัด ปรับ ขยาย โครงสร้าง (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 86) หมายถึง การที่เด็กนำเอาความรู้ใหม่ที่ได้ไปปรับปรุงความคิดให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม เมื่อเด็กได้เผชิญกับสิ่งเร้าใหม่ เด็กจะพยายาม Assimilate เข้าไปใน Schema เดิมที่มีอยู่ และหาก Schema เดิมที่มีอยู่ไม่สามารถเข้ากันได้กับสิ่งเร้าใหม่ที่พบ เด็กจะเกิดกระบวนการปรับตัว เรียกว่า Accommodation ซึ่งมี 2 กระบวนการ คือ

3.1 การสร้าง Schema ใหม่ในโครงสร้างสติปัญญา (เปรียบเสมือนการสร้างแฟ้มขึ้นใหม่)

3.2 การปรับปรุง Schema เดิมที่มีอยู่ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากขึ้น

4. อีควิลิเบรชั่น (Equilibration)

คือ กระบวนการปรับความสมดุลย์ระหว่าง Assimilation กับ Accommodation เป็นกลไกการปรับตัวภายใน (Self-Regulatory Mechanism) หากไม่มีกระบวนการ Equilibration แล้วจะมีผลทำให้พัฒนาการด้านสติปัญญาผิดปกติได้

กระบวนการ Equilibration คือ ความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนของ Assimilation กับ Accommodation ที่เกิดขึ้น กล่าวคือ ถ้าเด็กมีพัฒนาการแต่เพียง Assimilation มากกว่า

Accommodation แล้ว เด็กจะมี Schema ที่ใหญ่มากจนมองเห็นสิ่งที่คล้ายกันเป็นสิ่งเดียวกันหมด ไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างได้ ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กมีพัฒนาการแต่ Accommodation แล้ว เด็กจะมี Schema ย่อย ๆ มากมาย จนกระทั่งไม่สามารถหาความเหมือนของสิ่งที่ต่างกันได้ ทุกอย่างจะดูต่างกันไปหมด ดังนั้นกระบวนการ Equilibration จะช่วยปรับสมดุลย์ให้กับความบกพร่องดังกล่าว

Piaget เห็นว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก และเด็กก็จะพัฒนาการเล่นไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้น ตามกำหนดอายุโดยประมาณของแต่ละขั้น ดังนี้ (นิรมล ชยุตสาหกิจ. ม.ป.ป. : 3-8)

1. ขั้น Sensorimotor

ช่วงอายุแรกเกิดถึง 2 ปี ในช่วงนี้เด็กจะเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ และมีกิจกรรมต่าง ๆ โดยการใช้ประสาทสัมผัส และการเคลื่อนไหว พัฒนาการในช่วงนี้แบ่งออกเป็น 6 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 : อายุแรกเกิดถึง 1 เดือน ทารกเกิดมาพร้อมด้วยความสามารถที่จะแสดงการโต้ตอบต่อสิ่งแวดล้อม พฤติกรรมการโต้ตอบเกิดจากประสาทอัตโนมัติ พฤติกรรมเหล่านี้บางอย่างจะหายไปเมื่อเด็กอายุมากขึ้น บางอย่างจะยังคงอยู่ไม่เปลี่ยนไปตามอายุ เช่น การจาม และไม่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา แต่พฤติกรรมการตอบสนองโดยประสาทอัตโนมัติบางด้านจะเปลี่ยนไปตามอายุ และมีพัฒนาการก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ เล่น การดูด การเคลื่อนไหวของลูกตา การเคลื่อนไหวของมือและแขน เป็นต้น เพียเจท์ ให้ความสำคัญกับพัฒนาการของพฤติกรรมการโต้ตอบโดยประสาทอัตโนมัติแบบหลังนี้มาก เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญของมนุษย์ซึ่งมีมาแต่กำเนิด อันจะก่อให้เกิดพัฒนาการของการรับรู้ และสติปัญญาต่อไปได้ ทารกจะเริ่มใช้พื้นฐานทางประสาทอัตโนมัติ และความรู้สึกสัมผัสนี้ปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม ในระยะนี้กิจกรรมของทารกคือการฝึกการใช้โต้ตอบโดยประสาทอัตโนมัติ ซึ่งจะค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นความชำนาญขึ้น คือ เป็นทักษะในการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ เคลื่อนไหว

ขั้นที่ 2 : อายุประมาณ 1-4 เดือน ในขั้นนี้ ทารกจะใช้แบบแผนหรือโครงสร้างของพฤติกรรมอย่างหนึ่ง ๆ ที่สามารถทำได้แล้วในขั้นต้นมารวมกันเข้า หรือปะติดปะต่อกันเข้าเป็นแบบแผนหรือโครงสร้างของพฤติกรรมที่ใหญ่ขึ้น เช่น ในขั้นที่ 1 ทารกมีความสามารถดูดได้ มองได้ ฟังเสียงได้ ออกเสียงได้ จับของได้ ความสามารถเหล่านี้เดิมซึ่งเป็นการกระทำจากประสามอัตโนมัตินั้น ในขั้นนี้จะพัฒนาเป็นทักษะ เพราะตั้งแต่แรกเกิด ทารกได้ซ้อมทำอย่างต่อเนื่อง ในขั้นที่ 2 นี้ ทารกนำโครงสร้างหรือแบบแผนของพฤติกรรมย่อย ๆ มารวมกัน เช่น เตรียมอ้าปากจะดูดเมื่อเห็นแม่นำขวดนมมาใกล้ ๆ จ้องดูของสิ่งหนึ่งและเคลื่อนตามาจ้องมองของอีกสิ่งหนึ่งได้ หยิบของที่มองเห็นขึ้นมาถือในมือ ดูมือของตัวเอง แสดงอาการดีใจเมื่อมีใครเล่นด้วย คือแสดงออกด้วยการยิ้ม นัยน์ตาเบิกกว้างเป็นประกาย หัวเราะหรือส่งเสียง ในขั้นนี้ เพียเจท์สังเกตว่า ทารกแสดงพฤติกรรมกึ่งเล่นและกึ่งเลียนแบบได้ ทารกสามารถทำตามอย่างพฤติกรรมของผู้อื่นได้ ถ้าผู้ที่เป็นแบบนั้นเลียนแบบ

พฤติกรรมที่ทารกแสดงทันที ในขั้นที่ 2 นี้เริ่มเห็นพฤติกรรมการเล่นได้บ้าง แต่ยังไม่ชัดเจน กล่าวคือ ทารกทำพฤติกรรมที่ตนเองแสดงออกได้แล้วซ้ำแล้วซ้ำอีกด้วยความเพลิดเพลิน

ขั้นที่ 3 : อายุประมาณ 4-8 เดือน จากขั้นที่ 2 ซึ่งทารกสามารถใช้การรับรู้ทางสายตา ทำให้เกิดกิจกรรมการใช้มือจับสิ่งของได้แล้วนั้น ในขั้นที่ 3 นี้ ทารกจะสามารถใช้สายตาประสานกับมือกระทำกิจกรรมใหม่ที่ยังไม่เคยทำมาก่อนได้ เพื่อลองทำในสิ่งที่ตนสนใจ ถ้าผลของการกระทำนั้นเป็นที่พอใจ ทารกก็จะทำซ้ำอีกด้วยความสนุกเพลิดเพลิน และเพื่อหาประสบการณ์เพิ่มเติมอีกในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตน เช่น เด็กจะเอื้อมมือจับเครื่องเล่นชนิดใหม่ และเขย่า ถ้าเผอิญเครื่องเล่นนั้นเขย่าแล้วเกิดเสียงทารกจะหยุดเขย่าด้วยความแปลกใจ แล้วจึงลองเขย่าดูใหม่ด้วยความไม่แน่ใจ และเครื่องเล่นนั้นเกิดเสียงอีกในครั้งที่สามทารกจะเขย่าเครื่องเล่นเร็วขึ้นด้วยความมั่นใจยิ่งขึ้น และต่อจากนั้นก็จะกระทำซ้ำแล้วซ้ำอีกอยู่ระยะเวลาหนึ่ง เมื่ออายุประมาณ 4-5 เดือน ถ้าเราเอาผ้าคลุมเครื่องเล่นที่เด็กสนใจไว้ให้ส่วนหนึ่งของเครื่องเล่นโผล่ออกมาให้ทารกเห็น ทารกจะดึงเอาของเล่นนั้นออกมาจากผ้าคลุมได้ เมื่อทารกเห็นเครื่องเล่นอยู่ห่างจากตัวจะเอื้อมมือไปหยิบ ถ้ามีใครมาเล่นด้วย ทารกจะส่งเสียงอ้อแอ้ตอบหรือเคลื่อนไหวเพื่อแสดงว่าอยากให้ผู้ที่เล่นด้วยเล่นอย่างนั้นใหม่อีก เมื่ออายุระหว่าง 5-8 เดือนหากมีสิ่งที่ปรากฏขึ้นต่อสายตาของทารก และเคลื่อนผ่านหน้าหายไป ทารกจะหันไปจ้องมองที่จุดเริ่มต้นนั้น ประมาณอายุ 7 เดือน ถ้าเล่นเอาผ้าคลุมเครื่องเล่นต่อหน้าทารก ทารกจะเปิดผ้าคลุมหยิบเอาของเล่นออกมาได้ แม้ว่าจะคลุมผ้าอีกผืนหนึ่งและอีกสองผืนเรียงถัดกันไป ทารกก็จะเปิดผ้าคลุมผืนที่ถูกต้อง และนำเอาของเล่นออกมาได้ ทารกพยายามเลียนแบบเสียงร้องเพลง พยายามเลียนแบบการเคลื่อนไหวของผู้อื่น หากมีของตกลงไปจากที่ทารกอยู่ก็จะมองตามหาของนั้น อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมที่ทารกแสดงออกในขั้นนี้ก็ยากที่จะระบุให้ชัดเจนลงไปได้ว่าเป็นการเล่นอย่างเพลิดเพลิน หรือเป็นการฝึกซ้อมทำกิจกรรมซ้ำแล้วซ้ำอีกอย่างเอาจริงเอาจัง

ขั้นที่ 4 : อายุประมาณ 8-12 เดือน ทารกในขั้นนี้มีความรู้เรื่องราวมากขึ้น พฤติกรรมที่เด่นชัดในขั้นนี้คือ มีความจงใจทำกิจกรรมอย่างมีเป้าหมาย มีการทดสอบเหตุและผลที่เกิดขึ้น พฤติกรรมทางด้านการเล่นเห็นได้ชัดขึ้นว่าเป็นการเล่น เริ่มจากทารกกระทำซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนพอใจ ทารกสามารถตามหาเครื่องเล่นที่ถูกซ่อนไว้ใต้ผ้าคลุมได้โดยเปิดสิ่งที่คลุมอยู่ออกทีละอย่างจนกระทั่งพบ สามารถเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่นได้ถ้ามีโอกาสเฝ้าดูอยู่ระยะเวลาหนึ่ง เช่น การโบกมือ หรือตบมือตามไปกับจังหวะการเล่นเพลง รู้จักหยุดกระทำเมื่อถูกห้าม บางครั้งทารกจะทดสอบสาเหตุและผล โดยที่บางครั้งจะให้ความสนใจกับเหตุมากกว่าผล เช่น ทารกไปหยิบเครื่องเล่นแต่มีสิ่งกีดขวางอยู่ ทารกจะพยายามเอาสิ่งกีดขวางนั้นออก แล้วก็ซ้อมยกเครื่องกีดขวางนั้นซ้ำอีกหลายครั้งอย่างเพลิดเพลิน โดยไม่เอาใจใส่ผลเดิม คือการเอาเครื่องเล่นที่ตนเคยต้องการจะหยิบ จากขั้นนี้เป็นต้นไป การเล่นจะเป็นวิธีการสำคัญในการเรียนรู้ และการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก

ขั้นที่ 5 : อายุประมาณ 12-18 เดือน พฤติกรรมในขั้นที่ 5 นี้ เป็นพฤติกรรมที่เด็กจะแสดงออกมากในด้านการไม่อยู่นิ่งเฉย มีการกระทำอย่างตั้งใจ มีจุดมุ่งหมาย มีการค้นคว้าลองผิดลองถูกในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวว่าจะมีลักษณะอย่างไร และสิ่งเหล่านั้นทำอะไรได้บ้าง การค้นคว้าของเด็กนั้นเพื่อหาสู่ทางใหม่ ๆ ที่จะกระทำต่อสิ่งที่ตนรู้จักคุ้นเคยแล้ว ในขั้นนี้เด็กแสดงออกถึงการใช้ความคิดมาก ถ้าเราให้เครื่องเล่นชนิดใหม่แก่เด็ก เด็กจะพยายามหาวิธีเล่นแบบต่าง ๆ กัน เครื่องเล่นนั้นดัดแปลงการเล่นแบบเดิมให้แปลกออกไป บางครั้งเด็กเล่นเลียนแบบกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันของตน สาระสำคัญของการเล่นในระยะนี้จะเริ่มเป็นเรื่องเป็นราวที่ตนเองพอใจ แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนตัวของเด็ก จะคิดต่อเติมดัดแปลงการเล่นเองในระดับที่เด็กสามารถรับรู้และเข้าใจได้ แสดงออกได้ เด็กสามารถเลียนแบบได้อย่างแม่นยำขึ้น

ขั้นที่ 6 : อายุประมาณ 18-24 เดือน ในขั้นที่ 6 นี้ เด็กจะเริ่มเข้าใจบ้างถึงสัญลักษณ์ คือการที่ของสิ่งหนึ่งทดแทนอีกสิ่งหนึ่งได้ จำตัวอย่างที่เคยเห็นคนอื่นกระทำและนำมาทำเองได้ในภายหลัง หาวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างใหม่โดยไม่เคยเห็นผู้อื่นทำมาก่อนหรือตนเองไม่เคยทำมาก่อนได้ เด็กมีความเข้าใจดีขึ้นถึงคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ และใช้สิ่งของต่าง ๆ ได้ตรงตามประโยชน์ใช้สอยของสิ่งเหล่านั้น รู้จักรูปร่าง ขนาด และสี เด็กรู้จักว่าสิ่งของต่าง ๆ นั้นมีความแตกต่างกัน รู้จักว่าตนเองแตกต่างจากสิ่งของ และเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของได้ ในการเล่นเด็กจะเลียนแบบการกระทำเข้าใจความหมายของการกระทำ การเล่นกลายมาเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และเป็นการเรียนรู้ของชีวิตเด็ก

จากพัฒนาการในขั้น Sensorimotor ตามแนวความคิดของเพียเจท์ สามารถนำมาสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

## ตาราง 1 ลักษณะพัฒนาการในขั้น Sensorimotor Development Stage

| ขั้น | ลักษณะประจำขั้น | ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับวัตถุ | การรับรู้เรื่องระยะทาง | ความเป็นเหตุผล | ความรู้สึก |
|---|---|---|---|---|---|
| 1) ปฏิกิริยาสะท้อนกลับ (0-1เดือน) | การเคลื่อนไหวเกิดจากประสาทอัตโนมัติ | ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างตัวเองออกจากวัตถุรอบกายได้ (Egocentric) | ยังไม่มีการรับรู้เรื่องระยะทาง | ยังไม่มีพัฒนาการด้านความเป็นเหตุเป็นผล | ความรู้สึกจากแรงขับตามสัญชาติญาณ |
| 2) แยกแยะความแตกต่างขั้นต้น (1-4 เดือน) | มีการประสานงานระหว่างมือและปาก รับรู้ความแตกต่างด้วยการดูดและจับ | ไม่สามารถรับรู้ความเคลื่อนไหวของวัตถุ และวัตถุที่หายไป | การเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มองเห็นหมายถึงการเปลี่ยนแปลงวัตถุใหม่ | ไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างวัตถุได้ | แสดงออกซึ่งความรู้สึกที่แท้จริงเป็นอารมณ์พื้นฐาน เช่น ยิ้ม หัวเราะ ร่าเริง เป็นต้น |
| 3) ทำซ้ำซึ่งพฤติกรรมเดิมที่ทำให้พอใจ (4-8 เดือน) | ตาและมือประสานงานได้ดีขึ้น สามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนพอใจซ้ำได้ | สามารถรับรู้ตำแหน่งของการเคลื่อนที่ของวัตถุได้ | ไม่สามารถรับรู้ความสัมพันธ์เรื่องระยะทางของวัตถุภายนอกได้ | รับรู้ว่าตนเองเป็นสาเหตุของทุกอย่าง | |
| 4) การประสานกันของ Schema (8-12 เดือน) | สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้แก้ปัญหาอื่นได้ คาดคะเนได้ | สามารถรับรู้การคงอยู่และการหายไปของวัตถุได้ ค้นหาวัตถุที่หายไปได้ | สามารถรับรู้เรื่องขนาดและรูปร่างของวัตถุได้ | รับรู้ความเป็นเหตุเป็นผลอย่างง่าย ๆ ได้ | เริ่มรู้สึกได้ถึงความพอใจและความไม่พอใจที่ตนได้รับจากการกระทำของตัวเอง และเริ่มรู้จักรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นที่ใกล้ชิด |
| 5) ขั้นสำรวจตรวจสอบ (12-18 เดือน) | สามารถค้นพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ผ่านการสำรวจตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ รอบตัว | สามารถพิจารณาลำดับขั้นการเคลื่อนที่ของวัตถุขณะค้นหาวัตถุที่หายไป | สามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุภายนอกกับตนเอง | รับรู้ความเป็นเหตุผลระหว่างการกระทำกับวัตถุ | |
| 6) ขั้นสัญลักษณ์ (18-24 เดือน) | หาวิธีแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง | จินตนาการถึงวัตถุที่หายไปได้ | รับรู้ความสัมพันธ์เรื่องระยะทาง | เข้าใจสัญลักษณ์ง่าย ๆ ได้ | |

Egocentric เป็นแนวความคิดที่สำคัญของเพียเจท์ หมายถึง การมีทัศนคติแบบยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง แต่ในทางกลับกัน หมายถึง การไม่สามารถแยกตัวเองออกจากวัตถุได้

ที่มา : (Wadsworth. 1996 : 35)

2. ขั้น Preconceptual Phase

อายุ 2- 4 ปี การเล่นเป็นกระบวนการปรับข้อมูลจากภายนอกเพื่อให้เกิดความเข้าใจลงรอยกับข้อมูลที่สะสมอยู่แล้วเดิมในโครงสร้างสติปัญญา การเล่นเป็นเครื่องมือพื้นฐานสำหรับการปรับตัว เด็กเปลี่ยนรูปแบบของการเรียนรู้ และการคิดในลักษณะรับรู้ข้อมูลด้วยการสัมผัสและการเคลื่อนไหวมาเป็นการรับรู้และคิดด้วยการใช้สัญลักษณ์ การเล่นของเด็กจึงเป็นการใช้สัญญลักษณ์ (Symbolic Play) โดยเอาสิ่งหนึ่งมาสมมติเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เอาไม้มา 2 อัน อันหนึ่งสมมติเป็นกระต่าย อีกอันหนึ่งเป็นผัก กระต่ายกินผัก หรือเอาลิปสติกของคุณแม่มาทาแล้วบอกว่าแต่งหน้าสวย ทั้ง ๆ ที่การแต่งหน้านั้นไม่ตรงกับมาตรฐานของผู้ใหญ่ ในระยะนี้เด็กใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออก

การเลียนแบบที่เป็นสัญญลักษณ์มีมากในวัยนี้ เช่น เด็กถือปากกาในมือ และก้มหน้าทำท่าเขียน คือ เขาเลียนแบบที่คุณพ่อทำ เด็กเอาหมวกตำรวจของคุณพ่อมาสวมก็คิดว่าตนคือตำรวจ การเลียนแบบในระดับที่เด็กรับรู้ และเข้าใจได้นั้น ช่วยทำให้โครงสร้างสติปัญญาของเด็กมีสัญลักษณ์ใหม่เข้ามาสะสมเพิ่มพูนขึ้น ทำให้พฤติกรรมมีการขยายรูปแบบของการแสดงออกได้กว้างขวางขึ้น การเลียนแบบช่วยเปลี่ยนความสนใจของเด็กที่มีเฉพาะต่อตนเองให้ขยายไปสู่ความสนใจในบุคคลอื่น ๆ และสิ่งอื่น ๆ ภายนอกตัว เพื่อทำให้ความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ ตรงต่อความเป็นจริงยิ่งขึ้น นอกจากนี้ เด็กมีความสนใจต่อสิ่งรอบตัวขึ้น ประสบการณ์ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมช่วยทำให้เด็กต้องประเมินความรู้เดิมของตนใหม่ เมื่อความคิดความเข้าใจขาดความสมดุลย์ เด็กก็จะต้องปรับให้เกิดความสมดุลย์อีก เป็นการก้าวไปสู่พัฒนาการลำดับต่อไป เด็กอายุระดับ 3-4 ปี ยังคงถือเอาประสบการณ์ส่วนตัวเป็นสาระของการเล่นอยู่อย่างมาก

3. ขั้น The Phase of Intuitive Thought

อายุ 4-7 ปี ในขั้นนี้เด็กมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น มีการใช้ภาษาเป็นสื่อของการติดต่อและการคิดมากขึ้น ถึงแม้ว่าการเล่นของเด็กจะเป็นเชิงสังคม (Social Play) มากขึ้นก็ตาม แต่แท้จริงแล้วยังคงเอาความสนใจของตนเป็นศูนย์กลาง (Ego Centric) อยู่มาก ในการเลียนแบบ เช่น การสมมติว่าเป็นตำรวจ เดิมทีเด็กคิดว่าเอาหมวกตำรวจมาสวมก็คือตำรวจแล้ว แต่ในขั้นนี้เด็กจะนำเอาบทบาทอื่น ๆ ของตำรวจเพิ่มเติมเข้ามาในการเล่นด้วย เช่น ตำรวจเป็นผู้พิทักษ์ความยุติธรรม และรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นต้น การเล่นที่ต้องมีการค้นหาติดตามแบบเล่นซ่อนหา การเล่นทายปัญหาและการเล่นสมมติ เป็นการเล่นที่เด็กในวัยนี้ชอบและได้รับความสนุกสนานมาก เด็กสามารถแสดงบทบาทแบบคนอื่น ๆ ได้ และเริ่มมีความคิดเข้าใจต่อผู้อื่นได้มากขึ้น

ลักษณะสำคัญของการเล่นในวัยนี้คือการที่เด็กเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ และได้เรียนรู้ทางสังคม การปรับตัวต่อสังคม ซึ่งเด็กจะได้เรียนรู้เรื่องกฎการอยู่ร่วมกันในสังคม เด็กจะไม่อยากเล่นอยู่คนเดียว แต่จะอยากไปวิ่งเล่นกับเด็กอื่น ๆ มากกว่า การเล่นเกือบทุกอย่างในระยะนี้เป็นการเล่นเชิงสังคมและกิจกรรมการเล่นก็หมายถึงการเล่นกับคนอื่น

4. ขั้น The Phase of Concrete Operation

อายุ 7-11 ปี เด็กมีความสามารถในการเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ได้โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ในการคิดของเด็กก็เช่นกัน เป็นการคิดในลักษณะรูปธรรม การคิดของเด็กในขั้นนี้เริ่มใช้เหตุผลเชิงตรรก (Logical Thinking) กล่าวคือ เด็กมีความสามารถในการจัดลำดับข้อมูล และเชื่อมโยงข้อมูลของประสบการณ์ส่วนรวมได้ เด็กสามารถคิดย้อนกลับ (Reversibility of Thought) คือ คิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดปลาย และจากจุดปลายคิดย้อนมาสู่จุดเริ่มต้นอีกได้ เด็กเข้าใจถึงความคงตัวของสิ่งของต่างๆ ว่ายังคงเป็นสิ่งของอันเดิม ปริมาณเท่าเดิม น้ำหนักเท่าเดิมเมื่อเปลี่ยนภาชนะที่บรรจุ หรือเมื่อแปรรูปร่างไปจากเดิม เรียกว่า เด็กเข้าใจเรื่องความคงที่ (Conservation) เด็กคิดถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัวในแง่ของการจัดประเภท จัดลำดับ จัดกลุ่ม และนำสิ่งที่แตกต่างออกไปเข้ามาแทนที่ หรือเปลี่ยนที่กันได้ เด็กขยายความอยากรู้อยากเห็น มีการสำรวจสิ่งรอบตัวมากขึ้น ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กจะไม่แสดงออกมาในรูปของการเล่นมากนัก แต่จะเป็นการสำรวจและทดลองในทางการคิด และใช้สติปัญญามากขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเด็กเล่น เด็กจะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อนได้ การเล่นโดยมีกติกาหรือกฎเกณฑ์บังคับจึงเป็นการเล่นที่สำคัญของเด็กวัยนี้

**2.4.1.1 การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric)**

การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) เป็นแนวความคิดที่สำคัญของ เพียเจท์ ความหมายของการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางมี 2 ระดับด้วยกัน คือ (Wadsworth. 1996 : 37)

ในระดับทารก (Infant) การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง หมายถึง การที่ทารกไม่สามารถแยกตนเองจากสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ ขาดการรับรู้ในตนเอง (Self-Perception) คิดว่าส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น มือ เท้า เป็นวัตถุชนิดหนึ่ง

ในระดับทั่วไป หมายถึง การที่เด็กยึดความคิดเห็นของตนเองเป็นใหญ่ ไม่รับรู้หรือรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น รวมถึงการแสดงออกที่ไม่สนใจใคร ซึ่งถือได้ว่าเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก ซึ่งจะหายไปเมื่อเด็กโตขึ้น และได้เรียนรู้ในเรื่องการเข้าสังคม การได้รับการอบรมที่ถูกต้อง การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กมีผลต่อการเล่น และลักษณะการแสดงออกที่แสดงถึงการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กมี 4 ประการ ได้แก่ (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 12-15)

1. การสื่อสาร มี 3 ลักษณะ คือ

1.1 การพูดคำ หรือประโยคเดิมซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนได้ยินได้ฟังมา เพราะเด็กมีความสนุก และเป็นการฝึกทักษะทางภาษาด้วย

1.2 การพูดกับตนเองเมื่อเด็กอยู่คนเดียว แสดงถึงเด็กกำลังคิด หรือจินตนาการอยู่

1.3 การพูดกับตนเองแม้ว่าจะอยู่ร่วมกับเด็กคนอื่น ๆ ในกลุ่ม โดยจะไม่สนใจว่าจะมีใครฟังเขาหรือไม่

2. ด้านความคิด ในทารกยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ วัตถุต่าง ๆ จะมีอยู่จริงก็ต่อเมื่อเขาสามารถมองเห็นและสัมผัสได้ ในเด็กเล็กจะมีมโนคติว่า วัตถุที่อยู่ที่เขาจะต้องเป็นของเขาคนเดียว คนอื่นจะมาเอาไปไม่ได้

3. การเล่นคนเดียว ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะในขั้น Preconceptual (อายุ 2 – 4 ปี) ซึ่งเป็นการเล่นแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Play)

4. การหวงของ ไม่ยอมแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น ไม่สามารถรับรู้ความต้องการของคนอื่นได้

เพียเจท์ มิได้เน้นถึงความสำคัญในช่วงพัฒนาการของวัยรุ่น จึงพอจะสรุปได้ว่า การเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญานั้น เกิดขึ้นตั้งแต่วัยทารก และมีความสำคัญเรื่อยมาจนกระทั่งถึงวันเด็กตอนปลาย (แรกเกิด - 11 ปี) และผู้วิจัยก็ได้เลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีบุตรอยู่ในวัยแรกเกิดถึง 12 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการมากกว่าวัยอื่น ๆ เจตคติของผู้ปกครองของเด็กวัยแรกเกิดถึง 12 ปี ที่มีต่อของเล่นจึงมีความสำคัญ

### 2.4.2 ทฤษฎีการเล่นตามแนวความคิดของอิริค เอช อิริคสัน (Erikson)

ตามแนวความคิดของอิริคสัน (Erikson) พัฒนาการทางบุคลิกภาพเกิดขึ้นได้จากการที่คนมีการติดต่อสัมพันธ์กับสังคม (พรรณี ช. เจนจิต. 2538 : 105) พัฒนาการเป็นกระบวนการที่แสดงถึงวิวัฒนาการของร่างกาย จิตใจ และสังคมของมนุษย์ ซึ่งพัฒนาต่อเนื่องกันไปอย่างมีแบบแผน (นวลละออ สุภาผล. 2527 : 74)

อิริคสัน (Erikson) ได้แบ่งพัฒนาการออกเป็น 8 ขั้น โดยสี่ขั้นแรกเป็นช่วงของทารกและเด็ก ซึ่ง Erikson ให้ความสำคัญมาก ขั้นที่ 5 อยู่ในช่วงวัยรุ่น และ 3 ขั้นหลังเป็นขั้นของผู้ใหญ่ตลอดจนคนแก่ (นพมาศ ธีรเวคิน. 2540 : 97)

พัฒนาการแต่ละขั้นเป็นผลผลิตของประสบการณ์การปะทะสังสรรค์ระหว่างเด็กกับสิ่งแวดล้อม กระบวนการพัฒนาในแต่ละขั้นจะดีมากน้อยเพียงไรขึ้นกับประสบการณ์ที่ได้รับในขณะนั้น ประสบการณ์ที่ดีจะส่งผลต่อพัฒนาการในขั้นนั้น ๆ และช่วยส่งเสริมพัฒนาการในขั้นต่อไป ให้มีประสิทธิภาพด้วย (นวลละออ สุภาผล. 2527 : 75)

ช่วงพัฒนาการในวัยเด็ก การเล่นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ การเล่นเป็นหน้าที่สำคัญของอีโก้ เพราะการเล่นประกอบด้วยกระบวนการ 3 อย่าง คือ การคิด การสื่อสาร และพฤติกรรม

1. การคิด ในขณะเล่นเด็กจะมีรูปแบบของการคิดและคำพูด
2. การสื่อสาร เด็กจะมีการสื่อสารซึ่งกันและกัน โดยใช้ภาษาท่าทาง (Non Verbal) และภาษาพูด(Verbal)
3. พฤติกรรม คือ สิ่งต่าง ๆ ที่เด็กแสดงออกเวลาเล่น

การเล่นของเด็กแสดงถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตที่เด็กได้สะสมมา ช่วยให้เด็กได้รู้จักตัวเอง รู้ถึงความสามารถ ใช้การเล่นเป็นเครื่องมือระบายความเครียด ความยุ่งยาก ความคับข้องใจต่าง ๆ ทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระจากข้อจำกัดต่าง ๆ นอกจากนั้น การเล่นยังเป็นเครื่องมือของอีโก้ที่จะแสดงออกมาซึ่งตัวตนของบุคคล เช่นเดียวกับอิดที่ใช้ความฝันในการแสดงออกซึ่งจิตไร้สำนึก (Unconscious) อิริคสัน (Erikson) สรุปว่า "การเล่นของเด็กและการให้เหตุผลของผู้ใหญ่เป็นผลิตผลเดียวกัน แต่เกิดขึ้นในเวลาที่ต่างกัน" (นวลละออ สุภาผล. 2527 : 73)

ทฤษฎีทางจิตใจและอารมณ์ของเด็กที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ตามแนวความคิดของ Erikson สามารถแบ่งเป็นลำดับขั้นได้ดังนี้ (ทฤษฎีพัฒนาการของ Erikson มี 8 ขั้น แต่ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นคือขั้นที่ 1-4)

1. ความไว้วางใจ – ความไม่ไว้วางใจ (Trust – Mistrust)

ระหว่างแรกเกิดถึง 1 ปี เด็กในวัยนี้มีความต้องการ 2 ประการ คือ ความต้องการทางกาย ได้แก่ ความต้องการอาหาร ความอบอุ่น และความต้องการด้านจิตใจ ได้แก่ การได้รับความรักจากการกอด การให้นมของมารดา ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองความต้องการทั้งสองอย่างอย่างเพียงพอก็จะทำให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นและไว้วางใจต่อตนเอง และผู้อื่น ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กได้รับการตอบสนองอย่างไม่เหมาะสมเด็กก็จะเต็มไปด้วยความหวาดระแวง คิดว่าในโลกนี้เต็มไปด้วยอันตรายไม่น่าอยู่

การเล่นของเด็กในวัยนี้ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Play-Egocentric) ของเล่นจะอยู่ที่ร่างกายของเด็ก เช่น นิ้วมือ นิ้วเท้า อวัยวะเพศ ต่อมาจะเป็นสิ่งของต่าง ๆ ที่เข้ามาอยู่ในระยะที่เด็กมองเห็นและเข้าไปถึงได้ (วราภรณ์ รักวิจัย. 2527 : 66)

2. ความเป็นตัวของตัวเอง – ความไม่มั่นใจในตัวเอง (Autonomy – Doubt)

ตั้งแต่ 2-3 ปี ในวัยนี้เด็กจะมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อดีขึ้น การประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อมีการทำงานดีขึ้น เด็กสามารถยืน เดิน ถือของได้ ชอบสำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว พยายามที่จะช่วยเหลือตัวเอง ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง การแสดงออกที่ได้รับการยอมรับจะทำให้เด็กพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองได้ ในทางตรงกันข้าม การแสดงออกของเด็กที่ถูกขัดขวาง และไม่ได้รับการยอมรับ จะทำให้เด็กเกิดความไม่มั่นใจในตนเอง ความสงสัยและความอาย และเด็กที่ได้รับการเอาใจใส่มากจนเกินไป จะทำให้เด็กไม่กล้าที่จะทำอะไรด้วยตนเอง

การเล่นเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในวัยนี้ เด็กจะเรียนรู้ความสามารถของตนเอง และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ผ่านการเล่น การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักตนเองมากขึ้น การเล่นจึงเป็นการเล่นคนเดียวเพื่อเรียนรู้ตัวเอง ดังที่อิริคสัน (Erikson) กล่าวว่า "การเล่นเป็นโลกสมมติที่เด็กสร้างขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงอีโก้ของเขาเอง" (นวลละออ สุภาผล. 2527 : 83)

3. ความคิดริเริ่ม – ความรู้สึกผิด (Initiative – Guilt)

อายุ 4-5 ปี ในวัยนี้เด็กจะช่วยตัวเองได้มากขึ้น แต่ก็ยังอยู่ในวงจำกัด ชอบคุยและตั้งคำถามช่างสงสัย และจินตนาการ ชอบเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น ชอบแสดงให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองเป็นสมาชิกของครอบครัว สนใจกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ทำ เริ่มพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ท้าทายความสามารถ

ความคิดริเริ่มมีผลมาจากพัฒนาการด้านความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กที่มีความเป็นตัวของตัวเองจะมีความคิดริเริ่มที่ดี ในทางตรงกันข้าม เด็กที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองจะเกิดความรู้สึกผิดเนื่องจากไม่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้สำเร็จ หรือความสามารถถูกริดรอนขัดขวาง

การเล่นของเด็กในวัยนี้เป็นวิธีการที่เด็กใช้แก้ปัญหาความขัดแย้ง ลักษณะการเล่นที่สำคัญคือ เพื่อตนเองมากกว่าส่วนรวม ยังคงเล่นคนเดียว แต่บางครั้งเด็กก็เล่นเป็นหมู่เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน แต่กลุ่มจะไม่ใหญ่นัก ประมาณไม่เกิน 3 คน และยังไม่เล่นแบ่งเพศ เด็กที่ถูกห้ามเล่น หรือเล่นของเล่นในสิ่งที่เขาชอบและสนุกแล้วจะส่งผลต่อความคิดริเริ่ม และความรู้สึกผิดได้

4. ความขยันหมั่นเพียร – ความรู้สึกต่ำต้อย (Industry – Inferiority)

อายุ 6-11 ปี อยู่ในระยะวัยเด็กตอนปลาย ระยะนี้เด็กจะมีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น ชอบเสาะแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ ต้องการแสดงความคิดเห็นและแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นผู้ใหญ่ รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเองได้บ้าง แต่จะแสดงออกในรูปหนีสถานการณ์แทนการต่อสู้ เริ่มเปลี่ยนความสัมพันธ์จากการผูกพันภายในครอบครัวไปสู่สถาบันอื่นในสังคม

กิจกรรมต่าง ๆ ที่เด็กวัยนี้ได้กระทำลงไปมีผลต่อความรู้สึก กล่าวคือ ถ้าประสบความสำเร็จเด็กจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง เกิดกำลังใจในการปรับปรุงตนเอง มองเห็นความสามารถของตนเอง แต่ถ้าล้มเหลวก็จะทำให้เกิดปมด้อย

ลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้ คือ จะเริ่มเล่นแบ่งเพศ และจะเล่นเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสังคมได้ ความแตกต่างระหว่างการเล่นทั้งสองเพศจะชัดเจนขึ้น การเล่นจะมีกฎเกณฑ์มากขึ้น และใกล้เคียงกับสภาพจริงของชีวิตมากขึ้น

## 2.5 พฤติกรรมการเล่น (Modes of Behavior in Play)

พฤติกรรมการเล่น (Modes of Behavior in Play) แบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526 : 142-151) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นตามลักษณะสถานที่เล่นได้ 2 ประเภท คือ

1. การเล่นในร่ม (In Door Play) หมายถึง การเล่นตามระเบียงโรงเรียน การเล่นตามที่ว่างในห้องเรียน หรือการเล่นในบ้านของเด็กเอง ซึ่งเด็กอาจจะเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ เด็กจะเล่นตามใจชอบ คือ อยากเล่นก็เล่น เมื่อเบื่อก็จะหยุดไปเอง การเล่นในร่มนั้นมีหลายอย่างด้วยกัน เช่น

การเล่นวาดรูประบายสี พับกระดาษ การเล่นต่อรูปเหลี่ยม หรือการเล่นสร้างด้วยท่อนไม้ (Block Building หรือ Block Play) การเล่นบทบาทสมมติ (Role Play) การเล่นขายของ เป็นต้น

2. การเล่นกลางแจ้ง (Out Door Play) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน อาจจะเป็นสนามกว้าง ๆ หน้าบริเวณโรงเรียนหรือสนามเด็กเล่นโดยเฉพาะก็ได้ การเล่นกลางแจ้งมีหลายอย่าง ได้แก่ การเล่นเครื่องเล่นสนาม (Play-Ground) ฟุตบอล ว่ายน้ำ วิ่ง เทนนิส เป็นต้น

ซัทตัน และ สมิท (เลขา ปิยอัจฉริยะ. 2524 : 19-20 ; อ้างอิงจาก Sutton & Smith) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นออกเป็น 4 แบบ คือ

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบ เป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ (Perceived Unknown) ในการเล่นเลียนแบบเด็กจะผสมผสานปรุงแต่สิ่งที่เด็กได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว (Recognized Known) ซึ่งเด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) เด็กวัย 3-6 ปี มีความสนใจสงสัยอยากรู้อยากเห็น ถือเป็นรากฐานของการเล่นสำรวจ ถ้าผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนแล้วจะทำให้เด็กมีคุณสมบัติเหล่านี้ติดตัวไป ทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีค่า ในการเล่นสำรวจเด็กจะได้ใช้ประสาทรับความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงการสัมผัสหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับของเล่น สำรวจ ตรวจดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบ เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอย่างไรได้บ้าง และจะตั้งได้สูงมาก ๆ ตามที่คิดที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุ หรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดทำของเล่น การสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่อง การเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่น โดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม

การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าแตกต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้นได้ และโดยไม่รู้ตัว เด็กจะเริ่มใช้อารมณ์และความคิดเห็นนั้นของเขาออกมาเป็นการกระทำ การเล่นสร้างนี้

จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปแบบใหม่ เพื่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) เพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นประสบความสำเร็จ เด็กยังต้องใช้ความคิด ความสามารถอื่น ๆ อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็น และความรู้สึกของตนออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เช่น การสร้างรูปทรงต่าง ๆ จากบล็อค การปั้นดินเหนียวให้เป็นสัตว์ชนิดต่าง ๆ การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้ โดยการใช้ภาษาพูด (Verbal) และกริยาท่าทาง สีหน้า (Non-Verbal) เช่น การเล่นเลียนแบบพ่อ แม่ ลูก หรือการเล่นสร้างเรื่องตามจินตนาการ

ทวีพร ณ นคร (2533 : 27-41) ได้กล่าวถึงการเล่นแบบต่าง ๆ พอสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นสรรค์สร้าง (Creative Play) หมายถึง การเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กค้นหาวิธีเล่นอย่างอิสระ และเล่นได้หลากหลายวิธี อาจมีการสร้างสถานการณ์ให้เด็กสังเกต พลิกแพลงหาวิธีการเล่นที่แปลกออกไปจากเดิม เพื่อให้เด็กเกิดการคิดค้นด้วยตนเอง

2. การเล่นกลางแจ้ง (Out Door Play) หมายถึง กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายในสนาม หรือสถานที่โล่งแจ้ง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน รู้จักการเล่นเป็นกลุ่ม รู้จักแก้ปัญหาอันจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3. การเล่นอิสระ (Unstructured Play or Free Play) เป็นการเล่นที่เด็กเล่นได้อย่างอิสระทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ซึ่งเด็กจะมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเล่นเป็นกลุ่ม ส่วนใหญ่เป็นการเล่นแบบไม่มีกฎเกณฑ์ ควรมีการจัดอุปกรณ์ให้เด็กเลือกเล่นหรือทำกิจกรรมตามความพอใจ กิจกรรมการเล่นอาจเป็นมุมต่าง ๆ มุมสร้างสรรค์ กิจกรรมทางศิลปะ หรือเครื่องเล่นสนาม (Play Ground)

4. การเล่นชี้แนะ (Structured Play) เป็นการเล่นที่มีการกำหนดแบบแผน ครู หรือผู้ปกครองเป็นผู้แนะนำและจัดเตรียมอุปกรณ์ให้แก่เด็ก จัดสภาพแวดล้อมให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมการเล่นที่ต้องใช้ระดับความคิดที่สูงขึ้น และมีความซับซ้อนได้ โดยการให้คำแนะนำแก่เด็ก เพื่อเด็กจะได้มีโอกาสแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ และเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. การเล่นกึ่งชี้แนะ (Semi Structured Play) เป็นการเล่นที่อยู่ในสถานการณ์ระหว่างการเล่นอิสระกับการเล่นชี้แนะ กล่าวคือ เป็นการเล่นที่ให้เด็กเล่นตามลำพังยามว่าง (Spontaneous Play) สามารถที่จะเลือกของเล่นได้อย่างเสรี แต่ในระหว่างที่เด็กเล่น ครูหรือผู้ปกครองจะสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก แล้วจะเข้าไปพูดคุยหรือเล่นร่วมกับเด็กในโอกาสที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักการสังเกตนำไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหา เช่น ถ้าสังเกตว่าเด็กเล่นรูปแบบซ้ำ ๆ อาจเข้าไปเปลี่ยนรูปแบบการเล่นให้เด็กดูโดยไม่พูดอะไร จะเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิดค้น และนำไปสู่รูปแบบการเล่นใหม่

การตัดสินใจว่าเมื่อไรที่ควรเข้าไปเกี่ยวข้องกับเด็กหรือไม่ควรเข้าไปนั้นเป็นศิลปะ การตัดสินใจขึ้นกับสถานการณ์ ต้องใช้วิจารณญาณในการเลือกที่จะเข้าไปหรือไม่เข้าไปเกี่ยวข้อง และถ้าหากจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับเด็กต้องเลือกช่วงเวลาที่จะเข้าไปอย่างเหมาะสม

สุชา จันทน์เอม (2538 : 85-99) ก็ได้แบ่งชนิดของการเล่นไว้โดยสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ เป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อน ๆ เด็กจะเล่นตามใจชอบ

2. การเล่นแบบสมมติ เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง โดยสมมติสิ่งที่เด็กชอบ เด็กที่มีความคับข้องใจมากก็จะชอบการเล่นแบบสมมติมาก เด็กที่ปรับตัวไม่ดีมักจะชอบเล่นสมมติมากกว่าเด็กที่ปรับตัวได้ดี

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ เป็นพฤติกรรมการเล่นที่สำคัญ เด็กอายุ 5-6 ขวบจะชอบเล่นสร้างสรรค์มาก พฤติกรรมการเล่นแบบสร้างสรรค์แสดงออกได้หลายแบบ ได้แก่ การปั้นดินเหนียว การวาดเขียน ดนตรี

4. การรวบรวมสิ่งของ เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บของที่ตนชื่นชอบตั้งแต่อายุ 6 ขวบ และเด็กชายจะเก็บรวบรวมของมากที่สุดเมื่ออายุ 10 ขวบ ส่วนเด็กหญิงประมาณ 11 ขวบ และจะเก็บมากกว่าเด็กชาย การเก็บรวบรวมสิ่งของถือเป็นการเล่นชนิดหนึ่ง

5. การเล่นเกมและการแข่งขัน ได้แก่ เล่นซ่อนหา เล่นกระจกเงา เมื่อโตขึ้นจะรู้จักเล่นกันเป็นหมู่ เด็กจะเรียนรู้ถึงการแพ้-ชนะ น้ำใจนักกีฬา การเป็นผู้นำผู้ตาม

นอกจากการเล่นทั้ง 5 ประเภทแล้ว สุชา จันทน์เอม ยังได้รวมการอ่าน การดูภาพยนตร์ โทรทัศน์ และฟังวิทยุ เป็นชนิดของการเล่นด้วย

วราภรณ์ รักวิจัย (2527 : 69-70) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นเป็น 4 ประเภท คือ

1. การเล่นกลางแจ้ง (Physical Play) เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกาย และฝึกทักษะการควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ทำให้แข็งแรง เช่น การวิ่ง ว่ายน้ำ

2. การเล่นแบบสัมผัส (Manipulative Play) เป็นการเล่นที่ฝึกให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสมือสายตา เช่น การเล่นทราย ต่อบล๊อค โดมิโน

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ (Creative Play) เป็นการเล่นที่เสริมสร้างความนึกคิดจินตนาการในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ

4. การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (Imagination Play) เป็นการเล่นที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม การเลียนแบบบทบาทสมมติ เช่น การเล่นพ่อแม่ หมอ ครู ตำรวจ ฯลฯ เป็นการเล่นที่ช่วยผ่อนคลายความรู้สึกโกรธ และกลัวได้มาก

ยังมีนักวิชาการท่านอื่น ๆ อีกที่ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะใกล้เคียงกัน และอาจจะมีแตกต่างกันไปบ้าง ดังเช่น ประสบศรี อึ้งถาวร. (2526 : 259-261) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นไว้ 5 ประเภท แต่มีอยู่สามประเภทที่แตกต่างจากท่านอื่น ๆ ได้แก่

1. การเล่นที่ใช้ทักษะและการฝึกประกอบกันระหว่างตัวเด็กและของเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ทำให้เกิดการเล่นขึ้นมา และมีพัฒนาการจากง่ายไปหายาก (Response Differentiation Play Behavior)

2. การเล่นที่ทำซ้ำๆกันเพื่อกระตุ้นพัฒนาการส่วนใหญ่เป็นการเล่นในเด็กเล็ก (Reinforcement-Heightening Play Behavior)

3. การเล่นสร้าง คือ พฤติกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพของปัญหาที่เด็กผู้เล่นจะแก้ไขตามความสามารถของตน อาจแก้ไขได้บ้าง ไม่ได้บ้าง (Problem-Solving Play Behavior)

นอกจากนั้น พฤติกรรมการเล่น ยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็นลำดับได้ 4 ลำดับ และเด็กปกติทุกคนจะมีพัฒนาการทางการเล่นตามนี้

1. การเล่นคนเดียว (Solitary Play)
2. การเล่นใกล้ ๆ คนอื่น แต่ยังคงเล่นคนเดียวอยู่ (Parallel Play)
3. สนใจการเล่นของผู้อื่นโดยตนเองเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่น ยังไม่ร่วมเล่นอย่างเต็มที่ (Complementary Play)
4. การร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างเต็มที่ (Cooperative Play)

## 3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

### 3.1 ความหมายของเจตคติ

เจตคติ หรือทัศนคติ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Attitude" มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า "Aptus" แปลว่า โน้มเอียง เหมาะสม (รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์. 2533 : 3) "เจตคติ" เป็นนามธรรมและเป็นส่วนที่ทำให้เกิดการแสดงออกด้านการปฏิบัติ แต่เจตคติไม่ใช่แรงจูงใจ (Motive) และแรงขับ (Drive) หากแต่เป็นสภาพแห่งความพร้อมที่จะโต้ตอบ (State of Readiness) และแสดงให้ทราบถึงแนวทางของการสนองตอบของบุคคลต่อสิ่งเร้า (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2526 : 1)

มีนักวิชาการมากมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า "เจตคติ" ไว้ ซึ่งส่วนใหญ่จะให้คำจำกัดความในลักษณะใกล้เคียงกัน ซึ่งอาจสรุปคำจำกัดความโดยรวมของคำว่า เจตคติ คือ ความรู้สึก ความคิด ความพร้อม หรือความโน้มเอียง อันเนื่องมาจากประสบการณ์และการเรียนรู้ของบุคคลที่จะแสดงปฏิกริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ อย่างค่อนข้างคงที่ทั้งทางบวก ทางลบ ชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจ เป็นต้น เป็นสิ่งกำหนดทิศทางของพฤติกรรมในการสนองตอบต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ หรือสถานการณ์หนึ่ง ๆ และการแสดงออกนี้จะไม่ปรากฏให้เห็นถ้าไม่มีสิ่งเร้าเกิดขึ้น

นอกจากนั้น เจตคติยังเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง แต่อ้างอิงได้จากพฤติกรรมหรือการตอบสนองที่บุคคลมีต่อสิ่งเร้า (เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์. 2520 : 38)

**3.2 องค์ประกอบของเจตคติ**

นักจิตวิทยาได้เสนอองค์ประกอบของเจตคติจำแนกเป็น 3 แนวทางคือ (รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์. 2533 : 12-13)

1. เจตคติ มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่
   1.1 องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive Component) หมายถึง องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด ความเชื่อ และความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อเป้าหมายของเจตคติ องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด เกี่ยวข้องกับสิ่งที่บุคคลพิจารณาว่าสิ่งนั้นดีหรือไม่ดี ถูกหรือผิด พึงปรารถนาหรือไม่พึงปรารถนา (ลัดดา กิติวิภาต 2538 : 4)
   1.2 องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก (Affective Component) หมายถึง ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ท่าทีที่ดี ไม่ดี ที่บุคคลมีต่อเป้าหมายเจตคติ อาจแบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ ความรู้สึกทางบวก และความรู้สึกทางลบ องค์ประกอบด้านความรู้สึกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดขององค์ประกอบเจตคติ เป็นศูนย์กลางของเจตคติ
   1.3 องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) หมายถึง ความพร้อมหรือแนวโน้มที่บุคคลจะปฏิบัติต่อเป้าหมายของเจตคติ ซึ่งมีผลมาจากสององค์ประกอบแรก เราจึงวัดเจตคติของบุคคลได้จากพฤติกรรมที่แสดงออก

2. เจตคติ มีสององค์ประกอบ คือ
   2.1 องค์ประกอบด้านสติปัญญา หมายถึง กลุ่มของความเชื่อที่บุคคลมีต่อเป้าหมายของเจตคติ
   2.2 องค์ประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึก ที่บุคคลมีเมื่อถูกกระตุ้นโดยเป้าหมายของเจตคติ
3. เจตคติมีองค์ประกอบเดียว คือ อารมณ์ ความรู้สึก ในทางชอบ หรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อเป้าหมายของเจตคติ

   ตัวอย่างของเจตคติที่มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่
   ด้านสติปัญญา = นางสมศรีมีความรู้เรื่องของเล่นดี และเข้าใจว่าของเล่นมีประโยชน์
   ด้านความรู้สึก = นางสมศรีรู้สึกชอบและพอใจของเล่น
   ด้านพฤติกรรม = นางสมศรีสนับสนุนให้ลูกเล่นของเล่นและมีแนวโน้มที่จะซื้อของเล่นให้ลูกของตน

### 3.3 มิติของเจตคติ (Dimensions of Attitude)

มิติของเจตคติมี 7 ประการ คือ (ศักดิ์ สุนทรเสณี. 2531 : 6 – 7; อ้างอิงจาก Bernard Scidenberg และ Alvin Snadowsky. 1976 : 154)

1. ความเข้มข้น (Intensity) คือมีลักษณะอื่น ๆ ของเจตคติเข้ามาประกอบทำให้เกิดความเข้มข้น เช่น ความมั่นใจ ความสำคัญของจุดมุ่งหมายที่มีต่อวัตถุประสงค์ของเจตคติ เช่น เจตคติต่อของเล่นด้านประโยชน์และคุณค่าของของเล่นที่มีต่อพัฒนาการของบุตรของตน ย่อมเข้มข้นกว่าบุตรคนอื่น
2. ขนาดหรือปริมาณ (Magnitude) คือ ปริมาณการชอบ หรือไม่ชอบว่ารุนแรงเพียงใด ชอบมาก ชอบน้อย หรือไม่ชอบเลย เช่น ปริมาณความชอบ ความพอใจของเล่นที่ทำจากพลาสติกมากหรือน้อยเพียงใด
3. ความเด่น (Salience) คือ ความพร้อมที่จะแสดงเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น เป็นคนที่ชอบเล่นของเล่น เมื่อผ่านร้านค้าที่ขายของเล่นก็มักจะเข้าไปเดินชม
4. ความเป็นแกนสำคัญของชีวิต (Centrality) คือ การที่บุคคลมีเจตคติบางอย่างสูงมาก ทำให้บุคคลมองโลกและชีวิตโดยใช้เจตคตินี้เป็นหลัก
5. องค์ประกอบของเจตคติ คือ มองเจตคติของบุคคลในด้านความเชื่อ ความคิดเห็น ความรู้สึก และพฤติกรรม
6. ด้านจิตสำนึก (Consciousness) คือ มองว่าเจตคตินั้นอยู่ในระดับใดในจิตสำนึกหรือจิตไร้สำนึก
7. ด้านความมั่นคง (Stability) มองว่าเจตคตินั้นมั่นคง ยืดหยุ่นเพียงใด

### 3.4 ลักษณะสำคัญของเจตคติ

จากคำจำกัดความขององค์ประกอบของเจตคติ และมิติของเจตคติ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของเจตคติได้ดังนี้

1. เจตคติไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ภายหลังจากสิ่งแวดล้อม
2. เจตคติเป็นพฤติกรรมภายใน ไม่อาจทราบได้จนกว่าจะแสดงออก
3. เจตคติไม่อาจวัดได้โดยตรง แต่สามารถอนุมานได้จากพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก
4. เจตคติ เป็นสภาวะทางจิตใจ ที่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิด และเป็นตัวกำหนดแนวทางในการแสดงออก

5. พฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลอาจไม่ตรงกับเจตคติก็ได้ เพราะอาจมีเหตุผลทางสังคมที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาเช่นนั้น

6. เจตคติอาจเปลี่ยนแปลงได้

**3.5 การเกิดเจตคติ**

จากองค์ประกอบของเจตคติ 3 องค์ประกอบสามารถอธิบายการเกิดของเจตคติได้ 3 ประการคือ (ลัดดา กิติวิภาต 2538 : 11-13)

1. การเกิดเจตคติทางด้านความรู้ ความคิด (The Formation of the Cognitive Component) เกิดจากการที่บุคคลได้รับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน จึงเกิดการประมวลข้อมูลขึ้น (Categorization) เพื่อให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยสะดวก ซึ่งการประมวลข้อมูลดังกล่าวอาจถูกหรือผิดก็ได้ เช่น นางสมศรี เคยซื้อของเล่นชิ้นหนึ่งให้บุตรของตนเล่น ต่อมาบุตรได้นำของเล่นไปทำให้ของใช้ในบ้านเสียหาย นางสมศรีจึงเกิดความคิดว่า ต่อไปจะไม่ซื้อของเล่นให้บุตรอีก เป็นต้น

2. การเกิดเจตคติทางด้านความรู้สึก (The Formation of the Affective Component) มีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด กล่าวคือ หากบุคคลมีความรู้ ความคิดอย่างไรก็จะมีอารมณ์ความรู้สึกไปในทางเดียวกัน เช่น จากตัวอย่างข้างต้น นางสมศรีอาจเกิดความรู้สึกไม่ชอบ หรือไม่พอใจที่จะซื้อของเล่นให้บุตรของตนอีก

3. การเกิดเจตคติทางด้านพฤติกรรม (The Formation of the Behavioral Component) ดังที่กล่าวมาแล้วว่าพฤติกรรมของบุคคลอาจไม่ได้มาจากเจตคติของตน เนื่องจากมีอิทธิพลของวัฒนธรรม บรรทัดฐานของสังคม ที่คอยควบคุมพฤติกรรมอยู่ เช่น เด็กผู้หญิงสังคมคาดหวังให้เล่นตุ๊กตา ผู้ปกครองจึงไม่อาจซื้อของเล่นประเภทหุ่นยนต์ อาวุธ ให้เล่นได้

สเตาท์ และฟรอสท์ (Strauss and Frost, 1999 : 11) ได้อธิบายแบบจำลองของลำดับขั้นการเกิดเจตคติ (Hierachy of Effects Model) ว่าเจตคติเกิดเป็นลำดับขั้นจากความสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive หรือ Thinking) คือ การที่บุคคลได้รับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ แล้วใช้ความคิด สติปัญญาพิจารณาข่าวสารข้อมูลนั้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Feeling) คือ การตัดสินใจในทางเชื่อหรือไม่เชื่อ ชอบหรือไม่ชอบ จากการใช้ความคิดสติปัญญาพิจารณาข้อมูลข่าวสาร

3. องค์ประกอบด้านการกระทำ (Behavior) เป็นการกระทำตามความรู้สึก

องค์ประกอบทั้ง 3 ประการข้างต้น ได้ก่อให้เกิดแบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ (Hierachy of Effects Model) 2 รูปแบบ คือ

1. แบบ High Involvement : เริ่มจากการที่บุคคลใช้ความคิด สติปัญญาพิจารณาข้อมูลข่าวสาร จนกระทั่งเกิดเป็นเจตคติ แล้วนำไปสู่การปฏิบัติ

2. แบบ Low Involvement : เริ่มจากการที่บุคคลได้รับข้อมูลข่าวสารและในทันใด ก็ได้ทดลองปฏิบัติ (โดยยังไม่เกิดเจตคติ) แล้วจึงเกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นได้ด้วยตาราง แสดงแบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ (Hierachy of Effects Model)

**ตาราง 2 แบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ (Hierachy of Effects Model)**

| ความสัมพันธ์สูง HIGH INVOLVEMENT | | ความสัมพันธ์ต่ำ LOW INVOLVEMENT | |
|---|---|---|---|
| การได้รับข้อมูลข่าวสาร (AWARENESS) | องค์ประกอบด้านความคิด (COGNITIVE / THINK) | การได้รับข้อมูลข่าวสาร (AWARENESS) | องค์ประกอบด้านความคิด (COGNITIVE / THINK) |
| ความรู้ (KNOWLEDGE) | | ความรู้ (KNOWLEDGE) | |
| ความชอบ (LIKING) | เจตคติ (ATTITUDE / FEEL) | การซื้อ (PURCHASE) | พฤติกรรมนำไปสู่การซื้อ (BEHAVIOR / DO) |
| ความโอนเอียง (PREFERENCE) | | ความเชื่อมั่น (CONVICTION) | |
| ความเชื่อมั่น (CONVICTION) | พฤติกรรมนำไปสู่การซื้อ (BEHAVIOR / DO) | ความชอบ (LIKING) | เจตคติ (ATTITUDE / FEEL) |
| การซื้อ (PURCHASE) | | ความโอนเอียง (PREFERENCE) | |

จากแนวคิดเรื่องนี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ดังนี้

**ตาราง 3 ประยุกต์ใช้แบบจำลองลำดับขั้นการเกิดเจตคติ**

| ความสัมพันธ์สูง (HIGH INVOLVEMENT) | | ความสัมพันธ์ต่ำ (LOW INVOLVEMENT) | |
|---|---|---|---|
| การได้รับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ ถึงประโยชน์ ความคุ้มค่า ความปลอดภัยของของเล่นทั้งด้านบวกและลบ | การใช้ความคิดสติปัญญาพิจารณาข้อมูลเปรียบเทียบข้อมูล | การได้รับข้อมูลข่าวสารเช่นเดียวกับ High Involvement | การใช้ความคิดสติปัญญาเช่นเดียวกัน |
| เกิดความชอบ ไม่ชอบ ความรู้สึกที่ดี หรือไม่ดีต่อของเล่น | เกิดเจตคติต่อของเล่น | ซื้อมาทดลอง | กระทำตามพฤติกรรมก่อนเกิดเจตคติ |
| ถ้ามีเจตคติที่ดีก็จะนำไปสู่การซื้อหรือสนับสนุนของเล่น | เกิดพฤติกรรมตามเจตคติ | ถ้าผลการทดลองดีก็จะเกิดเจตคติที่ดีต่อของเล่น | เกิดเจตคติภายหลังทดลอง |

แหล่งของเจตคติ (Sources of Attitudes) แหล่งที่ทำให้เกิดเจตคติที่สำคัญ ได้แก่ ประสบการณ์เฉพาะอย่างของบุคคล การดิดต่อสื่อความหมายกับบุคคลอื่น การเลียนแบบบุคคลที่ตนเคารพนับถือ และสถาบันต่าง ๆ เช่น ครอบครัว โรงเรียน นอกจากนั้น องค์ประกอบในการก่อให้เกิดเจตคติที่ต้องพิจารณา คือ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2526 : 93-100)

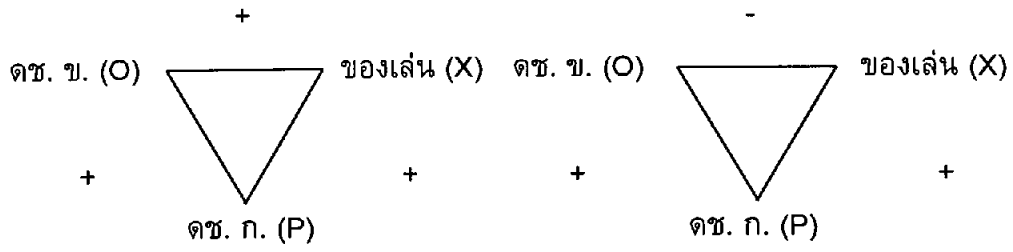
1. ตัวบุคคล (Individual) ได้แก่ ประสบการณ์ส่วนบุคคล ในด้านการอบรมเลี้ยงดู การศึกษา บุคลิกภาพ อายุ เพศ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกตัวแปรตามที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคลในด้าน เพศ อายุ การศึกษา ระดับรายได้ และจำนวนบุตร

2. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relations) พิจารณาในด้านความน่าเชื่อถือ ความน่าสนใจ และอำนาจของบุคคลว่าจะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อบุคคลอื่นหรือไม่
3. กลุ่ม (The Group) มีผลต่อเจตคติ เมื่อบุคคลอยู่ในกลุ่มก็จะมีเจตคติที่คล้าย ๆ กับสมาชิกคนอื่น และการที่บุคคลที่มีเจตคติไม่ตรงกับกลุ่มและไม่สามารถปรับเปลี่ยนเจตคติของตนได้ ก็ต้องออกจากกลุ่มไป

**ทฤษฎีเจตคติ และการเปลี่ยนแปลงเจตคติ**

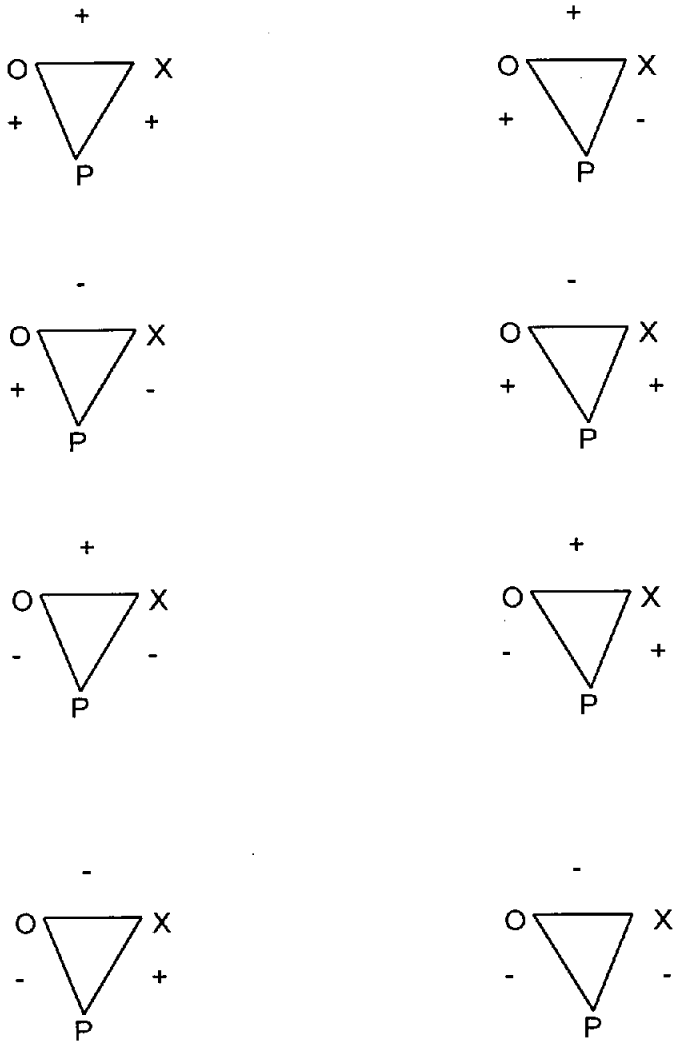
1. ทฤษฎีความสอดคล้องกันทางด้านความรู้ ความคิด (Theories of Coginitive Consistency) เป็นทฤษฎีของไฮเดอร์ (Heider) เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า ทฤษฎีความสมดุลย์ (Balance Theory) กล่าวคือ เป็นทฤษฎีที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 คน และเป้าหมายของเจตคติ (เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ คือ P = ตัวบุคคล O = บุคคลอื่นที่ P เกี่ยวข้องด้วย และ X = เป้าหมายของเจตคติ) ในทางชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งก่อให้เกิดภาวะสมดุลย์ และภาวะไม่สมดุลย์ เช่น เด็กชาย ก. (P) เป็นเพื่อนกับเด็กชาย ข. (O) เด็กชาย ก. ชอบเล่นของเล่น (X) และเด็กชาย ข. ก็ชอบเล่นของเล่นด้วย ภาวะเช่นนี้คือภาวะสมดุลย์ แต่ถ้าหากเด็กชาย ข. ไม่ชอบเล่นของเล่น ก็จะเกิดภาวะไม่สมดุลย์ขึ้น จากตัวอย่างดังกล่าวสามารถเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้ (ศักดิ์ สุนทรเสณี. 2531 : 24)

ภาวะสมดุลย์ ภาวะไม่สมดุลย์



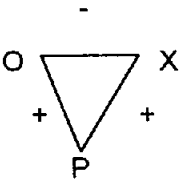

ภาวะสมดุลย์ และภาวะไม่สมดุลสามารถเกิดขึ้นได้ใน 4 ลักษณะ คือ (ศักดิ์ สุนทรเสณี 2531 : 26)

ภาวะสมดุลย์ ภาวะไม่สมดุลย์



เมื่อเกิดภาวะไม่สมดุลย์ขึ้น บุคคลมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสมดุลย์ขึ้น และแก้ปัญหาภาวะความไม่สมดุลย์ด้วยวิธีต่าง ๆ ได้แก่

1.1 ปรับความสัมพันธ์ภายในองค์ประกอบใหม่ เช่น เด็กชาย ก. (P) ชอบเด็กชาย ข. (O) เด็กชาย ก. ชอบเล่นของเล่น (X) แต่เด็กชาย ข. ไม่ชอบเล่นของเล่น เขียนเป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ได้ดังนี้




การปรับความสัมพันธ์ของเด็กชาย ก. คือ การไม่ชอบของเล่นตามเด็กชาย ข. หรือการเปลี่ยนใจเลิกคบเด็กชาย ข. โดยหาเหตุผลสนับสนุนเจตคติของตนว่าถูกต้องแล้ว หรือพยายามโน้มน้าวชักจูงให้เด็กชาย ข. หันมาชอบของเล่นเช่นเดียวกับตน ส่วนการปรับความสัมพันธ์ของเด็กชาย ข. ก็เป็นไปในทำนองเดียวกัน

1.2 ไม่พยายามปรับความสัมพันธ์ภายในใหม่โดยการที่บุคคลพยายามลืมความขัดแย้ง (ความไม่สมดุลย์) ในเรื่องนั้น โดยไม่ให้ความสำคัญ และเลิกนึกถึงหรือมองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย

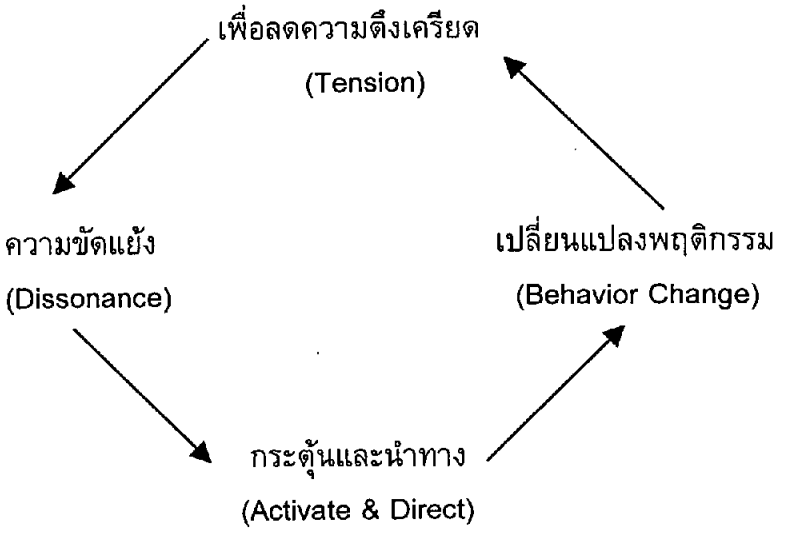
2. ทฤษฎีความขัดแย้งด้านความรู้ความคิด (Theory of Cognitive Dissonance) มีความเชื่อว่ามนุษย์ไม่สามารถจะทนต่อสิ่งที่เปลี่ยนแปลง ขัดแย้ง หรือไม่ลงรอยกันได้ เมื่อใดมนุษย์มีสิ่งที่ขัดแย้งกัน มนุษย์จะพยายามหาทางที่จะขจัดความขัดแย้งให้หมดไป (ประภาเพ็ญ สุวรรณ 2526 : 104) ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความคิดมี 3 ลักษณะ คือ (ลัดดา กิติวิภาต 2538 : 28-29)

2.1 Irrelevance คือ ความรู้หนึ่งไม่เกี่ยวข้องกับความรู้หนึ่ง เช่น ความรู้ที่ว่าของเล่นเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ กับความรู้ที่ว่า วันนี้อากาศร้อน เป็นความรู้สองชนิดที่ไม่เกี่ยวข้องกัน ความสัมพันธ์เช่นนี้ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง

2.2 Consonance คือ ความรู้หนึ่งสอดคล้องกับอีกความรู้หนึ่ง เช่น ความรู้ที่ว่าของเล่นเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก กับความรู้ที่ว่า บุตรคนเล็กอยากได้ของเล่น เป็นความรู้สองชนิดที่สอดคล้องกัน

2.3 Dissonance คือ ความรู้หนึ่งขัดแย้งกับอีกความรู้หนึ่ง เช่น ความรู้ที่ว่า ของเล่นเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ กับความรู้ที่ว่า ของเล่นเป็นสิ่งฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็นเป็นความรู้สองชนิดที่ขัดแย้งกัน

เมื่อมนุษย์ตกอยู่ในภาวะขัดแย้ง ทำให้เกิดความตึงเครียดทางจิตใจ และเป็นแรงผลักดันให้บุคคลพยายามลดความขัดแย้งเพื่อไปสู่สภาพของความสอดคล้อง หรือความสมดุลย์ทางจิตใจ ดังแผนภูมิ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2526 : 105)




ภาพประกอบ 1 วงจรลดภาวะความขัดแย้ง

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อลด Tension ทำได้ดังนี้

1. เปลี่ยนความคิดให้สัมพันธ์กับพฤติกรรมหรือสิ่งแวดล้อม
2. เปลี่ยนพฤติกรรมให้สัมพันธ์กับความคิดใดความคิดหนึ่งที่ขัดแย้งกันอยู่
3. เปลี่ยนสิ่งแวดล้อมให้สัมพันธ์กับความคิด
4. หาข้อมูลใหม่เพิ่มเติม หรือรับข้อมูลที่สอดคล้องกับความคิดอย่างหนึ่งอย่างใดของตน
5. เปลี่ยนแปลงความสำคัญของความขัดแย้งนั้น เพื่อลดความขัดแย้งลง
6. ไม่รับ หรือหลีกเลี่ยงที่จะรับข้อมูลที่ทำให้มีความขัดแย้งเพิ่มมากขึ้น

3. ทฤษฎีการตัดสินทางสังคม (Social Judgment Theory)

มีความเชื่อว่า มนุษย์เราได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน บุคคลจะใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมมาช่วยวินิจฉัยข่าวสารใหม่ และเจตคติจะเกิดขึ้นก็ภายหลังได้วินิจฉัยและตัดสินแล้ว ซึ่งเจตคติจะเปลี่ยนแปลงไปมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ถ้าเจตคติเดิมใกล้เคียงหรือขัดแย้งกับข้อมูลใหม่ที่ได้รับไม่มากนัก (Assimilation) บุคคลจะเปลี่ยนเจตคติไปตามข้อมูลใหม่นั้น เช่น เดิมเคยมีเจตคติว่าของเล่นพลาสติกเป็นของเล่นที่มีประโยชน์ ราคาไม่แพง ต่อมาข้อมูลใหม่ที่ได้รับคือของ

เล่นไม้มีประโยชน์ ราคาไม่แพง และยังปลอดภัยกว่าด้วย บุคคลก็จะเปลี่ยนเจตคติมาเลือกซื้อของเล่นที่ทำด้วยไม้แทนของเล่นที่ทำด้วยพลาสติก

3.2 ถ้าข้อมูลใหม่ต่างกับข้อมูลเก่ามาก (Contrast) บุคคลมีแนวโน้มที่จะคงไว้ซึ่งเจตคติเดิม เช่น เดิมเชื่อว่า ของเล่นเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ ต่อมาได้รับข้อมูลใหม่ว่าของเล่นเป็นอันตราย ไม่มีประโยชน์ เช่นนี้บุคคลมีแนวโน้มที่จะเชื่อแบบเดิม

3.3 อย่างไรก็ตาม การจะเปลี่ยนหรือไม่เปลี่ยนเจตคติตามกรณี 3.2 นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะบุคคลด้วยว่า เป็นคนเปิดรับข้อมูลมากน้อยเพียงใด

3.4 ข้อมูลใหม่ที่แตกต่างจากข้อมูลเดิมมาก และเกี่ยวข้องกับตัวบุคคลด้วยบุคคลจะไม่ยอมรับข้อมูลใหม่ที่แตกต่างนั้น แต่ถ้าเป็นความแตกต่างเพียงเล็กน้อย บุคคลมีแนวโน้มที่จะยอมรับข้อมูลใหม่

4. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดจากการเรียนรู้ของบุคคล โดยทฤษฎีการเรียนรู้ 3 ทฤษฎี คือ

4.1 การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิคของ Pavlov (Pavlov : Classical Conditioning) บุคคลจะเรียนรู้การเปลี่ยแปลงเจตคติจากการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Association) ระหว่างสิ่งเร้าสองสิ่งขึ้นไป คือ สิ่งเร้าที่ไม่ต้องวางเงื่อนไขและสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข

4.2 การวางเงื่อนไขแบบแสดงอาการกระทำของ Skinner (Skinner : Operant Conditioning) เป็นการเปลี่ยนเจตคติด้วยวิธีการเสริมแรง (Reinforcement) ทั้งการเสริมแรงทางบวก และทางลบ เช่น ทุกครั้งที่ลูกสอบได้คะแนนดี แม่ก็จะซื้อของเล่นให้ เป็นการใช้ของเล่นเป็นเครื่องมือเสริมแรงในทางบวกเพื่อให้ลูกมีเจตคติที่ดีในการเรียนหนังสือ หรือทุกครั้งที่ซื้อของเล่นให้ลูก แม่ก็จะตัดค่าขนมเป็นการทดแทน เป็นการเสริมแรงทางลบ เพื่อให้ลูกเปลี่ยนเจตคติร้องซื้อของเล่นทุกครั้งที่พบเห็น

4.3 การเลียนแบบ (Imitation Model) คือ การเปลี่ยนเจตคติจากการเลียนแบบตัวแบบที่บุคคลนับถือ ยกย่อง ชมเชย

5. ทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม (Active Participation Theory) เชื่อว่าการเปลี่ยนเจตคติและการเปลี่ยนพฤติกรรมเกิดจากการสร้างสภาพการณ์หรือสิ่งแวดล้อมให้บุคคลมีส่วนร่วมในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลจะมีส่วนร่วมในการช่วยแก้ปัญหา รู้สึกว่าตัวเองได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ได้ปรับปรุงความคิดเจตคติให้สอดคล้องกับกลุ่ม

6. การเปลี่ยนแปลงเจตคติโดยการยินยอม (Compliance) การเลียนแบบ (Identification และความต้องการอยากเปลี่ยน (Internalization)

6.1 การยินยอม (Compliance) การที่บุคคลยินยอมเปลี่ยนแปลงเจตคติของตน มีผลมาจากความมากน้อยหรือความรุนแรงของรางวัล และการลงโทษ เช่น ผู้ปกครองยอมซื้อของเล่นที่ดีมีคุณภาพให้ลูกเพราะจะทำให้ลูกมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ลูกยอมเชื่อฟังเพื่อจะได้ได้ของเล่นเป็นรางวัล เป็นต้น

6.2 การเลียนแบบ (Identification) การที่บุคคลจะเปลี่ยนเจตคติโดยการเลียนแบบบุคคลอื่นนั้นขึ้นอยู่กับความมากน้อยของความดึงดูด ความเป็นที่น่าสนใจของสิ่งเร้าที่มีต่อบุคคลนั้น เช่น การให้ผู้เชี่ยวชาญเรื่องเด็กมาพูดเรื่องของเล่น

6.3 ความต้องการที่จะเปลี่ยน (Internalization) การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดจากการยอมรับในสิ่งเร้าที่ตรงหรือสอดคล้องต้องกันกับความต้องการภายในและค่านิยมของบุคคล

## 3.7 ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

ในกระบวนการสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ

1. แหล่งข่าวสาร (Source) คือ ต้นกำเนิดของข่าวสาร เช่น บุคคล หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ เป็นต้น
2. ข่าวสาร (Message) คือ ตัวเนื้อหาข้อมูลของข่าวสาร
3. วิธีการส่งสาร (Channel) คือ วิธีการที่จะส่งข่าวสารจากแหล่งข่าวสารมายังผู้รับสาร
4. ผู้รับสาร (Audience) คือ บุคคลผู้รับสาร

ในกระบวนการสื่อสาร จะส่งผลต่อผู้รับสารใน 5 ระดับ คือ

1. ความสนใจ (Attention)
2. ความเข้าใจ (Comprehension)
3. การยอมรับ (Yielding or Acceptance)
4. การจดจำ (Retention)
5. การกระทำ (Action)

ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสื่อสาร และผลต่อผู้รับสาร เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม คือ กระบวนการสื่อสารจัดเป็นตัวแปรอิสระ และผลต่อผู้รับสารจัดเป็นตัวแปรตาม ซึ่งความสัมพันธ์สามารถสรุปได้ดังตาราง 4 ดังนี้

**ตาราง 4 ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสื่อสาร และผลต่อผู้รับสาร**

| ตัวแปรอิสระ / ตัวแปรตาม | แหล่งข่าวสาร | ข่าวสาร | ผู้รับสาร | วิธีการ |
|---|---|---|---|---|
| ความสนใจ | ถ้าเป็นบุคคลที่คุ้นเคยเป็นแหล่งข่าว มักจะได้รับความสนใจมากกว่าแหล่งข่าวจากแหล่งอื่น | ช่วยให้บุคคลเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้นหรือไม่ มีประโยชน์กับผู้รับสารหรือไม่ | ขึ้นกับความสนใจและบุคคลิกภาพของผู้รับสารว่าสนใจในเรื่องใด | สื่อที่มีทั้งภาพและเสียงสามารถเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า |
| ความเข้าใจ | ขึ้นกับความสามารถในการอธิบายความหมายข่าวสารของแหล่งข่าวสาร | สอดคล้องกับแนวความคิดเดิมความรู้เดิมของผู้รับสารหรือไม่ โครงสร้างและความยากง่ายของข่าวสาร | ความรู้เดิม สติปัญญา ของผู้รับสารเป็นอย่างไร ผู้รับสารต่อต้านข้อมูล หรือมีอคติต่อข้อมูลหรือไม่ | การดู การอ่าน การฟัง และการเผชิญหน้ากับแหล่งข่าว มีผลต่อความเข้าใจของผู้รับสาร |
| การยอมรับ | แหล่งข่าวสารมีอำนาจดึงดูดความสนใจ น่านับถือยอมรับได้เพียงใด | ข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้รับสารก็มีแนวโน้มได้รับการยอมรับจากผู้รับสาร | ผู้รับสารที่มีลักษณะต่างกันจะยอมรับข่าวสารต่างกัน เช่น คนเผด็จการจะยอมรับผู้ส่งสารที่มีอำนาจ | การส่งสารแบบเผชิญหน้าจะได้รับการยอมรับมากกว่า |
| การจดจำ | แหล่งข่าวที่มีอำนาจความสนใจในข้อมูล การเสนอข้อมูลสม่ำเสมอ การยืนยันความถูกต้องของข้อมูลจะได้รับการจดจำ | พิจารณาในแง่ความบ่อย ความถี่ ความยาก ง่ายของข่าวสาร | สติปัญญา ความสนใจ ความตั้งใจของผู้รับสาร | วิธีการที่ผู้รับสารสามารถทบทวนหรือเรียกมาดูได้บ่อย ๆ เช่น การอ่าน จะทำให้จดจำได้ดีกว่าวิธีอื่น |

**ตาราง 4 (ต่อ)**

| ตัวแปรอิสระ / ตัวแปรตาม | แหล่งข่าวสาร | ข่าวสาร | ผู้รับสาร | วิธีการ |
|---|---|---|---|---|
| การกระทำ | แหล่งข่าวสารที่น่าเชื่อถือ มีอำนาจ อาจกระตุ้นให้เกิดการกระทำได้ | ข่าวสารที่มีความโน้มน้าวสูง หรือก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้รับสาร ก็จะกระตุ้นให้เกิดการกระทำได้ | ขึ้นกับลักษณะของผู้รับสาร เช่น ต้องการเลียนแบบ ต้องการทันสมัย ความสวยงาม เป็นต้น | สื่อบางชนิดกระตุ้นให้เกิดการกระทำได้ดี เช่น สื่อที่มีทั้งภาพและเสียง เช่น โทรทัศน์ |
| | อย่างไรก็ตาม การกระทำมิได้เป็นผลมาจากเจตคติทั้งหมด เพราะพฤติกรรมหนึ่ง ๆ ของบุคคลเกิดจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ ความเคยชิน ความคาดหวังทางสังคม บรรทัดฐานของกลุ่ม เป็นต้น ดังนั้น ในกระบวนการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้น จะแปรเปลี่ยนเป็นการกระทำหรือไม่ หรือการกระทำนั้นมีผลมาจากเจตคติดังกล่าวหรือไม่ จึงต้องพิจารณาปัจจัยอื่น ๆ ประกอบด้วย ปัญหาดังกล่าวเป็นปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ และการกระทำว่ามีความสอดคล้องกันมากน้อยเพียงใด | | | |

### 3.8 ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรม

การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ก็เพื่อจะวัดเจตคติ ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในของบุคคล และการศึกษาเจตคติก็เพื่อจะทำนายพฤติกรรม ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ และพฤติกรรมจึงมีความสำคัญที่จะทำให้การศึกษาเรื่องเจตคติมีคุณค่ามากขึ้น แต่ปัญหาดังกล่าวกำลังเป็นที่ถกเถียงกันในวงการนักจิตวิทยาว่า เจตคติ และพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ เพียงใด ซึ่งมีความคิดเห็นแยกออกเป็น 3 ฝ่าย คือ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2529)

1. เจตคติ และพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างมั่นคง
2. เจตคติ และพฤติกรรม มีความเป็นเอกเทศต่อกัน โดยเห็นว่า เจตคติมี 3 องค์ประกอบ แต่ละองค์ประกอบมีกระบวนการที่แตกต่างกัน ในเวลาที่ต่างกัน ได้แก่ องค์ประกอบด้านการรู้ เกิดจากกระบวนการเรียนรู้เชิงการรู้ องค์ประกอบด้านความรู้สึกเกิดจากการ

เรียนรู้แบบเชื่อมโยงโดยใช้หลักคลาสสิคคอนดิชั่นนิ่ง และองค์ประกอบด้านการกระทำเกิดจากกระบวนการเรียนรู้แบบเสริมแรง

3. เจตคติ และพฤติกรรม มีความสัมพันธ์กัน แต่อาจแตกต่างกันไป แล้วแต่บทบาทของตัวแปร เช่น บุคลิกภาพ สถานการณ์ สังคม วัฒนธรรม นักจิตวิทยาส่วนใหญ่เห็นด้วยกับความเห็นนี้

ปัญหาที่ทำให้การวัดเจตคติไม่สามารถทำนายพฤติกรรมได้ อาจเนื่องมาจากปัญหาดังต่อไปนี้ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน. 2529)

1. ปัญหาเกี่ยวกับการวัดเจตคติ กล่าวคือ เป็นปัญหาเกี่ยวกับจะวัดองค์ประกอบใดของเจตคติดี และสิ่งเร้าที่ใช้วัด
   1.1 จะวัดองค์ประกอบใดของเจตคติ : องค์ประกอบที่นิยมวัดกันมากคือ องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และองค์ประกอบด้านความรู้สึก ซึ่งให้ผลเป็นที่ไม่น่าพอใจนัก จึงได้มีผู้เสนอให้วัดองค์ประกอบด้านความพร้อมที่จะกระทำ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบสอบถามครอบคลุมองค์ประกอบเจตคติทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความคิด ด้านความรู้สึก และด้านแนวโน้มพฤติกรรม
   1.2 สิ่งเร้าที่ใช้วัด : กล่าวคือ สิ่งเร้าที่ใช้วัดเจตคติไม่ตรงกับสิ่งเร้าที่เกิดพฤติกรรม หรือเป็นสิ่งเร้าที่กว้างเกินไป เช่น ต้องการวัดเจตคติที่มีต่อประโยชน์ของของเล่น แต่ใช้คำถามเกี่ยวกับภาวะการส่งออกของเล่นของไทย
2. ปัญหาในการวัดพฤติกรรม กล่าวคือ ขอบเขตของพฤติกรรม และเจตคติไม่เท่ากัน เช่น ต้องการวัดพฤติกรรมแคบ ๆ แต่เจตคติที่วัดนั้นกว้าง เช่น ต้องการทราบว่าถ้านางสาวสมศรี เดินผ่านร้านของเล่นแล้วลูกร้องไห้ขอของเล่น นางสาวสมศรีจะซื้อให้หรือไม่ แต่กลับไปถามคำถามเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อเด็กงอแง เป็นต้น
3. ปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ กล่าวคือ สถานการณ์จริงอาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมากกว่าเจตคติ เช่น เมื่อนางสาวสมศรีตอบแบบสอบถามว่า จะไม่ซื้อของเล่นให้ลูกของตนแน่นอน แต่ในสถานการณ์จริง นางสาวสมศรี อาจทนต่อการรบเร้าของบุตรไม่ได้ จนต้องซื้อให้ก็ได้
4. ปัญหาเกี่ยวกับลักษณะอื่น ๆ ของผู้ถูกศึกษา ได้แก่ ความสอดคล้องกันระหว่างพฤติกรรม และบุคคลิกภาพของผู้ถูกศึกษา

จากปัญหาดังกล่าว ได้มีผู้เสนอว่า การจะให้เจตคติ และพฤติกรรมมีความสอดคล้องกันมากขึ้นนั้น น่าจะมีการวัดพฤติกรรมก่อน แล้วค่อยวัดเจตคติ ส่วนการวิจัยที่วัดเจตคติเพื่อทำนายพฤติกรรมนั้น กลับปรากฏความสัมพันธ์ไม่มากนัก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เจตคติมีความสอดคล้องกันกับพฤติกรรมที่ได้กระทำไปแล้วมากกว่าพฤติกรรมใหม่จะสอดคล้องกับเจตคติเดิมของบุคคล

## 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น

### 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1. งานวิจัยในประเทศ

ทวีพร ณ นคร (2533 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการเล่นแบบอิสระ และการเล่นแบบกึ่งชี้แนะว่ามีผลต่อความสามารถในการสังเกต และความสามารถในการจำแนกแตกต่างกันหรือไม่ ผลการวิจัยสรุปว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นชนิดแบบอิสระ และแบบกึ่งชี้แนะ มีผลต่อความสามารถในการสังเกต และความสามารถในการจำแนกแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ โดยเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบกึ่งชี้แนะมีค่าคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการสังเกตและความสามารถในการจำแนกสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบอิสระ

วิจิตตรา เอื้อวิจิตราเจริญ (2529 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องผลของการเล่นตามสถานการณ์ที่มีผลต่อพัฒนาการทางถ้อยคำ พบว่าการเล่นตามสถานการณ์ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กที่มีการเล่นตามสถานการณ์มีพัฒนาการทางถ้อยคำสูงกว่าเด็กที่มีการเรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ขจิตพรรณ ทองคำ (2536 : 64) ได้ศึกษาเรื่องการเล่น บทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง และความสามารถทางภาษา พบว่า เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น บทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นและจัดกิจกรรมการเล่นบทบาท สมมติตามปกติมีความสามารถในการคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รักดวรรณ ศิริถาพร (2532 : 56) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนคติของผู้อื่นของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น เพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อิชยา แสงบรรเจิดศิลป์ (2538 : 4) ได้ศึกษาเรื่องการเล่นมุมไม้บล๊อคเพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมไม้บล๊อคแบบเต็มรูปแบบ มีความสามารถทางสติปัญญาสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมไม้บล๊อคแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. งานวิจัยต่างประเทศ

เยอเคส (Yerkes. 1982 : 8 อ้างอิงจาก ทวีพร ณ นคร. 2533 : 43) ได้ศึกษาผลการเล่นในสนามที่ส่งผลต่อทักษะการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็ก พบว่าเด็กที่เล่นในสนามมีความสนุกสนาน มีจินตนาการ และมีทักษะการเห็น การเคลื่อนไหว ได้ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่น

มัวร์ (Moors. 1986 : 152 อ้างอิงจาก ทวีพร ณ นคร. 2533 : 33) ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้และการเข้าร่วมสังคมของเด็ก โดยใช้การเล่น 4 แบบ คือ การเล่นโดยสมมติ การเล่นสรรค์สร้าง การเล่นละคร และเกมส์การเล่นโดยมีกติกา พบว่า การเล่นแบบโดยการสมมติ และการเล่นสรรค์สร้าง จะเกิดขึ้นบ่อยมากเมื่อเด็กเล่นคนเดียว ขณะที่การเล่นละคร และเกมส์การเล่นโดยมีกติกา จะเกิดขึ้นบ่อยมากเช่นกันเมื่อเด็กถูกให้เข้าร่วมในสังคม และพบว่าการเล่นทั้ง 4 แบบ มีส่วนสัมพันธ์กับอายุ

**4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่น**

1. งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวกับของเล่นมีน้อยมาก งานวิจัยส่วนใหญ่ที่มีจะเป็นเรื่องประโยชน์ของการเล่นในด้านต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม สุวัฒน์ วรานุสาสน์. (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน โดยได้สร้างเครื่องเล่นขึ้นมาชุดหนึ่ง ผลการศึกษาพบว่า ชุดเครื่องเล่นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมาส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนด้านความสามารถทางจำนวน ด้านความสามารถทางมิติสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

มาร์ติน และคณะ (Martin and Others) ได้ศึกษาเรื่องการให้เหตุผลในเรื่องเพศในการเลือกของเล่นของเด็กพบว่าในการพิจารณาเลือกของเล่นของเด็กนั้น เด็กจะใช้เหตุผลในเรื่องเพศ (Gender Labels) ในการพิจารณา แม้ว่าของเล่นชิ้นนั้นเด็กจะชอบมากเพียงใดก็ตาม เด็กจะไม่เลือกถ้าของเล่นชิ้นนั้นถูกประเมินว่าเป็นของเล่นที่ไม่เหมาะสมกับเพศของตน

โอบานาวา และโจ (Obanawa and Joh. 1995 : 70-76) ได้ศึกษาอิทธิพลของของเล่นที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า หัวข้อการเล่น (Theme of Play) และพฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) ระหว่างการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของของเล่นที่เปลี่ยนไป ได้แก่ ของเล่นประเภทเล่นด้วยกัน (Cooperative Toys) ของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Solitary Toys) ของเล่นประเภทยอดนิยม (Popular Toys) และของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยม (Unpopular Toys) และสำหรับเด็กหญิงของเล่นประเภทยอดนิยมค่อนข้างมีอิทธิพลต่อปฏิสัมพันธ์ และพฤติกรรมทางสังคมจะเพิ่มขึ้นเมื่อกลุ่มทดลองได้เล่นของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยม มากกว่าเล่นของเล่นที่เป็นที่นิยม

เรตติ้ง และคณะ (Retting and Otheres. 1993) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน (Social Toys) และของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Isolate Toys) ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน โดยให้เล่นของเล่น 2 ประเภทคือ ของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน และของเล่นประเภทเล่นคนเดียว พบว่า เด็กที่มีอายุมากกว่าจะแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกันมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

แนช และแฟรลิช (Nash and Fraleigh. 1993) ได้ศึกษาอิทธิพลการเล่นของเล่นประเภทแบ่งแยกเพศ (Sex-Typed Toys) ของพี่ที่มีต่อน้อง พบว่า การเล่นของเล่นมีความสัมพันธ์กับเพศ กล่าวคือ เด็กชายจะเล่นของเล่นเด็กผู้ชาย เด็กหญิงจะเล่นของเล่นเด็กผู้หญิง เด็กหญิงที่มีพี่สาวจะมีของเล่นเด็กผู้หญิงมากกว่าเด็กหญิงที่มีพี่ชาย และเด็กหญิงที่ไม่มีพี่ และเด็กชายที่มีพี่ชายจะมีของเล่นประเภทเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กชายที่มีพี่สาวและเด็กชายที่ไม่มีพี่

เด็กชายที่มีพี่สาวมีของเล่นประเภทเด็กผู้หญิงมากกว่าเด็กชายที่มีพี่ชายและเด็กชายที่ไม่มีพี่ แต่น่าประหลาดที่เด็กหญิงที่ไม่มีพี่ชายแต่กลับมีของเล่นประเภทเด็กชายมากกว่าเด็กหญิงที่มีพี่ชาย

พี่น้องที่เป็นเพศเดียวกัน จะมีการแบ่งปันของเล่นกันมากกว่าพี่น้องต่างเพศกัน

ไคเซอร์ , ซินเดอร์ และโรเจอร์ (Kaiser, Snyder & Roger. : 1995) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม (Prosocial Toys) ของเล่นส่งเสริมการต่อต้านสังคม (Anti Social Toys) และของเล่นที่เป็นกลาง (Neutral Toys) ที่มีต่อพฤติกรรมการเข้าสังคม และการต่อต้านสังคม โดยให้เด็กเล่นของเล่นดังกล่าวอย่างเสรี (Free Play) ผลปรากฏว่า เด็กจะแสดงพฤติกรรมต่อต้านสังคมภายหลังเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการต่อต้านสังคม และจะมีพฤติกรรมเข้าสังคมภายหลังการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม และพฤติกรรมการตอบสนองต่อของเล่นทั้งสองประเภทพบว่า เด็กชายจะแสดงพฤติกรรมทางกายภาพมากว่าพฤติกรรมด้านภาษา ซึ่งตรงข้ามกับเด็กหญิง และเมื่อถอนของเล่นทั้งประเภทออก พบว่าพฤติกรรมทั้งสองลดลง และเมื่อให้ทั้งสองกลุ่มได้เล่นของเล่นปกติ (Neutral Toys) อีกครั้ง พบว่าพฤติกรรมทั้งสองลดลงกลับมาสู่ระดับเดิมก่อนการทดลอง

แซนสัน และเดอร์ มัคซิโอ (Sanson & Di Muccio. 1993) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของการดูการ์ตูนและการเล่นของเล่นที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก โดยแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้ดูการ์ตูนที่มีความก้าวร้าวรุนแรง กลุ่มที่สองให้ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าวรุนแรง พบว่าเด็กกลุ่มที่ดูการ์ตูนที่มีความก้าวร้าวรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มที่ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าว หลังจากนั้นให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวรุนแรง (Aggressive Toys) และของเล่นที่ไม่มีความก้าวร้าวรุนแรง (Neutral Toys) พบว่าเด็กกลุ่มที่ดูการ์ตูนก้าวร้าวแล้วมาเล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ขณะที่เด็กที่ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าวแล้วมา

เล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวกลับไม่พบพฤติกรรมก้าวร้าว ตรงข้ามกลับพบพฤติกรรมสนับสนุนหรือเข้าหาสังคม

วัตสัน และเพ็ง (Watson & Peng. 1992) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นของเล่นประเภทปืน (Toy Gun Play) กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก พบว่า ความก้าวร้าวของเด็กมีความสัมพันธ์ในทางบวก (Positive Associate) กับการเล่นของเล่นประเภทปืน

แคลแลม และเรตติ้ง (Kallam & Retting. 1991) ได้ทำการศึกษาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน จากการเล่นของเล่นประเภทเล่นด้วยกัน (Social Toys) และของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Isolate Toys) พบว่าเด็กซึ่งเล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน จะแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากว่าเด็กที่เล่นของเล่นประเภทเล่นคนเดียว และเด็กที่มีอายุมากกว่าจะแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

แร็คลิฟ และแร็ค (Racklife & Raag. 1998) ได้ศึกษาเรื่องการรับรู้ความคาดหวังทางสังคม (Social Expectation) ต่อเพศของเด็กก่อนวัยเรียนมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น โดยให้เด็กเล่นแบบไม่แบ่งเพศ (Cross-Gender Typed Play) และเล่นแบบแบ่งเพศ (Gender-Typed Play) พบว่าความแตกต่างในการรับรู้ความคาดหวังทางสังคมต่อเพศของเด็กชายและเด็กหญิงมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น และเด็กชายมีแนวโน้มที่จะยึดติดกับกฎเกณฑ์การเล่นมากกว่าเด็กหญิง

ก๊อฟ (Goff. 1995) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ของของเล่นที่มีความรุนแรง และของเล่นที่ไม่มีความรุนแรงต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เพื่อศึกษาผลของของเล่นที่ใช้ความรุนแรง (Violent Toys) ต่อพฤติกรรมการเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า พฤติกรรมแบบก้าวร้าวหลังจากเล่นของเล่นที่มีความรุนแรงเกิดขึ้นบ่อยกว่ากลุ่มที่เล่นของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรง นอกจากนั้นยังพบว่า เด็กชายชอบของเล่นและรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงมากกว่าเด็กหญิง และพบว่าเด็กที่ชอบเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงและชอบดูรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงมีผู้ปกครองที่มีเจตคติที่ใช้ความรุนแรงมากกว่าผู้ปกครองของเด็กที่ชอบของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรงและชอบดูรายการโทรทัศน์ที่ไม่มีความรุนแรง

ร็อดนี่ (Rodney. 1997) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Isolate Toys) ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) ของเด็กก่อนวัยเรียน โดยสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือของเด็กก่อนการทดลอง หลังจากนั้นแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้เล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน (Coorperative Treatment Condition) กลุ่มที่สองให้เล่นของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Isolate Treatment Condition) แล้วสังเกตพฤติกรรมการเล่น ผลปรากฏว่า พฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือของเด็กทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น จะสังเกตเห็นได้ว่า การเล่นและของเล่นเป็นสองสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ การเล่นเป็นกิจกรรม ส่วนของเล่นเป็นสื่อ ดังนั้น การเล่นและของเล่นที่ดี

ย่อมก่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กผู้เล่นในหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ ความสามารถทางสติปัญญา ความพร้อมทางการเรียน พัฒนาการด้านถ้อยคำ ทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกาย พฤติกรรมทางสังคม เป็นต้น

**5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่มีต่อการเล่นและของเล่น**

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการเล่นและของเล่นส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยต่างประเทศ ส่วนงานวิจัยในประเทศพบเพียง 1 ชิ้น คือ

พันธนี เจริญสุข. (2528 : 75-77) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับเครื่องเล่นที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัยพบว่าเครื่องเล่น เช่น ไม้บล็อคสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ กล่องไหวพริบ โดมิโน มีความจำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมด้านสติปัญญา

ส่วนงานวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการเล่นและของเล่น ได้แก่

ร็อตลีน และเบร็ต (Rothlein & Brett. 1984 : 29) ได้สัมภาษณ์เด็กที่มีอายุ 2-6 ขวบ จำนวน 103 คน ผู้ปกครองจำนวน 73 คน และครูจำนวน 60 คน เกี่ยวกับการรับรู้ในการเล่นพบว่าเด็กชอบเล่นกลางแจ้ง บล็อค และการวาดเขียน และผู้ปกครองส่วนมากมีความเห็นว่า การเล่น คือ การเรียนรู้และการค้นพบ

โกลด์สไตน์ (Goldstein. 1994) ได้ศึกษาเรื่องเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อสิ่งที่สร้างสาระบันเทิง (Children's Entertainment) ให้กับเด็ก 4 ชนิด ได้แก่ โปรแกรมโทรทัศน์ (Television Program) การเล่นดนตรี (Musical Preference) กิจกรรมอิสระ (Leisure Activities) และการเล่นของเล่น พบว่า การเล่นของเล่นเป็นสิ่งที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ละเลยมากที่สุด เพราะเห็นว่าฟุ่มเฟือยไม่เป็นประโยชน์กับเด็ก

ลี (Lee. 1997) ได้ศึกษาการรับรู้ในเรื่องของเล่นของเด็ก (Preception of Toys) และมารดาโดยการสังเกตและสัมภาษณ์จากเด็กอายุ 6 ปี จำนวน 127 คน อายุ 8 ปี จำนวน 143 คน อายุ 10 ปี จำนวน 151 คน และมารดา จำนวน 383 คน ของเล่นจำนวน 113 ชนิด พบว่ามารดาส่วนใหญ่เชื่อว่าของเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา สังคม และร่างกายของเด็ก แต่ก็ไม่พอใจกับคุณภาพของของเล่นที่ผลิตขึ้นในประเทศ

ฟิชเชอร์ ทอมสัน (Fisher-Thompson. 1993 : 385-406) ได้ศึกษาความคิดเห็นของผู้ปกครองจำนวน 512 คน ด้วยวิธีสัมภาษณ์ ในร้านขายของเล่นว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับการเลือกซื้อของเล่นที่สนับสนุนการเล่นที่เหมาะสมกับเพศของบุตร (Sex Type Toys) โดยมีตัวแปรคือ เพศของผู้ปกครอง ประเภทของของเล่น อายุ และเพศของเด็ก และของเล่นที่เด็กร้องขอ ผลปรากฏว่า

ผู้ปกครองส่วนใหญ่เลือกซื้อของเล่นตามประเภทของของเล่น และเด็กส่วนใหญ่จะเรียกร้องให้ผู้ปกครองซื้อของเล่นที่มีลักษณะเหมาะสมกับเพศของตน โดยเฉพาะเด็กผู้ชาย แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ปกครองก็มีแนวโน้มที่จะซื้อของเล่นที่เหมาะสมกับเพศของบุตรมากกว่าการที่เด็กร้องขอเอง นอกจากนั้นผู้ปกครองกลุ่มเลือกซื้อของเล่นให้บุตรโดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมกับเพศนั้น พบว่า ถ้าต้องเลือกซื้อของเล่นให้เด็กคนอื่นที่ไม่ใช่บุตรของตนแล้วจะใช้เพศของเด็กมาพิจารณาเลือกของเล่น

# บทที่ 3

## วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

### ประชากร

ประชากร ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด – 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค

### กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด - 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค จำนวนแห่งละ 30 คน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 120 คน ที่ได้มาจากการสุ่มโดยวิธีบังเอิญ (Accidental Sampling) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 84)

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 45 ข้อ โดยกำหนดน้ำหนักคะแนนแต่ละตัวเลือกตามวิธี Arbitary Weighting Method (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 107) โดยมีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและรายงานในการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ของเล่น และเจตคติ
2. สร้างข้อคำถาม โดยสร้างข้อคำถามเพื่อวัดเจตคติที่มีต่อของเล่น
3. กำหนดข้อความทั้งหมดลงในแบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น เพื่อทำให้ข้อความทั้งหมดเป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นได้ครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายที่จะศึกษา ต่อจากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 คน ได้แก่ รศ.ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล และศ.ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ ตรวจสอบความถูกต้อง

**คุณภาพของเครื่องมือ**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของเครื่องมือตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว จำนวน 45 ข้อความไปให้กลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างตอบ จำนวน 100 ชุด แล้วนำมาหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อและความเชื่อมั่น
2. หาอำนาจจำแนกรายข้อ (Discrimination) ของแบบสอบถาม โดยใช้ t-test โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ กลุ่มละ 25 เปอร์เซ็นต์ จากกลุ่มตัวอย่าง 100 คน จึงได้กลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มสูงกลุ่มต่ำรวม 50 คน และได้ค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 2.143 ถึง 8.695 ดังแสดงในตาราง 16 ภาคผนวก ข
3. หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟา ($\alpha$ Coefficient) แบบของครอนบัค (Cronbach) จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน และได้ค่าแอลฟา ($\alpha$) เท่ากับ 0.8989

**ลักษณะของแบบสอบถาม**

แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น ที่สร้างเสร็จแล้วจะมีลักษณะดังนี้

ตอนที่หนึ่ง เป็นข้อมูลที่เป็นข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ปกครองผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร

ตอนที่สอง เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อของเล่นของผู้ปกครอง ได้แก่ เคยซื้อของเล่นหรือไม่ สถานที่ซื้อ มูลเหตุจูงใจในการซื้อ หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อ และงบประมาณการซื้อต่อครั้ง

ตอนที่สาม เป็นข้อความเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อของเล่น จำนวน 45 ข้อความที่ได้วิเคราะห์หาคุณภาพแล้ว เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่วัดเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น 3 ด้านคือ เจตคติด้านคุณค่าและประโยชน์ เจตคติด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ และเจตคติด้านความปลอดภัยด้านละ 15 ข้อความ รวมเป็น 45 ข้อความ และแต่ละด้านจะวัดองค์ประกอบของเจตคติทั้ง 3 ด้านคือ ด้านความคิด ด้านความรู้สึก และด้านแนวโน้มพฤติกรรม โดยแต่ละด้านแบ่งเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านความคิด แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2. ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านความรู้สึก แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ พอใจมาก พอใจ ไม่พอใจ และไม่พอใจมาก
3. ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านแนวโน้มพฤติกรรม แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ ซื้อแน่นอน ซื้อ ไม่ซื้อ และไม่ซื้อแน่นอน

**ตัวอย่างแบบสอบถาม**

| ข้อที่ | ข้อความ |
|---|---|
| 0 | ท่านคิดว่าของเล่นทำให้เด็กอารมณ์ดี มีความสุขมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ<br>( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 0 | ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นทำให้บุตรของท่านอารมณ์ดี<br>( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก |
| 0 | ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ทำให้บุตรของท่านอารมณ์ดีหรือไม่<br>( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน |

**เกณฑ์ในการให้คะแนน**

ผู้วิจัยได้วางแนวทางการให้คะแนน โดยกำหนดน้ำหนักของตัวเลือกตามวิธี Arbitary Weighting Method ซึ่งเป็นข้อความที่วัดองค์ประกอบของเจตคติ 3 ด้าน ได้แก่

ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านความคิด แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

| | | |
|---|---|---|
| เห็นด้วยอย่างยิ่ง | กำหนดให้คะแนนเป็น | 4 คะแนน |
| เห็นด้วย | กำหนดให้คะแนนเป็น | 3 คะแนน |
| ไม่เห็นด้วย | กำหนดให้คะแนนเป็น | 2 คะแนน |
| ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง | กำหนดให้คะแนนเป็น | 1 คะแนน |

ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านความรู้สึก แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

| | | |
|---|---|---|
| พอใจมาก | กำหนดให้คะแนนเป็น | 4 คะแนน |
| พอใจ | กำหนดให้คะแนนเป็น | 3 คะแนน |
| ไม่พอใจ | กำหนดให้คะแนนเป็น | 2 คะแนน |
| ไม่พอใจมาก | กำหนดให้คะแนนเป็น | 1 คะแนน |

ข้อความที่วัดองค์ประกอบด้านแนวโน้มพฤติกรรม แบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

| | | |
|---|---|---|
| ซื้อแน่นอน | กำหนดให้คะแนนเป็น | 4 คะแนน |
| ซื้อ | กำหนดให้คะแนนเป็น | 3 คะแนน |
| ไม่ซื้อ | กำหนดให้คะแนนเป็น | 2 คะแนน |
| ไม่ซื้อแน่นอน | กำหนดให้คะแนนเป็น | 1 คะแนน |

**วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและการจัดกระทำกับข้อมูล**

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นที่หาคุณภาพแล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด – 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่นของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค จำนวนแห่งละ 30 คน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 120 คน ตอบแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยคัดเลือกและตรวจสอบแบบสอบถามที่ตอบแล้วให้ครบถ้วนสมบูรณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป
3. ผู้วิจัยได้วางเกณฑ์ในการแปรผลได้ดังนี้

| | |
|---|---|
| คะแนนเฉลี่ย 1 – 2.00 | มีเจตคติอยู่ในเกณฑ์ไม่ดี |
| คะแนนเฉลี่ย 2.01 – 3.00 | มีเจตคติอยู่ในเกณฑ์ดี |
| คะแนนเฉลี่ย 3.01 – 4.00 | มีเจตคติอยู่ในเกณฑ์ดีมาก |

**สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

1. ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.1 คะแนนเฉลี่ย (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 137)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ หมายถึง คะแนนเฉลี่ย

$\Sigma X$ หมายถึง ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

n หมายถึง จำนวนคะแนนทั้งหมด

1.2 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540:143)

$$S = \sqrt{\frac{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{n\,(n-1)}}$$

เมื่อ S หมายถึง ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\Sigma X$ หมายถึง ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

$\Sigma X^2$ หมายถึง ผลรวมทั้งหมดของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

n หมายถึง จำนวนคะแนนทั้งหมด

2. หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ($\alpha$ Coefficient) แบบครอนบรัค (Cronbach) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 125)

$$= \frac{n}{n-1}\left\{1-\frac{\sum S^2 i}{S^2 t}\right\}$$

| | | | |
|---|---|---|---|
| เมื่อ | $\alpha$ | หมายถึง | สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น |
| | n | หมายถึง | จำนวน |
| | $S^2_i$ | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ |
| | $S^2_t$ | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนแต่ละทั้งฉบับ |

3. หาอำนาจจำแนกรายข้อ (Discrimination) โดยใช้ t-test (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 131)

$$t = \frac{\overline{X}_{สูง} - \overline{X}_{ต่ำ}}{\sqrt{\frac{S^2_{สูง}}{N\ สูง} + \frac{S^2_{ต่ำ}}{N\ ต่ำ}}}$$

| | | |
|---|---|---|
| เมื่อ t | หมายถึง | ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบที |
| $\overline{X}$ สูง | หมายถึง | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง |
| $\overline{X}$ ต่ำ | หมายถึง | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ |
| $S^2$ สูง | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนเฉลี่ยของกลุ่มสูง |
| $S^2$ ต่ำ | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ |
| n | หมายถึง | จำนวนคนในแต่ละกลุ่มซึ่งเท่ากัน |

4. ทดสอบปัจจัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างตัวแปรสองกลุ่มโดยใช้ t-test (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2540:162)

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S^2_1}{n_1} + \frac{S^2_2}{n_2}}}, \quad df = n_1 + n_2 - 2$$

| | | | |
|---|---|---|---|
| เมื่อ | t | หมายถึง | ค่าที่ใช้พิจารณาของการแจกแจงแบบที |
| | $\overline{X}_1$ | หมายถึง | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่หนึ่ง |
| | $\overline{X}_2$ | หมายถึง | คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่สอง |
| | $S^2_1$ | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนเฉลี่ยของกลุ่มที่หนึ่ง |
| | $S^2_2$ | หมายถึง | คะแนนความแปรปรวนเฉลี่ยของกลุ่มสอง |
| | $n_1$ | หมายถึง | จำนวนคนในแต่ละตัวแปรกลุ่มที่หนึ่ง |
| | $n_2$ | หมายถึง | จำนวนคนในแต่ละตัวแปรกลุ่มที่สอง |

5. ทดสอบปัจจัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่ม โดยใช้ One Way Anova (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 168-172)

| แหล่งความแปรปรวน | SS | *df* | MS | F |
|---|---|---|---|---|
| ระหว่างกลุ่ม | $SS_b$ | K -1 | $S^2_b = \frac{SS_b}{K-1}$ | $\frac{S^2_b}{S^2_w}$ |
| ภายในกลุ่ม | $SS_w$ | N -k | $S^2_w = \frac{SS_w}{N-K}$ | |
| ทั้งหมด | $SS_T$ | N -1 | | |

# บทที่ 4

# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

## สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

| | |
|---|---|
| N | แทนจำนวนผู้ปกครอง |
| $\overline{X}$ | แทนค่าคะแนนเฉลี่ย |
| S.D | แทนค่าความเสี่ยงเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| t | แทนค่าความแจกแจงของสถิติ ที |
| F | แทนค่าความแจกแจงของสถิติ เอฟ |
| * | แทนระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 |

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ปกครองที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร เป็นร้อยละ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการซื้อของเล่นของผู้ปกครองที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การซื้อ สถานที่ซื้อ มูลเหตุจูงใจในการซื้อ หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อ และงบประมาณการซื้อต่อครั้ง เป็นร้อยละ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น โดยแบ่งออกเป็น 2 ข้อ คือ

1. ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น
2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร

**ตอนที่ 1** : ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ปกครองโดยใช้ร้อยละ ดังรายละเอียดในตาราง 5

**ตาราง 5 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง**

| ข้อมูลส่วนบุคคล | | จำนวน | ร้อยละ |
|---|---|---|---|
| เพศ | ชาย | 53 | 44.17 |
| | หญิง | 67 | 55.83 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| อายุ | ต่ำกว่า 30 ปี | 15 | 12.50 |
| | 31-40 ปี | 53 | 44.17 |
| | 41-50 ปี | 38 | 31.67 |
| | 51 ปีขึ้นไป | 14 | 11.67 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| รายได้ต่อเดือน | ต่ำกว่า 10,000 บาท | 14 | 11.67 |
| | 10,000 - 19,999 บาท | 45 | 37.50 |
| | 20,000 - 29,999 บาท | 25 | 20.83 |
| | 30,000 - 39,999 บาท | 25 | 20.83 |
| | 40,000 บาทขึ้นไป | 11 | 9.17 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| ระดับการศึกษา | ประถมศึกษา | 5 | 4.17 |
| | มัธยมศึกษา/เทียบเท่า | 26 | 21.67 |
| | อนุปริญญา | 31 | 25.83 |
| | ปริญญาตรี | 54 | 45.00 |
| | สูงกว่าปริญญาตรี | 4 | 3.33 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| จำนวนบุตร | 1 คน | 68 | 56.67 |
| | 2 คน | 40 | 33.33 |
| | 3 คนขึ้นไป | 12 | 10.00 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |

จากตาราง 5 แสดงว่า ผู้ปกครองผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.83 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 44.17

ผู้ปกครองมีอายุระหว่าง 31 – 40 ปี มากที่สุดคือ ร้อยละ 44.17 รองลงมาตามลำดับ คือ 41– 50 ปี ร้อยละ 31.67 ต่ำกว่า 30 ปี ร้อยละ 12.50 และ 51 ปีขึ้นไปน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 11.67

ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่อเดือน 10,000 ถึง 19,999 บาท มากที่สุดคือ ร้อยละ 37.50 รองลงมาตามลำดับคือ 20,000 ถึง 29,999 บาท และ 30,000 ถึง 39,999 บาท มีจำนวนที่เท่ากันคือ ร้อยละ 20.83 ต่ำกว่า 10,000 บาท ร้อยละ 11.67 และน้อยที่สุดคือ 40,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 9.17

ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมีมากที่สุดคือ ร้อยละ 45.00 รองลงไปตามลำดับคือ ระดับอนุปริญญา ร้อยละ 25.83 ระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 21.67 ระดับประถมศึกษา ร้อยละ 4.17 และน้อยที่สุดคือ ระดับสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 3.33

ผู้ปกครองที่มีจำนวนบุตร 1 คน มีมากที่สุดคือร้อยละ 56.67 รองลงไปตามลำดับคือ 2 คน ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ 3 คนขึ้นไป ร้อยละ 10.00

**ตอนที่ 2** : ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อของเล่นของผู้ปกครองโดยใช้ร้อยละ ดังรายละเอียดในตาราง 6 และ 7

**ตาราง 6 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลการซื้อของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง**

| ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อของเล่น | | จำนวน | ร้อยละ |
|---|---|---|---|
| เคย / ไม่เคยซื้อของเล่น | เคยซื้อ | 120 | 100.00 |
| | ไม่เคยซื้อ | 0 | 0.00 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| สถานที่ซื้อของเล่น | ร้านขายของเล่น | 38 | 31.67 |
| | ห้างสรรพสินค้า | 78 | 65.00 |
| | พนักงานขายตรง | 0 | 0.00 |
| | สั่งจากอินเตอร์เนต | 0 | 0.00 |
| | อื่น ๆ | 4 | 3.33 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |
| มูลเหตุจูงใจ (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ) | ถูกรบเร้าจากบุตร | 53 | 21.99 |
| | มีผู้แนะนำ | 13 | 5.39 |
| | เห็นจากโฆษณา | 22 | 9.13 |
| | เห็นประโยชน์ | 85 | 35.27 |
| | เป็นของขวัญของรางวัลให้บุตร | 68 | 28.22 |
| | **รวม** | **241** | **100.00** |
| งบประมาณการซื้อต่อครั้ง | ต่ำกว่า 100 บาท | 5 | 4.17 |
| | 100 – 299 บาท | 56 | 46.67 |
| | 300 – 499 บาท | 37 | 30.83 |
| | 500 – 999 บาท | 16 | 13.33 |
| | 1,000 บาทขึ้นไป | 6 | 5.00 |
| | **รวม** | **120** | **100.00** |

จากตาราง 6 แสดงว่า ผู้ปกครองทุกคนเคยซื้อของเล่นให้บุตรของตน และไม่มีผู้ปกครองไม่เคยซื้อของเล่นให้บุตรของตนเลย

สถานที่ที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ซื้อของเล่นคือ ในห้างสรรพสินค้ามากที่สุดคือ ร้อยละ 65.00 รองลงไปตามลำดับคือคือ ร้านขายของเล่น ร้อยละ 31.67 อื่น ๆ ได้แก่ ตลาดนัด ร้านฟาสท์ฟู้ด ร้อยละ 3.33 และผู้ปกครองไม่เคยซื้อของเล่นจากพนักงานขายตรงและจากอินเตอร์เนตเลย

มูลเหตุจูงใจในการซื้อของเล่นมากที่สุดคือ เห็นประโยชน์ของของเล่น ร้อยละ 35.27 รองลงมาตามลำดับคือ เป็นของขวัญของรางวัลให้บุตร ร้อยละ 28.22 ถูกรบเร้าจากบุตร ร้อยละ 21.99 เห็นจากโฆษณา ร้อยละ 9.13 และมีผู้แนะนำ ร้อยละ 5.39

ผู้ปกครองใช้งบประมาณในการซื้อของเล่นต่อครั้งที่ 100 ถึง 299 บาท มากที่สุดคือ ร้อยละ 46.67 รองลงไปตามลำดับคือ 300 ถึง 499 บาท ร้อยละ 30.83, 500 ถึง 999 บาท ร้อยละ 13.33, 1,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 5.00 และต่ำกว่า 100 บาท ร้อยละ 4.17

**ตาราง 7 แสดงคะแนนและอันดับหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อของเล่น**

| หลักเกณฑ์ในการพิจารณา (พิจารณาเกณฑ์ในการเลือกซื้อได้มากกว่า 1 อย่าง) | คะแนน | อันดับ |
|---|---|---|
| รูปลักษณะภายนอก | 363 | 5 |
| ประโยชน์ที่ได้รับ | 563 | 1 |
| ราคา | 495 | 3 |
| ความแข็งแรงทนทาน | 407 | 4 |
| ความปลอดภัย | 524 | 2 |
| ตราผลิตภัณฑ์หรือผู้ผลิต | 167 | 6 |

จากตาราง 7 แสดงว่า เมื่อผู้ปกครองจะเลือกซื้อของเล่น ผู้ปกครองจะพิจารณาจากประโยชน์ที่ได้รับเป็นอันดับ 1 รองลงมาตามลำดับ คือ ความปลอดภัย ราคา ความแข็งแรงทนทาน รูปลักษณะภายนอก และตราผลิตภัณฑ์หรือผู้ผลิต ตามลำดับ

**ตอนที่ 3** : ผลการวิเคราะห์เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น โดยแบ่งเป็น 2 ข้อดังนี้

1. เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

**ตาราง 8 แสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น**

| เจตคติ | องค์ประกอบเจตคติ | $\bar{X}$ | S.D. | การแปลความหมาย |
|---|---|---|---|---|
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | ความคิด | 3.06 | 0.34 | ดีมาก |
| | ความรู้สึก | 3.42 | 0.35 | ดีมาก |
| | แนวโน้มพฤติกรรม | 3.26 | 0.31 | ดีมาก |
| | รวม | 3.25 | 0.28 | ดีมาก |
| ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ | ความคิด | 2.68 | 0.33 | ดี |
| | ความรู้สึก | 2.62 | 0.35 | ดี |
| | แนวโน้มพฤติกรรม | 2.85 | 0.28 | ดี |
| | รวม | 2.72 | 0.28 | ดี |
| ด้านความปลอดภัย | ความคิด | 2.84 | 0.42 | ดี |
| | ความรู้สึก | 2.81 | 0.38 | ดี |
| | แนวโน้มพฤติกรรม | 2.84 | 0.32 | ดี |
| | รวม | 2.83 | 0.34 | ดี |
| **รวม** | | **2.93** | **0.22** | **ดี** |

จากตาราง 8 แสดงว่า เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.22 แสดงว่าผู้ปกครองมีเจตคติที่มีต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี

เมื่อพิจารณาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นแต่ละด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยของเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นด้านคุณค่าและประโยชน์ มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ 3.25 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28 ซึ่งแสดงว่าผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดีมาก รองลงมาตามลำดับคือ เจตคติที่มีต่อของเล่นด้านความปลอดภัย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 และด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.72 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28 ซึ่งแสดงว่าเจตคติที่มีต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี

2. เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร

**ตาราง 9 เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามเพศ**

| เจตคติ | ชาย | | หญิง | | t |
|---|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | S.D. | $\bar{X}$ | S.D. | |
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | 3.2616 | 0.298 | 3.2318 | 0.271 | 0.57 |
| ด้านความคุ้มครองทางเศรษฐกิจ | 2.7384 | 0.289 | 2.6995 | 0.279 | 0.75 |
| ด้านความปลอดภัย | 2.8377 | 0.351 | 2.8239 | 0.342 | 0.22 |
| รวมเจตคติทั้ง 3 ด้าน | 2.9459 | 0.210 | 2.9184 | 0.226 | 0.68 |

จากตาราง 9 แสดงว่า ผู้ปกครองเพศชาย และเพศหญิง มีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 10 เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามระดับอายุ**

| เจตคติ | ระหว่างความแปรปรวน | df | SS | MS | F |
|---|---|---|---|---|---|
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | ระหว่างกลุ่ม | 3 | 0.0541 | 0.0180 | 0.2221 |
| | ภายในกลุ่ม | 116 | 9.4229 | 0.0812 | |
| | **รวม** | **119** | **9.4770** | | |
| ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ | ระหว่างกลุ่ม | 3 | 0.2168 | 0.0723 | 0.9008 |
| | ภายในกลุ่ม | 116 | 9.3054 | 0.0802 | |
| | **รวม** | **119** | **9.5222** | | |
| ด้านความปลอดภัย | ระหว่างกลุ่ม | 3 | 0.1675 | 0.0558 | 0.4632 |
| | ภายในกลุ่ม | 116 | 13.9823 | 0.1205 | |
| | **รวม** | **119** | **14.1498** | | |
| รวมเจตคติทั้ง 3 ด้าน | ระหว่างกลุ่ม | 3 | 0.0402 | 0.0134 | 0.2753 |
| | ภายในกลุ่ม | 116 | 5.6404 | 0.0486 | |
| | **รวม** | **119** | **5.6806** | | |

จากตาราง 10 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีระดับอายุต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 11 เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือน**

| เจตคติ | ระหว่างความแปรปรวน | df | SS | MS | F |
|---|---|---|---|---|---|
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.2070 | 0.0517 | 0.6420 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 9.2700 | 0.0806 | |
| | **รวม** | **119** | **9.4770** | | |
| ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.7390 | 0.1848 | 2.4191* |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 8.7832 | 0.0764 | |
| | **รวม** | **119** | **9.5222** | | |
| ด้านความปลอดภัย | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.2236 | 0.0559 | 0.9051 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 7.1025 | 0.0618 | |
| | **รวม** | **119** | **7.3261** | | |
| รวมเจตคติทั้ง 3 ด้าน | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.2547 | 0.0637 | 1.3497 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 5.4258 | 0.0472 | |
| | **รวม** | **119** | **5.6806** | | |

* P < .05

จากตาราง 11 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่อเดือนต่างกัน มีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาเจตคติรายด้าน พบว่าผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ โดยวิธีการของนิวแมนคูลส์ (Newman Keuls) ดังแสดงในตาราง 11

**ตาราง 12 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ จำแนกตามระดับรายได้ต่อเดือน เปรียบเทียบเป็นรายคู่**

| กลุ่ม | | ต่ำกว่า 10,000 บาท | 10,000 – 19,999 บาท | 20,000 – 29,999 บาท | 30,000 – 39,999 บาท | 40,000 บาท ขึ้นไป |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | 2.6810 | 2.7230 | 2.6133 | 2.8480 | 2.6727 |
| ต่ำกว่า 10,000.- | 2.6810 | - | 0.0420 | 0.0677 | 0.1670 | 0.0083 |
| 10,000 - 19,999.- | 2.7230 | | - | 0.1097 | 0.1250 | 0.0503 |
| 20,000 - 29,999.- | 2.6133 | | | - | 0.2347* | 0.0594 |
| 30,000 - 39,999.- | 2.8480 | | | | - | 0.1753 |
| 40,000.- ขึ้นไป | 2.6727 | | | | | . |

* P < .05

จากตาราง 12 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่อเดือน 20,000 – 29,999 บาท และ 30,000 – 39,999 บาท มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นทุกคู่ พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 13 เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามระดับการศึกษา**

| เจตคติ | ระหว่างความแปรปรวน | df | SS | MS | F |
|---|---|---|---|---|---|
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.3754 | 0.0938 | 1.1857 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 9.1016 | 0.0791 | |
| | **รวม** | **119** | **9.4770** | | |
| ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.6279 | 0.1570 | 2.0296 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 8.8943 | 0.0773 | |
| | **รวม** | **119** | **9.5222** | | |
| ด้านความปลอดภัย | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.7737 | 0.1934 | 1.6629 |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 13.3761 | 0.1163 | |
| | **รวม** | **119** | **14.1498** | | |
| รวมเจตคติทั้ง 3 ด้าน | ระหว่างกลุ่ม | 4 | 0.5087 | 0.1272 | 2.8280* |
| | ภายในกลุ่ม | 115 | 5.1718 | 0.0450 | |
| | **รวม** | **119** | **5.6806** | | |

* P < .05

จากตาราง 13 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยนำคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นโดยรวมมาเปรียบเทียบกันเป็นรายคู่โดยวิธีการของนิวแมนคูลส์ (Newman Keuls) ดังแสดงในตาราง 14

**ตาราง 14 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามระดับการศึกษาเปรียบเทียบเป็นรายคู่**

| กลุ่ม | | ประถมศึกษา | มัธยมศึกษา/เทียบเท่า | อนุปริญญา | ปริญญาตรี | สูงกว่าปริญญาตรี |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | 2.7600 | 3.0410 | 2.9097 | 2.9070 | 2.9056 |
| ประถมศึกษา | 2.7600 | - | 0.2810 | 0.1497 | 0.1470 | 0.1456 |
| มัธยมศึกษา/เทียบเท่า | 3.0410 | | - | 0.1313* | 0.1340* | 0.1354 |
| อนุปริญญา | 2.9077 | | | - | 0.0027 | 0.0041 |
| ปริญญาตรี | 2.9070 | | | | - | 0.0014 |
| สูงกว่าปริญญาตรี | 2.9056 | | | | | |

* P < .05

จากตาราง 14 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับอนุปริญญากับระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า มีเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีกับระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่ามีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับอื่น ๆ มีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน

**ตาราง 15 เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น จำแนกตามจำนวนบุตร**

| เจตคติ | ระหว่างความแปรปรวน | df | SS | MS | F |
|---|---|---|---|---|---|
| ด้านคุณค่าและประโยชน์ | ระหว่างกลุ่ม | 2 | 0.0329 | 0.0164 | 0.2038 |
| | ภายในกลุ่ม | 117 | 9.4441 | 0.0807 | |
| | **รวม** | **119** | **9.4770** | | |
| ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ | ระหว่างกลุ่ม | 2 | 0.3782 | 0.1891 | 2.4197 |
| | ภายในกลุ่ม | 117 | 9.1440 | 0.0782 | |
| | **รวม** | **119** | **9.5222** | | |
| ด้านความปลอดภัย | ระหว่างกลุ่ม | 2 | 0.6294 | 0.3147 | 2.7231 |
| | ภายในกลุ่ม | 117 | 13.5204 | 0.1156 | |
| | **รวม** | **119** | **14.1498** | | |
| รวมเจตคติทั้ง 3 ด้าน | ระหว่างกลุ่ม | 2 | 0.2635 | 0.1317 | 2.8451 |
| | ภายในกลุ่ม | 117 | 5.4171 | 0.0463 | |
| | **รวม** | **119** | **5.6806** | | |

จากตาราง 15 แสดงว่า ผู้ปกครองที่มีจำนวนบุตรต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน

# บทที่ 5

## สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### ความมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น
2. เพื่อเปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นจำแนกตามเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร

### วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

#### ประชากร

ประชากร ได้แก่ ผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด – 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค

#### กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ปกครองของเด็กที่มีอายุระหว่างแรกเกิด - 12 ปี ที่เข้ามาชมหรือซื้อสินค้าในแผนกสินค้าเด็กเล่น ของห้างสรรพสินค้า 4 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางกะปิ และห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์บางแค จำนวนแห่งละ 30 คน เป็นจำนวนทั้งสิ้น 120 คน ที่ได้มาจากการสุ่มโดยวิธีบังเอิญ (Accidental Sampling) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 84)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เป็นแบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และได้ผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้วจากกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 ชุด โดยได้ค่าอำนาจจำแนกรายข้อที่มีค่าตั้งแต่ 2.143 ถึง 8.695 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.8989 แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลการซื้อของเล่น ได้แก่ การเคยหรือไม่เคยซื้อของเล่น สถานที่ซื้อ มูลเหตุจูงใจในการซื้อ หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อ และงบประมาณการซื้อต่อครั้ง

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อของเล่น โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณค่าและประโยชน์ ด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ และด้านความปลอดภัย

**<u>การเก็บรวบรวมข้อมูล</u>**

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการหาคุณภาพแล้วไปสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คน แยกตามห้างสรรพสินค้าทั้ง 4 แห่ง แห่งละ 30 คน โดยผู้วิจัยเลือก 30 คนแรกที่เดินเข้ามาในแผนกสินค้าเด็กเล่นแล้วนำมาวิเคราะห์ทางสถิติ

**<u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>**

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลจากแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ ข้อมูล เพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลการซื้อของเล่นจากแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับข้อมูลการซื้อของเล่น ได้แก่ ข้อมูล การเคยหรือไม่เคยซื้อของเล่น สถานที่ซื้อ มูลเหตุจูงใจในการซื้อ งบประมาณการซื้อต่อครั้ง และหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อ โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น ดังนี้

1. เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นตามตัวแปรเพศ โดยใช้ค่าสถิติที (t-test)
2. เปรียบเทียบเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นตามตัวแปรอายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตร โดยใช้ค่าสถิติเอฟ (F-test)

เมื่อพบความแตกต่างระหว่างกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผู้วิจัยได้ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเป็นรายคู่ โดยใช้วิธีการของนิวแมนคูลส์ (Newman-Keuls)

**สมมติฐานการวิจัย**

1. ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี
2. ผู้ปกครองที่มีเพศ อายุ ระดับรายได้ ระดับการศึกษา และจำนวนบุตรต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นต่างกัน

**สรุปผลการวิจัย**

ผลการศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น มีดังนี้

**ตอนที่ 1**

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คนเป็นเพศหญิงร้อยละ 55.83 และเป็นเพศชายร้อยละ 44.17 มีอายุอยู่ระหว่าง 31 – 40 ปี จำนวนมากที่สุดคือ ร้อยละ 44.17 รองลงมาคือผู้ปกครองที่มีอายุระหว่าง 41 – 50 ปี ต่ำกว่า 30 ปี และ 51 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 31.67, 12.50 และ 11.67 ตามลำดับ

ส่วนระดับรายได้ของผู้ปกครองพบว่า ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ตั้งแต่ 10,000 ถึง 19,999 บาทต่อเดือน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 37.50 รองลงมาตามลำดับคือมีรายได้อยู่ระหว่าง 20,000 ถึง 29,999 บาท และ 30,000 ถึง 39,999 บาทต่อเดือน มีจำนวนเท่ากันคือ ร้อยละ 20.83 ส่วนผู้ปกครองที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท และ 40,000 บาทขึ้นไป มีจำนวนร้อยละ 11.67 และ 9.17 ตามลำดับ

ในด้านระดับการศึกษา พบว่า ผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาตามลำดับคือ อนุปริญญา ร้อยละ 25.83 มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 21.67 ประถมศึกษา ร้อยละ 4.17 และสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 3.33

ส่วนด้านจำนวนบุตรนั้น พบว่า ผู้ปกครองที่มีบุตร 1 คน มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 56.67 รองลงมาตามลำดับคือ 2 คน และ 3 คนขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ 10.00 ตามลำดับ

**ตอนที่ 2**

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านข้อมูลการซื้อของเล่นของผู้ปกครอง พบว่า

1. ผู้ปกครองทุกคนเคยซื้อของเล่นให้บุตรของตน และไม่มีผู้ปกครองไม่เคยซื้อของเล่นให้บุตรของตนเลย
2. สถานที่ที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ซื้อของเล่นคือ ในห้างสรรพสินค้ามากที่สุดคือ ร้อยละ

65.00 รองลงไปตามลำดับคือคือ ร้านขายของเล่น ร้อยละ 31.67 ส่วนสถานที่อื่น ๆ ที่ซื้อของเล่นได้แก่ ตลาดนัด ร้านฟาสท์ฟู้ด ร้อยละ 3.33 และผู้ปกครองไม่เคยซื้อของเล่นจากพนักงานขายตรงและจากอินเตอร์เนตเลย

3. มูลเหตุจูงใจในการซื้อของเล่นมากที่สุดคือ เห็นประโยชน์ของของเล่น ร้อยละ 35.27 รองลงมาตามลำดับคือ เป็นของขวัญของรางวัลให้บุตร ร้อยละ 56.70 ถูกรบเร้าจากบุตร ร้อยละ 21.99 เห็นจากโฆษณา ร้อยละ 9.13 และมีผู้แนะนำ ร้อยละ 5.39

4. ผู้ปกครองใช้งบประมาณในการซื้อของเล่นต่อครั้งที่ 100 ถึง 299 บาท มากที่สุดคือ ร้อยละ 46.67 รองลงไปตามลำดับคือ 300 ถึง 499 บาท ร้อยละ 30.83, 500 ถึง 999 บาท ร้อยละ 13.33, 1,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 5.00 และต่ำกว่า 100 บาท ร้อยละ 4.17

5. หลักเกณฑ์ที่ผู้ปกครองใช้ในการพิจารณาเลือกซื้อของเล่นเรียงตามลำดับคะแนนคือ ประโยชน์ที่ได้รับ 563 คะแนน ความปลอดภัย 524 คะแนน ราคา 495 คะแนน ความแข็งแรงทนทาน 407 คะแนน รูปลักษณะภายนอก 363 คะแนน และตราผลิตภัณฑ์หรือผู้ผลิต 167 คะแนน

**<u>ตอนที่ 3</u>**

การวิเคราะห์เจตคติที่มีต่อของเล่นของผู้ปกครอง พบว่า

1. ผู้ปกครองมีเจตคติที่มีต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี เมื่อพิจารณาเจตคติที่มีต่อของเล่นรายด้าน พบว่า ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นด้านคุณค่าและประโยชน์อยู่ในเกณฑ์ดีมาก รองลงมาตามลำดับคือ เจตคติที่มีต่อของเล่นด้านความปลอดภัย และด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจอยู่ในเกณฑ์ดี

2. ผู้ปกครองที่มีเพศ ระดับอายุ และจำนวนบุตรต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน

3. ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาเจตคติที่มีต่อของเล่นในแต่ละด้านพบว่าผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่อเดือน 30,000 ถึง 39,000 บาท มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจสูงกว่าผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ 20,000 ถึง 29,999 บาทต่อเดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า มีคะแนนเฉลี่ยเจตคติโดยรวมสูงกว่าผู้ปกครองที่มีการศึกษาระดับอนุปริญญา และระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**อภิปรายผล**

จากการศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นอยู่ในเกณฑ์ดี แสดงว่า ผู้ปกครองเห็นคุณค่าและประโยชน์ของของเล่นที่มีต่อพัฒนาการทักษะของบุตรของตน และมีความเห็นว่าของเล่นที่มีจำหน่ายอยู่ในปัจจุบันมีคุณภาพความคงทนที่ดี ราคาเหมาะสม และมีความปลอดภัยอยู่ในเกณฑ์ดี และเมื่อพิจารณาเจตคติที่มีต่อของเล่นรายด้าน พบว่า ผู้ปกครองมีเจตคติต่อของเล่นด้านคุณค่าและประโยชน์อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของลี (Lee. 1997) ที่ได้ศึกษาพบว่ามารดาส่วนใหญ่เชื่อว่าของเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา สังคม และร่างกายของบุตรของตน ส่วนเจตคติที่มีต่อของเล่นด้านความปลอดภัย และด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจนั้นอยู่ในเกณฑ์ดีเช่นกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลงานวิจัยของลี (Lee. 1997) ที่ศึกษาพบว่ามารดาส่วนใหญ่ยังไม่ค่อยพอใจคุณภาพของของเล่น

2. ผู้ปกครองที่มีเพศ ระดับอายุ และจำนวนบุตรต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า ในสังคมปัจจุบันเพศชาย และหญิงต่างก็มีโอกาสเท่าเทียมกันในด้านการศึกษา การทำงานหารายได้ การรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จึงทำให้ปัจจัยเรื่องเพศไม่มีผลต่อเจตคติ ส่วนจำนวนบุตรนั้นอาจเป็นเพราะว่า เจตคติที่มีต่อของเล่นเมื่อมีบุตรคนแรกมีความคงทนที่สูง จึงทำให้เมื่อมีบุตรคนต่อ ๆ มา เจตคติที่มีต่อของเล่นยังคงไม่เปลี่ยนแปลง

3. ผู้ปกครองที่มีระดับรายได้ต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาเจตคติรายด้านที่มีต่อของเล่น พบว่า เจตคติที่มีต่อของเล่นด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้ที่มีระดับรายได้ต่อเดือนสูงกว่าจะมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติสูงกว่าผู้ที่มีระดับรายได้ต่ำกว่า ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้ที่มีระดับรายได้สูงกว่ามีโอกาสและความสามารถในการซื้อของเล่นที่มีคุณภาพความคงทนสูงกว่าผู้ที่มีรายได้น้อยกว่า

4. ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีเจตคติต่อของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าจะมีคะแนนเฉลี่ยของเจตคติที่มีต่อของเล่นสูงกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่า ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่าผู้ที่มีการศึกษาต่ำกว่าคือระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่านั้นมีความคิดความรู้สึกว่าของเล่นที่ซื้อนั้นมีคุณค่า ประโยชน์ ปลอดภัยและคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ ส่วนผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าคือระดับอนุปริญญาและปริญญาตรีนั้นมีคะแนนเฉลี่ยของเจตคติที่มีต่อของเล่นต่ำกว่า ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่ามีโอกาสและความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทราบข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับของเล่นมากกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่า จึงทำให้ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่ามีมาตรฐานในการประเมินคุณค่าของของเล่นที่จำหน่ายอยู่

ในปัจจุบันว่ามีคุณภาพ ความคงทน และความปลอดภัยยังไม่ดีพอ นอกจากนั้นผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าอาจมีวิธีการในการเสริมสร้างพัฒนาการของบุตรของตนที่มากกว่าและดีกว่าการให้บุตรเล่นของเล่น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้ผลิตและผู้จัดจำหน่ายของเล่นควรให้ความสำคัญกับประโยชน์ คุณภาพ และความปลอดภัยให้มากขึ้น และควรให้ข้อมูลข่าวสารด้านของเล่นมากขึ้น

2. ครู และผู้ปกครอง ควรพิจารณาในการเลือกซื้อเลือกหาของเล่นที่มีประโยชน์ และคุณภาพมากขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

### ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเจตคติของครูที่มีต่อของเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูระดับอนุบาล

# บรรณานุกรม

# บรรณานุกรม


กมลรัตน์ หล้าสุวงศ์. การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.

ขจิตพรรณ ทองคำ. การเล่นบทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง และความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2536.

เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์. การวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ. เอกสารประกอบคำสอนวิชาการสร้างมาตรวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2520.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. การทำนายพฤติกรรมจากทัศนคติ. เอกสารประกอบการฝึกอบรมการวิจัยขั้นพื้นฐานทางพฤติกรรมศาสตร์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. การวัดทัศนคติ. เอกสารประกอบการฝึกอบรมการวิจัยขั้นพื้นฐานทางพฤติกรรมศาสตร์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.

ฉวีวรรณ กินาวงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : พิฆเนศ, 2526.

ทวีพร ณ นคร. การศึกษาการเล่นสรรค์สร้างกลางแจ้งแบบอิสระกับแบบกึ่งชี้แนะที่มีผลต่อความสามารถในการสังเกต และการจำแนกของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533.

นพมาศ ธีรเวคิน. ทฤษฎีบุคลิกภาพ และการปรับตัว. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.

นิรมล ชยุตสาหกิจ. ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาการทางสติปัญญา การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. 2524.

นวลละออ สุภาผล. ทฤษฎีบุคลิกภาพ. ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.

เบญจมาภรณ์ กรรณวัลลี. คู่มือเลือกของเล่นให้ลูกน้อยของคุณ. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโพรดักส์, 2541.

ปิยะชาติ แสงอรุณ. ศิลปสำหรับเด็ก : ของเล่นเพื่อเสริมคุณค่าในชีวิต เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. ม.ป.ป.

ประภาเพ็ญ สุวรรณ. ทัศนคติ : การวัดการเปลี่ยนแปลง และพฤติกรรมอนามัย. กรุงเทพ : โอเดียนสโตร์, 2526.

ประมวญ ดิคคินสัน. จิตวัฒนา : จิตวิทยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2524.

ประสบศรี อึ้งถาวร. สุขภาพเด็ก การดูแลเด็กปกติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

ปราณี วงษ์เทศ. ของเล่นของโลก. กรุงเทพฯ : เรือนแก้ว, 2528.

พัชรี สวนแก้ว. จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดวงกมล, 2536.

พรรณี ช. เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้นท์, 2538.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : 2540.

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์. เด็กกับการเล่น เพื่อเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.2524.

รักตวรรณ ศิริถาพร. ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532.

รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธ์. การวัดทัศนคติเบื้องต้น. เอกสารประกอบคำสอนวิชา วย306 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2533.

เลขา ปิยอัจฉริยะ. การเล่นเป็นเรียนของเด็ก การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. 2524.

ลัดดา กิติวิภาต. ทัศนคติทางสังคมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2538.

วิจิตตรา เอื้อวิจิตราเจริญ. ผลของการเล่นตามสถานการณ์ที่มีต่อพัฒนาการทางถ้อยคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ด้อยทักษะทางถ้อยคำ. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2529.

วราภรณ์ รักวิจัย. การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. เอกสารประกอบการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ : 2527.

วัลลี เหล่าคงธรรม. ของเล่นสำหรับเด็กพิการ ของเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์,ม.ป.ป.

ศักดิ์ สุนทรเสณี. เอกคติ. กรุงเทพฯ : รุ่งวัฒนา, 2531.

สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2538.

สมชาย อาภรณ์พราว. การออกแบบของเล่นไม้สำหรับเด็กวัย 3 – 5 ปี. ศิลปนิพนธ์ ศิลปศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533.

สุวัฒน์ วรานุสาสน์. การศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้านของเด็กก่อนวัยเรียน. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.

สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเล่น. เล่ม 1 – 3 กรุงเทพฯ : 2540.

อรุณรัศมี ฉายศิลปไชย. คู่มือการเลือกของเล่น. กรุงเทพฯ : ต้นธรรม, 2542.

อิชยา แสงบรรเจิดศิลป์. การเล่นมุมไม้บล๊อคเพื่อพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

อำไพ สุจริตกุล. ความหวังที่เด็กไทยจะได้พัฒนาด้วยเครื่องเล่น เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.ม.ป.ป.

Auerbach Stevanne. Dr.Toys Smart Play : How to Raise A Child with A High PQ. New York : St.Martin's, : 1998.

Consumer Product Safety Commission. Which Toy For Which Child : Ages Birth Through Five and Six Through Twelve. Washington DC : Washington Press, 1997.

Encyclopedia Americana International Edition Vol.22, Grolier Incorporated U.S.A. 1993.

Fisher-Thomson, Donna. Adult Toy Purchases for Children : Factors Affecting Sex Typed Toy Selection. Journal of Applied Developmental Psychology, Jul-Sep 1993, Vol.14(3) : 385-406.

Golf, Karen Ellen. The Relation of Voilent and Nonviolent Toys to Play Behavior in Preschools. New York : New York University Press, 1995.

Goldstein, Jeffrey H. Toys Play and Child Development. New York : Cambridge Unversity Press, 1994.

Kaiser, Javaid, Snyder, Ta Ra D. and Roger, Colby S., Adult Choice of Toys Effects Chidren's Prosocial and Antisocial Behavior. Early Child Developemnt and Care, Vol.III Jul. 1995.

Kallam, Michael and Retting, Michael, The Effect of Social and Isolate Toy on the Social Interaction of Preschool Aged Children in a Naturalistic setting.1991.

Lee, Sook Jae. A Study on Toys and Children's and Mother's Acception of Toys. Korean Journal of Child Studies. Vol. 18(2) Nov. 1997

Martin, Carol Lynn and Others, Children's Gender-Based Reasoning about Toys, Child Behavior, Oct. 1995.

Meschiany, Alberto & Krontal, Sharon. "Toys and Games in Play Therapy", Israel Journal of Psychiatry & Related Sciences, Vol. 35(1) : 31-37; 1998.

Nash, Alison and Fralei Gh, Kimberly, "The Influence of Older Siblings on The Sex-Typed Toy Play of Young Children", A Journal of Psychology, Mar. 1993.

Neugebauer, Roger. "Guidelines for Purchasing Educational Toys", Child Care Information Exchange, May-June 1997.

Obanawa, Naoko and Joh, Hitoshi. The Influence of Toys on Preschool Children's Social Behavior, Psychologia An International Journal of Psychology in The Orient. Vol. 38(2) : Jun. 1995.

Rackliff, Christine L. and Raag, Tarja. "Preschoolers' Awareness of Social Expectations of Gender : Relationships to Toy Choices, Sex Roles", A Journal of Research. Vol.38 N 9-10.

Retting, Michael and Other. "The Effect of Social and Isolate Toys on the Social Interactions of Preschool Aged Children", Education and Training in Mental Retardation. Sep. 1993.

Rodney, Claudette Cicilie. The Influence of Selected Toys on The Cooperative Play Behaviors of Preschool Children. Washington DC : Anerson, 1997.

San Son, Ann and Di Muccio, Christine. "The Influence of Aggressive and Neutral Cartoons and Toys on the Behavior of Preschool Children", Australian Psychologist. Vol.28(2) Jul. 1993.

Strauss, Judy and Frost, Raymond. Marketing on the Internet. New Jersey : Prentice Hall, 1999.

Wadsworth Barry J. Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development. N.Y. : Longman, 1996.

Watson, Malcolm W. and Peng, Ying. "The Relation Between Toy Gun Play and Children's Aggressive Behavior", Early Education and Development. Vol. 3 N 4, Oct. 1992.

# ภาคผนวก

ก. แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

ข. ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม

# ภาคผนวก ก.
# แบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

# แบบสอบถาม
## เจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น

**ตอนที่ 1** : ข้อมูลส่วนบุคคล

1) เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2) อายุ

( ) ต่ำกว่า 30 ปี ( ) 31-40 ปี

( ) 41-50 ปี ( ) 51 ปีขึ้นไป

3) รายได้รวมต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม

( ) ต่ำกว่า 10,000 บาท ( ) 10,000 – 19,999 บาท

( ) 20,000 – 29,999 บาท ( ) 30,000 – 39,999 บาท

( ) 40,000 บาทขึ้นไป

4) ระดับการศึกษา

( ) ประถมศึกษา ( ) มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า

( ) อนุปริญญา ( ) ปริญญาตรี

( ) สูงกว่าปริญญาตรี

5) จำนวนบุตร

( ) 1 คน ( ) 2 คน

( ) 3 คนขึ้นไป

**<u>ตอนที่ 2</u>** : ข้อมูลพฤติกรรมการซื้อของเล่น

6) ท่านเคยซื้อของเล่นให้บุตรหรือไม่
   ( ) เคย (ตอบข้อต่อไป)
   ( ) ไม่เคย (ข้ามไปตอนที่ 3)

7) ของเล่นที่ซื้อส่วนใหญ่ซื้อจากที่ใด (ตอบเพียง 1 ข้อ)
   ( ) ร้านขายของเล่น
   ( ) ห้างสรรพสินค้า
   ( ) พนักงานขายตรง
   ( ) สั่งจากอินเตอร์เนต
   ( ) อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

8) มูลเหตุจูงใจในการซื้อของเล่นให้บุตรคือข้อใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
   ( ) ถูกรบเร้าจากบุตรให้ซื้อ
   ( ) มีผู้แนะนำให้ซื้อ
   ( ) เห็นจากโฆษณา
   ( ) เห็นประโยชน์ของของเล่น
   ( ) เป็นของขวัญให้บุตร
   ( ) อื่น ๆ (ระบุ) .....

9) หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกซื้อของเล่น โดยเรียงลำดับความสำคัญ (จาก 1-6)

| <u>หลักเกณฑ์</u> | <u>ลำดับ</u> |
|---|---|
| รูปลักษณะภายนอก | ..... |
| ประโยชน์ที่ได้รับ | ..... |
| ราคา | ..... |
| ความแข็งแรงทนทาน | ..... |
| ความปลอดภัย | ..... |
| ตราผลิตภัณฑ์หรือผู้ผลิต | ..... |

10) งบประมาณในการซื้อของเล่นต่อครั้งเท่าใด
   ( ) ต่ำกว่า 100 บาท
   ( ) 100 – 299 บาท
   ( ) 300 – 499 บาท
   ( ) 500 – 999 บาท
   ( ) 1,000 บาทขึ้นไป

**ตอนที่ 3** : เจตคติที่มีต่อของเล่น

เจตคติด้านคุณค่าและประโยชน์

1) ท่านคิดว่าของเล่นทำให้เด็กอารมณ์ดี มีความสุขมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ
( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2) ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นทำให้บุตรของท่านมีอารมณ์ดี
( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

3) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ทำให้บุตรของท่านอารมณ์ดีหรือไม่
( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

4) ของเล่นทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีขึ้น
( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

5) ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นที่ลูกท่านเล่นช่วยให้บุตรของท่านปรับตัวดีขึ้น
( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

6) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ทำให้บุตรของท่านมีการปรับตัวที่ดีขึ้นหรือไม่
( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

7) ของเล่นช่วยให้เด็กมีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

8) ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นช่วยให้บุตรของท่านมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น
( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

9) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่มีคุณสมบัติในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการหรือไม่
( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

10) เด็กที่เล่นของเล่นฉลาดกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นของเล่น
( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

11) ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นช่วยสร้างเสริมสติปัญญาบุตรของท่าน
( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

12) ท่านคิดจะซื้อของเล่นประเภทเสริมสร้างสติปัญญาหรือไม่
( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

13) ของเล่นทำให้เด็กมีสมาธิดีขึ้น
( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

14) ท่านรู้สึกอย่างไรถ้าของเล่นช่วยให้บุตรของท่านมีสมาธิเพิ่มขึ้น

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

15) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ช่วยสร้างเสริมสมาธิหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

<u>เจตคติด้านความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ</u>

16) ของเล่นที่ท่านซื้อให้บุตรควรเป็นของเล่นที่เล่นได้นานคุ้มค่า

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

17) ท่านรู้สึกอย่างไรต่อความคุ้มค่าของของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

18) ท่านจะซื้อของเล่นที่มีความคุ้มค่าดังในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

19) ท่านคิดว่าของเล่นในปัจจุบันมีราคาไม่แพง

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

20) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับราคาของของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

21) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่มีราคาตลาดในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

22) ของเล่นในปัจจุบันนี้มีมาตรฐานความคงทนดี

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

23) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับมาตรฐานความคงทนของของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

24) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่มีมาตรฐานความคงทนอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

25) ของเล่นในปัจจุบันใช้วัสดุอย่างดี แข็งแรง ทนทาน

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

26) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ผลิตของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

27) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ใช้วัสดุที่มีคุณภาพอย่างในปัจจุบันในการผลิตหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

28) ราคาของเล่นในปัจจุบันเมื่อเทียบกับคุณภาพแล้วเหมาะสมดี

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

29) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับราคาของเล่นเมื่อเทียบกับคุณภาพของเล่นที่ขายในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

30) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่มีความเหมาะสมด้านราคาและคุณภาพอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

<u>เจตคติด้านความปลอดภัย</u>

31) ของเล่นในปัจจุบันผู้ออกแบบจะคำนึงถึงความปลอดภัยของของเล่น

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

32) ท่านรู้สึกอย่างไรกับความปลอดภัยของของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

33) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ออกแบบตามสภาพความปลอดภัยอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

34) ของเล่นในปัจจุบันใช้สีที่ไม่เป็นอันตรายกับเด็ก

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

35) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สีในการผลิตของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

36) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่ใช้สีในการผลิตอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

37) ปัจจุบันของเล่นปลอดภัยจากสารพิษต่าง ๆ แล้ว

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

38) ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับสภาพความปลอดภัยจากสารพิษของของเล่นในปัจจุบัน

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

39) ท่านคิดจะซื้อของเล่นตามสภาพความปลอดภัยจากสารพิษอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

40) มาตรฐานความปลอดภัยของของเล่นเทียบเท่ามาตรฐานของสินค้าเด็กอื่น ๆ

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

41) ท่านรู้สึกอย่างไรต่อมาตรฐานความปลอดภัยของของเล่นเมื่อเทียบกับสินค้าเด็กอื่น ๆ

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

42) ท่านคิดจะซื้อของเล่นตามมาตรฐานความปลอดภัยของของเล่นอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

43) ของเล่นในปัจจุบันมีคำเตือนข้างกล่องถึงอันตรายจากการเล่น

( ) เห็นด้วยอย่างยิ่ง ( ) เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วย ( ) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

44) ท่านรู้สึกอย่างไรกับการมีคำเตือนข้างกล่องถึงอันตรายของของเล่น

( ) พอใจมาก ( ) พอใจ ( ) ไม่พอใจ ( ) ไม่พอใจมาก

45) ท่านคิดจะซื้อของเล่นที่มีคำเตือนข้างกล่องอย่างในปัจจุบันหรือไม่

( ) ซื้อแน่นอน ( ) ซื้อ ( ) ไม่ซื้อ ( ) ไม่ซื้อแน่นอน

# ภาคผนวก ข.
# ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม

**ตาราง 16 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม**

อำนาจจำแนกของแบบสอบถามเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นตอนที่ 3 จำนวน 45 ข้อดังในตาราง

| ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนก (t) | ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนก (t) | ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนก (t) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2.143 | 16 | 2.078 | 31 | 3.122 |
| 2 | 4.688 | 17 | 3.164 | 32 | 5.068 |
| 3 | 3.792 | 18 | 2.425 | 33 | 2.946 |
| 4 | 2.825 | 19 | 2.656 | 34 | 5.880 |
| 5 | 5.196 | 20 | 5.543 | 35 | 6.053 |
| 6 | 4.774 | 21 | 2.056 | 36 | 4.368 |
| 7 | 4.733 | 22 | 6.138 | 37 | 6.532 |
| 8 | 4.733 | 23 | 3.408 | 38 | 5.662 |
| 9 | 3.827 | 24 | 3.773 | 39 | 5.657 |
| 10 | 2.056 | 25 | 6.710 | 40 | 5.774 |
| 11 | 4.733 | 26 | 5.747 | 41 | 4.867 |
| 12 | 2.143 | 27 | 6.971 | 42 | 4.320 |
| 13 | 4.146 | 28 | 8.359 | 43 | 3.641 |
| 14 | 2.673 | 29 | 8.695 | 44 | 4.407 |
| 15 | 5.112 | 30 | 4.382 | 45 | 2.673 |

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ 0.8989

# ประวัติย่อผู้วิจัย

| | |
|---|---|
| ชื่อ ชื่อสกุล | นายศรัญ ดติยากิตติ |
| วัน เดือน ปีเกิด | 5 ธันวาคม 2509 |
| สถานที่เกิด | กรุงเทพมหานคร |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 145/531 หมู่บ้านพูนสินธานี 1 ถนนราษฎร์พัฒนา แขวงคลองสองต้นนุ่น เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520 โทรศัพท์ 0-2918-4530 ถึง 1 และ 0-19131733 |
| ประวัติการศึกษา | พ.ศ.2522 ประถมศึกษาจากโรงเรียนเบญจวิทยา กรุงเทพฯ<br>พ.ศ.2525 มัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง<br>พ.ศ.2528 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพาณิชยการพระนคร<br>พ.ศ.2530 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตพาณิชยการพระนคร<br>พ.ศ.2532 บริหารธุรกิจบัณฑิต (บช.บ.) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล<br>พ.ศ.2533 ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (กศ.บ.) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร<br>พ.ศ.2539 นิติศาสตร์บัณฑิต (นบ.) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์<br>พ.ศ.2544 ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (กศ.ม. จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร |