


การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

พิชชา ถนอมเสียง

คุณฉันทน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
มิถุนายน 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมคุณนิพนธ์และคณะกรรมการสอบคุณนิพนธ์ ได้พิจารณา
คุณนิพนธ์ของ พิชชา ฉนวนเสียง ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณนิพนธ์

..........อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญ์นภา กุลนภาค)

.......... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์)

คณะกรรมการสอบคุณนิพนธ์

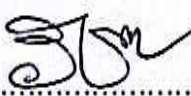
..........ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท หญิง ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม)

..........กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญ์นภา กุลนภาค)

.......... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์)

.......... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รอ.หญิง ดร.ชนิดดา แนบเกษร)

คณะศึกษาศาสตร์อนุมัติให้รับคุณนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.......... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิจิต สุรัตน์เรืองชัย)

วันที่...13...เดือน...มิถุนายน...พ.ศ. 2560

กิตติกรรมประกาศ

คุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญภา
กุลนภาค อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์ ดร.ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ที่เมตตาตามเวลาอันทรงค่าในการให้คำแนะนำปรึกษา ชี้แนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข
ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ส่งผลให้คุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และ
สำเร็จ ลงได้ด้วยความภาคภูมิใจ ผู้วิจัยระลึกในพระคุณและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ
โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นคณะกรรมการสอบคุณฉันทิพนธ์ ประกอบด้วย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พตท.หญิง ดร.สุชอรุณ วงษ์ทิม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ รอ.หญิง ดร.ชนัดดา
เนบเกสร ที่ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขคุณฉันทิพนธ์
ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบ แก้ไข
และให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณครอบครัวกลุ่มตัวอย่างและผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความกรุณาและ
ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลวิจัย

ขอขอบพระคุณอธิการบดี ผู้บริหาร เพื่อนคณาจารย์ทุกท่านที่ให้โอกาสให้ผู้วิจัยได้ศึกษา
ในหลักสูตรนี้ ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตสาขาจิตวิทยาการปรึกษาที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กัน
เสมอมา

งานวิจัยนี้ส่วนหนึ่งได้รับทุนอุดหนุนระดับบัณฑิตศึกษา ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มอบทุนอุดหนุนมา ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา พี่ชายพี่สาวครอบครัวถนอมเสียงทุกคนที่ให้กำลังใจ
และสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของคุณฉันทิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูกตเวทิตาแด่บุพการี
บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มีการศึกษาและประสบความสำเร็จ
มาจนตราบเท่าทุกวันนี้

พิชชา ถนอมเสียง

55810074: สาขาวิชา: จิตวิทยาการปรึกษา; ปร.ด (จิตวิทยาการปรึกษา)

คำสำคัญ: การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์/ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว/ การติดเกมออนไลน์
 พืชชา ถนอมเสียง: การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกม
 ออนไลน์โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ (THE ENHANCEMENT OF
 FAMILY FUNCTIONING ON CHILDREN'S GAME-ONLINE ADDICTION THROUGH
 STRATEGIC FAMILY COUNSELING MODEL) คณะกรรมการควบคุมคดียุติพันธ์: เพ็ญญา
 กุลนภาดล, กศ.ด., ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์, Ph.D. 276 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
 2) พัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตร
 ติดเกมออนไลน์ 3) ศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติ
 หน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ
 แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ที่มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน แบ่งเป็น 2 ชั้นตอน
 กลุ่มตัวอย่างในชั้นตอนที่ 1 ที่ใช้ในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 400 ครอบครัว
 ได้มาจากการใช้วิธีการสุ่มแบบหลายชั้นตอน กลุ่มตัวอย่างในชั้นตอนที่สอง จำนวน 20 ครอบครัว
 สุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว กลุ่มทดลองได้รับ
 การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เครื่องมือ
 ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่น
 เท่ากับ 0.98 และรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นการให้การปรึกษาครอบครัว จำนวน 10 ครั้ง
 ครั้งละ 60 นาที วิเคราะห์ข้อมูลด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ห้อยประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 และสถิติทดสอบ
 ความแปรปรวนแบบมีการวัดซ้ำ

ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.72, SD = 1.10$)
 องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ย
 สูงสุด เท่ากับ 2.86 รองลงมา คือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านบทบาท
 ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการแก้ไขปัญหา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80, 2.79, 2.67, 2.66 และ 2.53 ตามลำดับ
2. รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีและเทคนิคต่าง ๆ ของทฤษฎีการปรึกษาครอบครัว
 เชิงกลยุทธ์ โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป
3. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัว
 เชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ
4. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัว
 เชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

55810074: MAJOR: COUNSELING PSYCHOLOGY; Ph.D. (COUNSELING PSYCHOLOGY)

KEYWORDS: STRATEGIC FAMILY COUNSELING/ FAMILY FUNCTIONING/ GAME-ONLINE ADDICTION

PITCHA THANOMSIENG: THE ENHANCEMENT OF FAMILY FUNCTIONING ON CHILDREN'S GAME-ONLINE ADDICTION THROUGH STRATEGIC FAMILY COUNSELING MODEL. DISSERTATION ADVISORS: PENNAPHA KOOLNAPHADOL, Ed.D., PONGPAN KIRDPITAK, Ph.D. 276 P. 2017.

The purposes of this research were; 1) to study the family functioning, 2) to develop the strategic family counseling for enhancing the family functioning, and 3) to evaluate the effectiveness of the strategic family counseling for enhancing the family functioning in families with game-online addicted children. The samples were 400 families in the northern region of Thailand consisting of father, mother and children who aged between 11-15 years. They were divided into two groups: The 400 families were from multiple-stage random sampling which used to study the family functioning, and 20 families were simple random into experimental group and control group. The experimental group was strengthened by strategic family counseling. The instruments were; 1) the family functioning inventory for game-online addicted children with the reliability at 0.98, and 2) the strategic family counseling model including 10 sessions, 60 minutes each. The statistics used to analyze including the confirmatory factor analysis and the analysis of variance with repeated measures.

The results were as follows:

1. The total mean score of the family functioning were at moderate level ($\bar{X} = 2.72$, $SD = 1.10$). The scores of all family functioning components were at moderate. The communication had highest mean at 2.86, followed by affective involvement, affective responsiveness, roles, behavior control and problem solving with mean at 2.80, 2.79, 2.67 and 2.53 respectively.
2. The strategic family counseling model to enhance family functioning on children's game-online addiction was developed from the concepts and techniques of strategic family counseling theory. This model included-initial stage, working stage, and termination stage.
3. The family functioning of the experimental group after participating in the strategic family counseling model after the follow-up were statistically significantly higher than before the experiment at .05 level.
4. The family functioning of the experimental group after participating in the strategic family counseling model and after the follow-up were statistically significantly higher than that control group at .05 level.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	6
ประโยชน์ที่ได้รับ	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์	13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น	29
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	35
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์	59
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ห้วงศ์ประกอบเชิงยืนยัน	71
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	81
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	81
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	82
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	89
การเก็บรวบรวมข้อมูล	91
การวิเคราะห์ข้อมูล	92
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	93

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	95
สัญลักษณ์แทนตัวแปรที่ทำการศึกษา.....	95
สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลผล.....	95
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	97
5 สรุปผลและอภิปรายผล.....	150
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	150
สมมติฐานการวิจัย.....	150
วิธีการดำเนินการวิจัย	150
สรุปผลการวิจัย.....	154
อภิปรายผล	158
ข้อเสนอแนะ.....	170
บรรณานุกรม	171
ภาคผนวก	178
ภาคผนวก ก.....	179
ภาคผนวก ข.....	181
ภาคผนวก ค.....	196
ภาคผนวก ง.....	223
ภาคผนวก จ.....	273
ประวัติย่อของผู้วิจัย	276

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2-1	ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง..... 55
3-1	ตัวอย่างแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 84
3-2	การแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น เพศชาย 87
3-3	การแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น เพศหญิง 87
3-4	แบบแผนการทดลองแบบ Randomized control group pretest-posttest follow up design..... 89
4-1	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 102
4-2	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ แยกรายด้าน..... 102
4-3	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของพ่อ แยกรายด้าน 103
4-4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของแม่ แยกรายด้าน..... 104
4-5	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ แยกรายด้าน 104
4-6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ แยกรายด้าน 105
4-7	รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 111
4-8	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผล การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล 126
4-9	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล 127

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4-10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	128
4-11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	129
4-12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในภาพรวม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และ เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	130
4-13 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในภาพรวม และรายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ของกลุ่มทดลองด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement).....	136
4-14 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยรวม และรายด้านของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	138
4-15 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยแยก ตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และ การติดตามผลของกลุ่มทดลองด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement)	140
4-16 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ด้วย Paired-sample <i>t</i> -test.....	141
4-17 การตรวจสอบการเป็น Compound symmetry (Mauchly's W) ของตัวแปร ที่ทำการศึกษา และผลการตรวจสอบค่าความแตกต่างของเมตริกซ์ความแปรปรวน ร่วมระหว่างกลุ่ม (Wilks' lambda).....	143

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4-18 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวมและรายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผลระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement).....	144
4-19 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวมและรายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เป็นรายคู่.....	146
4-20 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement).....	148
ก-1 สรุปผลการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของข้อคำถามที่เก็บข้อมูลได้จากกลุ่มตัวอย่างจริง.....	198
ก-2 การตรวจสอบการกระจายของข้อมูลตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ได้แปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Normal scale) ด้วยสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2)	199
ก-3 การตรวจสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation) ของตัวแปรเชิงประจักษ์ในแบบจำลององค์ประกอบเป็นรายคู่.....	202
ก-4 ผลการตรวจสอบค่าสถิติ KMO และ Bartlett's test ของตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษาในแบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	207
ก-5 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงที่ทำการศึกษาในแบบจำลองใน Matrix PHI.....	214
ก-6 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดการแก้ปัญหา (solu).....	217
ก-7 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน(Standardize Score) ของตัวชี้วัดการสื่อสาร (comu).....	218
ก-8 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดบทบาท (rol).....	219

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
ก-9	
ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนน	
มาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs)	220
ก-10	
ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนน	
มาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดความผูกพันทางอารมณ์ (cmem)	221
ก-11	
ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนน	
มาตรฐาน (Standardize Score) ของตัวชี้วัดการควบคุมพฤติกรรม (ctbe)	222

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-1 กรอบแนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์	10
1-2 กรอบแนวคิดการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์.....	11
4-1 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ปรับแก้ (Adjust model) ขั้นสุดท้าย	99
4-2 ค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยภาพรวมของกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	131
4-3 ค่าเฉลี่ยการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	132
4-4 ค่าเฉลี่ยการสื่อสารของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	132
4-5 ค่าเฉลี่ยด้านบทบาทของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล	133
4-6 ค่าเฉลี่ยด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล.....	134
4-7 ค่าเฉลี่ยด้านความผูกพันทางอารมณ์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล.....	134
4-8 ค่าเฉลี่ยด้านการควบคุมพฤติกรรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล.....	135
ค-1 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ตามสมมติฐาน (Hypothesis model).....	209
ค-2 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ปรับแก้ (Adjust model)	213
ค-3 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ปรับแก้ (Adjust model) ขั้นสุดท้าย	216

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เกมออนไลน์ เป็นสื่อบันเทิงที่มาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ในยุคดิจิทัล ยุคที่สื่อและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พัฒนาอย่างรวดเร็วจนกลายเป็นปัจจัยสำคัญ ที่อำนวยความสะดวกสบายให้กับชีวิตของเรา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงาน การศึกษา หรือเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ เด็กและเยาวชนที่เติบโตมาพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีจึงมีความสนใจในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ซึ่งในปัจจุบัน มีการออกแบบให้กะทัดรัดพกพาได้สะดวกส่งผลให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ได้โดยง่าย ข้อมูลจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทยของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ องค์กรมหาชน (2556) พบว่า กิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เด็กอายุน้อยกว่า 15 ปี นิยมมากที่สุด คือ กิจกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ 53.6 รองลงมา คือ กิจกรรมการดาวน์โหลด ร้อยละ 35.6 และกิจกรรม การค้นหาข้อมูล ร้อยละ 31.4 ส่วนในกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 15-19 ปี นิยมกิจกรรมการดาวน์โหลด มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.1 กิจกรรมการค้นหาข้อมูล ร้อยละ 35.5 และกิจกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ร้อยละ 35.3 จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเกมนออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทเป็นอย่างมาก ในชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน

การที่เกมนออนไลน์มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเล่นเกมนออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งลักษณะของเกมนออนไลน์ ในปัจจุบันมีความสมจริงสมจังทั้งภาพเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงาม มีเสียงเพลงหรือเสียงประกอบ มีตัวละครในเกมที่ผู้เล่นเกมสามารถเลือกและควบคุมให้ทำในสิ่งที่ต้องการ บางเกมตัวละคร ของผู้เล่นจะมีระดับในการพัฒนาความเก่งและท้าทายความสามารถมากขึ้น บางเกมสามารถเล่น ไปพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นและสามารถเล่นพร้อมกันได้เป็นจำนวนมาก สามารถส่งข้อความโต้ตอบ หรือพูดคุยกันผ่านไมโครโฟนได้ จึงเป็นสังคมเสมือนที่ทำให้เด็กและเยาวชนได้มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างกัน ยิ่งไปกว่านั้นบางครอบครัวมีพ่อแม่สนับสนุนให้บุตรเล่นเกมออนไลน์ เพราะเชื่อว่า บุตรจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหนังสือ และคาดหวัง ให้เกมนออนไลน์เสริมทักษะบางอย่าง เช่น ทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ การวางแผน ความคิดสร้างสรรค์ เสริมสร้างสติปัญญา เป็นต้น จึงทำให้เกมนออนไลน์เข้ามามีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนมากยิ่งขึ้น

การเล่นเกมนอนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมนอนไลน์มากเกินไปจนขาดความสมดุลจะส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเด็กเอง ครอบครัวและคนรอบข้างด้วย เช่น ทำให้เสียสายตา ปวดหลัง ไม่สนใจเรียนเพราะมัวแต่พะวงแต่เรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ และในครอบครัวที่มีเด็กติดเกมมักจะเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสัมพันธภาพในครอบครัว การทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวน้อยลง เกิดความขัดแย้งจากการแก้ปัญหาเรื่อง การเล่นเกมนอนไลน์ และจากบทวิเคราะห์สถานการณ์เด็ก ติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2556) ได้นำเสนอข้อมูลว่าการติดเกมส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย และมีผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจสูงมากถึง 3 หมื่นล้านบาท โดยพบว่า เด็ก 1 คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 1,160 บาท ต่อเดือน ตามการวินิจฉัยโรคความผิดปกติทางจิตตามการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ฉบับที่ 5 (DSM-5) โดยสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา แม้ไม่ได้กำหนดให้การติดเกมนอนไลน์เป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ อย่างไรก็ตามการติดอินเทอร์เน็ตและการติดเกมถูกจัดอยู่ในหมวดโรคส่วนที่ 3 ซึ่งเป็นโรคที่ยังต้องการการวินิจฉัยเพิ่มเติมก่อนที่จะถูกจัดให้เป็นโรคทางจิตเวชอย่างเป็นทางการ (ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์จิต, 2558)

จากรายงานสถิติของผลการทดสอบการติดเกมจากบทวิเคราะห์วิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2556) ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2556 พบว่า การสำรวจข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมดจำนวน 9,031 คน ติดเกม 2,018 คน เกือบติดเกม 4,957 คน และรายงานผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชชนกนรินทร์ กรมสุขภาพจิต ใน พ.ศ. 2556 พบว่า ในประเทศไทยมีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคน เมื่อจำแนกเป็นภูมิภาคจะพบว่า ภาคใต้มีอัตราการติดเกมสูงสุด คือ ร้อยละ 18.3 รองลงมาคือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือ และภาคกลาง โดยมีอัตราการติดเกม คิดเป็นร้อยละ 14.3, 9.8 และ 9.1 ตามลำดับ จากข้อมูลดังกล่าวมาชี้ให้เห็นว่าสถานการณ์การติดเกมของเด็กและเยาวชนไทยอยู่ในระดับที่วิกฤติ และเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนและจริงจัง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทพ่อแม่กับการติดเกมนอนไลน์ การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการศึกษาระดับชั้นสูง ในปี พ.ศ. 2556 ผู้วิจัยดำเนินการศึกษากับบทบาทพ่อแม่ ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus group) พ่อแม่ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 4 กลุ่ม คือ กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มนักเรียนที่มีปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ กลุ่มพ่อแม่ของนักเรียนที่ไม่มีปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ และกลุ่มพ่อแม่ของนักเรียนที่มีปัญหาในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งได้ข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับการศึกษาวรรณกรรมที่กล่าวมาข้างต้นว่า ครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการติดเกมนอนไลน์ของบุตร และปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมนอนไลน์ คือ การมีเวลาร่วมกันน้อยของสมาชิกในครอบครัว

การขาดความคงเส้นคงวาและความจริงจังในการกำหนดกฎระเบียบในการเล่นเกมนอนไลน์ พ่อแม่ไม่ได้ห้ามหรือไม่ได้แนะนำในการเล่นเกมนอนไลน์แก่บุตร และพ่อแม่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเกมนอนไลน์จึงไม่สามารถให้คำแนะนำบุตรได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมในภาคเหนือ พบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกม และปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัว และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว (ปัญญธร ชัชวรัตน์ และดลฤดี เพชรขว้าง, 2552) สาเหตุการติดเกมเกิดจากปัจจัยส่วนตัว อิทธิพลกลุ่มเพื่อน ผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมในชุมชน สื่อและเทคโนโลยี (ภีร์วัฒน์ นนทะโชติ, 2557) เยาวชนรู้จักเกมนอนไลน์และอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่อายุต่ำกว่า 12 ปี โดยจะเล่นจากร้านบริการอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมทำให้เสียค่าใช้จ่าย ขาดเพื่อน หงุดหงิดง่าย ขาดการรอคอย มีผลกระทบต่อการศึกษา (พัชรภรณ์ หงส์สืบสอง, นันทนา เดิมสมบัติวงถาวร และศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์, 2558) และจากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ครอบครัวที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์อายุ 11-15 ปี ในจังหวัดลำปาง ช่วงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2559 พบว่า พฤติกรรมของเด็กที่ติดเกมนอนไลน์จะใช้จ่ายเงินมากขึ้น ความรับผิดชอบต่อการเรียน หรืองานที่รับผิดชอบน้อยลง ขาดความสนใจในการทำกิจกรรมอื่น มีการขัดแย้งกับคนในครอบครัวเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้น ปัจจัยที่ทำให้เล่นเกมนอนไลน์ คือ ความสนุกสนาน เวลาว่างไม่รู้จะทำอะไร การเล่นเกมออนไลน์เพื่อระบายความเครียด เวลาอยู่ร่วมกับพ่อแม่บ่อย ขาดการควบคุมจากพ่อแม่ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าภาคเหนือเป็นภูมิภาคหนึ่งซึ่งมีปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกมนอนไลน์ที่ควรได้รับการช่วยเหลือ และการแก้ปัญหาที่เริ่มจากครอบครัวน่าจะเป็นการแก้ปัญหาที่เหมาะสมและยั่งยืน

จากผลการวิจัยที่ปรากฏแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมนอนไลน์มีหลายปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยจากตัวเด็ก พบว่า เด็กที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ และเด็กที่ขาดทักษะการเข้าสังคมมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป (ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อุรุทยา, ดวงพร สุรพงษ์พิวัฒน์, ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์านนท์ และปาฏิโมกข์ พรหมช่วย, 2552) ปัจจัยจากครอบครัว พบว่า เด็กติดเกมมักพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยให้บุตรอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมหรือติดตามพฤติกรรมบุตรได้อย่างเหมาะสม ครอบครัวที่พ่อแม่มีความใกล้ชิดและผูกพันทางอารมณ์กับบุตรน้อย ครอบครัวที่มีปัญหาความขัดแย้งหรือปัญหาการสื่อสาร (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) และปัจจัยจากสภาพแวดล้อมอื่น ๆ เช่น กลุ่มเพื่อน ลักษณะเกม จำนวนเงินที่ได้รับไปโรงเรียน ก็มีผลต่อการติดเกมของเด็ก (ภีร์วัฒน์ นนทะโชติ, ภัทรพร ยุทธภรณ์พินิจ และทณัฐ ชวนไชยสิทธิ์, 2552; ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และมีณฑนา คำรงค์ศักดิ์, 2555) นอกจากนี้ การปฏิบัติหน้าที่ของ

ครอบครัว ยังมีความสัมพันธ์อย่างมากต่อการติดเกม (Chroenwanit & Sumneangsator, 2014) เช่นเดียวกับงานวิจัยของมุสลิมท์ โต้ะกานี (2555) ที่ศึกษาถึงปัจจัยทำนายด้านการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวต่อพฤติกรรมการติดเกมของเยาวชน พบว่า ครอบครัวของเยาวชนที่พ่อแม่ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวดีเล็กน้อยมีโอกาสติดเกมมากกว่าครอบครัวที่มีการปฏิบัติหน้าที่ดีมากถึง 3.5 เท่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการเล่นเกมของเด็ก และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยังเป็นสิ่งสะท้อนถึงการดำรงอยู่ของครอบครัวอย่างปกติสุข ดังที่ อูมาพร ตรังคสมบัติ (2544) กล่าวไว้ว่า ชีวิตครอบครัวจะดำเนินไปอย่างมีความสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับ การปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการแก้ไขปัญหา การสื่อสาร การปฏิบัติตามบทบาทของแต่ละคน การมีความผูกพันและการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม และการควบคุมพฤติกรรมให้อยู่ในขอบเขต

สำหรับแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักวิชาการเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีหลายแนวคิด อาทิเช่น แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของ Epstein, Bishop, and Levin แนวคิดปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของ Olson แนวคิดปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara เป็นต้น ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ต่างมีองค์ประกอบที่มีความเกี่ยวข้องกันอยู่มาก สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้ องค์ประกอบที่จะศึกษาเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การแก้ปัญหา (Problem solving) การสื่อสาร (Communication) บทบาท (Role) การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective responsiveness) ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) และการควบคุมพฤติกรรม (Behavior control)

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทำได้หลายวิธี เช่น การให้ความรู้ การฝึกอบรม กลุ่มสนับสนุนครอบครัว และการให้การปรึกษาครอบครัวเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้ เพราะเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาความสัมพันธ์และระบบครอบครัว เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันหลักทางสังคมแห่งแรกที่พัฒนาคน ครอบครัวทำหน้าที่หล่อหลอมบุคคลทั้งในเรื่องบุคลิกภาพ จริยธรรมและพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนั้น การทำความเข้าใจโดยการให้การปรึกษาครอบครัวจะช่วยแก้ไขปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ตลอดจนทำนายประสิทธิภาพของการดำรงอยู่ครอบครัวได้เป็นอย่างดี (เพ็ญภา กุลนภาค, 2558)

ทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ (Strategic family counseling theory) มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือ เพื่อแก้ไขปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

โดยการจัดการวิธีการแก้ปัญหาไม่ใช่จัดการกับสมาชิกครอบครัวคนใดคนหนึ่ง ให้ครอบครัว
 ได้มีทางเลือกในการปฏิบัติแทนที่วิธีการเดิมที่ซ้ำซากไม่ได้ผล เทคนิคของการปรึกษารอบครัว
 เชิงกลยุทธ์ที่สำคัญ ได้แก่ การมองภาพใหม่ (Reframing) การเสนอการกำหนด (Offering prescription)
 การชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) การทำนาย
 การเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) และการแสร้งทำ (Pretend techniques) นอกจากนี้ ผ่องพรรณ
 เกิดพิทักษ์ (2554) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้ให้การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ว่า มีบทบาท
 เป็นที่ปรึกษา เป็นผู้เชี่ยวชาญและเป็นผู้วางแผนกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาครอบครัวอย่างสร้างสรรค์
 ผู้วิจัยจึงเชื่อว่าการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์มีความเหมาะสมในการช่วยเหลือครอบครัวที่มีบุตร
 ดิเคมออนไลน์ โดยการส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ให้ครอบครัวได้มีทางเลือกปฏิบัติ
 ที่เหมาะสมแทนวิธีการปฏิบัติเดิมที่ไม่ได้ผล อันจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการดิเคม
 ออนไลน์ของบุตรให้ดีขึ้น

การวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของการใช้รูปแบบการปรึกษารอบ
 ครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์
 เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวให้ดีขึ้น อันจะส่งผลให้พฤติกรรมการดิเคมออนไลน์
 ของบุตรดีขึ้นต่อไป การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 การพัฒนารูปแบบการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ และศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษารอบ
 ครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์

คำถามการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์มีลักษณะเป็นอย่างไร
2. รูปแบบการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์เป็นอย่างไร และสามารถเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์มากขึ้นน้อยเพียงใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรดิเคมออนไลน์

3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

สมมติฐานของการวิจัย

การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

องค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วย การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่สามารถนำไปใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง
2. ได้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
3. รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวสามารถนำไปใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่างได้

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน 9 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำพูน ลำปาง พะเยา แพร่ น่าน และอุตรดิตถ์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่สามารถระบุจำนวนได้ (Infinite population)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี ในเขตภาคเหนือตอนบน จำนวน 400 ครอบครัว ได้จากการใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-

stage sampling) โดยมีขั้นตอนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1) แบ่งเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนบน เป็น 5 กลุ่ม ตามเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา คือ สพม. 34 (เชียงใหม่ และแม่ฮ่องสอน) สพม. 35 (ลำปาง และลำพูน) สพม. 36 (เชียงราย และพะเยา) สพม. 37 (แพร่ และน่าน) และ สพม. 39 (อุตรดิตถ์)

2) สุ่มจังหวัด (Simple random sampling) ได้ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุตรดิตถ์

3) สุ่มครอบครัว จังหวัดละ 80 ครอบครัว ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว

2. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2.1 ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) ในการคัดกรอง

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร จำนวน 20 ครอบครัว สุ่มอย่างง่ายเข้ากลุ่ม เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีคุณสมบัติและการคัดเลือก ดังนี้

2.2.1 บุตร อายุระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ คัดกรองโดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

2.2.2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในระดับน้อยที่สุด

2.2.3 มีความสมัครใจในการเข้าร่วมการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ตัวแปรที่ใช้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variable) ได้แก่ การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของสมาชิกครอบครัว โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของบุตร ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน ดังนี้

1.1 การแก้ปัญหา (Problem solving) หมายถึง การจัดการกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ พ่อแม่และบุตรร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญหา การพูดคุยถึงวิธีการแก้ปัญหา แยกแยะประเด็นปัญหา แก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ มีความคิดเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ เพื่อให้บุตรมีความรับผิดชอบ มีความเอาใจใส่ในหน้าที่ของตนเอง ครอบครัวและสังคม

1.2 การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การใช้ภาษาพูด ภาษาท่าทาง และการแสดงออกในการทำความเข้าใจเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถสร้างข้อตกลงและเรียนรู้ความรู้สึกการกระทำระหว่างกัน โดยมีการพูดคุยถึงข้อตกลงในการเล่นเกมนออนไลน์ สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาด้วยเหตุผล ไม่ตำหนิ คุกคาม และรับฟังเหตุผล

1.3 บทบาท (Roles) หมายถึง การกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ความรับผิดชอบและภาระหน้าที่ของตนเอง ในการจัดการกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยมีการกำหนดหน้าที่ที่รับผิดชอบร่วมกัน การแนะนำหรือตักเตือนบุตรในการเล่นเกมนออนไลน์ การปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดี มีความคิดความรู้สึกต่อบทบาทพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในเชิงบวก และมีการมอบหมายงานให้บุตรรับผิดชอบ

1.4 การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective responsiveness) หมายถึง การรับรู้ความรู้สึก ความต้องการ และการแสดงออกถึงพฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกต่อบุตรได้ โดยให้ความสำคัญและเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของบุตร การรับรู้ความรู้สึกและชื่นชมเมื่อบุตรเล่นเกมนออนไลน์อย่างรับผิดชอบ

1.5 ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) หมายถึง การแสดงออกถึงความรักความห่วงใยและเอาใจใส่ โดยการพูดคุยกับเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ด้วยความรักและความห่วงใย ทำกิจกรรมร่วมกัน สนใจและส่งเสริมในกิจกรรมที่บุตรชอบแทนการเล่นเกมนออนไลน์

1.6 การควบคุมพฤติกรรม (Behavior control) หมายถึง การมีวิธีการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีกฎกติกาในการเล่นเกมนออนไลน์ การเตือนไม่ให้เล่นเกมนออนไลน์มากเกินไป การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ กล่าวชมเมื่อบุตรเล่นเกมนออนไลน์ตามข้อตกลง และมีกฎลงโทษเมื่อทำผิดข้อตกลง

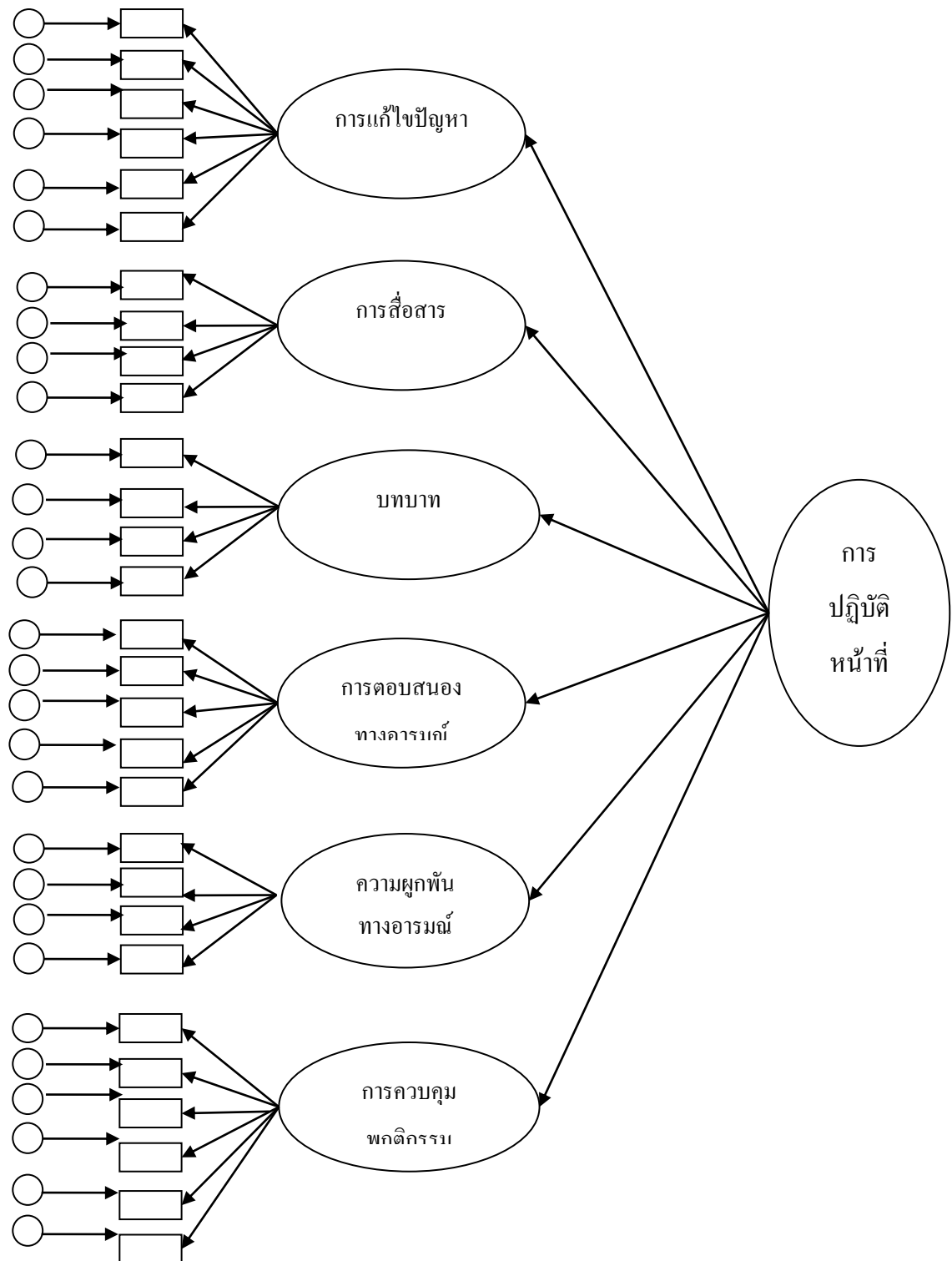
2. รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ หมายถึง การให้ความช่วยเหลือครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์เป็นรายครอบครัว โดยใช้แนวคิดและเทคนิคของการปรึกษาครอบครัว

ทฤษฎีกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม ประกอบด้วย เทคนิคทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ได้แก่ การมองภาพใหม่ (Reframing) การเสนอ การกำหนด (Offering prescription) การชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) และการแสร้งทำ (Pretend techniques) โดยดำเนินการให้การปรึกษาเป็นรายครอบครัวเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัว จำนวน 10 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที

3. ครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ หมายถึง พ่อ แม่ และบุตร มีภูมิลำเนาในเขต ภาคเหนือตอนบน ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบทดสอบ การติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) ในการคัดกรอง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

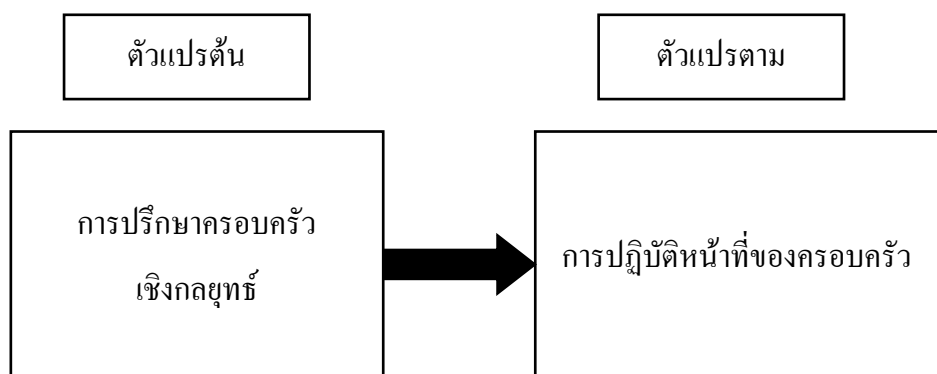
ตอนที่ 1 การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

**ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติ
หน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์**

ผู้วิจัยสร้างกรอบแนวคิดการพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้าง
การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ดังภาพที่ 1-2



ภาพที่ 1-2 กรอบแนวคิดการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
โดยใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์
 - 1.1 ความหมายของเกมออนไลน์
 - 1.2 ประเภทของเกมออนไลน์
 - 1.3 ลักษณะการติดเกมออนไลน์
 - 1.4 สาเหตุการติดเกมออนไลน์
 - 1.5 ผลกระทบของการติดเกมออนไลน์
 - 1.6 การป้องกันและแก้ไขการติดเกมออนไลน์
 - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น
 - 2.1 ความหมายของวัยรุ่น
 - 2.2 การแบ่งระยะของวัยรุ่น
 - 2.3 พัฒนาการของวัยรุ่น
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 - 3.1 ความหมายของครอบครัว ภารกิจของครอบครัว และวงจรชีวิตของครอบครัว
 - 3.2 ความหมายของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 - 3.3 ความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 - 3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 - 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
 - 4.1 ความหมายของการให้การปรึกษาครอบครัว
 - 4.2 ความเป็นมาและแนวคิดเกี่ยวกับการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
 - 4.3 เป้าหมายและกระบวนการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
 - 4.4 เทคนิคที่ใช้ในการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
 - 4.5 บทบาทของผู้ให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

- 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
- 5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
 - 5.1 ความหมายของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
 - 5.2 วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
 - 5.3 ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 5.4 ลักษณะข้อมูลที่ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
 - 5.5 ขั้นตอนในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน
 - 5.6 การนำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันไปใช้
 - 5.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

ทวิศักดิ์ กอนันตกุล, วันดี กริชอนันต์, สิรินทร ไซยศักดิ์ และชฎามาศ ชูระเศรษฐกุล (2547) ให้ความหมายไว้ว่าเกมออนไลน์ เป็นโปรแกรมกราฟิก ที่สร้างขึ้นด้วยระบบผู้ให้บริการและผู้ให้บริการโดยมีระบบสมาชิกในการเข้าใช้ระบบเกม โดยข้อมูลของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ที่เครื่องบริการส่วนกลาง

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ให้ความหมายไว้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมเหล่านี้มีทั้งแบบออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นจำนวนมาก หรือ Massively multiplayer online game หรือ MMOG และเกมที่ต้องเล่นไปตามบทบาทหรือ Role playing game หรือ RPG ดังนั้นเกมออนไลน์จึงไม่จำกัดเรื่องจำนวนคนเล่นและแบบของการเล่น

จากความหมายพอสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเล่นพร้อมกันหลาย ๆ คน ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับคนอื่น ๆ ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้

ประเภทของเกมออนไลน์

วรเศรษฐ สุวรรณิก และชอตรง รอดแก้ว (2547) แบ่งเกมเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกม RPG (Role playing game) เนื้อหาของเกมจะเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ เวทมนต์ คาถา ลัทธิประหลาดในตำนาน เขาวงกตที่เร้นลับ ดินแดนต้องคำสาป และสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่ไม่ปรากฏขึ้นในโลกจริง ผู้เล่นอาจเลือกเป็นพระเอกกล้าในตำนาน เป็นนักรบปราบเหล่าร้าย ซึ่งตอนแรกผู้เล่นมีพลังไม่แข็งแกร่งนัก เมื่อผู้เล่นพยายามปราบเหล่าร้าย จะได้ค่าที่เรียกว่า “ค่าประสบการณ์ (EXP) และทอง (Gold) ที่ใช้ในเกม” สามารถหาซื้ออาวุธราคาแพงขึ้น มีคุณภาพดีขึ้น เมื่อค่า

ประสบการณ์เพิ่มขึ้นถึงจุดหนึ่ง ผู้เล่นนั้นจะได้รับพลังเพิ่มจากความแข็งแกร่ง (Level up) ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งผู้เล่นออนไลน์ที่เรียกว่า MUD (Multi-user dungeon) ผู้เล่นที่สามารถเล่นไปได้ถึงระดับที่ผู้สร้างเกมยอมรับ จะมีสิทธิ์เพิ่มเติมเนื้อหาภายในเกมได้อีก ทำให้เนื้อเรื่องแตกย่อยออกไปอีกมากมาย ตัวอย่างเกม เช่น Ultima online (UO), Ragnarok online (RO)

2. เกม Action ส่วนใหญ่เน้นภาพกราฟิกสวย ๆ เน้นที่การควบคุมที่ต้องการความรวดเร็วทันใจและการต่อสู้ ไม่ค่อยเน้นเนื้อเรื่องมากนัก ผู้เล่นต้องมีความชำนาญในการควบคุมในการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นกับคอมพิวเตอร์นั้น ผู้เล่นที่ชำนาญอาจเดาความเคลื่อนไหวของคอมพิวเตอร์ได้ จึงไม่ได้รับความสนุกมากนัก แต่ถ้าเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกันเองจะเดาได้ยากกว่ามีความสนุกมากยิ่งขึ้น

3. เกม Strategy หรือเกมวางแผน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทปลัดกันดิน และเกม ที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายสามารถควบคุมได้พร้อม ๆ กัน เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการวางยุทธวิธีเพื่อต่อสู้แย่งชิงดินแดน และทรัพยากรระหว่างผู้เล่นฝ่ายต่าง ๆ ตัวอย่าง เช่น เกม War craft, Star craf, Command & conquer ผู้เล่นสามารถเลือกตั้งเมืองในทำเลที่ต่างกัน ค้นหาทรัพยากรภายในเกม เช่น แร่ ทองคำ สำหรับการสร้างสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ เช่น โรงผลิตอาวุธ โรงผลิตจรวด เป็นต้น เมื่อผลิตอาวุธได้จำนวนหนึ่งก็ออกคำสั่งโจมตีคู่ต่อสู้ ซึ่งการวางกำลัง การพัฒนาอาวุธ การสั่งการโจมตี หรือการเข้าไปยึดโรงงานได้นั้น มีวิธีการที่เปิดโอกาสให้ทำได้หลายรูปแบบ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีสไตล์การเล่นที่แตกต่างกันไป ทำให้ได้รับความนิยมนมาก

4. เกม Puzzle เป็นเกมที่มีกฎกติกาเข้าใจง่าย เล่นง่าย เป็นเกมสั้น ๆ และจบเกมง่าย มีขนาดของเกมไม่ใหญ่มากนัก เหมาะสำหรับเล่นในโทรศัพท์มือถือ ตัวอย่าง เช่น Tettris, Puzzle bubble

5. เกม Simulation เป็นเกมที่สังเกตได้ง่ายเพราะมักจะมาคำว่า Sim ติดอยู่ในชื่อเกมด้วย “Sim city” เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นเป็นผู้วางแผนสร้างเมืองได้เอง แก้ไขปัญหาโรคติดต่อ มลภาวะภายในเมือง และความต้องการต่าง ๆ ของชาวเมือง “Flight sim” เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นกลายเป็นนักบินมืออาชีพ อาจเป็นการจำลองขับเครื่องบินโดยสาร หรือฮelikอปเตอร์เพื่อปฏิบัติการกิจต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ “The sim” เป็นการจำลองชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในเมือง ผู้เล่นสั่งการเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวและการตัดสินใจของผู้คนได้ ในเกม Simulation นั้น เอาการจำลองสถานการณ์จริงจากโลกเข้าไปใส่ไว้ในโลกเสมือนทำให้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นอาจเหมือนโลกจริงหรือเกินจริงไปบ้าง ยังมีเกมจำลองแบบอื่น ๆ ที่จะแยกหมวดหมู่ไปอีก อาจจำลองการตกปลา จำลองการเล่นกอล์ฟ จำลองเป็นเจ้าของร้านสะดวกซื้อ จำลองเป็นเจ้าของฟาร์ม เป็นต้น

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2547) แบ่งลักษณะเกมออนไลน์ ออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวมเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้ดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า
2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและหัดวิเคราะห์ โจทย์อย่างเป็นระเบียบ
3. เกมประเภท Simulation เป็นเกมที่เน้นการจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้น จากความต้องการจำลองเพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของ เกมประเภทนี้ คือ การทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ก่อนการใช้งานจริง ได้อย่างดี ต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมของมนุษย์ มาไว้ในเกมด้วย
4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากความต้องการ ในการจำลองสมรรถุมิทางการทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้ควบคุมหน่วยทหารต่าง ๆ ให้การรบดำเนิน ไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในอดีตเป็นเกมผลัดกันเล่น มีการเล่นเป็นตาเดินคล้ายหมากรุก ต่อมาได้มีการพัฒนาให้สามารถเล่นแบบ Real time ได้ นั่นคือ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องหยุดรอฝ่ายตรงข้าม เลือดยุทธวิธีทำให้ระบบการเล่นเกมประเภทนี้เร็วขึ้นมากกว่า
5. เกมประเภท Role playing game (RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนา ตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม ส่วนใหญ่เกมนี้จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่อง เพื่อให้ ผู้เล่นได้เข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องอยู่และนำไปสู่การกอบกู้โลกในที่สุด ข้อดีของเกมประเภทนี้คล้ายเกม Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า ทำให้คนที่ชอบเล่นเกม RPG จะมีทักษะการอ่าน ดีกว่าเกมประเภทอื่น ๆ
6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะ จะมีทั้งการเล่นเป็นผู้เล่นกีฬา ชนิดนั้น ๆ เอง หรือการเป็นส่วนหนึ่งของทีมได้ซ้ เกมกีฬาที่นิยมกันมาก คือ ฟุตบอล บาสเก็ตบอล อเมริกันฟุตบอล และเทนนิส
7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นมาภายหลังเมื่อเกมสายตาต่าง ๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่น ต้องการความหลากหลายในการเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมรูปแบบ การเล่นของเกม สายตาต่าง ๆ เข้าด้วย

ซิดชนก จันทวงษ์ (2556, หน้า 18-21) กล่าวถึงประเภทของเกมในปัจจุบันมี 4 ประเภท คือ

1. แกดชวลเกม (Casual game) เกมที่เล่นโดยใช้ระยะเวลาสั้น เล่นแล้วจบเป็นเกม ๆ ไป กติกาง่าย เล่นสบาย ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้ มีไว้เพื่อผ่อนคลาย มีลักษณะหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแบบเน้นให้ผู้เล่นฝึกทักษะใช้ความคิด ใช้ความว่องไว แบบที่เป็นเกมที่ให้กดตามจังหวะเสียงดนตรี หรือเกมแนวกีฬาต่าง ๆ เช่น เกมฟุตบอล เกมติกอล์ฟ เกมประเภทนี้ใช้เวลาตั้งแต่ 1 นาที จนถึง 30 นาที เมื่อเล่นจบ 1 ตา ก็สามารถเริ่มเล่นใหม่ได้ทันที

2. แมสซีฟ มัลติเพลเยอร์ ออนไลน์ โรลเพลอิ่ง เกม (Massive multiplayer online role playing game) เรียกย่อว่า MMORPG เป็นเกมยุคใหม่ที่มีลักษณะค่อนข้างซับซ้อน เกมลักษณะนี้เป็นเกมออนไลน์ทั้งหมดต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวการ์ตูนหรือตัวละครเพื่อกำหนดให้เป็นตัวละครของตัวเองได้ สามารถควบคุมให้ตัวละครต่อสู้หรือพูดคุยผ่านการพิมพ์หรือเสียงกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่ออนไลน์อยู่ได้ โดยตัวเกมจะมีเนื้อเรื่องและมีภารกิจให้ผู้เล่นได้ทดสอบความท้าทาย ส่วนใหญ่แล้วเกม MMORPG ตัวละครของผู้เล่นจะมีระดับเรียกว่า “เลเวล” ยิ่งเลเวลสูงก็หมายถึง ระดับสูง หมายถึง เป็นผู้เล่นที่เล่นมานาน เก่งกาจ หรือมีระดับที่เหนือกว่าผู้เล่นที่เลเวลน้อยกว่า ซึ่งการได้มาซึ่งเลเวลนั้นส่วนใหญ่เกิดจากการทำภารกิจ หรือการต่อสู้กับศัตรูในเกม เมื่อเลเวลสูงขึ้นตัวละครของผู้เล่นก็จะมีพัฒนาการที่เก่งขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังมีลูกเล่นอีกมากมาย เช่น การสวมใส่ชุดเสื้อผ้าหรือแม้แต่อาวุธให้กับตัวละคร จะเป็นเสมือนโลกจำลอง 1 โลก มีเมือง มีฉากภูเขา แม่น้ำ ป่า เสมือนจริงบ้างหรือเป็นภาพแนวการ์ตูนบ้าง มีค่าเงินหรือหน่วยเงินที่ใช้ภายในเกมเอาไว้แลกเปลี่ยนของ หรือซื้อ-ขายอุปกรณ์สวมใส่กันระหว่างผู้เล่นได้ จุดเด่นของเกมประเภทนี้ คือ ตัวเกมจะทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในโลกแห่งใหม่ ซึ่งอยู่ในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นกำลังเล่นพร้อมกันจำนวนมาก มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้เล่นอื่นภายในเกมเสมือนชีวิตจริง สามารถพูดคุยสื่อสารตอบโต้กันได้แบบเรียลไทม์

3. เรียลไทม์ สเตตีดิจี (Real-time strategy) เรียกย่อว่า RTS เป็นเกมวางแผน ส่วนใหญ่จะเป็นการวางแผนการรบหรือการต่อสู้ ตัวเกมจะทำให้ผู้เล่นต้องคิดและวางแผนอย่างมีระบบ เพื่อควบคุมกองกำลังหรือทหารหน่วยต่าง ๆ ไปพิชิตฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมแนว RTS ในยุคใหม่มีการเพิ่มเติมการบริหารจัดการสิ่งอื่น ๆ นอกเหนือจากกองกำลังเพิ่มเข้าไปด้วย เช่น การบริหารจัดการทรัพยากรหรือทรัพยากร เพื่อนำมาใช้พัฒนากองกำลัง เป็นต้น ข้อเสียของเกมนี้ คือ การเล่น 1 ครั้ง ใช้เวลานานตั้งแต่ 30-60 นาที แล้วแต่ความยากง่ายของแต่ละเกม แต่ข้อดีก็มีอยู่มากเช่นกัน เพราะผู้เล่นที่จะเล่นเกมประเภทนี้ได้ ต้องมีระบบความคิดที่ดี และเป็นเกมที่พัฒนาทักษะในการวางแผนบริหารจัดการระบบความคิด รวมถึงตรรกะในการคิดได้ดี

4. เพลย์ส เพอร์ซัน ชูตเตอร์ (First person shooter) เรียกย่อว่า FPS เป็นเกมประเภทที่มีวิธีการเล่นหลัก ๆ เป็นการถือปืนเดินไปยิงเป้าหมาย ผู้เล่นจะสวมบทบาทผ่านมุมมองสายตาของตัวละครเสมือนกับได้มองผ่านตาของทหารหรือตัวละครที่ถืออาวุธนั้นอยู่จริง ๆ หลาย ๆ เกมที่เป็นประเภทนี้ มีความสมจริงสูง เช่น มีการเล็งก่อนยิงซึ่งจะต้องใช้วิธีการเล็งแบบเดียวกับการยิงปืนของจริง จุดเด่นของเกมประเภทนี้ คือ เหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นอย่างรวดเร็ว เหมือนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ส่วนใหญ่แล้วเกมประเภทนี้จะมีการกำหนดอายุผู้เล่น 18 ปีขึ้นไป บางเกมกำหนดไว้ที่มากกว่า 15 ปีขึ้นไป แต่การกำหนดอายุไม่สามารถทำได้จริง 100 % เพราะเกมสมัยนี้เป็นแบบออนไลน์เกือบทั้งหมด สามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตและเล่นได้ไม่ยาก โดยไม่ต้องมีการยืนยันตัวตนหรือตรวจสอบอายุใด ๆ ทั้งสิ้น

สรุปได้ว่า การแบ่งประเภทเกมออนไลน์จะแบ่งตามลักษณะของเกมหรือวิธีการเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้หลากหลาย คือ สามารถเล่นได้คนเดียวหรือหลายคนก็ได้ มีระดับความยากง่าย ใช้เวลาสั้นหรือการเล่นที่ต่อเนื่องยาวนาน ไม่มีเนื้อหาซับซ้อนจนถึงประเภทที่มีเรื่องราวเป็นการจำลองสถานการณ์จริง หรือบางประเภทเป็นลักษณะจินตนาการที่ไม่มีจริงในโลก

ลักษณะการติดเกมออนไลน์

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมออนไลน์ ดังนี้

Young (1996) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนเรียกว่า MOUSE ย่อมาจากตัวอักษรห้าตัว คือ เอ็ม โอ ยู เอส และ อี ได้แก่

1. M คือ การใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจ “More than intended time spent online”
2. O คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง “Other responsibilities neglected”
3. U คือ การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ “Unsuccessful attempts to cut down”
4. S คือ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง “Significant relationship discord because of use”
5. E คือ การมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ “Excessive thoughts or anxiety when not online”

Goldberg (1996 อ้างถึงใน ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์, 2545) ได้ระบุลักษณะของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของ Young (1996) ไว้ดังนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต
2. ลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต

3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอน เพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต
6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น
7. ละทิ้ง ละเลยครอบครัว และเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลากับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์จิต (2558) กล่าวถึง ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

เสพติดสื่อสังคม และเสพติดเกม จะมีอาการของผู้ที่ติดสารเสพติด (Substance dependence) และผู้ที่ติดการพนัน (Pathological gambling) เมื่อเล่นเกม เล่นสื่อสังคมหรืออินเทอร์เน็ต ผู้เล่นจะรู้สึกพึงพอใจและเพลิดเพลิน จนลืมตัวใช้เวลาเล่นนานกว่าที่ตั้งใจไว้หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ

โดยไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมและเวลาในการเล่นของตนเองได้แม้พยายามจะลดหรือเลิกก็มักไม่สำเร็จไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ เมื่อถูกจัดจ้งหวะหรือถูกห้ามเล่น จะรู้สึกโกรธ หงุดหงิด กระวนกระวายใจ หลายครั้ง พบว่า ผู้เสพติดจะใช้การเล่นเกม เล่นสื่อสังคม หรือเล่นอินเทอร์เน็ตในเวลาารู้สึกเครียด เพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหาหมกมุ่นหรือคิดซ้ำ เกี่ยวกับการเล่นที่ผ่านมา และต้องการเล่นตลอดเวลาจะมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม เป็นต้น สำหรับเครื่องมือในการประเมินการเสพติดเกม ชาญวิทย์ พรนภดล (2556) ได้ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกันสร้างแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST) เพื่อใช้คัดกรองผู้มีภาวะเสพติดเกม ใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment)

สรุปได้ว่า ลักษณะการติดเกมออนไลน์มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ ผู้เล่นมีพฤติกรรมที่ต้องการเล่นมากขึ้น ไม่สามารถควบคุมการเล่นของตนเองได้ จนขาดความรับผิดชอบ และส่งผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน ซึ่งการติดเกมสามารถคัดกรองได้ และสำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) ที่สร้างขึ้นโดยชาญวิทย์ พรนภดล ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข โดยมีลักษณะพฤติกรรม คือ พฤติกรรมหมกมุ่น

ในการเล่นเกมนอนไลน์ สูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่น และสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ ในการคัดกรองเด็กที่ติดเกมนอนไลน์

สาเหตุการติดเกมนอนไลน์

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ได้รวบรวมข้อมูลจากศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับเกมส์-แก๊งส์ กับชีวิตครอบครัว พบว่า สาเหตุสำคัญที่เด็กในชุมชนแออัดชอบเล่นเกมออนไลน์มาจากเหตุผล 5 ประการ คือ

1. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากเด็กทุกคนต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสังคมเองก็ได้พัฒนารูปแบบความบันเทิงต่าง ๆ มากมาย รวมทั้งเกมนอนไลน์ที่เป็นรูปแบบความบันเทิงสมัยใหม่ที่มีความเหมือนจริง ทำให้เกิดความสนุกสนานมากกว่าเกมอื่น ๆ เด็กในชุมชนแออัดให้ความเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์จะเป็นเพียงแค่ความสุขช่วงเวลาหนึ่งก็ยังดีกว่าที่จะต้องอยู่แบบไม่มีความสุขในชีวิตจริง และเหตุผลที่เล่นก็เพื่อผ่อนคลายความเครียด

2. การมีโลกส่วนตัวและการทำงานจินตนาการให้เป็นจริงผ่านตัวละคร เกมออนไลน์ทำให้เด็กได้ทำจินตนาการของตนเองให้เป็นจริง เช่น เด็กบางคนมีฐานะยากจน ก็อาจต้องการเป็นคนที่มีเงินทองมากมาย ก็สามารถสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการได้ มีเงิน มีอำนาจ มีคนให้การยอมรับนับถือ นับเป็นการสร้างบุคลิกในใจให้ปรากฏออกมาจริง ๆ

3. การชดเชยทางสังคมเพื่อหนีสภาพความเป็นจริง เนื่องจากคนส่วนมากมักจะมีทัศนคติที่ไม่ดีกับคนในชุมชนแออัด คิดว่าเป็นแหล่งเสื่อมโทรมและเป็นที่มีว่สมุขของคนไม่ดี แม้แต่คนในชุมชนเองก็มีความหวาดระแวงกันเอง ดังนั้น การเล่นเกมออนไลน์ไม่ต้องมีการแสดงตัวตนว่าเป็นใคร มาจากที่ใด มีพื้นเพอย่างไร ทำให้สามารถอยู่ในชุมชนเกมได้อย่างสบายใจ ซึ่งการสร้างตัวละครแทนตนเองในบทบาทที่พึงปรารถนาสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจได้มากขึ้น

4. การสร้างความสำเร็จและความภาคภูมิใจในชีวิต เนื่องจากสภาพในเกมมีความเหมือนจริง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่ามีโลกส่วนตัว หรือมีชุมชนที่ไม่สามารถหาได้จากชีวิตจริง เพราะชีวิตในชุมชนแออัด มักไม่ค่อยได้รับการยอมรับทางสังคม เด็กจึงอยากดำเนินชีวิตอยู่ในเกมมากกว่าชุมชนจริง ๆ โดยเมื่ออยู่ในเกมเด็กไม่ต้องไปโรงเรียน ไม่ต้องทำการบ้าน มีแต่การหาความภาคภูมิใจในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการมีเงิน มีตำแหน่งทางสังคม หรือการได้รับการยอมรับทางสังคมจากในเกม เป็นต้น

5. การหารายได้ เนื่องจากลักษณะประการสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ คือ มีการใช้จ่ายกันในเกม โดยการซื้อของ มีตลาดแลกเปลี่ยน ซึ่งการมีรายได้ (เงิน) หรือการมีของนั้นจัดว่าเป็นขั้นหรือระดับทางสังคม ที่ทำให้เกิดการยอมรับ ดังนั้น เด็กบางคนที่สามารถในการหาของเก่งก็จะยกของให้ผู้อื่นผ่านตัวละครในเกม แล้วมารับเงินสดนอกเกม ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้มักพบมาก

ในกลุ่มเด็กชุมชนแออัด เพราะของในเกมนั้นไม่ได้มีความหมายมากเท่ากับการมีเงินไว้ใช้จ่ายในโลกของความเป็นจริง

บัณฑิต ศรไพศาล (2550) กล่าวถึง สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมออนไลน์ ได้แก่

1. ครอบครัว การเลี้ยงดูมีเวลาให้แก่น้อยลง เวลาเด็กอยากได้อะไรพ่อแม่ก็หาให้เพื่อเป็นการทดแทนที่ไม่มีเวลาให้ ซึ่งพบได้ในครอบครัวทั่วไป หรือที่รุนแรงกว่านั้นคือ ครอบครัวที่มีความขัดแย้ง เด็กเห็นแม่ถูกตวาด เห็นพ่อเมาเหล้า ทำให้เด็กรู้สึกว่าการใช้ชีวิตของตนเองไม่มั่นคงหรือสิ้นคตอน อีกประการ คือ เด็ก ๆ ทุกคนต้องการความภาคภูมิใจในตัวเอง ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าตัวเองมีอะไรดี แต่ถ้าเด็กรู้สึกว่าจะไม่พร้อมที่จะอวดตัวเองกับคนอื่น ๆ เด็กจะไปสร้างความภาคภูมิใจในตัวเองด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ชิงมอเตอร์ไซค์ ยกพวกตีกัน ดื่มเหล้า สูบบุหรี่ เพื่อให้เพื่อนยอมรับการสร้างให้เด็กมองตัวเองในมุขดีจึงเป็นเรื่องจำเป็น

2. เกมทำให้เด็กรู้สึกตัวเองเก่ง ขณะที่ได้คะแนนเพิ่ม ให้รางวัลกับเด็กตลอดเวลาจนทำให้เด็กรู้สึกตัวเองดีและแสวงหาสิ่งเหล่านั้นจากเกม

3. การศึกษาในปัจจุบันการเรียนมีการแข่งขันสูงมาก ในห้องหนึ่งจะมีเด็กที่ได้ที่หนึ่งเพียงคนเดียวท่ามกลางเด็กที่เป็นผู้แพ้ถึง 50 คน ระบบแข่งขันที่เป็นพีระมิดจะทำให้เกิดผู้แพ้ขึ้นเรื่อย ๆ หากระบบการศึกษาเพิ่มเติมให้เด็กค้นพบความถนัดในตัวเอง เพราะคนทุกคนมีของดีบางอย่างอยู่ในตัวเอง ถ้าค้นพบแล้วจะภูมิใจในตรงนั้นควบคู่ไปกับการเรียน เรียนดีก็ยิ่งดี แต่ถ้าเรียนไม่ดีอย่างน้อยเด็กก็ยังได้มีความภาคภูมิใจบางอย่าง เมื่อพลังใจเด็กก็จะดึงพลังกาย และพลังสมอง

4. ชุมชน ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมเกิดขึ้นมากมาย แต่ชุมชนจัดการอะไรไม่ได้

5. สังคม วัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมหรือการมีเงินจำนวนมาก ไม่รู้สึกภาคภูมิใจกับคุณธรรมจริยธรรมภายใน ถ้าเด็กมีความภาคภูมิใจกับคุณธรรมภายในใจ เด็กจะไม่แกว่งง่าย ไม่ว่าเพื่อนจะมาชวนไปลองบุหรี่ ดื่มเหล้า ชิงรถหรือเล่นเกมก็ตาม เพราะเด็กจะรู้ว่าคุณค่าของเขาขึ้นอยู่กับว่าเขาจะไม่ทำตามที่เพื่อนชวนก็ตาม

6. เกมและอินเทอร์เน็ต เข้าถึงง่าย เพราะตัวเกมพัฒนาและวิจัยให้ตรงกับความต้องการของเด็กไม่ว่าจะภาพ กติกา ของรางวัล ผู้ผลิตจะวิจัยตลอดเวลา

ชาญวิทย์ พรนภดล (2556) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมมีได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลาย ๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวเนื่องกันอยู่ สาเหตุหลักได้แก่

1. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็ก โดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษ

เมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำ เพื่อให้ตัวเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกมนะ พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมนะของเด็ก ในช่วงแรก พ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบ ๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือ ใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2. สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความตื่นเต้น ให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม หรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้ โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมนะเป็นทางออก

3. ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (Low self-esteem) เป็นต้น

สรุปได้ว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์นั้นมีทั้งปัจจัยที่มาจากตัวเด็กเอง รวมทั้งครอบครัว และสภาพแวดล้อมหรือสภาพสังคมด้วย สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ให้ความสำคัญกับครอบครัวซึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ และตัวเด็กเอง

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกม ดังนี้

1. ด้านสุขภาพร่างกาย

ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมนะกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ๆ อาจทำให้เกิดลิ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่าง ๆ ได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลิ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

2. ด้านพัฒนาการ

มีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือ ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะมัวแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ และยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

3. ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ

เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่ แล้วมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไต่ระดับความสามารถในเกมนั้น ๆ ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน

4. ด้านการเรียน การทำงาน และสังคม

ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์จิต (2558) กล่าวว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อผู้เสพติดในหลายด้าน อาทิ ด้านการศึกษา การทำงาน รวมถึง มนุษย์สัมพันธ์กับคนรอบข้างและการเข้าสังคม ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียน รวมถึงอาจตัดสินใจในกระทำสิ่งต่าง ๆ ผิดพลาด โดยแบ่งปัญหาที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต ออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. ปัญหาด้านการเรียน การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตนาน ๆ จะทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้และไม่สนใจในการเรียน เพราะจิตใจมัวจดจ่อต่อการสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์

2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือครอบครัวโดยผู้เสพติดไม่สนใจครอบครัวใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต ละทิ้งหน้าที่ประจำวันเพื่อไปใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น การปรับตัวเข้าสังคมคนจริง ๆ เริ่มถดถอยและอาจนำไปสู่สังคมไซเบอร์ หรืออาจนำไปสู่การถูกล่อลวงและละเมิดทางเพศ

3. ปัญหาด้านการเงิน ผู้เสพติดจะสูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ รวมถึงการติดพนันออนไลน์ เป็นต้น

4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลงและการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ เกิดปัญหาจากสายตาที่เกิดจากการจ้องคอมพิวเตอร์นาน ๆ กล้ามเนื้อแขนขาอ่อนแรง ปวดหลัง ปวดคอ น้ำหนักตัวเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

6. ปัญหาด้านจิตใจ ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลานานอาจเกิดปัญหาอารมณ์ซึมเศร้า แปรปรวน หงุดหงิดง่าย สมาธิสั้น เป็นต้น

สรุปได้ว่า ผลกระทบจากเกมออนไลน์เกิดได้ทั้งตัวผู้เล่นเกมเอง ได้แก่ ปัญหาทางด้านร่างกาย ปัญหาทางด้านอารมณ์ ปัญหาทางด้านสังคม และปัญหาทางด้านสติปัญญา รวมถึงผลกระทบต่อครอบครัว เช่น การเสียสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นต้น

การป้องกันและช่วยเหลือการติดเกมออนไลน์

การแก้ไขปัญหาดังกล่าว นอกจากการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมแก่เด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคมแล้ว ควรสร้างความตระหนักให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด โดยมีแนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่น่าสนใจดังต่อไปนี้ (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2556)

1. ระดับครอบครัว

1.1 ลดโอกาสการเข้าถึงเกมของเด็ก ด้วยการลดจำนวนอุปกรณ์การเล่นเกมนในบ้านลง เพราะจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2552) พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมในแต่ละบ้านมีมากกว่าประชากรในบ้าน 2.5 เท่า นั่นหมายความว่าถ้าในบ้านมีสมาชิก 4 คน บ้านนั้นจะมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมได้ 10 เครื่อง พ่อแม่จำเป็นต้องลดจำนวนอุปกรณ์เหล่านี้ลง และใส่รหัสผ่านในอุปกรณ์ทุกเครื่อง

1.2 เพิ่มเวลาที่มีคุณภาพในครอบครัว หาเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน ให้ความรักและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ อย่าใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก

1.3 ส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ไม่ใช่การเรียนพิเศษแต่เพียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้มีกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ทำในเวลาว่าง อาทิ การเล่นดนตรี กีฬา ตามความสนใจของเด็ก

2. ระดับชุมชน

2.1 ชุมชนร่วมกันสอดส่องดูแลและร่วมกันกำหนดรูปแบบหรือทิศทางของร้านเกมในพื้นที่

2.2 ในชุมชนสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กและเยาวชน อาทิ ลานกิจกรรมดนตรี กีฬา ศิลปะ ออกกำลังกาย หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมและหันมาสนใจการทำกิจกรรมสร้างสรรค์มากกว่าการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต

2.3 ร้านเกมมีเวลาปิดบริการพร้อมกัน เช่น ปิดทุกวันจันทร์หรือวันอาทิตย์ โดยอาจปิดครั้งวันก็ได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กและผู้ปกครองได้ใช้เวลาในครอบครัวร่วมกัน

2.4 ผู้ประกอบการร้านเกมเปิดให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้และพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยควรมีกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกม

3. ระดับนโยบาย

3.1 จัดสร้างเครือข่ายเฝ้าระวังและตรวจสอบร้านเกมที่ผิดกฎหมายในระดับท้องถิ่น เพื่อประสานงานไปยังหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง

3.2 เร่งดำเนินการในการตรวจจับและปราบปรามร้านเกม/ อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง

3.3 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น ร่วมมือกันในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาการติดเกมในเด็กเยาวชน ทั้งในด้านนโยบายและการปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกัน และการดำเนินงานร่วมกันอย่างจริงจัง

3.4 ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องร่วมผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน รัฐบาลกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบปัญหาติดเกมในระดับชาติ พร้อมนิยามการติดเกมให้ชัดเจน รวมทั้งตั้งคลินิกเฉพาะผู้มีปัญหาการติดเกม

สรุปได้ว่าการป้องกัน ช่วยเหลือ และแก้ไขเรื่องการติดเกมออนไลน์ไม่ได้เฉพาะตัวผู้เล่นเกมเท่านั้น เพราะปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์มีหลายปัจจัย ดังนั้นจึงจำเป็นที่ต้องได้รับความร่วมมือทั้งจากผู้เล่นเกมออนไลน์และครอบครัวด้วย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการติด

เกมออนไลน์ของเด็ก และเพื่อให้เกิดการป้องกันอย่างเข้มแข็ง จึงควรมีการกำหนดเป็นนโยบายในระดับชุมชนและประเทศที่ร่วมกันแก้ไขอย่างจริงจังด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

วรรณรัตน์ รัตนวรางค์ (2548) ได้ศึกษาเกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร พบว่า 1) การพัฒนาและความทันสมัยทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยและความรู้ เป็นเหตุให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลาน 2) สภาพสังคมในชุมชนแออัดหล่อหลอมรูปแบบพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดความรุนแรง 3) การละเลยการทำหน้าที่ของผู้ปกครองในการจัดเวลาสมาชิกในครอบครัว ทำให้เกิดความห่างเหิน ไม่เชื่อฟัง และขัดแย้ง 4) การขาดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในครอบครัวมีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงขั้นสูงขึ้น

อดิศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์ และไพบุลย์ เกียรติโกมล (2549) ได้การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้ที่เล่นเกม จำนวน 300 คน จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และหาความสัมพันธ์ของผลกระทบด้าน ๆ ต่างกับพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมก่อนการเล่นเกมนั้นที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนตัวแปรประเภทเกมที่เล่นกับพฤติกรรมก่อน ขณะและหลังการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมขณะเล่นเกมเท่านั้นที่ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าว

ทวีศิลป์ กุลนภาค, วิฑิตมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญญา กุลนภาค (2552) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบและโปรแกรมแก้ปัญหาเด็กติดเกมในจังหวัดภาคตะวันออก ประกอบด้วย เด็กติดเกม 960 คน เด็กปกติ 960 คน และผู้ปกครอง 960 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3,840 คน ผลการศึกษานุคลิกภาพ พบว่า เด็กที่มีบุคลิกภาพที่แตกต่างจากเด็กปกติ 4 ลักษณะ ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความเป็นผู้นำและด้านความมีอิสระ โดยผลการวิเคราะห์จำแนกการเป็นเด็กติดเกมที่มีค่าสัมประสิทธิ์การจำแนกสูงสุด 3 อันดับแรก คือ บุคลิก ด้านความรับผิดชอบ ด้านความมั่นคงทางอารมณ์ และปัจจัยทางสังคมด้านค่านิยมเกี่ยวกับการเล่นเกม ส่วนตัวแปรที่สามารถจำแนกลักษณะผู้ปกครองของเด็กที่ติดเกมที่มีค่าสัมประสิทธิ์การจำแนกสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ความรับผิดชอบของบิดามารดาที่มีต่อบุตร การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับเด็กและสัมพันธภาพระหว่างบิดากับเด็ก

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2552) ได้ทำการศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็ก และวัยรุ่น และพัฒนาแบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกม (Game addiction protection scale-GAPS) ในกลุ่มผู้ปกครองและเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2,452 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มเด็กติดเกม 327 ราย กลุ่มคลั่งไคล้เกม 582 ราย และกลุ่มเด็กไม่ติดเกม 1,543 ราย กลุ่มติดเกมมักจะเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือ เล่นเกมออฟไลน์ เกมเพลย์สแตชั่น และเกมบอย ส่วนระยะเวลาที่เด็กกลุ่มติดเกมได้เล่นเกมในแต่ละช่วงเวลานานกว่า กลุ่มไม่ติดเกมเกือบ 2 เท่า ทั้งในช่วงเปิดเทอมและปิดเทอม ปัจจัยจากการเลี้ยงดูของครอบครัวและปัจจัยจากตัวเด็กมีอิทธิพลอย่างมากต่อการป้องกันการติดเกม การลดโอกาสเข้าถึงเกมของเด็ก การฝึกให้เด็กรับผิดชอบงานบ้าน และฝึกให้เด็กมีวินัยรู้จักควบคุมตนเองและควบคุมระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน รวมถึงการให้เวลาคุณภาพกับเด็กด้วยการใช้เวลาร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันการติดเกม ขณะที่ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและเพื่อนเป็นเสมือนปัจจัยเสริมที่สามารถเป็นได้ทั้งปัจจัยป้องกันและปัจจัยที่ชักนำไปสู่การติดเกม นอกจากนี้ แบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกมที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำนายภูมิคุ้มกันการติดเกมของเด็ก ได้ดี

ปัญญาธร ชัชรรัตน์ และคลฤติ เพชรกว้าง (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนช่วงอายุ 13-18 ปี จำนวน 300 คน ที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน ด้วยสถิติ Chi-square ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนติดเกมร้อยละ 55.5 และผู้เล่นเกมมีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม ได้แก่ ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกม และปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัว และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ปัจจัยด้านการติดเพื่อน ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกม และปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกม มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม มีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการติดเกม ส่วนปัจจัยด้านการศึกษา การอาศัยของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัวและการได้ข้อมูลเกมออนไลน์ไม่มี ความเกี่ยวข้องกับการติดเกม

ภีรวัฒน์ นนทะโชติ และคณะ (2552) ได้ศึกษายุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา จากกลุ่มผู้ปกครองนักเรียนที่ติดเกม ผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์แนะแนว อาจารย์ฝ่ายปกครอง นักจิตวิทยา และนักวิชาการด้านสื่อ จำนวน 30 คน และพิจารณาความเหมาะสมของยุทธศาสตร์ที่สร้างขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน และพิจารณาความเหมาะสมของยุทธศาสตร์ด้วยวิธีสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน

ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม และความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง โดยปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้ดีที่สุดตามลำดับความสำคัญ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 1,248 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) แบบจำลองพฤติกรรมอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ 2) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และอิทธิพลทางบวกโดยตรงกับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวและความเหงา 3) พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และพฤติกรรมการตัดสินใจสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัว และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาและการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว โดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนและอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม โดยผ่านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยผ่านพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2555) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 256 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถม ศึกษาติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 52.7 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน สัมพันธภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนมาก มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.44 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี มีโอกาสติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเองสูง

กิริวัฒน์ นนทะโชติ (2557) ได้ศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์และพัฒนา รูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขต เทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบบันทึกการสำรวจชุมชน แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง และแบบประเมินผลการพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้นำชุมชน จำนวน 26 คน ตัวแทนชาวบ้าน จำนวน 13 คน ผู้ปฏิบัติงานด้านการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกม คอมพิวเตอร์ของเยาวชน จำนวน 7 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) ลักษณะ การติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชนเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มชอบเล่น ระยะหลงใหลคลั่งไคล้ และระยะติดเกมอย่างรุนแรง สาเหตุเกิดจากปัจจัยส่วนตัว อิทธิพลกลุ่มเพื่อน ผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมของชุมชน สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งปัญหาการติดเกม คอมพิวเตอร์ในชุมชนมีแนวโน้มและความรุนแรงมากขึ้น 2) รูปแบบการป้องกันการติดเกมของ เยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุตรดิตถ์ เน้นรูปแบบ “3 ข โมเดล” คือ เข้าใจ เข้าถึง และเข้าร่วมพัฒนา โดยประสานพลังความร่วมมือการดำเนินงานที่เน้นการปฏิบัติการ แบบบูรณาการเป็นองค์รวมตั้งแต่ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ ครอบครัว และชุมชนพื้นที่ ด้วยการปฏิบัติการ 3 ระดับ คือ ระดับเฝ้าระวัง ระดับการส่งเสริมป้องกัน และระดับการแก้ปัญหา

พัชรภรณ์ หงส์สืบสอง และคณะ (2558) ได้ศึกษาความต้องการในการแก้ปัญหาการติด เกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลตำบลคู้ใต้ จังหวัดน่าน จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัย พบว่า 1) ผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้จัก เกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตแต่ไม่เคยเล่น คิดว่ามีผลกระทบต่อการศึกษาและเป็นสิ่งที่ไม่เป็น ประโยชน์ 2) เยาวชนรู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุต่ำกว่า 12 ปี โดยจะเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง จากร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต 3) เยาวชนยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้เสียค่าใช้จ่าย ขาดเพื่อน หงุดหงิดง่าย ขาดการรอคอย มีผลกระทบต่อการศึกษา ราคาชั่วโมงในร้านเกมมีผลทำให้ อยากรเล่นเกมมากขึ้น และเกมที่เล่นประจำ คือ เกมต่อสู้ ทำให้เล่นได้ยาวนานกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน 4) แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกันตั้งแต่ครอบครัว รูปแบบ การเลี้ยงดู การใช้เวลาในแต่ละวัน ครูอาจารย์ส่งเสริมให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์สนุกสนาน ทำหลังเลิกเรียนผ่านรูปแบบชมรมต่าง ๆ ตามความสนใจ นำชุมชนจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม ของคนในชุมชนเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง เจ้าของร้านเกมต้องผ่านการอบรมในด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม และเยาวชนต้องควบคุมตนเองในเรื่องระเบียบวินัยและการรักษาเวลา สร้างความภาคภูมิใจ ในตนเองด้วยการค้นหาความถนัด หรือความสนใจของตน

Wallenius and Punamaki (2008) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่น อายุ 12 ถึง 15 ปี จำนวน 316 คน การศึกษาโดยการติดตามวัยรุ่นเป็นระยะเวลา 2 ปี พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ถึงแม้ว่าการสื่อสารระหว่างวัยรุ่นกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน ก็ไม่สามารถช่วยป้องกันเด็กได้ในระยะยาว นอกจากนี้หากเด็กและเยาวชนได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยครั้ง อาจเกิดการติดเกมขึ้นได้ในระยะยาว พฤติกรรมการติดเกมทำให้เกิดผลกระทบทางลบในด้านอื่น ๆ เช่น ปัญหาการเรียน การเข้าสังคม

Chen, Chen, and FenGau (2015) ได้ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว รูปแบบการเลี้ยงดู และการปรับตัวทางสังคมในการติดอินเทอร์เน็ตในเด็กและวัยรุ่นสมาธิสั้นและออทิสติก ในไต้หวัน จำนวน 1,153 คน ผลการวิจัย พบว่า เพศชาย การสนับสนุนในครอบครัวต่ำ การปรับตัวทางสังคมต่ำ และสมาธิสั้นในระดับสูง มีความสัมพันธ์ต่อการติดอินเทอร์เน็ต แต่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางออทิสติกกับการติดอินเทอร์เน็ต การติดอินเทอร์เน็ตยังสามารถพยากรณ์ได้จากเพศชาย ผลการเรียนที่ไม่ดี และลักษณะการเลี้ยงดูแบบปกป้อง

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเด็ก ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องสำคัญ คือ ปัจจัยจากตัวเด็กเองและปัจจัยครอบครัว นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยที่แก้ไขเฉพาะตัวเด็ก ส่วนงานวิจัยที่นำครอบครัวมามีส่วนร่วมยังมีจำนวนน้อย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

ความหมายของวัยรุ่น

Feldman (2009) ได้ให้ความหมายว่า วัยรุ่น คือ ระยะเวลาของการพัฒนาการจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย ปัญญา บุคลิกภาพและสังคมอย่างรวดเร็ว หากแบ่งตามช่วงอายุ จะอยู่ระหว่าง 10-20 ปี

Papalia and Olds (1995 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2545) ได้ให้ความหมายว่า วัยรุ่น คือ วัยที่มีพัฒนาการปรับเปลี่ยนจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เริ่มตั้งแต่ช่วงอายุประมาณ 12 หรือ 13 ปี จนกระทั่งถึงอายุประมาณ 20 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายเป็นสัญญาณสำคัญที่บอกถึงการพ้นระยะการเป็นเด็ก คือ การเปลี่ยนแปลงร่างกายภายนอกและการมีวุฒิภาวะทางเพศ เช่น ความสูง น้ำหนัก การเริ่มมีลักษณะทางเพศ ได้แก่ การมีหน้าอกในวัยรุ่นหญิง การมีหนวดและการเปลี่ยนแปลงของเสียงในวัยรุ่นชาย ขณะเดียวกันก็มีการเปลี่ยนแปลงในพัฒนาการด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น ความสนใจในเพศตรงข้าม การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และสังคม เป็นต้น

World Health Organization (WHO, 2016) ได้ให้ความหมายว่า วัยรุ่น คือ ระยะเวลาที่มนุษย์มีการเจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่เกิดขึ้นในช่วงหลังวัยเด็ก และก่อนวัยผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 11-19 ปี

จากการให้ความหมายวัยรุ่นของนักวิชาการ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าวัยรุ่น หมายถึง วัยที่กำลังพัฒนาจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ มีอายุระหว่าง 11-20 ปี ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม

การแบ่งระยะของวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545, หน้า 330) ได้แบ่งช่วงยาวของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กผู้ใหญ่ตัดสิน คือ ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นวัยแรกเริ่มยังมีพฤติกรรมที่ค่อนข้างเป็นเด็กอยู่มาก ช่วงระยะ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลางมีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย กระบวนการพฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2552) แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกเริ่ม คือ ช่วงอายุ 10-14 ปี เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทุกระบบ ความคิดจะหมกมุ่น กังวลกับการเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลกระทบต่อจิตใจทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14-16 ปี เป็นช่วงที่วัยรุ่นยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว และมุ่งมั่นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและพยายามที่จะเอาชนะความรู้สึกแบบเด็ก ๆ ที่ผูกพันและอยากพึ่งพาพ่อแม่ วัยรุ่นตอนปลาย คือ ช่วงวัย 16-19 ปี จะเป็นช่วงที่สภาพร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตสมบูรณ์เต็มที่ ตัดสินใจในเรื่องของอนาคตของตัวเองโดยมองเห็นความสามารถที่จะพัฒนาต่อเพื่อสร้างอาชีพที่เหมาะสม บรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

Cole (n.d. อ้างถึงใน สุชา จันทน์เอม, 2540, หน้า 106) แบ่งช่วงวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescent) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 13-15 ปี ส่วนเด็กชาย มีอายุระหว่าง 15-17 ปี วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescent) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15-18 ปี ส่วนเด็กชายมีอายุระหว่าง 17-19 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescent) เด็กหญิงมีอายุระหว่าง 18-21 ปี ส่วนเด็กชายมีอายุระหว่าง 19-21 ปี

Feldman (2009, p. 5) ได้แบ่งระยะของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น มีอายุระหว่าง 10-13 ปี วัยรุ่นตอนกลาง มีอายุระหว่าง 14-17 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย มีอายุระหว่าง 18-20 ปี

สรุปได้ว่า การแบ่งระยะของวัยรุ่นมีความเหลื่อมล้ำกัน และมีความแตกต่างของเพศ โดยเพศหญิงเข้าสู่ระยะของวัยรุ่นเร็วกว่าเพศชาย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยแรกเริ่มหรือวัยรุ่น

ตอนต้น อายุประมาณ 11-15 ปี วัยรุ่นตอนกลาง อายุประมาณ 16-18 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย อายุประมาณ 19-21 ปี

พัฒนาการของวัยรุ่น

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2552) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของวัยรุ่น ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างมากในช่วงแรกเติบโตอย่างรวดเร็ว และเห็นลักษณะเฉพาะของเพศตนเองชัดเจนขึ้น เด็กแต่ละคนเจริญเติบโตต่างกัน บางคนเติบโตสม่ำเสมอ บางคนโตเร็วในช่วงแรกหรือหลายคนทีุ่ดเป็นเด็กนานกว่าคนอื่นแล้วมาโตอย่างรวดเร็วภายหลัง โดยวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่าง สัดส่วนของร่างกาย รวมทั้งการทำงานของระบบอวัยวะภายในเกือบทุกส่วน ผู้หญิงจะสูงขึ้นเร็วกว่าผู้ชายในระยะแรก และไปหยุดสูงหลังจากมีประจำเดือนได้ 2 ปี ขณะที่ผู้ชายเริ่มสูงช้ากว่าและสูงได้ไปจนอายุประมาณ 18 ปี มีการสะสมไขมันมากที่บริเวณสะโพกและต้นขาในผู้หญิง เห็นกล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้น โดยเฉพาะในผู้ชายเป็นเหตุให้ผู้ชายมีพลังกำลังเหนือกว่าผู้หญิง รูปร่างเปลี่ยนแปลง ดังจุมูกเป็นสัน กระดูกกล่องเสียงโตขึ้นชัดในผู้ชายส่งผลให้เสียงแตก ห้าว ทุ่มขึ้น ต่อมาไขมันทำงานเพิ่มขึ้นเป็นที่มาของสิวและกลิ่นตัว จากการที่ฮอร์โมนเพศถูกผลิตสูงขึ้น ส่งผลทำให้อวัยวะเพศทั้งในและนอกร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงชัดเจน เริ่มมีประจำเดือน และหน้าอกในผู้หญิง ลูกอัณฑะเติบโตและทำงานเต็มที่ จึงสามารถพบภาวะฝันเปียกได้ มีขนขึ้นตามอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ช่วงนี้วัยรุ่นจะใช้เวลาสังเกตความเปลี่ยนแปลงในตนเองและสำรวจตนเองได้ถือว่าเป็นเรื่องปกติ เป็นขั้นตอนการเรียนรู้ทำความเข้าใจกับร่างกายของตนเองและนำไปสู่การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองได้

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น ที่ต้องเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทั้งภายในภายนอก จะเห็นอารมณ์หวั่นไหวง่ายและสั่นคลอนอยู่ระยะหนึ่ง แต่สุดท้ายสามารถกลับมาเข้าที่มามีอารมณ์มั่นคงและเชื่อมั่นในตนเองได้ ช่วงวัยรุ่นตอนต้น จะเป็นช่วงที่อารมณ์หวั่นไหวไปกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทั้งภายในภายนอก หงุดหงิดกับความเปลี่ยนแปลงที่ยังยอมรับไม่ค่อยได้ จนเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางที่ทำได้กับความเป็นหนุ่มสาว แต่จะเห็นอารมณ์ที่เข้มข้นขึ้น ทั้งอารมณ์รัก ชอบ โกรธ เกลียด อิจฉา ใ้อวด ถือดี เข้าทูล อ่อนไหว วุ่นวายสับสน เห็นอกเห็นใจ เห็นแก่ตัว สับสน เป็นต้น ไม่ว่าจะมามีอารมณ์ประเภทใด ก็มักมีความรุนแรง เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่ดีนัก บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด หลายครั้งที่ตื่นนอน เอาดึงใจตัวเอง แต่ก็พบว่า มีช่วงที่คืนารักเช่นกัน จนเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลาย การแสดงออกทางอารมณ์ดีขึ้น มั่นคงขึ้น ยอมรับสภาพการเป็นผู้ใหญ่เต็มขั้น อารมณ์ที่มั่นคงในช่วงนี้ส่วนหนึ่งมาจากการค้นพบเอกลักษณ์ที่แท้จริงของตัวเองได้ก่อน ยอมรับทั้งข้อดีและข้อไม่ดีของตนเอง ส่วนใหญ่จะวากกลับมาสร้างสัมพันธ์ภาพกับพ่อแม่ในรูปแบบใหม่ที่มีความเป็นตัวของตัวเองเพิ่มขึ้น และยอมรับนับถือผู้อาวุโสในแง่ที่มีประสบการณ์มาก่อน

3. พัฒนาการด้านสังคมของวัยรุ่น วัยรุ่นจะมีความต้องการเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อนสูง ต้องการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนตลอดเวลา และมักจะเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีอะไรคล้าย ๆ กันเอง หรือเป็นแบบที่ตนเองอยากเป็น เช่น ชอบกีฬาเหมือนกัน ดนตรีเหมือนกัน ชอบคาราโอเกะเหมือนกัน การเรียนรู้วัยรุ่นจึงสามารถเรียนรู้ได้ผ่านกลุ่มเพื่อนในมุมมองที่พ่อแม่สามารถพัฒนาวัยรุ่นได้ ผ่านกลุ่มเพื่อนเช่นกัน การสร้างสัมพันธภาพในวัยรุ่นจะทำให้ยิ่งยืนกว่าวัยเด็ก เพราะเห็นความสำคัญของเพื่อนขึ้น มีความสามารถในการเข้าสังคม รู้จักสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่น โอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักใช้เหตุผล ปรับตัว ปรับอารมณ์เข้ากันได้ดีจนสามารถดำรงสัมพันธภาพยั่งยืนไปจนเป็นผู้ใหญ่ พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเอง เลือกวิชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา วัยรุ่นจะมีความสามารถทางสติปัญญาจะเติบโตได้ตามขั้นตอนและจำเป็นต้องใช้การฝึกฝนทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อมาใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมดีงาม สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม หมายถึงความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น เข้าใจสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้ เช่น ในด้านปรัชญา ศาสนา วัฒนธรรม มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ตั้งสมมติฐานความเป็นไปได้ การคาดการณ์ การค้นหาข้อมูลและนำเหตุผลมาอ้างอิง มองสิ่งต่าง ๆ ได้ตามความเป็นจริงมากขึ้นตามลำดับ สามารถคิดได้ดี คิดเป็น คิดหลายด้าน ทำให้สามารถตัดสินใจได้เมื่อพ้นวัยรุ่นแล้วจะมีความสามารถทางสติปัญญาเหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังขาดประสบการณ์ อาจขาดความรอบคอบ มีความหุนหันพลันแล่นมากกว่า ขาดการยั้งคิดหรือไตร่ตรองให้รอบคอบ พัฒนาการทางจิตใจจะช่วยให้วัยรุ่น มีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมได้ดีในเวลาต่อมา จึงเป็นช่วงที่พ่อแม่สามารถฝึกฝนพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ให้วัยรุ่นได้ฝึกฝน สม่าเสมอจนกลายเป็นความคล่องตัวเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

อชรา เอิบสุขศิริ (2556) กล่าวถึงลักษณะพัฒนาการของเด็กวัยรุ่นเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 12-15 ปี ไว้ดังนี้

1. พัฒนาการทางกาย เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เด็กมีกำลังกล้ามเนื้อมากขึ้น ชอบออกกำลังกายมากขึ้นจนรู้สึกเหนื่อยอ่อน บางครั้งชอบนอนต้นสาย เด็กชายจะแข็งแรงกว่าเด็กหญิง ต่อมาเพศทำงานในทั้งชายและหญิง ทำให้รูปร่างเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นหนุ่มเป็นสาวที่เรียกว่า ลักษณะทางเพศทุติยภูมิ (Secondary characteristic)

2. พัฒนาการทางอารมณ์ เป็นผลสืบเนื่องมาจากพัฒนาการทางกายเป็นส่วนใหญ่ วัยนี้มีความวิตกกังวลสูง ไม่เข้าใจตนเอง ไม่เข้าใจผู้อื่น เกรงว่าตนเองจะไม่เหมือนผู้อื่น โดยเฉพาะเด็กที่เติบโตช้ากว่าเพื่อนในรุ่นเดียวกัน อารมณ์แปรปรวน (Strom and stress) เจ้าอารมณ์ ก้าวร้าว ต้องการความเข้าใจ ต้องการความเป็นอิสระ ถ้าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจจะเกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรง ถ้าปรับตัวไม่ได้จะทำให้การหาเอกลักษณ์ของตนเองเป็นไปอย่างยากลำบาก เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง

3. พัฒนาการทางสังคม เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน แต่มีความเขินอายกันมาก ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน ปฏิบัติตามกฎหมายเกณฑ์ของกลุ่มเพื่อนทั้งทางด้าน การแต่งกาย ภาษา กิริยาท่าทางเพื่อให้เกิดความมั่นใจ ไว้วางใจเพื่อนมากกว่าคนในครอบครัว มักขัดแย้งกับพ่อแม่ ต้องการเป็นอิสระมากขึ้น มักชอบทำอะไรแปลก ๆ แผลง ๆ ตามกลุ่มเพื่อน ผู้ใหญ่ต้องยืดหยุ่นผ่อนปรน

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา วัยนี้สามารถคิดหาเหตุผลเชิงนามธรรมเข้าใจเหตุผลใช้ภาษาที่ซับซ้อนได้ คิดเชิงสมมติฐานได้ แต่ยังมีการฝันกลางวันเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดหรือเพื่อฝันเกี่ยวกับอนาคต เช่น อาชีพ คู่ครอง ฯลฯ

Erikson (1968, p. 44) มีความเห็นว่าบุคลิกภาพของคนเกิดจากการที่บุคคลได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางสังคมตลอดเวลา การอบรมเลี้ยงดู วัฒนธรรมของสังคมจึงมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตและบุคลิกภาพของบุคคล ซึ่งแบ่งพัฒนาการบุคลิกภาพไว้ 8 ขั้นตอน โดยช่วงอายุ 12-18 ปี เป็นช่วงอายุที่กำลังแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง (Identity VS Role diffusion) เด็กที่ผ่านพัฒนาการ 4 ขั้นแรก มาด้วยดี ซึ่งได้แก่ ขั้นไว้วางใจ-ไม่ไว้วางใจ ขั้นเป็นตัวของตัวเอง-ไม่เป็นตัวของตัวเอง ขั้นมีความคิดริเริ่ม-ความรู้สึกลึกซึ้ง ขั้นมีความขยันหมั่นเพียร-ความรู้สึกลำด้อย จะสามารถค้นพบตนเอง รู้ถึงความสามารถ ความถนัด แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กมีพัฒนาการทั้ง 4 ขั้น ที่ผ่านมาในทางลบ จะทำให้มีปัญหาในการปรับตัว ไม่รู้ถึงความต้องการและเป้าหมายของตนเอง อาจทำอะไรตามกลุ่มเพื่อนเพื่อไม่ให้รู้สึกว่าคุณไม่โดดเด่นวัยผู้ใหญ่ควรเข้าใจและสนับสนุนให้แสดงออกให้ถูกทาง

สรุปได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วุฒิภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะต้นของวัยจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายเกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยกันเอง และบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นไปอย่างเหมาะสม โดยการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด โดยเฉพาะครอบครัวที่ใกล้ชิดก็จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสมบรรเทาปัญหา ที่อาจจะเกิดขึ้น อีกทั้งยังเป็นแรงผลักดันและแรงกระตุ้นให้พัฒนาการด้านอื่น ๆ เป็นไปด้วยดีต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

จรรยา เศรษฐพงษ์, เกียรติกำจร กุศล, สายฝน เอกวางกูร และปิยธิดา จุละปีย์ (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมเสี่ยงสุขภาพของวัยรุ่นในแต่ละด้านและความสัมพันธ์ระหว่างประเภทสถานศึกษากับพฤติกรรมเสี่ยงสุขภาพของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวน 500 คน เครื่องมือเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพของวัยรุ่น ผลการวิจัย พบว่า 1) วัยรุ่นส่วนใหญ่มีสัมพันธภาพที่ดีกับครอบครัวอยู่ในระดับดี ครอบครัวให้ค่าใช้จ่ายต่อเดือน 1,000-2,000 บาท มีน้ำหนักตัวตามเกณฑ์ และมีการรับรู้ภาวะสุขภาพอยู่ในระดับดี 2) วัยรุ่นมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพด้านความเครียดอยู่ในระดับสูง ร้อยละ 43.4 ด้านการออกกำลังกายและการสูบบุหรี่หรืออยู่ในระดับปานกลาง 3) พฤติกรรมเสี่ยงด้านการรับประทานอาหารมีความสัมพันธ์ทางบวกสูงกับพฤติกรรมด้านการออกกำลังกาย พฤติกรรมเสี่ยงด้านความปลอดภัยและความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกระดับปานกลางกับพฤติกรรมเสี่ยงด้านการดื่มสุราและการใช้สารเสพติด พฤติกรรมเสี่ยงด้านการดื่มสุราและการใช้สารเสพติดมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการสูบบุหรี่และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ

สิริภิญญา อินทรประเสริฐ (2555) ได้ศึกษาอิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร การวิจัยเชิงปริมาณกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน การวิจัยเชิงคุณภาพใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กและเยาวชนที่ถูกควบคุมตัวของสถานพินิจเด็กและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร เพศชาย 10 คน เพศหญิง 10 คน และแบบสนทนากลุ่มนักวิชาการด้านเด็กและเยาวชนของสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร 9 คน ผลการศึกษา พบว่า 1) เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุในช่วง 10-12 ปี 13-15 ปี และ 16-18 ปี ในสัดส่วน 33.25, 33.25 และ 33.50 ส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับอบายมุขหรือสิ่งเสพติด 2) อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน พบว่า สื่อที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนเข้าถึงและใช้ประโยชน์อันดับแรก คือ โทรทัศน์ รองลงมา คือ อินเทอร์เน็ต และภาพยนตร์ เวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทในหนึ่งวัน พบว่า สื่อที่มีการเข้าชมมาก ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ความรุนแรงที่อยู่ในสื่อด้านภาพ และเสียง อันดับแรก คือ ภาพยนตร์ รองลงมา คือ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต ความรุนแรงที่อยู่ในสื่อด้านเนื้อหา อันดับแรก คือ โทรทัศน์ รองลงมา คือ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์ 3) อิทธิพลของสื่อ ปัจจัยส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชนปัจจัยแวดล้อมด้านสื่อของเด็กและเยาวชน และสถานการณ์ในชุมชน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน

บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษา ตอนต้นและตอนปลายที่โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร วิจัยเชิงสำรวจด้วยการเก็บแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวนทั้งสิ้น 400 คน และการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ จำนวน 19 คน ผลการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นเปิดรับ สื่อใหม่ประเภทไลน์ และเฟซบุ๊กผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด เมื่อพิจารณาถึงการมี พฤติกรรมเน่เนื่องจากการใช้สื่อใหม่ พบว่า นักเรียนใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) อินเทอร์เน็ต และเฟซบุ๊ก ติดต่อกัน โดยเฉลี่ยเกือบชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานสุดถึงเกือบ สองชั่วโมง งานวิจัยให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายว่าภาครัฐที่เกี่ยวข้องจึงควรมีกระบวนการส่งเสริม การเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) และความคล่องในสื่อ (Digital fluency) เพื่อจะช่วยกระตุ้นให้ กลุ่มเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่จะกำหนดความรู้ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นในการที่จะสามารถ ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ความหมายของครอบครัว ภารกิจของครอบครัว และวงจรชีวิตของครอบครัว

1. ความหมายของครอบครัว

คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักราชมนตรี (2537, อ้างถึงใน อุมพร ตรังคสมบัติ, 2544, หน้า 2) ได้ให้ความหมายไว้ว่าครอบครัว คือ กลุ่มบุคคล ที่มีความผูกพันกันทางอารมณ์และจิตใจในการดำเนินชีวิตร่วมกัน รวมทั้งการพึ่งพิงทางสังคม เศรษฐกิจ และมีความสัมพันธ์กันทางกฎหมาย หรือทางสายโลหิตครอบครัว และบางครอบครัว อาจมีลักษณะเป็นช้อยกเว้นบางประการจากดังกล่าวก็ย่อมได้

ภัทรา สง่า (2547) ได้ให้ความหมายว่า ครอบครัวเป็นสถาบันในการผลิตและอบรม สมาชิกใหม่ให้กับสังคม ครอบครัวเป็นที่หล่อหลอมให้เกิดการเรียนรู้ รู้จักรัก รู้จักความผูกพัน ความอบอุ่นเอื้ออาทร การแบ่งปัน และการให้ตั้งแต่แรกเริ่มจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่เรียนรู้ครอบครัวเป็น แหล่งเรียนรู้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ การเป็นคนดีในครอบครัวประเพณี และเป็น ศูนย์รวมในการถ่ายทอดทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการเตรียมความพร้อมให้สมาชิกสามารถ ออกสู่สังคม และดำเนินบทบาทได้สมบูรณ์ โดยมีครอบครัวและเครือญาติเป็นเครือข่ายสังคม ในการสนับสนุน ดูแลให้คำปรึกษาถ่ายทอดประสบการณ์และภูมิปัญญาตลอดจนร่วมในปัญหา และหาทางออก

พ่อพรณ เกิดพิทักษ์ (2545 อ้างถึงใน ชูศรี เลิศรัตน์เดชากุล, 2547, หน้า 1) ได้ให้ความหมายว่า ครอบครัวเป็นสถาบันหลักและเป็นพื้นฐานแรกในการพัฒนาคน เป็นสถาบันทางสังคมแห่งแรกที่มีมนุษย์สร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน ซึ่งแต่ละวัฒนธรรม ต่างให้ความหมายของคำว่าครอบครัวแตกต่างกัน และภายในแต่ละวัฒนธรรมก็มีความหมายแตกต่างกันมากมายเพราะสังคมมีความสลับซับซ้อน มีประเพณีต่าง ๆ แตกต่างกัน และเป็นที่ยอมรับจากสังคมเฉพาะบางกลุ่ม

อัมพล สุอำพัน (2556) ได้กล่าวไว้ว่า คำว่า “ครอบครัว” เป็นคำที่เราใช้กันอยู่ประจำ และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าหมายถึงหน่วยที่เล็กที่สุดของสังคม ที่ประกอบด้วย บิดา มารดา ผู้ชาย ติดยา บุตร พี่น้อง ฯลฯ แต่ความหมายของ “ครอบครัว” อาจจะไปตามวัตถุประสงค์ของการพิจารณาศึกษาในแง่วิชาการต่าง ๆ ได้ ถ้าพิจารณาแง่เศรษฐกิจ ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่ใช้จ่ายร่วมกัน จากเงินงบเดียวกัน สมาชิกครอบครัวจะเกี่ยวพันกันอย่างไรก็ได้ เช่น เป็นเพื่อนกัน เป็นนายจ้างกับลูกจ้าง เป็นต้น ถ้าพิจารณาในด้านพันธุกรรม ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่เกี่ยวพันกันทางโลหิต แต่ถ้าศึกษาในแง่กฎหมาย ครอบครัว หมายถึง ชายหญิงที่อยู่ร่วมกัน จดทะเบียนกัน บิดามารดาและบุตรมีหน้าที่ที่ปฏิบัติต่อกันตามกฎหมาย

Friedman (1992) ได้กล่าวไว้ว่า ครอบครัว หมายถึง บุคคลตั้งแต่ 2 คน หรือมากกว่า 2 คนขึ้นไป ซึ่งมีความรักใคร่ผูกพัน มีปฏิสัมพันธ์ สนใจซึ่งกันและกัน ปรารถนาดีต่อกัน ซึ่งอาศัยอยู่ร่วมกันหรือใกล้กัน ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างสมาชิกในครอบครัวกับสังคมที่ใหญ่ออกไป

Goldenberg and Goldenberg (2013) กล่าวว่า ปัจจุบันครอบครัวมีรูปแบบหลากหลายปรากฏให้เห็นในหลายวัฒนธรรม ซึ่งไม่ใช่มีแค่ความสัมพันธ์กันทางกายภาพ และทางด้านจิตใจเท่านั้น กล่าวคือ มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในด้านต่าง ๆ เช่น การปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่ได้รับมอบหมายด้วยความพึงพอใจ การมีบทบาทของสมาชิกแต่ละคน มีการจัดการ โครงสร้างอำนาจ การพัฒนารูปแบบการสื่อสารทั้งที่แสดงออกให้เห็นและการสื่อสารที่ซ่อนเร้น การสร้างแนวทางที่ละเอียดอ่อนในการเจรจาต่อรองและการแก้ปัญหาาร่วมกัน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของครอบครัวลึกซึ้งและมีหลายชั้นบนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมในประวัติศาสตร์ของครอบครัว การรับรู้ภายในและสมมติฐานเกี่ยวกับโลกและการมีส่วนร่วมกัน ในจุดมุ่งหมายครอบครัวนั้น จะต้องเป็นการเชื่อมโยงแต่ละบุคคลเข้ากับบุคคลอื่น ๆ ด้วยอำนาจความมั่นคง การดูแลซึ่งกันและกัน ในด้านอารมณ์และความซื่อสัตย์ที่อาจจะสั้นคลอนไปบ้างในช่วงระยะเวลาที่อยู่ร่วมกันของสมาชิก แต่กระนั้นก็ยังคงความยั่งยืนตลอดช่วงชีวิตของครอบครัว

สรุปได้ว่า ครอบครัว เป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานและเป็นสถาบันแรกในการพัฒนาคน ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่มีความสัมพันธ์กันทางสายโลหิต หรือทางกฎหมาย

สมาชิกในครอบครัวมีความผูกพันกัน มีบทบาทการปฏิบัติหน้าที่ต่อกัน และมีระเบียบแบบแผน การดำเนินชีวิตที่สมาชิกในครอบครัวร่วมกันกำหนด

2. ภารกิจของครอบครัว

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) คำว่า ภารกิจ หมายถึง งานที่จำต้องปฏิบัติ ดังนั้น ภารกิจของครอบครัวจึงเป็นงานที่ครอบครัวจำต้องปฏิบัติ

Duvall and Miller (1985) กล่าวว่า ภารกิจของครอบครัว (Family development tasks) หมายถึง ความรับผิดชอบต่อการเจริญเติบโตตามพัฒนาการของครอบครัว ถ้าครอบครัวสามารถปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีในแต่ละระยะ จะทำให้ครอบครัวมีความสุข แต่ถ้าครอบครัวทำไม่ได้หรือไม่สำเร็จ ก็จะไม่มีความสุข ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และเกิดความยุ่งยากกับการพัฒนาของครอบครัวในระยะต่อไป และจะทำให้ครอบครัวไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติภารกิจในระยะต่อ ๆ ไปด้วย

อุมาพร ตรังคสมบัติ (2544, หน้า 3) ได้กล่าวถึงภารกิจของครอบครัว เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของครอบครัว 4 ประการ คือ

1. เพื่อการดำรงอยู่ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ หญิงและชายมาอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว ด้วยวัตถุประสงค์สำคัญ คือ การให้กำเนิดลูกหลานเพื่อสืบต่อวงศ์ตระกูล นอกจากนี้ครอบครัวยังเป็นที่ซึ่งหญิงชายสามารถใช้ชีวิตทางเพศที่เหมาะสม และพัฒนาไปสู่สภาวะทางเพศด้วย
2. เพื่อความอยู่รอดของบุคคล ครอบครัวมีหน้าที่ตอบสนองความต้องการพื้นฐานในการดำรงชีวิต อันได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า การดูแลรักษาพยาบาล และจัดหาสิ่งอื่น ๆ ที่จำเป็น รวมไปถึงการปกป้องบุคคลให้พ้นจากอันตรายภายนอก
3. เพื่อการพัฒนาบุคคลในด้านต่าง ๆ ครอบครัวมีหน้าที่ให้การศึกษาอบรมแก่สมาชิกถ่ายทอดวัฒนธรรมประเพณีและค่านิยมของสังคม รวมทั้งช่วยให้สมาชิกพัฒนาไปได้อย่างเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เช่น มีการสร้างเอกลักษณ์ที่มั่นคง การสร้างความผูกพันกับผู้อื่น รวมทั้งความสามารถในการปรับตัวและการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างปกติสุข
4. เพื่อวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ ครอบครัวเป็นหน่วยทางเศรษฐกิจ (Economic unit) ทำหน้าที่ในการผลิตหรือให้ได้มาซึ่งรายได้เพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยน และจัดหาสิ่งจำเป็นต่าง ๆ

Epstein (1982 อ้างถึงใน อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2544, หน้า 4) กล่าวถึงภารกิจของครอบครัวที่จะต้องปฏิบัติโดยพิจารณากระบวนการ (Process) ที่เกิดขึ้นในชีวิตครอบครัว ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ

1. ภารกิจพื้นฐาน (Basic tasks) คือ งานพื้นฐานที่ครอบครัวจะต้องกระทำเพื่อให้สมาชิกสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ เช่น การจัดหาที่อยู่อาศัยให้สมาชิก การดูแลให้มีอาหารและเครื่องนุ่งห่มที่เหมาะสม รวมทั้งการดูแลด้านสุขภาพอนามัยและความปลอดภัย เป็นต้น

2. ภารกิจด้านพัฒนาการ (Developmental tasks) ครอบครัวไม่เคยหยุดนิ่งแต่จะพัฒนาไปตามขั้นตอนต่าง ๆ ของวงจรชีวิตการที่จะพัฒนาไปได้ดีนั้นครอบครัวจะต้องปฏิบัติภารกิจหลายประการ เช่น การสร้างเอกลักษณ์ของครอบครัวที่สมาชิกทุกคนจะตระหนักและยอมรับร่วมกัน การมีทิศทางในการพัฒนา (Developmental themes) ที่เหมาะสม รวมไปถึงการสร้างขอบเขต (Boundary) ที่ชัดเจนทั้งภายในระบบครอบครัวเอง และระหว่างครอบครัวกับระบบภายนอกอื่น ๆ

3. ภารกิจในยามวิกฤติ (Crisis tasks) วิกฤติการณ์หรือภาวะฉุกเฉินที่เกิดขึ้นในครอบครัวมีมากมาย เช่น การตกงาน การเจ็บป่วย การเสียชีวิต การหย่าร้าง ฯลฯ ภาวะดังกล่าวมีผลกระทบต่อสมาชิกและครอบครัวโดยรวม ผลกระทบอาจรุนแรงจนทำให้หน่วยครอบครัวแตกสลายได้ ครอบครัวจะต้องปรับตัวและจัดการแก้ไขวิกฤติการณ์เพื่อให้สมาชิกแต่ละคน และครอบครัวโดยรวมดำรงอยู่ได้อย่างสมดุลและพัฒนาต่อไปได้อย่างเหมาะสม

สรุปได้ว่าภารกิจครอบครัว หมายถึง งานที่ครอบครัวจำต้องปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามพัฒนาการของครอบครัว ซึ่งครอบคลุมทั้งภารกิจพื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิต ภารกิจด้านการพัฒนาการตามวงจรชีวิตของครอบครัว และภารกิจที่เกิดขึ้นยามวิกฤติ

3. วงจรชีวิตของครอบครัว

Duvall (1977 อ้างถึงใน เพ็ญญา กุลนภาดล, 2557, หน้า 30-33) แบ่งระยะการพัฒนาในวงจรชีวิตครอบครัว 8 ระยะ ดังนี้

1. ระยะที่คู่สมรสเพิ่งแต่งงานและยังไม่มีลูก (Married couples without children) ระยะนี้นับตั้งแต่คู่สมรสเพิ่งแต่งงานและยังไม่มีลูก ทั้งสองมาเริ่มต้นสร้างครอบครัวใหม่ ต่างฝ่ายต่างต้องเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกัน เพื่อที่จะปรับตัวเข้าหากันในฐานะสามีภรรยา วางแผนและตัดสินใจร่วมกันว่าเมื่อไหร่จะมีลูก เรียนรู้บทบาทการเป็นพ่อแม่เพื่อเตรียมที่จะมีลูกในอนาคต

2. ระยะที่มีลูกคนแรก (Childbearing families: Oldest child birth-30 months) ระยะนี้นับตั้งแต่เริ่มมีลูกคนแรกจนถึงลูกอายุ 2 ขวบครึ่ง คือ ก่อนวัยเรียน ช่วงนี้เป็นช่วงที่สามีภรรยาต้องเรียนรู้บทบาทใหม่ คือ บทบาทการเป็นพ่อแม่ที่ต้องส่งเสริมพัฒนาการของลูก อีกบทบาทหนึ่งเพิ่มจากการเป็นสามีภรรยา ทั้งคู่จึงต้องปรับตัวที่จะให้บทบาททั้งสองเป็นไปอย่างสมดุล สำหรับบางคู่อาจจะมีลูกคนที่สองในขณะที่ลูกคนแรกยังไม่ถึง 2 ขวบครึ่ง ซึ่งยิ่งต้องปรับตัวมากขึ้นในการแบ่งเวลา และความสนใจให้ลูกคนแรก และคนที่สองอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยให้พัฒนาการตามขั้นของลูกเป็นไปอย่างราบรื่น และในขณะที่เดียวกันทั้งคู่ต้องให้ความสำคัญและเวลาซึ่งกันและกันในฐานะสามีภรรยา

3. ระยะเวลาที่ลูกคนแรกอยู่ในวัยก่อนเข้าเรียน (Families with preschool-children: Oldest child 2 ปีครึ่ง ถึง 6 ปี) สำหรับบางครอบครัวอาจมีลูกคนที่สองหรือคนที่สามเกิดขึ้นในระยะนี้ ซึ่งจะทำให้สมาชิกครอบครัวเพิ่มขึ้นจากสามเป็นสี่หรือห้าคน และแต่ละคนก็มีฐานะทางสังคมแตกต่างกันไป เช่น แม่ก็อยู่ในฐานะเป็นภรรยา และเป็นแม่ของลูก พ่อก็อยู่ในฐานะสามีและเป็นพ่อของลูก แต่ละคนมีพัฒนาการเป็นของตนเอง เช่น ลูกคนโตอยู่ในระยะก่อนเข้าเรียน พ่อแม่ก็อาจช่วยฝึกทักษะที่จำเป็นในการช่วยฝึกทักษะที่จำเป็นในการช่วยเหลือตนเองให้เหมาะสมกับวัย

4. ระยะเวลาที่ลูกคนแรกเข้าโรงเรียน (Families with school-children: Oldest child 6-13 ปี) บางครอบครัวอาจมีจำนวนสมาชิกคงที่จากระยะที่สาม แต่บางครอบครัวอาจยังอยู่ในช่วงที่มีสมาชิกใหม่เพิ่มขึ้น ดังนั้นสมาชิกครอบครัวประกอบด้วย พ่อแม่ ลูกคนแรก ลูกคนที่สอง อาจอยู่ในระยะเป็นทารกอยู่ ครอบครัวจะต้องมีบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญที่จะช่วยให้สมาชิกแต่ละคนได้เจริญเติบโตตามศักยภาพและความต้องการของตน

5. ระยะเวลาที่ครอบครัวมีลูกคนแรกอยู่ในระยะวัยรุ่น (Families with teenagers: Oldest child 13-20 ปี) เนื่องจากพัฒนาการแต่ละช่วงของครอบครัวมีความต่อเนื่องกัน จึงทำให้บางครั้งตรงช่วงต่อและช่วงปลายของแต่ละระยะอาจมีการเหลื่อมล้ำกันบ้าง นับระยะนี้ตั้งแต่ลูกคนแรกอายุ 13 ปี ส่วนตอนสุดท้ายนั้นให้ดูการแยกตัวออกไปเป็นอิสระของลูกคนแรกอาจจะต้องทำงานเร็วและแยกครอบครัวออกไปหรือออกไปหารายได้ที่อยู่ได้อย่างอิสระ เพราะบางครั้งระยะนี้อาจยืดออกไปเนื่องจากลูกคนแรกยังไม่แยกออกไปจากครอบครัวจนอายุ 20 ปี บทบาทของพ่อแม่ตอนนี้คือการฝึกให้ลูกมีความรับผิดชอบและอิสรภาพมากขึ้น เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ต่อไป

6. ระยะเวลาที่ครอบครัวมีลูกคนแรกที่กำลังแยกตัวออกไปเป็นอิสระ (Families launching young adult: First child gone to last child's leaving home) ระยะนี้นับตั้งแต่ลูกคนแรกแยกตัวออกไปเป็นอิสระ อาจเป็นการแต่งงาน ไปเรียนต่อ ไปรับราชการ แล้วเหลือแต่พ่อแม่อยู่สองคนเท่านั้น ภารกิจสำคัญของพ่อแม่ระยะนี้ คือ การปรับตัวเพื่อให้การอยู่ร่วมกันระหว่างสามีภรรยา ซึ่งกลับมาใช้เวลาให้กันและกันเพิ่มมากขึ้น หลังจากลูกแยกตัวเป็นอิสระไปแล้ว ทั้งสองคนจะดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ในขณะที่เดียวกันต้องปล่อยให้ลูกซึ่งมีวุฒิภาวะแล้วมีอิสระในการดำเนินชีวิตของตนเอง

7. ระยะเวลาที่ครอบครัวมีพ่อแม่อายุวัยกลางคน (Middle age parent families: Empty nest or retirement) ระยะนี้เริ่มตั้งแต่ลูกคนเล็กออกจากบ้านไปจนกระทั่งพ่อแม่เกษียณอายุ หรือคนใดคนหนึ่งตายจากกันไป สำหรับพ่อแม่ที่ลูกแต่งงานแยกครอบครัวมีลูกมีหลาน ก็จะมีฐานะในครอบครัวต่าง ๆ เช่น ปู่ย่า ซึ่งมีบทบาทที่จะทำให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนให้กำลังใจ และให้คำแนะนำตามที่ลูกหลานต้องการ

8. ระยะเวลาที่ครอบครัวมีพ่อแม่สูงอายุ (Family of aging family member) ระยะเวลานี้นับตั้งแต่ พ่อหรือแม่เกษียณอายุ หรือตายจากกันไปคนใดคนหนึ่ง ช่วงนี้ถือเป็นบั้นปลายของชีวิตคู่และชีวิต ครอบครัวของสามีและภรรยา พัฒนาการช่วงนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมา พ่อแม่ ที่ประสบความสำเร็จในชีวิตส่วนตัวและครอบครัวจะมีสุขภาพจิตดี พ่อแม่ที่ประสบความสำเร็จล้มเหลว จะซึมเศร้าและสิ้นหวัง ในระยะนี้พ่อแม่ที่อยู่ในวัยชราภาพควรจะทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำ ในระยะก่อน ๆ อยู่และเรียนรู้ที่จะปล่อยวางโดยไม่ต้องยึดติด

Friedman, Bowden, and Jones (2003) กล่าวได้กล่าวว่า วงจรชีวิตของครอบครัว ประกอบด้วย ระยะเวลาปรับเปลี่ยน ครอบครัวระยะเริ่มต้น ครอบครัวระยะเริ่มเลี้ยงดูบุตร ครอบครัวระยะบุตรวัยเรียน ครอบครัวระยะบุตรวัยรุ่น ครอบครัวระยะแยกครอบครัวใหม่ ครอบครัวระยะวัยกลางคน และครอบครัวระยะเกษียณ และวัยสูงอายุ ดังนี้

1. ระยะเวลาปรับเปลี่ยน วัยผู้ใหญ่ที่เป็นโสดก่อนระยะเริ่มสร้างครอบครัว (Transition stage: Between families, The unattached young adult) เป็นระยะที่ชาย หญิงวัยผู้ใหญ่ เลือกสรรหา คู่ครองที่เหมาะสมในการแต่งงาน เริ่มสร้างครอบครัว ครอบครัวระยะบุตรก่อนวัยเรียน

2. ระยะเริ่มต้น (Stage I: Beginning families) เป็นระยะนับจากการสมรสจนกระทั่ง ภรรยาตั้งครรภ์บุตรคนแรก ระยะนี้คู่สมรสต้องเรียนรู้นิสัยใจคอซึ่งกันและกันและเป็นช่วงเริ่มสร้าง ฐานะและวางแผนครอบครัว

3. ระยะเริ่มเลี้ยงดูบุตร (Stage II: Childbearing families) เป็นระยะที่บุตรคนแรกเกิด จนบุตรคนแรกอายุ 30 เดือน ระยะนี้เป็นระยะที่ครอบครัวต้องดูแลทารกที่ไม่สามารถช่วยตนเองได้

4. ระยะบุตรก่อนวัยเรียน (Stage III: Families with preschool children) เป็นระยะที่บุตร คนแรกมีอายุ 2.5-6 ปี เป็นช่วงที่ครอบครัวให้การอบรมเลี้ยงดู ฝึกนิสัยที่ควรให้แก่สมาชิกใหม่ เพื่อเตรียมตัวเด็กสำหรับการเข้าโรงเรียน รวมทั้งเป็นระยะที่อาจมีบุตรคนต่อไป

5. ระยะบุตรวัยเรียน (Stage IV: Families with school children) เป็นระยะที่บุตรคนแรก อายุ 6-13 ปี สามารถช่วยตนเองได้ แต่ครอบครัวมีหน้าที่จัดหาสถานที่เรียนช่วยเหลือเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนของบุตร และเลี้ยงดูบุตรคนต่อมา

6. ระยะบุตรวัยรุ่น (Stage V: Families with teenagers) เป็นระยะที่บุตรคนแรกอายุ 13-20 ปี ครอบครัวลดภาระในการดูแลบุตรเพราะบุตรเติบโตช่วยตนเองได้มากขึ้น แต่เด็กวัยรุ่น ยังต้องการคำชี้แนะเกี่ยวกับค่านิยมของสังคมจากผู้ใหญ่ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ดี

7. ระยะแยกครอบครัวใหม่ (Stage VI: Families with launching young adults) เป็น ครอบครัวที่อยู่ในระยะบุตรคนแรกแยกตัวออกมามีอาชีพของตน แต่งงาน มีครอบครัวใหม่ ของตนเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในระหว่างบุตรวัย 20 ปีขึ้นไป ซึ่งบิดามารดาสามารถชี้แนะและ สนับสนุนครอบครัวใหม่ให้ยืนได้ด้วยตนเอง

8. ระยะเวลาวัยกลางคน (Stage VII: Middle-aged parent) เป็นระยะที่บุตรส่วนใหญ่หรือทั้งหมดแยกครอบครัวออกไป ทำให้บิดามารดารู้สึกเจ็บเหงาและเป็นระยะเตรียมเกษียณจากตำแหน่งงานที่ดำรงอยู่

9. ระยะเกษียณและวัยสูงอายุ (Stage VIII: Family in retirement and old age) เป็นระยะที่ปรับตัวจากการเกษียณอายุ (Adjusting to retirement) สูงอายุ (Aging) อยู่โดดเดี่ยว (Loneliness) และเสียชีวิต

สรุปได้ว่า วงจรชีวิตครอบครัวมีการพัฒนาการแต่ละช่วงโดยเริ่มตั้งแต่การเริ่มสร้างครอบครัวใหม่จนกระทั่งบั้นปลายของชีวิตคู่ ซึ่งพัฒนาการแต่ละช่วงของครอบครัวมีความต่อเนื่องกันจึงทำให้บางครั้งตรงช่วงต่อและช่วงปลายของแต่ละระยะอาจมีการเหลื่อมล้ำกันบ้าง สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยกับครอบครัวที่มีลูกอายุระหว่าง 11-15 ปี ตามแนวคิดของ Friedman, Bowden, and Jones (2003) วงจรชีวิตครอบครัวที่ศึกษาคาบเกี่ยวระหว่างครอบครัวระยะลูกวัยเรียนอายุ 6-13 ปี และครอบครัวระยะลูกวัยรุ่น อายุ 13-20 ปี หน้าที่ของพ่อแม่นอกจากจะให้การช่วยเหลือและส่งเสริมลูกในช่วงวัยเรียนนี้แล้ว เด็กวัยรุ่นยังต้องการคำชี้แนะจากพ่อแม่ในการใช้ชีวิต ดังนั้นลูกในช่วงวัย 11-15 ปี พ่อแม่จึงมีอิทธิพลที่จะทำให้ลูกสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ดี

ความหมายของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

อัมพล สุอำพัน (2556) ได้กล่าวไว้ว่า หน้าที่ของครอบครัว คือ งานหรือภาระที่ครอบครัวหนึ่ง ๆ ต้องปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสมาชิกเพื่อมีความสุขอยู่ในสังคมได้ดี และเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติสืบไป

Olson and Gorall (2003) ได้ให้ความหมายการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวว่าเป็นกลไกการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว ซึ่งประกอบด้วยความผูกพันในครอบครัว ความยึดหยุ่นในครอบครัว และการติดต่อสื่อสารภายในครอบครัว

Friedman, Bowen, and Jones (2003) ได้ให้ความหมายการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวว่าเป็นสิ่งที่ครอบครัวได้กระทำต่อกัน ซึ่งการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในขั้นพื้นฐานนั้นเกิดเพื่อการตอบสนองความต้องการของสมาชิกครอบครัวและสังคม โดยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเป็นส่วนสำคัญในโครงสร้างครอบครัว การปฏิบัติหน้าที่ที่ประกอบด้วย ความรัก ความเอาใจใส่ หน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดู การดูแลสุขภาพ การจัดหาทรัพยากร เศรษฐกิจ และการให้กำเนิดสมาชิกคนใหม่ในครอบครัว

Wright and Leahey (2009) ได้ให้ความหมายการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวว่าเป็นกิจกรรมที่สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติในแต่ละระดับ ทั้งเป็นกิจกรรมส่วนตัวและเป็นกิจกรรมการดูแลสมาชิกในครอบครัวเมื่อเกิดการเจ็บป่วย สมาชิกในครอบครัวสามารถให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อเกิดปัญหาและเกิดภาวะวิกฤตในครอบครัวได้

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว หมายถึงการที่สมาชิกครอบครัวได้แสดงออก หรือปฏิบัติต่อกันตามภารกิจพื้นฐานของครอบครัว ตามพัฒนาการของครอบครัวและเมื่อมี สถานการณ์ที่เกิดขึ้นมา ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งที่การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของครอบครัว ที่มีเด็กคิดเกมออนไลน์ ดังนั้น จึงให้ความหมายของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของเด็กคิดเกม ออนไลน์ หมายถึง ความสามารถและการแสดงออกของพ่อแม่ที่มีต่อลูก โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยเหลือ และแก้ไขพฤติกรรมความคิดเกมออนไลน์ของลูก

ความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ดังนี้ อุมพร ตรังคสมบัติ (2544, หน้า 57) กล่าวถึงความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัวว่า ชีวิตครอบครัวจะดำเนินไปอย่างมีความสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับปฏิบัติหน้าที่ ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะด้านการแก้ปัญหา การสื่อสาร การปฏิบัติตามบทบาทของแต่ละคน การมีความผูกพันและแสดงออกทางอารมณ์อย่างพอเหมาะ และการควบคุมพฤติกรรมให้อยู่ ในขอบเขต

อัมพล สุอำพัน (2556) กล่าวถึงความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวว่า ครอบครัวไม่ว่ายุคใดสมัยใดย่อมมีภาระหน้าที่อยู่หลายอย่าง แต่ความสำคัญของหน้าที่แต่ละอย่าง อาจเปลี่ยนไปตามกาลของยุคสมัย ภาระบางอย่างที่ครอบครัวต้องทำเองในสมัยหนึ่ง แต่มาอีกสมัย หนึ่งอาจไม่ต้องทำหรือมีหน่วยของสังคมมาช่วยทำแทน

เพ็ญญา กุลนภาดล (2557, หน้า 37-38) กล่าวถึงความสำคัญของการปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัวในมุมมองของสังคมวิทยา 3 ประการ คือ

1. การอบรมเลี้ยงดูให้เด็กกลายเป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบ การอบรมเลี้ยงดูให้เด็ก เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ หน้าที่ของบิดามารดาจึงมิใช่หน้าที่แค่ให้กำเนิดบุตร แต่หน้าที่ ของบิดามารดายังมีนัยรวมไปถึงการอบรมเลี้ยงดู ให้ที่พ่อกาภัยต่อบุตรตลอดช่วงเวลาที่บุตรยังดูแล ตนเองไม่ได้ นอกจากนี้สังคมยังมีต้องการให้เด็กเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรม และเป็นสมาชิกที่มี บทบาทหน้าที่ในสังคม ความต้องการนี้ทำให้เด็กซึ่งเป็นสมาชิกใหม่ของสังคมจำเป็นต้องมี ความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในทุกสังคมมอบหน้าที่นี้ให้แก่ครอบครัว

2. การให้การสนับสนุนทางเศรษฐกิจ หน้าที่ทางเศรษฐกิจของครอบครัวประกอบด้วย การหารายได้เพื่อดำรงชีวิต การมีเงินกองกลาง การตัดสินใจร่วมกันเกี่ยวกับการใช้จ่าย การช่วยเหลือ กันทางเศรษฐกิจอีกแบบหนึ่งคือ การเตรียมพร้อมหรือดูแลเกี่ยวกับเรื่องความปลอดภัย เช่น การทำ ประกันภัย หรือในทางปฏิบัติ เช่น การให้การพยาบาลและดูแลเรื่องการคมนาคม เมื่อสมาชิกในบ้าน เกิดความเจ็บป่วย

3. การให้ความปลอดภัยด้านอารมณ์ครอบครัวและการมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดเป็นหน่วยที่สำคัญที่สามารถให้การสนับสนุนทางอารมณ์เด็กและผู้ใหญ่ได้เป็นอย่างดี ครอบครัวอาจหมายถึงสถานที่ที่บุคคลสามารถเป็นตัวของตัวเองทั้งในยามสุขและทุกข์

สรุปได้ว่าการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมีความสำคัญในการช่วยให้การดำเนินชีวิตของสมาชิกแต่ละคนในครอบครัวเป็นไปได้อย่างปกติสุข ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตประจำวันหรือเผชิญกับสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมีหลายแนวคิด ผู้วิจัยขอนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 8 แนวคิด ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของ Epstein, Bishop, and Levin

Epstein, Bishop, and Levin (1982 อ้างถึงใน อุมพร ตรังคสมบัติ, 2544) ได้สร้างรูปแบบ McMaster model of family function (MMFF) ซึ่งเป็นผลมาจากการศึกษาครอบครัวทั้งปกติและมีปัญหาเป็นเวลานาน โดยเริ่มการศึกษาที่มหาวิทยาลัย McGill ประเทศแคนาดา ในช่วงปี ค.ศ. 1950 ในระยะต่อมาแนวคิดนี้ได้พัฒนาขึ้นมาโดย Epstein, Bishop, and Levin แห่งมหาวิทยาลัย McMaster ประเทศแคนาดา และมหาวิทยาลัย Brown ประเทศสหรัฐอเมริกา

แนวคิดนี้มองครอบครัวเป็นระบบเปิด และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวประกอบด้วยระบบย่อย ได้แก่ คู่สมรส ระบบบิดามารดา และบุตร ระบบพี่น้องและระบบเครือญาติ นอกจากนี้ยังมีครอบครัวยังสัมพันธ์กับระบบภายนอก เช่น ชุมชน สถานบันการศึกษา ศาสนา การเมือง ซึ่งเกี่ยวข้องกับสมาชิกในครอบครัวทั้งระบบ โดยแต่ละหน่วยในครอบครัวเกี่ยวข้องกัน พฤติกรรมของสมาชิกคนหนึ่งมีอิทธิพลต่อสมาชิกคนอื่น ๆ การทำความเข้าใจสมาชิกในครอบครัวต้องพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นกับครอบครัว และรูปแบบปฏิสัมพันธ์เป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรมสมาชิกแต่ละคน

McMaster model of family function แบ่งการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว เป็น 6 ด้าน คือ

1. การแก้ปัญหา (Problem solving) หมายถึง ความสามารถของครอบครัวในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม ทำให้ครอบครัวดำเนินไปได้และปฏิบัติหน้าที่ด้านต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาการเงิน ปัญหาความขัดแย้งระหว่างพี่น้อง หรือความไม่ไว้วางใจระหว่างสามีภรรยา เป็นต้น ครอบครัวที่ทำหน้าที่ได้ดีนั้น วิธีการแก้ปัญหาโดยรวมจะนำไปอย่างเรียบเรียงไม่ยุ่งเหยิงวุ่นวาย และไม่ปล่อยให้ปัญหาเรื้อรังจนแก้ไขอย่างลำบากโดยทั่วไปแล้ว การแก้ไขปัญหามีประสิทธิภาพควรดำเนินเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- ข้อ 1 แยกแยะประเด็นปัญหาให้ชัดเจน มีการแยกแยะปัญหาได้ชัดเจน บ่อยครั้งที่ครอบครัวหวั่นไหวเอาปัญหาอื่นที่ไม่สำคัญขึ้นมา แต่ปัญหาสำคัญหรือที่เป็นความขัดแย้งจริงกลับไม่มีใครพูดถึง
- ข้อ 2 สื่อสารให้เข้าใจกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น มีการบอกกล่าวสมาชิกในครอบครัวด้วยตนเองหรือระบบภายนอกครอบครัว เพื่อจะได้ช่วยกันแก้ไขปัญหามาตามความเหมาะสมกับสถานการณ์
- ข้อ 3 วางแผนแก้ไขปัญหา มีการร่วมกันคิดหาทางแก้ไขปัญหาคด้วยวิธีต่าง ๆ แทนที่จะใช้วิธีเดิม ๆ ที่เคยทำมาประจำ โดยไม่ได้คำนึงว่าอาจมีวิธีอื่นที่ได้ผลดีกว่า
- ข้อ 4 ตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม มีการตัดสินใจแน่ชัดว่าจะแก้ปัญหาคด้วยวิธีใด ถ้าวิธีแรกไม่ได้ผลแล้วจะใช้วิธีใดต่อไป
- ข้อ 5 ดำเนินการแก้ไขปัญหาคตามวิธีที่เลือก ทำการแก้ไขปัญหาคตามที่ตกลงกันได้จนครบถ้วน บางครอบครัวอาจทำไปเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นหรือไม่ได้ทำตามที่ตกลงไว้เลย
- ข้อ 6 ติดตามให้การแก้ปัญหาคนั้นเป็นไปอย่างครบถ้วน ครอบครัวมีการติดตามอย่างจริงจังว่าได้ใช้วิธีแก้ปัญหาคนั้นตามที่ตกลงกันได้หรือไม่
- ข้อ 7 ประเมินความสำเร็จของวิธีการแก้ไขปัญหาค ครอบครัวมีการประเมินว่า วิธีการแก้ปัญหาคนั้นได้ผลมากน้อยเพียงไร มีผลดีผลเสียอย่างไร และได้เรียนรู้อะไรจากปัญหาคดังกล่าวอย่างไรก็ตาม การแก้ไขปัญหาคขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของปัญหาค ในปัญหาคที่ไม่ซับซ้อนก็อาจไม่จำเป็นต้องทำเป็นขั้น ๆ ครบถ้วน เช่น ไม่จำเป็นต้องแยกแยะประเด็นปัญหาค

2. การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านคำพูดและท่าทาง ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพ จะสื่อสารได้ชัดเจนตรงไปตรงมากับคู่กรณี ไม่อ้อมค้อม เช่น “ฉันไม่ชอบที่เธอตื่นนอนสาย และฉันเหนื่อยที่ต้องคอยมาปลุกเธอให้ไปทำงานทันเวลา” มากกว่า “คูชิ คนบ้านนี้ จะนอนกินบ้านกินเมืองกันไปถึงไหน คงได้เจริญหรือ ถ้าเป็นแบบนี้” ถ้ามีการสื่อสารคลุมเครือ อ้อมค้อมมากเท่าใด ครอบครัวก็ทำหน้าที่ได้ไม่ดีเท่านั้น

3. บทบาท (Role) หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่สมาชิกปฏิบัติต่อกันซ้ำ ๆ เป็นประจำ เช่น บทบาทการหาปัจจัยสี่ให้แก่สมาชิก การอบรมเลี้ยงดู การสอนให้ลูกมีทักษะด้านการเรียน การคบเพื่อน การตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ การออกกฎระเบียบเพื่อควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพจะมีการมอบหมายหน้าที่ที่เป็นทุกด้านอย่างชัดเจน ให้กับบุคคลที่เหมาะสม และดูแลว่าสมาชิกรับผิดชอบต่อบทบาทและหน้าที่ของตนโดยครบถ้วนหรือไม่ ถ้าไม่ทำจะมีบทลงโทษอย่างไร เพื่อเป็นการควบคุมให้สมาชิกทำหน้าที่ของตนโดยครบถ้วน ครอบครัวที่มีปัญหาจะมีการมอบหมายหน้าที่อย่างไม่เหมาะสม เช่น สมาชิกบางคนต้องรับหน้าที่มากเกินไปในขณะที่คนอื่นไม่ทำอะไรเลย

4. การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective responsiveness) หมายถึง ความสามารถที่จะตอบสนองอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสม ทั้งอารมณ์ทฤษฎีบวกและอารมณ์เชิงลบ เช่น ภรรยาสามารถแสดงอารมณ์โกรธต่อสามีได้โดยไม่ต้องกลัวว่าจะทำให้เกิดการทะเลาะกันรุนแรง ลูกสามารถบอกถึงความเสียใจที่พ่อแม่ไม่พาไปเที่ยวตามสัญญาที่ตกลงกันไว้ ลูกสามารถเล่าความโกรธที่มีต่อเพื่อนและครูให้พ่อแม่ฟังได้ เป็นต้น ครอบครัวที่ทำหน้าที่ได้เป็นปกติ จะแสดงอารมณ์และตอบสนองอารมณ์ให้ครอบครัวรับรู้ได้หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ คือ ไม่ก้าวร้าวหรือเก็บอารมณ์ แต่ครอบครัวที่มีปัญหา มักจะมีความจำกัดในการแสดงอารมณ์ เช่น ไม่ค่อยแสดงออกว่ามีอารมณ์ความรู้สึกอะไรให้คนในครอบครัวรู้ บางครอบครัวแสดงออกเฉพาะอารมณ์ในเชิงบวกเท่านั้น แต่หลีกเลี่ยงการแสดงอารมณ์ด้านลบหรือเก็บกดอารมณ์ด้านลบต่อกัน เช่น พ่อไม่กล้าแสดงอารมณ์ไม่พอใจเมื่อแม่ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย แม่ไม่กล้าดุลูกเพราะกลัวลูกจะเสียใจ การที่ครอบครัวไม่สามารถตอบสนองอารมณ์กันได้อย่างเหมาะสมจะเป็นผลให้สมาชิกมีปัญหาทางอารมณ์ และไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้

4. ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) หมายถึง ระดับความผูกพันห่วงใยที่สมาชิกแต่ละคนมีต่อกัน รวมทั้งการแสดงออกซึ่งความสนใจ และการเห็นคุณค่าของกันและกัน การปราศจากความผูกพัน หรือแม้แต่การผูกพันที่มากเกินไป มีการปกป้อง ดูแล หรือจู้จี้จุกจิกมากเกินไป หรือผูกพันแน่นแฟ้นเหมือนทั้งคู่เป็นบุคคลเดียวกัน จนขอบเขตความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคลไม่ชัดเจนหรือไม่มีเลย ย่อมทำให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกที่เหมาะสมจะต้องอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจอกเข้าใจ กล่าวคือ สมาชิกสนใจผูกพันอีกฝ่ายหนึ่งอย่างแท้จริง ด้วยการเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่าย จะทำให้ตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น ความผูกพันที่สมาชิกมีต่อกันจึงต้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้รับด้วย และแตกต่างกันไปตามวัยของสมาชิกหรือวงจรชีวิตในแต่ละระยะ เช่น ลูกเล็กจะมีความผูกพันแน่นแฟ้นระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เนื่องจากวัยเด็กเล็กยังพึ่งพิงตัวเองไม่ได้ จึงต้องดูแลใกล้ชิด แต่เมื่อลูกเข้าสู่วัยรุ่น เริ่มมีความสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกครอบครัวมากขึ้น ความผูกพันระหว่างพ่อแม่กับลูกก็ต้องลดความเข้มข้นลง เป็นต้น

6. การควบคุมพฤติกรรม (Behavior control) หมายถึง วิธีการที่ครอบครัวควบคุมหรือจัดการพฤติกรรมของสมาชิกให้ประพฤติตนอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ไม่ให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น พฤติกรรมที่จำเป็นต้องควบคุมในด้านต่าง ๆ ได้แก่

6.1 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจและชีวภาพ เช่น ความต้องการทางเพศ และความก้าวร้าว

6.2 พฤติกรรมทางด้านสังคม เช่น การคบเพื่อนฝูง การเรียน การงาน

6.3 พฤติกรรมที่อาจเป็นอันตรายต่อร่างกายหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นโลดโผน การขับรถเร็ว การเล่นการพนัน การใช้สารเสพติด เป็นต้น

6.4 การรักษาระเบียบวินัยภายในครอบครัว เช่น การรักษาความสะอาด การใช้เวลาในครอบครัว

ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพในการควบคุมพฤติกรรม จะมีมาตรฐานหรือกฎต่าง ๆ ที่ชัดเจน แต่ก็มีความยืดหยุ่นพอประมาณ มีการพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และปรับเปลี่ยนกฎได้ตามความเหมาะสม ด้วยความเข้าใจ สนับสนุนและยอมรับในแต่ละบุคคล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่ออบรมสมาชิกให้เกิดระเบียบวินัย ไม่ใช่เพื่อการมีอำนาจที่เหนือกว่า แต่เพื่อให้สมาชิกรู้สึกอยากร่วมมือกันปฏิบัติตามกฎที่ตั้งไว้ ส่วนครอบครัวที่มีปัญหา มักจะเป็นครอบครัวที่มีกฎเกณฑ์และบทลงโทษเข้มงวดเกินไป ทำให้สมาชิกปรับตัวได้ลำบาก และนำไปสู่การต่อต้านกันในครอบครัว หรือครอบครัวที่ขาดความชัดเจน ไม่มีกฎสำหรับเรื่องใด ๆ เลย ใครจะทำอะไรก็ได้ตามใจชอบ เด็กที่เติบโตมาในครอบครัวแบบนี้จะกลายเป็นคนขาดความรับผิดชอบ ควบคุมตนเองไม่ได้และมีความรู้สึกไม่มั่นคง และครอบครัวที่มีการควบคุมพฤติกรรมแบบยุ่งเหยิง คือ บางครั้งเข้มงวด บางครั้งยืดหยุ่น บางครั้งใครจะทำอะไรก็ขึ้นอยู่กับความพอใจของแต่ละคน ซึ่งทำให้สมาชิกสับสนและเกิดปัญหาต่าง ๆ ด้านอารมณ์และบุคลิกตามมาได้

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิด Epstein, Bishop, and Levin โดยมีรูปแบบ McMaster ซึ่งเป็นรูปแบบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (McMaster model of family functioning: MMFF) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Beavers

Beavers (1985 อ้างถึงใน อูมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของ Beavers ให้ความสำคัญกับความสามารถของครอบครัว (Competency) และรูปแบบของครอบครัว (Style) ซึ่งจะทำให้การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวมีประสิทธิภาพ

Beavers แบ่งความสามารถครอบครัว (Competency) เป็น 5 กลุ่ม คือ ครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ได้เหมาะสม ครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ดีเพียงพอ ครอบครัวที่ทำหน้าที่ปานกลาง ครอบครัวที่ทำหน้าที่ไม่ค่อยดี และครอบครัวที่ทำหน้าที่บกพร่องอย่างมาก ดังนี้

1. ครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ได้เหมาะสม (Optimal family) คือ ครอบครัวที่มีความเป็นผู้นำเท่าเทียมกันระหว่างสามีภรรยา มีความร่วมมือกันระหว่างผู้ใหญ่ในครอบครัวอย่างดี มีการกำหนดขอบเขตระหว่างรุ่นชัดเจน สมาชิกมีความเป็นตัวของตัวเอง สมาชิกยอมรับความแตกต่างของแต่ละคน สมาชิกสื่อสารกันอย่างเปิดเผย สมาชิกแสดงออกทางอารมณ์

อย่างเหมาะสม มองโลกในแง่ดีและมองปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นความท้าทายความสามารถของครอบครัว

2. ครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ดีเพียงพอ (Adequate family) คือ ครอบครัวที่มีขอบเขตระหว่างรุ่นชัดเจน รักใคร่กลมเกลียวกันดี มีการใช้อำนาจมากกว่าครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม การแก้ปัญหา มักใช้วิธีการออกคำสั่งมากกว่าประนีประนอม มีการแบ่งภาระหน้าที่ชายหญิงชัดเจน การร่วมมือระหว่างพ่อแม่ไม่ค่อยดี ความตึงเครียดสูง ความเป็นกันเองและไว้วางใจน้อย

3. ครอบครัวที่ทำหน้าที่ปานกลาง (Midrange family) คือ ครอบครัวที่สมาชิกไม่ใกล้ชิดผูกพันกัน มักเก็บความรู้สึก ไม่ค่อยแสดงออกหรือยอมรับความรู้สึกลบที่มีต่อกัน มีปัญหาเรื่องขอบเขตระหว่างบุคคล ไม่ค่อยยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน การใช้คำสั่งในการแก้ไขปัญหา มากกว่าการประนีประนอม

4. ครอบครัวที่ทำหน้าที่ไม่ค่อยดีหรือไม่เป็นไปตามมาตรฐาน (Borderline family) ครอบครัวแบบนี้มีการควบคุมมากกว่าครอบครัวที่ทำหน้าที่ปานกลาง การประคับประคองทางอารมณ์ต่อกันมีน้อย ภารกิจทางพัฒนาการก็เป็นไปอย่างไม่ครบถ้วน สมาชิกครอบครัวไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ขอบเขตระหว่างรุ่นไม่ชัดเจนอารมณ์ในครอบครัวเปลี่ยนแปลงไปได้มาก ตั้งแต่เศร้าถึงโกรธอย่างรุนแรงหรือก้าวร้าว ความสุขในครอบครัวมีค่อนข้างน้อย

5. ครอบครัวที่ทำหน้าที่บกพร่องอย่างมาก (Severely dysfunctional family) ครอบครัวแบบนี้มีปัญหาที่สุดเพราะไม่สามารถแก้ความขัดแย้งได้เลย ทั้งสมาชิกก็ยังจัดการกับความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเองไม่ได้ การสื่อสารไม่มีประสิทธิภาพมีปัญหาในขอบเขตระหว่างบุคคลและขาดความเป็นตัวของตัวเอง พ่อแม่ไม่สามารถร่วมมือกันปกครองลูกได้ ลูกจะมีความรู้สึกที่ไม่ดีต่อตนเอง ไม่มีเอกลักษณ์ที่มั่นคงหรือเป้าหมายที่แน่นอนในชีวิต

รูปแบบของครอบครัว (Style) หมายถึง ทิศทางของปฏิสัมพันธ์ที่ครอบครัวมีต่อกันเอง และมีต่อระบบภายนอก รูปแบบมีความใกล้เคียงกับ Cohesion และ Emotional involvement style แบ่งเป็น 2 แบบ ที่มีทิศทางเข้าหาครอบครัว (Centripetal: CP) และแบบที่มีทิศทางออกจากครอบครัว (Centrifugal: CF) ดังนี้

1. แบบที่มีทิศทางเข้าหาครอบครัว (Centripetal: CP) แสวงหาความสุขภายในครอบครัว ไม่ค่อยไว้วางใจคนนอกครอบครัว สมาชิกแสดงความรู้สึกทางบวกเป็นส่วนใหญ่และเก็บกอดความรู้สึกทางลบ ถูกแยกออกไปจากครอบครัวได้ยากเพราะมีความผูกพันมากเกินไปสมาชิกมักมีปัญหาทางอารมณ์ เช่น ซึมเศร้า กังวล

2. แบบที่มีทิศทางออกจากครอบครัว (Centrifugal: CF) แสวงหาความสุขจากภายนอกครอบครัว สนุกกับคนนอกมากกว่าคนในครอบครัวมักแสดงความรู้สึกทางลบ เช่น โกรธ ไม่พอใจ มากกว่าความรู้สึกทางบวก ผลักดันให้ลูกออกจากครอบครัว โดยที่ลูกยังไม่พร้อมสมาชิกมักมีปัญหาทางพฤติกรรม เช่น ขอบซ์ดคำสั่ง หรือเกเร

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดของ Beavers ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถของครอบครัว และรูปแบบของครอบครัว ซึ่งจะทำให้การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวมีประสิทธิภาพ

3. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Olson

Olson (1999 อ้างถึงใน เพ็ญนภา กุลนภาดล, 2547) เป็นแนวคิดในการปฏิบัติหน้าที่สมาชิกครอบครัว เน้นที่มิติที่สำคัญในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 3 ด้าน คือ

1. ด้านความผูกพันภายในครอบครัว (Family cohesion) ครอบครัวมีความผูกพันทางอารมณ์แบ่งได้ 4 ระดับ คือ

- 1.1 ระดับไม่ผูกพันกัน (Disengaged)
- 1.2 ระดับผูกพันกันน้อยก่อนไปทางต่ำ (Separated)
- 1.3 ระดับผูกพันระดับกลางค่อนข้างไปทางสูง (Connected)
- 1.4 ระดับผูกพันกันสูงมาก (Enmeshed)

2. ด้านความยืดหยุ่นในครอบครัว (Flexibility) เป็นความสามารถของครอบครัวในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภายในครอบครัว อำนาจ บทบาทและกฎระเบียบต่าง ๆ ในครอบครัว เพื่อตอบสนองต่อความเครียดที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ต่าง ๆ

3. ด้านการสื่อสารในครอบครัว (Communication) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสนับสนุนช่วยให้ความผูกพันภายในครอบครัว และความยืดหยุ่นในครอบครัวให้เป็นไปด้วยดี

จากลักษณะการประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดของ Olson แบ่งครอบครัวได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ครอบครัวที่สมดุล (Balanced family) เป็นครอบครัวที่มีความผูกพันและความยืดหยุ่นในครอบครัวอยู่ในระดับกลาง

2. ครอบครัวที่อยู่ในระดับกลาง (Midrange family) เป็นครอบครัวที่มีการปฏิบัติหน้าที่ด้านหนึ่งอยู่ในช่วงกลางและอีกด้านหนึ่งอยู่ในช่วงมากเกินไป (Extreme family)

3. ครอบครัวที่ไม่สมดุล (Extreme family) เป็นครอบครัวที่มีการปฏิบัติหน้าที่สองด้านอยู่ในช่วงสุดขั้ว คือ มากหรือน้อยเกินไป ครอบครัวในลักษณะสมดุลจะมีความสามารถในการต่อสู้

กับสถานการณ์ต่าง ๆ มีการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวที่มีประสิทธิภาพ และสมาชิกมีความพอใจในครอบครัวสูงกว่าลักษณะอื่น ๆ

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดของ Olson เน้นมิติที่สำคัญในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความผูกพันภายในครอบครัว ด้านความยืดหยุ่นในครอบครัว และด้านการสื่อสารในครอบครัว

4. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara

Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara (1995 อ้างถึงใน เพ็ญภา กุลนภาดล, 2547) กล่าวว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเป็นรูปแบบที่สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติต่อกันเป็นประจำ ซึ่งเกิดจากปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างสมาชิกในครอบครัวตามโครงสร้างของครอบครัว จะได้สร้างรูปแบบของการประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยใช้แบบประเมินครอบครัว (Family assessment measure) ประเมินการปฏิบัติงานของครอบครัวใน 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (Task accomplishment) การแสดงบทบาท (Role performance) การสื่อสาร (Communication) การแสดงออกทางอารมณ์ (Affective expression) ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) การควบคุมพฤติกรรม (Behavior control) และ ค่านิยม (Values) ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน

1. ความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (Task accomplishment) หมายถึง การที่ครอบครัวสามารถปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายหลักของครอบครัว ตามวัตถุประสงค์ด้านใหญ่ ๆ 3 ด้าน คือ

1.1 ภารกิจที่ 1 คือ ภารกิจพื้นฐาน (Basic tasks) เป็นภาระที่สมาชิกสามารถดำรงอยู่ได้ เช่น การจัดหาที่อยู่อาศัยให้สมาชิก การดูแลให้มีอาหารและเครื่องนุ่งห่มที่เหมาะสม รวมทั้งดูแลด้านสุขภาพอนามัยและความปลอดภัย เป็นต้น

1.2 ภารกิจที่ 2 คือ ภารกิจด้านพัฒนา (Development tasks) เป็นการที่สมาชิกครอบครัวต้องพัฒนาไปตามขั้นตอนต่าง ๆ ของชีวิต การที่จะพัฒนาไปได้ด้วยดี ครอบครัวต้องปฏิบัติภารกิจหลายประการ เช่น การสร้างเอกลักษณ์ในครอบครัว การสร้างขอบเขตที่ชัดเจน การมีทิศทางในการพัฒนา

1.3 ภารกิจที่ 3 คือ ภารกิจในยามวิกฤต (Crisis tasks) ยามวิกฤตการณ์ในครอบครัวเกิดขึ้น เช่น ตกงาน เจ็บป่วย เสียชีวิต นำมาซึ่งผลกระทบต่อสมาชิกในครอบครัว ครอบครัวต้องมีการปรับตัวและแก้ไขวิกฤตการณ์เพื่อให้สมาชิกและครอบครัวอยู่อย่างสมดุล ซึ่งในการบรรลุภารกิจครอบครัวต้องมีกระบวนการภายในภายในครอบครัวเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

2. การแสดงบทบาท (Role performance) หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติต่อกัน เพื่อให้ครอบครัวปฏิบัติการกิจของครอบครัวได้บรรลุความสำเร็จ และให้ครอบครัวดำรงอยู่ได้อย่างปกติสุข

3. การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันอาจแบ่งการสื่อสารได้โดยใช้คำพูด และการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด แต่เน้นประสิทธิภาพการสื่อสารชัดเจน ไม่คลุมเครือ สื่อสารตรงต่อบุคคลเป้าหมาย ไม่อ้อมค้อมผ่านผู้อื่น โดยทำให้เกิดความเข้าใจกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

4. การแสดงออกทางอารมณ์ (Affective expression) หมายถึง ความสามารถในการแสดงอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสม เป็นการที่บุคคลในครอบครัวมีความสามารถในการสื่อให้อีกฝ่ายรู้ว่าเขารู้สึกเช่นไร และการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งเชิงบวกและลบได้อย่างเหมาะสม

5. ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) หมายถึง ระดับความผูกพันห่วงใยที่สมาชิกมีต่อกัน รวมทั้งแสดงออกซึ่งความสนใจและการเห็นคุณค่าของกันและกัน

6. การควบคุมพฤติกรรม (Control) หมายถึง กระบวนการที่สมาชิกในครอบครัวมีอิทธิพลซึ่งกันและกันในการควบคุมหรือหรือจัดการพฤติกรรมสมาชิกในครอบครัว การควบคุมจะทำให้สมาชิกอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น

7. ค่านิยม (Values) หมายถึง ความเชื่อของสมาชิกครอบครัวแต่ละครอบครัว สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ตามแนวคิดของ Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว การแสดงบทบาท การสื่อสาร การแสดงออกทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ การควบคุมพฤติกรรม และค่านิยม ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกัน

5. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Friedman

Friedman (1992) ได้กล่าวถึงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวประกอบด้วยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 5 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความรักความเอาใจใส่ (Affective function) หมายถึง หน้าที่ในการตอบสนองความต้องการด้านจิตใจของสมาชิก แสดงออกโดยการให้ความรัก ความอบอุ่น ความเอาใจใส่แก่สมาชิกเพื่อให้สมาชิกมีสุขภาพจิตดี มีบุคลิกภาพที่มั่นคง

2. ด้านการอบรมเลี้ยงดู (Socialization and placement function) หมายถึง กระบวนการพัฒนาแบบแผนพฤติกรรมที่ต่อเนื่องตลอดชีวิตของสมาชิก เพื่อเป็นการปลูกฝัง ส่งเสริมลักษณะนิสัยอันดีงาม ทำให้เด็กพร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการปรับพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องที่ทำให้บุคคลตอบสนองสถานการณ์ในสังคมตามต้องการเป็นผลมาจากการเรียนรู้บทบาทในสังคม

3. ด้านการผลิตสมาชิก (Reproductive function) หมายถึง หน้าที่ในการสร้างหรือผลิตสมาชิกใหม่ให้สมาชิกในสังคมมีจำนวนเพิ่มขึ้น เป็นหน้าที่ในการสืบเผ่าพันธุ์เชื้อสายของมนุษยชาติให้ครอบครัวดำรงต่อไป

4. ด้านเศรษฐกิจ (Economic function) หมายถึง การจัดการรายได้เพื่อมาใช้จ่ายให้เพียงพอภายในครอบครัว รวมถึงการจัดการสรรรายได้ที่มีอยู่ในการใช้จ่ายอย่างมีประสิทธิภาพ

5. ด้านการดูแลสุขภาพ (Health care function) หมายถึง การจัดเตรียมสิ่งจำเป็นทางกายภาพ ได้แก่ อาหาร เสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และการดูแลสุขภาพครอบครัว

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดของ Friedman ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรักความเอาใจใส่ ด้านการอบรมเลี้ยงดู ด้านการผลิตสมาชิก ด้านเศรษฐกิจ และด้านการดูแลสุขภาพ

6. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของWright and Leahey

Wright and Leahey (2009) มีแนวคิดเกี่ยวกับการปฏิบัติครอบครัวเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน (Instrument) และการแสดงออก (Expression) และได้สร้างรูปแบบการประเมินครอบครัวของคัลการี (Calgary family assessment model: CFAM) เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะการพยาบาลในการประเมินและให้ความรู้ครอบครัว ซึ่งเป็นการประเมินเกี่ยวกับการปฏิบัติตนซึ่งมีผลเชื่อมโยงไปถึงบุคคลอื่นทำได้โดยการสังเกตชีวิตของครอบครัวที่ครอบครัวแสดงออก โดยพิจารณาได้จากหน้าที่ในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันและการแสดงออก

1. การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน (Instrument) เป็นการสังเกตชีวิตประจำวันของครอบครัวในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การรับประทานอาหาร การนอนหลับพักผ่อน การเตรียมอาหาร การดูแลสุขภาพ และสิ่งที่แสดงออกมาให้เห็น เพื่อค้นหาปัญหาสุขภาพของครอบครัว

2. การแสดงออก (Expression) แบ่งออกเป็น 9 เรื่อง คือ

2.1 การแสดงออกทางอารมณ์ (Emotional communication) สังเกตลักษณะและการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึก เมื่อมีความสุข ความทุกข์ หรือ โกรธ เช่น การแสดงออกทางคำพูด การแสดงท่าทางหรือทั้งสองอย่าง และการตอบสนองการแสดงออกในครอบครัว

2.2 การสื่อสารโดยใช้วาจา (Verbal communication) จะมุ่งเน้นที่สัมพันธภาพในครอบครัวโดยดูจากการพูดคุย รองลงมา คือ เนื้อหาของสารที่ใช้ในการสื่อสาร

2.3 การสื่อสารโดยไม่ใช้วาจา (Nonverbal communication) เป็นการแสดงออกทางท่าทาง การสบตา การสัมผัส การให้สัญญาณ การแสดงออกทางใบหน้า

2.4 การสื่อสารแบบเวียน (Circular communication) การสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว เป็นการแสดงออกถึงความต้องการ ความรู้สึกต่อกัน ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมแสดงออกของอีกฝ่ายหนึ่งในการตอบสนองย้อนกลับ

2.5 การแก้ปัญหา (Problem communication) ความสามารถในการแก้ไขปัญหาของครอบครัว ครอบครัวที่เข้มแข็งนั้นเกิดจากมีความเชื่อในความสามารถของตนเองในอดีตประสบความสำเร็จในการแก้ไขปัญหาต้องศึกษาถึงรูปแบบการแก้ไขปัญหาของครอบครัวทั้งที่ประสบความสำเร็จและล้มเหลว ความต้องการความช่วยเหลือ มีแหล่งความช่วยเหลือใดบ้างที่ครอบครัวใช้

2.6 บทบาท (Role) แสดงถึงรูปแบบที่เหมาะสมของพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว บทบาทนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยพยาบาลต้องคอยช่วยเหลือดูแลสมาชิกครอบครัวให้สามารถปรับตัว ไม่ให้เกิดความขัดแย้งในบทบาทของตนเอง

2.7 สิ่งที่มีอิทธิพลและอำนาจในครอบครัว (Influent and power) เช่น โครงสร้างทางสังคม ภาษา องค์กร และความมั่นคงในครอบครัวและในสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม สิ่งที่พยาบาลจะต้องตระหนักอยู่เสมอ คือ ความแตกต่างของสมาชิกในครอบครัว เรื่อง บทบาท เพศ เศรษฐกิจของครอบครัว รวมทั้งระดับของชนชั้นทางสังคมเป็นสิ่งที่ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งในครอบครัวได้

2.8 ความเชื่อ (Beliefs) ความเชื่อของครอบครัว คือ ทศนคติ ค่านิยม ข้อตกลงที่บุคคลหรือครอบครัวยึดถือ ความเชื่อที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ สังคม และสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรม บางครั้ง พบว่า ความสามารถที่จะควบคุมความเจ็บป่วยทางร่างกายได้ ดังนั้น จึงควรให้ความรู้ความสำคัญกับความเชื่อของครอบครัว ศาสนาและจิตวิญญาณ รวมทั้งบทบาทของครอบครัวและบทบาทของพยาบาลในการให้การดูแลครอบครัว

2.9 ความสามัคคีและการร่วมมือกัน (Alliances and coalitions) การรวมพลังของสมาชิกในครอบครัวมุ่งเน้นไปที่ทิศทาง ความสมดุล ความเหนียวแน่นของสัมพันธภาพของสมาชิกในครอบครัวหรือระหว่างครอบครัวกับพยาบาล

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิดของ Wright and Leahey ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบใหญ่ คือการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และการแสดงออก

7. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Kilpatrick and Holland

Kilpatrick and Holland (1995 อ้างถึงใน เพ็ญนภา กุลนภาดล, 2558, หน้า 41-42) กล่าวถึงการทำงานในฐานะนักบำบัดครอบครัวว่าการทำงานกับครอบครัวโดยการนำเอาทฤษฎีมาประสานกัน ในแนวทางปฏิบัติเป็นการกระทำที่ยากมาก การบำบัดครอบครัวเป็นการช่วยเหลือครอบครัวโดยเน้นที่ความเข้มแข็งของครอบครัวและความสามารถในการเผชิญปัญหาของครอบครัวที่แตกต่างหลากหลายตามรูปแบบของแต่ละครอบครัวที่มีความแตกต่างกัน

Kilpatrick and Holland แบ่งการปฏิบัติครอบครัวตามแนวคิดความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ของ Maslow โดยแบ่งเป็น 4 ระดับ ดังนี้

1. ระดับที่ 1 เป็นระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวขั้นพื้นฐานการแสวงหาเพื่อความอยู่รอดของครอบครัว เช่น ความต้องการอาหารที่อยู่รอดของครอบครัว เช่น ความต้องการอาหาร ที่อยู่อาศัย การปกป้อง การให้ยารักษาโรค การดูแลซึ่งกันและกัน เล็ก ๆ น้อย ๆ โดยเน้นที่ความเข้มแข็งและแหล่งทรัพยากรของครอบครัว ในกรณีที่ครอบครัวประสบภาวะวิกฤติ เช่น ตกงาน หรือมีภาวะความเจ็บป่วยที่สำคัญส่งผลให้ครอบครัวยากไร้ขาดแคลน เมื่อครอบครัวประสบกับสถานการณ์ดังกล่าว ครอบครัวจะขาดการควบคุม โครงสร้าง ขาดการจัดระบบระเบียบ ขาดภาวะผู้นำซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อที่สมาชิกในครอบครัวได้รับการเลี้ยงดูและปกป้องหรืออีกนัยหนึ่งเป็นความจำเป็นและความสามารถของผู้ปกครองหรือหัวหน้าครอบครัวที่จะดูแลสมาชิกครอบครัวให้ได้รับความต้องการขั้นพื้นฐาน

2. ระดับที่ 2 เป็นระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามความต้องการขั้นพื้นฐานของความมั่นคงปลอดภัยถ้าจะกล่าวถึงโครงสร้างบ้านก็เปรียบเสมือนโครงและหลังคาของบ้านซึ่งเป็นตัวแทนของโครงสร้างและจัดระเบียบของครอบครัวในฐานะของพ่อแม่จะต้องจัดระบบโครงสร้างในครอบครัวเน้นที่ความแข็งแรงของครอบครัว รูปแบบของการเผชิญปัญหาของครอบครัว การควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวในการให้การบำบัดตามขั้นตอนนี้จะต้องพัฒนาจิตความสามารถของครอบครัวในการรวมกำลังกันอย่างเข้มแข็งต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

3. ระดับที่ 3 เป็นระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยจะเน้นที่พื้นที่ว่างกับความเป็นส่วนตัวและระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวนี้จะเน้นที่ขอบเขต ความเป็นส่วนตัวในครอบครัวและลำดับขั้นของชั่วอายุคน

4. ระดับที่ 4 เป็นระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเน้นที่ความสมบูรณ์ในการมีชีวิตครอบครัว การเผชิญกับความขัดแย้งภายในตนเอง ความใกล้ชิดสนิทสนม ความภาคภูมิใจในตนเอง การหยั่งรู้และตระหนักถึงความปรารถนาในตนเอง การประเมินครอบครัวตามระดับการปฏิบัติหน้าที่ในครอบครัวเพื่อการให้ช่วยเหลือครอบครัว

สรุปได้ว่า แนวคิดของ Kilpatrick and Holland แบ่งการปฏิบัติครอบครัวตามแนวคิดความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ของ Maslow โดยแบ่งเป็นระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวขั้นพื้นฐาน 4 ระดับ คือ การแสวงหาเพื่อความอยู่รอดของครอบครัว ความมั่นคงปลอดภัย เน้นที่พื้นที่ว่างกับความเป็นส่วนตัว และเน้นที่ความสมบูรณ์ในการมีชีวิตครอบครัว

8. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ Moos

Moos (1974) ได้กล่าวถึงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใน 3 มิติ คือ

1. มิติที่ 1 มิติด้านความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว (Relationship dimension)

พิจารณาจาก

1.1 ความผูกพันของสมาชิกในครอบครัว สมาชิกในครอบครัวจะตกลงกันว่าแต่ละคนในครอบครัวจะมีความผูกพันให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนซึ่งกันและกันในระดับใด

1.2 การแสดงออก เป็นสิ่งที่สมาชิกในครอบครัวจะมีการตกลงซึ่งกันและกันถึงการแสดงออกอย่างเปิดเผยถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง

1.3 ความขัดแย้ง สมาชิกในครอบครัวสามารถแสดงออกถึงความโกรธความขัดแย้งและปัญหาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวได้

2. มิติที่ 2 มิติด้านพัฒนาการส่วนบุคคล (Personal growth dimension) พิจารณาจาก

2.1 สมาชิกในครอบครัวมีความเป็นอิสระ สมาชิกในครอบครัวจะต้องสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองและให้บุคคลอื่นในครอบครัวคิดและตัดสินใจด้วยตนเองด้วย และให้บุคคลอื่นในครอบครัวและตัดสินใจด้วยตนเองด้วยและให้สมาชิกมีความกล้าแสดงออก

2.2 สมาชิกในครอบครัวจะต้องมีจริยธรรม

2.3 สมาชิกในครอบครัวมีกิจกรรมที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.4 สมาชิกในครอบครัวจะต้องมีการปฏิบัติตามขบธรรมเนียมประเพณีมีลักษณะที่มุ่งสู่ความสำเร็จในชีวิต

3. มิติที่ 3 มิติด้านการดำรงไว้ในระบบครอบครัว (System maintainance dimension) สมาชิกในครอบครัวจะต้องดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของครอบครัวกฎระเบียบภายในครอบครัว การวางแผนกิจกรรมการเงินและกิจกรรมภายในครอบครัวการควบคุมกฎระเบียบหรือ โครงสร้างต่าง ๆ ของครอบครัว

สรุปได้ว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตามแนวคิด Moos แบ่งองค์ประกอบเป็น 3 มิติ ได้แก่ มิติด้านความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว มิติด้านพัฒนาการส่วนบุคคล และมิติด้านการดำรงไว้ในระบบครอบครัว

จากการทบทวนวรรณกรรมการปฏิบัติของครอบครัว ผู้วิจัยสรุปองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ดังตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว						
	Problem solving	communication	Role	Affective responsiveness	Affective involvement	Behavior control	Values
Epstein, Bishop, and Levin (1982)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Beavers (1985)	✓	✓	✓	✓	✓		
Friedman (1992)	✓		✓	✓	✓	✓	
Skinner, Steinhauer, and Santa-Barbara (1995)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kilpatrick and Holland (1995)	✓		✓				
Olson (1999)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Wright and Leahey (2000)	✓	✓	✓	✓			✓
Moos (1974)				✓	✓	✓	
รวม	7	5	7	7	6	5	2

จากตารางที่ 2-1 จะเห็นได้ว่าตั้งแต่ปี ค.ศ. 1982 องค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทั้ง 8 แนวคิด ยังมีองค์ประกอบที่ความเกี่ยวข้องกันอยู่มาก แต่อาจจะมีการนิยามศัพท์ที่แตกต่างกันไป สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ใช้ในการศึกษาวิจัย 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

เพ็ญญา กุลนภาดล (2547) ได้ศึกษาและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวในครอบครัวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ สมาชิกครอบครัวในเขตสาธารณสุขที่ 3 แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกเป็น สมาชิกในครอบครัวทั่วไป จำนวน 1,500 คน ที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ส่วนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สอง

เป็นสมาชิกครอบครัวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่เข้ารับการรักษาที่แผนกผู้ป่วยนอก กลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลเมืองจะเชิงเทรา จำนวน 10 ครอบครัว เพื่อเข้ารับการพัฒนาการปฏิบัติของสมาชิกครอบครัว โดยใช้การให้คำปรึกษาครอบครัวตามทฤษฎีโครงสร้างของครอบครัวผลการศึกษาวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัว พบว่าการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านภารกิจที่สมาชิกรับผิดชอบตามบทบาทและหน้าที่ ด้านการสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว ด้านการแสดงออกถึงความผูกพัน ด้านการให้ความช่วยเหลือและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ด้านการแก้ปัญหาและความขัดแย้งร่วมกัน ด้านการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมร่วมกัน และด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัว 2) คะแนนเฉลี่ยโดยรวมของการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวของสามีและบุตรในครอบครัวทั่วไปเท่ากับ 2.97 และ 3) การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวในครอบครัวผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ก่อน ระหว่าง และภายหลังได้รับการให้คำปรึกษาครอบครัวตามทฤษฎีโครงสร้างแตกต่างกัน แสดงว่าการให้คำปรึกษาครอบครัวตามทฤษฎีโครงสร้างมีผลให้การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

ผกามาศ นันทจิรวัดณ์ (2554) ได้ศึกษาและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ประสบความสำเร็จด้วยการให้การปรึกษา โดยศึกษาองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยบิดามารดา ซึ่งมีบุตรกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1-6 โรงเรียนสาธิตสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคปลาย ปีการศึกษา 2553 โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือ ครอบครัว จำนวน 841 ครอบครัว ที่คัดเลือกจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอย่างประสบความสำเร็จ ส่วนที่ 2 คือ ครอบครัว จำนวน 10 ครอบครัว ซึ่งบุตรกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 5 ครอบครัว เพื่อเข้ารับการให้คำปรึกษา ครอบครัวด้วยโปรแกรมการให้คำปรึกษาครอบครัว โดยใช้โรงเรียนเป็นฐานเพื่อพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอย่างประสบความสำเร็จ และกลุ่มควบคุม จำนวน 5 ครอบครัว ไม่ได้รับการให้คำปรึกษา ผลการศึกษา พบว่า 1) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอย่างประสบความสำเร็จ ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การแสดงออกถึงความรักความผูกพัน การทำหน้าที่ตาม บทบาท การสื่อสาร การแก้ปัญหา การปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัว การใช้เวลาร่วมกัน การดำรงชีวิตทางด้านจิตใจ และความสุขของครอบครัว 2) คะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ประสบความสำเร็จ โดยรวมและรายองค์ประกอบหลังการทดลองเพิ่มขึ้น

มุสลิษฐ์ โต๊ะกานี (2555) ได้ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมเกมที่มีผลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุระหว่าง 15-18 ปี ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดปัตตานี นราธิวาส และยะลา จำนวน 540 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ปัจจัยทำนายปัญหาคิดเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติ Ordered logistic regression analysis ผลการศึกษา พบว่า เยาวชนมากกว่าครึ่งหนึ่งมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปกติ กล่าวคือ ไม่ติดเกม ร้อยละ 63.5 รองลงมาอยู่ในระดับที่ติดเกมแบบคลั่งไคล้ ร้อยละ 11.9 และร้อยละ 4.8 อยู่ในระดับติดเกมมาก ในกลุ่มเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีการทำหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์และด้านควบคุมพฤติกรรมอยู่ในระดับดีเล็กน้อย เมื่อศึกษาถึงปัจจัยทำนายการเกิดปัญหา ติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ครอบครัวของเยาวชนที่พ่อแม่ทำหน้าที่ครอบครัวดีเล็กน้อยมีโอกาสติดเกมมากกว่าครอบครัวที่มีการทำหน้าที่ดีมาก 3.5 เท่า ส่วนเยาวชนที่มีพฤติกรรมเกมมีโอกาสติดเกมมากกว่าเยาวชนที่ไม่มีพฤติกรรมเกมมากเป็น 6 เท่า และพฤติกรรมลัทธิพีชเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 15.7 เมื่อเยาวชนติดเกมมากขึ้น

นวลอนงค์ ศรีสุกใส (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว การรับรู้การสนับสนุนจากครอบครัวกับพฤติกรรมการดูแลตนเองของผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2 ในเขตอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2 ที่มีอายุ 40 ปีขึ้นไป จำนวน 174 ราย เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมการดูแลตนเองของผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2 พฤติกรรมการดูแลตนเองเฉลี่ย 4.38 วันต่อสัปดาห์ โดยส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติพฤติกรรมการดูแลตนเองด้านการรับประทานยา และการดูแลเท้าและสุขอนามัยที่ดีที่สุด โดยเฉลี่ย 6.67 และ 5.38 วันต่อสัปดาห์ รองลงมา คือ การปฏิบัติพฤติกรรมการดูแลตนเองในด้านการรับประทานอาหาร ปฏิบัติได้ 3.33 วันต่อสัปดาห์ และการปฏิบัติพฤติกรรมการดูแลตนเองด้านการออกกำลังกาย และการประเมินตนเองนั้น ผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2 ปฏิบัติได้น้อยที่สุดเฉลี่ย 3.25 วันต่อสัปดาห์ และเมื่อหาความสัมพันธ์พบว่า การทำหน้าที่ของครอบครัว และการรับรู้การสนับสนุนจากครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกในระดับต่ำกับพฤติกรรมการดูแลตนเองของผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2

ดารานี วันวา และอรพรรณ ลือบุญรัชช์ (2557) ได้ศึกษาผลของกลุ่มสนับสนุนครอบครัวต่อการทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้ดูแลในครอบครัวผู้ป่วยจิตเภท โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบการทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้ดูแลในครอบครัวผู้ป่วยจิตเภทก่อนและหลังการทดลอง และระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ป่วยจิตเภทที่เข้ารับการรักษาแบบผู้ป่วยในโรงพยาบาลศรีธัญญา ผู้ดูแลและสมาชิกในครอบครัวเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 24 ครอบครัว แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 12 ครอบครัว กลุ่มทดลองได้รับ โปรแกรมกลุ่มสนับสนุนครอบครัว ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการดูแลตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ โปรแกรมกลุ่มสนับสนุนครอบครัวและแบบประเมินการทำหน้าที่ของครอบครัวมีค่าความเที่ยง จากการคำนวณสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบราค เท่ากับ .90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ ผลการศึกษา พบว่า

- 1) การทำหน้าที่ของตามการรับรู้ของผู้ดูแลผู้ป่วยจิตเภทหลังได้รับ โปรแกรมกลุ่มสนับสนุนครอบครัวดีกว่าก่อนได้รับโปรแกรม
- 2) การทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้ดูแลผู้ป่วยจิตเภทกลุ่มที่ได้รับ โปรแกรมกลุ่มสนับสนุนครอบครัวดีกว่ากลุ่มที่ได้รับการดูแลตามปกติ

Matthew (2006) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมของทั้งพ่อและแม่เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในครอบครัวที่แตกต่างกัน โดยตรวจสอบการมีส่วนร่วมของแต่ละคนที่จะมีผลต่อการพัฒนาครอบครัวของครอบครัวเด็กออทิสติก ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าครอบครัวที่มีความผูกพันโดยทั่วไป (Enmeshed families) ใช้กลวิธีการเผชิญปัญหาในเชิงบวกมากกว่ารูปแบบความผูกพันกัน (Cohesion styles) นอกจากนี้ แม่จะได้รับการสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวและเพื่อน มากกว่าพ่อ ครอบครัวของเด็กออทิสติกมีรูปแบบครอบครัวเหมือนกับครอบครัวโดยทั่วไป ยกเว้นความไม่เป็นระเบียบและมีความเข้มงวดในครอบครัวน้อย

Kristi (2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ความยืดหยุ่นในครอบครัวและคุณภาพชีวิต โดยการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่วิธีการเปลี่ยนแปลงในครอบครัวอันจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของบุคคลที่มีความพิการที่มารับบริการในหน่วยงานฟื้นฟูสมรรถภาพ จำนวน 1,000 คน ผลการศึกษา พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว และความยืดหยุ่นในครอบครัวมีบทบาทสำคัญคุณภาพชีวิตสำหรับคนพิการมีความสัมพันธ์ ในระดับมากเช่นเดียวกับความยืดหยุ่นในครอบครัวก็มีความสัมพันธ์ต่อคุณภาพชีวิตของคนพิการ เช่นกัน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การศึกษาเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวส่วนใหญ่จะศึกษาในครอบครัวที่สมาชิกครอบครัวประสบกับสถานการณ์หรือปัญหาที่แตกต่างกันไป เช่น ครอบครัวที่มีลูกเป็นออทิสติก ครอบครัวที่มีสมาชิกเป็นผู้พิการ ครอบครัวที่มีสมาชิกเป็นเบาหวาน ครอบครัวที่มีลูกติดเกม เป็นต้น เพื่อที่จะนำไปสู่การพัฒนาหรือเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวต่อไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้การศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์

ความหมายของการให้การศึกษารอบครัว

เมธินันท์ ภิญญชน (2539, หน้า 21-22) กล่าวว่า การให้การศึกษารอบครัว หมายถึง กระบวนการให้ความช่วยเหลือครอบครัวทั้งครอบครัว ไม่เฉพาะสมาชิกคนใดคนหนึ่งที่ถูกกล่าว มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เพราะถือว่าครอบครัวเป็นระบบระบบหนึ่ง ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบของครอบครัวจึงเป็นของส่วนรวม และเป็นความรับผิดชอบของบุคคลในครอบครัวที่จะต้องร่วมมือกันหาทางแก้ไข โดยความช่วยเหลือของนักให้คำศึกษารอบครัว ที่มีคุณสมบัติส่วนตัว มีวิชาชีพที่เหมาะสม เพื่อที่จะให้ครอบครัวอยู่ในสภาวะที่สมดุล และทำหน้าที่ของครอบครัวอย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นแนวทางที่จะพัฒนาสมาชิกในครอบครัว ให้มีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถสื่อสารได้ดี และสามารถสร้างสัมพันธภาพและปรับตัวได้ดีทั้งในครอบครัวและสังคมภายนอก

ชูศรี เลิศรัตนเดชากุล (2547, หน้า 37) กล่าวว่า การให้การศึกษารอบครัวเป็น กระบวนการให้ความช่วยเหลือครอบครัวทั้งครอบครัว ไม่เฉพาะคนใดคนหนึ่งที่ถูกกล่าวว่ามีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา โดยปฏิบัติต่อครอบครัวในฐานะระบบ ๆ หนึ่ง เพื่อให้ครอบครัวทำหน้าที่อย่างเหมาะสม ในการพัฒนาสมาชิกในครอบครัวให้มีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถสร้างสัมพันธภาพ และปรับตัวได้ดีทั้งในครอบครัวและสังคม

กรรณิการ์ นลราชสุวัจน์ (2551, หน้า 323) กล่าวว่า การให้การศึกษารอบครัว เป็นวิธีการให้การศึกษาลักษณะหนึ่งที่มุ่งให้ความช่วยเหลือแก่ครอบครัวที่มีปัญหา โดยมีแนวคิดในการช่วยเหลือว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งในครอบครัวหรือปัญหาที่เกิดขึ้นกับสมาชิกต่าง ๆ ในครอบครัวนั้นจะต้องให้ความสำคัญกับการมองภาพรวมทั้งระบบครอบครัว ซึ่งมีเกี่ยวพันกันและส่งผลซึ่งกันและกัน มิได้มุ่งแก้ไขที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น และมีความเชื่อว่าเราไม่สามารถแยกบุคคลออกจากระบบครอบครัวหรือระบบสังคมที่เขาอยู่ได้

เพ็ญญา กุลนภาดล (2558, หน้า 14) กล่าวว่า การให้การศึกษารอบครัวกระบวนการทางจิตวิทยาที่ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งเช่นเดียวกับพัฒนาการของมนุษย์ ดังนั้นการเชื่อมโยงจิตวิทยารอบครัวกับการให้การศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นต่อการพัฒนาความสัมพันธ์และพัฒนา ระบบครอบครัว เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันหลัก เป็นสถาบันทางสังคมแห่งแรกและพัฒนาคน ครอบครัวทำหน้าที่หล่อหลอมบุคคล ทั้งในเรื่องบุคลิกภาพ จริยธรรมและพฤติกรรมต่าง ๆ การทำความเข้าใจโดยการให้การศึกษารอบครัวจะช่วยแก้ไขปัญหารอบครัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ตลอดจนทำนายประสิทธิภาพของการดำรงอยู่ครอบครัวได้เป็นอย่างดี

Okun and Rappaport (1980 อ้างถึงใน เมธินันท์ ภิญญชน, 2539, หน้า 36) กล่าวว่า การให้การปรึกษาคครอบครัว คือ การให้การปรึกษาประเภทหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความช่วยเหลือครอบครัว โดยปฏิบัติต่อครอบครัวในฐานะเป็นระบบ ๆ หนึ่ง และมองปัญหาหรือความบกพร่องในหน้าที่ของครอบครัวว่ามาจากระบบครอบครัว ไม่ใช่มาจากสมาชิกคนใดคนหนึ่งของครอบครัว อาการที่ผิดปกติหรือเป็นปัญหาของสมาชิกคนใดคนหนึ่ง เป็นสิ่งแสดงให้เห็น ความตึงเครียดที่กำลังเกิดขึ้นในระบบครอบครัวหรือระบบสังคมภายนอก เพราะนักให้คำปรึกษาคครอบครัวเชื่อว่า เราไม่สามารถแยกบุคคลออกมาจากสังคมที่เขาหรือเธออาศัยอยู่

Biggs (1994) กล่าวว่า การให้คำปรึกษาคครอบครัว คือ การให้ความช่วยเหลือครอบครัว โดยจะเน้นที่จะปฏิบัติต่อครอบครัวโดยส่วนรวม การให้ความช่วยเหลือจึงมีเป้าหมายที่จะปรับเปลี่ยนเพื่อปรับปรุงสัมพันธภาพในครอบครัวให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นเหตุการณ์ต่าง ๆ ในครอบครัว มักเป็นสาเหตุของปัญหาคครอบครัว กฎที่ไม่มีประสิทธิภาพ ก็มักจะอยู่ในครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวบกพร่อง ทฤษฎีระบบเชื่อว่า ระบบของครอบครัวทุกระบบจะพยายามที่จะสร้างสภาวะสมดุลให้เกิดขึ้นในครอบครัว เมื่อภาวะสมดุลถูกคุกคามครอบครัวก็จะพยายามทุกทางที่จะคงไว้ซึ่งความสมดุล

สรุปได้ว่า การให้การปรึกษาคครอบครัวเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ให้ความช่วยเหลือบุคคลซึ่งเป็นสมาชิกครอบครัวทั้งระบบ ไม่มุ่งเฉพาะคนใดคนหนึ่งที่กำลังมีปัญหา เพื่อให้สมาชิกครอบครัวปฏิบัติหน้าที่ต่อกันอย่างเหมาะสม และปรับตัวได้ดีในการแก้ไขปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

ความเป็นมาและแนวคิดเกี่ยวกับการให้การปรึกษาคครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ (2545, หน้า 138-139) ได้กล่าวถึงแนวคิดของการปรึกษาคครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ดังนี้

1. ครอบครัวเป็นระบบที่กฎเกณฑ์ต่าง ๆ วางไว้ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านี้ บริหารจัดการระบบครอบครัวอยู่ (Families are rule-governed system)
2. ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันทำหน้าที่อย่างหนึ่งในระบบครอบครัว (Presenting problem serves a function in the family)
3. อาการป่วยถูกทำให้คงอยู่ในครอบครัว ในขณะที่เดียวกันอาการป่วยก็ทำให้ระบบครอบครัวคงอยู่ต่อไปได้ (Symptoms are system maintained and system maintaining)
4. วงจรปฏิสัมพันธ์เชิงทำลายที่ยังดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ (Destructive ongoing cycles of interaction) ทำให้อาการป่วยหรือคู่สมรสไม่สามารถทำหน้าที่พื้นฐานได้สำเร็จ

5. ให้ความสำคัญกับระยะต่าง ๆ ของการเจริญเติบโต (Developmental stages) ในวงจรชีวิตครอบครัว (Family life cycle)

6. เน้นที่ปัจจุบันและการเปลี่ยนพฤติกรรมหรือหน้าที่การทำงานในระบบครอบครัว (Change in behavior or functioning) มากกว่าเน้นที่การรู้สาเหตุของปัญหา

พ่อพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) ได้กล่าวถึงแนวคิดสำคัญของการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ ดังนี้

1. มุ่งเน้นการนิยามปัญหาของครอบครัวให้ชัดเจน ให้มีลักษณะกระชับ หรือเป็นแบบสั้นตรงประเด็นกับปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

2. มุ่งเน้นแนวปฏิบัติ เพื่อให้ครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งได้มาจากการชี้แนะแนวทางของผู้ให้การศึกษา

3. ให้ความสำคัญกับแบบแผน หรือรูปแบบการสื่อสารของครอบครัวที่เป็นปัจจุบันว่ามีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกระหว่างสมาชิกครอบครัว

4. ให้ความสำคัญกับการสื่อสาร โดยเชื่อว่าการสื่อสารจะบ่งบอกธรรมชาติของสัมพันธภาพของกลุ่มสมรส และเชื่อว่าปัญหาความขัดแย้งกลุ่มสมรสไม่ใช่เรื่องของความขัดแย้งภายในจิตใจ แต่เกิดจากการนิยามปัญหาในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่ตรงกัน

Goldenberg and Goldenberg (2013) ได้กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีกลยุทธ์ที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร โดยเน้นเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่ออำนาจและการควบคุม และอธิบายธรรมชาติการสื่อสารไว้ดังนี้

1. ทุกพฤติกรรมเป็นการสื่อสารในระดับหนึ่ง บุคคลแสดงพฤติกรรมทุกพฤติกรรมถือเป็นการสื่อสารระดับหนึ่ง

2. การสื่อสารอาจเกิดขึ้นพร้อมกันหลายระดับ ทั้งการสื่อสารด้วยกริยาท่าทาง ภาษากาย น้ำเสียง นอกไปจากเนื้อหาที่พูด ในบางกรณีสาร (Message) ระดับหนึ่งจะไม่สอดคล้องกับสารอีกระดับหนึ่ง บุคคลพูดสิ่งหนึ่งแต่หมายถึง อีกสิ่งหนึ่ง สารอาจมีการปรับเปลี่ยนเสริมแต่ง หรือขัดแย้งกับสิ่งที่บุคคลพูดไป ในการสื่อสารทุกครั้ง เกิดขึ้นใน 2 ระดับ ระดับผิวเผินหรือระดับเนื้อหา และระดับที่สองเรียกว่า อภิศาการสื่อสาร (Meta-communication) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของสิ่งที่พูดในระดับแรก ปัญหาอาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารในระดับแรก

3. ทุก ๆ การสื่อสารมีคุณลักษณะทางเนื้อหาและคุณลักษณะทางด้านสัมพันธภาพ ทุกการสื่อสารเป็นมากกว่าการส่งข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารยังแสดงให้เห็นถึงสัมพันธภาพระหว่างผู้สื่อสารตัวอย่าง เช่น สามีพูดว่า “ผมหิว” สิ่งที่ถูกเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารแต่ที่สำคัญมากกว่านั้น มินัยแอบแฝง คือ สามีกำลังบอกภรรยาว่าเขาคาดหวังให้ภรรยาทำบางสิ่งบางอย่างให้เขาบรรเทา

ความหวุนั้น ดังนั้น ทุกการสื่อสารจึงเป็นการนิยามความเข้าใจของบุคคลในสถานะและสัมพันธภาพที่แตกต่างกัน

4. สัมพันธภาพถูกนิยามโดยสารที่เป็นคำสั่ง สารที่บุคคลสื่อไปก่อให้เกิดการกำหนดรูปแบบเพื่อสร้างความมั่นคงให้แก่สัมพันธภาพ และสร้างนิยามกฎของครอบครัว บุคคลจะสามารถเข้าใจความหมายในการพูดของอีกฝ่ายสร้างสัมพันธภาพระหว่างกันได้เป็นอย่างดี

5. สัมพันธภาพอาจได้รับการอธิบายว่าเป็นความสมมาตร (Symmetrical) หรือความเอื้อเพื่อ (Complementary) สัมพันธภาพที่มีพื้นฐานมาจากความเสมอภาคของรูปแบบของปฏิสัมพันธ์จะเป็นความสมมาตร หากบริบทของการแลกเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นไปในทางตรงกันข้ามแล้ว จะเป็นรูปแบบที่เอื้อเพื่อ เช่น รูปแบบแรก หากนายเอ พูดคุยโอ้อวด แล้วนายบีก็พูดโอ้อวดมากกว่า ก็จะทำให้ นายเอ ยิ่งพูดโอ้อวดมากยิ่งขึ้น ถ้าเป็นเช่นนั้นเรื่อย ๆ จนนำไปสู่เกมความสัมพันธที่ต้องเป็นที่หนึ่งก็จะแข่งกัน ไปเรื่อย ๆ สัมพันธภาพแบบเอื้อเพื่อมีพื้นฐานมาจากความไม่เสมอภาคการสร้างแตกต่างให้มากที่สุด สำหรับรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ร่วมกันนั้นอีกฝ่ายหนึ่งจะมีจุดยืนที่เหนือกว่า และอีกฝ่ายหนึ่งจะมีจุดยืนที่ต่ำกว่า ก็จะประกอบกันอย่างลงตัว

6. สัมพันธภาพแบบเท่าเทียมกัน (Symmetrical) ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพแบบเท่าเทียม สมาชิกในครอบครัวมีความเสี่ยงที่นำไปสู่การแข่งขัน การกระทำของแต่ละฝ่ายจะมีอิทธิพลต่ออีกฝ่ายหนึ่ง ทำให้เกิดวงจรที่เรียกว่า สงครามของความเท่าเทียม (Symmetrical escalation) การติดต่อสื่อสารจะเห็นได้ว่า เนื้อหาของการโต้แย้งนั้นไม่มีสาระ การสื่อสารอาจทำให้มีความขัดแย้งเพิ่มมากขึ้น เนื้อหาของการสนทนาไม่ได้นิยามสัมพันธภาพ แต่กระบวนการของการสนทนาจะเป็นตัวกำหนดนิยามของสัมพันธภาพมากกว่า

7. การสื่อสารมักเกี่ยวข้องกับบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากบุคคลหนึ่งมีจุดยืนที่สูงกว่า และอีกบุคคลมีจุดยืนที่ด้อยกว่า เช่น ภรรยาชอบบงการสามีชอบจ้านน หรือกรณีที่พฤติกรรมของอีกฝ่ายเติมเต็มให้กับอีกคนหนึ่ง เช่น นายเอแสดงออกได้เหมาะสม นายบีที่นิ่งเฉยจะส่งเสริมให้นายเอแสดงออกมากยิ่งขึ้น นายเอต้องยังมีความต้องการให้นายบียอมจ้านนมากยิ่งขึ้น

8. สมาชิกในครอบครัวแต่ละคนจะเน้นลำดับของเหตุการณ์ซึ่งแต่ละฝ่ายเข้าร่วมด้วยวิธีที่แตกต่างกัน การจัดลำดับเหตุการณ์จากการกระทำ เกิดจากมุมมองของแต่ละฝ่าย เหตุและผลที่แต่ละคนคิด จึงมีความสำคัญต่อปฏิสัมพันธ์ที่ดำเนินอยู่

9. ปัญหาในครอบครัวเกิดขึ้นและยังคงอยู่ในบริบทและรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่ซ้ำซาก และวงจรข้อมูลย้อนกลับที่เกิดขึ้นอีก ปัญหาในครอบครัวหากไม่ได้รับการแก้ไขก็จะวนเวียนและเกิดขึ้นในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ซ้ำซากไม่มีจุดจบ

สรุปได้ว่า การให้การปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีแนวคิดสำคัญกับกลยุทธ์การแก้ไข ปัญหาที่ระบุชัดเจน มีความกระชับ เป็นปัญหาปัจจุบันที่สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ ตลอดจน ให้ความสำคัญกับวิธีการแก้ปัญหาของครอบครัวและรูปแบบการสื่อสารของครอบครัว ซึ่งปัญหา ในครอบครัวจะยังคงอยู่หากครอบครัวยังมีรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่ซ้ำซาก

เป้าหมายและกระบวนการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์

1. เป้าหมายการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์

การปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีเป้าหมายในการลดหรือกำจัดพฤติกรรมหรือปัญหา ของครอบครัวที่มีในปัจจุบัน โดยไม่เน้นที่ความหมายของพฤติกรรมหรือต้นกำเนิดของปัญหา ผู้ให้การปรึกษาในแนวการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์จะมีการใช้การชี้แนะให้ครอบครัว เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารที่กระทำอยู่ซ้ำ ๆ ที่นำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างสมาชิก ในครอบครัว โดยผู้ให้การปรึกษาในแนวการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์เริ่มที่พฤติกรรมต่อเนื่อง ภายในครอบครัวที่ทำให้เกิดปัญหาถาวร จากนั้นให้การชี้แนะเพื่อส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัว เปลี่ยนแปลงวิธีการปฏิบัติตนต่อสมาชิกคนอื่น ๆ โดยที่บางครั้งอาจทำไปด้วยการขาดความรู้ หรือความร่วมมือในการที่จะจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านั้น คุณสมบัติเด่นของการการปรึกษา คอบครัวเชิงกลยุทธ์ คือ การให้ความสำคัญกับปัจจุบัน ติดตามรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ภายใน ครอบครัวและใช้การมอบหมายงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการบำบัด (Goldenberg and Goldenberg, 2013)

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของการปรึกษาคอบครัวเชิง กลยุทธ์ ดังนี้

1. เพื่อแก้ไขปัญหาคอบครัวนำเสนอ และเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน โดยมุ่งไป ที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยฮาลีย์ เชื่อว่า หากมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแล้วความรู้สึกต่าง ๆ จะเปลี่ยนไปตามด้วย
2. การที่จะช่วยให้ครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลงได้นั้น เป็นความรับผิดชอบของผู้ให้ การปรึกษาในการวางแผนเพื่อหาทางแก้ปัญหานั้น ๆ โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมของผู้รับบริการ
3. การที่จะช่วยให้ครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลงได้นั้น จะต้องจัดการกับวงจรชีวิต ของครอบครัวและวงจรชีวิตของสมาชิกครอบครัวแต่ละคน โดยการจัดการกับวงจรปฏิสัมพันธ์ ที่เลวร้ายของครอบครัวและสร้างวงจรปฏิสัมพันธ์ที่ดี หรือที่เหมาะสมเข้ามาแทนที่ กล่าวคือ ให้ครอบครัวมีทางเลือกที่จะประพฤติดิปฏิบัติ แทนที่วิธีการเดิมซ้ำซาก ซึ่งไม่ได้ผลในการติดต่อ เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน

4. ในการให้ความช่วยเหลือจะเน้นและให้ความสนใจปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอมากกว่าจะเน้นที่ครอบครัว โดยไม่จำเป็นที่ต้องพบครอบครัวทั้งครอบครัว แต่อาจพบสมาชิกครอบครัวเป็นรายบุคคล หรือกลุ่มย่อย ๆ ก็ได้ เพื่อจะได้มีวิธีการในการให้การช่วยเหลือเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด

5. เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว รูปแบบการสื่อสาร ลดรูปแบบพฤติกรรมของการใช้อำนาจและการควบคุม

เพ็ญญา กุลนาค (2558) ได้กล่าวถึง เป้าหมายการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. มุ่งการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน (Presenting problem) โดยสนใจที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความเชื่อที่ว่า หากมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแล้ว ความรู้สึกต่าง ๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงตาม

2. ให้การช่วยเหลือครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยการจัดการกับวงจรปฏิสัมพันธ์ใหม่ แทนที่วิธีการเดิม ๆ ซ้ำซากที่ไม่ได้ผล เน้นการให้ความสนใจต่อปัญหาที่ครอบครัวเสนอ มากกว่าจะเน้นที่ครอบครัว อาจจะไปพบกับสมาชิกเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย ๆ ก็ได้

Carlson, Sperry, and Lewis (1997 อ้างถึงใน สมคิด บุญเรือง, ม.ป.ป.) กล่าวถึงเป้าหมายการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ 2 ประการ คือ

1. เป้าหมายในการแก้ปัญหาครอบครัว เป็นการช่วยเหลือเมื่อปัญหาได้กำหนดขึ้นเป็นลำดับขั้นของพฤติกรรมระหว่างสมาชิกครอบครัวภายใต้บริบทของสังคม จึงเป็นความรับผิดชอบที่ผู้ให้การปรึกษาต้องวางแผนเข้าแทรกแซงเพื่อแก้ไขปัญหาของภายใต้บริบทของผู้รับบริการ

2. เป้าหมายของวิธีการ เป็นการช่วยให้สมาชิกครอบครัวมีการเปลี่ยนรูปแบบชีวิตไปจากเดิมที่เขาได้ดำเนินอยู่

Haley (1976 cited in Goldenberg & Goldenberg, 2013) กล่าวถึงภารกิจของผู้ให้การปรึกษาที่ต้องรับผิดชอบต่อความเปลี่ยนแปลงของระบบภายในครอบครัวและแก้ปัญหา โดยการให้ครอบครัวมาพบกับผู้ให้การปรึกษา โดยผู้ให้การปรึกษาจะมีการชี้แนะและยื่นกรานให้สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติตามคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะอย่างเคร่งครัด

สรุปได้ว่า เป้าหมายของการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ คือ การแก้ไขปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมากกว่าเน้นที่ครอบครัวหรือสาเหตุ มุ่งไปที่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบชีวิตและพฤติกรรม โดยผู้ให้การปรึกษาเป็นคนวางแผนเพื่อหาทางแก้ปัญหานั้น ๆ โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมของครอบครัว

2. กระบวนการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

กระบวนการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นแบบเชิงปฏิบัติ (Practical) ใช้เวลาสั้น (Brief) และผู้ให้การปรึกษาเป็นผู้วางแผนจัดการ (Conducted) โดยมีจุดมุ่งหมายในการจัดการพฤติกรรมที่เป็นปัญหาตามลำดับขั้นตอนจนบรรลุเป้าหมาย โดย Haley (1987 cited in Carlson, Sperry, & Lewis, 2005) แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างสัมพันธภาพ (Social stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาจะพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวแต่ละคน สร้างความร่วมมือและบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ผู้ให้การปรึกษาสังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว ดูการจัดการเลือกตำแหน่งที่นั่ง ตั้งสมมุติฐาน (Hypotheses) ความสอดคล้องระหว่างอารมณ์กับคำพูดและท่าทางของสมาชิกครอบครัว
 2. ขั้นค้นหาปัญหา (Problem stage) คือ สมาชิกของครอบครัวจะถูกกระตุ้นให้มีส่วนร่วมและเป็นการสื่อสารโดยตรงกับผู้ให้การปรึกษา โดยไม่ตีความความคิดและความรู้สึกที่ถูกแสดงออกมา โดยเฉพาะวิธีการที่แต่ละคนมีมุมมองต่อปัญหานั้นเป็นสิ่งที่ควรนำมาพิจารณา โดยผู้ให้การปรึกษาจะถามเกี่ยวกับปัญหา เช่น ปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร และมีใครบ้างที่ทำให้ปัญหายังคงอยู่ คุณปรารถนาว่าอะไรจะเกิดขึ้นหรือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ สมาชิกครอบครัวเต็มใจที่จะอุทิศตนเพื่อการเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่ โดยให้สมาชิกทุกคนในครอบครัวแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นและอธิบายว่าอะไรคือปัญหาในความคิดของเขา ทำให้เห็นปัญหาชัดเจนและบอกถึงความเปลี่ยนแปลงได้เมื่อปัญหานั้นดีขึ้นหรือหมดไป
 3. ขั้นมีปฏิสัมพันธ์ (The interactional stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาสังเกตถึงการสื่อสารของครอบครัว โดยผู้ให้การปรึกษาสอบถามสมาชิกในครอบครัวเกี่ยวกับปัญหา สังเกตว่าใครพูดถึงใคร ใครที่เงียบ ใครขัดจังหวะใคร โดยที่ผู้ให้การปรึกษาไม่แสดงความคิดเห็นหรือข้อสมมุติฐานใด ๆ ร่วมกับครอบครัว
 4. ขั้นตั้งเป้าหมาย (The goal-setting stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาและครอบครัวร่วมกันตัดสินใจว่าปัญหาใดที่พวกเขาต้องการจะแก้ไขหรือขจัดออกไป การระบุเป้าหมายที่ชัดเจน และให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการวัดหรือประเมินการเปลี่ยนแปลงหรือความสำเร็จของเป้าหมายที่ตั้งไว้
 5. ขั้นมอบหมายงาน (Task-setting stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาให้การชี้แนะ (Directive) การฝึกปฏิบัติหรือให้การบ้าน การนัดหมายในการพบกันครั้งต่อไป
- หลังจากจบ 5 ขั้นตอน ทฤษฎีการแก้ไขปัญหา (Problem-solving therapy) จะถูกนำมาใช้จนกระทั่งปัญหาถูกแก้ไขให้หมดไป (Carlson et al., 2005)

เทคนิคที่ใช้ในการปรึกษาคอขวดเชิงกลยุทธ์

1. การชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives)

การชี้แนะหรือการชี้นำ มีเป้าหมายเพื่อช่วยเหลือสมาชิกคอขวดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากพฤติกรรมเดิมที่เคยทำซ้ำ ๆ และทำให้เกิดปัญหา กลายเป็นพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสม หรือสอดคล้องกับความเป็นจริง การชี้แนะหรือการชี้นำนี้ ผู้ให้การปรึกษาสามารถกระทำได้ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ทำได้หลายอย่าง (เพ็ญญา กุลนภาดล, 2558, หน้า 141) เช่น การเจียบ การแสดงท่าทาง การปรับระดับเสียง การใช้ภาษาพูด การมอบหมายงานให้ทำ การเสนอแนะ การฝึก การสอน รวมทั้งการแนะนำต่าง ๆ ผู้ให้การปรึกษาจะการชี้แนะหรือการชี้นำ โดยมีการปรับให้เหมาะสมกับรูปแบบของคอขวดและเป็นไปอย่างสุภาพ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554, หน้า 62) กล่าวว่า การชี้แนะหรือการชี้นำ มีหน้าที่พื้นฐานในการให้การปรึกษา 3 ประการ ดังนี้

- 1) สนับสนุนให้สมาชิกคอขวดได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และให้มีประสบการณ์ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นที่ไปตามเป้าหมาย โดยอยู่ภายใต้การชี้แนะของผู้ให้การปรึกษา
- 2) ผู้ให้การปรึกษาจะชี้แนะได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้ให้การปรึกษากับสมาชิกคอขวดเป็นไปด้วยดี
- 3) ผู้ให้การปรึกษาจะบันทึกข้อมูลของสมาชิกคอขวดตามที่ได้ปฏิบัติตามคำชี้แนะของผู้ให้การปรึกษา โดยหวังว่าข้อมูลนั้น ๆ จะเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาของคอขวด

2. การมองภาพใหม่ (Reframing)

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554, หน้า 63) กล่าวว่า ไร่ว่า การมองภาพใหม่เป็นเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมอง หรือการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกในคอขวด ด้วยการมองสมาชิกคนใดคนหนึ่ง ในภาพที่แตกต่างไปจากเดิมหรือมองปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพที่แตกต่างจากเดิม ในมุมมองที่สร้างสรรค์มากขึ้น โดยการเปลี่ยนความหมายของสถานการณ์ หรือของพฤติกรรมเสียใหม่ให้เป็นที่ไปในทางบวก แต่ไม่ใช่เปลี่ยนสถานการณ์ หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้น การมองภาพมุมใหม่ จึงทำให้สมาชิกคอขวดมองปัญหาในแง่มุมมองใหม่ที่ไม่เคยมองมาก่อนซึ่งจะช่วยให้คอขวดสามารถปรับตัวเข้ากับสมาชิกคนอื่น ๆ หรือเข้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างสมาชิกคอขวดด้วยกัน และ/ หรือระหว่างสมาชิกคอขวดกับผู้ให้การปรึกษา และลดการต่อต้านการให้การปรึกษาลง

3. การสั่งให้ทำในสิ่งที่ตรงกันข้าม (Paradoxical interventions)

การสั่งให้ทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามใช้ในกรณีที่คอขวดมักทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสิ่งที่ผู้รักษายกไป ด้วยวิธีการนี้จะทำให้คอขวดเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เกิดผลดี

ต่อครอบครัว เป็นวิธีการที่ใช้เพื่อให้ครอบครัวละทิ้งพฤติกรรมที่ไม่ปกติ ในทำนองเดียวกับ “การกำหนดอาการ (Symptom)” การปลีกตัวหรือต่อสู้กับผู้ให้การรักษาในการพยายามที่จะช่วยสมาชิกของครอบครัวเปลี่ยนแปลงแต่การทำเช่นนั้นจะทำให้สมดุลชีวิต (Homeostatic balance) ไม่มั่นคง โดยขั้นตอนจะเริ่มต้นจากผู้ให้การรักษาสร้างสัมพันธภาพกับครอบครัว ในเรื่องความคาดหวังที่จะเปลี่ยนแปลง แล้วกำหนดปัญหาที่จะแก้ไขให้ชัดเจนร่วมกับผู้รับการรักษา ขึ้นต่อมาจึงตั้งเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลง แล้วผู้ให้การรักษาเสนอแผนการการเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยให้การมอบหมายงาน (Paradoxical task) ที่มีเหตุผลมากขึ้น ผู้ให้การรักษาชี้แนะให้ผู้รับการรักษาทำพฤติกรรมที่ทำให้เกิดปัญหา และสุดท้ายผู้ให้การรักษาสังเกตพฤติกรรมของผู้รับการรักษาและสนับสนุนพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อไปเพื่อรักษาความขัดแย้งไว้

4. การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom)

การสั่งให้มีอาการต่อไปเป็นวิธีการใน Paradoxical interventions สั่งหรือให้สมาชิกครอบครัวแสดงพฤติกรรมที่มีปัญหาต่อไป ซึ่งถ้าสมาชิกยังมีแสดงพฤติกรรมอยู่แสดงว่าเขาสามารถควบคุมอาการป่วยได้ ถ้าต่อต้านคำบอกของผู้รักษาอาการนั้นจะหมดไป เช่น การทะเลาะกันเป็นประจำของแม่กับลูกสาว ผู้ให้การรักษาจึงแนะนำให้ทำสิ่งนี้ต่อไปทุกเย็น ครั้งละ 15 นาที ผู้รับการรักษาจะสิ้นหวังจากการช่วยเหลือของผู้ให้การรักษาเพราะการแนะนำนี้ไม่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจึงทำให้ผู้รับการรักษามีความพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงมากขึ้นเป็นต้น จากตัวอย่างนี้ผู้ให้การรักษาแสดงให้ผู้รับการรักษาเห็นว่าขอความช่วยเหลือจะไม่เปลี่ยนแปลงอะไรเลย ซึ่งในความเป็นจริงผู้ให้รักษามุ่งประเด็นไปที่การต่อต้านการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่เดียวกันก็กำลังท้าทาย (Challenge) การกระทำของอาการนั้น ๆ การแนะนำให้ผู้รับการรักษามีพฤติกรรมเหมือนเดิม เพราะจะทำให้ผู้รับการรักษาเกิดพฤติกรรมใหม่ที่มีความสมดุล

5. การยับยั้งการเปลี่ยนแปลง (Restraining)

การยับยั้งการเปลี่ยนแปลงเป็นวิธีการใน Paradoxical interventions ผู้ให้การรักษาพยายามยับยั้งไม่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเร็วเกินไป หรือว่าไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกิดขึ้นเนื่องจากยังไม่ถึงเวลาที่เหมาะสม บางครอบครัวไม่สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นใหม่ได้เร็ว และอาจทำให้ครอบครัวเสียสมดุลได้

6. การแสร้งทำ (Pretend techniques)

การแสร้งทำเป็นวิธีการใน Paradoxical interventions ผู้ให้การรักษาสั่งหรือให้สมาชิกครอบครัวแสดงพฤติกรรมที่มีปัญหาต่อไป ซึ่งถ้าสมาชิกยังมีแสดงพฤติกรรมอยู่แสดงว่าเขาสามารถควบคุมอาการอย่างหนึ่งอย่างใดได้ ถ้าต่อต้านคำบอกของผู้รักษาอาการนั้นจะหมดไป สำหรับเทคนิคการแสร้งทำนี้เป็นวิธีการที่มีพื้นฐานมาจาก “การเล่น” (Play) และการจินตนาการ

(Fantasy) เป็นเทคนิคที่นุ่มนวลกว่าเทคนิคการกระทำในสิ่งที่ตรงข้าม ซึ่งผู้ให้การปรึกษาจะใช้ อารมณ์ขัน ใช้การสร้างภาพในความคิด หรือการจินตนาการ และการเล่นหยอกเย้า โดยจะแนะนำ ให้ผู้รับบริการ เช่น “ลูก” ที่มีอาการอย่างใดอย่างหนึ่งให้ “แสร้งทำ” หรือ “แกล้งทำ” อาการนั้น เช่น แสดงอาการปวดท้องบ่อย ๆ หรือการปวดศีรษะบ่อย ๆ หรือปัสสาวะรดที่นอนเป็นประจำ ฯลฯ ซึ่งเป็นอาการที่ “ลูก” แสดงออกเพื่อเรียกร้องความสนใจหรือต้องการการเอาใจใส่อีกฝ่ายหนึ่ง เช่น “พ่อ” “แม่” ขณะเดียวกัน ผู้ให้การปรึกษาจะแนะนำให้อีกฝ่ายหนึ่ง (เช่น พ่อ แม่) แสร้งทำเช่นกัน โดยแสร้งทำว่า “พ่อ แม่รับรู้ว่า ลูกเป็นอะไร” และพ่อแม่ก็แกล้งเฉย ๆ ไม่เป็นทุกข์เป็นร้อน ซึ่งในที่สุดลูกจะรับรู้ ว่า อาการที่ตนแสร้งทำนั้น เป็นสิ่งที่ตนเองจงใจทำไม่ใช่อาการที่เป็นจริง ไม่สามารถที่จะให้พ่อแม่หันมาใส่ใจตามที่ตนต้องการได้ จึงล้มเลิกการแสดงอาการนั้น ๆ ด้วยความเต็มใจ อย่างไรก็ตาม การแสร้งทำบางอย่างก็ใช้ได้ผล สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของ ผู้ที่แสร้งทำนั้นได้ และส่งผลให้สัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิกครอบครัวนั้น ๆ ดีขึ้น (ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์, 2554)

7. การสั่งเพื่อประโยชน์ของสมาชิกครอบครัว (Ordeal)

การสั่งเพื่อประโยชน์ของสมาชิกครอบครัว เป็นเทคนิคที่ผู้ให้การปรึกษาพิจารณาว่าผู้รับ การปรึกษาต้องได้รับความช่วยเหลือ โดยการสั่ง เช่น การที่สมาชิกครอบครัวเกิดความเครียด ผู้ให้ การปรึกษาให้เกร็งคลายกล้ามเนื้อเพื่อลดความเครียดก่อน

8. การผูกมัดทวิคูณ (Double blind)

การผูกมัดทวิคูณ เป็นลักษณะหนึ่งของเทคนิคการสื่อสารที่ขัดแย้งกัน มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมที่ติดแน่น ลักษณะของการผูกมัดทวิคูณที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลนั้น เป็นการกระทำที่บุคคลตัดสินใจไม่ถูกหรือตัดสินใจได้ยาก เนื่องจากทางเลือกที่บุคคลต้องตัดสินใจ นั้นส่งผลต่อตนเองทุกด้าน โดยผู้ให้การปรึกษาชี้นำผู้รับการปรึกษาไม่ให้เปลี่ยนแปลงอะไร เช่น ผู้ที่รักษาบุคคลที่มีภาวะซึมเศร้าบอกกับผู้รับการรักษาว่า คุณไม่มีความจำเป็นที่จะต้องรีบหาย จากอาการซึมเศร้านี้ การกระทำลักษณะนี้บุคคลคาดหวังว่าจะได้รับการช่วยเหลือเพื่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลง การชี้นำของผู้ให้การปรึกษาไม่มีผลอะไรต่อผู้รับการปรึกษา แต่ส่งผลให้บุคคล พยายามปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น

9. เสนอการข้อกำหนด (Offering prescription)

การเสนอข้อกำหนดเป็นเทคนิคที่ผู้ให้การปรึกษาจะกำหนดให้ผู้รับการปรึกษา ทำพฤติกรรมบางอย่าง เช่น จดบันทึกเหตุการณ์หรือการกระทำทุกอย่างที่เกิดขึ้นตลอดทั้งวัน ที่ทำให้เกิดความวิตกกังวลหรือความเครียด เป็นต้น

10. เสนอการอธิบาย (Offering description)

การเสนอข้ออธิบายเป็นเทคนิคที่ผู้ให้การปรึกษาอธิบายความหมายของเหตุผลใหม่ในความหมายกว้าง ๆ พฤติกรรมที่ผู้รับการปรึกษาทำไปแล้วในทางบวก

11. การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse)

การทำนายการเกิดซ้ำเป็นเทคนิคที่ผู้ให้การปรึกษาทำนายพฤติกรรมผู้รับการปรึกษาว่าจะกลับมาเป็นเหมือนเดิม ซึ่งเป็นการท้าทายผู้รับการปรึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

12. การประกาศความสิ้นหวัง (Declaring hopelessness)

การประกาศความสิ้นหวังเป็นการประกาศความสิ้นหวังของผู้ให้การปรึกษาที่มีต่อผู้รับการปรึกษา เช่น อย่างที่คุณพูดนั่นก็น่าจะเป็นจริงที่ว่าไม่มีอะไรที่คุณจะทำได้เลย ซึ่งมันก็คงไม่มีประโยชน์อะไรที่จะให้การปรึกษาต่อ เป็นต้น การประกาศความสิ้นหวังนี้ก็เป็นการท้าทายผู้รับการปรึกษาอย่างหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เช่นเดียวกับการทำนายการเกิดซ้ำ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคของการปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ ดังนี้ การชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) การมองภาพใหม่ (Reframing) การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) การแสร้งทำ (Pretend techniques) เสนอการข้อกำหนด (Offering prescription) และการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) เพื่อให้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

บทบาทของผู้ให้การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์

ศิริรัตน์ คุปต์วิมุติ (2545, หน้า 146) กล่าวถึงบทบาทของผู้บำบัดครอบครัวเชิงกลยุทธ์ประกอบด้วย

1. การเป็นผู้ชี้แนะ (Directive)
2. รู้จักยุทธวิธีหรือวิธีการต่าง ๆ มาจัดการ (Tactical)
3. สร้างความสัมพันธ์ที่อบอุ่นและเป็นมิตร (Warm)
4. มีความสามารถที่จะต่อรองได้ (Able to negotiate)
5. ผู้รักษาวางตัวเป็นกลาง (Neutral)

กรณีการณ์ นลราชสุวจน์ (2551, หน้า 352) กล่าวถึงบทบาทของผู้ให้การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ว่าเป็นผู้ปรึกษาที่เชี่ยวชาญ และผู้อำนวยความสะดวก ผู้ให้การปรึกษาควบคุมในการดำเนินการในชั่วโมงของการให้การปรึกษา และไม่ให้ความสำคัญกับความสำคัญกับสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้ให้การปรึกษากับผู้รับการปรึกษามากนัก ผู้ให้การปรึกษาจะมีบทบาทนำทางและเป็นผู้ที่มีอำนาจ

พ่อพรหม เกิดพิทักษ์ (2554, หน้า 64) กล่าวว่า บทบาทผู้ให้การศึกษาแบบกลยุทธ์ มีบทบาทที่ปรึกษา เป็นผู้เชี่ยวชาญมีบทบาทสำคัญ คือ การชี้แนะ และมีความสามารถในการให้การปรึกษา ดังนั้นผู้ให้การศึกษาต้องมีความคล่องแคล่ว มีความยืดหยุ่น มีหน้าที่ในการวางแผนกลยุทธ์ โดยใช้วิธีใหม่ ๆ ที่หลากหลายและสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ และเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันให้เป็นไปอย่างตรงประเด็น เฉพาะเจาะจงและรวดเร็ว และผลที่ตามมาที่ครอบครัวสามารถแก้ปัญหาได้ ก็จะช่วยให้ครอบครัวมีปฏิสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น มีรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมยิ่งขึ้น ลดการใช้อำนาจ และการควบคุม และมีสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกครอบครัวที่ดียิ่งขึ้น

Haley (1976 cited in Goldenberg & Goldenberg, 2013) กล่าวถึงภารกิจของผู้ให้การศึกษาที่ต้องรับผิดชอบต่อความเปลี่ยนแปลงของระบบภายในครอบครัวและแก้ปัญหา โดยการให้ครอบครัวมาพบกับผู้ให้การศึกษา โดยผู้ให้การศึกษาจะมีการชี้แนะและยื่นกรานให้สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติตามคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะอย่างเคร่งครัด

สรุปได้ว่า บทบาทของผู้ให้การศึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ต้องเป็นผู้ที่ต้องมีความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น มีหน้าที่ในการวางแผน โดยใช้วิธีใหม่ ๆ ที่หลากหลายและสร้างสรรค์ ควบคุม ชี้แนะ มีความเป็นกลางไม่เข้าข้างสมาชิกคนใดคนหนึ่งในครอบครัว ขณะเดียวกันก็สร้างความสัมพันธ์ที่อบอุ่นและเป็นมิตรเพื่อให้เกิดความร่วมมือและนำไปสู่เป้าหมายที่ร่วมกันวางไว้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

Schiff (1990) ศึกษาการปรึกษาเชิงกลยุทธ์สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งการศึกษานี้ได้ศึกษาเป็นกรณีเฉพาะรายบุคคลของนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรม การแสดงออกในโรงเรียนซึ่งเกิดจากปัญหาครอบครัวของเด็ก ปัญหาพฤติกรรมของนักเรียนนี้คือ มีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมในโรงเรียนและมีเรื่องชกต่อยกับเพื่อนผู้ชายเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศของตนเอง นักเรียนอาศัยอยู่กับแม่สองคนซึ่งเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ทำงานจนไม่มีเวลาดูแลลูก ทำให้เด็กขาดความรัก ผู้ให้การศึกษาให้การปรึกษาทั้งแม่และเด็ก โดยเริ่มจากการเสริมสร้างความแข็งแกร่งกับแม่เด็กและให้กำลังใจ ผู้ให้การศึกษาแนะนำให้แม่ของเด็กแสดงความเข้มแข็งเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม และให้ความรักกับลูกด้วยการทำในสิ่งที่ไม่เคยทำกับลูก เมื่อลูกแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมในโรงเรียน ซึ่งพฤติกรรมนี้มีส่วนมาจากการที่เด็กขาดความรัก ผู้ให้การศึกษาสร้างข้อตกลงว่าเมื่อลูกแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมที่โรงเรียนทางโรงเรียนจะเรียกแม่มาทันที เพื่อให้แม่มากอดลูกไว้ และจับมือกับลูกจนกว่าจะหมดเวลาของวัน ซึ่งส่งผลให้ลูกไม่เคยแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมอีกเลย หลังจากปัญหาทั้งสองได้รับการแก้ไขนักเรียนคนนี้ก็มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและมีความสุขมากขึ้นซึ่งครูและบุคลากร

คนอื่น ๆ สังเกตเห็นได้จากกรณีศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การปรึกษาแบบกลยุทธ์นั้นสามารถปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนที่มีปัญหาครอบครัวได้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาอย่างบูรณาการ โดยความร่วมมือของโรงเรียน พ่อแม่และผู้ให้การศึกษาแบบกลยุทธ์ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหของเด็กนักเรียนที่มีปัญหาซึ่งสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว

Omer and Dar (2007) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการปรึกษาแบบตัดสินใจ (Decision counseling) กับการปรึกษาเชิงกลยุทธ์ (Strategic counseling) ต่อบุคคลที่มีสถานะกดดัน (Personal dilemmas) ซึ่งการปรึกษาแบบตัดสินใจอยู่บนพื้นฐานวิธีการตัดสินใจของเจนิสและแมน (Janis and Mann's decision) ต่อรูปแบบความขัดแย้งและมุ่งเน้นที่การเพิ่มประสิทธิภาพความสามารถในการตัดสินใจของผู้รับปรึกษาเพื่อวิเคราะห์ทางเลือกในการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ สำหรับการปรึกษาเชิงกลยุทธ์มีพื้นฐานการบำบัดเชิงระบบ (Systematic therapy) และการบำบัดเชิงกลยุทธ์ (Strategic therapy) ซึ่งมุ่งเน้นที่การเอาชนะความบกพร่องโดยใช้กิจกรรมที่มีกระบวนการได้ต่อการรักษาปัญหา บุคคลที่อยู่สถานะกดดัน จำนวน 89 คน ส่วนหนึ่งถูกสุ่มเข้าโปรแกรมการให้การศึกษา และอีกส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มควบคุมที่มีรายชื่อให้รอ (Wait-list) ผลการศึกษาพบว่าการปรึกษาทั้งสองแบบทำให้ผู้รับปรึกษามีการพัฒนาปรับปรุงตนเองดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่ออยู่ในสถานะกดดันและมีคะแนนทางสุขภาพจิตดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม และระยะติดตามผล 1 เดือน พบว่า การปรับปรุงตนเองในสถานะกดดันไม่มีความแตกต่างจากระยะหลังการทดลอง และวิธีการปรึกษามีความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการไม่ตัดสินใจกับรูปแบบการตัดสินใจมีผลต่อการปรับปรุงสุขภาพจิตด้วย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นเทคนิคทางสถิติที่ใช้วิเคราะห์ผลการวัดโดยใช้เครื่องมือหรือเทคนิคหลายชุดหรือหลายด้าน ซึ่งผลการวิเคราะห์จะช่วยให้ทราบว่าเครื่องมือหรือเทคนิคเหล่านั้นวัดในสิ่งเดียวกัน หรือที่เรียกว่าวัดองค์ประกอบร่วมกันหรือไม่ มีกี่องค์ประกอบ เครื่องมือหรือเทคนิคเหล่านั้นวัดกี่องค์ประกอบมากน้อยเพียงใด ผลจากการวิเคราะห์องค์ประกอบจะปรากฏค่าต่าง ๆ ที่สำคัญ คือ ค่า Communalities ซึ่งเขียนแทนด้วยค่า h^2 เป็นค่าความแปรปรวนที่แต่ละฉบับ (ด้าน) แบ่งให้กับแต่ละองค์ประกอบ เป็นส่วนที่ชี้ว่าแต่ละฉบับ วัดองค์ประกอบนั้นร่วมกับตัวแปรอื่นมากน้อยเพียงใด ค่า Eigenvalue เป็นผลรวมกำลังสองของสัมประสิทธิ์ขององค์ประกอบร่วมในแต่ละองค์ประกอบ ซึ่งต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า 1 จึงจะถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่ง ๆ ที่แท้จริง Factor loading เป็นค่านำหน้าขององค์ประกอบที่แต่ละฉบับ วัดในองค์ประกอบนั้น ผู้วิจัยอาจต้องการทราบว่าเครื่องมือหรือเทคนิคที่ใช้วัดในสิ่งต่าง ๆ วัดอะไรร่วมกันบ้าง หรือผู้วิจัยสร้างเครื่องมือวัดตามทฤษฎี

หรือแนวคิดอย่างหนึ่ง ต้องการทราบว่าเมื่อนำไปใช้วัดจริงจะปรากฏผลตรงตามทฤษฎีหรือแนวคิดนั้นหรือไม่ ก็จะนำเอาเครื่องมือหรือเทคนิคเหล่านั้นไปใช้วัดกับกลุ่มตัวอย่างของประชากรที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา แล้วนำผลการวัดมาวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543) ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องและสำคัญต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ดังนี้

1. ความหมายของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

พูลพงศ์ สุขสว่าง (2555, หน้า 100) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นเทคนิควิธีการทางสถิติที่ใช้ในการสนับสนุนทฤษฎีหรือยืนยันความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) ของเครื่องมือที่สร้างขึ้น นอกจากนี้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นวิธีการที่ใช้เปรียบเทียบโครงสร้างองค์ประกอบของเครื่องมือระหว่างกลุ่มประชากรตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไปพร้อม ๆ กันด้วย

สุวิมล ติรกานันท์ (2555, หน้า 21) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบ เมื่อผู้วิจัยมีสมมุติฐานที่แน่นอนว่ามีตัวแปรแฝง (Latent variable) ระหว่างกลุ่มตัวแปรที่ทำการศึกษา โดยใช้ความรอบคอบในการคัดเลือกตัวแปรมาวิเคราะห์องค์ประกอบ เพื่อเปิดเผยตัวแปรแฝงที่ชัดเจนเท่าที่จะทำได้

ไชยันต์ สกฤตศรีประเสริฐ (2556, หน้า 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นการวิเคราะห์ทางสถิติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อลดปริมาณ ข้อมูลหรือลดจำนวนตัวแปรในการวิจัย โดยอาศัยการรวมตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมาสร้างเป็นองค์ประกอบ (Factor) ที่อยู่เบื้องหลังตัวแปรเหล่านั้น ซึ่งส่งผลให้นักวิจัยเข้าใจโครงสร้าง ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดี นอกจากนี้ คุณสมบัติเด่นอีกประการหนึ่งของปัจจัยที่วิเคราะห์ได้ คือ ลดความคลาดเคลื่อนในการวัด (Measurement error) ซึ่งเป็นประโยชน์ในการนำปัจจัยที่วิเคราะห์ได้ทำการศึกษาต่อไป สำหรับวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบที่นักวิจัยได้สร้างโมเดลการวัดเอาไว้แล้ว และรู้ว่ามิถุนานองค์ประกอบเท่าใด แต่ละองค์ประกอบประกอบชื่ออะไรและประกอบไปด้วยตัวแปรใดบ้าง นักวิจัยจึงใช้สถิติเพื่อเป็นการพิสูจน์ความถูกต้องของโมเดลการวัด

ยุทธ ไกยวรรณ (2556, หน้า 279) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นการวิเคราะห์เพื่อยืนยันองค์ประกอบที่ได้สร้างจากการวิเคราะห์องค์ประกอบสำรวจหรือเป็นทฤษฎีที่มีผู้สร้างไว้แล้วมาตรวจสอบว่ามีความชัดเจนหรือไม่ ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันจะมีข้อตกลงน้อยกว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ เช่น ขอมให้การวัดตัวแปรมีความคลาดเคลื่อน หรือความคลาดเคลื่อนสัมพันธ์กันได้ นอกจากนี้ผู้วิเคราะห์สามารถกำหนดโมเดลของการวิเคราะห์หรือโมเดลของการวิจัยเองได้

สรุปจากความหมายของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบที่ผู้วิจัยมีโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรแล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อให้เกิดความชัดเจน ความสัมพันธ์ที่คาดไว้นั้นถูกต้องหรือไม่ โดยผู้วิจัยสามารถกำหนดรูปแบบของการวิเคราะห์เองได้

2. วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

กัลยา วานิชย์บัญชา (2552) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์องค์ประกอบไว้ดังนี้

1. เพื่อลดจำนวนตัวแปร กรณีที่ผู้วิจัยมีตัวแปรจำนวนมาก และตัวแปรเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กัน จะจัดกลุ่มตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ไว้ด้วยกันแล้วเรียกว่า ปัจจัย ตัวแปรที่อยู่ในปัจจัยเดียวกันมีความสัมพันธ์กันมาก โดยสามารถวัดความสัมพันธ์ด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ดังนั้นจากตัวแปร 20 ตัว อาจกลายเป็นตัวแปรใหม่ (ปัจจัย) 4 ตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียดของตัวแปรเดิม (X's) อยู่ในแต่ละปัจจัย ดังนั้นจะต้องมีการตั้งชื่อปัจจัยเพื่อสื่อให้เห็นความหมายของตัวแปร X's ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจัยนั้น ๆ

2. เพื่อนำตัวแปรหรือปัจจัยที่สร้างขึ้นใหม่สำหรับการวิเคราะห์ค่าทางสถิติต่อไป เช่น

2.1 นำปัจจัยที่สร้างใหม่ไปใช้แก้ปัญหาการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ ซึ่งมีตัวแปรอิสระหลาย ๆ ตัวที่คาดเดาว่าส่งผลต่อตัวแปรตาม

2.2 นำปัจจัยที่ได้เป็นตัวแปร เพื่อไปใช้เทคนิค *t*-test, ANOVA, *Z*-test หรือเทคนิคอื่น ๆ ต่อไป

2.3 เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง (Confirmatory) เกี่ยวกับการที่ผู้วิจัยจะต้องกำหนดความสำคัญ หรือน้ำหนักของตัวแปร

2.4 เพื่อศึกษาโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันหรือปัจจัยเดียวกัน

สุภมาศ อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ และรัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2551 อ้างถึงใน ยุทธ ไกยวรรณ, 2556, หน้า 279) ได้กล่าวว่าการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อตรวจสอบทฤษฎีหรือยืนยันทฤษฎีที่มีผู้สร้างไว้แล้ว หรือผู้วิจัยสร้างเองจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ

2. เพื่อสำรวจและระบุองค์ประกอบใหม่

3. เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างตัวแปรใหม่

3. ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ข้อมูล

เสรี ชัดเข้ม (2547, หน้า 23-24) ได้กล่าวถึงข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน 2 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติ

1.1 ข้อมูลควรมีลักษณะการแจกแจงเป็นแบบปกติ (Normal distributions) มีความเป็นเอกพันธ์ของการกระจาย (Homoscedasticity) และความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแต่ละคู่เป็นแบบเส้นตรง (Linear relationships) เนื่องจากการวิเคราะห์ห้อยประกอบเชิงซ้อนขึ้นเป็นการแก้สมการถดถอยหลาย ๆ สมการ

1.2 โมเดล CFA มีเทอมความคลาดเคลื่อน (Error terms) ที่เรียกว่า เศษเหลือ ข้อตกลงเบื้องต้นทั่ว ๆ ไปในเรื่องเทอมความคลาดเคลื่อนมีว่า

1.2.1 ต้องไม่สัมพันธ์กับตัวแปรแฝงใด ๆ ในโมเดล

1.2.2 เป็นอิสระจากเทอมความคลาดเคลื่อนตัวอื่น ๆ

1.2.3 มีลักษณะการแจกแจงเป็นแบบปกติ (Fox, 1984)

แต่ปัจจุบันเรื่องข้อมูลมีลักษณะแจกแจงเป็นแบบปกติพหุนาม (Multivariate normal) ฝ่าฝืนได้ กรณีที่ใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลกรณีเทอมความคลาดเคลื่อนมีความสัมพันธ์กันได้

1.3 กลุ่มตัวอย่างควรมีการแจกแจงแบบเชิงเส้นกำกับ (Asymptotic) กลุ่มตัวอย่างยังมีขนาดใหญ่ยิ่งเข้าใกล้ค่าอนันต์ กล่าวคือ ค่าสถิติไค-สแควร์ มีแนวโน้มที่จะมีค่าสูง ทำให้ ค่าสถิติไค-สแควร์ มีโอกาสให้ค่านัยสำคัญ ($p \leq .05$) ซึ่งชี้ว่าโมเดลองค์ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ไม่สอดคล้องกัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (น้อยกว่า 100 หน่วยตัวอย่าง) มีความน่าจะเป็นที่จะปฏิเสธโมเดลที่ถูกต้อง (True model) มากขึ้น (West, Finch, & Curan, 1995 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) หรืออาจกล่าวได้ว่า การใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กมีความเสี่ยงในการเกิดความคลาดเคลื่อนประเภท II (Type II error) เพิ่มขึ้น

2. ข้อตกลงเบื้องต้นเรื่องวิธีประมาณค่าพารามิเตอร์

วิธีการประมาณค่าความเป็นไปได้สูงสุด (Maximum likelihood: ML) มีวิธีการ ดังนี้

2.1 ไม่มีข้อคำถามเดียว ๆ หรือข้อคำถามกลุ่มใด อธิบายข้อคำถามอื่นในกลุ่มข้อมูลได้อย่างสมบูรณ์

2.2 คะแนนจากข้อคำถามต้องมีลักษณะการแจกแจงแบบปกติพหุนาม (West et al., 1995 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) ข้อตกลงเบื้องต้นข้อแรกแสดงให้เห็นว่า ข้อคำถามในเครื่องมือต้องไม่ซ้ำซ้อนกัน วิธี ML ไม่มีความแกร่งต่อการฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นเรื่องนี้ ดังนั้น ผู้วิจัยไม่ควรใช้ข้อคำถามที่มีความสัมพันธ์กันตั้งแต่ 0.90 ขึ้นไปประมาณค่าพารามิเตอร์

ส่วนข้อตกลงเบื้องต้นข้อสองเป็นเรื่องที่ปฏิบัติยาก แต่วิธี ML มีความแกร่งต่อการฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นเรื่องนี้ เว้นแต่กรณีใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กและโมเดลมีความซับซ้อน ดังนั้น ผู้วิจัย

ควรใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 100-200 หน่วยตัวอย่างขึ้นไป หรือ ในกรณี ตรวจสอบเครื่องมือ ที่มีตั้งแต่ 3 องค์ประกอบขึ้นไป ควรใช้กลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 500 หน่วยตัวอย่างขึ้นไป

4. ลักษณะข้อมูลที่ใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันต้องการข้อมูลที่มีลักษณะ ดังนี้

1. ข้อมูลควรวัดเป็นค่าต่อเนื่อง (Continuous) และมีลักษณะการแจกแจงเป็นแบบปกติ แต่ในเรื่องนี้โปรแกรมลิสเรล 8.50 มีวิธีประมาณค่าพารามิเตอร์และการสร้างมาตราให้สามารถ วิเคราะห์ข้อมูลจำแนกประเภท (Categorical data) ได้ รวมทั้งมีวิธีประมาณค่าพารามิเตอร์แบบพิเศษ ที่มีความแกร่ง (robustness) ต่อการฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้นเรื่องลักษณะการแจกแจงข้อมูลเป็น แบบปกติ

2. ควรใช้ข้อมูลจำแนกมาก วิธี CFA ต้องการข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่เนื่องจาก ผู้วิจัยส่วนมากใช้วิธีการประมาณค่าความเป็นไปได้สูงสุด (Maximum likelihood: ML) โดยปกติ วิธี ML มีข้อเสนอว่า ควรใช้กลุ่มตัวอย่างอย่างต่ำ 100-200 หน่วยตัวอย่าง หรือกรณีที่ผู้วิจัยต้องการ เปรียบเทียบคุณสมบัติของเครื่องมือระหว่างกลุ่มตัวอย่างต่างกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มควรมี 100-200 หน่วยตัวอย่าง Fan and Wang (1998 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) ได้ศึกษาขนาด กลุ่มตัวอย่างในโมเดล 3 องค์ประกอบ โดยใช้สถานการณ์จำลอง พบว่า การใช้กลุ่มตัวอย่างขนาด 100-200 หน่วยตัวอย่าง อาจได้คำตอบไม่เหมาะสมหรือได้ค่าสถิติที่เป็นไปไม่ได้ เช่น ค่าความ แปรปรวนติดลบ เป็นต้น แต่ถ้าใช้กลุ่มตัวอย่างตั้งแต่ 500 หน่วยตัวอย่างขึ้นไป กับไม่พบค่า ที่ไม่เหมาะสม

ในเรื่องขนาดกลุ่มตัวอย่างยังไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว (Bollen, 1989 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) ได้เสนอแนะไว้กว้าง ๆ ว่า การประมาณค่าพารามิเตอร์อิสระ 1 ตัว ต้องใช้หลายหน่วยตัวอย่าง (Lindeman, Merenda, & Gold, 1980 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) โดยอัตราส่วนระหว่างจำนวน หน่วยตัวอย่างกับพารามิเตอร์ หรือตัวแปรควรเป็น 20: 1 (Hu & Bentler, 1999 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) และควรมีจำนวนหน่วยตัวอย่างมากกว่า 15 เท่า ของจำนวนพารามิเตอร์อิสระ ถ้าลักษณะ การแจกแจงข้อมูลเป็นแบบปกติพหุนามและความตรง/ ความเที่ยงของเครื่องมืออยู่ในการดี (West et al., 1995 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547) โดยผู้วิจัยควรตรวจสอบความเบ้และความโด่งของตัวแปร สังเกตได้แต่ละตัว ถ้ามีค่าความเบ้มากกว่า 2.00 และมีค่าความโด่งมากกว่า 7.00 แสดงว่าการแจกแจง ข้อมูลให้เป็นแบบปกติ ควรใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ขึ้น แต่ในกรณีที่ผู้วิจัยใช้ในกลุ่มตัวอย่าง ขนาดใหญ่มาก (มากกว่า 1,000 คน) ไม่ต้องห่วงเรื่องลักษณะการแจกแจงข้อมูลไม่เป็นแบบปกติ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องพิจารณาว่า ถ้าโมเดลองค์ประกอบที่ศึกษามีความซับซ้อน (ประมาณ ค่าพารามิเตอร์หลายตัว) ต้องใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ขึ้น

5. ขั้นตอนในการวิเคราะห์ประกอบเชิงยืนยัน

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดข้อมูลจำเพาะของข้อมูลการระบุความเป็นไปได้เพียงค่าเดียวของโมเดลการประมาณค่าพารามิเตอร์ และการประเมินความสอดคล้องของโมเดล (ไชยันต์ สกฤษีประเสริฐ, 2556)

1. การกำหนดข้อมูลจำเพาะของโมเดล (Model specification)

เป็นการกำหนดความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการกำหนดโมเดลการวัดตามทฤษฎีที่ผู้วิจัยคาดการณ์ไว้ว่า ตัวแปรแฝงแต่ละตัวประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้หรือตัวชี้วัดตัวใดบ้าง ซึ่งในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ตัวแปรสังเกตได้แต่ละตัวต้องถูกอธิบายด้วยตัวแปรแฝงเพียงตัวเดียว (Unidimensional measures) หรือค่า Crossloading มีค่าเท่ากับ 0 ต่างจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจที่ตัวแปรสังเกตได้ถูกอธิบายด้วยตัวแปรแฝงทุกตัว การที่ตัวแปรสังเกต 1 ตัว มีความสัมพันธ์กับตัวแปรแฝงมากกว่า 1 ตัว แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างอาจขาดความตรงตามภาวะสันนิษฐาน (Construct validity)

2. การระบุความเป็นไปได้เพียงค่าเดียวของโมเดล (Model identification)

การประมาณค่าพารามิเตอร์จะทำได้ก็ต่อเมื่อโมเดลที่สร้างสามารถระบุความเป็นไปได้ของพารามิเตอร์เพียงค่าเดียว การระบุความเป็นไปได้ค่าเดียวของโมเดลอาศัยกฎของ t ก็คือ โมเดลที่ระบุได้พอดีต้องมีจำนวนพารามิเตอร์ที่ต้องประมาณค่าน้อยกว่าจำนวนสมาชิกในเมทริกซ์ความแปรปรวน-ความแปรปรวนร่วม (Variance-covariance matrix) ของตัวแปรสังเกตได้ หรือสามารถคำนวณได้จากสูตร $t \leq (p)(p+1)/2$ โดยค่า t คือ จำนวนพารามิเตอร์ที่ไม่ทราบค่า p เป็นจำนวนตัวแปรที่สังเกตได้ของโมเดล

3. การประมาณค่าพารามิเตอร์ (Parameter estimation)

เป็นการนำข้อมูลจากตัวแปรสังเกตมาประมาณค่าพารามิเตอร์ เช่น ค่าน้ำหนักองค์ประกอบค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ ค่าเศษเหลือ ในการประมาณค่าพารามิเตอร์จะมีลักษณะเป็นการทวนซ้ำ (Iteration) โดยการประมาณค่า Population covariance matrix (Σ) ให้มีความคลาดเคลื่อนน้อยที่สุด เมื่อนำมาเทียบกับ Sample covariance matrix (S) ซึ่งได้จากข้อมูลเชิงประจักษ์ จากกลุ่มตัวอย่าง

4. การประเมินความสอดคล้องของโมเดล (Assessing measurement model validity)

ในการประเมินความสอดคล้องกันของโมเดล ผู้วิจัยต้องเริ่มต้นตรวจสอบว่าค่าพารามิเตอร์ที่ได้มีความสมเหตุสมผลหรือไม่ดังที่กล่าวไปแล้วเพราะ โมเดลที่มีความสอดคล้องดี อาจมีค่าพารามิเตอร์ที่ไม่เหมาะสมเมื่อตรวจสอบค่าพารามิเตอร์ที่ได้แล้วผู้วิจัยจึงมาตรวจสอบค่าความสอดคล้องของโมเดล ในการตรวจสอบความสอดคล้องกันของโมเดลจะทำใน 2 ส่วน คือ

การประเมินความสอดคล้องของทั้งโมเดล (Over all goodness of fit) และความสอดคล้องในรายตัวแปร (Path estimation)

6. การนำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันไปใช้

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันมีประโยชน์ในการนำมาใช้ในการพัฒนาเครื่องมือและแบบทดสอบทางจิตวิทยาได้หลายประการ (ไชยันต์ สกฤตศรีประเสริฐ, 2556)

1. การตรวจสอบความตรงตามภาวะเชิงสันนิษฐาน (Construct validation)

ก่านำหน้าองค์ประกอบที่ได้มีความสำคัญในการพิจารณาถึงความตรงเชิงภาวะสันนิษฐาน (Construct validity) ของโมเดลการวัด ซึ่งประกอบด้วย ความตรงเชิงคู่เข้า (Convergent validity) และความตรงเชิงจำแนก (Discriminant validity)

2. การประมาณค่าความเที่ยง (Reliability estimation)

การประมาณค่าความเที่ยงมีลักษณะคล้ายกับความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน เช่น Conbrach's alpha หรือคูเดอร์-ริชาร์ดสัน โดยหาได้จากสูตร ค่าความเที่ยงที่ได้ถ้าสูงกว่า .7 แสดงว่ามีความเที่ยงสูง ส่วนที่อยู่ระหว่าง .6-.7 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้

3. การตรวจสอบความไม่แปรเปลี่ยนของโครงสร้างของแบบทดสอบในการวัดระหว่างกลุ่มประชากรสองกลุ่มขึ้นไป (Model invariance across groups)

เป็นการตรวจสอบว่าโครงสร้างองค์ประกอบของเครื่องมือคงที่หรือไม่ เมื่อนำไปใช้กับกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน เพื่อยืนยันว่าโครงสร้างองค์ประกอบหรือคุณลักษณะที่วัดในแต่ละกลุ่มประชากรเป็นองค์ประกอบเดียวกันหรือไม่ (Bollen, 1989 อ้างถึงใน เสรี ชัดแจ้ง, 2547)

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

ชนิษฐ์นาฏ จุริมาศ และบุญชม ศรีสะอาด (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานและเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลโครงสร้างองค์ประกอบขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด ตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 418 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบสองขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบวัดขวัญกำลังใจจำนวน 1 ฉบับ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง .236 ถึง .739 ความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ เท่ากับ .963 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม LISREL 8.72 ผลการวิจัย พบว่าพยาบาลวิชาชีพ มีขวัญกำลังใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาตามรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก 8 ด้าน ที่เหลืออีก 6 ด้าน อยู่ในระดับปานกลาง ผลการวิเคราะห์โมเดลองค์ประกอบ ขวัญกำลังใจประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบปัจจัยจูงใจ มี 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการได้รับการยอมรับ

นับถือ ด้านลักษณะงานที่ปฏิบัติ ด้านความก้าวหน้าด้านความรับผิดชอบ และด้านความสำเร็จ
ในงาน องค์ประกอบปัจจัยทำนาย มี 9 ด้าน ได้แก่ ด้านวิธีการปกครองบังคับบัญชา ด้านนโยบาย
และการบริหาร ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ด้านสภาพการปฏิบัติงาน ด้านโอกาสที่จะได้รับ
ความก้าวหน้าในอนาคต ด้านสถานภาพในการทำงานด้านความมั่นคงในงาน ด้านชีวิตส่วนตัว และ
ด้านเงินเดือนและสวัสดิการ ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสอง พบว่า องค์ประกอบ
ขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานทั้ง 2 องค์ประกอบ มีความสำคัญเท่ากัน โมเดลองค์ประกอบขวัญ
กำลังใจในการปฏิบัติงานตามสมมุติฐานสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ดี

มณฑิธร รัตนศิริวงศ์วุฒิ, ศจีมาจ ณ วิเชียร และมนต์ชัย เทียนทอง (2553) ได้ศึกษาปัจจัย
ที่มีอิทธิพลต่อสมรรถนะนักเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับ
ที่สอง วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อสังเคราะห์รูปแบบโมเดลการวัดองค์ประกอบสมรรถนะ
นักเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับที่สอง กลุ่มตัวอย่าง
ทำการสุ่มแบบเจาะจง เป็นนักศึกษาที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างน้อย 3 ปี จำนวน 330 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามเพื่อหาค่าความสำคัญของสมรรถนะนักเทคโนโลยี
สารสนเทศ ข้อคำถามทุกด้าน มีค่าความเชื่อมั่น สามารถนำไปใช้งานได้ ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูล
ใช้โปรแกรม SPSS ช่วยในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ เพื่อสำรวจจำนวนปัจจัยที่มีอิทธิพล
ต่อนักเทคโนโลยีสารสนเทศ จากผลการวิจัยได้สมรรถนะทั้งหมด 12 ด้าน แล้วนำปัจจัยทั้งหมด
มาทดสอบความสอดคล้องของโมเดลโดยใช้โปรแกรม LISREL ช่วยในการวิเคราะห์องค์ประกอบ
เชิงยืนยันอันดับที่สอง ผลการวิจัย พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ แสดงว่า
องค์ประกอบทั้ง 12 ด้าน มีอิทธิพลต่อสมรรถนะนักเทคโนโลยีสารสนเทศได้เป็นอย่างดี

กล้าหาญ ณ น่าน (2556) ได้ศึกษาวิจัยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและ
องค์ประกอบเชิงยืนยันในการพัฒนามาตรวัดการปรับตัวในการทำงานของผู้เข้าสู่ตลาดแรงงานใหม่
วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนามาตรวัดการปรับตัวในการทำงานด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบ
เชิงสำรวจ และองค์ประกอบเชิงยืนยัน และเพื่อนำมาตรวจวัดการปรับตัวในการทำงานไปทดลองใช้
กลุ่มตัวอย่าง คือ บัณฑิตและนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะบริหารธุรกิจ ในเขตจังหวัดปทุมธานี
จำนวน 480 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ มาตรวัดการปรับตัวในการทำงาน วิเคราะห์
ความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายในตามสูตรการหาสัมประสิทธิ์ แอลฟาของครอนบาค สำรวจ
จำนวนองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ และวิเคราะห์ความตรง
เชิงโครงสร้าง ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สองโดยใช้โปรแกรม AMOS
ผลการวิจัย พบว่า มาตรวัดการปรับตัวในการทำงานมีคุณภาพสำคัญ คือ ค่าความเที่ยงแบบ
ความสอดคล้องภายในของมาตรวัดเท่ากับ .889 การสำรวจองค์ประกอบการฟื้นคืนได้ พบว่า

มี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การปรับตัวเข้ากับงาน การปรับตัวกับกฎและสภาพแวดล้อมที่ปฏิบัติ และการปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมงาน การยืนยันองค์ประกอบ พบว่า สนับสนุนความตรงเชิงโครงสร้าง จากการสำรวจองค์ประกอบด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง นอกจากนั้น ยังพบว่าระดับการปรับตัวในการทำงานของผู้เข้าสู่ตลาดแรงงานใหม่อยู่ในระดับมากทุกองค์ประกอบ

สุเทพ ธรรมะตระกูล และอนุวัต คุ้มแก้ว (2555) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะของครูยุคใหม่ วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาคุณลักษณะของครูยุคใหม่ และเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของครูยุคใหม่ตาม โมเดลสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีทั้งหมด 1,388 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามคุณลักษณะของครูยุคใหม่ วิเคราะห์องค์ประกอบขั้นต้นโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ โดยวิธีหมุนแกนแบบตั้งฉาก โดยใช้โปรแกรม SPSS for windows และวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันคุณลักษณะของครูยุคใหม่ ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน โดยใช้โปรแกรม LISREL 8.72 ผลการวิจัย พบว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis) ของคุณลักษณะของครูยุคใหม่ ได้จำนวนองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านบุคลิกภาพ ด้านทักษะการสอน ด้านอารมณ์ และด้านความรู้ความสามารถ และผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสอง (Second order confirmatory analysis) ของคุณลักษณะของครูยุคใหม่ พบว่า โมเดลการวิจัยสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เรียงลำดับค่าน้ำหนักองค์ประกอบจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านบุคลิกภาพ ด้านทักษะการสอน ด้านอารมณ์ และด้านความรู้ความสามารถ

ชัยยศ ชวระนอง (2556) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนามาตรวัดสมรรถนะสำหรับครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพหุระดับ วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนามาตรวัดสมรรถนะครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ตรวจสอบคุณภาพและสร้างปกติวิสัยของมาตรวัดสมรรถนะครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กระดับประเทศ กลุ่มตัวอย่างเป็นครูปฐมวัยศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก จำนวน 2,245 คน การพัฒนามาตรวัดสมรรถนะและหาคุณภาพของเครื่องมือวัดจากการตรวจความตรงเชิงเนื้อหา โดยผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิด้วยการประยุกต์เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique) การตรวจสอบการทำหน้าที่ต่างกันของข้อคำถาม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ต่างกัน โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบดัชนีหลากหลายสาเหตุ (MIMIC) ตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสองและการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพหุระดับ ตรวจสอบอำนาจจำแนกด้วยการวิเคราะห์พารามิเตอร์อำนาจจำแนกของข้อคำถามแบบตรวจให้คะแนนมากกว่า 2 ค่า ตามโมเดล GRM และตรวจสอบความเชื่อมั่นด้วยการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นสรุปอ้างอิง ผลการวิจัย

พบว่า มาตรการสมรรถนะครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กมีข้อคำถาม 54 ข้อ ประกอบด้วย ด้านจิตเชี่ยวชาญ 13 ข้อ ด้านจิตสังเคราะห์ 7 ข้อ ด้านจิตสร้างสรรค์ 9 ข้อ ด้านจิตรู้เคารพ 10 ข้อ และด้านจิตรู้จริยธรรม 15 ข้อ คุณภาพของมาตรการสมรรถนะครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ที่พัฒนาขึ้นด้านความตรงเชิงเนื้อหา มีค่า IOC ระหว่าง 0.7-1.00 พารามิเตอร์อำนาจจำแนก (α_i) มีค่าระหว่าง 0.60 ถึง 2.29 พบข้อคำถามที่ทำหน้าที่ต่างกันด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบดังนี้ หลากตัวแปรสาเหตุหลาย (CFA MIMIC model) จำนวน 14 ข้อ ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบ เชิงยืนยันอันดับสองมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ปกติวิสัยของมาตรการสมรรถนะ ครูปฐมวัยของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กมีคะแนนเต็มเท่ากับ 270 คะแนน จำแนกเป็น 5 ระดับได้คะแนน มากกว่าหรือเท่ากับ 269 มีสมรรถนะอยู่ในระดับดีมาก ระหว่าง 249 ถึง 268 มีสมรรถนะอยู่ใน ระดับดี ระหว่าง 228 ถึง 248 มีสมรรถนะอยู่ในระดับปานกลาง ระหว่าง 206 ถึง 227 มีสมรรถนะ อยู่ในระดับต่ำ และคะแนนน้อยกว่า 206 มีสมรรถนะอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

นนทิรัตน์ พัฒนภักดี, มานพ ชูนิล และศศิมาจ ฃ วิเชียร (2556) ได้ศึกษาวิจัยองค์ประกอบ เชิงยืนยันของการถูกระรานในที่ทำงานของบุคลากรมหาวิทยาลัยรัฐ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ครั้งนี้เพื่อพัฒนาและตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของการถูกระรานในที่ทำงานของบุคลากร มหาวิทยาลัยภาครัฐ การศึกษานี้ มีกลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรสายสนับสนุนมหาวิทยาลัย จำนวน 477 คน จากมหาวิทยาลัย จำนวน 14 สถาบัน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการถูกระราน ในที่ทำงาน จำนวน 24 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย โปรแกรมทางสถิติในการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's correlation) และวิเคราะห์โมเดลเชิงโครงสร้างด้วยโปรแกรมลิสเรล ผลการวิจัย พบว่า โมเดล มีความกลมกลืน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์” มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

1. ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน 9 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำพูน ลำปาง พะเยา แพร่ น่าน และอุตรดิตถ์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่สามารถระบุจำนวนได้ (Infinite population)

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี ในเขตภาคเหนือตอนบน จำนวน 400 ครอบครัว ได้จากการใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) โดยคำนวณสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างจากหลักการวิเคราะห์ห้อยค์ประกอบเชิงยืนยันที่ว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ควรมีจำนวน 5-10 เท่า ของตัวแปรสังเกตได้ (Tabachnick & Fidell, 2001, p. 588 cited in Comrey & Lee, 1992) โดยมีขั้นตอนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.1 แบ่งเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนบน เป็น 5 กลุ่ม ตามเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา คือ สพม.34 (เชียงใหม่ และแม่ฮ่องสอน) สพม.35 (ลำปาง และลำพูน) สพม.36 (เชียงราย และพะเยา) สพม.37 (แพร่ และน่าน) และ สพม.39 (อุตรดิตถ์)

2.2 สุ่มจังหวัด (Simple random sampling) ได้ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุตรดิตถ์

2.3 สุ่มครอบครัว จังหวัดละ 80 ครอบครัว ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

1. ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) ในการคัดกรอง

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร จำนวน 20 ครอบครัว สุ่มอย่างง่ายเข้ากลุ่ม เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีคุณสมบัติและการคัดเลือก ดังนี้

2.1 บุตร อายุระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ คัดกรองโดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

2.2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในระดับน้อยที่สุด

2.3 มีความสมัครใจในการเข้าร่วมการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ตัวแปรที่ใช้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variable) ได้แก่ รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น และรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้ได้ ข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

2. ผู้วิจัยสร้างแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ตามนิยาม ศัพท์เฉพาะ ซึ่งประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ รายละเอียดดังนี้

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ หมายถึง การแสดงพฤติกรรม ของสมาชิกครอบครัว โดยมีเป้าหมายเพื่อช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของ บุตร ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน ดังนี้

1) การแก้ปัญหา (Problem solving) หมายถึง การจัดการกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พ่อแม่ และบุตรร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญหา การพูดคุยถึงวิธีการแก้ปัญหา แยกแยะประเด็นปัญหา แก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ มีความคิดเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เพื่อให้ บุตรมีความรับผิดชอบ มีความเอาใจใส่ในหน้าที่ของตนเอง ครอบครัวและสังคม

2) การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การใช้ภาษาพูด ภาษาท่าทาง และการแสดงออก ในการทำความเข้าใจเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ สามารถสร้างข้อตกลง และเรียนรู้ความรู้สึกการกระทำ ระหว่างกัน โดยมีการพูดคุยถึงข้อตกลงในการเล่นเกมนออนไลน์ สื่อสารโดยตรงไปตรงมาด้วยเหตุผล ไม่ตำหนิ คุกคาม และรับฟังเหตุผล

3) บทบาท (Roles) หมายถึง การกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ความรับผิดชอบและภาระ หน้าที่ของตนเอง ในการจัดการกับพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยมีการกำหนดหน้าที่รับผิดชอบ ร่วมกัน การแนะนำหรือตักเตือนบุตรในการเล่นเกมนออนไลน์ การปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดี มีความคิดความรู้สึกต่อบทบาทพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในเชิงบวก และมีการมอบหมายงาน ให้บุตรรับผิดชอบ

4) การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective responsiveness) หมายถึง การรับรู้ความรู้สึก ความต้องการ และการแสดงออกถึงพฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกต่อบุตรได้ โดยให้ความสำคัญ และเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของบุตร การรับรู้ความรู้สึกและชื่นชมเมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์ อย่างรับผิดชอบ

5) ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) หมายถึง การแสดงออกถึงความรัก ความห่วงใยและเอาใจใส่ โดยการพูดคุยกับเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ด้วยความรักและความห่วงใย ทำกิจกรรมร่วมกัน สนใจและส่งเสริมในกิจกรรมที่บุตรชอบแทนการเล่นเกมนออนไลน์

6) การควบคุมพฤติกรรม (Behavior control) หมายถึง การมีวิธีการกำกับดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยมีกฎกติกาในการเล่นออนไลน์ การเตือนไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มากเกินไป การกำหนดระยะเวลาในการเล่นออนไลน์ กล่าวชมเมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์ตามข้อตกลง และมีกฎลงโทษเมื่อทำผิดข้อตกลง

3. ผู้วิจัยสร้างแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านการแก้ปัญหา ด้านการสื่อสาร ด้านบทบาท ด้านการตอบสนอง ทางอารมณ์ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ และด้านการควบคุมพฤติกรรม

ตัวอย่างแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 ตัวอย่างแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ข้อความ	การปฏิบัติ			
	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงน้อย	ไม่จริงเลย
ด้านการแก้ปัญหา				
0 ฉันและบุตร วางแผนแก้ไขปัญหา การเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ร่วมกัน				
0 ฉันและบุตร พุดคุยกันถึงวิธีการ ที่ใช้ในการจัดการกับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน				
ด้านการสื่อสาร				
0 ฉันพูดบ่นเพื่อให้บุตรหยุดเล่น เกมออนไลน์				
0 ฉันและบุตรไม่ค่อยพุดคุยกัน จึงทำให้การตกลงเรื่องการเล่น เกมออนไลน์ทำได้ยาก				
ด้านบทบาท				
0 ฉันตรวจสอบว่าบุตรทำงานที่ได้รับ มอบหมายเรียบร้อยหรือไม่ ก่อนจะให้เล่นเกมออนไลน์				

ข้อความ	การปฏิบัติ			
	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงน้อย	ไม่จริงเลย
0 ฉันและบุตรร่วมกันกำหนดว่าใคร จะรับผิดชอบงานอะไรในบ้าน				
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์				
0 ฉันให้ความสำคัญต่อความรู้สึก ของบุตร				
0 ฉันและบุตร แสดงออกต่อกัน ด้วยความรักอย่างอ่อนโยน				
ด้านความผูกพันทางอารมณ์				
0 ฉันให้ความสนใจและส่งเสริม ในกิจกรรมดี ๆ ที่บุตรชอบแทน การเล่นเกมออนไลน์				
0 ฉันสามารถแสดงออกถึง ความห่วงใยได้อย่างเหมาะสม เมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์ มากเกินไป				
ด้านการควบคุมพฤติกรรม				
0 ฉันมีวิธีการควบคุมพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
0 ฉันมีกฎลงโทษ เมื่อบุตรทำผิด ข้อตกลงในการเล่นเกมนออนไลน์				

เกณฑ์การให้คะแนน กำหนดไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ข้อความทางบวก

จริงมากที่สุด	ให้	4 คะแนน
จริงมาก	ให้	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้	2 คะแนน
ไม่จริงเลย	ให้	1 คะแนน

2) ข้อความทางลบ

จริงมากที่สุด	ให้	1 คะแนน
จริงมาก	ให้	2 คะแนน
จริงน้อย	ให้	3 คะแนน
ไม่จริงเลย	ให้	4 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน กำหนดการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ดังนี้

คะแนน	แปลผล
3.26-4.00	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับมาก
2.51-3.25	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง
1.76-2.50	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับน้อย
1.10-1.75	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. ผู้วิจัยนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่สร้างเสร็จไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) โดยนำแบบวัดที่สร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน (รายชื่อในภาคผนวก ก) ตรวจสอบคุณภาพถึงความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยกำหนดระดับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบวัดวัดตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเนื้อหา
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบวัดวัดตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเนื้อหา
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบวัดไม่ได้วัดตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเนื้อหา

5. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากผู้ทรงคุณวุฒิมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Item-objective congruence) การคัดเลือกข้อคำถามดำเนินการ โดยพิจารณาเฉพาะข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่จะวัดพร้อมปรับปรุงข้อความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้ออยู่ระหว่าง 0.6-1.0 (ค่า IOC รายข้อ แสดงในภาคผนวก ข)

6. ผู้วิจัยปรับปรุงแบบสอบถามจากข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำไปให้กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบอีกครั้งก่อนจะนำไป (Try out) กับครอบครัวที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ครอบครัว เพื่อนำมาวิเคราะห์พิจารณาคุณภาพแบบสอบถาม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item-total correlation) ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ตั้งแต่ 0.20-1.00 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามมีคุณภาพตามเกณฑ์ และค่าความเชื่อมั่น

แบบความสอดคล้องภายในด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .28-.91 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .98 ซึ่งแสดงว่าแบบวัดมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง

แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) สร้างโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกม คอมพิวเตอร์ หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มีข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง 16 ข้อ ใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with game) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (Function impairment) โดยมีค่าความไว (Sensitivity) และความจำเพาะ (Specificity) ของแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น สำหรับผู้ชาย จุดตัดคะแนน (Cut-off point) ≥ 24 ค่าความไว (Sensitivity) 68.5 ค่าความจำเพาะ (Specificity) 89.3 Likelihood ratio 6.4 สำหรับผู้หญิง จุดตัดคะแนน (Cut-off point) ≥ 16 ค่าความไว (Sensitivity) 88.2 ค่าความจำเพาะ (Specificity) 88.3 Likelihood ratio 7.6

การแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ดังนี้

ตารางที่ 3-2 การแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น เพศชาย

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 24	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 24-32	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ตารางที่ 3-3 การแปลผลแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น เพศหญิง

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 16	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 16-22	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

ผู้วิจัยได้ขออนุญาตใช้แบบทดสอบการคิดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่นและการนำไปใช้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการขออนุญาตใช้แบบทดสอบการคิดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น โดยติดต่อกณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อยื่นหนังสือขออนุญาตต่อผู้อำนวยการสถาบัน สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต

2. หลังจากผู้วิจัยได้รับหนังสืออนุญาตให้ใช้แบบทดสอบการคิดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น จากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิตแล้ว (เอกสารในภาคผนวก จ) จึงนำแบบแบบทดสอบการคิดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่รวบรวมได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการงานวิจัยต่อไป
รูปแบบการปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

รูปแบบการปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ มีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามลำดับ ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว และศึกษา แนวคิดทฤษฎีการปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

2. ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดสำคัญในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเพื่อเป็น แนวทางการสร้างรูปแบบการให้การปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

3. ผู้วิจัยดำเนินการสร้างรูปแบบการปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้าง การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยลักษณะของรูปแบบมีดังนี้

3.1 เป็นรูปแบบการปริักษาครอบครัวที่มุ่งนำไปใช้ส่งเสริมการปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ครอบคลุมทั้ง 6 องค์ประกอบ คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

3.2 เป็นรูปแบบการปริักษาครอบครัวเป็นรายครอบครัว จำนวน 10 ครั้ง ใช้เวลา ครั้งละ 60 นาที

4. ผู้วิจัยนำรูปแบบการปริักษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) พิจารณาถึงความสอดคล้องเหมาะสมด้านวัตถุประสงค์ การเลือกใช้ทฤษฎีเทคนิค กระบวนการและขั้นตอนการปริักษาครอบครัว ความถูกต้องของภาษา ที่ใช้ในรูปแบบการให้การปริักษา รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้ค่าดัชนี ความสอดคล้องรายข้ออยู่ระหว่าง 0.6-1.0 (ค่า IOC รายข้อ แสดงในภาคผนวก ค) แล้วผู้วิจัยนำผล การตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข

5. ผู้วิจัยนำรูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

6. ผู้วิจัยนำรูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปใช้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการให้การศึกษาคอบครัวเป็นรายครอบครัว จำนวน 10 ครอบครัว ครอบครัวละ 10 ครั้ง

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบทดสอบการคิดเกมจับเด็กและวัยรุ่นน ไปใช้ประเมินกับกลุ่มตัวอย่าง ในเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนบน 5 จังหวัด คือ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุตรดิตถ์ จำนวน 400 ครอบครัว

1.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวไปวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวไปใช้ในขั้นตอนการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2. การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2.1 แบบแผนการทดลอง

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเชิงทดลอง โดยดำเนินการวิจัยแบบที่มีการวัดก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล (Randomized control group pretest posttest follow up design) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3-4 แบบแผนการทดลองแบบ Randomized control group pretest-posttest follow up design

E	R	O ₁	X	O ₂	O ₃
C	R	O ₁	-	O ₂	O ₃

ความหมายของสัญลักษณ์

- E แทน สมาชิกครอบครัวยุทธศาสตร์ทดลอง (Experimental group)
 C แทน สมาชิกครอบครัวยุทธศาสตร์ควบคุม (Control group)
 R แทน การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random assignment)
 O₁ แทน การทดสอบก่อนการได้รับการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ (Pretest)
 O₂ แทน การทดสอบหลังการได้รับการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ (Posttest)
 O₃ แทน การทดสอบหลังการได้รับการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ เมื่อผ่านไป
 ไปแล้ว 4 สัปดาห์ (Follow up)
 X แทน รูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่
 ของครอบครัวยุทธศาสตร์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ (Treatment)

2.2 วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการให้การศึกษารอบครัวตามทฤษฎีกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยุทธศาสตร์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เป็นกลุ่มทดลองเป็นรายครอบครัว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.2.1 ก่อนการทดลอง

ก่อนดำเนินการให้การศึกษารอบครัวด้วยรูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยุทธศาสตร์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ผู้วิจัยดำเนินการวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยุทธศาสตร์จากกลุ่มตัวอย่าง คือคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

2.2.2 ระยะทดลอง

ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการให้การศึกษารอบครัวเป็นรายครอบครัว โดยใช้รูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น การให้การศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์แก่ครอบครัว 10 ครอบครัว ครอบครัวละ 10 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

2.2.3 หลังการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยุทธศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวยุทธศาสตร์อีกครั้ง ภายหลังจากกลุ่มตัวอย่างเข้ารับการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวยุทธศาสตร์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ จนครบ 10 ครั้ง ใช้คะแนนจากการประเมินดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลอง (Posttest) และภายหลังการได้รับการศึกษารอบครัว ผ่านไป 4 สัปดาห์ ใช้คะแนนการวัดดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลอง (Follow up)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับทำการวิจัยจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

1.2 การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่างโดยมีการบันทึกความยินยอมในการเข้าร่วมงานวิจัยและการวิจัยครั้งนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมวิจัย จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2. ขั้นดำเนินการเก็บข้อมูล

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.1.1 ผู้วิจัยนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์และแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ไปทดลองกับครอบครัวที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ครอบครัว เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือในกระบวนการทดลองใช้เครื่องมือ (Try out)

2.1.2 ผู้วิจัยนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์และแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพไปประเมินกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว ใน 5 จังหวัด คือ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุดรดิตถ์ โดยผู้วิจัยเริ่มเก็บข้อมูลในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2559

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.2.1 ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่มีความสนใจและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดช่วงเวลาการเข้ารับการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ จำนวน 10 ครอบครัว และไม่ได้รับการปรึกษา จำนวน 10 ครอบครัว

2.2.2 ผู้วิจัยดำเนินการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์กับครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เป็นกลุ่มทดลองเป็นรายครอบครัว จนครบ 10 ครอบครัว ๆ ละ 10 ครั้ง

2.2.3 ผู้วิจัยประเมินผลครอบครัวหลังได้รับรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

2.2.4 ผู้วิจัยติดตามผลครอบครัวหลังสิ้นสุดการได้รับรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ หลังการทดลองไปแล้ว 4 สัปดาห์ โดยใช้แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติ ดังนี้

1. วิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index objective congruence) ของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบระหว่างความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ
2. วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item-total correlation) โดยใช้สูตรสหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson product moment correlation: r_{xy})
3. วิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบราค (α -coefficient)
4. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปในการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ด้วยการหาค่าความถี่ และร้อยละ
5. วิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) ของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์
 - 5.1 การตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อของข้อคำถามในแต่ละด้าน ด้วยเทคนิคการหาความสัมพันธ์คะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Corrected item-total correlation) และเทคนิคทางสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) เพื่อตรวจสอบการกระจายแบบโค้งปกติ (Normal distribution)
 - 5.2 การตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงประจักษ์ (Observation variable) ที่ทำการศึกษาในแบบจำลองสมการโครงสร้าง ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation) โดยทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงประจักษ์ทุกคู่ที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง
 - 5.3 การตรวจสอบความสัมพันธ์โดยรวมของตัวแปรที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง โดยการพิจารณาว่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์แตกต่างไปจากเมตริกซ์เอกลักษณ์ (Identity matrix) หรือไม่ โดยพิจารณาจากสถิติทดสอบ Kaiser-Meyer-Olkin

5.4 การวิเคราะห์แบบจำลองตามสมมุติฐานแล้วทำการตรวจสอบว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วม (Covariance matrix) โดยทำการเปรียบเทียบถึงความกลมกลืนระหว่างแบบจำลองตามสมมุติฐานที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติ ได้แก่ χ^2 , Relative χ^2 , GFI, AGFI, RMR, SRMR, RMSEA, *P*-value for test of close fit, CFI, NFI, IFI และ CN

6. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของพ่อแม่ทั้งรายด้านและภาพรวม ระหว่าง 1) ระยะก่อนทดลอง 2) หลังการทดลอง 3) ระยะติดตามผล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนที่มีการวัดซ้ำแบบทางเดียว (One-way ANOVA repeated measurement) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Item-objective congruence)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อทดสอบกับนิยามเชิงปฏิบัติการ
 R แทน ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

2. สถิติวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดรายข้อ ใช้สูตรสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation: r_{xy})

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน ดัชนีอำนาจจำแนกของแบบทดสอบรายข้อ

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนรายข้อ (Item)

$\sum y$ แทน ผลรวมของคะแนนรวม (Total) ที่ไม่รวมข้อที่นำมาคำนวณ

$\sum x$ แทน ผลรวมของผลคูณของคะแนน x และคะแนน y

$\sum x^2$ แทน ผลรวมกำลังสองของคะแนน x

$\sum y$ แทน ผลรวมกำลังสองของคะแนน y

N แทน จำนวนคนทั้งหมดที่นำมาวิเคราะห์

3. สถิติวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบวัด โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -coefficient)

ของครอนบาค

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบ

s^2_i แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ

t^2_s แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

4. สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบทดสอบเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อดูองค์ประกอบแต่ละด้านของแบบทดสอบ และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง โดยใช้วิธีวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis)

5. สถิติวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะการติดตามผล โดยพิจารณาจากค่า F -test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way repeated ANOVA)

6. สถิติวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลองและระยะการติดตามผล โดยพิจารณาจากค่า F -test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์แทนตัวแปรที่ทำการศึกษา

family	แทน	การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
solu	แทน	การแก้ปัญหา
comu	แทน	การสื่อสาร
rol	แทน	บทบาท
emrs	แทน	การตอบสนองทางอารมณ์
cmem	แทน	ความผูกพันทางอารมณ์
ctbe	แทน	การควบคุมพฤติกรรม

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลผล

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
SKEW	แทน	ความเบ้ (Skewness)
KURT	แทน	ความโด่ง (Kurtosis)
r	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson product moment correlation)
R^2	แทน	ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณยกกำลังสอง (Squared multiple correlation)
λ	แทน	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบแสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน
e	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของตัวบ่งชี้แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบ t -test ในการทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้าง หากมีค่าอยู่ในช่วง -1.96 ถึง 1.96 แสดงว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (p -value > .05)
χ^2	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน ไค-สแควร์ (Chi-square statistics) ควรไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

<i>df</i>	แทน	ความชันแห่งความเป็นอิสระ (Degree of freedom)
Relative χ^2	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Relative χ^2 เป็นการหาสัดส่วนของ χ^2/df ควรมีค่าไม่เกิน 2.00 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
RMSEA	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Root mean squared error of approximation ควรมีค่าน้อยกว่า .05 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
RMR	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Root mean squared residual ควรมีค่าน้อยกว่า .05 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
SRMR	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Standardized root mean square residual ควรมีค่าน้อยกว่า .05 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
NFI	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน เปรียบเทียบความกลมกลืนเชิงเหมือน (Normed fit index) ควรมีค่ามากกว่า .90 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
CFI	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Comparative fit index ควรมีค่ามากกว่า .90 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
GFI	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Gooness-of-fit index ควรมีค่ามากกว่า .90 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
AGFI	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Adjusted goodness of fit index ควรมีค่ามากกว่า .90 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์
CN	แทน	ค่าสถิติดัชนีทดสอบความกลมกลืน Critical N ควรมีค่ามากกว่า 200.00 ถึงจะแสดงว่าแบบจำลองกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน เพื่อให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis) ด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์

2. ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยสรุปรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาขึ้นมาจากผลการศึกษาย่อยประกอบ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวและแนวคิดทฤษฎีเทคนิคของการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ตอนที่ 3 การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research design) ด้วยแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มควบคุมที่มีการวัดก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล (Control group pretest posttest followup design) โดยได้ดำเนินการเปรียบเทียบคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทั้งรายด้านและภาพรวม ระหว่าง 1) ก่อนทดลอง 2) หลังการทดลอง 3) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบการวิเคราะห์ ความแปรปรวนแบบพหุที่มีการวัดซ้ำแบบทางเดียว (One-way ANOVA repeated measurement) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบพหุที่มีการวัดซ้ำแบบสองทาง (two-way anova repeated measurement)

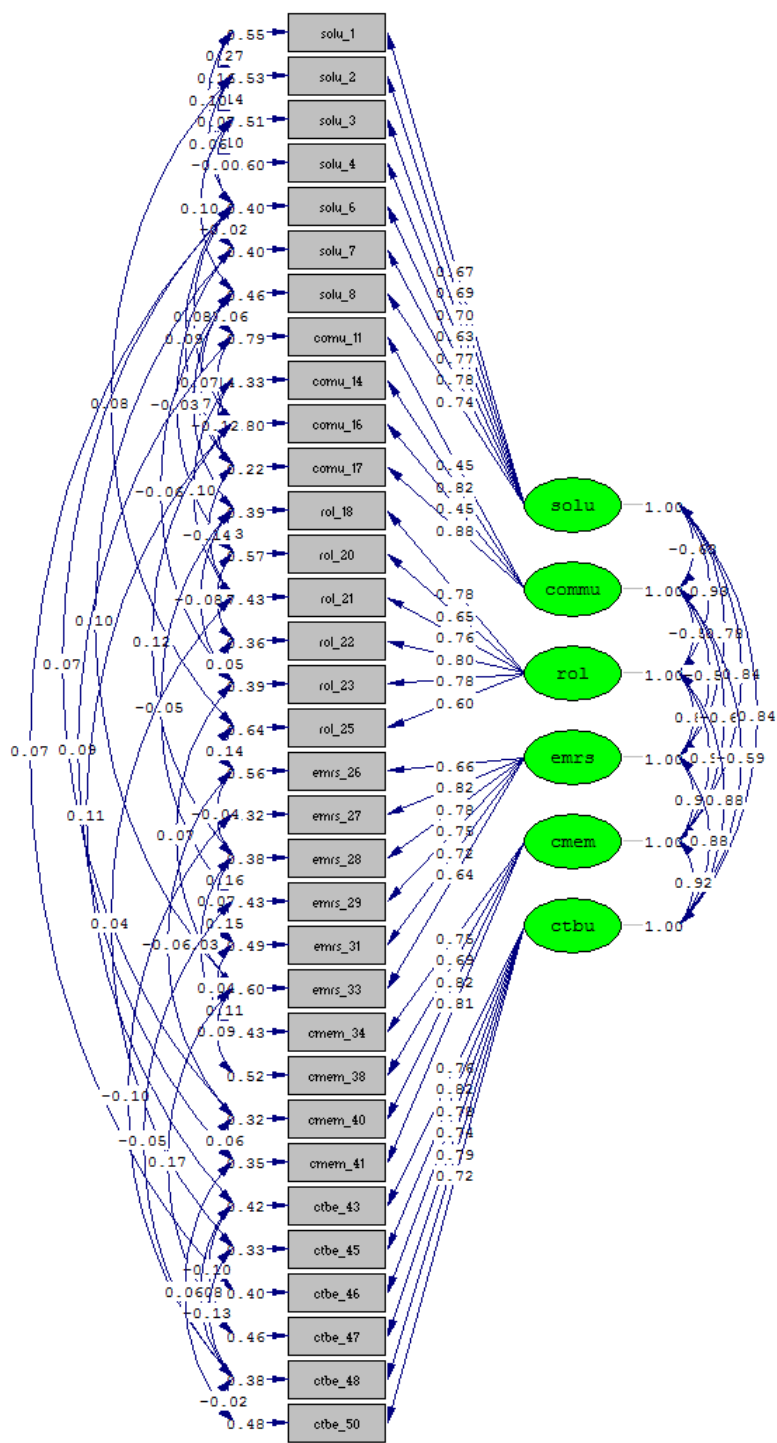
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

1. ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis) ด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์แบบจำลองตามสมมติฐาน (Hypothesis model) แล้วทำการตรวจสอบว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยผู้วิจัยทำการสร้างเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วม (Covariance matrix) เพื่อนำความแปรปรวนร่วมดังกล่าวมาใช้ในการดำเนินวิเคราะห์แบบจำลองสมการ โครงสร้างตามสมมติฐานในครั้งนี้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป LISREL โดยทำการเปรียบเทียบถึงความกลมกลืนระหว่างแบบจำลองตามสมมติฐานที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติ ได้แก่ χ^2 , Relative χ^2 , GFI, AGFI, RMR, SRMR, RMSEA, *p*-value for test of close fit, CFI, NFI, IFI และ CN (Joreskog & Sorbom, 1996, pp. 121-122) ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการ โครงสร้างตามสมมติฐาน พบว่าแบบจำลองสมมติฐานยังไม่มี ความคล้อยกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลอง (Adjust model) ให้มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ รายละเอียดตามภาคผนวก ค

ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลองขั้นสุดท้าย ผลการปรับแก้แบบจำลองดังกล่าว พบว่า แบบจำลองปรับแก้มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2 = 656.94$, *df* = 426, *p*-value = 0.00000, Relative $\chi^2 = 1.54$, RMSEA = .037, GFI = .91, AGFI = .88, RMR = .024, SRMR = .042, *p*-value for test of close fit = 1, NFI = .99, IFI = .99, CFI = .99 และ CN = 290.55) ผู้วิจัยจึงเชื่อการประมาณค่าพารามิเตอร์ขององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังภาพที่ 4-1



ภาพที่ 4-1 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ปรับแก้ (Adjust model) ขึ้นสุดท้าย ($n = 400$)

จากภาพที่ 4-1 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการแก้ปัญหา ประกอบด้วย

7 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .63-.78 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า solu_7 พ่อแม่ติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ solu_4 พ่อแม่สามารถแยกแยะประเด็นปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างชัดเจน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .40-.60 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการแก้ปัญหา ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 40-60

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสาร ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .45-.88 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า comu_17 พ่อแม่บ่นบุตรเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ omu_11 พ่อแม่ไม่กล้าบอกให้บุตรหยุดเล่นเกมออนไลน์ และ comu_16 พ่อแม่และบุตรไม่ค่อยพูดคุยกัน จึงทำให้การตกลงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ทำได้ยาก มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .22-.80 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัด การสื่อสาร ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 20-78

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาท ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .60-.80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า rol_22 พ่อแม่ร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ rol_25 พ่อแม่ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .39-.64 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดบทบาท ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 36-64

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .64-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า emrs_27 บุตรสามารถรับรู้ได้ว่าพ่อแม่แสดงออกถึงความห่วงใยต่อการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุดและ emrs_33 พ่อแม่ชื่นชมเมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .32-.60 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบาย

ความแปรปรวนของตัวชี้วัดการตอบสนองทางอารมณ์ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 40-68

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .69-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย cmem_40 หากบุตรเล่นเกมออนไลน์ในระยะเวลาอันยาวนานเกินไป พ่อแม่บอกให้บุตรไปทำกิจกรรมอื่น มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ cmem_38 พ่อแม่ให้ความสนใจและส่งเสริมในกิจกรรมที่บุตรชอบแทนการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .32-.52 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดความผูกพันทางอารมณ์ ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 48-68

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรม ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .72-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ctbe_45 พ่อแม่ดูแลบุตร โดยคอยเตือนไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มากเกินไปมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ ctbe_50 พ่อแม่เข้มงวดกับข้อตกลงที่กำหนดร่วมกันในการเล่นเกมนออนไลน์มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .33-.46 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการควบคุมพฤติกรรม ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า (R^2) ได้ระหว่าง ร้อยละ 52-67

2. ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4-1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ($n = 400$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	\bar{X}	SD	แปลผล
ในมุมมองของพ่อ	2.76	1.04	ปานกลาง
ในมุมมองของแม่	2.84	1.06	ปานกลาง
ในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ	2.62	1.11	ปานกลาง
ในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่	2.66	1.19	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.72	1.10	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-1 ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยรวม จำนวน 400 ครอบครัว เปรียบเทียบ โดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 2.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 1.10 โดยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด คือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.84 รองลงมา คือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.76 ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.66 และปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากัน คือ 2.62 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ แยกรายด้าน ($n = 400$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการแก้ไขปัญหา	2.53	1.04	ปานกลาง
ด้านการสื่อสาร	2.86	1.06	ปานกลาง
ด้านบทบาท	2.67	1.10	ปานกลาง
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	2.79	1.20	ปานกลาง
ด้านความผูกพันทางอารมณ์	2.80	1.11	ปานกลาง
ด้านการควบคุมพฤติกรรม	2.66	1.09	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.72	1.10	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-2 ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยแยกเป็นรายด้าน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า องค์ประกอบในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยองค์ประกอบด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 2.86 รองลงมา คือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านบทบาท ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการแก้ไขปัญห โดยมียค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.80, 2.79, 2.67, 2.66 และ 2.53 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในมุมมองของพ่อ แยกรายด้าน ($n = 200$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการแก้ไขปัญหา	2.65	1.01	ปานกลาง
ด้านการสื่อสาร	2.71	1.05	ปานกลาง
ด้านบทบาท	2.80	1.07	ปานกลาง
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	2.83	1.02	ปานกลาง
ด้านความผูกพันทางอารมณ์	2.85	1.06	ปานกลาง
ด้านการควบคุมพฤติกรรม	2.71	1.04	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.76	1.04	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-3 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในมุมมองของพ่อ จำนวน 200 คน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวสูงสุด คือ ความผูกพันทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.85 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.83 ด้านการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.80 ด้านการแก้ไขปัญหาและ ด้านการควบคุมพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากัน คือ 2.71 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของแม่ แยกรายด้าน ($n = 200$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการแก้ไขปัญหา	2.70	0.99	ปานกลาง
ด้านการสื่อสาร	2.72	1.10	ปานกลาง
ด้านบทบาท	2.87	1.08	ปานกลาง
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	2.96	1.03	ปานกลาง
ด้านความผูกพันทางอารมณ์	3.01	1.06	ปานกลาง
ด้านการควบคุมพฤติกรรม	2.80	1.07	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.84	1.06	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-4 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในมุมมองของแม่ จำนวน 200 คน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวสูงสุด คือ ความผูกพันทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.01 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.96 ด้านบทบาท มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.87 ด้านการควบคุมพฤติกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.80 ด้านการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.72 และด้านการแก้ไขปัญหา มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.70 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ แยกรายด้าน ($n = 400$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการแก้ไขปัญหา	2.38	1.07	น้อย
ด้านการสื่อสาร	3.02	1.04	ปานกลาง
ด้านบทบาท	2.48	1.13	น้อย
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	2.65	1.12	ปานกลาง
ด้านความผูกพันทางอารมณ์	2.66	1.15	ปานกลาง
ด้านการควบคุมพฤติกรรม	2.52	1.12	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.62	1.11	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-5 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ จำนวน 400 คน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวสูงสุด คือ ด้านการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.02 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ความผูกพันทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.66 ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.65 ด้านการควบคุมพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.52 ด้านบทบาท มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.48 และด้านการแก้ไขปัญหา มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.38 ตามลำดับ

ตารางที่ 4-6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ แยกรายด้าน ($n = 400$)

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่	\bar{X}	SD	แปลผล
ด้านการแก้ไขปัญหา	2.40	1.08	น้อย
ด้านการสื่อสาร	3.00	1.06	ปานกลาง
ด้านบทบาท	2.53	1.12	ปานกลาง
ด้านการตอบสนองทางอารมณ์	2.73	1.61	ปานกลาง
ด้านความผูกพันทางอารมณ์	2.68	1.16	ปานกลาง
ด้านการควบคุมพฤติกรรม	2.60	1.12	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย	2.66	1.19	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-6 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ จำนวน 400 คน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวสูงสุด คือ ด้านการสื่อสาร มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.00 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.73 ความผูกพันทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.68 ด้านการควบคุมพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.60 ด้านบทบาท มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.53 และด้านการแก้ไขปัญหา มีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 2.40 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้าง การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ตามแนวทฤษฎีกลยุทธ์ ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิและมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60-1.00

รูปแบบการปรึกษาเริ่มต้นด้วยการสร้างสัมพันธภาพและการเรียนรู้ข้อตกลงร่วมกัน โดยผู้วิจัยจะพูดคุยกับสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทางที่อบอุ่นและจริงใจภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเกิดความคุ้นเคยและไว้วางใจ ตลอดจนถึงชี้แจงเพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลง วันเวลา สถานที่ในการปรึกษา และรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของสมาชิกในครอบครัว นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะถามคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ในปัจจุบันและการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้สึกลงในการรับรู้ปัญหา สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อความคาดหวังในการเข้าร่วมการปรึกษาครอบครัว และร่วมกันระบุเป้าหมายต่อการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้ให้การปรึกษาที่ไม่ตัดสินและไม่เข้าข้างสมาชิกคนใดคนหนึ่งในการปรึกษา รับฟังคำตอบของสมาชิกแต่ละคนด้วยความใส่ใจ โดยไม่ขัดจังหวะ สอดแทรก ติความหรือวิจารณ์ เพราะอาจจะทำให้สมาชิกไม่กล้าเปิดเผยหรือมีการป้องกันตนเอง ผู้วิจัยจะตั้งเกณฑ์สัมพันธภาพของครอบครัว เพื่อประมวลผลข้อมูลสำหรับการปรึกษาขั้นต่อไป

การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เป็นการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ 6 องค์ประกอบ ดังนี้

ด้านการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการติดเกมออนไลน์ และร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญห โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อช่วยให้สมาชิกครอบครัวได้เรียนรู้พฤติกรรมที่เป็นปัญหาในมุมที่แตกต่างไปจากเดิม สมาชิกครอบครัวร่วมกันการกำหนดเป้าหมายและเลือกสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรเพื่อร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญห ผู้วิจัยใช้เทคนิคเสนอการกำหนด (Offering prescription) โดยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดเกณฑ์การบันทึกพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ของบุตร โดยวิธีการติดสติ๊กเกอร์ลงในปฏิทินในทุกวัน เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัวต่อการรับรู้และเข้าใจพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ ซึ่งการแก้ไขปัญห ที่ต้องมีความร่วมมือกันระหว่างสมาชิกครอบครัว ซึ่งถือว่าเป็นการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่สมาชิกครอบครัวพึงปฏิบัติ

ด้านการสื่อสาร ผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสาร โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าและแสดงออกถึงการสื่อสารทั้งภาษาพูดและภาษาท่าทาง ที่ใช้ในครอบครัวถึงวิธีที่ใช้ในการสื่อสารในครอบครัว และความสำคัญของการสื่อสารในครอบครัว ให้สมาชิกครอบครัวได้เข้าใจถึงรูปแบบการสื่อสารของครอบครัวมีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีกในครอบครัว กระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้นเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมองหาว่าใครผิด คอยจับจ้องว่าใครผิด ใครบกพร่อง หรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง และเรียนรู้ผู้วิจัยแนะนำ และสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารเพื่อสร้างข้อตกลงและเรียนรู้ความรู้สึกการกระทำระหว่างกันได้อย่างเหมาะสม โดยการสื่อสารมุ่งเน้นจัดการกับวิธีการแก้ไขปัญหา ไม่ใช่การจัดการกับบุคคล ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เห็นความสำคัญของรูปแบบการสื่อสารในครอบครัวมีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีก กระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้นเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมองหาว่าใครผิด คอยจับจ้องว่าใครผิด ใครบกพร่อง หรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง ผู้วิจัยแนะนำและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารเพื่อสร้างข้อตกลงระหว่างกันได้อย่างเหมาะสม โดยการสื่อสารมุ่งเน้นจัดการกับวิธีการแก้ไขปัญหา ไม่ใช่การจัดการกับบุคคล ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวแสดงการสื่อสารที่มีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งในการเล่นเกมนอนไลน์ดังกล่าว โดยให้ทำแบบเดิมทุกวัน ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัวยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม

ด้านบทบาทพ่อแม่ ผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาท โดยเริ่มการให้ปรึกษากับพ่อและแม่ก่อน โดยผู้วิจัยให้พ่อแม่ได้แสดงความคิดเห็นและอภิปราย ร่วมกันจากการควิดิตทัศน์ เรื่อง เรียนรู้ เข้าใจ หัวใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์ แล้วผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้พ่อแม่มองปัญหาในมุมใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อเป็นการปรับเปลี่ยนความคิดของพ่อแม่ต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เผชิญอยู่ให้เป็นไปในทางบวก ผู้วิจัยให้พ่อแม่เล่าถึงบทบาทพ่อแม่ในปัจจุบันกับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตร และให้พ่อแม่ทบทวนความคิดความรู้สึกต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เผชิญร่วมกันนี้จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป และมีอะไรที่เป็นสิ่งดีอยู่บ้าง จากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน เพื่อกำหนดหน้าที่รับผิดชอบระหว่างพ่อกับแม่ในเรื่องสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในครอบครัว

ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้พ่อแม่กลับไปเขียนกฎของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยสนับสนุนให้ได้มาจากการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ทั้งพ่อแม่และบุตรตามความเหมาะสมกับรูปแบบของครอบครัว หลังจากนั้นเป็นการให้การปรึกษา ทั้งพ่อ แม่ และบุตร ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้สมาชิกครอบครัว ได้มีมุมมองเชิงบวกต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เผชิญอยู่ โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงบทบาทหน้าที่รับผิดชอบของพ่อแม่ที่มีต่อบุตรในสถานการณ์ ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในปัจจุบัน สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึก ถึงบทบาทหน้าที่รับผิดชอบต่อบุตรในสถานการณ์ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ที่เผชิญร่วมกัน ในปัจจุบัน และให้สมาชิกครอบครัวได้ร่วมกันสรุปกฎของครอบครัวเพื่อจะทำให้ครอบครัว มีแนวทางในการแก้ไขเรื่องพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ดีขึ้น

ด้านการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติ หน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ โดย ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัว เขียนถึงวิธีการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ให้มากที่สุด และร่วมกันคัดเลือกวิธีการควบคุมการเล่น เกมนอนไลน์ที่ดีและชอบ ดีแต่ไม่ชอบ ไม่ดีแต่ชอบ ไม่ดีและไม่ชอบ เพื่อให้สมาชิกครอบครัว แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกระหว่างกัน ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยน ความมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ให้เป็นไป ในทางบวกว่า โดยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหา ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่น เกมนอนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหานั้น จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป โดยให้บุตรเริ่มพูดก่อน เพื่อให้ สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหาแล้วผู้วิจัย ให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่ง ของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives) โดยผู้วิจัย ให้คำแนะนำกับสมาชิกครอบครัวถึงวิธีกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตรได้ อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละสถานการณ์ โดยมีกฎระเบียบที่ชัดเจน แต่ก็มี ความยืดหยุ่นพอประมาณ การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ การชมเชยเมื่อบุตรปฏิบัติ ตามกฎกติกา มีการลงโทษเมื่อไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยทำนายว่าพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และความขัดแย้ง ในครอบครัวจะกลับมาเป็นเหมือนเดิม หากสมาชิกครอบครัวไม่ร่วมมือกันตามกฎครอบครัว ที่วางไว้ เพื่อท้าทายสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ด้านการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ โดยผู้วิจัยเริ่มจากการให้สมาชิกครอบครัวสำรวจอารมณ์ของตนเอง แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวกำหนดลมหายใจเข้าออก หลับตาแล้วจินตนาการถึงเรื่องราวเชิงบวกที่เกี่ยวกับครอบครัวแล้วผลัดกันเล่าเรื่องราวและบอกถึงความคิดความรู้สึกที่เกิดขึ้น จากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวหลับตาและจินตนาการเรื่องที่กังวลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์แล้วผลัดกันเล่าเรื่องราว ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกต่อกัน และใช้คำพูดที่แสดงถึงความเข้าใจ ให้กำลังใจต่อกัน ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด และความรู้สึกต่อกันถึงเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสม ผู้วิจัยใช้เทคนิคแสร้งทำ (Pretend techniques) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองในลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสม โดยให้สมาชิกครอบครัวได้ร่วมกันอภิปรายว่าวิธีการไหนมีความเป็นไปได้ ในการนำเอาไปใช้จริง เพื่อมุ่งหวังให้สมาชิกครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลงและสามารถปฏิบัติได้ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงวิธีการตอบสนองที่สมาชิกครอบครัวเลือกว่ามีความเหมาะสมและนำไปใช้จริงได้ ผู้วิจัยถามความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวและให้สมาชิกครอบครัวนำวิธีการที่เลือกไปปฏิบัติต่อไป เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันโดยอัตโนมัติ อย่างเหมาะสมต่อไป

ด้านความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว ผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเล่าถึงสิ่งที่ปรารถนาและแรงจูงใจที่จะบรรลุเป้าหมาย แล้วเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกในสิ่งที่ปรารถนาซึ่งกันและกัน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เอาใจใส่ในความปรารถนา ให้กำลังใจซึ่งกันและกันและช่วยกันวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าประสบการณ์ของการแสดงออกซึ่งความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่ายซึ่งอาจจะมากไปหรือน้อยไป เปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกซึ่งกันและกัน เข้าใจความต้องการของอีกฝ่าย แล้วช่วยกันปรับเปลี่ยนให้ไปในทางสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสอบถามความคิดความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวแต่ละคน และให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงออกต่อกันถึงความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่เหมาะสมบนพื้นฐานของความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ ด้วยความเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่าย จึงจะทำให้ตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือชี้นำ (Directives) โดยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเขียนกิจกรรมที่อยากทำร่วมกันที่เสริมสร้างความรักความผูกพันในครอบครัว แล้วช่วยกันเลือกกิจกรรม 1 อย่าง ที่จะกลับไปทำ

เพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันต่อกัน โดยให้สมาชิกครอบครัวอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำร่วมกัน

หลังจากการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทั้ง 6 องค์ประกอบแล้ว ผู้วิจัยประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา โดย ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันสรุปความรู้สึกต่อการเข้าร่วมการปรึกษา สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการเข้าร่วมการปรึกษาและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อตนเองและครอบครัว จากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์ และแบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยกล่าวว่า หลังจากยุติการปรึกษาแล้ว หากสมาชิกครอบครัวมีการร่วมมือร่วมใจกันพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรจะดีขึ้น ขึ้นสรุปผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญของการให้การปรึกษาคือครอบครัวและกล่าวขอบคุณสมาชิกครอบครัวที่ให้ความร่วมมือและยุติการปรึกษา

รูปแบบการปรึกษาคือครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วย เทคนิค วัตถุประสงค์ และวิธีดำเนินการ สรุปได้ ดังตารางที่ 4-7

ตารางที่ 4-7 รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
1	สร้างสัมพันธภาพและเรียนรู้ข้อตกลงร่วมกัน	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้วิจัยกับสมาชิกครอบครัว 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลง วันเวลา และสถานที่ในการปรึกษา 3. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวรับรู้และเข้าใจถึงพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของบุตร 	<p>ขั้นเริ่มต้น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับแนะนำตนเอง และสมาชิกครอบครัวแต่ละคนแนะนำตนเอง 2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ บทบาทของผู้วิจัย บทบาทของสมาชิกครอบครัว ข้อตกลงเบื้องต้น วันเวลาและสถานที่ การรักษาความลับของการให้การศึกษา และผู้วิจัยขออนุญาตบันทึกเสียง <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทำสัญญาในยินยอมเข้าร่วมการวิจัย 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวอธิบายเกี่ยวกับภาพข่าวเกมออนไลน์ 3. สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้สึกระหว่างกันเรื่องสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ผู้วิจัยนำเสนอกราฟรายงานผลของการติดเกมออนไลน์ และการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ได้มาจากการทำแบบวัดของสมาชิกครอบครัว แล้วให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็น 4. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อความคาดหวังในการเข้าร่วมการปรึกษาครอบครัว และร่วมกันระบุเป้าหมายต่อการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ 5. ในขณะที่สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกนั้น ผู้วิจัยสังเกตสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกครอบครัว ความสอดคล้องระหว่างอารมณ์กับคำพูดและท่าทางของสมาชิกครอบครัว รูปแบบพฤติกรรมการใช้อำนาจหรือการควบคุม รูปแบบปฏิสัมพันธ์ รูปแบบการสื่อสารในครอบครัว การตอบสนองต่อความขัดแย้ง และความคิดเห็นความเชื่อของสมาชิกในครอบครัว เพื่อประเมินครอบครัวและคาดการณ์ล่วงหน้าว่าควรช่วยเหลือเกี่ยวกับปัญหาของครอบครัวอย่างไรเพื่อผู้วิจัยจะใช้ในการเตรียมตัวก่อนที่จะดำเนินการปรึกษาในครั้งต่อไป

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุป วัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลงเบื้องต้น ระยะเวลา สถานที่ในการเข้ารับการปรึกษา 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดการรับรู้และความเข้าใจที่ตรงกัน 3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวและระบุอย่างชัดเจนว่าจะให้สมาชิกครอบครัวคนไหนเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป
2	กลยุทธ์เสริมสร้างการแก้ปัญหา การคิดเกมออนไลน์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมองภาพใหม่ (Reframing) 2. เสนอการกำหนด (Offering prescription) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้เหมาะสม 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 	<p>ขั้นนำ</p> <p>- สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารายครั้งที่ผ่านมา</p> <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยมีขั้นตอน ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงเหตุการณ์ที่เป็นประเด็นที่ทำให้บุตรยังไม่หยุดเล่นเกมออนไลน์ 1.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวแต่ละคน ในประเด็นที่ทำให้บุตรยังไม่หยุดเล่นเกมออนไลน์ว่าสมาชิกในครอบครัวจะได้อย่างไร เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวแต่ละคนได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองในการร่วมมือกันในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 1.3 ผู้วิจัยเปิดโอกาสและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ช่วยกันหาวิธีการแก้ไขปัญหาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเลือกสิ่งที่เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แล้ววางแผนแก้ปัญหาร่วมกัน

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>3. ผู้วิจัยใช้เทคนิคเสนอการกำหนด (Offering prescription) โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดเกณฑ์การบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ตามเอกสารประกอบ หมายเลข 2</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยสอบถามความคิดเห็นความรู้สึกของสมาชิกครอบครัว 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันสรุปว่าเรียนรู้อะไรจากการเข้าร่วมการให้การศึกษาครอบครัว 3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป
3	กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (1)	การชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีความเข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารในครอบครัว 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถใช้ในการสื่อสารสร้างข้อตกลงระหว่างกันได้อย่างเหมาะสม 	<p>ขั้นนำ</p> <p>- ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันทบทวนสาระสำคัญของการศึกษาในครั้งที่ผ่านมา</p> <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันถึงการสื่อสารที่ใช้ในครอบครัว 2. ผู้วิจัยให้บุตรได้เล่าถึงการบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และให้พ่อแม่ได้แสดงคำพูดและท่าทางการสื่อสารกับบุตร 3. ผู้วิจัยให้บุตรบอกถึงความคิดเห็นต่อการสื่อสารของพ่อแม่ ทั้งภาษาพูดและภาษาท่าทาง และเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน และผู้วิจัยสะท้อนความรู้สึกเพื่อให้สมาชิกเกิดการเรียนรู้ในการสื่อสารที่เหมาะสมระหว่างกัน 4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) อธิบายถึงรูปแบบการสื่อสารของครอบครัว มีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีกในครอบครัว กระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้น เป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมองหาว่าใครผิด คอยจับข้อว่าใครผิด ใครบกพร่อง

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				หรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง ผู้วิจัยแนะนำและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างข้อตกลงและเรียนรู้ความรู้สึกการกระทำระหว่างกัน ได้อย่างเหมาะสม โดยการสื่อสารมุ่งเน้นจัดการกับวิธีการแก้ไขปัญหา ไม่ใช่การจัดการกับบุคคล
				5. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิด ความรู้สึกต่อการสื่อสารที่ทำให้บรรยากาศในครอบครัวเป็นไปในทางที่ดี ไม่ทำลายความรู้สึก หรือทำให้เกิดความขัดแย้งกัน
				ขั้นสรุป
				1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี
				2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษารอบครั้ครั้งนี้
				3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป
4	กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (2)	การตั้งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom)	1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถสื่อสารในการทำ ความเข้าใจเรื่อง การเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	ขั้นนำ
			2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถสร้างข้อตกลง	1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารอบครั้ในครั้งที่ผ่านมา
				2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสื่อสาร โดยใช้ภาษาท่าทางเพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน แล้วผู้วิจัยถาม ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวแต่ละคน
				ขั้นดำเนินการ
				1. ผู้วิจัยอ่านสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการสื่อสารในครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ให้สมาชิกครอบครัวฟังแล้วผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละคนแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกต่อกัน โดยผู้วิจัยสะท้อน ความรู้สึกและการให้กำลังใจ เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถระบุรูปแบบการสื่อสารที่ก่อให้เกิด การขัดแย้งในครอบครัว

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
			ระหว่างกัน ได้อย่างเหมาะสม	<p>2. ผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกต่อกัน โดยใช้คำถามสะท้อนความรู้สึกและการให้กำลังใจในสถานการณ์จำลอง เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถระบุรูปแบบการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการขัดแย้งในลักษณะสามเหลี่ยมสัมพันธ์ที่มีผู้กล่าวหาเหยื่อ และผู้ช่วยเหลือ</p> <p>3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัว เล่าและแสดงออกถึงการสื่อสารมีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งอันเนื่องมาจากพฤติกรรมเกมออนไลน์ โดยเริ่มจากบุตรก่อน</p> <p>4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวแสดงการสื่อสารที่มีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งในการเล่นเกมนออนไลน์ดังกล่าว โดยให้ทำแบบเดิมทุกวัน ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัวยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ผู้วิจัยสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษา</p> <p>2. ให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้จากการปรึกษารอบครั้ครั้งนี้</p> <p>3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการปรึกษาครั้งต่อไป</p>
5	กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (1)	1. การมองภาพใหม่ (Reframing) 2. การชี้แนะ	1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกันของ	<p>ขั้นนำ</p> <p>1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การศึกษาในครั้งที่ผ่านมา</p> <p>2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันจากการดูวิดีโอ เรื่อง เรียนรู้เข้าใจ หัวใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์</p>

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
		หรือการชี้แนะ (Directives)	พ่อแม่ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสม	<p>ขั้นตอนดำเนินการ</p> <p>1. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยมีขั้นตอนดังนี้</p> <p>1.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงบทบาทพ่อแม่ในปัจจุบันกับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตร</p> <p>1.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่าบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตรที่เผชิญร่วมกันนี้จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป และมีอะไรที่เป็นสิ่งค้ำยัน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา</p> <p>1.3 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา</p> <p>2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนสิ่งที่ต้องการให้อีกฝ่ายช่วยทำหรือรับผิดชอบในการดูแลและในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ตามเอกสารประกอบการปรึกษาที่ 4 “คำร้องขอ...เพื่อครอบครัว”</p> <p>3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนได้อ่านสิ่งที่เขียนไว้ในข้อ 2 และให้สมาชิกครอบครัวได้แสดงความรู้สึกระหว่างกันว่าสิ่งที่อีกฝ่ายเขียนเพื่อร้องขอให้ช่วยทำนั้นข้อไหนที่สามารถทำได้บ้าง ข้อไหนที่ทำได้ยาก เพื่อกำหนดบทบาทระหว่างกันในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร</p> <p>4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวกลับไปเขียนกฎของครอบครัวในการเล่นเกมออนไลน์ โดยเป็นความร่วมมือกันทั้งพ่อแม่และบุตร ตามเอกสารประกอบการปรึกษาที่ 5 “กฎของครอบครัว” โดยสนับสนุนให้ได้มาจากการแสดงความคิดเห็นร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวด้วยความเข้าอกเข้าใจกัน และตามความเหมาะสมกับรูปแบบของ</p>

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>ครอบครัว แล้วให้มารายงานในการเข้ารับการปรึกษาในครั้งต่อไป</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในการปรึกษารอบครอบครัวครั้งนี้ 3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป
6	กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่(2)	1. เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีความคิด ความรู้สึกต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในเชิงบวก 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบและมอบหมายงานให้กับบุตร 	<p>ขั้นนำ</p> <p>- ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การศึกษาในครั้งที่ผ่านมา</p> <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนได้ประเมินบทบาทตนเองในปัจจุบันว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร โดยเริ่มจากบุตรก่อน 2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยมีขั้นตอน ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงบทบาทหน้าที่รับผิดชอบต่อบุตรในสถานการณ์ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในปัจจุบัน 2.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่าบทบาทหน้าที่รับผิดชอบของบุตรในสถานการณ์ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในปัจจุบันที่เผชิญร่วมกันนี้จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป โดยให้บุตรเริ่มพูดก่อน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา 2.3 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้นำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย ตามเอกสารประกอบการปริกษาที่ 5 “กฎของครอบครัว”</p> <p>4. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อกฎของครอบครัว</p> <p>5. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนสิ่งที่ต้องการให้สมาชิกครอบครัวอีกฝ่ายทำว่า “เมื่อครั้งที่ผ่านมาพ่อและแม่ได้เขียนคำร้องขอ...เพื่อครอบครัวแล้ว ซึ่งยังขาดส่วนที่เป็นหัวใจของบ้าน ในครั้งนี้จึงให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเขียนสิ่งที่อยากให้อีกฝ่ายช่วยทำ นุตรอยากให้อแม่ช่วยทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องการเล่น เกมออนไลน์บ้าง และพ่อแม่ต้องการจะให้บุตรช่วยทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมออนไลน์บ้าง” ตามเอกสารประกอบการปริกษา หมายเลข 6 “หัวใจของบ้าน”</p> <p>5. เมื่อสมาชิกครอบครัวเขียนเสร็จ ผู้วิจัยให้สมาชิกที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้อ่านสิ่งที่เขียนไว้ในข้อ 5 และให้สมาชิกครอบครัวได้สื่อสารระหว่างกันว่าสิ่งที่อีกฝ่ายเขียนให้ช่วยทำนั้นข้อไหนที่ทำได้บ้าง หรือข้อไหนที่ทำไม่ได้ยาก</p> <p>6. ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่า “หลังจากที่เพิ่มหัวใจของบ้านไปแล้ว สมาชิกครอบครัวต้องการจะเพิ่มเติมหรือลบกฎของครอบครัวอย่างไรบ้าง</p> <p>7. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มร่วมกันสรุปกฎของครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ผู้วิจัยสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปริกษาในครั้งนี้</p> <p>2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปริกษาครอบครัวครั้งนี้</p> <p>3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปริกษาครั้งต่อไป</p>

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
7	กลยุทธ์เสริมสร้างการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	1. การมองภาพใหม่ (Reframing) 2. การชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) 3. การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse)	1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวตระหนักรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร 2. เพื่อเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้ไปในทางบวก 3. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เข้าถึงวิธีการควบคุม	ขั้นนำ - ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การศึกษาในครั้งที่ผ่านมา ขั้นดำเนินการ 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนถึงวิธีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ให้มากที่สุด 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวคัดเลือกวิธีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ออกเป็น 4 กลุ่ม คือ ดีและชอบ ดีแต่ไม่ชอบ ไม่ดีแต่ชอบ ไม่ดีและไม่ชอบ 3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้นำเสนอผลการคัดเลือกวิธีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ และผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้เป็นไปในทางบวกว่า โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 3.1 สมาชิกครอบครัวเล่าถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหา 3.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหานั้น จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป โดยให้บุตรเริ่มพูดก่อน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา 3.4 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา 4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยผู้วิจัยให้คำแนะนำกับสมาชิกครอบครัวถึงวิธีกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>ในแต่ละสถานการณ์ โดยมีกฎระเบียบที่ชัดเจน แต่ก็มีความยืดหยุ่นพอสมควร การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ การชมเซมเมื่อบุตรปฏิบัติตามกฎกติกา มีการลงโทษเมื่อไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ</p> <p>5. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยทำนายว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความขัดแย้งในครอบครัวจะกลับมาเป็นเหมือนเดิม หากสมาชิกครอบครัวไม่ร่วมมือกันตามกฎครอบครัวที่วางไว้ เพื่อทำทลายสมาชิกครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษารอบครั้ครั้งนี้ 3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป
8	กลยุทธ์เสริมสร้างการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเหมาะสม	การแสร้งทำ (Pretend techniques)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อกัน 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถตอบสนองอารมณ์ต่อกันได้อย่างเหมาะสม 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารอบครั้ในครั้งนี้ที่ผ่านมา 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสำรวจอารมณ์ในวันนี้ <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวกำหนดลมหายใจเข้าออก กลับตาแล้วจินตนาการถึงเรื่องราวเชิงบวกที่เกี่ยวกับครอบครัว หลังจากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวผลัดกันเล่าเรื่องราวและบอกถึงความคิดความรู้สึกที่เกิดขึ้น 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวกลับตาและจินตนาการเรื่องที่กังวลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ หลังจากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวผลัดกันเล่าเรื่องราวและ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>ความรู้สึกต่อกัน และใช้คำพูดที่แสดงถึงความเข้าใจ ให้กำลังใจต่อกัน</p> <p>3. ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด และความรู้สึกต่อกันถึงเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมว่า “ที่ผ่านมามีเหตุการณ์ที่มีการแสดงออกทางอารมณ์แล้วทำให้สมาชิกครอบครัวคนอื่นรับมือได้ยาก หรือแสดงพฤติกรรมตอบสนองไม่เหมาะสมอย่างไรบ้าง”</p> <p>4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคแสร้งทำ (Pretend techniques) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองในลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสม โดยให้สมาชิกครอบครัวได้ร่วมกันอภิปรายว่าวิธีการไหนมีความเป็นไปได้ ในการนำไปใช้จริง เพื่อมุ่งหวังให้สมาชิกครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลงและสามารถปฏิบัติได้</p> <p>5. ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงวิธีการตอบสนองที่สมาชิกครอบครัวเลือกว่ามีความเหมาะสมและนำไปใช้จริงได้ ผู้วิจัยถามความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวและให้สมาชิกครอบครัวนำวิธีการที่เลือกไปปฏิบัติต่อไป เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสมต่อไปโดยอัตโนมัติ</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดความรู้สึกต่อการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน 3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป
9	กลยุทธ์เสริมสร้าง	1. การมองภาพใหม่	1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจ	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัวด้วยท่าที่ที่อบอุ่นและเป็นกันเอง

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
	ความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว	(Reframing) 2. การชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives)	ถึงความสำคัญของความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกัน 2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกัน	3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญของการเข้ากลุ่มในครั้งที่ผ่านมา ขั้นตอนดำเนินการ 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเล่าถึงสิ่งที่ปรารถนาและแรงจูงใจที่จะบรรลุเป้าหมาย โดยเริ่มจากบุตรก่อน แล้วเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกในสิ่งที่ปรารถนาซึ่งกันและกันเพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เอาใจใส่ในความปรารถนาของแต่ละคน ช่วยกันวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน 2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 2.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าประสบการณ์ของการแสดงออกซึ่งความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่าย อาจจะมากไปหรือน้อยไป 2.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวถึงการแสดงออกความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่าย สมาชิกครอบครัวแต่ละคนจะอย่างไร 2.3 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกซึ่งกันและกัน เข้าใจความต้องการของอีกฝ่าย ช่วยกันปรับเปลี่ยนให้ไปในทางสร้างสรรค์ 3. ผู้วิจัยสอบถามความคิดความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวแต่ละคน และให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงออกต่อกันถึงความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่เหมาะสมบนพื้นฐานของความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ ด้วยความเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่ายจึงจะทำให้ตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างเหมาะสม 4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือชี้นำ (Directives) โดยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเขียนกิจกรรม

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>ที่อยากทำร่วมกันที่เสริมสร้างความรักความผูกพันในครอบครัว แล้วช่วยกันเลือกกิจกรรม 1 อย่างที่จะกลับไปทำเพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันต่อกัน โดยให้สมาชิกครอบครัวอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำร่วมกัน</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดเห็นความรู้สึกต่อการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้ <p>ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป</p>
10	ประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและพฤติกรรมการให้การศึกษา	การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว 2. เพื่อสรุปผลของการให้การศึกษาครอบครัว 3. เพื่อยุติการให้การศึกษาครอบครัว 	<p>ขั้นนำ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมสมาชิกครอบครัวที่มีความตั้งใจเข้าร่วมการปรึกษาจนครบตามที่ตกลงไว้ 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดเห็นต่อกันที่ร่วมมือกันจนถึงการปรึกษา ครั้งที่ 10 <p>ขั้นดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันสรุปการเข้าร่วมการปรึกษาที่ผ่านมา <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ความรู้สึกต่อการเข้าร่วมการปรึกษา 1.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการเข้าร่วมการปรึกษา 1.3 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อตนเอง ครอบครัว 2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบวัดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ครั้งที่	เรื่อง	เทคนิคที่ใช้	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
				<p>3. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยกล่าวว่า หลังจากยุติการปรึกษาแล้ว หากสมาชิกครอบครัวมีการร่วมมือร่วมกัน พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรจะดีขึ้น</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญของการให้การปรึกษาคณะ</p> <p>2. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณสมาชิกครอบครัวที่ให้ความร่วมมือและยุติการปรึกษากลุ่ม</p>

**ตอนที่ 3 ผลการศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์**

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้าง
การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นการตรวจสอบตามสมมติฐานการวิจัย
ที่กำหนดไว้ว่า

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วม
การให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์กลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วม
การให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ตารางที่ 4-8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผล การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 10)									กลุ่มควบคุม (n = 10)								
	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล			ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล		
	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล	\bar{X}	<i>SD</i>	แปลผล
1. การแก้ปัญหา	1.44	.58	น้อยที่สุด	3.83	.38	มาก	3.83	.38	มาก	1.56	.63	น้อยที่สุด	1.54	.61	น้อยที่สุด	1.56	.61	น้อยที่สุด
2. การสื่อสาร	1.75	.93	น้อยที่สุด	3.75	.54	มาก	3.75	.54	มาก	1.50	.64	น้อยที่สุด	1.55	.50	น้อยที่สุด	1.70	.72	น้อยที่สุด
3. บทบาท	1.40	.53	น้อยที่สุด	3.83	.49	มาก	3.82	.50	มาก	1.42	.56	น้อยที่สุด	1.47	.54	น้อยที่สุด	1.47	.62	น้อยที่สุด
4. การตอบสนองทางอารมณ์	1.38	.56	น้อย	3.73	.48	มาก	3.83	.42	มาก	1.32	.47	น้อยที่สุด	1.43	.53	น้อยที่สุด	1.40	.69	น้อยที่สุด
5. ความผูกพันทางอารมณ์	1.45	.64	น้อยที่สุด	3.83	.38	มาก	3.93	.27	มาก	1.63	.77	น้อยที่สุด	1.50	.56	น้อยที่สุด	1.60	.78	น้อยที่สุด
6. การควบคุมพฤติกรรม	1.60	.56	น้อยที่สุด	3.83	.38	มาก	3.90	.30	มาก	1.45	.51	น้อยที่สุด	1.43	.50	น้อยที่สุด	1.43	.62	น้อยที่สุด
รวมเฉลี่ย	1.50	.63	น้อยที่สุด	3.80	.44	มาก	3.84	.40	มาก	1.48	.60	น้อยที่สุด	1.49	.54	น้อยที่สุด	1.53	.67	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4-9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 10)									กลุ่มควบคุม (n = 10)								
	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล			ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
1. การแก้ปัญหา	1.54	.81	น้อยที่สุด	3.80	.40	มาก	3.79	.41	มาก	1.41	.55	น้อยที่สุด	1.59	.71	น้อยที่สุด	1.53	.72	น้อยที่สุด
2. การสื่อสาร	1.58	.81	น้อยที่สุด	3.53	.82	มาก	3.63	.74	มาก	1.48	.51	น้อยที่สุด	1.53	.51	น้อยที่สุด	1.50	.55	น้อยที่สุด
3. บทบาท	1.40	.59	น้อยที่สุด	3.80	.40	มาก	3.82	.39	มาก	1.42	.62	น้อยที่สุด	1.47	.70	น้อยที่สุด	1.53	.72	น้อยที่สุด
4. การตอบสนองทางอารมณ์	1.27	.48	น้อยที่สุด	3.72	.56	มาก	3.68	.60	มาก	1.30	.50	น้อยที่สุด	1.50	.62	น้อยที่สุด	1.38	.52	น้อยที่สุด
5. ความผูกพันทางอารมณ์	1.40	.63	น้อยที่สุด	3.93	.27	มาก	3.93	.27	มาก	1.55	.71	น้อยที่สุด	1.60	.63	น้อยที่สุด	1.63	.67	น้อยที่สุด
6. การควบคุมพฤติกรรม	1.22	.49	น้อยที่สุด	3.87	.34	มาก	3.88	.32	มาก	1.23	.43	น้อยที่สุด	1.37	.55	น้อยที่สุด	1.40	.62	น้อยที่สุด
รวมเฉลี่ย	1.40	.64	น้อยที่สุด	3.78	.47	มาก	3.79	.46	มาก	1.40	.55	น้อยที่สุด	1.51	.62	น้อยที่สุด	1.50	.63	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4-10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 10)									กลุ่มควบคุม (n = 10)								
	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล			ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
1. การแก้ปัญหา	1.41	.50	น้อยที่สุด	3.87	.34	มาก	3.87	.34	มาก	1.54	.50	น้อยที่สุด	1.51	.50	น้อยที่สุด	1.54	.50	น้อยที่สุด
2. การสื่อสาร	2.00	1.24	น้อย	3.10	1.24	ปานกลาง	3.13	1.22	ปานกลาง	2.10	1.08	น้อย	2.00	1.13	น้อย	2.05	1.15	น้อย
3. บทบาท	1.42	.59	น้อยที่สุด	3.80	.40	มาก	3.83	.38	มาก	1.42	.56	น้อยที่สุด	1.48	.60	น้อยที่สุด	1.42	.53	น้อยที่สุด
4. การตอบสนองทางอารมณ์	1.38	.56	น้อยที่สุด	3.82	.39	มาก	3.82	.39	มาก	1.40	.56	น้อยที่สุด	1.37	.52	น้อยที่สุด	1.45	.59	น้อยที่สุด
5. ความผูกพันทางอารมณ์	1.33	.47	น้อยที่สุด	3.98	.16	มาก	3.93	.27	มาก	1.38	.49	น้อยที่สุด	1.40	.50	น้อยที่สุด	1.48	.64	น้อยที่สุด
6. การควบคุมพฤติกรรม	1.35	.52	น้อยที่สุด	3.82	.43	มาก	3.80	.40	มาก	1.42	.59	น้อยที่สุด	1.42	.56	น้อยที่สุด	1.43	.56	น้อยที่สุด
รวมเฉลี่ย	1.48	.65	น้อยที่สุด	3.73	.49	มาก	3.73	.50	มาก	1.54	.63	น้อยที่สุด	1.53	.64	น้อยที่สุด	1.56	.66	น้อยที่สุด

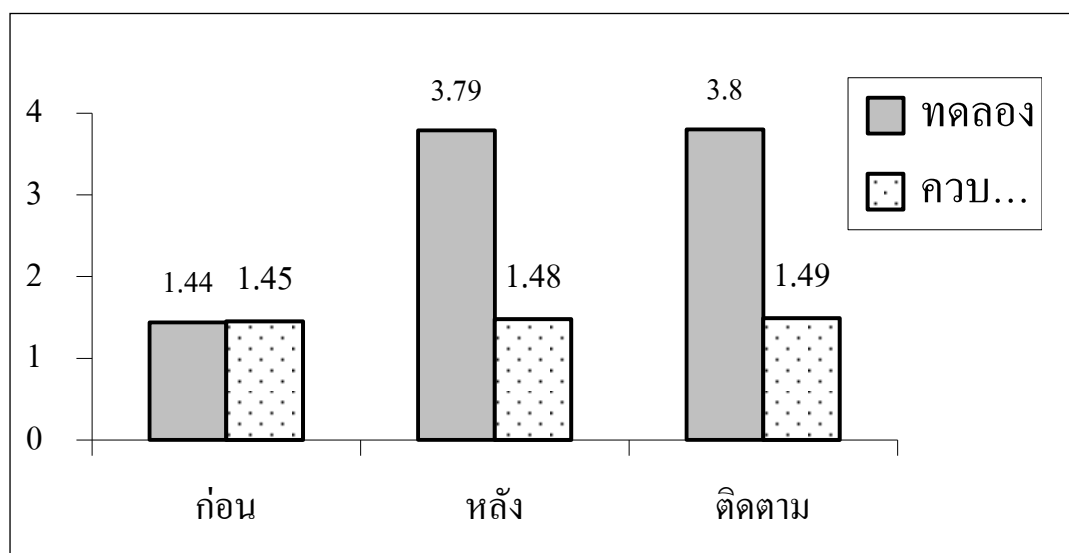
ตารางที่ 4-11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 10)									กลุ่มควบคุม (n = 10)								
	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล			ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
1.การแก้ปัญหา	1.23	.42	น้อยที่สุด	3.83	.38	มาก	3.80	.40	มาก	1.33	.47	น้อยที่สุด	1.33	.47	น้อยที่สุด	1.31	.47	น้อยที่สุด
2.การสื่อสาร	1.45	.75	น้อยที่สุด	3.75	.59	มาก	3.65	.70	มาก	1.55	.90	น้อยที่สุด	1.48	.78	น้อยที่สุด	1.45	.81	น้อยที่สุด
3. บทบาท	1.35	.58	น้อยที่สุด	3.92	.28	มาก	3.92	.28	มาก	1.32	.54	น้อยที่สุด	1.32	.54	น้อยที่สุด	1.33	.56	น้อยที่สุด
4.การตอบสนองทางอารมณ์	1.40	.53	น้อยที่สุด	3.83	.38	มาก	3.80	.40	มาก	1.40	.56	น้อยที่สุด	1.40	.59	น้อยที่สุด	1.33	.48	น้อยที่สุด
5.ความผูกพันทางอารมณ์	1.43	.59	น้อยที่สุด	3.98	.16	มาก	3.95	.22	มาก	1.35	.53	น้อยที่สุด	1.38	.48	น้อยที่สุด	1.40	.50	น้อยที่สุด
6.การควบคุมพฤติกรรม	1.38	.58	น้อยที่สุด	3.77	.46	มาก	3.83	.38	มาก	1.38	.61	น้อยที่สุด	1.38	.56	น้อยที่สุด	1.40	.53	น้อยที่สุด
รวมเฉลี่ย	1.37	0.58	น้อยที่สุด	3.85	0.38	มาก	3.83	0.40	มาก	1.39	0.60	น้อยที่สุด	1.38	0.57	น้อยที่สุด	1.37	0.56	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4-12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

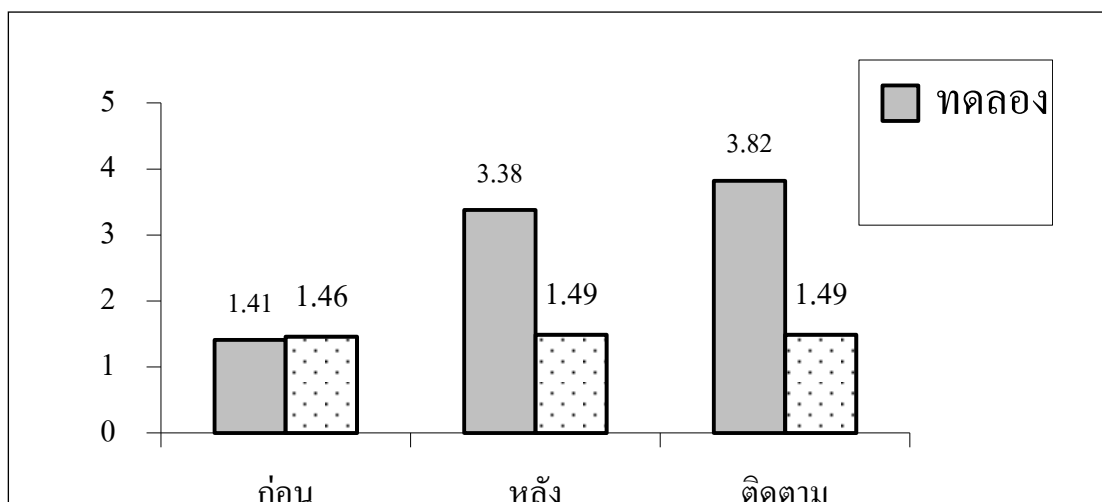
ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n = 10)									กลุ่มควบคุม (n = 10)								
	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล			ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง			เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล		
	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล	\bar{X}	SD	แปลผล
1. การแก้ปัญหา	1.41	0.58	น้อยที่สุด	3.83	0.38	มาก	3.38	0.38	มาก	1.46	0.54	น้อยที่สุด	1.49	0.57	น้อยที่สุด	1.49	0.58	น้อยที่สุด
2. การสื่อสาร	1.69	0.93	น้อยที่สุด	3.53	0.80	มาก	3.54	0.80	มาก	1.66	0.78	น้อยที่สุด	1.64	0.73	น้อยที่สุด	1.68	0.81	น้อยที่สุด
3. บทบาท	1.39	0.57	น้อยที่สุด	3.84	0.39	มาก	3.85	0.39	มาก	1.39	0.57	น้อยที่สุด	1.43	0.60	น้อยที่สุด	1.44	0.61	น้อยที่สุด
4. การตอบสนองทางอารมณ์	1.36	0.53	น้อยที่สุด	3.78	0.45	มาก	3.78	0.45	มาก	1.35	0.52	น้อยที่สุด	1.43	0.57	น้อยที่สุด	1.39	0.57	น้อยที่สุด
5. ความผูกพันทางอารมณ์	1.40	0.58	น้อยที่สุด	3.93	0.24	มาก	3.93	0.26	มาก	1.48	0.63	น้อยที่สุด	1.47	0.54	น้อยที่สุด	1.53	0.65	น้อยที่สุด
6. การควบคุมพฤติกรรม	1.39	0.54	น้อยที่สุด	3.82	0.40	มาก	3.85	0.35	มาก	1.37	0.54	น้อยที่สุด	1.40	0.54	น้อยที่สุด	1.42	0.58	น้อยที่สุด
รวมเฉลี่ย	1.44	0.63	น้อยที่สุด	3.79	0.45	มาก	3.80	0.44	มาก	1.45	0.60	น้อยที่สุด	1.48	0.59	น้อยที่สุด	1.49	0.63	น้อยที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-12 พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยภาพรวมของกลุ่มทดลองระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยภาพรวมของกลุ่มควบคุมระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับน้อยที่สุด สรุปในรูปแบบกราฟแท่ง ดังภาพที่ 4-2



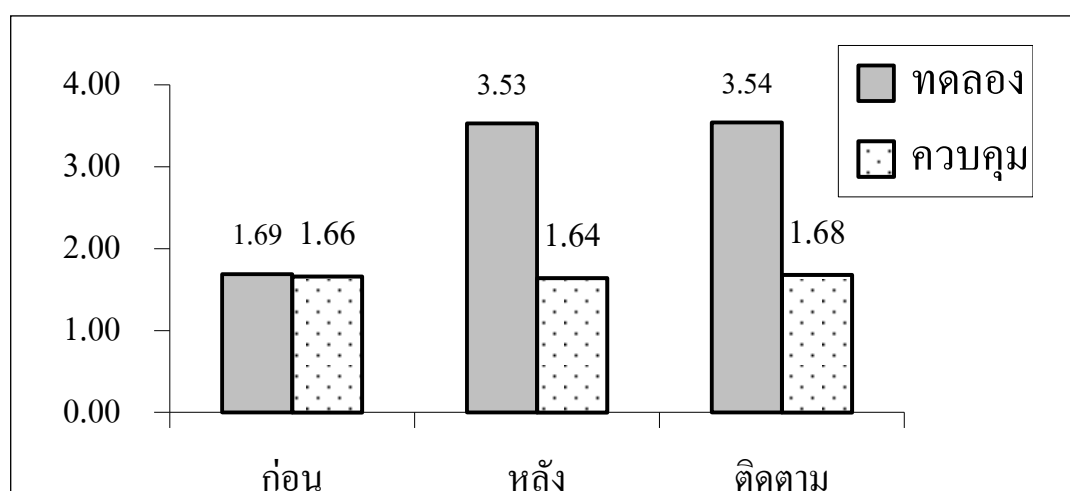
ภาพที่ 4-2 ค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยภาพรวมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ผู้วิจัยนำเสนอกราฟแท่งแสดงค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวรายด้าน เพื่อให้เห็นความแตกต่างของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ดังภาพที่ 4-3 ถึง 4-8 ดังนี้



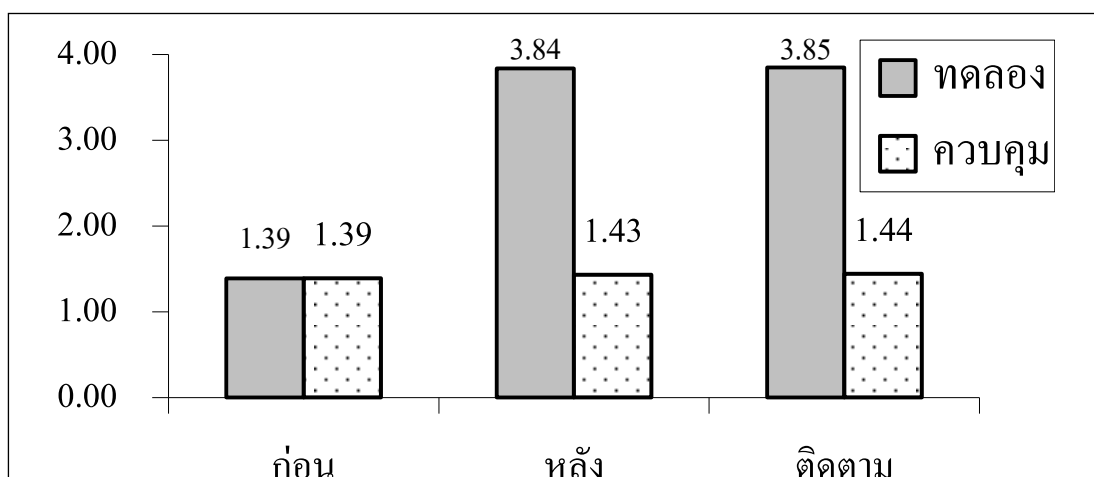
ภาพที่ 4-3 ค่าเฉลี่ยด้านการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลอง อยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการแก้ปัญหาของกลุ่มควบคุม ระยะก่อนการทดลอง อยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล อยู่ในระดับน้อยที่สุด



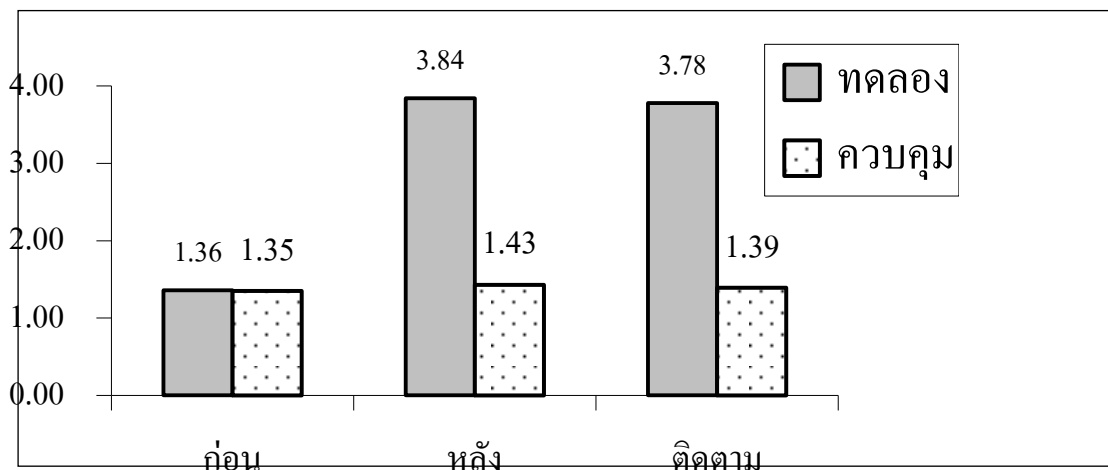
ภาพที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยด้านการสื่อสารของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสารของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลอง อยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสารของกลุ่มควบคุมระยะก่อนการทดลอง อยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล อยู่ในระดับน้อยที่สุด



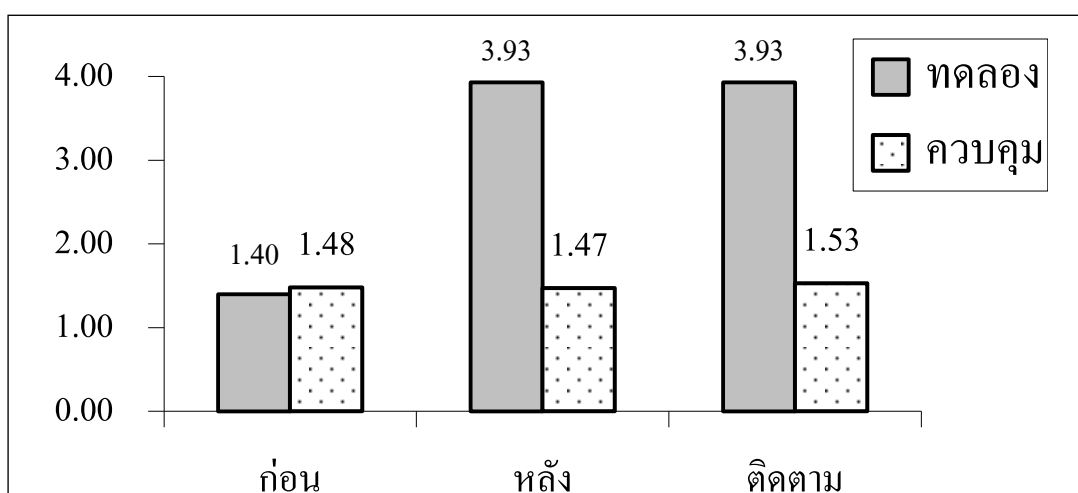
ภาพที่ 4-5 ค่าเฉลี่ยด้านบทบาทของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาทของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลอง อยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาทของกลุ่มควบคุม ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับน้อยที่สุด



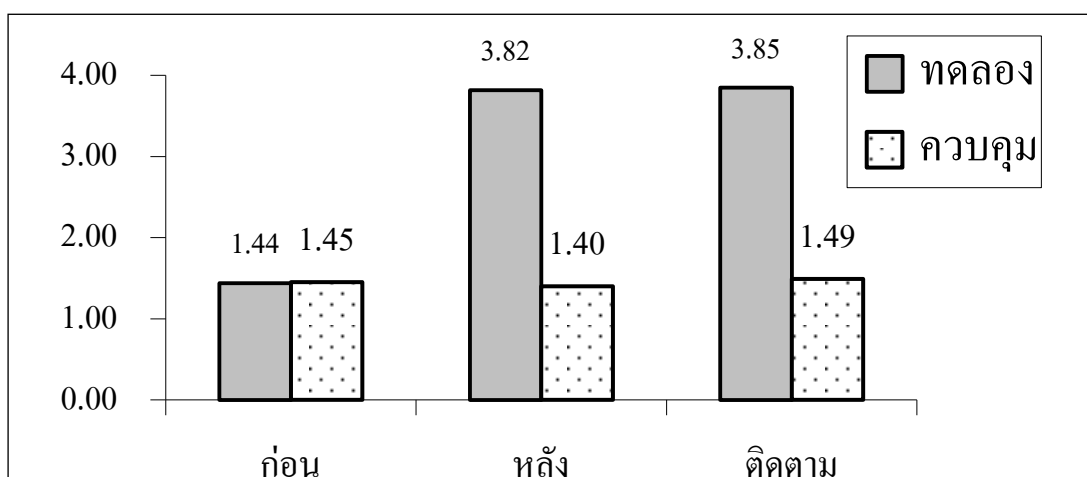
ภาพที่ 4-6 ค่าเฉลี่ยด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ของกลุ่มควบคุม ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 4-7 ค่าเฉลี่ยด้านความผูกพันทางอารมณ์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ของกลุ่มควบคุม ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 4-8 ค่าเฉลี่ยด้านการควบคุมพฤติกรรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรม ของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับมาก และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรมของกลุ่มควบคุม ระยะก่อนการทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ระยะหลังทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง (Experimental group) ระหว่างก่อนทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

สมมติฐานของการวิจัย: การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การศึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวมและรายด้านของกลุ่มทดลอง (Experimental group) โดยใช้สถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement) มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4-13 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในภาพรวม และรายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ของกลุ่มทดลองด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement) ($n = 10$)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1. การแก้ปัญหา	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	39.075	2	19.538	972.900*
	ความคลาดเคลื่อน	.361	18	.020	
	รวม	39.436	20	19.558	
2. การสื่อสาร	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	22.583	2	11.292	96.515*
	ความคลาดเคลื่อน	2.106	18	.117	
	รวม	24.689	20	11.409	
3. บทบาท	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	40.033	2	20.017	517.629*
	ความคลาดเคลื่อน	.696	18	.039	
	รวม	40.729	20	20.056	
4. การตอบสนองทางอารมณ์	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	39.027	2	19.513	467.953*
	ความคลาดเคลื่อน	.751	18	.042	
	รวม	39.778	20	19.555	
5. ความผูกพันทางอารมณ์	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	42.572	2	21.286	456.909*
	ความคลาดเคลื่อน	.839	18	.047	
	รวม	43.411	20	21.333	
6. การควบคุมพฤติกรรม	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	39.990	2	19.995	435.918*
	ความคลาดเคลื่อน	.826	18	.046	
	รวม	40.816	20	20.041	

ตารางที่ 4-13 (ต่อ)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัว	การวัดก่อน หลัง	36.817	2	18.409	463.946*
	และการติดตามผล				
	ความคลาดเคลื่อน	.714	18	.040	
	รวม	37.531	20	18.449	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-13 พบว่าผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 463.946$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ 1) การแก้ปัญหา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 972.900$) 2) การแก้ปัญหา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 96.515$) 3) การสื่อสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 517.629$) 4) การตอบสนองทางอารมณ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 467.953$) 5) ความผูกพันทางอารมณ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 456.909$) และ 6) การควบคุมพฤติกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 435.918$) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ทั้ง 7 ตัวแปร เพื่อตรวจสอบว่าคู่ใดที่แตกต่างกันบ้าง ดังตารางที่ 4-14

ตารางที่ 4-14 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยรวม และรายด้านของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($n = 10$)

ตัวแปร	ระยะเวลาทดลอง	Mean Difference	df	t
1. การแก้ปัญหา	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-2.42500	9	-31.492*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-2.41700	9	-31.834*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	.00800	9	.425
2. การสื่อสาร	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-1.83700	9	-9.501*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-1.84400	9	-10.391*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.00700	9	-.193
3. บทบาท	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-2.44600	9	-23.438*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-2.45500	9	-22.559*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.00900	9	-.416
4. การตอบสนองทางอารมณ์	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-2.41500	9	-21.972*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-2.42400	9	-21.673*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.00900	9	-.434
5. ความผูกพันทางอารมณ์	ก่อนทดลอง - หลังทดลอง	-2.52400	9	-21.159*
	ก่อนทดลอง - ติดตามผล	-2.53000	9	-22.086*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.00600	9	-.245
6. การควบคุมพฤติกรรม	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-2.43100	9	-20.742*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-2.46700	9	-21.335*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.03600	9	-1.770
การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	ก่อนทดลอง-หลังทดลอง	-2.34400	9	-21.598*
	ก่อนทดลอง-ติดตามผล	-2.35600	9	-21.563*
	หลังทดลอง-ติดตามผล	-.01200	9	-1.260

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-14 พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

($F = -21.598$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -21.563$) และหลังการทดลอง ไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

ค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวรายด้านของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และ เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล พบว่า

1. ด้านการแก้ปัญหา กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการแก้ปัญหาลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -31.492$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -31.834$) และหลังการทดลองไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($F = .425$)

2. ด้านการสื่อสาร กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการสื่อสารหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -9.501$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -10.391$) หลังการทดลอง ไม่แตกต่างจากการติดตามผล ($F = -.193$)

3. ด้านบทบาท กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนด้านบทบาทหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -23.438$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -22.559$) หลังการทดลองไม่แตกต่างจากการติดตามผล ($F = -.416$)

4. ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการตอบสนองทางอารมณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -21.972$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -21.673$) หลังการทดลองไม่แตกต่างจากการติดตามผล ($F = -.434$)

5. ด้านความผูกพันทางอารมณ์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความผูกพันทางอารมณ์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -21.159$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -22.086$) หลังการทดลองไม่แตกต่างจากการติดตามผล ($F = -.245$)

6. ด้านการควบคุมพฤติกรรม กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการควบคุมพฤติกรรมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -20.742$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($F = -21.335$) หลังการทดลองไม่แตกต่างจากการติดตามผล ($F = -1.770$)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผลของ

กลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement) มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4-15 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผลของกลุ่มทดลองด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way ANOVA repeated measurement)

การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัว	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1. พ่อ	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	35.801	2	17.900	318.192*
	ความคลาดเคลื่อน	1.013	18	.056	
	รวม	36.814	20	17.956	
2. แม่	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	37.737	2	18.869	274.507*
	ความคลาดเคลื่อน	1.237	18	.069	
	รวม	38.974	20	18.938	
3. พ่อตามการรับรู้ ของบุตร	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	33.682	2	16.841	584.811*
	ความคลาดเคลื่อน	.518	18	.029	
	รวม	34.2	20	16.87	
4. แม่ตามการรับรู้ ของบุตร	การวัดก่อน หลัง และการติดตามผล	40.418	2	20.209	548.921*
	ความคลาดเคลื่อน	.663	18	.037	
	รวม	41.081	20	20.246	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-15 พบว่าผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม เมื่อพิจารณาตามการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อ การปฏิบัติหน้าที่ของแม่

การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อในการรับรู้ของบุตร และการปฏิบัติหน้าที่ของแม่ในการรับรู้ของบุตร ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล พบว่า 1) คะแนนเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 318.192$) 2) คะแนนเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวการปฏิบัติหน้าที่ของแม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 274.507$) 3) คะแนนเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อในการรับรู้ของบุตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 584.811$) 4) คะแนนเฉลี่ยของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวการปฏิบัติหน้าที่ของแม่ในการรับรู้ของบุตร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 548.921$)

ตารางที่ 4-16 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยแยกตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ของกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ด้วย Paired-sample *t*-test ($n = 30$)

การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัว	ระยะเวลาทดลอง	Mean difference	df	t
1. พ่อ	ก่อน-หลังการทดลอง	-2.29623	9	-17.714*
	ก่อนการทดลอง-ติดตามผล	-2.33790	9	-18.787*
	หลังการทดลอง-ติดตามผล	-.04167	9	-1.089
2. แม่	ก่อน-หลังการทดลอง	-2.37202	9	-17.021*
	ก่อนการทดลอง-ติดตามผล	-2.38631	9	-16.367*
	หลังการทดลอง-ติดตามผล	-.01429	9	-.602
3. พ่อตามการรับรู้ ของบุตร	ก่อน-หลังการทดลอง	-2.24841	9	-2.24841*
	ก่อนการทดลอง-ติดตามผล	-2.24702	9	-2.24702*
	หลังการทดลอง-ติดตามผล	.00139	9	.00139
4. แม่ตามการรับรู้ ของบุตร	ก่อน-หลังการทดลอง	-2.47222	9	-22.218*
	ก่อนการทดลอง-ติดตามผล	-2.45218	9	-25.230*
	หลังการทดลอง-ติดตามผล	.02004	9	1.238

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-16 พบว่า พ่อกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -17.714$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -18.787$) และหลังการทดลองไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($t = -1.089$)

แม่มกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยรวม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -17.021$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -16.367$) และหลังการทดลองไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($t = -.602$)

การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อกลุ่มทดลองในการรับรู้ของบุตร มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -2.24841$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -2.24702$) หลังการทดลอง ไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($t = .00139$)

การปฏิบัติหน้าที่ของแม่มกลุ่มทดลองในการรับรู้ของบุตร มีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม หลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -22.21$) เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ($t = -25.230$) หลังการทดลอง ไม่แตกต่างจากเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ($t = 1.238$)

2. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวระหว่างกลุ่มทดลอง (Experimental group) และ กลุ่มควบคุม (Control group) ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และ เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

สมมติฐานการวิจัย: การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของพ่อแม่มกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิเคราะห์การมีปฏิสัมพันธ์กัน (Interaction) ระหว่างกลุ่มการทดลอง (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด (ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล) โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement) ทั้งนี้ก่อนที่จะมีการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นโดยการตรวจสอบค่า Mauchly's test of sphericity เพื่อตรวจสอบว่าค่าความแปรปรวนของตัวแปรที่ศึกษามีความแปรปรวนเป็นแบบ Compound symmetry หรือไม่ และตรวจสอบค่า Wilks' lambda ซึ่งเป็นค่าสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบหลายตัวแปร (Multivariate analysis of variance) เพื่อตรวจสอบในภาพรวมว่า การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่หรือไม่ ผลการวิเคราะห์ เรียงตามลำดับ ดังนี้

ตารางที่ 4-17 การตรวจสอบการเป็น Compound symmetry (Mauchly's W) ของตัวแปร
ที่ทำการศึกษา และผลการตรวจสอบค่าความแตกต่างของเมตริกซ์ความแปรปรวนร่วม
ระหว่างกลุ่ม (Wilks' lambda)

ตัวแปร	Mauchly's W	Approx. Chi-square	df	Sig.
1. การแก้ปัญหา (solu)	.204	27.018	2	.000
2. การสื่อสาร (commu)	.416	14.926	2	.001
3. บทบาท (rol)	.327	19.022	2	.000
4. การตอบสนองทางอารมณ์ (emrs)	.481	12.459	2	.002
5. ความผูกพันทางอารมณ์ (cmen)	.389	16.072	2	.000
6. การควบคุมพฤติกรรม (ctbu)	.742	5.083	2	.079
การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว	.242	24.142	2	.000

Wilks' lambda = .012, $F = 34.165$, $p = .0000$

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-17 พบว่าค่า Mauchly's test of sphericity ซึ่งเป็นการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในเรื่อง Compound symmetry ในการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบวัดซ้ำ พบว่า ค่าของตัวแปรการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยรวมมีค่าเท่ากับมีค่า Mauchly's W เท่ากับ .242 ($p < .05$) แสดงว่าความแปรปรวนตัวแปรดังกล่าวไม่เป็น Compound symmetry เช่นเดียว กับค่า Mauchly's W ของตัวแปรการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) การแก้ปัญหา (solu) 2) การสื่อสาร (commu) 3) บทบาท (rol) 4) การตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) 5) ความผูกพันทางอารมณ์ (cmen) ที่พบว่ามีค่าเท่ากับ .204 ($p < .05$), .416 ($p < .05$), .327 ($p < .05$), .481 ($p < .05$) และ .389 ($p < .05$) ซึ่งล้วนแต่มีความแปรปรวนตัวแปรดังกล่าวไม่เป็น Compound symmetry ซึ่งนับได้ว่าผ่านเกณฑ์ข้อตกลงเบื้องต้นในการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบวัดซ้ำ แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็กจึงอาจอนุโลมได้ ($n < 30$) และการตรวจสอบค่าสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวน ควรที่จะอ่านด้วยค่า Greenhouse-geisser ยกเว้นด้าน 6 การควบคุมพฤติกรรม (ctbu) ที่พบว่ามีค่าเท่ากับ .742 ($p > .05$) ที่พบว่า มีความแปรปรวนตัวแปรดังกล่าวเป็น Compound symmetry ซึ่งนับได้ว่าผ่านเกณฑ์ จึงได้อ่านค่าสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนด้วยการอ่านค่า Sphericity assumed

เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของเมตริกซ์ความแปรปรวนร่วมระหว่างกลุ่มด้วยสถิติทดสอบ Wilks' lambda ในการทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบหลายตัวแปร

(Multivariate analysis of variance) พบว่าค่า Wilks' lambda = .012 ($F = 34.165, p = .000$) ซึ่งพบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า ในการวัด ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และ เมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ของตัวแปรทั้ง 6 ตัวแปร มีค่าแตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่ ผลการวิเคราะห์ ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement) มีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4-18 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวมและ รายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลังการติดตามผลระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง ที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement) ($n = 10$)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1. การแก้ปัญหา	Main effect	19.976	2	9.988	906.101*
	Interaction	19.104	2	9.552	866.546*
	Error	.397	36	.011	
	รวม	39.477	40	19.551	
2. การสื่อสาร	Main effect	11.278	2	5.639	91.179*
	Interaction	11.312	2	5.656	91.455*
	Error	2.226	36	.062	
	รวม	24.816	40	11.357	
3. บทบาท	Main effect	19.944	2	9.972	264.456*
	Interaction	16.083	2	8.042	213.261*
	Error	1.357	36	.038	
	รวม	37.384	40	18.052	
4. การตอบสนองทางอารมณ์	Main effect	20.420	2	10.210	435.392*
	Interaction	18.633	2	9.316	397.280*
	Error	.844	36	.023	
	รวม	39.897	40	19.549	

ตารางที่ 4-18 (ต่อ)

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
5. ความผูกพัน ทางอารมณ์	Main effect	21.651	2	10.825	411.287*
	Interaction	20.940	2	10.470	397.782*
	Error	.948	36	.026	
	รวม	43.539	40	21.321	
6. การควบคุม พฤติกรรม (ctbu)	Main effect	20.625	2	10.312	419.292*
	Interaction	19.377	2	9.689	393.935*
	Error	.885	36	.025	
	รวม	40.887	40	20.026	
การปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัว	Main effect	18.875	2	9.437	461.303*
	Interaction	17.949	2	8.975	438.674*
	Error	.736	36	.020	
	รวม	37.56	40	18.432	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-18 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม และรายด้านระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ของกลุ่มการทดลอง (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด (ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล) พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 438.674$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ผลมีดังนี้

1. การแก้ปัญหาที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 866.546$)
2. การสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 91.455$)
3. บทบาท มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 213.261$)

4. การตอบสนองทางอารมณ์ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 397.280$)
5. ความผูกพันทางอารมณ์ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 397.782$)
6. การควบคุมพฤติกรรม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 393.935$)
- ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ทั้ง 6 ตัวแปร เพื่อตรวจสอบว่าคู่ใดที่แตกต่างกันบ้าง ดังตารางที่ 4-19

ตารางที่ 4-19 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในภาพรวม และรายด้าน ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เป็นรายคู่

ตัวแปร	ช่วงเวลา การวัด	ค่าเฉลี่ย		ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย	<i>p</i> -value
		กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม		
1. การแก้ปัญหา (solu)	ก่อน	1.41	1.46	-0.05	.966
	หลัง	3.83	1.49	2.34	.000
	ติดตามผล	3.38	1.49	1.89	.000
2. การสื่อสาร (commu)	ก่อน	1.69	1.66	0.03	.234
	หลัง	3.53	1.64	1.89	.000
	ติดตามผล	3.54	1.68	1.86	.000
3. บทบาท (rol)	ก่อน	1.39	1.39	0	.903
	หลัง	3.84	1.43	2.41	.000
	ติดตามผล	3.85	1.44	2.41	.000
4. การตอบสนอง ทางอารมณ์ (emrs)	ก่อน	1.36	1.35	0.01	.843
	หลัง	3.78	1.43	2.35	.000
	ติดตามผล	3.78	1.39	2.39	.000
5. ความผูกพัน ทางอารมณ์ (cmen)	ก่อน	1.4	1.48	-0.08	.492
	หลัง	3.93	1.47	2.46	.000
	ติดตามผล	3.93	1.53	2.4	.000

ตารางที่ 4-19 (ต่อ)

ตัวแปร	ช่วงเวลา การวัด	ค่าเฉลี่ย		ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย	<i>p</i> -value
		กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม		
6.การควบคุมพฤติกรรม (ctbu)	ก่อน	1.39	1.37	0.02	.710
	หลัง	3.82	1.4	2.42	.000
	ติดตามผล	3.85	1.42	2.43	.000
การปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัว	ก่อน	1.44	1.45	-0.01	.987
	หลัง	3.79	1.48	2.31	.000
	ติดตามผล	3.8	1.49	2.31	.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-19 พบว่า คะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยรวม กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .987$) แต่พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนหลังการทดลองและเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนการแก้ปัญหา กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .966$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนการสื่อสาร กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .234$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนบทบาท กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .903$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนการตอบสนองทางอารมณ์ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .843$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนความผูกพันทางอารมณ์ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .492$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุด

การติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

คะแนนความผูกพันทางอารมณ์ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน ($p = .492$) แต่พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุด การติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000, .000$)

ตารางที่ 4-20 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยแยก ตามการรับรู้ของพ่อแม่และบุตร ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และหลัง การติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ ความแปรปรวนแบบสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way ANOVA repeated measurement) ($n = 30$)

ปฏิบัติหน้าที่ของ ครอบครัว	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
1. พ่อ	Main effect	18.368	2	9.184	301.559*
	Interaction	17.445	2	8.723	286.402*
	Error	1.096	36	.030	
	รวม	36.909	40	17.937	
2. แม่	Main effect	20.537	2	10.268	270.358*
	Interaction	17.272	2	8.636	227.358*
	Error	1.367	36	.038	
	รวม	39.176	40	18.942	
3. พ่อตามการรับรู้ ของบุตร	Main effect	16.901	2	8.451	561.791*
	Interaction	16.786	2	8.393	557.951
	Error	.542	36	.015	
	รวม	34.229	40	16.859	
4. แม่ตามการรับรู้ ของบุตร	Main effect	20.009	2	10.004	514.681*
	Interaction	20.411	2	10.205	525.028*
	Error	.700	36	.019	
	รวม	41.12	40	20.228	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4-20 พบว่า ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวม เมื่อพิจารณาตามการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อ การปฏิบัติหน้าที่ของแม่ การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อในการรับรู้ของบุตร และการปฏิบัติหน้าที่ของแม่ในการรับรู้ของบุตร ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ของกลุ่ม (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด (ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล) พบว่า 1) การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 286.402$) 2) การปฏิบัติหน้าที่ของแม่ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 227.358$) 3) การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อในการรับรู้ของบุตร มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 557.951$) 4) การปฏิบัติหน้าที่ของแม่ในการรับรู้ของบุตร มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลอง กับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 525.028$)

บทที่ 5

สรุปผลและอภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว

องค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์ ประกอบด้วย การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง
2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุม

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย เรื่องการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ดังนี้

ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ องค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม โดยผู้วิจัยใช้แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง นำไปสู่การพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาขึ้นมาจากผลการศึกษา องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแนวคิดทฤษฎีและเทคนิค การให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ตอนที่ 3 การศึกษาประสิทธิผลผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการเปรียบเทียบ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล และเปรียบเทียบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

1.1 ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน 9 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำพูน ลำปาง พะเยา แพร่ น่าน และอุตรดิตถ์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่สามารถระบุจำนวนได้ (Infinite population)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุระหว่าง 11-15 ปี ในเขตภาคเหนือตอนบน จำนวน 400 ครอบครัว ได้จากการใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) โดยมีขั้นตอนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1.2.1 แบ่งเขตพื้นที่ภาคเหนือตอนบน เป็น 5 กลุ่ม ตามเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา คือ สพม.34 (เชียงใหม่และแม่ฮ่องสอน) สพม.35 (ลำปางและลำพูน) สพม.36 (เชียงรายและพะเยา) สพม.37 (แพร่และน่าน) และ สพม.39 (อุตรดิตถ์)

1.2.2 สุ่มจังหวัด (Simple random sampling) ได้ 5 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำปาง พะเยา น่าน และอุตรดิตถ์

1.2.3 สุ่มครอบครัว จังหวัดละ 80 ครอบครัว ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว

2. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2.1 ประชากร คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือตอนบน ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) ในการคัดกรอง

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร จำนวน 20 ครอบครัว สุ่มอย่างง่ายเข้ากลุ่ม เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 ครอบครัว เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีคุณสมบัติและการคัดเลือก ดังนี้

2.2.1 บุตร อายุระหว่าง 11-15 ปี และติดเกมออนไลน์ คัดกรองโดยใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

2.2.2 มีค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ในระดับน้อยที่สุด

2.2.3 มีความสมัครใจในการเข้าร่วมการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาองค์ประกอบปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. การศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ตัวแปรที่ใช้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

2.1 ตัวแปรต้น (Independent variable) ได้แก่ การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ จำนวน 33 ข้อ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .28-.91 และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha co-efficiency reliability) เท่ากับ .98

2. แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game addiction screening test-GAST: Child and adolescent version) พัฒนาโดยชาญวิทย์ พรนภดล ลิขสิทธิ์สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งผู้วิจัยได้ขออนุญาตใช้แบบวัดดังกล่าว เพื่อค้นหาเด็กที่มีปัญหาติดเกมออนไลน์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มีข้อคำถาม จำนวน 16 ข้อ

3. รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60-1.00

การรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1. การศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยผู้วิจัยนำแบบวัดฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูลครอบครัวกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ครอบครัว และนำข้อมูลคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดโดยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) และศึกษาระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

2. การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 3 ระยะ คือ ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล โดยก่อนการทดลองผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากขั้นตอนการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นคะแนนก่อนการทดลอง และหลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้การปรึกษาครอบครัวแบบกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์กับกลุ่มทดลอง จำนวน 10 ครั้ง แล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตอบแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์เพื่อเก็บเป็นคะแนนหลังการทดลอง เมื่อสิ้นสุดการติดตามผลผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการเสร็จสิ้นการทดลองทั้งช่วงเวลา 4 สัปดาห์ โดยให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตอบแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เพื่อเก็บรวบรวมเป็นคะแนนการติดตามผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence: IOC) การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวรายข้อโดยใช้สูตรสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient: r) การวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นโดยรวมของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -coefficient) ของครอนบัท (Cronbach)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างมีการใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การแปรผลระดับการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis)

การวิเคราะห์ประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวที่มีการวัดซ้ำ (One-way repeated ANOVA measurement) วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ (Pairwise comparisons) ด้วยวิธีการของ LSD และการวิเคราะห์ ความแปรปรวนสองทางที่มีการวัดซ้ำ (Two-way repeated ANOVA measurement) เพื่อตรวจสอบถึงมีปฏิสัมพันธ์กัน (Interaction) ระหว่างกลุ่มการทดลอง (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยใช้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ดังนี้

1. ผลการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงประจักษ์ (Observation variable)

ที่ได้ทำการศึกษาแบบจำลองสมการ โครงสร้าง ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่าทุกคู่ความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กันน้อยกว่า .80 แสดงว่าทุกคู่ของตัวแปรที่ทำการศึกษา

มีความสัมพันธ์กันไม่มากจนเกินไป และไม่ได้ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity (ค่า r ไม่เกิน .80) แสดงว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ทุกตัวแปรมีความเหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง (Secondary confirmatory factor analysis) ด้วยรูปแบบสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ได้อย่างไม่ละเมิดข้อตกลงเบื้องต้น (Scott, 1983)

ผลการวิเคราะห์หองค์ประกอบยืนยันอันดับที่ 2 ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว พบว่าแบบจำลองปรับแก้ (Adjust model) มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความกลมกลืน ดังนี้ $\chi^2 = 656.94$, $df = 426$, $p\text{-value} = 0.00000$, $\text{Relative } \chi^2 = 1.54$ ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า 2.00 RMSEA = .037 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 GFI = .91 ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 AGFI = .88 ใกล้ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าใกล้ .90 RMR = .024 ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 SRMR = .042 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าเท่ากับ .05 $P\text{-value for test of close fit} = 1$ ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .05 NFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะมีค่ามากกว่า .90 IFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะยังมีค่ามากกว่า .90 CFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะมีค่ามากกว่า .90 CN = 290.55 ผ่านเกณฑ์เพราะยังมีค่ามากกว่า 200.00 ผู้วิจัยจึงเชื่อการประมาณค่าพารามิเตอร์ขององค์ประกอบ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยด้านการแก้ปัญหา ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบ ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .63-.78 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่างร้อยละ 40-60 ด้านการสื่อสาร ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนน มาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .45-.88 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่าง ร้อยละ 20-78 ด้านบทบาท ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .60-.80 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่างร้อยละ 36-64 ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .64-.82 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่างร้อยละ 40-68 ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .69-.82 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่างร้อยละ 48-68 ด้านการควบคุมพฤติกรรม ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีน้ำหนักองค์ประกอบในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standard factor loading) มีค่าอยู่ระหว่าง .72-.82 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ระหว่างร้อยละ 52-67

สรุปได้ว่า การประมาณค่าพารามิเตอร์ขององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มีความน่าเชื่อถือ มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ สนับสนุนว่าการปฏิบัติหน้าที่ ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

2. ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยรวม จำนวน 400 ครอบครัว เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเท่ากับ 2.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเท่ากับ 1.10 โดยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด คือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.84 รองลงมา คือ ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.76 ปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อแม่ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.66 และปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของบุตรที่มีต่อพ่อ มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากัน คือ 2.62 ตามลำดับ

ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยแยกเป็นรายด้าน เปรียบเทียบโดยค่าเฉลี่ยคะแนนเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า องค์ประกอบในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยองค์ประกอบด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 2.86 รองลงมา คือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ด้านบทบาท ด้านการควบคุมพฤติกรรม และด้านการแก้ไขปัญหา โดยมีค่าเฉลี่ยการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเท่ากับ 2.80, 2.79, 2.67, 2.66 และ 2.53 ตามลำดับ

2. เพื่อการพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ สำหรับการช่วยเหลือครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างเหมาะสม เกิดความสมดุลและสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของบุตรได้ ซึ่งลักษณะของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นการให้การปรึกษาครอบครัวระยะสั้น (Brief family therapy) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างเสริมปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารของครอบครัว ละครูปแบบพฤติกรรมการใช้อำนาจ และการควบคุม มุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทิศทางบวก มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ทั้ง 6 องค์ประกอบ ที่ได้มาจากการศึกษา ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาทของพ่อแม่ การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กำหนดให้แต่ละครั้งที่ให้การปรึกษามีขั้นตอนในการปรึกษา 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป เทคนิคทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่ใช้ ได้แก่ การมองภาพใหม่ (Reframing) การเสนอการกำหนด (Offering prescription) การชี้แนะหรือการชี้แนะ

(Directives) การสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) การทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) และการแสร้งทำ (Pretend techniques) โดยดำเนินการให้การปรึกษาเป็นรายครอบครัว เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 10 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที ดังนี้

- ครั้งที่ 1 สร้างสัมพันธภาพและเรียนรู้ข้อตกลงร่วมกัน
- ครั้งที่ 2 กลยุทธ์เสริมสร้างการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์
- ครั้งที่ 3 กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (1)
- ครั้งที่ 4 กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (2)
- ครั้งที่ 5 กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (1)
- ครั้งที่ 6 กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (2)
- ครั้งที่ 7 กลยุทธ์เสริมสร้างการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
- ครั้งที่ 8 กลยุทธ์เสริมสร้างการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเหมาะสม
- ครั้งที่ 9 กลยุทธ์เสริมสร้างความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว
- ครั้งที่ 10 ประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา

3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยสรุปผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ตามสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ระหว่างกลุ่มทดลองและระยะเวลาการวัด พบว่าการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 463.946$) และพบว่าองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองและระยะเวลาการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ของกลุ่มการทดลอง (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด (ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และการติดตามผล) พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยรวม มีปฏิสัมพันธ์

ระหว่างกลุ่มการทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F = 438.674$) และพบว่าองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทดลองและระยะเวลาการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จึงสรุปได้ว่า รูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ส่งผลให้การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในด้านการแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรมสูงขึ้น ตลอดจนมีความคงทนของพฤติกรรมไปจนถึงระยะติดตามผล โดยสูงขึ้นจากกลุ่มครอบครัวที่ไม่ได้เข้าร่วมการให้การศึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ โดยการใช้รูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

1.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบยืนยันอันดับที่ 2 ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว พบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่เล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม โดยแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว จำนวน 33 ข้อ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้ ซึ่งแต่ละด้านมีน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ในระดับปานกลาง ถึงระดับมาก และมีค่าเป็นบวก จึงแสดงว่าองค์ประกอบทั้ง 6 องค์ประกอบ สอดคล้องกับหลักฐานเชิงประจักษ์และเป็นองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ซึ่งองค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวทั้ง 6 องค์ประกอบนี้มีความสอดคล้องกับการศึกษาของ Epstein et al (1982 อ้างถึงใน อูมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) ระบุว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว มี 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม การศึกษาของ Skinner et al. (1995 อ้างถึงใน เพ็ญญา กุลนภาดล, 2547) ระบุว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมี 7 ด้าน คือ ความสำเร็จในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว การแสดงบทบาท การสื่อสาร การแสดงออกทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ การควบคุมพฤติกรรม และค่านิยม การศึกษาของ Olson (1999 อ้างถึงใน เพ็ญญา กุลนภาดล, 2547) ระบุว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมี 3 ด้าน คือ ความผูกพันภายในครอบครัว ด้านความยืดหยุ่นในครอบครัว และด้านการสื่อสารในครอบครัว การศึกษาของ Wright and Lealey (2009) ระบุว่า

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวมี 2 ด้าน คือ ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และการแสดงออก ซึ่งแบ่งย่อยเป็น 9 เรื่อง คือ การแสดงออกทางอารมณ์ การสื่อสารโดยใช้วาจา การสื่อสารโดยไม่ใช้วาจา การสื่อสารแบบเขียน การแก้ปัญหา บทบาท สิ่งที่มีอิทธิพลและอำนาจในครอบครัว และความเชื่อ

1.2 ผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยรวมและรายด้าน จำนวน 400 ครอบครัว พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง และปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวในมุมมองของแม่มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในปัจจุบันถึงแม้ว่าแม่ต้องทำงานนอกบ้าน อย่างไรก็ตามแม่ยังเป็นคนตั้งท้องและปฏิบัติหน้าที่ในการเลี้ยงดูบุตรจึงมีความใกล้ชิดบุตรมากกว่าพ่อ และผลการศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยเมื่อแยกเป็นรายด้าน พบว่า องค์กรประกอบในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยองค์กรประกอบด้านการสื่อสารมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะลักษณะของครอบครัวไทยตั้งแต่เดิมถือได้ว่าเป็นครอบครัวที่มีอบอุ่นในด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีการดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกันบนพื้นฐานความรักและความผูกพันต่อกัน ส่วนองค์กรประกอบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการแก้ไขปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน พ่อแม่จะมีระยะเวลาการเลี้ยงบุตรและการอยู่กับบุตรสั้นลง เนื่องจากปัญหาทางเศรษฐกิจและการให้ความสำคัญกับบทบาททางหน้าที่การงาน พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมพฤติกรรมบุตร ไม่มีเวลาในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน และพ่อแม่ในบางครอบครัวอาจรู้สึกพอใจที่เห็นบุตรเล่นเกมออนไลน์โดยไม่รบกวนพ่อแม่ ซึ่งสอดคล้องกับ ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2552) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมเกี่ยวกับการเลี้ยงดูของครอบครัวว่า มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำ เพื่อให้ตัวเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็ก ในช่วงแรก พ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเจียบ ๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือ ใช้เกมเสมือนเป็นที่เลี้ยงดูเด็กแทนตน

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีและเทคนิคการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นการช่วยเหลือสมาชิกครอบครัว

ให้มีทางเลือกในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใหม่แทนที่วิธีการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ใช้ปฏิบัติเดิมซึ่งไม่ได้ผล โดยให้ความสำคัญกับวิธีการแก้ไขปัญหา มุ่งเน้นปัญหาปัจจุบันที่สามารถแก้ไขได้ และตระหนักว่ารูปแบบพฤติกรรมเดิมนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังที่ Goldenberg and Goldenberg (2013) กล่าวว่าไว้ว่าการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีเป้าหมายในการลดหรือกำจัดพฤติกรรมหรือปัญหาของครอบครัวที่มีในปัจจุบัน สอดคล้องกับผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) และเพ็ญภา กุลนภาดล (2558) ที่กล่าวว่า เป้าหมายของการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อแก้ไขปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ และเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน (Presenting problem) โดยสนใจที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความเชื่อที่ว่าหากมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแล้ว ความรู้สึกต่าง ๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงตาม และการช่วยเหลือครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยการจัดการกับวงจรปฏิสัมพันธ์ใหม่ให้ครอบครัวมีทางเลือกที่จะประพฤติปฏิบัติแทนที่วิธีการเดิมที่ซ้ำซากไม่ได้ผล

รูปแบบปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นการปรึกษาครอบครัวระยะสั้น (Brief family counseling) จำนวน 10 ครั้ง โดยเริ่มจากการสร้างสัมพันธภาพโดยผู้วิจัยจะพูดคุยกับสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทางที่อบอุ่นและจริงใจภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเกิดความคุ้นเคยและไว้วางใจ ผู้วิจัยใช้คำถามเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการรับรู้ปัญหา (Problem stage) และในขณะที่สมาชิกครอบครัวพูดคุยกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว ผู้วิจัยจะสังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัวเพื่อประมวลข้อมูลสำหรับการปรึกษาขั้นต่อไป (Family interaction stage) ผู้วิจัยและสมาชิกครอบครัวจะร่วมกันระบุปัญหาจากคาดหวังว่าสมาชิกครอบครัวต้องการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง (Goal setting stage) และนัดหมายการให้การศึกษาเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัวในครั้งต่อไปจนกระทั่งบรรลุเป้าหมายของครอบครัว (Task setting stage) ในองค์ประกอบของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาทของพ่อแม่ การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม และการให้การศึกษาครั้งที่ 10 เป็นการประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวในเรื่องการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ผู้วิจัยเลือกเทคนิคของทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ปัญหาสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นอันจะส่งผลทำให้ครอบครัวร่วมมือกันแก้ไขปัญหา เปลี่ยนมุมมองความคิดที่มีต่อบทบาท

ของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ให้เข้าไปในทางบวก เปลี่ยนความมุมมองความคิดของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้เข้าไปในทางบวก และเปลี่ยนมุมมองความคิดของสมาชิกครอบครัวต่อความผูกพันทางอารมณ์ในมุมมองใหม่ในเชิงสร้างสรรค์

เทคนิคการเสนอข้อกำหนด (Offering prescription) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อกำหนดให้สมาชิกครอบครัวได้บันทึกพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัวต่อการรับรู้และเข้าใจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อจะช่วยเหลือให้สมาชิกครอบครัวเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเดิมที่เคยปฏิบัติให้เป็นพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสม ด้วยการใช้คำพูดแนะนำและสนับสนุนสมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารให้เข้าไปในรูปแบบการสื่อสารสอดคล้องกัน มอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันกำหนดกฎระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ แนะนำให้บุตรปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัวในการเล่นเกมนออนไลน์โดยมีพ่อแม่ควบคุมพฤติกรรมของบุตรแบบยืดหยุ่นคือการพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วปรับเปลี่ยนกฎตามความเหมาะสม และการเสนอแนะให้สมาชิกครอบครัวเลือกกิจกรรมไปปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันต่อกัน

เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสาร เพื่อเป็นการท้าทายให้สมาชิกในครอบครัวเกิดสื่อสารใหม่ที่มีความเหมาะสม ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัวยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม

เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อท้าทายสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวจากการปฏิบัติแบบเดิมให้เป็นการปฏิบัติแบบใหม่ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ให้ดีขึ้นด้วย แต่หากสมาชิกครอบครัวเลือกที่จะกลับไปปฏิบัติพฤติกรรมแบบเดิมปัญหาการติดเกมออนไลน์ของบุตรก็ยังคงจะเป็นปัญหาของครอบครัวต่อไป

เทคนิคแสร้งทำ (Pretend techniques) เป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองทางอารมณ์ตรงข้ามกับการตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสมที่เคยปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสมต่อไป

3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ผลการศึกษาดูตามสมมติฐานการวิจัย พบว่า 1) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ของกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการสร้างรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60-1.00 ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย ผู้วิจัยได้ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และได้นำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ก่อนที่จะนำมาใช้ในการทดลอง

รูปแบบการให้การปรึกษาเชิงกลยุทธ์ ที่ให้ความสำคัญกับวิธีการแก้ไขปัญหา วิธีการแก้ปัญหาของครอบครัวรูปแบบการสื่อสารของครอบครัว มุ่งเน้นปัญหาปัจจุบันที่สามารถแก้ไขได้ และตระหนักว่ารูปแบบพฤติกรรมเดิมนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังที่ Goldenberg and Goldenberg (2013) กล่าวว่าไว้ว่าการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ มีเป้าหมายในการลดหรือกำจัดพฤติกรรมหรือปัญหาของครอบครัว ที่มีในปัจจุบัน โดยไม่เน้นที่ความหมายของพฤติกรรมหรือต้นกำเนิดของปัญหา ผู้ให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์จะมีการชี้แนะให้ครอบครัวเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารที่กระทำอยู่ซ้ำ ๆ ที่นำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยผู้ให้การปรึกษาเริ่มที่พฤติกรรมต่อเนื่องภายในครอบครัวที่ทำให้เกิดปัญหาถาวร จากนั้นให้การชี้แนะเพื่อส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัวเปลี่ยนแปลงวิธีการปฏิบัติตนต่อสมาชิกคนอื่น ๆ โดยที่บางครั้งอาจทำไปด้วยการขาดความรู้หรือความร่วมมือในการที่จะจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นเหล่านั้น คุณสมบัติเด่นของการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์คือ การให้ความสำคัญกับปัจจุบัน ติดตามรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวและใช้การมอบหมายงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สอดคล้องกับ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) และ เพ็ญญา กุลนภาดล (2558) ที่กล่าวว่า เป้าหมายของการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อแก้ไขปัญหาที่ครอบครัวนำเสนอ และเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน (Presenting problem) โดยสนใจที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความเชื่อที่ว่าหากมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแล้ว ความรู้สึกต่าง ๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงตาม และการช่วยเหลือครอบครัวเพื่อให้เกิด

การเปลี่ยนแปลง โดยการจัดการกับวงจรปฏิสัมพันธ์ใหม่ให้ครอบครัวมีทางเลือกที่จะประพฤติปฏิบัติแทนที่วิธีการเดิมที่ซ้ำซากไม่ได้ผล

กระบวนการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ซึ่งเป็นแบบเชิงปฏิบัติ (Practical) ใช้เวลาสั้น (Brief) คือ การให้การปรึกษาไม่เกิน 10 ครั้ง โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป นอกจากนี้ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญ 5 ขั้นตอนสำคัญของทฤษฎีกลยุทธ์ที่จะใช้เริ่มต้นก่อนการแก้ปัญหาเชิงลึก ประกอบด้วย การสร้างสัมพันธภาพ การค้นหาปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์ การตั้งเป้าหมาย และการมอบหมายงาน ซึ่ง Haley (1987 cited in Carlson et al., 2005) กล่าวไว้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างสัมพันธภาพ (Social stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาจะพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวแต่ละคน สร้างความร่วมมือและบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ผู้ให้การปรึกษาดังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว ดูการจัดการเลือกตำแหน่งที่นั่ง ตั้งสมมติฐาน (Hypotheses) ความสอดคล้องระหว่างอารมณ์กับคำพูดและท่าทางของสมาชิกครอบครัว 2) ขั้นค้นหาปัญหา (Problem stage) คือ สมาชิกของครอบครัวจะถูกกระตุ้นให้มีส่วนร่วมและเป็นการสื่อสารโดยตรงกับผู้ให้การปรึกษา โดยไม่ตีตราความคิดและความรู้สึกที่ถูกแสดงออกมา โดยให้สมาชิกทุกคนในครอบครัวแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นและอธิบายว่าอะไรคือปัญหาในความคิดของเขา ทำให้เห็นปัญหาชัดเจนและบอกถึงความเปลี่ยนแปลงได้เมื่อปัญหานั้นดีขึ้นหรือหมดไป 3) ขั้นมีปฏิสัมพันธ์ (The interactional stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาสังเกตถึงการสื่อสารของครอบครัว โดยผู้ให้การปรึกษาสอบถามสมาชิกในครอบครัวเกี่ยวกับปัญหา สังเกตว่าใครพูดถึงใคร ใครที่เงียบใครขัดจังหวะใคร โดยที่ผู้ให้การปรึกษาไม่แสดงความคิดเห็นหรือข้อสมมติฐานใด ๆ ร่วมกับครอบครัว 4) ขั้นตั้งเป้าหมาย (The goal-setting stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาและครอบครัวร่วมกันตัดสินใจว่าปัญหาใดที่พวกเขาต้องการจะแก้ไขหรือจัดออกไป การระบุเป้าหมายที่ชัดเจน และให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการวัดหรือประเมินการเปลี่ยนแปลงหรือความสำเร็จของเป้าหมายที่ตั้งไว้ และ 5) ขั้นมอบหมายงาน (Task-setting stage) คือ ผู้ให้การปรึกษาให้การชี้แนะ (Directive) การฝึกปฏิบัติหรือให้การบ้าน การนัดหมายในการพบกันครั้งต่อไป

แนวคิดทฤษฎีและเทคนิค ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในแต่ละองค์ประกอบ อภิปรายผลได้ดังนี้

1. ด้านการปัญหา ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวกลุ่มตัวอย่างได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ปัญหาสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น ทำให้ครอบครัวหันหน้ามาร่วมมือกันแก้ไขปัญหาด้วยการร่วมมือกันวางแผนแก้ไขปัญหา มีการแก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบ และการติดตามผลการแก้ปัญหาลเล่นเกมนออนไลน์ ดังที่ Epstein

et al.(1982 อ้างถึงใน อูมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) กล่าวว่า การแก้ไขปัญหามีประสิทธิภาพ ควรดำเนินเป็นขั้นตอนมีการสื่อสารให้เข้าใจกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น มีการร่วมกันคิดหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีต่าง ๆ แทนที่จะใช้วิธีเดิม ๆ ครอบครัวมีการติดตามอย่างจริงจังว่าได้ใช้วิธีแก้ปัญหานั้นตามที่ตกลงกันไว้หรือไม่ ครอบครัวมีการประเมินว่า วิธีการแก้ปัญหานั้น ได้ผลมากน้อยเพียงไร มีผลดีผลเสียอย่างไร และได้เรียนรู้อะไรจากปัญหาดังกล่าว และการใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) กล่าวว่า iva การมองภาพใหม่เป็นเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมอง หรือการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกในครอบครัว ด้วยการมองสมาชิกคนใดคนหนึ่ง ในภาพที่แตกต่างไปจากเดิมหรือมองปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพที่แตกต่างจากเดิม ในมุมมองที่สร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ครอบครัวสามารถปรับตัวเข้ากับสมาชิกคนอื่น ๆ หรือเข้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างสมาชิกครอบครัวด้วยกัน และลดการต่อต้านการให้การศึกษา และผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคเสนอการกำหนด (Offering prescription) เพื่อกำหนดให้สมาชิกครอบครัวได้บันทึกพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดเกณฑ์การบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ซึ่งแต่ละครอบครัวจะแตกต่างกันไป สมาชิกร่วมกันรับผิดชอบและเอาใจใส่ต่อพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ และเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างครอบครัวในครั้งต่อไปด้วย

ในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ในด้านการแก้ไขปัญหานี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความร่วมมือกันของสมาชิกครอบครัวในการร่วมกันแก้ไขปัญห และจากแบบการประเมินการให้การศึกษาครอบครัวที่ระบุถึงการร่วมกันแก้ไขปัญห และความคิดในเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2. ด้านการสื่อสาร ผู้วิจัยเลือกใช้ใช้ทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) ด้วยการใช้นำเสนอแนะและสนับสนุนสมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารให้เป็นไปในรูปแบบการสื่อสารสอดคล้องกัน ซึ่งเพ็ญภา กุลนภาดล (2558) ได้กล่าวถึง การชี้แนะหรือการชี้แนะว่ามีเป้าหมายเพื่อช่วยเหลือสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากพฤติกรรมเดิมที่เคยทำซ้ำ ๆ และทำให้เกิดปัญหา กลายเป็นพฤติกรรมใหม่ที่เหมาะสมหรือ สอดคล้องกับความเป็นจริง และผู้วิจัยใช้เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวแสดงการสื่อสารที่มีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้ง ในการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าว โดยให้ทำแบบเดิมทุกวัน เพื่อเป็นการท้าทายให้สมาชิกในครอบครัว เกิดสื่อสารใหม่ที่มีความเหมาะสม ซึ่งผลจากการมอบหมายงาน พบว่า ครอบครัวส่วนใหญ่ต่อต้าน คำแนะนำของผู้วิจัยซึ่งแสดงให้เห็นว่าสมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม และสมาชิกบางครอบครัวยังการสื่อสารแบบเดิม ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายต่อสมาชิกครอบครัวว่าสามารถ

ควบคุมการสื่อสารได้ ดังนั้นสมาชิกครอบครัวสามารถเลือกที่จะควบคุมการสื่อสารได้ ซึ่ง Haley (1987 cited in Carlson et al., 2005) ได้ศึกษาพบว่าสัมพันธภาพที่บกพร่องส่วนใหญ่เกิดจากกระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาด ไม่ใช่เนื้อหาของการสื่อสาร สำหรับกระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้นเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ต่างมองหว่าใครผิด คอยจับจ้องว่าใครผิด ใครบกพร่องหรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง หากวงจรดังกล่าวเกิดขึ้นซ้ำ ๆ และต่อเนื่องก็จะกระทบปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างคู่สามีภรรยา และบริบทแวดล้อมของครอบครัว ซึ่งอาจเป็นบุตรหรือญาติ รวมทั้งบรรยากาศของครอบครัวด้วย นอกจากนี้งานวิจัยของวรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ที่ได้ศึกษาเกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว พบว่า การขาดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในครอบครัวมีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงขั้นสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wallenius and Punamaki (2008) พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น และในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ ในด้านการสื่อสารนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความร่วมมือกันของสมาชิกครอบครัว การฟังอย่างตั้งใจ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกต่อกัน ในสถานการณ์จำลอง และจากแบบการประเมินการให้การปรึกษาครอบครัวที่ระบุถึงการแสดงออกถึงพฤติกรรมสื่อสารที่สอดคล้องกัน ในระดับปานกลางถึงมาก การสร้างข้อตกลงร่วมกัน และการเรียนรู้ความรู้สึกระหว่างกันอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

3. ด้านบทบาท ผู้วิจัยเลือกใช้ใช้ทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ เทคนิคเทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้สมาชิกครอบครัวมองปัญหาในมุมมองใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในทางที่เป็นประโยชน์ เพื่อเป็นการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกครอบครัวต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เผชิญอยู่ให้เป็นไปในทางบวก ก่อนที่จะนำไปสู่การกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ความรับผิดชอบและภาระหน้าที่ของพ่อแม่ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร โดยร่วมกันกำหนดบทบาทระหว่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2554) กล่าวว่า การมองภาพใหม่เป็นเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมอง หรือการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกในครอบครัว ด้วยการมองสมาชิกคนใดคนหนึ่ง ในภาพที่แตกต่างไปจากเดิมหรือมองปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพที่แตกต่างจากเดิมในมุมมองที่สร้างสรรค์มากขึ้น โดยการเปลี่ยนความหมายของสถานการณ์ หรือของพฤติกรรมเสียใหม่ให้เป็นไปในทางบวก ซึ่งจะช่วยให้ครอบครัวสามารถปรับตัวเข้ากับสมาชิกคนอื่น ๆ หรือเข้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น และช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างสมาชิกครอบครัวด้วยกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้พ่อแม่และบุตรเขียนกฎระเบียบในการเล่น

ออนไลน์ที่มีความชัดเจน โดยมีการพิจารณาร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวด้วยความเข้าใจกัน ตามความเหมาะสมกับรูปแบบของครอบครัว ซึ่งครอบครัวส่วนใหญ่ไม่มีกฎของครอบครัว ซึ่งรวมถึงกฎในการเล่นเกมนอนไลน์ด้วย มีเพียง 2 ครอบครัว ที่มีข้อตกลงในการเล่นเกมนอนไลน์ แต่ไม่ชัดเจน เช่น ห้ามเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป โดยไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเล่นได้จำนวนกี่ชั่วโมง หรือกำหนดให้เล่นเกมออนไลน์วันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง แต่ก็ไม่ได้เคร่งครัดกับข้อตกลงที่ตั้งไว้ ดังนั้น ผู้วิจัย ได้มอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวเขียน “กฎของครอบครัว” ในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยเป็นความร่วมมือกันทั้งพ่อแม่และบุตร และเน้นให้ปฏิบัติตามกฎครอบครัวที่ร่วมกันสร้างไว้ สำหรับการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ในด้านการบทบาทผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความร่วมมือกันและการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกครอบครัว และจากแบบการประเมินการให้การปรึกษาครอบครัวที่ระบุถึงความคิดเชิงบวกต่อบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการติดเกมออนไลน์และการกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของพ่อแม่อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

4. ด้านการควบคุมพฤติกรรม ผู้วิจัยเลือกใช้ใช้ทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนความมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ให้เป็นไปในทางบวก เพื่อให้ครอบครัวมีกฎระเบียบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ชัดเจนและยืดหยุ่นพอประมาณ โดยพ่อแม่ไม่ใช้อำนาจในการควบคุมบุตรไว้ได้อำนาจ เพื่อให้บุตรเกิดความรู้สึกอยากร่วมมือและปฏิบัติตามกฎที่วางไว้ โดยการให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหา แล้วให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวน แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ที่จะช่วยกันแก้ปัญหา ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) มอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์โดยให้พ่อแม่มีการควบคุมพฤติกรรมของบุตรแบบยืดหยุ่นคือการพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วปรับเปลี่ยนกฎตามความเหมาะสม และเทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยทำนายพฤติกรรมผู้รับการปรึกษาว่าจะกลับมาเป็นเหมือนเดิมหากทุกคนปฏิบัติตนเหมือนเดิมว่า โดยผู้วิจัยกล่าวว่า “หากสมาชิกครอบครัวทุกคนปฏิบัติต่อกันด้วยวิธีการเดิม ไม่มีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์แล้ว บุตรก็จะมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ดังเดิม หากทุกคนร่วมมือกันปฏิบัติตามสิ่งที่ได้พูดคุยกันในครั้งนี้ ซึ่งเชื่อว่าย่อมมีสิ่งดี ๆ เกิดขึ้นในครอบครัว พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตรย่อมได้รับการแก้ไข” เพื่อท้าทายสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งครอบครัวส่วนใหญ่ก็ให้คำมั่นสัญญาว่าจะต้องช่วยกันเปลี่ยนแปลงไปในทางทิศทางที่ดี เพราะไม่ต้องการให้บุตรมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์โดยพ่อและแม่

จะเป็นผู้ช่วยกันควบคุมพฤติกรรมบุตรด้วยหลักการที่ชัดเจน และยึดหยุ่นตามสถานการณ์เพื่อไม่ให้ อึดอัดเกินไป ดังนั้น การให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์จึงช่วยให้ครอบครัวได้มีทางเลือก ในการปฏิบัติพฤติกรรมใหม่ด้วยการกำหนดกฎของครอบครัว ซึ่งชาญวิทย์ พรนภดล และเอชรา วสุพันธ์จิต (2558) กล่าวถึง ผู้ที่ติดเกมจะมีอาการของผู้ที่ติดสารเสพติดและผู้ติดการพนัน คือ เมื่อเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นเกมจะรู้สึกพึงพอใจและเพลิดเพลิน จนลืมตัวใช้เวลาเล่นนานกว่าที่ตั้งใจไว้หรือ เล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมและเวลาในการเล่นของตนเองได้แม้พยายาม จะลดหรือเลิกก็มักไม่สำเร็จไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ เมื่อถูกจัดจ้งหะหรือถูกห้าม เล่น จะรู้สึกโกรธ หงุดหงิด กระทบกระวายใจ ดังนั้นการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัว ด้านการควบคุมพฤติกรรม จะทำให้พ่อแม่มีทางเลือกในการปฏิบัติเพื่อช่วยควบคุมการเล่น เกมออนไลน์ของบุตรโดยไม่ใช้อำนาจในการควบคุมบุตรไว้ได้อำนาจ เพื่อให้บุตรเกิดความรู้สึก อยากร่วมมือและปฏิบัติตามกฎที่วางไว้ สำหรับการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติด เกมออนไลน์ในด้านการควบคุมพฤติกรรม ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความร่วมมือกันและการแบ่ง หน้าที่รับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกครอบครัว และจากแบบการประเมินการให้การปรึกษาครอบครัว ที่ระบุถึงมุมมองเชิงบวกต่อการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และมีวิธีการควบคุม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

5. ด้านการตอบสนองทางอารมณ์ ผู้วิจัยเลือกใช้ใช้ทฤษฎีเทคนิคสร้างทำ (Pretend techniques) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองในลักษณะตรงข้ามกับ การตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสมโดยให้สมาชิกครอบครัวได้ร่วมกันอภิปรายว่าวิธีการไหน มีความเป็นไปได้ในการนำเอาไปใช้จริง เพื่อใช้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการตอบสนองอารมณ์ ความรู้สึกต่อกันได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยจะใช้คำถามว่า

“หากเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นอีก สมาชิกครอบครัวจะตอบสนองอย่างไรบ้าง”

“สมาชิกครอบครัวมีความคิดความรู้สึกอย่างไรต่อวิธีการตอบสนองแต่ละวิธี”

“วิธีการใดที่มีความเหมาะสม และเป็นไปได้ในการเอาไปใช้จริง”

การตอบสนองต่ออารมณ์ Epstein et al. (1982 อ้างถึงใน อูมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) กล่าวถึง ครอบครัวที่ปฏิบัติหน้าที่ได้เป็นปกติ จะแสดงอารมณ์และตอบสนองอารมณ์ให้ครอบครัว รับรู้ได้หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ คือ ไม่ก้าวร้าวหรือเก็บอารมณ์ แต่ครอบครัว ที่มีปัญหา มักจะมีความจำกัดในการแสดงอารมณ์ เช่น ไม่ค่อยแสดงออกว่ามีอารมณ์ความรู้สึกอะไร ให้คนในครอบครัวรู้ บางครอบครัวแสดงออกเฉพาะอารมณ์ในเชิงบวกเท่านั้น แต่หลีกเลี่ยง การแสดงอารมณ์ด้านลบหรือเก็บกดอารมณ์ด้านลบต่อกัน เช่น พ่อไม่กล้าแสดงอารมณ์ไม่พอใจ เมื่อแม่ใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย แม่ไม่กล้าดุลูกเพราะกลัวลูกจะเสียใจ ดังนั้นการเสริมสร้างการปฏิบัติ

หน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ในด้านการตอบสนองต่ออารมณ์จะช่วยให้ครอบครัวที่เผชิญกับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตรกลับมาสู่การปฏิบัติหน้าที่ที่ปกติ และในการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ติดเกมออนไลน์ในด้านการตอบสนองต่ออารมณ์ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงความสนใจที่มีต่อองค์ประกอบด้านนี้ และให้ความร่วมมือในการเข้ากลุ่มดี และจากแบบการประเมินการให้การปรึกษาครอบครัวที่ระบุถึงการรับรู้อารมณ์ความรู้สึก การตอบสนองอารมณ์ระหว่างกัน อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

5. ด้านความผูกพันทางอารมณ์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการให้การปรึกษาครอบครัวทฤษฎีกลยุทธ คือ เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) ซึ่งผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกซึ่งกันและกันในเรื่องการแสดงออกความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ และมีเข้าใจความต้องการของอีกฝ่าย ช่วยกันปรับเปลี่ยนให้ไปในทางสร้างสรรค์ และเทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเขียนกิจกรรมที่อยากทำร่วมกันที่เสริมสร้างความรักความผูกพันในครอบครัวเพื่อกลับไปทำร่วมกันเพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันต่อกัน ตัวอย่างกิจกรรม เช่น “ไปออกกำลังกายพร้อมกันที่สนามกีฬาในวันหยุด” “ไปห้างสรรพสินค้าหรือภาคองค้ำด้วยกัน” “ไปเที่ยวสวนสัตว์เชียงใหม่” เป็นต้น และจากการสังเกต พบว่า โดยในระยะติดตามผลให้สมาชิกครอบครัวได้เล่าให้ฟังเกี่ยวกับกิจกรรมได้เคยตั้งใจว่าจะทำร่วมกันเพื่อเสริมสร้างความรักความผูกพันในครอบครัวและก็ได้ปฏิบัติจริง เช่น “ส่วนใหญ่พ่อกับแม่พาผมและน้องไปบิกซีไปซื้อของด้วยกันเดินเล่นกัน แต่ก็มีบางครั้งที่แม่พาไปกองต้า (ถนนคนเดินในจังหวัดลำปาง) ผมชอบไปมากแต่แม่ไม่ค่อยชอบไปเพราะรถเยอะคนเยอะ แต่ก็พาไปบ้างก็ดีแล้วครับ” “ผมพาบุตรไปออกกำลังกายที่สนามกีฬาทุกวันเสาร์ตามที่เคยสัญญากับบุตรไว้ มีบ้างที่ติดธุระก็ขอปรับเป็นช่วงเย็นวันอื่น” และผลการประเมิน พบว่า สมาชิกครอบครัวส่วนใหญ่ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษาว่ารู้สึกผ่อนคลาย ใจกว้างใจซึ่งกันและกัน การเข้าใจถึงความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกัน และการแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกันได้อย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ความผูกพันทางอารมณ์ Epstein et al. (1982 อ้างถึงใน อุมพร ตรังคสมบัติ, 2544) กล่าวไว้ว่า การปราศจากความผูกพัน หรือแม้แต่การผูกพันที่มากเกินไป มีการปกป้อง ดูแล หรือจู้จี้จ้านมากเกินไป หรือผูกพันแน่นแฟ้นเหมือนทั้งคู่เป็นบุคคลเดียวกัน จนขอบเขตความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคลไม่ชัดเจนหรือไม่มีเลย ย่อมทำให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งจากงานวิจัยของกิริวัฒน์ นนทะโชติ และคณะ (2552) ได้พบว่าปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้ดีที่สุดตามลำดับความสำคัญได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

สอดคล้องกับงานวิจัยของปัญญธร ชัชวรัตน์ และคลฤดี เพชรกว้าง (2552) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเกม ในส่วนของปัจจัยด้านครอบครัวได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว สอดคล้องกับงานวิจัยของประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2555) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่คมีมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.56 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี ดังนั้นการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ด้านความผูกพันในอารมณ์จึงสามารถช่วยเหลือนบุตรที่ติดเกมออนไลน์ได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร พบว่า บุตรที่ติดเกมออนไลน์ในกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการติดเกมออนไลน์ หลังการทดลอง ลดลงกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 2.02 > \bar{X} .66$) และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลบุตรที่ติดเกมออนไลน์ในกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการติดเกมออนไลน์ลดลงกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 2.02 > \bar{X} .59$) และเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล ระหว่างบุตรกลุ่มทดลองและบุตรกลุ่มควบคุม โดยพิจารณาจากผลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ของกลุ่มการทดลอง (กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม) กับระยะเวลาในการวัด (ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผล) พบว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการทดลองกับระยะเวลาในการวัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 258.781$) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ทั้ง 6 ตัวแปรเพื่อตรวจสอบว่าคู่ใดที่แตกต่างกันบ้าง จึงพบว่าคะแนนพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ บุตรกลุ่มทดลองกับบุตรกลุ่มควบคุมมีคะแนนก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .944$) แต่พบว่า บุตรกลุ่มทดลอง มีคะแนนหลังการทดลอง ต่ำกว่าบุตรกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .00$) และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลพบว่าบุตรกลุ่มทดลองมีคะแนนต่ำกว่าบุตรกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = .000$) จึงแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์สามารถช่วยเหลือและแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Schiff (1990) ซึ่งได้ศึกษาการปรึกษาเชิงกลยุทธ์สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมแสดงออกในโรงเรียน โดยเริ่มจากการเสริมสร้างความแข็งแกร่งและการให้กำลังใจกับแม่ โดยผู้ให้การปรึกษาแนะนำให้แม่ของเด็กแสดงความเข้มแข็ง และให้ความรักกับลูกด้วยการทำในสิ่งที่ไม่เคยทำกับลูกเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและมีความสุขมากขึ้น จึงแสดงให้เห็นว่า การปรึกษาแบบกลยุทธ์นั้นสามารถช่วยเหลือนครอบครัวที่บุตรมีปัญหาพฤติกรรมได้

จากการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์โดยใช้รูปแบบ

การศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ สรุปได้ว่า รูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ได้ อีกทั้งประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ยังทำให้พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของบุตรติดเกมออนไลน์ลดลง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างอื่นควรมีการคำนึงถึงบริบทกลุ่มตัวอย่าง และพัฒนาแบบวัดต่อไปให้เหมาะสม
2. การนำรูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ไปประยุกต์ใช้ ควรมีความเข้าใจในแนวคิดทฤษฎีและเทคนิคการให้การศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการให้การศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในโครงสร้างของคอบครัวในลักษณะอื่น เช่น คอบครัวที่มีลักษณะหย่าร้าง แยกทาง หรือพ่อหรือแม่เสียชีวิต เป็นต้น
2. การศึกษาวิจัยเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวโดยการศึกษาคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่มีปัญหาในเรื่องอื่น เช่น ปัญหาติดโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความรับผิดชอบ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กรณีการณ์ นลราชสุวัจน์. (2551). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการให้การปรึกษาครอบครัว*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กล้าหาญ ณ น่าน. (2556). การพัฒนามาตรวัดการปรับตัวในการทำงานของผู้เข้าสู่ตลาดแรงงาน
ใหม่: การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและองค์ประกอบเชิงยืนยัน. *วารสารวิชาการ
ครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 4(2), 23-31.
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2552). *การวิเคราะห์ข้อมูลหลายตัวแปร* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.
- กุลนารี เสือโรจน์. (2556). *พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นในพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์เครือข่าย
สังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก*. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.
- จรรยา เศรษฐพงษ์, เกียรติกำจร กุศล, สายฝน เอกวางกูร และปิยธิดา จุละปีย์. (2553). พฤติกรรม
เสี่ยงต่อสุขภาพของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารการพยาบาลและ
การศึกษา*, 3(3), 61-63.
- ชนิษฐ์นาฏ จูริมาศ และบุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันขวัญกำลังใจ
ในการปฏิบัติงานของพยาบาลวิชาชีพ โรงพยาบาลชุมชนในจังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสาร
การพยาบาลและการศึกษา*, 3(2), 73-85.
- ชัยยศ ชวาระนอง. (2556). *รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์พัฒนามาตรวัดสมรรถนะสำหรับครูปฐมวัย
ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก: วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพหุระดับ*. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2556). *บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม*. เข้าถึงได้จาก <http://healthyamer.net/download/academic>
- ชาญวิทย์ พรนภดล และเอษรา วสุพันธ์จิต. (2558). *จิตเวช ศิริราช DSM-5*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
มหิดล.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ตดาวัลย์ ณ อยุธยา, ดวงพร สุรพงษ์พิวัฒนนะ, ชดาพิมพ์ ศคลักษณ์านนท์
และปาฏิโมกษ์ พรหมช่วย. (2552). *รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษหาปัจจัยป้องกันการ
การติดเกมในเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชิดชนก จันทวงษ์. (2556). *รู้ทันลูกหลานติดเกม*. กรุงเทพฯ: ทูโลฟี.

- ชูศรี เลิศรัตน์เดชากุล. (2547). *การศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบิฑามารดาในสังคมไทย*. คุษฎีนิพนธ์การศึกษาคุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการปริกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ไชยันต์ สกฤตศรีประเสริฐ. (2556). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน. *วารสารจิตวิทยาคลินิก*, 44(1), 1-13.
- คาราณี วันวา และอรพรรณ ลือบุญธวัชชัย. (2557). ผลของกลุ่มสนับสนุนครอบครัวต่อการทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้ดูแลในครอบครัวผู้ป่วยจิตเภท. *วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต*, 28(1), 68-80.
- ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, วันดี กริชอนันต์, สิรินทร ไชยศักดิ์ และชฎามาศ ชูวะเศรษฐกุล. (2547). *เด็กและวัยรุ่นบนโลกอินเทอร์เน็ต มุมมองแห่ง การสร้างสรรค์ มุมมองแห่งภัยอันตราย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์แห่งชาติกรุงเทพมหานคร สำนักพัฒนาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- ทวีศิลป์ กุลนภาค, จุติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญนภา กุลนภาค. (2552). *การพัฒนารูปแบบและโปรแกรมการแก้ปัญหาเด็กติคเกมในจังหวัดภาคตะวันออกเฉียง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ธนิกานต์ มาฆะศิริรานนท์. (2545). *พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์นิตศาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2538). *ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น (LISREL) (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นนทิรัตน์ พัฒนภักดี, มานพ ชูนิล และศัจิมาช ณ วิเชียร. (2556). องค์ประกอบเชิงยืนยันของการถูกระรานในที่ทำงานของบุคลากรมหาวิทยาลัยรัฐ. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์*, 6(1), 74-79.
- นวลอนงค์ ศรีสุกไสย. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างการทำหน้าที่ของครอบครัว การรับรู้การสนับสนุนจากครอบครัวกับพฤติกรรมการดูแลตนเองของผู้ป่วยเบาหวานชนิดที่ 2 ในเขตอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 23(1), 60-69.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2550). *เด็กติคเกม*. เข้าถึงได้จาก <http://www.doctor.or.th/article/detail/4096>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2555). อิทธิพลและผลกระทบการติคเกมของนักเรียนตามสถานศึกษาในระดับ
การศึกษาขั้นพื้นฐานภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 18, 47-54.
- บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุ
ระหว่าง 10-19 ปี. *วารสารการสื่อสาร และการจัดการ นิต้า*, 1(1), 31-57.
- ประกายเพชร สุกะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ดี. (2555). ปัจจัยที่มี
ความสัมพันธ์ต่อการติคเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา. *วารสาร
สาธารณสุข*, 42, 65-75.
- ปิ่นฉัตร ชัชวรัตน์ และคลฤดี เพชรขว้าง. (2552). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมของเยาวชน
ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา. พะเยา: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา.
- ผกามาศ นันทจิวรรตน์. (2554). การศึกษาและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวอย่างประสบ
ความสำเร็จด้วยการให้การปรึกษาครอบครัวโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน. คุยฎีนิพนธ์
การศึกษาคุยฎีบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2554). *ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการให้การปรึกษาครอบครัว*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- พัชรภรณ์ หงส์สืบสอง, นันทนา เดิมสมบัติวงถาวร และศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์. (2558).
ความต้องการในการแก้ปัญหาการติคเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชน
ในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ จังหวัดน่าน. *วารสารวิชาการและวิจัย มทร. พระนคร,
ฉบับพิเศษ*, 119-124.
- พูลพงศ์ สุขสว่าง. (2555). *โมเดลสมการ โครงสร้าง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วัฒนาพานิช.
- เพ็ญภา กุลนภาดล. (2547). การศึกษาและพัฒนาการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัว
ในครอบครัวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า. คุยฎีนิพนธ์การศึกษาคุยฎีบัณฑิต, สาขาวิชา
จิตวิทยาการให้คำปรึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญภา กุลนภาดล. (2557). *จิตวิทยาครอบครัว*. ชลบุรี: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เพ็ญภา กุลนภาดล. (2558). *การปรึกษาครอบครัว Family counseling*. ชลบุรี: เนติการพิมพ์.
- ภัทรา สง่า. (2547). *สถานภาพครอบครัวศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ภีร์วัฒน์ นนทะโชติ. (2557). การพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติคเกมคอมพิวเตอร์ของ
เยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิคตต์. *วารสารสังคมศาสตร์
วิชาการ*, 8(1), 1-28.

- ภีรวัฒน์ นนทะโชติ, ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ และทณัฐ ชวนไชยสิทธิ์. (2552). ยุทธศาสตร์ การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. *วารสารสุขโขทัยธรรมมาธิราช*, 22, 123-136.
- มณเฑียร รัตนศิริวงศ์วุฒิ, ศจีมาจ ณ วิเชียร และมนต์ชัย เทียนทอง. (2553). ปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อสมรรถนะนักเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับ ที่สอง. *วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 6(12), 1-8.
- มุสลินท์ ไต้ะกานี. (2555). การทำหน้าที่ครอบครัวและพฤติกรรมเกรงที่มีผลต่อการติดเกม คอมพิวเตอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 8, 75-89.
- เมธินันท์ ภิญญชน. (2539). *การให้คำปรึกษาครอบครัวเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยุทธ ไถยวรรณ์. (2556). *การวิเคราะห์สถิติหลายตัวแปรสำหรับงานวิจัย*. กรุงเทพฯ: วี.พรินท์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนา อินเตอร์พรินท์.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. (2548). เกมส์-แก๊งส์ กับชีวิตครอบครัว. ใน *การประชุมประจำปี ทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 4 เรื่องวัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- วรสวรรษ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว. (2547). *เริ่มต้นเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: เอช.เอ็น. กรู๊ป.
- วันดคา ปิยะศิลป์. (2552). *คู่มือการเลี้ยงลูก ตอนวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. (2553). *ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร*. คุษณินพนธ์วิทยาศาสตร์คุษณินพนธ์, สาขาวิชาการศึกษาวิทยาการศึกษาศาสตร์ประยุกต์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีเรื่อน แก้วกั้งवाल. (2545). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (เล่ม 2 วัยรุ่น-วัยสูงอายุ)* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริรัตน์ คุปติวุฒิ. (2545). *ครอบครัวบำบัดและการให้คำปรึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรื่อนแก้ว.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2547). *ข้อมูลผู้ใช้อินเทอร์เน็ต*. เข้าถึงได้จาก <http://internet.nectec.or.th/webstats/internetuser.iir>
- สมคิด บุญเรือง. (ม.ป.ป.). *สรุปความทฤษฎีครอบครัวบำบัด*. ชลบุรี: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ องค์การมหาชน. รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2556. เข้าถึงได้จาก <http://www.etcha.or.th/internetuserprofile2013>
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2555). ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ในกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัย มสค สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 10(3), 17-36.
- สุชา จันทน์เอม. (2540). *จิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุเทพ ธรรมะตระกูล และอนุวัติ คุณแก้ว. (2555). *การศึกษาคุณลักษณะของครูยุคใหม่*. เพชรบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 22(6), 871-879.
- สุวิมล ติरणันท์. (2555). *การวิเคราะห์ตัวแปรพหุในงานวิจัยทางสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสรี ชัดเข้ม. (2547). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน. *วารสารวิจัยและวัดผลการศึกษา*, 2(1), 15-42.
- อดิศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์ และไพบุลย์ เกียรติโกมล. (2549). การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร. ใน *การประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 44 สาขาศึกษาศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ สาขาส่งเสริมและนิเทศศาสตร์เกษตร สาขามนุษยศาสตร์ สาขาเกษตรกรรมศาสตร์* (หน้า 299-308). ม.ป.ท..
- อชรา เอ็บสุขศิริ. (2556). *จิตวิทยาสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพล สุอำพัน. (2556). *จิตวิทยากับการดำรงชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). *จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2552). การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 23, 7-21.
- Biggs, D. A. (1994). *Dictionary of counseling*. Westport, Connecticut: Greenwood.
- Carlson, J., Sperry, L., & Lewis, J. A. (2005). *Family therapy techniques: Integration and tailoring*. New York: Brooks/ Cole.

- Chroenwanit, S., & Sumneangsator, T. (2014). Predictors of game addiction in Children and adolescent. *Thammasat Review*, 17, 150-166.
- Comrey, A. L., & Lee, H. B. (1992). *A first course in factor analysis*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Duvall, E. M. (1971). *Family development* (4th ed.). Philadelphia: J.B. Lippincott.
- Duvall, E., & Miller, B. (1985). *Marriage and family development* (6th ed.). New York: Harper & Row.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity youth and crisis*. New York: W.W. Norton & Company.
- Feldman, R. S. (2009). *Understanding psychology* (9th ed.). New York: United State.
- Fox, J. (1984). *Linear statistical models and related methods with applications to social research*. New York: John Wiley & Sons.
- Friedman, M. M. (1992). *Family nursing theory and practice* (3rd ed.). New Jersey: Applrtor & Lange.
- Friedman, M. M., Bowden, V. R., & Jones, E. G. (2003). *Family nursing: Research, theory and practice* (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Goldenberg, H., & Goldenberg, I. (2013). *Family therapy: An overview* (8th ed.). U.S.A.: Thomson Brooks & Cole.
- Ivan, W. M., Ryan, C. E., Keitner, G. I., Bishop, D. S., & Epstaien, N. B. (2000). The McMaster approach to families: Theory, assessment, treatment and research. *The Association for Family Therapy and Systemic Practice*, 22, 168-189.
- Joreskog, K. G., & Sorbom, D. (1996). LISREL 8 user's reference guide. Uppsala, Sweden: Scientific Software International.
- Kelloway, E. K. (1998). *Using LISREL for structural equation modeling: A researcher's guide*. Thousand Oaks: Sage.
- Kristi, P. O. (2011). *The relationship between family function, family resilience, and quality of life among vocational rehabilitation*. Utah: Utah State University.
- Matthew, J. A. (2006). *Family functioning and coping behaviors in parents of children with autism*. Michigan: Clinical Psychology, Michigan University.
- Moos, R. H. (1974). *Family environment Scale preliminary manual*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists.

- Olson, D. H., & Gorall, D. M. (2003). *Circumplex model of marital and family systems normal family process*. New York: Guilford.
- Omer, R., & Dar, R. (2007). Comparing decision counseling to strategic counseling for individual with personal dilemmas. *Psychotherapy Research*, 17(5), 600-612.
- Ryan, E. C., Epstein, B. N., Keitner, I. G., Miller, W. I., & Bishop, S. D. (2005). *Evaluating and treating families: The McMaster Approach*. U.S.A.: Taylor & Francis group.
- Schiff, N. P. (1990). Strategic therapy for children's school problems. *Guidance & Counseling*, 5(3), 32-37.
- Stevens, J. (2002). *Applied multivariate statistics for the social sciences* (4th ed.). NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tabachnick, B. C., & Fidell, L. S. (2001). *Using multivariate statistics* (4th ed.). Boston, MA: A Pearson Education.
- Wallenius, M., & Punamaki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Wright, L. M., & Leahey, M. (2009). *Nurses and families: A guide to family assessment and intervention* (6rd ed.). Philadelphia: FA Davis Co.
- World Health Organization (WHO) (2016). *Maternal, newborn, child and adolescent health*. Retrieved from http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3rd ed.). New York: Harper and Row.
- Yi-Lung, C., Sue-Huei, C., & Shur-FenGau, S. (2015). ADHD and autistic traits, family function, parenting style, and social adjustment for internet addiction among children and adolescents in Taiwan: A longitudinal study. *Research in Developmental Disabilities*, 39, 20-31.
- Young, K. S. (1996). Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือการวิจัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และรูปแบบการปรัษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

- | | |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ นพ.สุริยเดส ทรีปาตี | สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิพัฒน์ เมฆจร | สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร.โพธิพันธ์ พาณิช | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 5. ดร.จิตรา คุษฎีเมธา | บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
- ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

	○พ่อ ○แม่
--	-----------

แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (สำหรับพ่อแม่)

แบบวัดฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร โดยผลการศึกษาครั้งนี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการช่วยเหลือครอบครัวในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความกรุณาจากท่าน เสียสละเวลาอันมีค่าตอบแบบวัดฉบับนี้ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวพิชชา ถนอมเสียง
นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา
มหาวิทยาลัยบูรพา

คำชี้แจง

1. แบบวัดฉบับนี้มีทั้งหมด 5 หน้า แบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่
2. กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ ตามความเป็นจริงที่ตรงกับท่านมากที่สุด และเติมคำในช่องว่างให้ครบถ้วน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. สถานะ พ่อ แม่
2. อายุ..... ปี
3. วุฒิการศึกษา ไม่ได้ศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี
 ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพ แม่บ้าน/ พ่อบ้าน รับจ้างทั่วไป
 ข้าราชการ/ พนักงานของรัฐ พนักงานเอกชน
 รัฐวิสาหกิจ ค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว
 อื่น ๆ ระบุ.....
5. จำนวนบุตร 1 คน 2 คน 3 คน 4 คน ขึ้นไป
6. ผู้ที่ดูแลใกล้ชิดบุตรมากที่สุด พ่อ แม่ อื่น ๆ ระบุ.....
7. บุตรได้รับเงินเป็นค่าใช้จ่ายส่วนตัวโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ.....บาท
8. จำนวนวันที่บุตรเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ 1-2 วัน 3-4 วัน 5-6 วัน
 ทุกวัน ไม่แน่ใจ
9. ระยะเวลาที่บุตรใช้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวัน 30 นาที-1 ชั่วโมง
 2-3 ชั่วโมง
 4 ชั่วโมง ขึ้นไป ไม่แน่ใจ
10. สถานที่ที่บุตรใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ บ้านตนเอง บ้านเพื่อน
 ร้านบริการเกมออนไลน์
 อื่น ๆ ระบุ.....

ตอนที่ 2 การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่

ข้อความ	การปฏิบัติ			
	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงน้อย	ไม่จริง
1. ฉันและบุตร วางแผนแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรร่วมกัน				
2. ฉันและบุตร พุดคุยกันถึงวิธีการที่ใช้ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน				
3. ฉันมีวิธีการที่หลากหลายในการจัดการพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
4. ฉันสามารถแยกแยะประเด็นปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างชัดเจน				
5. ฉันแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร โดยการแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบของบุตร				
6. ฉันติดตามพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
7. ฉันจะคิดหาวิธีการต่อไป หากวิธีการแก้ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ผล				
8. ถ้าฉันแสดงสีหน้าไม่พอใจ บุตรจะหยุดเล่นเกมออนไลน์				
9. ฉันพูดบ่นเพื่อให้บุตรหยุดเล่นเกมออนไลน์				
10. ฉันและบุตร ไม่ค่อยพุดคุยกัน จึงทำให้การตกลงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ทำได้ยาก				
11. ฉันบ่นบุตรเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
12. ฉันตรวจสอบว่าบุตรทำงานที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยหรือไม่ ก่อนจะให้เล่นเกมออนไลน์				

ข้อความ	การปฏิบัติ			
	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงน้อย	ไม่จริง
13. ฉันและบุตรร่วมกันกำหนดว่าใครจะรับผิดชอบงานอะไรในบ้าน				
14. ฉันจะตัดเตือนบุตร เมื่อบุตรใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนลืมทำงานบ้าน				
15. ฉันร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
16. ฉันแนะนำบุตรในการเล่นเกมนออนไลน์ที่เหมาะสม กับวัยและการเรียนรู้ของบุตร				
17. ฉันปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์				
18. ฉันสามารถตอบสนองอารมณ์ของบุตรได้อย่างเหมาะสม				
19. ฉันสามารถแสดงออกถึงความห่วงใยต่อการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้				
20. ฉันและบุตร แสดงออกต่อกันด้วยความรักอย่างอ่อนโยน				
21. ฉันให้ความสำคัญต่อความรู้สึกของบุตร				
22. ฉันรับรู้ความรู้สึกของบุตรได้ในทุกเรื่อง				
23. ฉันชื่นชมเมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ				
24. ฉันสามารถแสดงออกถึงความห่วงใยได้อย่างเหมาะสม เมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป				
25. ฉันให้ความสนใจและส่งเสริมในกิจกรรมดี ๆ ที่บุตรชอบแทนการเล่นเกมนออนไลน์				
26. ฉันจะชวนให้บุตรไปทำกิจกรรมอื่น หากบุตรเล่นเกมออนไลน์ในระยะเวลาอันเกินไป				

ข้อความ	การปฏิบัติ			
	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงน้อย	ไม่จริง
27. ฉันบอกบุตรว่าฉันมีความเป็นห่วงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์				
28. ฉันมีวิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร				
29. ฉันดูแลบุตรโดยคอยเตือนไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มากเกินไป				
30. ฉันกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้กับบุตร				
31. ฉันกล่าวชมบุตรเมื่อบุตรเล่นเกมออนไลน์ตามข้อตกลงที่กำหนด				
32. ฉันมีกฎลงโทษเมื่อบุตรทำผิดข้อตกลงในการเล่นเกมนออนไลน์				
33. ฉันเข้มงวดกับข้อตกลงที่กำหนดร่วมกันในการเล่นเกมนออนไลน์				

	บุตร
--	------

แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (สำหรับบุตร)

แบบวัดฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร โดยผลการศึกษาครั้งนี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นประโยชน์ในการช่วยเหลือครอบครัวในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความกรุณาจากท่าน เสียสละเวลาอันมีค่าตอบแบบวัดฉบับนี้ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวพิชชา ถนอมเสียง
นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา
มหาวิทยาลัยบูรพา

คำชี้แจง

- แบบวัดฉบับนี้มีทั้งหมด 6 หน้า แบ่งเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบทดสอบการคิดเกมออนไลน์
 - ตอนที่ 3 การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่ตามการรับรู้ของบุตร
- กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ตามความเป็นจริงที่ตรงกับท่านมากที่สุด และเติมคำในช่องว่างให้ครบถ้วน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ.....ปี
3. วุฒิการศึกษา ม.1 ม.2 ม.3 อื่น ๆ ระบุ.....
4. บุคคลที่ข้าพเจ้าใกล้ชิดสนิทสนมมากที่สุดในครอบครัว พ่อ แม่
 อื่น ๆ ระบุ.....
5. เงินใช้จ่ายส่วนตัวที่ข้าพเจ้าได้รับ โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ.....บาท
6. จำนวนวันที่เล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ 1-2 วัน 3-4 วัน 5-6 วัน
 ทุกวัน ไม่แน่ใจ
7. ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละวัน 30 นาที-1 ชั่วโมง 2-3 ชั่วโมง
 4 ชั่วโมงขึ้นไป ไม่แน่ใจ
8. สถานที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ บ้านตนเอง บ้านเพื่อน
 ร้านบริการเกมออนไลน์
 อื่น ๆ ระบุ.....
9. เกมออนไลน์ที่ชื่นชอบ คือ.....
10. เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) คลายเครียด
 เบื่อการเรียน ความตื่นเต้นท้าทาย
 การยอมรับ เหนง/ โดดเดี่ยว
 อื่น ๆ ระบุ.....

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการติดเกมออนไลน์

ข้อความ	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกมออนไลน์...				
1.ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2.ฉันมักเล่นเกมออนไลน์จนลืมเวลา				
3.ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4.ฉันเคยเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปจนทำให้ฉันไปเรียนไม่ไหว				
5.ฉันมักเล่นเกมออนไลน์เกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น				
6.ฉันมักอารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมออนไลน์				
7.ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์				
8.เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์				
9.ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์				
10.การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11.กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วย ชอบเล่นเกมออนไลน์เหมือนกัน				
12.เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มาก ฉันมักทำไม่สำเร็จ				
13.เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์ (เช่น ซื้อบัตรของขวัญ, ซื้อหนังสือเกม, ซื้อไอเท็มในเกม ฯลฯ)				
14.หลายคนบอกว่า อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, จี้อารมณ์ ฯลฯ)				
15.หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)				
16.หลายคนบอกว่าฉันติดเกมออนไลน์				

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
4	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
5	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
6	1	-1	1	1	1	0.6	ใช้ได้
7	1	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
8	0	1	1	1	0	0.6	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	0	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
13	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
17	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
18	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
19	1	-1	1	1	1	0.6	ใช้ได้
20	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
21	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
22	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
23	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
24	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
25	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
26	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
27	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
28	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
29	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
30	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
31	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
32	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้
33	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
34	0	1	1	1	0	0.6	ใช้ได้
35	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
36	0	1	1	1	0	0.6	ใช้ได้
37	1	-1	1	1	1	0.6	ใช้ได้
38	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
39	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
40	1	0	1	1	0	0.6	ใช้ได้
41	1	-1	1	1	1	0.6	ใช้ได้
42	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
43	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
44	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้
45	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
46	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
47	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
48	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
49	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
50	1	1	1	1	-1	0.6	ใช้ได้

ภาคผนวก ค

การวิเคราะห์องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2
(Secondary confirm factor analysis)

การวิเคราะห์องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis)
ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป LISREL

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับการกระจายตัวของข้อมูล และความสัมพันธ์ของข้อมูล ดังนี้

1. การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของข้อคำถาม ที่เก็บข้อมูลได้จากกลุ่มตัวอย่างจริง ($n = 400$)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ของข้อคำถามในแต่ละด้าน ที่เก็บข้อมูลได้จากกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 400 ครอบครัว ด้วยเทคนิคการหาความสัมพันธ์คะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Corrected item-total correlation) หากข้อใดมีค่าน้อยกว่า .20 ถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์ พบว่า

1.1 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านการแก้ปัญหา (solu) มีข้อคำถาม จำนวน 8 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 1 ข้อคำถาม ได้แก่ ข้อที่ 5 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 7 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .638-.743 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .897

1.2 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านการสื่อสาร (commu) มีข้อคำถาม จำนวน 9 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 4 ข้อคำถาม ได้แก่ ข้อที่ 9, 10, 13 และ 15 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 5 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .427-.595 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .756

1.3 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านบทบาท (rol) มีข้อคำถาม จำนวน 8 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 2 ข้อคำถาม ได้แก่ ข้อที่ 19 และ 24 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .543-.777 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .874

1.4 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) มีข้อคำถาม จำนวน 8 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 2 ข้อคำถาม ได้แก่ ข้อที่ 30 และ 32 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .583-.772 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .887

1.5 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านความผูกพันทางอารมณ์ (cmem) มีข้อคำถาม จำนวน 9 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 5 ข้อคำถาม ได้แก่

ข้อที่ 35, 36, 37, 39 และ 42 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 4 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .629-.783 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .862

1.6 ข้อคำถามองค์ประกอบด้านการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) มีข้อคำถาม จำนวน 8 ข้อคำถาม มีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก ($r < .20$) จำนวน 2 ข้อคำถาม ได้แก่ ข้อที่ 44 และ 49 รวมข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 6 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .688-.772 มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .893

สามารถสรุปจำนวนข้อคำถามที่จะใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis) ที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อมากกว่า .20 ขึ้นไป ดังตารางที่ ก-1

ตารางภาคผนวก ก-1 สรุปผลการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของ ข้อคำถามที่เก็บข้อมูลได้จากกลุ่มตัวอย่างจริง ($n = 400$)

ด้าน	ค่าอำนาจ จำแนกรายข้อ	ค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับ	จำนวนข้อคำถาม ที่ผ่านการคัดเลือก
1. การแก้ปัญหา (solu)	.638-.743	.897	7
2. การสื่อสาร (comu)	.427-.595	.756	5
3. บทบาท (rol)	.543-.777	.874	6
4. การตอบสนองทางอารมณ์ (emrs)	.583-.772	.887	6
5. ความผูกพันทางอารมณ์ (cmem)	.629-.783	.862	4
6. การควบคุมพฤติกรรม (ctbe)	.688-.772	.893	6
รวม	.427-.783	.756-.897	34

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง พบว่ามีจำนวนข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ จำนวน 34 ข้อคำถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .427-.783 แต่ละตอนมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .756-.897

2. การตรวจสอบการกระจายของตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษา (Distribution variable)

ข้อคำถาม จำนวน 34 ข้อคำถาม (ตัวแปรเชิงประจักษ์) ใน 6 องค์ประกอบ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคทางสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) เพื่อตรวจสอบการกระจายแบบโค้งปกติ (Normal distribution) หากพบว่าค่าสถิติทดสอบมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .05$) แสดงว่าตัวแปรเชิงประจักษ์

ดังกล่าว มีการแจกแจงแบบไม่เป็นโค้งปกติ แต่หากพบว่าค่าสถิติทดสอบไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($P > .05$) แสดงว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ดังกล่าว มีการแจกแจงแบบเป็นโค้งปกติ

ผลการตรวจสอบการกระจายของข้อมูลของตัวแปรเชิงประจักษ์ในเบื้องต้น ซึ่งได้นำคะแนนดิบเดิมไปทำการทดสอบด้วยค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) พบว่าตัวแปรเชิงประจักษ์หลายตัวแปรทำการทดสอบแล้วพบว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าข้อมูลที่ทำ การวิเคราะห์ด้วยคะแนนดิบยังมีการแจกแจงแบบไม่ปกติ ผู้วิจัยจึงได้ทำการแปลงข้อมูลดิบดังกล่าว ให้อยู่ในรูปของคะแนนมาตรฐาน (Normal score) แล้วจึงทำการตรวจสอบการกระจายของข้อมูล ตัวแปรเชิงประจักษ์ด้วยสถิติไค-สแควร์ (χ^2) รายละเอียด ดังนี้

ตารางภาคผนวก ก-2 การตรวจสอบการกระจายของข้อมูลตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ได้แปลงเป็น
คะแนนมาตรฐาน (Normal scale) ด้วยสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2)
($n = 400$)

ตัวแปรเชิงประจักษ์	\bar{X}	<i>SD</i>	Skewness	Kurtosis	Chi-square	<i>p</i> -value
1. solu_1	2.39	.73	.216	-1.249	1.608	.448
2. solu_2	2.43	.72	.128	-1.083	1.189	.552
3. solu_3	2.47	.70	.054	-.914	.838	.658
4. solu_4	2.57	.73	-.149	-1.259	1.608	.448
5. solu_6	2.72	.77	-.603	-1.822	3.683	.159
6. solu_7	2.61	.78	-.310	-1.730	3.089	.213
7. solu_8	2.50	.76	-.010	-1.469	2.157	.340
8. comu_11	2.98	.72	-1.186	-2.070	5.693	.058
9. comu_12	3.37	.63	-3.636	-4.079	29.858	.000
10. comu_14	2.68	.77	-.486	-1.842	3.629	.163
11. comu_16	3.20	.65	-2.149	-3.026	13.776	.001
12. comu_17	2.57	.79	-.162	-1.936	3.774	.152
13. rol_18	2.67	.82	-.548	-2.350	5.822	.054
14. rol_20	2.69	.79	-.514	-1.968	4.138	.126
15. rol_21	2.84	.82	-1.101	-2.890	9.564	.008
16. rol_22	2.61	.76	-.260	-1.451	2.174	.337

ตารางภาคผนวก ค-2 (ต่อ)

ตัวแปรเชิงประจักษ์	\bar{X}	<i>SD</i>	Skewness	Kurtosis	Chi-square	<i>p</i> -value
17. rol_23	2.70	.81	-.714	-2.381	6.179	.046
18. rol_25	2.50	.82	.022	-2.199	4.838	.089
19. emrs_26	2.53	.74	-.041	-1.249	1.561	.458
20. emrs_27	2.89	.79	-1.065	-2.421	6.995	.030
21. emrs_28	3.00	.77	-1.577	-2.843	1.570	.005
22. emrs_29	2.97	.75	-1.310	-2.381	7.385	.025
23. emrs_31	2.79	.78	-.875	-2.234	5.757	.056
24. emrs_33	2.48	.79	.038	-1.752	3.072	.215
25. cmem_34	2.75	.79	-.678	-1.976	4.362	.113
26. cmem_38	2.71	.78	-.585	-2.094	4.726	.094
27. cmem_40	2.87	.84	-1.401	-3.316	12.956	.002
28. cmem_41	2.83	.84	-1.246	-3.251	12.120	.002
29. ctbe_43	2.70	.80	-.502	-1.962	4.103	.129
30. ctbe_45	2.96	.78	-1.402	-2.764	9.605	.008
31. ctbe_46	2.68	.79	-.405	-1.797	3.392	.183
32. ctbe_47	2.57	.82	-.142	-2.089	4.384	.112
33. ctbe_48	2.48	.80	.063	-1.850	3.426	.180
34. ctbe_50	2.53	.80	-.076	-1.787	3.199	.202

การตรวจสอบการกระจายแบบโค้งปกติ (Normal distribution) ของตัวแปรเชิงประจักษ์ ที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง ด้วยสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) พบว่า ตัวแปรเชิงประจักษ์ส่วนใหญ่ มีสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) ที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($P > .05$) การทดสอบดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษามากกว่าครึ่ง มีการแจกแจงแบบเป็นโค้งปกติ แต่ก็พบว่า มีตัวแปรเชิงประจักษ์บางตัวแปรที่มีการแจกแจงแบบไม่เป็นโค้งปกติ (Non normal distribution) มีสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) มีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .05$) ได้แก่ comu_12, comu_16, rol_21, rol_23, emrs_27, emrs_28, emrs_29, cmem_40, cmem_41 และ ctbe_45

แต่อย่างไรก็ตามก็ยังสามารถนับได้ว่าเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างได้อย่างไม่ละเมิดข้อตกลงเบื้องต้นได้ เพราะว่าการที่กลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่ซึ่งการที่กลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่ก็สามารถที่จะอนุมานได้ในทางสถิติว่า ข้อมูลที่ทำการวัดด้วยแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าจะมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ การกระจายของกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ ($n > 300$) จะมีแนวโน้มของการกระจายวิ่งเข้าสู่การกระจายแบบโค้งปกติ โดยอนุมานได้ (Central limit theorem examples) (Kelloway, 1998) ซึ่งผลดังกล่าว อาจจะส่งผลทำให้การประเมินว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนเชิงประจักษ์ โดยสถิติทดสอบไค-สแควร์ (χ^2) เกิดปัญหาได้ ผู้วิจัยจึงแก้ไขปัญหาของสถิติดังกล่าวในการประเมินความกลมกลืนด้วยการหาค่าสัดส่วนของไค-สแควร์ (χ^2) ต่อองศาอิสระ (df) หามีค่าน้อยกว่า 2 แสดงว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนกับเชิงประจักษ์ แม้ว่าสถิติทดสอบ χ^2 ของแบบจำลอง (Model) จะมีนัยสำคัญทางสถิติก็ตาม (p -value $< .05$) (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2552)

3. ผลการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงประจักษ์ (Observation variable) ที่ทำการศึกษาในแบบจำลองสมการโครงสร้าง

นำข้อคำถามทั้ง 34 ข้อคำถาม ไปตรวจสอบถึงความสัมพันธ์ทุกคู่ เพื่อตรวจสอบว่ามีคู่ความสัมพันธ์ของตัวแปรใดบ้างที่มีความสัมพันธ์กันมากเกินไปจนอาจก่อให้เกิดปัญหาของภาวะร่วมเส้นตรงของตัวแปร (Linear multicollinearity) ซึ่งหากพบว่า คู่ของตัวแปรเชิงประจักษ์คู่ใดมีความสัมพันธ์กันมากเกินไปก็จะก่อให้เกิดปัญหาว่าตัวแปรคู่ดังกล่าวเป็นตัวแปรเดียวกันหรือการวัดมีการทับซ้อนกัน (Overlap variable)

ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation) โดยทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงประจักษ์ทุกคู่ที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง หากพบว่าตัวแปรเชิงประจักษ์คู่ใดมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากกว่า .80 แสดงว่าตัวแปรคู่ดังกล่าวอาจจะเป็นตัวแปรเดียวกัน หรือเกิดปัญหาเรื่องการวัดตัวแปรที่มีการทับซ้อนกัน ซึ่งก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity (Multicollinearity problem, ค่า r ในเมตริกซ์สหสัมพันธ์มีค่าเกิน .80) ผลการตรวจสอบพบว่า ทุกคู่ความสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์กันน้อยกว่า .80 แสดงว่าทุกคู่ของตัวแปรที่ทำการศึกษามีความสัมพันธ์กันไม่มากเกินไป

นอกจากการตรวจสอบความสัมพันธ์เป็นรายคู่แล้ว ยังได้ตรวจสอบความสัมพันธ์โดยรวมของตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษาในแบบจำลองด้วยการพิจารณาว่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์แตกต่างไปจากเมตริกซ์เอกลักษณ์ (Identity matrix) หรือไม่ หากไม่แตกต่างกันแสดงว่าตัวแปรที่ทำการศึกษาดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์ร่วมกันเพียงพอที่จะทำการวิเคราะห์สถิติขั้นสูงร่วมกันได้ การพิจารณาดังกล่าว คู่ได้จากสถิติทดสอบ KMO และ Bartlett's test of sphericity ซึ่งนงลักษณะ

วิรัชชัย (2538) เสนอว่า หากค่า KMO มีค่ามากกว่า .80 แสดงว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก แต่ถ้ามีค่าน้อยกว่า .50 แสดงว่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์ไม่แตกต่างไปจากเมตริกซ์เอกลักษณ์ (Identity matrix) หรือตัวแปรที่ทำการศึกษาดังกล่าวไม่มีความสัมพันธ์ร่วมกันเพียงพอทำการวิเคราะห์สถิติขั้นสูงร่วมกันได้ ผลการตรวจสอบเบื้องต้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษา ในแบบจำลอง มีรายละเอียดดังนี้

ตารางภาคผนวก ค-3 การตรวจสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation) ของตัวแปรเชิงประจักษ์ในแบบจำลององค์ประกอบ เป็นรายคู่ ($n = 400$)

	solu_1	solu_2	solu_3	solu_4	solu_6	solu_7
solu_1	1.000					
solu_2	.736	1.000				
solu_3	.603	.647	1.000			
solu_4	.557	.553	.582	1.000		
solu_6	.504	.583	.535	.525	1.000	
solu_7	.518	.522	.566	.487	.560	1.000
solu_8	.427	.509	.594	.479	.580	.530
comu_11	-.222	-.295	-.286	-.221	-.307	-.357
comu_12	-.160	-.191	-.164	-.098	-.111	-.194
comu_14	-.298	-.284	-.297	-.225	-.265	-.382
comu_16	-.041	-.063	-.079	-.030	.010	-.099
comu_17	-.354	-.369	-.313	-.296	-.332	-.423
rol_18	.485	.500	.525	.471	.529	.535
rol_20	.366	.408	.429	.405	.503	.408
rol_21	.413	.471	.424	.432	.556	.553
rol_22	.498	.520	.533	.524	.586	.624
rol_23	.421	.493	.463	.411	.525	.563
rol_25	.368	.448	.389	.409	.380	.402
emrs_26	.337	.379	.410	.433	.379	.449

ตารางภาคผนวก ค-3 (ต่อ)

	solu_1	solu_2	solu_3	solu_4	solu_6	solu_7
emrs_27	.365	.385	.443	.432	.500	.547
emrs_28	.388	.396	.433	.451	.470	.494
emrs_29	.366	.411	.455	.396	.422	.537
emrs_31	.343	.401	.409	.407	.392	.473
emrs_33	.367	.412	.392	.384	.368	.528
cmem_34	.391	.396	.417	.430	.482	.558
cmem_38	.343	.404	.454	.401	.455	.496
cmem_40	.376	.422	.414	.435	.568	.520
cmem_41	.443	.461	.437	.451	.499	.553
ctbe_43	.466	.478	.478	.473	.510	.520
ctbe_45	.410	.417	.390	.406	.512	.549
ctbe_46	.393	.404	.414	.403	.538	.500
ctbe_47	.409	.411	.387	.360	.418	.507
ctbe_48	.430	.442	.430	.402	.461	.507
ctbe_50	.393	.393	.399	.360	.421	.521
	solu_8	comu_11	comu_12	comu_14	comu_16	comu_17
solu_8	1.000					
comu_11	-.363	1.000				
comu_12	-.171	.316	1.000			
comu_14	-.298	.374	.267	1.000		
comu_16	-.084	.252	.489	.369	1.000	
comu_17	-.291	.371	.206	.624	.344	1.000
rol_18	.558	-.254	-.050	-.247	.020	-.290
rol_20	.464	-.218	-.107	-.238	.003	-.254
rol_21	.509	-.339	-.040	-.409	-.084	-.516
rol_22	.559	-.359	-.113	-.346	-.013	-.400
rol_23	.414	-.317	-.163	-.287	-.080	-.394

ตารางภาคผนวก ค-3 (ต่อ)

	solu_8	comu_11	comu_12	comu_14	comu_16	comu_17
rol_25	.440	-.249	-.134	-.200	-.009	-.258
emrs_26	.393	-.318	-.209	-.213	-.098	-.303
emrs_27	.449	-.294	-.034	-.340	-.014	-.432
emrs_28	.406	-.261	-.025	-.274	.096	-.346
emrs_29	.404	-.302	-.078	-.303	-.010	-.355
emrs_31	.360	-.243	-.032	-.299	-.037	-.383
emrs_33	.318	-.265	-.142	-.207	-.140	-.325
cmem_34	.414	-.266	-.073	-.306	-.075	-.409
cmem_38	.431	-.309	-.067	-.280	-.032	-.338
cmem_40	.487	-.342	-.013	-.336	-.036	-.415
cmem_41	.467	-.327	-.075	-.452	-.092	-.514
ctbe_43	.422	-.279	-.081	-.275	.051	-.367
ctbe_45	.438	-.277	.003	-.330	-.026	-.396
ctbe_46	.400	-.250	-.044	-.261	-.022	-.347
ctbe_47	.382	-.292	-.110	-.267	-.094	-.335
ctbe_48	.437	-.317	-.110	-.310	-.124	-.387
ctbe_50	.402	-.314	-.107	-.430	-.145	-.456
	rol_18	rol_20	rol_21	rol_22	rol_23	rol_25
rol_18	1.000					
rol_20	.553	1.000				
rol_21	.534	.498	1.000			
rol_22	.621	.588	.645	1.000		
rol_23	.485	.473	.617	.671	1.000	
rol_25	.436	.371	.407	.479	.470	1.000
emrs_26	.395	.416	.436	.486	.479	.506
emrs_27	.525	.486	.601	.569	.584	.460
emrs_28	.521	.428	.534	.550	.567	.404

ตารางภาคผนวก ค-3 (ต่อ)

	rol_18	rol_20	rol_21	rol_22	rol_23	rol_25
emrs_29	.420	.411	.505	.506	.538	.373
emrs_31	.403	.352	.497	.467	.478	.343
emrs_33	.429	.360	.440	.452	.534	.417
cmem_34	.496	.415	.564	.556	.523	.417
cmem_38	.486	.394	.464	.501	.459	.436
cmem_40	.514	.475	.570	.569	.542	.467
cmem_41	.530	.441	.614	.599	.559	.413
ctbe_43	.517	.419	.476	.546	.489	.423
ctbe_45	.524	.427	.604	.545	.549	.419
ctbe_46	.526	.468	.470	.532	.491	.398
ctbe_47	.486	.366	.455	.456	.513	.436
ctbe_48	.514	.384	.449	.492	.453	.383
ctbe_50	.471	.338	.496	.461	.485	.349
	emrs_26	emrs_27	emrs_28	emrs_29	emrs_31	emrs_33
emrs_26	1.000					
emrs_27	.567	1.000				
emrs_28	.461	.643	1.000			
emrs_29	.498	.586	.738	1.000		
emrs_31	.486	.541	.632	.678	1.000	
emrs_33	.418	.491	.471	.491	.490	1.000
cmem_34	.495	.590	.599	.568	.574	.621
cmem_38	.420	.479	.486	.491	.477	.483
cmem_40	.410	.588	.547	.516	.531	.477
cmem_41	.437	.654	.565	.574	.530	.465
ctbe_43	.466	.565	.545	.461	.436	.420
ctbe_45	.441	.586	.579	.526	.520	.423
ctbe_46	.364	.541	.520	.425	.380	.447

ตารางภาคผนวก ค-3 (ต่อ)

	emrs_26	emrs_27	emrs_28	emrs_29	emrs_31	emrs_33
ctbe_47	.400	.510	.433	.386	.389	.569
ctbe_48	.383	.419	.437	.367	.408	.434
ctbe_50	.345	.495	.437	.445	.391	.382
	cmem_34	cmem_38	cmem_40	cmem_41	ctbe_43	ctbe_45
cmem_34	1.000					
cmem_38	.506	1.000				
cmem_40	.597	.534	1.000			
cmem_41	.581	.540	.671	1.000		
ctbe_43	.508	.497	.573	.581	1.000	
ctbe_45	.579	.519	.630	.624	.574	1.000
ctbe_46	.484	.470	.570	.549	.567	.624
ctbe_47	.518	.439	.525	.521	.455	.525
ctbe_48	.456	.430	.511	.481	.482	.494
ctbe_50	.440	.416	.513	.574	.513	.552
	ctbe_46	ctbe_47	ctbe_48	ctbe_50		
ctbe_46	1.000					
ctbe_47	.599	1.000				
ctbe_48	.580	.566	1.000			
ctbe_50	.542	.505	.576	1.000		

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ทำการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเชิงประจักษ์ ที่ได้ทำการศึกษาแบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่าแต่ละคู่ทุกคู่ มีความสัมพันธ์กันไม่เกิน .80 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษาทั้ง 34 ตัวแปร ไม่ได้มีความสัมพันธ์กันมากจนเกินไป และไม่ได้ก่อให้เกิดปัญหา Multicollinearity (ค่า r ไม่เกิน 0.80) แสดงว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ทุกตัวแปร

มีความเหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง (Secondary confirmatory factor analysis) ด้วยโปรแกรม LISREL version 8.72 ได้อย่างไม่ละเมิดข้อตกลงเบื้องต้น (Scott, 1983 อ้างถึงใน นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2538)

ตารางภาคผนวก ก-4 ผลการตรวจสอบค่าสถิติ KMO และ Bartlett's test ของตัวแปรเชิงประจักษ์
 ที่ทำการศึกษาในแบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
 ($n = 400$)

สถิติทดสอบ	ค่าสถิติ
Kaiser-Meyer-Olkin	.961
Bartlett's test of sphericity	Approx. Chi-square <i>df</i> <i>p</i> -value
	9250.041 561 .000

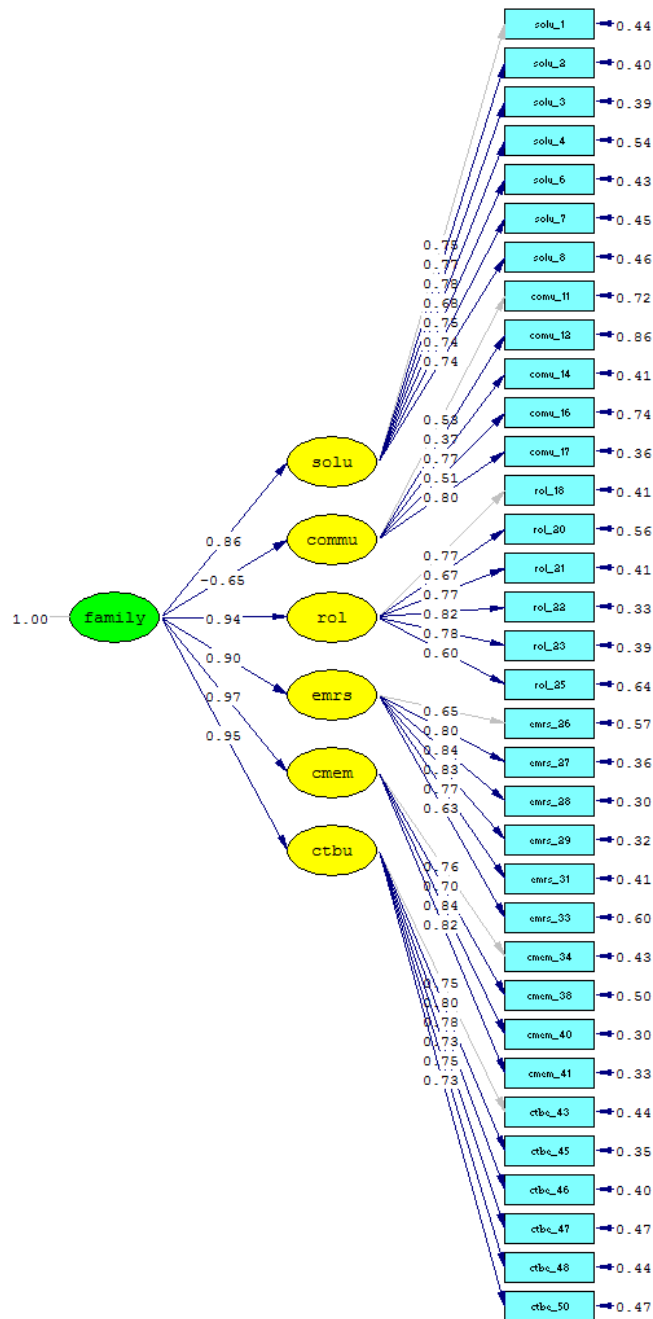
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง พบว่า ผลการตรวจสอบความสัมพันธ์โดยรวมของตัวแปรที่ทำการศึกษาในแบบจำลองโดยการพิจารณาว่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์แตกต่างไปจากเมตริกซ์เอกลักษณ์ (Identity matrix) หรือไม่ โดยพิจารณาจากสถิติทดสอบ Kaiser-Meyer-Olkin พบว่ามีค่าเท่ากับ .961 ซึ่งมีค่ามากกว่า .80 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และสถิติทดสอบ Bartlett's test of sphericity พบว่ามีค่าเท่ากับ 9250.041 (P -value = .000) มีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < .05$) แสดงว่าเมตริกซ์สหสัมพันธ์แตกต่างไปจากเมตริกซ์เอกลักษณ์ (Identity MATRIX) แสดงว่าตัวแปรที่ทำการศึกษาในแบบจำลองมีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับที่เหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์ร่วมกันในเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบได้ (Factor analysis)

หลังจากที่ได้ตรวจสอบว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ที่ทำการศึกษามีการแจกแจงเป็นแบบโค้งปกติ (Distribution variable) และการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ทำการศึกษาทุกคู่แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์องค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่ 2 (Secondary confirm factor analysis) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป LISREL มีรายละเอียดดังนี้

**ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
ตามสมมติฐาน (Hypothesis model)**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์แบบจำลองตามสมมติฐาน แล้วทำการตรวจสอบว่าแบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยผู้วิจัยได้ทำการสร้างเมทริกซ์ความแปรปรวนร่วม (Covariance matrix) เพื่อนำความแปรปรวนร่วมดังกล่าวมาใช้ในการดำเนินการวิเคราะห์แบบจำลองสมการ โครงสร้างตามสมมติฐานในครั้งนี้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป LISREL โดยทำการเปรียบเทียบถึงความกลมกลืนระหว่างแบบจำลองตามสมมติฐานที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติ ได้แก่ χ^2 , Relative χ^2 , GFI, AGFI, RMR, SRMR, RMSEA, P-value for test of close fit, CFI, NFI, IFI และ CN (Joreskog & Sorbom, 1996, pp. 121-122)

ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์แบบจำลองสมการ โครงสร้างตามสมมติฐาน พบว่า แบบจำลองสมมติฐานยังไม่มี ความคล่องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า $\chi^2 = 1633.82$, $df = 521$, $p\text{-value} = 0.00000$, Relative $\chi^2 = 3.13$ ยังไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่ามากกว่า 2.00 RMSEA = .073 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่ามากกว่า .05 GFI = .81 ยังไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่าน้อยกว่า .90 AGFI = .78 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ เพราะยังมีค่าน้อยกว่า .90 RMR = .036 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่ามากกว่า .05 SRMR = .063 ยังไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่ามากกว่า .05 P-value for test of close fit = .000 ยังไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่าน้อยกว่า .05 NFI = .97 ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 IFI = .98 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 CFI = .98 ผ่านเกณฑ์ เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 CN = 152.98 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า 200.00 ผลการวิเคราะห์ตามสมมติฐาน (Hypothesis model) ยังไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่า ดัชนีวัดความกลมกลืนหลายตัว ได้แก่ χ^2 , Relative χ^2 , RMSEA, GFI, AGFI, RMR, SRMR และ P-value for test of close fit ยังไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ ดังภาพภาคผนวก ก-1



Chi-Square=1633.82, df=521, P-value=0.00000, RMSEA=0.073

ภาพภาคผนวก ก-1 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
ตามสมมติฐาน (Hypothesis model) ($n = 400$)

ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่ปรับแก้ (Adjust model)

การที่แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ตามสมมติฐาน (Hypothesis model) ยังไม่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยจึงไม่เชื่อมั่น และยอมรับในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (Parameter) ของแบบจำลองดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลอง (Adjust model) โดยการพิจารณาจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize factor loading) ของตัวแปรเชิงประจักษ์ที่มีค่าน้อยกว่า .40 ก็จะดำเนินการตัดตัวแปรเชิงประจักษ์ดังกล่าวทิ้ง เพราะ ตามข้อเสนอแนะของ Stevens (2002) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirm factor analysis) จะนับว่าตัวแปรเชิงประจักษ์เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงที่ดี ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize factor loading) ควรมีค่ามากกว่า .40 หากมีค่าดังกล่าว สามารถที่จะพิจารณาตัดออกไปได้ เพราะไม่อาจนับได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่ดีได้

การปรับแก้แบบจำลองครั้งนี้ (Adjust model) ให้มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยได้ทำการตัดเส้นทางความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงประจักษ์ (Observation variable) บนตัวแปรแฝงออกไป ที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize factor loading) น้อยกว่า .40 ออกไป จำนวน 1 ตัวแปรได้แก่

1. ตัวแปรเชิงประจักษ์ comu_12 ที่อยู่บนตัวแปรแฝง comu

ผลการปรับแก้แบบจำลองดังกล่าว ทำให้แบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ดีขึ้น โดยพบว่า ค่าดัชนีความกลมกลืน (Fit index) χ^2 ลดลงจาก 1633.82, $df = 521$, $p\text{-value} = 0.00000$ เป็น 1438.94, $df = 489$, $p\text{-value} = 0.00000$ นับได้ว่าเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่ก็ยังนับได้ว่าแบบจำลอง (Model) ไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลอง (Adjust model) เพิ่มเติม โดยการกำหนดให้ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของตัวแปรสังเกต (Standardize error variance) จำนวน 54 คู่ ความสัมพันธ์ ได้แก่ ดังนี้

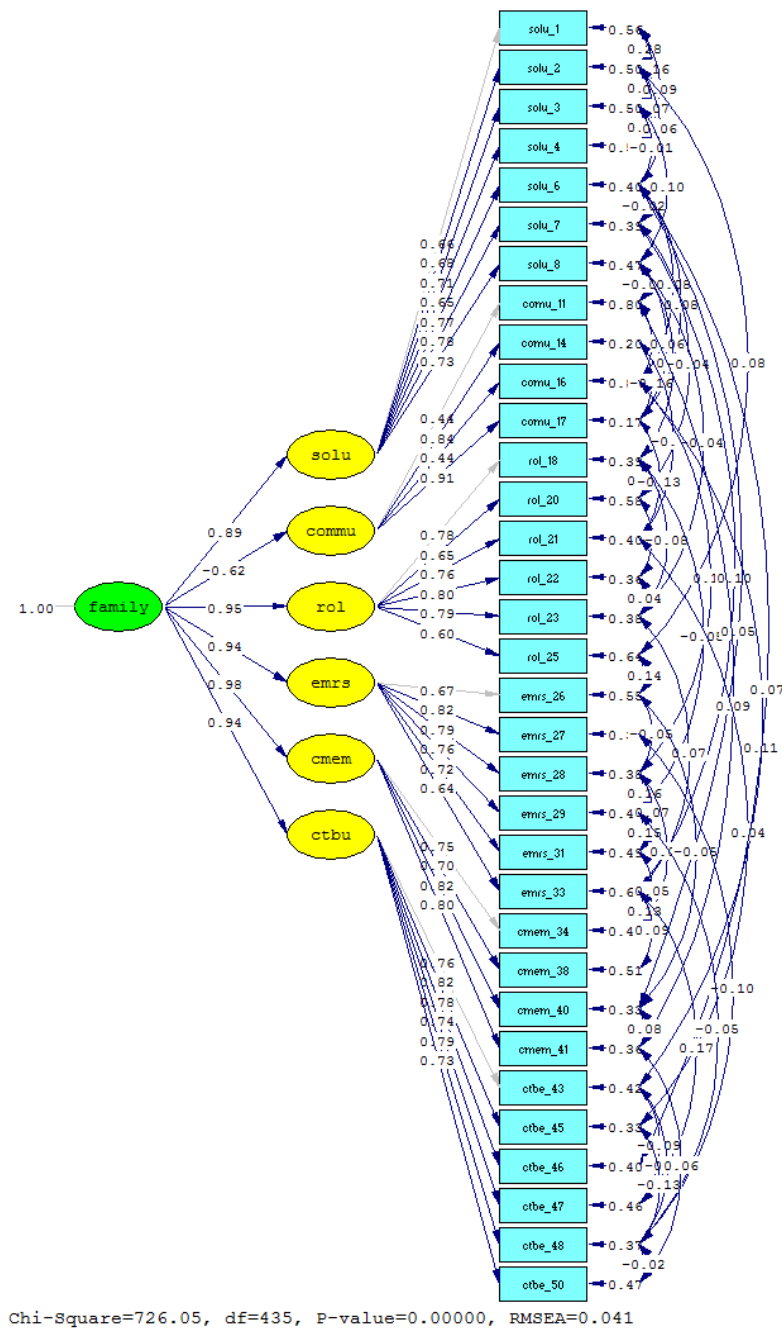
- | | | |
|------------|-----|---------|
| 1. solu_1 | กับ | solu_2 |
| 2. emrs_28 | กับ | emrs_29 |
| 3. rol_25 | กับ | emrs_26 |
| 4. emrs_33 | กับ | ctbe_47 |
| 5. emrs_29 | กับ | emrs_31 |
| 6. emrs_33 | กับ | cmem_34 |
| 7. emrs_28 | กับ | emrs_31 |

8. solu_3	ก๊ับ	solu_6
9. ctbe_43	ก๊ับ	ctbe_47
10. solu_1	ก๊ับ	solu_4
11. ctbe_45	ก๊ับ	ctbe_48
12. solu_8	ก๊ับ	comu_11
13. comu_17	ก๊ับ	rol_21
14. solu_8	ก๊ับ	rol_18
15. ctbe_48	ก๊ับ	ctbe_50
16. cmem_41	ก๊ับ	ctbe_50
17. emrs_33	ก๊ับ	cmem_38
18. solu_2	ก๊ับ	solu_3
19. emrs_27	ก๊ับ	ctbe_48
20. rol_21	ก๊ับ	ctbe_45
21. emrs_29	ก๊ับ	ctbe_48
22. solu_1	ก๊ับ	solu_3
23. solu_3	ก๊ับ	solu_8
24. rol_23	ก๊ับ	emrs_33
25. solu_3	ก๊ับ	solu_4
26. solu_2	ก๊ับ	solu_4
27. emrs_26	ก๊ับ	cmem_40
28. solu_6	ก๊ับ	solu_7
29. solu_7	ก๊ับ	rol_20
30. comu_14	ก๊ับ	comu_17
31. ctbe_43	ก๊ับ	ctbe_48
32. rol_18	ก๊ับ	rol_20
33. rol_20	ก๊ับ	rol_22
34. emrs_28	ก๊ับ	cmem_34
35. rol_22	ก๊ับ	rol_23
36. emrs_31	ก๊ับ	cmem_34
37. rol_18	ก๊ับ	rol_23

38. solu_2	กับ	rol_25
39. comu_14	กับ	rol_21
40. solu_8	กับ	rol_23
41. emrs_26	กับ	emrs_28
42. comu_16	กับ	emrs_28
43. solu_7	กับ	emrs_33
44. comu_11	กับ	cmem_41
45. solu_6	กับ	cmem_40
46. solu_6	กับ	ctbe_46
47. comu_16	กับ	ctbe_43
48. comu_11	กับ	comu_16
49. cmem_40	กับ	cmem_41
50. solu_2	กับ	solu_6
51. solu_6	กับ	comu_17
52. solu_6	กับ	comu_16
53. solu_8	กับ	comu_17
54. rol_18	กับ	emrs_29

การปรับแบบจำลองดังกล่าวทั้ง 54 คู่ความสัมพันธ์ พบว่า แบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความกลมกลืน ดังนี้ $\chi^2 = 726.05$, $df = 435$, $p\text{-value} = 0.00000$, Relative $\chi^2 = 1.75$ ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า 2.00 RMSEA = .041 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 GFI = .90 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าไม่น้อยกว่า .90 AGFI = .87 ไม่ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .90 RMR = .026 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 SRMR = .045 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าเท่ากับ .05 $P\text{-value for test of close fit} = 1.00$ ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .05 NFI = .98 ผ่านเกณฑ์เพราะมีค่ามากกว่า .90 IFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 CFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 CN = 269.43 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า 200.00

แต่อย่างไรก็ตาม พบว่า การประมาณค่าพารามิเตอร์ (Parameter) ในแบบจำลองเกิดปัญหาว่าแบบจำลองมีความขัดแย้งกับทฤษฎีอย่างรุนแรง โดยพบว่า ค่าน้ำหนักองค์ประกอบขององค์ประกอบหลักการสื่อสาร (commu) ยังมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize factor loading) ติดลบ (Negative factor loading) เท่ากับ -.62 ดังภาพภาคผนวก ก-2



ภาพภาคผนวก ค-2 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
ที่ปรับแก้ (Adjust model) ($n = 400$)

การประมาณค่าพารามิเตอร์ดังกล่าวที่ขัดแย้งกับทฤษฎีนั้น ผู้วิจัยได้สรุปว่า องค์ประกอบ
ทั้ง 6 องค์ประกอบ ของการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family) ได้แก่ การแก้ปัญหา (solu)
การสื่อสาร (comu) บทบาท (rol) การตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) ความผูกพันทางอารมณ์ (cmem)

และการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) มีความเกี่ยวข้องกัน เพราะว่า Matrix PHI ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง (Latent variable) ที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรแฝงแต่ละตัวมีความสัมพันธ์กันค่อนข้างมาก แต่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงหลักการสื่อสาร (comu) มีความสัมพันธ์ในทิศทางลบ (Negative correlate) กับตัวแปรแฝงอื่น ๆ รายละเอียดดังตารางภาคผนวก ก-5

ตารางภาคผนวก ก-5 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงที่ทำการศึกษาในแบบจำลองใน Matrix PHI

	solu	commu	rol	emrs	cmem	ctbu	family
solu	1.00						
commu	-.55	1.00					
rol	.85	-.59	1.00				
emrs	.84	-.58	.89	1.00			
cmem	.88	-.61	.93	.92	1.00		
ctbu	.85	-.58	.89	.88	.92	1.00	
family	.89	-.62	.95	.94	.98	.94	1.00

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางภาคผนวก ก-5 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรแฝงที่ทำการศึกษาในแบบจำลองมีความสัมพันธ์กันค่อนข้างสูง แต่ตัวแปรแฝงหลักการสื่อสาร (comu) มีความสัมพันธ์ในทิศทางลบ (Negative correlate) กับตัวแปรแฝงอื่น ๆ

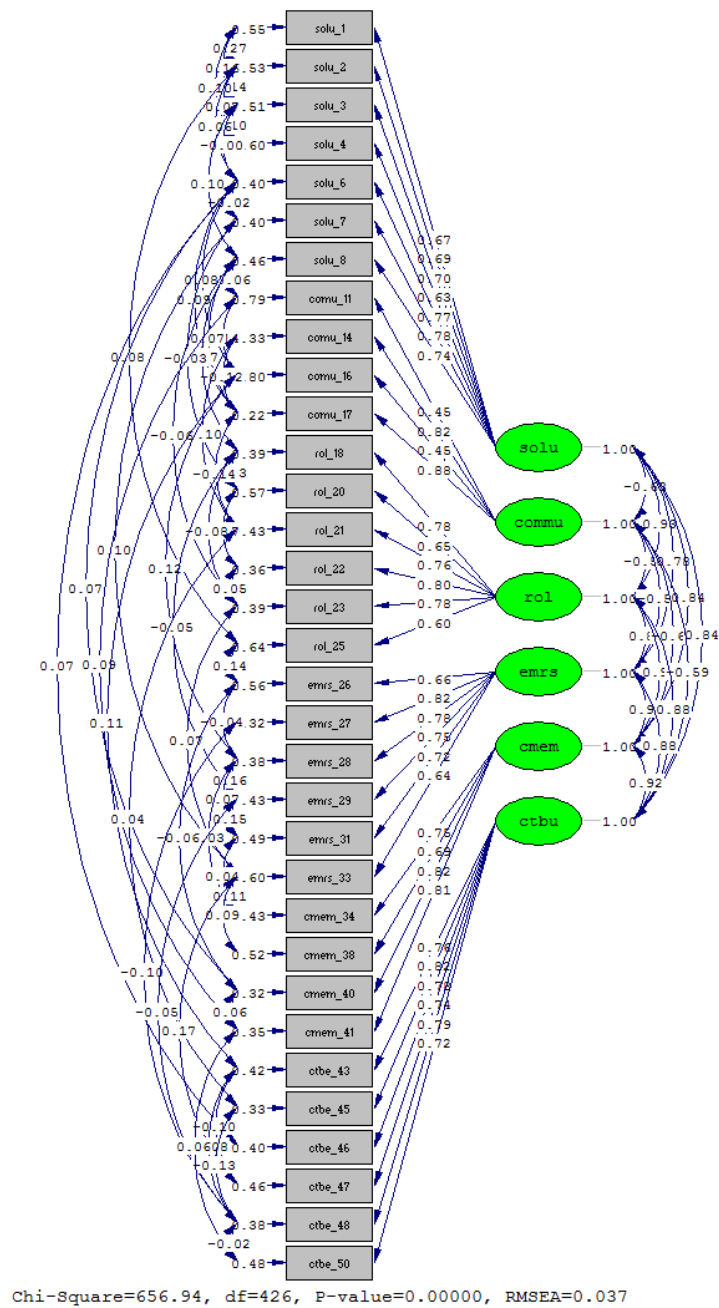
ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับแก้แบบจำลอง ด้วยวิธีการตัดเส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงองค์ประกอบหลักทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ตัวแปรแฝงการแก้ปัญหา (solu) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)
2. ตัวแปรแฝงการสื่อสาร (comu) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)
3. ตัวแปรแฝงบทบาท (rol) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)
4. ตัวแปรแฝงการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)
5. ตัวแปรแฝงความผูกพันทางอารมณ์ (cmem) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)

6. ตัวแปรแฝงการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) บนตัวแปรแฝงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว (family)

การปรับแก้แบบจำลองดังกล่าว ส่งผลทำให้แบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากยิ่งขึ้น โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความกลมกลืน ดังนี้ $\chi^2 = 656.94$, $df = 426$, $p\text{-value} = 0.00000$, Relative $\chi^2 = 1.54$ ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า 2.00 RMSEA = .037 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 GFI = .91 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .90 AGFI = .88 ใกล้เคียงผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าใกล้เคียง .90 RMR = .024 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าน้อยกว่า .05 SRMR = .042 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่าเท่ากับ .05 $P\text{-value for test of close fit} = 1$ ผ่านเกณฑ์เพราะว่ามีค่ามากกว่า .05 NFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะมีค่ามากกว่า .90 IFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่ามากกว่า .90 CFI = .99 ผ่านเกณฑ์เพราะว่าค่ามากกว่า .90 CN = 290.55 ผ่านเกณฑ์เพราะว่ายังมีค่ามากกว่า 200.00

ผลการปรับแก้แบบจำลองดังกล่าว ที่พบว่า แบบจำลองปรับแก้ (Adjust model) มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2 = 656.94$, $df = 426$, $p\text{-value} = 0.00000$, Relative $\chi^2 = 1.54$, RMSEA = .037, GFI = .91, AGFI = .88, RMR = .024, SRMR = .042, $P\text{-value for test of close fit} = 1$, NFI = .99, IFI = .99, CFI = .99 และ CN = 290.55) ผู้วิจัยจึงเชื่อการประมาณค่าพารามิเตอร์ขององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้



ภาพภาคผนวก ค-3 ผลการวิเคราะห์แบบจำลององค์ประกอบการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว
ที่ปรับแก้ (Adjust model) ขั้นสุดท้าย ($n = 400$)

ตารางภาคผนวก ค-6 คำนวณน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดการแก้ปัญหา (solu) ($n = 400$)

ข้อที่	การแก้ปัญหา (solu)	Factor loading (λ)	Error (θ)	t	R^2
solu_1	พ่อแม่และฉันวางแผนแก้ไขปัญหา การเล่นเกมออนไลน์ของฉันร่วมกัน	.67	.55	14.67	.45
solu_2	พ่อแม่และฉันพูดคุยกันถึงวิธีการที่ใช้ ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ร่วมกัน	.69	.53	15.07	.47
solu_3	พ่อแม่มีวิธีการที่หลากหลาย ในการจัดการพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ของฉัน	.70	.51	15.20	.49
solu_4	พ่อแม่สามารถแยกแยะประเด็นปัญหา การเล่นเกมออนไลน์ของฉัน ได้อย่างชัดเจน	.63	.60	13.51	.40
solu_6	พ่อแม่แก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ของฉัน โดยการแบ่งเวลา ในการเล่นเกมนอนไลน์ให้เหมาะสม กับหน้าที่รับผิดชอบของฉัน	.77	.40	17.60	.60
solu_7	พ่อแม่ติดตามพฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์ของฉัน	.78	.40	17.73	.60
solu_8	หากวิธีการแก้ปัญหการเล่นเกม ออนไลน์ไม่ได้ผล พ่อแม่จะคิดหา วิธีการต่อไป	.74	.46	16.61	.54

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตัวชี้วัดการแก้ปัญหา (solu) ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .63-.78 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยพบว่า solu_7 พ่อแม่ติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของฉันทัน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ solu_4 พ่อแม่สามารถแยกแยะประเด็นปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของฉันทันได้อย่างชัดเจน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .40-.60 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการแก้ปัญหา (solu) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 40-60

ตารางภาคผนวก ค-7 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน(Standardize Score) ของตัวชี้วัดการสื่อสาร (comu) ($n = 400$)

ข้อที่	การสื่อสาร (comu)	Factor loading (λ)	Error (Θ)	t	R^2
comu_11	พ่อแม่ไม่กล้าบอกให้ฉันทันหยุดเล่นเกมออนไลน์	.45	.79	8.74	.21
comu_14	พ่อแม่พูดบ่นเพื่อให้ฉันทันหยุดเล่นเกมออนไลน์	.82	.33	13.47	.67
comu_16	พ่อแม่และฉันทันไม่ค่อยพูดคุยกัน จึงทำให้การตกลงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ทำได้ยาก	.45	.80	8.69	.20
comu_17	พ่อแม่บ่นฉันทันเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์	.88	.22	14.79	.78

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวชี้วัดการสื่อสาร (comu) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .45-.88 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า comu_17 พ่อแม่บ่นฉันทันเกี่ยวกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ comu_11 พ่อแม่ไม่กล้าบอกให้ฉันทันหยุดเล่นเกมออนไลน์ และ comu_16 พ่อแม่และฉันทันไม่ค่อยพูดคุยกัน จึงทำให้การตกลงเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ทำได้ยาก มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Θ) อยู่ระหว่าง .22-.80 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการสื่อสาร (comu) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 20-78

ตารางภาคผนวก ค-8 คำนวณน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดบทบาท (rol) ($n = 400$)

ข้อที่	บทบาท(rol)	Factor Loading (λ)	Error (θ)	t	R^2
rol_18	เมื่อพ่อแม่มอบหมายงานให้ฉันทำ พ่อแม่จะตรวจสอบว่าฉันได้ทำเรียบร้อยหรือไม่ก่อนจะให้เล่นเกมออนไลน์	.78	.39	18.27	.61
rol_20	ทุกคนในครอบครัวร่วมกันกำหนดว่าใครจะรับผิดชอบงานอะไรในบ้าน	.65	.57	14.22	.43
rol_21	พ่อแม่จะตักเตือนฉัน เมื่อฉันใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนลืมทำงานบ้าน	.76	.43	17.51	.57
rol_22	พ่อแม่ร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของฉัน	.80	.36	18.82	.64
rol_23	พ่อแม่แนะนำฉันในการเล่นเกมที่ออนไลน์ที่เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้ของบุตร	.78	.39	18.15	.61
rol_25	พ่อแม่ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์	.60	.64	12.83	.36

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวชี้วัดบทบาท (rol) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .60-.80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า rol_22 พ่อแม่ร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของฉัน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ rol_25 พ่อแม่ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .39-.64 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดบทบาท (rol) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 36-64

ตารางภาคผนวก ค-9 คำนวณน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) ($n = 400$)

ข้อที่	การตอบสนองทางอารมณ์ (emrs)	Factor loading (λ)	Error (θ)	t	R^2
emrs_26	พ่อแม่ตอบสนองอารมณ์ของฉันได้อย่างเหมาะสม	.66	.56	14.48	.44
emrs_27	ฉันสามารถรับรู้ได้ว่าพ่อแม่แสดงออกถึงความห่วงใยต่อการเล่นเกมออนไลน์ของฉัน	.82	.32	19.63	.68
emrs_28	พ่อแม่และฉัน แสดงออกต่อกันด้วยความรักอย่างอ่อนโยน	.78	.38	18.23	.62
emrs_29	พ่อแม่ให้ความสำคัญต่อความรู้สึกของฉัน	.75	.43	17.11	.57
emrs_31	พ่อแม่รับรู้ความรู้สึกของฉันได้ในทุกเรื่อง	.72	.49	16.00	.51
emrs_33	พ่อแม่ชื่นชมเมื่อฉันเล่นเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ	.64	.60	13.88	.40

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวชี้วัดการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .64-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า emrs_27 ฉันสามารถรับรู้ได้ว่าพ่อแม่แสดงออกถึงความห่วงใยต่อการเล่นเกมออนไลน์ของฉัน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ emrs_33 พ่อแม่ชื่นชมเมื่อฉันเล่นเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .32-.60 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการตอบสนองทางอารมณ์ (emrs) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 40-68

ตารางภาคผนวก ค-10 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize score) ของตัวชี้วัดความผูกพันทางอารมณ์ (cmem) ($n = 400$)

ข้อที่	ความผูกพันทางอารมณ์ (cmem)	Factor loading (λ)	Error (θ)	t	R^2
cmem_34	พ่อแม่สามารถแสดงออกถึงความห่วงใยได้อย่างเหมาะสมเมื่อนั่งเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป	.75	.43	17.37	.57
cmem_38	พ่อแม่ให้ความสนใจและส่งเสริมในกิจกรรมที่ฉันชอบแทนการเล่นเกมออนไลน์	.69	.52	15.53	.48
cmem_40	พ่อแม่บอกให้ฉันไปทำกิจกรรมอื่นหากฉันเล่นเกมออนไลน์ในระยะเวลาเวลานานเกินไป	.82	.32	19.61	.68
cmem_41	พ่อแม่บอกฉันว่าเป็นห่วงเรื่องการเล่นเกมออนไลน์	.81	.35	19.04	.65

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตัวชี้วัดความผูกพันทางอารมณ์ (cmem) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .69-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย cmem_40 หากฉันเล่นเกมออนไลน์ในระยะเวลาเวลานานเกินไป พ่อแม่บอกให้ฉันไปทำกิจกรรมอื่น มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ cmem_38 พ่อแม่ให้ความสนใจและส่งเสริมในกิจกรรมที่ฉันชอบแทนการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .32-.52 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดความผูกพันทางอารมณ์ (cmem) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2) ได้ระหว่างร้อยละ 48-68

ตารางภาคผนวก ค-11 ค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Factor loading score) แสดงเป็นคะแนนมาตรฐาน (Standardize Score) ของตัวชี้วัดการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) ($n = 400$)

ข้อที่	การควบคุมพฤติกรรม(ctbe)	Factor loading (λ)	Error (θ)	t	R^2
ctbe_43	พ่อแม่มีวิธีการควบคุมพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของฉันท	.76	.42	17.60	.58
ctbe_45	พ่อแม่ดูแลฉันโดยคอยเตือนไม่ให้เล่น เกมออนไลน์มากเกินไป	.82	.33	19.49	.67
ctbe_46	พ่อแม่กำหนดระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ให้กับฉัน	.78	.40	18.29	.60
ctbe_47	พ่อแม่กล่าวชมฉัน เมื่อฉันเล่นเกม ออนไลน์ตามข้อตกลงที่กำหนด	.74	.46	16.92	.54
ctbe_48	พ่อแม่มีกฎลงโทษ เมื่อฉันทำผิด ข้อตกลงในการเล่นเกมนออนไลน์	.79	.38	18.19	.62
ctbe_50	พ่อแม่เข้มงวดกับข้อตกลงที่กำหนด ร่วมกันในการเล่นเกมนออนไลน์	.72	.48	16.36	.52

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวชี้วัดการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (λ) (Standardized solution) มีค่าอยู่ระหว่าง .72-.82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ctbe_45 พ่อแม่ดูแลฉันโดยคอยเตือนไม่ให้เล่นเกมออนไลน์มากเกินไปมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด และ ctbe_50 พ่อแม่เข้มงวดกับข้อตกลงที่กำหนดร่วมกันในการเล่นเกมนออนไลน์มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบต่ำที่สุด มีความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (θ) อยู่ระหว่าง .33-.46 แต่ละตัวแปรชี้วัดสามารถ อธิบายความแปรปรวนของตัวชี้วัดการควบคุมพฤติกรรม (ctbe) (ตัวชี้วัดแต่ละตัวแปรมีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่า R^2 ได้ระหว่างร้อยละ 52-67

ภาคผนวก ง

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

- รายละเอียดรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
- ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสำหรับการช่วยเหลือครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ เพื่อให้พ่อแม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างเหมาะสม เกิดความสมดุลในการปฏิบัติหน้าที่ในครอบครัวและสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเด็กได้

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นการให้การปรึกษาครอบครัวระยะสั้น (Brief family therapy) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างเสริมปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารของครอบครัว ลดรูปแบบพฤติกรรมการใช้อำนาจ และการควบคุม มุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทิศทางบวก โดยการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่ 6 ด้าน ได้แก่ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาทของพ่อแม่ การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ และการควบคุมพฤติกรรม

การให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ จำนวน 10 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที มีวัตถุประสงค์และเทคนิคการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ดังนี้

รูปแบบการศึกษาคครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 1

เรื่อง สร้างสัมพันธภาพและกำหนดสมมติฐาน

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้วิจัยกับสมาชิกครอบครัว
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลง วันเวลา และสถานที่ในการปรึกษา
3. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวรับรู้และเข้าใจถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร

แนวคิดสำคัญ

การปรึกษารั้งแรกเป็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้วิจัยกับสมาชิกครอบครัว (Social stage) โดยผู้วิจัยจะพูดคุยกับสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทางที่อบอุ่นและจริงใจภายใต้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเกิดความคุ้นเคยและไว้วางใจ ตลอดจนชี้แจงเพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลง วันเวลา สถานที่ในการปรึกษา และรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของสมาชิกในครอบครัว นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้คำถามเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัวเพื่อให้สมาชิกทุกคนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการรับรู้ปัญหา (Problem stage) และในขณะที่สมาชิกครอบครัวพูดคุยกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว ผู้วิจัยจะสังเกตปฏิสัมพันธ์ของครอบครัว เพื่อประมวลข้อมูลสำหรับการปรึกษาขั้นต่อไป (Family interaction stage) ผู้วิจัยและสมาชิกครอบครัวจะร่วมกันระบุปัญหา จากความคาดหวังว่าสมาชิกครอบครัวต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างไรบ้าง (Goal setting stage) และนัดหมายการให้การปรึกษาพร้อมทั้งระบุอย่างชัดเจนว่าสมาชิกคนไหนจะมาพบในการให้การปรึกษาในครั้งต่อไป จนกระทั่งบรรลุเป้าหมายของครอบครัว (Task setting stage)

อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 1 “กราฟรายงานผลการติดเกมออนไลน์” และ “กราฟรายงานผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว”
2. ใบยินยอมเข้าร่วมการทำวิจัย
3. แบบประเมินการให้การศึกษาคครอบครัว ครั้งที่ 1

วิธีดำเนินการ

การให้การปรึกษาคอบครัวในครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้วิจัยและสมาชิกคอบครัว ผู้วิจัยชี้แจงข้อมูลเกี่ยวกับการให้การปรึกษา และให้สมาชิกคอบครัวได้เข้าใจและรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของสมาชิกในคอบครัว ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานจากการตอบคำถามของสมาชิกและสังเกตปฏิสัมพันธ์ของคอบครัว กำหนดเป้าหมายในการแก้ปัญหาและนัดหมายการให้การปรึกษาครั้งต่อไป โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

ขั้นเริ่มต้น

1. ผู้วิจัยกล่าวต้อนรับสมาชิกคอบครัว ผู้วิจัยแนะนำตนเอง และผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคนแนะนำตนเอง
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ บทบาทของผู้วิจัย บทบาทของสมาชิกคอบครัว ข้อตกลงเบื้องต้น วันเวลาและสถานที่ในการเข้ารับการศึกษา ตลอดจนการรักษาความลับของการให้การปรึกษา และผู้วิจัยขออนุญาตสมาชิกคอบครัวในการบันทึกเสียง

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวทำสัญญาระหว่างกันในใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้สมาชิกคอบครัวยืนยันการเข้าร่วมการศึกษาคอบครัวด้วยความเต็มใจ
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคน เลือกภาพข่าวเกมนอนไลน์ที่สนใจที่สุด จำนวน 1 ภาพ ผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคนอธิบายเกี่ยวกับภาพที่เลือก
 - “ภาพข่าวเกมนอนไลน์ที่เลือกเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร”
 - “เหตุผลในการเลือกภาพข่าวเกมนอนไลน์”
 - “ภาพข่าวเกมนอนไลน์นั้นมีความเหมือนหรือแตกต่างกับคอบครัวของตนเองอย่างไร”
3. ผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้สึกระหว่างกันเรื่องสถานการณ์การติดเกมนอนไลน์ในปัจจุบัน ผู้นำเสนอกราฟรายงานผลของการติดเกมนอนไลน์ และการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวที่ได้มาจากการทำแบบวัดของสมาชิกคอบครัว แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคนได้สำรวจตนเองเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการติดเกมนอนไลน์ของบุตร และการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัว
 - “ขอให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อพฤติกรรมการติดเกมนอนไลน์ของบุตร”
 - “ขอให้สมาชิกคอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวต่อการติดเกมนอนไลน์ของบุตรว่าเป็นอย่างไร”

4. ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อความคาดหวังในการเข้าร่วมการปรึกษาครอบครัว และร่วมกันระบุเป้าหมายต่อการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์การติดเกมออนไลน์

5. ในขณะที่สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกนั้น ผู้วิจัยสังเกตสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกครอบครัว ความสอดคล้องระหว่างอารมณ์กับคำพูดและท่าทางของสมาชิกครอบครัว รูปแบบพฤติกรรมการใช้อำนาจหรือการควบคุม รูปแบบปฏิสัมพันธ์รูปแบบการสื่อสารในครอบครัว การตอบสนองต่อความขัดแย้ง และความคิดความเชื่อของสมาชิกในครอบครัว เพื่อประเมินครอบครัวและคาดการณ์ล่วงหน้าว่าควรจะช่วยเหลือเกี่ยวกับปัญหาของครอบครัวอย่างไรเพื่อผู้วิจัยจะใช้ในการเตรียมตัวก่อนที่จะดำเนินการปรึกษาในครั้งต่อไป

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันสรุปประเด็นดังนี้ วัตถุประสงค์ บทบาท ข้อตกลงเบื้องต้น ระยะเวลา สถานที่ในการเข้ารับการศึกษา

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัว ได้ซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดการรับรู้และความเข้าใจที่ตรงกัน

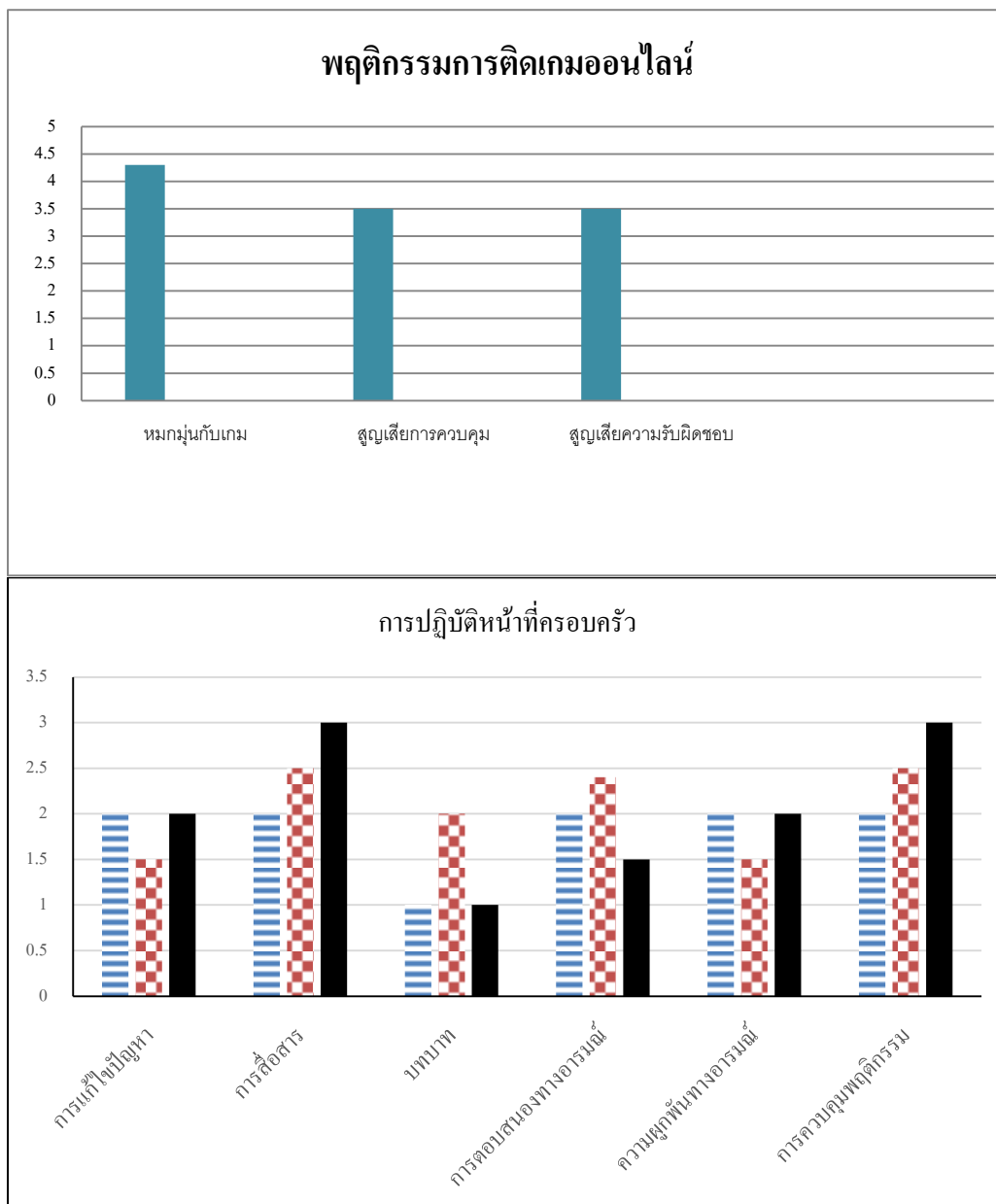
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวและระบุอย่างชัดเจนว่าจะให้สมาชิกครอบครัวคนไหนเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเข้าใจและการรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของสมาชิกในครอบครัวจากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 1 ประเมินสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 1

- กราฟรายงานผลการคิดเกมออนไลน์
- กราฟรายงานผลการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว



หมายเหตุ กราฟรายงานผลจะมีลักษณะกราฟที่แตกต่างกันตามผลการทำแบบวัดของครอบครัว
ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง



ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์

โดยการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย ประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียดและมีความเข้าใจดีแล้ว ข้าพเจ้ายินดีเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ด้วยความสมัครใจ และข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และการบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อข้าพเจ้า

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบัง ซ่อนเร้น จนข้าพเจ้าพอใจ ข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าจะถูกเก็บเป็นความลับและจะเปิดเผยในภาพรวมที่เป็นการสรุปผลการวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(.....)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(นางสาวพิชชา ถนอมเสียง)

แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 1

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. สีนน้ำยิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการศึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ บทบาท และข้อตกลงในการเข้าร่วมการศึกษา				
5. เข้าใจและรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				

สิ่งที่ยากจะบอกในครั้งนี

.....
.....
.....



รูปแบบการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 2

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

แนวคิดสำคัญ

การแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์เป็นเรื่องที่สมาชิกในครอบครัวต้องร่วมมือร่วมใจกันแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและอย่างรวดเร็ว การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพควรมีการดำเนินเป็นขั้นตอน คือ มีการวางแผนแก้ไขปัญหาร่วมกันเพื่อคิดหาทางแก้ปัญหาด้วยวิธีต่าง ๆ หากวิธีแรกไม่ได้ผลแล้ว จะใช้วิธีใดต่อไปมีการพูดคุยถึงวิธีการแก้ปัญหาเพื่อจะได้ช่วยกันแก้ปัญหาตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ มีการแยกแยะประเด็นปัญหาให้ชัดเจน แก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ มีความคิดเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนวิธีการติดตามให้การแก้ปัญหาและประเมินความสำเร็จของวิธีการแก้ปัญหาว่าวิธีการแก้ปัญหานั้นได้ผลมากน้อยเพียงไร มีผลดีผลเสียอย่างไร และได้เรียนรู้อะไรจากปัญหาดังกล่าว

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการแก้ปัญหาในการให้การปรึกษาคครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เทคนิคในการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ ได้แก่

1. การมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ปัญหาสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น ทำให้ครอบครัวหันหน้ามาร่วมมือกันแก้ไขปัญหาคด้วยการร่วมมือกันวางแผนแก้ไขปัญหาค มีการแก้ปัญหาคโดยไม่ใช้อารมณ์ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบ และการติดตามผลการแก้ปัญหาคการเล่นเกมออนไลน์
2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการเสนอข้อกำหนด (Offering prescription) เพื่อกำหนดให้สมาชิกครอบครัวได้บันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัว

ต่อการรับรู้และเข้าใจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และใช้เป็นข้อมูลในการให้การปรึกษาในครั้งต่อไป

อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 3 “ปฏิทินบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์”
2. แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 2

วิธีดำเนินการ

การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทีที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา จากผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้รับรู้และเข้าใจถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการติดเกมออนไลน์ และร่วมกันวางแผนแก้ไขปัญหา โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารอบครัวในครั้งที่ผ่านมา

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อช่วยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก และได้เรียนรู้พฤติกรรมที่เป็นปัญหาในมุมที่เป็นประโยชน์ แตกต่างไปจากเดิม ก่อนจะกำหนดเป้าหมายร่วมกันโดยการแก้ปัญหาคติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่อไป โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงเหตุการณ์ที่เป็นประเด็นที่ทำให้บุตรยังไม่หยุดเล่นเกมออนไลน์

1.2 ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวแต่ละคนได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองในการร่วมมือกันในการแก้ปัญหาคติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรในประเด็นที่ทำให้บุตรยังไม่หยุดเล่นเกมออนไลน์ว่าสมาชิกในครอบครัวจะอย่างไร

1.3 ผู้วิจัยเปิดโอกาสและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ช่วยกันหาวิธีการแก้ปัญหาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเลือกสิ่งที่เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่างร่วมกันวางแผนแก้ปัญหาร่วมกันโดยใช้คำถามดังนี้

“สมาชิกครอบครัวมีวิธีการรับมืออย่างไร”

“หากวิธีการแก้ปัญหาที่ใช้ไม่ได้ผลแล้วจะใช้วิธีใดต่อไป”

“การติดตามและประเมินความสำเร็จของวิธีการแก้ปัญหานั้นอย่างไร”

“ผลดีผลเสียเป็นอย่างไร”

3. ผู้วิจัยใช้เทคนิคเสนอการกำหนด (Offering prescription) โดยผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดเกณฑ์การบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรโดยวิธีการติดสติ๊กเกอร์ลงในปฏิทินเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัวต่อการรับรู้และเข้าใจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวนำมาเสนอในการให้การปรึกษาคณะครอบครัวครั้งต่อไป

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันสรุปว่าเรียนรู้อะไรจากการเข้าร่วมการให้การปรึกษาคณะครอบครัวในครั้งนี้
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเข้าใจและการรับรู้ถึงการกระทำต่อกันในเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จากการตอบคำถาม การซักถาม และสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การปรึกษาคณะครอบครัวครั้งที่ 2 ประเมินสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารประกอบการศึกษา หมายเลข 2

ปฏิทินบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

..... 2559

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

เกณฑ์การติดสติ๊กเกอร์



เมื่อเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า ชั่วโมง ใน 1 วัน



เมื่อเล่นเกมออนไลน์-..... ชั่วโมง ใน 1 วัน







เมื่อเล่นเกมออนไลน์เกิน ชั่วโมง ใน 1 วัน

หมายเหตุ การกำหนดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์และการติดสติ๊กเกอร์เป็นการกำหนดร่วมกันของแต่ละครอบครัว

แบบประเมินการให้การปรึกษาครอบครัว ครั้งที่ 2

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. สีน้ายิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การร่วมกันแก้ไขปัญหา				
5. ความคิดในเชิงบวกต่อการแก้ไขพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์				

สิ่งที่จะบอกในครั้งนี้

.....



รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 3

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (1)

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีความเข้าใจถึงความสำคัญของการสื่อสารในครอบครัว
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถใช้การสื่อสารสร้างข้อตกลงระหว่างกัน

ได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดสำคัญ

การสื่อสารบ่งบอกถึงธรรมชาติของสัมพันธภาพของสมาชิกในครอบครัว รูปแบบการสื่อสารของครอบครัวที่เป็นปัจจุบันมีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีกในครอบครัว ตามแนวคิดของ Haley ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในการสนทนาหรือแสดงออก จะพบว่าสารที่สื่อออกไปจะแสดงถึงอำนาจและการควบคุม เช่น ใครเป็นคนสั่งการ ใครเป็นคนตัดสินใจ ใครเป็นคนจัดสรรค่าใช้จ่าย ใครเป็นคนต้องรับทำงานบ้าน เป็นต้น และจากพฤติกรรมการแสดงออกทั้งกิริยาท่าทาง คำพูด สามารถระบุได้ว่า ใครมีอำนาจเหนือใคร และใครควบคุมใคร การสื่อสารจึงบ่งบอกว่าสัมพันธภาพของครอบครัวเป็นอย่างไร และสัมพันธภาพที่บกพร่องในครอบครัวส่วนใหญ่เกิดจากระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาด ไม่ใช่เนื้อหาของการสื่อสาร สำหรับกระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาดนั้น เป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ต่างมองหาว่าใครผิด คอยจับจ้องว่าใครผิด ใครบกพร่องหรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง หากวงจรดังกล่าวเกิดขึ้นซ้ำ ๆ และต่อเนื่องก็จะกระทบปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างสมาชิกในครอบครัว

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสารในการให้การศึกษาครอบครัวครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีและเทคนิคต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) ด้วยการใช้คำพูดแนะนำและสนับสนุนสมาชิกครอบครัวได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารให้เป็นไปในรูปแบบการสื่อสารสอดคล้องกัน

อุปกรณ์

แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 3

วิธีดำเนินการ

การปรึกษารอบครัวครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัวด้วยท่าที่
ที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และผู้วิจัยดำเนินการ
เสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสาร โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารอบครัวในครั้ง
ที่ผ่านมา

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้สึกต่อการสื่อสารที่ใช้
ในครอบครัว
2. ผู้วิจัยให้บุตรได้เล่าถึงการบันทึกพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และให้พ่อแม่
ได้แสดงคำพูดและท่าทีการสื่อสารกับบุตร
“หากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรดีขึ้น พ่อแม่จะสื่อสารกับบุตรอย่างไร”
“หากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรยังคงเป็นเหมือนเดิม พ่อแม่จะสื่อสาร
กับบุตรอย่างไร”
3. ผู้วิจัยให้บุตรบอกถึงความคิดเห็นความรู้สึกต่อการสื่อสารของพ่อแม่ ทั้งภาษาพูดและ
ภาษาท่าทาง และเปิดโอกาสให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อการสื่อสาร และผู้วิจัย
สะท้อนความรู้สึกเพื่อให้สมาชิกเกิดการเรียนรู้ในการสื่อสารที่เหมาะสมระหว่างกัน
4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) อธิบายถึงรูปแบบการสื่อสารของ
ครอบครัวมีความสำคัญกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าอีกในครอบครัว กระบวนการสื่อสาร
ที่ผิดพลาดนั้นเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารต่างมองหาว่าใครผิด คอยจับจ้องว่าใครผิด
ใครบกพร่อง หรือคอยทำลายอีกฝ่ายหนึ่ง ผู้วิจัยแนะนำและสนับสนุนให้สมาชิกครอบครัวได้มีการ
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารเพื่อสร้างข้อตกลงระหว่างกัน ได้อย่างเหมาะสมโดยการสื่อสาร
มุ่งเน้นจัดการกับวิธีการแก้ไขปัญหามากกว่าไม่ใช้การจัดการกับบุคคล
5. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่อการสื่อสารที่ทำให้บรรยากาศ
ในครอบครัวเป็นไปในทางที่ดี ไม่ทำลายความรู้สึก หรือทำให้เกิดความขัดแย้งกัน

ขั้นสรุป


1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษา
ในครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเข้าใจและการรับรู้ถึงแนวทางการสื่อสารภายในครอบครัว
ที่มีประสิทธิภาพจากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 3 ประเมินครอบครัวที่เป็น
กลุ่มตัวอย่าง

แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 3

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. สีนํ้ายิ้มเข้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. เข้าใจรูปแบบการสื่อสารสัมพันธ์				
4. การสื่อสารที่สอดคล้องกัน				

สิ่งที่จะบอกในครั้งนี้

.....



รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 4

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างการสื่อสารในครอบครัว (2)

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถสื่อสารในการทำความเข้าใจเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถใช้การสื่อสารสร้างข้อตกลงระหว่างกันได้
อย่างเหมาะสม

แนวคิดสำคัญ

การให้การปรึกษาครอบครัวทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ให้ความสำคัญกับการสื่อสาร โดยเชื่อว่าการสื่อสารบ่งบอกถึงธรรมชาติของสัมพันธภาพในครอบครัว ปัญหาส่วนใหญ่เกิดจากกระบวนการสื่อสารที่ผิดพลาด ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมองหว่าใครผิด ใครบกพร่อง หากความผิดพลาดเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกและต่อเนื่องจะกระทบกับปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ดังนั้นวิธีการจัดการจึงไม่ใช่การจัดการกับตัวปัญหา หากแต่เป็นการจัดการกับวิธีการแก้ปัญหา การสร้างเสริมปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว ลดรูปแบบพฤติกรรมของการใช้อำนาจและการควบคุม ดังนั้นในการให้การปรึกษาครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ต้องไม่โยนความผิดไปให้สมาชิกคนใดคนหนึ่งหรือการดึงบุคคลที่สามในครอบครัวเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นพวกซึ่งจะทำให้เกิดความขัดแย้งหรือเกิดปัญหามากขึ้น พ่อแม่ต้องมีการสื่อสารต่อบุตรอย่างชัดเจนตรงไปตรงมาทั้งภาษาพูด ภาษาท่าทาง และการแสดงออกในการทำความเข้าใจกัน ไม่ตำหนิหรือดูด่า ตลอดจนรับฟังเหตุผลในการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้ตรงกัน อันจะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตรเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสารในการให้การปรึกษาครอบครัวครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีและเทคนิคดังต่อไปนี้

ทฤษฎีเชิงกลยุทธ์ เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) เพื่อเป็นการท้าทายให้สมาชิกในครอบครัวเกิดสื่อสารใหม่ที่มีความเหมาะสม ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัว

ยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม

อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบการให้การปรึกษา หมายเลข 3 “สถานการณ์จำลอง”
2. แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 4

วิธีดำเนินการ

การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัวด้วยท่าทีที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการสื่อสาร โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันทบทวนสาระสำคัญของการปรึกษารอบครัวในครั้งที่ผ่านมา
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสื่อสารโดยใช้ภาษาท่าทางเพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน แล้วผู้วิจัยถามความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวแต่ละคน

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยอ่านสถานการณ์จำลองเกี่ยวกับการสื่อสารในครอบครัวที่มีลูกติดเกมออนไลน์ ให้สมาชิกครอบครัวฟัง แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละคนแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกต่อกัน โดยผู้วิจัยสะท้อนความรู้สึกและการให้กำลังใจเพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถระบุแบบการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการขัดแย้งในครอบครัว

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัว เล่าและแสดงออกถึงการสื่อสารมีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งอันเนื่องมาจากพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ โดยเริ่มจากบุตรก่อน

3. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสั่งให้มีอาการต่อไป (Prescribing the symptom) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวแสดงการสื่อสารที่มีปัญหาหรือก่อให้เกิดความขัดแย้งในการเล่นเกมนอนไลน์ดังกล่าว โดยให้ทำแบบเดิมทุกวัน ซึ่งถ้าสมาชิกครอบครัวยังสื่อสารแบบเดิมแสดงว่าสมาชิกครอบครัวสามารถควบคุมการสื่อสารได้ แต่ถ้าสมาชิกครอบครัวต่อต้านคำแนะนำของผู้วิจัยจะทำให้สมาชิกครอบครัวเกิดการสื่อสารต่อกันอย่างมีความเหมาะสม

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษารอบครัวครั้งนี้

3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินความสามารถในการสื่อสารจากการตอบคำถาม การซักถามและสรุป

ประเด็นของสมาชิกครอบครัว

3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การปรึกษาคณะครอบครัวครั้งที่ 4 ประเมินครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารประกอบการให้การศึกษา หมายเลข 3
“สถานการณ์จำลอง”

สถานการณ์ที่ 1





พ่อของกอฟ ทะเลาะกับกอฟเรื่องที่กอฟมัวแต่เล่นเกมออนไลน์โดยไม่ยอมทำงานบ้าน ที่ต้องรับผิดชอบ กอฟจึงไปบอกแม่ว่าพ่อคุด่า แม่รู้สึกสงสารกอฟจึงกอดกอฟและบอกกอฟว่าจะไป ช่วยลูกทำงานบ้าน เมื่อพ่อเห็นจึงเข้าใจว่าแม่ให้ท้ายและเข้าข้างกอฟ จึงด่าว่าแม่ของกอฟด้วย

สถานการณ์ที่ 2

พ่อของเกรียง ทะเลาะกับเกรียงในเรื่องที่เกรียงมัวแต่เล่นเกมออนไลน์โดยไม่ยอมทำงาน บ้านที่ต้องรับผิดชอบ เมื่อแม่ของเกรียง ได้ยินก็รู้สึกไม่พอใจเช่นกันจึงดุด่าเกรียงด้วย และบอกกับพ่อ ของเกรียงว่าเมื่อวานเกรียงก็ไม่ทำงานบ้าน ทั้งพ่อและแม่จึงช่วยกันดุด่าเกรียง

แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 4

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุน น่าไว้วางใจ				
2. สีน้ายิ้มเข้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการศึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การสร้างข้อตกลงร่วมกัน				
5. การเรียนรู้ความรู้สึกระหว่างกัน ได้อย่างเหมาะสม				

สิ่งที่ยากจะบอกในครั้งนี

.....
.....
.....



รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 5

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (1)

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อและแม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวสามารถกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบร่วมกันของพ่อแม่ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีความคิดความรู้สึกลดต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในเชิงบวก

แนวคิดสำคัญ

บทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พ่อแม่จะต้องมีการกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ความรับผิดชอบและภาระหน้าที่ของตนเองในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร โดยร่วมกันกำหนดบทบาทระหว่างกันอย่างชัดเจน การแบ่งงานให้บุตรรับผิดชอบการปฏิบัติตนเป็นตัวอย่าง การให้การแนะนำและตักเตือนบุตรในการเล่นเกมนออนไลน์ให้เหมาะสมกับความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนการตรวจสอบว่าบุตรได้ปฏิบัติตามด้วยความเรียบร้อยหรือไม่

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาทพ่อแม่ ในการให้การปรึกษาคครอบครัวครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เทคนิคดังต่อไปนี้

1. เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนความคิดของพ่อแม่ต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่ให้เป็นไปในทางบวก
2. เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้พ่อแม่และบุตรเขียนกฎระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีความชัดเจน โดยมีการพิจารณาร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวด้วยความเข้าใจกัน ตามความเหมาะสมกับรูปแบบของครอบครัว แล้วให้มารายงานในการเข้ารับการปรึกษาคครอบครัวในครั้งต่อไป

อุปกรณ์

1. วิดิทัศน์ เรื่อง เรียนรู้ เข้าใจ ห่วงใย เด็กไทยยุคไซเบอร์ สำหรับพ่อแม่
2. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 4 “คำร้องขอ...เพื่อครอบครัว”

3. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 5 “กฎของบ้าน”

4. แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 5

วิธีดำเนินการ

การให้การปรึกษารอบครัวครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัว ด้วยท่าทีที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และผู้วิจัยดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาท โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การปรึกษาในครั้งที่ผ่านมา
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกันจากการดู

วิดีโอ เรื่อง เรียนรู้ เข้าใจ หัวใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์

“วิดีโอ เรื่อง เรียนรู้ เข้าใจ หัวใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์ สำหรับพ่อแม่มีความเหมือนหรือต่างกับครอบครัวของสมาชิกครอบครัวของคุณอย่างไร”

“ถ้าเหตุการณ์ในวิดีโอเรื่องนี้เป็นสิ่งที่เกิดกับครอบครัวของคุณ พ่อแม่ต้องทำหน้าที่อย่างไร”

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้สมาชิกครอบครัวมองปัญหาในมุมใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในทางที่เป็นประโยชน์ เพื่อเป็นการเปลี่ยนความคิดของสมาชิกครอบครัวต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เผชิญอยู่ให้เป็นไปในทางบวก โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงบทบาทพ่อแม่ในปัจจุบันกับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตร

1.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่าบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์การติดเกมออนไลน์ของบุตรที่เผชิญร่วมกันนี้จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป และมีอะไรที่เป็นสิ่งค้ำยัน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา

1.3 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนสิ่งที่ต้องการให้อีกฝ่ายช่วยทำหรือรับผิดชอบในการดูแลและในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร ตามเอกสารประกอบการปรึกษาที่ 4 “คำร้องขอ...เพื่อครอบครัว”

3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนได้อ่านสิ่งที่เขียนไว้ในข้อ 2 และให้สมาชิกครอบครัวได้แสดงความรู้สึกระหว่างกันว่าสิ่งที่อีกฝ่ายเขียนเพื่อร้องขอให้ช่วยทำนั้นข้อไหนที่สามารถทำได้บ้าง ข้อไหนที่ทำได้ยาก เพื่อกำหนดบทบาทระหว่างกันในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร

4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้นำ (Directives) โดยผู้วิจัยมอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวกลับไปเขียนกฎของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์ โดยเป็นความร่วมมือกันทั้งพ่อแม่และบุตร ตามเอกสารประกอบการปรึกษาที่ 5 “กฎของครอบครัว” โดยสนับสนุนให้ได้มาจากการแสดงความคิดเห็นร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวด้วยความเข้าใจกัน และตามความเหมาะสมกับรูปแบบของครอบครัว แล้วให้มารายงานในการเข้ารับการศึกษาในครั้งต่อไป

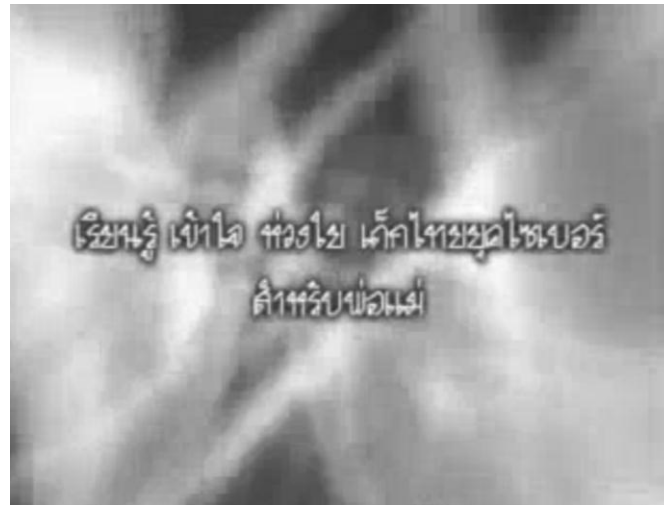
ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเข้าใจและความคิดเชิงบวกต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์ จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 5 ประเมินสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

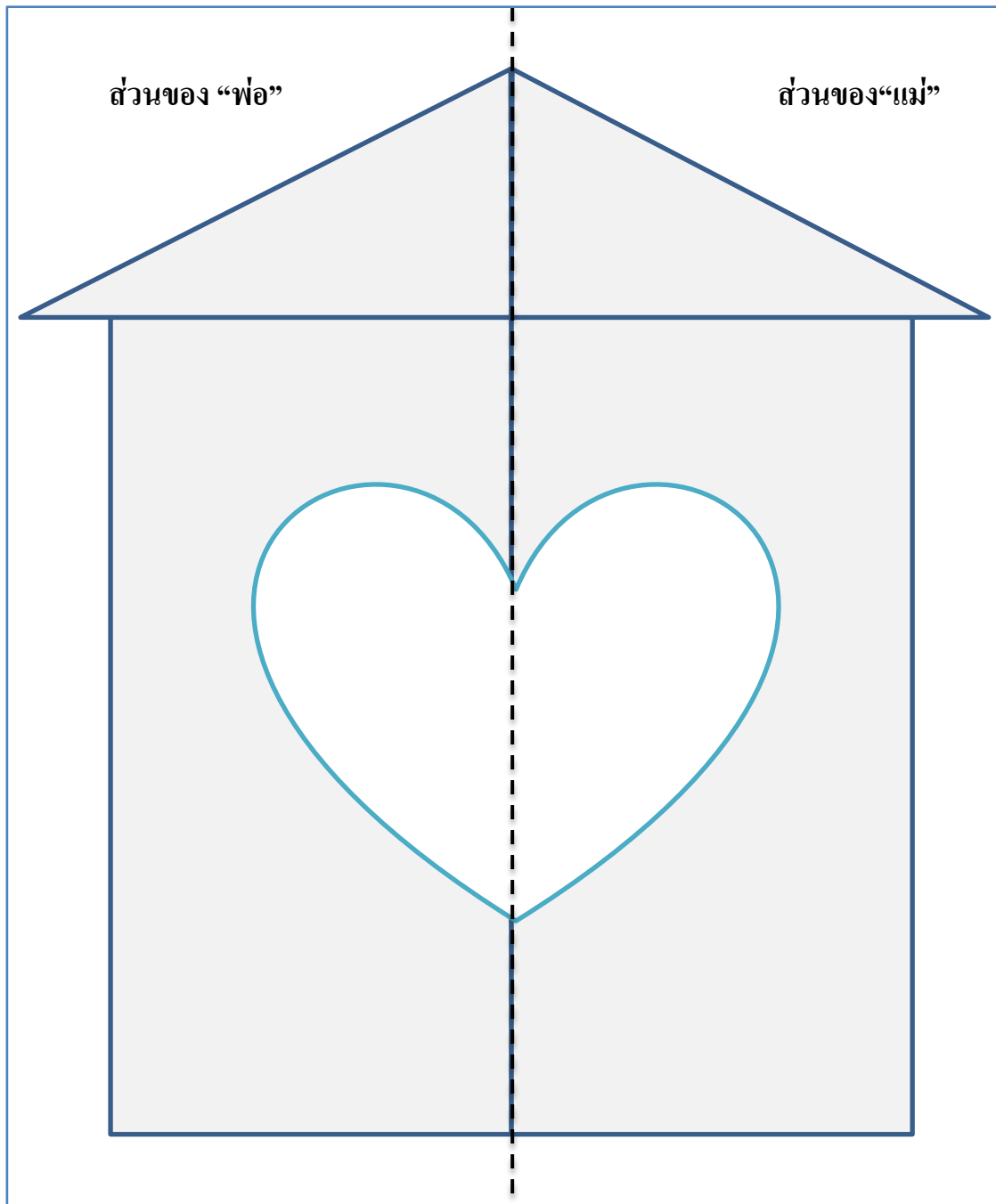
วิดิทัศน์ เรื่อง เรียนรู้ เข้าใจ ห่วงใย เด็กไทยยุคไซเบอร์ สำหรับพ่อแม่



โดย สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

เอกสารประกอบการปริิษา หมายเลข 4

“คำร้องขอ...เพื่อครอบครัว”



เอกสารประกอบการป้รึกษา หมายเลข 5

“กฎของครอบครัว”



A series of horizontal dotted lines for writing, starting from the top left and extending across the page.

แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 5

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. สีนํ้ายิ้มเข้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการศึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของพ่อแม่				
5. ความคิดเชิงบวกต่อบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการติคเกมออนไลน์				



สิ่งที่ยากจะบอกในครั้งนี

.....

.....

.....

รูปแบบการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 6

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างบทบาทพ่อแม่ (2)

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวมีความคิดความรู้สึกต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ในเชิงบวก
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบและมอบหมายงานให้กับบุตร

แนวคิดสำคัญ

บทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พ่อแม่จะต้องมีการกำหนดแบบแผนพฤติกรรม ความรับผิดชอบและภาระหน้าที่ของตนเองในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของบุตร โดยร่วมกันกำหนดบทบาทระหว่างกันอย่างชัดเจน การแบ่งงานให้บุตรรับผิดชอบการปฏิบัติตนเป็นตัวอย่าง การให้การแนะนำและตักเตือนบุตรในการเล่นเกมนอนไลน์ให้เหมาะสมกับความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนการตรวจสอบว่าบุตรได้ปฏิบัติตามด้วยความเรียบร้อยหรือไม่

การให้การปรึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาทพ่อแม่ โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคในการศึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ ได้แก่ เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนความคิดของสมาชิกครอบครัวต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ ที่ให้เป็นไปในทางบวก

อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 5 “กฎของครอบครัว”
2. เอกสารประกอบการปรึกษา หมายเลข 6 “หัวใจของบ้าน”
3. แบบประเมินการให้การศึกษารอบครัว ครั้งที่ 6

วิธีดำเนินการ

การให้การศึกษารอบครัวครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัว ด้วยท่าทีที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และผู้วิจัย

ดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านบทบาท โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การศึกษาในครั้งที่ผ่านมา

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนได้ประเมินบทบาทตนเองในปัจจุบันว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร โดยเริ่มจากบุตรก่อน
2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยการให้สมาชิกครอบครัวได้มีมุมมองเชิงบวกต่อบทบาทของพ่อแม่กับสถานการณ์ที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ที่เผชิญอยู่ โดยมีขั้นตอน ดังนี้
 - 2.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเล่าถึงบทบาทหน้าที่รับผิดชอบต่อบุตรในสถานการณ์ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในปัจจุบัน
 - 2.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่าบทบาทหน้าที่รับผิดชอบต่อบุตรในสถานการณ์ที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในปัจจุบันที่เผชิญร่วมกันนี้จะร่วมกันทำอย่างไรต่อไป โดยให้บุตรเริ่มพูดก่อน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา
 - 2.3 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา
3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้นำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย ตามเอกสารประกอบการปริิษาที่ 5 “กฎของครอบครัว”
 - “กฎของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์มีอะไรบ้าง”
 - “สมาชิกครอบครัวแต่ละคนมีบทบาทอย่างไร”
 - “หากสมาชิกในครอบครัวไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบจะมีผลอย่างไร”
 - “หากสมาชิกในครอบครัวปฏิบัติตามกฎระเบียบได้ดีจะมีผลอย่างไร”
4. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อกฎของครอบครัว
5. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนสิ่งที่ต้องการให้สมาชิกครอบครัวอีกฝ่ายทำว่า “เมื่อครั้งที่ผ่านมาพ่อแม่และแม่ได้เขียนคำร้องขอ...เพื่อครอบครัวแล้ว ซึ่งยังขาดส่วนที่เป็นหัวใจของบ้าน ในครั้งนี้จึงให้สมาชิกครอบครัวแต่ละคนเขียนสิ่งที่อยากให้อีกฝ่ายช่วยทำ บุตรอยากให้พ่อแม่ช่วยทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์บ้าง และพ่อแม่ต้องการจะให้บุตรช่วยทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์บ้าง” ตามเอกสารประกอบการปริิษา หมายเลข 6 “หัวใจของบ้าน”

6. เมื่อสมาชิกครอบครัวเขียนเสร็จ ผู้วิจัยให้สมาชิกที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้อ่านสิ่งที่เขียนไว้ในข้อ 5 และให้สมาชิกครอบครัวได้สื่อสารระหว่างกันว่าสิ่งที่อีกฝ่ายเขียนให้ช่วยทำนั้นข้อไหนที่ทำได้บ้าง หรือข้อไหนที่ทำได้ยาก

7. ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวว่า “หลังจากที่เพิ่มหัวใจของบ้านไปแล้ว สมาชิกครอบครัวต้องการจะเพิ่มเติมหรือลบกฎของครอบครัวอย่างไรบ้าง

8. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มร่วมกันสรุปกฎของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี้

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษาคณะครอบครัวครั้งนี้

3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การปรึกษาครั้งต่อไป

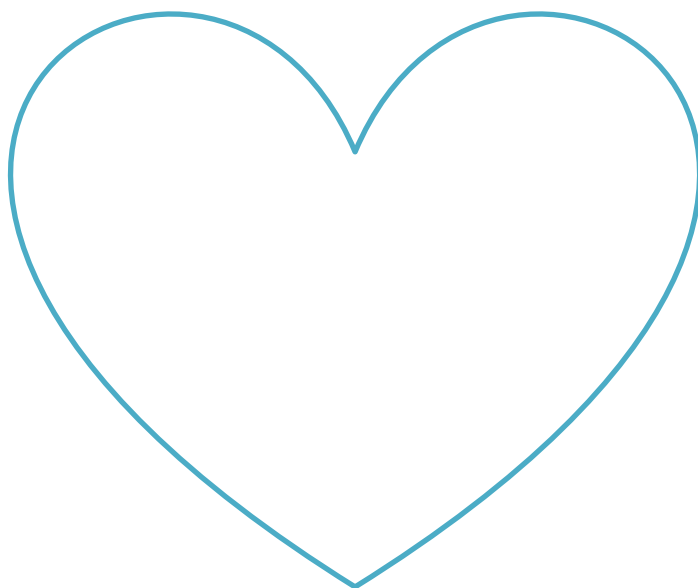
การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว

2. ผู้วิจัยประเมินการเข้าใจและความคิดเชิงบวกต่อบทบาทของพ่อแม่ที่มีบุตรติดเกมนอนไลน์ จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การปรึกษาคณะครอบครัวครั้งที่ 5 ประเมินครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารประกอบการปริิษา หมายเลข 6
“หัวใจของบ้าน”



แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 6

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อ่อนน้อม น่าไว้วางใจ				
2. สีนน้ำยิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ชี้คดยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของพ่อแม่				
5. ความคิดเชิงบวกต่อบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการติดเกมออนไลน์				



สิ่งทีอยากจะบอกในครั้งนี

.....

.....

.....

รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 7

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อหรือแม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวระบุวิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตร
2. เพื่อเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีการควบคุมพฤติกรรมเล่นเกม

ออนไลน์ให้เป็นไปในทางบวก

แนวคิดสำคัญ

การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เป็นความร่วมมือระหว่างสมาชิกในครอบครัว ครอบครัวมีกฎระเบียบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ชัดเจนและยืดหยุ่นพอประมาณ โดยพ่อแม่ไม่ใช้อำนาจในการควบคุมบุตรไว้ได้อำนาจ เพื่อให้บุตรเกิดความรู้สึกร่วมมือและปฏิบัติตามกฎที่วางไว้ ดังนั้นการให้การศึกษาในครั้งนี้พ่อแม่จะมีวิธีการที่พ่อแม่จะกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละสถานการณ์ โดยมีกฎระเบียบที่ชัดเจน แต่ก็มีคามยืดหยุ่นพอประมาณ การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ การชมเชยเมื่อบุตรปฏิบัติตามกฎกติกา มีการลงโทษเมื่อไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ และปรับเปลี่ยนกฎได้ตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของบุตรในการปรึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ ด้วยเทคนิคต่าง ๆ ได้แก่

1. เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีควบคุมพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ให้เป็นไปในทางบวก
2. เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) มอบหมายงานให้สมาชิกครอบครัวปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัวในการเล่นเกมนอนไลน์โดยให้พ่อแม่มีการควบคุมพฤติกรรมของบุตรแบบยืดหยุ่นคือการพิจารณาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วปรับเปลี่ยนกฎตามความเหมาะสม
3. เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) เพื่อท้าทายสมาชิกครอบครัวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

อุปกรณ์

1. กระดาษการ์ดสี
2. แก้ว 4 ใบ
3. แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 7

วิธีดำเนินการ

การศึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัว ด้วยท่าที่ท้อปุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การศึกษา และดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านการควบคุมพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นนำ

ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทบทวนสาระสำคัญการให้การศึกษาในครั้งที่ผ่านมา

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวเขียนถึงวิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ให้มากที่สุด โดยเขียนลงในกระดาษการ์ดสี 1 วิธี ต่อ 1 แผ่น
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวอ่านวิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ที่เขียนในกระดาษการ์ดสีทีละแผ่น และแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อคัดเลือกวิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ที่ดี และชอบ ดีแต่ไม่ชอบ ไม่ดีแต่ชอบ ไม่ดีและไม่ชอบ เพื่อหย่อนลงในแก้ว 4 ใบ ดังนี้



3. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้นำเสนอผลการคัดเลือกวิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ และผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) เพื่อเปลี่ยนความมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีควบคุมพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ให้เป็นไปได้ในทางบวกว่า โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.1 สมาชิกครอบครัวเล่าถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหา

3.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกครอบครัวถึงสถานการณ์ที่ใช้วิธีการควบคุมการเล่นออนไลน์ไม่ได้ผลหรือเป็นปัญหานั้น จะร่วมกันทำอะไรต่อไป โดยให้บุตรเริ่มพูดก่อน เพื่อให้สมาชิกครอบครัวได้ทบทวนความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับการร่วมมือกันในการแก้ปัญหา

3.3 ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกระหว่างกัน และมองว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวที่จะช่วยกันแก้ปัญหา

4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) โดยผู้วิจัยให้คำแนะนำกับสมาชิกครอบครัวถึงวิธีกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละสถานการณ์ โดยมีกฎระเบียบที่ชัดเจน แต่ก็มีควมยืดหยุ่นพอประมาณ การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ การชมเชยเมื่อบุตรปฏิบัติตามกฎกติกา มีการลงโทษเมื่อไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ

5. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยทำนายว่าพฤติกรรมความคิดเกมนออนไลน์ และความขัดแย้งในครอบครัวจะกลับมาเป็นเหมือนเดิม หากสมาชิกครอบครัวไม่ร่วมมือกันตามกฎครอบครัวที่วางไว้ เพื่อทำลายสมาชิกครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสอบถามความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวในการที่เข้าร่วมการปรึกษาในครั้งนี
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษาครอบครัวครั้งนี
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเปลี่ยนมุมมองของสมาชิกครอบครัวต่อวิธีการควบคุมพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ให้เป็นไปในทางบวก จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 7 ประเมินสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 7

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”				
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. สีน้ายิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการศึกษา				
1. ความรู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. สัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. วิธีการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์				
5. มุมมองเชิงบวกต่อการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์				



สิ่งที่จะบอกในครั้งนี

.....

.....

.....

รูปแบบการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 8

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเหมาะสม

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อ แม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกคอบครัวสามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อกัน
2. เพื่อให้สมาชิกคอบครัวสามารถตอบสนองอารมณ์ต่อกันได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดสำคัญ

คอบครัวที่มีการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสม สมาชิกคอบครัวจะสามารถแสดงอารมณ์ได้หลายแบบทั้งอารมณ์เชิงบวกและอารมณ์เชิงลบในปริมาณและตามสถานการณ์ที่เหมาะสม สำหรับคอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์และมีความจำกัดในการรับรู้และแสดงอารมณ์ เช่น สมาชิกคอบครัวรับรู้อารมณ์ความรู้สึกหรือความต้องการของสมาชิกอื่นในคอบครัวน้อยเกินไป หรือสมาชิกคอบครัวมีการตอบสนองทางอารมณ์ด้วยการแสดงออกถึงภาษา ท่าทางที่ไม่เหมาะสมก็จะส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ในคอบครัวได้

การให้การปรึกษาคอบครัวในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ เพื่อให้สมาชิกคอบครัวสามารถรับรู้ความรู้สึกความต้องการต่อกัน และสมาชิกคอบครัวสามารถแสดงพฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกต่อกันได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยจะใช้เทคนิคในการปรึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ ได้แก่ เทคนิคแสร้งทำ (Pretend techniques) เพื่อใช้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกต่อกันได้อย่างเหมาะสม อันจะส่งผลต่อสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในคอบครัวด้วย

อุปกรณ์

แบบประเมินการให้การปรึกษาคอบครัว ครั้งที่ 8

วิธีดำเนินการ

การให้การปรึกษาครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกคอบครัวด้วยท่าทีที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และดำเนินการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของคอบครัวด้านการตอบสนองทางอารมณ์ โดยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

จรรยาบรรณ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันทบทวนสาระสำคัญของการศึกษาครอบครัวในครั้งที่ผ่านมา

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสำรวจอารมณ์ในวันนี้ว่า

“ในวันนี้ฉันมีอารมณ์..... เพราะ.....”

ขั้นตอนการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวกำหนดลมหายใจเข้าออก หลับตาแล้วจินตนาการถึงเรื่องราวเชิงบวกที่เกี่ยวกับครอบครัว หลังจากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวผลัดกันเล่าเรื่องราวและบอกถึงความคิดความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวหลับตาและจินตนาการเรื่องที่กังวลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ หลังจากนั้นผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวผลัดกันเล่าเรื่องราวและ แล้วผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึกต่อกัน และใช้คำพูดที่แสดงถึงความเข้าใจ ให้กำลังใจต่อกัน

“สมาชิกครอบครัวคนอื่นรับรู้ถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นหรือไม่ อย่างไร”

“สมาชิกครอบครัวคนอื่นมีการตอบสนองอย่างไร”

“สมาชิกครอบครัวจะหาทางออกร่วมกันอย่างไร”

3. ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด และความรู้สึกต่อกันถึงเรื่องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมว่า “ที่ผ่านมามีเหตุการณ์ที่มีการแสดงออกทางอารมณ์แล้วทำให้สมาชิกครอบครัวคนอื่นรับมือได้ยาก หรือแสดงพฤติกรรมตอบสนองไม่เหมาะสมอย่างไรบ้าง”

4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคแสร้งทำ (Pretend techniques) โดยให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงการตอบสนองในลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองทางอารมณ์ไม่เหมาะสมในข้อ 4 โดยให้สมาชิกครอบครัวได้ร่วมกันอภิปรายว่าวิธีการไหนมีความเป็นไปได้ ในการนำไปใช้จริง เพื่อมุ่งหวังให้สมาชิกครอบครัวเกิดการเปลี่ยนแปลงและสามารถปฏิบัติได้

“หากเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นอีก สมาชิกครอบครัวจะตอบสนองอย่างไรบ้าง”

“สมาชิกครอบครัวมีความคิดความรู้สึกอย่างไรต่อวิธีการตอบสนองแต่ละวิธี”

“วิธีการใดที่มีความเหมาะสม และเป็นไปได้ในการเอาไปใช้จริง”

5. ผู้วิจัยให้สมาชิกในครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แสดงวิธีการตอบสนองที่สมาชิกครอบครัวเลือกว่ามีความเหมาะสมและนำไปใช้จริงได้ ผู้วิจัยถามความรู้สึกของสมาชิกครอบครัว และให้สมาชิกครอบครัวนำวิธีการที่เลือกไปปฏิบัติต่อไป เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันอย่างเหมาะสมต่อไปโดยอัตโนมัติ

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดเห็นความรู้สึกต่อการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการรับรู้และการตอบสนองอารมณ์ของสมาชิกครอบครัวต่อกัน

จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว

3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 8 ประเมินครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัว ครั้งที่ 8

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อ่อน น่ารัก น่าไว้วางใจ				
2. สีนํ้ายิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. ความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการศึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. ความรู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. สัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การรับรู้อารมณ์ความรู้สึก				
5. การตอบสนองอารมณ์ระหว่างกัน				

สิ่งที่จะบอกในครั้งนี

.....



รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 9

เรื่อง กลยุทธ์เสริมสร้างความผูกพันทางอารมณ์ในครอบครัว

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อหรือแม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจถึงความสำคัญของความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกัน
2. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกันได้

อย่างเหมาะสม

แนวคิดสำคัญ

ความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่เหมาะสมต้องอยู่บนพื้นฐานของความรัก ความห่วงใย และเอาใจใส่ ด้วยความเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่ายจึงจะทำให้เป็นการตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่ง ได้อย่างเหมาะสม สำหรับครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์ที่ปราศจากความผูกพันพ่อแม่จะไม่ให้ความสนใจต่อบุตรที่ติดเกมออนไลน์ ครอบครัวที่มีความผูกพันแบบไม่มีความรู้สึกพ่อแม่ก็ให้ความสนใจในเรื่องการติดเกมออนไลน์ของบุตรเป็นเพียงเรื่องอยากควบคุมเท่านั้น และครอบครัวที่มีความผูกพันที่มากเกินไปในลักษณะของการปกป้องหรือจู้จี้จ้านมากเกินไปจนถึงระดับผูกพันแน่นแฟ้นเหมือนเป็นบุคคลเดียวกันจนขอบเขตความเป็นส่วนตัวของแต่ละบุคคลไม่ชัดเจนหรือไม่มีเลย ย่อมทำให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวได้ การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ในการให้การปรึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะให้สมาชิกครอบครัวเข้าใจถึงความผูกพันทางอารมณ์ต่อกันที่เหมาะสม พ่อแม่แสดงออกถึงความรู้สึกรัก ห่วงใย เอาใจใส่ใจในพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของบุตรได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยจะใช้เทคนิคการให้การปรึกษาครอบครัวทฤษฎีกลยุทธ์ คือ เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) และเทคนิคการชี้แนะหรือการชี้แนะ (Directives) เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวได้เข้าใจถึงความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกครอบครัว ปรับความคิดให้สมาชิกครอบครัวในมุมมองใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ และแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกันได้อย่างเหมาะสม

อุปกรณ์

1. กระดาษโพสต์อิท โน้ต (Post-it note)
2. แบบประเมินการให้การปรึกษารอบครัว ครั้งที่ 9

วิธีดำเนินการ

การปรึกษารอบครัวเชิงกลยุทธ์ครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกกรอบครัว ด้วยท่าที่ที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และดำเนินการ เสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของกรอบครัวด้านความผูกพันทางอารมณ์ในกรอบครัว ดังนี้

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกกรอบครัวด้วยท่าที่ที่อบอุ่นและเป็นกันเอง
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกกรอบครัวทบทวนสาระสำคัญของกรอกเข้ากลุ่มในครั้งที่ผ่านมา

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกกรอบครัวแต่ละคนเล่าถึงสิ่งที่ปรารถนาและแรงจูงใจที่จะบรรลุ เป้าหมาย โดยเริ่มจากบุตรก่อน แล้วเปิดโอกาสให้สมาชิกกรอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก ในสิ่งที่ปรารถนาซึ่งกันและกันเพื่อให้สมาชิกกรอบครัวได้เอาใจใส่ในความปรารถนาของแต่ละคน ช่วยกันวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการมองภาพใหม่ (Reframing) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 ผู้วิจัยให้สมาชิกกรอบครัวเล่าประสบการณ์ของการแสดงออกซึ่งความรัก ความหวังใย และเอาใจใส่ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่าย อาจจะมากไปหรือน้อยไป

- 2.2 ผู้วิจัยถามสมาชิกกรอบครัวถึงการแสดงออกความรัก ความหวังใย และเอาใจใส่ ที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของอีกฝ่าย สมาชิกกรอบครัวแต่ละคนจะอย่างไร

- 2.3 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้สมาชิกกรอบครัวได้แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก ซึ่งกันและกัน เข้าใจความต้องการของอีกฝ่าย ช่วยกันปรับเปลี่ยนให้ไปในทางสร้างสรรค์

3. ผู้วิจัยสอบถามความคิดความรู้สึกของสมาชิกกรอบครัวแต่ละคน และให้สมาชิก ในกรอบครัวได้แสดงออกต่อกันถึงความผูกพันทางอารมณ์ระหว่างสมาชิกในกรอบครัวที่เหมาะสม บนพื้นฐานของความรัก ความหวังใย และเอาใจใส่ ด้วยความเข้าใจในความต้องการของอีกฝ่าย จึงจะทำให้ตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของอีกฝ่ายหนึ่งได้อย่างเหมาะสม

4. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการชี้แนะหรือชี้แนะ (Directives) โดยให้สมาชิกกรอบครัวแต่ละคน เขียนกิจกรรมที่อยากทำร่วมกันที่เสริมสร้างความรักความผูกพันในกรอบครัวในกระดาษ โพสต์อิท โน้ต (Post-it note) แล้วช่วยกันเลือกกิจกรรม 1 อย่าง ที่จะกลับไปทำเพื่อเสริมสร้างความรัก ความผูกพันต่อกัน โดยให้สมาชิกกรอบครัวอธิบายเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำร่วมกัน

“กิจกรรมที่จะทำร่วมกันนั้นมีความหมายต่อครอบครัวอย่างไร”

“โอกาสที่ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นอย่างไรบ้าง”

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความคิดเห็นความรู้สึกต่อการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวสรุปสิ่งที่ได้ในการปรึกษาครอบครัวครั้งนี้
3. ผู้วิจัยนัดหมายสมาชิกครอบครัวเข้าร่วมการให้การศึกษาครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินความเข้าใจและแสดงออกความผูกพันทางอารมณ์ที่มีต่อกันของสมาชิกครอบครัว จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยใช้แบบประเมินการให้การศึกษาครอบครัวครั้งที่ 9 ประเมินครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

แบบประเมินการให้การปรึกษาครอบครัว ครั้งที่ 9

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุ่น น่าไว้วางใจ				
2. มีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. มีความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. รู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. เกิดสัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การเข้าใจถึงความผูกพันทางอารมณ์ ที่มีต่อกัน				
5. การแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์ ที่มีต่อกันได้อย่างเหมาะสม				

สิ่งที่ยากจะบอกในครั้งนี

.....
.....
.....



รูปแบบการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์
เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
ครั้งที่ 10

เรื่อง ประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา

เวลา 60 นาที

ผู้รับการปรึกษา พ่อหรือแม่ และบุตร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกครอบครัวประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว
2. เพื่อสรุปผลของการให้การปรึกษาคอบครัว
3. เพื่อยุติการให้การปรึกษาคอบครัว

แนวคิดสำคัญ

การให้การปรึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวได้ประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวในเรื่องการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวของพ่อแม่ใน 6 ด้าน คือ การแก้ปัญหา การสื่อสาร บทบาท การตอบสนองทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ การควบคุมพฤติกรรม และในเรื่องพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของบุตร โดยประเมินจากความรู้สึก สิ่งที่ได้เรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงจากการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ รวมทั้งการทำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

ผู้วิจัยใช้เทคนิคในการศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ได้แก่ เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) เพื่อทำนายสมาชิกครอบครัวเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อไป

อุปกรณ์

1. แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์
2. แบบวัดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์

วิธีดำเนินการ

การศึกษาคอบครัวเชิงกลยุทธ์ครั้งนี้ เริ่มต้นด้วยผู้วิจัยกล่าวทักทายสมาชิกครอบครัวด้วยท่าที่อบอุ่นและเป็นกันเองเพื่อเป็นการรักษาสัมพันธภาพในการให้การปรึกษา และดำเนินการประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวและยุติการให้การปรึกษา โดยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมสมาชิกครอบครัวที่มีความตั้งใจในการเข้าร่วมการปรึกษาจนครบตามที่ตกลงไว้

2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวแสดงความชื่นชมต่อกันที่เข้าร่วมการปรึกษาจนครบตามที่ตกลงไว้ร่วมกัน

ขั้นตอนการ

1. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวร่วมกันสรุปการเข้าร่วมการปรึกษาที่ผ่านมา
 - 1.1 ความรู้สึกต่อการเข้าร่วมการปรึกษา
 - 1.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในการเข้าร่วมการปรึกษา
 - 1.3 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นต่อตนเอง ครอบครัว
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกครอบครัวทำแบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบวัดพฤติกรรมการเล่นออนไลน์
3. ผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำนายการเกิดซ้ำ (Predicting a relapse) โดยผู้วิจัยกล่าวว่าหลังจากยุติการปรึกษาแล้ว หากสมาชิกครอบครัวมีการร่วมมือร่วมใจกัน พฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของบุตรจะดีขึ้น

ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญของการให้การปรึกษาคณะครอบครัว
2. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณสมาชิกครอบครัวที่ให้ความร่วมมือและยุติการปรึกษากลุ่ม

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยสังเกตการให้ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมของสมาชิกครอบครัว
2. ผู้วิจัยประเมินการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว จากการตอบคำถาม การซักถามและสรุปประเด็นของสมาชิกครอบครัว
3. ผู้วิจัยประเมินสมาชิกครอบครัวที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบประเมินการให้การปรึกษาคณะครอบครัวครั้งที่ 10 แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และแบบวัดพฤติกรรมการเล่นออนไลน์

แบบประเมินการให้การปรึกษาครอบครัว ครั้งที่ 10

ความคิดเห็นต่อ “ผู้วิจัย”	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. บุคลิกภาพเป็นมิตร อบอุน น่าไว้วางใจ				
2. มีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส				
3. สื่อสารด้วยภาษาและท่าทางที่เข้าใจง่าย				
4. มีความคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น				
5. เป็นที่ปรึกษา/ ผู้เชี่ยวชาญ				

ความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมการปรึกษา	 มากที่สุด	 มาก	 น้อย	 น้อยที่สุด
1. ความรู้สึกผ่อนคลาย ไว้วางใจซึ่งกันและกัน				
2. สัมพันธภาพในครอบครัว				
3. การสื่อสารในครอบครัว				
4. การปฏิบัติหน้าที่ของพ่อแม่				
5. การเปลี่ยนแปลงของครอบครัว				



สิ่งที่จะบอกในครั้งนี

.....

.....

.....

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์

ข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าดัชนี IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	0	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
3	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
8	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
9	0	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
10	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

หมายเหตุ ผู้วิจัยทำการปรับแก้รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ตามข้อเสนอแนะของ

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ภาคผนวก จ

หนังสือราชการที่เกี่ยวข้อง

- หนังสือรับรองของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
- หนังสือตอบรับให้ใช้เครื่องมือวิจัย



**แบบรายงานผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**

๑. ชื่อวิทยานิพนธ์
ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย) การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัวของครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์โดยการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์
ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ) THE ENHANCEMENT OF FAMILY FUNCTIONING ON GAME-ONLINE ADDICTION IN CHILDREN THROUGH STRATEGIC FAMILY
๒. ชื่อนิสิต นางสาวพิชชา ธนอมเสียง หลักสูตร ปรัชญาศึกษบัณฑิต
รหัสประจำตัว ๕๕๘๑๐๐๓๔ สาขาวิชา จิตวิทยาการปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์
 ภาคปกติ ภาคพิเศษ
๓. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย:
คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ได้พิจารณารายละเอียดวิทยานิพนธ์ เรื่องดังกล่าวข้างต้นแล้ว
ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง
๑) การเคารพในศักดิ์ศรี และสิทธิของมนุษย์ที่ใช้เป็นตัวอย่างการวิจัย
๒) วิธีการที่เหมาะสมในการได้รับความยินยอมจากกลุ่มตัวอย่างก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัย
(Informed consent) รวมทั้งการปกป้องสิทธิประโยชน์และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
๓) การดำเนินการวิจัยอย่างเหมาะสม เพื่อไม่ก่อความเสียหายต่อสิ่งที่ศึกษาวิจัยไม่ว่าจะเป็น
สิ่งที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต
คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มีมติเห็นชอบ ดังนี้
(✓) อนุมัติโครงการวิจัย
() ไม่อนุมัติ
๔. วันที่ให้การอนุมัติ: ๒๒ เดือน มกราคม พ.ศ. ๒๕๕๙

318

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิจิต สุรัตน์เรืองชัย)
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

000753 11 ส.ค. 2558 ที่ สร ๐๘๒๓/๖๖๖		02011 10 ส.ค. 2558 17.๐๓ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ๗๕/๑ ถ.พระรามที่ ๖ ราชเทวี กทม. ๑๐๔๐๐
-------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

๑ มีนาคม ๒๕๕๘

เรื่อง อนุญาตให้ใช้แบบทดสอบ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

อ้างถึง หนังสือ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ สร ๖๖๒๑/๒๕๕๘ ลงวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๕๘

ตามหนังสือที่อ้างถึง คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา แจ้งนางสาวพิชชา ถนอมเสียง นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขออนุญาตใช้แบบทดสอบการคิดเกม GAST เพื่อใช้ทำคู่มือเรื่อง "การเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ครอบครัวของครอบครัวที่มีเด็กติดเกมออนไลน์โดยการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์" นั้น

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ พิจารณาแล้วไม่ขัดข้อง ยินดีอนุญาตให้นางสาวพิชชา ถนอมเสียง นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ใช้แบบแบบทดสอบการคิดเกม GAST เพื่อใช้ทำคู่มือดังกล่าวได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(นางมจรูดา สุวรรณโพธิ์)

ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

เสมอ คณะศึกษาศาสตร์

๑๕
๑๐/๑.๕๖

ฝ่ายบริหารทั่วไป

โทร. ๐ ๒๒๔๘ ๘๑๑๑

โทรสาร ๐ ๒๒๔๘ ๘๑๑๘

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวพิชชา ถนอมเสียง
วัน เดือน ปีเกิด	1 พฤษภาคม พ.ศ. 2518
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 314 หมู่ 1 ตำบลหนองตอง อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ 50340
ที่อยู่ทำงานปัจจุบัน	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง 119 หมู่ 9 ถนนลำปาง-แม่ทะ ตำบลชมพู อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง 52100
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2543-2546	นักจิตวิทยา ศูนย์บำบัดรักษายาเสพติดจังหวัดขอนแก่น กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2547-2550	นักวิชาการศึกษา ศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2552-ปัจจุบัน	อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง จังหวัดลำปาง
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2539	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2542	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (แนะแนวและให้คำปรึกษา) มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ. 2560	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (จิตวิทยาการปรึกษา) มหาวิทยาลัยบูรพา