บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามสื่อมวลชนทุกประเภททั้งทางหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าสถานการณ์ทางสังคมในปัจจุบันโดยเฉพาะปัญหาของวัยรุ่นนั้นนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงมาก อย่างเช่น การมั่วสุมตามสถานบันเทิงยามค่ำคืน การใช้สารเสพติด การยกพวกก่อเหตุทะเลาะวิวาท การพนันบอล การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน การตั้งครรภ์และการทำแท้ง เป็นต้น (1-7) ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นผลกระทบจากการใช้เวลาทำกิจกรรมอันเป็นโทษหรือกิจกรรมยามว่างเชิงลบทั้งสิ้น จากรายงานการสำรวจของปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (The Wisdom Society for Public Opinion Research of Thailand: WPORT) ในปี พ.ศ. 2551 ได้แสดงให้เห็นการใช้เวลาของวัยรุ่นไทย อายุ 13-24 ปี จากทั่วประเทศจำนวน 5,000 คน พบว่า กิจกรรมยามว่างที่วัยรุ่นเลือกทำนั้นมีทั้งกิจกรรมยามว่างเชิงลบอันเป็นโทษต่อตัวเองหรือสังคม และยังมีกิจกรรมยามว่างเชิงบวกอันเป็นประโยชน์ต่อตัวเองหรือสังคม เป็นต้น (8)

กิจกรรมยามว่าง (leisure activities) เป็นรูปแบบของการทำกิจกรรมการดำเนินชีวิตอย่างหนึ่งของมนุษย์ (9) มีบทบาทช่วยจัดการความเครียดในชีวิตประจำวัน พัฒนาทักษะ และแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล รวมถึงเป็นตัวช่วยให้เกิดความสมดุลระหว่างกิจกรรมการดำเนินชีวิตต่าง ๆ อันจะส่งเสริมสุขภาวะ (well-being) ในที่สุด (10, 11) มนุษย์มักเลือกใช้เวลาไปกับการประกอบกิจกรรมที่แตกต่างกันไปตลอดทุกช่วงวัย เช่น วัยทำงานหรือวัยผู้ใหญ่ใช้เวลาส่วนมากไปกับการทำงานประจำและงานเสริม จึงมักเลือกทำกิจกรรมยามว่างที่มุ่งผ่อนคลายหรือมุ่งพัฒนาความสามารถในอาชีพและการทำงาน ในขณะที่วัยเรียนหรือวัยรุ่นใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเรียนจึงมักเลือกทำกิจกรรมยามว่างที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการเรียนรู้หรือฝึกฝนตนเองให้มีความรู้ความสามารถ การพักผ่อนและบันเทิงเป็นหลัก (12, 13) ซึ่งมีรายงานการวิจัยจำนวนมากที่แสดงให้เห็นว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์อย่างภูมิลำเนาเพศ วัย ที่แตกต่างกันล้วนส่งผลให้บุคคลเลือกประกอบกิจกรรมที่แตกต่างกัน (8, 14-25) แต่ก็มีรายงานการวิจัยจำนวนหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า แม้แต่คนในภูมิลำเนาเดียวกัน เพศเดียวกันและกลุ่มวัยเดียวกันก็ยังปรากฏลักษณะการประกอบกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่แตกต่างหลากหลาย (26-32)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ซึ่งในทางกิจกรรมบำบัดนั้น นอกจากจะมีการพิจารณาถึงปัจจัยภายนอก (extrinsic factors) อย่างองค์ประกอบทางบริบทต่าง ๆ (component context) แล้ว ยังมีการให้การรักษาโดยคำนึงถึงปัจจัยภายในบุคคล (intrinsic factors) ที่ส่งผลต่อการเลือกประกอบกิจกรรมของแต่ละคนด้วย ดังแบบจำลองทางกิจกรรมบำบัด Person-Environment-Occupation-Performance Model (PEOP) (33) ที่ได้แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภายในอันจะส่งผลต่อการประกอบกิจกรรมไว้ว่า บุคคลมีปัจจัยภายในตนเองที่จะจูงใจให้สำรวจและจัดการกับสิ่งรอบตัวผ่านทางการประกอบกิจกรรมการดำเนินชีวิตต่าง ๆ โดยประสบการณ์ด้านความสำเร็จที่ได้รับนั้นจะช่วยให้เกิดความมั่นใจและพอใจที่จะทำกิจกรรมที่ยากและท้าทายขึ้น ซึ่งจะส่งผลถึงประสิทธิภาพการประกอบกิจกรรม จนก่อให้เกิดสุขภาวะและคุณภาพชีวิตในที่สุด โดยปัจจัยภายในบุคคลอย่างระบบประสาท (neurobehavioral factor) มีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ระบบการรับความรู้สึก (sensory system) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเคลื่อนไหวเพื่อประกอบกิจกรรมการดำเนินชีวิต

การรับความรู้สึกเป็นกระบวนการทางประสาทวิทยาที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างมาก เพราะชีวิตในแต่ละวันล้วนดำเนินอยู่ท่ามกลางการรับความรู้สึกมากมาย (34) ต้องเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมหรืออุปกรณ์ที่ออกแบบมาเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กับระบบการรับความรู้สึกทั้งทางการมองเห็น ทางการได้ยินหรือทางการรับสัมผัส (35) เช่น สัญญาณไฟจราจร โทรทัศน์ โทรศัพท์ เครื่องเสียง นาฬิกา ปากกา และกระดาษ เป็นต้น การที่ต้องเรียนรู้โลกและสิ่งแวดล้อมผ่านทางระบบประสาทรับความรู้สึก ส่งผลให้เราต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอยู่ตลอดเวลา ทุกสิ่งที่เราทำจึงล้วนเป็นผลมาจากความสามารถในการรับและแปลผลสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของเรานั่นเอง (36) โดยระดับการรับความรู้สึกที่แตกต่างกันในแต่ละคนจะส่งผลให้มีพฤติกรรมการตอบสนอง (behavioral responses) ในระดับที่แตกต่างกัน (33) อีกทั้งระดับการรับความรู้สึก (neurological thresholds) ที่แตกต่าง มักส่งผลให้แต่ละคนชอบทำกิจกรรมที่ตอบสนองต่อการรับความรู้สึกในแบบที่ตนพอใจ (37-40) Dunn's Model of Sensory Processing ได้อธิบายกระบวนการเรียนรู้โดยใช้องค์ความรู้ด้านการประมวลสิ่งเร้าความรู้สึกในชีวิตประจำวันว่า เมื่อมนุษย์เจริญขึ้นมาก็จะต้องมีระบบประสาทเข้ามาเกี่ยวข้องในการรักษาสมดุลระหว่างความเคยชิน (habituation) กับการรับสิ่งเร้าความรู้สึก (sensitization) ของระบบประสาท ซึ่งองค์ความรู้นี้จะเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างการทำงานของระบบประสาทความรู้สึกของแต่ละบุคคลกับพฤติกรรมที่แสดงออกมา โดย Dunn's Model of Sensory Processing มุ่งอธิบายระดับการตอบสนองของระบบประสาทที่มีต่อสิ่งเร้า คือ ดูว่าระดับการรับความรู้สึก (threshold) อยู่ในระดับสูง-ต่ำอย่างไร ความชอบทางการรับความรู้สึก (preference) เป็น

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

อย่างไร และดูการปรับระดับสิ่งเร้าความรู้สึก (regulate) ของแต่ละระบบว่ามีการแสวงหาหรือหลีกหนีหรือไม่ (41) ซึ่งระดับการรับความรู้สึก และระดับความชอบทางการรับความรู้สึกสามารถใช้เพื่อระบุหรือบ่งบอกได้ว่าแต่ละคนจะมีลักษณะบุคลิกภาพแบบใด ชอบหรือไม่ชอบการรับความรู้สึกด้านใด เลือกประกอบกิจกรรมที่สัมพันธ์กับการรับความรู้สึกที่ตนชอบหรือไม่ชอบอย่างไร

รายงานการศึกษาในบางงานวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าปัจจัยภายในบุคคลอย่างการประมวลสิ่งเร้าความรู้สึกของระบบประสาท (sensory processing) นั้นส่งผลต่อความชอบในการทำกิจกรรมและอาจมีความสัมพันธ์กับการเลือกประกอบกิจกรรมที่แตกต่างกันในแต่ละคนด้วย (32) ทั้งนี้ Dunn's Model of Sensory Processing ได้อธิบายถึงสิ่งเร้าความรู้สึกว่ามีส่วนสัมพันธ์กับพฤติกรรมการแสดงออกและกิจกรรมการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างมาก อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาอัตลักษณ์แห่งตน ทักษะ และความรู้ต่าง ๆ (personalities skills and knowledge) (42) ซึ่งจะส่งผลให้แต่ละคนมีความชอบหรือหลีกเลี่ยงการประกอบกิจกรรมบางรูปแบบโดยเฉพาะ และนำไปสู่การเลือกประกอบกิจกรรมที่แตกต่างกัน (39) จากงานวิจัยที่ผ่านมาของ Luo Lu และ Shu-Fang Kao (29) ในปี ค.ศ. 2009 ที่ทำศึกษาการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่างของผู้ใหญ่ชาวไต้หวัน จำนวน 201 คน พบว่าระดับการแสวงหาสิ่งกระตุ้นทางการรับความรู้สึกมีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ กลุ่มที่มีการแสวงหาสิ่งกระตุ้นทางการรับความรู้สึกอยู่ในระดับต่ำมักจะมีส่วนร่วมและมีความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่างในระดับที่ต่ำด้วย ในขณะที่กลุ่มที่มีการแสวงหาสิ่งกระตุ้นทางการรับความรู้สึกอยู่ในระดับสูงมักจะมีส่วนร่วมและมีความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่างในระดับที่สูงให้เกิดพฤติกรรมและกิจกรรมต่าง ๆ อย่างหลากหลาย เช่น ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้แอลกอฮอล์ การใช้สารเสพติด การเล่นกีฬาผาดโผน พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ การเล่นการพนัน และการประกอบอาชีพที่ท้าทายและน่าตื่นเต้น(stimulating vocations) (31) จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ระดับการรับความรู้สึกส่งผลต่อการแสดงออกพฤติกรรมของมนุษย์ (sensory personality) รวมถึงระดับความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่างที่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาที่กิจกรรมยามว่างที่กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยดังกล่าวเลือกกระทำจะพบว่ามีทั้งกิจกรรมที่มีผลดีและผลเสียต่อสุขภาพ และเมื่อพิจารณาลักษณะการประกอบกิจกรรมการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น พบว่าวัยรุ่นใช้เวลาส่วนมากไปกับกิจกรรมการดำเนินชีวิตหลักคือ การเรียน (43) ทั้งนี้กิจกรรมยามว่างได้เปลี่ยนรูปแบบจากการเล่นในวัยเด็กมาสู่การเรียนรู้หรือฝึกฝนตนเอง การพักผ่อนและบันเทิงเป็นหลัก (13) ซึ่งรูปแบบของกิจกรรมยามว่างอาจมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการใช้ชีวิตของวัยรุ่น เช่น กิจกรรมยามว่างช่วยส่งเสริมความสำเร็จในผลการศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (22)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

เป็นต้น นอกจากนี้แล้วกิจกรรมยามว่างยังมีรูปแบบที่ก่อให้เกิดปัญหาบางอย่างในวัยรุ่น ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ถึงแม้จะมีบางงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าภาวะแสวงหาสิ่งกระตุ้นทางการรับความรู้สึก (sensory seeking) นั้นมีความสัมพันธ์กับการเลือกประกอบกิจกรรมที่เสี่ยงและท้าทาย (30, 31) แต่ก็ยังไม่มีการศึกษาถึงระดับการรับความรู้สึก (sensory thresholds) และความชอบทางการรับความรู้สึก (sensory preference) ว่ามีความสัมพันธ์กับการเลือกประกอบกิจกรรมของแต่ละคนอย่างไร อีกทั้งยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ศึกษาถึงรูปแบบการรับความรู้สึกกับรูปแบบกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นไทยมาก่อน ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่สำคัญเพราะเป็นช่วงต่อระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทางสังคม (44, 45) จนนักจิตวิทยามักเรียกช่วงวัยนี้ว่าช่วงแห่ง “พายุและความกดดัน (storm and stress)” (46, 47) โดยทั่วไปแล้วมักถือว่าอยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 10-13 ปี ไปจนถึง 18-22 ปี (48) นอกจากนั้น วัยรุ่นยังมีความวิตกกังวลว่าการเปลี่ยนแปลงของตนนั้นเป็นปกติอยู่หรือไม่ ต้องการความเป็นส่วนตัวและอิสระ ขณะเดียวกันก็ต้องการประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนฝูงรวมทั้งผู้ใหญ่ ต้องปรับตัวและต้องการค้นหาตนเองเพื่อให้รู้แน่ชัดว่าเป็นคนเช่นไร มีความสามารถอย่างไร อะไรคือเป้าหมายที่แท้จริงของชีวิตและควรจะดำเนินชีวิตไปทิศทางใด ด้วยวัยที่ต้องมีการปรับตัวหลายอย่างนี้เอง จึงส่งผลให้วัยรุ่นใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการค้นหาและสร้างเอกลักษณ์แห่งตน ซึ่งมีทั้งการสร้างจุดเด่นของตน เช่น กิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพและรูปร่างที่ดี หรือการแก้ไขจุดด้อยของตน เช่น การดื่มแอลกอฮอล์หรือการใช้สารเสพติดเพื่อเบี่ยงเบนออกจากความวิตกกังวล เป็นต้น (45) จากการที่กิจกรรมบำบัดได้ให้ความสำคัญต่อความสามารถในการประกอบกิจกรรมการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งมองว่าระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการดำเนินชีวิตจะส่งผลถึงภาวะสุขภาพที่ต่างกันด้วย การที่บุคคลสามารถเลือกทำกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่าและมีความหมายเพื่อตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมและบทบาทได้อย่างเหมาะสมย่อมนำไปสู่การดำเนินชีวิตที่ราบรื่นและมีประสิทธิภาพ อันจะนำมาซึ่งสุขภาวะและคุณภาพชีวิตที่ดีในที่สุด ดังเห็นได้จากแนวโน้มระบบสุขภาพระดับโลกในปัจจุบันอย่างองค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ที่ได้ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสิ่งแวดล้อมว่ามีบทบาทในการกำหนดสุขภาพของบุคคล จึงได้กำหนดปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมและการทำกิจกรรมไว้เป็นองค์ประกอบสำคัญของบัญชีสากลเพื่อการจำแนกการทำงานความพิการและสุขภาพ (International Classification of Functioning, Disability and Health: ICF) (49) โดย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

เน้นว่าบุคคลใดที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือจิตสังคมควรส่งเสริมให้มีส่วนร่วมและมีการทำกิจกรรมที่หลากหลาย

จากเหตุผลดังกล่าว ประกอบกับสถานการณ์ทางสังคมของวัยรุ่นซึ่งนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษารูปแบบการรับความรู้สึกซึ่งเป็นปัจจัยภายในของบุคคลที่น่าจะมีผลต่อการเลือกประกอบกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นไทยตอนปลาย อายุ 16-18 ปี เพราะเป็นช่วงที่เริ่มค้นพบอัตลักษณ์แห่งตน อันเนื่องมาจากการมีพัฒนาการทางร่างกายอย่างเต็มที่ รวมทั้งมีอารมณ์ ค่านิยม และพฤติกรรมทางสังคมค่อนข้างคงที่ (46) อีกทั้งยังพบว่ารูปแบบกิจกรรมยามว่าง (leisure patterns) ของวัยดังกล่าวอาจส่งผลต่อเนื่องไปถึงรูปแบบกิจกรรมยามว่างขณะที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่ไปจนถึงวัยชราอีกด้วย (50) อย่างไรก็ตามขอบเขตของการศึกษานี้จะเป็นการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นตอนปลายที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเท่านั้น ผู้วิจัยคาดว่าผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักกิจกรรมบำบัดเพื่อใช้เป็นแนวทางให้บริการกับผู้รับบริการวัยรุ่นในการพิจารณาแนะนำเลือกใช้กิจกรรมให้สอดคล้องกับรูปแบบการประมวลสิ่งเร้าความรู้สึกของแต่ละคน รวมถึงจะเป็นประโยชน์ต่อองค์กรที่มีหน้าที่ให้บริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น เช่น สถาบันการศึกษา สามารถนำไปใช้ประกอบการพิจารณาเพื่อจัดเตรียมบริการให้คำแนะนำเลือกกิจกรรมยามว่างที่เหมาะสมและสอดคล้องตอบสนองต่อระบบการรับความรู้สึกของผู้รับบริการวัยรุ่นได้อย่างครอบคลุมเพื่อให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมั่นคงและเข้มแข็ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจรูปแบบการรับความรู้สึก (ความชอบทางการรับความรู้สึก และระดับการรับความรู้สึก) และรูปแบบความสนใจในกิจกรรมยามว่าง (ความสนใจ ความถี่ ความสามารถ และความพึงพอใจในกิจกรรมยามว่าง) ของวัยรุ่นตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาแนวโน้มความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการรับความรู้สึกและรูปแบบความสนใจในกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นตอนปลาย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชายและหญิงอายุตั้งแต่ 16-18 ปีที่เรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลที่มีอายุ 16-18 ปี จำนวน 370 คน ที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

เกณฑ์การคัดเข้า

มีความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์การคัดออก

นักเรียนที่ไม่สามารถทำแบบประเมินได้เสร็จสิ้น

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ความชอบทางการรับความรู้สึก
2. ระดับการรับความรู้สึก
3. ระดับความสนใจในการประกอบกิจกรรมยามว่าง
4. ความถี่ในการประกอบกิจกรรมยามว่าง
5. ความสามารถในการประกอบกิจกรรมยามว่าง
6. ความพึงพอใจในการประกอบกิจกรรมยามว่าง

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการรับความรู้สึก (sensory profile) หมายถึง ความชอบทางการรับความรู้สึก (sensory preferences) และระดับการรับความรู้สึก (sensory thresholds) ทั้ง 6 ด้านคือ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การรับรส กายสัมผัส และการเคลื่อนไหว โดยประเมินได้จากเครื่องมือประเมินรูปแบบการรับความรู้สึกเพื่อพัฒนาระบบประสาทสำหรับคนไทย (Thai Sensory Profile Assessment Tool : TSPA) ของเทียม ศรีคำจักร์และคณะ (51)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ข้อมลของความสนใจในกิจกรรมยามว่าง (leisure interest profile) หมายถึง ความสนใจในการประกอบกิจกรรมยามว่างต่าง ๆ ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ประเมินรูปแบบความสนใจในกิจกรรมยามว่าง โดยใช้เครื่องมือประเมินที่ดัดแปลงมาจากเครื่องมือ Adolescent Leisure Interest Profile ของ Alexis D. Henry (52)

วัยรุ่นตอนปลาย หมายถึง วัยรุ่นชายและหญิงที่มีอายุ 16-18 ปี ในงานวิจัยนี้ หมายถึง บุคคลอายุตั้งแต่ 16 ปี 0 เดือน – 18 ปี 11 เดือน ที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงรูปแบบการรับความรู้สึกและรูปแบบความสนใจในกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นตอนปลาย
2. ทราบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการรับความรู้สึกและรูปแบบความสนใจในกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นตอนปลาย
3. เป็นแนวทางในการจัดบริการของหน่วยงานทางกิจกรรมบำบัดเพื่อจัดเตรียมการให้บริการที่เหมาะสมแก่วัยรุ่นในด้านการให้คำแนะนำการเลือกกิจกรรมยามว่าง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved