

## บทที่ 6

### บทวิจารณ์และข้อเสนอแนะ

เนื้อหาของบทที่ 6 นี้จะเป็นการกล่าวถึงมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อผลการวิจัยที่เกิดขึ้นโดยเป็นมุมมองที่อ้างอิงจากทฤษฎีทางกิจกรรมบำบัดและแนวคิดของศาสตร์แห่งกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่นำมาช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้นต่อผลการวิจัยเรื่อง การเล่นของเด็กสมองพิการผ่านมุมมองของผู้ดูแล รวมถึงจุดแข็งและข้อจำกัดของงานวิจัย ปัญหาอุปสรรค รวมถึงข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยต่อไปและการขยายผลการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์

#### แนวคิดทางศาสตร์แห่งกิจกรรมการดำเนินชีวิตและกิจกรรมบำบัดกับการเล่นของเด็กสมองพิการ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษามุมมองของผู้ดูแลต่อการเล่นของเด็กสมองพิการในความดูแล วิธีการเก็บข้อมูลใช้วิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและการสังเกต ในผู้ให้ข้อมูลหลักคือ ผู้ดูแลจำนวน 3 คนเพื่อนำไปสู่การเข้าใจในการเล่นของเด็กสมองพิการ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดทางกิจกรรมบำบัด ศาสตร์แห่งกิจกรรมการดำเนินชีวิตและงานวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้เป็นกรอบแนวคิดเพื่อกำหนดวิธีการศึกษาวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลและเรียนรู้เข้าใจมุมมองของผู้ดูแลต่อการเล่นของเด็กสมองพิการ

ผลการวิจัยนี้ได้ทำให้เห็นว่าการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญไม่ว่าเด็กที่เล่นจะเป็นใคร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของศาสตร์แห่งกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่มองว่ามนุษย์ต้องทำกิจกรรมเพื่อการดำรงอยู่หรือที่กล่าวว่า “human as an occupational being” (Zemke & Clark, 1996) โดยที่สามารถอธิบายโดยใช้ Doing being becoming framework ของ Ann Allart Wilcock ที่มองว่าความสมดุลขององค์ประกอบของการกระทำ (doing) คือการเข้าร่วมกิจกรรมการดำเนินชีวิตและความเป็นตัวตน (being) ส่งผลต่อสุขภาพและภาวะสุขสมบูรณ์ และทำให้เป็น (becoming) ตามสิ่งที่ตนกระทำ ทั้งสามองค์ประกอบนี้มีความสำคัญต่อบุคคล โดยผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการดำเนินชีวิต (Wilcock, 1999) แนวคิดนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยคือ ผู้ดูแลได้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่นเป็นกิจกรรมการดำเนินชีวิตของเด็กที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นผู้กระทำ (doer) โดยอธิบายได้จากประเด็นที่ว่า เด็กอยากเล่นและเป็นผู้เล่น ถึงแม้ว่าจะมีข้อบกพร่องที่ทำให้ต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้ดูแลในการให้ความช่วยเหลือและปรับสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเล่น แต่ผู้ดูแลได้เล่าเรื่องราวการเล่นของเด็กทั้งสามคนที่ทำให้มองเห็นว่าเด็กเป็นผู้เล่นเอง เป็นผู้เลือกของเล่น สถานที่เล่น

เพื่อนเล่นด้วยตนเอง โดยมีแรงขับเคลื่อนจากความสนุกสนานในการเล่นและการได้รับการผ่อนคลาย จากความตึงเครียดที่เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เด็กเล่น ซึ่งเป็นตัวตนของเด็กที่มีความอยากเล่น ในงานวิจัยนี้ผู้ดูแลได้การกล่าวถึงตัวตน (being) ของเด็กที่แสดงให้เห็นผ่านการเล่นโดยกล่าวถึงไว้ว่า ธรรมชาติของเด็กย่อมอยากเล่น เด็กกับการเล่นย่อมหนีกันไม่พ้น เด็กชอบเล่นเพราะได้รับความพอใจจากการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดนี้ที่พูดถึงตัวตนของบุคคลว่าถูกกระตุ้นผ่านความพึงพอใจและมีความสัมพันธ์กับการค่านิยมของบุคคลนั้น (Wilcock, 1999)

นอกจากนี้ผู้ดูแลได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นว่าทำให้เด็กเกิดการพัฒนาการที่ดีขึ้นทั้งในแง่ของการกระตุ้นทักษะการเคลื่อนไหว ส่งเสริมความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและเกิดความผ่อนคลาย ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมการดำเนินชีวิตในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า การเข้าร่วมกิจกรรมการดำเนินชีวิต มีพลังที่ทำให้บุคคลเกิดการพัฒนาและเปลี่ยนแปลง (Wilcock, 1998; Townsend, 1997 อ้างใน Lyons et al, 2002)

### **ความสำคัญของการเล่น**

มุมมองของผู้ดูแลได้สะท้อนให้เห็นว่าการเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยในการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิต และช่วยให้เกิดความผ่อนคลาย ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้คือ ผลการวิจัยได้สนับสนุนคำกล่าวของ DelPo & Frick (1988) ที่ว่า การเล่นช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ให้โอกาสในการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวผ่านการเคลื่อนไหวในขณะที่เล่น (DelPo & Frick, 1988 อ้างใน Royeen, 1997) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ดูแลเห็นจากการเฝ้ามองการเล่นของลูก และพบว่าการเล่นทำให้เด็กมีความสามารถในการเคลื่อนไหวที่มากขึ้น ตามที่พี่น้องเนपालได้กล่าวถึงว่า ความอยากเล่นกระตุ้นให้น้องเนपालมีความพยายามในการลุกขึ้นมาเดินจนสามารถเดินได้เอง แม้ว่ารูปแบบการเดินจะไม่คืบก็คืบและเมื่อเดินได้แล้ว ความอยากเล่นผลักดันให้น้องเนपालมีความกระตือรือร้นในการหัดวิ่ง เพื่อที่ตนเองจะสามารถวิ่งเล่นกับน้องได้

ในบทที่ 5 ประเด็น “การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวและความสามารถในการทำกิจกรรมการดำเนินชีวิต” ทำให้รับรู้และเข้าใจได้ถึงการให้ความสำคัญของผู้ดูแลต่อการเล่นที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกายของลูก ดังนั้น ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจและความพยายามในการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสในการเล่นโดยค้นหากิจกรรมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวเป็นส่วนใหญ่ เช่น การที่แม่พี่น้องหนูนพาน้องไปเล่นของเล่นที่สนามเด็กเล่นก็

เพราะของเล่นในสนามมีลักษณะที่ต้องใช้การเคลื่อนไหวในการทำกิจกรรมรวมทั้งให้การสนับสนุนในการมีกัณฑ์หาของเล่นที่ต้องใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในส่วนที่เด็กมีการบกพร่องเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสได้ฝึกฝนในการเคลื่อนไหว ผลของงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bazyk และคณะในปี ค.ศ. 2003 โดยทำการศึกษาการเล่นของเด็กชาวมายัน (Play in Mayan children) เพื่อศึกษาลักษณะของกิจกรรมการเล่นและความสนุกสนานในการเล่นของเด็กชาวมายันในเบลิซตอนใต้ โดยใช้งานวิจัยเชิงคุณภาพ สรุปได้ว่าค่านิยมและความเชื่อของผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กชาวมายัน (Bazyk, 2003) ซึ่งเป้าหมายของผู้ดูแลในงานวิจัยนี้คือ การพัฒนาความสามารถของเด็กในการเคลื่อนไหวตามเหตุผลที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 5 ทำให้ผู้ดูแลให้การสนับสนุน และส่งผลการเล่นของเด็กในการได้ทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวเป็นองค์ประกอบสำคัญ

### **คุณค่าความหมายของการเล่น**

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ความสนุกสนานคือ ความหมายของการเล่นของเด็ก การประกอบกิจกรรมการเล่นของเด็กไม่ว่าจะเป็น การที่เด็กเล่นเพราะเด็กอยากเล่นได้สนับสนุนแนวคิดพื้นฐานทางกิจกรรมบำบัดที่ว่า การได้ทำกิจกรรมที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตหรือการทำกิจกรรมที่คนทำรับรู้ถึงคุณค่าความหมายของกิจกรรมนั้น ๆ (Wilcock, 1998) จากงานวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้ดูแลให้ความเห็นว่าเด็กได้รับความสนุกสนานในการเล่น เด็กเล่นเพราะว่าเล่นแล้วมีความสุข เด็กรู้สึกสนุก ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมของข้าวจ้าวในขณะที่เล่นที่เด็กแสดงอาการยิ้ม หัวเราะ ส่งเสียงอ้ออให้พ่อรู้ว่าเค้ารู้สึกสนุกเมื่อเล่นกับพ่อซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Chianello, Huntington & Bundy ในปี ค.ศ. 2006 ที่ทำการศึกษาความสนุกสนานในการเล่นของเด็กที่มีปัญหาด้านการเคลื่อนไหว พบว่าความสนุกสนานที่เกิดขึ้นขณะเล่นของเด็กที่มีความผิดปกติด้านการเคลื่อนไหวอันเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกแต่ความสนุกสนานในการเล่นเกิดขึ้นได้จากองค์ประกอบหลายประการ และองค์ประกอบหนึ่งเกิดขึ้นจากการตอบสนองที่เหมาะสมระหว่างผู้ดูแลกับเด็ก (Chianello, Huntington & Bundy, 2006) ที่เห็นได้จากการที่พ่อน้องข้าวจ้าวให้การตอบสนองน้องอย่างถูกต้อง เหมาะสมในขณะที่ทำการเล่น โดยมีความเข้าใจว่าน้องข้าวจ้าวต้องการสิ่งใด และนำมาให้เล่นอย่างถูกต้องตามแบบที่น้องต้องการช่วยให้การเล่นของน้องมีความสุขสนุกสนานได้แม้ว่าน้องข้าวจ้าวจะไม่ได้เป็นผู้ลงมือกระทำเอง ทำให้คุณพ่อเห็นถึงความหมายของการเล่นที่ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน

Model of Playfulness มีแนวคิดว่าการเล่นประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ประการคือ เล่นจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) ถูกควบคุมจากภายใน (Internal control) และเป็นอิสระจากความเป็นจริง (Suspend of reality) การที่จะบอกว่ากิจกรรมใดสนุกหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบเหล่านี้ (Bundy, 1997; Skard & Bundy, 2008)

องค์ประกอบแรกคือ แรงจูงใจภายใน ประเด็น “เพราะสนุกเด็กถึงเล่น” วิธีการเล่นมีความสำคัญกว่าผลลัพธ์ที่ได้จากการกระทำดังจะเห็นได้จากข้อมูลจากผู้ดูแลที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของน้องเนปาลที่ผู้บำบัดให้ทำกิจกรรมโยนบอลลงตะกร้าเพื่อฝึกทักษะการใช้มือ แต่น้องโยนบอลลงพื้นแล้วหัวเราะชอบใจ เนปาลเปลี่ยนการฝึกให้เป็นการเล่นโดยไม่สนใจผลของการโยนบอลว่าจะต้องให้ลงตะกร้า หรือผลของการโยนบอลที่จะช่วยให้ตนเองมีทักษะการใช้มือที่เพิ่มขึ้น แต่เปลี่ยนกิจกรรมเป็นสิ่งที่เด็กอยากทำ อยากเล่น

การเล่นของเด็กถูกควบคุมจากภายในคือ ผู้เล่นมีบทบาทในการเล่นมากที่สุด โดยเป็นผู้ที่ตัดสินใจว่าจะเล่นกับใคร เล่นอย่างไรและเมื่อไหร่จะหยุดเล่น (Skard & Bundy, 2008) จะเห็นได้จากเด็กทั้งสามคน ในส่วนของน้องข้าวเจ้าแม้ว่าจะมีการเคลื่อนไหวร่างกายได้น้อย แต่ข้าวเจ้าสามารถเลือกของเล่นและวิธีการเล่นเองได้โดยใช้ภาษาท่าทางและเล่นผ่านทางพ่อ ส่วนน้องเนปาลและน้องหนูนการที่เด็กมีความสามารถในการเข้าถึงการเล่นได้ด้วยตนเอง ทำให้เด็กมีบทบาทในการตัดสินใจในการเล่น เลือกวิธีการเล่นหรือของเล่นด้วยตนเองได้

การเล่นเป็นอิสระจากความเป็นจริงหมายถึง เด็กเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะใช้สิ่งต่าง ๆ ในการเล่นอย่างไร โดยอาจมีการสมมุติวัตถุ สิ่งของหรือตนเองไปเป็นอย่างอื่น (Skard & Bundy, 2008) จะเห็นได้จากการที่น้องเนปาลสมมุติอุปกรณ์ประกอบมือเป็นกำไลมือ เด็กเริ่มมีการเล่นบทบาทสมมุติตามตัวการ์ตูน

เมื่อวิเคราะห์การเล่นของเด็กสมองพิการในงานวิจัยนี้ พบว่าองค์ประกอบทั้งสามอย่างนี้เป็นสิ่งที่พบในกิจกรรมการเล่นของเด็กทั้งสามคนและเด็กทั้งสามคนได้แสดงพฤติกรรมที่ทำให้ผู้ดูแลเห็นว่าเด็กมีความสุขสนุกสนานในขณะที่เล่น ผ่านทางสีหน้า ท่าทางการแสดงออก เด็กหัวเราะเสียงดัง ตะโกนและมีความกระตือรือร้นที่จะเล่นแสดงให้ผู้ดูแลเห็นว่าเด็กมีความสุขในการเล่น ดังนั้น ความสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อเล่นจึงถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เป็นคุณค่าของการเล่น (Parham & Primeau, 1997)

### ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะของงานวิจัย

เนื่องจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นข้อมูลที่ได้มาจากการวิเคราะห์จากประสบการณ์ส่วนบุคคลจากผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวนน้อยจึงอาจไม่สามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์ในกลุ่มใหญ่ที่เป็นประชากรผู้ดูแลเด็กสมองพิการได้ทั้งหมดและทำให้ไม่สามารถนำข้อมูลไปใช้ในสรุปเพื่ออธิบายปรากฏการณ์อื่นได้ในรูปแบบเดียวกันได้ และผู้วิจัยตระหนักดีว่าผลการวิจัยไม่ได้เป็นคำตอบสุดท้ายหรือคำตอบที่สมบูรณ์ที่สุดในการศึกษาวิจัยเรื่องเกี่ยวกับการเล่นของเด็กสมองพิการ แต่อย่างไรก็ตาม ผลจากการวิจัยนี้ช่วยทำให้ได้คำตอบเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของผู้ดูแลที่มีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูเด็กสมองพิการต่อการเล่นของเด็กในความดูแล ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้บำบัดจำเป็นที่จะต้องรับรู้และให้ความสนใจเพื่อนำไปใช้ในการให้โปรแกรมการรักษา ทั้งนี้ เพื่อให้การรักษาที่บ้านมีความเหมาะสมกับกิจกรรมการดำเนินชีวิตทั้งของเด็กและของบุคคลในครอบครัว

### การนำไปปรับใช้ในทางคลินิก

ข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยนี้ได้ช่วยสะท้อนให้เห็นความคิดของผู้ดูแลเด็กสมองพิการที่ผู้บำบัดควรคำนึงถึงในการให้บริการทางกิจกรรมบำบัด ทั้งนี้แง่ที่ว่า เด็กอยากเล่นและเป็นผู้ที่เล่นเอง รวมถึงการสร้างแรงจูงใจจากความสุขสนานผสมผสานไปกับการฝึกฝนทักษะที่ผู้บำบัดให้ความสำคัญ ดังนั้นในการฝึกกระตุ้นพัฒนาการควรให้โอกาสเด็ก หรือกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมการเล่นที่สนใจ หรือของเล่นที่ชอบด้วยตนเอง โดยผู้บำบัดหรือผู้ดูแลเป็นผู้ให้การสนับสนุนให้เด็กมีส่วนร่วม ซึ่งการให้โอกาสในการเป็นผู้เลือกจะทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเล่น เกิดความร่วมมือในการทำ อันจะส่งผลให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการดำเนินชีวิตอย่างเต็มใจ นอกจากนี้แนวคิดของผู้ปกครองที่เอื้อต่อการนำการเล่น ไปใช้ในโปรแกรมการรักษาที่บ้าน ทำให้ผู้ปกครองกลายเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนให้ใช้การเล่นเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมให้การฝึกกระตุ้นพัฒนาการด้วยการเล่นเป็นกิจกรรมที่เด็กให้ความร่วมมือ เป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถใช้เวลาร่วมกับคนในครอบครัวได้ โดยที่ เป็นผู้สนับสนุนทั้งทางด้านจิตใจและการจัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมเพื่อให้เอื้อต่อกิจกรรมการเล่นของเด็ก

นอกจากนี้ในการให้การบำบัดที่สถานพยาบาล ผู้บำบัดต้องคำนึงถึงการพิจารณานำการเล่นมาใช้ร่วมกับการฝึกเพื่อให้มีความสุข สนุกสนาน จูงใจให้เด็กเต็มใจในการทำกิจกรรม



## ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับการเล่นกับกลุ่มเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษกลุ่มอื่น ๆ เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางคลินิก

## การเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัย

งานวิจัยนี้เริ่มต้นมาจากการที่ผู้วิจัยซึ่งเป็นนักกิจกรรมบำบัดที่ให้บริการในผู้รับบริการเด็ก โดยเฉพาะเด็กสมองพิการเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งจะใช้รูปแบบการรักษาทางการแพทย์และทางกิจกรรมบำบัดเพื่อการฟื้นฟูสมรรถภาพและการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการทำกิจวัตรประจำวันเป็นหลัก จากประสบการณ์ทางคลินิกที่ทำงานทั้งในโรงพยาบาลและการฝึกโดยให้โปรแกรมการรักษาที่บ้าน ผู้วิจัยได้เรียนรู้และรับทราบจากผู้ดูแลเด็กสมองพิการที่มักจะเล่าว่าเด็กไม่ค่อยยอมฝึก ร้องไห้ทำให้ฝึกได้น้อยกว่าโปรแกรมที่วางไว้ในฐานะผู้บำบัด คำถามนี้เกิดขึ้นเช่นกันและต้องการหาคำตอบว่าผู้บำบัดอย่างตัวเราจะช่วยลดความคับข้องใจของผู้ดูแลได้อย่างไร และเมื่อผู้วิจัยได้มีโอกาสทำวิจัย จึงได้เลือกที่จะศึกษาเด็กสมองพิการประกอบกับการที่ผู้วิจัยสนใจในการศึกษาการใช้กิจกรรมการดำเนินชีวิตเพื่อการบำบัดรักษาในเด็กกลุ่มนี้โดยให้ความสนใจไปที่การเล่นและเนื่องจากในที่ทำงานของผู้วิจัยเองนั้นมีหน่วยงานย่อยที่ให้บริการเกี่ยวกับ “ห้องสมุดของเล่น” ที่เป็นบริการให้ยืมของเล่นและหนังสือเพื่อส่งเสริมพัฒนาการสำหรับผู้ปกครองและเด็กและผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการเล่นน่าจะเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ของกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการและเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวได้ โดยน่าจะถูกจัดเป็นโปรแกรมการรักษาที่บ้านเป็นหลัก แต่ทั้งนี้โปรแกรมการรักษาที่บ้านซึ่งผู้ดูแลต้องเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง จำเป็นต้องได้รับการยอมรับและเห็นความสำคัญของผู้ดูแล เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้วางแผนการวิจัยเพื่อทำการศึกษาความคิดเห็นของผู้ดูแลต่อการเล่นในเด็กสมองพิการ โดยมีการนำแบบแผนการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เพื่อเลือกเป็นระเบียบวิธีวิจัยและพบว่า การดึงข้อมูลเชิงลึกออกมานั้นต้องอาศัยการวิจัยเชิงคุณภาพ จึงได้หันมาพิจารณาความเหมาะสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการที่จะสามารถตอบคำถามการวิจัยในครั้งนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งหมดพบว่า ลักษณะของการเล่นเป็นเรื่องเชิงปัจเจกบุคคลที่เข้าใจยาก ดังนั้นการพยายามทำความเข้าใจจึงต้องอาศัยการดึงความรู้สึกออกมาจากจิตใจ ด้วยเหตุนี้การวิจัยเชิงคุณภาพจึงเหมาะสมกับการตอบคำถามวิจัยนี้ แม้ว่างานวิจัยเชิงคุณภาพจะค่อนข้างเป็นเรื่องใหม่และท้าทายมากสำหรับตัวผู้วิจัยเอง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการเล่นและได้ความรู้พื้นฐานของการเล่นพอสมควรแล้ว ผู้วิจัยจึงได้วางแผนการวิจัยโดยเริ่มจากเตรียมแนวคำถามไว้ล่วงหน้า แต่คำถามมีการปรับตามสถานการณ์ในสนามวิจัย ก่อนทำการเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ทดลองใช้ข้อคำถามในการสัมภาษณ์แม่ของเด็กปกติและเด็กสมองพิการอย่างละ 1 คน ทั้งนี้มีการปรับข้อคำถามให้เหมาะสม กระชับ เข้าใจง่ายขึ้น และได้ทำความเข้าใจกับผู้ให้ข้อมูลและเด็กก่อนทำการสัมภาษณ์

ขณะทำการสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้พยายามดำรงตนในบทบาทผู้วิจัยอย่างเคร่งครัด โดยพยายามสะท้อนความคิดเห็นเท่าที่ผู้ให้ข้อมูลแสดงออก ระมัดระวังการอธิบายเพื่อให้ไม่เป็นการชี้นำความคิดของผู้ให้ข้อมูล ทั้งนี้เนื่องจากอีกบทบาทหนึ่งของผู้วิจัยคือ เป็นนักกิจกรรมบำบัดประจำสาขาเวชศาสตร์ฟื้นฟูเด็กศิริราช ทำให้ผู้ให้ข้อมูลอาจมีความรู้สึกเกรงใจและมีโอกาสในการคล้อยตามได้หากผู้วิจัยแสดงความคิดเห็นออกไป ด้วยเหตุนี้ในระหว่างการเก็บข้อมูลผู้วิจัยจึงพยายามหลีกเลี่ยงที่จะแสดงความคิดเห็นใด ๆ แต่ความเป็นคนในก็มีผลดีต่อผู้วิจัยในแง่ที่ว่าทำให้ผู้วิจัยมีความคุ้นเคยกับสนามวิจัย

ในช่วงวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยมีการสอบถามข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลอยู่เสมอ เพื่อให้ผลการวิจัยนี้สะท้อนถึงความคิดเห็นของผู้ดูแลที่มีต่อการเล่นของเด็กสมองพิการอย่างแท้จริง ซึ่งเมื่อจบกระบวนการการวิจัยแล้วผู้วิจัยรู้สึกว่าคุณสมบัติที่ได้ทำให้รู้จักความนึกคิดของผู้ดูแลเด็กสมองพิการเกี่ยวกับการเล่นที่น่าจะนำไปใช้ในการทำงานเนื่องจากผู้ดูแลจะเป็นตัวจักรสำคัญในการนำเด็กไปสู่เป้าหมายในการพัฒนาความสามารถในการทำกิจกรรมได้ และเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นเพิ่มเติม ทั้งนี้เพื่อพัฒนากระบวนการรักษาทางกิจกรรมบำบัดให้ครอบคลุมสู่กิจกรรมการเล่นอันเป็นกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่สำคัญของเด็กตลอดไปจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่