

ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรง
เพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



นางสาวอัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-17-4932-5

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE RELATIONSHIPS BETWEEN SENSATION SEEKING, AGGRESSION,
AND DESIRE TO USE VIOLENT ENTERTAINMENT MEDIA
IN HIGH SCHOOL STUDENTS



Miss Autchariya Lertanunvorakul

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Social Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2005

ISBN 974-17-4932-5

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าว
และความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย

นางสาวอัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล

สาขาวิชา

จิตวิทยาสังคม

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะจิตวิทยา
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คัตติมา มณีศรี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ)

..... กรรมการ
(อาจารย์รุ่งกุล บุรพวงค์)

อังกริยา เลิศอนันต์วรกุล: ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าว และความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (THE RELATIONSHIPS BETWEEN SENSATION SEEKING, AGGRESSION, AND DESIRE TO USE VIOLENT ENTERTAINMENT MEDIA IN HIGH SCHOOL STUDENTS) อ. ที่ปรึกษา: รศ.ดร.ธีระพร อุวรรณ โฉ, 133 หน้า. ISBN 974-17-4932-5

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงประกอบด้วย สื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม โดยมีแบบการวิจัยเป็นแบบการวิเคราะห์ความแปรปรวน 2 ทาง คือ การแสวงหาการสัมผัส (สูงกับต่ำ) กับความก้าวร้าว (สูงกับต่ำ) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษาจำนวน 6 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมดจำนวน 250 คน นักเรียนทำมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส มาตรวัดความก้าวร้าวและมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง โดยที่นักเรียนแต่ละห้องได้รับชมสื่อที่มีลักษณะแตกต่างกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงและความก้าวร้าวสูงมีความปรารถนาในการดูภาพยนตร์ที่รุนแรง ฟังเพลงที่รุนแรง เล่นเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำและความก้าวร้าวสูง ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงและความก้าวร้าวต่ำ ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำและความก้าวร้าวต่ำอย่างมีนัยสำคัญ
2. การแสวงหาการสัมผัสมีความสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ($r = .16, p < .01$)

สาขาวิชา จิตวิทยาสังคม ลายมือชื่อนิสิต.....อังกริยา เลิศอนันต์วรกุล.....
ปีการศึกษา 2548 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

4678139238 : MAJOR SOCIAL PSYCHOLOGY

KEY WORD: SENSATION SEEKING / AGGRESSION / VIOLENT ENTERTAINMENT
MEDIA

AUTCHARIYA LERTANUNVORAKUL: THE RELATIONSHIPS BETWEEN
SENSATION SEEKING, AGGRESSION, AND DESIRE TO USE VIOLENT
ENTERTAINMENT MEDIA IN HIGH SCHOOL STUDENTS. THESIS ADVISOR :
ASSOC. PROF. THEERAPORN UWANO, Ph.D., 133 pp. ISBN 947-17-4932-5

The purposes of this study were to examine the relationships between sensation seeking, aggression, and the desire to use violent entertainment media; movie, song and game. Participants were two hundred and fifty high school students. The design was a two sensation seeking level (high vs. low) \times two aggression level (high vs. low), with 53, 55, 56 and 56 students in a respective group. All students viewed different violent movies, songs, and games, then responded on scales measuring desire toward using violent entertainment media.

Results are as follows:

1. High sensation seeking and high aggression students desire to see violent movies, to listen to violent songs, and to play violent games significantly more than high sensation seeking and low aggression students, low sensation seeking and high aggression students, and low sensation seeking and low aggression students.
2. Sensation seeking has a significant positive correlation with aggression ($r = .16, p < .01$).

Field of study Social Psychology
Academic year 2005

Student's signature Autchariya Lertanunvorakul
Advisor's signature Theeraporn Umano.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้อย่างสมบูรณ์ จากความเมตตาและความเสียสละเวลาของท่านรองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ให้ความรู้และตรวจสอบจุดบกพร่องต่างๆ ให้แก่ศิษย์ตลอดมา ศิษย์รู้สึกดีใจและภูมิใจที่มีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา และศิษย์ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่คอยดูแลศิษย์เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คัทฉะนงค์ มณีศรี อาจารย์จรูญกุล บุรพวงค์ อาจารย์สาขาจิตวิทยาสังคม ที่ช่วยสอนให้เรามีความรู้ทางด้านจิตวิทยาและสามารถนำมาใช้ในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ได้ และศาสตราจารย์ ดร.นงลักษณ์ วิรัชชัย อาจารย์ผู้สอนวิชาสถิติ อาจารย์วัชรภรณ์ เฟ่งจิตต์และอาจารย์ทิพย์ภา หวนสุริยา ได้ให้คำแนะนำในทุกๆเรื่องเกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์และเป็นกำลังใจตลอดมา

ขอขอบคุณพี่ๆ คุณเสาวลักษณ์ อัสวาทวิห คุณสาวรส นภวงศ์ ณ อยุธยา คุณธิติมา วิยะรัตนกุล คุณคณศ ศิริณากุล คุณก้องทอง และเพื่อนๆ คุณสิรินรัตน์ ศรีสรवल คุณพรสวรรค์ ดันโชติศรีนนท์ คุณกรรณิการ์ นุ่มไทย คุณพิมพ์ประไพ จิตหาญ คุณจุฬาลักษณ์ เชาว์สุวรรณกิจ คุณอนุรักษ์ แทนทอง ที่ช่วยให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์ พี่ๆ น้องๆ ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังขอขอบคุณ คุณสิทธิพงศ์ วงศ์วิวัฒน์ ที่ให้ความช่วยเหลือในการติดต่อของเก็บข้อมูลและช่วยเก็บข้อมูลตามโรงเรียนต่างๆ และคุณชฎาวรรณ โชติศิริมงคล ที่ช่วยหาข้อมูลในส่วนของสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกมให้สามารถตัดต่อได้จนสำเร็จลงด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ฝ่ายแนะแนว โรงเรียนต่างๆ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนต่างๆ

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อบุญเลิศ เลิศอนันต์วรกุล คุณแม่ชญมน เลิศอนันต์วรกุล ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ กำลังใจ และทุนทรัพย์ในการศึกษาแก่ผู้วิจัยอย่างยิ่ง และที่ขาดไม่ได้คือผู้ช่วยพิมพ์ข้อมูลเป็นน้องคนกลางชมพูชัช เลิศอนันต์วรกุล และน้องคนเล็กพหล เลิศอนันต์วรกุล ทำให้สามารถใช้เวลาในการทำวิทยานิพนธ์สำเร็จได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ

บทที่

1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวความคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย.....	4
1. การแสวงหาการสัมผัส.....	4
2. ความก้าวร้าว.....	10
3. ทฤษฎีการส่งผ่านความตื่นตัว.....	23
4. สื่อเพื่อความบันเทิง.....	27
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	33
สมมติฐานการวิจัย.....	33
ขอบเขตในการวิจัย.....	34
คำจำกัดความในการวิจัย.....	35
ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย.....	36
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	36
2 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
กลุ่มตัวอย่าง.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	38
ขั้นตอนการสร้างมาตรฐานและพัฒนาเครื่องมือ.....	38
วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	54

3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
4 อภิปรายผลการวิจัย.....	73
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	81
รายการอ้างอิง.....	86
ภาคผนวก.....	93
ภาคผนวก ก.....	94
ภาคผนวก ข.....	97
ภาคผนวก ค.....	99
ภาคผนวก ง.....	114
ภาคผนวก จ.....	119
ภาคผนวก ฉ.....	125
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	133



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวนตัวอย่างในแต่ละกลุ่มตามคะแนนความก้าวร้าวและการแสวงหา การสัมผัสสูงและต่ำใน 4 กรณี โดยจำแนกตามระดับชั้น.....	38
ตารางที่ 2 จำนวนข้อกระทงที่แปลจากมาตรวัดของ Arnett (1994) และข้อกระทง ที่สร้างเพิ่มแยกตามองค์ประกอบ.....	39
ตารางที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบของมาตรวัด การแสวงหาการสัมผัส.....	39
ตารางที่ 4 จำนวนข้อกระทงที่มีคุณภาพของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส.....	40
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำและค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส.....	42
ตารางที่ 6 จำนวนข้อกระทงที่แปลจากมาตรวัดของ Buss และ Perry (1992) และข้อกระทงที่สร้างเพิ่มแยกตามองค์ประกอบ.....	43
ตารางที่ 7 เกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบของมาตรวัดความก้าวร้าว.....	44
ตารางที่ 8 ตารางจำนวนข้อกระทงที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อกระทงทางบวกและทางลบ แยกตามองค์ประกอบในมาตรวัดความก้าวร้าวจำนวน 80 ข้อ.....	45
ตารางที่ 9 ตารางจำนวนข้อกระทงที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อกระทงทางบวกและ ทางลบแยกตามองค์ประกอบในมาตรวัดความก้าวร้าว จำนวน 24 ข้อ.....	45
ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบกลุ่มความก้าวร้าวสูง และกลุ่มความก้าวร้าวต่ำ โดยใช้สถิติที.....	46
ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่ามัธยิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของ ภาพยนตร์จากแบบประเมินความรุนแรงของภาพยนตร์ (N=50).....	47
ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่ามัธยิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของ เพลงจากแบบประเมินความรุนแรงของเพลง (N=50).....	48
ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ค่ามัธยิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของ เกมจากแบบประเมินความรุนแรงของเกม(N=50).....	48

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวม ของข้ออื่นทั้งหมดในมาตรของมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อ เพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อภาพยนตร์).....	50
ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวม ของข้ออื่นทั้งหมดในมาตรของมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อ เพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อเพลง)	51
ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวม ของข้ออื่นทั้งหมดในมาตรของมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อ เพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อเกม)	52
ตารางที่ 17 การเรียงลำดับภาพยนตร์ เพลงและเกมของกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ในการศึกษาจริง.....	53
ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของตัวอย่างจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับชั้น และแผนการเรียน (N = 250).....	57
ตารางที่ 19 จำนวนตัวอย่างจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส.....	58
ตารางที่ 20 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนา ในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ (N = 220).....	58
ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนา ในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง (N = 220).....	59
ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง.....	60
ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง.....	61
ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง ของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง.....	61
ตารางที่ 25 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนา ในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ (N = 220).....	62

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนาในการ
ใช้สื่อเพลงที่รุนแรง (N = 220)..... 63

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 64

ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 65

ตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 65

ตารางที่ 30 ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนา
ในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ
การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ (N = 220)..... 66

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนาในการ
ใช้สื่อเกมที่รุนแรง (N = 250)..... 67

ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 68

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 69

ตารางที่ 34 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรง
ของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง
และการแสวงหาการสัมผัสสูง..... 69

ตารางที่ 35 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความก้าวร้าว
กับค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการแสวงหาการสัมผัส (N = 250)..... 70

ตารางที่ 36 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐาน..... 71

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการแสวงหาการสัมผัสและองค์ประกอบของความก้าวร้าว.....	7
ภาพที่ 2 เครื่องข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวต่างๆและแผนการตอบโต้ของ Anderson, Benjamin, และ Bartholow (1998).....	17
ภาพที่ 3 รูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไปของ Anderson และ Carnagey (2004).....	18
ภาพที่ 4 รูปแบบความก้าวร้าวทั่วไปของ Joireman, Anderson และ Strathman (2003).....	19
ภาพที่ 5 เขตปลอดภัย เขตอันตรายและเขตความบาดเจ็บ.....	25
ภาพที่ 6 ฉลากภาพยนตร์เรต G.....	28
ภาพที่ 7 ฉลากภาพยนตร์เรต PG.....	28
ภาพที่ 8 ฉลากภาพยนตร์เรต PG-13.....	28
ภาพที่ 9 ฉลากภาพยนตร์เรต R.....	29
ภาพที่ 10 ฉลากภาพยนตร์เรต NC-17.....	29
ภาพที่ 11 ฉลากการแนะนำผู้ปกครอง	31
ภาพที่ 12 ฉลากเกมเรต EC.....	31
ภาพที่ 13 ฉลากเกมเรต E	31
ภาพที่ 14 ฉลากเกมเรต T	32
ภาพที่ 15 ฉลากเกมเรต M.....	32
ภาพที่ 16 ฉลากเกมเรต AO.....	32
ภาพที่ 17 ฉลากเกมเรต RP.....	32
ภาพที่ 18 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส.....	59
ภาพที่ 19 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส.....	63
ภาพที่ 20 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส.....	67

บทที่ 1

ความนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้ความก้าวร้าวรุนแรงเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งของโลก เนื่องจากสถิติความก้าวร้าวรุนแรงของประชากรโลกมีจำนวนสูงขึ้น (สุทธิชัย ปานปรีชา, 2543) ส่วนในประเทศไทยสถิติอาชญากรรมที่ร้ายแรงเมื่อเปรียบเทียบกับระหว่าง พ.ศ. 2544-2545 พบว่าคดีพยายามฆ่าเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.23 คดีทำร้ายร่างกายเพิ่มขึ้นร้อยละ 11.22 คดีข่มขืนกระทำชำเราเพิ่มขึ้นร้อยละ 15.37 และลักพาเรียกค่าไถ่เพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ 50 (สถิติอาชญากรรม, 2547)

ส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ความก้าวร้าวรุนแรงที่เกิดขึ้นมาจากกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งจะสังเกตได้จากข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ที่รายงานเหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ในปีพ.ศ. 2546 ที่ผ่านมานี้คือข่าวเหตุการณ์ที่นักเรียนและนักศึกษาใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เช่น กรณีที่นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปากพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ขโมยปืนพอยอิงกราดล้างแค้นเพื่อนห้องเดียวกัน ต่อมาเพียงแค่ 2 วัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อายุ 18 ปี โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ คว่ำปิ่นสั้นของพ่อบุกเข้าไปยิงคุณย่าและคุณลุงของเพื่อนสาวเนื่องจากไม่ยอมให้พบและยิงตนเองเสียชีวิตเพื่อหนีความผิด นอกจากนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนบ้านคลองหินปูน ยกพวกตีกันและใช้อาวุธปืนขนาด .38 ยิงใส่เพื่อนที่แย่งจีบสาว (ทิสนา แคมมณี, 2547) และในปี พ.ศ. 2547 เมื่อไม่นานมานี้มีข่าวนักเรียนช่างกล 2 โรงเรียนยิงกันบนรถเมล์ เป็นเหตุให้มีผู้ได้รับบาดเจ็บโดยบังเอิญถึงขั้นปากทะลุ และในวันเดียวกันตำรวจได้จับวัยรุ่นยกแก๊งเนื่องจากก่อเหตุใช้อาวุธปืนยิงนักเรียนปวส.ปี 1 ถึงแก่ความตาย (ไทยรัฐ, 31 สิงหาคม) เมื่อวันที่ 3 กันยายนที่ผ่านมาเกิดเหตุการณ์น้องสาวดาราดังคบนักศึกษาชายรักร้างเนื่องจากนำเรื่องแฟนเก่าขึ้นมาพูด (ไทยรัฐ)

เหตุการณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการเพิ่มความก้าวร้าวรุนแรงทั้งทางร่างกายและคำพูดในการจัดการกับปัญหาที่เผชิญของวัยรุ่นซึ่งสาเหตุหนึ่งมาจากสื่อเพื่อความบันเทิงต่างๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ การฆ่าตัวตายของดารายอดนิยมของหลายๆ คน ดังที่เคยปรากฏเป็นข่าวโด่งดังไปทั่วโลกในหน้าหนังสือพิมพ์เมื่อหลายปีที่ผ่านมา คือข่าวการยิงเพื่อนและครูที่โรงเรียนของเด็กนักเรียนในสหรัฐอเมริกา สาเหตุเนื่องมาจากการดูภาพยนตร์เรื่อง The Matrix ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีอันดับทำรายได้สูงอยู่ในอันดับต้นๆ ของประเทศไทยในขณะนั้นด้วย

ในส่วนของความนิยมในสื่อเพื่อความบันเทิงในยุคปัจจุบันนี้ได้แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นนิยมสื่อที่มีความรุนแรงมากขึ้น เช่น จากรายงานสุดยอดเกมขายดี 10 อันดับแรกของญี่ปุ่น ในปีที่แล้วตั้งแต่ 1 เมษายนถึง 9 ธันวาคม ประกอบด้วยเกมแนวอาร์พีจี แนวแอคชั่น แนวต่อสู้ แนวแข่งรถและแนวผจญภัย เช่น เกม Doom

(www.geocities.com) และบริษัทวิจัยแกลล์พ (Gallup) ได้สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่นพบว่า เด็กวัยรุ่นชายชาวอเมริกันร้อยละ 70 เล่นเกมที่มีความรุนแรง คือ แกรนด์ ทิฟ ออโต้ (Grand Thief Auto) ซึ่งเกมนี้เป็นเรื่องราวของสงครามกลางเมือง ระหว่างสารพัดแก๊ง เรื่องราวการคอร์รัปชัน ความน่าเฟะของ วงการตำรวจ การเหยียดสีผิว ความรุนแรงทางเพศ ยาเสพติดอาชญากรรม โจรกรรม การฆาตกรรม เป็นเกมที่มีภาพความรุนแรงชัดเจน รวมถึงภาพการร่วมเพศ (www.sanook.com) และเกมนี้เป็นเกมที่ได้รับ ความนิยมสูงซึ่งเป็นเกมขายดีในปี 2001 และ 2002 แต่ได้รับการร้องเรียนจากผู้ปกครองและนักกฎหมายว่า เป็นเกมที่มีความรุนแรง ดังนั้นจากผลการสำรวจครั้งนี้ทำให้เห็นได้ว่าความนิยมในเกมอาชญากรรมรุนแรง ในหมู่เด็กวัยรุ่นเพิ่มขึ้นจากเมื่อปีที่แล้วถึงเท่าตัว (www.police.go.th)

นอกจากนี้อันดับภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดของบ็อกซ์ออฟฟิศ (Box office) ในช่วงเดือนสิงหาคม ถึงกันยายนนี้พบว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับ R เช่น Resident Evil: Apocalypse และ Fahrenheit 9/11 (www.boxofficemojo.com) ในการจัดอันดับภาพยนตร์ที่ทำรายได้ในเมืองไทยมากที่สุดทั้ง ภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ 10 อันดับแรกมีภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง เช่น Terminator 3, The Matrix: Reloaded, องค์บากและ X2: X-Men United ฯลฯ (www.siamzone.com)

อันดับเพลงยอดนิยมที่เพิ่มขึ้นเป็นอันดับต้นๆ ในการจัดอันดับของคลื่นวิทยุที่วัยรุ่นนิยมฟังในปี 2547 นี้ค่อนข้างจะไปในประเภทที่รุนแรง เช่น ร็อก แร็ป ป๊อปร็อก และฟังก์ร็อก โดยจากการจัดอันดับเพลงคลื่น 95.5 เวิร์จอินิตในเดือนกันยายนปีนี้ พบว่าเพลงที่อยู่ในอันดับ 1 มาเป็นเวลาหลายสัปดาห์ คือ เพลงเล่นของสูง นักร้องวง Big Ass จัดอยู่ในเพลงประเภทร็อกรุนแรง

จะเห็นได้ว่าสื่อต่างๆ ที่ได้รับความนิยมจากวัยรุ่นในขณะนี้ ส่วนใหญ่มักจะเป็นสื่อที่อยู่ในประเภทที่ รุนแรง ดังนั้นจากความนิยมสื่อที่รุนแรงของวัยรุ่นนี้เองที่ทำให้วัยรุ่นซึมซับเอาความก้าวร้าวรุนแรงเข้าไป โดยไม่รู้ตัวและสื่อเหล่านี้เป็นสิ่งที่ชี้แนะอย่างหนึ่งที่เป็นสาเหตุให้วัยรุ่นทำพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเมื่อต้อง เผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ดังนั้นจากข้อมูลดังกล่าวมาทั้งหมด เป็นสิ่งที่บ่งชี้ได้ว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และนิยมสื่อที่รุนแรงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

ในงานวิจัยของต่างประเทศยังพบว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวสูง เมื่อเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจะมี ระดับบุคลิกภาพก้าวร้าวสูงขึ้นด้วย Anderson และ Dill (2000) พบว่าผู้ที่เปิดรับสื่อเกมที่รุนแรงจะมี พฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มขึ้น และยังทำให้เกิดการเรียนรู้ในการมองสิ่งต่างๆ ในทางก้าวร้าวรุนแรงโดยอัตโนมัติ (Uhlmann & Swanson, 2004) Anderson, Carnagey, และ Eubanks (2003) พบว่าการฟังเพลงที่รุนแรงทำให้ ระดับสถานะความเป็นศัตรูของบุคคลสูงขึ้นและเข้าถึงความคิดและคำพูดที่ก้าวร้าวได้มากขึ้น นอกจากนี้ Bushman (1995) ยังพบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงจะมีระดับความก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้นหลังจากได้ชมวิดีโอเทป ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ ซึ่งเป็นสิ่งที่อันตรายต่อวัยรุ่นที่จะมีความก้าวร้าวในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ Zillmann (1971) ยังกล่าวว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความตื้นตันจะช่วยให้เกิดความก้าวร้าวได้ง่าย เช่น วิดีโอภาพยนตร์ที่มีความน่าตื่นเต้นและรุนแรง สามารถทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้ง่ายขึ้น

ดังนั้นเพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้วัยรุ่นมีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวมากขึ้น จากการเปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรงทั้งหลาย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงความปรารถนาที่จะเปิดรับสื่อ ซึ่งเป็นขั้นก่อนจะนำไปสู่การกระทำการเปิดรับสื่อที่รุนแรงได้ งานวิจัยของ Bushman(1995) พบว่าลักษณะความก้าวร้าวของบุคคลมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ที่รุนแรงและการเลือกชมภาพยนตร์ที่รุนแรง ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่าคนที่มีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวอาจมีแนวโน้มของความปรารถนาที่จะเปิดรับสื่อที่รุนแรงได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สันนิษฐานว่าผู้ที่เคยได้เปิดรับสื่อต่างๆเหล่านี้มาแล้ว อาจทำให้เกิดความพึงพอใจและปรารถนาที่จะรับสื่อเหล่านี้อีกได้ ในงานวิจัยของ Bushman การศึกษาที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงจะเลือกชมภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ และในการศึกษาที่ 2 พบว่าผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ที่รุนแรงในชีวิตประจำวันจะมีระดับความก้าวร้าวสูงกว่าผู้ที่เคยชมภาพยนตร์ที่ไม่รุนแรง และพบว่าระดับความก้าวร้าว ของกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์ที่รุนแรงมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพความก้าวร้าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 16-18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่มีการกระทำความผิดที่ก้าวร้าวสูงกว่าวัยอื่นๆ

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ที่ชอบใช้สื่อที่รุนแรงมักจะมีบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสสูงด้วย จากงานวิจัยพบว่าบุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะทำพฤติกรรมเสี่ยงต่ออันตรายหลายอย่าง และจะประเมินความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่ำกว่าที่เป็นจริง ถึงแม้ว่าบุคคลเหล่านี้จะไม่เคยทำพฤติกรรมเสี่ยงเหล่านั้นก่อน (Zuckerman & Kuhlman, 2000)

อาจกล่าวได้ว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสจะชอบการกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ ชอบเสี่ยงต่ออันตรายหรือสิ่งที่ต้องห้ามทั้งหลาย เช่น ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงอาจจะเลือกที่จะดื่มแอลกอฮอล์หรือสูบบุหรี่ โดยไม่คำนึงถึงความเป็นไปได้ที่จะติดกัญชา การใช้ยาเกินขนาด การพนัน (McDaniel & Zuckerman, 2003) มีปัญหาที่โรงเรียน สังคม ด้านกฎหมาย (Zuckerman & Kuhlman, 2000) หรือแม้แต่พฤติกรรมเสี่ยงทางด้านเพศสัมพันธ์มาก สังเกตได้จากการที่บุคคลเหล่านี้จะมีคู่นอนเป็นจำนวนมากและใช้ถุงยางอนามัยน้อย (Zuckerman, 1994) แสดงให้เห็นว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีแนวโน้มที่จะใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงได้

ดังนั้นสื่อที่รุนแรงจึงเป็นอันตรายต่อวัยรุ่นได้ และเป็นสิ่งที่สังคมกำลังพยายามจำกัดระดับความรุนแรงในการเปิดรับสื่อของวัยรุ่น โดยใช้คำแนะนำหรือการห้ามชม ห้ามฟังและห้ามเล่นในสื่อที่มีความรุนแรงเกินไป จึงทำให้พวกเขาเกิดความอยากรู้อยากเห็น ความตื่นเต้นทำท่าย อยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งที่ผู้ใหญ่ห้ามได้และสื่อที่รุนแรงต่างๆก็สามารถหาได้มากมายตามแหล่งการค้าต่างๆ ซึ่งวัยรุ่นอาจจะเห็นและเกิดความปรารถนาที่จะเปิดรับสื่อที่รุนแรงเหล่านี้ได้ มีงานวิจัยพบว่าบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความชอบภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง (Aluja-Fabregat,2000) Perse (1996) พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบดูรายการ โทรทัศน์ประเภทการต่อสู้ผจญภัยและชอบฟังเพลงร็อก (Rowland & Schierman, 1985) มากกว่าประเภทอื่นๆ

นอกจากนี้ Zuckerman (1994) กล่าวว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวและการใช้สื่อที่รุนแรง อาจจะเป็นผลสามารถนำไปขยายความเรื่องของการความดึงดูดใจต่อสิ่งเร้า หรือการแสวงหาการสัมผัสในฐานะ ที่การแสวงหาการสัมผัสเป็นบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มความก้าวร้าวของบุคคล งานวิจัยของ Joireman, Anderson, และ Strathman (2003) ศึกษาความสัมพันธ์ของความก้าวร้าว การแสวงหาการสัมผัส และการคิดถึงผลในอนาคต พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีความก้าวร้าวสูงด้วย

ส่วนมากวัยรุ่นเป็นวัยที่ล่อแหลมต่อการมีความรู้สึกว่าพฤติกรรมที่ตนเองกระทำนั้นเป็นสิ่งที่ ปลอดภัยทั้งๆที่มันอาจเป็นสิ่งที่อันตรายและอาจทำให้เกิดผลเสียต่อเขาในอนาคตได้ และเด็กวัยนี้มักจะ ปรารถนาที่จะหาประสบการณ์แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น ซึ่งเป็นการเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายหรือผลเสียขึ้นได้ ยิ่งไปกว่านั้นเด็กวัยนี้ยังอยู่ในการดูแลควบคุมของพ่อแม่ น้อยกว่าสมัยเด็กๆ พวกเขาจึงอาจไม่ได้รับรู้ถึง ประสบการณ์ของผู้ใหญ่ที่ผ่านการทำพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆมาก่อน (Haugaard, 2001)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพความก้าวร้าวการแสวงหา การสัมผัส ความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แนวความคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย

1. การแสวงหาการสัมผัส (Sensation Seeking)

โดยทั่วไปแล้วบุคคลจะมีความต้องการความตื่นเต้นเร้าใจในระดับมากน้อยที่แตกต่างกัน ซึ่งความ ต้องการความตื่นเต้นในระดับที่แตกต่างกันนี้จะเกี่ยวข้องกับลักษณะทางบุคลิกภาพอย่างหนึ่งที่เรียกว่าการ แสวงหาการสัมผัส

1.1 นิยามการแสวงหาการสัมผัส

การแสวงหาการสัมผัสเป็นลักษณะของความต้องการได้รับการสัมผัสที่มีความแปลกใหม่ และ เข้มข้น ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะของการแสวงหาการสัมผัสสูงจะปรารถนาที่จะรับความเสี่ยง ทั้งทางร่างกายและ สังคม เพื่อที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกดังกล่าว โดยที่ระดับพฤติกรรมความเสี่ยงเหล่านี้จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ทางสิ่งแวดล้อม การขัดเกลาทางสังคมและปัจจัยทางพันธุกรรม (Arnett, 1992, 1996) การแสวงหาการสัมผัส จะมีระดับสูงมากที่สุดที่วัยรุ่นและลดลงเมื่อเป็นผู้ใหญ่ (Arnett, 1992; Zuckerman, 1994) โดยทั่วไปแล้ว บุคคลจะแสวงหาสิ่งเร้าที่สามารถทำให้ระบบประสาทของพวกเขาเกิดความตื่นตัวได้ เช่น สื่อต่างๆที่ เหมาะสมกับตน กระบวนการนี้จะช่วยให้พวกเขารักษาระดับของความพึงพอใจตามความต้องการของพวกเขา ได้ ซึ่งสถานะนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามระดับสารเคมีในระบบประสาทส่วนกลาง (Zuckerman)

ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง (High-Sensation Seeker) จะมีปฏิกิริยาและความรู้สึกทางบวกต่อ สถานการณ์ที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น เช่น ชอบความรู้สึกรุนแรงในขณะขับรถเร็ว การกระโดดร่ม หรือการ ดูภาพยนตร์ระทึกขวัญ ฯลฯ ดังนั้นเขาจะเลือกสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่เพิ่มการกระตุ้นความรู้สึกเหล่านี้

เพื่อตอบสนองต่อความต้องการความแปลกใหม่และความตื่นเต้นของตน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า

ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีความดึงดูดใจต่อสถานการณ์หรือบรรยากาศที่น่าตื่นเต้นเร้าใจสูงได้

ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ (Low-Sensation Seeker) จะไม่ต้องการแสวงหาสิ่งเร้าใดๆเพื่อมากระตุ้นให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น แปลกใหม่ซึ่งตรงกันข้ามกับผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง คือ ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงกิจวัตรประจำวัน ไม่ชอบความรุนแรงหรือความเสี่ยง (Roberti, 2003) แต่จะชอบละครเพลง ละครเวทีแนวชีวิตและแนวตลก ชอบนิยายแนวชีวิตและโรแมนติค (Rowland & Schierman, 1985)

คนที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง มักจะชอบทำในสิ่งที่คนที่ชอบแสวงหาการสัมผัสต่ำเห็นว่าเป็นการกระทำที่มีความเสี่ยงมาก ทั้งความเสี่ยงทางด้านร่างกายและทางด้านสังคม เช่น คนที่ชอบแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบขับรถเร็ว ซึ่งคนที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำจะขับรถช้ากว่าเพราะรู้สึกว่ามันเป็นการกระทำที่เสี่ยงต่อการได้รับบาดเจ็บทางร่างกาย และคนที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบแต่งตัวแบบแปลกๆ ที่วัยรุ่นในยุคนี้นิยมกัน ที่เรียกกันว่าแต่งตัวแบบเด็กแนว แต่ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำจะแต่งตัวในรูปแบบสากลหรือแบบทั่วไปเพราะบุคคลประเภทนี้ไม่ต้องการสร้างความแปลกใหม่ให้ตนเอง

1.2 องค์ประกอบของการแสวงหาการสัมผัส

Arnett ได้สร้างมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสของ Arnett (Arnett's Inventory of Sensation Seeking: AISS) ขึ้นใหม่ ในปี 1994 เนื่องจากมีความเชื่อแตกต่างจาก Zuckerman เกี่ยวกับพื้นฐานของการแสวงหาการสัมผัส คือ Zuckerman เน้นย้ำถึงพื้นฐานทางชีววิทยาของการแสวงหาการสัมผัส ในขณะที่ Arnett ได้เน้นย้ำในเรื่องการถ่ายทอดทางสังคม

นอกจากนี้ มโนทัศน์ของการแสวงหาการสัมผัสของ Zuckerman (1979) รุ่นที่ 5 (Sensation Seeking Form V (SSS-V)) มองว่าการแสวงหาการสัมผัสเป็นความต้องการความแปลกใหม่และการกระตุ้นที่ซับซ้อน ส่วน Arnett มองว่าเป็นเรื่องของความแปลกใหม่ (Novelty) และความเข้มข้น (Intensity) (Arnett, 1994)

ดังนั้นมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสของ Arnett จึงประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ ความแปลกใหม่ (Novelty) หมายถึง ความต้องการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ น่าตื่นเต้นท้าทาย เช่น ชอบบ้านที่มีสีสันสดใส และความเข้มข้น (Intensity) หมายถึง ความต้องการแสวงหาสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกหนักแน่นเข้มข้น เช่น ชอบภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาน่ากลัว

ตัวอย่างข้อกระทงในมาตรวัดที่ใช้วัดองค์ประกอบการแสวงหาความแปลกใหม่ เช่น ฉันชอบท่องเที่ยวไปในสถานที่ต่างๆที่แปลกและห่างไกลผู้คน ส่วนตัวอย่างข้อกระทงที่ใช้วัดองค์ประกอบการแสวงหาความเข้มข้น เช่น เวลาที่ฉันฟังเพลง ฉันชอบฟังเพลงเสียงดัง

อย่างไรก็ตามจากการทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้กล่าวถึงงานวิจัยของ Zuckerman ด้วย เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า 2 องค์ประกอบของมาตรการแสวงหาการสัมผัสของ Zuckerman รุ่นที่ 5 ที่คล้ายกับองค์ประกอบของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสของ Arnett คือ องค์ประกอบ การแสวงหาการผจญภัยและ

ความตื่นเต้น (Thrill and Adventure Seeking หรือTAS) การแสวงหาประสบการณ์ (Experience Seeking หรือ ES) มีงานวิจัยพบว่าทั้ง 2 มาตรฐานี้มีความสัมพันธ์กัน คือมีค่าสหสัมพันธ์กันเท่ากับ .59 จากการใช้ทั้ง 2 มาตรฐานี้เป็นตัวทำนายการบริโภคแอลกอฮอล์ของเด็กวัยรุ่น (Andrew & Cronin, 1997).

1.3 การแสวงหาการสัมผัสกับความก้าวร้าว

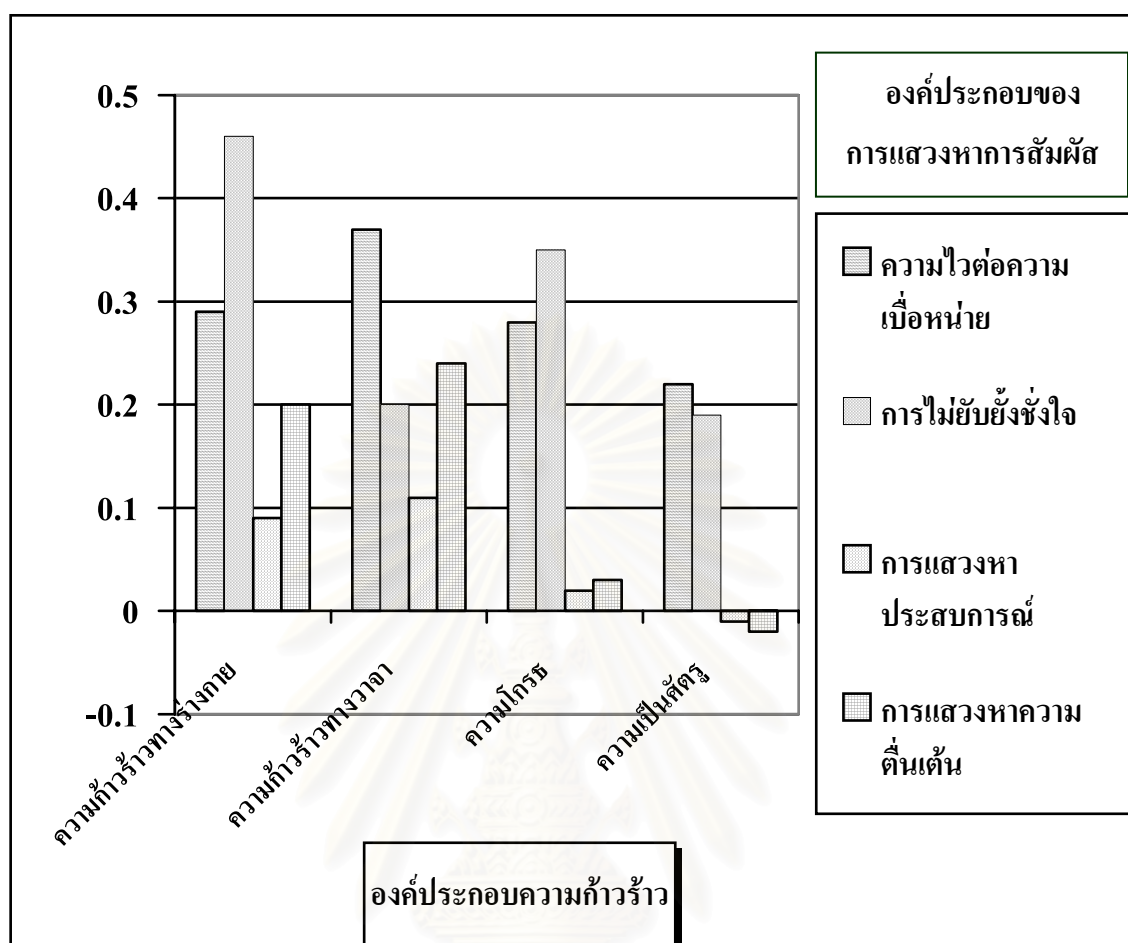
จากลักษณะอย่างหนึ่งของผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสคือความปรารถนาที่จะรับความเสี่ยงทั้งทางร่างกายและสังคม รวมทั้งงานวิจัยที่พบว่า การแสวงหาการสัมผัสสามารถทำนายพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆได้ เช่น การขับรถในรูปแบบที่เสี่ยงต่ออันตราย การมีเพศสัมพันธ์ที่เสี่ยงต่อการตั้งครรภ์หรือติดเชื้อ การใช้ยาเสพติด และการเล่นการพนัน (Zuckerman, 1979)

อย่างไรก็ตามการเสี่ยงไม่ใช่ประเด็นหลักของการแสวงหาการสัมผัสแต่เป็นเพียงสิ่งที่ผู้คนใช้เพื่อให้ได้ทำกิจกรรมที่ตอบสนองความพึงพอใจของตนทั้งทางด้านความแปลกใหม่ การเปลี่ยนแปลงและความตื่นเต้น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงอาจไม่ได้ทำพฤติกรรมเสี่ยงทั้งหมด เช่น พวกเขา รู้สึกสนุกถ้าได้ฟังเพลงร็อกหรือเต้นรำ ดูภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์และสยองขวัญ ท่องเที่ยวไปยังสถานที่ที่แปลกประหลาดและชอบไปงานเลี้ยงสังสรรค์ที่ปราศจากยาเสพติด

ผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงสูงมักจะชอบทำพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ เช่น การขับรถอย่างประมาท ซึ่งเป็นการกระทำที่ถือว่าการต่อต้านสังคม อาจกล่าวได้ว่ายานพาหนะเป็นสิ่งที่ใช้สำหรับปลดปล่อยความก้าวร้าวได้ ซึ่งบางครั้งผู้ที่ไม่ชอบอยู่นิ่งอาจต้องการหากิจกรรมที่กระตุ้นตนเองเพื่อเอาชนะความเบื่อหน่ายให้กับตนเอง

ดังนั้นผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสอาจต้องการเสี่ยงที่จะทำพฤติกรรมที่ก้าวร้าวบางอย่างโดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เช่น การที่วัยรุ่นขับรถเร็วหรือพยายามขับรถแซงคันหน้าเพราะแค่ต้องการความสนุกเท่านั้น แต่ไม่คิดว่าอาจเกิดอุบัติเหตุรถชนซึ่งทำให้ตนเองได้รับบาดเจ็บและทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บด้วย จะเห็นได้ว่าการขับรถเร็วเป็นพฤติกรรมเสี่ยงและความต้องการความสนุกเป็นความต้องการการแสวงหาการสัมผัส ส่วนการตั้งใจขับรถแซงหน้าผู้อื่นทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บเป็นความก้าวร้าว ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าการแสวงหาการสัมผัสมีความเกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวได้

มีงานวิจัยที่พบว่าบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว Joireman และคณะ (2003) เชื่อว่าไม่ได้มีเพียงความก้าวร้าวเท่านั้นที่ทำให้บุคคลทำพฤติกรรมโดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต แต่ยังมีลักษณะการแสวงหาการสัมผัสของบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ดังนั้นเขาจึงศึกษาเกี่ยวกับความเกี่ยวข้องกันระหว่างความก้าวร้าว การแสวงหาการสัมผัสและการคิดถึงผลในอนาคต โดยใช้รูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไปและนำเอาการแสวงหาการสัมผัสเข้าไปรวมอยู่ด้วยเพื่อให้สามารถตอบสนองมิติฐานที่ตั้งไว้ โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำมาตรวัดความก้าวร้าวของ Buss และ Perry (1995) และมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสของ Zuckerman เวอร์ชัน 5 ผลการศึกษาพบว่าการแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ .01 ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการแสวงหาการสัมผัสและองค์ประกอบของความก้าวร้าว

นอกจากนี้ในการศึกษาที่ 3 เป็นการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการแสวงหาการสัมผัสของบุคคลกับความดึงดูดใจต่อสถานการณ์ที่แสดงถึงความก้าวร้าวรุนแรง โดยให้กลุ่มตัวอย่างให้คะแนน เกี่ยวกับความสนใจในการเข้าร่วมงานวิจัย 2 งานที่แตกต่างกันคืองานวิจัยที่ต้องอยู่ในสงครามที่มีปืนใหญ่และงานวิจัยที่เป็นการโต้เถียงกันแล้วให้คะแนนตั้งแต่ 1 ไม่เห็นด้วยที่สุดถึง 7 เห็นด้วยมากที่สุด พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงรู้สึกดึงดูดใจต่อสถานการณ์ที่แสดงถึงความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ .01

1.4 การแสวงหาการสัมผัสกับสื่อเพื่อความบันเทิง

อิทธิพลของบุคลิกภาพที่มีต่อการใช้สื่อเป็นประเด็นสำคัญอย่างหนึ่งของการวิจัยทั้งทางด้านสื่อสารมวลชนและด้านจิตวิทยา งานวิจัยเหล่านี้จะใช้บุคลิกภาพเป็นตัวเชื่อมโยงกับกรอบทฤษฎีเพื่อช่วยให้เข้าใจรูปแบบของพฤติกรรมการบริโภคได้ เช่น การใช้สื่อหรือความชอบสื่อตนเอง

ดังนั้นจึงมีนักวิจัยที่ใช้บุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสในงานวิจัยของเขา เพราะเขาเชื่อว่าการแสวงหาการสัมผัสมีลักษณะพื้นฐานทางชีวภาพที่เกี่ยวข้องกับความต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ การเสี่ยงและการกระตุ้นทางร่างกาย (Bardo & Mueller, 1991; Zuckerman, 1994) ซึ่งบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสไม่ได้มีศักยภาพสำหรับแค่การเสี่ยงเท่านั้น แต่ยังมีศักยภาพในการค้นหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่และเข้มข้นในด้านอื่นๆของชีวิตด้วย (Arnett, 1994) จะเห็นได้จากงานวิจัยบางส่วนที่พบว่าการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับความชอบการกระตุ้นจากสื่อเพื่อความบันเทิงต่างๆ (Donohew, Lorch, & Palmgreen, 1991) เช่น ภาพยนตร์ที่รุนแรง (Aluja-Fabregat, 2000) ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบเพลงร็อก สิ่งพิมพ์และข่าวหรือเอกสารที่รายงานเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ พวกเขาจะใช้เวลาในการดูภาพยนตร์ แอ็คชั่นและเปลี่ยนช่องโทรทัศน์บ่อย (Rowland & Schierman, 1985) Krcmar และ Greene (1999) ศึกษาในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้นพบว่าการแสวงหาการสัมผัสสามารถทำนายการใช้สื่อแนวแอ็คชั่นได้ จากการค้นพบเหล่านี้แสดงให้เห็นได้ว่า บุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสเป็นลักษณะหนึ่งที่สามารถนำมาทำนายการใช้สื่อที่รุนแรงได้ โดยผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะปรารถนาที่จะใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อตอบสนองความต้องการการกระตุ้นจากสื่อที่มีความรุนแรง แต่ในท้ายที่สุดบุคคลจะตัดสินใจเลือกสิ่งใดก็ตาม จะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและการขัดเกลาทางสังคม (Arnett)

Arnett (1995) ยืนยันว่าวัยรุ่นใช้สื่อเป็นเสมือนกระบวนการการขัดเกลาทางสังคมของพวกเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัส ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะใช้สื่อเพื่อทำให้เกิดการกระตุ้นตื่นตัวตามที่เขาปรารถนา เช่น Perse (1996) พบว่า ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชมภาพยนตร์โทรทัศน์ประเภทแอ็คชั่นผจญภัยมากกว่าประเภทอื่นๆ Zuckerman (1994) พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบดนตรีที่รุนแรง ชับซ้อ น แปลกใหม่และกึ่งกึ่งวาน เช่น เพลงร็อกรุนแรง (Rawlings, Barrantes, Vidal & Furnham, 2000) แต่จะไม่ชอบเพลงที่เรียบง่าย (Rawlings, Ziv, Hill, & Vidal, 2002)

Litle และ Zuckerman (1986) พบว่าความชอบเพลงร็อกมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการแสวงหาการสัมผัส ในขณะที่ความชอบดนตรีที่ช้ากว่ามีสหสัมพันธ์ทางลบกับการแสวงหาการสัมผัส เนื่องจากดนตรีร็อกมักจะมีเสียงดังและมีจังหวะที่ซับซ้อนทำให้ดึงดูดใจบุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงได้ ระดับความดังของเสียงที่มาจากเครื่องขยายเสียงของวงดนตรีร็อกจะมีเพียงผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงเท่านั้นที่รับได้ (Zuckerman, 1979) และ Flick (1999) ยังพบว่าสาเหตุที่ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบเพลงร็อกเนื่องจากคุณภาพของเสียงดนตรีที่เร้าใจ อย่างไรก็ตามปัจจุบันนี้ไม่ได้มีเพียงแค่เพลงร็อกหรือแนวเพลงหนักเท่านั้นที่ดึงดูดผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง แต่แนวเพลงฟังก์ซึ่งกำลังมาแรงในขณะนี้อาจทำให้ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสรู้สึกพึงพอใจได้

นอกจากนี้ การแสวงหาการสัมผัสสามารถทำนายการใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงได้เมื่อควบคุมตัวแปรเพศอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 ความก้าวร้าวสามารถทำนายการใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงได้เมื่อควบคุมตัวแปรการแสวงหาการสัมผัสและเพศอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 โดยศึกษาจากนักเรียนเกรด 8 (ระดับชั้น ม.2) อายุเฉลี่ย 14 ปี จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 20 โรงเรียน โรงเรียนขนาดกลางจากเมืองเล็กๆ 10 เมืองและจากชุมชนในชนบทในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมาจากการเลือกโรงเรียนเฉพาะที่มีปัญหาในเรื่องของการใช้ยาเสพติดและปัญหาอื่นๆในโรงเรียน รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 3,217 คน ทำแบบมาตรวัดตัวแปรทำนายทั้ง 3 คือการอยู่ห่างไกลจากครอบครัว โรงเรียนและเพื่อน ความก้าวร้าว และการแสวงหาการสัมผัส เกี่ยวกับความสามารถในการทำนายการดูภาพยนตร์รุนแรง การใช้คอมพิวเตอร์และเนื้อหาของเว็บไซต์ที่รุนแรงได้ (Slater, 2003)

จากงานวิจัยของ Weisskirch (2004) มีการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัสและเพลงเฮฟวีเมทัล (heavy metal) และเพลงร็อก (rock) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีหลายเชื้อชาติด้วยกันจำนวน 138 คน อายุเฉลี่ย 20 ปี พบว่าการแสวงหาการสัมผัสและความชอบเพลงรุนแรงมีสหสัมพันธ์กันทางบวก นอกจากนี้ยังพบว่าเมื่อแยกวิเคราะห์เป็นมาตรย่อย 2 มาตรแล้ว พบว่าการแสวงหาความแปลกใหม่จะมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับเพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์ (electronic) เฮฟวีเมทัล (heavy metal) ละติน (latin) เร็กเก (reggae), สกา (ska) และเพลงสากล (world) ส่วนมาตรย่อยการแสวงหาความเข้มข้นมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับเพลงเฮฟวีเมทัล (heavy metal) และพังค์ (punk) แต่พบว่ามีสหสัมพันธ์ทางลบกับเพลงแนวละติน (latin), โอลดีส (oldies), อาร์แอนด์บี (R&B) และป๊อปร็อก (pop rock) นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบใช้เวลาในการฟังเพลงแนว พังค์มากกว่าเพลงแนวอื่นๆอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001

นอกจากนี้ Johnson และ Cropsey (2000) ยังพบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีความถี่ในการเล่นเกมน้อย ส่วนบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสจะมีสหสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเล่นและความชอบที่จะเข้าร่วมเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการขายอีกด้วย (McDaniel, 2003)

จะเห็นได้ว่าการแสวงหาการสัมผัสเป็นสภาวะที่บุคคลต้องการแสวงหากิจกรรมและประสบการณ์ต่างๆที่แปลกใหม่และเข้มข้นที่สามารถทำให้ตนเองพึงพอใจ และสามารถตอบสนอง ต่อความต้องการการสัมผัสได้ นอกจากนี้ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสยังจะพยายามรักษาระดับที่สูงและต่ำของการแสวงหาการสัมผัสของตนไว้ โดยการพยายามแสวงหากิจกรรมที่ทำให้ตนพึงพอใจได้ ดังนั้นลักษณะการแสวงหาการสัมผัสของบุคคลจึงน่าจะมีความสัมพันธ์กับความปรารถนาที่จะใช้สื่อและเลือกสื่อต่างๆที่มีความรุนแรง Perse (1996) พบว่าการแสวงหาการสัมผัสเกี่ยวข้องกับความชอบดูรายการโทรทัศน์บางประเภทอย่างมีนัยสำคัญ คือผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงมีแนวโน้มที่จะชอบมิวสิกวิดีโอ ภาพยนตร์ต่อสู้ผจญภัยและสยองขวัญมากกว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ แต่ในทางตรงกันข้ามผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำจะชอบการถ่ายทอดข่าวทางวิทยุหรือโทรทัศน์และภาพยนตร์แนวชีวิตมากกว่า

จากผลการศึกษาเหล่านี้พบว่า การแสวงหาการสัมผัสสามารถทำนายการใช้สื่อที่มีความรุนแรงได้ ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงเลือกศึกษาสื่อที่มีความรุนแรง 3 ประเภทคือ ภาพยนตร์ เพลง และเกม

2. ความก้าวร้าว (Aggression)

จากการที่ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับความก้าวร้าวซึ่งเป็นตัวแปรหนึ่งที่น่าจะเป็นสาเหตุให้เกิดความปรารถนาในสื่อที่รุนแรงของวัยรุ่นได้ ดังนั้นจึงได้ศึกษาถึงนิยามของความก้าวร้าว แนวคิดและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับความก้าวร้าว ดังนี้

2.1 นิยามความก้าวร้าว

การนิยามความก้าวร้าวยังคงเป็นปัญหาที่นักจิตวิทยาสังคมยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจน คำนิยามของนักจิตวิทยาสังคมในระยะแรกๆ ได้ให้ความหมายของความก้าวร้าว คือ พฤติกรรมที่มีเจตนาทำร้ายผู้อื่น (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939) เนื่องจากความก้าวร้าวของมนุษย์ที่เห็นได้ชัดเจนคือ ความก้าวร้าวทางร่างกาย เช่น การชกต่อย เตะ ตบ ฯลฯ และความก้าวร้าวทางวาจา เช่น การพูดประชดประชัน การพูดจาหยาบคายน

แต่เมื่อพบว่าในบางกรณีเป็นเพียงพฤติกรรมที่ทำเพื่อจุดประสงค์อื่น เช่น โจรปล้นธนาคารเพื่อต้องการเงิน แต่ไม่ได้ต้องการทำร้ายบุคคลใด จึงถือว่าพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นไม่มีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่น

นอกจากนี้ Goldstein(1986) ได้กล่าวว่าถ้าพฤติกรรมนั้นไม่มีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่นและไม่ทำให้ใครได้รับบาดเจ็บจะถือว่าไม่เป็นความก้าวร้าว แต่ถ้าพฤติกรรมนั้นมีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่น ไม่ว่าจะมิใครได้รับบาดเจ็บหรือไม่จะถือว่าเป็นความก้าวร้าวทั้งสิ้น

2.2 ประเภทของความก้าวร้าว

นักจิตวิทยาสังคมในระยะแรกได้แบ่งพฤติกรรมความก้าวร้าวที่เห็นได้ชัดเจนออกเป็น 2 ประเภทคือ (Baron & Richardson, 1994; Berkowitz, 1993; Buss, 1961; Myers, 2000)

1. ความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression) เป็นพฤติกรรมที่ใช้วิถีทางร่างกายในการทำร้ายผู้อื่น เช่น แขน ขา หรือใช้วิถีทางร่างกายพร้อมกับอาวุธ เช่น ปืน มีด

2. ความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) เป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาจะใช้คำพูดเพื่อให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด เช่น การพูดตรงๆเพื่อทำร้ายจิตใจผู้อื่น หรือพูดถูกเหยียดหยามผู้อื่น

นอกจากนี้ Berkowitz (1965, ชีระพร อุวรรณ โณ, 2535) ได้แบ่งความหมายของความก้าวร้าวตามเกณฑ์ของเจตนา ได้เป็น 2 ประเภทคือ

3. ความก้าวร้าวที่เกิดจากความโกรธ (Hostile Aggression หรือ Angry Aggression) คือ ความก้าวร้าวที่เกิดจากอารมณ์โกรธและมีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่นหรือทำลายวัตถุสิ่งของให้เสียหายโดยตรง เช่น นักเรียนชกต่อยเพื่อนเพราะความโกรธที่เพื่อนพูดจาถูก

4. ความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (Instrumental Aggression หรือ Strategic aggression) (ธีระพร อุวรรณ โณ, 2535) คือความก้าวร้าวที่ไม่มีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่น แต่เป็นเพียงแต่การกระทำเพื่อวัตถุประสงค์อื่น เช่น โจรปล้นธนาคารเพราะต้องการเงิน แต่ไม่ได้ต้องการทำร้ายใคร

สรุปว่าความก้าวร้าวคือพฤติกรรมที่มีเจตนาจะทำอันตรายผู้อื่นด้วยวิธีการต่างๆที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ ซึ่งบางครั้งอาจไม่เจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่นแต่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ

2.3 แนวคิดสำคัญเกี่ยวกับความก้าวร้าว

ความก้าวร้าวโดยธรรมชาติของมนุษย์เกิดจากสัญชาตญาณหรือเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งมีนักปรัชญาที่มีชื่อเสียงในอดีต Thomas Hobbes นักปรัชญาชาวอังกฤษ มองว่าสังคมควรมีกฎหมายเพื่อยับยั้งความก้าวร้าวที่มีมาแต่ดั้งเดิมของมนุษย์ แต่ Jean-Jacques Rousseau ซึ่งเป็นนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส เชื่อว่าความก้าวร้าวของมนุษย์เกิดจากสังคมที่เลวร้าย อย่างไรก็ตามทฤษฎีวิวัฒนาการของ Charles Darwin กล่าวไว้ว่าปัจจัยต่างๆทางชีวภาพที่เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวคือ สัญชาตญาณ ยีน ฮอร์โมน โครงสร้างทางสมองและแรงผลักดันลักษณะความก้าวร้าวโดยกำเนิด (Tedeschi & Felson, 1994)

รูปแบบตามธรรมชาติของความก้าวร้าวทำให้เกิดแนวความคิดหลักๆเกี่ยวกับความก้าวร้าว

3 ประเภท คือ

2.3.1 ความก้าวร้าวที่เกิดจากสัญชาตญาณ

ผู้ที่เสนอแนวคิดนี้คือ ฟรอยด์ เป็นบิดาแห่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เชื่อว่า ความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด และเสนอว่ามนุษย์มีสัญชาตญาณ 2 ชนิด คือ

- 1) สัญชาตญาณแห่งชีวิต (life instinct) คือความต้องการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์ ต้องการให้ตนเองมีชีวิตรอด และเป็นแรงผลักดันให้เกิดการสืบพันธุ์
- 2) สัญชาตญาณแห่งความตาย (death instinct) คือการที่คนเราต้องการจะตายซึ่ง ตรงกันข้ามกับสัญชาตญาณแห่งชีวิต

Pervin และ John (2001) เชื่อว่าสัญชาตญาณแห่งความตายนี้เกิดจากการที่ฟรอยด์ได้รับประสบการณ์อย่างหนึ่งในชีวิต คือการตายของลูกสาวของเขาในปี 1920 หลังจากเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ในปี 1919 ซึ่งลูกสาวมีอายุได้เพียง 26 ปีเท่านั้น โดยเขาเชื่อว่าการที่คนเราต้องการตายจะนำไปสู่ความก้าวร้าวเรียกว่า สัญชาตญาณความก้าวร้าว (aggression instinct) ซึ่งฟรอยด์เชื่อว่ามนุษย์จะเก็บสะสมพลังความก้าวร้าวของตนเองไว้และสักวันจะต้องระบายออกมาทางใดทางหนึ่ง

นอกจากนี้ Konrad Lorenz (1966) นักทฤษฎีชาวเยอรมัน ได้ศึกษาเกี่ยวกับสัญชาตญาณและแบบแผนของพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์ (ธีระพร อุวรรณ โณ, 2535) เป็นผู้ที่ได้รับรางวัลโนเบล ในสาขานี้ ได้ให้คำนิยามพฤติกรรมก้าวร้าว คือ สัญชาตญาณในการต่อสู้ของสัตว์หรือมนุษย์ใน แต่ละเผ่าพันธุ์เพื่อความอยู่รอด แสดงให้เห็นว่าเขามีความคิดคล้ายกับ ฟรอยด์ คือเชื่อว่าความก้าวร้าวของมนุษย์เกิดจากสัญชาตญาณ

เขาถือว่าความก้าวร้าวเป็นผลดีมากกว่าจะเป็นผลเสียต่อมนุษย์ เนื่องจากทำให้มนุษย์สามารถมีชีวิตอยู่รอด นอกจากนี้พฤติกรรมก้าวร้าวนี้ยังช่วยลดจำนวนสมาชิกในเผ่าพันธุ์เพื่อให้มีจำนวนสมาชิกที่เหมาะสม สามารถดำรงชีวิตต่อไปได้ เขาเสนอว่ามนุษย์เหมือนกับสัตว์ตรงที่มนุษย์มีแรงกระตุ้นที่จะต่อสู้โดยกำเนิด และแรงกระตุ้นความก้าวร้าวที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์ เช่น ความหิว จะเกิดขึ้นได้เรื่อยๆกว่ามันจะลดลง นอกจากนี้เขายังเชื่อว่ามนุษย์และสัตว์จะไม่แสดงความก้าวร้าวถ้าไม่มีการรบกวนจากสิ่งกระตุ้นภายนอก เช่น การข่มขู่ การโจมตี และความคับข้องใจ

2.3.2 ความก้าวร้าวที่เกิดจากการตอบสนองต่อความคับข้องใจ

ผู้ที่เสนอแนวคิดนี้เป็นคนแรกคือ McDougall (1908 อ้างอิงใน Kenrick, Neuberg, & Cialdini, 2003) เสนอว่าความก้าวร้าวคือ สัตว์ชาตญาณที่มีเพื่อกำจัดอุปสรรคของความพึงพอใจในแรงผลักดันทางชีวภาพ เช่น ความหิว เมื่อได้ทานอาหารเพื่อกำจัดความหิวแล้ว ความคับข้องใจก็จะลดลงไป และความก้าวร้าวก็เป็น การตอบสนองต่อสิ่งที่ขัดขวางการไปสู่เป้าหมายด้วย เช่น เราต้องการแก้แค้นเพื่อนที่มาแกล้งจึงทำพฤติกรรม ก้าวร้าวโดยการเข้าไปชกต่อยเขาเพื่อตอบสนองความคับข้องใจ

ต่อมา Dollard และคณะ (1939) ได้ขยายความต่อไปอีกว่า ความคับข้องใจทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ เช่น ถ้าโดนเจ้านายดูแต่เช้า จะทำให้เกิดความ คับข้องใจและอาจเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาได้ จะเห็นได้ว่า ความก้าวร้าวเป็นผลจากความคับข้องใจ แต่ Zillman (1979) ได้เสนอว่าความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่ เป้าหมายไม่ได้เกิดจาก ความคับข้องใจ เช่น โจรปล้นธนาคารเพื่อต้องการเงิน แต่ไม่ได้ปล้นเพราะเกิดความ คับข้องใจใดๆทั้งสิ้น และความคับข้องใจก็ไม่ได้อาจเกิดจากความก้าวร้าว เช่น ถ้าเจ้าหน้าที่แจ้งว่าตัวเครื่องบินไป ฮาวายที่เราต้องการหมดแล้ว และเราเชื่อว่าเขาช่วยเราเต็มที่แล้ว เราอาจเกิดความคับข้องใจ แต่เราจะไม่รู้สึก โกรธเจ้าหน้าที่

เพื่อกำจัดปัญหาในเรื่องแนวคิดในเรื่องการตอบสนองต่อความคับข้องใจนี้ Berkowitz (1993) ได้เสนอแนวคิดการตอบสนองต่อความก้าวร้าวแนวใหม่ โดยเน้นความคับข้องใจที่สัมพันธ์กับความก้าวร้าว ทางอารมณ์เท่านั้น คือจะไม่กล่าวถึงความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย โดยเขาอธิบายว่าความคับ ข้องใจจะทำให้เกิดความก้าวร้าวในลักษณะของความรู้สึกทางลบเท่านั้น แต่ความรู้สึกทางลบนี้ก็ได้มาจาก ความความคับข้องใจเสมอไป และเมื่อเกิดความรู้สึกทางลบแล้วพฤติกรรมก้าวร้าวจะเกิดขึ้นหรือไม่ ขึ้นอยู่กับ ปัจจัยต่างๆด้วย เช่น บุคคล และสถานการณ์ที่ต้องคำนึงถึง นอกจากนี้สภาวะทางอารมณ์ของบุคคลก็ถือว่าเป็น สิ่งแรกที่ตอบสนองต่อความคับข้องใจ เรียกได้ว่าเป็นความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งรวมกับ ระดับของความก้าวร้าวที่มีอยู่ในตนเอง สิ่งกระตุ้นภายนอกและสภาพแวดล้อม ที่สามารถเพิ่มความก้าวร้าว ให้มีมากขึ้นได้

นอกจากนี้คนบางคนไม่ได้ตอบสนองความคับข้องใจด้วยการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว แต่ตอบสนองด้วยวิธีการอื่นหรือพยายามหลีกเลี่ยงไปจากสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความคับข้องใจเพื่อ ลดความคับข้องใจลง

ความคับข้องใจ คือเหตุการณ์หรือการกระทำของคนอื่นๆที่ขัดขวางการบรรลุเป้าหมายของบุคคล Tedeschi และ Felson (1994) กล่าวว่าความคับข้องใจที่เป็นแรงกระตุ้นไปสู่ความก้าวร้าวจะเกี่ยวข้องกับปัจจัย 3 อย่างคือ

1) ปริมาณของความคับข้องใจ

ในด้านความเข้มข้นของแรงผลักดันที่ทำให้เกิดความก้าวร้าว เช่น การแย่งอาหารสุนัขที่หิวจัดจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าแย่งอาหารจากสุนัขที่อิ่มแล้ว ส่วนในด้านคุณค่าของเป้าหมายที่ทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ เช่น การแย่งของเล่นที่เด็กชอบทำให้เกิดความก้าวร้าวมากกว่าแย่งของเล่นที่เด็กไม่ชอบ

2) ระดับของการขัดขวางการไปสู่เป้าหมายทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

เช่น การที่มีคนพยายามจะคุยกับเราใน ขณะที่เรากำลังพยายามแก้ปัญหาที่ต้องใช้ความคิดมากๆ แล้วทำให้เราเสียเวลาไป 30 นาทีจะทำให้เราเกิดความคับข้องใจมากกว่าคนที่ทำให้เราเสียเวลาไป 5 นาที

3) จำนวนของการตอบสนองต่อความคับข้องใจส่วนบุคคล

Berkowitz (1962) ศึกษาเรื่องการขัดขวางว่า ถ้าการตอบสนองต่อการขัดขวางนั้นไม่ก้าวร้าวเพียงพอที่จะกำจัดอุปสรรคในการไปสู่เป้าหมายได้ อาจทำให้เกิดการตอบสนองที่ก้าวร้าวมากขึ้นได้ ดังตัวอย่างในข้อ 2 ถ้าเรารู้สึกคับข้องใจและตอบสนองเขาด้วยวิธีการบอกความรู้สึกของเราตามตรงแล้ว ถ้าเขายังไม่ยอมหยุดพูดเราอาจจะใช้คำพูดที่รุนแรงมากขึ้นได้

2.3.3 ความก้าวร้าวที่เกิดจากการเรียนรู้จากสังคม

Albert Bandura (1977) เชื่อว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าเด็กจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ เช่นถ้าพ่อแม่มักจะตอบสนองต่อความโกรธด้วยการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กก็จะเรียนรู้ที่จะตอบสนองด้วยพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเช่นกัน นอกจากนี้การลงโทษของพ่อแม่ก็เป็นวิธีการที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้ถึงความก้าวร้าวด้วย เช่น ถ้าพ่อแม่ลงโทษลูกด้วยวิธีการตีเมื่อลูกทำผิด สิ่งนี้ก็จะมีความก้าวร้าวที่ลูกได้รับการปลุกฝังจากพ่อแม่ เมื่อเด็กได้ออกไปสู่สังคมสภาพแวดล้อมใหม่ๆ และได้รับการลงโทษ เด็กก็จะตอบสนองการลงโทษนั้นด้วยวิธีการเดียวกับที่พ่อแม่ตอบสนองต่อความโกรธ จะเห็นได้ว่าเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวของพ่อแม่ที่ตอบสนองต่อความโกรธ แล้วนำไปใช้กับในสังคมจริงในโรงเรียน เช่น ถ้าพ่อแม่ทะเลาะกัน ต่างคนต่างโกรธและต่อว่ากันโดยใช้คำพูดที่ไม่สุภาพให้เด็กเห็น เด็กๆก็จะซึมซับพฤติกรรมก้าวร้าวนี้ไว้ หลังจากนั้นเมื่อเด็กโดนครูดุแล้วรู้สึกโกรธ เด็กก็จะพูดจาต่อว่าครู โดยใช้คำที่ไม่สุภาพเช่นกัน เหมือนที่เรียนรู้มาจากพฤติกรรมก้าวร้าวของพ่อแม่

นอกจากนี้ Bandura (1977) ยังกล่าวว่าเรื่องสภาวะทางอารมณ์หรือความพร้อมที่เกิดจากความคับข้องใจนั้น ไม่ใช่สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวแต่เป็นเพียงสิ่งกระตุ้นทางอารมณ์หรือปัจจัยเสริมซึ่งช่วยให้พฤติกรรมก้าวร้าวนั้นมีเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น สิ่งกระตุ้นทางอารมณ์นี้อาจเป็นตัวช่วยให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ก้าวร้าวได้ ทฤษฎีนี้อธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวว่าเกิดจากการเรียนรู้จาก 2 ลักษณะคือ

1) การเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับมาโดยตรง

ถ้าทำพฤติกรรมแล้วได้รางวัลก็จะทำให้เขาเรียนรู้ที่จะทำพฤติกรรมนั้นอีก เพื่อให้ได้รางวัล แต่ถ้าทำแล้วถูกลงโทษ ก็จะไม่ทำพฤติกรรมนั้นอีก เช่น การได้รับรางวัลจากการแสดงความก้าวร้าว เช่น จากเรื่องจริงของ Andrew Golden ที่ได้ยิงเพื่อนและครูเสียชีวิต พบว่าเมื่อตอนเด็กๆ พ่อแม่เคยถ่ายรูปลงให้เขาโดยให้ทำท่าอึ้งขณะถือปืนไรเฟิล แสดงให้เห็นว่าการกระทำลักษณะนี้เป็นการสนับสนุนให้ลูกเกิดความก้าวร้าวได้

2) การสังเกตคนอื่นๆ

ความก้าวร้าวที่ได้จากการสังเกต เช่น การดูภาพยนตร์และโทรทัศน์ที่ตัวละครมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้เห็น โดยการเตะ ต่อย ทบตี การยิงกัน ซึ่ง Bandura (1977) เชื่อว่าเด็กจะเรียนรู้ว่าการกระทำนี้เป็นวิธีการที่เป็นที่ยอมรับในการจัดการกับความขัดแย้งได้

อย่างไรก็ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนี้ อธิบายว่าคนเราจะเรียนรู้พฤติกรรมความคิด ก่อนที่จะลงมือทำพฤติกรรม จากการสังเกตตัวแบบ นั่นคือบุคคลจะสร้างความคิดเกี่ยวกับวิธีการตอบสนองก่อนแล้วจึงแสดงพฤติกรรมออกมา หรือกล่าวได้ว่าการจะตัดสินใจแสดงพฤติกรรมต่างๆของบุคคล เขามักจะตัดสินใจแสดงพฤติกรรมจากการกระทำของตนเองก่อนหน้านี้นี้มากกว่าการคิดถึงผลที่จะตามมา

Bandura, Ross, และ Rose (1963 อ้างอิงใน Pervin & John, 2001) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการที่เด็กเลียนแบบพฤติกรรมที่รุนแรง โดยให้เด็กดูตัวแบบที่มีพฤติกรรมที่รุนแรงผิดปกติ พบว่าเด็กจะทำเลียนแบบพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวแบบนั้นถ้าเขาได้รับรางวัล และเด็กจะไม่เลียนแบบพฤติกรรมนั้นถ้าตัวแบบถูกลงโทษ

แม้ว่าตัวแบบจะถูกลงโทษและผู้วิจัยก็ยังให้รางวัลแก่เด็กที่เลียนแบบพฤติกรรมที่รุนแรงนั้น ผลพบว่าเด็กก็จะพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้นแม้ว่าตัวแบบถูกลงโทษ แสดงให้เห็นว่า การได้รับรางวัลโดยตรงจากการทำพฤติกรรมก้าวร้าว มีอิทธิพลทำให้เด็กทำพฤติกรรมก้าวร้าวได้แม้ว่าจะรู้ว่าตนเองต้องถูกลงโทษตามตัวแบบนั้น และการดูภาพยนตร์ที่ตัวละครแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวก็เป็นสาเหตุให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย

อย่างไรก็ตาม Bandura (1977) ได้กล่าวว่าการสังเกตตัวแบบที่ทำพฤติกรรมก้าวร้าวทำให้เกิดการเรียนรู้ได้หลายระดับ คือ

- 1) ผู้สังเกตอาจได้เรียนรู้วิธีการทำพฤติกรรมก้าวร้าวแบบใหม่จากตัวแบบ โดยไม่คำนึงว่าตัวแบบนั้นจะได้รับรางวัลหรือไม่
- 2) ผู้สังเกตอาจเรียนรู้กฎเกณฑ์ในการได้รับรางวัลจากพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น เช่น เด็กจะลองสังเกตว่าพฤติกรรมใดได้รับรางวัลและพฤติกรรมใดที่จะถูกลงโทษ ซึ่งเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้รับรางวัล
- 3) เด็กจะเรียนรู้เรื่องการคาดหวังผลจากการกระทำของเขาด้วยตนเอง โดยการลองทำตามพฤติกรรมที่ได้สังเกตมาว่าจะได้รับรางวัลหรือถูกลงโทษ

งานวิจัยส่วนใหญ่จะชี้ให้เห็นโน้ตทัศน์ด้านองค์ประกอบของความก้าวร้าวว่ามี 4 องค์ประกอบคือ ความก้าวร้าวทางร่างกาย ความก้าวร้าวทางคำพูด ความโกรธและความเป็นศัตรู เช่น นักวิจัย Buss และ

Derkee (1957 อ้างอิงใน Bryant & Smith, 2001; Buss & Perry, 1992; Harris, 1995; Zillman, 1979) ได้ให้ความหมายของความก้าวร้าวแต่ละองค์ประกอบโดยจัดไว้ในองค์ประกอบของพฤติกรรม 3 ด้านดังนี้

- 1) ความก้าวร้าวทางร่างกายและทางคำพูด เกี่ยวข้องกับการทำร้ายหรือทำอันตรายผู้อื่น ซึ่งจัดอยู่ในองค์ประกอบพฤติกรรมด้านร่างกายการเคลื่อนไหวของอวัยวะ
- 2) ความโกรธ เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นทางร่างกายหรือความพร้อมที่จะทำพฤติกรรมก้าวร้าว จัดอยู่ในองค์ประกอบพฤติกรรมด้านอารมณ์ความรู้สึก
- 3) ความเป็นศัตรู ประกอบด้วยเจตนาทำร้าย ความไม่ยุติธรรม อยู่ในองค์ประกอบพฤติกรรมด้านปัญญา

2.4 ทฤษฎีการเชื่อมโยงกันทางปัญญาแนวใหม่ (Cognitive Neoassociation Theory)

Berkowitz (1984) กล่าวว่าความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของการกระทำต่างๆมีความ เกี่ยวข้องกันในความทรงจำของบุคคลและก่อตัวเป็นเครือข่ายที่เชื่อมต่อกัน การทำงานของเครือข่ายนี้จะเริ่มต้นจากความคิดหนึ่งความคิดได้รับการกระตุ้นแล้วแพร่กระจายไปตามเครือข่ายที่เชื่อมกันอยู่และไปกระตุ้นความคิดต่างๆให้เกิดความเชื่อมโยงกันได้เป็นอย่างดี ความคิดที่ได้รับการกระตุ้นนี้จะ เข้าไปอยู่ในความทรงจำของบุคคลได้มากขึ้น เช่น ถ้าบุคคลมีความคิดที่ก้าวร้าวอยู่แล้วและได้รับ การกระตุ้นจากภาพยนตร์ที่รุนแรง จะทำให้บุคคลมีโอกาสที่จะเกิดความคิดที่ก้าวร้าวอื่นๆได้มากขึ้นดังนั้นสรุปได้ว่าสื่อที่รุนแรงสามารถทำให้เกิดการเชื่อมโยงที่ซับซ้อนเกี่ยวกับความคิดที่ก้าวร้าว อารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงและเกิดแรงผลักดันให้ทำพฤติกรรมก้าวร้าวได้

นอกจากนี้การให้บุคคลทำมาตรวัดบุคลิกภาพก็ถือว่าการกระตุ้นให้เกิดความคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพนั้นได้ เช่น ถ้าให้บุคคลทำมาตรวัดความก้าวร้าว บุคคลก็จะได้รับการกระตุ้นจากข้อคำถามที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวทั้งทางร่างกายและด้านจิตใจ ความคิดที่ก้าวร้าวนั้นจะเป็นตัวที่แพร่กระจายไปเป็นเครือข่ายให้เกิดความคิดที่ก้าวร้าวต่อไปได้ อาจกล่าวได้ว่ามาตรวัดความก้าวร้าวเป็นการวัดทางอ้อมที่จะบอกถึงระดับเครือข่ายความคิดที่ก้าวร้าวทางของบุคคลได้ ผู้คนที่มีความก้าวร้าวสูงก็ควรจะมีเครือข่ายความคิดที่ก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนความก้าวร่วมน้อย

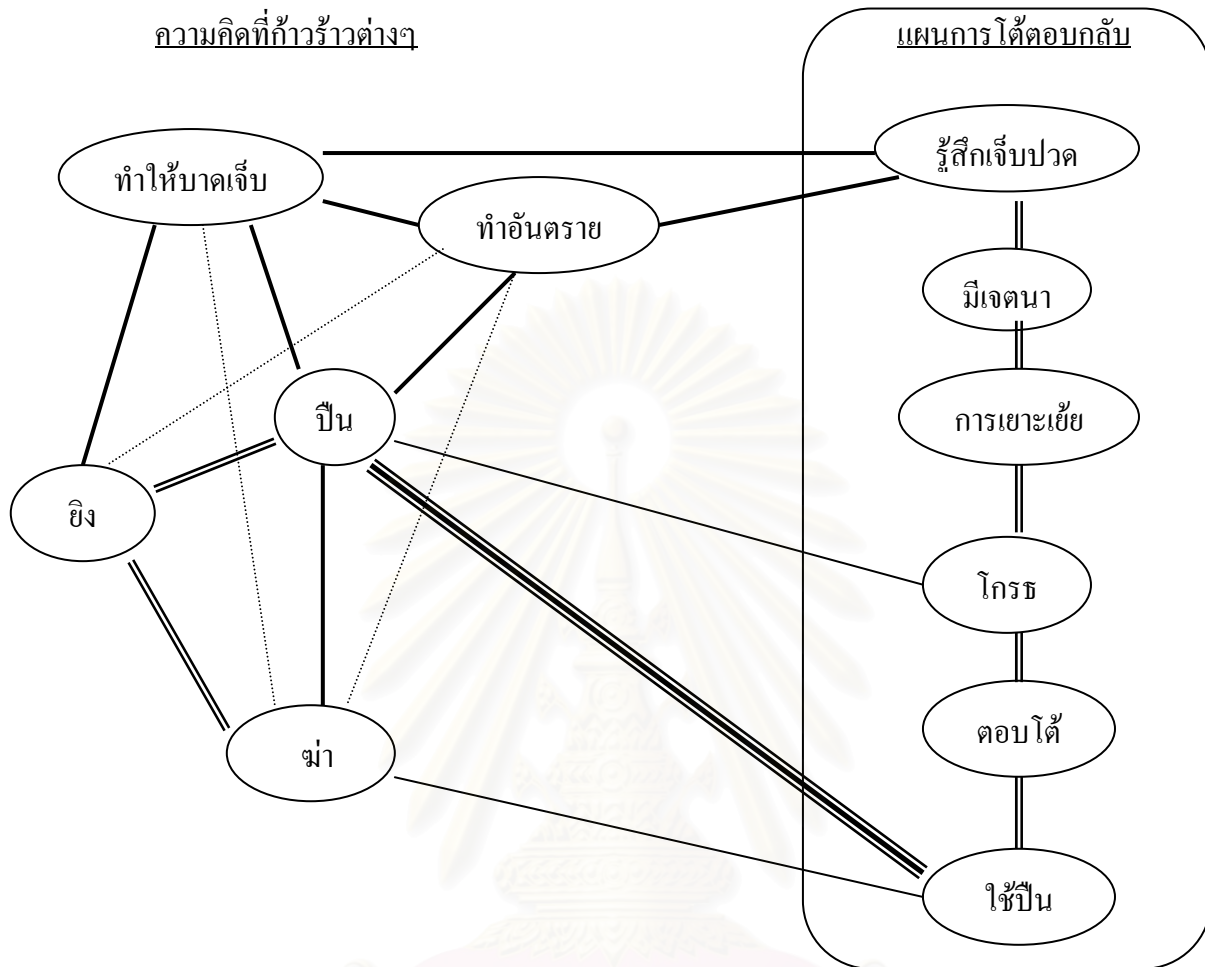
Bushman (1995) สนับสนุนความคิดนี้เนื่องจากงานวิจัยของเขาพบว่า ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงจะมีเครือข่ายความคิดที่ก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ โดยให้กลุ่มตัวอย่างคือผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ ให้คะแนนคำคู่ที่มีความหมายคล้ายกัน คำคู่ที่นำมาใช้จะเป็นคำคู่ที่มีความหมายก้าวร้าวชัดเจนเช่น การต่อสู้และการฆ่า และอีกพวกหนึ่งคือคำคู่ที่มีความหมายคลุมเครือ เช่น ตรอกซอยและไม้ ดังนั้นจะมีคำคู่อยู่ 3 ชนิดคือ คำคู่ก้าวร้าว-ก้าวร้าว เช่น การต่อสู้และการฆ่า คำคู่ก้าวร้าว-คลุมเครือ เช่น การต่อสู้และตรอกซอย คำคู่คลุมเครือ-คลุมเครือ เช่น ตรอกซอยและไม้ ผลจากการศึกษาพบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงให้คะแนนคำคู่ก้าวร้าว-ก้าวร้าวและคำคู่ก้าวร้าว-คลุมเครือได้ดีกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ ส่วนการให้คะแนนคำคู่คลุมเครือ-คลุมเครือไม่แตกต่างกันระหว่างผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ

ทฤษฎีนี้สามารถทำนายได้ว่าใครคือผู้ที่ล่อแหลมต่อผลของความรุนแรงของสื่อ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ความก้าวร้าวของแต่ละบุคคลน่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับความคิด สภาวะทางอารมณ์ แนวโน้มของการกระทำ และพฤติกรรมตอบสนองที่ก้าวร้าว ยิ่งไปกว่านั้นผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงน่าจะมีการตอบสนองต่อสิ่งที่ก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ เพราะผู้ที่ก้าวร้าวสูงจะมีเครือข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวมากกว่า

เครือข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวสามารถก่อตัวขึ้นได้จากการเปิดรับฉากของความรุนแรงจากสื่อต่างๆซ้ำๆกันบ่อยครั้ง บางครั้งผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงอาจจะมีเครือข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวที่ซับซ้อนละเอียดอ่อนมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ เนื่องจากผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงจะชมสื่อที่มีความรุนแรงเป็นประจำ จากแนวคิดของทฤษฎีนี้ผู้วิจัยจึงคิดว่าความก้าวร้าวน่าจะมีความสัมพันธ์กับความปรารถนาที่จะใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง

จากแนวคิดของทฤษฎีนี้ที่ว่า ความคิดที่ก้าวร้าว อารมณ์และแนวโน้มพฤติกรรมต่างๆจะอยู่ในความทรงจำนั้นสามารถอธิบายได้ด้วยภาพที่ 2 คือ โครงสร้างความทรงจำที่เชื่อมโยงกันในความคิดของคำว่า “ปืน” ซึ่งเชื่อมโยงกับความคิดที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวอื่นๆ จากแผนภาพจะเห็นว่าความคิดที่มีความหมายเหมือนกัน คือ การได้รับบาดเจ็บและอันตราย ส่วนความคิดที่ถูกกระตุ้นขึ้นมาในเวลาเดียวกันคือ คำว่า ยิงและปืน ซึ่งเป็นการพัฒนาการเชื่อมโยงความคิดที่แข็งแกร่งขึ้น การเชื่อมโยงความคิดในภาพนี้สามารถอธิบายได้โดยใช้เส้นหนาและเส้นบาง เส้นหนาหมายถึงการเชื่อมโยงความคิดที่รวดเร็วและคล้ายคลึงกันมากกว่า ส่วนคำที่มีเส้นบางเชื่อมโยงกันถือว่าเป็นคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกันน้อยลงมาเป็นลำดับ เมื่อใดก็ตามที่ความคิดใดความคิดหนึ่งได้รับการกระตุ้น กระบวนการการเชื่อมโยงทางความคิดจะเริ่มแพร่กระจายจากความคิดหนึ่งไปสู่หลายๆความคิดได้เป็นอย่างดี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

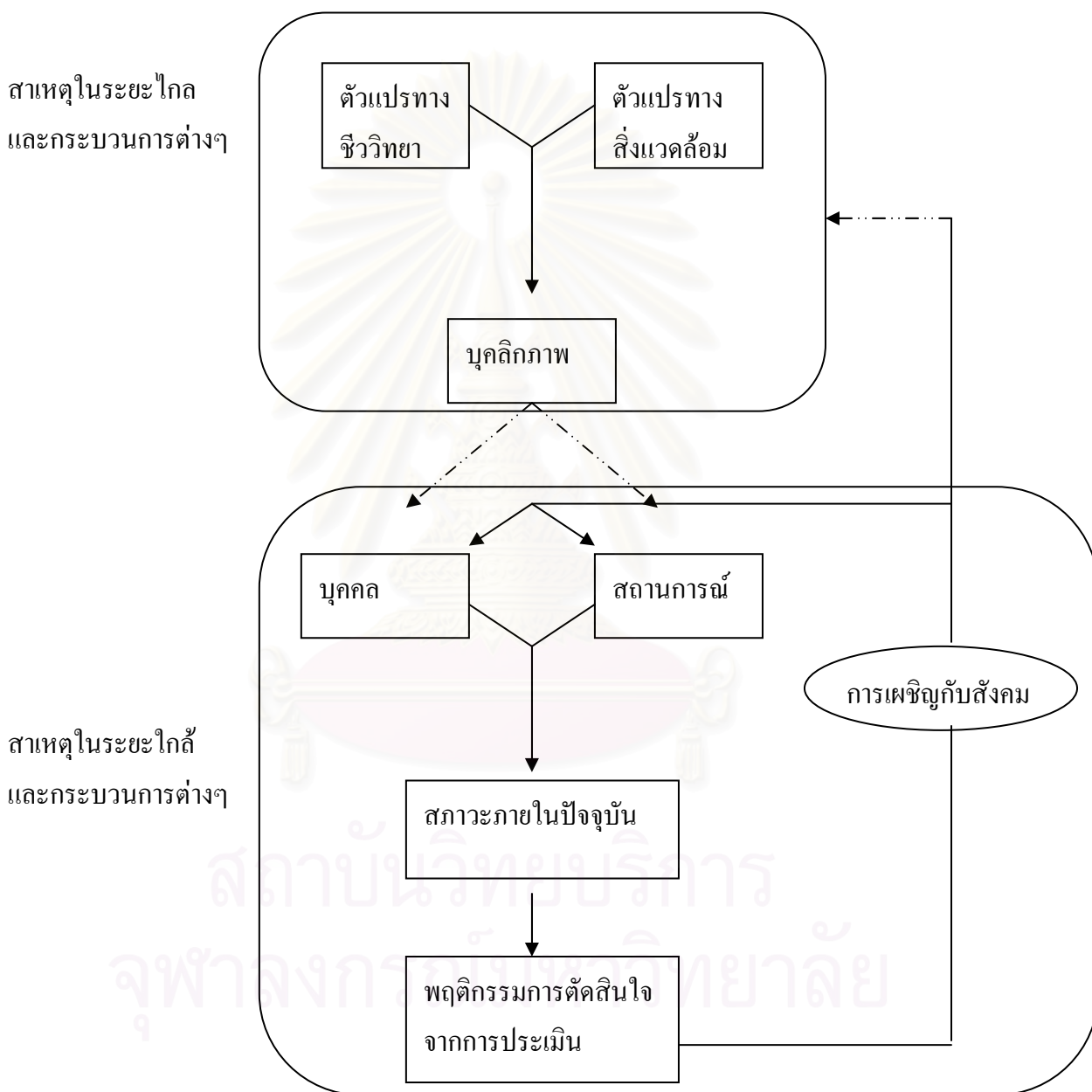


ภาพที่ 2 เครื่องข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวต่างๆและแผนการตอบโต้ของ Anderson, Benjamin, และ Bartholow (1998)

2.5 รูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไป (General Aggression Model: GAM)

จากงานวิจัยต่างๆที่พบว่าการเปิดรับสื่อเกมที่รุนแรงจะเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ซึ่ง Anderson และ Bushman (2001) ก็พบผลเช่นเดียวกันคือการเล่นเกมที่รุนแรงสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้ ทั้งที่เป็นการศึกษาโดยใช้การทดลองและการหาค่าสหสัมพันธ์พบว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมที่รุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกเท่ากับ .20 ดังนั้น Anderson และ Carnagery (2004) จึงนำเสนอรูปแบบกระบวนการต่างๆเกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่รุนแรงของบุคคลเป็นแผนภาพเรียกว่ารูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไป (GAM) มีขั้นตอนต่างๆที่ซับซ้อนดังนี้ เริ่มจากการที่บุคคลมีความก้าวร้าวที่แตกต่างกันเปิดรับสื่อที่รุนแรงเป็นประจำจึงทำให้บุคคลได้เรียนรู้สิ่งที่รุนแรงต่างๆเข้าไปในความรู้สึกความทรงจำจนทำให้บุคคลมี เจตคติและความเชื่อที่ก้าวร้าว มีการรับรู้ ความคาดหวังและพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ในที่สุดบุคคลก็จะมี ความก้าวร้าวสูงขึ้นกลายเป็นคนที่มีบุคลิกภาพก้าวร้าว จากนั้นถ้าบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่รุนแรง เกิดเป็นความรู้สึกภายในจิตใจเป็นสภาวะที่ประกอบไปด้วยความคิด อารมณ์และความตื่นตัวรวมกัน ต่อมาบุคคลจะประเมินเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อตัดสินใจทำพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้

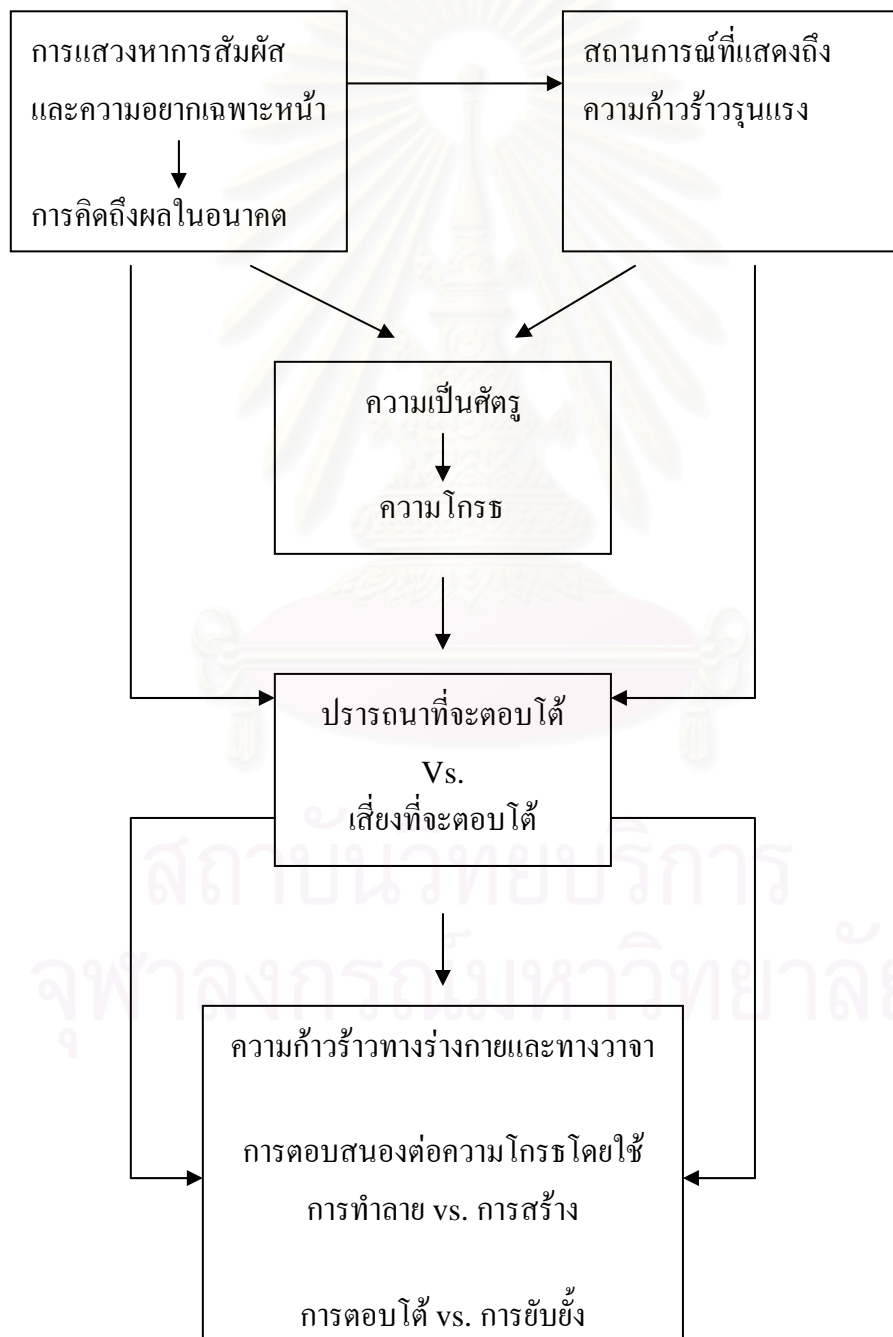
อย่างไรก็ตามสภาวะทางอารมณ์และการตื่นตัวของบุคคลจะลดลงไปเรื่อยๆตามกาลเวลา แต่ความคิดที่ก้าวร้าวที่ได้จากการเรียนรู้จากสื่อที่รุนแรงอยู่เสมอจะเป็นความก้าวร้าวที่เกิดขึ้นกับบุคคลในระยะยาว เราสามารถอธิบายรูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไปจากแผนภาพที่ 3 ดังนี้



ภาพที่ 3 รูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไปของ Anderson และ Carnagey (2004)

นอกจากนี้ Joireman และคณะ (2003) ศึกษาเกี่ยวกับความเกี่ยวข้องกันระหว่างความก้าวร้าว การแสวงหาการสัมผัสและการคิดถึงผลในอนาคต โดยใช้รูปแบบความก้าวร้าวโดยทั่วไปและนำเอา การแสวงหาการสัมผัสเข้าไปรวมอยู่ด้วยเพื่อให้สามารถตอบสนองมาตรฐานที่ตั้งไว้ ดังภาพที่ ผลการศึกษาพบว่า การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ($r = .17$) และการแสวงหาการสัมผัสจะทำนาย ความก้าวร้าวได้ดีก็ต่อเมื่อมีการควบคุมการคิดถึงผลในอนาคต

ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 รูปแบบความก้าวร้าวทั่วไปของ Joireman, Anderson, และ Strathman (2003)

2.6 ความก้าวร้าวกับสื่อเพื่อความบันเทิง

มีงานวิจัยที่พบว่าความก้าวร้าวเกี่ยวข้องกับสื่อที่มีความรุนแรง Bushman (1995) ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 420 คน เพศชาย 210 คนและเพศหญิง 210 คน ให้ทำมาตรวัดความก้าวร้าว ของ Buss และ Perry (1992) เฉพาะมาตรความก้าวร้าวทางร่างกาย 9 ข้อกระทง เนื่องจากมีความสัมพันธ์กับการรายงานของเพื่อนมากที่สุด โดยตอบบนมาตรลิเคิร์ต 5 ช่วงคะแนน เว้นระยะเวลา 3 สัปดาห์ผู้เข้าร่วมการทดลองจะได้รับคำบรรยายเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่รุนแรง 6 เรื่อง และไม่รุนแรง 6 เรื่อง แล้วตอบคำถามเกี่ยวกับความถี่เป็นจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการดูรายการ โทรทัศน์หลายประเภทรวมถึงภาพยนตร์ที่รุนแรงด้วย แล้วนำคะแนนของความถี่ในการดูภาพยนตร์ที่รุนแรงนี้มาเป็นคะแนนของการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ที่รุนแรง จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมการทดลองอ่านคำบรรยายภาพยนตร์ที่ได้รับทั้ง 12 เรื่อง และให้ประเมินว่าตนอยากชมภาพยนตร์มากน้อยแค่ไหน โดยตอบเป็น 7 ช่วงคะแนน ตั้งแต่ -3 คือไม่เห็นด้วยที่สุด ถึง 3 คือเห็นด้วยที่สุด ต่อมาผู้ทดลองแสดงวิธีการใช้เครื่องเล่นวีดิโอเทปแล้วให้ผู้เข้าร่วมการทดลองเลือกภาพยนตร์ที่ต้องการชมในห้องที่มีกระจกด้านเดียว ให้ผู้ทดลองสังเกตอยู่อีกด้านของกระจกแล้วให้ออกจากห้อง ผลจากงานวิจัยนี้พบว่าความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .0006 ($r = .17$) ความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเลือกชมภาพยนตร์ที่รุนแรงที่ระดับนัยสำคัญ .04 การเปิดรับสื่อที่รุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ที่รุนแรงและการเลือกชมภาพยนตร์ที่รุนแรงที่ระดับนัยสำคัญ .0001 ($r = .23$) เพศชายปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์รุนแรงมากกว่าเพศหญิงที่ระดับนัยสำคัญ .0001

นอกจากนี้จะพบว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพต่างกันจะมีความชอบเพลงที่รุนแรงต่างกันด้วย Daoussis และ McKelvie (1986 อ้างอิงใน Hargreaves & North, 1997) ศึกษาเกี่ยวกับความชอบเพลงกับบุคลิกภาพ ความกล้าแสดงออกและการเก็บตัวพบว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพกล้าแสดงออกจะชอบเพลงร็อกมากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพเก็บตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเพลงฮาร์ดร็อก

นอกจากนี้ยังพบอีกว่าการขาดความต้องการทางปัญญาระหว่างผู้ที่ชอบฟังเพลงแนวร็อกที่มีเสียงดังรุนแรงจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผู้ชายที่ชอบกิจกรรมทางเพศและชอบหลอกลวง นอกจากนี้ยังพบว่าคนที่ชอบเพลงฟังค์ร็อกจะต่อต้านความมีอำนาจและมีแนวโน้มไปทางอาชญากรรมมากกว่าคนที่ชอบเพลงแนวร็อกที่มีเสียงดังรุนแรง

ผู้ที่ชอบเพลงแนวรุนแรง เช่น แนวร็อก แนวเพลงเร่ฟ จะสัมพันธ์กับระดับจิตใจที่หยาบกระด้างของคนที่ Rawling และคณะ (1995 อ้างอิงใน Hargreaves & North, 1997) พบว่า ผู้ที่มีจิตใจที่หยาบกระด้างจะสัมพันธ์กับความตั้งใจต่อเพลงฮาร์ดร็อก มีความสัมพันธ์ทางลบกับการเชื่อฟัง ความทะเยอทะยานและสติปัญญา Wheeler (1985 อ้างอิงใน Hargreaves & North) ยังพบว่าคนเหล่านี้มีผลการเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ย ปัญหาพฤติกรรมทางโรงเรียน การใช้ยา การจับกุม และการทำกิจกรรมทางเพศ (Took & Weiss, 1994) ซึ่ง Kopeikin (1997) กล่าวว่าลักษณะของผู้ที่มีจิตใจที่หยาบกระด้างจะสัมพันธ์กับการแสวงหาการสัมผัส นอกจากนี้ยังพบว่าคนที่มีบุคลิกภาพกล้าแสดงออก ความอยากเฉพาะหน้าและผู้ที่เบื่อหน่ายง่ายจะชอบ

เพลงป๊อปที่ก้าวร้าวรุนแรงมากเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ทดลองเกี่ยวกับผลของการฟังเพลงที่ทำให้รู้สึกดีเครียดและเพลงที่ทำให้รู้สึกสงบ โดยปราศจากเนื้อเพลง พบว่าผู้ที่ฟังเพลงที่ทำให้ ดีเครียดส่วนใหญ่ จะเขียนเรื่องราวที่ไม่น่าฟังพอใจ (McFarland, 1984)

ในเรื่องของความชอบเพลงนั้น Hansen และ Hansen (1991) อ้างอิงใน Hargreaves & North, (1997) เสนอทฤษฎีที่ขัดแย้งกัน 3 แบบคือ

1. ความชอบของบุคคลสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพของแต่ละคน หมายถึงบุคคลจะฟังพอใจแนวของเพลง จากการมองเห็นตนเองและการรับรู้ตามความเป็นจริงทางสังคม
2. การฟังเพลงแนวต่างๆจะเป็นการสร้างเจตคติและบุคลิกภาพของบุคคล ซึ่งเป็นทฤษฎีทางปัญญาสังคม ดังงานวิจัยของ Anderson, Carnagey, และ Eubanks (2003) พบว่าผู้ที่ฟังเพลงที่รุนแรงจะมีความคิดและความรู้สึกก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ฟังเพลงไม่รุนแรง เช่นเดียวกับงานวิจัยที่พบว่าผู้ที่ชอบฟังเพลงเร็วและเพลงที่มีดนตรีหนักๆ เช่น เพลงร็อค จะมีเจตคติที่ก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ชอบฟังเพลงแนวอื่นๆ
3. ทั้ง 2 ทฤษฎีข้างต้นเป็นสาเหตุซึ่งกันและกัน คือ ความชอบแนวเพลงจะสร้างเจตคติและบุคลิกภาพของคน หรือเจตคติและบุคลิกภาพของคนจะเป็นตัวนำไปสู่ความชอบแนวเพลงของบุคคล

อย่างไรก็ตามงานวิจัยที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวที่มีผลต่อความชอบเพลงที่รุนแรงยังคงมีน้อยและยังไม่มีผลที่ชัดเจน เนื่องจากงานวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเพลงที่รุนแรงทำให้เพิ่มความก้าวร้าวของบุคคลได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้เพลงที่รุนแรงเป็นสื่อหนึ่งที่จะใช้ในการทดสอบ

นอกจากนี้สื่อเพื่อความบันเทิงอีกอย่างหนึ่งที่เป็นที่นิยมกันมากคือสื่อเกม ซึ่งก็มีงานวิจัยที่พบว่า เกมที่รุนแรงจะมีผลต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลได้ Anderson และ Dill (2000) ศึกษาเกี่ยวกับผลของวิดีโอเกมที่รุนแรงต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักศึกษาจำนวน 227 คน โดยตัวแปรในการวัดลักษณะความก้าวร้าวจะใช้มาตร 2 มาตร คือ มาตรความระคายเคืองของ Crapprara (CIS: the Caprara Irritability Scale) และมาตรความก้าวร้าว (AQ: Buss-Perry Aggression Questionnaire) เมื่อนำมาหาค่าสหสัมพันธ์กับตัวแปรตาม พบว่าลักษณะความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมกระทำผิดที่ก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 $r = .36$ และมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับวิดีโอเกมที่รุนแรงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 $r = .22$ นอกจากนี้ยังพบว่าคนที่มีความก้าวร้าวสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเพศชาย เมื่อเปิดรับสื่อที่รุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าคนที่มีความก้าวร้าวต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .005 และจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 227 คน พบว่ามี 207 คน ที่ปัจจุบันยังคงเล่นวิดีโอเกม และโดยเฉลี่ยแล้วกลุ่มตัวอย่างเล่นวิดีโอเกม 5.45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในขณะที่สมัยเรียนมัธยมปลายจะเล่นวิดีโอเกมเฉลี่ย 2.86 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และตอนมัธยมต้นจะเล่นวิดีโอเกมเฉลี่ย 3.69 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

Anderson, Carnagey, Flanagan, Benjamin, Eubanks, และ Valentine (2004) ศึกษาเกี่ยวกับเกมที่รุนแรงเฉพาะผลของเนื้อหาที่รุนแรงต่อความคิดและพฤติกรรมที่ก้าวร้าว โดยในการทดลองครั้งที่ 1 ให้ผู้เข้าร่วมการทดลองเล่นเกมที่รุนแรงและเกมที่ไม่รุนแรงแล้วให้ทำแบบทดสอบที่เป็นการเติมตัวอักษรที่หายไป โดยผู้วิจัยจะมีคำจำนวน 98 คำ ถ้าผู้เข้าร่วมการทดลองเติมตัวอักษรแล้วคำนั้นมีความหมายไปในทางก้าวร้าวรุนแรงจึงจะได้คะแนน ผลพบว่าหลังจากการเล่นเกมที่รุนแรงบุคคลจะได้คะแนนในการเติมคำ ($M = 14.7$) สูงกว่าหลังจากการเล่นเกมที่ไม่รุนแรง ($M = 12.5$) ดังนั้นสรุปได้ว่าการเล่นเกมที่รุนแรงสามารถเพิ่มการเข้าถึงความคิดที่ก้าวร้าวได้เมื่อเทียบกับการเล่นเกมที่ไม่รุนแรง ส่วนในการทดลองครั้งที่ 2 ให้ผู้เข้าร่วมการทดลองทำแบบวัดข้อมูลพื้นฐานภูมิหลัง (Background Questionnaire) ซึ่งรวมถึงคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์เกี่ยวกับวิดีโอเกม และแบบวัดที่มีข้อกระทงเกี่ยวกับแรงจูงใจของความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย พบว่าประสบการณ์การเล่นเกมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับจำนวนชั่วโมงในการเล่นต่อสัปดาห์ ($r = .46$) และมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจของความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย ($r = .15$) นอกจากนี้การทดลองที่ 3 ยังพบว่าการเปิดรับสื่อที่รุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ($r = .36$) และความก้าวร้าวยังมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการเล่นวิดีโอเกม และคูโทรทัศน์อีกด้วย ($r = .23$)

2.7 ความรุนแรง (Violence)

ความรุนแรงคือ ความก้าวร้าวที่มีเป้าหมายที่เป็นอันตรายสูงสุด เช่น ความตาย พฤติกรรมที่เป็นความรุนแรงทั้งหมดถือว่าเป็นความก้าวร้าว แต่ความก้าวร้าวบางอย่างไม่ถือว่าเป็นความรุนแรง เช่น พฤติกรรมที่เด็กคนหนึ่งผลักเด็กอีกคนออกจากรถสามล้อ เป็นพฤติกรรมที่ถือว่าก้าวร้าวแต่ไม่รุนแรง อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมความรุนแรงในปัจจุบันนี้มีระดับสูงขึ้นทุกวัน ทั้งที่เป็นความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงด้านกฎหมายหรือแม้แต่ความรุนแรงจากสื่อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อเพื่อความบันเทิงซึ่งในปัจจุบันนี้มีการแข่งขันที่สูงมาก สื่อประเภทใดที่มีผู้ผลิตแล้วได้รับความนิยม สื่อประเภคนั้นก็จะถูกผลิตให้ออกมามากขึ้นจากบริษัทที่กำลังแข่งขันกันตีตลาด ซึ่งเป็นที่น่าเสียดายว่าสื่อประเภทที่กำลังเป็นที่นิยม มีผู้บริโภคมากที่สุดและทำรายได้ให้กับผู้ผลิตสื่อไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ เพลงหรือเกมก็ตาม คือสื่อที่มีความรุนแรงทั้งสิ้น ตามทัศนะของนักวิจารณ์ภาพยนตร์กล่าวไว้ว่า

“ความรุนแรงเป็นสินค้าที่ขายได้ในยุควัตถุนิยม ตามนิสัยของนายทุนก็จะต้องหาทางขายสินค้าให้ได้มากที่สุด เมื่อคนหนึ่งทำเรื่องรุนแรงแล้วขายได้ นายทุนคนอื่นๆก็จะต้องทำให้รุนแรงมากขึ้นไปเรื่อยๆ”

อิทธิพลต่อความก้าวร้าว ความรุนแรง(2). (2548). สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2548 จาก

<http://www.thaihealth.or.th/media4-3.php>

ดังนั้นยิ่งถ้าสื่อที่ผลิตออกมามีความรุนแรงมากขึ้นเท่าไร ก็ยิ่งเป็นชนวนให้วัยรุ่นมีโอกาสที่จะนิยมสื่อรุนแรงเหล่านี้มากขึ้น อาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงเพิ่มมากขึ้นในสังคมไทย

3. ทฤษฎีการส่งผ่านความตื่นตัว (Excitation Transfer Theory)

Zillman (1979) กล่าวว่าอารมณ์ของบุคคลจะมีสถานะการตื่นตัวเหมือนกันหมด และการรับรู้สภาวะอารมณ์ยังขึ้นอยู่กับความตีความหมายของบุคคลด้วย เช่น ถ้าเราเพิ่งออกกำลังกายมาใหม่ เรายังคงรู้สึกเหนื่อย และยังมีสถานะตื่นตัวอยู่ ไม่นานเราก็โดนชายคนหนึ่งวิ่งชน เราจะรู้สึกโกรธ มากกว่าขณะที่เรายู่เฉยๆแล้ว โคนวิ่งชน แสดงให้เห็นว่าสถานะตื่นตัวทำให้เรารู้สึกถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้มากกว่าปกติ Bryant และ Zillman (1994) พบว่าสถานะการกระตุ้นตื่นตัวภายในสามารถเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวได้ จึงทำให้การได้รับการกระตุ้นจากการออกกำลังกายหรือการดูภาพยนตร์แนวความรักที่เน้นเรื่องเพศก็ทำให้เกิดความก้าวร้าวได้

ตัวอย่างสถานการณ์รูปแบบกระบวนการของการส่งผ่านความตื่นตัว

การกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัว (จากการออกกำลังกาย ฯลฯ)

(Arousal)



สภาวะการกระตุ้นที่เหลือ (ยังเหนื่อยอยู่)

(Arousal ที่เหลือ)



เกิดความคับข้องใจ (ถูกคนเหยียบเท้า: โกรธมากผิดปกติ)

(Frustration)



อนุมานสาเหตุของการตื่นตัวผิดๆ (คิดว่าตนโกรธมากเพราะถูกคนเหยียบเท้า)

(Misattribution of Arousal)



อาจทำให้เกิดความก้าวร้าวได้

จากสถานการณ์นี้ สังเกตได้ว่าผู้ที่โดนเหยียบเท้า อนุমানสาเหตุว่าตนเอง โกรธมากเพราะ โคนคนเหยียบเท้า ซึ่งจริงๆแล้วอารมณ์โกรธที่มีมากผิดปกติ นั้น มาจากอารมณ์ตื่นตัวที่ยังเหลืออยู่จาก การออกกำลังกายนั่นเอง ดังนั้นอารมณ์ที่เกิดขึ้นผสมกับสภาวะตื่นตัวนั้นอาจทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ก้าวร้าวได้ เช่น พุดจาใช้คำหยาบคำวาคนที่มาเหยียบเท้า ฯลฯ

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่พบว่า ความชอบดูกีฬาถ่ายทอดสดจะเกี่ยวข้องกับระดับความก้าวร้าวและ ความรุนแรงในสถานการณ์ต่างๆที่แตกต่างกันและจะเพิ่มระดับความตื่นตัวของผู้ชมด้วย (Sargent, Zillmann, & Weaver, 1998) กีฬาถือการแข่งขันอย่างหนึ่งซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้ดูกีฬาถ่ายทอดสดเป็นเสมือนว่าเราได้นั่งดูกีฬาจากในสนามจริงในสถานการณ์และเวลา เดียวกัน ดังนั้นการได้รู้สึกเหมือนจริงจึงอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้นและล้นไปกับการแข่งขันนั้น และยังไปกว่านั้นถ้าผู้ชมได้ชมกีฬาประเภทรุนแรง เช่น อเมริกันฟุตบอลหรือมวยปล้ำ ซึ่งเป็นภาวะที่อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตัวได้ ดังนั้นสภาวะการตื่นตัวนี้อาจเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ถ้า หลังจากการชมกีฬาที่รุนแรงนี้แล้วต้องเจอสถานการณ์ที่ไม่น่าพึงพอใจในเวลาต่อมา

3.1 การตื่นตัวและความตื่นเต้น (Arousal and Excitement)

บุคคลทุกเพศทุกวัยจะแสวงหาสถานการณ์หรือสภาวะที่น่าตื่นเต้นสนุกสนาน จากขอบเขตที่ อันตรายของสิ่งต่างๆ Carlson (1986) กล่าวว่า เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่แปลกใหม่หรืออันตราย เส้นประสาทของระบบประสาทอัตโนมัติจะได้รับการกระตุ้นและทำงาน โดยการกระตุ้นระบบอวัยวะต่างๆ ซึ่งในบางกรณีเป็นการเตรียมพร้อมเพื่อสู้หรือวิ่งหนี นี่คือการรู้สึกตื่นตัวทางร่างกายที่เกิดขึ้นซึ่งผลมาจากการเผชิญกับสถานการณ์ที่แปลกใหม่และอันตรายเหล่านั้น

ลักษณะอาการที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่แปลกใหม่และอันตราย เริ่มตั้งแต่การ เต้นของหัวใจที่มีจังหวะเร็วขึ้นเพื่อส่งออกซิเจนและสารอาหาร ไปยังอวัยวะและกล้ามเนื้อต่างๆ กระบวนการ ทางร่างกายที่เกิดขึ้นนี้จะทำให้ความร้อนในร่างกายเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้นร่างกายจึงพยายามทำให้อุณหภูมิภายใน ร่างกายเย็นลงโดยการขับเหงื่อออกมา ขณะนี้บุคคลจะรู้สึกถึงความรู้สึกที่รุนแรงที่เกิดขึ้นบริเวณส่วนล่างของ ท้อง (in the pit of the stomach) ซึ่งเป็นผลมาจากจากระบบการย่อยในร่างกาย สารอะดรีนาลินจะหลั่งออกมา มากขึ้นเพื่อรักษาระดับความตื่นตัวของร่างกาย สมองจะเกิดการเตรียมพร้อมและว่องไวต่อสถานการณ์ที่ แปลกใหม่และอันตรายนั้นๆ

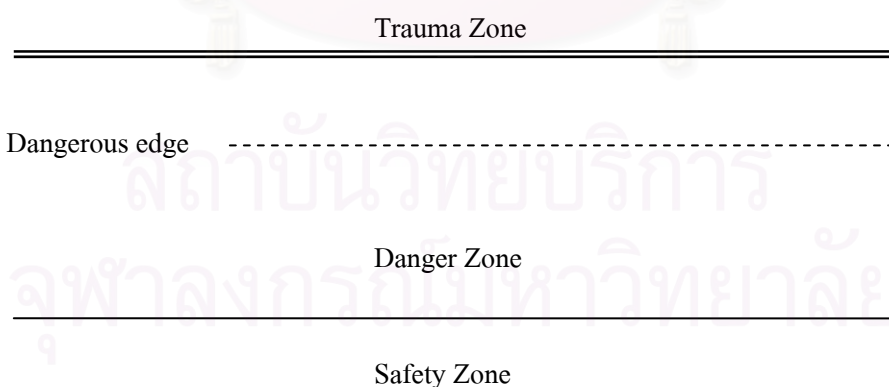
สิ่งที่น่าสนใจไปกว่านั้นคือ กระบวนการทางร่างกายนี้จะชัดเจนขึ้นจนเกิดเป็นความรู้สึกที่แตกต่าง กันของแต่ละบุคคล อารมณ์ที่ชัดเจนนี้ของคนบางคนคือความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน หวาดเสียว แต่บางคน จะรู้สึกวิตกกังวลและหวาดกลัวจากการเผชิญกับสถานการณ์เหล่านี้ งานวิจัยของ Schachter & Singer (1962) แสดงให้เห็นว่าการตื่นตัวทางร่างกายเป็นสิ่งที่นำมาซึ่งความรู้สึกตื่นเต้นหรือความวิตกกังวลได้ ดังนั้น กระบวนการที่เกิดขึ้นในร่างกายนี้จึงเป็นสิ่งที่ช่วยอธิบายได้ว่าในสถานการณ์เดียวกันจะทำให้บุคคลเกิด ความรู้สึกได้ 2 ลักษณะคือ ความตื่นเต้นและความวิตกกังวลอย่างใดอย่างหนึ่ง

3.2 เขตปลอดภัย เขตอันตรายและเขตความบาดเจ็บ (The Safety, Danger and Trauma Zones)

การที่บุคคลแสวงหากิจกรรมที่แปลกใหม่และอันตรายจะทำให้ระดับการตื่นตัวของบุคคลเกิดขึ้น ดังนั้นเราสามารถแบ่งเขตระดับความอันตรายที่บุคคลจะเผชิญได้เป็น 3 เขตด้วยกันคือ เขตปลอดภัย เขตอันตรายและเขตความบาดเจ็บ(Haugaard, 2001)

เขตปลอดภัยเป็นเขตที่ไม่มีความเสี่ยงใดๆ เมื่อบุคคลอยู่ในเขตปลอดภัย บุคคลจะไม่ต้องเผชิญกับอันตรายใดๆและความรู้สึกตื่นตัวทางร่างกายจะไม่เกิดขึ้น แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่บุคคลอยู่ในเขตอันตราย การตื่นตัวทางร่างกายจะเริ่มทำงานทันที กล่าวได้ว่าการตื่นตัวจะเพิ่มขึ้นโดยสัญชาตญาณจนถึงขอบเขตที่อันตราย ส่วนเขตที่เลเยออกไปจากเขตอันตรายคือเขตความบาดเจ็บหรือเขตที่ทำให้เกิดผลทางลบ ตัวอย่างเช่น บุคคลจะรู้สึกอย่างไรเมื่อยืนอยู่บนยอดสูงสุดของหน้าผาสูงแห่งหนึ่ง ถ้าเขาอยุ่ห่างออกมาจากขอบหน้าผานั้นเขาจะอยู่ในเขตปลอดภัย เขาจะรู้สึกปลอดภัยและไม่รู้สึกถึงการตื่นตัวของร่างกาย แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่เขาขึ้นไปใกล้ขอบของหน้าผา เขาจะเข้าไปสูงเขตที่อันตรายและการตื่นตัวทางร่างกายจะเริ่มตื่นขึ้น ความรู้สึกนี้จะเพิ่มขึ้นอีกถ้าเขาเข้าไปใกล้กับขอบหน้าผามากขึ้น นั่นคือขอบหน้าผาเป็นเขตอันตรายและเขตที่เลเยขอบหน้าผาออกไปคือเขตที่นำไปสู่การได้รับบาดเจ็บนั่นเอง

การขับรถถือเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่สามารถทำให้บุคคลได้รับประสบการณ์การตื่นตัวเช่นเดียวกันได้ ถ้าบุคคลขับรถบนถนนที่เป็นเส้นทางยาวไว้สิ่งกีดขวางด้วยความเร็วต่ำ เขาจะรู้สึกปลอดภัย แต่ถ้าเขาตัดสินใจที่จะเร่งความเร็วเพิ่มขึ้นระดับการตื่นตัวของเขาก็จะเพิ่มขึ้นตามความเร็วของรถด้วย ถ้าเขาเร่งความเร็วจนถึงขีดที่เขาไม่สามารถควบคุมรถได้ เขาจะเริ่มเกิดปัญหาซึ่งในขณะนั้นระดับการตื่นตัวของบุคคลจะสูงขึ้นมาก และถ้าเขายังเร่งความเร็วเพิ่มสูงขึ้นอีก เขาอาจพุ่งชนสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ดังรูปภาพที่ 5



ภาพที่ 5 เขตปลอดภัย เขตอันตรายและเขตความบาดเจ็บ

3.3 กรอบแห่งการปกป้อง (The Protective Frame)

กรอบแห่งการปกป้องนี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าการตื่นตัวทางร่างกายของบุคคลทำให้เกิดความตื่นเต้นหรือความวิตกกังวล (Haugaard, 2001) บุคคลที่อยู่ในอันตรายจะเชื่อว่าเขาได้รับการปกป้องจากเขตความบาดเจ็บ ในความเป็นจริงแล้วบุคคลจะใช้ปัญญาในการประเมินถึงความปลอดภัยจากอันตรายที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลอยู่ในอันตรายและรู้สึกถึงการได้รับการปกป้องแล้ว พวกเขาจะรู้สึกว่า การตื่นตัวทางร่างกายที่เกิดขึ้นนั้นคือความตื่นเต้น สนุกสนาน และถ้ามีการตื่นตัวมากขึ้นบุคคลจะรู้สึกเหมือนตนเองมีความสุขมาก แต่เมื่อไหร่ก็ตามที่บุคคลอยู่ในอันตรายและไม่ได้รู้สึกถึงความปลอดภัยใดๆ การตื่นตัวทางร่างกายที่เกิดขึ้นของบุคคลนั้นจะกลายเป็นความรู้สึกวิตกกังวลและถ้าการตื่นตัวนั้นอยู่ในระดับสูงขึ้นไปจะกลายเป็นความรู้สึกหวาดกลัว สยองขวัญขึ้นมาทันที เช่น การยืนอยู่ใกล้กรงสิงโตที่กำลังโกรธและคำรามอาจจะทำให้เรารู้สึกตื่นเต้นได้ และกรงสัตว์เป็นสิ่งที่ไม่ได้ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกตื่นตัวใดๆ เนื่องจากบุคคลไม่ได้รู้สึกว่าตนอยู่ในเขตอันตราย แต่ถ้าสิงโตออกมาอยู่นอกกรงเมื่อไหร่เราจะรู้สึกหวาดกลัวได้ทันที เพราะเราไม่มีสิ่งใดที่ปกป้องเราได้เลย

3.4 กรอบแห่งการหลอกลวง (The Fallacious Frame)

เมื่อบุคคลตกอยู่ในกรอบแห่งการหลอกลวงนี้ บุคคลจะรู้สึกถึงการได้รับการปกป้องจากการได้รับบาดเจ็บหรือความตายแม้ว่าการปกป้องนั้นจะไม่มีอยู่จริงก็ตาม ผลที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลตกอยู่ในกรอบแห่งการหลอกลวงคือ บุคคลจะไม่ให้ความสำคัญกับการเตรียมการระมัดระวังก่อนที่จะไปถึงเขตที่นำไปสู่ความตายได้ ความรู้สึกนี้จะเพิ่มความเป็นไปได้ที่บุคคลจะก้าวพลาดจากขอบเขตที่อันตรายไปสู่ขอบเขตที่นำไปสู่ความตายหรือการได้รับบาดเจ็บได้อย่างง่ายดาย บุคคลที่ตกอยู่ในกรอบนี้จะมีอยู่ 2 ประเภทคือ ผู้ที่รู้ว่าตนกำลังตกอยู่ในเขตอันตรายหรือมีความรู้เกี่ยวกับอันตรายจากพฤติกรรมที่ทำ และเชื่อมั่นในกรอบแห่งการปกป้องของตนคือเชื่อในความรู้สึกของตนว่าตนจะปลอดภัยแน่นอน เช่น เชื่อมั่นในความสามารถของตนเองมากเกินไป อีกประเภทหนึ่งคือผู้ที่เชื่อว่าตนอยู่ในเขตปลอดภัย ทั้งๆที่ในความเป็นจริงแล้วเขากำลังตกอยู่ในเขตอันตราย เช่น ความไม่เข้าใจถึงอันตรายที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่กำลังทำอยู่ (Haugaard, 2001)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่าบุคคลจะเกิดสภาวะการตื่นตัวเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีอันตรายและรู้สึกไม่ปลอดภัย โดยที่ผลลัพธ์จากสภาวะการตื่นตัวของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน คือบางคนจะรู้สึกถึงความอันตรายนั้นขณะเดียวกันก็รู้สึกถึงความปลอดภัยด้วย เช่น ถ้าคนประเภทนี้ดูภาพยนตร์มาตรฐานของขวัญซึ่งเป็นเรื่องที่จัดว่าอยู่ในขั้นรุนแรง สามารถทำให้คนรู้สึกหวาดผวาได้ ขณะที่เขาดูเขาอาจจะรู้สึกกลัวไป ตามเรื่องราวที่ดำเนินไปแต่เขาก็รู้สึกว่าตนเองกำลังชมภาพยนตร์อยู่ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงกับตัวเขา จึงอาจทำให้ความรู้สึกกลัวของเขารวมกับความรู้สึกตื่นตัวของร่างกายกลายเป็นความตื่นเต้น สนุกสนาน และหวาดเสียวไปด้วย ส่วนบุคคลอีกประเภทหนึ่งคือ บุคคลที่เกิดสภาวะการตื่นตัวแล้วรู้สึกถึงความอันตรายแต่ไม่รู้สึกถึงความปลอดภัยทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกวิตกกังวลได้ เช่น ถ้าคนประเภทนี้ได้ดูภาพยนตร์สยองขวัญที่รุนแรงเช่นเดียวกัน ขณะที่เขาดูเขาจะรู้สึกกลัวไปตามเรื่องราวที่ดำเนินไปเรื่อยๆ ความกลัวอาจมีมากหรือ

น้อยไปตามแต่ละตอนของเรื่อง โดยที่เขาไม่ได้รู้สึกถึงความปลอดภัยใดๆ จนสุดท้ายผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ เขาจะรู้สึกตื่นตัวรวมกับความรู้สึกกลัวจนอาจกลายเป็นความรู้สึกสยองขวัญ หวาดกลัวมากขึ้นได้

ดังนั้นเราอาจกล่าวได้ว่าบุคคลประเภทที่จะรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานเมื่ออยู่ในสถานการณ์หรือเขตที่อันตราย จะรู้สึกชินชากับความน่ากลัว ความสยองขวัญของพฤติกรรมที่ทำหรือที่เห็นได้ จนเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมรุนแรงที่ตนกระทำหรือเห็นนั้นกลายเป็นไม่รุนแรงอีกต่อไป รวมถึงบุคลิกภาพของบุคคลที่มักจะแสวงหาเหตุการณ์หรือสิ่งที่ทำให้ตนเองตื่นเต้น สนุกสนานหรือเรียกได้ว่าเป็นผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง อาจจะปรารถนาที่จะทำพฤติกรรมที่รุนแรงมากขึ้นเพื่อความตื่นเต้น สนุกสนานเพิ่มขึ้นได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาของบุคคลในการใช้สื่อที่รุนแรง

4. สื่อเพื่อความบันเทิง

สื่อเพื่อความบันเทิงที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในปัจจุบันนี้มีอยู่มากมาย และมีจำนวนเพิ่มขึ้นทุกขณะ ตัวอย่างสื่อเพื่อความบันเทิงที่เห็นได้ชัดเจนและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มวัยรุ่น เช่น ภาพยนตร์ เพลง และเกม ซึ่งในปัจจุบันสื่อเพื่อความบันเทิงที่เป็นที่ยอมรับส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว มากกว่าสื่อที่สร้างสรรค์หรือจรรโลงจิตใจ สาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้ผลิตสื่อสร้างสื่อที่มีความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีเรื่องของผลประโยชน์ทางการค้าเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงทำให้บริษัทที่ผลิตสื่อเหล่านั้นมองข้ามเรื่องของคุณธรรม จริยธรรมและมนุษยธรรมโดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ยังมีเรื่องของการจัดอันดับความนิยมของสื่อต่างๆ ส่วนใหญ่จะพบว่าสื่อที่อยู่ในความนิยมอันดับต้นๆมักจะเป็นสื่อที่มีความรุนแรง จึงทำให้มีการผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรงมากขึ้น

4.1 การจัดอันดับความรุนแรงของภาพยนตร์

ในหลายประเทศมีการกำหนดอายุผู้ชมภาพยนตร์หรือเรียกว่า เรทภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้คนในแต่ละวัยได้ดูภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับวัยของตนและป้องกันปัญหาอื่น ๆ ที่จะตามมาจากการดูภาพยนตร์ที่ไม่ควรดู โดยแต่ละประเทศล้วนมีการจัดอันดับภาพยนตร์ที่แตกต่างกันไป อาทิ ฮองกง แบ่งออกเป็น I, IIA, IIB, III สิงคโปร์ แบ่งเป็น G, PG, NC-16, R (www.fsf.de) ออสเตรเลีย แบ่งเป็น G, PG, M, MA, R, X อังกฤษ แบ่งได้เป็น U, PG, 12, 15, 18, R18 (www.movie-ratings.net) แต่ที่เป็นสากลนิยมและรู้จักกันดีคือ การจัดอันดับภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาหรือที่เรียกกันว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูด

Classification And Rating Administration (CARA) เป็นองค์กรที่เชื่อมโยงกับองค์กร the Motion Picture Association ของสหรัฐอเมริกาเพื่อกำหนดเรทความรุนแรงให้กับภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง การจัดอันดับภาพยนตร์เริ่มมีขึ้นเป็นครั้งแรกในวันที่ 1 พฤศจิกายน 1968 และต้องส่งภาพยนตร์ทุกเรื่องให้คณะกรรมการได้พิจารณาให้เรทก่อนการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ โดยการแบ่งระดับความรุนแรงหรือเรทความรุนแรงในภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกามี 5 ประเภท ดังนี้

1) เรต G (General Audiences) สำหรับภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย สามารถรับชมได้ทั้งครอบครัว เด็กเล็กสามารถดูได้โดยไม่ต้องมีผู้ปกครองชี้แนะ ส่วนใหญ่มักเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เช่น Beauty and the Beast, Tarzan, Chicken Run หรือภาพยนตร์ครอบครัวอย่าง The Princess Diaries, 101 Dalmations, Doctor Dolittle



ภาพที่ 6 ฉลากภาพยนตร์เรต G

2) เรต PG (Parental Guidance Suggested) สำหรับภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกเพศทุกวัยเช่นกัน แต่อาจมีเนื้อหาบางส่วนที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก เนื่องจากมีการกระทำหรือพฤติกรรมบางอย่างที่แสดงถึงความก้าวร้าวและใช้คำพูดที่หยาบคาย เช่น เรื่อง Home Alone มีหลายฉากที่เด็กต้องต่อสู้กับหิว โมย ถึงแม้จะไม่มีควมรุนแรงมากนัก แต่ผู้ใหญ่ก็ควรที่จะชี้แนะแก่เด็กเล็กๆ ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ครอบครัว เช่น Spy Kids, Stuart Little, Runaway Bride หรือเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มี เนื้อหานักขื่นกว่าเรต G อย่างเช่น Shrek, Dinosaur, Atlantis: The Lost Empire



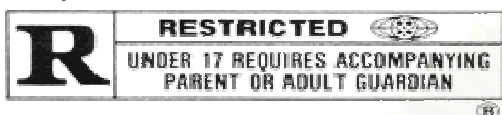
ภาพที่ 7 ฉลากภาพยนตร์เรต PG

3) เรต PG-13 (Parents Strongly Cautioned) เป็นเรตที่เพิ่งจะเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้ และได้นำมาใช้ครั้งแรกในปี 1989 โดยใช้กับภาพยนตร์เรื่องแรกคือ Indiana Jones And The Last Crusade เนื่องจากมีฉากที่หมอผีฆ่าเหล่าเอาหัวใจของชายคนหนึ่งออกมา ถือว่าเป็นฉากที่รุนแรงมากเกินกว่าที่เด็กอายุต่ำกว่า 13 ปีจะรับได้ แต่ก็ไม่ได้ถือว่ารุนแรงมากถึงขั้นสมควรได้รับเรต R ดังนั้นหนังส่วนใหญ่ที่ได้รับเรตนี้จึงเป็นหนังที่มีเนื้อหาและความรุนแรงอยู่ในระดับกลาง อย่างเช่น ฉากโป๊เปลือย ยาเสพติด การต่อสู้ และคำหยาบ ควรให้ผู้ปกครองดูพร้อมกันกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี และให้คำชี้แนะควบคู่ไปด้วย ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้เรต PG-13 เช่น The Adams Family, Batman ทุกภาค, Billy Elliot, Lara Croft: Tomb Raider, Pearl Harbor, Moulin Rouge เป็นต้น



ภาพที่ 8 ฉลากภาพยนตร์เรต PG-13

4) เรท R (Restricted) มักมีผู้ที่เข้าใจผิดอยู่เสมอว่า ภาพยนตร์เรท R คือ ภาพยนตร์โป๊ แต่อันที่จริงแล้ว ภาพยนตร์ที่ได้รับเรทนี้ คือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ มีความรุนแรงอยู่สูง มีฉากโป๊เปลือยหรือพูดถึงเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง คำหยาบคายมากมาย การใช้ยาเสพติด เช่น Terminator 2, Judgment Day, Memento, Basic Instinct, Scary Movie, American Beauty รวมทั้งหนังการ์ตูนผู้ใหญ่ เช่น South Park – Bigger, Longer & Uncut ภาพยนตร์ที่ได้รับเรท R จะห้ามไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 17 ปี เข้าชมโดยลำพัง ยกเว้นจะมีผู้ปกครองมาด้วย



ภาพที่ 9 ฉลากภาพยนตร์เรท R

5) เรท NC-17 (No One 17 And Under Admitted) เป็นเรทใหม่ล่าสุดและรุนแรงที่สุด เรทนี้จะแยกออกมาจากเรท X เดิม ซึ่งมักจะนำไปใช้กับภาพยนตร์ประเภทที่ตอบสนองต่ออารมณ์วาทวิตที่เกิดขึ้นของผู้ใหญ่เป็นส่วนใหญ่ แต่เรท NC-17 เป็นการแบ่งประเภทให้ชัดเจนว่าไม่ใช่ภาพยนตร์โป๊เพียงอย่างเดียว แต่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมาก โดยส่วนใหญ่ก็มักจะเกี่ยวกับเรื่องเพศ ศิลกรรม ศาสนา คำหยาบคาย การต่อสู้หรือการกระทำที่รุนแรงมาก ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้รับเรทนี้คือ Henry & June ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้รับเรทนี้ เช่น Showgirls, The Cook, The Thief, His Wife And Her Lover, Crash, Bad Lieutenant ภาพยนตร์ที่ได้รับเรทนี้จะห้ามมิให้ผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 17 ปี เข้าชมอย่างเด็ดขาด



ภาพที่ 10 ฉลากภาพยนตร์เรท NC-17

4.2 การจัดอันดับความรุนแรงของเพลง

เพลงประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ ทำนองเพลงและเนื้อหา เพลงที่จัดว่ามีความรุนแรงอาจเป็นทำนองที่เสียงดังรุนแรง เช่น เพลงประเภทร็อก พังก์ ฯลฯ หรือเป็นเนื้อหาที่รุนแรงได้ เช่น

“We’re just a cross-hair, We’re just a shot then we can die.”

ชื่อเพลง: Take me out ศิลปิน: Franz Ferdinand แนวเพลง: ร็อกRock

เนื้อเพลงสากล. (2547). สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2547 จาก <http://www.siamzone.com>

/music/lyric/index.php?mode=view&artist=Franz%20Ferdinand&song
=Take%20Me%20out

“เธอน่ะคนหลายใจ จะไม่ขอแก้แค้น แต่ขอแข่งเธอเอาไว้

* ให้ตกรน้ำ ตกรถ ตกรือ ตกรทำน้ำ ตกรเครื่องบิน ตกรโต๊ะ ตกรเตียง ตกรตู้ ตกรสอบ ตกรตกร ให้คางคกกัด ให้จิ้งจอก ให้โค่นพิศลมบาดมือ บาดนิ้ว และบาดแขน บาดขา ลิวขึ้นหน้า ฝ่าขึ้นหลังลามขึ้นคอ ยังไม่พอขอให้ออกหัก ไม่พบรัก ทุกชาติ ทุกชาติไป สาธุ”

ชื่อเพลง: แข่ง ศิลปิน: B-King แนวเพลง: ป๊อป(Pop)

เพลงไทยสากล. (2547). สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2547 จาก <http://music.kapook.com/newmusicstation/play.php?id=3567>

เพลงที่กำลังเป็นที่นิยมกันในยุคนี้เป็นเพลงแนวร็อก จัดได้ว่าเป็นเพลงแนวที่รุนแรงชนิดหนึ่ง การแบ่งเพลงที่รุนแรงกับไม่รุนแรง ยังไม่สามารถแบ่งได้ชัดเจนเหมือนภาพยนตร์หรือเกมต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงของเพลงมีได้ทั้งในเนื้อหาและดนตรีที่ใช้ ดังนั้นในสหรัฐอเมริกาจึงใช้วิธีการสร้างแนวทางการช่วยผู้ปกครองคัดเลือกเพลงที่เหมาะสมกับเด็กในแต่ละวัย โดยมีเว็บไซต์ที่นำเสนอวิธีการคือ Recording Industry Association of America (RIAA) (www.riaa.com) เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมแนะนำผู้ปกครอง (Parental Advisory Program) ของอุตสาหกรรมทางด้านดนตรี โดยนางฮิลลารี โรเซน อดีตประธานและผู้บริหารองค์กรอุตสาหกรรมดนตรีได้กล่าวไว้ว่า

“ อุตสาหกรรมการบันทึกเสียง (*recording industry*) ได้แสดงความรับผิดชอบต่อผู้ฟังโดยการช่วยผู้ปกครองระบุถึงเพลงที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างชัดเจน เราเชื่อว่าเพลงทุกเพลงมีได้เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย ดังนั้นจึงได้สร้างฉลากการแนะนำผู้ปกครอง (*Parental Advisory Label*) ขึ้น เพื่อระบุว่าเพลงอาจจะไม่เหมาะสมกับเด็ก และเป็นทางเลือกกว่าเมื่อใดที่เด็กจะสามารถซื้อเก็บไว้ได้ เพลงเป็นโอกาสหนึ่งที่ทำให้ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ได้คุยกับเด็กและได้รู้ว่าเด็กมีความคิดและความรู้สึกอย่างไร โดยการถามว่าทำไมจึงชอบฟังเพลงนี้หรือชุดที่เขาเลือกและนักร้องกำลังพูดถึงเกี่ยวกับอะไร ”

ที่มา: Hilary Rosen (2000). *Information for parents - parental advisory*.

Retrieved on January 24, 2005, from <http://www.riaa.com/issues/parents/advisory.asp>

โดยฉลากแนะนำผู้ปกครองนี้จะระบุว่าเพลงหรือชุดนี้ใช้ภาษาและคำบรรยายให้เห็นภาพของความรุนแรง เรื่องของเพศ และการใช้ยาเสพติด แม้ว่าจะมีการเตือนด้วยฉลากหรือสัญลักษณ์นี้ แต่จะขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของผู้ปกครองและการตัดสินใจว่าต้องการให้เด็กได้รับฟังเพลงนี้หรือไม่

เนื้อหาของเพลงมักจะทำให้เกิดความล่อแหลมในการตีความ การตีความเนื้อร้องมักจะควบคู่ไปกับทำนองเพลง จังหวะของเพลงที่อาจจะตื้นตันเร้าใจหรือสบายๆเรียบง่าย และเสียงที่ดังกระหึ่มหรือเบาๆเน้นความไพเราะ หรือว่าคำเพียงคำเดียวถ้าอยู่ในบริบทแวดล้อมที่ต่างกันก็อาจทำให้ตีความต่างกันได้

ฉลาก *Parental Advisory Label* จะแสดงอยู่บนหน้าปกเทปเพลงโดยไม่สามารถกำจัดออกได้ โดยทั่วไปแล้วฉลากนี้จะอยู่ทางมุมด้านล่างซ้ายของหน้าปก



ภาพที่ 11 ฉลากการแนะนำผู้ปกครอง

4.3 การจัดอันดับความรุนแรงของเกม

คณะกรรมการการจัดอันดับความรุนแรงของซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิง The Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) ของประเทศสหรัฐอเมริกา (www.esrb.org) ได้ออกแบบการจัดอันดับเนื้อหาวิดีโอเกมและคอมพิวเตอร์เกม เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจซื้อเกม และทำหน้าที่ช่วยค้นหาอันดับความรุนแรงของเกมแต่ละเกม โดยพิมพ์ชื่อของเกมเท่านั้น ระบบจะแสดงระดับความรุนแรงของเกมให้เห็น

การจัดอันดับเกมของ ESRB แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 เป็นสัญลักษณ์การจัดอันดับ (rating symbols) ที่กำหนดความเหมาะสมตามอายุของผู้เล่น จะแสดงอยู่ด้านหน้ากล่องเกมตำแหน่งล่างซ้ายและ ส่วนที่ 2 เป็นการบรรยายเนื้อหา (content descriptors) เป็นการบรรยายระบุถึงรายละเอียดองค์ประกอบในเกมเฉพาะแต่ละเกม จะแสดงอยู่ด้านหลังของกล่องเกม

ในการแบ่งเรทเกมตามอายุสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภทดังนี้

1) เรท EC (Early Childhood) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กเล็ก อายุ 3 ขวบขึ้นไป



ภาพที่ 12 ฉลากเกมเรท EC

2) เรท E (Everyone) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับเด็กอายุ 6 ขวบขึ้นไป จัดอยู่ในประเภทเนื้อหาที่มีความรุนแรงเล็กน้อย มีความชุกช่นหรือทำพฤติกรรมที่ทำให้เกิดอันตรายได้ใช้ภาษาไม่รุนแรง



ภาพที่ 13 ฉลากเกมเรท E

3) เรท T (Teen) เป็นเกมที่เหมาะกับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไป มีเนื้อหารุนแรง ใช้คำพูดที่รุนแรงหรือไม่รุนแรง มีหัวข้อที่ชี้แนะให้ชวนคิด (Suggestive)



ภาพที่ 14 ฉลากเกมเรท T

4) เรท M (Mature) เป็นเกมที่เหมาะกับเด็กอายุ 17 ปีขึ้นไป เป็นเกมที่เกี่ยวกับทางเพศ มีความรุนแรงที่เข้มข้น มากขึ้นหรือใช้ภาษาที่รุนแรง



ภาพที่ 15 ฉลากเกมเรท M

5) เรท A (Adults Only) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น มีเนื้อหาและภาพกราฟิกเกี่ยวกับเพศและความรุนแรง ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี



ภาพที่ 16 ฉลากเกมเรท AO

6) เรท RP (Rating Pending) เป็นเรทที่กำลังยื่นเสนอต่อคณะกรรมการและกำลังรอคอยการตัดสินใจเป็น เรทสุดท้าย



ภาพที่ 17 ฉลากเกมเรท RP

ระบบการเรทสื่อเหล่านี้เป็นข้อมูลเพื่อช่วยป้องกันเด็กจากความรุนแรงในภาพยนตร์ เพลง และเกม (www.ftc.gov/bcp/conline/edcams/ratings/ratings.htm)

จากการแบ่งเรทสื่อเพื่อความบันเทิงที่กล่าวมาทั้งหมดผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงเหล่านี้กับบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าวของวัยรุ่น เพื่อเป็นหนทางในการป้องกันวัยรุ่นจากสื่อที่รุนแรงเหล่านี้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าว
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของลักษณะบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าวที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรง 3 ประเภท คือ ภาพยนตร์ เพลงและเกม

สมมติฐานการวิจัย

จากทฤษฎีและงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าว ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพื่อความบันเทิง

บุคลิกภาพความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกหรือมีอิทธิพลต่อความปรารถนาที่จะใช้สื่อที่รุนแรง ดังงานวิจัยที่พบดังนี้ Bushman (1995) ศึกษาลักษณะความก้าวร้าวของบุคคลกับการเปิดรับสื่อที่รุนแรง โดยให้กลุ่มตัวอย่างดูการบรรยายเกี่ยวกับภาพยนตร์แล้วเลือกภาพยนตร์ที่ต้องการดู ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า บุคคลที่มีความก้าวร้าวสูงจะเลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากกว่าบุคคลที่มีความก้าวร้าวต่ำ และความก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ที่รุนแรง ส่วน Rubin, West, และ Michell (2001) พบว่านักศึกษาที่ชอบเพลงเร็พและเพลงหนักๆจะมีเจตคติที่ก้าวร้าวสูงกว่าคนที่ชอบฟังเพลงประเภทอื่นซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Rawling และคณะ (1995 อ้างอิงใน Hargreaves & North 1997) ที่พบว่า ผู้ที่มีจิตใจที่หยาบกระด้างจะดึงดูใจต่อเพลงฮาร์ดร็อก Anderson และ Dill (2000) ศึกษาเกี่ยวกับผลของวิดีโอเกมที่รุนแรงที่มีต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่าลักษณะความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการกระทำผิดที่ก้าวร้าวและมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับวิดีโอเกมที่รุนแรง

ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะต้องการ ได้รับการกระตุ้น ความน่าตื่นเต้น เร้าใจ จากสื่อเพื่อความบันเทิงที่มีความรุนแรงได้ ดังงานวิจัยที่พบว่า บุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความชอบภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง (Aluja-Fabregat, 2000) และผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบเพลงร็อก รวมทั้งสิ่งพิมพ์และข่าวหรือเอกสารที่รายงานเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ใช้เวลาในการดูภาพยนตร์ แอ๊คชั่นและเปลี่ยนช่องโทรทัศน์บ่อย (Rowland & Schierman, 1985) การแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับความชอบการกระตุ้นจากสื่อต่างๆ (Donohew, Lorch, & Palmgreen, 1991) จากงานวิจัยเหล่านี้จึงตั้งเป็นสมมติฐานได้ว่า

ข้อ 1 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ข้อ 2 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ข้อ 3 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ข้อ 4 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ข้อ 5 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ข้อ 6 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ข้อ 7 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ข้อ 8 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ข้อ 9 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ลักษณะบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวตามงานวิจัยของ Joireman และคณะ (2003) ศึกษาความสัมพันธ์เกี่ยวกับความก้าวร้าว การแสวงหาการสัมผัสและการคิดถึงผลในอนาคต พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีความก้าวร้าวสูงด้วย สอดคล้องกับที่ Slater (2003) พบว่าการแสวงหาการสัมผัสสามารถทำนายสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงได้ และความก้าวร้าวสามารถทำนายสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงได้ และจากนิยามลักษณะบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสคือ บุคคลที่ต้องการแสวงหากิจกรรมและประสบการณ์ที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นเร้าใจ เสี่ยงภัยทางร่างกาย จึงอาจทำให้คนที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงมักจะชอบกิจกรรมที่มีความรุนแรง เสี่ยงอันตรายสูงกว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ ในงานวิจัยที่ผ่านมา มากมายได้ศึกษาเรื่องการแสวงหาการสัมผัสกับลักษณะการต่อต้านสังคมต่างๆซึ่งสัมพันธ์กับความก้าวร้าวด้วย ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐาน คือ

ข้อ 10 การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

ขอบเขตในการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาต่อการใช้สื่อที่มีความรุนแรงเพื่อความบันเทิงของวัยรุ่นไทย 3 ด้าน ได้แก่ ภาพยนตร์ เพลง และเกม

คำจำกัดความในการวิจัย

1. การแสวงหาการสัมผัส คือ ลักษณะของความต้องการได้รับการสัมผัสที่แปลกใหม่และเข้มข้น ซึ่งบุคคลที่มีลักษณะของการแสวงหาการสัมผัสสูงจะเต็มใจที่จะรับความเสี่ยง ทั้งทางร่างกายและสังคม โดยใช้

มาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสของ Arnett (1994) มีอยู่ 2 ระดับ คือ

1.1 บุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง คือ บุคคลที่ได้คะแนนจากมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมด และเป็นบุคคลที่มีแนวโน้มจะแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ที่นำตื่นเต้น ประสบการณ์ต่างๆที่เข้มข้น ไม่น่าเบื่อหน่าย

1.2 บุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ คือ บุคคลที่ได้คะแนนจากมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมด และเป็นบุคคลที่มีแนวโน้มจะไม่แสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง

2. ความก้าวร้าว คือ พฤติกรรมที่เจตนาทำร้ายบุคคลอื่นทั้งทางร่างกาย ทางคำพูด เป็นความพร้อมที่เกิดจากอารมณ์โกรธและความรู้สึกเป็นศัตรู โดยใช้มาตรวัดความก้าวร้าวของ Buss และ Perry (1992) มี 2 ระดับ คือ

2.1 บุคคลที่มีความก้าวร้าวสูง คือ บุคคลที่ได้คะแนนจากมาตรวัดความก้าวร้าวสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมด และเป็นบุคคลมีพฤติกรรมการทำร้ายบุคคลอื่น มีอารมณ์โกรธ และมีความเป็นศัตรูสูง

2.2 บุคคลที่มีความก้าวร้าวต่ำ คือ บุคคลที่ได้คะแนนจากมาตรวัดความก้าวร้าวต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมด และเป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมการทำร้ายบุคคลน้อย มักไม่ค่อยโกรธผู้อื่นและมีความเป็นศัตรูต่ำ

3. ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรง คือระดับความรู้สึกต้องการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรงชนิดต่างๆ เป็นการประเมินและตัดสินความต้องการของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง 3 ประเภท คือ ภาพยนตร์ เพลงและเกม โดยใช้มาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง และใช้เกณฑ์ในการวัดคือ ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเฉพาะสื่อที่จัดว่าอยู่ในประเภทที่รุนแรงเท่านั้น ส่วนสื่อที่จัดว่าไม่รุนแรงจะไม่นำคะแนนมาใช้

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ

มีจำนวน 2 ตัว คือ

1.1 การแสวงหาการสัมผัส

- บุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง
- บุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ

1.2 ความก้าวร้าว

- บุคคลที่มีความก้าวร้าวสูง
- บุคคลที่มีความก้าวร้าวต่ำ

2. ตัวแปรตาม

2.1 ความปรารถนาต่อการใช้อุปกรณ์ที่รุนแรง เพื่อความบันเทิง 3 ประเภท คือ ภาพยนตร์ เพลงและเกม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าว
2. เพื่อทราบถึงอิทธิพลของบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าวที่มีต่อความปรารถนาต่อการใช้อุปกรณ์เพื่อความบันเทิงที่มีความรุนแรง
3. เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการป้องกันและระมัดระวังการผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงที่มีความรุนแรงมากเกินไป เพราะอาจทำให้เด็กวัยรุ่นที่มีความก้าวร้าวและมีบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสสูง ปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ ฟังเพลงและเล่นเกมที่มีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้เด็กเหล่านี้มีความก้าวร้าวสูงขึ้นและชอบเสียงหรือทำพฤติกรรมที่ไม่ดีมากขึ้นด้วย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาต่อการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเรื่องนี้เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 250 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงและแบบเป็นขั้นตอน คือ สุ่มให้ได้โรงเรียน สหศึกษา 2 โรงเรียนที่สามารถใช้เครื่องฉาย LCD ได้ จากนั้นจึงจะสุ่มห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน รวมจำนวนทั้งหมด 6 ห้องเรียน แต่เนื่องจากมีนักเรียนจำนวนไม่พอ จึงสุ่มนักเรียนระดับชั้น ม.6 เพิ่ม โรงเรียนละ 1 ห้อง รวมเป็น 8 ห้องเรียน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสร้างเครื่องมือ

- 2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส จำนวน 100 คน
- 2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสร้างมาตรวัดความก้าวร้าว จำนวน 400 คน และหาความตรงของมาตรโดยกลุ่มสูงจำนวน 100 คนและกลุ่มต่ำจำนวน 100 คน
- 2.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินสื่อเพื่อความบันเทิง จำนวน 50 คน
- 2.4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สร้างมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงจำนวน 50 คน

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจริง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 250 คน ในสังกัดโรงเรียนกรมสามัญศึกษาใน กรุงเทพมหานคร นำคะแนนของตัวอย่างมาแบ่งกลุ่มเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กลุ่มผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูง กลุ่มผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำ กลุ่มผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำ โดยใช้เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าค่าเฉลี่ย จึงเหลือจำนวนตัวอย่าง 220 คน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

จำนวนตัวอย่างในแต่ละกลุ่มตามคะแนนความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสทั้งสูงและต่ำ
ใน 4 กรณี โดยจำแนกตามระดับชั้น ดังนี้

ระดับชั้น	HAGG-HSS	LAGG-HSS	HAGG-LSS	LAGG-LSS	รวม
มัธยมศึกษาปีที่ 4	17	14	19	15	65
มัธยมศึกษาปีที่ 5	32	35	27	33	127
มัธยมศึกษาปีที่ 6	7	4	9	8	28
รวม	46	53	55	56	220

หมายเหตุ HAGG หมายถึง กลุ่มที่มีความก้าวร้าวสูง HSS หมายถึง กลุ่มที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง
LAGG หมายถึง กลุ่มที่มีความก้าวร้าวต่ำ LSS หมายถึง กลุ่มที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. มาตรการแสวงหาการสัมผัส
2. มาตรการความก้าวร้าว
3. สื่อเพื่อความบันเทิง ภาพยนตร์ เพลงและเกม
4. มาตรการประเมินความรุนแรงของสื่อเพื่อความบันเทิง (ใช้เพื่อคัดเลือกสื่อ)
5. มาตรการเจตคติต่อสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม (ใช้เพื่อคัดเลือกสื่อ)
6. มาตรการความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง

แบ่งเป็นมาตรย่อย 3 มาตรตามสื่อที่ใช้ในงานวิจัย จำนวนทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์
เพลงและเกม จำนวนสื่อมาตรละ 4 ชิ้น ชิ้นละ 5 ชื่อ รวมจำนวนสื่อทั้งหมด 12 ชิ้น และรวมจำนวน
ข้อคำถาม 60 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างมาตรและพัฒนาเครื่องมือ

1. มาตรการแสวงหาการสัมผัส

มาตรการแสวงหาการสัมผัส(Sensation seeking scale) เป็นมาตรที่ใช้ในการวัด
บุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสของบุคคล พัฒนาขึ้นโดย Arnett (1994)และใช้ชื่อว่า Arnett Inventory
of Sensation Seekingหรือเรียกชื่อย่อว่า AISS ซึ่งประกอบด้วย ข้อความทางบวก 14 ข้อ และทางลบ 6 ข้อ
ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ ความแปลกใหม่ (Novelty) 10 ข้อ ความเข้มข้น (Intensity) 10 ข้อ
รวมทั้งสิ้น 20 ข้อกระทง

ต่อมาผู้วิจัยร่วมมือกับเพื่อนผู้วิจัยนำมาตรวัดนี้มาพัฒนาเป็นแบบฉบับภาษาไทย ได้ช่วยกันพัฒนามาตรวัดนี้ในวิชา 3800784 การวิจัยเชิงจิตวิทยาและวิชา 3803625 ทฤษฎีและการวัดเจตคติ โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อูวรรณ โณเป็นผู้สอน ผู้ให้คำปรึกษาและร่วมในการสร้างมาตร และได้พิจารณาถึงความเหมาะสมสอดคล้องในการนำมาใช้กับสังคมไทย จึงสร้างข้อกระทงเพิ่มเติมเป็นข้อความทางบวกจำนวน 6 ข้อ และข้อความทางลบจำนวน 14 ข้อ รวมข้อกระทงทั้งสิ้นจำนวน 40 ข้อ ตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2

จำนวนข้อกระทงที่แปลจากมาตรวัดของ Arnett (1994) และข้อกระทงที่สร้างเพิ่มแยกตามองค์ประกอบ

องค์ประกอบ	จำนวนข้อกระทง		
	ทางบวก	ทางลบ	รวม
1. ข้อกระทงเดิม			
1) ความแปลกใหม่	7	3	10
2) ความเข้มข้น	7	3	10
2. ข้อกระทงเพิ่มเติม			
1) ความแปลกใหม่	3	7	10
2) ความเข้มข้น	3	7	10
รวม			40

ในมาตรวัดจะให้ผู้ตอบระบุว่าตนเองมีลักษณะตรงกับข้อความในแต่ละข้อหรือไม่ โดยมีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 ข้อ คือ 1 = ไม่จริงกับตัวฉันมาก 2 = ไม่จริงกับตัวฉัน 3 = จริงกับตัวฉัน และ 4 = จริงกับตัวฉันมาก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบ ตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3

เกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส

คำตอบ	คะแนน	
	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
ไม่จริงกับตัวฉันมาก	1	4
ไม่จริงกับตัวฉัน	2	3
จริงกับตัวฉัน	3	2
จริงกับตัวฉันมาก	4	1

1.1 การวิเคราะห์ข้อกระทงและวิเคราะห์ความเที่ยงของมาตร

ผู้วิจัยและคณะได้นำมาตรวัดการแสวงหาการสัมพัทธ์ที่สร้างข้อกระทงเพิ่มเติมไปให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 203 คนตอบ แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อคัดเลือกข้อกระทงที่มีคุณภาพ ด้วยการทดสอบค่าที (t -test) ของคะแนนจากกลุ่มสูงจำนวน 54 คนและคะแนนจากกลุ่มต่ำจำนวน 52 คน โดยกลุ่มสูงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 73 และกลุ่มต่ำมีคะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 27 และพบว่าข้อกระทงผ่านการทดสอบค่าทีทั้ง 40 ข้อ แล้วนำมาหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นๆในมาตร (Corrected item-total correlation) ซึ่งมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ดังนี้

- 1) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 40 ข้อ ได้ข้อกระทงที่ผ่านการคัดเลือก 33 ข้อ
- 2) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 33 ข้อ ได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพทั้งสิ้นจำนวน 24 ข้อ โดยเป็นข้อความทางบวก 17 ข้อ และข้อความทางลบ 7 ข้อ ได้ค่าอัลฟาเท่ากับ .7076 ตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4

จำนวนข้อกระทงที่มีคุณภาพของมาตรวัดการแสวงหาการสัมพัทธ์

องค์ประกอบ	จำนวนข้อกระทง		
	ทางบวก	ทางลบ	รวม
1. ข้อกระทงเดิม			
1) ความแปลกใหม่	5	-	5
2) ความเข้มข้น	6	1	7
2. ข้อกระทงเพิ่มเติม			
1) ความแปลกใหม่	3	4	7
2) ความเข้มข้น	3	2	5
รวม	17	7	24

1.2 การวิเคราะห์ความตรงของมาตร

เมื่อได้มาตรที่ประกอบด้วยข้อกระทงที่มีคุณภาพทั้งสิ้น 24 ข้อแล้ว ผู้วิจัยและคณะได้นำข้อกระทงที่ผ่านการคัดเลือกมาหาความตรงของมาตร โดยใช้เทคนิคกลุ่มที่รู้ลักษณะอยู่แล้ว (Known-group technique) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในที่นี้เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไป

จำนวน 200 คน ที่มีอายุระหว่าง 16-25 ปี ที่คาดว่าจะมีกลุ่มที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่คาดว่าจะมีการแสวงหาการสัมผัสสูง ได้แก่ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากชมรม ยิงปืน ชมรมฟันดาบ ชมรมมวย ชมรมเทควันโด ชมรมคาราเต้ ชมรมรักบี้ ชมรมฟุตบอล และบุคคลทั่วไปที่เล่นกีฬาสุดขั้วประเภทสเกตบอร์ดบริเวณหน้าสนามกีฬาแห่งชาติ จำนวนทั้งสิ้น 100 คน

กลุ่มตัวอย่างที่คาดว่าจะมีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ ได้แก่ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากชมรม พุทธศาสตร์และประเพณี ชมรมคริสเตียน ชมรมเปตอง ชมรมบริดจ์และหมากรุกกระดาน นักศึกษาจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมกิจกรรมของคริสตจักรความหวังกรุงเทพฯ มูลนิธิความหวังของชาวไทย จำนวนทั้งสิ้น 100 คน

ผลจากการวิเคราะห์ความตรงของมาตรวัดพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงมีค่าเฉลี่ย ($M = 64.66, SD = 8.82$) สูงกว่ากลุ่มที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ ($M = 57.44, SD = 6.87$) อย่างมีนัยสำคัญ ($t = 6.435, p < .0005$) แสดงให้เห็นว่ามาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสทั้ง 24 ข้อ มีประสิทธิภาพในการนำไปใช้จริง

1.3 การวิเคราะห์ความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำ

ผู้วิจัยนำมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสที่ได้จากการร่วมกันพัฒนาในวิชา 3800784 การวิจัยเชิงจิตวิทยา ปีการศึกษา 2546 และวิชา 3803625 ทฤษฎีและการวัดเจตคติ ปีการศึกษา 2547 โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ เป็นอาจารย์ผู้สอนที่ร่วมสร้างกับนิสิตปริญญาโทและปริญญาเอกสาขาวิชาจิตวิทยาสังคัมรวม 8 คน มาวัดความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 92 คน เพื่อหาความเที่ยงของมาตรวัดให้สามารถนำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในการเก็บข้อมูลได้ทั้งระยะห่างระหว่างการทดสอบประมาณ 2 สัปดาห์ พบว่าค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำมีค่าเท่ากับ .93 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาในการทดสอบครั้งแรกเท่ากับ .78 และในการทดสอบซ้ำได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่ .75 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสนี้ สามารถนำไปใช้วัดระดับบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสของบุคคลได้ดี ดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำ และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของมาตรวัด
การแสวงหาการสัมพันธ์

ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยง	การวิจัยครั้งนี้ (N = 92)
ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงจากการทดสอบซ้ำ (r)	.93***
ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงอัลฟา (ทดสอบครั้งแรก)	.78
ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงอัลฟา (ทดสอบซ้ำ)	.75

*** $p < .001$.

2. มาตรวัดความก้าวร้าว

มาตรวัดความก้าวร้าวนี้ เป็นมาตรที่ใช้ในการวัดลักษณะความก้าวร้าวเพื่อจำแนกคนที่มีความก้าวร้าวสูงและความก้าวร้าวต่ำได้ โดย Buss และ Perry (1992)เป็นผู้ที่สร้างมาตรวัดความก้าวร้าวขึ้นใหม่ และใช้ชื่อว่า The Aggression Questionnaire (AQ)ซึ่งเขาได้พัฒนามาจากมาตรวัดความก้าวร้าวเดิม (The Buss-Derkee Hostility Inventory: BDHI) ของ Buss และ Durkee (1957 อ้างอิงใน Buss & Perry) โดยมีข้อกระทงจำนวน 52 ข้อ และในการสร้างมาตรวัดความก้าวร้าวขั้นต้นแรก Buss และ Perry ได้คัดเลือกข้อกระทงบางข้อจากมาตร BDHI โดยเลือกเฉพาะข้อที่มีความหมายชัดเจนในแต่ละองค์ประกอบไว้ และตัดข้อกระทงที่มีความหมายคลุมเครือออก จากนั้นคิดข้อกระทงเพิ่มเติมเพื่อให้มีจำนวนข้อกระทงเท่าเดิมคือจำนวน 52 ข้อ ต่อมาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาจำนวน 1,253 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ 406, 448 และ 399 ตามลำดับ ตอบมาตรวัดความก้าวร้าวนี้ซึ่งแบ่งเป็น 5 ช่วง ตั้งแต่ 1 คือ ตรงกับตัวฉันมากที่สุดไปถึง 5 คือ ไม่ตรงกับตัวฉันที่สุด จากการสร้างข้อกระทงเพื่อวัดความก้าวร้าวและผ่านการคัดเลือกข้อกระทงจนได้ข้อกระทงในขั้นสุดท้ายมีจำนวน 29 ข้อกระทง จำแนกได้เป็น 4 องค์ประกอบ คือ

- 1) ความก้าวร้าวทางร่างกาย คือ การทำร้ายผู้อื่นโดยใช้อวัยวะทางร่างกาย เช่น การชกต่อย เตะ หรือใช้อาวุธร่วมด้วย เช่น ปืน มีด ฯลฯ มีจำนวน 9 ข้อ จำแนกเป็นข้อกระทงทางบวก 8 ข้อ ทางลบ 1 ข้อ
- 2) ความก้าวร้าวทางคำพูด คือ การทำร้ายผู้อื่นโดยใช้คำพูด เพื่อให้ผู้อื่นรู้สึกเจ็บปวด เป็นการทำร้ายจิตใจผู้อื่น เช่น พุดจาหยาบคาย ประชดประชัน พุดดูถูก มีจำนวน 5 ข้อ เป็นข้อกระทงทางบวกทั้งหมด
- 3) ความโกรธ คือ อารมณ์ความรู้สึกไม่พอใจของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์หรือบุคคลอื่นมีจำนวน 7 ข้อ จำแนกเป็นข้อกระทงทางบวก 6 ข้อ ทางลบ 1 ข้อ
- 4) ความเป็นศัตรู คือ ความรู้สึกไม่เป็นมิตรกับผู้อื่น มีเจตนาร้ายและรู้สึกว่าผู้อื่นคิดไม่ดีกับตน มีจำนวน 8 ข้อ เป็นข้อกระทงทางบวกทั้งหมด

ต่อมาผู้วิจัยนำมาตรวัดนี้มาพัฒนาเป็นแบบฉบับภาษาไทย โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อูวรรณ โณ เป็นผู้ให้คำปรึกษาในการสร้างมาตร จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างข้อกระทงเพิ่มเติมโดยให้มีความเหมาะสมในการนำมาใช้กับสังคมไทย เป็นข้อความทางบวกจำนวน 13 ข้อ และข้อความทางลบจำนวน 38 ข้อ รวมข้อกระทงทั้งสิ้นจำนวน 80 ข้อ ตามตารางที่ 6

ในมาตรวัดจะให้ผู้ตอบระบุว่าตนเองมีลักษณะตรงกับข้อความในแต่ละข้อหรือไม่ โดยมีคำตอบที่เป็นไปได้ 4 ข้อ คือ 1 = ไม่จริงกับตัวฉันมาก 2 = ไม่จริงกับตัวฉัน 3 = จริงกับตัวฉัน และ 4 = จริงกับตัวฉันมาก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบ ตามตารางที่ 7

ตารางที่ 6

จำนวนข้อกระทงที่แปลจากมาตรวัดของ Buss และ Perry (1992) และข้อกระทงที่สร้างเพิ่มแยกตามองค์ประกอบ

องค์ประกอบ	จำนวนข้อกระทง		
	ทางบวก	ทางลบ	รวม
1. ข้อกระทงเดิม			
1.1 ความก้าวร้าวทางร่างกาย	8	1	9
1.2 ความก้าวร้าวทางคำพูด	5	-	5
1.3 ความโกรธ	6	1	7
1.4 ความเป็นศัตรู	8	-	8
			(29 ข้อ)
2. ข้อกระทงเพิ่มเติม			
2.1 ความก้าวร้าวทางร่างกาย	2	9	11
2.2 ความก้าวร้าวทางคำพูด	5	10	15
2.3 ความโกรธ	4	9	13
2.4 ความเป็นศัตรู	2	10	12
			(51 ข้อ)
รวม	40	40	80

ตารางที่ 7

เกณฑ์การให้คะแนนข้อกระทงทางบวกและทางลบของมาตรวัดความก้าวร้าว

คำตอบ	คะแนน	
	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
ไม่จริงเลย	1	5
ไม่จริง	2	4
จริงครึ่งไม่จริงครึ่ง	3	3
จริง	4	2
จริงที่สุด	5	1

2.1 การวิเคราะห์ข้อกระทงและวิเคราะห์ความเที่ยงของมาตร

ผู้วิจัยนำมาตรวัดความก้าวร้าวที่ได้สร้างข้อกระทงเพิ่มเติมจากมาตรเดิมของ Buss และ Perry (1992) มาวิเคราะห์และคัดเลือกข้อกระทงที่มีคุณภาพ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้อกระทงอื่นทั้งหมดของมาตร (Corrected item-total correlation) กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 393 คน โดยได้กำหนดระดับความมีนัยสำคัญไว้ที่ .01 ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

- 1) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 80 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง 393 คน พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพจำนวน 77 ข้อ ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .91
- 2) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 77 ข้อ กับกลุ่มตัวอย่าง 393 คน พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพจำนวน 75 ข้อ ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .91

จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้อกระทงอื่นทั้งหมดของมาตรในการคัดเลือกข้อกระทงที่มีคุณภาพ ได้ข้อกระทงหลังจากการคัดออกแล้วทั้งสิ้น 75 ข้อ โดยมีจำนวนข้อกระทงทางบวกและลบแยกตามองค์ประกอบและวิเคราะห์ความเที่ยงได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .91 ตามตารางที่ 8

ตารางที่ 8

จำนวนข้อกระทงทางบวกและทางลบแยกตามองค์ประกอบในมาตรวัดความก้าวร้าวจำนวน 75 ข้อ
ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อกระทง

องค์ประกอบ	จำนวนข้อกระทง		
	ทางบวก	ทางลบ	รวม
1. ความก้าวร้าวทางร่างกาย	10	10	20
2. ความก้าวร้าวทางคำพูด	8	9	17
3. ความโกรธ	9	9	18
4. ความเป็นศัตรู	10	10	20
			(75 ข้อ)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อกระทงที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้อกระทงอื่นทั้งหมดของมาตรที่สูงที่สุดของแต่ละองค์ประกอบทางด้านบวกและด้านลบเท่าๆกัน รวมจำนวนทั้งสิ้น 24 ข้อ จาก 75 ข้อ แบ่งเป็นองค์ประกอบละ 6 ข้อเป็นข้อความทางบวกและทางลบ อย่างละ 3 ข้อตามตารางที่ 9 วิเคราะห์ความเที่ยงได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .85

ตารางที่ 9

จำนวนข้อกระทงทางบวกและทางลบแยกตามองค์ประกอบ ในมาตรวัดความก้าวร้าว จำนวน 24 ข้อ
ที่จะนำไปใช้จริง

องค์ประกอบ	จำนวนข้อกระทง		
	ทางบวก	ทางลบ	รวม
1. ความก้าวร้าวทางร่างกาย	3	3	6
2. ความก้าวร้าวทางคำพูด	3	3	6
3. ความโกรธ	3	3	6
4. ความเป็นศัตรู	3	3	6
			(24 ข้อ)

2.2 การวิเคราะห์ความตรงของมาตร

ผู้วิจัยนำข้อกระทงที่ผ่านการคัดเลือกแล้วจำนวน 24 ข้อไปหาความตรงของมาตร โดยใช้วิธีการใช้กลุ่มตัวอย่างที่ทราบลักษณะอยู่แล้ว (Known-group technique) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้และคาดว่าเป็นกลุ่มที่มีความก้าวร้าวสูงคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนพุทธจักรวิทยา เป็นห้องที่มีผลการเรียนต่ำที่สุดของสายศิลป์ จำนวน 56 คน เนื่องจากนักเรียนในห้องนี้ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหามากมายและยังมีผลการเรียนที่ต่ำมาก จึงคาดว่าน่าจะมีมีความก้าวร้าวสูง และกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มที่คาดว่าน่าจะมีมีความก้าวร้าวต่ำคือ เป็นห้องที่มีผลการเรียนสูงที่สุดของสายวิทย์ จำนวน 60 คน เป็นห้องที่คัดเลือกเฉพาะนักเรียนที่มีผลการเรียนสูงที่สุดและมักจะไม่มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา รวมนักเรียนทั้งหมด 116 คน

เมื่อได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเพื่อตรวจสอบความตรงของเครื่องมือแล้วตรวจให้คะแนน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อมาทดสอบค่าที ผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มสูงมีค่าเฉลี่ย ($M = 79.64, SD = 9.47$) สูงกว่ากลุ่มต่ำ ($M = 52.97, SD = 4.35$) อย่างมีนัยสำคัญ ($t = 14.66, p < .0005$) ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบคะแนนความก้าวร้าวของกลุ่มก้าวร้าวสูงและกลุ่มก้าวร้าวต่ำโดยใช้สถิติที

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>
กลุ่มความก้าวร้าวสูง ($n=60$)	79.64	9.47	14.66***
กลุ่มความก้าวร้าวต่ำ ($n=56$)	52.97	4.35	

*** $p < .0005$.

3. มาตรการวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดตัวแปรตามความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง ประกอบด้วย 3 มาตรการย่อยๆ คือ มาตรการวัดความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม เป็นมาตรวัดแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ ตั้งแต่ 1 = ไม่จริงเลย 2 = จริง 3 = จริงครึ่งไม่จริงครึ่ง 4 = จริง 5 = จริงมากที่สุด (ดูในภาคผนวก จ) จำนวน 12 ข้อ โดยมีสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบการทำมาตรวัดคือ ตัวอย่างภาพยนตร์ ตัวอย่างเพลงและตัวอย่างเกม ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือชิ้นงานสื่อต่างๆดังนี้

3.1 ตัวอย่างสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม

ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างภาพยนตร์ เพลง และเกม จากแผ่นวีซีดีภาพยนตร์ แผ่นเพลงและแผ่นเกม จำนวนอย่างละ 10 ชิ้น รวม 30 ชิ้น มาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 50 คน ประเมินสื่อแต่ละชิ้น (ดูในภาคผนวก ก) โดยใช้มาตรการประเมินความรุนแรงของสื่อในการประเมินสื่อ (ดูในภาคผนวก ง) ด้วยวิธีถ่วงดุล (Counterbalance) คือแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มละ 5 คน และแต่ละกลุ่มจะได้ชมสื่อที่เรียงลำดับต่างกัน เพื่อคัดสื่อให้เหลือชิ้นที่รุนแรงมากที่สุด 2 ชิ้น และรุนแรงน้อยที่สุด 2 ชิ้น รวมสื่อที่จะนำมาใช้จริงทั้งหมด อย่างละ 4 ชิ้น รวม 12 ชิ้น โดยให้คะแนนตั้งแต่ 1 คือ รุนแรงน้อยที่สุด ถึง 10 คือ รุนแรงมากที่สุด และให้ตอบว่าเคยใช้หรือไม่เคยใช้สื่อเหล่านั้นหรือไม่ เพื่อตรวจสอบว่าผู้ที่เคยใช้สื่อและผู้ที่ไม่เคยใช้สื่อประเมินความรุนแรงแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งพบว่าสื่อที่นำมาใช้ในการทดสอบจริงมีการประเมินที่ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นการเคยชมหรือไม่เคยชมสื่อที่คัดเลือกมาเหล่านี้จึงไม่มีผลต่อการประเมินของผู้ตอบ และสื่อที่นำมาใช้ในการทดสอบจริงคือ สื่อที่ได้ค่ามัชฌิมเลขคณิตมากที่สุด 2 อันดับแรกเป็นสื่อที่รุนแรง ส่วนสื่อที่ได้ค่ามัชฌิมเลขคณิตน้อยที่สุด 2 อันดับสุดท้ายเป็นสื่อที่ไม่รุนแรง ตามตารางที่ 11 12 และ 13 ดังนี้

ตารางที่ 11

ผลการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของภาพยนตร์จากแบบประเมินความรุนแรงของภาพยนตร์ (N=50)

ลำดับที่	ภาพยนตร์	M	SD
1	Resident Evil	6.70	2.87
2	Devil's Havest	5.80	3.25
3	The Alamo	5.74	2.27
4	Wicked Spring	5.04	2.53
5	Thunderbirds	4.70	2.61
6	Raising Helen	4.24	2.58
7	Maximum Velocity	4.06	2.70
8	Bambi	3.92	2.47
9	Before Sunset	3.12	2.80
10	New York Minute	2.94	2.39

หมายเหตุ กรอบเส้นทึบ = สื่อที่รุนแรง และกรอบเส้นประ = สื่อที่ไม่รุนแรง

ตารางที่ 12

ผลการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของเพลงจากแบบประเมินความรุนแรงของเพลง (N=50)

ลำดับที่	เพลง	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	When Darkness Falls	8.68	1.70
2	I Believe	8.22	2.26
3	Three Little Pigs	6.38	2.18
4	Eat You Alive	5.92	2.21
5	Green Day	5.56	2.10
6	Ultimate	4.76	2.20
7	You've Got Me Thinking	3.14	2.05
8	God Only Knows	2.92	2.28
9	Let Me Let Go	2.12	1.98
10	Just Say You Love Me	1.98	1.71

หมายเหตุ กรอบเส้นทึบ = สื่อที่รุนแรง และกรอบเส้นประ = สื่อที่ไม่รุนแรง

ตารางที่ 13

ผลการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับที่ของเกมจากแบบประเมินความรุนแรงของเกม (N=50)

ลำดับที่	เกม	<i>M</i>	<i>SD</i>
1	F.E.A.R	7.76	2.51
2	Call of Cthulhu	7.66	2.82
3	Sim City 4	5.46	2.43
4	R Y L	5.34	2.41
5	Age Of Mythology	4.56	1.88
6	25 To Life	4.10	2.57
7	Pangya	3.88	2.17
8	Midnight Club	3.64	2.15
9	Paper Mario2	3.16	2.62
10	Amazing Island	3.02	2.09

หมายเหตุ กรอบเส้นทึบ = สื่อที่รุนแรง และกรอบเส้นประ = สื่อที่ไม่รุนแรง

3.2 มาตรการวัดเจตคติต่อสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม

ใช้วัดตัวแปรตามความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง มีลักษณะเป็นมาตรจำแนกความหมาย (semantic differential scale) (ดูภาคผนวก จ) ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) รวบรวมคำคุณศัพท์ที่คาดว่าเกี่ยวข้องกับความคิดและความรู้สึกที่มีต่อภาพยนตร์ เพลงและเกม จำนวนสื่อละ 20 ข้อ

2) นำมาตรวัดนี้ไปให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลายจำนวน 50 คน ประเมินโดยให้ชมสื่อทั้ง 3 ประเภท แล้วให้ประเมินว่าสื่อทั้ง 3 ประเภทนี้เป็นสื่อเช่นไร ให้เลือกคำคุณศัพท์ 2 ด้าน จากทั้งหมด 7 ระดับด้วยกัน คือตั้งแต่ -3 ถึง 3

3) นำคะแนนที่ได้มาคัดเลือกข้อกระทงที่มีคุณภาพเพื่อใช้ในการศึกษาจริง โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้อกระทงอื่นทั้งหมดในมาตร ด้วยโปรแกรม เอส พี เอส เอส ฟอว์วินโดวส์ (SPSS for windows) โดยได้กำหนดระดับความมีนัยสำคัญไว้ที่ .001 ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation Coefficient) ที่จำนวนตัวอย่าง 47 คน ($N=47$) เท่ากับ .444 ซึ่งหากข้อกระทงใดมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับผลรวมของข้อกระทงอื่นทั้งหมดในมาตรมากกว่า .444 จะคงไว้ ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

มาตรย่อยสื่อภาพยนตร์

1. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 20 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 17 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .89

2. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 17 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 15 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .90

3. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 15 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 15 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .90

มาตรย่อยสื่อเพลง

1. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 20 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 14 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .89

2. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 14 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 12 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .89

มาตรย่อยสื่อเกม

1. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 20 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 14 ข้อ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .90

2. จำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เมื่อวิเคราะห์ 14 ข้อ พบว่าได้ข้อกระทงที่มีคุณภาพ 13 ข้อ

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .91

4) คัดเลือกข้อกระทงที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากที่สุด 5 อันดับแรกในมาตรย่อยทั้ง 3 มาตรเพื่อนำไปใช้ในการทดสอบจริง จำนวนมาตรละ 5 ข้อ รวม 15 ข้อ ตามตารางที่ 14 15 และ 16 ดังนี้ ตารางที่ 14

ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นทั้งหมดในมาตรของมาตรวัดความพร้อมในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อภาพยนตร์)

คำคุณศัพท์	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 20 ข้อ	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 17 ข้อ	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 15 ข้อ
1. น่าสนุก-น่าเบื่อ	.64	.67	.69
2. มีสาระ-ไร้สาระ	.56	.57	.59
3. จำเจ-แปลกใหม่	.53	.55	.54
4. ล้าสมัย-ทันสมัย	.57	.58	.55
5. น่าสนใจ-ไม่น่าสนใจ	.59	.62	.67
6. ไม่น่าพอใจ-น่าพอใจ	.64	.64	.67
7. มีประโยชน์-มีโทษ	.36	-	-
8. น่าสนับสนุน-น่าขัดขวาง	.60	.59	.60
9. น่าตำหนิ-น่าชื่นชม	.55	.58	.59
10. ได้รางวัล-ลงโทษ	.54	.51	.49
11. น่าหลงใหล-น่ารังเกียจ	.59	.59	.56
12. กล้าหาญ-ขี้ขลาด	.18	-	-
13. โง่-ฉลาด	.60	.60	.58
14. สำเร็จ-ล้มเหลว	.46	.43	-
15. สิ้นเปลือง-คุ้มค่า	.56	.56	.57
16. สบายใจ-ลำบากใจ	.51	.49	.45
17. ตึงเครียด-ผ่อนคลาย	.46	.40	-
18. ทุกข์ใจ-สุขใจ	.31	-	-
19. น่าชม-ไม่น่าชม	.61	.63	.65
20. น่าพิศมัย-น่าใส่ใจ	.54	.56	.57

ค่า r วิกฤต (46, .001, 1-tailed) \approx .444

หมายเหตุ ข้อที่นำมาใช้คือ ข้อที่เป็นอักษรตัวหนา

ข้อที่เป็น - คือข้อที่มีค่าไม่ถึง .444 จึงไม่ผ่านในการวิเคราะห์

ตารางที่ 15

การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นทั้งหมดในมาตร
ของมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อเพลง)

คำคุณศัพท์	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 14 ข้อ	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 12 ข้อ
1. น่าสนุก-น่าเบื่อ	-	-
2. มีสาระ-ไร้สาระ	.58	.55
3. จำเจ-แปลกใหม่	.38	-
4. ล้าสมัย-ทันสมัย	.56	.52
5. น่าสนใจ-ไม่น่าสนใจ	-	-
6. ไม่น่าพอใจ-น่าพอใจ	.70	.70
7. มีประโยชน์-มีโทษ	.61	.57
8. น่าสนับสนุน-น่าขัดขวาง	.78	.78
9. น่าตำหนิ-น่าชื่นชม	-	-
10. ได้รางวัล-ลงโทษ	.62	.63
11. น่าหลงใหล-น่ารังเกียจ	.56	.57
12. กล้าหาญ-ขี้ขลาด	-	-
13. โง่-ฉลาด	.35	-
14. สำเร็จ-ล้มเหลว	-	-
15. สิ้นเปลือง-คุ้มค่า	.60	.60
16. สบายใจ-ลำบากใจ	.68	.70
17. ตึงเครียด-ผ่อนคลาย	-	-
18. ทุกข์ใจ-สุขใจ	.52	.54
19. น่าฟัง-ไม่น่าฟัง	.58	.63
20. น่าพิศมัย-น่าไสใจ	.60	.63

ค่า r วิกฤต (46, .001, 1-tailed) \approx .444

หมายเหตุ ข้อที่นำมาใช้คือ ข้อที่เป็นอักษรตัวหนา

ข้อที่เป็น - คือข้อที่มีค่าไม่ถึง .444 จึงไม่ผ่านในการวิเคราะห์

ตารางที่ 16

การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นทั้งหมดในมาตร
ของมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง (มาตรย่อยสื่อเกม)

คำคุณศัพท์	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 14 ข้อ	ค่าสหสัมพันธ์ (r) เมื่อวิเคราะห์ 13 ข้อ
1. น่าสนุก-น่าเบื่อ	.61	.61
2. มีสาระ-ไร้สาระ	.72	.73
3. จำเจ-แปลกใหม่	.58	.55
4. ล้าสมัย-ทันสมัย	.41	-
5. น่าสนใจ-ไม่น่าสนใจ	.51	.50
6. ไม่น่าพอใจ-น่าพอใจ	-	-
7. มีประโยชน์-มิโทษ	.62	.62
8. น่าสนับสนุน-น่าขัดขวาง	.85	.86
9. น่าตำหนิ-น่าชื่นชม	.66	.66
10. น่าได้รางวัล-น่าลงโทษ	.71	.73
11. น่าหลงใหล-น่ารังเกียจ	.55	.58
12. กล่าวหาญ-จีจลาด	-	-
13. โง่-ฉลาด	.66	.66
14. สำเร็จ-ล้มเหลว	.53	.50
15. สิ้นเปลือง-คุ้มค่า	-	-
16. สบายใจ-ลำบากใจ	-	-
17. ตึงเครียด-ผ่อนคลาย	-	-
18. ทุกข์ใจ-สุขใจ	-	-
19. น่าชม-ไม่น่าชม	.50	.50
20. น่าพิศมัย-น่าใส่ใจ	.65	.65

ค่า r วิกฤต (46, .001, 1-tailed) \approx .444

หมายเหตุ ข้อที่นำมาใช้คือ ข้อที่เป็นอักษรตัวหนา

ข้อที่เป็น - คือข้อที่มีค่าไม่ถึง .444 จึงไม่ผ่านในการวิเคราะห์

วิธีดำเนินการเก็บข้อมูล

1. ให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 250 คน หรือ 8 ห้องเรียน ทำมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงทั้ง 3 มาตรย่อย คือ ภาพยนตร์ เพลงและเกม ตามลำดับ โดยที่นักเรียนทั้งห้องได้ดูและฟังสื่อในแต่ละข้อบนจอ LCD แล้วตอบมาตรวัดความนิยมในสื่อ ซึ่งแต่ละห้องได้รับสื่อที่เรียงลำดับแตกต่างกัน โดยผู้วิจัยเป็นคนควบคุมการฉายสื่อบนจอ LCD ทีละเรื่องพร้อมกับให้นักเรียนทำมาตรวัดทีละข้อตามสื่อที่ผู้วิจัยกำหนด ตามตารางที่ 17

ตารางที่ 17

การเรียงลำดับภาพยนตร์ เพลงและเกมของกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มในการศึกษาจริง

ห้องที่	เรียงลำดับภาพยนตร์, เพลงและเกม
1	V1, NV2, NV1, V2
2	NV2, V1, NV1, V2
3	NV1, V1, NV2, V2
4	V2, V1, NV2, NV1
5	NV1, V1, V2, NV2
6	V2, NV1, NV2, V1
7	NV2, NV1, V2, V1,
8	V2, NV2, V1, NV1

หมายเหตุ
 V1 = สื่อรุนแรงชั้นที่ 1
 V2 = สื่อรุนแรงชั้นที่ 2
 NV1 = สื่อไม่รุนแรงชั้นที่ 1
 NV2 = สื่อไม่รุนแรงชั้นที่ 2

ในขั้นตอนนี้ใช้เวลาในการชมและตอบมาตรวัดทั้งหมดประมาณ 30 นาที

2. ให้กลุ่มตัวอย่างทำมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส 24 ข้อ แล้วตามด้วยมาตรวัดความก้าวร้าว

การใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ

สมมติฐานข้อ 8

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ

สมมติฐานข้อ 9

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ

สมมติฐานข้อ 10

การแสวงหาการสัมผัสจะมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สัญลักษณ์แทนความหมายต่างๆ ดังนี้

<i>N</i>	หมายถึง จำนวนตัวอย่างทั้งหมด
<i>M</i>	หมายถึง ค่ามัธยิมเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ยของคะแนน
<i>SD</i>	หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
<i>SE</i>	หมายถึง ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
<i>df</i>	หมายถึง องศาอิสระ
<i>SS</i>	หมายถึง ผลรวมกำลังสอง
<i>MS</i>	หมายถึง ค่าเฉลี่ยของผลรวมกำลังสอง
<i>F</i>	หมายถึง ค่าสถิติทดสอบความแตกต่างเอฟ
AGG	หมายถึง ความก้าวร้าว
SS	หมายถึง การแสวงหาการสัมผัส
HAGG	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูง
LAGG	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำ
HSS	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูง
LSS	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำ
VM	หมายถึง ความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง
VS	หมายถึง ความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง
VG	หมายถึง ความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) โดยมีตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ ความก้าวร้าว AGG (สูงและ ต่ำ) และการแสวงหาการสัมผัส SS (สูงและต่ำ) มีตัวแปรตาม 3 ตัว คือ ความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง (VM) ความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง (VS) และความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง (VG) โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสหศึกษา จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้นและแผนการเรียน ตามตารางที่ 18 ดังนี้

ตารางที่ 18

จำนวนและร้อยละของตัวอย่างจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับชั้นและแผนการเรียน

(N = 250)

	ลักษณะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	89	35.60
	หญิง	155	62.00
	ไม่ตอบ	6	2.40
รวม		250	100.00
2. อายุ	14	5	2.00
	15	66	26.40
	16	120	48.00
	17	53	21.20
	18	6	2.40
รวม		250	100.00
3. ระดับชั้น	ม.4	71	28.40
	ม.5	144	57.60
	ม.6	35	14.00
รวม		250	100.00
4. แผนการเรียน	แผนวิทย์	122	48.80
	แผนศิลป์	128	51.20
รวม		250	100.00

นำคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง 250 คนมาจำแนกเป็นกลุ่มที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ โดยใช้เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าค่าเฉลี่ย ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 19

จำนวนตัวอย่างจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส ($N = 220$)

ลักษณะ		จำนวน (คน)	ช่วงคะแนนที่ได้
ความก้าวร้าว (24 ข้อ)	สูง	111	61 - 81
	ต่ำ	109	45 - 59
การแสวงหาการสัมผัส (24 ข้อ)	สูง	109	70 - 87
	ต่ำ	111	51 - 68
รวม		220	

ตัวแปรตามที่ใช้ในการวิจัยมีจำนวน 3 ตัวแปร คือ

1. ตัวแปรความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง

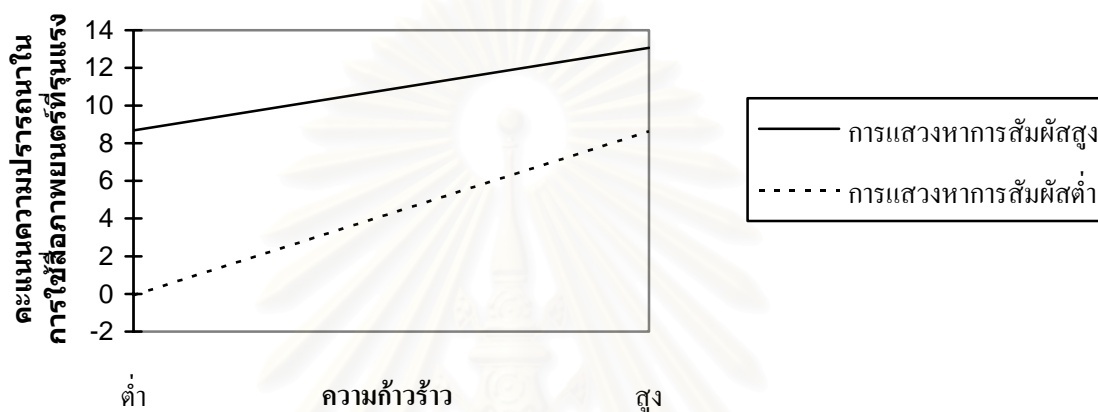
ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงจำแนกตามความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ พบว่า ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากที่สุด ($M = 13.07$) ในขณะที่ผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงน้อยที่สุด ($M = -0.64$) ตามตารางที่ 20

ตารางที่ 20

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ ($N = 220$)

กลุ่มตัวอย่าง	n	M	SD	พิสัยของคะแนนที่เป็นไปได้		พิสัยของคะแนนจริง	
				MIN	MAX	MIN	MAX
1. LAGG-LSS	56	-0.64	10.30	-30	30	-20	19
2. LAGG-HSS	53	8.66	13.39	-30	30	-25	15
3. HAGG-LSS	55	8.62	12.98	-30	30	-30	30
4. HAGG-HSS	56	13.07	9.31	-30	30	-6	30
รวม/เฉลี่ย	220	7.40	12.57	-30	30	-20.25	23.5

เมื่อนำคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมาจำแนกตามความก้าวร้าว และการแสวงหาการสัมผัสในภาพที่ 18 จะเห็นได้ว่าเส้นแสดงคะแนนมีลักษณะเบนเข้าหากันและมีแนวโน้มที่จะบรรจบกันได้ กล่าวคือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำ



ภาพที่ 18 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าว และการแสวงหาการสัมผัส

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) พบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าว และการแสวงหาการสัมผัสไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลหลักของความก้าวร้าวมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1, 216) = 19.12, p < .001$ และการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1, 216) = 19.36, p < .001$ เช่นกัน ตามตารางที่ 21

ตารางที่ 21

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง ($N = 220$)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ความก้าวร้าว(AGG)	1	2,568.94	2,568.94	19.12***
การแสวงหาการสัมผัส(SS)	1	2,600.75	2,600.75	19.36***
AGG X SS	1	323.27	323.27	2.41
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	29,021.44	134.36	
รวม	219	34,611.00		

*** $p < .001$.

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานในแต่ละข้อดังนี้

สมมติฐานข้อ 1 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($F_{1,216} = 39.20, p < .001$) โดยมีค่าของการเปรียบเทียบเท่ากับ 13.71 และค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 ตามตารางที่ 22 ดังนี้

ตารางที่ 22

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบ (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
LAGG LSS vs. HAGG HSS	1	5,266.29	5,266.29	39.20***	.000
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	29,021.44	134.36		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบของ LAGG LSS vs. HAGG HSS

*** $p < .001$.

สมมติฐานข้อ 2 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 3.94, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 2 ตามตารางที่ 23 ดังนี้

ตารางที่ 23

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
LAGG HSS vs. HAGG HSS	1	529.81	529.81	3.94*	.048
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	29,021.44	134.36		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LAGG vs. HAGG ที่ HSS

* $p < .05$.

สมมติฐานข้อ 3 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 4.10, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 3 ตามตารางที่ 24 ดังนี้

ตารางที่ 24

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
HAGG LSS vs. HAGG HSS	1	550.28	550.28	4.10*	.044
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	29,021.44	134.36		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LSS vs. HSS ที่ HAGG

* $p < .05$.

2. ตัวแปรความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง

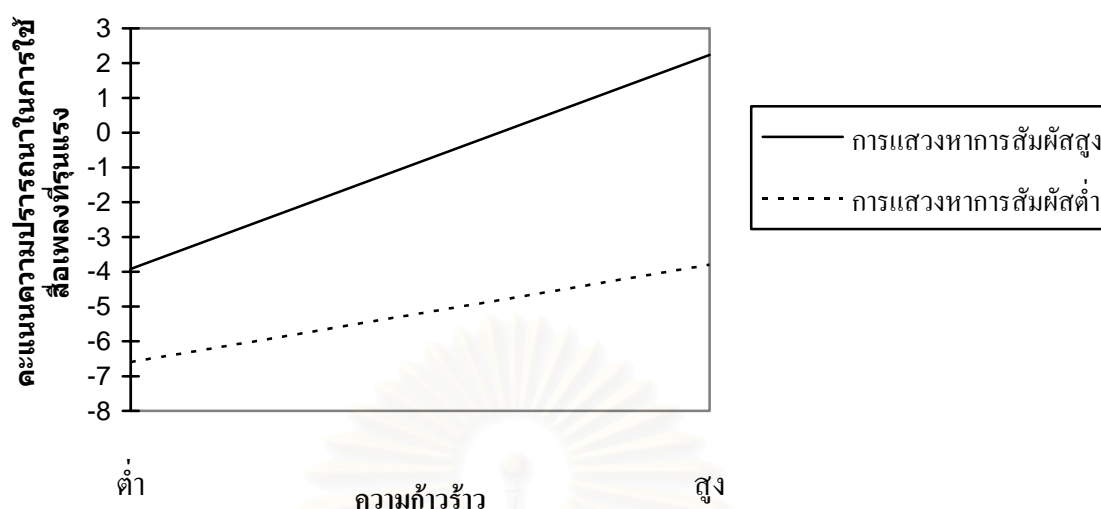
ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงจำแนกตาม ความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ พบว่า ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากที่สุด ($M = 2.23$) ในขณะที่ผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงน้อยที่สุด ($M = -6.59$) ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 25

ตารางที่ 25

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ ($N = 220$)

กลุ่มตัวอย่าง	n	M	SD	พิสัยของคะแนนที่เป็นไปได้		พิสัยของคะแนนจริง	
				MIN	MAX	MIN	MAX
1. LAGG-LSS	56	-6.59	15.36	-30	30	-30	25
2. LAGG-HSS	53	-3.92	10.97	-30	30	-21	15
3. HAGG-LSS	55	-3.80	14.28	-30	30	-30	30
4. HAGG-HSS	56	2.23	16.91	-30	30	-30	26
รวม/เฉลี่ย	220	-3.00	14.85	-30	30	-27.75	24

เมื่อนำคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมาจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสในภาพที่ 19 จะเห็นได้ว่าเส้นแสดงคะแนนมีลักษณะเบนเข้าหากันและมีแนวโน้มที่จะบรรจบกันได้ กล่าวคือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง มากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำ



ภาพที่ 19 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) พบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลหลักของความก้าวร้าวมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1, 216) = 5.17, p < .05$ และการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1, 216) = 4.88, p < .05$ เช่นกัน จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางที่แสดงในตารางที่ 26

ตารางที่ 26

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง ($N = 220$)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ความก้าวร้าว(AGG)	1	1,099.86	1,099.86	5.17*
การแสวงหาการสัมผัส(SS)	1	1,039.47	1,039.47	4.88*
AGG X SS	1	155.84	155.84	.73
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	45,980.03	212.87	
รวม	219	48,315.00		

* $p < .05$.

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานในแต่ละข้อดังนี้

สมมติฐานข้อ 4 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F_{1,216} = 10.24, p < .01$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 4 ตามตารางที่ 27 ดังนี้

ตารางที่ 27

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบ (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
LAGG LSS vs. HAGG HSS	1	2,178.89	2,178.89	10.24**	.002
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	45,980.03	212.87		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบของ LAGG LSS vs. HAGG HSS

** $p < .01$.

สมมติฐานข้อ 5 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 4.85, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 5 ตามตารางที่ 28 ดังนี้

ตารางที่ 28

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
LAGG HSS vs. HAGG HSS	1	1,032.12	1,032.12	4.85*	.029
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	45,980.03	212.87		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LAGG vs. HAGG ที่ HSS

* $p < .05$.

สมมติฐานข้อ 6 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 4.74, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 6 ตามตารางที่ 29 ดังนี้

ตารางที่ 29

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	SE	Sig
HAGG LSS vs. HAGG HSS	1	1,009.65	1,009.65	4.74*	2.77	.031
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	45,980.03	212.87			

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LSS vs. HSS ที่ HAGG

* $p < .05$.

3. ตัวแปรความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง

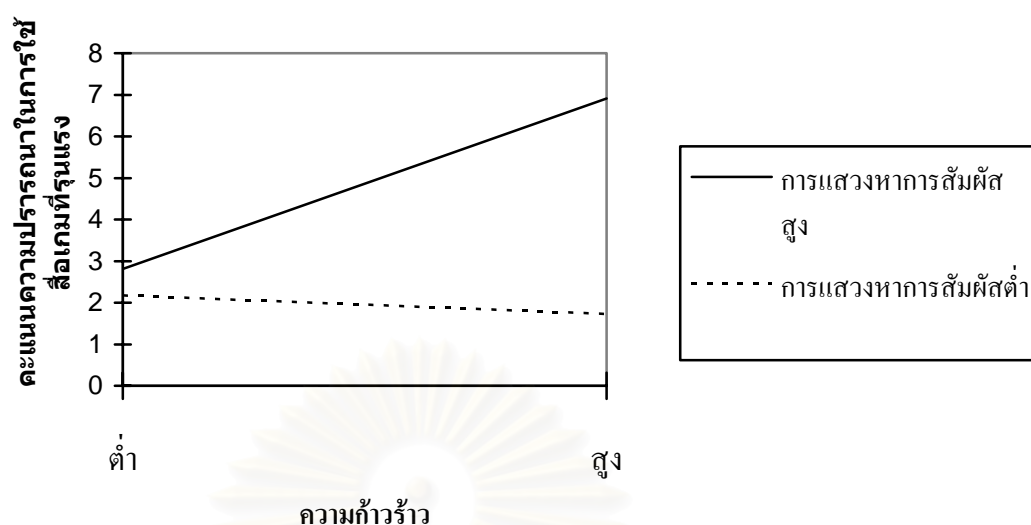
ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ค่ามัชฌิมเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงจำแนกตาม ความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากที่สุด ($M = 6.91$) ในขณะที่ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำมีค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงน้อยที่สุด ($M = 1.73$) ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 30

ตารางที่ 30

ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและต่ำ การแสวงหาการสัมผัสสูงและต่ำ ($N = 220$)

กลุ่มตัวอย่าง	n	M	SD	พิสัยของคะแนนที่เป็นไปได้		พิสัยของคะแนนจริง	
				MIN	MAX	MIN	MAX
1. LAGG-LSS	56	2.18	9.59	-30	30	-19	19
2. LAGG-HSS	53	2.81	11.11	-30	30	-18	27
3. HAGG-LSS	55	1.73	10.93	-30	30	-15	26
4. HAGG-HSS	56	6.91	10.05	-30	30	-23	25
รวม/เฉลี่ย	220	3.42	10.56	-30	30	-18.75	24.25

เมื่อนำคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมาจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสในภาพที่ 20 จะเห็นได้ว่าเส้นแสดงคะแนนมีลักษณะเบนเข้าหากันและมีแนวโน้มที่จะตัดกัน กล่าวคือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำจะมีคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงไม่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะมีการแสวงหาการสัมผัสสูงหรือการแสวงหาการสัมผัสต่ำ อย่างไรก็ตาม ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงจะมีคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงการแสวงหาการสัมผัสต่ำ



ภาพที่ 20 คะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยจำแนกตามความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) พบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสและผลหลักของความก้าวร้าวไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลหลักของการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1, 216) = 4.28, p < .05$ จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางที่แสดงในตารางที่ 31

ตารางที่ 31

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง ($N = 220$)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ความก้าวร้าว(AGG)	1	182.90	182.90	1.68
การแสวงหาการสัมผัส(SS)	1	464.90	464.90	4.28*
AGG X SS	1	284.60	284.60	2.62
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	23,483.79	108.72	
รวม	219	24,429.69		

* $p < .05$.

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานในแต่ละข้อดังนี้

สมมติฐานข้อ 7 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกม ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ พบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 5.77, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 7 ตามตารางที่ 32 ดังนี้

ตารางที่ 32

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบ (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	Sig
LAGG LSS vs. HAGG HSS	1	627.01	627.01	5.77*	.017
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	23,483.79	108.72		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบของ LAGG LSS vs. HAGG HSS

* $p < .05$.

สมมติฐานข้อ 8 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกม ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบของความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง พบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F_{1,216} = 4.21, p < .05$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 8 ตามตารางที่ 33 ดังนี้

ตารางที่ 33

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
LAGG HSS vs. HAGG HSS	1	457.59	457.59	4.21*	.041
ค่าความคลาดเคลื่อน	216	23,483.79	108.72		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LAGG vs. HAGG ที่ HSS

* $p < .05$.

สมมติฐานข้อ 9 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่างของความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงของกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำพบว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่า ผู้ที่มีคะแนนความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($F_{1,216} = 6.86, p < .01$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 9 ตามตารางที่ 34 ดังนี้

ตารางที่ 34

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบต่าง (contrast) ความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงของผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำกับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

แหล่งความแปรปรวน	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Sig</i>
HAGG LSS vs. HAGG HSS	1	745.53	745.53	6.86**	.009
ค่าความ คลาดเคลื่อน	216	23,483.79	108.72		

หมายเหตุ ทดสอบจากการเปรียบเทียบต่างของ LSS vs. HSS ที่ HAGG

** $p < .01$.

สมมติฐานข้อ 10 การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

จากการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความก้าวร้าวและคะแนนการแสวงหาการสัมผัส โดยใช้การคำนวณค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันพบว่า คะแนนจากทั้งสองมาตรวัดเป็นไปในทิศทางเดียวกันน้อย เนื่องจากความก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์ทางบวกในระดับต่ำกับการแสวงหาการสัมผัส ($r = .13, p < .01$) ดังนั้นผลการวิเคราะห์จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 10 ตามตารางที่ 35

ตารางที่ 35

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความก้าวร้าวกับค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการแสวงหาการสัมผัส ($N = 250$)

	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>r</i>
มัชฌิมเลขคณิตความก้าวร้าว	60.83	7.97	.16**
มัชฌิมเลขคณิตการแสวงหาการสัมผัส	68.83	6.15	

** $p < .01$.

สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐานทั้ง 10 ข้อ เป็นไปตามที่สันนิษฐานไว้ทั้งหมด ตามตารางที่ 36 ดังนี้

ตารางที่ 36 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัย	ค่าที่ได้จากการวิเคราะห์	ผลการวิจัย
ข้อ 1 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001	$F = 39.20^{***}$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 2 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 3.94^*$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 3 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 4.10^*$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 4 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01	$F = 10.24^{**}$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 5 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 4.85^*$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 6 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 4.74^*$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 7 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 5.77^*$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 8 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05	$F = 4.21^*$	สนับสนุนสมมติฐาน

ข้อ 9 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01	$F = 6.86^{**}$	สนับสนุนสมมติฐาน
ข้อ 10 การแสวงหาการสัมผัสจะมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01	$r = .16^{**}$	สนับสนุนสมมติฐาน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ในการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” นี้ สามารถอภิปรายผลการวิจัย โดยแบ่งตามสมมติฐานได้ดังนี้

ตัวแปรภาพยนตร์ที่รุนแรง

1. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
2. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง
3. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ตัวแปรเพลงที่รุนแรง

4. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
5. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง
6. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

ตัวแปรเกมที่รุนแรง

7. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
8. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสสูง
9. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ

10. การแสวงหาการสัมผัสสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 ถึงข้อ 10 ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแนวความคิดทฤษฎีและงานวิจัย ดังนี้

1. ตัวแปรตามภาพยนตร์ที่รุนแรง

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง พบว่าความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพทั้ง 2 ด้านนี้ไม่มีอิทธิพลร่วมกันต่อความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของวัยรุ่น แต่ผลหลัก (main effect) ของทั้งความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bushman (1995) พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นระดับของบุคลิกภาพความก้าวร้าวกับการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมีความสัมพันธ์กัน ส่วนการที่บุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสมีผลทางตรงต่อความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าการแสวงหาการสัมผัสมีความสัมพันธ์กับความชอบการกระตุ้นจากสื่อเพื่อความบันเทิงต่างๆ (Donohew et al., 1991)

จากแนวคิดของทฤษฎีการเชื่อมโยงกันทางปัญญาแนวใหม่ของ Berkowitz (1984) ที่ว่าความก้าวร้าวของแต่ละบุคคลน่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับความคิด สภาวะทางอารมณ์ แนวโน้มของการกระทำและพฤติกรรมตอบสนองที่ก้าวร้าว ยิ่งไปกว่านั้นผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงน่าจะมีการตอบสนองต่อสิ่งที่ก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ เพราะผู้ที่ก้าวร้าวสูงจะมีเครือข่ายการเชื่อมโยงความคิดที่ก้าวร้าวมากกว่า แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ก้าวร้าวสูงน่าจะปรารถนาที่จะชมสื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่ก้าวร้าวต่ำ และบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสของบุคคลที่ต้องการแสวงหาความตื่นเต้น ความแปลกใหม่ และการชบเลี้ยงของวัยรุ่นที่มักไม่คิดถึงผลเสียระยะยาวที่จะเกิดขึ้น ทำให้บุคคลน่าจะต้องการเสี่ยงที่จะทำพฤติกรรมที่จะเกิดผลเสียแก่ตนเองได้

ดังนั้นผลการวิเคราะห์ของสมมติฐานข้อที่ 1 จึงได้ว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 แสดงว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสสูงจะรู้สึกดึงดูดใจต่อภาพยนตร์ที่รุนแรงหลังจากที่ได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างเพียงไม่กี่นาที ก็สามารถทำให้เขารู้สึกถึงความอยากชมสื่อภาพยนตร์นี้ได้ ดังที่ Carlson (1986) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่แปลกใหม่หรืออันตรายบุคคลมักจะเกิดความรู้สึกตื่นตัวทางร่างกาย และจะกลายเป็นความตื่นเต้น สนุกสนานถ้าบุคคลนั้นยังรู้สึกปลอดภัยซึ่งมักจะเป็นในผู้ที่ชอบดูภาพยนตร์

สของขวัญ เพราะภาพยนตร์เหล่านี้มักจะทำให้บุคคลรู้สึกหวาดผวาค้นตระหนก ทำให้ตกใจเป็นระยะๆ จากทั้งภาพที่น่ากลัวและเสียงที่ดังกระหึ่มหรือเป็นเสียงหวีดเส็กๆซึ่งทำให้บุคคลรู้สึกกลัวหรือบางคนเกิดอาการขนลุกได้ แต่บุคคลอีกประเภทหนึ่งคือประเภทที่เมื่อได้ดูภาพยนตร์ที่น่ากลัว น่าสยดสยองแล้วร่างกายเกิดความตื่นตัวจนกลายเป็นความวิตกกังวล รู้สึกกลัว จะเป็นประเภทที่ไม่รู้สึกว่าคุณเองปลอดภัย คนประเภทนี้มักจะชอบดูภาพยนตร์ที่ไม่ทำให้ตนรู้สึกหวาดผวา เช่น ประเภทโรแมนติค ตลก หรือภาพยนตร์แนวครอบครัวได้

อย่างไรก็ตามสังเกตได้ว่าภาพยนตร์ที่รุนแรงทั้ง 2 เรื่องเป็นเรื่องเกี่ยวกับความน่ากลัวของสิ่งลึกลับ ปีศาจ และการฆาตกรรม ส่วนอีกเรื่องหนึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับคนตายที่ฟื้นคืนชีพมาเพื่อกินคนด้วยกันเป็นอาหาร ซึ่งทั้ง 2 เรื่องนี้เป็นเรื่องที่สามารถทำให้คนที่ได้ชมรู้สึกกลัวได้

แต่คนที่มีความก้าวร้าวสูงและมีการแสวงหาการสัมผัสสูงมักจะไม่วอกแวกเนื่องจากรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่น่าชม และรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ สนุกสนานที่ได้ชมภาพยนตร์ที่สามารถทำให้ตนรู้สึกหวาดเสียวได้

ดังนั้นนอกจากงานวิจัยมากมายที่พบว่าภาพยนตร์ที่รุนแรงจะทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวมากขึ้นได้แล้ว ในทางกลับกันการที่บุคคลมีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวทั้งความคิดและเจตคตินั้นก็ทำนายได้ว่าบุคคลจะมีความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงได้

สิ่งที่น่าสนใจไปกว่านั้นคือผลจากการวิเคราะห์ในสมมติฐานที่ 2 ที่พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากผลการวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่า แม้ว่าผู้ที่ชอบการแสวงหาสิ่งแปลกใหม่และน่าตื่นเต้นให้กับตนเอง แต่มีความก้าวร้าวต่ำ ก็มีผลทำให้ความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ที่รุนแรงมีน้อยลงไปด้วย อาจเป็นเพราะบุคคลประเภทนี้มีความก้าวร้าวต่ำทำให้ไม่ชอบความรุนแรง ไม่ได้รู้สึกตื่นเต้นหรือสนุกสนานไปกับภาพเหตุการณ์หรือฉากต่างๆที่รุนแรงหรือน่าหวาดกลัว ถึงแม้ว่าจะชอบความตื่นเต้นหรือแปลกใหม่ก็ตาม

เช่นเดียวกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จากที่ผู้วิจัยคาดว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงแต่การแสวงหาการสัมผัสต่ำน่าจะมีคะแนนในความปรารถนาที่จะดูภาพยนตร์ที่รุนแรงน้อยกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสสูง เนื่องจากบุคคลประเภทนี้แม้ว่าจะมีความก้าวร้าวสูง อาจกล่าวได้ว่ามีโอกาสที่จะอยากดูภาพยนตร์ที่รุนแรงมาก แต่เขากลับมีความรู้สึกแสวงหาความตื่นเต้นและ

สิ่งแปลกใหม่ต่ำ ซึ่งทำให้เป็นไปได้ที่ความก้าวร้าวเพียงอย่างเดียวของเขาไม่สามารถทำให้เขาปรารถนาที่จะชมสื่อที่รุนแรงได้โดยปราศจากการรู้สึกแสวงหาความแปลกใหม่ให้กับตนเอง

จากการค้นพบเหล่านี้ทำให้ทราบว่าความคิดที่ก้าวร้าวสามารถนำไปสู่ความสนใจในการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงได้ (Fenigstein, 1979; O'Neal & Taylor, 1989) และคนที่มีความก้าวร้าวสูงจะเข้าถึงความคิดที่ก้าวร้าวได้ง่ายกว่าคนที่ก้าวร้าวต่ำ

2. ตัวแปรตามเพลงที่รุนแรง

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของตัวแปรความปรารถนาในการฟังเพลงที่รุนแรงพบว่าความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน แต่ผลหลัก (main effect) ของทั้งความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเหมือนกันกับผลของตัวแปรภาพยนตร์ที่รุนแรงแต่ต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าตัวแปรภาพยนตร์ทำให้เห็นว่าบุคคล 2 กลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนมากกว่าตัวแปรเพลงที่รุนแรง อาจเป็นเพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหว คือมีทั้งภาพและเสียงทำให้บุคคลได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งทางหูและตา จึงอาจทำให้บุคคลเข้าถึงความรู้สึกของตนเองได้มากกว่าการฟังเพลงที่ใช้แค่การฟังเท่านั้นแต่ไม่เห็นภาพ

นอกจากนี้จากงานวิจัยที่ค้นพบเกี่ยวกับการชอบฟังเพลงและพฤติกรรม เจตคติกับความคิดที่ก้าวร้าว ส่วนใหญ่มักจะพบว่ามิติทิศทางของสาเหตุและผลลัพธ์ที่ยังไม่ชัดเจนนัก (Anderson et al., 2003) แต่อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยนี้ยังพบว่าบุคลิกภาพความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสยังคงมีผลทางตรงต่อความปรารถนาในการฟังเพลงที่รุนแรง แม้ว่าจะไม่มีผลรวมกันก็ตาม

จะเห็นได้ว่าหนึ่งในข้อสันนิษฐานของทฤษฎีเกี่ยวกับความชอบเพลงของ Hansen และ Hansen (1991 อ้างอิงใน Hargreaves & North, 1997) คือ เจตคติและบุคลิกภาพของคนจะนำไปสู่ความชอบแนวเพลงของบุคคล ซึ่งก็คือความพึงพอใจแนวเพลงของบุคคลจะมาจากจากการมองเห็นตนเองและการรับรู้ตนตามความเป็นจริงทางสังคม หรืออาจเป็นไปได้ว่าความชอบของบุคคลสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพของแต่ละคนได้

อย่างไรก็ตามงานวิจัยส่วนใหญ่จะศึกษาเกี่ยวกับผลของการฟังเพลงที่รุนแรงสามารถเพิ่มความ คิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่ก้าวร้าว เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Anderson และคณะ (2003) พบว่าผู้ที่ฟังเพลงที่รุนแรงจะมีความคิดและความรู้สึกก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ฟังเพลงไม่รุนแรง แต่ในทางตรงกันข้ามเราก็พบว่าผู้ที่มีความคิดและความรู้สึกที่ก้าวร้าวจะปรารถนาที่จะฟังเพลงที่ก้าวร้าวรุนแรงเช่นกัน

ดังเช่นในสมมติฐานข้อที่ 4 คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ Zuckerman (1994) พบว่าผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบเพลงที่มีแนวแปลกใหม่ เข้มข้น ชับซ้อนและเสียงดังก้องกังวาล ส่วน Weisskirch (2004) ยังพบอีกว่าการแสวงหาการสัมผัสสัมพันธ์กับความชอบเพลงแนวรุนแรง เช่น เพลงเฮฟวีเมทัล(Heavy Metal) และเพลงแนวพังค์(Punk) ซึ่งนับว่าผลการวิจัยนี้สร้างความชัดเจนได้มากขึ้นเกี่ยวกับทิศทางของสาเหตุและผลของการชอบเพลง ได้ว่าบุคลิกภาพของบุคคลมีผลต่อความชอบเพลงหรือความปรารถนาที่จะฟังเพลงที่รุนแรงได้ แม้ว่าจะไม่ชัดเจนเท่ากับผลของบุคลิกภาพที่มีต่อความปรารถนาที่จะชมภาพยนตร์ก็ตาม

ในขณะที่เดียวกันผลการวิจัยของสมมติฐานข้อที่ 5 ก็พบผลเช่นเดียวกันกับสมมติฐานข้อที่ 2 คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ดังที่ได้กล่าวไว้ในสมมติฐานข้อที่ 2 ว่าบุคคลที่มีความก้าวร้าวต่ำ คือบุคคลที่ไม่ชอบความรุนแรง จึงอาจกล่าวได้ว่าบุคคลประเภทนี้จะไม่ชอบฟังเพลงที่รุนแรง และอีกสาเหตุหนึ่งอาจเนื่องมาจากการฟังเพลงเราจะได้ใช้แค่ประสาทหูเท่านั้น บุคคลจะรับรู้ความรู้สึกของตนจากการฟังเท่านั้น ดังนั้นความรู้สึกจากการฟังเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีภาพให้เห็น ทำให้บุคคลต้องใช้จินตนาการสร้างภาพขึ้นมาเอง (Anderson et al., 2003) ซึ่งถ้าบุคคลมีความรู้สึกทางลบต่อเพลงที่รุนแรงอยู่ก่อนแล้ว เมื่อเขาต้องจินตนาการภาพและความรู้สึกเอาเอง เขาอาจจะพิจารณาความรู้สึกของเขาที่มีต่อเพลงที่รุนแรงนั้นไปในทางลบมากกว่าการมีภาพให้เห็น ซึ่งอาจช่วยให้ความรู้สึกไม่ชอบของบุคคลเปลี่ยนไปได้

ส่วนสมมติฐานข้อที่ 6 ที่พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 อาจเนื่องมาจากเหตุผลเดียวกันกับสมมติฐานข้อ 3 คือแม้ว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงจะชอบฟังเพลงที่ก้าวร้าวรุนแรง เช่น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำเพลงรุนแรงมาใช้ในการวิจัยทั้ง 2 เพลง ถือว่ามีความรุนแรงมากถึงขั้นที่ว่าต้องมีฉลากความรุนแรงที่หน้าปกของอัลบั้ม แต่ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำจะไม่ชอบฟังเพลงที่เข้มข้นซับซ้อน ซึ่งแนวเพลงที่รุนแรงก็มักจะใช้ดนตรีที่เสียงดังหนักหน่วงซึ่งจะทำให้บุคคลประเภทที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำมีคะแนนความปรารถนาในการฟังเพลงที่รุนแรงน้อยกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง

3. ตัวแปรเกมที่รุนแรง

จากแนวคิดรูปแบบความก้าวร้าวทั่วไปของ Anderson และ Carnagery (2004) ที่นำเสนอรูปแบบกระบวนการต่างๆที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวและการเล่นเกมที่รุนแรงของบุคคล และผลการวิจัยของ Anderson และ Bushman (2001) ที่พบว่าการเล่นเกมที่รุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์กันทางบวก ทำให้เห็นว่าบุคลิกภาพของบุคคลน่าจะมีผลต่อความปรารถนาในการเล่นเกมที่รุนแรงได้

อย่างไรก็ตามผลจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางพบว่า ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัส ส่วนผลหลักของความก้าวร้าวก็ไม่มีนัยสำคัญเช่นกัน แต่พบว่าผลหลักของการแสวงหาการสัมผัสมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จากผลการวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสไม่มีผลร่วมกันต่อความปรารถนาในการเล่นเกมที่รุนแรง และความก้าวร้าวก็ไม่มีผลต่อตัวแปรตามนี้เช่นกัน อาจเนื่องมาจากการเล่นเกมที่รุนแรงเป็นเพียงการแสดงความก้าวร้าวรุนแรงผ่านเครื่องเกมที่ใช้แค่การกดปุ่มเท่านั้น ผู้เล่นไม่สามารถแสดงการกระทำที่ก้าวร้าวนั้นด้วยตนเอง จึงไม่สามารถตอบสนองความพึงพอใจของผู้ที่ก้าวร้าวสูงได้เท่าไรนัก แต่ผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงสามารถได้รับความพึงพอใจในการเล่นเกมที่รุนแรงได้ เนื่องจากบุคคลประเภทนี้ต้องการความตื่นเต้น ทำทายและความสนุกสนานจากเกมที่เล่นเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมใดๆเหมือนบุคคลที่มีบุคลิกภาพก้าวร้าว

จากสมมติฐานข้อที่ 7 ที่ว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำได้รับการสนับสนุน อาจเนื่องมาจากผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงจะชอบเล่นเกมที่มีความรุนแรง จากตัวอย่างเกมที่ผู้วิจัยนำไปใช้จริงในการวิจัยจะเป็นเกมที่เกี่ยวกับการยิงกัน มีภาพแสดงถึงการตาย การถูกฆ่า จากที่มีเลือดสาดกระจาย ภาพของคนที่กำลังจะตาย ความหดหู่ และการแขวนคอตาย รวมถึงเสียงที่แสดงถึงความสยองขวัญ ความหดหู่ บรรยากาศมืดมัว ทำให้เกิดความกลัว ความตื่นตัวของร่างกายได้ ซึ่งบุคคลที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงจะชอบเกมที่มีภาพและเสียงที่รุนแรง เนื่องจากเป็นความน่าตื่นเต้นและเป็นความท้าทายที่พวกเขาจะสามารถเอาชนะศัตรูที่มากับความน่ากลัวนี้ได้ แต่บุคคลที่ก้าวร้าวต่ำและไม่ชอบความตื่นเต้นท้าทาย มักจะไม่ชอบเกมที่รุนแรงเหล่านี้

นอกจากนี้ผลการวิจัยของสมมติฐานที่ 8 ก็พบว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 อาจเป็นเพราะว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำ คือผู้ที่ไม่ชอบ

ใช้ความรุนแรง ไม่นิยมการกระทำที่ก้าวร้าว ถึงแม้ว่าจะมีความต้องการความตื่นเต้น สนุกสนาน จากการเล่นเกมที่ตาม อย่างไรก็ตามเกมที่ไม่วรุนแรงอีกหลายประเภทที่สามารถตอบสนองความพึงพอใจของผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสสูงได้ จึงทำให้ผู้ที่ก้าวร้าวต่ำและมีการแสวงหาการสัมผัสสูงเลือกเล่นเกมที่ทำให้ตนเองรู้สึกตื่นเต้นแต่ไม่ก้าวร้าวรุนแรงได้

ในส่วนของงานวิจัยตามสมมติฐานที่ 9 คือผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูง มีความปรารถนาที่จะใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าในการเล่นจะต้องมีการเลือกเดินตามเส้นทางเพื่อต่อสู้หรือการผ่านด่านต่างๆไปเรื่อยๆ ดังนั้นถ้าบุคคลมีความก้าวร้าวสูงจะสามารถต่อสู้ได้เมื่อมีศัตรูที่เก่งฉกาจมาเยือน แต่ถ้าบุคคลไม่กล้าเสี่ยงที่จะเดินไปตามทางที่อาจจะต้องเจอกับอันตรายมากขึ้น หรือเกมนั้นเริ่มมีลักษณะที่ซับซ้อนหรือน่ากลัวมากเกินไป บุคคลนั้นก็อาจจะไม่คิดที่จะเล่นเกม นั้นได้ เพราะผู้ที่มีการแสวงหาการสัมผัสต่ำจะไม่ชอบความท้าทาย ความยากหรือซับซ้อน

จากผลวิจัยตามสมมติฐานที่ 10 เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบุคลิกภาพที่เป็นตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปรคือการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าว พบว่าการแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .16 แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพการแสวงหาการสัมผัสและความก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กันแต่ในระดับต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Joireman และคณะ (2003) ที่พบว่าการแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวเท่ากับ .17 เช่นกัน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าการแสวงหาการสัมผัสเป็นความต้องการความตื่นเต้นเร้าใจ ชอบความท้าทาย เสี่ยงต่ออันตรายซึ่งมีโอกาสที่จะทำพฤติกรรมก้าวร้าวได้ แต่ความก้าวร้าวอาจไม่ได้ต้องการความแปลกใหม่ ความตื่นเต้นเหมือนการแสวงหาการสัมผัส เพียงแค่ต้องการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงมากกว่า ทำให้ทั้ง 2 บุคลิกภาพนี้มีความสัมพันธ์กันน้อย

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ เพลงและเกมที่รุนแรงในสมมติฐานที่ 1-9 สรุปได้ว่าผู้ที่ก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความรู้สึกปรารถนาที่จะดูภาพยนตร์ ฟังเพลงและเล่นเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่ก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง ผู้ที่ก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำและผู้ที่เกี่ยวข้องต่ำและแสวงหาสัมผัสต่ำ แต่อย่างไรก็ตามจากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าบุคลิกภาพก้าวร้าวไม่มีผลต่อความปรารถนาในการเล่นเกมที่รุนแรง แสดงว่าเด็กที่ก้าวร้าวอาจต้องการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในสถานการณ์จริงไม่ใช่เป็นเพียงการแสดงพฤติกรรมผ่านเครื่องเกมเท่านั้น

ในขณะที่การแสวงหาการสัมผัสมีผลต่อความปรารถนาในการเล่นเกมที่รุนแรง เป็นเพราะบุคคลประเภทนี้จะชอบความตื่นเต้น ทำท่าย จึงอาจทำให้เกิดความอยากเล่นเกมที่รุนแรงได้ ส่วนในสมมติฐานข้อที่ 10 ก็แสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลมีความก้าวร้าวสูงมีความเป็นไปได้ที่บุคคลจะมีการแสวงหาการสัมผัสสูงด้วย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าถ้าเด็กวัยมัธยมปลายมีบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวและมีการแสวงหาการสัมผัสสูงก็สามารถทำให้เขามีความปรารถนาที่จะใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงได้มากขึ้น และผลที่จะเกิดตามมาในระยะยาวคือความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจากการเปิดรับความรุนแรงจากสื่อเพื่อความบันเทิงที่บ่อยครั้งอาจทำให้เด็กวัยนี้ได้เรียนรู้และนำสิ่งที่รุนแรงเหล่านี้เก็บไว้ในความทรงจำมากขึ้นเรื่อยๆ จนทำให้เด็กมีความเป็นไปได้ที่จะแสดงพฤติกรรมหรือความคิดที่รุนแรงออกมาได้ ซึ่งเด็กอาจไม่ได้ตั้งใจเลียนแบบตัวแบบที่ก้าวร้าวรุนแรง แต่เป็นความรุนแรงที่แสดงออกมาอาจเป็นไปได้อย่างอัตโนมัติ นี่คือผลเสียที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กวัยนี้ ดังนั้นครอบครัวและสังคมควรช่วยกันควบคุมดูแลการใช้สื่อที่รุนแรงของเด็กๆ แม้ว่าเด็กในวัยนี้จะเป็นวัยที่เกือบจะเข้าวัยผู้ใหญ่ตอนต้นแล้วก็ตาม และผลวิจัยนี้ยังสามารถชี้ให้เห็นว่าการที่ผู้ผลิตสื่อพยายามแข่งขันกันผลิตสื่อที่รุนแรงออกมามาก จะมีผลเสียต่อเด็กวัยนี้อย่างมากเพราะเด็กวัยนี้ในยุคแห่งวัตถุนิยมนี้จะนิยมใช้สื่อที่รุนแรงกันมากขึ้น เด็กจึงได้รับผลกระทบจากสื่อที่รุนแรงโดยตรงอย่างแน่นอน และทำให้เยาวชนของชาติมีความก้าวร้าวมากขึ้นด้วย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงที่รุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐาน

- ข้อ 1 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 2 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 3 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง
- ข้อ 4 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 5 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 6 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูง
- ข้อ 7 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 8 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำ
- ข้อ 9 ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสสูง
- ข้อ 10 การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเรื่องนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลาย ประกอบด้วย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสร้างเครื่องมือ

1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาความเที่ยงแบบทดสอบซ้ำของมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสจำนวน 100 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสร้างมาตรวัดความก้าวร้าว จำนวน 400 คน และหาความตรงของมาตรโดยกลุ่มสูงจำนวน 100 คนและกลุ่มต่ำจำนวน 100 คน

1.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินสื่อเพื่อความบันเทิง จำนวน 50 คน

1.4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สร้างมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง 50 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจริงเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 250 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงและเป็นขั้นตอน คือ สุ่มให้ได้โรงเรียนสหศึกษา 2 โรงเรียนที่สามารถใช้เครื่องฉาย LCD ได้ จากนั้นจึงสุ่มห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน รวมจำนวน 6 ห้องเรียน แต่เนื่องจากมีนักเรียนจำนวนไม่พอ จึงสุ่มนักเรียนระดับชั้น ม.6 เพิ่มโรงเรียนละ 1 ห้อง รวมทั้งหมด 8 ห้องเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. มาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส

2. มาตรวัดความก้าวร้าว

3. สื่อเพื่อความบันเทิง ภาพยนตร์ เพลงและเกม

4. มาตรการประเมินสื่อเพื่อความบันเทิง (ใช้เพื่อคัดเลือกสื่อ)

5. มาตรวัดเจตคติต่อสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม (ใช้เพื่อคัดเลือกข้อกระทง)

6. มาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง

แบ่งเป็นมาตรย่อย 3 มาตรตามสื่อที่ใช้ในงานวิจัย จำนวนทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ เพลง และเกม จำนวนสื่อมาตรละ 4 ชิ้น ชิ้นละ 5 ข้อ รวมจำนวนสื่อทั้งหมด 12 ชิ้น และรวมจำนวนข้อคำถาม 60 ข้อ

วิธีการเก็บข้อมูล

วิธีการเก็บข้อมูลในการศึกษาจริงมีดังนี้

ให้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนสห 2 โรงเรียน สังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร จำนวน 250 คน ทำมาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อ เพื่อความบันเทิง โดยที่แต่ละห้องเรียนจะได้รับชมและฟังสื่อที่เรียงลำดับต่างกัน แล้วจึงทำมาตรวัด ความก้าวร้าวและมาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทาง สังคมศาสตร์ โดยใช้โปรแกรมเอส พี เอส เอส ฟอว์ วิน โคว์ส (SPSS for Windows) เพื่อใช้ในการ คำนวณดังนี้

สมมติฐานข้อ 1

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความ ปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบต่าง(Contrast)

สมมติฐานข้อ 2

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงที่มีต่อความ ปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบต่าง(Contrast)

สมมติฐานข้อ 3

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความ ปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบต่าง(Contrast)

สมมติฐานข้อ 4

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงที่มีต่อความ ปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบต่าง (Contrast)

สมมติฐานข้อ 5

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูง และการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงที่มีต่อความ ปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบต่าง (Contrast)

สมมติฐานข้อ 6

สถิติที่ใช้ทดสอบคือการวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ (Contrast)

สมมติฐานข้อ 7

สถิติที่ใช้ทดสอบคือการวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ (Contrast)

สมมติฐานข้อ 8

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและการแสวงหาการสัมผัสสูงที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ (Contrast)

สมมติฐานข้อ 9

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ การวิเคราะห์ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสสูง กับผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและการแสวงหาการสัมผัสต่ำที่มีต่อความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง โดยการวิเคราะห์ความเปรียบเทียบ (Contrast)

สมมติฐานข้อ 10 การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

สถิติที่ใช้ทดสอบคือ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีดังนี้

1. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001
2. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
4. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

5. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
6. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเพลงที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
7. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
8. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวต่ำและแสวงหาการสัมผัสสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
9. ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงและแสวงหาการสัมผัสสูงมีความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรงมากกว่าผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงผู้ที่มีแสวงหาการสัมผัสต่ำอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01
10. การแสวงหาการสัมผัสมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความปรารถนาที่จะใช้สื่อภาพยนตร์ เพลง และเกมที่รุนแรงได้ ดังนั้นผู้ปกครองหรือครู อาจารย์ สามารถสังเกตความมากน้อยของบุคลิกภาพความก้าวร้าวและการแสวงหาการสัมผัสของเด็กจากความปรารถนาที่จะใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงได้ เพื่อการสอดส่องดูแลและควบคุมพฤติกรรมเด็กต่อไปในอนาคต
2. ในงานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพความก้าวร้าว การแสวงหาการสัมผัสและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับพฤติกรรมที่รุนแรงอื่นๆได้อีก เช่น ความปรารถนาต่อการดื่มแอลกอฮอล์ การขับรถเร็ว ฯลฯ
3. จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ตัวแปรตามสื่อเพื่อความบันเทิงจำนวน 3 ประเภท คือ ภาพยนตร์ เพลง และเกม ซึ่งในการศึกษาครั้งต่อไปสามารถใช้สื่อประเภทอื่นได้ เช่น อินเทอร์เน็ต นวนิยาย การ์ตูน นิตยสาร ข่าว ฯลฯ
4. สื่อเพลงที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเพียงการฟังเพลงเท่านั้น ดังนั้นการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีเนื้อเพลงให้กลุ่มตัวอย่างหรือมีรูปภาพเป็นมิวสิกวิดีโอได้
5. นอกจากนี้ในเรื่องของความปรารถนาในการใช้สื่อเกมที่รุนแรง ผู้วิจัยศึกษาโดยการให้ตัวอย่างภาพยนตร์ของเกมเป็นตัวแทนของการใช้สื่อเกมให้กลุ่มตัวอย่างชมเท่านั้น ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำตัวอย่างวิธีการเล่นเกมให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม หรือนำเกมมาให้กลุ่มตัวอย่างเล่นจริงได้
6. สื่อภาพยนตร์ เพลง และเกมที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปอาจใช้ภาษาไทย เกาหลี ญี่ปุ่น ฯลฯ ได้ตามสมมุติฐาน เพราะผลการวิจัยที่จะเกิดขึ้นอาจมีความแตกต่างกันไปได้

รายการอ้างอิง

- จับยกแก๊ง วัยรุ่นก่อเหตุใช้อาวุธปืนยิงนักเรียน ปวส. ปี 1 ถึงแก่ความตาย. (31 สิงหาคม 2547).
ไทยรัฐ, หน้า 1.
- ชุกติศย์ ปานปรีชา. (1 ธันวาคม 2543). ความก้าวร้าวรุนแรงอีกแล้วหรือ. *วารสารชีวิต*,
3, 32-34.
- ‘ช่างกลตีกัน’ ยิงบนรถเมล์ หนุ่มดวงซวยโดนปากทะเล. (3 กันยายน 2547). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
ทิสนา แคมมณี. (2547, มกราคม-มีนาคม). ความก้าวร้าวของครูและนักเรียน: ปัญหาที่ยังรอการ
แก้ไข. *วารสารราชบัณฑิตยสถาน*, 29, 42-45.
- ธีระพร อูวรรณ โณ. (2535). *จิตวิทยาสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและ
เอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัคราณา).
- น้องสาวดาราดังตบแครง ปมเมาท์แฟนเก่า. (31 สิงหาคม 2547). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
นายหนึ่ง. (2547). *รายงานพิเศษ เล่าสู่กันฟัง ez2game Special Report*. สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม
2547 จาก <http://geocities.com/ez2gamedownload/2001report.htm>
- เนื้อเพลงสากล. (2547). สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2547 จาก <http://www.siamzone.com/music/lyric/index.php?mode=view&artist=Franz%20Ferdinand&song=Take%20Me%20out>
- เพลงไทยสากล. (2547). สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2547 จาก <http://music.kapook.com/newmusicstation/play.php?id=3567>
- วัยรุ่นเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงกันมากยิ่งขึ้น. (2547). สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2546 จาก
<http://www.police.go.th/policenews/>
- มุมมอง-คำพูด : “เกม” ปัจจัยความรุนแรงพฤติกรรมเยาวชน. (2548). สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2548
จาก <http://game.sanook.com/news/01856.php>
- สถิติอาชญากรรม. (2547). สถิติอาชญากรรมที่น่าสนใจของตำรวจอาญาจักร เปรียบเทียบระหว่าง พ.ศ.
2544 กับ พ.ศ. 2545. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2547 จาก <http://police.go.th/stat/cy44-45.pdf>
- สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเรา ปี 2546. (2547). สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2547
จาก <http://www.siamzone.com/movie/news/index.php?id=1640>
- อิทธิพลต่อความก้าวร้าว ความรุนแรง(2). (2548). สืบค้นเมื่อ 5 กรกฎาคม 2548 จาก
<http://www.thaihealth.or.th/media4-3.php>
- Aluja-Fabregat, A. (2000). Personality and curiosity about TV and film violence in adolescents. *Personality and Individual Differences*, 29, 379-392.

- Anderson, C.A., Benjamin A. J., & Bartholow, B. D. (1998) Does the gun pull the trigger? Automatic priming effects of weapon pictures and weapon names. *Psychological Science*, 9, 308-314.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 960-971.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2002). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 200-249.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in real life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- Andrew, M., & Cronin, C. (1997). Two measures of sensation seeking as predictors of alcohol use among high school males. *Personality and Individual Differences*, 22, 393-401.
- Arnett, J. J. (1992). Reckless behavior in adolescence: A developmental perspective. *Developmental Review*, 12, 339-373.
- Arnett, J. J. (1994). Sensation seeking: A new conceptualization and a new scale. *Personality and Individual Differences*, 16, 289-296.
- Arnett, J. J. (1996). Sensation seeking, aggressiveness, and adolescent reckless behavior. *Personality and Individual Differences*, 20, 693-702.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bardo, M., & Mueller, C. (1991). Sensation seeking and drug abuse prevention from a biological perspective. In L. Donohew, H. E. Sypher, & W. J. Bukosk (Eds.), *Persuasive communication and drug abuse pervention* (pp. 195-207). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Human aggression* (2nd ed.). New York: Plenum.
- Berkowitz, L. (1962). *Aggression*. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.

- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, *95*, 410-427.
- Bryant, F. B. & Smith, B. D. (2001). Refining the architecture of aggression: A measurement model for the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, *35*, 138-167.
- Bryant, J., & Zillman, D. (1994). *Media effects: Advances in theory and research*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Bushman, B. J. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, *69*, 950-960.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*, 452-459.
- Carlson, N. R. (1986). *Physiology of behavior* (3rd ed.). New York: Allyn & Bacon.
- Classification and Rating Administration (CARA). (2004). *Voluntary movie rating system*. Retrieved on September 18, 2004, from <http://filmratings.com>
- Dahlen, E. R., Martin, R. C., Ragan, K., & Kuhlman, M. M. (2004). Boredom proneness in anger and aggression: Effects of impulsiveness and sensation seeking. *Personality and Individual Differences*, *37*, 1615-1627.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mower, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press.
- Donohew, L., Lorch, E. P., & Palmgreen, P. (1991). Sensation-seeking and the targeting of televised anti-drug PSAs. In L. Donohew, H. E. Sypher, & W. J. Bukosk. (Eds.), *Persuasive communication and drug abuse pervention* (pp. 195-207). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Federal Trade Commission. (2004). *Entertainment ratings guide: Movies, video games, games on the internet, coin operated video games, music resources*. Retrieved on September 18, 2004, from <http://ftc.gov/bcp/online/edcams/ratings/ratings.htm>
- Felsten, G. & Hill, V. (1999). Aggression questionnaire hostility scale predicts anger in response to mistreatment. *Behaviour Research and Therapy*, *37*, 87-97.
- Fenigstein, A. (1979). Does aggression cause a preference for viewing media violence? *Journal of Personality and Social Psychology*, *37*, 2307-2317.

- Film Classification in Singapore. (2003). *Film classification*. Retrieved on January 24, 2005, from http://www.fsf.de/fsf2/international/bild/ecofc03/singapore_long.pdf
- Flick, L. (1999, June 5). It's back, big-time: Metal returns from a match with the mainstream. *Billboard*, *111*, 1-4.
- Furby, L., & Beyth, M. R. (1992). Risk taking in adolescence: A decision-making perspective. *Developmental Review*, *12*, 1-44.
- Goldstein, J. H. (1986). *Aggression and crimes of violence* (2nd ed.). New York: Oxford University Press.
- Hargreaves, D. J., & North, A. C. (Eds.). (1997). *The social psychology of music*. Oxford: Oxford University Press.
- Harris, J. A. (1995). Confirmatory factor analysis of the aggression questionnaire. *Behaviour Research and Therapy*, *33*, 991-993.
- Harris, J. A. (1997). A further evaluation of the aggression questionnaire: Issues of validity and reliability. *Behaviour Research and Therapy*, *35*, 1047-1053.
- Harris, M. B. (1996). Aggressive experiences and aggressiveness: Relationships to ethnicity, gender, and age. *Journal of Applied Social Psychology*, *26*, 843-870.
- Haugaard, J. J. (2001). *Problematic behavior during adolescence*. New York: McGraw-Hill.
- Huesmann, L. R., & Miller, L. S. (1994). Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood. In L. R. Huesmann (Ed.), *Aggressive behavior: Current perspectives* (pp. 153-186). New York: Plenum.
- Igra, V., & Irwin, C. E. (1996). Theories of adolescent risk-taking behavior. In R. J. DiClemente, W. B. Hansen, & L. E. Ponton (Eds.), *Handbook of adolescent risk behavior* (pp. 35-51). New York: Plenum.
- Internet Content Rating Association. (2004). *ICRA label generator*. Retrieved on September 18, 2004, from http://icra.org/_en/label/generator/
- Johnson, T. J., & Cropsey, K. L. (2000) Sensation seeking and drinking game participation in heavy-drinking college students. *Addictive Behavior*, *25*, 109-116.
- Joiredman, J., Anderson, J., & Strathman, A. (2003). The aggression paradox: Understanding links among aggression, sensation seeking, and the consideration of future consequences. *Journal of Personality and Social Psychology*, *84*, 1287-1302.
- Krcmar, M., & Greene, K. (1999). Predicting exposure to and uses of television violence. *Journal of Communication*, *49*, 24-45.
- Kenrick, D. T., Neuberg, S. L., & Cialdini, R. B. (2002). *Social psychology: Unraveling the mystery* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

- Kopeikin, H. S. (1997). *Sensation seeking*. Retrieved on April 13, 2004, from <http://www.psych.ucsb.edu/~kopeikin/sssinfo.htm>
- Lajunen, T., & Parker, D. (2001). Are aggressive people aggressive drivers? A study of the relationship between self-reported general aggressiveness, driver anger, and aggressive driving. *Accident Analysis & Prevention, 33*, 243-255.
- Leon, C., & Arienzo, J. D. (2000). Sensation-seeking and differentially arousing television commercials. *Journal of Social Psychology, 140*, 710-720.
- Lorenz, K. (1966). *On aggression* (M. K. Wilson, tran.). New York: Harcourt, Brace & World .
- McDaniel, S. R. (2003). Investigating the roles of gambling interest and impulsive sensation seeking on consumer enjoyment of promotional games. *Social Behavior and Personality, 30*, 53-64
- McDaniel, S. R. (2004). Sensation seeking and the consumption of televised sports. In J. L. Shrum (Eds.), *The psychology of entertainment media: Blurring the lines between entertainment and persuasion* (pp. 323-335). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- McDaniel, S. R., & Zuckerman, M. (2003). The relationship of impulsive sensation seeking and gender to interest and participation in gambling activities. *Personality and Individual Differences, 35*, 1385-1400.
- McFarland, R. A. (1984). Effects of music upon emotional content of TAT stories. *Journal of Psychology, 116*, 227-234.
- Movies. (2004). *Most popular movie pages*. Retrieved on September 20, 2004, from <http://boxofficemojo.com/movies/mostpopular.htm>
- Movie ratings network. (2003a). *Movie rating system: Australia*. Retrieved on January 24, 2005, from http://www.movie-ratings.net/movieratings_au.shtml
- Movie ratings network. (2003b). *Movie rating system: United Kingdom*. Retrieved on January 24, 2005, from http://www.movie-ratings.net/movieratings_uk.shtml
- O'Neal, E. C., & Taylor, S. L. (1989). Status of the provoker, opportunity to retaliate, and interest in video violence. *Aggressive Behavior, 15*, 171-180.
- Perse, E. M. (1996). Sensation seeking and the use of television for arousal. *Communication Reports, 9*, 37-49.
- Pervin, L. A., & John, O. P. (2001). *Personality: Theory and research* (8th ed.). New York: Wiley.
- Pfefferbaum, B., & Woo, P. B. (1994). Self-report study of impulsive and delinquent behavior in college students. *Journal of Adolescent Health, 15*, 295-302.

- Rawlings, D., Barrantes, I., Vidal, N. & Furnham, A. (2000). Personality and aesthetic preference in Spain and England: Two studies relating sensation seeking and openness to experience to liking for paintings and music. *European Journal of Personality*, 24, 553-576.
- Rawlings, D., Ziv, N., Hill, M., & Vidal, N. (2002). *Personality and liking for music excerpts categorised according to 'Mood Quality': A cross-cultural study*. Retrieved on August 7, 2004, from http://www.google.com/search?q=cache:17pIpWDTWA4J:marcs.uws.edu.au/events/conferences/archive/2002/icmpc7/abstracts/sa_b3.pdf+music+preference+sensation+seeking&hl=th
- Recording Industry Association of America (RIAA). (2004). *Parental advisory program*. Retrieved on September 18, 2004, from <http://riaa.com>
- Roberti, J. W. (2004). A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *Journal of Research in Personality*, 38, 256-279.
- Roth, M. (2003). Validation of the Arnett inventory of sensation seeking (AISS): Efficiency to predict the willingness towards occupational chance, and affection by social desirability. *Personality and Individual Differences*, 35, 1307-1314.
- Rowland, G. L., & Schierman, M. J. (1985). Sensation seeking and selection of entertainment. *Personality and Individual Differences*, 6, 599-603.
- Rubin, A. M., West, D. V., & Michell, W. S. (2001). Differences in aggression, attitudes towards women, and distrust as reflected in popular music preferences. *Media Psychology*, 3, 25-42.
- Sargent, S. L., Zillmann, D., & Weaver, J. B. (1998). The gender gap in the enjoyment of televised sports. *Journal of Sport and Social Issues*, 22, 46-64.
- Schachter, S., & Singer, J. (1962). Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state. *Psychological Review*, 69, 379-399.
- Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication*, 53, 105-121.
- Tedeschi, J. T., & Felson, R. B. (1994). *Violence, aggression, & coercive actions*. Washington, DC: American Psychological Association.
- The Entertainment Software Rating Board. (2004). *ESRB Game ratings: Game rating & descriptor guide*. Retrieved on September 18, 2004, from http://esrb.org/esrbratings_guide.asp#symbols
- Took, K. J., & Weiss, D. S. (1994). The relationship between heavy metal and rap music and adolescent turmoil: Real or artifact?. *Adolescence*, 29, 613-621.
- Uhlmann, E., & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.

- Weisskirch, R. S. (2004). Friends, porn, and punk: Sensation seeking in personal relationships, internet activities, and music preference among college students. Retrieved on September 18, 2004, from http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m2248/is_154_39/ai_n6364171
- Wu, K. D., & Clark, L. A. (2003). Relations between personality traits and self-reports of daily behavior. *Journal of Research in Personality, 37*, 231-256.
- Zillman, D. (1979). *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expression and biosocial bases of sensation seeking*. New York: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M., & Kuhlman, M. (2000). Personality and risk-taking: Common biosocial factors. *Journal of Personality, 68*, 999-1029.
- Zuckerman, M., & Litle, P. (1986). Personality and curiosity about morbid and sexual events. *Personality and Individual Differences, 7*, 49-56.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

มาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส (Sensation Seeking Scale)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

มาตรวัดการแสวงหาการสัมผัส (Sensation Seeking Scale)

มาตรวัดการแสวงหาการสัมผัสนี้พัฒนาในวิชา 3800748 การวิจัยเชิงจิตวิทยา ปีการศึกษา 2546 และวิชา 3803625 ทฤษฎีและการวัดเจตคติ ปีการศึกษา 2547 โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อูวรรณ โฉ เป็นอาจารย์ผู้สอนที่ร่วมสร้างกับนิสิตปริญญาโทและปริญญาเอกสาขาวิชาจิตวิทยาสังคมรวม 8 คน

มาตรนี้พัฒนาตามแนวความคิดของ Arnett (1994) ซึ่งแบ่งเป็นสององค์ประกอบย่อย คือ ความแปลกใหม่ (Novelty) กับความเข้มของสิ่งเร้าทางสัมผัส (Intensity) แต่ในการสร้างได้แปลและเรียบเรียงข้อกระทงมาจากมาตรของ Arnett และข้อกระทงมาจากมาตรของ Zuckerman (1979) เฉพาะที่เข้ากันได้กับองค์ประกอบของ Arnett รวมทั้งสร้างข้อกระทงเพิ่มขึ้นใหม่ รวมข้อกระทงจากสามแหล่งในขั้นต้นจำนวน 40 ข้อ

กลุ่มผู้พัฒนาได้นำมาตรไปให้นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 203 คนตอบ เพื่อนำคำตอบมาหาค่าอำนาจจำแนกระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ และคำนวณค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่น ๆ (Corrected Item-Total Correlation) ผลการวิเคราะห์หาคัดเลือกได้ข้อกระทงจำนวน 24 ข้อ

จากนั้นก็ได้นำไปหาความตรงของมาตร โดยใช้เทคนิคกลุ่มที่รู้ลักษณะอยู่แล้ว (Known group technique) โดยให้กลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มสูงจำนวน 100 คน ประกอบด้วยนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากชมรมยิงปืน ชมรมฟันดาบ ชมรมมวย ชมรมเทควัน โด ชมรมคาราเต้ ชมรมรักบี้ ชมรมฟุตบอล และบุคคลทั่วไป อายุประมาณ 16-25 ปี ที่เล่นกีฬาสุดขั้วประเภทสเกตบอร์ดบริเวณหน้าสนามกีฬาแห่งชาติ และกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มต่ำจำนวน 100 คน ประกอบด้วยนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากชมรมพุทธศาสตร์และประเพณี ชมรมคริสเตียน ชมรมเปตอง ชมรมบริดจ์และหมากระดาน นักศึกษาจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และบุคคลทั่วไปอายุประมาณ 16-25 ปี ที่เข้าร่วมกิจกรรมของคริสตจักรความหวังกรุงเทพฯ มูลนิธิความหวังของชาวไทย ผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มสูงมีค่าเฉลี่ย ($M = 64.66$, $SD = 8.82$) สูงกว่ากลุ่มต่ำ ($M = 57.44$, $SD = 6.87$) อย่างมีนัยสำคัญ ($t = 6.435$, $p < .0005$)

ตัวอย่างของข้อกระทงจากมาตรการสวัสดิการสัมผัสด

1. ฉันคิดว่า การได้แต่งงานกับชาวต่างชาติ น่าสนใจดี
 2. เวลาที่ฉันฟังเพลง ฉันชอบฟังเพลงเสียงดัง
 3. ฉันไม่ไปคูหาที่มีเนื้อห่าน่ากลัวหรือมีความตึงเครียดสูง
-

ท่านที่สนใจจะนำมาตรนี้ไปใช้ในการวิจัย โปรดนำจดหมายจากอาจารย์ที่ปรึกษาของท่าน เพื่อขออนุญาตใช้มาตร ขอตัวอย่างมาตร และวิธีให้คะแนน โดยจําหน่ายถึงและไปยื่นด้วยตนเองกับ

รองศาสตราจารย์ ดร. ชีระพร อูวรรณ โณ

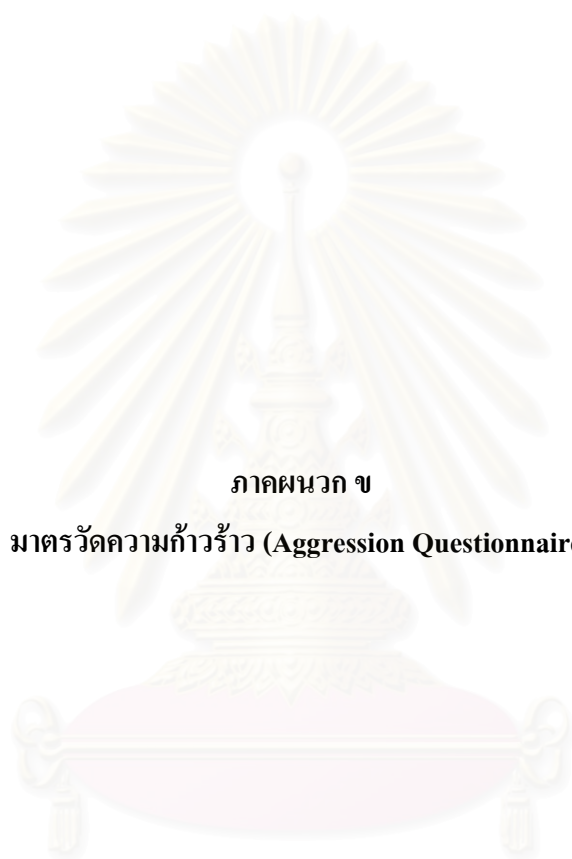
คณะจิตวิทยา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท ปทุมวัน กทม. 10330

โทร 02-218-9916, 02-218-9925

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

มาตรวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

มาตรวัดความก้าวร้าว (Aggression Questionnaire)

มาตรวัดความก้าวร้าวนี้พัฒนาขึ้นตามแนวความคิดของ Buss และ Perry (1995) ซึ่งแบ่งเป็นสี่องค์ประกอบย่อย คือ ความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression) ความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) ความโกรธ (Anger) และความเป็นศัตรู (Hostility) ในการสร้างได้แปลและเรียบเรียงข้อกระทงรวมทั้งสร้างข้อกระทงเพิ่มขึ้นใหม่ รวมข้อกระทงจำนวนทั้งหมด 80 ข้อ

ผู้วิจัยได้นำมาตรไปให้นักเรียนชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 393 คนตอบ เพื่อนำคำตอบมาหาค่าอำนาจจำแนกระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ และคำนวณค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่น ๆ (Corrected Item-Total Correlation) ผลการวิเคราะห์คัดเลือกได้ข้อกระทงที่มีค่าสูงที่สุดในแต่ละองค์ประกอบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ รวมทั้งสิ้นจำนวน 24 ข้อ

จากนั้นก็ได้นำไปหาความตรงของมาตรโดยใช้เทคนิคกลุ่มที่รู้ลักษณะอยู่แล้ว (Known group technique) โดยให้กลุ่มที่คาดว่าจะเป็นกลุ่มสูงจำนวน 60 คน เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนพุทธจักรวิทยา เฉพาะห้องที่มีผลการเรียนดีที่สุดของสายวิทย์และกลุ่มที่คาดว่าจะเป็นกลุ่มต่ำจำนวน 60 คน เป็นนักเรียนห้องที่มีผลการเรียนต่ำที่สุดของสายศิลป์ ผลการวิเคราะห์พบว่ากลุ่มสูงมีค่าเฉลี่ย ($M = 79.64$, $SD = 9.47$) สูงกว่ากลุ่มต่ำ ($M = 52.97$, $SD = 4.35$) อย่างมีนัยสำคัญ ($t = 14.66$, $p < .0005$)

มาตรตัวอย่างจำนวน 3 ข้อปรากฏอยู่ข้างล่างนี้

ตัวอย่างของข้อกระทงจากมาตรวัดความก้าวร้าว

1. ฉันเคยโกรธแบบบ้าคลั่งจนกระทั่งทำสิ่งของแตกเสียหาย
2. ฉันรู้สึกว่ามันเก็บอารมณ์โกรธได้ดี
3. ฉันเคยใช้อาวุธเพื่อทำร้ายคนอื่น

ท่านที่สนใจจะนำมาตรนี้ไปใช้ในการวิจัย โปรดนำจดหมายจากอาจารย์ที่ปรึกษาของท่านเพื่อขออนุญาตใช้มาตร ขอตัวอย่างมาตร และวิธีให้คะแนน โดยเจ้าหน้าที่ถึงและไปยื่นด้วยตนเองกับ

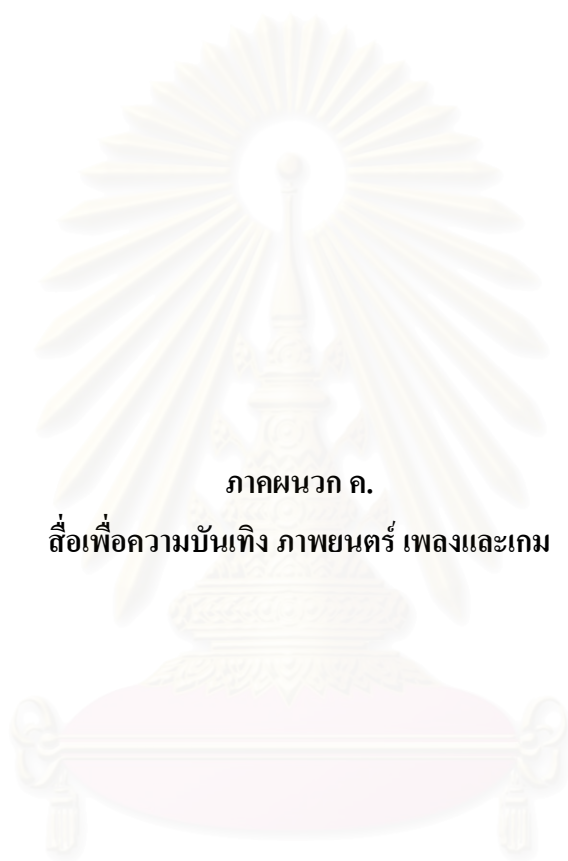
รองศาสตราจารย์ ดร. ชีระพร อูวรรณโณ

คณะจิตวิทยา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท ปทุมวัน กทม. 10330

โทร 02-218-9916, 02-218-9925



ภาคผนวก ค.

สื่อเพื่อความบันเทิง ภาพยนตร์ เพลงและเกม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สื่อภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่อง Resident Evil



Genre:	วิทยาศาสตร์ สยองขวัญ
Rating:	R
Country:	USA
Year:	2002
Length:	104 นาที
Actor/actress:	มิลล่า โจโววิช, มิเชลล์ โรดริเกซ
Director:	พอล แอนเดอร์สัน

เรื่องย่อ:

ในไฮไฟใหญ่โตชั้นใต้ดินซึ่งเป็นศูนย์วิจัยทางชีวพันธุกรรมดำเนินการโดยอัมเบรลล่า คอร์ปอเรชันได้เกิดเหตุร้ายแรงไวรัสสมรรถะรั่วไหลแพร่กระจาย เมื่อได้รับการเตือนเหตุร้าย ซูเปอร์คอมพิวเตอร์เรคควินที่ควบคุมทุกระบบในไฮไฟก็ทำการปิดตายศูนย์ทดลองทันที พนักงานทั้งหมดถูกขังไว้ให้เสียชีวิต อลิซและเรนได้รับมอบหมายให้นำทีมคอมมานโดบุกเข้าไปเพื่อทำลายและสกัดกั้นการแพร่กระจายของไวรัส เมื่อเข้าไปก็พบว่าเจ้าหน้าที่ที่คิดเชื่อและคาดว่าตายไปแล้วได้กลายเป็นผีดิบซอมบี้ที่กำลังหิวโหย และเพียงแค่อรอยกัดหรือข่วนก็ทำให้ติดเชื้อได้ พร้อมกับกลายเป็นส่วนหนึ่งของพวกมัน อลิซและพรรคพวกมีเวลาเพียงสามชั่วโมงในการสกัดกั้นไวรัสก่อนที่กองทัพผีดิบจะยึดครองโลก

2. ภาพยนตร์เรื่อง Devil's Harvest



Genre:	สยองขวัญ
Rating:	R
Country:	UK
Year:	2003
Length:	92 นาที
Actor/actress:	คริสต จอห์น ลาด้า แคลนซี่
Director:	เจมส์ แซงค์

เรื่องย่อ:

แคเนียลศิลปินหนุ่มนักต่อสู้คืนวันกลับไปยังบ้านเกิดที่เป็นหมู่บ้านชายฝั่งของตน จากการชักชวนของนาตาซา เพื่อนเก่าที่เคยได้เติบโตมาด้วยกัน นาตาซาให้เขาอยู่บ้านที่เธอเพิ่งได้มาเมื่อไม่นานมานี้ แต่ลอร์ดลาคูหมื่นของเขาไม่ผู้เต็มใจที่จะอยู่นัก เมื่อทั้งคู่มาถึงที่บ้านไม่นานลอร์ดลาก็พบกับเหตุการณ์ผิดปกติ บ้านเริ่มมีบรรยากาศเย็นมากเกินกว่าที่ควรจะเป็นในฤดูกาลนี้ สิ่งแปลกประหลาดเริ่มเกิดขึ้น ลอร์ดลารู้สึกกลัวจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ในไม่ช้าแคเนียลก็เริ่มรับรู้ถึงความวิตกกังวลของลอร์ดลาก็เกี่ยวกับบ้านหลังนี้และความฝันที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าที่

เฝ้าหลอกหลอนเขา ความลับที่ถูกลืมจากอดีตซึ่งเกี่ยวข้องกับแคเนียล นาคาซา บ้านและทะเล แต่เมื่อแคเนียลได้ ยินเรื่องเล่าเก่าแก่ของท้องถิ่น เรื่องไร้สาระเกี่ยวกับปีศาจที่อาศัยอยู่ในทะเล ความทรงจำที่ซ่อนเร้นมาเป็น เวลานานได้เริ่มปรากฏขึ้น นั่นคือเหตุการณ์อันตรายมหึมาที่เกิดขึ้นในบ้านหลังนี้ ชีวิตและจิตวิญญาณของ ทุกคนที่เกี่ยวข้อง ได้ตกอยู่ในอันตรายและถูกคุกคามโดยปีศาจซึ่งเวลาของมัน ได้มาถึงแล้ว

3. ภาพยนตร์เรื่อง Before Sunset



Genre: โรแมนติก
 Rating: PG-13
 Country: USA
 Year: 2004
 Length: 80 นาที
 Actor/actress: อีธาน ฮอว์ค, จูเลีย เคลบี
 Director: ริชาร์ด ลิงก์เลเทอร์

เรื่องย่อ:

เรื่องราวความรักของชายหญิงคู่หนึ่งที่ต้องจากกันไป ด้วยเหตุจำเป็นของชีวิต ก่อนจากกันทั้งสองสัญญาว่าจะ กลับมาพบกันใหม่ ต่อเมื่อ 9 ปีผ่านไป ทั้งคู่ต่างผ่านเรื่องราวชีวิตมากมาย จนเมื่อมีโอกาสได้พบกันใหม่อีกครั้ง เขาและเธอจะมีโอกาสได้สานความสัมพันธ์ที่ขาดหายไปกับกาลเวลาหรือไม่

4. ภาพยนตร์เรื่อง New York Minute



Genre: ตลกเบาสมอง
 Rating: PG
 Country: USA
 Year: 2004
 Length: 91 นาที
 Actor/actress: แอชลีย์ โอลเซน, แมรี-เคท โอลเซน
 Director: เดนนี่ กอร์ดอน

เรื่องย่อ:

เจน ไรอัน (แอชลีย์ โอลเซน) จะต้องไปกล่าวสุนทรพจน์ที่มหาวิทยาลัยโคลัมเบียเพื่อชิงทุนของ มหาวิทยาลัยอ็อกซ์ฟอร์ด ส่วน ร็อกซี่ (แมรี เคท โอลเซน) น้องสาวฝาแฝดจอมนอกคอกของเธอ อยากจะแอบเข้าไปดูการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอของวง Simple Plan และมอบเทพเดโมของเธอเองให้กับผู้จัดการของวงดนตรี

ดังนั้นสองสาวพี่น้องจึงได้เดินทางไปพร้อมกัน แต่ทั้งคู่กลับต้องไปพัวพันกับพวกค้ายาเสพติดไปพร้อมกับเรื่องรักโรแมนติคที่เกิดขึ้นโดยไม่ทันตั้งตัว

5. ภาพยนตร์เรื่อง bambi



Genre: การ์ตูนอนิเมชัน
 Rating: PG
 Country: USA
 Year: 1942
 Length: 70 นาที
 Actor/actress: ฮาร์ดี อัลไบรท์
 Director: เดวิด แฮนด์

เรื่องย่อ:

แบมบี้กวางน้อย ถูกล่าเนื้อขึ้นมาในป่าท่ามกลางความยินดีของสัตว์ต่างๆ เขาเป็นกวางหนุ่มซึ่งเกิดมาเป็นเจ้าชายของป่าแห่งนี้ เขาซุกซนไปตามพงไพร โดยมีลุงสุกเจ้าปัญญาคอยให้คำแนะนำ ทำให้แบมบี้ได้เรียนรู้ถึงคุณค่าของความรักและการเติบโต แล้ววันหนึ่งก็มีนายพรานก็มาถึงในป่าแห่งนี้ แบมบี้จึงต้องเรียนรู้ถึงความกล้าหาญดังเช่นพ่อของเขาเพื่อที่จะเป็นผู้นำในการปกป้องกวางตัวอื่นๆ ให้ปลอดภัย

5. ภาพยนตร์เรื่อง Maximum Velocity



Genre: ต่อสู้
 Rating: PG-13
 Country: USA
 Year: 2003
 Length: 70 นาที
 Actor/actress: เดล มิทลิว, ไมเคิล โรออนไฮด์
 Director: ร็อบบ์ วิลลิป

เรื่องย่อ:

ความพยายามของกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ในการพยายามหาทางยับยั้งมหาพายุลูกมหิมาให้ได้ก่อนที่มันจะเข้าทำลายล้างดินแดนของอเมริกาตะวันออกจนพินาศย่อยยับเพียงชั่ววินาที

7. ภาพยนตร์เรื่อง Raising Helen

Director: แกร์ดี มาร์แชล



เรื่องย่อ:

เฮเลน แฮร์ริส (แคต ฮัตตัน) ใช้ชีวิตในแบบที่เธอฝันถึงมาตลอด หน้าที่การงานของเธอในบริษัทโมเดลลิ่งชั้นแนวหน้าของแมนฮัตตัน โดยทำงานให้กับโดมินิค (เฮเลน เมอร์เรน) ถือได้ว่าเป็นกำลังรุ่นที่สูงสุด แต่รูปแบบการใช้ชีวิตสุดอิสระของเธอต้องมาหยุดชะงักลงอย่างกะทันหัน เฮเลนพบว่าเธอต้องคอยดูแลลูกๆ ของพี่สาว วัย 15 ปี เฮนรี่ วัย 10 ปี และชาร์รี่ วัย 5 ปี ความสนุกสนานเริ่มต้นเมื่อเฮเลนต้องเปลี่ยนสภาพตัวเองจากสาวซูเปอร์เปรี้ยวสุดเนี้ยวมาเป็นสุดยอดคุณแม่ เฮเลนพบความจริงอย่างรวดเร็วว่าการไปแดนซ์กระจายจนถึงตีสาม คงไปด้วยกันไม่ได้กับการต้องตื่นไปส่งเด็กๆ ไปโรงเรียนให้ทันเวลา เฮเลนได้พบความช่วยเหลือจากคนที่ไม่น่าให้ความช่วยเหลือเธอได้มากที่สุดนั่นคือ แดน ปาร์เกอร์ บาทหลวงหนุ่มสุดเท่และยังเป็นครูใหญ่ของโรงเรียนใหม่ของพวกเด็กๆ เฮเลนรู้ว่าสิ่งที่เธอต้องตัดสินใจเลือกก็คือ ชีวิตที่เธอต้องการกับความรักใหม่ในชีวิตของเธอ

8. ภาพยนตร์เรื่อง The Alamo



Genre: การต่อสู้ผจญภัยและสงคราม

Rating: PG-13

Country: USA

Year: 1960

Length: 167 นาที

Actor/actress: จอห์น เวนด์, ริชาร์ด วิตมาร์ก

Director: จอห์น เวนด์

เรื่องย่อ:

ในปี 1836 ทหารเล็กๆ ในชายแดนเท็กซัสกลุ่มหนึ่ง ได้ลุกขึ้นต่อสู้เพื่อป้องกันการรุกรานของนายพลแซนตาแอนนาและกองทัพเม็กซิกันของเขา กลายเป็นสงครามยิ่งใหญ่หน้าหนึ่งของประวัติศาสตร์อเมริกัน

9. ภาพยนตร์เรื่อง Thunderbirds



Genre: ต่อสู้ ผจญภัย วิทยาศาสตร์
 Rating: PG
 Country: USA/UK
 Year: 2004
 Length: 159 นาที
 Actor/actress: บิล แพกซ์ตัน, แบรินดี้ คอรัเบท
 Director: โจนาธาน แฟริกส์

เรื่องย่อ:

เทอร์ซี ไอสแลนด์ที่ถูกเก็บเป็นความลับจากสายตาของโลก คือเกาะที่ตั้งอยู่ในผืนน้ำที่ลึกห่างไกลในซาร์แปซิฟิก และมันคือบ้านของเจฟฟี่ เทอร์ซี (บิลล์ แพกซ์ตัน) อดีตนักบินอวกาศและนักธุรกิจหัวใส กับลูกชายทั้ง 5 ของเขา และยังเป็นที่ตั้งของสำนักงานใหญ่ขององค์กรลับสุดยอดของเทอร์ซี นั่นก็คือ หน่วยกู้ภัยโลก บัดนี้ เทอร์ซี ไอสแลนด์ถูกโจมตี เมื่อเดอะฮู๊ด (เบน คิงสลีย์) อาชญากรตัวร้ายเจาะระบบรักษาความปลอดภัยของเกาะ เพื่อยึดยานพาหนะกู้ภัยไฮเทคทั้งห้าของหน่วยกู้ภัยโลก ซึ่งยานพาหนะแต่ละลำได้รับการออกแบบมาเพื่อภารกิจเฉพาะด้าน เดอะฮู๊ดที่สามารถหลอกล่อเจฟฟี่และลูกชายสี่คนของเขาได้สำเร็จ กลับพบว่าแผนการของเขาถูกขัดขวางโดยอลัน (แบร์ดี้ คอรัเบ็ต) ลูกชายคนสุดท้องของเจฟฟี่ที่พยายามทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยครอบครัวเทอร์ซีและรันเนอร์เบิร์ดส์

10. ภาพยนตร์เรื่อง Wicked Spring



Genre: ชีวีต สงคราม
 Rating: PG-13
 Country: USA
 Year: 2002
 Length: 102 นาที
 Actor/actress: เบร็น เมอริค, ดีเจ เพอร์รี่
 Director: เควิน เฮอร์ชเบอร์เกอร์

เรื่องย่อ

ในระหว่างสงครามกลางเมืองของชาวอเมริกัน ทหารของสหภาพ 3 คนและทหารพันธมิตรอีก 3 คนต่างถูกแยกตัวออกมาจากกลุ่มของตน พวกเขาจึงต้องเดินทางร่อนเร่ไปตามป่าเขา จนกระทั่งพวกเขาได้มาพบกันที่ชายฝั่งของอ่าวเล็กๆแห่งหนึ่ง ทหารทั้ง 6 คนกลายมาเป็นเพื่อนกัน แบ่งกันกิน คุยกันอย่างสนุกสนาน แต่เมื่อยังไม่ทันรุ่งสาง พวกเขา ก็พบว่าเขาใส่ชุดทหารที่แตกต่างกันจึงได้รู้ว่าแท้จริงแล้วพวกเขาคือศัตรูกันนั่นเอง โศกนาฏกรรมจึงเกิดขึ้น จากการที่เขาต้องเผชิญหน้ากันด้วยความรุนแรงอีกครั้งที่พวกเขาเพิ่งได้เป็นเพื่อนที่ดีต่อกันเมื่อคืนนี้เอง

1.เพลง American Idiot



ศิลปิน : Green Day

อัลบั้ม : American Idiot

แนวเพลง : Rock (Rock/Pop, Alternative/Indie, Punk Revival, Punk-Pop)

“Don't wanna be an American idiot.
 Don't want a nation that under the new media.
 And can you hear the sound of hysteria?
 The subliminal mindfuck America.
 Welcome to a new kind of tension.
 All across the alien nation.
 Everything isn't meant to be okay.
 Television dreams of tomorrow.
 We're not the ones who're meant to follow.
 Convincing them to walk you.”

2. เพลง Let Me Let Go



ศิลปิน : Faith Hill

อัลบั้ม : Faith

แนวเพลง : Country(Country, Contemporary Country, Country-Pop, Adult Contemporary)

“I thought it was over, baby. We said our goodbyes.
 But I can't go a day without your face
 Goin' through my mind
 In fact, not a single minute
 Passes without you in it
 Your voice, your touch, memories of your love
 Are with me all of the times”

3. เพลง Three Little Pigs



ศิลปิน : Green Jelly
 อัลบั้ม : Cereal Killer Soundtrack
 แนวเพลง : Rock Alternative

“(Spoken)

Why don't you, sit right back,
 and I, I may tell you, a tale.
 A tale of three, little pigs, and a big, bad, wolf.
 Well the first little piggy, well he was kinda hick.
 He spent most of his days, just a dreamin of the city.
 And then one day, he bought a guitar.
 He moved to Hollywood, to become a star.
 But, living on the farm, he knew nothing of the city.
 Built his house out of straw, what a pity.
 And then one day, jammin on some chords,
 along came the wolf, knocking on his door.”

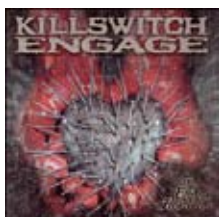
4. เพลง Eat You Alive



ศิลปิน : Limp Bizkit
 อัลบั้ม : Results May Vary
 แนวเพลง : Funk Metal

“Hey you Mrs I dont know what the fuck your name is
 Im drawn to you somethings magnetic here
 If I could approach you or even get close to the scent that you left behind Id be fine
 No doubt (no doubt) that you bring out (bring out) the animal inside
 I'D EAT YOU ALIVE!!!! i'd eat you alive.....
 I'D EAT YOU ALIVE!!!! i'd eat you alive.....”

5. เพลง When Darkness Falls



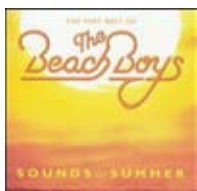
ศิลปิน : Killswitch Engage

อัลบั้ม : The End of Heartache

แนวเพลง : Heavy Metal

“As you walk
The path of least resistance
Is it that simple
As you claim it to be
Cut out
Your tongue Your eyes Your lies
They do deceive you
Your tongue Your eyes Your lies

6. เพลง God Only Knows



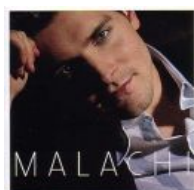
ศิลปิน : The Beach Boys

อัลบั้ม : Sounds of Summer: The Very Best of the Beach Boys

แนวเพลง : Sunshine Pop

“I may not always love you
But long as there are stars above you
You never need to doubt it
I'll make you so sure about it
God only knows what I'd be without you
If you should ever leave me
Though life would still go on, believe me
The world could show nothing to me
So what good would living do me?
God only knows what I'd be without you”

7. เพลง Just Say You Love Me



ศิลปิน : Malachi

อัลบั้ม : Malachi

แนวเพลง : Country-Pop

“I know you don’t kiss me like you used to do.
 And now you don’t touch me like I want you to.
 Now I realize that I could lose it all.
 Do I take the fall? Walk away alone....
 There’s a pain that I’m feeling, that I’ve tried to hide.
 You may have your reason but you hurt my pride.
 And I’m holding on cause we’re not said and done.”

8. เพลง I Believe



ศิลปิน : Soulfly

อัลบั้ม : Prophecy

แนวเพลง : Rock (Alternative Metal, Death Metal/Black Metal, Heavy Metal, Rap-Metal)

“I believe, in my spirit
 I believe, infinity
 I believe, in my spirit
 I believe, immortality
 Every man has to fight
 His own destiny
 Just follow your hearth
 and just let it be”

9. เพลง You've Got Me Thinking



ศิลปิน : The Beloved

อัลบั้ม : Single File

แนวเพลง : Pop(Club/Dance, Alternative/Indie, Alternative Dance)

“Now i know it isn't easy
 the things i've put you through
 i have no right to do
 you try so very hard to please me
 but i'm remote from you
 so rarely close to you
 you've got me thinking for the first time
 about the things i've said and done
 now i see things much more clearly
 feels like the change must surely come”

10. เพลง Ultimate



ศิลปิน : Lindsay Lohan

อัลบั้ม : Freaky Friday

แนวเพลง : Rock/Pop

“You're the kind of friend who always bends when I'm broken

Like remember when

You took my heart and put it back together again

I've been wasting time with clueless guys

But now it's over

Let me tell you why

I'm through

I've meet someone new

Who's just like you”

สื่อเกมส์

1. เกม 25 To Life



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับผู้ใหญ่ (Mature)

ประเภทเกมส์ : เกมยิง (Shooting)

เรื่องย่อ : เกมนี้ผู้ร้ายคือพระเอกส่วนตำรวจคือเหยื่อที่ต้องกำจัด ผู้เล่นคือโจร 3 คนที่จะต้องพยายามต่อสู้กับกฎหมายโดยการยิงตำรวจให้หมดสิ้น เพื่อเขาจะสามารถมีชีวิตอยู่ในโลกของอาชญากรรมที่จะได้ไม่มีกฎหมายเข้ามาเกี่ยวข้อง และทำงานที่ผิดกฎหมายได้อย่างราบรื่น

2. เกม Age of Mythology



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับวัยรุ่น (Teen)

ประเภทเกมส์ : เกมจำลองเสมือนจริง (Simulation)

เรื่องย่อ : เกมนี้เป็นเรื่องราวของเทพทั้ง 12 องค์และเมือง 9 แห่งที่มีอารยธรรมเก่าแก่มาเป็นเวลานาน ผู้เล่นจะครองเมืองใดเมืองหนึ่งและเป็นผู้นำทางให้เมืองๆนั้นไปสู่ความยิ่งใหญ่ได้ โดยสามารถสั่งการได้ทุกอย่างในอาณาจักรแห่ง เช่น การรวบรวมทรัพยากรมนุษย์และอาหาร น้ำต่างๆ เพิ่มความแข็งแกร่งให้กับกองกำลังของตน ออกสู้รบกับศัตรูที่ร้ายกาจ หรือแม้แต่สร้างเส้นทางการค้าเพื่อผลประโยชน์ของเผ่าพันธุ์เรา สร้างที่อยู่อาศัยแห่งใหม่ เพื่อกองกำลังทหารและผลิตภัณฑ์ต่างๆ สร้างพันธมิตรกับเผ่าพันธุ์อื่น ในเกมนี้ผู้เล่นสามารถใช้พลังเทพทั้งสิบสององค์ ช่วยในการเล่นเกมนของคุณ ผ่านเลเวลทั้ง 12 ได้

3. เกม Amazing Island



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับทุกคน (Everyone)

ประเภทเกมส์ : เกมภาษาและการต่อสู้ (Action RPG)

เรื่องย่อ : เกมนี้เป็นการผจญภัยไปสู่เกาะที่สวยงามน่าหลงใหลซึ่งเต็มไปด้วยสัตว์ประหลาดที่มีเวทมนต์ในโลกที่อยู่ห่างไกลออกไป เรื่องราวเริ่มต้นจากการที่ปีศาจมีดต้องการครอบครองอาณาจักรที่น่ารักสดใสแห่งนี้จึงจับตัวสมาชิกของเผ่าแมมบูไป ผู้เล่นจะได้สร้างสัตว์ประหลาดได้ของตนเองโดยการวาดภาพได้ตามที่ต้องการ และเข้าไปในการแข่งขัน 30 เกมที่มีเวลาจำกัด ต้องใช้ความเร็วและสุดท้ายคือการเข้าสู่สนามรบแบบตัวต่อตัวกับปีศาจมีดเพื่อเอาชนะมันและได้เกาะที่สวยงามกลับคืนมา

4. เกม Call of Cthulhu



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับผู้ใหญ่ (Mature)

ประเภทเกมส์ : เกมยิง (Shooting)

เรื่องย่อ : เกมนี้เป็นเกมที่สร้างมาจากนวนิยายแนวจินตนาการและสยองขวัญของชาวอเมริกันคนหนึ่งในปี 1920 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปีศาจที่อยู่ในบ้านหลังหนึ่ง ทำให้บ้านมีบรรยากาศมืดทึมน่าสยดสยอง ผู้เล่นจะต้องเข้าไปในบ้านหลังนี้เพื่อแก้ไขปริศนาที่เป็นความลับของบ้านและปีศาจให้ได้

5. เกม Paper Mario

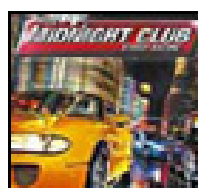


การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับทุกคน (Everyone)

ประเภทเกมส์ : เกมภาษา (RPG)

เรื่องย่อ : มาริโอมีหน้าที่ที่ต้องช่วยเจ้าหญิงที่ถูกจับตัวไป โดยการบุกเข้าไปในปราสาทของศัตรูเพื่อไปหาเจ้าหญิงให้พบและพากลับมาอย่างปลอดภัย เกมนี้เกมเวอร์ชันใหม่ของเกม Mario ที่โด่งดังมากของทุกเพศทุกวัยในอดีต ในเวอร์ชันนี้จะเพิ่มลูกเล่นใหม่ที่สนุกสนานให้กับผู้เล่นคือการแปลงกายเป็นกระดาษที่พับเป็นจรวดสามารถบินตกลงจากที่สูงมายังอีกที่หนึ่งได้นอกจากนี้ยังเป็นเกมที่เพิ่มเรื่องภาษาขึ้นมาให้ผู้เล่นสามารถคุยกับผู้ช่วยของตนเองได้ หรือเลือกเส้นทางของตนเพื่อไปช่วยเจ้าหญิงได้ด้วย

6. เกม Midnight Club



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับวัยรุ่น (Teen)

ประเภทเกมส์ : เกมแข่งรถเร็วและแรง (Racing)

เรื่องย่อ : สมาชิกของการแข่งรถแบบอันตรายที่ผิดกฎหมายจะมาพบกันแต่ละคืนที่ถนนของลอสแอนเจลิส ปารีสและโตเกียว ผู้เล่นจะเป็นผู้ทำชิงคนใหม่ของกลุ่มนี้และพยายามเอาชนะทุกคนในกลุ่มนี้ให้ได้โดยการแข่งแบบตัวต่อตัว เกมนี้ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ทั้งสิ้น ดังนั้นผู้เล่นสามารถเอาชนะได้ทุกวิถีทาง เกมขับรถแข่งนี้เป็นเกมแบบอาเขตที่มีจุดเด่นตรงโหมดการเล่นผู้เล่นหลายคน มีระบบการทำงานของตัวรถได้ดีและการปรับแต่งการแข่งขันได้สูง

7. เกม Pangya



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับทุกคน (Everyone)

ประเภทเกมส์ : เกมกีฬา (Sport)

เนื้อเรื่องย่อ : ปังย่าเป็นเกมกอล์ฟสบายๆ ที่เปลี่ยนความยุ่งยากในกติกาและวิธีการเล่นกอล์ฟมาเป็นความน่ารัก สดใส ง่ายที่จะเข้าใจในการวิธีการเล่น โดยที่ทุกคนสามารถสนุกกับเพื่อนๆ ไปได้พร้อมๆ กัน

8. เกม Risk Your Life (RYL)



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับวัยรุ่น (Teen)

ประเภทเกมส์ : เกมภาษาและการต่อสู้ (Action /RPG)

เรื่องย่อ : เกมนี้เป็นเกมเกี่ยวกับอาชีพของเผ่าพันธุ์มนุษย์และเผ่าพันธุ์สัตว์ประหลาด

ผู้เล่นสามารถเลือกเผ่าพันธุ์ของตนเองระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์และอสูรได้ สิ่งที่จะต้องทำการ

เลือกต่อไปก็คืออาชีพของตัวละครที่เล่น ทั้งของเผ่ามนุษย์และเผ่าพันธุ์อสูร ซึ่งรวมๆ แล้วมีตัว

ละครอาชีพต่างๆ หลากหลายถึง 6 อาชีพขั้นต้นและ 14 อาชีพขั้นสูง จากลักษณะการควบคุมหรือบังคับของ

R.Y.L นี้จะเน้นความคล่องตัวและปราดเปรียวในการต่อสู้ ทั้งลักษณะและการโจมตีที่คล่องแคล่วว่องไว มีการ

กระโดด, การเดินหรือการวิ่งที่ทะมัดทะแมง ท่วงท่าของการวิ่งใน R.Y.L ถือได้ว่าเป็นท่วงท่าที่ดูเหมือนการวิ่ง

จริงๆ เป็นที่สุด อีกทั้งตัวเกมยังออกแบบระบบมาให้สามารถเลือกขยับมุมกล้องเข้าใกล้ตัวละครและใช้การ

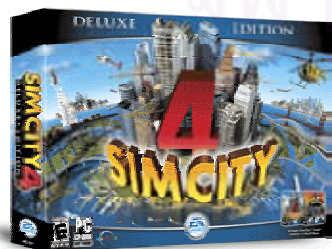
บังคับในรูปแบบของเกมแนวยิงปืนมุมมองบุคคล สิ่งที่เป็นจุดเด่นมากๆ อีกสิ่งหนึ่งของ R.Y.L คือการเน้น

สงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ทั้ง 2 เผ่าพันธุ์ตามวาระต่างๆ ตามที่ตัวเกมกำหนด เมื่อถึงยามสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์

สักคราหนึ่ง ผู้เล่นเผ่าเดียวกันที่อาจจะเคยปะทะกันบ้างในการเล่นปกติก็จะต้องมารวมมือกันทำศึกเพื่อเอาชนะ

เผ่าพันธุ์ตรงข้ามเพื่อศักดิ์ศรีของเผ่าพันธุ์ตนเอง

9. เกม Sim City 4



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับทุกคน (Everyone)

ประเภทเกมส์ : เกมภาษา (RPG)

เนื้อเรื่องย่อ : เกมนี้จัดว่าเป็นเกมที่ต้องใช้จินตนาการและสติปัญญาในการเล่น

อย่างมากเกมหนึ่ง เนื่องจากจะต้องสร้างเมืองที่เป็นชุมชนขึ้นมาเมืองหนึ่ง ซึ่งผู้

เล่นจะต้องเป็นคนดูแลเมืองๆนี้และประชากรในเมืองนี้ให้อยู่เย็นเป็นสุข ความ

ยากของเกมจะอยู่ที่ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองมักจะเกิดปัญหาต่างๆที่เหมือนกับสังคมในความเป็นจริง เช่น เกิด

ไฟไหม้ตึก หรือการจราจรติดขัด ตึกถล่ม ฯลฯ ซึ่งผู้เล่นจะมีเงินงบประมาณที่สามารถใช้ได้จำนวนจำกัด

ดังนั้นเกมนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่นเองว่าจะสามารถดูแลเมืองนี้ให้อยู่รอดได้หรือไม่

10. เกม Fear



การจัดอันดับความรุนแรง : สำหรับผู้ใหญ่ (Mature)

ประเภทเกมส์ : เกมการต่อสู้และผจญภัย (Action/ Adventure)

เรื่องย่อ : ศูนย์การบินมูลค่าหลายล้านเหรียญ ถูกกองกำลังไม่ทราบฝ่ายบุกยึดและจับตัวประกันเอาไว้ รัฐบาลต้องส่งหน่วยรบพิเศษเข้าคลี่คลายสถานการณ์ แต่กลับขาดการติดต่อ

โดยไม่ทราบสาเหตุ และถูกคลื่นสัญญาณลึกลับรบกวนวิทยุสื่อสาร สิ่งที่เกิดขึ้นคือการสังหารโหด เหล่าทหารมีอาวุธที่ถูกฉีกกร่างเป็นชิ้นๆ โดยไม่ทันได้กระดิกตัว ผู้เล่นคือหนึ่งในหน่วยรบที่ต้องเข้าจัดการเรื่องนี้ ภารกิจจะมีอย่างเดียวคือทำทุกอย่างเพื่อกำจัดผู้บุกรุกให้ได้ก่อนที่เหตุการณ์จะบานปลายมากกว่านี้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ง
มาตรฐานประเมินความรุนแรงของสื่อเพื่อความบันเทิง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มาตรการประเมินความรุนแรงของสื่อเพื่อความบันเทิง

กรณอ่านคำชี้แจง: มาตรการประเมินความรุนแรงของสื่อเพื่อความบันเทิงนี้ ประกอบด้วยมาตรวัดที่เป็นข้อความให้ตอบคำถามจำนวน 30 ข้อและซีดีสื่อเพื่อความบันเทิง 3 สื่อ คือ ภาพยนตร์ เพลงและเกม ในแต่ละสื่อจะประกอบด้วยตัวอย่างสื่อจำนวน 10 เรื่อง รวมทั้งหมด 30 เรื่อง โดยจะแสดงเป็น 3 โฟลเดอร์ คือ โฟลเดอร์ ภาพยนตร์ โฟลเดอร์เพลงและโฟลเดอร์เกม ท่านจะใช้เวลาประมาณ 1 นาทีในการชมแต่ละเรื่อง แล้วตอบคำถามลงในมาตรวัดที่แนบไปด้วย

วิธีการทำมาตรวัด

1. ให้ท่านเริ่มชมจากตัวอย่างสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกมที่ละเรื่องบนจอคอมพิวเตอร์ โดยคลิกเข้าไปในโฟลเดอร์จะมีไฟล์ 10 ไฟล์ แต่ละไฟล์จะมีตัวเลขกำกับตั้งแต่เลข 1-10
 2. ให้ชมสื่อโดยเรียงลำดับจากเลข 1 ไปจนถึงเลข 10 แล้วประเมินความรุนแรงของสื่อ ในมาตรการประเมินความรุนแรงของสื่อที่แนบมากับแผ่นซีดี
 3. ในการทำมาตรวัดที่มีข้อความให้ประเมินสื่อ ให้ท่านพิจารณาจากความรู้สึกของท่านว่าสื่อในแต่ละเรื่องมีความรุนแรงมากน้อยเพียงใด แล้วตอบคำถามโดยประเมินเป็นระดับคะแนน ตั้งแต่ 1 คือ รุนแรงน้อยที่สุด ถึง 10 คือ รุนแรงมากที่สุด แล้วเลือกตอบโดยการทำเครื่องหมาย **X** ทับตัวเลขตามที่คิดว่าตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุดเพียงครั้งเดียวในแต่ละข้อ และตอบว่าเคยชมหรือไม่เคยชม โดยการวงกลมล้อมรอบคำที่ต้องการตอบ
- โปรดชมสื่อให้จบด้วยความตั้งใจแล้วจึงประเมินความรุนแรงของสื่อในมาตรวัด โดยทำไปที่ละข้อและตอบคำถามให้ครบทุกข้อ เพื่อให้ข้อมูลที่ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

○----- ตัวอย่างมาตรการประเมินความรุนแรงในภาพยนตร์ -----○

คำชี้แจง : หลังจากที่ท่านชมตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องที่ 1 แล้ว ให้ท่านประเมินความรุนแรงในมาตรวัดตามตัวอย่างดังนี้

****** ถ้าท่านไม่เคยชมภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ให้ท่านวงกลมคำว่า “ไม่เคยชม”

1. ภาพยนตร์เรื่องที่ 1 เคยชม ----- ไม่เคยชม

****** ถ้าท่านคิดว่า ภาพยนตร์เรื่องที่ 1 มีความรุนแรงน้อยที่สุด ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับคะแนนที่รุนแรงน้อยที่สุด คือ 1

รุนแรงน้อยที่สุด [1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5 ----- 6 ----- 7 ----- 8 ----- 9 ----- 10] รุนแรงมากที่สุด

๐-----มาตรประเมินความรุนแรงในเกม-----๐

เกมที่ 1	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 2	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 3	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 4	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 5	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 6	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 7	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 8	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 9	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด
เกมที่ 10	เคยชม ----- ไม่เคยชม
รุนแรงน้อยที่สุด [1 ---- 2 ---- 3 ---- 4 ---- 5 ---- 6 ---- 7 ---- 8 ---- 9 ---- 10]	รุนแรงมากที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือค่ะ





ภาคผนวก จ

มาตรวัดเจตคติต่อสื่อภาพยนตร์ เพลงและเกม


สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของ
ชิ้นงานภาพยนตร์ เพลงและเกม**

คำชี้แจง

แบบสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อเพื่อความบันเทิงในด้านต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามชุดนี้มี 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล 			
1. เพศ	<input type="radio"/> ชาย	<input type="radio"/> หญิง	<input type="radio"/> อื่นๆ
2. อายุ ____ ปี			
3. ระดับชั้นปี	<input type="radio"/> ม. 4	<input type="radio"/> ม. 5	<input type="radio"/> ม. 6
4. แผนการเรียน	<input type="radio"/> แผนศิลป์	<input type="radio"/> แผนวิทย์	

ตอนที่ 2 ประกอบด้วย 3 ส่วนด้วยกันคือ

ส่วนที่ 1 แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่อภาพยนตร์ จำนวน 25 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 1-25

ส่วนที่ 2 แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่องานเพลง จำนวน 25 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 26-50

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่องานเกม จำนวน 25 ข้อ ตั้งแต่ข้อ 51-75

วิธีการทำแบบสำรวจ

ส่วนที่ 1 ให้ท่านชมภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง แล้วจึงทำแบบสำรวจ ตั้งแต่ข้อ 1-25

ส่วนที่ 2 ให้ท่านฟังเพลงทั้ง 10 เพลง แล้วจึงทำแบบสำรวจ ตั้งแต่ข้อ 26-50

ส่วนที่ 3 ให้ท่านชมเกมทั้ง 10 เกม แล้วจึงทำแบบสำรวจ ตั้งแต่ข้อ 51-75

ตัวอย่างการทำแบบสำรวจ

คำชี้แจง: โปรดชมสื่อแต่ละประเภทแล้วประเมินความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทที่ได้ชมและฟัง โดยพิจารณาคำคุณศัพท์ทั้งสองด้านในแต่ละข้อแล้วประเมินตามความรู้สึกที่แท้จริงของท่าน

โปรดทำเครื่องหมาย **X** ทับตัวเลขตามระดับความรู้สึกดังนี้ คือ 3= มาก 2 = ปานกลาง 1= น้อย 0 = ทั้ง 2 ข้างพอกัน

ส่วนที่ 1 (ตัวอย่างคำถาม)

หลังจากที่ได้รับชมสื่อภาพยนตร์ ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าสนุกมาก ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับ
หมายเลข 3 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าสนุกปานกลาง ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X**
ทับหมายเลข 2 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้ โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าสนุกน้อย ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับ
หมายเลข 1 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้ โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าสนุกและน่าเบื่อพอๆกัน ให้ท่านทำเครื่องหมาย
X ทับหมายเลข 0 ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้ โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าเบื่อน้อย ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับ
หมายเลข 1 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าเบื่อปานกลาง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✕

ทับหมายเลข 2 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเรื่องที่ น่าเบื่อมาก ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✕ ทับ

หมายเลข 3 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ตอนที่ 2 คำชี้แจง: โปรดชมสื่อแต่ละประเภทแล้วประเมินความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทที่ได้ชม

และฟังโดยพิจารณาคำคุณศัพท์ทั้งสองด้านในแต่ละข้อแล้วประเมินตามความรู้สึกที่แท้จริงของท่าน

โปรดทำเครื่องหมาย ✕ ทับตัวเลขตามระดับความรู้สึกดังนี้ คือ 3= มาก 2 = ปานกลาง 1= น้อย

0 = ทั้ง 2 ข้างพอกๆกัน

ส่วนที่ 1 ภาพยนตร์

หลังจากที่ได้รับชมตัวอย่างภาพยนตร์ ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นภาพยนตร์ที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
3. จำเจ	3	2	1	0	1	2	3	แปลกใหม่
4. ล้าสมัย	3	2	1	0	1	2	3	ทันสมัย
5. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
6. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
7. มีประโยชน์	3	2	1	0	1	2	3	มีโทษ
8. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
9. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
10. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ

11. นำหลงไหล	3	2	1	0	1	2	3	น่ารังเกียจ
12. กล้าหาญ	3	2	1	0	1	2	3	จี๊ดลาด
13. โง่	3	2	1	0	1	2	3	ฉลาด
14. สำเร็จ	3	2	1	0	1	2	3	ล้มเหลว
15. สิ้นเปลือง	3	2	1	0	1	2	3	คุ้มค่า
16. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
17. ตึงเครียด	3	2	1	0	1	2	3	ผ่อนคลาย
18. ทุกข์ใจ	3	2	1	0	1	2	3	สุขใจ
19. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม
20. น่าพิกลเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

ส่วนที่ 2 เพลง

หลังจากที่ได้รับฟังตัวอย่างเพลง ข้าพเจ้าคิดว่าเพลงที่ได้ฟังนี้โดยภาพรวมเป็นเพลงที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
3. จำเจ	3	2	1	0	1	2	3	แปลกใหม่
4. ล้าสมัย	3	2	1	0	1	2	3	ทันสมัย
5. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
6. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
7. มีประโยชน์	3	2	1	0	1	2	3	มีโทษ
8. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
9. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
10. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
11. นำหลงไหล	3	2	1	0	1	2	3	น่ารังเกียจ
12. กล้าหาญ	3	2	1	0	1	2	3	จี๊ดลาด
13. โง่	3	2	1	0	1	2	3	ฉลาด
14. สำเร็จ	3	2	1	0	1	2	3	ล้มเหลว
15. สิ้นเปลือง	3	2	1	0	1	2	3	คุ้มค่า
16. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ

17. ตีงเครียด	3	2	1	0	1	2	3	ผ่อนคลาย
18. ทุกข์ใจ	3	2	1	0	1	2	3	สุขใจ
19. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม
20. น่าพิกลเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

ส่วนที่ 3 เกม

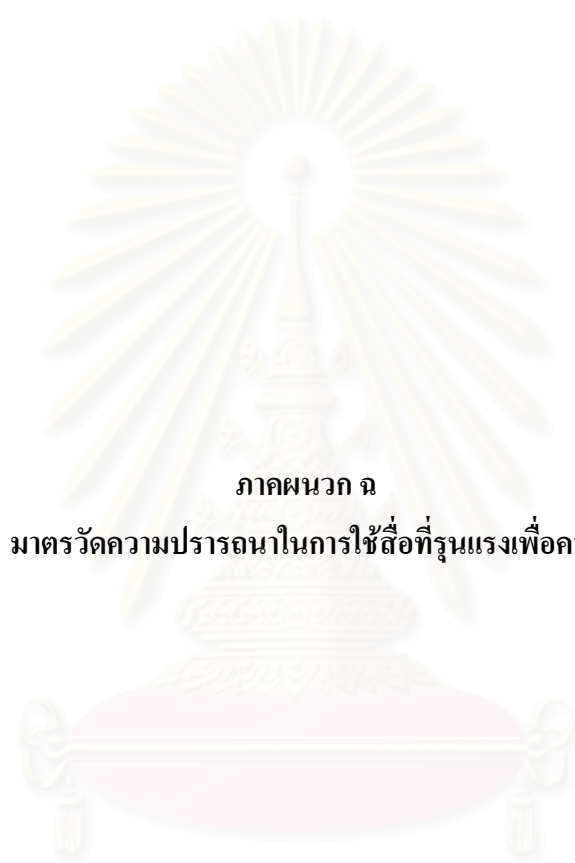
หลังจากที่ได้รับชมตัวอย่างเกม ข้าพเจ้าคิดว่าเกมที่ได้รับชมนี้โดยภาพรวมเป็นเกมที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
3. จำเจ	3	2	1	0	1	2	3	แปลกใหม่
4. ล้าสมัย	3	2	1	0	1	2	3	ทันสมัย
5. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
6. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
7. มีประโยชน์	3	2	1	0	1	2	3	มีโทษ
8. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
9. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
10. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
11. น่าหลงใหล	3	2	1	0	1	2	3	น่ารังเกียจ
12. กล้าหาญ	3	2	1	0	1	2	3	ขี้ขลาด
13. โง่	3	2	1	0	1	2	3	ฉลาด
14. สำเร็จ	3	2	1	0	1	2	3	ล้มเหลว
15. ลื่นเปื้อน	3	2	1	0	1	2	3	คุ้มค่า
16. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
17. ตีงเครียด	3	2	1	0	1	2	3	ผ่อนคลาย
18. ทุกข์ใจ	3	2	1	0	1	2	3	สุขใจ
19. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม
20. น่าพิกลเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ



ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือค่ะ





ภาคผนวก ฉ

มาตรวัดความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มาตรวัดความนิยมสื่อเพื่อความบันเทิง

คำชี้แจง

แบบสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อเพื่อความบันเทิงในด้านต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถามชุดนี้มี 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล 🧑			
1. เพศ	<input type="radio"/> ชาย	<input type="radio"/> หญิง	<input type="radio"/> อื่นๆ
2. อายุ ____ ปี			
3. ระดับชั้นปี	<input type="radio"/> ม. 4	<input type="radio"/> ม. 5	<input type="radio"/> ม. 6
4. แผนการเรียน	<input type="radio"/> แผนศิลป์	<input type="radio"/> แผนวิทย์	

ตอนที่ 2 ประกอบด้วย 3 ส่วนด้วยกันคือ

ส่วนที่ 1 แบบสำรวจความนิยมสื่อภาพยนตร์ จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วยตัวอย่างภาพยนตร์ 4 เรื่อง

ส่วนที่ 2 แบบสำรวจความนิยมสื่อเพลง จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วยตัวอย่างเพลง 4 เพลง

ส่วนที่ 3 แบบสำรวจความนิยมสื่อเกม จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วยตัวอย่างเกม 4 เกม

วิธีการทำแบบสำรวจ

ในแบบสำรวจนี้ แต่ละข้อจะมีสื่อให้ท่านชมและฟังก่อนลงมือประเมินความรู้สึกของท่าน โดยท่านจะได้รับชมและฟังตัวอย่างภาพยนตร์ เพลง และเกมจากในแต่ละข้อไปพร้อมๆกัน และประเมินความรู้สึกลงในแบบสำรวจตามสื่อที่ได้ชมและฟัง ทั้งหมด 12 ข้อ 12 ชิ้น โดยใช้เวลาทั้งหมดในการทำแบบสำรวจนี้ประมาณ 30 นาที

ตัวอย่างการทำแบบสำรวจ

คำชี้แจง: โปรดชมสื่อแต่ละประเภทแล้วประเมินความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทที่ได้ชมและฟัง โดยพิจารณาคำคุณศัพท์ทั้งสองด้านในแต่ละข้อแล้วประเมินตามความรู้สึกที่แท้จริงของท่าน โปรดทำเครื่องหมาย **X** ทับตัวเลขตามระดับความรู้สึกดังนี้ คือ 3= มาก 2= ปานกลาง 1= น้อย 0= ทั้ง 2 ข้างพอกๆกัน

ส่วนที่ 1 (ตัวอย่างคำถาม)

ภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าสนุกมาก ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับหมายเลข 3 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าสนุกปานกลาง ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับหมายเลข 2 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าสนุกน้อย ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับหมายเลข 1 ด้านน่าสนุก ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าสนุกและน่าเบื่อพอๆกัน ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับหมายเลข 0 ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อน้อย ให้ท่านทำเครื่องหมาย **X** ทับหมายเลข 1 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อปานกลาง ให้ท่านทำเครื่องหมาย X ทั้หมายเลข 2 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

ถ้าท่านรู้สึกว่ภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อมาก ให้ท่านทำเครื่องหมาย X ทั้หมายเลข 3 ด้านน่าเบื่อ ดังนี้

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2

คำชี้แจง: โปรดชมสื่อแต่ละประเภทแล้วประเมินความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทที่ได้ชมและฟัง

โดยพิจารณาคำคุณศัพท์ทั้งสองด้านในแต่ละข้อแล้วประเมินตามความรู้สึกที่แท้จริงของท่าน

โปรดทำเครื่องหมาย **X** ทับตัวเลขตามระดับความรู้สึกดังนี้ คือ 3= มาก 2 = ปานกลาง 1= น้อย 0 = ทั้ง 2 ข้าง

พอๆกัน

ส่วนที่ 1 ภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องที่ 1 ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นภาพยนตร์ที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
3. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
4. น่าขันสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
5. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม

ภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นภาพยนตร์ที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
3. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
4. น่าขันสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
5. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม

ภาพยนตร์เรื่องที่ 3 ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นภาพยนตร์ที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
3. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
4. น่าขันสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
5. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม

ภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ข้าพเจ้าคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้รับชมนี้เป็นภาพยนตร์ที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. น่าสนุก	3	2	1	0	1	2	3	น่าเบื่อ
2. น่าสนใจ	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าสนใจ
3. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
4. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
5. น่าชม	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าชม

ส่วนที่ 2 เพลง

เพลงที่ 1 ข้าพเจ้าคิดว่าเพลงที่ได้ฟังนี้เป็นเพลงที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
4. น่าฟัง	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าฟัง
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เพลงที่ 2 ข้าพเจ้าคิดว่าเพลงที่ได้ฟังนี้เป็นเพลงที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
4. น่าฟัง	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าฟัง
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เพลงที่ 3 ข้าพเจ้าคิดว่าเพลงที่ได้ฟังนี้เป็นเพลงที่...

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
4. น่าฟัง	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าฟัง
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เพลงที่ 4 ข้าพเจ้าคิดว่าเพลงที่ได้ฟังนี้เป็นเพลงที่...

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. ไม่น่าพอใจ	3	2	1	0	1	2	3	น่าพอใจ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. สบายใจ	3	2	1	0	1	2	3	ลำบากใจ
4. น่าฟัง	3	2	1	0	1	2	3	ไม่น่าฟัง
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

ส่วนที่ 3 เกม

เกมที่ 1 ข้าพเจ้าคิดว่าเกมที่ได้รับชมนี้เป็นเกมที่...

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
4. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เกมที่ 2 ข้าพเจ้าคิดว่าเกมที่ได้รับชมนี้เป็นเกมที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
4. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เกมที่ 3 ข้าพเจ้าคิดว่าเกมที่ได้รับชมนี้เป็นเกมที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
4. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

เกมที่ 4 ข้าพเจ้าคิดว่าเกมที่ได้รับชมนี้เป็นเกมที่....

	มาก	ปานกลาง	น้อย	ทั้ง 2 ข้าง พอๆกัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	
1. มีสาระ	3	2	1	0	1	2	3	ไร้สาระ
2. น่าสนับสนุน	3	2	1	0	1	2	3	น่าขัดขวาง
3. น่าได้รางวัล	3	2	1	0	1	2	3	น่าลงโทษ
4. น่าตำหนิ	3	2	1	0	1	2	3	น่าชื่นชม
5. น่าเพิกเฉย	3	2	1	0	1	2	3	น่าใส่ใจ

 ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือค่ะ 

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้านางสาวอัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล เกิดเมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2524 สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนศรียมหาพฤฒาราม ในปีการศึกษา 2541 สำเร็จการศึกษา ปริญญา ศึกษาศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง สาขามัธยมศึกษา วิชาเอกภาษาอังกฤษและจิตวิทยาการ ปรึกษาและแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2546 และศึกษาต่อใน หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย