

พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6
ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง



นางสาว อรณลิน ไชยวสุ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-53-1656-3

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

AGGRESSIVE BEHAVIOR OF MATHAYOM SUKSA 4 - 6
MALE STUDENTS READING VIOLENT COMIC BOOKS
AND PLAYING VIOLENT COMPUTER GAMES

Miss Onnalin Jayavasu

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-53-1656-3

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่าน
หนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง
โดย นางสาว อรณลิน ไชยวสุ
สาขาวิชา จิตวิทยาพัฒนาการ
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณระพี สุทธิวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อรณลิน ไชยวสุ : พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่
อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง (AGGRESSIVE
BEHAVIOR OF MATHAYOMSUKSA 4 - 6 MALE STUDENTS READING
VIOLENT COMIC BOOKS AND PLAYING VIOLENT COMPUTER GAMES) อ.
ที่ปริกษา รศ. ประไพพรรณ ภูมิวิสุทธิสาร , 154 หน้า. ISBN 974-53-1656-3.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับ
มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง กลุ่ม
ตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4–6 จำนวน 404 คน เครื่องมือที่ใช้ใน
การวิจัย ประกอบด้วยแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว วิเคราะห์
ข้อมูลโดยใช้สถิติความแปรปรวนสองทาง

ผลการวิจัยพบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง
ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่น
เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ส่งผลให้มี
พฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหา
รุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาวิชา จิตวิทยาพัฒนาการ
ปีการศึกษา 2547

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

4578137938 : MAJOR DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY

KEYWORD : VIOLENT COMIC BOOKS, VIOLENT COMPUTER GAMES, AGGRESSIVE
BEHAVIOR, MALE STUDENTS

ONNALIN JAYAVASU : AGGRESSIVE BEHAVIOR OF MATHAYOMSUKSA
4 - 6 MALE STUDENTS READING VIOLENT COMIC BOOKS AND PLAYING
VIOLENT COMPUTER GAMES. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. PRAPIPAN
POOMVUTHISAN, 154 pp. ISBN 974-53-1656-3.

The purpose of this research was to study aggressive behavior of Mathayomsuksa 4 – 6 male students reading violent comic books and playing violent computer games. The subjects were four hundred and four Mathayomsuksa 4 – 6 male students. The research instrument combined with general questionnaire and Aggressive Behavior Testing. Data analysis by using Two – way Anova Analysis.

The result shows that : reading violent comic books and playing violent computer games had no effect on the sample group's whereas, time exposure of reading violent comic books and playing violent computer games factor can effect on the aggressive behavior, for those who spends more than 3 hours a day on reading violent comic books and playing violent computer games have more aggressive behavior than who spends 0 - 3 hours a day on reading violent comic books and playing violent computer games at 0.001 statistical significant level.

Field of Study Developmental Psychology

Student's Signature.....

Academic year 2004

Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดีด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร ที่ได้เสียสละเวลา ให้ความช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ ในด้านต่างๆ ทั้งในด้านการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและในสนามชีวิต ตลอดจนช่วยแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ จนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผศ. ดร. พรรณระพี สุทธิวรรณ รศ. ดร. สมโภชน์ เอี่ยมสุภามิตร รศ. ดร. พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ ผ.ศ. ดร. ขวัญเรือน กิตติวัฒน์ และ พ.ญ. อังคณา ว่องวงศ์ศรี ที่ให้คำปรึกษา และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยได้น้อมรับข้อคิดเห็นทุกประการมา ใช้ให้เกิดประโยชน์ ร่วมกับข้อคิด ความเห็น และข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิท่านอื่นๆ

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ โดยเฉพาะป้าเล็ก พี่หลิน พี่สัน พี่ก้อง พี่โก้ พี่ต่อ พี่ตี๋ พี่อึ้ง จุ้ย เบิร์ด ตึก เต่า โจ๊ก โน้ต แมน อั้น เมย์ เจน เอ และทุกๆ คนที่คอยให้กำลังใจยามข้าพเจ้าเหนื่อยล้าและรู้สึก ท้อแท้ ตลอดจนให้ความกรุณาช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่งและสุดความสามารถ

และท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวที่ข้าพเจ้ารัก ที่ท่านให้ความเอาใจใส่ ห่วงใย ดูแล และคอยให้กำลังใจในยามที่ข้าพเจ้าเหนื่อยล้าเป็นอย่างดี และให้การ สนับสนุนส่งเสริมการศึกษามาโดยตลอด ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุกๆ ท่าน ที่ทำให้ข้าพเจ้าได้มี กำลังใจ และมีความเข้มแข็ง ตลอดจนสามารถต่อสู้กับทุกๆ สิ่งทุกอย่างมาจนถึงทุกวันนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	51
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	51
ตัวแปรในการวิจัย.....	55
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	55
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	56
2 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	57
กลุ่มตัวอย่าง.....	57
การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	67
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70

4	การอภิปรายผลการวิจัย.....	90
5	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	98
	รายการอ้างอิง.....	102
	ภาคผนวก.....	112
	ภาคผนวก ก.....	113
	ภาคผนวก ข.....	116
	ภาคผนวก ค.....	124
	ภาคผนวก ง.....	132
	ภาคผนวกจ.....	153
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	154

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางเปรียบเทียบจำนวนชั่วโมงต่อวันในการใช้เวลาว่างกับหนังสือการ์ตูน และเกมคอมพิวเตอร์โดยแบ่งตามระดับการศึกษา.....	8
2	ตารางแสดงลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ของBuss(1961).....	15
3	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว และไม่ก้าวร้าว.....	61
4	แสดงรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงเรียงลำดับตามความถี่ 20 รายการ.....	63
5	ตารางแสดงการตัดสินใจความรุนแรงในหนังสือการ์ตูนของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน.....	64
6	ตารางแสดงรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงและระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์.....	66
7	ตารางแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด.....	70
8	ตารางแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มหนังสือการ์ตูน.....	70
9	ตารางแสดงระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์.....	71
10	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของอายุกลุ่มตัวอย่าง.....	71
11	ตารางแสดงอันดับหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากที่สุด.....	72
12	ตารางแสดงอันดับเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด.....	73
13	ตารางแสดงความถี่ในการอ่านหนังสือการ์ตูน.....	74
14	ตารางแสดงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	74
15	ตารางแสดงประเภทเนื้อหาและพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน.....	75
16	ตารางแสดงประเภทเนื้อหาและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูน โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก (Weighted Cases).....	76
17	ตารางแสดงประเภทเนื้อหาและพฤติกรรมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	77
18	ตารางแสดงประเภทเนื้อหาและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก (Weighted Cases)	78
19.	ตารางแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท.....	79
20	ตารางแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภท.....	80

21	ตารางแสดงการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูน และเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง.....81	81
22	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีเนื้อหารุนแรงในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้จากสื่อที่มีเนื้อหา รุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบ.....81	81
23	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มี เนื้อหารุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบ82	82
24	ตารางแสดงความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่ สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม.....82	82
25	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควร กระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยใช้สถิติไคสแควร์ เปรียบเทียบ83	83
26	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควร กระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยใช้สถิติไคสแควร์ เปรียบเทียบ.....83	83
27	ตารางแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในสื่อที่เปิดรับว่ามีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง.....84	84
28	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีเนื้อหารุนแรงว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง โดยใช้สถิติ ไคสแควร์เปรียบเทียบ.....84	84
29	ตารางแสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหารุนแรงว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง โดยใช้สถิติ ไคสแควร์เปรียบเทียบ.....85	85

ตารางที่	หน้า
30	ตารางแสดงการใช้เวลาโดยเฉลี่ย (ชั่วโมงต่อสัปดาห์)ในการอ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง.....85
31	เปรียบเทียบการใช้เวลาโดยเฉลี่ย(ชั่วโมงต่อสัปดาห์)ในการอ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงโดยใช้สถิติไคสแควร์.....86
32	ตารางแสดงระยะเวลา(ชั่วโมงต่อวัน) และจำนวนคนที่อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง.....86
33	ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน 2 ทาง ของชนิดของสื่อ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรู้และระยะเวลาในการอ่านหนังสือ การ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง.....87
34	ตารางแสดงแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว โดยแสดง ตามระยะเวลาในการเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง.....88
35	ตารางแสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มที่ใช้สื่อ ในระดับที่ไม่เหมาะสม ระหว่างกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนและ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยแบ่งตามระดับความก้าวร้าว.....89

ภาพที่

หน้า

1	ความสัมพันธ์ของปัจจัยสามปัจจัยซึ่งกำหนดซึ่งกันและกันระหว่างพฤติกรรม (B) บุคคล ซึ่งได้แก่ ปัญญา ซื่อภาพ และสิ่งภายในอื่นๆ (P) และสภาพแวดล้อม (E).20
2	ภาพตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเนื้อหารุนแรงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 10 เรื่อง.....132
3	ภาพตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์เนื้อหารุนแรงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 10 เกม.....141



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันปัญหาที่สืบเนื่องมาจากพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงของมนุษย์ นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นในสังคมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรุงเทพมหานครได้ถูกจัดอันดับอยู่ใน 10 อันดับแรกของประเทศที่มีอาชญากรรม และการฆ่ากันตายสูงที่สุดในโลก โดยเป็นรองจากประเทศสหรัฐอเมริกาไม่มากนัก (วรลักษณ์ ชีราโมกษ์, 2535) ซึ่งปัญหาการกระทำผิด การทะเลาะวิวาท และความก้าวร้าวรุนแรงในเด็กและเยาวชน ได้เพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกปี ดังจะเห็นได้จากข้อมูลทางสถิติที่พบว่า จำนวนครัวเรือนที่มีปัญหาอาชญากรรมในเขตกรุงเทพฯ มีถึง 714,800 คน ประเภทอาชญากรรม แก๊งวัยรุ่น และอันธพาล จำนวน 108,100 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2541) และจากสถิติคดีอาญาในปี 2533 พบว่ามีคดีเกี่ยวกับการทำร้ายชีวิต ร่างกายและเพศ จำนวน 24,052 คดี และในปี 2543 ได้เพิ่มขึ้นเป็น 34,787 คดี (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2543) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคดีอาญาหรือคดีเกี่ยวกับการกระทำผิดของเด็กวัยรุ่นมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ตลอดจนมีข่าวต่างๆ อันสะท้อนขวัญและนำสลดใจที่ก่อขึ้นโดยวัยรุ่นอย่างต่อเนื่อง ดังเช่น กรณีนักศึกษา มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งฆ่าเพื่อนชายใส่ท้ายรถเนื่องจากขัดใจกันเรื่องผู้หญิง (“แก๊งกันจิบเพื่อน”, 2542) และยังมีเหตุการณ์สะท้อนขวัญกระทบกระเทือนความรู้สึกต่อผู้คนจำนวนมาก เมื่อกล่าวถึงกรณีเหตุการณ์นักเรียนอาชีวะก่อเหตุจลาจล ในงานคอนเสิร์ต มหกรรมทรัพย์สินทางปัญญาที่จัดขึ้นที่สวนลุมพินี เหล่านักเรียนอาชีวะจากทั่วกรุงเทพฯ กว่า 5,000 คน ยกพวกตีกันตะลุมบอน มีผู้ได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย 104 ราย บาดเจ็บสาหัส 30 ราย เสียชีวิต 2 ราย (ไชยรงค์ มณีพิลึก, 2547) ต่อมาไม่นานได้มีเหตุการณ์ นักเรียนตีกัน ก่อเหตุทะเลาะวิวาทใช้อาวุธ ทั้งมีด เหล็ก ไม้ โลหะต่างๆ รวมไปถึงปืนและระเบิด ทำร้ายคู่อริต่างสถาบัน และยังส่งผลกระทบต่อผู้ไม่เกี่ยวข้องพลอยโดนลูกหลง ได้รับความเดือนร้อน ทั้งบาดเจ็บ พิการ หรือถึงขั้นเสียชีวิต ตัวอย่างเช่น นักศึกษามหาวิทยาลัยชื่อดังต้องมาเสียชีวิตกับความคึกคะนองของวัยรุ่นที่เป็นคู่อริกัน และพ่อค้าในตลาดที่เข้าไปช่วยเหลือไม่ได้ถูกทำร้าย จนตรกธรมณ์และถูกรถทับเสียชีวิต (“ศึกช่างกล”, 2546) และจากสถิติรับแจ้งเหตุนักเรียนตีกัน ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2546 ถึง 25 ธันวาคม 2546 มีเหตุนักเรียนตีกันทั้งหมด 247 ครั้ง (นภาพร พานิชชาติ, 2547) ซึ่งจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงสภาพความก้าวร้าวรุนแรงในวัยรุ่นไทยได้เป็นอย่างดี

พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในวัยรุ่นได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ซึ่งข้อมูลต่าง ๆ จากการศึกษาวิจัยยืนยันให้เห็นถึงสภาพปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นว่ายังคงดำรงอยู่ และมีแนวโน้มที่ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวถูกพบมากที่สุดไม่วัยรุ่น (Neil, 1976) โดยเฉพาะในกลุ่มช่วงอายุ 15-18 ปี จะเป็นช่วงที่มีการกระทำผิดที่ก้าวร้าวสูงกว่าช่วงอายุอื่น (Helems & Turner, 1981) ซึ่ง Caven และ Ferdinand กล่าวว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นจะพบได้มากในระดับมัธยมต้น ไปจนถึงมัธยมปลาย ซึ่งระยะดังกล่าวเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและขบวนการรู้ความคิดต่าง ๆ ที่อาจกระตุ้นให้พ่อแม่และสังคมคาดหวังในตัวเด็กวัยนี้มาก จนเด็กปรับตัวไม่ทัน ก่อให้เกิดปัญหาทางจิตใจ เกิดความขัดแย้ง ซึ่งเป็นสาเหตุของความก้าวร้าวได้ ปัญหาความก้าวร้าวในวัยรุ่นจึงถือเป็นปัญหาสังคมที่สำคัญอย่างมาก เนื่องจากเกี่ยวข้องกับความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน ตลอดจนกระทบต่อความสงบสุข ความมั่นคงของประเทศชาติ (Caven & Ferdinand, 1975)

เมื่อพิจารณาถึงธรรมชาติของวัยรุ่น (Adolescence) พบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่บุคคลมีพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม จึงนับว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เนื่องจากวัยนี้มีพัฒนาการทางด้านร่างกายเพื่อเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ (Sexual Maturation) อย่างสมบูรณ์ ในขณะที่พัฒนาทางด้านจิตใจ ยังไม่สามารถเติบโตได้ทัน (Gustin, 1967) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้วัยรุ่นมีความอ่อนไหว เปลี่ยนแปลงง่าย และบ่อยครั้งเกิดความสับสนกับเอกลักษณ์ของตัวเอง (Identity) ที่อยู่ในภาวะคาบเกี่ยวของความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ (Gustin, 1967) นอกจากนี้ยังเป็นระยะสำคัญของชีวิต โดยเป็นช่วงที่มีพัฒนาการในทุกด้าน ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ ตลอดจนสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะยิ่งเพิ่มปัญหาในการปรับตัวให้กับวัยนี้มากยิ่งขึ้น วัยรุ่นจึงมีแนวโน้มที่จะเกิดปัญหาและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้มากกว่าวัยอื่นๆ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีปัญหาต่าง ๆ เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงทำให้วัยรุ่นยังขาดความยั้งคิด มีอารมณ์ที่แปรปรวน อ่อนไหว และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และมีการแสดงออกต่าง ๆ รุนแรงกว่าวัยอื่น ในขณะที่เดียวกันวัยรุ่นก็เป็นวัยที่กล้าแสดงออก กล้าคิดและกล้าทำ และยังเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองสิ่งแปลกใหม่ เป็นวัยที่มีการพัฒนารวมทั้งการเรียนรู้ และรับเอาสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว (จิตตกรรม ตั้งกิตติภากรณ์, 2532) วัยรุ่นจะมีแนวโน้มของการเกิดสถานะทางอารมณ์รุนแรง ดังนั้นการตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ จึงมักมีความรุนแรงกว่าวัยอื่น ดังจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นนั้นแม้จะถูกกระตุ้นขึ้นมาเพียงเล็กน้อย ก็สามารถนำไปสู่การกระทำพฤติกรรมที่รุนแรงได้ (Cole & Hall, 1970) และสิ่งที่เข้ามากระตุ้นหรือชี้แนะและเป็นแบบอย่างในการกระทำตามแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม นั่นคือ ตัวแบบ (Model) ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และนำไปปฏิบัติกันเอง ตัวแบบเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ทุกวัย วัยรุ่นก็เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่นมีสถานะ

อ่อนไหวต่อสิ่งที่เข้ามากระตุ้นหรือชี้นำได้ง่าย ตัวแบบก็ยิ่งเข้ามาอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมมากยิ่งขึ้นไปอีก เช่นเดียวกับพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว ตัวแบบได้มีบทบาทอย่างยิ่งในการกระตุ้นเร้าให้วัยรุ่นผลักดันและกระทำตามแบบ โดยจงใจให้วัยรุ่นตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความก้าวร้าวรุนแรง ดังจะเห็นได้จากกรณีเด็ก ม.1 แอบตั้งแก๊งมาเฟียวงตัวเหมือนดาวร้ายในละครไทย เพื่อรีดไถเงินจากนักเรียนระดับชั้นเดียวกัน โดยเลียนแบบมาจากสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเปิดเผยว่า ทำไปเพื่อความสนุกสนาน ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่า มีพฤติกรรมเด็กชวนกันเล่นเป่า ยิง ฆุบเพื่อพนันเงิน หรือ เล่นเป่า ยิง ฆุบจับคู่ชาย หญิง หากใครแพ้จะต้องแก้ผ้า ซึ่งเป็นพฤติกรรมเลียนแบบจากเกมในประเทศญี่ปุ่น (อาริยา ทรงสิทธิโชค, 2546) จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากสื่อเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ดังที่ Bandura กล่าวไว้ว่า การที่สื่อมวลชนมีอิทธิพลอย่างมากต่อวัยรุ่น เนื่องมาจากสื่อมีศักยภาพในการส่งผ่านข้อมูลที่ก่อให้เกิดความคิด และความเชื่อในการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ โดยการนำเสนอภาพ และสอนเกี่ยวกับโลกของการเป็นผู้ใหญ่ให้แก่วัยรุ่น ก่อนที่เขาจะเริ่มสัมผัสมันได้ด้วยตนเอง (Strasburger,1995) จากงานวิจัยพบว่า เด็กอาศัยความรู้จากสื่อมวลชนในการวางตัว รองจากพ่อแม่และเพื่อน มีจำนวนร้อยละ 12.9 (ล้ำค่า โพธิ์กระจ่าง, 2534) แสดงให้เห็นว่า สื่อมวลชนก็เป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่งที่เด็กสามารถจดจำพฤติกรรมจากตัวแบบเป็นแบบอย่าง ซึ่งมีอิทธิพลต่อแนวทางในการวางตัวของเด็กในสังคม ซึ่งตัวแบบที่อยู่ในสื่อแต่ละประเภทนั้น จะเป็นตัวแบบของการกระทำที่น่าดึงดูดใจ และหากตัวแบบเป็นบุคคลที่วัยรุ่นนิยมชมชอบ ตลอดจนมีความใกล้เคียงกับวัยรุ่นแล้ว สื่อต่าง ๆ เหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อการกระทำของวัยรุ่นมากขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบ และจงใจให้เกิดการกระทำตามตัวแบบในสื่อเหล่านั้น (Strasburger,1995)

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่นับวันจะมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มมากขึ้น หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ หรือเป็นหนังสืออ่าน ที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งการวิจัยเกี่ยวกับความสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุ 6-16 ปีในประเทศอังกฤษ พบว่า เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำและความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราร้อยละ 90 (Hildreth,1958) เนื่องจากการ์ตูนมีคุณสมบัติพิเศษในการดึงดูดความสนใจของเด็กอย่างเห็นได้ชัด ความสะดุดตาของการ์ตูนจะทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นไม่เบื่อง่าย ซึ่งในปัจจุบันการ์ตูนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญยิ่งในการถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรมหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นความรู้และความบันเทิงมาสู่เด็ก ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า “หนังสือการ์ตูนคือตัวแทนของความคิดฝัน หรือจินตนาการของเด็ก ” (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523) ตลอดจนการ์ตูนเป็นเป็นภาษาชนิดหนึ่งของเด็กและยังเป็นโลกใบหนึ่งที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปอยู่ได้อีกด้วย (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2543) หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือชนิดหนึ่งที่สร้างความบันเทิงอย่างมากให้กับเด็กและวัยรุ่น

เพราะการ์ตูนมีความสนุกสนานและมีความทันสมัย จึงทำให้วัยรุ่นติดอ่านการ์ตูนกันอย่างมาก วัยรุ่นมักอ่านการ์ตูนเพื่อคลายเครียดและเพื่อความเพลิดเพลิน (ปราณี รามสูต ,2528) และวัยรุ่นมักจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับหนังสือที่มีเรื่องราวสนุกตื่นเต้น อ่านแล้วเพลิดเพลิน แม้ว่าเนื้อเรื่องออกจะไร้สาระหรือเกินจริงไปบ้างก็ตาม และหนังสือต้องมีภาพประกอบ ที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา รวมทั้งก่อให้เกิดจินตนาการในการดู (สุพัตรา ชุมเกต ,2522) ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่อย่างครบถ้วนในหนังสือการ์ตูน ด้วยเหตุนี้เด็กจึงชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเติบโตถึงขั้นวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่แล้วก็ตาม ปัจจุบันในท้องตลาดมีหนังสือการ์ตูนนานาชนิดออกจำหน่าย โดยมีได้ระบุว่าเป็นการ์ตูนสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงยากที่จะสกัดกั้นอิทธิพลของการ์ตูนที่ไม่เหมาะสมกับเด็กมาสู่เด็กได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเด็กและวัยรุ่นมากมายที่บริโภคสื่อจากหนังสือการ์ตูนที่ไม่เหมาะสม จนทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรมขึ้น

ในช่วง 1 - 2 ปีที่ผ่านมา ตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทยขยายตัวเพิ่มขึ้นกว่าเดิมหลายเท่าตัว โดยการ์ตูนที่เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น คือ การ์ตูนประเภทการ์ตูนต่อสู้ของพวกนักเลงอันธพาล (“ธุรกิจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น”,2544) ซึ่งในปี 2530 หนังสือพิมพ์เสียงเด็ก ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนยอดนิยม (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก, 2532) พบว่า การ์ตูนที่เด็กทุกคน (100%) ชอบอ่านคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น ในประเทศญี่ปุ่นนั้นถือได้ว่า การ์ตูนเป็นปัจจัยที่ 5 เพราะในหนึ่งอาทิตย์มีการ์ตูนออกใหม่ถึง 1,000 เรื่อง เด็กญี่ปุ่นทุกคนจะอ่านและติดตามการ์ตูนกันมาก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาหลากหลาย ทั้งรัก โศก ผจญภัย ลึกลับ ภูตผีปิศาจ บางครั้งก็เป็นเรื่องใกล้ตัวที่อยู่ในความสนใจของเด็กและเยาวชน เช่นเรื่องในโรงเรียน ในมหาวิทยาลัย เมื่อรวมเข้ากับการเขียนภาพที่ดึงดูดใจ ทำให้การ์ตูนดังกล่าวได้รับความนิยมแพร่หลายในเวลารวดเร็ว ส่วนในประเทศไทยการ์ตูนนับได้ว่าเป็นสิ่งที่เด็กและวัยรุ่นให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากมี ปริมาณของร้านขายหนังสือการ์ตูนและร้านเช่าหนังสือการ์ตูนในท้องตลาดมากขึ้นเรื่อย ๆ หนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง แต่ละเล่ม แต่ละประเภท ต่างมีแง่มุมของความรู้ ความลึกซึ้งของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่มักจะเป็นนักเรียนในระดับมัธยม จึงถือได้ว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่ทรงพลังมาก โดยเฉพาะในหมู่เด็กวัยรุ่น (“ผู้ปกครองระวัง”, 2545) จากการวิจัยของศูนย์วิจัยกสิกรไทยเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ปี 2540 พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่ครองความนิยมในตลาดผู้บริโภค โดยมีสัดส่วนสูงกว่าร้อยละ 70 (เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์,2544) ด้วยความนิยมแพร่หลายของการ์ตูนญี่ปุ่นในสังคมไทยนี้ เป็นเหตุให้บรรดาผู้ปกครองและบุคลากรในแวดวงวิชาการ มีความเป็นห่วงในเรื่องผลกระทบจากการ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชน เกิดความตระหนักในเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น และมีการวิพากษ์วิจารณ์กันเป็นอย่างมาก ดังเช่นกระแสโจมตีการ์ตูนเรื่อง “ชินจังจอมแก่น” หลังจากที่การ์ตูนเรื่องนี้ได้เผยแพร่ทางโทรทัศน์ ก็ได้มีกระแสโจมตีอย่างรุนแรงถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะตัว

ละครเอกของเรื่องอายุเพียง 5 ปี แต่กลับมีนิสัยและคำพูดก้าวร้าว คำหยาบโตน ทำให้ผู้ปกครองเกรงว่าเด็กไทยจะซึมซับความไม่เหมาะสมเหล่านั้น และได้กลายเป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์จนกระทั่งกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายสั่งห้ามนำหนังสือการ์ตูนจีนเข้าไปในโรงเรียน (เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์,2544)

การที่การ์ตูนเป็นสื่อสากลที่ให้ความบันเทิงและเนื้อหาสาระน่าสนใจแก่คนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะแก่เด็ก การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแทรกผสมด้วยเกร็ดความรู้ ด้วยแง่คิด คุณธรรมที่ดีงามหรือแม้แต่ยาพิษที่มอมเมาเยาวชนให้ลุ่มหลงสุดแท้แต่เนื้อหาของการ์ตูนจะนำไป และการที่การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่ชื่นชอบของเด็กไทยนั้น สิ่งที่ควรพิจารณาคือ เนื้อหาอะไรที่การ์ตูนญี่ปุ่นให้แก่เด็กและเยาวชน ทั้งเนื้อหาในทางตรงและทางอ้อม เช่นค่านิยมและวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดออกมาให้เด็กไทยได้ซึมซับ สถานการณ์ของเรื่องในการ์ตูนญี่ปุ่นล้วนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม ทั้งสถานที่และบุคคลที่ตรงกับในชีวิตจริงของวัยรุ่น (78.43%) อีกทั้งยังได้สอดแทรกความต้องการ ความสนใจ ลักษณะพฤติกรรม ความอยากมีอยากเป็นของวัยรุ่น รวมไปถึงความมีเหตุมีผลอย่างสมจริงสมจังราวกับว่าเป็นชีวิตจริง ไม่ใช่นวนิยายที่แต่งขึ้น เนื้อหาสาระในการ์ตูนเหล่านี้นับเป็นสิ่งที่น่าวิตก เนื่องจากการ์ตูนบางเล่มเป็นการ์ตูนที่ผู้ใหญ่ชาวญี่ปุ่นอ่าน อีกทั้งบางเล่มก็สอดแทรกเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น ความก้าวร้าวรุนแรง และค่านิยมที่ผิด ๆ แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งเด็กและเยาวชนอาจรับเอาค่านิยมดังกล่าว โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้ ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนต่อสู้ที่โหดร้ายทารุณเข้ามาสอดแทรกอยู่เสมอ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความก้าวร้าวรุนแรงในเด็กและเยาวชนได้ (เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์ , 2544) ดังจะเห็นได้จาก นาย สุรัฐ ศิลปอนันต์ ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ได้กล่าวไว้ว่า “สื่อประเภทต่างๆ ทุกวันนี้นับวันจะยิ่งมีอิทธิพลมากขึ้น ทั้งในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอดแทรกสิ่งที่ไม่เหมาะสมเข้ามาในลักษณะของการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ อีกทั้งการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมของเยาวชนอยู่แล้ว พฤติกรรมไม่ดีไม่งามของตัวละคร อาจส่งผลให้เยาวชนไทยค่อยๆ ซึมซาบเข้าจิตสำนึกโดยไม่รู้ตัว จนเกิดการเลียนแบบขึ้น” (“บทพิสูจน์แหล่งเพาะความรุนแรง” ,2540)

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากราคาถูก และมีเนื้อหาหลากหลายตรงความต้องการของเด็กและเยาวชนไทย จึงทำให้วัฒนธรรมของญี่ปุ่นเข้ามาเกาะกุมหัวใจวัยรุ่นไทยผ่านทางหนังสือการ์ตูน เป็นผลให้เด็กไทยจำนวนมากมีพฤติกรรมเลียนแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งตัว กริยาท่าทาง และยังซึมซับเอาบุคลิกภาพจากตัวการ์ตูนที่ประทับใจ โดยเฉพาะวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงสับสนของชีวิต เมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูนที่ชื่นชอบ จะเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็กวัยรุ่น และจะค่อย ๆ เรียนรู้ จดจำ เลียนแบบ และสะสมไปเรื่อย ๆ ทีละเล็กละน้อย จนกระทั่ง

สามารถยึดถือเป็นอุทาหรณ์ในการดำเนินชีวิตและทำตามสิ่งที่เขาได้รับและได้รู้มา ตลอดจนเป็นแบบฉบับของพฤติกรรมต่อไปได้ในที่สุด (นาตยา พิสิฐานนท์, 2544) การ์ตูนอาจเป็นเพียงจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน แต่สำหรับเด็กและเยาวชน ตัวละครในการ์ตูนอาจเป็นแบบอย่างที่สำคัญที่เขายึดถือ ซึ่งในเนื้อหาในการ์ตูนอาจสอดแทรกความคิดและเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งในด้านบวกและด้านลบ เปรียบเสมือนดาบ 2 คม เป็นที่ประเด็นให้บุคคลหลายฝ่ายให้ความสนใจ และห่วงใยมาก

ปัญหาต่าง ๆ ที่สืบเนื่องมาจากสื่อมวลชนนั้น นอกจากหนังสือการ์ตูนแล้ว ยังมีเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งปัญหาที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีมาช้านานแล้ว ปัญหาเหล่านี้ได้ทวีมากยิ่งขึ้นเมื่อเกมคอมพิวเตอร์เล่นร่วมกันกับผู้เล่นจากทั่วทุกมุมโลกทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในช่วงไม่กี่เดือนที่ผ่านมา เรื่องของปัญหาเยาวชนกับเกมคอมพิวเตอร์ในไทยได้รุนแรงมาก เมื่อสื่อต่าง ๆ ได้มีประชาสัมพันธ์ข่าวนี้เกือบตลอดทั้งเดือน เกมคอมพิวเตอร์จึงได้รับการจัดอันดับที่สร้างปัญหาให้กับเยาวชนได้มากที่สุด (อังกูร กลางชนีย์, 2546) เกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อบันเทิงอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่น เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของเกมคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และมีความสนุกสนานในตัวของเกมคอมพิวเตอร์เอง สามารถบันทึกข้อมูล เสนอข้อมูล และมีปฏิริยาโต้ตอบได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ทำทาย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้เล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และตัวเกมเองก็มีความหลากหลายประเภทที่สามารถเลือกเล่นได้ จนบางครั้งทำให้ผู้เล่นสามารถจินตนาการตนเองเข้าไปในเกมได้ตามต้องการ ยิ่งไปกว่านั้นในการเล่นเกมนั้นยังมีการให้คะแนน ซึ่งจะเป็นตัวเสริมแรงได้อีกด้วย ดังนั้นเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในขณะนี้ ซึ่งจากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้สำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน พบว่า ร้อยละ 69.1 ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม (สมเกียรติ หงษ์แก้ว, 2546)

เกมอาจเป็นดาบสองคม ที่ส่งผลกระทบในทางที่ไม่ดีต่อตัวเด็ก เมื่อเด็กมีการเรียนรู้และการเลือกรับในสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่มีอยู่ในเกม เช่น ความก้าวร้าวรุนแรง ซึ่งจากการสำรวจพฤติกรรม การเล่นเกมของเด็กวัยรุ่น พบว่า ร้อยละ 70 เล่นเกมที่มีความรุนแรง เช่น เกมแกรนด์ ทิฟอโต้ ซึ่งได้รับการร้องเรียนจากผู้ปกครองและนักกฎหมายว่า เป็นเกมที่มีความรุนแรง จากการสำรวจแสดงให้เห็นว่า ความนิยมในเกมอาชญากรรมรุนแรงในหมู่วัยรุ่นเพิ่มขึ้นจากปีที่แล้วถึงเท่าตัว และจากการสำรวจผ่านทางออนไลน์ในเดือนสิงหาคม ในเด็กวัย 13 – 17 ปี จำนวน 517 คน พบว่า ร้อยละ 71 ของกลุ่มเด็กวัยรุ่นชายเล่นเกมรุนแรง ในขณะที่เด็กวัยรุ่นหญิงเล่นเกมรุนแรงร้อยละ

ละ 34 (จรัส นัดดา, 2546) จากสถิติจำนวนผู้เล่นเกมรุนแรง แสดงให้เห็นว่าเกมรุนแรงเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต่างๆตามมามากมาย เมื่อสะสมนานวันเข้าก็กลายเป็นบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยที่ไม่ดี และอาจนำไปสู่การทำพฤติกรรมเลียนแบบเอาไปใช้ในชีวิตจริง ดังปรากฏเป็นข่าวความรุนแรงที่เกิดจากเด็ก ป. 4 ใช้ปืนจริงของแม่ตนเองยิงเพื่อนที่นั่งเล่นเกมอยู่ด้วยกันดับคาที่ สาเหตุมาจากการเล่นเกม Counter Attack ที่มีการยิงต่อสู้กัน (สมเกียรติ หงษ์แก้ว ,2546) และยังพบว่า มีเด็กบางคนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลาทั้งวันทั้งคืน เพื่อที่จะเอาชนะเกมให้ได้ ดังจะเห็นได้ว่า เด็กเกาหลีได้คลังเกม ragnarok โดยเล่นตลอด 86 ชั่วโมงไม่หยุด จนกระทั่งเสียชีวิต หรือแม้กระทั่งเด็กชายตัว เพื่อนำเงินมาเล่นเกม (สมชาย นำประเสริฐชัย, 2546) ยิ่งไปกว่านั้นผลกระทบในทางลบที่เห็นได้ชัดจากการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่น คือ มีเหตุการณ์ที่นักเรียนยิงตัวตายเนื่องจากเครียดในการเล่นเกมนิวเวิลด์ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยิงต่อสู้กัน จนไม่มีเวลาอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ จนทำใจไม่ได้ ตัดสินใจยิงตัวตายในที่สุด (สมเกียรติ หงษ์แก้ว ,2546)ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นอุทาหรณ์ในการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสม จนเสียการเรียนและเกิดเป็นปัญหาร้ายแรงถึงชีวิต ซึ่งการที่เยาวชนไทยหลงใหลเกมรุนแรงเหล่านี้ จึงเป็นเรื่องที่น่าวิตกจากบุคคลหลายฝ่าย ดังจะเห็นได้ว่า รัฐบาลในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการออกกฎหมายห้ามร้านค้าปลีก จำหน่ายหรือให้เช่าเกมที่มีความรุนแรงกับเด็กอายุต่ำกว่า 17 ปี ซึ่งหากพบว่าผู้ใดกระทำความผิดจะต้องถูกปรับเป็นเงิน ๕๐๐ ดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้กฎหมายที่ออกมานั้น เพื่อที่จะต่อต้านความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคม โดยส่วนหนึ่งมาจากการที่เด็กเล่นเกมที่มีความรุนแรง (ขจิตรัตน์ ปูนพันธุ์ฉาย, 2546)

จากเกมที่เคยเป็นกิจกรรมลับสมอง จึงกลายเป็นอันตรายที่อาจเป็นต้นเหตุให้เกิดปัญหาร้ายแรงต่างๆ ตามมา และอาจนำไปสู่ปัญหาสังคม ใดๆก็ตามเกมมีหลากหลายประเภท การที่จะเลือกเล่นเกมที่มีเนื้อหาอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับการเลือกและความพึงพอใจของแต่ละบุคคล จุดที่ดึงดูดความสนใจให้ผู้คนเข้ามาเล่นเกมประเภทใดนั้น อาจขึ้นอยู่กับระดับอายุ เพศ และลักษณะนิสัยประจำตัวของแต่ละคน นอกจากนั้นบุคลิกภาพก็มีความสำคัญในการที่จะเลือกเปิดรับสื่อ ซึ่งมีงานวิจัยชี้ให้เห็นว่า บุคลิกภาพแบบก้าวร้าวสูงจะเปิดรับสื่อที่เกี่ยวกับการต่อสู้และการผจญภัยมากกว่าบุคลิกภาพแบบก้าวร้าวต่ำ (Singer & Singer ,1981) และการเล่นเกมที่ มีเนื้อหารุนแรงมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมเกร ซึ่งจะเห็นได้ชัดในเพศชายมากกว่าเพศหญิง (Anderson & Dill ,2000) นอกจากนี้ยังมีการศึกษาพบว่า เด็กที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงมีพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย วาจาสูงกว่าเด็กที่ไม่เล่นเกมรุนแรง ซึ่งอาจเนื่องมาจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรง และเล่นติดต่อกันเป็นระยะเวลาหนึ่ง จึงทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่แสดงออกก้าวร้าว (ดวงใจ สมานสิน,2540)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า สื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตของวัยรุ่นมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวลาว่าง หรือเมื่อเด็กวัยรุ่นต้องการฆ่าเวลา สื่อสามารถสร้างความพึงพอใจในด้านจิตบำบัดแก่เด็กวัยรุ่น โดยเป็นเครื่องมือในการทำให้เด็กแก้ปัญหาต่าง ๆ หรือหาทางออกโดยการสร้างโลกส่วนตัว (ล้ำค่า โพธิ์กระอ่าง ,2536) เด็กร้อยละ 40.0 ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นเด็กส่วนใหญ่จะเลือกการเปิดรับสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมในการสนองความต้องการ และเป็นเครื่องผ่อนคลายความทุกข์ และเมื่อพิจารณาจากการใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนชายและหญิง พบว่า เวลาว่างในการในการอ่านหนังสือการ์ตูน เป็น 1.25 ชั่วโมงต่อวัน และใช้บริการเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉลี่ย 1.9 ชั่วโมงต่อวัน และเด็กที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อ่านหนังสือการ์ตูน 1.7 ชั่วโมงต่อวัน เล่นเกม 2.0 ชั่วโมงต่อวัน จากสถิติที่เปรียบเทียบการใช้เวลาว่างไปกับสื่อตามระดับการศึกษา (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2544) แสดงให้เห็นดังตาราง

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบจำนวนชั่วโมงต่อวันในการใช้เวลาว่างกับหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์โดยแบ่งตามระดับการศึกษา

ประเภทของสื่อ	ระดับชั้นการศึกษา			
	ประถมศึกษา	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย	มหาวิทยาลัย
หนังสือการ์ตูน	1.0 ชั่วโมงต่อวัน	1.2 ชั่วโมงต่อวัน	1.7 ชั่วโมงต่อวัน	1.1 ชั่วโมงต่อวัน
เกมคอมพิวเตอร์	1.9 ชั่วโมงต่อวัน	1.6 ชั่วโมงต่อวัน	2.0 ชั่วโมงต่อวัน	2.1 ชั่วโมงต่อวัน

สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม สื่อช่วยประชาชนได้รับความรู้ กระตุ้นให้เกิดความคิดและยังช่วยสร้างโลกทัศน์ใหม่แก่ผู้รับสื่อ (ก่อ สวัสดิพานิชย์ ,2534) สื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญต่อการปลูกฝัง หรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชน รวมทั้งเสริมสร้าง การเรียนรู้ความประพฤติ อุปนิสัยของเด็ก และเยาวชน (ดวงใจ ตั้งสง่า, 2522) สื่อมวลชนเป็นหน่วยของการกล่อมเกลาสังคม (Agent of Socialization) ซึ่งมีอิทธิพลในวงกว้างต่อกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกของสังคม โดยการสังเกตการณ์การกระทำของบุคคลผ่านกระบวนการสื่อสาร (สุรพงษ์ โสภณะเสถียร, 2533) เด็กจะเรียนรู้และซึมซาบสื่อต่างๆที่สื่อมวลชนนำเสนอจนเกิดเป็นบุคลิกภาพ (กฤษณ์ ทรงเลิศ ,2539) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ทางสังคมของมนุษย์เพิ่มขึ้น

เรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นแหล่งเรียนรู้ของเด็กและวัยรุ่น (พัชนี เชมจรรยา ,2541) จากการที่สื่อมวลชนนำเสนอเรื่องราวอันประกอบไปด้วยพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวรุนแรงนั้น จะเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ซึ่งการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ในสื่อมวลชน (Mass Media) มักจะถูกนำมาอภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความก้าวร้าวที่มีต่อเด็กและเยาวชนอยู่บ่อยครั้ง โดยมุ่งไปที่การนำเสนอเนื้อหาที่มีความก้าวร้าวรุนแรงของสื่อมวลชน (Strasburger, 1995) การนำเสนอเนื้อหาในลักษณะนี้ นอกจากจะสามารถกระตุ้นเร้าให้ผู้รับเกิดความตื่นเต้น ฟังพอใจและสนุกสนานได้ในระดับสูงแล้ว (Pearl, 1982) ยังดึงดูดให้บุคคลเปิดรับสื่อเหล่านี้อย่างต่อเนื่องอีกด้วย ซึ่งในการเปิดรับสื่ออย่างต่อเนื่องในปริมาณมาก บุคคลมีโอกาสนในการกระทำพฤติกรรมที่แสดงถึงความก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น (Strasburger, 1995) ดังปรากฏผลในงานวิจัยหลายชิ้นเป็นการสนับสนุน อาทิเช่น งานวิจัยของ Huesmann (1972) ที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เด็กมีการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงในปริมาณมากเท่าใด ก็จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะเลือกวิธีการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งด้วยการใช้พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นเท่านั้น (Huesmann , 1972) และยังมีการศึกษาถึงลักษณะเนื้อหาที่น่าสนใจ โดยสื่อที่เด็กชอบมากที่สุด ซึ่งพบว่า เด็กจะชอบเนื้อหาประเภทลึกลับตื่นเต้นมากที่สุด รองลงมา คือ สงครามต่อสู้ และใช้อาวุธ ส่วนบุคลิกลักษณะตัวเองที่เด็กรู้สึกประทับใจ พบว่า เด็กนิยมลักษณะตัวเองที่มีลักษณะก้าวร้าวถึงร้อยละ 31.4 ซึ่งมักเป็นตัวเอกที่แสดงในบท “บู๊” ซึ่งหมายถึง บทบาทที่มีการต่อสู้ชกต่อยหรือใช้อาวุธ รวมไปถึงการกระทำอื่น ๆ ที่แสดงความก้าวร้าวรุนแรงต่อฝ่ายตรงข้าม รองลงมาเป็นตัวเอกซึ่งเน้นคุณธรรม ความสวยงาม หล่อเหลา ร้อยละ 11.8 (ลำค่า โพร้กระจำ,2534) จะเห็นได้ว่าหากเด็กรับเอาสิ่งต่าง ๆ จากสื่อมาแล้วนำไปใช้กับชีวิตประจำวัน อาจก่อให้เกิดปัญหาในสังคมตามมา นอกจากนั้นสื่อยังมีบทบาทในการกระตุ้นให้เด็กนำมาเปรียบเทียบกับชีวิตจริง ซึ่งจากการศึกษาพบว่า เด็กจำนวนกว่าครึ่ง กล่าวคือประมาณ 59 % มีแนวโน้มที่จะกระทำเช่นนั้น โดยมีความรู้สึกที่ชีวิตตนเองคล้ายคลึงกับตัวละครที่ต้องตกทุกข์ได้ยากหรือมีปัญหา 41.3 %จะคิดฝันหรือสมมติตนเองเป็นตัวละครที่ตนชื่นชอบ หากตัวละครที่เด็กชื่นชอบนั้น เป็นตัวอย่างของการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ก็จะทำให้เด็กจะซึมซับเอาสิ่งเหล่านั้นไว้ และนำมาใช้ในชีวิตจริง เด็กอาจจะเลียนแบบกระทำผิดของตัวละคร ซึ่งตนเองมีความรู้สึกร่วมด้วย และการเปิดรับสื่อซ้ำ ๆ บ่อย ๆ มีส่วนสำคัญในการสร้างมโนภาพต่าง ๆ ของเด็ก เมื่อพิจารณาผลกระทบด้านทัศนคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยเด็กแสดงความคิดเห็นว่าการกระทำที่ตัวละครในเรื่องแสดงออก โดยใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ พบว่าร้อยละ 14.7 ตอบว่าไม่ถูกต้อง แต่ที่น่าสนใจ คือ ร้อยละ 36.1 ตอบว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้อง แสดงให้เห็นว่ามีเด็กจำนวนไม่น้อยที่มีแนวโน้มต่อทัศนคติในการแก้ปัญหาโดยการใช้พฤติกรรมก้าวร้าว แต่เป็นเรื่องยากที่จะสรุปว่าความก้าวร้าวเป็นผลจากการใช้สื่อ หรือเป็นทัศนคติที่เด็กมีอยู่เดิม แต่อย่างไรก็ตาม

ความสัมพันธ์ของทัศนคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว กับการเปิดรับสื่อเนื้อหาประเภทก้าวร้าวรุนแรงมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญ 0.05 (ลำค่า โพรซึกระจ่าง, 2534)

จากการศึกษาวิจัยเรื่องเหล่านี้มากพอสมควรที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของผลกระทบของสื่อที่มีต่อเด็กและเยาวชน การรับรู้ถึงความรุนแรงที่ปรากฏทางสื่อต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ Bandura (1963) เจ้าของทฤษฎี Social Cognitive Theory ทำโดยแบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เด็กเล่นตุ๊กตาตามลำพังของเด็กเอง กลุ่มที่ 2 ให้เด็กได้ดูภาพยนตร์ที่มีผู้ใหญ่เล่นกับตุ๊กตาล้มลุกนี้ด้วยความก้าวร้าวรุนแรง ไม่ว่าจะทำการทดลองกี่ครั้ง ผลก็ออกมาเหมือนเดิม คือ เด็กกลุ่มที่ดูภาพยนตร์ที่มีผู้ใหญ่เล่นก้าวร้าวรุนแรงกับตุ๊กตาล้มลุกจะเล่นกับตุ๊กตาอย่างรุนแรงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ดูภาพยนตร์ และถ้าตัวแบบที่แสดงในภาพยนตร์ได้รับการยอมรับ และได้รางวัลหรือการชมเชย เด็กจะยังมีพฤติกรรมคล้ายคลึงกับพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น โดยที่ เด็กกลุ่มที่เล่นรุนแรง ก่อนดูภาพยนตร์มีลักษณะพฤติกรรม การเล่นเหมือนกลุ่มเด็กที่ไม่ดูภาพยนตร์ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาที่รุนแรงผ่านออกมาทางสื่อสำคัญมากต่อเยาวชนผู้ดู รายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงก้าวร้าว ทำร้ายผู้อื่น เพราะจะมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงตามมา ทฤษฎีที่สนับสนุนงานวิจัยดังกล่าว คือ ทฤษฎีปัญญาทางสังคม (Social Cognitive Theory) โดย Bandura (1973) อธิบายถึงการกระทำพฤติกรรมของมนุษย์ว่ามนุษย์มีการเรียนรู้พฤติกรรม และการปฏิบัติตนในสังคมได้จากการสังเกตจากพฤติกรรมของบุคคลอื่น (Observational Learning) ซึ่งมีแนวคิดที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัวอยู่เสมอ ซึ่งทั้งตัวเขา และสิ่งแวดล้อมต่างมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน และมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ดังนั้นการกระทำพฤติกรรมใด ๆ ของมนุษย์ จึงเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมนั่นเอง (Bandura, 1973) สิ่งแวดล้อมของมนุษย์ที่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่การกระทำหรือพฤติกรรม เมื่อมองตามทฤษฎีปัญญาทางสังคม ที่ว่ามนุษย์มีการเรียนรู้มาจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น (observation learning) จะพบว่าสิ่งแวดล้อมที่เป็นตัวแบบที่ส่งเสริมให้มนุษย์เรียนรู้ได้มากที่สุด คือ ตัวแบบที่เป็นมนุษย์ และมีความใกล้เคียงกับผู้สังเกตมากที่สุด

สื่อต่าง ๆ เป็นประเด็นที่น่าสนใจศึกษาว่ามีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว เนื่องจากในปัจจุบันเด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนมากอยู่กับสื่อเหล่านี้ เนื่องจากความสนุกสนาน เพลิดเพลินและท้าทาย ความสามารถ โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นอายุ 14 -19 ปี มีความเป็นอิสระในการเลือกรับสิ่งต่างๆจากสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น การเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ซึ่งในเรื่องนี้ได้มีการอภิปรายและถกเถียงกันมาเป็นเวลานาน และมีหลายประเด็นที่น่าสนใจ โดยเฉพาะประเด็นที่ว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเยาวชนของชาติ คำถามนี้มีหลักฐานงานวิจัยต่าง ๆ ทั้งสนับสนุน และขัดแย้งกันอยู่

มากมาย ความก้าวร้าวที่เด็กเลียนแบบจากสื่อจึงเป็นเรื่องควรให้ความสนใจอย่างยิ่ง ที่ต้องเร่งศึกษา และแก้ไขอย่างจริงจัง เนื่องจากความก้าวร้าวก่อให้เกิดผลเสียต่อตัวเด็กเอง ต่อการศึกษาและต่อสังคมจากหลักฐานมากมายในอดีต และปัจจุบันที่ได้รวบรวมมา แสดงให้เห็นว่าสื่อมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวในวัยรุ่น แต่ในทางตรงกันข้ามก็ยังคงมีงานวิจัยโต้แย้งว่า สื่อไม่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว ดังนั้นจะเห็นได้ว่าข้อสรุปของการศึกษาเรื่องสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับวิธีการศึกษา และอาจเนื่องมาจากวิธีวัดผลที่แตกต่างกัน จึงทำให้ได้ผลที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะหาข้อสรุปในข้อนี้ ตลอดจนศึกษาให้ชัดเจนลงไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นตัวแทนสื่อสิ่งพิมพ์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นตัวแทนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากการวิจัยต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมมา ไม่มีงานวิจัยใดที่แสดงและแยกแยะให้เห็นอย่างชัดเจนว่า หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในทิศทางใด และมีความสัมพันธ์ในระดับที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของวัยรุ่น

องค์การอนามัยโลก (W.H.O., 1987) ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า “วัยรุ่น” หมายถึง ช่วงชีวิตซึ่ง

1. มีพัฒนาการด้านร่างกายตั้งแต่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศจนกระทั่งถึงมีวุฒิภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์
2. มีพัฒนาการทางด้านจิตใจโดยเปลี่ยนจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่
3. เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสภาพการพึ่งพาทางเศรษฐกิจไปสู่การพึ่งตนเอง

Hurlock (1973) กล่าวว่า “วัยรุ่น” มาจากรากศัพท์เดิมในภาษาละตินว่า adolescere มีความหมายว่า เป็นการเจริญเติบโตเข้าสู่วุฒิภาวะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาพร้อม ๆ กันไป ระยะวัยรุ่นเป็นระยะที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ เช่นเดียวกับ จิวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม (จิวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม, 2527 อ้างถึงใน พรศรีวรรณละลัญช์, 2541) กล่าวว่า วัยรุ่น หมายถึง ช่วงระยะของบุคคลที่อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนแปลงของความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งระยะวัยรุ่นของไทยอยู่ในช่วง 13-21 ปี และสามารถแบ่งระยะวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะย่อย (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) ดังนี้

1. ระยะเวลาวัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescent) ระยะเวลานี้เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น อายุระหว่าง 13-15 ปี ระยะเวลาจะเป็นช่วงของการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงต่อสภาพร่างกายที่เปลี่ยนไป พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นระยะนี้จึงพุ่งเข้าหาตนเอง มีความสนใจในรูปร่างของตน พึ่งพิงพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ภายนอกและการเปลี่ยนแปลงร่างกายที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเพศ

2. ระยะเวลาวัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescent) ระยะเวลานี้เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุประมาณ 15-18 ปี วัยรุ่นระยะนี้เป็นระยะที่ผ่านการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้แล้ว เด็กระยะนี้จะพุ่งความสนใจเพื่อค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นระยะนี้จะชอบอิสระ ชอบทดลอง และต้องการเป็นตัวของตัวเอง โดยไม่ทัศนคติและค่านิยมของตนเอง ตลอดจนมีการวางแผนในอนาคต นอกจากนั้น ระยะเวลาเด็กยังมีความสัมพันธ์กับเพื่อนเพศตรงข้ามอีกด้วย

3. ระยะเวลาวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescent) ระยะเวลานี้เป็นระยะวัยรุ่นช่วงสุดท้ายก่อนที่จะเข้าสู่ผู้ใหญ่ ระยะเวลาอยู่ในช่วงอายุ 18-21 ปี เป็นระยะที่เด็กวัยรุ่นเริ่มจัดรูปแบบของตนเอง เริ่มมีการฝึกความชำนาญในสายอาชีพของตนที่ตนมุ่งหวังจะทำในอนาคต เช่น การเข้าเรียนในระดับมหาวิทยาลัยในสาขาอาชีพต่างๆ นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังรู้จักตนเอง และสามารถเชื่อมโยงบทบาทหน้าที่ของตนเองให้เข้ากับสังคมใหม่ที่ตนอยู่รู้คุณค่าของชีวิตและสร้างจุดมุ่งหมายของชีวิต

นอกจากนั้น Hurlock (1973) ได้อธิบายครอบคลุมความหมายของวัยรุ่นว่าเป็นการเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ โดยเด็กที่จะบรรลุถึงขั้นวุฒิภาวะนี้ได้ต้องมีทั้งการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย และมีพัฒนาการอีก 3 ด้านเจริญไปพร้อม ๆ กันด้วย ได้แก่ ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสังคม โดยเด็กในวัยนี้จะค่อย ๆ เปลี่ยนแนวความคิด ความเชื่อและทัศนคติสมัยเด็ก ๆ ไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และมักมีค่านิยมตามสภาพสังคมรอบตนเองมากยิ่งขึ้นตามลำดับ ซึ่ง Dusek (Dusek, 1989 อ้างถึงใน พรพิมล เจริญนาครินทร์, 2539) ได้สนับสนุนความคิดนี้ โดยกล่าวว่า ไม่ใช่เป็นแค่การเจริญเติบโตทางด้านร่างกายอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องมีการเจริญเติบโตทางสังคมควบคู่กันไปด้วย จึงจะได้ชื่อว่าเข้าสู่ระยะวัยรุ่นอย่างแท้จริง ดังนั้นการที่วัยรุ่นจะบรรลุถึงขั้นมีวุฒิภาวะนั้น จำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อมๆ กัน ดังจะกล่าวถึงพัฒนาการในแต่ละด้าน โดยพัฒนาการทางด้านร่างกาย เป็นไปในแง่ของความงอกงามเจริญเติบโตทางร่างกายถึงขีดสมบูรณ์ (Maturation) เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ การเจริญเติบโตทางร่างกายนั้นมีทั้งภายนอกที่มองเห็นได้ง่าย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก สัดส่วนของร่างกาย ฯลฯ และความเจริญเติบโตส่วนภายใน เช่น การทำงานของต่อมบางชนิด โครงกระดูกแข็งแรงขึ้นการผลิตเซลล์สืบพันธุ์ในเพศชาย ฯลฯ ซึ่งการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายจะมีการเปลี่ยนแปลงทางอย่างรวดเร็ว ความสูงของเด็กตอนต้นปีและปลายปีมีความแตกต่างกันอย่างมาก เนื่องจากร่างกายกำลังเจริญเติบโต (Fuhrmann, 1990) สำหรับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็ก

วัยรุ่นจะมีพัฒนาการที่ก้าวหน้าขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ในด้านการรับรู้ การจำ การรู้จักคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา ความสามารถในการประเมินความคิดอ่านของตนเอง และผู้อื่น มีการคิดในลักษณะที่เป็นนามธรรม และคิดในสิ่งที่สลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่ง Piaget ได้กล่าวถึงลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาในวัยรุ่น ว่ามีความแตกต่างกับลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาในวัยอื่นๆ ซึ่ง Piaget เรียกระยะพัฒนาการทางสติปัญญาในระยะวัยรุ่นว่า "ระยะ Formal operation" หรือเป็นระยะแก้ปัญหาด้วยเหตุผลกับสิ่งที่เป็นนามธรรม ซึ่งในระยะนี้เด็กจะมีความสามารถในการรวบรวม เหตุผลหลายๆด้าน เพื่อตั้งเป็นสมมติฐานในการที่จะแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง มีความจำดีขึ้น และสามารถแก้ปัญหาต่างๆได้ดี แต่อย่างไรก็ตามในระยะของวัยรุ่นก็มีลักษณะความคิดที่แตกต่างจากวัยผู้ใหญ่ โดยวัยรุ่นจะยังมีลักษณะของการมุ่งยึดความคิดของตนเองอยู่ (Intellectual Egocentrism) ซึ่งการมุ่งยึดความคิดของตนเองนี้ทำให้วัยรุ่นยังไม่สามารถแยกความคิดของตนเอง ออกจากความคิดของผู้อื่นได้สนิท ซึ่งสิ่งเหล่านี้แตกต่างไปจากผู้ใหญ่ซึ่งสามารถคิดได้กว้างและสามารถแยกความคิดของตนจากความคิดของผู้อื่นได้มากกว่า ส่วนพัฒนาการทางด้านอารมณ์นั้นพบว่า ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงง่าย ไม่คงที่ ซึ่ง Stanley Hall (1916) เรียกวัยรุ่นว่าเป็นวัย "พายุบุแคม" (Storm & Stress) หรือ (Sturn & Drang) ทั้งนี้เพราะพบว่า อารมณ์ของวัยรุ่นนั้นเปลี่ยนแปลงรวดเร็วมาก มีความอ่อนไหวง่าย แปรเปลี่ยนกลับไปกลับมาได้ง่าย อาจเปลี่ยนอีกอารมณ์หนึ่งไปสู่อีกอารมณ์หนึ่ง ซึ่งมีลักษณะตรงกันข้ามอย่างเฉียบพลัน เช่น จากร่าเริงเป็นเศร้าสร้อย จากรักเป็นเกลียด เป็นต้น ซึ่งความไม่แน่นอนทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นในระยะวัยรุ่นทำให้เด็กวัยรุ่นมีการแสดงที่ผันผวนแปรปรวนกลับไปกลับมาได้ (Hall, 1916 อ้างถึงใน ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530) นอกจากนี้วัยรุ่นยังได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรง เช่น รักแรง เกลียดแรง ทั้งนี้เพราะขาดความรู้สึกที่มั่นคง เกิดความตึงเครียดทางจิตใจ และวัยรุ่นเกิดอารมณ์รุนแรงในระหว่างที่มีพัฒนาการด้านต่างๆ ยังมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการด้านร่างกายมากเท่าใด ก็จะเกิดอารมณ์รุนแรงมากเท่านั้น (Gesell, 1970 อ้างถึงใน ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2530)

Hurlock (1973) ได้กล่าวถึง สภาวะทางอารมณ์ของวัยรุ่นว่าเป็นลักษณะอารมณ์ที่เรียกว่า "Heightened Emotionality" นี้มักจะเกิดในระยะเด็กเริ่มรุ่น คือประมาณ 1-2 ปี หลังจากที่ได้เข้าสู่ระยะวัยรุ่น ซึ่ง วาโรณี อมรทัต (2530) ได้อธิบายไว้ว่า การที่วัยรุ่นจะมีอารมณ์รุนแรงมากน้อยเพียงใดหรือมีความสามารถในการปรับตัวทางอารมณ์ได้อย่างไรนั้น มักขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมา กล่าวคือ ถ้าวัยรุ่นมีประสบการณ์ของความล้มเหลว มีความไม่มั่นคงมาตั้งแต่วัยเด็ก ก็จะปรับตัวต่อสภาวะทางอารมณ์ในช่วงวัยรุ่นได้ไม่เต็มที่ วัยรุ่นจะมีอารมณ์ชนิดต่างๆเหมือนกับวัยเด็ก เช่น มีอารมณ์โกรธ อิจฉา เกลียด รัก ฯลฯ แต่วัยรุ่นมักจะแสดงอารมณ์โกรธและกลัวอย่างเด่นชัด การแสดงออกทางอารมณ์ของวัยรุ่น จะมีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่

ละบุคคล ขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็กตลอดจนการยอมรับทางสังคมต่อการแสดงออกของอารมณ์หนึ่งๆด้วย ซึ่งลักษณะอารมณ์และพฤติกรรมเหล่านี้เป็นลักษณะปกติของวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนปลายจนถึงวัยผู้ใหญ่ พฤติกรรมเหล่านี้จะค่อยๆเป็นปกติ มีอารมณ์มั่นคง และสามารถควบคุมอารมณ์ของตนได้ดียิ่งขึ้น สำหรับพัฒนาการทางด้านสังคมนั้นวัยรุ่นจะผ่านกระบวนการทำตามอย่างสังคม (Socialization Process) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม เพื่อที่จะปรับตนให้เข้ากับมาตรฐานของกลุ่มตามแบบประเพณีวัฒนธรรมของสังคมที่ตนอยู่ ในระยะวัยรุ่นเด็กมีการเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามความคาดหวังของสังคมมากขึ้น โดยวัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สังคมคาดหวัง ซึ่งรวมถึงแบบแผนพฤติกรรมที่แสดงความเป็นวัยรุ่นว่าวัยรุ่นควรจะแสดงพฤติกรรมอะไรและแสดงออกอย่างไร แต่การที่สังคมไม่กำหนดบทบาทที่แน่นอนไว้ให้กับวัยรุ่นเหมือนวัยเด็กหรือวัยผู้ใหญ่ จึงทำให้วัยรุ่นเกิดความสับสนในบทบาทหน้าที่ของตน ซึ่งมีผลกระทบต่อ การหาเอกลักษณ์ (Identity) ซึ่งเป็นงานพัฒนาการที่สำคัญในระยะวัยรุ่น ซึ่ง Erikson (1963) เรียก ระยะวัยรุ่นว่าเป็นระยะของการพัฒนาความมีเอกลักษณ์แห่งตนหรือความสับสนในเอกลักษณ์ (Identity V.S. Identity confusion) โดยเชื่อว่า วัยรุ่นจะเป็นวัยที่พยายามค้นหาความเป็นตนหรือเอกลักษณ์แห่งตน เพื่อที่จะรู้บทบาทหน้าที่ และความต้องการของตน และสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน รวมทั้งมีการวางแผนชีวิตที่เหมาะสมกับตน ซึ่งทำให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข ในทางตรงกันข้าม ถ้าวัยรุ่นประสบความล้มเหลวในการหาเอกลักษณ์แห่งตน วัยรุ่นนั้นจะเกิดภาวะของความสับสนในบทบาทหน้าที่ และความต้องการที่แท้จริงของตน ทำให้วัยรุ่นนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่แบบแผนชีวิตไม่แน่นอน เลือกออาชีพไม่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง ตลอดจนไม่รู้ทิศทางที่จะก้าวต่อไปในอนาคต แต่อย่างไรก็ตาม เอกลักษณ์แห่งตนอาจเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อบุคคลมีประสบการณ์มากขึ้น เช่น การพบเห็นสิ่งใหม่ๆ การมีอายุมากขึ้น หรือการมีโอกาสปฏิสัมพันธ์ กับสภาพแวดล้อมและกลุ่มเพื่อน จะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ความต้องการที่แท้จริง ตลอดจนความสามารถที่แท้จริงของตนได้ เด็กวัยรุ่นยังมีเอกลักษณ์ที่ไม่แน่นอน มีการเปลี่ยนแปลงแนวคิด ทศนคติ และความสนใจ ตลอดจนมีการค้นหาและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อปรับให้เข้ากับความสามารถที่แท้จริงของตน ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน คือ การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระยะวัยรุ่นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งรวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางเพศ และการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้เด็กเริ่มมองภาพพจน์ของตนใหม่ เด็กจะพยายามค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น ค้นหาความต้องการที่แท้จริง ค้นหาความสามารถของตน ตลอดจนการพยายามที่จะเชื่อมโยงบทบาทและความชำนาญของตนกับความต้องการที่จะทำในอนาคตวัยรุ่นที่มีความสามารถปรับตัวทางสังคมได้ดี ไม่เพียงแต่จะมีพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคมเท่านั้น แต่ทำพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับทางสังคม ซึ่ง

จะต้องเป็นการกระทำที่ออกมาจากใจจริง ไม่มีการแสร้งทำ หรือทำพฤติกรรมแล้วมีผลต่อทัศนคติ และความรู้สึกในทางลบของวัยรุ่นด้วย (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร,2530)

จากสภาวะการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของวัยรุ่น เป็นผลให้วัยรุ่นต้องเผชิญกับสภาพของความเครียดที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย สังคม อารมณ์และสติปัญญาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการที่ต้องปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพของสังคมรอบตัว ดังนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นจึงเป็นปัญหาที่สลับซับซ้อนในหลายๆด้าน ทั้งด้านชีวภาพของร่างกาย การทำงานของระบบต่างๆรวมทั้งการบรรลุวุฒิภาวะทางเพศ จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อันจะส่งผลถึงปัญหาด้านบุคลิกภาพและการปรับตัวตามมา ซึ่งหากวัยรุ่นไม่สามารถแก้ไขปัญหากับสภาพปัญหาดังกล่าวได้ ก็จะเป็นสาเหตุหนึ่งส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในช่วงวัยรุ่นได้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความก้าวร้าว

ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

Baron (1977) ความก้าวร้าว คือ พฤติกรรมใด ๆ ก็ตามที่น่าไปสู่เป้าหมายที่จะทำให้สิ่งมีชีวิตได้รับอันตรายบาดเจ็บ ซึ่งเขาเหล่านั้นต้องหลีกเลี่ยงการกระทำนั้น

Baenniger (1980) ให้คำจำกัดความว่า ความก้าวร้าว หมายถึง การกระทำให้ผู้อื่นเกิดอันตรายหรือได้รับบาดเจ็บและเสียหายทั้งทางร่างกาย หรือจิตใจ ทั้งที่ตั้งใจ ให้ได้รับบาดเจ็บ หรือได้รับอันตราย

Averill (1982) ให้คำจำกัดความว่า ความก้าวร้าว คือการตอบสนองที่ตั้งใจจะก่อให้เกิดบุคคลได้รับความเจ็บปวด หรือไม่สบายใจ

Buss (1961) อธิบายว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะซับซ้อน ซึ่งบุคคลอาจแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในลักษณะต่าง ๆ กัน ดังที่เขาได้อธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวว่ามีทั้งที่มีลักษณะ Active และ Passive สรุปได้ดังตาราง

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ของ Buss (1961)

พฤติกรรม	Active		Passive	
	ทางตรง	ทางอ้อม	ทางตรง	ทางอ้อม
ทางกาย	ชกต่อย	เล่นตลกขี้ขี้	ขวางทางเดิน	แสดงท่าที่เฉยเมยต่อคำสั่ง
ทางวาจา	พูดดูหมิ่น	นินทา	พูดต่อว่า	พูดปฏิเสธ

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวมีทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาและการแสดงพฤติกรรมนั้นอาจเป็นได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม และมีความรุนแรงในระดับที่ต่างกัน นอกจาก Buss แล้ว Holm (Holm, 1984 อ้างถึงในทิพย์วัลย์ สุทิน, 2539) ได้ศึกษาระดับความรุนแรงของพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายพบว่า ความก้าวร้าวมีระดับความรุนแรงตั้งแต่ น้อยที่สุดถึงมากที่สุดตามลำดับดังนี้ ผลัก, ชกตอย, ขว้างปาสิ่งของใส่ผู้อื่น, เตะ, ตี(ด้วยไม้), บีบรัดคอหอย, ใช้อาวุธ, ใช้อาวุธ และผลที่เกิดจากการกระทำที่ถือว่าเล็กน้อยคือฟกช้ำ มีแผลเล็กน้อย เลือดออกเล็กน้อย แขนขาหัก ผลที่ถือว่ารุนแรง คือ ตัดแขนขา ทำลายอวัยวะจนทำหน้าที่ไม่ได้

Berkowitz (1965) ได้แบ่งพฤติกรรมก้าวร้าวออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. พฤติกรรมก้าวร้าวที่ใช้เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (Instrumental Aggression) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลไม่ได้มีเจตนามุ่งร้ายที่จะทำให้อีกบุคคลหนึ่งได้รับบาดเจ็บหรือสิ่งของเสียหาย แต่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งผลบางอย่าง เช่น เพื่อระบายความคับข้องใจ เพื่อให้ได้รางวัลที่ต้องการ หรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ พฤติกรรมก้าวร้าวลักษณะนี้จะเปลี่ยนไปตามสภาพการณ์ที่มีการให้รางวัลและการลงโทษ

2. พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากความโกรธแค้น (Angry – Aggression) เป็นพฤติกรรมที่ต้องการให้อีกบุคคลหนึ่งได้รับบาดเจ็บหรือสิ่งของเสียหาย เป็นพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อบุคคลและสังคม หากพฤติกรรมก้าวร้าวมีความรุนแรง และนำไปสู่การทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต ไม่ว่าจะทำไปด้วยเป้าหมายใดก็ตาม ถือเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว (Berkowitz, 1969)

นอกจากนั้น Bandura (1973,1976) กล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ของบุคคล เช่นเดียวกับพฤติกรรมอื่น ๆ ซึ่งในการพิจารณาพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น ต้องพิจารณาว่าเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นพฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/หรือเป็นพฤติกรรมทำลายทรัพย์สิน ซึ่งการทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางร่างกายนั้นทำได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยการที่บุคคลกระทำการพฤติกรรมใดๆ ที่ทำให้บุคคลอื่นได้รับอันตรายหรือเกิดความเสียหาย ส่วนการทำให้บุคคลอื่นได้รับความเสียหายทางจิตใจนั้น อาจทำได้โดยการดูถูก ดูหมิ่น ทำให้อับอายขายหน้า หรือการใช้อำนาจบังคับจิตใจ เป็นต้น

2. เป็นพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่า พฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เนื่องจากมีบางพฤติกรรมที่บุคคลกระทำตามบทบาทหน้าที่ในสังคมหรืออาจทำโดยไม่เจตนา แต่ส่งผลให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรืออาจเป็นการทำลายทรัพย์สิน อาทิ เช่น หมอพื้นถนนพ่นให้คนไข้ทำให้อันตรายหรือสร้างความเจ็บปวด หรือช่างก่อสร้างที่ทำลายตึกเก่าทิ้งไปเพื่อสร้างตึกใหม่ขึ้นมาแทน ถือว่าเป็นการกระทำตามบทบาทหน้าที่ในสังคมหรือมีกฎอื่น ๆ ที่สังคมกำหนดไว้ให้ทำได้ และ

ในทางตรงกันข้ามมีพฤติกรรมบางพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว แม้ว่าจะไม่ได้เป็นการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ หรือยังไม่มีกรทำให้ทรัพย์สินได้รับความเสียหาย เช่น คนที่มีเจตนาพยายามฆ่าผู้อื่น แต่ไม่สำเร็จ สังคมจะตัดสินว่าเป็นความก้าวร้าวรุนแรง เป็นต้น นอกจากนั้นพฤติกรรมเดียวกัน ก็อาจได้รับการตัดสินที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ เช่น อายุ เพศ ระดับสถานภาพทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม หรือเชื้อชาติของผู้กระทำพฤติกรรม

เกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินจากสังคมว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นมีหลายเกณฑ์ที่จะนำมาตัดสิน ดังนี้ (Bandura, 1973)

1. ลักษณะเฉพาะของพฤติกรรมนั้น (The Characteristics of the Behavior itself) ซึ่งมักจะเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะการให้ผลกรรมที่ไม่น่าพึงพอใจ เช่น การทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บ การลบหลู่ดูหมิ่นให้เจ็บใจ การทำลายทรัพย์สินให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น

2. ความเข้มในการตอบสนอง (The Intensity of Response) สังคมมักตัดสินว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว จากการที่เปรียบเทียบพฤติกรรมนั้นกับพฤติกรรมอื่น แล้วพบว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มสูงกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมปกติที่ยอมรับกันได้ เช่น การพูดจาใส่คนด้วยเสียงอันดัง การโยนสิ่งของอย่างแรง พฤติกรรมมีความเข้มสูงกว่าพฤติกรรมทั่วไปเหล่านี้ มีแนวโน้มจะถูกตัดสินจากสังคมว่าเป็นความก้าวร้าวได้ง่ายกว่าพฤติกรรมทั่วไปที่มีความเข้มน้อยกว่า

3. การแสดงออกถึงความเจ็บปวดของผู้ถูกระทำ (Expression of Pain and Injury by Recipients) พฤติกรรมเดียวกันกันอาจได้รับตัดสินแตกต่างกัน จากการที่มีผู้ถูกระทำหรือไม่มีผู้ถูกระทำ เช่น การชกต่อยกันของเพื่อน หากมีใครได้รับบาดเจ็บ หรือแสดงออกถึงความทุกข์ทรมาน จะได้รับการตัดสินจากสังคมว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว แต่ในทางตรงกันข้ามพฤติกรรมเดียวกันนั้นอาจถูกมองว่าการแหย่กันเล่นในหมู่เพื่อน หากเด็ก ๆ ยังเล่นกันต่อไปโดยไม่มีการแสดงปฏิกิริยาว่าได้รับความเจ็บปวด

4. เจตนาในการแสดงการกระทำ (Intentions) หากพฤติกรรมก้าวร้าวพฤติกรรมใดได้รับการตีความว่า ผู้กระทำทำโดยไม่มีเจตนา ก็จะไม่ได้รับการตัดสินว่าเป็นความก้าวร้าว แม้การประเมินเจตนาเป็นสิ่งที่ประเมินได้ยาก แต่โดยทั่วไปในสังคมหนึ่ง ๆ นั้นต้องมีมาตรฐานพฤติกรรมที่อ้างอิงได้จากกรอบอธิบายทางสังคมต่อพฤติกรรมนั้น ๆ เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นหน้าที่ที่ทหารต้องปฏิบัติ หรืออาจเกิดขึ้นจากอุบัติเหตุ เป็นต้น

5. ลักษณะของผู้ตัดสินความก้าวร้าว (Characteristics of the Labelers) ลักษณะของผู้ตัดสินความก้าวร้าว จะมีอิทธิพลต่อรูปแบบพฤติกรรมที่เขาตีความ เพราะคนมีแนวโน้มที่จะระบุเหตุคนอื่นเช่นเดียวกับที่เขาเป็น เช่น คนที่ก้าวร้าวมักจะระบุเหตุว่า คนอื่นตั้งใจทำพฤติกรรมก้าวร้าว เช่นเดียวกับตน และรับรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่คนอื่นทำนั้นว่าเป็นความก้าวร้าวรุนแรง นอกจากนี้ยังมีเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย เช่น เพศ การศึกษา ระดับเศรษฐกิจ เชื้อชาติ สังคม ดังนั้นจะ

เห็นได้ว่า การที่บุคคลมีความแตกต่างกัน ทำให้การตัดสินพฤติกรรมเดียวกันว่าเป็นความก้าวร้าวแตกต่างกันได้ด้วย

6. ลักษณะของตัวผู้กระทำพฤติกรรมก้าวร้าว (Characteristics of the Aggressors) สังคมมีการประเมินตัวผู้กระทำพฤติกรรมก้าวร้าว ด้วยการใช้บรรทัดฐานการประเมินพฤติกรรมตามวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ ดังนั้นบรรทัดฐานในแต่ละสังคมจะเป็นตัวกำหนด ทำให้คนในสังคมพัฒนารูปแบบพฤติกรรมจำเพาะที่เหมาะสมกับอายุ เพศ กลุ่มศาสนา เชื้อชาติ อาชีพ ระดับเศรษฐกิจ สังคมของเขาได้ เช่น มาตรฐานพฤติกรรมของผู้หญิงในสังคมทั่วไปจะมีการกล้าแสดงออกทางกายน้อยกว่าผู้ชาย ดังนั้นการกล้าแสดงออกทางกายในระดับมากกว่าปกติทั่วไปของผู้หญิงจึงมีแนวโน้มจะถูกสังคมตัดสินว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่ายกว่าพฤติกรรมเดียวกันที่กระทำโดยผู้ชาย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า คำจำกัดความส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับตัวแปรที่เป็นภวสันนิษฐานต่าง ๆ เช่น การจงใจ ความตั้งใจ แรงผลักดันในการกระทำพฤติกรรมอันเป็นเป้าหมายให้บุคคลได้รับอันตราย หรือบาดเจ็บ ซึ่งมีการให้คำจำกัดความของความก้าวร้าว โดยทำการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการสำรวจจากข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งทำการศึกษาโดยทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) ได้จำกัดความพฤติกรรมก้าวร้าวไว้ ดังนี้

พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหาย ทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/ หรือเป็นพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 ความก้าวร้าวทางร่างกาย หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจนั้น อาจเป็นการกระทำให้อับอายหรือใช้อำนาจบังคับจิตใจ รวมทั้งพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ซึ่งยกเว้นการกระทำตามหน้าที่หรืออุบัติเหตุ

1.2 ความก้าวร้าวทางวาจา หมายถึง การพูด การใช้วาจาที่ทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางด้านร่างกาย จิตใจ เช่น การพุดุเหยียดให้ทะเลาะ พุดูให้ได้รับความเสียหาย พุดจาเยาะเย้ย ถากถาง ดูถูก ดูหมิ่น ฯลฯ

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ อาจสรุปเป็นประเภทพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ ได้ดังนี้

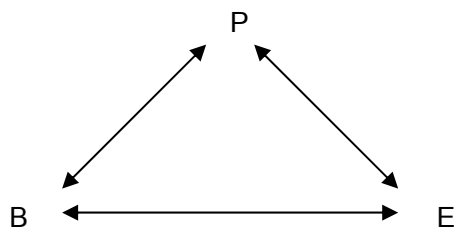
- พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ได้แก่ ขวางทางเดิน ขัดขาให้ล้ม ดึง กระชากเสื้อหรือกางเกง กระโปรง เลียนแบบท่าทางความผิดหรือข้อบกพร่องของเพื่อน ขว้างปาของให้โดนผู้อื่น ริดไถเงิน บังคับให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่เขาไม่เต็มใจ บังคับให้ทำตาม ถ้าไม่ทำตามก็ทำให้เขาได้รับความบาดเจ็บทางกายหรือจิตใจ ต่อสู้ทำร้ายกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ชกต่อย หยิก ตะ โข่ง ผลัก โตะ แก้อื้อให้ล้ม ทูปกระจกให้พัง เขียนคำหยาบบนกระดานผนัง

- พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ได้แก่ พูดเสียงดังขัดจังหวะ พูดนินทา พูดเยาะเย้ย พูดประชดประชัน พูดยุให้เพื่อนทะเลาะกัน คำชื่อพ่อแม่ผู้อื่นเมื่อโต้เถียงกัน พูดคำหยาบเมื่อโต้เถียงกับผู้อื่น ตวาด ตะคอกผู้อื่น พูดขู่ซึ่งแสดงความก้าวร้าว เช่น ฉันจะตบ ฉันจะดักทำร้าย

จากการรวบรวมความหมายของความก้าวร้าว สามารถสรุปได้ว่า ความก้าวร้าวหมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/หรือ เป็นพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ทั้งนี้หมายถึงพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว โดยยกเว้นพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ หรือทำลายสิ่งของที่ทำตามหน้าที่ เช่น แพทย์ที่ทำการผ่าตัด เป็นต้น

ทฤษฎีเกี่ยวกับความก้าวร้าว ทฤษฎีที่เกี่ยวกับธรรมชาติของความก้าวร้าวมี 3 ทฤษฎี

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ในความคิดของ Social Cognitive Theory หรือกลุ่มปัญญาทางสังคม เชื่อว่าธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีศักยภาพซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้รับมาจากทั้งทางตรง (Direct Experience) และประสบการณ์ทางอ้อม (Indirect Experience) ที่มาในรูปแบบต่าง ๆ กัน (พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุษย์, 2530) สิ่งที่มนุษย์เรียนรู้คือความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์กับเหตุการณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ซึ่งการเรียนรู้ส่วนหนึ่งเกิดจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นการได้รับคำชม ยกย่อง หรือ ได้รับรางวัล บุคคลนั้นก็จะเก็บจำการกระทำนั้นไว้เพื่อจะได้ทำในโอกาสต่อไป แต่หากผลที่เกิดขึ้นไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ เช่น คำตำหนิติเตียน การลงโทษ บุคคลจะเก็บจำและพยายามที่จะหลีกเลี่ยงที่จะไม่แสดงพฤติกรรมนั้นอีกในอนาคต หรือเขาอาจจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนั้นเพื่อให้เกิดผลดีในโอกาสต่อไป (Bandura, 1986 อ้างถึงใน ชีระพร อูวรรณโณ, 2532) แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม มองว่าการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องพิจารณาในการแสดงออก หากแต่การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ๆ (Acquired) ถือว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้ว แม้จะยังไม่มีการแสดงออกก็ตาม จะเห็นได้ว่า Bandura เน้นที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นต้องมีการแสดงออก แต่การแสดงออกของพฤติกรรมก็จะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ Bandura เชื่อว่าพฤติกรรมของคนเราไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลง เนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล (ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่นๆ) ร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม อธิบายได้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543) ดังภาพ



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยสามปัจจัยซึ่งกำหนดซึ่งกันและกัน
ระหว่างพฤติกรรม (B) บุคคล ซึ่งได้แก่ ปัญญา ซึ่ภาพ และสิ่งภายในอื่นๆ (P) และสภาพแวดล้อม (E)

บุคคล พฤติกรรม และสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์โดยเป็นปัจจัยที่กำหนดซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับพฤติกรรม คือ สิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึกจะกำหนดว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด เช่นเดียวกับพฤติกรรมของบุคคลก็เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการตอบสนองทางอารมณ์ของบุคคลนั้นๆ และความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมกับบุคคล คือ ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของบุคคลจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงผ่านการสังเกตตัวแบบ การสอน และการชักจูงทางสังคมเป็นตัวให้ข้อมูลและกระตุ้นการตอบสนอง ขณะเดียวกันสภาพทางสังคมและลักษณะที่ปรากฏของบุคคลจะมีผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่เขาจะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสภาพแวดล้อม คือ เมื่อพฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนไป จะส่งผลให้สภาพแวดล้อมเปลี่ยน เช่นเดียวกันถ้าสภาพแวดล้อมเปลี่ยนก็ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนไปด้วย เนื่องจากทั้งสภาพแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ดังนั้นบุคคลจึงเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิดและเป็นทั้งผลผลิตของสภาพแวดล้อมด้วย แต่อย่างไรก็ตามอิทธิพลในการกำหนดอาจไม่ได้มีอิทธิพลที่เท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าบางปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 ปัจจัยนั้นอาจไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมกัน หากแต่ต้องใช้เวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (Bandura, 1989 อ้างถึงในสมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543)

Bandura มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ต้องอาศัยการลงมือทดลอง เพราะนอกจากจะสูญเสียเวลาแล้ว ยังอาจมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม ในการเรียนรู้โดยการผ่านตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยการผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น

ตัวแบบนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท (สม โภชน์ เอี่ยมสุภานิต, 2543) คือ

1. ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกต และปฏิสัมพันธ์โดยตรง
2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือหนังสือนวนิยาย เป็นต้น

นอกจากนั้น Bandura (อ้างถึงในธีระพร อูวรรณ โณ, 2532) ได้แบ่งตัวแบบออกเป็น 4 ประเภทหลัก คือ การมีตัวแบบทางพฤติกรรม การมีตัวแบบทางวาจา การมีตัวแบบสัญลักษณ์ และการมีตัวแบบสัมผัส

1. การมีตัวแบบทางพฤติกรรม (behavioral modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมให้บุคคลเห็น ส่วนมากจะเกิดขึ้นโดยที่ตัวแบบไม่ได้ตั้งใจจะแสดงให้เห็นเป็นแบบอย่างแก่ผู้สังเกตโดยตรง

2. การมีตัวแบบทางวาจา (verbal modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่พูด บอก หรือเขียนบอกว่าจะทำอะไรได้อย่างไร ซึ่งคนเราสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้มากมายจากการฟัง การบอกเล่า หรือจากการเขียนของผู้อื่น

3. การมีตัวแบบสัญลักษณ์ (symbolic modeling) หมายถึง การมีตัวแบบผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือ คอมพิวเตอร์ และสื่อภาพอื่น ๆ มนุษย์ทุกวัยเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากมายผ่านสื่อเหล่านี้

4. การมีตัวแบบสัมผัส (kinesthetic modeling) ใช้ประโยชน์ได้มากกับการสอนให้คนหูหนวกและคนตาบอดเพื่อฝึกพูด ผู้เรียนจะพยายามเลียนแบบเสียงของครู โดยการสัมผัสริมฝีปากและคอของครูซึ่งเป็นตัวแบบ

Fischer & Gochros (1975) และ Ross (1981) (Fischer & Gochros, 1975; Ross, 1981) อ้างถึงใน สม โภชน์ เอี่ยมสุภานิต, 2543) ได้สรุปหน้าที่ของตัวแบบออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกันคือ

1. ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีนี้เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบนั้นยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อนเลยในอดีต เช่น พฤติกรรมการพูดของเด็ก หรือพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะในการช่วยตนเอง เป็นต้น

2. ทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น เป็นกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างแล้วในอดีต ตัวแบบก็จะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ที่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวพยายามพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น เช่น การดูนักเทนนิสมือหนึ่งของโลกแข่งขัน อาจจะเป็นแรงจูงใจให้อยากทำให้ดีเหมือนแก่นักเทนนิสมือหนึ่งของโลกบ้าง จึงทำการจดจำวิธีการตีของนักเทนนิสคนนี้ แล้วนำมาพัฒนาทักษะการตีเทนนิสของตนให้ดียิ่งขึ้น

3. ทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีที่ผู้สังเกตมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือยังไม่เคยมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นก็จะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลงหรือไม่เกิดขึ้น เช่น การเห็นคนข้ามถนนตรงบริเวณที่ไม่ใช่ทางม้าลาย หรือสะพานลอย แล้วถูกรถชนตายก็จะทำให้เกิดการยับยั้งไม่ให้บุคคลที่สังเกตพฤติกรรมดังกล่าวทำตาม เป็นต้น

กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ (Observational Learning Process) ประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ (Bandura, 1977, 1986)

1. กระบวนการตั้งใจ (Attention Process) หากบุคคลไม่มีความตั้งใจในการสังเกตและรับรู้ บุคคลจะไม่สามารถเรียนรู้จากพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกได้อย่างแม่นยำ ซึ่งองค์ประกอบที่มีผลต่อกระบวนการตั้งใจแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 องค์ประกอบของตัวแบบ เช่น ตัวแบบนั้นต้องมีลักษณะที่เด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ มีการแสดงพฤติกรรมที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก และจำนวนของตัวแบบ หากตัวแบบมีหลายคนก็จะช่วยให้ผู้สังเกตใส่ใจที่จะรับรู้ได้มาก นอกจากนี้พฤติกรรมของตัวแบบควรมีประโยชน์ต่อผู้ที่เลียนแบบ กล่าวคือ หากพฤติกรรมของตัวแบบมีประโยชน์มากก็จะทำให้ผู้สังเกตใส่ใจที่จะรับรู้พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงมากยิ่งขึ้น แต่หากพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงนั้นไม่มีประโยชน์ต่อผู้สังเกตก็จะทำให้ผู้สังเกตไม่ใส่ใจที่จะรับรู้พฤติกรรมนั้น

1.2 องค์ประกอบของผู้สังเกต ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ซึ่งรวมทั้งการมองเห็น การได้ยิน การรับรู้รส กลิ่น และการสัมผัส หากความสามารถในการรับรู้สูงก็จะมีโอกาสรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่ทำให้ผู้สังเกตมีความสนใจตัวแบบ เช่น ความสามารถทางสติปัญญาประสบการณ์เดิมของผู้สังเกตแต่ละคน ระดับของการตื่นตัวและความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อน เนื่องจากผู้สังเกตแต่ละคนจะตีความสิ่งที่ได้รับรู้แตกต่างกันไปตามการรับรู้ ตามประสบการณ์ และตามความสามารถทางสติปัญญาของแต่ละคน นอกจากนี้ความคล้ายคลึงของตัวแบบกับผู้สังเกต จะทำให้ผู้สังเกตสนใจที่จะรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบได้มากกว่า เพราะผู้สังเกตจะเข้าใจว่าพฤติกรรมของตัวแบบนั้นเหมาะสมกับตน

2. กระบวนการเก็บจำ (Retention Process) ความสามารถในการจดจำตัวแบบ บุคคลจะต้องแปลงข้อมูลของตัวแบบมาเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ และจัดโครงสร้างเพื่อให้จดจำได้ง่ายขึ้น โดยจำเป็นลักษณะทางมโนภาพ และจำเป็นคำพูด ซึ่งการจำเป็นคำพูดนั้นจะมีประสิทธิภาพเพียงใดขึ้นกับความสามารถทางภาษาของผู้สังเกตด้วย และหากตัวแบบแสดงพฤติกรรมพร้อมคำพูด ผู้สังเกตก็จะจำทั้งมโนภาพและคำพูด และปัจจัยอื่น ๆ ที่สำคัญ เช่น การเลือกรับรู้พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก วิธีการเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบ วิธีในการระลึกสิ่งที่จดจำไว้

ออกมา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนและชักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นกับความสามารถทางปัญญาของแต่ละบุคคล เช่น ความสามารถที่จะเก็บสัญลักษณ์ที่จดจำเป็นเวลานานหรือไม่ และโครงสร้างความสามารถในการระลึกสิ่งที่จำไว้ออกมาใช้งาน บุคคลที่มีทักษะทางปัญญาดีและโครงสร้างทางปัญญาที่มีการจัดระบบที่ดี ก็จะสามารถเก็บจำแบบพฤติกรรมของตัวแบบที่ได้รับรู้มาได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพ

3. กระบวนการกระทำ (Production Process) บุคคลแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ โดยทำการแปลสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้มาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำตามตัวแบบได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น ลักษณะของผู้สังเกตว่ามีความสามารถทางกายในการที่จะทำพฤติกรรมนั้นได้หรือไม่ มีทักษะในการทำพฤติกรรมย่อย ๆ ต่าง ๆ ตามตัวแบบได้หรือไม่ การระลึกภาพของตัวแบบ หากผู้สังเกตระลึกได้อย่างแม่นยำก็จะสามารถแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง นอกจากนี้ผู้สังเกตยังต้องสังเกตข้อมูลย้อนกลับทั้งจากตนเองเช่น การกระทำ ความรู้สึกร่างกายของตนเอง และต้องสังเกตข้อมูลย้อนกลับจากภายนอกด้วย เช่น คำกล่าวของผู้อื่น หรือจากสื่อต่าง ๆ โดยผู้สังเกตนำข้อมูลย้อนกลับเหล่านั้นมาเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จำไว้ เพื่อหาจุดบกพร่องแล้วนำไปปรับปรุงในการแสดงพฤติกรรมให้ดีขึ้นต่อไป

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) เมื่อบุคคลเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการจูงใจ คือ สิ่งล่อใจภายนอก ซึ่งสิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามต้องสามารถควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ และสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับ (Vicarious Incentive) เป็นสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับหลังจากการแสดงพฤติกรรม ซึ่งสิ่งล่อใจนี้อาจเป็นสิ่งล่อใจที่ผู้สังเกตพึงพอใจหรือไม่ก็ได้ ถ้าสิ่งล่อใจนั้นเป็นที่น่าพึงพอใจก็จะส่งผลให้ผู้สังเกตทำพฤติกรรมตามตัวแบบนั้น แต่ถ้าสิ่งล่อใจไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ ก็จะส่งผลให้ผู้สังเกตหลีกเลี่ยงไม่ทำพฤติกรรมตามตัวแบบนั้น ตลอดจนสิ่งล่อใจของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุ หรือการประเมินตนเอง โดยผู้สังเกตจะประเมินการกระทำของตนเองตามมาตรฐานที่ตนได้ตั้งเอาไว้ เป็นสิ่งล่อใจให้กระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ นอกจากนี้ยังขึ้นกับความลำเอียงที่ผู้สังเกตคิดว่าพฤติกรรมของตัวแบบเหมาะสมกับตนหรือไม่ ซึ่งถ้าผู้สังเกตเห็นว่าพฤติกรรมของตัวแบบนั้นเหมาะสมกับตน ผู้สังเกตจะกระทำตามพฤติกรรมตามตัวแบบนั้น ทั้งนี้พฤติกรรมของตัวแบบนั้นต้องไม่ขัดมาตรฐานภายในตนเองของผู้สังเกต

เป็นที่ทราบกันดี ว่าสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันนี้เต็มไปด้วยความก้าวร้าวรุนแรง ถึงแม้ว่าเด็กวัยรุ่นจะมีโอกาสสังเกตความก้าวร้าวอยู่ตลอดเวลาก็ตาม แต่การที่เด็กวัยรุ่นจะเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าว จะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ (สุรชนี เปี่ยมญาติ, 2536) ได้แก่

1. ผลกรรมที่ตัวแบบนั้นได้รับ เป็นพฤติกรรมที่เด็กวัยรุ่นต้องการและมีความพึงพอใจ (Modeling effects)
2. ผลกรรมที่ตัวแบบนั้นได้รับ ไม่ขัดขวางปฏิกิริยาตอบสนองพฤติกรรมก้าวร้าวที่มีอยู่เดิม (Disinibitory effects)
3. ผลกรรมที่ตัวแบบนั้นได้รับ เป็นการกระตุ้นโดยตรงต่อการแสดงออก และสามารถดึงเอาพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาได้โดยไม่ถูกจำกัด (Eliciting effects)

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ของบุคคลไม่จำเป็นต้องพิจารณาในการแสดงออก เพียงแค่การได้มาซึ่งความรู้ใหม่ๆ ก็ถือว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้ว แม้จะยังไม่มีการแสดงออกก็ตาม นอกจากนี้ว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ตัวแบบมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของบุคคล

2. ความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ กลุ่มที่ยึดแนวความคิดนี้ได้รับอิทธิพลจาก ซิกมันด์ ฟรอยด์ มีแนวคิดว่า มนุษย์มีสัญชาตญาณสองชนิดในตนเองมาตั้งแต่เกิด ได้แก่ สัญชาตญาณแห่งชีวิต(Eros) ซึ่งเป็นสัญชาตญาณที่ต้องการมีชีวิตอยู่ ผลักดันให้มนุษย์แสดงออกมาเป็นความรักและกามารมณ์และสัญชาตญาณแห่งความตาย(Thanatos)เป็นสัญชาตญาณที่คนเราต้องการจะตาย ซึ่งนำไปสู่ความก้าวร้าว และสิ่งมีชีวิตทุกอย่างมีแรงผลักดันในตัวที่จะทำลายชีวิตกลับไปสู่สภาพไร้ชีวิต เขาเชื่อว่า พลังความก้าวร้าวของคนเราจะสั่งสมและต้องถูกปลดปล่อยออกมาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง สังคมจึงต้องทำหน้าที่ในการที่จะสร้างแนวทางให้คนเราได้ระบายความก้าวร้าวออกมาเป็นสิ่งที่ยอมรับกันได้ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2542) จะเห็นได้ว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าวมาตั้งแต่เกิด และความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ ซึ่งสัญชาตญาณเป็นส่วนของอิด (ID) ซึ่งเป็นความต้องการของร่างกายมนุษย์โดยธรรมชาติ ความก้าวร้าวจัดเป็นประเภทเดียวกับความต้องการทางเพศ ต้องมีการระบายออกไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม ซึ่งการระบายออกนี้อาจเป็นไปในรูปแบบที่สังคมยอมรับ (เช่นการแข่งขันต่าง ๆ ด้านกีฬา ฯลฯ) หรือในทางที่สังคมไม่ยอมรับ (เช่น การทำร้ายร่างกาย) ซึ่งรากฐานของแนวคิดนี้เชื่อว่าความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) ซึ่งจะระบายออกโดยการมุ่งร้ายต่อผู้อื่นหรือต่อตนเองก็ได้

3.ความก้าวร้าวเป็นการตอบสนองความคับข้องใจ(Frustration–Aggression Theory)

ในปี 1939 มีนักจิตวิทยา ที่มหาวิทยาลัยเยล ได้แก่ Dollard, Dood , Miller , Mowrer และ Sears ได้เสนอสมมติฐาน เกี่ยวกับความก้าวร้าว ที่ว่า “สมมติฐานความคับข้องใจ ความ

ก้าวร้าว” (Frustration - Aggression Hypothesis) ซึ่งเชื่อว่า “การเกิดความก้าวร้าวมักเป็นผลจากความคับข้องใจเสมอ” และ “ความคับข้องใจจะก่อให้เกิดแรงผลักดัน” (Drive) ซึ่งนำไปสู่ความก้าวร้าวบางรูปแบบเสมอ” (ธีระพร อูวรรณโณ , 2529)

“ความคับข้องใจ” ตามที่ใช้ในสมมติฐานนี้หมายถึง สภาวะที่บุคคลถูกขัดขวาง ไม่ให้ทำ ไม่ให้บรรลุผล หรือไม่ได้ในสิ่งที่ประสงค์

“แรงผลักดัน” หมายถึง พลังในร่างกายที่ผลักดันให้คนทำพฤติกรรมเฉพาะ เช่น ความหิว เกิดจากแรงผลักดันความหิว ความก้าวร้าวเกิดจากแรงผลักดันความก้าวร้าว

นักจิตวิทยาที่สนับสนุนความคิดของ Dollard (1939) คือ Davitz (1952) โดยทำการทดสอบเชิงประจักษ์สนับสนุนข้อสมมติฐานของ Dollard (1939) โดยการทดลองกับเด็กสองกลุ่ม ซึ่งให้เด็กกลุ่มแรกเล่นของเล่นที่ตนเองชอบ ส่วนเด็กอีกกลุ่มให้เล่นของเล่นที่ตนเองชอบ แต่สร้างสถานการณ์ที่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ กล่าวคือ ให้เด็กเล่นกับของเล่นแล้วมีลวดกั้นไม่ให้เข้าไปหยิบของมาเล่นได้ จากนั้นปล่อยให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระ ผลการทดลองพบว่า เมื่อปล่อยให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระ เด็กกลุ่มหลังจะมีการเล่นของเล่นอย่างรุนแรงด้วยการตบตี กระแทก โยน มากกว่าเด็กกลุ่มแรกที่ไม่มีสถานการณ์ที่ทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ แสดงให้เห็นว่า ความคับข้องใจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความก้าวร้าว ไม่ว่าจะความก้าวร้าว จะมาจากเหตุการณ์ที่มีเหตุผลอธิบายได้หรือไม่ ยุติธรรมหรือไม่ก็ตาม จะทำให้เกิดความก้าวร้าวได้มากกว่าเมื่ออยู่ในสภาพการณ์ที่ไม่มีมีความคับข้องใจ(Aronson, Wilson & Akert, 1999 อ้างใน สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2542) อย่างไรก็ตามความก้าวร้าวอาจจะไม่ใช่ผลที่เกิดจากความคับข้องใจเสมอไป เพราะการที่บุคคลแสดงความก้าวร้าวออกมาในบางโอกาสนั้น บางครั้งเราไม่สามารถระบุได้ว่าเขามีความคับข้องใจ เช่น การที่ทหารที่ได้รับคำสั่งให้โจมตีข้าศึก โดยที่เขาไม่เคยรู้จักฝ่ายข้าศึกมาก่อน ดังนั้นพฤติกรรมก้าวร้าวควรจะต้องมีตัวประกอบอื่นๆ ซึ่งนอกเหนือไปจากความคับข้องใจเพียงอย่างเดียว ที่นำไปสู่ความก้าวร้าว ซึ่ง Berkowitz (1969) เสนอว่า ควรให้ความสนใจในภาวะอารมณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งแวดล้อมควบคู่กันไป ซึ่งเขาได้เสนอสมมติฐานใหม่ว่า ปฏิกริยาของบุคคลที่มีต่อความคับข้องใจหรือการถูกโจมตี จะถูกเร้าให้เป็นภาวะอารมณ์โกรธ นอกจากนั้นยังพบว่า นิสัยเดิมที่มีลักษณะก้าวร้าวก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง ที่จะทำให้นักบุคคลเกิดความพร้อมในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น นอกจากนี้ Berkowitz (1983) ยังศึกษาและยืนยันจากผลการวิจัยของเขา ว่าความคับข้องใจอาจเกิดจากสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ (Aversive Occurrence) ด้วย เช่น การลงโทษ เป็นต้น ซึ่งก็หมายความว่า การเกิดของความก้าวร้าวไม่ได้ขึ้นอยู่กับความคับข้องใจโดยตรงอย่างเดียว จะต้องมีส่วนพร้อมในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น และสิ่งชี้แนะหรือสิ่งกระตุ้นการกระทำจากภายนอกจะต้องได้รับการพิจารณาเช่นกัน ดังนั้นจะเห็นว่าสมมติฐานความข้องคับใจ และความก้าวร้าว หากจะอธิบายความก้าวร้าวได้อย่างสมบูรณ์ จะต้อง

พิจารณาถึง ลักษณะนิสัยความก้าวร้าวของแต่ละบุคคล ภาวะอารมณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งแวดล้อม และสิ่งเร้าภายนอกตัวบุคคลควบคู่กันไป

นอกจากนั้น Goldstein (1975) ได้สรุปองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวกับความก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าวของบุคคลดังนี้

1. องค์ประกอบที่ทำให้บุคคลมีความก้าวร้าว

1.1 อุปนิสัยของบุคคลที่มีความก้าวร้าว มักจะมีความก้าวร้าวอยู่แล้ว ซึ่งมักขาดสติยั้งคิดที่จะควบคุมการกระทำของตนเอง มีลักษณะหุนหันพลันแล่น มีระดับจริยธรรมต่ำ ไม่มีเป้าหมายที่แน่นอนในชีวิต ชอบอ้างเหตุผลและโทษผู้อื่นเสมอ นอกจากนี้ในบางคนเมื่อแสดงออกความก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัล จะยิ่งเป็นการเสริมแรงให้บุคคลแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวในครั้งต่อไป

1.2 สิ่งแวดล้อมของบุคคลที่มีความก้าวร้าว บุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแต่ความก้าวร้าวรุนแรง เป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้บุคคลกระทำพฤติกรรมก้าวร้าว ตลอดจนมีตัวแบบที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมก้าวร้าว จะช่วยเสริมให้บุคคลเกิดความก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น

2. องค์ประกอบที่ทำให้บุคคลไม่มีความก้าวร้าว

2.1 ลักษณะอุปนิสัยของบุคคลที่ไม่มีความก้าวร้าว มีลักษณะเป็นคนวิตกกังวล หรือมีความรู้สึกผิด เมื่อจะแสดงความก้าวร้าวออกมาเป็นบุคคลที่กลัวการลงโทษมีความสามารถในการเรียนสูง มีความอดทน มีจริยธรรมสูง เป็นตัวของตัวเอง ยอมรับผู้อื่น และไม่ก้าวร้าว

2.2 สิ่งแวดล้อมของบุคคลที่ไม่ก้าวร้าว บุคคลจะไม่ก้าวร้าว เมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าและยังไม่คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมนั้น ตลอดจนไม่อยู่ในสถานการณ์ที่ก้าวร้าวและมีความอบอุ่นทางจิตใจ

เพศชายกับพฤติกรรมก้าวร้าว

จากงานวิจัยของ Cairns และคณะ (Cairns, 1989) พบว่า วัยรุ่นชายมักจะใช้การเผชิญหน้าด้วยความก้าวร้าวรุนแรงในการแก้ปัญหาความขัดแย้งมากกว่าวัยรุ่นหญิง ซึ่งจากสถิติของการก่ออาชญากรรมในหมู่ผู้ชายแสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดว่าสูงกว่าผู้หญิง (ปณิตา นิยาพร, 2543) ดังนั้นจึงเป็นที่ยอมรับกันว่า เพศที่แตกต่างกันจะทำให้มีภาวะความก้าวร้าวที่แตกต่างกัน และจากหลักฐานทางด้านสรีระวิทยา พบว่าสิ่งที่ทำให้ผู้ชายและผู้หญิงมีระดับความก้าวร้าวที่แตกต่างกันคือ ระดับฮอร์โมน Testosterone ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการก่อให้เกิดความรู้สึกอยากแข่งขัน ต่อสู้ ทำให้มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม และก่อให้เกิดความผิดปกติทางอารมณ์แตกต่างกัน และเมื่อมองในเรื่องของภาวะทางอารมณ์ที่มีส่วนทำให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าว อันได้แก่ความโกรธ (Anger) ทั้งผู้ชายและผู้หญิงต่างประสบกับภาวะความโกรธไม่แตกต่างกัน แต่จะมีการแสดงออก

หรือการตอบสนองต่อความโกรธนั้นแตกต่างกัน ในขณะที่ผู้ชายมักแสดงออกถึงความก้าวร้าวออกมาทางร่างกาย เมื่อผู้หญิงโกรธผู้หญิงมักระบายออกด้วยการร้องไห้ ทั้งนี้เนื่องจากการแสดง ความก้าวร้าวสำหรับผู้หญิงนั้น มักไม่เป็นที่ยอมรับมากนักในสังคม จึงมีความยับยั้งในการ แสดงออกของความก้าวร้าวมากกว่า ซึ่งความคาดหวังทางสังคม ถือเป็นปัจจัยทางด้าน สภาพแวดล้อมที่สำคัญที่ทำให้ระดับความก้าวร้าวที่ปรากฏในแต่ละเพศแตกต่างกัน โดยผู้หญิงมัก ถูกคาดหวังให้เป็นสุภาพสตรี ตั้งแต่ยังอยู่ในวัยเด็ก ขณะที่ผู้ชายมักได้รับอนุญาตให้ก้าวร้าวแสดง ความอะอะหยาบคายได้ตั้งแต่ในวัยเด็กจนก้าวเข้าสู่วัยรุ่น และด้วยความคาดหวังอันนี้จากสังคม นี้เอง ทำให้วัยรุ่นหญิงมักมีลักษณะอ่อนน้อม วานอนสอนง่ายและยอมรับอะไรไม่ยากนัก ส่วน วัยรุ่นชายจะดื้อรั้น ก้าวร้าว และยากต่อการควบคุมความแตกต่างระหว่างเพศต่อพฤติกรรมก้าวร้าว จะเห็นได้อย่างชัดเจนในวัยเด็ก ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาขึ้นไปว่า ผู้ชายมีความก้าวร้าวสูงกว่าผู้หญิง โดยผู้ชายมักจะใช้วิธีการเผชิญหน้าโดยตรง และแก้ปัญหาด้วยการใช้ความรุนแรงทั้งทางร่างกาย เช่น การชกต่อย และทางวาจา เช่น การใช้คำหยาบคายรุนแรงต่อกัน ในขณะที่ผู้หญิงจะใช้วิธีขับ ไล่บุคคลที่มีความขัดแย้งกับตนออกจากกลุ่ม และมักหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรง ซึ่งใน งานวิจัยภาวะความมั่นคงของความก้าวร้าวในช่วงอายุของมนุษย์ของ Eron และคณะ (1977 - 87) ด้วยการศึกษากลุ่มตัวอย่างอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่อายุ 8 - 30 ปี พบว่า เด็กทั้งชายและหญิงที่มีความ ก้าวร้าวจะมีแนวโน้มที่จะคงความก้าวร้าวนั้นไว้เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ โดยในผู้ชายจะมีการ แสดงออกถึงความก้าวร้าวให้เห็นอย่างเด่นชัดกว่า และมีความคงทนของความก้าวร้าวมากกว่า ผู้หญิง ดังนั้น ผู้ที่มีความก้าวร้าวสูงมาตั้งแต่เด็กก็มีโอกาสสูงมากที่จะยังคงพฤติกรรมเช่นนั้น อย่างต่อเนื่องเมื่อก้าวเข้าสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ และจากการศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมความก้าวร้าว ในหมู่วัยรุ่นของ Robert Cairns และคณะ (1989) ได้ชี้ให้เห็นว่า ความก้าวร้าวในหมู่วัยรุ่นมักจะ มีอันตรายร้ายแรงมากกว่าความก้าวร้าวในวัยเด็ก โดยเฉพาะการต่อสู้กันด้วยร่างกายซึ่งมักเกิดใน กลุ่มวัยรุ่นชาย และด้วยขนาด ความแข็งแรง และความเป็นไปได้ในการมีอาวุธครอบครอง ตลอดจนโครงสร้างทางสังคมที่เอื้อให้กระทำ ทำให้วัยรุ่นชายมีโอกาสที่จะเกี่ยวข้องกับ ความก้าวร้าวที่ส่งผลให้เกิดความเสียหาย บาดเจ็บ และเสียชีวิต ตลอดจนการละเมิดกฎหมายในรูปแบบ ต่าง ๆ มากกว่าวัยรุ่นหญิง จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อภาวะ ความก้าวร้าว และการแสดงพฤติกรรมดังกล่าวอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งในผู้ชายจะมีการแสดงออก อย่างชัดเจนและรุนแรงกว่า ดังนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ จึงศึกษาเน้นถึงวัยรุ่นเพศชาย เพื่อเป็น ประโยชน์และหาทางป้องกันแก้ไขในสิ่งที่เกิดขึ้นต่อไป

แนวความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง

ความหมายของความรุนแรง

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” ไว้ว่า หนักไปแรงไป

ร.ศ. ดวงเดือน พันธุจินดา ,สุภาพร ลอยด์ และอรพินทร์ ชูชม (2531) ได้ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” ไว้ในรายงานการวิจัยเรื่องการควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย ว่า”เป็นรายการที่มีลักษณะที่มีอิทธิพลทางจิตใจของผู้ชมในอันที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของผู้ชม มีผลทำให้ผู้ชมยอมเปลี่ยนตามโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว และพฤติกรรมนั้นเป็นเพียงการบำบัดความต้องการเฉพาะบุคคลเท่านั้น”

Otto N. Jarsen (1968) กล่าวไว้ในหนังสือ “สื่อมวลชนกับความรุนแรง” (Violence and The Mass Media) กล่าวว่าแนวคิด 3 แนวคิดที่อธิบายความหมาย “ความรุนแรง” ดังนี้

- แนวคิดทางจิตวิทยา กล่าวถึงความรุนแรงว่า เป็นการระบายโดยแสดงออกถึงอำนาจหรือการบังคับ แสดงถึงความไร้เหตุผลและรูปแบบแห่งการฆาตกรรม
- แนวคิดทางศีลธรรม กล่าวถึงความรุนแรงว่า เป็นการล่วงละเมิดทรัพย์สินสมบัติและเสรีภาพของบุคคลอื่น
- แนวคิดทางการเมือง กล่าวถึงความรุนแรงว่า เป็นการบังคับจกฉายอำนาจ หรือการใช้อำนาจในทางที่ผิดไปสู่จุดจบที่ต้องห้าม

สำหรับโครงการ วัฒนธรรมทางวัฒนธรรม (Cultural Indicators) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรงและรวบรวมการให้คำจำกัดความไว้หลายประการ คือ

1. ความรุนแรง คือ การแสดงถึงการบังคับทางร่างกายต่อตนเองและต่อผู้อื่น ทั้งการใช้อาวุธหรือไม่ใช้อาวุธ และ เป็นการแสดงการบังคับที่มากเกินไปต่อบุคคล ทำให้ได้รับความเจ็บปวด บาดเจ็บหรือเสียชีวิต (Gerbner, et al. 1978)
2. ความรุนแรง คือ การทำร้าย หรือ การคุกคาม ชูเชิญทางร่างกายต่อบุคคล หรือสัตว์ เพื่อที่จะบีบบังคับให้บุคคลทำพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (CBS 1976-77)
3. ความรุนแรง คือ การกระทำโดยมีการวางแผนที่จะทำให้บุคคลได้รับความเจ็บปวดทางร่างกาย หรือการทำลายทรัพย์สินสมบัติ (Clark & Blankenburg, 1972)
4. ความรุนแรง คือ การกระทำที่ใช้กำลังบังคับ คุกคาม หรือมุ่งที่จะบีบบังคับบุคคลอื่น (Harvey, Scheutz & Sprafkin, 1979)
5. ความรุนแรง คือ การต่อสู้ ยิงกัน ร้องตะโกน หรือทำให้เสียชีวิต (Greenberg & Gordon, 1970)

จากการรวบรวมการให้คำจำกัดความของ “ความรุนแรง” ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การกระทำที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาม เตือดร้อน หรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกาย และ/ หรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย ซึ่งจะต้องมีภาพและเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการกระทำที่การแสดงถึงการบังคับทางร่างกายต่อตนเองและต่อผู้อื่น ทั้งการใช้อาวุธหรือไม่ใช้อาวุธ และเป็นการแสดงการบังคับที่มากเกินไปต่อบุคคล ทำให้ได้รับความเจ็บปวด บาดเจ็บหรือเสียชีวิต เช่น การต่อสู้ ยิงกัน หรือทำให้เสียชีวิต

สถาบันสื่อมวลชน (Mass Media) และแนวความคิดเกี่ยวกับความรุนแรง

Bandura (1963) ได้กล่าวว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทางสังคม โดยการนำเสนอผ่านทาง สื่อต่างๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งมนุษย์ต่างก็รับรู้และเรียนรู้จากสื่อ ทำให้เกิดความนึกคิดและรูปแบบการกระทำใหม่ ๆ อยู่เสมอ ดังนั้นสื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างพฤติกรรม และทัศนคติหรือความนึกคิดของคนในสังคมโดยปกติสื่อมวลชนจะเป็นตัวกลางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้คนเราได้รับข้อมูล ความรู้ และความบันเทิง ข้อมูลและความรู้มักจะอยู่ในรูปแบบของข่าว บทความ บทวิเคราะห์ สารคดี ฯลฯ ส่วนความบันเทิงมักจะอยู่ในรูปแบบของเรื่องสั้น การ์ตูน ละคร ภาพยนตร์ เกมสโตร์ ฯลฯ ซึ่งการนำเสนอเรื่องราวบางอย่างของสื่อมวลชนโดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงต่างได้กลายมาเป็นแบบอย่างให้เกิดการเลียนแบบของคนที่ได้รับข้อมูลนั้นๆ ซึ่งจากงานวิจัยของ Gerbner, Gross, Morgan และ Signorielli (1980) พบว่า เนื้อหาของสื่อมวลชนมักมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงปนอยู่ในระดับสูงและเมื่อนำเสนอต่อผู้ชม โอกาสที่จะเกิดการเลียนแบบต่อพฤติกรรมนั้นก็ยิ่งเป็นไปได้สูงขึ้น สื่อสารมวลชนนับเป็นสิ่งล่อใจ หรือสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อบุคคล โดยทำหน้าที่หลักคือ การกำหนดวัฒนธรรม ดังนั้นสื่อสารมวลชนจึงทำหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรม ความคิดเห็นและทัศนคติ นอกจากนี้ยังมีส่วนในการพัฒนาการของแรงกระตุ้นและค่านิยม ซึ่งมีผลกระทบต่อการคงอยู่ของสังคม (เสรี วงษ์มณฑา, ม.ป.ป) จากการที่สื่อสารมวลชนเป็นสิ่งเร้าหรือสิ่งล่อใจ จึงทำให้สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อบุคคล ซึ่งสามารถอธิบายในทางจิตวิทยาได้ว่า เมื่อสิ่งล่อใจนั้นเป็นความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ภายในบุคคล บุคคลก็จะแสดงพฤติกรรมออกมา ซึ่งอาจเป็นการเลียนแบบ หรือกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดที่มีลักษณะเดียวกันกับสิ่งล่อใจ ในทางตรงกันข้ามถ้าสิ่งล่อใจนั้นไม่ได้เป็นไปได้ตามความปรารถนาของบุคคล บุคคลก็จะแสดงพฤติกรรมตรงข้ามหรือหนีห่างจากสิ่งล่อใจนั้น แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นกับแรงขับของบุคคลที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ดังกรณีของสิบตำรวจเอกผู้หนึ่งปล้นรถบรรทุกเงินของธนาคารกรุงเทพ ในจังหวัดร้อยเอ็ด ซึ่งสิบตำรวจเอกให้การว่ากระทำลงไปเพราะอารมณ์ชั่ววูบ ในขณะที่เขานั่งอาศัยอยู่กับรถเงินของธนาคารนั้นเกิดอยากทำตามภาพยนตร์ เรื่อง “ต้องปล้น” ซึ่งนำเสนอโดย พงษ์

พัฒนา วิชิตบรรจง และอำพล ลำพูน ในเนื้อเรื่องนั้น คือ เมื่อปล้นเงินได้แล้วจะนำไปแจกจ่ายแก่คนจน แต่สำหรับตนเองคิดว่าเมื่อปล้นธนาคารแล้วอาจรวย สิ่งเหล่านี้เป็นสาเหตุให้สืบตำรวจเอก ตัดสินใจปล้น ซึ่งถ้าวิเคราะห์เหตุการณ์นี้จะพบว่าภาพยนตร์เรื่องต้องปล้นนั้นเป็นลึกลับหรือลึกลับใจ ในขณะที่ความต้องการเงิน ความอยากรวย เป็นความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ภายใน และแรงขับที่เกิดขึ้นในขณะนั้นคือ ความต้องการเงินจำนวนมากไปใช้จ่าย และในขณะนั้นก็มีเงินจำนวนมากอยู่ใกล้ ๆ (“สืบตำรวจเอก”, 2534)นอกจากนั้นในสหรัฐอเมริกาโดยเฉพาะในช่วงปี ค.ศ. 1960 – 1970 ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับอิทธิพลของเนื้อหาความรุนแรงในสื่อมวลชนที่อาจจะมีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในสังคม ซึ่งแพร่หลายไปสู่ประชาชนทุกชั้นและทุกเพศ ทุกวัยในสหรัฐอเมริกา (สมคิด ปลอดโปร่ง, 2528)

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับสาร (Media Exposure)

การที่บุคคลใดจะตัดสินใจแสวงหาข่าวสาร เฉยเมยต่อข่าวสาร หรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับข่าวสารนั้น ก็ขึ้นอยู่กับกระบวนการประเมินเปรียบเทียบถึงความพยายามที่ใช้ และผลตอบแทนในการที่จะรับรู้ข่าวสารใด ๆ ด้วย ดังนั้น กระบวนการในการเลือกรับข่าวสาร (Selection Process) จึงมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การเลือกรับหรือการใช้ (Selective Exposure) บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อ และข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ ตามความสนใจ และความต้องการเพื่อนำมาใช้แก้ปัญหา หรือสนองความต้องการของตน
2. การเลือกตามความสนใจ (Selectve Attention) นอกจากบุคคลจะเลือกเปิดรับข่าวสารแล้ว บุคคลยังเลือกให้ความสนใจต่อข่าวสารที่ได้รับซึ่งสอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อดั้งเดิม ทั้งนี้ เพราะการได้รับข่าวสารที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ของเขา จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกไม่พึงพอใจ
3. การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) ผู้ได้รับสารมักตีความข่าวสารตามความเข้าใจของตน หรือตามทัศนคติประสบการณ์ ความเชื่อถือ ความต้องการ และแรงจูงใจของตนในขณะนั้น
4. การเลือกจดจำ (Selective Retention) หลังจากที่บุคคลเลือกให้ความสนใจ เลือกรับรู้และตีความข่าวสารไปในทิศทางที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อไว้เป็นประสบการณ์ ในขณะเดียวกันก็มักจะ ไม่ลืมข่าวสารที่ไม่ตรงกับความสนใจของตนเอง

ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการเปิดรับสื่อมวลชน (ขวัญเรือน กิติวัฒน์ ,2531) คือ

1. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล มีแนวคิดที่ว่า คนเราแต่ละคน มีความแตกต่างเฉพาะตัวบุคคลมากมาย ในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งเป็นผลสืบ

เนื่องมาจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ไม่เหมือนกัน เช่นคนที่มีบุตร กับคนที่ไม่มีบุตร หรือคนที่โสด กับคนที่แต่งงานแล้ว เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ บุคลิกภาพ ทัศนคติ ตลอดจนกระบวนการรับรู้ การเรียนรู้และการสนใจต่างกัน

2. ปัจจัยด้านสภาพความความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากคนเราจะยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่เป็นกลุ่มอ้างอิง ในการตัดสินใจที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม นั่นคือมักจะคล้อยตามกลุ่มในด้านความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบสื่อสาร เรื่องลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ ทำให้เกิดความคล้อยคลึงของการเปิดรับเนื้อหาของการสื่อสาร และ การตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าวไม่แตกต่างกันด้วย

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นที่นิยมอ่านกันมากในเด็ก โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นซึ่งนับวันจะยังมีบทบาทและมีอิทธิพลมากขึ้น ทั้งในทางตรงและทางอ้อม หนังสือการ์ตูนให้ทั้งความรู้ ความบันเทิงแก่เด็ก แต่ในขณะเดียวกันก็อาจเป็นดาบสองคมที่นำไปสู่โทษมหันต์แก่เด็กได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้อ่าน การเลียนแบบ การวาดฝัน การจินตนาการต่างๆ ที่เด็กได้นำมาจากหนังสือการ์ตูน

ความหมายของหนังสือการ์ตูน

คำว่า การ์ตูน (Cartoon) มาจากภาษาฝรั่งเศส ว่า “Carton” ภาษาอิตาลีเรียกว่า “Cartone” และภาษาละตินว่า “Charta” โดยมีความหมายว่ากระดาษ (paper) ความหมายที่เข้าใจกัน คือ การเขียนภาพลงบนกระดาษหนาๆ โดยในสมัยแรกๆ การ์ตูนเป็นการออกแบบเพื่องานเขียนภาพบนผนังปูนเปียก (Fresco) การทำลวดลายบนผ้าไหม หรือเขียนภาพสีน้ำมัน ตลอดจนการเขียนภาพประดับกระจกและประดับลายกระเบื้องเคลือบสี (Mosaic) แต่ในปัจจุบันการ์ตูนได้มีวิวัฒนาการกลายเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นภาพลายเส้นในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพแทรกปกหนังสือ ภาพโฆษณา หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

Hurlock (1942) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นรูปภาพซึ่งเป็นการเปรียบเทียบ เปรียบเปรย ภาพล้อเป็นเรื่องราวที่ผู้เขียนแต่งขึ้น โดยยึดถือสัญลักษณ์รูปภาพเป็นสิ่งสำคัญกว่าเนื้อหาสาระในเรื่อง

Kinder (1959) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่า เป็นภาพที่ผู้อ่านสามารถตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพเกินจริง เพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคลหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้ทันที

Wittich and Schuller (1962) อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า เป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำ

ให้คนเข้าใจถึงความคิดและเรื่องราวต่างๆ ในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกจำขึ้นไปด้วย ซึ่งสมพงษ์ ศิริเจริญ (2506) เห็นสอดคล้องกัน และยังได้กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของบุคคล แนวคิดหรือสถานการณ์และสร้างขึ้นสำหรับชักจูงความคิดและสร้างจินตนาการของคน

กำธร สติรกุล (2523) ได้กล่าวถึงการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพลักษณะหนึ่งที่ไม่ได้หมายถึงหนังสือภาพการ์ตูนนั้นลักษณะภาพต้องเป็นลักษณะที่ง่ายๆเสมอ คือ Simple illustration ไม่ได้เป็นภาพละเอียดวิจิตร บรรจงหรือภาพยากๆ จุดประสงค์ของการสร้างการ์ตูน อยู่ที่ความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนไม่ได้ดูที่ภาพแต่ต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลัง

จรุณี เพชรมุณี (2523) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ แสดงลักษณะเด่นในคน สัตว์ หรือสิ่งของ เพื่อให้ผู้ดูเข้าใจความหมาย และเรื่องราวต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ภายในได้อย่างรวดเร็ว และง่ายกว่าการบรรยายโดยใช้ตัวอักษรเพียงอย่างเดียว

จากความหมายของคำว่า การ์ตูน เมื่อพิจารณาจากหลายทัศนะ สามารถสรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิด เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย แสดงออกอาจเป็นภาพที่เกินความเป็นจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวบุคคล หรือสถานที่

ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือ ต้องมีลักษณะง่ายๆ (Simplify) และเกินความเป็นจริง (Exaggerate) (กลุ่มส่งเสริมมวลชนเพื่อเด็ก 2523; Harrison, 1981) อธิบายได้ดังนี้

1. ลักษณะง่าย ๆ (Simplify) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (Outline) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

2. ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) ส่วนใหญ่ภาพในการ์ตูน อาทิ ภาพใบหน้าคน จะมีการวาดบิดเบือนไปจากความจริง เช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (Spider-Man) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ลักษณะ “Exaggeration” ในที่นี้ จึงเป็นการเกินความจริง ในการกระทำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการเกินความเป็นจริงในภาพ ซึ่งการเกินความเป็นจริงในการกระทำนี้มักปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก

ประเภทของหนังสือการ์ตูน

Hartley and Goldenson (1957) ได้จำแนกหนังสือการ์ตูนเป็น 8 ประเภท ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนเชิงนวนิยายทางวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) การ์ตูนประเภทนี้เป็นเรื่องของนวนิยายสมัยใหม่ที่ค่อนข้างจะเป็นความจริงหรืออิงความจริง ซึ่งเร้าความสนใจทางวิทยาศาสตร์ เนื้อเรื่องมักจะเกี่ยวกับการค้นพบทางวิทยาการยุคใหม่

2. หนังสือการ์ตูนเชิงอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective) การ์ตูนประเภทนี้แสดงให้เห็นความโหดเหี้ยมร้ายกาจของเหล่ามิจฉาชีพ หรือนักเลงอันธพาล ซึ่งก่อความสงบสุขของประชาชน และมักจบลงด้วยความหายนะของเหล่าร้าย โดยความสามารถจับกุมของผู้รักษากฎหมาย

3. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องจริง (True Stories) ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญๆ ของบ้านเมืองหรือของโลก เช่น ประวัติการสำรวจการค้นพบสิ่งมหัศจรรย์ วิทยาการยุคใหม่ พฤติกรรมของวีรชน เป็นต้น

4. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับความรัก (Romance) การ์ตูนประเภทนี้นิยมในหมู่วัยรุ่น เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก

5. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับสารคดีสั้น (Condensed Classic) เป็นการ์ตูนเชิงวรรณคดีหรือวรรณกรรมของชาติ ซึ่งการ์ตูนประเภทนี้เด็กมักไม่นิยมอ่าน หรืออ่านไม่ค่อยเข้าใจนัก

6. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ (Animals Stories) เป็นการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก เป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในเชิงตลกขบขัน และสอนให้เด็กมีความรักใคร่เอ็นดูต่อสัตว์

7. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัยของประเทศแถบตะวันตก (Westerns and Adventure Stories) ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอารยธรรมตะวันตกสมัยโบราณ เช่น เรื่องของอัศวินควาบอย ซึ่งมีการต่อสู้กันระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในป่า การผจญภัยในห้วงอวกาศ

8. หนังสือการ์ตูนเชิงวิชาการ (Informational Comic Books) เป็นหนังสือการ์ตูนที่ให้ความรู้ข้อคิดเชิงวิชาการ เกี่ยวกับการเรียนรู้ อันเป็นการอธิบายเรื่องยากให้เข้าใจได้ง่าย โดยอาศัยภาพช่วยอธิบาย เช่น เรื่องพลังงานปรมาณูเพื่อสันติ เป็นต้น

นอกจากนั้น สมาคมศึกษาเกี่ยวกับเด็กในแห่งอเมริกา (Child Study Association of America, 1943) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนในปี 1943 และแบ่งหนังสือการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด ดังนี้

1. เรื่องการผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝันเกินจริง (Fantastic Adventure)
3. เรื่องสงคราม (War)
4. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
5. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคลสำคัญ (Real Stories and Biography)
6. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
7. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)

8. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
10. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)

นอกจากนั้น สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นในบริเวณเมืองโตเกียวและโอซาก้า พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นในท้องตลาด แบ่งได้ 8 ประเภท ได้แก่

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF. Manga) เป็นการ์ตูนเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ มักมียานอวกาศกับพระเอกเป็นตัวชูโรง

2. แนวเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันศึกษา (Gukuen Manga) การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และมักจะเป็นโรงเรียนประถมหรือมัธยม นอกจากบทรักๆ ใคร่ๆ แล้วยังมีบท"แอ็คชั่น" เกี่ยวกับพวกกีฬาประเภทต่างๆ ซึ่งเน้นเป็นภาพการ์ตูนในแง่มุมต่างๆ โดยใช้คำอธิบายที่ใช้คำพูดน้อย ตามปกติพระเอกในการ์ตูนประเภทนี้มักจะมีรูปร่าง หน้าตาดีหรือท่าทางทะเล้น มีความสามารถในทางกีฬาประเภทต่างๆ

- 3.แนวเรื่องผิศาจหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga) ผีจะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะที่น่ารัก น่าเอ็นดู มีคุณธรรมและเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือมนุษย์

- 4.แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga) แนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิตรบ มีการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดิน รถถังขบวนรถถัง ระยะเวลาสั้นๆ กลายมาเป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์และมักได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก

- 5.แนวเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ (Jidai Manga) เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชาмуไร นินจา หรือการ์ตูนเกร็ดประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในสมัยต่างๆ รูปและเรื่องราวของการ์ตูนประเภทนี้มักเต็มไปด้วยความโหดร้าย ทารุณ และความรุนแรง เช่น มีเลือดพุ่งกระชูด การใช้อาวุธทำร้ายจนในหน้ามักเป็นขึ้นๆ

- 6.แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga) การดำเนินเรื่องเน้นความ "โรแมนติก" ระหว่างเด็กสาววัยรุ่นกับพระเอกหนุ่มรุ่นพี่รูปร่าง ลีลาการวาดเป็นแบบนุ่มนวล ประกอบด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมที่พัดหอบใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมีจมูกโด่งและมักมีผมสีทอง

- 7.แนวเรื่องแบบปลุกใจเสือป่า (Ero Manga) ผู้อ่านส่วนใหญ่มักเป็นผู้ใหญ่ประเภทที่มีงานทำแล้ว ซึ่งต้องใช้เวลาในหารเดินทางโดยรถไฟ 2- 3 ชั่วโมง เนื้อหาของการ์ตูนประเภทนี้มักเป็นความคิดเพื่อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศของคนโดยสารรถไฟหรือชีวิตทำงานของคนทำงานในบริษัท ซึ่งจะมินางเอกนุ่งน้อยห่มน้อยทุกเรื่อง

- 8.แนวเรื่องแบบล้ำยุค (Avani Garde Manga) ลักษณะการวาดมักจะแปลกแหวกแนวเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มักไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้อ่านโดยทั่วไปนัก เพราะเข้าใจยาก เช่น

ผลงานของ Tsuge Giharu ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ เป็นจิตใต้สำนึกสะท้อนให้เห็นสภาพแท้จริง ภาวะอันเป็นสากลของโลกและสังคมญี่ปุ่น

จากการศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.แนวผจญภัย หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอารยธรรมสมัยโบราณ เช่น เรื่องของอัศวิน คาวบอย ซึ่งมีการต่อสู้กันระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในป่า การผจญภัยในห้วงอวกาศ อาทิเช่น เรื่อง Onepiece , Rave

2.แนวอาชญากรรม หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นความโหดเหี้ยม ร้ายกาจของเหล่ามิจฉาชีพ หรือนักเลงอันธพาล ซึ่งก่อความสงบสุขของประชาชน และมักจบลงด้วยความหายนะของเหล่าร้าย โดยความสามารถในการจับกุมของผู้รักษากฎหมาย อาทิเช่น เรื่อง นักสืบรุ่นจิ๋วโคนัน, คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา

3.แนวสงคราม หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสมรภูมิรบ มีการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดิน รถถังขจรถถึง รวมทั้งสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ อาทิเช่น เรื่อง Red Eyes

4.แนวพิศาจ ปีศาจ หรือสัตว์ประหลาด หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพิศาจ หรือสัตว์ประหลาดเป็นตัวเอก มีการปรากฏกายให้มนุษย์เห็นถึงความน่าเกลียด น่ากลัว เนื้อเรื่องมีการต่อสู้ การปกป้อง ช่วยเหลือเผ่าพันธุ์เดียวกัน หรืออาจเป็นการช่วยเหลือมนุษย์ เพื่อแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดขึ้น หรือเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ อาทิเช่น เรื่อง ล่าอสูรกาย

5.แนวประวัติศาสตร์ หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชาмуไร นินจา หรือการ์ตูนเกร็ดประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในสมัยต่างๆ หรือเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญๆของบ้านเมืองหรือโลก อาทิเช่น เรื่อง โนบุนางะ

6.แนวข้ามขั้นหรือตลก หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาโดยหลักที่ก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในเชิงตลกขบขัน อาทิเช่น เรื่อง ยามาตะทาโร่

7.แนวความรัก หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก การดำเนินเรื่องเน้นความ “โรแมนติก” ระหว่างเด็กสาววัยรุ่นกับพระเอกหนุ่มรุ่นพี่รูปงาม ลีลาการวาดเป็นแบบนุ่มนวล อาทิเช่น เรื่อง ฟีน้องคู่จูน

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง โหดร้าย มีฉากต่อสู้ ฆ่าฟัน ทำร้ายให้อีกฝ่ายได้รับความเจ็บปวดทั้งร่างกายและจิตใจนั้น มีอยู่ในเนื้อหาการ์ตูนเกือบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนผจญภัย การ์ตูนสงคราม การ์ตูนอาชญากรรมหรือนักสืบ การ์ตูนเรื่องจริงและประวัติศาสตร์ (ชาติณรงค์ วิสุตกุล ,2543) ทั้งนี้การ์ตูนที่แฝงไปด้วยความรุนแรง การผจญภัยต่างๆ นั้น ได้รับความ

สนใจจากวัยรุ่นจำนวนมาก อาจเป็นเพราะเด็กถูกกดดันให้เครียดจากสังคมในเรื่องผลการเรียนอย่างหนัก ทำให้เด็กเห็นตัวละครในการ์ตูนเป็นฮีโร่ และได้มีการปลดปล่อยความรุนแรงและความกดดันที่มีอยู่ในตนเอง ผ่านทางการอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างน้อยก็เป็นการหลีกหนีความเป็นจริงไปได้ชั่วขณะหนึ่ง (Sugiyama,1982) ตลอดจนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและน่าติดตาม และความน่าสนใจของตัวหนังสือการ์ตูนเอง การ์ตูนที่มีความรุนแรงเหล่านี้จึงมัดใจเด็กและวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

ความชอบและความสนใจของวัยรุ่นที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนนั้นดูง่ายเข้าใจง่าย และเรียกร้องความสนใจของวัยรุ่นได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิด และคุณธรรมต่าง ๆ ที่ต้องการ ปลุกฝังให้เกิดในตัวของวัยรุ่นไว้ในภาพและหนังสือการ์ตูนนี้ได้เป็นอย่างดี (ชมภูมิกานต์ ม.ป.ป.) และยังเป็นสื่อที่ผู้อ่านเข้าถึงได้ง่าย โดยไม่มีข้อขัดแย้งใด ๆ ทั้งสิ้น ต้องการความพยายามในการอ่านน้อยที่สุด เรื่องราวถูกเล่าด้วยภาพ และคำบรรยายที่อ่านได้ง่าย ๆ อีกเพียงไม่กี่คำ คำศัพท์พิเศษที่จะใช้อธิบายเหตุการณ์ในเรื่องเกือบไม่มีความจำเป็นต้องใช้เลย (Frank, 1954)

Larrick (1964) ได้อ้างถึงจำนวนหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในสหรัฐอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1964 ว่ามีถึง 30 ล้านเล่มต่อเดือน และหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มจะเวียนกันอ่านได้อย่างน้อย 3 คน สำหรับเหตุที่วัยรุ่นอ่านการ์ตูนนั้น ลาร์ริก ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนสนองความต้องการของวัยรุ่นที่มีต่อการผจญภัยและกิจกรรม
2. การ์ตูนมีเนื้อหาสั้น และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว วัยรุ่นจะได้รับความสนุก ความพอใจได้อย่างรวดเร็ว น่าตื่นเต้น
3. หนังสือการ์ตูนหาได้ง่าย เป็นหนังสือราคาถูกและมีจำหน่ายทั่ว ๆ ไป
4. แนวคิดทางจิตวิทยาบอกว่าวัยรุ่นต้องการรวมกลุ่มเมื่อคนอื่น ๆ อ่านหนังสือการ์ตูน วัยรุ่นที่ไม่อ่านจะรู้สึกแปลกและโดดเดี่ยวไม่เข้าพวก จึงพากันอ่านหนังสือการ์ตูนให้เหมือน ๆ กัน
5. มีวัยรุ่นจำนวนมากที่ไม่มีอะไรอ่านดีกว่าหนังสือการ์ตูน วัยรุ่นเหล่านี้ไม่สามารถหาหนังสือที่ดีอ่านได้ หรือบางครั้งไม่ทราบว่าหนังสือที่ดี และน่าอ่านมากกว่านี้ วัยรุ่นจำนวนมากชอบอ่านการ์ตูน บางคน “ติด” การ์ตูน และจะอ่านเป็นประจำ

สาเหตุที่วัยรุ่นชอบหนังสือการ์ตูนนั้น ทั้งนี้เนื่องมาจากคุณลักษณะที่สำคัญของหนังสือการ์ตูนนั่นเอง กล่าวคือ การ์ตูน (Burton, 1955)

1. อ่านแล้วเข้าใจง่าย เพราะไม่ต้องอ่านทุกตัว เพียงแต่มองรูปภาพและอ่านเพิ่มเติมอีกเล็กน้อย ก็สามารถเข้าใจเรื่องได้

2. หนังสือการ์ตูนมีเนื้อเรื่องหลากหลาย ทั้งเรื่องลึกลับ ตื่นเต้น การผจญภัย จึงทำให้วัยรุ่นสนใจมากขึ้น
3. วัยรุ่นมักถือเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
4. วัยรุ่นมักจินตนาการไปตามหนังสือการ์ตูนที่อ่านว่าคนมี 2 พวก คือ คนดีกับคนเลว ซึ่งมีลักษณะรูปร่างหน้าตาและการกระทำเหมือนกับตัวการ์ตูนที่เขาอ่าน
5. วัยรุ่นมักชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในการ์ตูนที่ตนนิยมชมชอบ ความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในหนังสือการ์ตูนและจะยึดถือนำมาเป็นแบบอย่าง
6. หนังสือการ์ตูนหาง่ายและราคาถูก

นอกจากนั้น Crow (Crow & Crow ,1956) ได้ทำการศึกษาเรื่องความสนใจในการอ่านของวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. วัยรุ่นหญิงชอบอ่านหนังสือมากกว่าวัยรุ่นชาย แต่วัยรุ่นชายมีความสนใจในการอ่านกว้างกว่า จึงอ่านหนังสือได้มากกว่าประเภทกว่าวัยรุ่นหญิง
2. วัยรุ่นชายไม่ชอบอ่านเรื่องแบบวัยรุ่นหญิง กล่าวคือ วัยรุ่นชาย มักจะชอบเรื่องที่มีลีลาฉับไว เคลื่อนไหวได้เร็ว ดูรุนแรง เอาจริงเอาจัง โดยเฉพาะเรื่องประเภทการต่อสู้ ผจญภัย และเรื่องในเชิงวิทยาศาสตร์ ส่วนวัยรุ่นหญิง มักจะชอบเรื่องที่มีลีลาอ่อนโยน นุ่มนวล โรแมนติก ชวนให้เกิดจินตนาการ เช่น เรื่องความรัก
3. วัยรุ่นชายไม่ชอบอ่านเรื่องประเภทที่มีลักษณะแบบผู้หญิง ๆ มักจะชอบเรื่องที่เหมาะสมกับเพศและวัยของตัวเอง ส่วนวัยรุ่นหญิง ชอบอ่านเรื่องทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของผู้ชาย หรือเรื่องที่อยู่ในระดับที่เกินวัยกว่าตัวเอง

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า วัยรุ่นชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะอ่านง่าย ภาพสวย สีสวย เนื้อเรื่องตลกขบขัน ตื่นเต้น ลึกลับสยองขวัญ นอกจากนั้นราคาไม่ค่อแพงสามารถหาซื้อได้ง่าย แต่สิ่งสำคัญยิ่งในการชอบอ่านการ์ตูนคือ วัยรุ่นจะนำตัวเองเข้าไปพัวพันกับตัวการ์ตูนในเรื่องคิดว่าเป็นจริงเป็นจัง เพื่อที่วัยรุ่นจะได้ปรับเพื่อแก้ปัญหาทางอารมณ์ และปัญหาส่วนตัวของวัยรุ่นเอง ในการอ่านหนังสือการ์ตูนของวัยรุ่น เขามักจะมีความรู้สึกที่ตัวเองเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้กับอุปสรรค ความบีบคั้นต่าง ๆ รวมทั้งความอยุติธรรมของมนุษย์ หนังสือการ์ตูนสามารถทำให้วัยรุ่นที่มีลักษณะขี้ขลาด กลายเป็นผู้ที่เก่งกล้าได้ นอกจากนี้ วัยรุ่นยังสามารถเข้าใจเรื่องราวและความหมายจากภาพในหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสืออ่านทั่วไป ด้วยเหตุผลดังกล่าว วัยรุ่นจึงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ซึ่งหากเด็กวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังอ่อนไหวไปกับสิ่งรอบตัวและเป็นวัยที่กำลังสร้างเอกลักษณ์ของตัวเอง ได้รับเอาสิ่งต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในหนังสือการ์ตูน อาจทำให้เกิดการคล้อยตามและเกิดจินตนาการเพื่อฝืนตามไปกับตัวละครในหนังสือการ์ตูน ที่จะส่งผลผลักดันให้เด็กวัยรุ่นนำสิ่งต่างๆ ที่ได้อ่านมาปรับใช้กับในชีวิตประจำวัน จากการอ่านหนังสือการ์ตูนเพื่อความบันเทิงอาจกลายเป็นการอ่านเพื่อเป็น

แบบอย่าง ที่เปรียบเทียบการ์ตูนเข้ากับในชีวิตจริงและนำไปใช้ หากสิ่งเป็นพิษที่อยู่ในหนังสือการ์ตูนเหล่านี้แทรกซึมเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่น จะส่งผลกระทบต่อความคิดและพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ซึ่งมีงานวิจัยที่พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนมากเกินไปจนติดการ์ตูน จะมีผลต่อความคิดและจินตนาการของเด็ก และเนื้อหารุนแรงก็เป็นสิ่งสำคัญ เด็กบุคลิกภาพก้าวร้าวที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้และทะเลาะวิวาท ใช้เวลานานเกินกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และในหนึ่งวันอ่านการ์ตูนโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง เป็นเวลานาน 10 ปี จะมีการเก็บเหตุการณ์ที่เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำและนำพฤติกรรมรุนแรงนั้นมาใช้ในชีวิตประจำวันและมีผลต่อความคิดก้าวร้าวของเด็ก (Tan & Scruggs, 1980) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัย พบว่า การเปิดรับสื่อรุนแรง 3 ชั่วโมงต่อวันเป็นการเปิดรับสื่อจำนวนมากเกินไป จะมีผลกระทบในด้านการตีความสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมว่าเป็นอันตรายและมีความรุนแรงเกินความเป็นจริง ตลอดจนเกิดความหวาดกลัวการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมด้วย (Geen, 1981) เนื่องจากการเก็บเหตุการณ์ที่เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำ (Shrum & Guinn, 1993) การเปิดรับสื่อรุนแรงเป็นระยะเวลายาวนาน จะทำให้เกิดการยอมรับความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น ก่อให้เกิดความซาซนในการมองความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทำให้วัยรุ่นเพิกเฉยกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น สูญเสียความสงสารเห็นอกเห็นใจผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในความรุนแรงนั้น (Savitsky, et al. , 1971) นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดการจดจำความรุนแรงนั้นว่าเป็นสิ่งปกติธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคม ความรุนแรงเป็นสิ่งที่นำมาใช้ได้เพื่อไปให้ถึงตามเป้าหมาย และบางครั้งความรุนแรงก็ยังได้รับรางวัลหรือการเสริมแรงจากคนในสังคมด้วย จึงเป็นการเพิ่มโอกาสให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นด้วย (Thomas, et al. ,1977) จากการศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมและงานวิจัยต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นที่พบว่า ในหนึ่งวันอ่านการ์ตูนโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง จะมีผลกระทบต่อความคิดก้าวร้าวและพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น ผู้วิจัยจึงได้ทำการจัดแบ่งระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนในระดับที่เหมาะสม คือ 0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน และระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนในระดับที่ไม่เหมาะสม คือ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน เพื่อนำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

เป็นเวลานานกว่า 15 ปีแล้วที่ความบันเทิงในรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทคอมพิวเตอร์เกม ได้เริ่มแพร่กระจายเข้ามาในประเทศไทย ตั้งแต่สมัยเกมรุ่นแรกที่เกิดโดยบริษัทอาตาริชของอเมริกา ซึ่งได้ยกเลิกกิจการไปแล้วและได้แพร่กระจายเข้ามาอย่างแท้จริงในยุคของพลเอกเปรม ติณสูลานนท์ โดยการนำร่องของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักวิชาการทางนิเทศศาสตร์ยอมรับว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของ “สื่อ” ที่มีอิทธิพลมหาศาล โดยจัดให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) อย่างหนึ่งที่มีความหมายและความสำคัญมากกว่าที่จะเป็นเพียงเกมหรือของเด็กเล่นอย่างที่เข้าใจกัน แม้แต่บุคคลในวงการบันเทิงก็ยอมรับว่าเกมคอมพิวเตอร์

มีความหมายมากกว่าเครื่องเล่นเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว (วิภา อุดมฉันท, 2536) เกมคอมพิวเตอร์ในยุคแรก ใช้ชื่อเรียกว่า “วิดีโอเกม” หมายถึง สิ่งที่มีส่วนประกอบของเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ประกอบด้วย เครื่องเล่นวิดีโอเกม ซึ่งมีลักษณะเป็นกล่องเครื่องเล่นสีดำขนาดประมาณ 7 x 10 นิ้ว สำหรับใส่ตลับเกม มีสายไฟเชื่อมโยงกันกับคันโยกไปซ้ายหรือขวา มีสายต่อเชื่อมเข้ากับเครื่องรับโทรทัศน์ภายในบ้าน ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นจอภาพ และมีตลับเกมขนาดเล็กที่เป็นซอฟต์แวร์ (Software) ใช้ในการเล่นเกมที่เด็กสามารถเล่นได้ตามลำพัง หรือเล่นกับเพื่อน ๆ ได้เพียงแค่ใส่ตลับเกมตามที่ต้องการเข้ากับเครื่องเล่น เปิดสวิตช์เกมการเล่น ก็จะปรากฏภาพให้เห็นบนจอโทรทัศน์ แต่ยุคแรกของเกมคอมพิวเตอร์มีอายุค่อนข้างสั้นและประสบปัญหาล้มลุกคลุกคลาน อิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทยจึงอยู่ในวงจำกัด ส่วนเกมคอมพิวเตอร์ยุคที่ 2 นำเสนอโดย นินเทนโด (Nintendo) ของญี่ปุ่น ซึ่งได้เข้ามาแทนที่อาตาริของอเมริกา ตั้งแต่ปี 1983 (2526) สำหรับเนื้อหาของเกมจะเน้นในเรื่องการค้นคว้า การท่องเที่ยวการต่อสู้ในอวกาศและความแปลกใหม่ต่าง ๆ ซึ่งเมื่อผ่านด่านนี้จะนำไปสู่ด่านที่สองและก้าวหน้าไปที่ด่านต่อไปตามความสามารถของผู้เล่น โดยมีการให้รางวัล (คะแนน) รวมทั้งการมีสีสันสวยงามและการมีเสียงเพลงประกอบ (สุชาดา สัจจสันถวไมตรี, 2542) ซึ่งในปัจจุบันมีการพัฒนาจากตลับเกมไปเป็นแผ่นซีดีเกม ซึ่งใช้เล่นกับเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ จึงเรียกกันว่า “เกมคอมพิวเตอร์” และในครั้งนี้การแพร่กระจายของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยเป็นไปอย่างรวดเร็วและรุนแรงไม่แพ้ในญี่ปุ่นหรืออเมริกา เด็กไทยเริ่มมีการพูดถึงเกมคอมพิวเตอร์ และเริ่มหาซื้อหรือหยิบยืมกันเล่นจนกระทั่งเกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นหัวข้อสนทนาที่มีรสชาติที่สุดในหมู่ประชาชน จากตัวเลขความนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของทางศูนย์ข้อมูลวิจัย บริษัทธนาคารกสิกรไทย เคยได้ประเมินมูลค่าตลาดเกมคอมพิวเตอร์ทั้งระบบไว้ประมาณ 20,000 ล้านบาท เป็นมูลค่าตลาดทั้งในส่วนของตัวเครื่องเกมคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เล่นเกมในตลาด พีซีรวมถึงซอฟต์แวร์เกมที่ขายกันอยู่ ซึ่งหากนับรวมเม็ดเงินในการเล่นคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าหรือศูนย์การค้าต่าง ๆ ตลาดเกมคอมพิวเตอร์จะมีมูลค่าเกือบ 30,000 ล้านบาท และในแต่ละปีจะมีจำนวนคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นประมาณ 10 ล้านคนทั่วโลก ซึ่งจำนวนคนเล่นที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี เป็นผลมาจากการพัฒนาของเครื่องเล่นและซอฟต์แวร์ที่มีความสมจริงและเป็นเกมอินเทอร์เน็ตแอกทีฟที่ผู้เล่นสามารถโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ หรือผู้เล่นอีกคนหนึ่งได้ (“เทคโนโลยี”, 2540)

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ได้มีผู้ที่ให้ความสนใจรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ไว้หลายรูปแบบดังนี้ (สุชาดา สัจจสันถวไมตรี, 2542)

1. เกมบทบาทสมมุติ (Role Playing Game, RPG) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้คำสั่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นภาษาญี่ปุ่น หรืออังกฤษ ซึ่งผู้เล่นจึงต้องเรียนรู้และจดจำคำสั่งในการเล่น

2. เกมต่อสู้ (Action Game, ACT) เป็นเกมการต่อสู้โดยเฉพาะ
3. เกมยิง (Shooting Game, STG) เป็นเกมประเภทการยิง
1. เกมกีฬา (Sports Game, SPG) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬา เช่น เทนนิส
6. เกมลับสมอง (Puzzle Game, PZG) เป็นเกมที่ต้องใช้การตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ
7. เกมผจญภัย (Adventure Game)

สำหรับในประเทศอเมริกาได้มีการจัดแบ่งประเภทของเกมดังนี้ (โจว ลิง, 2535)

1. Strategy Game (ST) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องวางแผน และใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ
2. Simulation Game (SI) จะเป็นเกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง
3. Adventure Game (AD) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะปฏิบัติตามเนื้อเรื่องที่ถูกระบุกำหนดเอาไว้แล้ว
4. Role – playing Adventure Game (RP) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับเกมผจญภัยแต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้
5. Wargame (WG) เป็นเกมที่จำลองสงครามหรือการรบต่าง ๆ ในอดีตหรืออนาคต
6. Action/Arcade Game (AC) เป็นเกมที่มีเล่นในเกมนอร์เคด เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือเกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่าง ๆ

จากการศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์และจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เกมการต่อสู้ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้โดยเฉพาะ เช่น การเตะ ต่อย ตี ฟาด โดยไม่รวมถึงการยิงโดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปืนชนิดต่างๆ จรวด แสงเลเซอร์ อาทิเช่น เกม Street Fighter
2. เกมยิง หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการยิงโดยเฉพาะโดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปืนชนิดต่างๆ จรวด แสงเลเซอร์ ซึ่งไม่รวมถึงการต่อสู้ จุดเด่นของเกมยิง คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ เป็นเกมที่มีลักษณะการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา อาทิเช่น เกม Counter strike
3. เกมกีฬา หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจำลองการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เทนนิส ฟุตบอล อาทิเช่น เกม FIFA Football 2004

4. เกมฝึกสติปัญญา หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผน ฝึกทักษะ และใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่าง ๆ อาทิเช่น puzzle, Tervis

5. เกมผจญภัย หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว ผู้เล่นจะบุกทำลายด่านที่โปรแกรมตั้งไว้ไปเรื่อย ๆ ไม่สามารถล้างเกมหรือเคลียร์เกมได้ อาทิเช่น เกม Harry Potter

6. เกม role playing หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ตัวละครสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้คำสั่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นภาษาญี่ปุ่น หรือ อังกฤษ ผู้เล่นจึงต้องเรียนรู้และจดจำคำสั่งในการเล่น อาทิเช่น เกม Ragnarok, Dragon raja, Final Fantasy

นอกจากจะแบ่งประเภทของเกมตามเนื้อหาของเกมแล้ว ประเทศอเมริกาได้ก่อตั้งกลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ (National Coalition on Television Violence-NCTV) ยังได้ศึกษาเปรียบเทียบเพื่อจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเนื้อหาในวิดีโอเกม โดยใช้เกณฑ์ในการจัดแบ่งระดับเดียวกับภาพยนตร์ โดยมีความแตกต่างกันตรงที่ การแบ่งเกมออกมาเพื่อคว่าเนื้อหาของเกมใดที่รุนแรงมากก็จะห้ามเด็กเล่น แบ่งระดับเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับอายุของผู้ชม นอกจากนี้ยังมีการจัดระดับความรุนแรงจากสถาบันการจัดอันดับเกม ESRB (Entertainment Software Rating Board) บริษัทผู้จัดอันดับเนื้อหาของเกมจากต่างประเทศ ซึ่งจะทำการกำหนดระดับเนื้อหาของเกมให้เหมาะสมกับอายุ และความเหมาะสมของผู้เล่น ในรูปแบบของสัญลักษณ์ ซึ่งความหมายของสัญลักษณ์ มีดังนี้ (กฤตพล พันธิไชย , 2548)

C - Early Childhood หมายถึง เนื้อหาที่มีความปลอดภัยเหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 3 ปีขึ้นไป

E - Everyone หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเพียงเล็กน้อย เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 6 ปีขึ้นไป

T - Teen หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีภาพความรุนแรงอยู่ เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 13 ปีขึ้นไป

M - Mature หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีเรื่องเกี่ยวกับเพศอยู่บ้าง เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 17 ปีขึ้นไป

A - Adults only เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม มีภาพความรุนแรง และมีเรื่องเกี่ยวกับเพศอยู่มาก เหมาะสำหรับผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น

RP - Rating Pending หมายถึง เป็นเกมที่กำลังรอผลการจัดลำดับความเหมาะสมจาก ESRB

การเลือกใช้สื่อต่างๆเป็นกิจกรรมที่เด็กและเยาวชนใช้เป็นการพักผ่อนเมื่อมีเวลาว่าง แต่ผลกระทบที่ตามมาหลายด้าน เช่น หนีออกจากโลกความเป็นจริงที่ไม่น่าพึงพอใจ หลีกหนีจากหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ หนีจากความเครียด หรือใช้เวลาที่อยู่ให้หมดไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจนำมาซึ่งผลกระทบที่ร้ายแรงได้ หากใช้มากเกินไปหรือในจำนวนที่ไม่เหมาะสม(Spark,2002) ซึ่งทางด้านกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้มีมาตรการควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กและวัยรุ่น โดยเฉพาะการเล่นของเด็ก โดยการจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งเป็นมาตรการควบคุมเนื่องจากกลุ่มเยาวชนติดเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เนื่องจากพบว่าโดยเฉลี่ยการใช้เวลาเล่นเกมสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง และพบว่า ร้อยละ 15 เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์ ซึ่งส่วนใหญ่ในกลุ่มผู้เล่นอายุต่ำกว่า 20 ปี (“โอเคกฎเหล็ก”, 2547) ซึ่งน.พ.พนม เกตุมาน จิตแพทย์วัยรุ่น คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กล่าวว่า เห็นด้วยกับมาตรการดังกล่าว เรื่องนี้ไม่ถือเป็นการจำกัดสิทธิเด็ก แต่ถือเป็นการควบคุมไม่ให้เด็กออกนอกกลุ่มออกทางมากกว่า การให้เด็กเล่นเกมวันละ 3 ชั่วโมง ยังถือว่ามากเกินไป ควรเล่นแค่วันละ 1 ชั่วโมง แล้วไปทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น เรียน ทบทวนหนังสือ เล่นกีฬา เพราะการเล่นเกมนาน ๆ จะส่งผลกระทบต่อความคิดเด็ก แม้เกมจะสอนให้เด็กรู้จักคิด แต่ก็คิดน้อยกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ (“โอเคกฎเหล็ก”, 2547) จากการศึกษาและรวบรวมวรรณกรรมและงานวิจัยต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นที่พบว่า ควรให้มีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง ผู้วิจัยจึงได้ทำการจัดแบ่งระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์เป็น 2 ระดับ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในระดับที่เหมาะสม คือ 0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน และระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ในระดับที่ไม่เหมาะสม คือ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน เพื่อนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

วัยรุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกกันว่าวิดีโอเกม เป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวย ที่มีไมค์ ไทสัน เฉินหลง บรูซลี ฯลฯ หรือเกมสงครามที่ต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศไปจนกระทั่งถึงอวกาศที่ใช้ปืนเลเซอร์ยิง ต่อสู้ และเกมผจญภัยอย่าง Super Mario กลับได้รับความนิยมและติดตลาดมากอยู่ช่วงหนึ่ง เพราะผู้เล่นได้รับความสนุกสนานกับการยิงต่อสู้กลับไปกลับมาในบทบาทของพระเอก เมื่อเด็กเห็นภาพเกี่ยวกับสงครามการฆ่าฟันเป็นเกมที่สนุกสนาน ได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กส่วนใหญ่สับสนและแยกแยะไม่ออกว่าความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร บรรดาเด็ก ๆ ต่างชื่นชอบความรุนแรงของเกม เพราะได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง ถ้าหากเป็นการดูทีวีหรือภาพยนตร์ก็ได้แต่นั่งมองอยู่ห่าง ๆ และคอยเอาใจ

ช่วย แต่ในเกมคอมพิวเตอร์เขาได้เป็นพระเอกและเป็นพระเอกที่ไม่ตาย เพราะถ้าหากพลาดก็
สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ โดยขณะที่เล่นจะมีเสียง เสียงประกอบให้เกือบเหมือนจริงสร้างความ
เร้าใจให้กับผู้เล่นจนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ทั้งหมดนี้ทำให้วัยรุ่นเห็นว่าการ
ทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้อาวุธต่าง ๆ เป็นสิ่งถูกต้องที่สังคมยอมรับ วัยรุ่นจึงมี
ภาพที่คิด ๆ ว่าสงครามหรือการฆ่าฟันเป็นเกมการละเล่นที่สนุกสนาน พระเอกมีหน้าที่ฆ่าศัตรูอย่าง
เดียว วัยรุ่นอาจนำความคิดนี้มาเป็นบรรทัดฐานของตนว่า ถ้าหากทำร้ายผู้อื่นก็จะชนะและถูกต้อง
เสมอไป ส่วนเกมผจญภัยมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความชั่วร้ายของซาตานและแนวจินตนาการแบบนิยาย
วิทยาศาสตร์ เนื้อหาของเกมมักแสดงให้เห็นว่ามีอำนาจชั่วร้ายหวังจะครองโลกจึงต้องเป็นหน้าที่ของ
พระเอกที่จะต้องพิทักษ์โลก สำหรับเกมกีฬาแม้จะมีเนื้อหาไม่รุนแรง แต่ไม่ดึงดูดความสนใจ
เท่าที่ควร ปัจจุบันไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีเนื้อหาอย่างไร ต่างเพิ่มความละเอียดอ่อน
สลับซับซ้อนให้เหมือนจริงมากขึ้นทั้งภาพและเสียง มีเงื่อนไขปัญหาและทำคะแนนได้ยาก ก็ยัง
ทำลายความสามารถของผู้เล่นและอยู่ในตลาดได้นาน (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533)

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์จัดได้ว่า เป็นสื่อบันเทิงที่เล่นกันอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะ
อย่างยิ่งการได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้นเร้าใจจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ และที่สำคัญคือ การที่
ผู้เล่นได้เป็นผู้กำหนดการแพ้ชนะของเกมได้ด้วยตนเอง โดยผู้เล่นจะเป็นพระเอกในการต่อสู้กับผู้ร้าย
ในจอภาพ และเกิดภาพพจน์ที่เห็นว่า สงครามหรือการฆ่าฟันเป็นเกมสนุกสนานได้ เลียนแบบ
พระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ต้องใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาตัวเอง วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงสับสนแยกแยะไม่
ออกว่า ความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร รู้แต่เพียงว่าพระเอกต้องฆ่าศัตรูเท่านั้น เมื่อพระเอกผู้
ทรงคุณธรรมฆ่าคนได้เป็นเรื่องถูกต้อง จึงก่อให้เกิดอิทธิพลของความเชื่อที่ว่า ถ้าทำร้ายผู้อื่นก็จะ
ชนะและถูกต้องศัตรูจะถูกทำร้ายทุกวิถีทาง ซึ่งการฆ่าเป็นวิธีที่ดีที่สุดหากจะเอาชนะผู้อื่น เหล่านี้
นานวันเข้าส่วนก่อให้เกิดเป็นบรรทัดฐานต่อความนึกคิดและจิตใจของวัยรุ่น และในที่สุดก็จะ
นำไปสู่การใช้วิธีการรุนแรงในการแก้ไขปัญหาก็เป็นได้ ซึ่งรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ หัวหน้าหน่วยจิตเวช
เด็ก โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ได้กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ว่า “พ่อแม่เป็นจำนวนมากเล่าให้ฟังว่า
ลูกมักแสดงกิริยาหยาบกระด้าง เมื่อพ่อแม่บอกให้หยุดเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะได้ไปทำการบ้าน
หรือช่วยงานบ้านอื่น ๆ บ้าง ทั้งนี้เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นเกมที่เล่นได้ง่าย เมื่อเด็กเล่นแล้วจะ
เกิดแรงจูงใจ ที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุด จึงมักมีปฏิกิริยาก้าวร้าวเมื่อถูกขัดจังหวะการเล่น โดย
ที่พ่อแม่ก็ไม่เข้าใจว่าอะไรเป็นสาเหตุของความก้าวร้าวหงุดหงิด” (ภักคินี เหมือนสุทรวงศ์, 2532)

จากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE (INTERNATIONAL COALITION AGAINST
VIOLENT ENTERTAINMENT) อันประกอบไปด้วย ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย แคนาดา
อังกฤษ ฝรั่งเศส ฮอลแลนด์ รวมทั้งประเทศไทย ได้ร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจาก

เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งพบว่าแม้เกมคอมพิวเตอร์จะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่ก็มีความไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะส่วนใหญ่มักเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบียดเบียนและนิยมใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่นซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม แม้ว่าจะต้องใช้ความรุนแรงเข้าทำห้ำหั่นฆ่าฟันก็ตามกลับเห็นเป็นสิ่งถูกต้องและชอบธรรม ซึ่งจากการสำรวจเกมคอมพิวเตอร์จาก 95 เรื่อง พบว่า เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามมีจำนวน 58% และเกมที่เน้นความรุนแรงดุเดือดอีกถึง 83% (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533) เนื่องจากมีผลกระทบที่มากมายต่อพฤติกรรมของเด็กดังกล่าว ทางด้านกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้มีมาตรการควบคุมพฤติกรรมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่น โดยการจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้วันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง ซึ่งเป็นมาตรการควบคุมเนื่องจากกลุ่มเยาวชนติดเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เนื่องจากพบว่าโดยเฉลี่ยการใช้เวลาเล่นเกมสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง และพบว่า ร้อยละ 15 เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมง / สัปดาห์ ซึ่งส่วนใหญ่ในกลุ่มผู้เล่นอายุต่ำกว่า 20 ปี (“โอเคกฎเหล็ก”, 2547)

จากบทความของ ดร. ธอมัส เรเดคกี (ยงยศ พรตปกรณ, 2532) ได้กล่าวถึงผลการวิจัยในปี 1987 ว่าเกมคอมพิวเตอร์ Captain Power ที่ใช้อาวุธ คือ ปืนแสงเลเซอร์ มาให้เด็กอายุระหว่าง 8 – 10 ปี เล่น พบว่า เกิดการทะเลาะวิวาทในสนามเด็กเล่นของโรงเรียนเพิ่มขึ้นถึง 80% หลังจากที่ได้เล่นเกมนี้แม้ว่าเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้มีความเชื่อว่าเกมรุนแรงเหล่านี้มีส่วนต่อการทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท แต่ถ้าหากไม่ได้มีการเก็บบันทึกหรือคอยเฝ้าสังเกตอย่างระมัดระวัง เหตุการณ์เหล่านี้ก็จะถูกมองข้ามไปว่าเด็ก ๆ ทะเลาะเบาะแว้งกันเป็นของธรรมดา และในปี 1983 ก็ได้มีการศึกษาเด็ก 500 คนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลลัพธ์ปรากฏว่าคะแนนในการเรียนตกต่ำลงจากเดิม ICAVE ได้แนะนำให้ผู้ปกครองระมัดระวังในการให้บุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมประเภทสงครามหรือมีความรุนแรง ควรจะมีระบุ “THIS IS A WAR GAME” ทั้งนี้ จากข้อมูลต่าง ๆ ดังกล่าวจึงเห็นได้ว่า สื่อบันเทิงประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนเป็นอย่างมาก จึงควรที่จะได้มีการศึกษาวิจัยที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญและผลกระทบต่าง ๆ โดยเฉพาะความก้าวร้าวรุนแรงที่เยาวชนได้รับจากหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

จากการรวบรวมงานวิจัยต่างๆ ได้มีผู้ให้ความสำคัญและทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลสื่อหนังสือการ์ตูน ในแง่มุมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

คำรง เพชรพลาย (คำรง เพชรพลาย, 2504 อ้างถึงใน ชวลี เชื่อมทอง, 2528) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง อายุ 9-10 ปี พบว่า เด็กชายและเด็กหญิงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนคล้ายคลึงกัน และในปีเดียวกัน ลาวรรณ โจมเจลา (2504) ได้ศึกษาผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5-ป.7) พบว่า

1. เด็กชายจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง
2. เด็กชายชอบเรื่องโลดโผน มีการชกต่อยมากที่สุด ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเทพนิยาย
3. เด็กชายได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง เมื่อชอบคำพูดบางคำในการ์ตูน เด็กชายจะจำและนำมาพูดซ้ำบ่อย ๆ จนติดปาก ส่วนเด็กหญิงจำแต่ไม่นำไปใช้
4. เด็กนักเรียนชั้น ป.5 มักรู้สึกว่าตัวเองหรือเพื่อนทันสมัยมาก เมื่อพูดด้วยศัพท์สะแลง ซึ่งจำมาจากการ์ตูน
5. เด็กชายชอบวาดการ์ตูนที่ชอบ แต่เด็กหญิงมักลองทำทำให้เหมือนการ์ตูนที่ชอบ
6. เมื่ออ่านหนังสือการ์ตูนแล้ว เด็กชายจะมีอารมณ์ตื่นเต้นมากกว่าเด็กหญิง

มีงานวิจัยที่สนับสนุน คือ Hildret (1958) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กชายและเด็กหญิงเช่นเดียวกัน โดยทำการวิจัยกับเด็กอายุ 6-16 ปี ในประเทศอังกฤษ ปรากฏว่า พบว่าเด็กในวัยนี้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำ และความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราร้อยละ 90 ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการศึกษาเกี่ยวกับความนิยมของผู้อ่านต่อนิตยสารการ์ตูน (Comic Magazines) โดยมีการสำรวจทั่วประเทศจัดทำโดยสำนักพิมพ์ฟอว์เซทท์ (Fawcett) ใน ปี1943 (สุรางค์ รุ่งเรือง ,2525) ผลการสำรวจมีดังนี้

- ผู้อ่านระหว่างอายุ 6-11 ปี เป็นชายร้อยละ 85 หญิงร้อยละ 81
- ผู้อ่านระหว่างอายุ 12-17 ปี เป็นชายร้อยละ 87 หญิงร้อยละ 80
- ผู้อ่านระหว่างอายุ 18-30 ปี เป็นชายร้อยละ 41 หญิงร้อยละ 28
- ผู้อ่านระหว่างอายุ 31 ปีขึ้นไป เป็นชายร้อยละ 16 หญิงร้อยละ 12

แม้ว่าจะเป็นการสำรวจที่ผ่านมาเป็นเวลานานแล้วก็ตาม แต่ก็ชี้ให้เห็นถึงความนิยมของผู้อ่านวัยต่าง ๆ ที่มีต่อนิตยสารการ์ตูน และในด้านการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน มี

งานวิจัยของกรรณิศา ศรีเจริญ (2527) วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละบาท พบว่า มีคุณธรรมที่ปรากฏอยู่ทั้งสิ้น 28 คุณธรรม แบ่งเป็นคุณธรรมด้านการสร้างสรรค์ และด้านการทำลาย โดยคุณธรรมด้านการส่งเสริมที่พบมากที่สุดเรียงลำดับกันไป ได้แก่ ความเมตตา กรุณา การให้ความรักและห่วงใย และความสุภาพอ่อนน้อม ส่วนคุณธรรมด้านการทำลาย ได้แก่ การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย ความซื่อสัตย์สุจริต และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของตัวละครด้านการส่งเสริมกับการทำลาย พบว่าเรื่องชีวประวัติศาสตร์ สงคราม ชีวิตและความรัก อาชญากรรม และเรื่องผี มีปริมาณของพฤติกรรมด้านการทำลายสูงกว่าปริมาณ ด้านการสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งพบงานวิจัยที่สอดคล้องกัน คือ พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูนญี่ปุ่นในส่วนด้านการทำลายคุณธรรม ซึ่งพบว่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายมากที่สุด รองลงมา คือ ความไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ และประพฤตินอกงามตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของลลิตา ยูนาการ (2533) ที่ทำการวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากญี่ปุ่น พบว่า เนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ได้แก่ เรื่องความรัก (49.46%) เรื่องการต่อสู้ตื่นเต้น โดด โดด (15.47%) เรื่องผีปิศาจ (14.60%) และเรื่องลึกลับประหลาดสืบสวนสอบสวน (11.76%) ตามลำดับ เนื้อหาสาระที่นำเสนอส่วนใหญ่ มักจะมีตัวละครเป็นวัยรุ่นหรือไม่ก็อยู่ในวัยที่ใกล้เคียง โดยสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการและความสนใจของเด็กในวัยนี้ จะทำให้วัยรุ่นเข้าใจ และเข้าถึง เกิดความรู้สึกว่าตัวเองมีส่วนร่วมไปกับเรื่องเหล่านั้นได้โดยง่าย ส่วนประเภทของหนังสือที่ชอบอ่านมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ หนังสือประเภทการ์ตูน ทั้งในวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ม.ต้น และม.ปลาย มากที่สุด และเนื้อเรื่องที่วัยรุ่นไทยชอบอ่านมากที่สุด วิเคราะห์แยกตามเพศ พบว่า วัยรุ่นชาย สนใจอ่านเรื่องต่อสู้ เรื่องตลกขบขัน ผจญภัย และเรื่องประเภทลึกลับสืบสวนสอบสวนเพราะเป็นเรื่องที่สนุก ตื่นเต้น และน่าติดตาม ในขณะที่วัยรุ่นหญิง สนใจอ่านเรื่องประเภทความรัก เรื่องขบขัน และเรื่องเกี่ยวกับภูตผีปิศาจมากที่สุด เพราะเป็นเรื่องที่อ่านแล้วสบายใจ จบลงอย่างมีความสุข ส่วนที่ชอบเรื่องผีปิศาจ เพราะ เป็นเรื่องที่สนุก ตื่นเต้น และน่าติดตาม ซึ่งงานวิจัยที่ได้ผลสอดคล้องกัน คือ Barcus (1961, 1963) ได้ศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนซันเดย์ คอมิกส์ (Sunday Comics) พบว่า อันดับที่ 1 คือ เนื้อหาเกี่ยวกับ “ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัว” (มากกว่า 30%) รองลงมาเป็นอันดับที่ 2 คือ “อาชญากรรม” 17% และจากการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนตั้งแต่ปี 1943-1956 พบว่า เนื้อหาเกี่ยวกับ “ความตลกขบขัน” มากที่สุด รองลงมา เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการ “ผจญภัย” และการศึกษาเกี่ยวกับเป้าหมายของตัวละครในการ์ตูน พบว่าตัวละครมีเป้าหมายในการกระทำดังต่อไปนี้คือ เพื่อความเพลิดเพลิน (17%) แสดงออกถึงพลังและอำนาจ (13%) เพื่อความรัก (12%) เพื่อความยุติธรรม (11%) ส่วนในการให้ได้มาซึ่งเป้าหมายนั้นๆ ตัวละครใช้วิธีต่าง ๆ กัน ได้แก่ ทำงาน 27% ใช้ไหวพริบ 15% ใช้เสน่ห์ 13% ใช้ความรุนแรง 10% นอกจากนั้น คือ ฟังพาอาศัยให้ผู้อื่นช่วย, ใช้อำนาจ และรอให้โชคมาถึงเอง ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของ Witty (1957) ที่ศึกษา

เกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กจำนวน 2,500 คน พบว่าเด็กสนใจประเภทเรื่องสัตว์ประหลาดและเรื่องมหัศจรรย์กับเรื่องภูตผีและเรื่องสยองขวัญอยู่ในระดับมากรองจากเรื่องตลกขบขันทั่วไป ทั้งนี้เพราะเด็กเป็นผู้ที่มีจินตนาการไกลเกินความจริงที่ซ้ำซากในชีวิตประจำวัน เด็กจึงชอบอ่านการ์ตูนประเภทดังกล่าว ซึ่งเป็นหนังสือที่มีโครงเรื่องตื่นเต้นเร้าใจ เนื้อเรื่องตรงกับความสนใจของเด็ก และตัวละครในเรื่องมีความสมจริง ส่วนความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนตามเพศพบว่า เด็กชายจะสนใจเรื่องสงครามและการต่อสู้มากเป็นอันดับหนึ่ง เด็กหญิงสนใจเรื่องเกี่ยวกับเพนนิยายมากที่สุด นอกจากนี้ พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล (2532) ได้ศึกษาเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นกัน โดยศึกษา พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เพราะให้ความสนุกตื่นเต้น โดยส่วนใหญ่มักจะหาซื้ออ่านเอง และจะอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในเวลาว่างและเมื่ออ่านจบจะเก็บหนังสือการ์ตูนไว้ทุกเล่ม

นอกจากนั้นเพชรชมพู เทพพิพิช (2533) ได้ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบอ่านหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบดูโทรทัศน์ประเภทการ์ตูนมากที่สุด รองลงมาเป็นประเภทตลกขบขัน และตื่นเต้น ส่วนการอ่านหนังสือการ์ตูนพบว่า ชอบอ่านประเภทตลกขบขัน ผจญภัย และสัตว์ตามลำดับ ส่วนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า เล่นเกมประเภทผจญภัย กีฬา และอวกาศ ตามลำดับ และพบว่าค่าความสัมพันธ์เชิงบวกกับความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความชอบอ่านการ์ตูนตลกขบขัน และความชอบเล่นเกมประเภทไฟ หมากรุก ค่ายกล กีฬา หมัดมวย สงคราม อวกาศ และผจญภัย ซึ่งมีงานวิจัยต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับประเภทของหนังสือการ์ตูนกับพฤติกรรมเกร ได้แก่ งานวิจัยของ Hoult (1949) ศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กชาย และเด็กหญิงที่ถูกควบคุมตัวฐานมีความประพฤติเกร จำนวน 235 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่มี ความประพฤติเกร พบว่ากลุ่มแรกอ่านการ์ตูนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรมและการผจญภัยที่ น่ากลัวมากกว่ากลุ่มที่สอง ซึ่งHoultให้ข้อสังเกตว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนอาจไม่ใช่ต้นเหตุของ อาชญากรรม แต่เด็กที่ประพฤติตัวเกรจะมีแนวโน้มที่ชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม และในปีเดียวกัน Wolf และ Fiske (1949) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กโดยการ สัมภาษณ์ พบว่าส่วนใหญ่เริ่มอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ที่มีความสนุกสนานก่อน และต่อมาจะอ่าน การ์ตูนที่มีอภิมหาวีรบุรุษเป็นตัวละคร ซึ่งเด็กในช่วงวัยรุ่นตอนต้นที่มีการปรับตัวได้ดี จะชอบอ่าน การ์ตูนเรื่องซูเปอร์แมน มนุษย์ค้างคาว และการ์ตูนแนวผจญภัยปนอาชญากรรม ต่อจากนั้นจะ เปลี่ยนมาอ่านการ์ตูนเรื่องที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตจริง ส่วนเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ปรับตัวได้น้อย กว่า จะยังคงอ่านการ์ตูนที่มีอภิมหาวีรบุรุษเป็นตัวละครต่อไปเรื่อย ๆ เพราะช่วยให้มีจินตนาการใน เรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้ นอกจากนี้Tan และ Scruggs (1980) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพและเนื้อหาารรุนแรงของหนังสือการ์ตูนมีผลพฤติกรรม

ก้าวร้าวของเยาวชนหรือไม่ อย่างไร ศึกษาโดยการวิจัยเชิงการทดลอง ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเยาวชนชายและหญิงสองกลุ่ม ให้อ่านการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่รุนแรง และทำการสัมภาษณ์ว่า มีการเปลี่ยนแปลงกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ อย่างไร โดยผลการวิจัยสรุปว่า การ์ตูนจะมีผลสะสมในอนาคตมากกว่าผลฉับพลัน หากผู้อ่านทุกวันเป็นเวลา 10 ปีจะมีผลต่อความคิดก้าวร้าวของเยาวชนได้ และยังมีการศึกษาของชาติณรงค์ วัสดุกุล (2543) ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยการวิจัยเชิงสำรวจ พบว่าวัยรุ่นชายในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเคยมีการเปิดรับการเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงร้อยละ 84.7 การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติในด้านความรุนแรงทั่วไป ทัศนคติในด้านความรุนแรงในการใช้ชีวิตของวัยรุ่นชาย ทัศนคติในด้านพฤติกรรมการแสดงออกซึ่งความรุนแรง ทัศนคติในการเสนอเนื้อหา รุนแรงของสื่อมวลชน แต่ในขณะที่งานวิจัยของปณิศา นิตยาพร (2543) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อมวลชนที่มีเนื้อหารุนแรงและสภาพแวดล้อมทางสังคมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มนักเรียนอาชีวะชาย พบว่า การเปิดรับสื่อมวลชนที่มีเนื้อหารุนแรงไม่ส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว แต่พบว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

นอกจากนั้นยังมีการศึกษาของ Ekman (1972) พบว่า การเห็นตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ทำพฤติกรรมที่รุนแรงนั้นกระตุ้นให้เด็กเกิดความวิตกกังวลซึ่งจะนำไปสู่การยับยั้งการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ส่วนการที่เด็กเห็นตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแบบทำพฤติกรรมรุนแรงนั้นไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล แต่มีแนวโน้มในการกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงขึ้นได้ ซึ่ง Tannenbaum (1972) ได้ให้ความเห็นสอดคล้อง เช่นเดียวกัน และยังมีการวิจัยของ Bandura และคณะ (Bandura et al. ,1963) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวมีผลทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบ และศึกษาว่าการมีตัวแบบผ่านสื่อต่างๆ จะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบของเด็กแตกต่างกันอย่างไร โดยศึกษากับเด็กระดับอนุบาล ให้ดูตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตุ๊กตาล้มลุก 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 ตัวแบบที่เป็นมนุษย์จริง

ประเภทที่ 2 ตัวแบบจากภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ถ่ายทำจากมนุษย์จริง

ประเภทที่ 3 ตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน โดยใส่ชุดแมวและสวมหัวแมว

ประเภทที่ 4 ตัวแบบไม่ก้าวร้าว

ประเภทที่ 5 ไม่มีตัวแบบ

ผลการทดลอง พบว่าตัวแบบก้าวร้าวทั้งสามประเภทแรก ส่งผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบได้มากกว่าตัวแบบไม่ก้าวร้าวและไม่มีตัวแบบ นอกจากนั้นตัวแบบจริงยังสอนให้

เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าตัวแบบภาพยนตร์และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน ต่อมาในปี 1965 Bandura ได้ทำการทดลองโดยเปรียบเทียบว่าเมื่อเด็กได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับผลแตกต่างกัน มีผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกันหรือไม่ โดยแบ่งเป็น 3 สภาพการณ์ ได้แก่

สภาพการณ์ที่ 1 เด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัล

สภาพการณ์ที่ 2 เด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษ

สภาพการณ์ที่ 3 เด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแต่ไม่เห็นผลใดๆเกิดขึ้น

ผลการทดลอง พบว่า เด็กจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุดเมื่อเด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัล รองลงมา คือ เด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแต่ไม่เห็นผลใดๆเกิดขึ้น และเด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษจะแสดงพฤติกรรมก้าวร่วมน้อยที่สุด เด็กชายแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบสูงกว่าเด็กหญิงทั้ง 3 สภาพการณ์ และพบว่าเมื่อตัวเด็กเองแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัลเป็นสิ่งตอบแทน จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ไม่ว่าจะเห็นตัวแบบได้รับผลกระทบใดๆก็ตาม

งานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมงานวิจัยต่างๆ ได้มีผู้ให้ความสำคัญและทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับอิทธิพลสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อพฤติกรรม ในแง่มุมต่างๆ ดังต่อไปนี้

วิภา อุตมพันธ์ (2536) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น” โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับเด็กญี่ปุ่นเมื่อปี 2533 และเด็กไทยในปี 2534 โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และแบบสำรวจ (Survey Research) ผลการวิจัยพบว่า วัยที่คลั่งไคล้วิดีโอเกมเป็นพิเศษอยู่ในช่วงอายุ 8 – 15 ปี เด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ร้อยละ 93 ของเด็กไทย และร้อยละ 97 ของเด็กญี่ปุ่น และการเล่นวิดีโอเกมจัดเป็นงานอดิเรกที่เด็ก ๆ ชอบเป็นอันดับที่ 3 ทั้งเด็กไทยและเด็กญี่ปุ่น รองลงมาจากการดูโทรทัศน์และอ่านหนังสือการ์ตูน ในด้านทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกม ทางด้านชื่อเสียง พบว่า เด็กส่วนใหญ่ระบุว่าทำให้เสียเวลา เสียเงิน ยิ่งเล่นยิ่งคิด ผลการเรียนต่ำลง ไม่ค่อยอยากทำกิจกรรมอื่น ๆ และทำให้ผู้ปกครองไม่พอใจ และยังพบผลกระทบในด้านพฤติกรรมก้าวร้าวที่เพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งมีงานวิจัยที่พบผลเช่นเดียวกันคือ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ได้ศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูนรายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร” โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ผลจากการศึกษาพบว่า ความชอบเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก กล่าวคือ นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากก็มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาก โดยเกมที่นิยมเล่นมากที่สุด คือ เกม

ประเภทผจญภัย และเกมที่ผลิตออกมาส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้การต่อสู้และความรุนแรง จากเนื้อหาเกมในลักษณะดังกล่าวจึงอาจส่งผลให้เด็กเรียนรู้ในทางที่ผิดและเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมา นอกจากนี้ Rushbrook (1986) ได้ทำการศึกษาว่า การเล่นเกมที่มีความรุนแรงมีผลกระทบต่อเด็ก โดยทำการศึกษาในเด็กเกรด 5 เกรด 8 และเกรด 11 พบว่า สิ่งที่เด็กได้รับจากการเล่นเกมคือ ความรุนแรง และพบว่า เด็กที่เล่นเกมมาก ๆ จะชอบในเรื่องของความรุนแรงเพิ่มขึ้น และยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบในด้านต่างๆ ที่มีต่อเด็กและวัยรุ่นอีกด้วย ดังงานวิจัยของ Chambers และ Ascione (1985) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง และไม่มี ความรุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และเกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่า เด็กที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำกว่าเด็กที่เล่นเกมที่ไม่รุนแรง และพบว่าเกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้เพิ่มพฤติกรรมช่วยเหลือ ส่วนเกมที่รุนแรงนั้นจะเป็นตัวช่วยยังไม่ให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือ

นอกจากการศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมโดยศึกษาจากตัวเด็กเองแล้ว ยังมีการศึกษาถึงความคิดเห็นของผู้ปกครองว่ามีความคิดเห็นอย่างไรต่อการเล่นเกมของเด็ก ดังเช่นการศึกษาของ กุลธิดา ธรรมวิภังค์ (2538) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร” โดยทำการสำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมมาเป็นเวลา 4 – 6 ปี และใช้ระยะเวลา 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทเกมต่อสู้หรือแอ็คชั่น ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่ไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น ในเรื่องพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าวิดีโอเกมมีประโยชน์อยู่ในระดับต่ำและมีโทษอยู่ในระดับปานกลางสำหรับบุตร นอกจากนี้ อารมณ์ ปิยะเวช (2538) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร” ศึกษาถึงผลกระทบต่ออวัยวะ อารมณ์ หรือทัศนคติของกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบต่ออวัยวะ อารมณ์หรือทัศนคติ เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลกระทบต่ออวัยวะ อารมณ์ หรือทัศนคติเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างชอบต่อสู้ แสดงออกในความคิดว่าการฆ่าศัตรูเป็นการขจัดปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนที่ผู้อื่นจะฆ่าเรา

จากงานวิจัยที่ได้รวบรวมมา แสดงให้เห็นว่า สื่อมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่จะส่งผล

ให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบตามตัวแบบ และนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว ตลอดจนยังไม่มีงานวิจัยใดที่ศึกษาให้เห็นอย่างชัดเจนเกี่ยวกับผลของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว จึงเป็นที่มาของการศึกษาในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

คำจำกัดความในการวิจัย

1. ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายและ/ หรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย ซึ่งจะต้องมีภาพ และเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการกระทำที่การแสดงถึงการบังคับทางร่างกายต่อตนเองและต่อผู้อื่น ทั้งการใช้อาวุธหรือไม่ใช้อาวุธ และเป็นการแสดงการบังคับที่มากเกินไปต่อบุคคล ทำให้ได้รับความเจ็บปวด บาดเจ็บหรือเสียชีวิต เช่น การต่อสู้ ยิงกัน หรือทำให้เสียชีวิต

2. หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิด เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย การแสดงออก ซึ่งอาจเป็นภาพที่เกินความเป็นจริง ใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ ตัวบุคคล หรือสถานที่ และมีการจัดลำดับเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย โดยหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงวัดได้จากการให้ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นพ้องต้องกัน 2 ใน 3 คนในการตัดสินว่าหนังสือการ์ตูนมีเนื้อหารุนแรง

3. ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการจัดแบ่งหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง เป็น 5 ประเภท ได้แก่

3.1 แนวผจญภัย หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอารยธรรมสมัยโบราณ เช่น เรื่องของอัศวิน คาบอย ซึ่งมีการต่อสู้กันระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในป่า การผจญภัยในห้วงอวกาศ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เรื่อง Onepiece

3.2 แนวอาชญากรรม หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นความโหดเหี้ยมร้ายกาจของเหล่ามิถุนาซีฟ หรือนักเลงอันทรงพลัง ซึ่งก่อความทุกข์ของประชาชนและมักจบลงด้วยความหายนะของเหล่าร้าย โดยความสามารถในการจับกุมของผู้รักษากฎหมาย เนื้อหาเกี่ยวข้องกับทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เรื่อง นักสืบรุ่นจิ๋วโคนัน, กินคะอิชิกับคดีฆาตกรรมปริศนา

3.3 แนวสงคราม หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิรบ มีการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดิน รถถังขบวนรถถัง รวมทั้งสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เรื่อง Red Eyes

3.4 แนวพิศาจ ปีศาจ หรือสัตว์ประหลาด หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพิศาจ หรือสัตว์ประหลาดเป็นตัวเอก มีการปรากฏกายให้มนุษย์เห็นถึงความน่าเกลียด น่ากลัว เนื้อเรื่องมีการต่อสู้ การปกป้อง ช่วยเหลือเผ่าพันธุ์เดียวกัน หรืออาจเป็นการช่วยเหลือมนุษย์เพื่อแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดขึ้น หรือเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ เนื้อเรื่องมีการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เรื่อง ล่าอสูรกาย

3.5 แนวประวัติศาสตร์ หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับซามูไร นินจา หรือการ์ตูนเกร็ดประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในสมัยต่างๆ หรือเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญๆ ของบ้านเมืองหรือของโลก มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เรื่อง โนบุนางะ

4. เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง หมายถึง สื่อบันเทิงชนิดที่นำเอาจุดเด่นของเกมและคอมพิวเตอร์มารวมไว้ด้วยกัน มีลักษณะเป็นกราฟิกและมีการเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงามและมีเสียงเพลงประกอบ ใช้เล่นกับเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ และเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายและ/หรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย โดยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง วัตถุประสงค์จากการจัดระดับความรุนแรงจากสถาบันการจัดอันดับเกม ESRB (Entertainment Software Rating Board) ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกจัดอยู่ในระดับความรุนแรง ดังนี้

4.1 T Teen หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีภาพความรุนแรงอยู่ เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 13 ปีขึ้นไป

4.2 M Mature หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีเรื่องเกี่ยวกับเพศอยู่บ้าง เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 17 ปีขึ้นไป

4.3 A Adults only เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม มีภาพความรุนแรง และมีเรื่องเกี่ยวกับเพศอยู่มาก เหมาะสำหรับผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น

5. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการจัดแบ่งเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง เป็น 4 ประเภท ได้แก่

5.1 เกมการต่อสู้ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้โดยเฉพาะ เช่น การเตะ ต่อย ตี ฟาด โดยไม่รวมถึงการยิงโดยใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปืนชนิดต่างๆ จรวด แสงเลเซอร์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เกม Street Fighter

5.2 เกมยิง หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการยิงโดยเฉพาะโดยใช้ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปืนชนิดต่างๆ จรวด แสงเลเซอร์ ซึ่งไม่รวมถึงการต่อสู้ จุดเด่นของเกมยิง คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ เป็นเกมที่มีลักษณะการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เกม Counter strike

5.3 เกมผจญภัย หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นจะรู้สึกได้ว่าตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว ผู้เล่นจะบุกทำลายด่านที่โปรแกรมตั้งไว้ไปเรื่อย ๆ ไม่สามารถล้างเกมหรือเคลียร์เกมได้ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้ อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เกม Harry Potter

5.4 เกม role playing หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ตัวละครสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้คำสั่งต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นภาษาญี่ปุ่น หรือ อังกฤษ ผู้เล่นจึงต้องเรียนรู้และจดจำคำสั่งในการเล่น ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการทำให้ อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บ ล้มตาย เตือดร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกายหรือทางวาจา รวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย อาทิเช่น เกม Ragnarok

6. ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง หมายถึง พฤติกรรมการการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง เพื่อสนองความต้องการหรือทำให้เกิดความพึงพอใจ โดยพิจารณาจากปริมาณที่เวลาใช้เป็นจำนวน ชั่วโมงต่อวัน แบ่งเป็น 2 ตัวแปร คือ

6.1 ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่เหมาะสม คือ ใช้เวลาอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 0-3 ชั่วโมงต่อวัน

6.2 ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่ไม่เหมาะสม คือ ใช้เวลาอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน

7. กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน หมายถึง คนที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูน มากกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นอัตราส่วน 3 : 1

8. กลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง คนที่ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ มากกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูน คิดเป็นอัตราส่วน 3 : 1

9. พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/ หรือเป็นพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมามาก โดยไม่รวมถึงความก้าวร้าวทางความคิดต่างๆ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

9.1 ความก้าวร้าวทางร่างกาย หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ หรืออาจเป็นการกระทำให้อับอายหรือใช้อำนาจบังคับจิตใจ รวมทั้งพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ซึ่งยกเว้นการกระทำตามหน้าที่หรืออุบัติเหตุ

9.2 ความก้าวร้าวทางวาจา หมายถึง การพูด การใช้วาจาที่ทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางด้านร่างกาย จิตใจ เช่น การพูดดูหมิ่นให้ทะเลาะ พูดให้ได้รับความเสียหาย พูดจาเยาะเย้ย ถากถาง ดูถูก ดูหมิ่น ฯลฯ

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ อาจสรุปเป็นประเภทพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ ดังนี้

- พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ได้แก่ ขวางทางเดิน ขัดขาให้ล้ม ดึง กระทบไหล่ หรือกางเกง กระโปรง เลียนแบบท่าทางความผิดหรือข้อบกพร่องของเพื่อน ขว้างปาของให้โดนผู้อื่น ริดไถเงิน บังคับให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่ไม่เต็มใจ บังคับให้ทำตาม ถ้าไม่ทำตามก็ทำให้เขาได้รับความบาดเจ็บทางกายหรือจิตใจ ต่อสู้ทำร้ายกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ชกต่อย หยิก ตะ โข่ง ผลักโต๊ะ เก้าอี้ให้ล้ม ทบกระຈກให้พัง เขียนคำหยาบบนกระดาน ผนัง

- พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ได้แก่ พูดเสียงดังขัดจังหวะ พูดนินทา พูดเยาะเย้ย พูดประชดประชัน พูดดูให้เพื่อนทะเลาะกัน คำชื่อพ่อแม่ผู้อื่นเมื่อโต้เถียงกัน พูดคำหยาบเมื่อโต้เถียงกับผู้อื่น ตวาด ตะคอกผู้อื่น พูดขู่ซึ่งแสดงความก้าวร้าว เช่น มันจะตบ มันจะดักทำร้าย

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ได้จากคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) จำนวน 58 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็นการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 26 ข้อ และวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 32 ข้อ

ตัวแปรในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) มี 2 ตัวแปร ดังนี้
 - 1.1 ชนิดของสื่อ แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่
 - การอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง
 - การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง
 - 1.2 ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง แบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่
 - ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่เหมาะสม (0- 3 ชั่วโมงต่อวัน)
 - ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน)
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable)
 - 2.1 คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเท่านั้น โดยไม่ครอบคลุมไปถึงสื่อประเภทอื่น
2. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเน้นถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาความรุนแรงเท่านั้น ซึ่งไม่สามารถอธิบายขยายความไปถึงหนังสือการ์ตูนไทยและประเทศอื่นๆ ได้ เนื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในวัยรุ่น และมีการตีพิมพ์เผยแพร่จากสำนักพิมพ์เป็นจำนวนมาก
3. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง รวมถึงวีดีโอเกมที่ใช้เล่นกับเครื่องเล่นเกมประเภท Play Station เนื่องจากในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เพราะเนื้อหาเกมมีความหลากหลาย ทันสมัย อีกทั้งยังมีสถานที่ให้เช่าเล่นเกมอย่างแพร่หลาย

4. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะนักเรียนเพศชายที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่สามารถอธิบายไปถึงเพศและวัยอื่นๆได้
5. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งด้านร่างกายและด้านวาจา ในแง่พฤติกรรมที่แสดงออกมาภายนอก ซึ่งไม่รวมถึงความก้าวร้าวทางความคิดต่างๆ โดยคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวได้จากการรายงานตนเองจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว
6. ผู้วิจัยได้ทำการจัดแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงขึ้นเองจากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งไม่มีผู้ทรงคุณวุฒิในการจัดแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง
7. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเกิดจากการเก็บข้อมูลจากสถานศึกษาและสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านเกม ร้านเช่าหนังสือการ์ตูน และในการวิจัยจะต้องทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ตรงตามเกณฑ์ที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งอาจเกิดความลำเอียงที่เกิดจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง
2. เพื่อทราบถึงแนวโน้มการใช้สื่อและเนื้อหาประเภทของสื่อ ซึ่งในการวิจัยนี้ได้แก่หนังสือการ์ตูนกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสื่อมวลชนในการจัดเตรียมและเสนอเนื้อหาสื่อต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม ตลอดจนตระหนักถึงความรุนแรงในเนื้อหาที่นำเสนอในสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ ว่ามีความรุนแรงมากน้อยเพียงใด หากสื่อหรือเนื้อหาของสื่อดังกล่าวทำให้เกิดผลกระทบในทางไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้หาทางป้องกันและแก้ไขในการนำเสนอสื่อดังกล่าวให้มีคุณภาพและมีความเหมาะสมต่อไป
3. เพื่อนำผลงานวิจัยใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขและป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้รับจากสื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ในวัยรุ่นต่อไป

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัยและวิธีรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์เนื้อหารุนแรง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษานักเรียนเพศชายในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวน 750 คน และทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างให้เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนด เหลือกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นจำนวน 404 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เหลือถูกคัดออกไป เนื่องจากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เข้ากับเกณฑ์ที่ใช้ในการวิจัย

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การสุ่มตัวอย่างแบบ Randomize Sampling โดยแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนชายที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ทั้งในสถานศึกษาและตามสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านเกม ร้านเช่าหนังสือการ์ตูน รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวน 750 คน

2. ทำการคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงตามเกณฑ์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดของการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

- 2.1 คัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยพิจารณาจากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง (ภาคผนวก ก) โดยตรวจสอบจากรายชื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบมากที่สุด 5 รายการ ซึ่งพิจารณารายชื่อ 3 ใน 5 รายการว่าเป็นหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง เมื่อไม่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนดจึงทำการตัดกลุ่มตัวอย่างทิ้งไป เหลือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 637 คน

- 2.2 คัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในอัตราส่วนที่มากกว่ากัน 3 : 1 โดยพิจารณาจากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยทำการตรวจสอบจาก

จำนวนชั่วโมงต่อวัน ที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อไม่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนดจึงทำการตัดกลุ่มตัวอย่างทิ้งไป เหลือกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 404 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือ ดังนี้

1. แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างและพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นคำถามประเภทตอบด้วยตนเอง ประกอบด้วยคำถามปลายเปิด (Open-ended Questionnaire) และให้เลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบว่า ในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่างมักจะใช้สื่อประเภทใดเป็นส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นว่สื่อเหล่านั้นมีความรุนแรงหรือไม่ ใช้สื่อชนิดนั้นในความถี่เท่าใด และทัศนคติที่มีต่อการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริง แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูน

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. แบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวที่พัฒนาโดย ทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) มาทำการปรับปรุงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวที่พัฒนาโดย ทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) มีข้อคำถามจำนวน 58 ข้อ โดยแบ่งเป็นการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 26 ข้อ และวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 32 ข้อ ซึ่ง ทิพย์วัลย์ สุทิน ได้ดำเนินการตามลำดับขั้น ดังนี้

2.1 สังเคราะห์คำที่แสดงถึงพฤติกรรมก้าวร้าว จากความเห็นของครูและนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 100 คน และจัดองค์ประกอบเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว โดยอาศัยแนวคิดของ Buss (1961) , Berkowitz (1965) และ Bandura (1973)

2.2 นำมาสร้างเป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว จำนวน 70 ข้อ โดยสร้างเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Interval) 5 ระดับ ได้แก่ ทำเป็นประจำ ทำบ่อยๆ ทำค่อนข้างบ่อย ทำนานๆครั้ง และไม่เคยทำเลย แทนระดับความก้าวร้าวจากสูงสุดไปหาค่าต่ำสุดโดยให้ผู้ตอบอ่านข้อความที่เป็นสถานการณ์ในแต่ละข้อ แล้วเลือกตอบว่าข้อความแต่ละข้อนั้นเกิดขึ้นในระดับใด ส่วนเกณฑ์ในการให้คะแนน ถือเอาคำตอบที่แสดงถึงพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นเกณฑ์ คือ ให้คะแนน 4, 3, 2, 1 และ 0 ตามลำดับตัวเลขที่แสดงระดับคะแนนสูงสุดไปหาค่าต่ำสุด

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

1. แบบสอบถามมีทั้งหมด 70 ข้อ แต่ละข้อจะเป็นสถานการณ์ระหว่างนักเรียนกับผู้อื่น แต่ละสถานการณ์จะแสดงถึงวิธีการปฏิบัติตัวของนักเรียนทั้งในอดีตและปัจจุบัน
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนระลึกถึงเหตุการณ์ระหว่างตัวนักเรียนกับผู้อื่นทั้งในอดีต และปัจจุบันว่านักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไร แล้วให้กาเครื่องหมาย ✓ ลงในคำตอบท้ายข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุดข้อละคำตอบ

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยทำ
(0) ถ้าเพื่อนมาเหย้าฉันจะโกรธและขู่ อาฆาตเขา			✓		
(00) ฉันมักจะพุดถึงความไม่ดีของเพื่อนเสมอ		✓			

2.3 นำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งหมด 70 ข้อไปวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น (Corrected Item Total Correlation) เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงรายข้อ ได้รายข้อที่มีค่า $r > .2$ ดังนั้นจึงได้จำนวนข้อคำถามทั้งหมด 58 ข้อ

2.4 วิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) เพื่อศึกษาว่ารายข้อใดอยู่ในองค์ประกอบใด พบว่า จากจำนวน 58 ข้อ คำนวณน้ำหนักตัวประกอบ องค์ประกอบที่ 1 มีค่าไอเกน (Eigenvalue) = 18.53 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 37.50 และมีค่าน้ำหนักตัวประกอบตั้งแต่ 0.43219 - 0.64113 แสดงว่าแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นแบบวัดที่มีองค์ประกอบสำคัญเพียงองค์ประกอบเดียว

2.5 วิเคราะห์ความสอดคล้องภายในของแบบทดสอบ โดยวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น (Corrected Item Total Correlation) พบว่า มีค่า r อยู่ระหว่าง 0.4257 - 0.6033 และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาคมีค่าเท่ากับ 0.9521

2.6 วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อด้วยเทคนิค 27 % สูง 27% ต่ำ ด้วยสถิติวิเคราะห์ T-Test เพื่อคัดเลือกรายข้อที่มีอำนาจจำแนก พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูง และกลุ่มที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$)

2.7 ดำเนินการหาความเที่ยงและความตรงของแบบทดสอบ ดังนี้

2.7.1 ความเที่ยง ดำเนินการ 2 วิธี ได้แก่ หาความสอดคล้องภายในแบบทดสอบ ด้วยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของรอนบาร์ค ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของรอนบาร์ค ($\alpha = .9472$) และหาความเที่ยงในการวัดซ้ำ (Test – Retest Reliability) ได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน $r = .8604$ ($p < .001$)

2.7.2 ความตรง วิเคราะห์หาความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวกับนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว ด้วยสถิติ T-Test พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$) และให้เพื่อนประเมินนักเรียนที่ได้รับการระบุว่า เป็นนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจำนวน 20 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวจำนวน 58 ข้อ จากนั้นนำไปวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สันกับการประเมินของครูที่ประเมินกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน พบว่า $r = .71$ ($p < .05$)

3. ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) จำนวน 58 ข้อมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งแบ่งเป็นการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 26 ข้อ และวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 32 ข้อ ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้น ดังนี้

3.1 ศึกษาโครงสร้างของแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของทิพย์วัลย์ สุทิน และรวบรวม คำนิยาม ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว และวิเคราะห์คำที่แสดงถึงพฤติกรรมก้าวร้าว โดยอาศัยแนวคิดของ Buss (1961), Berkowitz (1965) และ Bandura (1973) สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1.1 ความก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทางร่างกาย หรือจิตใจ และ/ หรือเป็นพฤติกรรมการทำลายสิ่งของ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- ความก้าวร้าวทางกาย หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ เสียหายทางร่างกายหรือจิตใจ ซึ่งการทำให้ได้รับความเสียหายทางจิตใจนั้น อาจเป็นการกระทำให้อับอายหรือใช้อำนาจบังคับจิตใจ รวมทั้งการทำลายสิ่งของ ซึ่งยกเว้นการกระทำตามหน้าที่หรืออุบัติเหตุ

- ความก้าวร้าวทางวาจา หมายถึง การพูด การใช้วาจาที่ทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางด้านร่างกาย จิตใจ เช่น การพุดคุยเหยียดให้ทะเลาะ พุดจาเยาะเย้ย ถากถาง ดูหมิ่น

3.2 ดำเนินการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว โดยดำเนินการหาความเที่ยงแบบทดสอบ ดังนี้

ความเที่ยง (Reliability)

1. หาความเที่ยงโดยให้นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 100 คน ตอบแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว แล้วผู้วิจัยทำการวิเคราะห์หาความสอดคล้องภายในแบบทดสอบว่าแต่ละข้อมีความแม่นยำในการวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ด้วยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาร์ค เพื่อหาความสอดคล้องของแบบทดสอบว่าวัดในลักษณะเดียวกันพบว่า ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาร์คมีค่าเท่ากับ .961 ($\alpha = .961$)

ความตรง (Validity)

1. หาความตรง โดยวิธี Construct Validity โดยใช้เทคนิค Known group ซึ่งเป็นกรให้อาจารย์และเพื่อนร่วมชั้น ทำความเข้าใจคำจำกัดความของพฤติกรรมก้าวร้าว จากนั้นให้เสนอรายชื่อของนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว เห็นพ้องต้องกันรายชื่อของนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าว โดยมีนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจำนวน 41 คน และนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว จำนวน 42 คน จากนั้นให้นักเรียนที่อยู่ในรายชื่อนี้มาทำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว และนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่ม โดยใช้สถิติ T - Test พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ($p < .001$)

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าว

พฤติกรรม	กลุ่มที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว		กลุ่มที่มีพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว		สถิติที่ใช้ทดสอบ
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD	
พฤติกรรมก้าวร้าว	2.29	0.51	1.69	0.52	5.329***

*** $p < .001$

เมื่อพิจารณาจากการคำนวณค่าความเที่ยงและความตรงของแบบทดสอบแล้ว พบว่าเป็นแบบทดสอบที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ ดังนั้นจึงสามารถนำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวที่พัฒนาโดยทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) ซึ่งมีข้อคำถามจำนวน 58 ข้อ โดยแบ่งเป็นการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 26 ข้อ และวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 32 ข้อ มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

3.3 สร้างเกณฑ์ในการจัดแบ่งระดับพฤติกรรมก้าวร้าว แบ่งโดยใช้การคำนวณหาค่า $\bar{X} + 1 SD$ จากคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนี้

$$\bar{X} = 61.25 \quad SD = 32.52$$

$\bar{X} + 1 SD$ ได้แก่ คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว ตั้งแต่ 94 คะแนนขึ้นไป
จัดเป็น ระดับความก้าวร้าวสูง

\bar{X} + 1 SD ได้แก่ คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวระหว่าง 29 ถึง 93 คะแนน
จัดเป็น ระดับความก้าวร้าวปานกลาง

$\bar{X} - 1 SD$ ได้แก่ คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว ตั้งแต่ 28 คะแนนลงมา จัดเป็น
ระดับความก้าวร้าวต่ำ

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและทำความเข้าใจในคำจำกัดความของความรุนแรงจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทำการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่จะนำมาใช้ในการวิจัย

1.1 ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีอยู่ในปัจจุบันรวมทั้งสิ้นเป็น 7 ประเภท ได้แก่ แนวผจญภัย แนวอาชญากรรม แนวสงคราม แนวผีसाงปีศาจ แนวประวัติศาสตร์ แนวตลกขบขัน และแนวความรัก และได้ทำการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงขึ้นเอง เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1.1.1 แนวผจญภัย

1.1.2 แนวอาชญากรรม

1.1.3 แนวสงคราม

1.1.4 แนวผีसाง ปีศาจ

1.1.5 แนวประวัติศาสตร์

1.2 ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในปัจจุบันรวมทั้งสิ้นเป็น 6 ประเภท ได้แก่ แนวต่อสู้ แนวยิงกัน แนวกีฬา แนวฝึกสติปัญญา แนวผจญภัย และแนว Role playing และได้ทำการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงขึ้นเอง เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1.2.1 แนวต่อสู้

1.2.2 แนวยิงกัน

1.2.3 แนวผจญภัย

1.2.4 แนว Role playing

2. สร้างเกณฑ์ในการจัดระดับความรุนแรงของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์เพื่อทราบถึงรายชื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ที่จะนำมาใช้ในการวิจัย และเพื่อการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการจัดระดับความรุนแรงของหนังสือการ์ตูน มีดังนี้

2.1.1 ให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 100 คน เขียนรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงให้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้

2.1.2 นำรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง มาจัดเรียงอันดับความถี่มากที่สุด 20 รายการ

ตารางที่ 4 แสดงรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงเรียงลำดับตามความถี่ 20 รายการ

อันดับ	รายชื่อหนังสือการ์ตูน	จำนวนคน
1	บาภิ	86
2	Berserk	77
3	เปลวฟ้าผ่าปฐพี	65
4	Dragonball Z	63
5	ยอดนักสืบรุ่นจิ๋ว โคนัน	49
6	ก๊วแรกสู่งเวียน	44
7	จอมเก บลูส์	41
8	Get backer	33
9	เงินเข้าหานาน	30
10	Samurai Deeper : kyo	28
11	มีดที่ 13 (Marcus)	23
12	คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา	22
13	Hunter x Hunter	20
14	ราชันภูต (Shaman King)	17
15	One piece	16
16	นารูโตะ : นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	15
17	Rave	12
18	GTO	11
19	Deathnote	8
20	Blackjack	7

2.1.3 นำรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง 20 รายการนั้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตัดสินความรุนแรง ซึ่งต้องให้ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นพ้องต้องกัน 2 ใน 3 จึงจะตัดสินว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องนั้นมีเนื้อหารุนแรง โดยมีผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้าน ดังนี้

1. ด้านนิเทศศาสตร์
2. ด้านจิตวิทยา

3. ด้านวงการหนังสือการ์ตูน

ตารางที่ 5 แสดงการตัดสินความรุนแรงในหนังสือการ์ตูนของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

รายชื่อหนังสือการ์ตูน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
	ด้านนิเทศศาสตร์	ด้านจิตวิทยา	ด้านวงการการ์ตูน
1. บาภิ	1	1	1
2. Berserk	1	1	0
3. เพลวฟ้าผ่าปฐพี	1	1	1
4. Dragonball Z	1	1	1
5. ยอดนักสืบรุ่นจิ๋ว โคนัน	1	1	0
6. ก้าวแรกสู่สังเวียน	1	0	1
7. จอมเก บลูส์	0	1	0
8. Get backer	1	0	0
9. เล่นเอาหนาน	1	1	0
10. Samurai Deeper : kyo	1	1	1
11. มืดที่ 13 (Marcus)	1	1	1
12. คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา	1	1	0
13. Hunter x Hunter	1	1	0
14. ราชนันภูต (Shaman King)	0	1	0
15. One piece	1	1	0
16. นารูโตะ : นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ	0	1	0
17. Rave	1	0	0
18. GTO	1	1	0
19. Deathnote	0	1	0
20. Blackjack	0	0	0

หมายเหตุ : 1 หมายถึง มีการตัดสินว่ารุนแรง และ 0 หมายถึง มีการตัดสินว่าไม่รุนแรง

ในการวิจัยครั้งนี้ หนังสือการ์ตูนที่ผู้เชี่ยวชาญทำการตัดสินว่าเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหา
รุนแรง จึงจะจัดเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงที่จะนำมาใช้ในการวิจัย ซึ่งจากตารางสรุปได้
ว่า รายชื่อหนังสือการ์ตูนที่ผู้เชี่ยวชาญ 2 ใน 3 คนมีการตัดสินว่าเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหา
รุนแรง มี ดังนี้

1. บาภิ
2. Berserk

3. เพลวฟ้าผ่าปฐพี
4. Dragonball Z
5. ยอดนักสืบรุ่นจิ๋ว โคนัน
6. ก้าวแรกสู่สังเวียน
7. เลินเฮ่าหนาน
8. Samurai Deeper : kyo
9. มิคที่ 13 (Marcus)
10. คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา
11. Hunter x Hunter
12. One piece
13. GTO

2.1.4 ทำการตรวจสอบรายชื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง จากการตอบแบบสอบถามการอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก ค) และพิจารณารายชื่อหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบมากที่สุด 5 รายการ ซึ่งรายชื่อ 3 ใน 5 รายการต้องเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการตัดสินใจว่าเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง

2.2 ขั้นตอนการจัดระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์

2.2.1 สำหรับกรณีของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผู้วิจัยไม่ได้นำรายชื่อมาจากการ Rating ความรุนแรงเหมือนหนังสือการ์ตูน แต่ผู้วิจัยทำการรวบรวมรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยพิจารณาจากการจัดระดับความรุนแรงจากสถาบันการจัดอันดับเกม ESRB (Entertainment Software Rating Board) เป็นบริษัทผู้จัดอันดับเนื้อหาความรุนแรงของเกมจากต่างประเทศ ซึ่งจะทำการกำหนดระดับเนื้อหาของเกมให้เหมาะสมกับอายุ และความเหมาะสมของผู้เล่น ในรูปแบบของสัญลักษณ์ ซึ่งความหมายของสัญลักษณ์ มีดังนี้ (กฤตพล พันธิไชย ,2548)

- C Early Childhood หมายถึง เนื้อหาที่มีความปลอดภัยเหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 3 ปีขึ้นไป
- E Everyone หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเพียงเล็กน้อย เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 6 ปีขึ้นไป
- T Teen หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีภาพความรุนแรงอยู่ เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 13 ปีขึ้นไป

- M Mature หมายถึง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีเรื่องเกี่ยวกับเพศอยู่บ้าง
เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 17 ปีขึ้นไป
- A Adults only เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม มีภาพความรุนแรง และมีเรื่อง
เกี่ยวกับเพศอยู่มาก เหมาะสำหรับผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้ว
เท่านั้น
- RP Rating Pending หมายถึง เป็นเกมที่กำลังรอผลการจัดลำดับความ
เหมาะสมจาก ESRB

ในการวิจัยครั้งนี้ เกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกจัดอยู่ในระดับความรุนแรงในระดับ T (Teen) M (Mature) และ A (Adults only) จึงจะจัดเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่นำมาใช้ในการวิจัย

2.2.2 จากนั้นทำการตรวจสอบรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ซึ่ง
ได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลการตอบแบบสอบถามเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของ
กลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก ค) และพิจารณารายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบมากที่สุด 5
รายการ ซึ่งรายชื่อ 3 ใน 5 รายการต้องเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงใน ระดับ T (Teen) M
(Mature) และ A (Adults only) จากการจัดระดับความรุนแรงของสถาบันการจัดอันดับเกม ESRB
จากนั้นนำรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบที่สุดมาจัดอันดับ
ความถี่ที่ได้รับความนิยมเล่นมากที่สุด 10 รายการ และแสดงให้เห็นถึงระดับสัญลักษณ์ความรุนแรง
ตามที่สถาบันการจัดอันดับเกม ESRB ได้กำหนดระดับความรุนแรงไว้ ดังตาราง

ตารางที่ 6 แสดงรายชื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงและระดับความรุนแรงของเกม
คอมพิวเตอร์

รายชื่อเกมคอมพิวเตอร์	ร้อยละ	ระดับเครื่องหมายสัญลักษณ์
1. Ragnarok	32.88	T
2. Counter strike	21.81	M
3. Gunbound	12.42	T
4. Need for speed underground	11.07	T
5. Final Fantasy	4.36	T
6. Red alert	4.03	T
7. Call of duty	3.69	M
8. Diablo	3.36	M
9. War Craft	3.36	T
10 Risk your life	3.02	T
รวม	100.0	

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. จัดเตรียมเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมทั้งกำหนดหมายเลขแบบสอบถามเพื่อความสะดวกในการติดตามทางถาม และตรวจสอบความถูกต้องของการตอบคำถามบางข้อในแบบสอบถาม
2. เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย โดยการแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ทั้งในสถานศึกษาและตามสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านเกม ร้านเช่าหนังสือการ์ตูน รวมทั้งสิ้นจำนวน 750 คน พร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับจำนวนกลุ่มตัวอย่าง วิธีทำแบบสอบถาม และกำหนดเวลาที่จะรับคืน
3. นับและตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาทีละฉบับว่า มีจำนวนแบบสอบถามเท่าไรที่สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยคัดเลือกเฉพาะข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนด
4. คัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เข้ากับหลักเกณฑ์ เพื่อนำกลุ่มตัวอย่างมาใช้ในการวิจัย โดยทำการคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเท่านั้น ซึ่งพิจารณาจากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง (ภาคผนวก ค) โดยทำการตรวจสอบจากรายชื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบมากที่สุด 5 รายการ ซึ่งพิจารณารายชื่อ 3 ใน 5 รายการว่าเป็นหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงได้มาจากการ Rating จากผู้เชี่ยวชาญ ส่วนเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ได้มาจากการจัดระดับความรุนแรงของสถาบันการจัดอันดับเกม ESRB เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าไม่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนดจึงทำการตัดกลุ่มตัวอย่างทิ้งไปจำนวน 113 คน เหลือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 637 คน
5. คัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในอัตราส่วนที่มากกว่ากัน 3 : 1 โดยพิจารณาจากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยตรวจสอบจากจำนวนชั่วโมงต่อวัน ที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อไม่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนดจึงทำการตัดกลุ่มตัวอย่างทิ้งไปจำนวน 233 คน เหลือกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 404 คน
6. จัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยพิจารณาจากระยะเวลาในการใช้สื่อแต่ละชนิด กล่าวคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน คือ คนที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในอัตราส่วนที่มากกว่ากัน 3 : 1 จำนวน 201 คน และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ คนที่ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์มากกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูน ในอัตราส่วนที่มากกว่ากัน 3 : 1 จำนวน 203 คน

7. นำแบบสอบถามไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมายของข้อมูล สรุป และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ในส่วนของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

2. ในส่วนของแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง ทำการสำรวจข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

2.1 ในการวิเคราะห์ประเภทของเนื้อหาและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อสัปดาห์ วิเคราะห์โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก (Weighted Cases) เพื่อต้องการอธิบายว่า เนื้อหาแนวใดที่กลุ่มตัวอย่างใช้เวลามากที่สุด โดยให้น้ำหนักในแต่ละช่วงเวลาเพิ่มขึ้นทีละ 1 เท่า โดยมีวิธีคำนวณ ดังนี้

การวิเคราะห์โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนักของเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อสัปดาห์

1 - 5	ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ถ่วงให้น้ำหนักเป็น	1	โดยนำความถี่ที่ได้มาคูณด้วย	1
6 - 10	ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ถ่วงให้น้ำหนักเป็น	2	โดยนำความถี่ที่ได้มาคูณด้วย	2
11 - 15	ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ถ่วงให้น้ำหนักเป็น	3	โดยนำความถี่ที่ได้มาคูณด้วย	3
16 - 20	ชั่วโมงต่อสัปดาห์	ถ่วงให้น้ำหนักเป็น	4	โดยนำความถี่ที่ได้มาคูณด้วย	4
21	ชั่วโมงขึ้นไปต่อสัปดาห์	ถ่วงให้น้ำหนักเป็น	5	โดยนำความถี่ที่ได้มาคูณด้วย	5

2.2 ในการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละประเภท ผู้วิจัยกำหนดจุดตัดที่จะสามารถบ่งชี้ให้เห็นว่า โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์แนวใดที่มีความรุนแรง โดยกำหนดให้เป็นจุดตัดที่ 75 % ของความถี่ทั้งหมด จึงจะจัดว่าหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมีความรุนแรง ซึ่งใช้เกณฑ์เดียวกันทั้งกลุ่มหนังสือการ์ตูนและกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ พิจารณาว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่าหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมีความรุนแรงมีคะแนนความถี่ตั้งแต่ 25% ขึ้นไป แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรับรู้หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมีความรุนแรง และความถี่ที่ได้ต่ำกว่า 25% แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยที่มีการรับรู้หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมีความรุนแรง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงจัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นไม่มีความรุนแรง

2.3 ในการวิเคราะห์ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมก้าวร้าวที่นำเสนอผ่านทางหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยใช้ร้อยละ และไค-สแควร์ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างและทิศทางของความคิดเห็นอย่างชัดเจน

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง TWO – WAY ANOVA โดยมีตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ ดังนี้

3.1 ชนิดของสื่อ 2 ชนิด คือ การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

3.2 ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 2 ระดับ คือ ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในระดับที่เหมาะสม (0-3 ชั่วโมงต่อวัน) และใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแยกผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสำรวจพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 7 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 404 คน

ระดับการศึกษา	จำนวนคน	ร้อยละ
ม.4	154	38.2
ม.5	125	30.9
ม.6	125	30.9
รวม	404	100.0

จากตาราง จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 38.2 รองลงมาเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน ร้อยละ 30.9

ตารางที่ 8 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มหนังสือการ์ตูน 201 คน

ระดับการศึกษา	จำนวนคน	ร้อยละ
ม.4	77	38.3
ม.5	50	24.9
ม.6	74	36.8
รวม	201	100.0

จากตาราง จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มหนังสือการ์ตูน ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 38.3 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 36.8 ส่วนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 24.9

ตารางที่ 9 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์ 203 คน

ระดับการศึกษา	จำนวนคน	ร้อยละ
ม.4	77	37.9
ม.5	75	36.9
ม.6	51	25.2
รวม	203	100.0

จากตาราง จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่จัดอยู่ในกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 37.9 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 36.9 ส่วนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 25.2

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ย(mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)ของอายุกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็นกลุ่มหนังสือการ์ตูนและกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่ม	อายุ		จำนวน (คน)
	M	SD	
กลุ่มหนังสือการ์ตูน	16.57	1.02	201
กลุ่มเกมคอมพิวเตอร์	16.44	0.98	203
รวม	16.5	1.00	404

จากตาราง จะเห็นได้ว่า อายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างโดยรวม คือ 16.5 ปี ในกลุ่มหนังสือการ์ตูนมีอายุเฉลี่ย 16.57 ปี และกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์มีอายุเฉลี่ย 16.44 ปี

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

ตารางที่ 11 แสดงอันดับหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

ชื่อหนังสือการ์ตูน	จำนวนคนที่อ่าน	ร้อยละ	อันดับที่
ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน	67	23.42	1
One piece	46	16.08	2
ก้าวแรกสู่สังเวียน	37	12.94	3
Hunter x Hunter	25	8.74	4
Samurai Deeper : kyo	23	8.04	5
Dragonball Z	22	7.69	6
GTO	18	6.29	7
มีดที่ 13	17	5.95	8
Berserk	17	5.95	9
บาภิ	14	4.90	10
รวม	286	100.0	

หมายเหตุ : กลุ่มตัวอย่างหนึ่งคนสามารถตอบได้มากกว่า 1 รายการ แต่ไม่เกิน 5 รายการ

จากตาราง จะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างนิยมอ่านมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน ซึ่งจัดอยู่ในหนังสือการ์ตูนแนวอาชญากรรม อันดับที่ 2 คือ เรื่อง One piece จัดอยู่ในหนังสือการ์ตูนแนวผจญภัย และนอกจากนั้นจัดอยู่ในหนังสือการ์ตูนแนวผจญภัยเป็นส่วนใหญ่

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 อันดับเกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

ชื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ	อันดับที่
Ragnarok	98	32.88	1
Counter strike	65	21.81	2
Gunbound	37	12.42	3
Need for speed underground	33	11.07	4
Final Fantasy	13	4.36	5
Red alert	12	4.03	6
Call of duty	11	3.69	7
Diablo	10	3.36	8
War Craft	10	3.36	9
Risk your life	9	3.02	10
รวม	298	100.0	

หมายเหตุ : กลุ่มตัวอย่างหนึ่งคนสามารถตอบได้มากกว่า 1 รายการ แต่ไม่เกิน 5 รายการ

จากตาราง จะเห็นได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ เกม Ragnarok ซึ่งจัดเป็นเกมแนว role playing รองลงมา คือ เกม Counter strike ซึ่งจัดเป็นเกมแนวยิงกัน นอกจากนี้ในอันดับรองลงมาจะเป็นเกมในแนว role playing เป็นส่วนใหญ่

ปริมาณในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 13 แสดงความถี่ในการอ่านหนังสือการ์ตูน

ความถี่ในการอ่านหนังสือการ์ตูน	จำนวนคน	ร้อยละ
1 เดือนขึ้นไป ต่อ 1 เล่ม	12	6.0
2-3 สัปดาห์ ต่อ 1 เล่ม	11	5.5
สัปดาห์ละ 1-2 เล่ม	39	19.4
สัปดาห์ละ 3-4 เล่ม	30	14.9
สัปดาห์ละ 5-6 เล่ม	51	25.3
ทุกวัน	58	28.9
รวม	201	100.0

จากตาราง ความถี่ในการอ่านหนังสือการ์ตูนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เกิน 50 %อ่านหนังสือการ์ตูนทุกวันและสัปดาห์ละ 5 – 6 เล่ม (ร้อยละ 28.9 และ 25.3 ตามลำดับ) ส่วนกลุ่มที่น้อยที่สุด คือ 2-3 สัปดาห์ ต่อ 1 เล่ม (ร้อยละ 5.5)

ตารางที่ 14 แสดงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยกว่า 15 นาที ต่อวัน	1	0.5
15 นาที ต่อวัน	6	3.0
30 นาที ต่อวัน	27	13.3
1 ชั่วโมง ต่อวัน	30	14.8
1 ชั่วโมง 30 นาที ต่อวัน	35	17.2
2 ชั่วโมง ต่อวัน	10	4.9
2 ชั่วโมง 30 นาที ต่อวัน	16	7.9
3 ชั่วโมงขึ้นไป ต่อวัน	78	38.4
รวม	203	100.0

จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่แล้วจะใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน (ร้อยละ 38.4) ส่วนกลุ่มที่ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อยที่สุด คือ น้อยกว่า 15 นาทีต่อวัน (ร้อยละ 0.5)

ประเภทเนื้อหาและเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 15 แสดงประเภทเนื้อหาและพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน

พฤติกรรม ในการอ่าน หนังสือการ์ตูน	ประเภทเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน									
	ผจญภัย		อาชญากรรม		สงคราม		ผีตาง ปีสาง		ประวัติศาสตร์	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยอ่าน	25	12.4	32	15.9	112	55.7	82	40.8	105	52.2
เคยอ่าน	176	87.6	169	84.1	89	44.3	119	59.2	96	47.8
รวม	201	100.0	201	100.0	201	100.0	201	100.0	201	100.0

จากตารางจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัยและแนวอาชญากรรม มากที่สุด ร้อยละ 87.6 และ 84.1 ตามลำดับ รองลงมา คือ แนวผีตางและปีศาจ ร้อยละ 59.2 แนวประวัติศาสตร์ ร้อยละ 47.8 และ แนวสงคราม ร้อยละ 44.3

ตารางที่ 16 แสดงประเภทเนื้อหาและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือการ์ตูนโดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก (Weighted Cases) ดังนี้

เวลาที่ใช้ ในการอ่าน หนังสือการ์ตูน ต่อสัปดาห์	ประเภทเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน										รวม (จำนวนถ่วง น้ำหนัก)
	ผจญภัย		อาชญากรรม		สงคราม		ผิศาจ ปีศาจ		ประวัติศาสตร์		
	ความถี่	ถ่วง น้ำหนัก	ความถี่	ถ่วง น้ำหนัก	ความถี่	ถ่วง น้ำหนัก	ความถี่	ถ่วง น้ำหนัก	ความถี่	ถ่วง น้ำหนัก	
1 - 5 ชั่วโมง	104	104	109	109	62	62	78	78	63	63	416
6 - 10 ชั่วโมง	35	70	31	62	16	32	22	44	16	32	240
11 - 15 ชั่วโมง	23	69	18	54	9	27	11	33	12	36	219
16 - 20 ชั่วโมง	7	28	6	24	2	8	4	16	3	12	88
21 ชั่วโมงขึ้นไป	7	35	5	25	0	0	4	20	2	10	90
รวม	176	306	169	274	89	129	119	191	96	153	1053

เมื่อพิจารณาจากการความถี่ถ่วงน้ำหนักในตารางข้างต้นแล้ว พบว่า ส่วนใหญ่จะอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัยมากที่สุด มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก คือ 306 รองลงมาเป็นประเภทอาชญากรรม มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก 274 ตามมาด้วยประเภทผิศาจ ปีศาจ มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก 191 ประวัติศาสตร์ 153 และประเภทที่มีความถี่น้ำหนักน้อยที่สุด คือ ประเภทสงคราม มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก 129

ตารางที่ 17 แสดงประเภทเนื้อหาและพฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมใน การเล่นเกมน คอมพิวเตอร์	ประเภทเนื้อหาของเกมนคอมพิวเตอร์							
	ต่อสู้		ยิงกัน		ผจญภัย		Role playing	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยเล่น	87	42.9	39	19.2	132	65.0	55	27.1
เคยเล่น	116	57.1	164	80.8	71	35.0	148	72.9
รวม	203	100.0	203	100.0	203	100.0	203	100.0

จากตารางจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทยิงกันและแนว Role playing คือ ร้อยละ 80.8 และ 72.9 ตามลำดับ รองลงมา แนวต่อสู้ ร้อยละ 57.1 และแนวผจญภัย ร้อยละ 35.0

ตารางที่ 18 แสดงประเภทเนื้อหาและเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก(Weighted Cases) ดังนี้

เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์	ประเภทเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์								รวม (จำนวนถ่วงน้ำหนัก)
	ต่อสู้		ยิงกัน		ผจญภัย		Role playing		
	ความถี่	ถ่วงน้ำหนัก	ความถี่	ถ่วงน้ำหนัก	ความถี่	ถ่วงน้ำหนัก	ความถี่	ถ่วงน้ำหนัก	
1 - 5 ชั่วโมง	102	102	127	127	51	51	54	54	334
6 - 10 ชั่วโมง	13	26	23	46	14	28	25	50	150
11 - 15 ชั่วโมง	1	3	13	39	4	12	15	45	99
16 - 20 ชั่วโมง	0	0	0	0	1	4	15	60	64
21 ชั่วโมงขึ้นไป	0	0	1	5	1	5	39	195	205
รวม	116	131	164	217	71	100	148	404	852

จากตารางการถ่วงน้ำหนักข้างต้น จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์แนว Role playing มากที่สุด มีความถี่ถ่วงน้ำหนักเป็น 404 รองลงมาเป็นเกมแนวยิงกัน มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก 217 ตามมาด้วยแนวต่อสู้ และแนวผจญภัย มีความถี่ถ่วงน้ำหนัก ได้แก่ 131 และ 100 ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท

ตารางที่ 19 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท

ประเภทเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน	ความคิดเห็นว่ามีความรุนแรง	
	มีความรุนแรง	ร้อยละ
แนวผจญภัย	96	47.8
แนวอาชญากรรม	177	88.1
แนวสงคราม	177	88.1
แนวผีสาง ปีศาจ	76	37.8
แนวประวัติศาสตร์	107	53.2
รวม	633	

จากตาราง ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดเรื่องของจุดตัดความรุนแรงไว้ที่ 75 % ในบทที่ 2 (ความถี่ตั้งแต่ 25 % ขึ้นไป จึงจะจัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้หนังสือการ์ตูนประเภทนั้นมีความรุนแรง และความถี่ที่ต่ำกว่า 25 % จัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้หนังสือการ์ตูนประเภทนั้นไม่มีความรุนแรง) เมื่อพิจารณาจากตารางแล้วพบว่า หนังสือการ์ตูนแนวอาชญากรรมและสงครามเป็นหนังสือการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 88.1 รองลงมา คือ แนวประวัติศาสตร์ ร้อยละ 53.2 แนวผจญภัย ร้อยละ 47.8 แนวผีสาง ปีศาจ ร้อยละ 37.8

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภท

ตารางที่ 20 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภท

ประเภทเนื้อหาของ เกมคอมพิวเตอร์	ความคิดเห็นว่ามีความรุนแรง	
	มีความรุนแรง	ร้อยละ
แนวต่อสู้	157	77.3
แนวยิงกัน	182	89.7
แนวผจญภัย	53	26.1
แนว Role playing	68	33.5
รวม	460	

จากตาราง ผู้วิจัยได้กำหนดจุดตัดความรุนแรงไว้ที่ 75 % เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือการ์ตูน (ความถี่ตั้งแต่ 25 % ขึ้นไป จึงจะจัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ว่ามีเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมีความรุนแรง และความถี่ที่ต่ำกว่า 25 % จัดว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ว่ามีเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นไม่รุนแรง) เมื่อพิจารณาจากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์แนวยิงกันและแนวต่อสู้เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงมากที่สุด กล่าวคือ ร้อยละ 89.7 และ 77.3 ตามลำดับ รองลงมาเป็น แนว Role playing ร้อยละ 33.5 แนวผจญภัย ร้อยละ 26.1

ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมก้าวร้าวที่นำเสนอทางหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์
ที่มีเนื้อหารุนแรง

ตารางที่ 21 แสดงการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง

การนำพฤติกรรมก้าวร้าว มาใช้ในชีวิตจริง	จำนวนคน			
	หนังสือการ์ตูน	ร้อยละ	เกมคอมพิวเตอร์	ร้อยละ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	8	4.0	8	3.9
เห็นด้วย	19	9.5	14	6.9
รวม	27	13.5	22	10.8
ไม่เห็นด้วย	69	34.3	40	19.7
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	105	52.2	141	69.5
รวม	174	86.5	181	89.2

จากตาราง จะเห็นว่า โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริง ทั้งกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ร้อยละ 86.5 และ 89.2 โดยส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง กล่าวคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 52.2 และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 69.5 ส่วนกลุ่มผู้ที่เห็นด้วย โดยรวมเป็นผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 13.5 และเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 10.8

ตารางที่ 22 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงในการนำพฤติกรรม ก้าวร้าวที่ได้จากสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง โดยใช้สถิติไค-สแควร์เปรียบเทียบกลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	27	1	107.507*
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	174		

* $p < .05$

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วย ในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริงแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงไม่เห็นด้วยกับการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริง

ตารางที่ 23 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้จากสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงมาใช้ในชีวิตจริง โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบกลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	22	1	124.537*
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	181		

* $p < .05$

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริงแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเชิงไม่เห็นด้วยในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวมาใช้ในชีวิตจริง

ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าสมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม

ตารางที่ 24 ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม

พฤติกรรมก้าวร้าว สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ ในสถานการณ์ที่เหมาะสม	จำนวนคน			
	หนังสือการ์ตูน	ร้อยละ	เกม คอมพิวเตอร์	ร้อยละ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	77	38.3	89	43.9
เห็นด้วย	20	10.0	35	17.2
รวม	97	48.3	124	61.1
ไม่เห็นด้วย	91	45.2	30	14.8
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	13	6.5	49	24.1
รวม	104	51.7	79	38.9

จากตาราง ความคิดเห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำ เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม ในกลุ่มผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนทั้งผู้ที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยมีจำนวนไม่แตกต่างกันมากนัก กล่าวคือ ร้อยละ 48.3 และ 51.7 แต่จะเห็นได้ว่าในกลุ่มผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยค่อนข้างมากกว่าอย่างชัดเจนคือ ร้อยละ 61.1 และผู้ที่ไม่เห็นด้วยร้อยละ 38.9

ตารางที่ 25 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบกลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	97	1	0.244
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	104		

$p < .05$

จากตาราง ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วย ไม่แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย กล่าวโดยสรุป คือ กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นทั้งในเชิงเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยใกล้เคียงกัน ในเรื่องการกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม

ตารางที่ 26 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบกลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	124	1	9.975*
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	79		

* $p < .05$

จากตาราง ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยแตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะมีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยว่าพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงเป็นสิ่งที่สมควรกระทำเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม

ความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในสื่อที่เปิดรับว่ามีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง

ตารางที่ 27 ความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในสื่อที่เปิดรับว่ามีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง

เหตุการณ์ในสื่อ มีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง	จำนวนคน			
	หนังสือการ์ตูน	ร้อยละ	เกมคอมพิวเตอร์	ร้อยละ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	10	5.0	20	9.9
เห็นด้วย	82	40.8	68	33.5
	92	45.8	88	43.4
ไม่เห็นด้วย	99	49.2	80	39.4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	10	5.0	35	17.2
	109	54.2	115	56.6

จากตาราง พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดเห็นว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริงทั้งกลุ่มผู้ที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยไม่แตกต่างกันมากนัก กล่าวคือ ในกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน มีผู้ที่เห็นด้วย ร้อยละ 45.8 ส่วนผู้ที่ไม่เห็นด้วย ร้อยละ 54.2 และในกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผู้ที่เห็นด้วย ร้อยละ 43.4 และไม่เห็นด้วย ร้อยละ 56.6

ตารางที่ 28 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง ว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบกลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	92	1	1.438
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	109		

$$p < .05$$

จากตาราง ความคิดเห็นว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วย ไม่แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย กล่าวโดยสรุปคือ กลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นทั้งในเชิงเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยใกล้เคียงกัน ในความคิดเห็นที่ว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง

ตารางที่ 29 แสดงการวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง โดยใช้สถิติไคสแควร์เปรียบเทียบ กลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วย

กลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	N	df	χ^2
กลุ่มที่เห็นด้วย	88	1	3.591
กลุ่มที่ไม่เห็นด้วย	115		

$$p < .05$$

จากตาราง ความคิดเห็นว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วย ไม่แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย กล่าวโดยสรุป คือ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความคิดเห็นทั้งในเชิงเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยใกล้เคียงกัน ในความคิดเห็นว่าเหตุการณ์ในสื่อมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง

ปริมาณในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

ตารางที่ 30 แสดงการใช้เวลาโดยเฉลี่ย (ชั่วโมงต่อสัปดาห์) ในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

ปริมาณในการใช้สื่อที่มีเนื้อหา เกี่ยวข้องกับความรุนแรง	M	SD	รวม (จำนวนคน)
หนังสือการ์ตูน	12.92	10.25	201
เกมคอมพิวเตอร์	14.13	10.96	203
			404

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 404 คน จะเห็นได้ว่า มีผู้ที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงโดยเฉลี่ย 12.92 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 10.25 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงโดยเฉลี่ย 14.13 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 10.96

ตารางที่ 31 เปรียบเทียบการใช้เวลาโดยเฉลี่ย (ชั่วโมงต่อสัปดาห์) ในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยใช้สถิติไคสแควร์

ปริมาณในการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาลักษณะรุนแรง	N	df	χ^2
หนังสือการ์ตูน	201	1	0.010
เกมคอมพิวเตอร์	203		

$$p < .05$$

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาโดยเฉลี่ย(ชั่วโมงต่อสัปดาห์) ในการอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 32 ตาราง แสดงระยะเวลา (ชั่วโมงต่อวัน) และจำนวนคนที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหารุนแรง

ระยะเวลา (ชั่วโมงต่อวัน)	หนังสือการ์ตูน	ร้อยละ	เกมคอมพิวเตอร์	ร้อยละ
0 - 1	34	16.8	32	15.8
1 - 2	50	24.8	44	21.7
2 - 3	27	13.4	30	14.8
3 - 4	18	9.0	24	11.8
4 - 5	16	8.0	14	6.9
5 - 6	19	9.5	23	11.3
6 - 7	10	5.0	10	4.9
7 - 8	7	3.5	5	2.5
8 - 9	10	5.0	12	5.9
9 - 10	10	5.0	9	4.4
รวม	201	100.0	203	100.0

จากตารางจะเห็นได้ว่า โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อวันในการใช้สื่อทั้ง 2 ประเภท คือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 24.8 และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 21.7 รองลงมา พบว่า มีการใช้เวลา 0-1 ชั่วโมงต่อวัน และ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ทั้งสองกลุ่ม กล่าวคือ ร้อยละ 16.8 และ 13.4 ในกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน และร้อยละ 15.8 และ 14.8 ในกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์และรองลงมา คือ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และ 5-6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 11.8 และ 11.3 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 33 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน 2 ทาง ชนิดของสื่อ 2 ชนิด คือ การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง และระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 2 ระดับ คือ ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่เหมาะสม (0-3 ชั่วโมงต่อวัน) และใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน)

แหล่งความแปรปรวน	Sum of Squares	df	Mean Square	F
ปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม				
ชนิดของสื่อ	652.862	1	652.862	0.694
ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหารุนแรง	47695.221	1	47695.221	50.713***
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างชนิดของสื่อและระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง	1352.001	1	1352.001	1.438
ความคลาดเคลื่อน	376197.31	400		

$p < .001***$

จากตาราง ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของชนิดของสื่อและระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง แสดงให้เห็นว่า ชนิดของสื่อที่แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลให้พฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($F = 50.713$, $p < .001$) กล่าวคือ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนกับกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) กับระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) ส่งผลให้พฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ตารางที่ 34 แสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว โดยแสดงตามระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง แต่ละประเภทโดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ ระยะเวลาในระดับที่ไม่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) ระยะเวลาในระดับที่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน)

ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง	M	SD	N
ระยะเวลาในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน)	73.02	34.45	187
ระยะเวลาในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน)	51.11	26.99	217

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) มีจำนวน 187 คน ซึ่งมีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวเฉลี่ย 73.02 และระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) รวมทั้งหมดจำนวน 217 คน มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวเฉลี่ย 51.11 ซึ่งจากตารางนี้แสดงให้เห็นว่า ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ส่งผลให้มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 35 แสดงการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มที่มีระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ระหว่างกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยแบ่งตามระดับของความก้าวร้าว

ระดับของคะแนน พฤติกรรมก้าวร้าว	จำนวนคน			
	หนังสือการ์ตูน	ร้อยละ	เกมคอมพิวเตอร์	ร้อยละ
ก้าวร้าวสูง	20	22.2	28	28.9
ก้าวร้าวปานกลาง	63	70.0	65	67.0
ก้าวร้าวต่ำ	7	7.8	4	4.1
รวม	90	100.0	97	100.0

ในการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อนำมาวิเคราะห์โดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มที่ใช้เวลาในระดับที่ไม่เหมาะสม เมื่อแปลผลการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวแล้ว พบว่า ส่วนใหญ่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับปานกลางและสูง กล่าวคือ คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวระดับปานกลางในกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 70.0 และในกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 67.0 ส่วนคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูงในกลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ร้อยละ 22.2 และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 28.9

บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผลการวิจัย พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ส่งผลให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

จากผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 33) ซึ่งจากการศึกษาและรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าในประเทศไทยมีงานวิจัยที่พบผลสอดคล้องกัน คือ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีค่าสหสัมพันธ์เชิงบวกระหว่าง 0.2 ถึง 0.3 (เพชรชมพู เทพพิพิธ , 2533) จะเห็นได้ว่าค่าสหสัมพันธ์ของสองตัวแปรนี้อยู่ในระดับที่ใกล้เคียงกัน และยังม้งานวิจัยที่พบว่า ประเภทของสื่อที่เปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อความรุนแรงของวัยรุ่นชาย และยังพบอีกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนและการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีผลต่อทัศนคติความรุนแรงไม่แตกต่างกัน (ชาติณรงค์ วิสุตกุล, 2543) เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบการนำเสนอของสื่อที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกันหรือไม่นั้น จากการศึกษาพบว่า มีงานวิจัยในต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ภาพความรุนแรงที่จำลองมาจากจินตนาการ (ภาพการ์ตูน) กับภาพความรุนแรงที่มีลักษณะสมจริง (ภาพจากโทรทัศน์) ของวัยเด็ก (Hearold, 1986) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ามีผลกระทบต่อความก้าวร้าวและการเลียนแบบความก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน ซึ่งงานวิจัยของ Mahood , Oliver และ McGrath (2000) ก็พบผลเช่นเดียวกัน หากแต่เป็นการศึกษาในวัยรุ่น และศึกษาโดยใช้ภาพที่มีความรุนแรงจากการ์ตูนกับภาพจากเกมคอมพิวเตอร์ จากงานวิจัยที่ได้รวบรวมมาแสดงให้เห็นว่า การรับรู้ความรุนแรงที่นำเสนอผ่านภาพที่จำลองมาจากจินตนาการกับภาพความรุนแรงที่มีลักษณะสมจริง มีผลกระทบต่อความก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษเปรียบเทียบโดยนำสื่อสอง

ชนิดที่นำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างกันมาศึกษา โดยหนังสือการ์ตูนเป็นเรื่องราวและภาพที่จำลองมาจากจินตนาการ ส่วนเกมคอมพิวเตอร์เป็นภาพและเสียงที่มีความสมจริง (Mahood ,Oliver & McGrath, 2000) ก็พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นสื่อจะนำเสนอมาในรูปแบบใด ผู้รับสารก็มีการรับรู้และเลียนแบบความก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน (Mahood, et al., 2000) จะเห็นได้ว่าในหนังสือการ์ตูนเป็นภาพจำลองจากจินตนาการของผู้เขียนที่สถานการณ์ของเรื่องล้วนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม ในชีวิตจริงของวัยรุ่น เนื้อหาสาระที่นำเสนอส่วนใหญ่มักจะมีตัวละครเป็นวัยรุ่นหรือไม่ก็อยู่ในวัยที่ใกล้เคียง โดยสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการและความสนใจของเด็กในวัยนี้ จะทำให้วัยรุ่นเข้าใจ เกิดความรู้สึกและรับรู้ว่าคุณมีส่วนร่วมไปกับเรื่องเหล่านั้นได้โดยง่าย (พรพนิต พ่วงภิญโญ ,2531) อีกทั้งยังได้สอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการ ความสนใจ ลักษณะพฤติกรรม ความอยากมีอยากเป็นของวัยรุ่น รวมไปถึงความมีเหตุมีผลอย่างสมจริงสมจัง ราวกับว่าเป็นชีวิตจริงไม่ใช่นวนิยายที่แต่งขึ้น ส่วนเกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นกราฟิกและการเคลื่อนไหว มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นกับเครื่อง มีทั้งเสียงและภาพที่มีความสมจริงและมีปฏิกิริยาโต้ตอบได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ทำท่าย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ จึงให้ความรู้สึกราวกับเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง จะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ต่างเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นโลกของจินตนาการสำหรับเด็กและวัยรุ่นด้วยกันทั้งคู่ ไม่ว่าจะเป็นสื่อจะนำเสนอมาในรูปแบบใด ผู้รับสารก็มีการรับรู้และเลียนแบบความก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน ในการอ่านหนังสือการ์ตูนผู้อ่านมีเวลาในการคิด และจินตนาการสิ่งที่อยู่ในหนังสือการ์ตูน ขณะที่กำลังอ่านอยู่ได้ เนื่องจากเมื่อได้อ่านหนังสือการ์ตูนแล้วจะผูกพันตัวเองเข้ากับเรื่องที่ทำ อ่าน อาจจินตนาการว่าตนเป็นการ์ตูนตัวนั้น และนำเอาพฤติกรรมของตัวการ์ตูนนั้นมายึดถือเป็นแบบอย่างใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน มีการจำลองสถานการณ์ต่างๆให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีเนื้อหาและการผจญภัยไปในอีกโลกหนึ่งซึ่งมีความเสมือนจริง มีทั้งภาพและเสียงที่ใกล้เคียงความเป็นจริง ยิ่งทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีน้ำหนักและเข้าถึงจิตใจและอารมณ์ของเด็กมากยิ่งขึ้น ตลอดจนการที่เด็กวัยรุ่นเป็นผู้ที่มีจินตนาการไกลเกินความจริงที่ซ้าซากในชีวิตประจำวัน สื่อทั้งสองจะช่วยให้มีจินตนาการในเรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้ และยังเมื่อเด็กได้เห็นและรับรู้สื่อรุนแรงเป็นประจำ เด็กจะพร้อมที่จะใช้วิธีรุนแรงที่ได้เห็นในสื่อเมื่อประสบปัญหาในชีวิตจริง ตลอดจนมีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวด้วยกันทั้งสองสื่อ แม้ว่าสื่อทั้งสองประเภทแตกต่างกันในด้านการนำเสนอให้แก่ผู้รับสาร แต่สิ่งที่เหมือนกัน คือ ต่างเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง ซึ่งถูกเติมแต่งด้วยความรุนแรงเป็นภาพเสมือนจริงที่ไม่ใช่ภาพคนจริง และไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง เป็นเพียงสิ่งที่แต่งขึ้นโดยใช้ความรุนแรงเพื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจ และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงความรุนแรงให้เป็น

แฟนตาซีให้เป็นที่น่าติดตาม นอกจากนั้นจุดเด่นของสื่อทั้งสองที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ มีความหลากหลาย มีความคิดแปลกๆใหม่ๆ เสนอภาพที่ไม่เคยเห็นมาก่อน หรืออาจมีภาพที่ใกล้เคียงความเป็นจริง ยิ่งทำให้ภาพมีน้ำหนักและเข้าถึงจิตใจของเด็กมากยิ่งขึ้น ตลอดจนสื่อทั้งสองชนิดสามารถหามาครอบครองได้โดยง่าย หนังสือการ์ตูนสามารถหาซื้อได้ตามท้องตลาดทั่วไป ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ก็สามารถหาซื้อได้ง่ายและดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกเช่นกัน หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ จึงมีอิทธิพลต่อการซึมซับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสื่อเหล่านั้นเข้าไปในความคิดของเด็กได้มากและเป็นเวลานาน (Subrahmanm, et al., 2001) และยังสามารถจินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขตจำกัด แม้ว่าอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนจะเป็นไปอย่างช้าๆ แต่ก็เป็นการสะสมไปอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่เกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อผู้เล่นอย่างรวดเร็วและรุนแรง (Ledingham&Richardson,1993) ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรง จะมีผลกระทบต่อเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งจะเห็นได้ว่าสื่อทั้งสองต่างมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นด้วยกันทั้งคู่ เนื้อหาความรุนแรงที่มีอยู่ในสื่อทั้งสองจะซึมซับเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว มีการสะสมไปเรื่อยๆ ทีละเล็กละน้อย และอาจแสดงออกมาในสถานการณ์ที่สร้างความกดดันและมีความใกล้เคียงกับเนื้อหาในสื่อรุนแรงนั้น หรือในโอกาสที่เด็กคิดว่าสามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาได้ จึงมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในที่สุด (Hearold, 1986)

ในปัจจุบันทางเลือกของสื่อมีมากขึ้น สื่อมีหลากหลายประเภทมากขึ้น เด็กและเยาวชนมีเสรีภาพมากขึ้นในการเลือก ยิ่งการแพร่กระจายของสื่อมีเพิ่มมากขึ้น โอกาสที่เด็กจะเข้าถึงสื่อได้ง่ายยิ่งขึ้น การเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่มีเนื้อหารุนแรงจากสื่อก็จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นด้วย และระยะเวลาการใช้สื่อแต่ละวันของวัยรุ่นมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเพิ่มมากขึ้นด้วย (Roberts,2000 ; Subrahmanm et al., 2001) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้พบว่า ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 (ตารางที่ 34) กล่าวคือ ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ส่งผลให้คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง 0 - 3 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งสามารถบ่งบอกได้อย่างชัดเจนว่า ยิ่งกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมากขึ้น จะยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวที่มากขึ้นด้วย จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวลาว่าง หรือเมื่อเด็กวัยรุ่นต้องการฆ่าเวลา สื่อสามารถสร้างความพึงพอใจในด้านจิตบำบัดแก่เด็กวัยรุ่น โดยเป็นเครื่องมือในการทำให้เด็กลืมปัญหาต่าง ๆ หรือหาทางออกโดยการสร้างโลกส่วนตัว (ล้ำค่า โปธิ์กระจำ ,2536) การใช้เวลาว่าง

ไปกับสื่อต่างๆของเด็กแต่ละคนนั้น บ่งบอกถึงการนำเวลาที่เขาวางส่วนหนึ่งไปทำในสิ่งที่เขาชอบ และรู้สึกสนุก เมื่อใช้เวลายังนานขึ้น โอกาสที่เขาจะเกิดการเลียนแบบ หรือนำสิ่งนั้นๆมาเป็นแบบอย่างในการกระทำพฤติกรรมก็จะยังมีมากขึ้น (Comstock et al.,1978 ; Comstock & Strasburger, 1990 ; Genter, 1985; Hearold,1986 ; Health et al.,1989 ; Liebert & Schwartzberg,1977) ซึ่งมีงานวิจัยสนับสนุนว่า การใช้สื่อที่รุนแรงเป็นระยะเวลายาวนาน เพิ่มการเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรุนแรงและการยอมรับพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่นชายอายุ 12-17 ปี (Belson,1978) นอกจากนั้นยังมีงานวิจัย พบว่า การเปิดรับสื่อรุนแรง 3 ชั่วโมงต่อวันเป็นการเปิดรับสื่อจำนวนมากเกินไป จะมีผลกระทบในด้านการตีความสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมว่าเป็นอันตราย และมีความรุนแรงเกินความเป็นจริง ตลอดจนเกิดความหวาดกลัวการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมด้วย (Geen, 1981) เนื่องจากการเก็บเหตุการณ์ที่ได้เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำ (Shrum & Guinn,1993) การเปิดรับสื่อรุนแรงเป็นระยะเวลายาวนาน จะทำให้เกิดการยอมรับความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น ก่อให้เกิดความซาซนในการมองความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทำให้วัยรุ่นเพิกเฉยกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น สูญเสียความสงสารเห็นอกเห็นใจผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในความรุนแรงนั้น (Savitsky, et al. , 1971) และยังก่อให้เกิดการจดจำความรุนแรงนั้นว่าเป็นสิ่งปกติธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคม ความรุนแรงเป็นสิ่งที่นำมาใช้ได้เพื่อไปให้ถึงตามเป้าหมาย และบางครั้งความรุนแรงก็ยังสามารถได้รับการเสริมแรงจากคนในสังคมด้วย จึงเป็นการเพิ่มโอกาสให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นด้วย (Thomas, et al. ,1977) นอกจากนั้นยังมีงานวิจัย พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนจะมีผลสะสมในอนาคตมากกว่าผลฉับพลัน หากผู้อ่าน ใช้เวลานานเกินกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และในหนึ่งวันอ่านการ์ตูนโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง เป็นเวลานาน 10 ปี จะมีการเก็บเหตุการณ์ที่ได้เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำ และนำพฤติกรรมรุนแรงนั้นมาใช้ในชีวิตประจำวันและมีผลต่อความคิดก้าวร้าวของเด็กได้ (Tan & Scruggs ,1980) เนื่องจากการเปิดรับสื่อรุนแรงติดต่อกันเป็นเวลานานนำไปสู่การรื้อฟื้นความจำ การทบทวนซ้ำๆทำให้เกิดผลกระทบระยะยาว (Anderson & Karen,2000) เช่นเดียวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลียนแบบ การเสริมแรง และการฝึกทบทวนซ้ำๆ (Funk,1993b) การที่เด็กเล่นเกมเป็นการเสริมแรงให้เด็กเห็นว่า ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ปกติธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคมทุกวัน (Kinder, 1991) และยังมีงานวิจัยที่ค้นพบว่า เมื่อเด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลายาวนานติดต่อกันจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวที่เพิ่มมากขึ้น (Cooper & Mackie, 1986; Schutte et al., 1988; Silvern & Williamson, 1987) และยังเนื้อหาของเกมที่เล่นมีความรุนแรงมากเท่าใด ผู้เล่นจะยังมีความคิดมุ่งร้ายและมีความวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น (Anderson & Ford, 1987 ; Mehrabian & Wixen,1986) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าระยะเวลาในการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นประเด็นที่ควรให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้ชัดเจนว่า ยิ่งเด็กใช้เวลากับสื่อรุนแรงมากเท่าไร โอกาสที่จะยอมรับเอาสิ่งที่เขาชื่นชอบและชื่นชมจะยิ่งมากขึ้นตามไปด้วย ยิ่งเด็กที่มีความก้าวร้าวถูกชี้แนะจากความรุนแรงในจำนวนมากและระยะเวลายาวนาน

จะยังสะท้อนให้เห็นพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กมากขึ้นเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล สถานการณ์และปัจจัยอื่นๆด้วย เช่น การกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวอาจขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่จะเปิดโอกาสให้กระทำพฤติกรรมนั้นๆเกิดขึ้นได้ด้วยและสื่ออาจเป็นแรงจูงใจในการกระทำพฤติกรรมรุนแรง ซึ่งเด็กแต่ละคนอาจมีความก้าวร้าวที่ได้รับการปลูกฝังมาแต่เดิมติดตัวอยู่ก่อนแล้ว จะยังเข้าไปแสวงหาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงมากขึ้น เป็นกระบวนการหรือวัฏจักรของสื่อที่ทำให้พฤติกรรมของเด็กมีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้เด็กใช้สื่อรุนแรงมากขึ้นต่อไป ถึงแม้ว่าเด็กวัยรุ่นจะเริ่มมีความคิดที่เป็นระบบ รู้จักการใช้เหตุผลและเข้าใจถึงกฎระเบียบในสังคมระดับหนึ่งแล้วก็ตาม แต่การใช้ความคิดเชิงนามธรรม การแยกแยะความดี ความชั่ว การกระทำที่ถูกหรือผิดของวัยนี้ยังไม่สมบูรณ์พอ ดังนั้นการที่เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ผ่านสื่อที่มีเนื้อหารุนแรง เด็กอาจได้รับผลกระทบในเชิงลบทางจิตใจ อารมณ์ และการแสดงออกทางพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในที่สุด ซึ่งหากเด็กเลือกที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนหรือเล่นเกมที่ไม่มีความรุนแรง จะนำไปสู่ผลดีหลายด้าน เช่น แนวฝึกสติปัญญา แนวกีฬา จะเป็นการเปิดโอกาสทางความคิด ฝึกสมองประมวลความรู้ ตลอดจนเรียนรู้ถึงการวางแผนในการเผชิญกับสถานการณ์และฝึกฝนการแก้ปัญหาต่อไปได้อีกด้วย จึงควรให้ความสนใจในพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็ก นอกไปจากเวลาในการเล่นแล้ว ยังควรให้ความสนใจในประเด็นที่เกี่ยวกับการใช้สื่อ แนวคิดหรือประเภทใด เนื่องจากเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า การใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงเหล่านี้เป็นสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ เพราะเราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าสื่อต่างๆ ในปัจจุบันมีการสอดแทรกความรุนแรงอยู่ในสื่อทุกสื่อและมีความรุนแรงปรากฏให้เห็นอยู่เป็นประจำ จึงควรใส่ใจในประเภทของสื่อที่เด็กและเยาวชนเปิดรับ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กในการใช้สื่อเหล่านี้ด้วย

ส่วนในด้านความคิดเห็นด้านต่างๆเกี่ยวกับการใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อพิจารณาจากตารางที่ 21 จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยในการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้เห็นจากสื่อมาใช้ในชีวิตจริง แสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนมีการรับรู้และมีความเชื่อว่าการใช้สื่อที่มีการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงไม่มีความเกี่ยวข้องกับการนำพฤติกรรมก้าวร้าวเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตจริง ในการที่เด็กและเยาวชนมีการรับรู้เช่นนี้เป็นการรับรู้และมีความเชื่อที่ผิดไป เด็กมองไม่เห็นถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรง ดังนั้นควรให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้รับสารให้เข้าใจความรุนแรงที่เขาได้รับ ว่าสิ่งที่เขาเห็นเป็นสิ่งปกติธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคมนั้น มีผลกระทบที่ตัวเองไม่รู้ตัวที่กำลังรับสารที่ไม่เหมาะสมอยู่ ควรมีการชี้แจงให้เห็นถึงผลกระทบของสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงสอดแทรกอยู่ ว่ามีผลกระทบอย่างไรและมากน้อยเพียงใด แต่อย่างไรก็ตามผลที่ได้จากการสำรวจในประเด็นนี้ อาจเกิดจากข้อจำกัดในการวิจัยที่เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการใช้แบบสอบถาม เด็กอาจจะมัวแต่ระวังในการตอบคำถามให้เป็นไปตามความคาดหวังของสังคม เนื่องจากต้องการให้สังคมยอมรับใน

ความคิดของเด็กว่าเขาได้ทำในสิ่งที่ถูกต้องและสมควร ซึ่งในการศึกษาความคิดเห็นของเด็กในประเด็นนี้อาจศึกษาโดยใช้วิธีการสังเกต หรือการสร้างสถานการณ์กระตุ้นให้เด็กเกิดการกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวในสภาพการณ์จำลองที่มีความเสมือนจริง ซึ่งในการใช้สถานการณ์ที่สร้างขึ้นนี้อาจให้ผลการวิจัยที่แตกต่างออกไป เด็กอาจกระทำพฤติกรรมที่แตกต่างจากการตอบแบบสอบถามที่ได้จากการวิจัย เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ใช้การตอบแบบสอบถามจึงเป็นข้อจำกัดในการศึกษา อาจทำให้ไม่สามารถทราบข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น จึงเป็นประเด็นที่ควรเร่งศึกษาต่อไป เพื่อให้ทราบถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมได้มากยิ่งขึ้น

เป็นที่ทราบกันดีว่า สื่อนำเสนอความรุนแรงให้แก่ผู้รับสาร แต่ก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมด้วยว่า มีความกดดันหรือมีโอกาสให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นๆ หรือไม่ (Gunter, 2000) จากตารางที่ 24 เมื่อสำรวจความคิดเห็นว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสิ่งสมควรกระทำหรือไม่เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม พบว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีความคิดเห็นในเชิงไม่เห็นด้วยมากกว่าเห็นด้วยเล็กน้อย กล่าวคือ แม้ว่าเด็กจะได้เห็นภาพความรุนแรงต่างๆจากในสื่อ แต่เด็กส่วนใหญ่ก็ไม่เห็นด้วยที่จะนำสิ่งรุนแรงต่างๆเหล่านั้นมาใช้ ถึงแม้จะตกอยู่ในสถานการณ์ที่อาจมีความจำเป็นต้องกระทำพฤติกรรมก้าวร้าว ในขณะที่กลุ่มเกมคอมพิวเตอร์มีผู้ที่เห็นด้วยมากกว่าไม่เห็นด้วยอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่า เด็กกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์มองว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสิ่งที่สมควรกระทำ เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เขาเห็นว่าเหมาะสมหรือในสถานการณ์ที่ต้องกระทำ เนื่องจากในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เล่นจะมีภาพและการแสดงเสียงประกอบให้เกือบเหมือนจริง สร้างความเข้าใจให้กับผู้เล่นจนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ เสมือนว่าเด็กได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง สิ่งต่างๆเหล่านั้นนานวันเข้าล้วนก่อให้เกิดเป็นบรรทัดฐานต่อความนึกคิดและจิตใจของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลียนแบบ การเสริมแรง และการฝึกทบทวนซ้ำๆ (Funk, 1993b) และเมื่อมีสิ่งเร้ากระตุ้นหรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องกระทำ จะทำให้เด็กนำสิ่งที่ได้เห็นมาจากสื่อรุนแรงเหล่านั้นมาใช้ และนิยมใช้ความรุนแรงเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น หรือใช้วิธีการที่รุนแรงในการแก้ไขปัญหาเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องกระทำ สื่อที่มีความรุนแรงจะยังคงมีผลกระทบต่อวัยรุ่น ครอบคลุมถึงความรุนแรงถูกมองว่าเป็นหนทางในการแก้ไขปัญหาที่ยอมรับได้เมื่อเกิดความจำเป็น หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม อีกทั้งยังคงเป็นสิ่งที่ถูกเสริมแรงจากคนในสังคมอยู่ (Strasburger, 1995) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า สื่อเสนอแนะหนทางในการใช้ความรุนแรงเมื่อเกิดความจำเป็นหรือในสถานการณ์ที่เหมาะสมให้แก่สังคม (Gunter, 2000)

นอกจากนั้นจากการสำรวจความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในสื่อที่เปิดรับว่ามีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง (ดังตารางที่ 27) พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มหนังสือการ์ตูนและกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์มีความ

คิดเห็นในเชิงเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วยไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาจากจำนวนร้อยละพบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความคิดเห็นในเชิงไม่เห็นด้วยมากกว่า กล่าวคือ กลุ่มหนังสือการ์ตูนและกลุ่มเกมคอมพิวเตอร์ไม่เห็นด้วยร้อยละ 54.2 และ 56.6 และเห็นด้วยร้อยละ 45.8 และ 43.4 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า เด็กวัยรุ่นบางส่วนมีความสามารถในการรับรู้และแยกแยะได้ระหว่างสื่อกับชีวิตจริง สามารถรับรู้ถึงความแตกต่างระหว่างความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงกับความรุนแรงที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง แต่ในขณะที่จากสถิติข้างต้นชี้ให้เห็นว่า กลุ่มที่มีความคิดเห็นในเชิงเห็นด้วยนั้นก็มีจำนวนมากพอสมควร แสดงถึงการที่เด็กวัยรุ่นบางส่วนก็มีทัศนคติและมองว่าสิ่งที่สื่อเสนอนั้นมีแนวโน้มเกิดขึ้นจริง และการรับรู้สิ่งที่อยู่ในสื่อว่ามีแนวโน้มเป็นจริงจะยิ่งเห็นชัดเจนขึ้น เมื่อเด็กรับรู้ว่ามีสิ่งให้เห็นในสื่อเป็นไปได้ในชีวิตจริงและเด็กรู้สึกคุ้นเคยหรือใกล้เคียงกับสิ่งที่เขาเป็นอยู่ (Gunter, 1985) และเมื่อเด็กนำมาเปรียบเทียบกับตัวเองว่ามีความคล้ายคลึงกับตัวละครในสื่อ นั้น โอกาสที่จะเกิดการเลียนแบบพฤติกรรม และการกระทำของตัวละครนั้นๆ ก็เป็นไปได้สูง (Bandura, 1977, 1986) ผู้ปกครองจึงควรแนะนำบุตรหลาน ชี้แนะให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ในสื่อกับความเป็นจริงว่า มีแนวโน้มที่จะเป็นความจริงที่เกิดขึ้นหรือไม่อย่างไร เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันในเรื่องที่เป็นอันตรายต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้กับตัวเด็ก ตลอดจนชี้แนะให้เห็นถึงสิ่งที่ควรเอาเป็นแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผลการวิจัย พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน (ตารางที่ 33) แสดงให้เห็นได้ว่า ภาพความรุนแรงที่นำเสนอในหนังสือการ์ตูนกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แม้ว่าสื่อทั้งสองประเภทแตกต่างกันในด้านการนำเสนอให้แก่ผู้รับสาร แต่สิ่งที่คล้ายคลึงกัน คือ ต่างเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง ซึ่งถูกเติมแต่งด้วยความรุนแรง เป็นเพียงภาพเสมือนจริงที่ไม่ใช่ภาพที่ปรากฏจริง และไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง เป็นเพียงสิ่งที่แต่งขึ้นโดยใช้ความรุนแรงเพื่อเป็นจุดดึงดูดความสนใจ และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงความรุนแรงให้เป็นแฟนตาซีให้เป็นที่น่าติดตาม (Spark, 2002) ตลอดจนสื่อทั้งสองชนิดสามารถหามาครอบครองได้โดยง่าย หนังสือการ์ตูนสามารถหาซื้อได้ตามท้องตลาดทั่วไป ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์ก็สามารถหาซื้อได้ง่ายและดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกเช่นกัน หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ จึงมีอิทธิพลต่อการซึมซับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสื่อ นั้นเข้าไป ในความคิดของเด็กได้มากและเป็นเวลานาน แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อผู้เล่นอย่างรวดเร็วก็ตาม แต่อิทธิพลของหนังสือการ์ตูนจะเป็นไปอย่างช้าๆ และเป็นการสะสมไปอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรง จะมีผลกระทบต่อเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ขึ้นอยู่กับว่าเด็กจะเปิดรับในส่วนใด และรับเอา

ส่วนใดมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวเขาและการกระทำของเขา อาจมีการนำพฤติกรรมก้าวร้าวที่ให้เห็น ซ้ำๆ บ่อยๆ จากสื่อรุนแรงเหล่านั้นมาใช้ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบัน และระยะยาว และนำไปสู่อันตรายที่เกิดขึ้นทั้งต่อตัวเด็กเองและสังคม (Subrahmanm, et al. , 2001) ซึ่งจากผลการวิจัยในครั้งนี่ยังพบอีกว่า ระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.001 (ตารางที่ 33) กล่าวคือ ยิ่งเด็กใช้เวลากับสื่อรุนแรงมาก จะยิ่งมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่มากขึ้นด้วย และยิ่งเด็กที่มีความก้าวร้าวถูกชี้แจงมาจากความรุนแรงในจำนวนมากและระยะเวลายาวนานเท่าไร โอกาสที่จะยอมรับเอาสิ่งที่เขาชื่นชอบและชื่นชมจะยิ่งมากขึ้น ซึ่งจะสะท้อนให้เห็น พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กมากขึ้นเท่านั้น เป็นกระบวนการหรือวัฏจักรของสื่อที่ทำให้พฤติกรรม ของเด็กมีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้เด็กใช้สื่อรุนแรงมากขึ้นต่อไป และในปัจจุบันเป็นที่ ทราบกันดีว่า ในการที่จะควบคุมข้อมูลข่าวสารและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กเป็นไปได้น้อยมาก เราจึง ต้องสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กในการที่จะสามารถต่อต้านผลกระทบที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อตัวเด็ก เอง และหาช่องทางอื่นๆ ในการสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลที่ดีและมีคุณค่าให้แก่เด็ก ตลอดจนพัฒนา คุณภาพของข้อมูลที่ป้อนให้กับเด็กและเยาวชนต่อไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชายในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวน 750 คนและคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างให้ตรงเกณฑ์ที่กำหนด เหลือกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในงานวิจัยจำนวน 404 คน โดยเป็นนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 154 คน นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 125 คน นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 125 คน มีอายุเฉลี่ย 16.5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นคำถามประเภทตอบด้วยตนเอง ประกอบ ด้วยคำถามปลายเปิดและให้เลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์
2. แบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าวที่พัฒนา โดย ทิพย์ วัลย์สุทิน (2539) มีข้อคำถาม 58 ข้อ โดยแบ่งเป็นการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 26 ข้อ และวัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 32 ข้อ

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. สร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและ เล่นเกมคอมพิวเตอร์

2. นำแบบสอบถามวัดพฤติกรรมก้าวร้าวที่พัฒนาโดย ทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) มาทดสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยการหาค่าความเที่ยง และความตรงของแบบสอบถามวัดพฤติกรรมก้าวร้าว จากการเก็บรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ศึกษาและทำความเข้าใจในคำจำกัดความของความรุนแรงจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทำการจัดแบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่จะนำมาใช้ในการวิจัย

4. สร้างเกณฑ์ในการจัดระดับความรุนแรงของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์เพื่อทราบถึงรายชื่อหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่จะนำมาใช้ในการวิจัย และเพื่อการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกแบบสอบถามแก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ทั้งในสถานศึกษาและตามสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านเกม ร้านเช่าหนังสือการ์ตูน รวมทั้งสิ้นจำนวน 750 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม (Random sampling)

2. คัดเลือกเฉพาะข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่เข้ากับเกณฑ์ที่กำหนด โดยการคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเท่านั้น เป็นจำนวน 637 คน จากนั้นคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในอัตราส่วนที่มากกว่ากัน 3 : 1 ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 404 คน

3. จัดแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน จำนวน 201 คน และกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 203 คนโดยพิจารณาจากระยะเวลาในการใช้สื่อแต่ละชนิด

4. นำแบบสอบถามไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย สรุป และอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ในส่วนข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา วิธีการถ่วงน้ำหนัก การหาค่าจุดตัด และไค-สแควร์

3. วิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (TWO – WAY ANOVA)

ผลการวิจัย

นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ส่งผลให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0 – 3 ชั่วโมงต่อวัน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

ข้อจำกัดในการทำวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเท่านั้น โดยไม่ครอบคลุมไปถึงสื่อประเภทอื่น
2. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเน้นถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาความรุนแรงเท่านั้นซึ่งไม่สามารถอธิบายขยายความไปถึงหนังสือการ์ตูนไทยและประเทศอื่นๆได้ เนื่องจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในวัยรุ่น และมีการตีพิมพ์เผยแพร่จากสำนักพิมพ์เป็นจำนวนมาก
3. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง รวมถึงวิดีโอเกมที่ใช้เล่นกับเครื่องเล่นเกมประเภทPlay Station เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นจำนวนมากเพราะเนื้อหาเกมมีความหลากหลายทันสมัย อีกทั้งยังมีสถานที่ให้เช่าเล่นเกมอย่างแพร่หลาย
4. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะนักเรียนเพศชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งไม่สามารถอธิบายไปถึงเพศและวัยอื่นๆ
5. ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งด้านร่างกายและด้านวาจา ในแง่พฤติกรรมที่แสดงออกมาภายนอก ซึ่งไม่รวมถึงความก้าวร้าวทางความคิดต่างๆ โดยคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวได้จากการรายงานตนเองจากแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

6. ผู้วิจัยได้ทำการจัดแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงขึ้นเองจากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งไม่มีผู้ทรงคุณวุฒิในการจัดแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง

7. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเกิดจากการเก็บข้อมูลจากสถานศึกษาและสถานที่ต่างๆ เช่น ร้านเกม ร้านเช่าหนังสือการ์ตูน และในการวิจัยจะต้องทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ตรงตามเกณฑ์ที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งอาจเกิดความลำเอียงที่เกิดจากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มุ่งเน้นผลสรุปโดยรวม ไม่คำนึงถึงความหลากหลายของแต่ละบุคคล อาจทำให้เกิดการตีความที่ผิดพลาดหรือหลงลืมได้ ตลอดจนเป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถามเป็นตัวชี้วัดพฤติกรรมในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีข้อจำกัดในเรื่องของความแม่นยำในการรายงานให้ตรงความเป็นจริง ซึ่งเป็นจุดด้อยของแบบสอบถาม ข้อมูลที่ได้ อาจมีการคลาดเคลื่อน ซึ่งในงานวิจัยครั้งต่อไป ควรมุ่งเน้นการวิจัยเชิงคุณภาพ และการใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบอื่นๆ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การทดลอง และควรมีการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน เพื่อให้ได้ผลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาถึงนิยามความรุนแรงของสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงให้ละเอียดและชัดเจนยิ่งขึ้น ว่าสื่อที่มีความรุนแรงนั้น มีความรุนแรงในระดับใด รุนแรงอย่างไร ด้านใด ในสถานการณ์ใด และด้วยสาเหตุใด เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์และแม่นยำยิ่งขึ้น

3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสื่อประเภทต่างๆ ให้มีความหลากหลาย ซึ่งในการแบ่งแยกกลุ่มตัวอย่างที่บริโภคสื่อที่แตกต่างกันยังไม่ชัดเจนและรัดกุมเท่าที่ควร ผลการวิจัยอาจไม่สามารถนำมาซึ่งข้อสรุปที่ชัดเจนและละเอียดเท่าที่ควร ในการวิจัยครั้งต่อไปควรใช้วิธีการจัดแบ่งประเภทของสื่อที่ชัดเจนและรัดกุมมากยิ่งขึ้น ตลอดจนควรมีการศึกษาถึงกลุ่มที่ใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรงมาเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้สื่อที่มีเนื้อหารุนแรง เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

4. ควรทำการศึกษาวิจัยกลุ่มตัวอย่างในแต่ละช่วงวัย และนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างที่เกิดขึ้น ตลอดจนเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างกันระหว่างเพศหญิงและเพศชาย เพื่อให้เห็นถึงภาพรวมที่ชัดเจนและได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อนำมาซึ่งข้อเสนอแนะในการศึกษาลงในระดับลึกต่อไปในอนาคต

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. (2523). เนื้อหาสาระในหนังสือการ์ตูน. *รายงานการประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก*, 31(กรกฎาคม) : 11-12.
- กุลธิดา ชรรณวิวัฒน์. (2538). *ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวีดีโอเกมของบุตร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กฤตพล พันธุ์ไชย. (2548). โปรดอ่านสัปดาห์เพื่อการเล่นเกมอย่างปลอดภัย. *Gamer extreme*, 21(กุมภาพันธ์) : 3.
- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2539). *สื่อมวลชนกับการเมืองและวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น กรมการปกครอง.
- ก่อ สวัสดิ์พาณิชย์. (2534). การใช้สื่อมวลชนเพื่อการศึกษา. *เอกสารประกอบการสอนเรื่อง สอนอย่างร่วมสมัยให้ใส่ใจสื่อมวลชน*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กำธร สติรกุล. (2523). *หนังสือและการพิมพ์*. นครหลวงกรุงเทพธนบุรี : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จิตรรัตน์ ปูนพันธุ์ฉาย. (16 พฤษภาคม 2546). ปัญหาสูติเด็กไทยคิดเกม. *ข่าวสด*, น. 2.
- ขวัญเรือน กิติวัฒน์. (2531). แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร. *พลศาสตร์ของการสื่อสาร*. หน่วยที่2. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- แก่นกันจิบเพื่อน ยิ่งดับ. (15 เมษายน 2542). *เคล็ดลับ*, น. 2.
- จรัส นัสดา. (20 - 21 กันยายน 2546). สังคมเด็กคิดเกม. *วิทยจักร*, น. 13.
- จิตตภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์. (2532). *จิตวิทยาเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- โจว กิ่ง. (2535). Game review. *Com now*, 78 (กุมภาพันธ์) : 100-102.
- ชัยณรงค์ มณเฑียรวิเชียรฉาย. (3 กันยายน 2524). หนังสือการ์ตูน ขนมหสมยาพิษ. *สยามรัฐ*, น. 9.
- ชาติณรงค์ วิสุตกุล. (2543). *ทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยขงค์ มณีพิลึก. (10 มกราคม 2547). อาชญากรรม. *เคล็ดลับ*, น. 5.
- ดวงใจ ตั้งสง่า. (2522). สื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็ก. *รายงานการสัมมนาสื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพมหานคร: สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.

- ดวงใจ สมานสินและ วราภรณ์ ชาระวานิช. (2540). การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ประถมศึกษาาระหว่างผู้ที่ไม่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม. *วารสารศึกษาศาสตร์* 6 (กันยายน) : 15-21.
- ดวงเดือน พันธุจินดา ,สุภาพร ลอยด์ และอรพินทร์ ชุชม. (2531). รายงานการวิจัยเรื่อง การควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัวกับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ตำรวจ, กรม, กองวิจัยและการวางแผน. *สถิติคดีอาญาทั่วไป พ. ศ. 2543*. กรุงเทพมหานคร: กองวิจัยและการวางแผน กรมตำรวจ. (อัคราณา)
- ทิพย์วัลย์ สุทิน. (2539). การลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนวัยรุ่น โดยรูปแบบการปรับพฤติกรรมด้วยปัญญา. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุฎิปบัณฑิต. คณะจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทคโน โลยี. (2540). *Internet*, 86 (เมษายน) : 113.
- ธีระพร อูวรรณโณ. (2529). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระพร อูวรรณโณ. (2532). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น*. หน่วยที่ 7. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธุรกิจหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. (4 พฤศจิกายน 2544). *มติชน* , น. 17.
- นภาพร พานิชชาติ. (15 มกราคม 2547). นักเรียน นักเลง สำนักอยู่ที่ไหน. *เดลินิวส์*, น. 5.
- นาดยา พิสิฐานนท์. (21 พฤศจิกายน 2544). มังหะ เมืองยูน บูกออะวาดไทยแลนด์. *มติชน*, น. 24.
- บทพิสูจน์แห่งเพาะความรุนแรง. (20 พฤศจิกายน 2540). *ข่าวสด* , น. 9.
- เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์. (2544). การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจีนใน การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปณิตา นิยาพร. (2543). ความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อมวลชนที่มีเนื้อหารุนแรง และสภาพแวดล้อมทางสังคมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นชาย. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประมะ สตะเวทิน. (2539). *หลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร : รุ่งเรืองสาสน์การพิมพ์.
- ประณม จันทม. (2533). *ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไฮเทค*. *วารสารเนาะแนว* 31 (มกราคม) : 48-51.
- ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. (2530). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2543). *การ์ตูนที่รัก*. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ ณ พรินทร์ติ้งเซ็นเตอร์.
- ปราณี รามสุต.(2528). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพมหานคร : ศิลปาบรรณาการ.

- ผู้ปกครองระเวงการ์ตูนญี่ปุ่น สวตาทวานอันตราย. (22 - 28 กรกฎาคม 2545). ผู้จัดการรายสัปดาห์ , น. 5.
- พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล. (2532). การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพนิต พ่วงภิญโญ. (2531). บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาของเด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร : ดันอ้อแถมมี.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุษย์. (2530). ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชณี เชยจรรยา. (2541). แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : ข้าวฝาง.
- พีระ จิรโสภณ. (2529). เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภักคินี เหมือนสุทรวงศ์. (16 มกราคม 2532). วิดีโอเกมภัยแฝงในครอบครัว. กรุงเทพธุรกิจ, น. 10.
- มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก และมูลนิธิสื่อสร้างสรรค์. (2532). เอกสารประกอบการสัมมนาข่าวและแบบทางการเสนอข่าวอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและมูลนิธิสื่อสร้างสรรค์.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : อักษรเจริญทัศน์.
- ลลิตา ยวนาการ. (2533). การวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลาวรรณ โฉมเฉลา. (2504). ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ล้ำค่า โปธิ์กระจำง. (2534). *การใช้และความพึงพอใจจากสื่อของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรลักษณ์ ชีราโมกษ์. (2535). ปัจจัยเสี่ยงปัจจัยหนึ่งของความก้าวร้าว. *ชัยพฤกษ์วิทยาศาสตร์* 268 (ตุลาคม) : 36-37.
- วิภา อุดมพันธ์. (2536). *ทัศนคติและผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริชัย กาญจนวาสิ. (2545). *สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศึกช่างกลตีกันและ. (31 กรกฎาคม 2546). *เคลนิวิสต์*, น. 15.
- สมเกียรติ หงษ์แก้ว. (17 กรกฎาคม 2546). สังคมไทยยุคไอทีว่าด้วยเกมออนไลน์ สร้างสรรค์หรือทำลาย. *เคลนิวิสต์* : 11.
- สมคิด ปลอดโปร่ง. (2528). *การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมชาย นำประเสริฐชัย. (2546). ปัญหาเกม เรื่องเล่าไม่รู้จบ. *Internet* 82 (เมษายน) : 43-74.
- สมพงษ์ ศิริเจริญ. (2506). *คู่มือการใช้โสตทัศนวัสดุ*. พระนคร : โครงการพัฒนาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2526). *การปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2543). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาวเรกรุ่นกรีดการ์ตูนชายฉะกันกระจกสะท้อนสังคมไทยผิดเพศ. (30 กรกฎาคม 2544). *ผู้จัดการรายวัน*, น. 19.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2545). *การสำรวจเกี่ยวกับสื่อมวลชน*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. (อัดสำเนา)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2546). *สมุดสถิติรายปีประเทศไทย ปี 2546*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. (อัดสำเนา)
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2542). *จิตวิทยาสังคม : ทฤษฎีและการประยุกต์ ภาคจิตวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลิปตำรวจเอกปล้นระทึก. (2 สิงหาคม 2534). *ไทยรัฐ*, น. 22.

- สุกัญญา ตรีระวนิช. (2528). อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร. *รายงานสรุปผลการสัมมนาทางวิชาการเรื่อง การสื่อสารเพื่อเด็กและเยาวชนไทย*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัตรา ชุมเกตุ. (2522). *สื่อกับเด็ก*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวนัช ศรีสง่า. (2516). *การศึกษาความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี ปีการศึกษา 2515*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุวรรณ ตันคติประภา. (2532). *พฤติกรรมการอ่านและเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพ มหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรพงษ์ โสชนะเสถียร. (2533). *การสื่อสารกับสังคม*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. (2542). *การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุรางค์ รุ่งเรือง. (2525). *วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3 - 10 บาท*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสรี วงษ์มณฑา และคณะ. ม.ป.ป. *อิทธิพลของความรุนแรงในโทรทัศน์ต่อเยาวชนไทย*. *รายงานการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ. (อัดสำเนา)
- อย่าปล่อยให้ลูกเป็นฆาตกรจิ๋วหน้าจอ. (20 มกราคม 2546). *คม ชัด ลึก*, น. 5.
- อรทัย ศรีสันติสุข. (2527). *การ์ตูนญี่ปุ่นกับเด็กไทย*. *นิตยสารตะวัน* 14 (พฤษภาคม - กรกฎาคม 2527) : 15-25.
- อรุณีประภา หอมเศรษฐี. (2539). *การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อังกูร กลางชนีย์. (2546). *Quick PC Issue 149* (สิงหาคม) : 48.
- อาภรณ์ ปิยะเวช. (2538). *ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา : ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- อารียา ทรงสิทธิโชค. (23 ตุลาคม 2546). เด็กกับการเล่นเกม. *ข่าวสด*, น. 11.
- เอมจิต กิตติวัฒน์. (2534). *การวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในข่าวโทรทัศน์ภาคค่ำ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาจิตวิทยา ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โอเดกภูเหล็กคุมเด็กเล่นเกม. (24 พฤศจิกายน 2547). *มติชน*, น. 8.

ภาษาอังกฤษ

- Anderson , C. A., & Ford, C. M. (1987). Affect of the game player : Short-terms effects of playing video game on children’s aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology Bulletin*, 12 , 390-402.
- Anderson, C. A., & Karen E. D. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 , 772-90.
- Averill, J. R. (1982). *Anger and aggression: An essay on emotion*. New York : Springer Verlag.
- Bandura, A. (1964). The stormy decade: Fact or fiction?. *Psychology in the schools* ,1 , 224-234.
- Bandura, A. (1965). Influence of model’s reinforcement contingencies and the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 589-598.
- Bandura, A. (1973). *Aggression : A Social learning analysis*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Bandura, A. (1976). Social learning analysis of aggression. In E. Ribesynnes & A. Bandura (Eds.). *Analysis of Delinquency and Aggression*. Hillsdale, NJ : Earlbaum.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action : A social cognitive theory*. Englewood Cliffs : Prentice Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film – mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3-11.
- Baenniger, R. (1980). Comparative social perspectives on aggression. *Contemporary Psychology*, 25 , 978-979.
- Baron, R. A., & Bryne, D. (1977). *Social psychology : Understanding human interaction*. (2 nd ed.), Boston : Allyn & Bacon.
- Belson, W. A. (1978). *Television violence and the adolescent boy*. Westmead, UK : Saxon House.

- Berkowitz , L. (1965). *Advances in experimental social psychology*. New York : Academic Press.
- Berkowitz , L. (1969). The frustration aggression hypothesis. In L. Berkowitz (Ed.), *Roots of aggression : A re-examination of the frustration-aggression hypothesis*. New York :Atherton Press.
- Berkowitz , L. (1983). Aversively stimulated aggression : Some parallels and differences in research with animals and human. *American Psychologist*, 38 ,1135-1144.
- Buchman, D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the '90s : Children report time commitment and game preference. *Children Today*, 31, 12-15.
- Burton , D. L. (1955). Comic book : A teacher analysis. *Elementary School Journal*, 95, 73-75.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York : Wiley.
- Chambers, J. H., & Ascione, F. R. (1985). The effects of prosocial and aggressive video games on children's donating and helping. *Journal of Genetic Psychology*, 148 , 499-501.
- Comstock, C. (1978). *Television and human behavior*. New York : Columbia University Press.
- ComStock, G. A. (1985). Television and film violence. In S.Apter & A. Goldstein (Eds.), *Youth Violence : Programs and prospects* . New York : Pergamon.
- Comstock, G., & Strasburger, C. C. (1990). Deceptive appearances : Television violence and aggressive behavior. *Journal of Adolescent Health Care*, 11(1), 31-44.
- Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 726-744.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence : A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3, 407-428.
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven : Yale University Press.
- Domenach , J. R. (1981). Video games, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication* , 34 ,136-147.
- Ekman, R. (1972). *Technology and scholarly communication*. Berkeley : California Press.
- Fredrich-Cofer, L., & Huston, A. C. (1986). Television violence and aggression : The debate continues. *Psychological Bullentin*, 100, 364-371.
- Funk, J. (1993b). Video games. *Adolescent Medicine : State of the Art Reviews*, 4 , 589-598.
- Geen, R. G. (1981). Behavioral and physiological reactions to observed violence : Effects of prior exposure to aggressive stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 40, 868-875.
- Gerbner, G., Morgan, M., & Signorelli, N. (1978). *The Analysis of communication content; developments in scientific*. New York : Wiley.

- Goldstein, J. H. (1998). *Immortal Kombat : War toys and violent video games. Why We Watch : The Attractions of Violent Entertainment..* New York : Oxford University Press.
- Greenfield, P. M. (1994). Video games as cultural artifacts. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 3-12.
- Griffiths, M. D. (1997). Video games and aggression. *The Psychologist : Bulletin of the British Psychological Society*, 10, 397-401.
- Gunter, B. (1985). *Dimensions of television violence.* Aldershot, UK : Gower.
- Gunter, B. (2000). *Media research methods.* British Library, UK : Sage.
- Gustin, J. C. (1967). The revolt of youth. *Psychoanalysis and the Psychoanalytic Review*, 98, 79-90.
- Hartley, R. E., & Goldenson, R. M. (1957). *The complete book of children's play.* New York : Thomas Growell.
- Health, L., Bresolin, L. B., & Rinaldi, R. C. (1989). Effects of media violence on children. *Archives of General Psychology*, 46, 376-379.
- Hearold, S. (1986). A synthesis of 1043 effects of media violence on social behavior. In G. Comstock (Ed.), *Public communication and behavior.* San Diego, CA : Academic Press.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986b). The development of aggression in children of different cultures : Psychological processes and exposure to violence. In L.R. Huesmann, & L.D. Eron (Eds.), *Television and the aggressive child: A cross-national comparison.* Hillsdale, N.J. : Lawrence Erlbaum.
- Huesmann, L. R., & Miller, L. S. (1994). *Long-term effects of repeated exposure to media violence in childhood.* New York : MacGraw -Hill.
- Hurlock, E. B. (1973). *Adolescent development. (4th ed.).* New York : MacGraw -Hill.
- Kaplan, S., & Kaplan, S. (1981). Video games, sex, and sex differences. *Social Science*, 56, 208-212.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power on movie, television and video games : From muppet babies to teenage mutant ninja turtles.* Berley : University of California Press.
- Ledingham, C. A., & Richardson. J. E. (1993). *The effects of media violence on children.* New York : MacGraw -Hill.
- Luella C., & Irma N. H. (1970). *Psychology of adolescence. (7th ed.).* New York : Halt Rinenart and Winston.

- Mahood, C., Oliver, M. B., & McGrath, J. (2000). *Media effects research laboratory*. New York : MacGraw -Hill..
- Mehrabian, A., & Wixen, W. J. (1986). Preferences for individual video games as a function of their emotional effects on players. *Journal of Applied Social Psychology, 16* , 3-15.
- National Institute of Mental Health. (1982). *Television and behavior : Ten years of scientific progress and implications for the eighties*. Washington, DC : Government Printing Office.
- Neil, S. R. (1976). Aggressive and non-aggressive fighting in twelve to thirteen years old preadolescent boys. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17*, 213-220.
- Otto, N. J. (1968). *Violence and the mass media*. New York : Harpe & Row .
- Pearl, D. (1982). *Television and behavior : Ten years of scientific progress and implications for the eighties*. Washington, DC : Government Printing Office.
- Roberts, D. (2000). Media and youth : Access, exposure and privatization. *Journal of Adolescent Health, 27*, 8-14.
- Savitsky, J. C., Rogers, R. W., Izard, C.E., & Liebert, R. M. (1971). Role of frustration and anger in the imitation of filmed aggression against a human victim. *Psychological Reports, 29*, 807-810.
- Schie, V., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology, 27*, 1175-1194.
- Schramm, W. (1973). *Responsibility in mass communication*. New York : Harpe & Row.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Gordon, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology, 18*, 454-460.
- Shrum, L. J., & O' Guinn, T. C. (1993). Processes and effects in the construction of social reality : Construct accessibility as an explanatory variable. *Communication Research, 20* , 436-471.
- Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video games play on children's aggression ,fantasy, and prosocial behaviors. *Journal of Applied Developmental Social Psychology, 8*, 453-462.
- Singer, J. L., & Singer, D. G. (1981). *Television, imagination and aggression : A study of preschoolers*. Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Sparks, G. G. (2002). *Media effects research : A basic overview*. New York : Harpe & Row.
- Strasburger, V. C. (1993a). Adolescents and the media : Five crucial issues. *Adolescent Medicine : State of the Art Reviews, 4* ,479-493.

- Strasburger, V. C. (1995). *Adolescents and the media : Medical and psychological impact*. Thousand Oaks, CA : Sage.
- Subrahmanyam , K., Kraut ,R ., Greenfield, P., & Gross, E. (2001). New forms of electronic media : Impact of interactive games and the Internet on cognition, socialization and behavior. In D. Singer & J. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA : Sage.
- Sugiyama, M. (1982). Television programme exports VS. Imports. *Japanese Television Programme,Imports & Exports*, 18, 34-35.
- Tan, A. S., & Scruggs, K. J. (1980). Does exposure to comic book violence lead to aggression in children?. *Journalism Quarterly*, 57, 579-583.
- Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippencott, E. C., & Drabman, R. S. (1977). Desensitization to portrayals of real-life aggression as a function of exposure to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 450-458.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the innocent*. New York : Rinehart.
- Wittich, W. A., & Schuller, C. F. (1962). *Audiovisual materials*. New York : Harpe & Row.
- Witty, R. (1957). *The Complete Book of Children's Play*. New York : Growell.
- Wright, J. C., & Huston, A. C. (1983). A matter of form : Potentials of television for young viewers. *American Psychologists*, 38, 835-843.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คะแนนเฉลี่ย หรือมัชฌิมเลขคณิต (Mean)

$$\text{สูตรที่ใช้} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ} \quad \bar{X} &= \text{คะแนนเฉลี่ยหรือมัชฌิมเลขคณิต} \\ \sum X &= \text{ผลรวมของคะแนนของทุกคน} \\ N &= \text{จำนวนคนทั้งหมด} \end{aligned}$$

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$\text{สูตรที่ใช้} \quad \text{S.D.} = \sqrt{\frac{\sum X^2 - N\bar{X}^2}{N-1}}$$

$$\begin{aligned} \text{เมื่อ} \quad \text{S.D.} &= \text{ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน} \\ \bar{X} &= \text{คะแนนเฉลี่ยหรือมัชฌิมเลขคณิตของคะแนน} \\ \sum X^2 &= \text{ผลรวมกำลังสองของคะแนนของแต่ละคน} \\ N &= \text{จำนวนคนทั้งหมด} \end{aligned}$$

3. หาค่าความเที่ยงแบบสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แอลฟา (α Coefficient ของ Cronbach, 1970)

$$\alpha = \frac{n \cdot \sum S_i^2}{n-1 \cdot S_x^2}$$

$$\alpha = \text{ค่าความเที่ยงของแบบสอบถามทั้งฉบับ}$$

$$\sum S_i^2 = \text{ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนแบบสอบถามแต่ละข้อ}$$

$$S_x^2 = \text{ความแปรปรวนของคะแนนแบบสอบถามทั้งหมด}$$

$$n = \text{จำนวนข้อของแบบสอบถาม}$$

4. การวิเคราะห์รายข้อ โดยการทดสอบด้วยค่า t (t -test) ทดสอบคะแนนจากกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำโดยใช้สูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

- t = ค่าของความแตกต่างระหว่างกลุ่ม
 \bar{X}_1, \bar{X}_2 = ค่าเฉลี่ยของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำตามลำดับ
 S_1^2, S_2^2 = ความแปรปรวนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำตามลำดับ
 n_1, n_2 = จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

5. การทดสอบไค – แสควร์ (Chi-square test)

สูตรที่ใช้ $\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$

- เมื่อ O = ความถี่ที่สังเกตหรือรวบรวมได้
 E = ความถี่ตามที่คาดหวัง
 df = $k-1$ เมื่อ k = จำนวนกลุ่ม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6. การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two – Way Analysis of Variance)

แหล่งความแปรปรวน	Sum of Square	df	Mean Square	F
ตัวแปร A	SS(A)	r-1	$MS(A) = \frac{SS(A)}{r-1}$	$F_A = \frac{MS(A)}{MS(E)}$
ตัวแปร B	SS(B)	c-1	$MS(B) = \frac{SS(B)}{c-1}$	$F_B = \frac{MS(B)}{MS(E)}$
ปฏิสัมพันธ์ร่วม	SS(AB)	(r-1)(c-1)	$MS(AB) = \frac{SS(AB)}{(r-1)(c-1)}$	$F_{AB} = \frac{MS(AB)}{MS(E)}$
ความคลาดเคลื่อน	SS(E)	rc(n-1)	$MS(E) = \frac{SS(E)}{rc(n-1)}$	
รวม	SS(T)	rcn-1		

เมื่อ	n	=	จำนวนคนในแต่ละกลุ่ม
	SS	=	ผลบวกของส่วนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Sum of Square)
	SS(T)	=	$\sum X^2 - \frac{T^2}{N}$
	SS(Cell)	=	$\sum \frac{T_{ij}^2}{n} - \frac{T^2}{N}$
	SS(E)	=	SS(T) - SS(Cell)
	SS(A)	=	$\sum \frac{T_A^2}{nc} - \frac{T^2}{N}$
	SS(B)	=	$\sum \frac{T_B^2}{nr} - \frac{T^2}{N}$
	SS(AB)	=	SS(Cell) - SS(A) - SS(B)
	MS	=	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบน (Mean Square)
	F	=	อัตราส่วนความแปรปรวน

ภาคผนวก ข.

ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์ค่าสหสัมพันธ์อัลฟาครอนบารค์ เพื่อหาความสอดคล้องของแบบทดสอบ

ข้อ	ข้อความ	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น (Corrected Item Total Correlation)
1.	เมื่อมีเรื่องขัดแย้งกับเพื่อนฉันมักจะโต้เถียงเพื่อเอาชนะ	0.462
2.	ถ้าครูหรือผู้ใหญ่สั่งให้ทำในสิ่งที่ฉันไม่พอใจ ฉันจะขัดขืนไม่ทำตาม	0.546
3.	เมื่อเพื่อนดักเตือนในเรื่องส่วนตัวฉันจะไม่พอใจ และ พูดว่าไม่ต้องมายุ่งเรื่องส่วนตัวของฉัน	0.527
4.	ถ้าฉันไม่พอใจเพื่อนหรือผู้อื่น ฉันจะพูดประชดเพื่อให้เขาารู้ตัว	0.432
5.	ฉันเคยทำเสียงดังรบกวนขณะครูสอน	0.564
6.	เมื่อมีใครห้ามฉันไม่ให้ทำบางสิ่งแต่เขายังทำสิ่งนั้น ฉัน จะพูดย้อนว่าเขา	0.534
7.	เมื่อฉันทำผิดและไม่อยากให้ผู้อื่นรู้ฉันจะพูดโกหก	0.4
8.	ฉันจะพูดจาเยาะเย้ยผู้ที่เคยตำหนิความผิดพลาดของฉัน ถ้าเขาทำผิดพลาดบ้าง	0.563
9.	ฉันมักล้อชื่อพ่อแม่เพื่อน เพราะสนุกดี	0.515
10.	บางครั้งฉันจะพูดยั่วให้เพื่อน โกรธ เพราะสนุกดี	0.595
11.	ถ้าใครแกล้งฉัน ฉันจะพูดไม่ดีกับเขาเพราะไม่พอใจ	0.423
12.	ถ้าสิ่งของของฉันถูกทำให้เสียหายโดยไม่รู้ว่าใครทำ ฉันจะสาปแช่งคนที่ทำ	0.543
13.	หากฉันรู้ว่าคนอื่นแอบไปนินทา ฉันจะไปพูดไม่ดีกับเขา	0.566
14.	เมื่อเพื่อนทำให้ฉัน โกรธ บางครั้งเคยพูดข่มขู่เพื่อน	0.685
15.	บางครั้งฉันจะพูดคำหยาบ หรือคำเมื่อฉันไม่พอใจใคร	0.614
16.	ถ้าฉันถูกกล่าวหาว่าผิด แต่ฉันไม่ผิด ฉันจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้ โดยเข้าไปต่อว่าเขา	0.575
17.	ถ้าฉันไม่ชอบเพื่อนคนไหน ฉันจะพูดจาสบประมาทให้เขาเจ็บใจในบางครั้ง	0.772
18.	ฉันมักจะตั้งฉายาให้เพื่อนที่มีปมด้อยในเรื่องต่าง ๆ	0.597

ข้อ	ข้อความ	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์รายข้อ กับคะแนนรวมข้ออื่น(Corrected Item Total Correlation)
19.	ถ้าใครทำให้ฉันอับอายหรือโกรธแค้น ฉันจะพูดให้เขาอับอายเป็นการ แก้แค้น	0.649
20.	ถ้าฉันถูกผู้ใหญ่ลงโทษโดยฉันคิดว่าฉันไม่ผิด บางครั้งฉันจะได้เถียง	0.448
21.	ฉันจะพูดวิจารณ์เพื่อนตรง ๆ เมื่อเขาทำอะไรไม่ถูกใจฉัน	0.285
22.	ถ้าคนอื่นมาพูดไม่ดีกับฉัน ฉันจะพูดไม่ดีกับเขากลับไปทันที	0.544
23.	บางครั้งฉันเคยด่าว่าผู้ที่กล่าวหาฉัน	0.5
24.	ฉันมักจะใช้คำหยาบพูดระบายเมื่อเกิดความไม่พอใจ	0.638
25.	ฉันเคยทำท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่องของเพื่อนเพื่อยั่วให้เขาโกรธ	0.59
26.	บางครั้งฉันแสดงให้คนที่ฉันไม่พอใจรู้ว่าฉันไม่พอใจเขา โดยกระแทก ของให้เสียงดังต่อหน้าเขา	0.541
27.	ถ้าเพื่อนแกล้งขวางทางเดินฉันจะผลักให้เพื่อนพ้นทางเดิน	0.608
28.	ฉันจะขว้างของที่อยู่ในมือใส่คนที่มาทำร้ายฉันก่อน	0.62
29.	บางครั้งถ้าฉันมีไม้หรือสิ่งของอยู่ใกล้มือ ฉันจะคว้ามาตีคนที่ทำให้ฉัน โกรธ	0.699
30.	ฉันเคยมีเรื่องทะเลาะเบาะแว้งกับผู้อื่น จนบางครั้งชกต่อย ตบตีกัน	0.578
31.	ฉันเคยแกล้งเพื่อน (เช่น ขัดขาให้ล้ม, ดึงผม หรือทำให้เดือดร้อน รำคาญ) เพราะสนุกดี	0.487
32.	บางครั้งเมื่ออยากดูของของเพื่อน เคยถือโอกาสแย่งมาดูก่อน	0.48
33.	ถ้าใครทำสิ่งของของฉันเสียหาย ฉันจะทำให้ของของคนนั้นเสียหาย เป็นการตอบแทนบ้าง	0.57
34.	บางครั้งฉันเคยแกล้งผู้ที่อ่อนแอกว่า (เช่น ขวางทางเดิน)	0.602
35.	ถ้าใครหัวเราะเมื่อฉันทำผิดบางครั้ง ฉันจะไปพูดทำร้ายจิตใจเขา	0.519
36.	ถ้าใครตั้งใจทำให้ฉันได้รับความอับอาย ฉันจะต้องทำให้เขาบาดเจ็บ	0.521
37.	ถ้าครูหรือผู้ใหญ่ห้าม โดยไม่มีเหตุผล ฉันจะทำสิ่งที่ถูกห้ามนั้น	0.613
38.	ถ้าฉันต้องถูกลงโทษโดยไม่มีเหตุผล ฉันจะแสดงท่าที่ไม่พอใจ โดย ทำลายสิ่งของ	0.504

ข้อ	ข้อความ	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ราย ข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น (Corrected Item Total Correlation)
39.	เมื่อมีความขัดแย้งกับผู้อื่นและถูกทำร้ายให้ต่อสู้กันฉันก็จะไม่ปฏิเสธ	0.503
40.	บางครั้งเมื่อฉันไม่พอใจการกระทำของบางคนก็เคยทำเขาให้พิสูจน์ว่าใครต่อสู้ได้ดีกว่ากัน	0.612
41.	ฉันจะขว้างปาสิ่งของใส่คนที่ทำให้ฉันโกรธมาก	0.536
42.	ถ้าฉันถูกดูค่า ฉันจะระบายความโกรธ โดยทำให้สิ่งของส่วนรวมเสียหาย	0.623
43.	ฉันเคยข่มขู่เพื่อนเพื่อขอของที่ฉันต้องการจากเขา	0.539
44.	บางครั้งฉันจะสั่งให้รุ่นน้องนำของที่ฉันต้องการมาให้ฉัน	0.467
45.	เมื่อพบกับบางคนที่ไม่ชอบหน้ากัน บางครั้งเคยแหย้ให้เขาไม่พอใจ	0.57
46.	ฉันเคยแกล้งให้รุ่นน้องทำในสิ่งที่เขาอายุ	0.631
47.	ฉันเคยเอาของของเพื่อน ไปซ่อน เพื่อให้เพื่อนอารมณ์เสีย	0.425
48.	บางครั้งฉันแอบเอาสิ่งที่เพื่อนเกลียดกลัวใส่ในกระเป๋า หรือ โตะของเขา เพราะความสนุก	0.58
49.	บางครั้งฉันเขียนคำหยาบคายบน โตะ หรือผนังเพื่อระบายความคับแค้นใจ	0.567
50.	เมื่อฉันเกิดความโกรธแค้น บางครั้งเคยทำของส่วนรวมเสียหาย	0.589
51.	ฉันเคยเขียนว่าบางคนที่ไม่พอใจในสถานที่สาธารณะ เช่น ห้องน้ำ เพราะจะไม่มีใครรู้	0.538
52.	บางครั้งเคยหยอกล้อเล่นกับเพื่อนแล้วได้รับบาดเจ็บ ฉันควบคุมความโกรธไม่ได้ ต้องทำให้เขาบาดเจ็บ	0.624
53.	เมื่อฉันมีความคิดเห็นไม่ตรงกับผู้อื่น ฉันเคยพูดประชดเขา	0.534
54.	เมื่อเพื่อนถูกทำร้าย ฉันเคยเข้าไปร่วมต่อสู้เพื่อช่วยเหลือเพื่อน	0.448
55.	บางครั้งถ้ามีการแข่งขันกีฬาระหว่างห้องฉันจะพูดทำร้ายฝ่ายตรงข้าม	0.448
56.	หากมีกรณีขัดแย้งกับผู้อื่น ฉันจะแก้ปัญหาด้วยการใช้กำลังตัดสิน	0.504
57.	บางครั้งเมื่อไม่ได้รับความยุติธรรม ฉันเคยทำให้อายุของใช้เสียหาย เป็นการระบายอารมณ์	0.496
58.	บางครั้งเมื่อไม่พอใจผู้อื่น ฉันจะทำเสื้อผ้าสมุดของเขาเปื้อน	0.432

ค่าสัมประสิทธิ์ อัลฟาครอนบาค (α) = .961

ผลการวิเคราะห์รายข้อของแบบทดสอบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อ	ข้อความ	กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูง		กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ		สถิติทดสอบ (T-Test)
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1.	เมื่อมีเรื่องขัดแย้งกับเพื่อนฉันมักจะโต้เถียงเพื่อเอาชนะ	1.63	0.799	1.14	0.417	3.524**
2.	ถ้าครูหรือผู้ใหญ่สั่งให้ทำในสิ่งที่ฉันไม่พอใจ ฉันจะขัดขืนไม่ทำตาม	1.39	0.997	0.71	0.596	3.759**
3.	เมื่อเพื่อนตักเตือนในเรื่องส่วนตัวฉันจะไม่พอใจและพูดว่าไม่ต้องมายุ่งเรื่องส่วนตัวของฉัน	1.63	0.888	0.93	0.677	4.078**
4.	ถ้าฉันไม่พอใจเพื่อนหรือผู้อื่น ฉันจะพูดประชดเพื่อให้เขารู้ตัว	1.73	1.205	1	0.663	3.44**
5.	ฉันเคยทำเสียงดังรบกวนขณะครูสอน	1.54	1.325	0.62	0.582	4.102**
6.	เมื่อมีใครห้ามฉันไม่ให้ทำบางสิ่งแต่เขายังทำสิ่งนั้น ฉัน จะพูดย้อนว่าเขา	2.2	1.145	1.43	0.801	3.542**
7.	เมื่อฉันทำผิดและไม่อยากให้ผู้อื่นรู้ฉันจะพูดโกหก	1.76	1.044	1.02	0.715	3.737**
8.	ฉันจะพูดจาเหยียดเย้ยผู้ที่เคยตำหนิความผิดพลาดของฉัน ถ้าเขาทำผิดพลาดบ้าง	1.71	1.078	0.93	0.64	4.013**
9.	ฉันมักล้อชื่อพ่อแม่เพื่อน เพราะสนุกดี	1.46	1.247	0.48	0.671	4.506**
10.	บางครั้งฉันจะพูดขี้วุ่นให้เพื่อนโกรธ เพราะสนุกดี	1.68	1.254	0.55	0.739	5.04**
11.	ถ้าใครแกล้งฉัน ฉันจะพูดไม่ดีกับเขา เพราะไม่พอใจ	1.76	1.09	1.21	0.717	2.681**
12.	ถ้าสิ่งของของฉันถูกทำให้เสียหาย โดยไม่รู้ว่าใครทำ ฉันจะสาปแช่งคนที่ทำ	1.71	1.27	0.9	1.008	3.194**
13.	หากฉันรู้ว่าคนอื่นแอบไปนิินทา ฉันจะไปพูดไม่ดีกับเขา	1.51	1.121	0.83	1.01	2.9**
14.	เมื่อเพื่อนทำให้ฉันโกรธ บางครั้งเคยพูดข่มขู่เพื่อน	1.12	1.122	0.36	0.533	3.981**
15.	บางครั้งฉันจะพูดคำหยาบหรือคำ เมื่อฉันไม่พอใจใคร	2.17	1.16	1.24	0.85	4.186**

ข้อ	ข้อความ	กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน พฤติกรรมก้าวร้าวสูง		กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน พฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ		สถิติทดสอบ (T-Test)
		X	S.D.	X	S.D.	
16.	ถ้าฉันถูกกล่าวหาว่าผิด แต่ฉันไม่ผิด ฉันจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้ โดย เข้าไปต่อว่าเขา	2.12	1.187	1.40	1.061	2.904**
17.	ถ้าฉันไม่ชอบเพื่อนคนไหน ฉันจะพุดจา สบประมาทให้เขาเจ็บใจในบางครั้ง	1.51	1.143	0.43	0.801	5.013**
18.	ฉันมักจะตั้งฉายาให้เพื่อนที่มีปมด้อยใน เรื่องต่าง ๆ	1.17	1.138	0.52	0.707	3.119**
19.	ถ้าใครทำให้ฉันอับอายหรือโกรธเคือง ฉันจะพุดให้เขาอับอายเป็นการแก้แค้น	1.56	1.141	0.69	0.811	4.013**
20.	ถ้าฉันถูกผู้ใหญ่ลงโทษ โดยฉันคิดว่าฉัน ไม่ผิด บางครั้งฉันจะโต้เถียง	2.24	1.2	1.21	0.871	4.483**
21.	ฉันจะพุดวิจารณ์เพื่อนตรง ๆ เมื่อเขาทำ อะไรไม่ถูกใจฉัน	1.76	1.157	1.29	0.774	2.182**
22.	ถ้าคนอื่นมาพุดไม่ดีกับฉัน ฉันจะพุดไม่ ดีกับเขากลับไปทันที	1.93	0.959	1.26	0.767	3.493**
23.	บางครั้งฉันเคยด่าว่าผู้ที่กล่าวหาฉัน	2.1	1.136	1.33	0.902	3.399**
24.	ฉันมักจะใช้คำหยาบพุดระบายเมื่อเกิด ความไม่พอใจ	2.1	1.02	1.05	1.147	4.404**
25.	ฉันเคยทำท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่อง ของเพื่อนเพื่อยั่วให้เขาโกรธ	1.39	0.972	0.64	0.759	3.91**
26.	บางครั้งฉันแสดงให้คนที่ฉันไม่พอใจรู้ ว่าฉันไม่พอใจเขา โดยกระแทกของให้ เสียงดังต่อหน้าเขา	1.61	1.07	0.81	1.065	3.416**
27.	ถ้าเพื่อนแกล้งขวางทางเดินฉันจะผลัก ให้เพื่อนพ้นทางเดิน	1.39	1.181	0.55	0.968	3.56**
28.	ฉันจะขว้างของที่อยู่ในมือใส่คนที่มาทำ ร้ายฉันก่อน	1.12	1.1	0.43	0.703	3.43**
29.	บางครั้งถ้าฉันมีไม้หรือสิ่งของอยู่ใกล้ มือ ฉันจะคว้ามาตีคนที่ทำให้ฉันโกรธ	1.02	0.88	0.26	0.497	4.876**
30.	ฉันเคยมีเรื่องทะเลาะเบาะแว้งกับผู้อื่น จนบางครั้งชกต่อย ตบตีกัน	1.05	0.865	0.38	0.582	4.136**

ข้อ	ข้อความ	กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน พฤติกรรมก้าวร้าวสูง		กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนน พฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ		สถิติทดสอบ (T-Test)
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
31.	ฉันเคยแกล้งเพื่อน (เช่น ชัดขาให้ล้ม, ดึงผม หรือทำให้เดือดร้อนรำคาญ) เพราะสนุกดี	1.56	1.184	0.74	0.939	3.513**
32.	บางครั้งเมื่ออยากดูของของเพื่อน เคยถือโอกาสแย่งมาก่อน	1.05	0.893	0.52	0.552	3.230**
33.	ถ้าใครทำสิ่งของของฉันเสียหาย ฉันจะทำให้ของของคนนั้นเสียหายเป็นการตอบแทนบ้าง	0.95	0.973	0.38	0.623	3.187**
34.	บางครั้งฉันเคยแกล้งผู้ที่อ่อนแอกว่า (เช่น ขวางทางเดิน)	0.93	0.959	0.33	0.612	3.37 **
35.	ถ้าใครหัวเราะเมื่อฉันทำผิดบางครั้ง ฉันจะไปพูดทำร้ายจิตใจเขา	1.17	0.998	0.48	0.707	3.667**
36.	ถ้าใครตั้งใจทำให้ฉันได้รับความอับอาย ฉันจะต้องทำให้เขาบาดเจ็บ	0.71	0.782	0.26	0.497	3.104**
37.	ถ้าครูหรือผู้ใหญ่ห้าม โดยไม่มีเหตุผล ฉันจะทำสิ่งที่ถูกห้ามนั้น	1.37	0.994	0.71	0.596	3.632**
38.	ถ้าฉันต้องถูกลงโทษโดยไม่มีเหตุผล ฉันจะแสดงท่าที่ไม่พอใจ โดยทำลายสิ่งของ	1.07	1.191	0.45	0.705	2.897**
39.	เมื่อมีความขัดแย้งกับผู้อื่นและถูกทำทายเป็นต่อสู้อัน ฉันก็จะไม่ปฏิเสธ	1.29	1.27	0.57	0.831	3.07**
40.	บางครั้งเมื่อฉันไม่พอใจการกระทำของบางคน ก็เคยทำให้พิสูจน์ว่าใครต่อสู้ได้ดีกว่ากัน	1	1.162	0.33	0.477	3.434**
41.	ฉันจะขว้างปาสิ่งของใส่คนที่ทำให้ฉันโกรธมาก	0.93	0.932	0.33	0.526	3.583**
42.	ถ้าฉันถูกดูค่า ฉันจะระบายความโกรธ โดยทำให้สิ่งของส่วนรวมเสียหาย	0.73	0.807	0.19	0.397	3.89**
43.	ฉันเคยข่มขู่เพื่อนเพื่อขอของที่ฉันต้องการจากเขา	0.71	0.844	0.33	0.612	2.316**
44.	บางครั้งฉันจะสั่งให้รุ่นน้องนำของที่ฉันต้องการมาให้ฉัน	0.68	0.82	0.29	0.457	2.735**
45.	เมื่อพบกับบางคนที่ไม่ชอบหน้ากัน บางครั้งเคยเหยียดเขาไม่พอใจ	1.05	0.921	0.38	0.539	4.045**

ข้อ	ข้อความ	กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวสูง		กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ		สถิติทดสอบ (T-Test)
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
46.	ฉันเคยแกล้งให้รุ่นน้องทำในสิ่งที่เขาอยาก	0.51	0.779	0.07	0.261	3.475**
47.	ฉันเคยเอาของของเพื่อนไปซ่อน เพื่อให้เพื่อนอารมณ์เสีย	1.1	0.995	0.5	0.672	3.213**
48.	บางครั้งฉันแอบเอาสิ่งที่เพื่อนเกลียดกลัวใส่ในกระเป๋า หรือ โตะของเขาเพราะความสนุก	0.68	0.82	0.19	0.455	3.395**
49.	บางครั้งฉันเขียนคำหยาบคายบนโตะ หรือผนังเพื่อระบายความคับแค้นใจ	0.51	0.711	0.1	0.37	3.361**
50.	เมื่อฉันเกิดความโกรธแค้น บางครั้งเลยทำของส่วนรวมเสียหาย	0.66	0.825	0.14	0.417	3.606**
51.	ฉันเคยเขียนว่าบางคนที่ไม่พอใจในสถานที่สาธารณะ เช่น ห้องน้ำ เพราะจะไม่มีใครรู้	0.32	0.61	0.02	0.154	3.019**
52.	บางครั้งเคยหยอกล้อเล่นกับเพื่อนแล้วได้รับบาดเจ็บ ฉันควบคุมความโกรธไม่ได้ต้องทำให้เขาบาดเจ็บคืน	1.22	0.613	0.74	0.544	3.788**
53.	เมื่อฉันมีความคิดเห็นไม่ตรงกับผู้อื่น ฉันเคยพูดประชดเขา	1.46	0.711	0.93	0.513	3.939**
54.	เมื่อเพื่อนถูกทำร้าย ฉันเคยเข้าไปร่วมต่อสู้เพื่อช่วยเหลือเพื่อน	1.59	1.414	0.81	0.74	3.143**
55.	บางครั้งถ้ามีการแข่งขันกีฬาระหว่างห้อง ฉันจะพูดทำทนายฝ่ายตรงข้าม	1.24	1.157	0.38	0.795	3.968**
56.	หากมีกรณีขัดแย้งกับผู้อื่น ฉันจะแก้ปัญหาด้วยการใช้กำลังตัดสิน	0.9	0.97	0.36	0.533	3.185**
57.	บางครั้งเมื่อไม่ได้รับความยุติธรรม ฉันเคยทำให้ของใช้เสียหาย เป็นการระบายอารมณ์	1.02	1.129	0.24	0.431	4.211**
58.	บางครั้งเมื่อไม่พอใจผู้อื่น ฉันจะทำเลื้อม้าสมุดของเขาเพื่อน	0.46	0.636	0.1	0.297	3.391**

กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวสูง

จำนวน 41 คน

กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำ

จำนวน 42 คน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก.

แบบสอบถามการปฏิบัติตัวของนักเรียนต่อผู้อื่น

แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อรวบรวมข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ “การปฏิบัติตัวของนักเรียนต่อผู้อื่น” ข้อเท็จจริงที่ได้จากคำตอบของนักเรียน จะเป็นประโยชน์ในการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง คำตอบแต่ละข้อของนักเรียนจะไม่มีข้อใดถูก ข้อใดผิด เพราะคำตอบของแต่ละคนตอบตามสภาพความเป็นจริง อาจจะแตกต่างกันได้ จึงใคร่ขอร้องให้นักเรียนตอบตามสภาพความเป็นจริงทุกข้อ ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบ

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามมีทั้งหมด 58 ข้อ แต่ละข้อจะเป็นสถานการณ์ระหว่างนักเรียนกับผู้อื่น แต่ละสถานการณ์จะแสดงถึงวิธีการปฏิบัติตัวของนักเรียนทั้งในอดีตและปัจจุบัน
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนระลึกถึงเหตุการณ์ระหว่างตัวนักเรียนกับผู้อื่นทั้งในอดีตและปัจจุบันว่านักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไร แล้วให้กาเครื่องหมาย ✓ ลงในคำตอบท้ายข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุดข้อละ คำตอบ ขอให้ตอบทุกข้อ

ตัวอย่าง

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยทำ
(0) ถ้าเพื่อนมาแหย่ฉันจะ โกรธและขู่ อามาตเขา			✓		
(00) ฉันมักจะพูดถึงความไม่ดีของเพื่อนเสมอ				✓	

หลักเกณฑ์ในการตอบแบบสอบถามมีดังนี้

ถ้าข้อความใดเกิดขึ้นตรงกับความเป็นจริงประมาณ 9-10 ครั้ง ใน 10 ครั้งหรือกล่าวได้ว่าเกิดขึ้นทุกครั้ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ทำเป็นประจำ”

ถ้าข้อความใดเกิดขึ้นตรงกับความเป็นจริงประมาณ 6-8 ครั้ง ใน 10 ครั้ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ทำบ่อยๆ”

ถ้าข้อความใดเกิดขึ้นตรงกับความเป็นจริงประมาณ 3-5 ครั้ง ใน 10 ครั้ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ทำค่อนข้างบ่อย”

ถ้าข้อความใดเกิดขึ้นตรงกับความเป็นจริงประมาณ 1-2 ครั้ง ใน 10 ครั้ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “นาน ๆ ครั้ง”

ถ้าข้อความใดเป็นเหตุการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ไม่เคยทำเลย”

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนานๆ ครั้ง	ไม่เคยทำเลย
1. เมื่อมีเรื่องขัดแย้งกับเพื่อนฉันมักจะโต้เถียงเพื่อเอาชนะ					
2. ถ้าครูหรือผู้ใหญ่สั่งให้ทำในสิ่งที่ฉันไม่พอใจ ฉันจะขัดขึ้น ไม่ทำตาม					
3. เมื่อเพื่อนตักเตือนในเรื่องส่วนตัวฉันจะไม่พอใจ และพูดว่าไม่ต้องมายุ่งเรื่องส่วนตัวของฉัน					
4. ถ้าฉันไม่พอใจเพื่อนหรือผู้อื่น ฉันจะพูดประชดเพื่อให้เขารู้ตัว					
5. ฉันเคยทำเสียงดังรบกวนขณะครูสอน					
6. เมื่อมีใครห้ามฉันไม่ให้ทำบางสิ่งแต่เขายังทำสิ่งนั้น ฉันจะพูดขอร้องว่าเขา					
7. เมื่อฉันทำผิดและไม่อยากให้ผู้อื่นรู้ฉันจะพูดโกหก					
8. ฉันจะพูดจาเยาะเย้ยผู้ที่เคยตำหนิความผิดพลาดของฉัน ถ้าเขาทำผิดพลาดบ้าง					
9. ฉันมักล้อชื่อพ่อแม่เพื่อน เพราะสนุกดี					
10. บางครั้งฉันจะพูดยั่วให้เพื่อนโกรธ เพราะสนุกดี					
11. ถ้าใครแกล้งฉัน ฉันจะพูดไม่ดีกับเขาเพราะไม่พอใจ					
12. ถ้าสิ่งของของฉันถูกทำให้เสียหายโดยไม่รู้ว่าเป็นใครทำ ฉันจะสาปแช่งคนที่ทำ					
13. หากฉันรู้ว่าคนอื่นแอบไปนินทา ฉันจะไปพูดไม่ดีกับเขา					
14. เมื่อเพื่อนทำให้ฉัน โกรธ บางครั้งเคยพูดข่มขู่เพื่อน					
15. บางครั้งฉันจะพูดคำหยาบ หรือคำเมื่อฉันไม่พอใจใคร					
16. ถ้าฉันถูกกล่าวหาว่าผิด แต่ฉันไม่ผิด ฉันจะแสดงพฤติกรรมตอบโต้ โดยเข้าไปต่อว่าเขา					
17. ถ้าฉันไม่ชอบเพื่อนคนไหน ฉันจะพูดจาสบประมาทให้เขาเจ็บใจในบางครั้ง					
18. ฉันมักจะตั้งฉายาให้เพื่อนที่มีปมด้อยในเรื่องต่าง ๆ					
19. ถ้าใครทำให้ฉันอับอายหรือโกรธแค้น ฉันจะพูดให้เขาอับอายเป็นการแก้แค้น					

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนานๆครั้ง	ไม่เคยทำเลย
20. ถ้าฉันถูกผู้ใหญ่ลงโทษโดยฉันคิดว่าฉันไม่ผิด บางครั้งฉันจะได้เถียง					
22. ถ้าคนอื่นมาพูดไม่ดีกับฉัน ฉันจะพูดไม่ดีกับเขา กลับไปทันที					
23. บางครั้งฉันเคยคิดว่าผู้ที่กล่าวหาฉัน					
24. ฉันมักจะใช้คำหยาบพูดระบายเมื่อเกิดความไม่พอใจ					
25. ฉันเคยทำท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่องของเพื่อนเพื่อขำให้เขาโกรธ					
26. บางครั้งฉันแสดงให้คนที่ฉันไม่พอใจรู้ว่าฉันไม่พอใจเขา โดยกระแทกของให้เสียงดังต่อหน้าเขา					
27. ถ้าเพื่อนแกล้งขวางทางเดินฉันจะผลักให้เพื่อนพ้นทางเดิน					
28. ฉันจะขว้างของที่อยู่ในมือใส่คนที่มาทำร้ายฉันก่อน					
29. บางครั้งถ้าฉันมีไม้หรือสิ่งของอยู่ใกล้มือฉันจะคว้ามาตีคนที่ทำให้ฉันโกรธ					
30. ฉันเคยมีเรื่องทะเลาะเบาะแว้งกับผู้อื่นจนบางครั้งชกต่อย ตบตีกัน					
31. ฉันเคยแกล้งเพื่อน (เช่น ขัดขาให้ล้ม, ดึงผม หรือทำให้เค็คร้อนรำคาญ) เพราะสนุกดี					
32. บางครั้งเมื่ออยากดูของของเพื่อน เคยถือโอกาสแย่งมาดูก่อน					
33. ถ้าใครทำสิ่งของของฉันเสียหาย ฉันจะทำให้ของของคนนั้นเสียหายเป็นการตอบแทนบ้าง					
34. บางครั้งฉันเคยแกล้งผู้ที่อ่อนแอกว่า (เช่น ขวางทางเดิน)					
35. ถ้าใครหัวเราะเมื่อฉันทำผิดบางครั้ง ฉันจะไปพูดทำร้ายจิตใจเขา					
36. ถ้าใครตั้งใจทำให้ฉันได้รับความอับอาย ฉันจะต้องทำให้เขาบาดเจ็บ					

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนานๆครั้ง	ไม่เคยทำเลย
37. ถ้าครูหรือผู้ใหญ่ห้ามโดยไม่มีเหตุผล ฉันจะทำสิ่งที่ถูกห้ามนั้น					
38. ถ้าฉันต้องถูกลงโทษโดยไม่มีเหตุผล ฉันจะแสดงท่าทีไม่พอใจ โดยทำลายสิ่งของ					
39. เมื่อมีความขัดแย้งกับผู้อื่นและถูกทำทนายให้ต่อสู้กัน ฉันก็จะไม่ปฏิเสธ					
40. บางครั้งเมื่อฉันไม่พอใจการกระทำของบางคนก็เคยทำเขาให้พิสูจน์ว่าใครต่อสู้ได้ดีกว่ากัน					
41. ฉันจะขว้างปาสิ่งของใส่คนที่ทำให้ฉันโกรธมาก					
42. ถ้าฉันถูกดูค่า ฉันจะระบายความโกรธ โดยทำสิ่งของส่วนรวมเสียหาย					
43. ฉันเคยข่มขู่เพื่อนเพื่อขอของที่ฉันต้องการจากเขา					
44. บางครั้งฉันจะสั่งให้รุ่นน้องนำของที่ฉันต้องการมาให้ฉัน					
45. เมื่อพบกับบางคนที่ไม่ชอบหน้ากัน บางครั้งเคยแหย่ให้เขาไม่พอใจ					
46. ฉันเคยแกล้งให้รุ่นน้องทำในสิ่งที่เขาอาย					
47. ฉันเคยเอาของของเพื่อนไปซ่อน เพื่อให้เพื่อนอารมณ์เสีย					
48. บางครั้งฉันแอบเอาสิ่งที่เพื่อนเกลียดกลัวใส่ในกระเป๋า หรือ โถ้ของเขาเพราะความสนุก					
49. บางครั้งฉันเขียนคำหยาบคายบน โถ้ หรือผนังเพื่อระบายความคับแค้นใจ					
50. เมื่อฉันเกิดความโกรธแค้น บางครั้งเคยทำของส่วนรวมเสียหาย					
51. ฉันเคยเขียนว่าบางคนที่ไม่พอใจในสถานที่สาธารณะ เช่น ห้องน้ำ เพราะจะไม่มีใครรู้					
52. บางครั้งเคยหยอกล้อเล่นกับเพื่อนแล้วได้รับบาดเจ็บ ฉันควบคุมความโกรธไม่ได้ ต้องทำให้เขาบาดเจ็บ					
53. เมื่อฉันมีความคิดเห็นไม่ตรงกับผู้อื่น ฉันเคยพูดประชดเขา					

วิธีที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้อื่น	ทำเป็นประจำ	ทำบ่อยๆ	ทำค่อนข้างบ่อย	ทำนานๆครั้ง	ไม่เคยทำเลย
54. เมื่อเพื่อนถูกทำร้าย ฉันเคยเข้าไปร่วมต่อสู้เพื่อช่วยเหลือ					
55. บางครั้งถ้ามีการแข่งขันกีฬาระหว่างห้องฉันจะพูดทำ ทายฝ่ายตรงข้าม					
56. หากมีกรณีขัดแย้งกับผู้อื่น ฉันจะแก้ปัญหาด้วยการใช้กำลังตัดสิน					
57. บางครั้งเมื่อไม่ได้รับความยุติธรรม ฉันเคยทำให้ของใช้เสียหาย เป็นการระบายอารมณ์					
58. บางครั้งเมื่อไม่พอใจผู้อื่น ฉันจะทำเสื้อผ้าสมุดของเขาเปื้อน					

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5. ท่านอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงที่มีการต่อสู้กันทางวาจาและทางกาย _____
ชั่วโมงต่อสัปดาห์
6. ท่านเคยนำลักษณะของตัวละครที่ได้อ่านจากหนังสือการ์ตูนมาใช้บ้างหรือไม่ เช่น พุดเหยี่ยวหิ้น ข่มขู่ ว่าด้วย
คำพูดหยาบคาย ยุแหย่ ให้ทะเลาะกัน หาเรื่องผู้อื่น ทำลายข้าวของ ชกต่อยกัน เป็นต้น
() เห็นด้วยอย่างยิ่ง () เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7. ท่านคิดว่า บางครั้งการกระทำพฤติกรรมที่รุนแรงก็สมควรกระทำ หากท่านตกอยู่ในสถานการณ์ต่อไปนี้ เช่น
ถูกรังแก ถูกทำร้ายให้ได้รับบาดเจ็บทั้งร่างกายและจิตใจ
() เห็นด้วยอย่างยิ่ง () เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8. ท่านคิดว่า เหตุการณ์ในหนังสือการ์ตูนมีแนวโน้มเกิดขึ้นได้จริง
() เห็นด้วยอย่างยิ่ง () เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วย () ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอะไรบ้าง
-

2. เรียงลำดับเกมคอมพิวเตอร์ที่ท่านชอบมากที่สุด 5 เกม

เกม _____	เนื้อหาของเกม คือ _____
เกม _____	เนื้อหาของเกม คือ _____
เกม _____	เนื้อหาของเกม คือ _____
เกม _____	เนื้อหาของเกม คือ _____
เกม _____	เนื้อหาของเกม คือ _____

3. ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง โดยเฉลี่ยแล้ว ท่านใช้เวลาประมาณเท่าใด

- () น้อยกว่า 15 นาที () 15 นาที () 30 นาที
() 1 ชั่วโมง () 1 ชั่วโมง 30 นาที
() 2 ชั่วโมง () 2 ชั่วโมง 30 นาที
() 3 ชั่วโมง () 3 ชั่วโมงขึ้นไป

4. ในสัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านเล่นเกมเหล่านี้บ่อยครั้งเพียงใด (โดยประมาณ)

ประเภทเกม	จำนวนชั่วโมงในการอ่านต่อสัปดาห์						ท่านคิดว่าเกมแนวใดที่รุนแรง	
	ไม่เคยอ่าน	1-5 ช.ม.	6-10 ช.ม.	11-15 ช.ม.	16-20 ช.ม.	21ช.ม.ขึ้นไป	รุนแรง	ไม่รุนแรง
1. เกมต่อสู้ เช่น Street Fighter								
2. เกมยิง เช่น Counter strike								
3. เกมกีฬา เช่น FIFA Football								
4. เกมฝึกสติปัญญา เช่น puzzle								
5. เกมผจญภัย เช่น Harry Potter								
6. เกม Role Playing เช่น Ragnarok								

5. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความรุนแรงที่มีการต่อสู้กันทางวาจาและทางกาย _____ ชั่วโมง ต่อสัปดาห์
6. ท่านเคยนำลักษณะของตัวละครที่ได้เล่นจากเกมคอมพิวเตอร์มาใช้บ้างหรือไม่ เช่น การหาเรื่องผู้อื่น ทำลายข้าวของ ยุแหย่ให้ทะเลาะกัน ชกต่อยกัน เป็นต้น
 เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7. ท่านคิดว่า บางครั้งการกระทำพฤติกรรมที่รุนแรงก็สมควรกระทำ หากท่านตกอยู่ในสถานการณ์ต่อไปนี้ เช่น ถูกรังแก ถูกทำร้ายให้ได้รับบาดเจ็บทั้งร่างกายและจิตใจ
 เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8. ท่านคิดว่า เหตุการณ์ในเกมคอมพิวเตอร์ที่ท่านเล่น มีแนวโน้มเกิดขึ้นได้จริง
 เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
9. คุณอ่านหนังสือการ์ตูนหรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่ากัน (เลือกตอบเพียงข้อใดข้อหนึ่ง)
 อ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่า
 อ่านหนังสือการ์ตูนวันละ _____ ชั่วโมง
 เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ _____ ชั่วโมง
 เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า
 อ่านหนังสือการ์ตูนวันละ _____ ชั่วโมง
 เล่นเกมคอมพิวเตอร์วันละ _____ ชั่วโมง

ภาคผนวก ง.

ภาพตัวอย่าง เนื้อเรื่องโดยย่อ และรายละเอียดของหนังสือการ์ตูนเนื้อหารุนแรงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 10 เรื่อง

ชื่อการ์ตูน “โคนัน”



เรื่องย่อ

ยอดนักสืบหนุ่มอัจฉริยะ ผู้มีพรสวรรค์ด้านกีฬาฟุตบอลเกิดไปล่วงรู้ความลับขององค์กรลับเข้า จึงถูกทำให้กลายเป็นเด็กด้วยยาชนิดหนึ่ง เพื่อหาทางแก้ไข เขาจึงต้องออกสืบหาที่มาและกลุ่มบรูชลึกลับที่ทำให้เขากลายเป็นเด็ก และได้พบกับคดีฆาตกรรมปริศนาต่างๆมากมาย โดยต้องปกปิดฐานะที่แท้จริงไว้ไม่ให้เพื่อนสาวของตนรู้ จึงเป็นที่มาของเรื่องวุ่นวาย

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “onepiece”



เรื่องย่อ

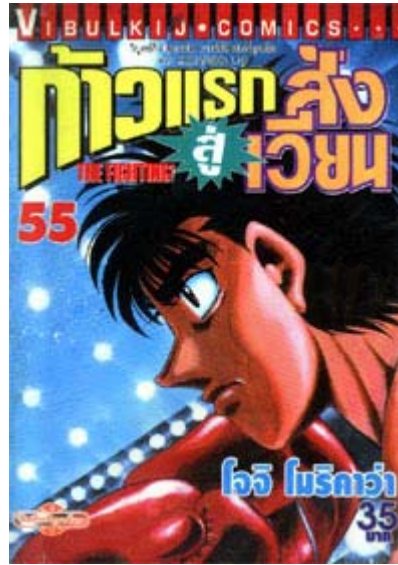
มังกี้ D LUFFY ผู้ซึ่งใฝ่ฝันว่าจะได้ครอบครอง onepiece ซึ่งเป็นสมบัติที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งยอดโจรสลัดได้ซ่อนเอาไว้เป็นความลับ ซึ่งกว่าจะได้ครอบครอง ต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย และได้พบกับเพื่อนร่วมทางต่างๆ นานา เพื่อค้นหาขุมทรัพย์ในตำนานในที่ที่ไม่เคยมีใครคนใดไปถึงแล้วสามารถรอดกลับมาได้

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “ก้าวแรกสู่สังเวียน”



เรื่องย่อ

มาคุโนอูจิ อิปโป เด็กหงอ จี๊แย ที่เผชิญได้พบกับนักมวยอาชีพ เป็นจุดพลิกผันให้เขาได้มาฝึกฝนมวยและได้ค้นพบพรสวรรค์ด้านการชกมวยจนชนะได้แชมป์นักมวยหน้าใหม่ โดยเป้าหมายต่อไปคือก้าวไปสู่แชมป์ระดับประเทศเพื่อทำชิงกับ เพื่อนรักของตนเอง

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อการ์ตูน “HUNTER X HUNTER”



เรื่องย่อ

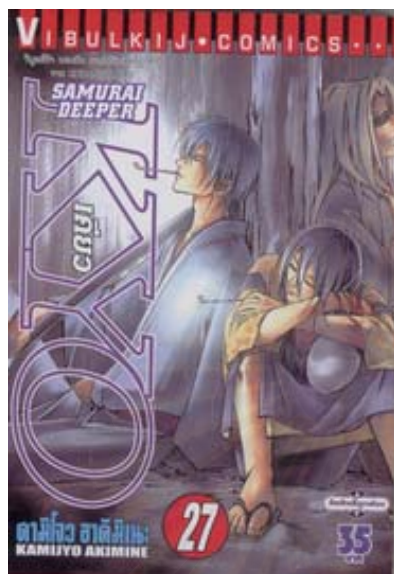
เรื่องราวเกี่ยวกับหนุ่มน้อย กอร์น ที่อาศัยอยู่ในเกาะเล็กๆ แห่งหนึ่งที่มีความฝันจะเป็นฮันเตอร์มืออาชีพ เพื่อจะได้ติดตามหาพ่อของตนซึ่งเป็นฮันเตอร์นักล่าสมบัติที่เก่งที่สุดในตำนาน ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ มากมาย รวมทั้งการฝึกฝนวิชา ซึ่งเป็นการใช้พลังกายและพลังจิตใจ เป็นที่มาของเรื่องราวการต่อสู้และการผจญภัยอันน่าตื่นเต้น

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “เคียว”



เรื่องย่อ

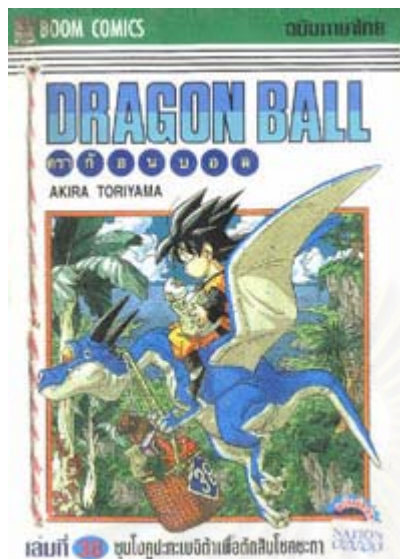
ชายหนุ่มคนหนึ่ง ซึ่งมีฝีมือวิญญานของเคียว นายต๋ายกัษ บุกคดผู้ทั้งเก่งกาจและโหดเหี้ยม จนเป็นตำนานแห่งยุค

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “dragon ball Z (ภาค แซด)”



เรื่องย่อ

โกคู นักสู้ผู้เก่งกาจเชื้อสายชาวไซย่า รวบรวมพลังเพื่อนนักสู้ เพื่อปกป้องโลก และจักรวาล จาก ฟรีเซอร์ นักสู้ต่างดาวที่ชั่วร้าย

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อการ์ตูน “GTO”



เรื่องย่อ

Great teacher Onitsuka โอนิซึกะ เคอิจิ หนุ่ม 22 โสด มือดี ต ม.ปลาย เป็นหัวโจกแหยงก็ มีความต้องการที่จะเป็นครูสอนนักเรียน ม.ปลาย เพื่อหลีกสาว แต่กลับต้องมาสอนในระดับ ม.ต้น ห้อง ที่ได้ชื่อว่า แสบสุดและมีปัญหา มากที่สุด จึงเป็นที่มาของเรื่อง แสบๆ ระหว่างอาจารย์เฮ้ว กะ เด็ก แสบ

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “มิติที่ 13”



เรื่องย่อ

มาคัส มีความต้องการที่จะล้างแค้นนักฆ่า หัวกะโหลกทั้ง 13 ที่ฆ่าคนรักของตน จึงฝึกฝนวิชามิติสั้นหัวกะโหลกเพื่อเข้าต่อสู้กับนักสู้หัวกะโหลกทั้ง 13 คน

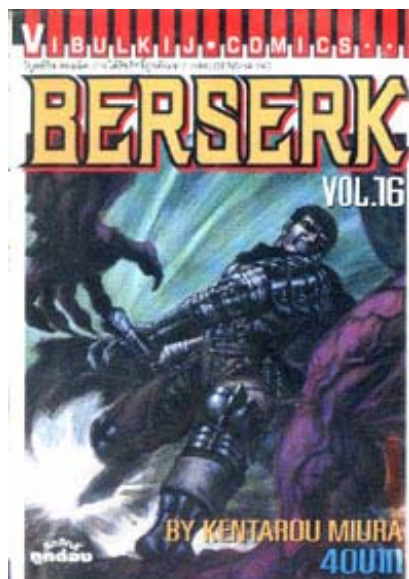
รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อการ์ตูน “Berserk”



เรื่องย่อ

กัทซ นักรบที่เกิดมาในยุคมืดของสงคราม ในเวลาที่ศาสนามีส่วนในการใช้ชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดความคิดที่ผิดๆ เกี่ยวกับความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ ภูติผีและปีศาจ มีอำนาจเหนือการควบคุม นักรบที่ได้ชื่อว่าต้องต่อสู้ เพื่อเอาตัวรอดในยุคนี้ที่มีแต่ความวุ่นวายและสับสนของความคิดจิตใจมนุษย์ ก่อให้เกิดการต่อสู้กันทั้งจิตใจและความชั่วร้ายในโลกยุคนั้น กัทซ ผู้ถูกตีตราสังเวทแก่ก็อดแฮนด์ทั้งห้า แต่สามารถรอดมาได้พร้อมแรงอาฆาต เขาจึงออกตามล่าสาวกเพื่อหวังล้างแค้นให้แก่เพื่อนที่ถูกสังเวท ซึ่ง 1 ในก็อดแฮนด์ที่เขาต้องล้างแค้นนั้นคือ กริฟริส เพื่อนรักของตนเอง

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผน ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

ชื่อการ์ตูน “บากิ”



เรื่องย่อ

บากิ ทายาท นักสู้ผู้เก่งกาจในตำนาน มีพรสวรรค์ในการต่อสู้ และพยายามฝึกฝนตนเองให้เก่งยิ่งขึ้น โดยมีเป้าหมายคือทำสู้กับพ่อของตนเอง

รายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

กำหนดการที่วางแผง ไม่มีกำหนดการที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับผู้แต่ง

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายหนังสือการ์ตูนทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพประกอบ และเรื่องย่อของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นมากที่สุด 10 อันดับ
ชื่อเกม “Ragnarok”



เรื่องย่อ

สงครามศักดิ์สิทธิ์อันดุเดือดและยาวนานได้อุบัติขึ้นมาเป็นเวลาหลายปีแล้ว สงครามระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ ทำให้เกิดความเสียหายอย่างประเมินค่ามิได้แก่ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้อง เมื่อสิ้นสุดสงคราม เผ่าพันธุ์มนุษย์ เทพเจ้า และมนุษย์ต่างก็พักผ่อนเพื่อคลายความอ่อนล้า ช่วงเวลาของสันติภาพได้ดำรงอยู่นานนับพันปี ในระหว่างนี้ ณ โลกแห่ง Midgard เหล่ามนุษย์ได้หลงลืมความทุกข์และยากเข็ญแห่งสงครามจนหมดสิ้นพวกเขาได้กลายเป็นพวกที่ทะนงตน และเห็นแก่ตัว ด้วยความรู้เกี่ยวกับสงครามในอดีตเพียงน้อยนิดเท่านั้นขณะนั้น ได้บังเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น ซึ่งได้ทำลายสมดุลแห่งสันติภาพในหลายพื้นที่ของ Midgard เกิดเสียงคำรามที่ปกคลุมเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจจากการปรากฏกาย การโจมตีจากสัตว์ร้ายมาพร้อมกับแผ่นดินไหวและ คลื่นยักษ์ที่ถล่มโถมเข้าสู่พลเมืองแห่ง Midgardเมื่อสันติภาพเริ่มจางหาย เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานแห่งปีศาจผู้ลึกลับ ได้ถูกถ่ายทอดจากนักเดินทางจำนวนมาก เรื่องราวของ Ymir ซึ่งคอยดำรงสันติภาพมาชั่วนิรันดร์ ได้เริ่มแพร่หลายออกไป นักผจญภัยผู้ตื่นตัวได้เริ่มต้นออกหาร่องรอยของมันบางคนก็หาความมั่งคั่ง บางคน ก็สร้างชื่อให้ตัวเอง และบางคนก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไปการค้นหาเริ่มต้นโดยไม่มี ผู้ใคร่รู้ ร่องรอยที่แท้จริงของ Ymir เลย

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.ragnarok.in.th>

ชื่อเกม “Counter Strike”



เรื่องย่อ

เกมการต่อสู้ระหว่างหน่วยคอมมานโดที่มีภารกิจที่จะต้องปราบปรามเหล่าอาชญากร โดยที่ผู้เล่นจะสามารถสวมบทบาทเป็นผู้ก่อการร้ายหรือหน่วยคอมมานโดก็ได้โดยจะมีภารกิจให้ 2 ฝ่ายต้องแย่งกันเพื่อทำหน้าที่ของฝ่ายตนให้สำเร็จโดยอาศัยเทคนิคและอาวุธเสริมที่มีอยู่ในแต่ละสถานที่และสถานการณ์ให้เป็นประโยชน์ในการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.planethalf.life.com/cs/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “Gunbound”



เรื่องย่อ

อุปกรณ์และเครื่องยนต์มากมายหลายชนิดที่มีประสิทธิภาพและนำไปประยุกต์ใช้กับกลยุทธ์ต่างๆ ในการต่อสู้ได้เป็นอย่างดี มีปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เรียกว่า “Moondisk” ที่สามารถเปลี่ยนแปลงพลังงานของแต่ละแผนที่ได้อย่างเหลือเชื่อ ทั้งยังมีลมก่อนวน ค่าดีเลย์กระสุนของเครื่องยนต์และไอเท็มช่วยเหลือที่สามารถกำหนดอันดับในการยิงของผู้เล่นได้ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เฉพาะหน้าและทำให้เกมมีสีสันมากขึ้น ผู้เล่นสามารถเลือกใช้เครื่องยนต์ได้ตามที่ต้องการ หรือจะเลือกสวมใส่เครื่องแต่งกายตามแบบที่ชอบ ทั้งนี้เครื่องแต่งกายที่สวมใส่จะเพิ่มความสามารถของเครื่องยนต์ที่ผู้เล่นขับเคลื่อนด้วย จากนั้นจะเข้าสู่สนามการต่อสู้ หากชนะในการแข่งขัน จะได้รับโบนัสจากการชนะซึ่งสามารถนำทองที่ได้รับไปซื้อเครื่องแต่งกายที่ต้องการได้ หากผู้เล่นไม่เลือกใช้อาวุธอย่างเหมาะสมแล้ว อาจกลายเป็นผู้แพ้ได้อย่างง่ายดาย สามารถเลือกใช้ตัวช่วยเหลือมากมาย ไม่ว่าจะเลือกยิงหรือจุดพื้นที่เพื่อซ่อนตัวความหลากหลายและซับซ้อนเหล่านี้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกราวกับเป็นเกมที่มีชีวิตจริงๆ

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
 ดาวน์โหลดได้ที่ <https://gunbound.asiasoft.co.th>

ชื่อเกม “Need For Speed”



เรื่องย่อ

การแข่งขันเพื่อชิงความเป็นเจ้าแห่งความเร็วบนท้องถนนในแบบต่างๆ และเพื่อชนะการแข่งขันผู้เล่นจะสามารถอัปเกรดชิ้นส่วนต่างๆของรถได้ทำให้รถที่เลือกมีความเร็วและสมรรถภาพเพิ่มขึ้นเพื่อเอาชนะคู่แข่งที่อยู่ในแต่ละสนามการแข่งขัน

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.eagames.com/official/nfs/underground/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “ Final fantasy 7”



เรื่องย่อ

Shinra องค์กรที่ชั่วร้าย ได้พบวิธีทางที่จะนำเหมืองพลังแห่งชีวิตของโลกเพื่อใช้ควบคุมจักรวาลแต่ทว่ามีองค์กรหนึ่งที่ต่อต้านการกระทำที่ชั่วร้ายนี้ นั่นคือ AVALANCHE ที่สาบานว่าจะยุติการกระทำอันชั่วร้ายขององค์กรนี้ให้ได้ เหตุการณ์เริ่มต้นที่ Cloud ตัวละครหลักที่เคยเป็นทหารให้กับองค์กร Shinra มาก่อน แต่ต่อมาได้เข้าร่วมกับองค์กร AVALANCHE ตลอดการเดินทางได้พบกับปริศนาและการผจญภัยแบบต่างๆ รวมทั้งพันธมิตรที่จะต้องร่วมมือกันต่อต้านกับเหล่าสัตว์ประหลาดที่องค์กรส่งมา เพื่อขัดขวางการเดินทางของพวกเขาโดยที่ตัวของคุณจะต้องสวมบทตัวละครขององค์กร AVALANCHE และตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆเพื่อกำหนดโชคชะตาของพวกเขาในการต่อสู้ครั้งนี้ โดยที่เกมจะประกอบด้วยภาพสามมิติที่มีความสวยงามที่ปรากฏอยู่ตามฉากต่างๆของเกม การเล่นเกมนี้จะจำลองแบบมาจากการต่อสู้เสมือนจริงมีทั้งรุกและตั้งรับรวมทั้งการตัดสินใจในรูปแบบต่างๆที่เข้ากับเนื้อหาของเกมจึงเป็นเกมที่มีความสมจริงและน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย

ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall

ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.thefinalfantasy.com/games/ff7>

ชื่อเกม “Red Alert”



เรื่องย่อ

กองทัพโซเวียตได้กลับมาอีกครั้งการกลับมาครั้งนี้เพื่อบุกฝืนแผ่นดินอเมริกาและล้างแค้นพร้อมกับแผนการที่ต้องการควบคุมกองทัพอเมริกัน ให้กลายเป็นกองทัพที่ต้องฟ่ายแพ้สงครามในที่สุด

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.eagames.com/official/cc/redalert/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “ Call Of Duty”



เรื่องย่อ

เป็นการต่อสู้อย่างดุเดือดของสองฝ่าย ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา รัสเซีย และอังกฤษ ซึ่งร่วมกันต่อสู้กับกองทัพเยอรมัน สถานการณ์แปลกใหม่มากมายที่ผู้เล่นต้องสู้ในแต่ละฉาก เช่น การต่อสู้ในสนามรบ การปล้น การต่อสู้บนยานพาหนะ ซึ่งเป็นการรบที่จำลองมาเสมือนอยู่ในสงครามโลกครั้งที่ 2 ให้ผู้เล่นได้เล่นทั้งหมด 24 level เสมือนได้ร่วมรบกับกองทหารในสนามรบ

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.planetcallofduty.com>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “Diablo II”



เรื่องย่อ

ท่ามกลางความสับสนวุ่นวายและความกดดันของบรรดาสัตว์โลก การดิ้นรนนำไปสู่การรบราฆ่าฟัน ทั้งบรรดามนุษย์ ปีศาจ และเทวดาต่างก็หนีไม่พ้นชะตากรรมที่เกิดขึ้น ท้ายที่สุดแล้วผลจะเป็นเช่นใด มีเพียงผู้เล่นเท่านั้นที่สามารถตัดสินชะตากรรมของโลกมนุษย์ได้

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.blizzard.com/diablo2/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “Warcraft”



เรื่องย่อ

เกือบ 15 ปีผ่านมาแล้วที่สงครามระหว่าง 2 เผ่าพันธุ์ คือ เผ่า มนุษย์ และ ออร์ค ซึ่งเป็นยักษ์ในตำนาน ได้สิ้นสุดลง ความสงบสุขได้กลับเข้ามาสู่ โลกแต่แล้ว มนุษย์ก็เริ่มเกริมต่ออำนาจ และเริ่มสร้างสงครามขึ้นมาอีกครั้ง ในขณะที่เดียวกันความชั่วร้ายของกองทัพปีศาจก็คืบคลานขึ้นมาบนโลกเกิดเป็นมหาสงครามที่ไม่มีวันสิ้นสุดอีกครั้ง

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.blizzard.com/war3/>

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อเกม “Risk your Life”



เรื่องย่อ

อาณาจักรคาร์ลัวเทอร์ลันเป็นอาณาจักรแห่งหนึ่งบนแผ่นดินใหญ่ ซึ่งมีแต่สงครามการแย่งชิง การรุกราน มาเป็นเวลาช้านาน ความเสียหายปกคลุมไปทุกห่อมห้วย ดินแดนต่างๆ บนแผ่นดินนี้ จึงต้องประสบกับความทุรกันดาร ไม่สามารถใช้ผืนดินเพื่อการดำรงชีพอย่างมีความสุขได้ พระราชาจึงทรงตัดสินใจสละแผ่นดินแห่ง อาณาจักรคาร์ลัวเทอร์ลันแห่งนี้เพื่อหาดินแดนที่ประชาชนของพระองค์จะสามารถดำรงชีพอยู่ได้และจะได้พัฒนาอาณาจักรให้เจริญรุ่งเรืองต่อไป ดังนั้นพระองค์จึงทรงอพยพผู้คนไปตั้งรกรากยังดินแดนแห่งใหม่บนแผ่นดินเทอร์ซีทีย่า ที่กว้างใหญ่ไพศาล พระองค์และประชาชนของพระองค์ได้บุกเบิกที่ดินที่รกร้างว่างเปล่าแห่งหนึ่งและทรงสร้างอาณาจักรขึ้นมาใหม่โดยให้ชื่อว่าอาณาจักรเออร์เทอร์ฮานน่า แต่การอพยพมาครั้งนี้ผู้อพยพไม่สามารถที่จะกลับไปยังอาณาจักรคาร์ลัวเทอร์ลันได้อีก เพราะนอกจากระยะทางที่ยาวไกลแล้วยังมีภัยอันตรายจากสัตว์ประหลาด นานาชนิดตลอดเส้นทาง หากกำลังไม่เพียงพอคงยากที่จะมีชีวิตรอดไปถึงได้ยิ่งนานวัน อาณาจักรที่ยิ่งเจริญรุ่งเรืองขึ้น ชีวิตความเป็นอยู่บนแผ่นดินใหม่ของผู้อพยพก็มั่นคงขึ้นเรื่อยๆ ด้วยเหตุนี้ อาณาจักรเออร์เทอร์ฮานน่าจึงต้องเผชิญกับปัญหาการเพิ่มจำนวนของประชากรและปัญหาที่ดินไม่พอทำกิน พระราชาจึงส่งคณะสำรวจกองทหารต่อสู้สัตว์ประหลาดตลอดจนทหารรับจ้างอีกทั้งยังได้รวบรวมประชาชนทั่วอาณาจักรเข้าร่วมแผนการขยายดินแดนออกไปในแผนการนี้ ไม่ว่าจะด้วยพระราชโองการของพระราชาหรือด้วยความสมัครใจก็ดี ทุกคนล้วนบุกเบิกและผจญภัยด้วยกำลังของตนเองทำให้คำว่า “บุกเบิกและผจญภัย” กลายเป็นสโลแกนของยุคนี้ไปโดยปริยาย ในการบุกเบิกทุกคนอาศัยแต่อาวุธของตนผจญภัยไปตามที่ต่างๆ บนผืนแผ่นดิน เทอร์ซีทีย่าอันกว้างใหญ่โดยไม่หยุดหย่อนแต่กระนั้นก็ตามผืนแผ่นดินก็ยังไม่เพียงพอต่อประชาชนแห่งอาณาจักรเออร์เทอร์ฮานน่าอยู่ดี จึงต้องรุกรานอาณาจักรอื่นต่อไป

รายละเอียดของเกม

สถานที่จัดจำหน่าย ร้านขายเกมคอมพิวเตอร์ , ห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า , IT Mall
ดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.ryl.in.th/>



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. อาจารย์ เมธา เสรีชนาวงศ์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. แพทย์หญิง อังคณา ว่องวงศ์ศรี จิตแพทย์ ประจำโรงพยาบาลยันฮี
3. คุณ เอกสิทธิ์ หนูนุกักดี ผู้แปลหนังสือการ์ตูน สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว อรณลิน ไชยวสุ เกิดเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2524 ที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปีการศึกษา 2544 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2545



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย