

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัยเด็ก เป็นวัยที่สำคัญของชีวิตทั้งนี้จากการค้นคว้าทางด้านจิตวิทยาพบว่า ความสำเร็จในชีวิตมนุษย์ ตลอดจนความแตกต่างทางด้านบุคลิกลักษณะในวัยผู้ใหญ่ ล้วนมีรากฐานที่ได้รับจากในวัยเด็กที่มีการพัฒนาการ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในแต่ละวัยหรือในแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไป ซึ่งสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงนั้นนักจิตวิทยาต่างก็ให้เหตุผลและแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็กในแง่มุมที่ต่างกัน

ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1977) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์ เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อม โดยบุคคลเรียนรู้ประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมแล้วผ่านกระบวนการทางสมองออกมาเป็นพฤติกรรม ซึ่งการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์นั้นสามารถทำได้ 2 วิธีคือ

1. เรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบ หรือที่เรียกว่า การเรียนรู้ทางอ้อมโดยไม่ได้แสดงพฤติกรรมออกมาในขณะนั้น
2. เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง คือ บุคคลแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับรางวัลเป็นการเสริมแรง

ในปัจจุบัน หนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ เพราะสามารถให้ความบันเทิง ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ความตื่นเต้น เด็กในปัจจุบันจึงใช้เวลาส่วนใหญ่ดูโทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และอ่านหนังสือการ์ตูน (ชัยอนันต์ สมุทรวานิช, 2532)

หนังสือการ์ตูนและโทรทัศน์ เป็นสื่อที่เด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมได้โดยการสังเกตจดจำ และสามารถเรียนรู้พฤติกรรมโดยตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ ว่ากดปุ่มแล้วตัวเอกของเกมก็จะมีการกระทำต่าง ๆ อีกทั้งยังมีคะแนนในการเล่นแต่ละเกมเป็นตัวเสริมแรงอีกด้วย

หนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กมาก เพราะสามารถใช้เป็นแรงจูงใจให้เด็กชั้นประถม อ่านหนังสือพิมพ์ได้ (Lyness, 1950) และการ์ตูนยังเป็นสิ่งเร้าความสนใจที่สำคัญในการเรียน คณิตศาสตร์และความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาฝรั่งเศสได้เป็นอย่างดี (สุริช แทนบั้น, 2517) ที่สำคัญคือ พิตแมน (Pittman, 1958) พบว่าหนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้มาก และเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนจะมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้ที่มีความสามารถ ในการต่อสู้กับอุปสรรค การบีบบังคับต่าง ๆ รวมทั้งความอยุติธรรมของมนุษย์ และหนังสือการ์ตูน สามารถทำให้เด็กที่อ่อนแอ ซ้ำซาก กลายเป็นผู้นำที่เก่งกล้าได้ (ประเสริฐ มาสุปรีดี, 2522)

เด็กส่วนใหญ่จะเล่นเลียนแบบจากรายการโทรทัศน์ซึ่งอาจเลียนแบบตัวเอกของเรื่อง หรือเลียนแบบการใช้อุปกรณ์ประกอบท่าทางเพราะเด็กมีความพร้อมในการเลียนแบบพฤติกรรม ของพ่อแม่และบุคคลที่เด็กสนใจ ซึ่งพรอยด์นักจิตวิทยาากลุ่มจิตวิเคราะห์ เชื่อว่าความสัมพันธ์ระหว่าง เด็กกับบุคคลในสภาพแวดล้อมมีผลต่อพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพ ดังนั้นตัวเอกหรือตัวเด่นของ ภาพยนตร์โทรทัศน์ที่เด็กสนใจจึงมีผลต่อการเลียนแบบของเด็ก (อรทัย ศรีสันติสุข, 2526 นิสัมย์ วิบูลย์สวัสดิ์, 2527)

เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะนำเอาลักษณะเด่นของ เกมคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของคอมพิวเตอร์คือ สามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้ เสนอข้อมูลและทำงานได้ทันทีมารวมกัน ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ทำท่าย เพราะสามารถโต้ตอบ กับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ กล่าวได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่นกับตัวเครื่องทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ประเภทของเกมมีอยู่มาก ให้เลือกเล่น

ฉะนั้น หนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กแตกต่างกันออกไปตามคุณสมบัติของสื่อ เมื่อเด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อเหล่านี้มาก ๆ จึงมีโอกาสดูเห็นกลวิธีการ แสดงออกต่าง ๆ จากสื่อที่ตนเองชอบและเกิดการเรียนรู้ว่า พฤติกรรมเหล่านั้นเป็นพฤติกรรมที่สังคม ยอมรับ และจะรู้สึกเคยชินกับพฤติกรรมที่ได้เห็นโดยเฉพาะพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่ง Bandura ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวไว้ 3 ลักษณะว่า

1. พฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้โดยการสังเกตจดจำและเรียนรู้ จากประสบการณ์ตรง
2. พฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการมีตัวกระตุ้น
3. การได้รับแรงเสริม

โดยงานวิจัยนี้นำลักษณะทั้ง 3 ดังกล่าวมาศึกษากับความชอบ หนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในลักษณะใด

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

คำถามการวิจัย

ความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือไม่ และมีในลักษณะอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

1. เลือกศึกษาเฉพาะ ความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์
2. พฤติกรรมก้าวร้าวที่ศึกษาเป็นความก้าวร้าวทางวาจาและร่างกายซึ่งอยู่ในระดับที่ไม่รุนแรงถึงระดับรุนแรง แต่ไม่ถึงขั้นผิดกฎหมาย ซึ่งมี 5 ระดับ คือ ไม่เคยทำเลย, นาน ๆ ครั้ง, ทำค่อนข้างบ่อย, ทำบ่อย ๆ และ ทำเป็นประจำ
3. ดัชนีบ่งบอกความก้าวร้าวได้จากการประเมินตนเอง โดยใช้แบบประเมินความก้าวร้าวของ ม.ร.ว.สมพร สุกัญญ์
4. หนังสือการ์ตูนที่ศึกษา เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวและเรื่องสั้น เล่มเดียวจบ และหลายเล่มจบ อาจจะถูกเป็นรายสัปดาห์ รายปักษ์หรือรายเดือน
5. ประชากรที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร
6. ความชอบที่ศึกษา ศึกษาเฉพาะ
 - 6.1 ความชอบที่มีต่อสื่อแต่ละชนิดที่กำหนดให้ว่าอย่างน้อยเพียงใด
 - 6.2 ความชอบที่มีต่อประเภทของหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์
 - 6.3 ความชอบที่มีต่อลักษณะของตัวเอกแต่ละประเภท

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึงพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พึงพอใจ หรือเจ็บปวดทางกาย และ/หรือจิตใจ หรือเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สิ่งของเสียหายและเป็นพฤติกรรมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม พฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวเป็นพฤติกรรมทางกาย วาจา ที่มีระดับความรุนแรงต่างกัน แต่มีความรุนแรงไม่ถึงขั้นผิดกฎหมาย
2. หนังสือการ์ตูน หมายถึงสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่งที่มีลักษณะการเล่าเรื่องและการบรรยายประกอบภาพเร้าความสนใจเด็ก และเนื้อเรื่องอ่านเข้าใจง่ายเหมาะกับวัยของเด็ก
3. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่น่าเอาจุดเด่นของเกมและคอมพิวเตอร์รวมไว้ด้วยกัน เป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวเครื่อง และมีมากมายหลายประเภท
4. ความชอบ หมายถึงการที่บุคคลให้ความสนใจและกระทำในสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นเวลานาน ๆ และอาจมีการกระทำซ้ำ ๆ หลายครั้งหลายหนโดยไม่รู้ลึกลับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบโดยตรงต่อสังคมหาแนวทางป้องกันและแก้ไขได้ถูกต้อง
3. ทราบคุณและโทษของ หนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์