

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ
เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายประถม)

ปริญญาานิพนธ์
ของ
วัชรินทร์ จามจรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

ตุลาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ
เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายประถม)

บทคัดย่อ
ของ
วัชรินทร์ จามจรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
ตุลาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วัชรินทร์ จามจรี.(2550) *ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)*. ปริญญาโท วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี โยเหลา , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประทีป จินนี่

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ มีจุดมุ่งหมาย 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะ 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บุคคลในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะ 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 182 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมการเล่นเกม แบบสอบถามโครงสร้างของการนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว (การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 11.5 และใช้โปรแกรม LISREL version 8.30 ในการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างแบบจำลองกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลชี้ให้เห็นว่าแบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมและโมเดลพื้นฐานของความก้าวร้าว (General Aggression Model) เป็นกรอบในการวิเคราะห์สาเหตุที่เป็นจิตลักษณะภายในของตัวบุคคลที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่ามีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยแบบจำลองสุดท้ายมีค่าสถิติดังนี้ $\chi^2 = 36.00$, $df = 24$, $p\text{-value} = 0.41$; $GFI = 0.96$; $AGFI = 0.91$; $RMSEA = 0.05$; $CN = 202.29$

ผลการวิจัยพบว่า

1. ระยะเวลาในการเล่นเกมนตอสปีดตาห้ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
2. ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบันส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
3. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
4. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
5. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
6. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการลดความรู้สึกและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ
7. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

THE EFFECT OF RELATIONSHIP BETWEEN INTERNAL AND EXTERNAL FACTORS
DUE TO AGGRESSIVE BEHAVIOR IN STUDENT GRADE 6 OF
SRINAKARINWIROT UNIVERSITY: PRASARNMIT
DEMONSTRATION SCHOOL (ELEMENTARY)

AN ABSTRACT

BY

WATCHARIN JAMJUREE

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Science degree in Applied Behavioral Science Research
at Srinakarinwirot University

October 2007

Watcharin Jamjuree. (2550). *The Effect Of Relationship Between Internal And External Factors Due To Aggressive Behavior In Student Grade 6 Of Srinakarinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary)*. Master's Thesis, M.S. (Applied Behavioral Science Research), Bangkok: Graduate School, Srinakarinwirot University. Advisor Committee: Asst.Prof. Dr. Dusadee Yoelao, Assist. Prof Prateep Jinngae

The research had two objectives: 1) The aims of this study were to study an influencing of play violence game on aggressive behavior through 5 psychological characteristic: aggressive beliefs & attitude, aggressive perceptual schema, aggressive expectation schema, aggressive behavior scripts, and aggressive desensitization. 2) Study an influencing of friend's aggressive behavior and family's aggressive behavior effected to aggressive behavior through 5 psychological characteristic: aggressive beliefs & attitude, aggressive perceptual schema, aggressive expectation schema, aggressive behavior scripts, and aggressive desensitization.

The sample consisted of 182 students grade 6 who studying at Srinakarinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary), semester 2 and academic year 2548. Questionnaires for measuring aggressive behavior, friend's aggressive behavior, family's aggressive behavior and exogenous variables such as aggressive beliefs & attitude, aggressive perceptual schema, aggressive expectation schema, aggressive behavior script, and aggressive desensitization. Statistical used program SPSS for Windows version 11.5 used in order data to analyze the basic data of the sample and LISREL version 8.30 was applied to empirically examine the aggression model.

The empirical findings indicated that the model of aggression which was based on social cognitive theory and general aggression model showed good fit ($\chi^2 = 36.00$, $df = 24$, p -value = 0.41; GFI = 0.96; AGFI = 0.91; RMSEA = 0.05; CN = 202.29)

The results indicated that

1. Time to played violent game per week had an indirect effect on aggression behavior through aggressive perceptual schema, aggressive behavior script, aggressive expectation schema and aggressive beliefs & attitude with precedence.

2. Total time to played violent game had an indirect effect on aggression behavior through aggressive expectation schema and aggressive beliefs & attitude with precedence.

3. Friend's aggressive had an indirect effect on aggression behavior through aggressive perceptual schema, aggressive behavior script and aggressive expectation schema with precedence.

4. Friend's aggressive had an indirect effect on aggression behavior through aggressive perceptual schema, aggressive behavior script, aggressive expectation schema and aggressive beliefs & attitude with precedence.

5. Friend's aggressive had an indirect effect on aggression behavior through aggressive beliefs & attitude.

6. Friend's aggressive had an indirect effect on aggression behavior through aggressive desensitization and aggressive beliefs & attitude with precedence.

7. Family's aggressive had an indirect effect on aggression behavior through aggressive desensitization and aggressive beliefs & attitude with precedence.

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ
เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายประถม)

ปริญญาานิพนธ์
ของ
วัชรินทร์ จามจรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

ตุลาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญาานิพนธ์
เรื่อง

ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของ
เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
(ฝ่ายประถม)

ของ
วัชรินทร์ จามจุรี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศิริ จีระเดชากุล)
วันที่ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2550

คณะกรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี โยเหลา)

(รองศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประทีป จินนี่)

(รองศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี โยเหลา)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต เค้าฉิม)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ดุษฎี โยเหลา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประทีป จินนี ที่ปรึกษาควบคุมปริญญาานิพนธ์ที่กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะให้ผู้วิจัยมีความคิดอย่างเป็นระบบ ให้ความรู้ ข้อคิดเห็น ตลอดจนช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่ นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนแล้วเสร็จ ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ลัดดาวัลย์ เกษมเนตรและผู้ช่วยศาสตราจารย์ประณต เค้าฉิม ที่ได้กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำและเสนอข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ยิ่ง ขอขอบพระคุณ ดร.วิลาศลักษณ์ ชวีวัลลี, รองศาสตราจารย์ ดร. อรพินทร์ ชูชม และ ดร.สุภาพร ธนะชานันท์ ที่ได้กรุณาสละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของแบบวัด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณาจารย์ในสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนจนผู้วิจัยได้นำความรู้เหล่านั้นมาเป็นแนวทางในการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี ตลอดจนขอใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทำแบบสอบถามด้วยความอดทนและตั้งใจ

ขอขอบคุณเพื่อนๆเอกการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ทุกท่านที่ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจจนปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลง

ท้ายที่สุด ขอโน้มรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้การอบรมเลี้ยงดู ปลุกฝังให้เห็นความสำคัญของการศึกษา และเป็นกำลังใจที่สำคัญอย่างยิ่งแก่ลูก ให้โอกาสในการศึกษาต่อจนประสบผลสำเร็จ

วัชรินทร์ จามจรี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
2 แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว.....	12
แนวคิดและทฤษฎีของความก้าวร้าว	17
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม.....	17
ตัวแบบที่เป็นบุคคล	19
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของบุคคลในครอบครัว ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	19
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนต่อ พฤติกรรมก้าวร้าว.....	20
ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์	22
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรม ก้าวร้าว	23
แนวคิดใหม่ของการเชื่อมโยงทางปัญญา	26
โมเดลพื้นฐานของความก้าวร้าว	29
ทฤษฎีการลดความรู้สึกลึก	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	วิธีการดำเนินการวิจัย
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
วิธีหาคุณภาพเครื่องมือ.....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	59
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
60	
5	การสรุปและอภิปรายผล.....
การสรุปผลการวิเคราะห์.....	75
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะ.....	78
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	86
87	
บรรณานุกรม	89
ภาคผนวก.....	92
ภาคผนวก ก.	93
ภาคผนวก ข.	96
ภาคผนวก ค.	102
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	119

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าว	13
2 แสดงค่าเฉลี่ย (X) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของตัวแปรอิสระ และตัวแปรตามในพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	62
3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (Intercorrelation Coefficient)	64
4 แสดงค่าสถิติในแบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	66
5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของตัวแปรต่างๆในโมเดลความสัมพันธ์เชิงเหตุ และผลของพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนมาตรฐาน	70
6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว	108
7 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามกลุ่มเพื่อนที่มี พฤติกรรมก้าวร้าว	108
8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามบุคคลในครอบครัวที่มี พฤติกรรมก้าวร้าว	109
9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดการลดความรู้สึกต่อ พฤติกรรมก้าวร้าว	110
10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	110
11 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว	111
12 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดการเรียนรู้พฤติกรรมขึ้นต่อการ แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว	111
13 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดความคาดหวังต่อการแสดง พฤติกรรมก้าวร้าว	112

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 Triadic Reciprocity Model.....	18
2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวกับผลที่เกิดจากความ ก้าวร้าวที่ได้จากการเรียนรู้ในอดีต	27
3 The general aggression model (GAM)	30
4 แสดงแนวคิดในการเปลี่ยนเจตคติโดยการใช้การสื่อความหมาย	32
5 แสดงรายละเอียดของกระบวนการภายในตัวบุคคลก่อนการตัดสินใจ ในการแสดงพฤติกรรม	35
6 The general aggression model: เป็นส่วนขยายให้เห็นกระบวนการประเมินและการ ตัดสินใจ.....	39
7 The general aggression model ในส่วนของกระบวนการภายในตัวบุคคล.....	40
8 แสดง General Aggression Model ในภาพรวมทั้งหมด.....	41
9 กระบวนการเกิดการลดความรู้สึก: หลักเกณฑ์ของการปรับตัวที่ทำให้เกิดการลด ความรู้สึกซึ่งเชื่อมโยงกับ GAM Model.....	46
10 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลในแบบจำลอง (2) พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามทฤษฎีจิตวิทยาสังคมและทฤษฎีการเรียนรู้ ทางปัญญาสังคม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นค่า unstandardized ที่มี นัยสำคัญทางสถิติตั้งแต่ .05 ขึ้นไป).....	69

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทยมีมากมายหลายปัญหาและนับวันยิ่งจะทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งพบเห็นได้ตามข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นการจี้ปล้น ช่มชู้ หรือการฆาตกรรม โดยผู้ที่ก่อเหตุมักจะมีอายุน้อย สาเหตุของความรุนแรงส่วนหนึ่งมาจากพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลซึ่งอาจจะเกิดจากการได้รับความรุนแรงหรือได้รู้ได้เห็น หรืออยู่ในบรรยากาศของความรุนแรงจากครอบครัวเป็นส่วนใหญ่¹ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาพบว่ากลุ่มเพื่อนก็มีส่วนในการส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวด้วยเช่นกัน (ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์. 2529) นอกจากนี้ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวมาแล้วข้างต้น การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากกระแสโลกาภิวัตน์ก็มีส่วนต่อพฤติกรรมก้าวร้าวได้ด้วยเช่นกัน เทคโนโลยีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระแสโลกาภิวัตน์และได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัยและเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของคนในด้านต่างๆ ได้ทั้งการให้ความรู้ ความบันเทิงและเกมคอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีอีกประการหนึ่งที่เข้ามาสนองต่อความบันเทิงของเด็กอย่างมากในปัจจุบันที่ให้ความเพลิดเพลินและเป็นการพัฒนาสมอง แต่เกมก็มีโทษด้วยเช่นกันจะเห็นได้จากข่าว ปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการจี้ชิงทรัพย์คนขับรถแท็กซี่เพื่อนำเงินไปเล่นเกม โดยผู้ร้ายมีอายุประมาณ 14 - 17 ปีเท่านั้น (หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ. 2547: ออนไลน์) เช่นเดียวกับข่าวต่างประเทศได้มีรายงานเกี่ยวกับเด็กนักเรียนที่ก่ออาชญากรรมโดยการยิงเด็กนักเรียนด้วยกัน 13 คน และบาดเจ็บอีก 23 คนที่โรงเรียน Columbine High School ซึ่งนักเรียนที่ก่อเหตุนั้นมีประวัติเกี่ยวกับการเล่นเกมก้าวร้าว (DOOM) มาก่อนเป็นระยะเวลาอันช้านาน ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสะท้อนถึงปัญหาความก้าวร้าวที่เกิดจากความเจริญและการเข้าถึงของเกมที่ไม่ได้มีการควบคุม และรู้เท่าทัน

การปรับรูปแบบของ “เกม” ให้เข้ากับยุคสมัย ไม่เพียงแต่ภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกมที่โลดแล่นหน้าจออย่างสมจริงสมจังเท่านั้น เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวน

¹ อัมพล สุอำพัน. ก.พ.2540. *ภัยของความรุนแรงในครอบครัว*. การศึกษา กทม. ปีที่ 20 ฉบับที่ 5: 25-28.

ติดตามและหลงใหลจนยากที่จะละมือจากเกมได้จนอาจทำให้เด็กใช้ระยะเวลาที่มากเกินไปในการเล่น เกมหรืออาจเรียกง่าย ๆ เกี่ยวกับอาการที่เล่นเกมนานๆอย่างนี้ว่าเป็นอาการติดเกม โรคติดเกมถือเป็นโรค ใหม่ เพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้ 3 เรื่อง คือ 1. ความท้าทายและต้องการ เอาชนะ 2. การพนันขั้นต่อ และ 3. สนองความรุนแรงในตัวเด็ก ทำให้เด็กหลายคนลุ่มหลงมัวเมาอยู่กับเกม และเป็นโรคติดเกมในที่สุด ซึ่งบางคนบอกว่าเล่นเกม 4 ชั่วโมงต่อวันก็ถือว่าติดเกมแล้ว² พฤติกรรมของ เด็กที่ติดเกมคือไม่ได้เล่นเกมตามธรรมดาทั่วไป แต่มีความต้องการเล่นเกมสูงและทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เล่น เกม ไม่ต่างอะไรกับการติดยาเสพติด จากข้อมูลที่สำคัญข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ได้เก็บ รวบรวมไว้ พบว่า เด็กติดเกมหลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านเกม² หากไม่มีเงินมาเล่นก็ จะใช้วิธีการทุกอย่างที่จะหาเงินมาเล่นเกม ไม่ว่าจะลักเล็กขโมยน้อย หรือทำผิดกฎหมาย เด็กที่ติดเกม เหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง หายตัวอยู่บ่อยๆจากนั้นจะเริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมย ของไปขาย จนกระทั่งหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม เมื่อหนีออกไปนานๆก็เกิดความกลัวและไม่กล้ากลับ บ้าน เนื่องจากกลัวพ่อแม่ทำโทษ จนต้องกลายเป็นเด็กเร่ร่อน หาเงินเล่นเกมด้วยการขอทาน รับจ้างทำงาน เล็กๆน้อยๆและเริ่มคบหาเพื่อนที่โตกว่า หากโชคร้ายก็อาจถูกชักชวนให้ดมกาวและติดยาเสพติดในที่สุด³

พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกมาเช่นนี้สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ของแบนดูรา²ที่กล่าวว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นเพราะตัวเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างซับซ้อนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลนั้น เช่น การเรียนรู้จากตัวแบบในอดีต และแบนดูรายังเห็นว่าความคิดเป็นเหตุ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แท้จริง (Bandura ,1969) ซึ่งการเกิดพฤติกรรมของบุคคลมีองค์ประกอบต่างๆกัน ไป อาทิ ความเชื่อ ทักษะคนดี ความหวัง ความจำ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมและรูปแบบของ พฤติกรรมจากการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น เช่น การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กอาจจะมาจากการลงโทษ ลูกด้วยความรุนแรงไม่ว่าจะเป็นด้วยวาจา อารมณ์ หรือการเสียนดี บางรายถูกตีจนเป็นริ้วรอยตาม ผิวหนัง บางรายกระตุกหักหรือการบอบช้ำอื่นๆ บางครอบครัวใช้วิธีข่มขู่ด้วยอารมณ์พูดว่ากล่าวรุนแรง หรือเหน็บแนมให้ได้ยิน นอกจากการลงโทษลูกด้วยความรุนแรงแล้วตัวอย่างที่พบเห็นได้บ่อยในครอบครัว ก็คือ ความขัดแย้งระหว่างพ่อกับแม่ ลักษณะสิ่งแวดล้อมอย่างนี้จะทำให้เด็กได้แลเห็นตัวอย่างของการ ตัดสินปัญหาด้วยความรุนแรงนี้เป็นประจำทุกวัน เด็กจะเกิดการจดจำไว้เป็นประสบการณ์และนำมาเป็น

²หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ. *วิธีแกะเด็กออกจากเกม*. (2004) (Online)

³หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ. *สิ่งมัวเมาเด็กยุคใหม่เลิกติดยาฆ่าติดเกม*. (2004) (Online)

วิถีชีวิตอย่างหนึ่งของตน¹นอกจากนั้นกลุ่มเพื่อนก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย (ม.ร.ว.สมพร สุทัศนีย์.2529) เด็กที่เรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงจากสังคมไม่ว่าจะเป็นจากบิดามารดาหรือจากกลุ่มเพื่อนซึ่งจะสังเกตและเรียนรู้ได้เป็นส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวัน สื่อต่างๆก็เช่นเดียวกันหากเด็กได้เห็นในโทรทัศน์ บน Internet , เกมคอมพิวเตอร์ และภาพยนตร์ รวมถึงการได้ฟังและดู Music Video ซึ่งจากการศึกษาในปี 2000 พบว่า เด็กมีแนวโน้มที่จะเลือกเล่นเกมรุนแรงแต่สาเหตุที่เลือกนั้นยังไม่เป็นที่แน่ชัด เหตุผลหนึ่งนั้น อาจจะเป็นไปได้ก็คือพวกเขาสามารถที่จะปลดปล่อยความก้าวร้าวโดยการเล่นเกมรุนแรง อีกเหตุผลหนึ่งก็คือเด็กที่เล่นเกมรุนแรงเป็นระยะเวลาอันยาวนานและเล่นเป็นประจำนั้นมีแนวโน้มที่จะพัฒนาความก้าวร้าวได้มากขึ้น⁴ หากปริมาณการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 7 ครั้งต่อสัปดาห์และประเภทเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นประจำเกมออนไลน์จะมีความสัมพันธ์ต่อการเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน (ปาริชาติ จันทรานุกรักษ์. 2546) เด็กที่เล่นเกมประเภทต่อสู้และรุนแรง(มีการฆ่าศัตรู)จะมีผลกระทบต่อความก้าวร้าว โดยทำให้ผู้เล่นเกมได้เรียนรู้และฝึกทักษะเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งได้จากการเล่นเกมเด็กสามารถที่จะเข้าถึงการใช้งานของอาวุธในเกมและนำเอาการเรียนรู้นี้มาใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้ (Anderson And Dill. 2002:Online) นอกจากนั้นยังพบว่าเกมประเภทรุนแรงจะทำให้เด็กมีความชอบในการแสดงความก้าวร้าว และเด็กชายจะมีนิสัยที่ก้าวร้าวและไม่มั่นคงต่อระดับความก้าวร้าวที่เข้ามามีกระทบในระดับที่มากขึ้น (Anderson;& Deuser. 1996:unpaged)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมหากมีพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เหมาะสม และประเภทของเกมที่มีผลกระทบทางด้านลบต่อตัวผู้เล่นเกมโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนของชาติ หากเด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อประเภทนี้มากก็จะมีโอกาสได้เห็นตัวแบบที่เป็นตัวละครในเกมซึ่งมีพฤติกรรมต่างๆมากยิ่งขึ้น นอกจากเกมแล้วการเรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงจากบุคคลในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นบิดามารดาหรือกลุ่มเพื่อนและหากมีการเรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงนี้ซ้ำๆเป็นประจำทุกวันจะมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางความรู้เกี่ยวกับความพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างไร เหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความต้องการจะศึกษาในกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่ใกล้ชิดกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างรวดเร็ว

¹ อัมพล สุอำพัน. ก.พ.2540. *ภัยของความรุนแรงในครอบครัว*. การศึกษา กทม. ปีที่ 20 ฉบับที่ 5: 25-28.

⁴ Albert Durant. a paediatrics researcher at Wake Forest University School of Medicine (2004) (Online)

เพราะเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้แปลกใหม่ และเด็กยังอยู่ภายใต้การดูแลของบิดามารดา/ผู้ปกครอง รวมทั้งยังต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและสังคมซึ่งสภาพแวดล้อมเช่นนี้มีผลต่อความคิดของเด็กได้โดยง่ายและในการจะหาสาเหตุรวมถึงวิธีการป้องกันนั้นก็ควรที่จะทำเสียตั้งแต่วัยเด็กเพื่อเป็นการพัฒนาเยาวชนของชาติให้เป็นคนดีในสังคมต่อไปในอนาคต

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บุคคลในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ความสำคัญของการวิจัย

ผลจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะทำให้ทราบว่าเด็กที่เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งอยู่ในช่วงวัยเด็กตอนปลายเมื่อเล่นเกมรุนแรง และเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวจากตัวแบบได้แก่ กลุ่มเพื่อน และบุคคลในครอบครัวแล้วจะมีความสัมพันธ์กับเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างไรที่จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งผลของการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ผู้ปกครองและครูได้รับรู้สาเหตุของการเกิดและความสัมพันธ์ของโครงสร้างความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขได้อย่างเหมาะสม

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

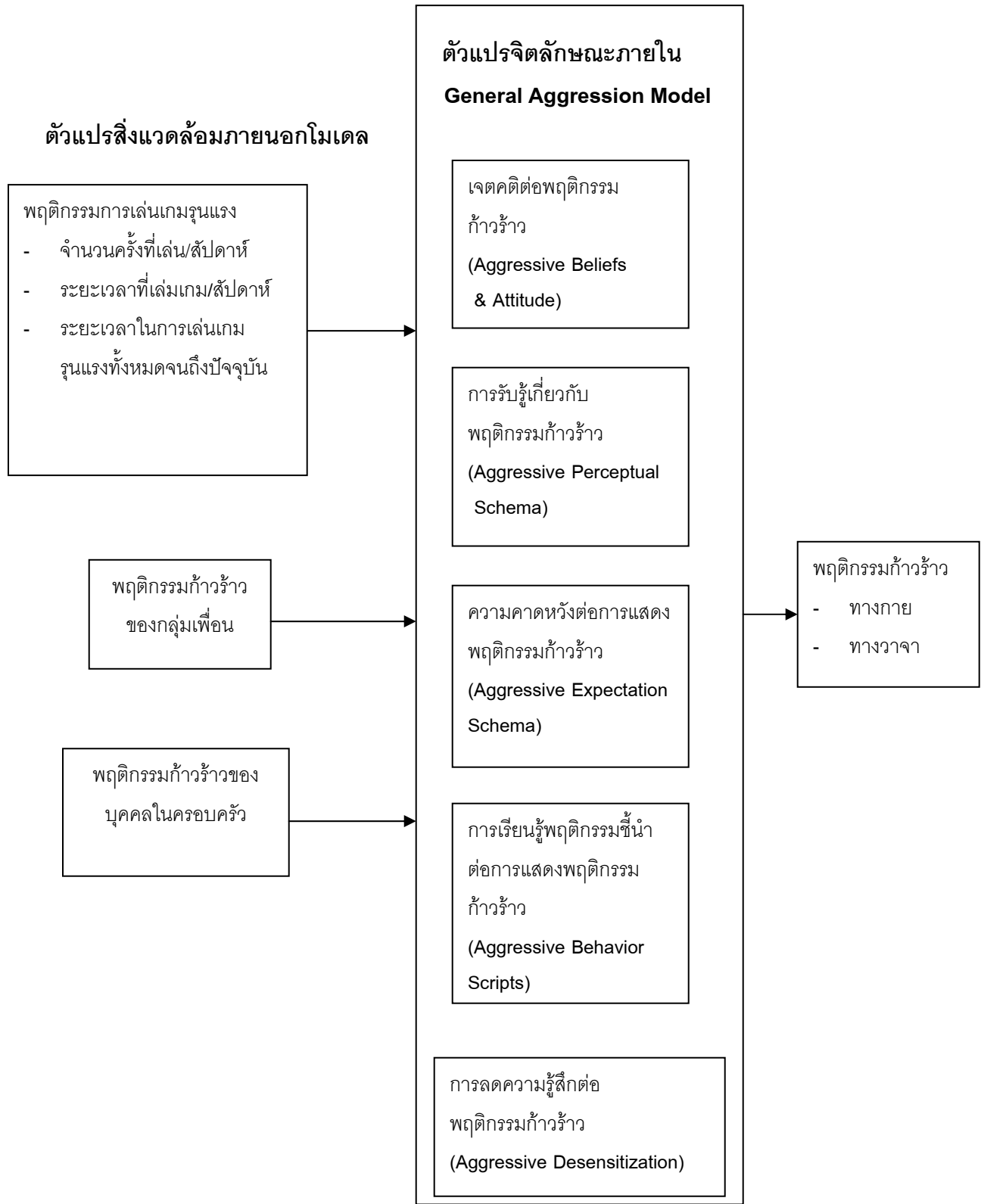
นักเรียนที่กำลังเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ผู้วิจัยพิจารณาจากแบบสอบถามโดยคัดเลือกเฉพาะเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและเล่นเกมรุนแรง ได้ทั้งสิ้นจำนวน 182 คน จากนักเรียนทั้งหมด 205 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรด้านสิ่งแวดล้อมที่เป็นตัวแบบภายนอกโมเดล ได้แก่
 - 1.1 พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว เช่น บิดามารดา ญาติ พี่น้อง
 - 1.2 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน
 - 1.3 พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง
2. ตัวแปรด้านจิตลักษณะภายในโมเดล ได้แก่
 - 2.1 เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.2 การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.3 ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.4 การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.5 การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
3. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งทางสังคมวิทยา จิตวิทยา มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อหาตัวแปรที่หลากหลายในสาขาวิชาดังกล่าวมาเป็นตัวแปร ทางพฤติกรรมศาสตร์ เพื่อให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัยที่ต้องการหาตัวแปรที่สำคัญเพื่อการ ทำนายพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการศึกษาวิจัยจึงใช้แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ ทางปัญญาสังคมเป็นกรอบในการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมจากเอกสารอ้างอิงที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด พบว่า ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมที่สำคัญเกี่ยวข้องกับจิตลักษณะภายในของตัวบุคคลในการ แสดงพฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนและพฤติกรรม ก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้ยังใช้โมเดลพื้นฐานของความก้าวร้าว (General Aggression Model) เป็นกรอบในการวิเคราะห์สาเหตุที่เป็นจิตลักษณะภายในของตัวบุคคลที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม ก้าวร้าว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว , ความคาดหวังต่อการ แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว , การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึก ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยสามารถเขียนแสดงดังภาพ ประกอบที่ 1 เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **พฤติกรรมก้าวร้าว** หมายถึง การแสดงออกขณะที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยมีเจตนามุ่งทำร้ายผู้อื่น หรือ คาดหวังจากการแสดงพฤติกรรมให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางกายหรือทำร้ายจิตใจโดยการแสดงออกทางคำพูด แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ

1.1 พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บเสียหายทางร่างกาย และ/หรือ เป็นการทำลายทรัพย์สิน สิ่งของ

1.2 พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา หมายถึง การพูด การใช้วาจา ที่ทำให้บุคคลได้รับความอับอายหรือเป็นการทำร้ายจิตใจ เช่น การพูดด่า ว่า พูดกรรโชก ช่มชู้ เป็นต้น และในการกำหนดพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายและทางวาจา ผู้วิจัยได้กำหนดพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งอ้างอิงมาจาก ทิพย์วัลย์ สุทิน. (2539) ไว้ดังนี้

พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย	ขวางทางเดิน ชัดขาให้ล้ม ดึง กระทบไหล่หรือกางเกง กระโปรง เลียนแบบท่าทาง ความผิด หรือ ข้อบกพร่องของเพื่อน ขว้างปาของให้โดนผู้อื่น บังคับให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่เขาไม่เต็มใจ บังคับให้ทำตามถ้าไม่ทำตามก็ทำให้เขาได้รับบาดเจ็บทางกายหรือจิตใจ ต่อสู้ทำร้ายกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ชกต่อย หยิก ถีบ ตะ แผลง โตะ เก้าอี้ให้ล้ม
พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา	พูดเสียงดังขัดจังหวะ พูดนินทา พูดเยาะเย้ย พูดประชดประชัน พูดยุให้เพื่อนทะเลาะกัน พูดคำหยาบเมื่อโต้เถียงกับผู้อื่น ตวาด ตะคอกผู้อื่น พูดชู้ซึ่งแสดงความก้าวร้าว เช่น ฉันทจะตบ ฉันทจะหักแขน หรือจะดักทำร้าย

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความประกอบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณาคือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

2. เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง ความเชื่อเกี่ยวกับผลและการประเมินผลของการกระทำและความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวว่ารู้สึกเห็นด้วยหรือไม่กับพฤติกรรมนี้

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความประกอบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณา คือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีความคิดเห็นไปในทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

3. การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การที่ประสบกับเหตุการณ์บางอย่างที่มีลักษณะรุนแรงทั้งทางด้านร่างกายและวาจาทำให้เกิดการตีความเหตุการณ์นั้นไปในทิศทางที่ก้าวร้าว

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความเพื่อถามการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณา คือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

4. ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การคาดการณ์ต่อการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งด้วยการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความเพื่อถามการคาดการณ์ต่อการแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งด้วยการแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีหลักเกณฑ์พิจารณา คือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีความคาดหวังต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

5. การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การที่บุคคลได้เห็นการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในสถานการณ์ใดๆแล้วนำพฤติกรรมนั้นมาใช้ในสถานการณ์เดียวกัน

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความเพื่อถามการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีหลักเกณฑ์พิจารณา คือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

6. การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีความรู้สึกเฉยเมยหรือเคยชินต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความเพื่อถามความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจากสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีหลักเกณฑ์พิจารณา คือ ถ้าผู้ทำ

คะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

7. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน หมายถึง กลุ่มเพื่อนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายหรือทางวาจา

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความประกอบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณาคือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

8. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว หมายถึง บุคคลที่อยู่ในครอบครัวเดียวกันกับผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น บิดามารดา ญาติ พี่น้อง ที่แสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายหรือทางวาจา

ตัวแปรนี้วัดโดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นประโยคข้อความประกอบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยมีหลักเกณฑ์พิจารณาคือ ถ้าผู้ทำคะแนนแบบสอบถามได้คะแนนสูงแสดงว่ามีบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า

9. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้คนเดียวบนเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว หรือเล่นหลายคนโดยผ่านระบบออนไลน์ โดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกม และต้องใช้ความสามารถในการบรรลุตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้

10. เกมรุนแรง หมายถึง เกมที่มีฉากกราฟฟิกที่แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์รุนแรงหรือไม่ปลอดภัย มีการต่อสู้ และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้อาวุธ การบาดเจ็บหรือการตายของคู่ต่อสู้ ตัวละครในเกมมีลักษณะเป็นคนหรือตัวการ์ตูนและผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกม

11. พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง การแสดงออกถึงพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง ซึ่งดูจาก

1. ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงต่อสัปดาห์ (ชั่วโมง)
2. จำนวนครั้งที่เล่นเกมรุนแรงในแต่ละสัปดาห์
3. ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน (ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงต่อสัปดาห์คูณกับจำนวนครั้งที่เล่นเกมรุนแรงในแต่ละสัปดาห์)

สมมติฐานทางการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
2. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
3. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว
2. แนวคิดและทฤษฎีของพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
 - 2.1.1 ตัวแบบที่เป็นบุคคล
 - 2.1.1.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของบุคคลในครอบครัวต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.1.1.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.1.2 ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์
 - 2.1.2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 2.2 แนวคิดใหม่ของการเชื่อมโยงทางปัญญา
(Cognitive Neo-association Theory)
 - 2.3 โมเดลพื้นฐานของความก้าวร้าว (General Aggression Model)
 - 2.4 ทฤษฎีการลดความรู้สึก (Desensitization Theory)

ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

Buss (1961:6 - 9) ได้อธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวว่า เป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะที่ซับซ้อน ซึ่งบุคคลอาจแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในลักษณะต่างๆกัน เช่น พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ยังมีลักษณะที่แตกต่างกันไปได้อีก ดังที่เขาได้อธิบายว่าลักษณะของพฤติกรรมมีทั้งที่มีลักษณะ Active และ Passive สรุปได้ดังตาราง

ตาราง 1 แสดงลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ของ Buss (1961)

พฤติกรรม	Active		Passive	
	ตรง	อ้อม	ตรง	อ้อม
ทางกาย	ชกต่อย	เล่นตลกยั่วเย้า	ขวางทางเดิน	แสดงท่าที่เฉยเมย ต่อคำสั่ง
ทางวาจา	พูดดูหมิ่น	นินทา	พูดต่อว่า	พูดปฏิเสธ

ที่มา : ทิพย์วัลย์ สุทิน.(2539). การลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนวัยรุ่นโดยรูปแบบการปรับพฤติกรรมด้วยปัญญา. หน้า 10

จะเห็นได้ว่าการแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าวมีทั้งที่เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและทางวาจา สามารถแสดงออกได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การจะพิจารณาว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือไม่ นั้น มีสิ่งที่จะต้องพิจารณาอยู่ 2 ประการ คือ (Bandura. 1973, 1976, 1986)

1. เป็นพฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/หรือ เป็นพฤติกรรมทำลายทรัพย์สิน การทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางร่างกาย อาจทำได้โดยการทำร้ายโดยตรง หรือทำร้ายทางอ้อมโดยทำให้บุคคลได้รับอันตรายเสียหายจากการกระทำของตน และการทำให้บุคคลได้รับความเสียหายทางจิตเจ้านั้นอาจทำได้โดยการดูถูกดูหมิ่น ทำให้อับอายขายหน้า หรือการใช้อำนาจบังคับจิตใจ เป็นต้น

2. เป็นพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะมีพฤติกรรมบางพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ หรือทำลายทรัพย์สินโดยผู้กระทำ ทำตามบทบาทหน้าที่ในสังคมหรืออาจทำโดยไม่เจตนา หรือมีข้อยกเว้นอื่นๆที่สังคมกำหนดไว้ให้ทำได้ เช่น หมอฟันทำฟันให้คนไข้ได้รับความเจ็บปวด ถือได้ว่าเป็นการกระทำตามบทบาทหน้าที่ในสังคมและในทางตรงกันข้ามมีพฤติกรรมบางพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่า เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวได้ แม้จะไม่มีผู้ใดได้รับบาดเจ็บ หรือยังไม่มีทรัพย์สินเสียหาย เช่น คนที่มีเจตนาพยายามฆ่าผู้อื่นแต่ไม่สำเร็จ เป็นต้นแล้วแต่ว่าสังคมจะมีมุมมองว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งในแต่ละสังคมจะมีวัฒนธรรมและค่านิยมที่แตกต่างกัน การที่จะบอกว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวในสังคมนั้น (Bandura. 1973: 5 – 11) ได้แบ่งกฎเกณฑ์โดยทั่วไป ดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะของพฤติกรรม (The Characteristics of the Behavior itself) พฤติกรรมเหล่านี้มักเป็นพฤติกรรมที่ให้ผลกรรมไม่น่าพึงพอใจ เช่น การทำร้ายร่างกาย การลบหลู่ดูหมิ่น การปฏิเสธสังคม การทำลายทรัพย์สิน เป็นต้น

2. ความเข้มในการตอบสนองพฤติกรรมที่มักถูกตีตราว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวมักจะเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มสูง เมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมอื่นที่ยอมรับกันได้ทั่วไป เช่น การพูดจาใส่คนด้วยเสียงอันดัง การทำอะไรอย่างรุนแรงพลันแล่น มีแนวโน้มจะถูกตีตราว่าเป็นความก้าวร้าวได้ง่ายกว่าพฤติกรรมธรรมดาที่มีความเข้มน้อย

3. การแสดงความเจ็บปวดของผู้รับเคราะห์ พฤติกรรมเดียวกันได้รับการตัดสินแตกต่างกันได้หากมีผู้รับเคราะห์หรือไม่มีผู้รับเคราะห์ ตัวอย่างเช่น การเล่นหรือการชกต่อยกันของเด็กๆ จะได้รับการตีตราว่าเป็นความก้าวร้าว หากมีใครคนใดคนหนึ่งร้องไห้ หรือได้รับบาดเจ็บ ขณะที่พฤติกรรมเดียวกันนั้นอาจมองว่าเป็นความร่าเริง ถ้าเด็กๆ ยังเล่นกันต่อไปโดยไม่มีการแสดงปฏิกิริยาว่าได้รับความเจ็บปวด

4. เจตนาในการกระทำหากพฤติกรรมก้าวร้าวหรือความคาดหวังในการแสดงพฤติกรรม (expectation) ว่าพฤติกรรมใดได้รับการตีตราว่าเป็นความก้าวร้าว โดยไม่มีเจตนา ก็จะไม่ได้รับการตัดสินว่าเป็นความก้าวร้าว พฤติกรรมเดียวกันอาจได้รับการตีตราว่าเป็นความก้าวร้าวได้ (แม้จะยังไม่มีการทำร้ายเกิดขึ้น) หากผู้สังเกตสรุปได้ว่า บุคคลนั้นมีเจตนาต้องการทำร้ายผู้อื่นแม้การประเมินเจตนาเป็นสิ่งที่ประเมินยาก แต่โดยทั่วไปในสังคมหนึ่งๆ บทบาทสถานภาพของผู้แสดงพฤติกรรม และการดูว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเงื่อนไขเฉพาะหน้าที่เป็นอุบัติเหตุ หรือมีการเตรียมการ เป็นต้น

5. ลักษณะของผู้ตีตราความก้าวร้าว ลักษณะของผู้ตีตราความก้าวร้าวจะมีอิทธิพลต่อรูปแบบพฤติกรรมที่เขาตีตราเพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะระบุเหตุคนอื่นเช่นเดียวกับที่เขาเป็น เช่น คนที่ก้าวร้าวมักจะระบุเหตุว่าคนอื่นตั้งใจก้าวร้าว และรับรู้พฤติกรรมนั้นว่าเป็นความก้าวร้าว นอกจากนี้คนที่ต่างกันในระดับเศรษฐกิจสังคม เชื้อชาติ การศึกษา อาชีพ มักตีตราพฤติกรรมเดียวกันว่าเป็นความก้าวร้าวในคุณภาพที่ต่างกันได้ด้วย ดังนั้น พฤติกรรมที่เหมาะสมในการปฏิสัมพันธ์กับบางกลุ่มอาจถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวจากคนอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้

6. ลักษณะของผู้ก้าวร้าว ในสังคมหนึ่งๆ นั้นคนในสังคมจะได้รับการประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมที่ทำให้เขาสามารถพัฒนารูปแบบพฤติกรรมเฉพาะที่เหมาะสมกับอายุ เพศ กลุ่มศาสนา เชื้อชาติ อาชีพ ระดับเศรษฐกิจ สังคมของเขาได้ ดังนั้น การประเมินผู้ก้าวร้าวจึงเกิดจากการเปรียบเทียบลักษณะของผู้ก้าวร้าวกับบรรทัดฐานของพฤติกรรมทางวัฒนธรรมนั้นๆ

จากลักษณะรูปแบบของพฤติกรรมก้าวร้าวที่ Buss (1961) ได้ให้ไว้ และจากกฎเกณฑ์โดยทั่วไปที่แบนดูว่าได้กำหนดขึ้น การจะตัดสินว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นต้องมาจาก

องค์ประกอบทั้งทางการแสดงออกของพฤติกรรม (ทางกาย, ทางวาจา) ลักษณะของพฤติกรรม (ทางตรง, ทางอ้อม) รวมถึงมุมมองจากสังคมว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว การจะให้ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น มีผู้ได้ให้ความหมายไว้อย่างหลากหลายแตกต่างกันไปดังนี้

พฤติกรรมก้าวร้าว คือ พฤติกรรมใดก็ตามที่มุ่งประสงค์จะเป็นการทำร้ายผู้อื่น (Dollard; Miller; Mower & Sears. 1939: unpagged)

มนูญ ตนะวัฒนา (2526) พฤติกรรมก้าวร้าว คือ การโจมตีคนอื่นให้ได้รับอันตรายทางกายหรือใจ เช่น แสดงออกทางวาจา ประกอบด้วย ใช้ภาษาไม่สุภาพ (Verbal abuse) และการด่าหรือการดูถูกเหยียดหยาม แรงจูงใจให้ก้าวร้าวนี้จะชักจูงให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นปรปักษ์หรือศัตรู

ทิพย์วัลย์ สุทิน (2539) พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บได้รับความเสียหายทั้งทางร่างกายหรือจิตใจ และ/หรือ เป็นพฤติกรรมทำลายสิ่งของ ทั้งนี้หมายถึงพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว โดยยกเว้นพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ หรือทำลายสิ่งของที่ทำตามหน้าที่ เช่น แพทย์ที่ทำการผ่าตัด เป็นต้น

สุพล ชัดเชื้อ (2535: 21) พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคมโดยส่วนรวม เป็นการกระทำที่ทำให้ผู้อื่นเดือนร้อน ทั้งทางร่างกาย และความรู้สึก ทั้งยังเป็นการทำให้ผู้อื่นเสียหายซึ่งการกระทำนี้จะออกมาในลักษณะของการตอบสนองหรือการปลดปล่อยความเครียด ความคับข้องใจ ความโกรธ และความรู้สึกที่ไม่ดีต่างๆ

นุชนาฏ หงษ์ไกรเลิศ (2539: 28) พฤติกรรมก้าวร้าว คือ การแสดงออกทั้งทางร่างกายและทางวาจา อันแสดงถึงความรุนแรงเกินกว่าปกติและสิ่งที่แสดงออกมานั้นจะทำให้ผู้อื่นได้รับความไม่พอใจหรือเดือนร้อน

सानิต รัตต์ญญู (2533: 15) พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พึงพอใจหรือเจ็บปวดทางกาย และ/หรือจิตใจ ตลอดจนจนถึงพฤติกรรมที่ทำให้สิ่งของเสียหาย และเป็นพฤติกรรมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม พฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวเป็นพฤติกรรมทางกาย วาจา ที่มีความรุนแรงต่างกัน แต่มีความรุนแรงไม่ถึงขั้นผิดกฎหมาย

ปราณี จันทร์หอม (2541: 9) พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การกระทำที่รุนแรงกว่าปกติ มีผลทำให้ผู้อื่นหรือตนเองเจ็บปวด เกิดความเสียหาย ทั้งที่เจตนา และไม่เจตนา การแสดงออกของพฤติกรรมก้าวร้าวมีได้หลายทาง คือ

1. ทางวาจา หรือ คำพูด เช่น การพูดว่า พุดกรรโชก ช่มชู้ เป็นต้น
2. ทางการกระทำของร่างกาย เช่น การต่อสู้ออกกำลังกาย การตีรันฟันแทง เป็นต้น
3. การกระทำให้เกิดความสูญเสียทรัพย์สินสมบัติ เช่น การทำลายข้าวของให้เสียหาย ทบู่ให้แตก จุดไฟเผา วางระเบิด

4. การนิพนธ์ว่าร้าย เพื่อให้เกิดความเจ็บช้ำและเสียชื่อเสียง

ปาริชาต จันทรานุรักษ์ (2546: 25) พฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึง การกระทำหรือพยายามที่กระทำให้เกิดผลทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยมีเจตนามุ่งร้ายผู้อื่นให้ได้รับอันตรายด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งอาจแสดงออกทางร่างกายหรือวาจาก็ได้ เช่น ทำลายข้าวของ การทำร้ายร่างกาย การดูด่า การพูดคำหยาบ

เรวดี สิริพลังคานนท์ (2544: 4) พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่คงอยู่และเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกของการต่อต้านละเมิดกฎสังคม ก้าวร้าว หรือ โดยความประพฤตินี้ไม่ใช่แค่ดื้อ ไม่เชื่อฟัง หรือต่อต้านผู้ใหญ่แบบเด็กๆหรือของวัยรุ่นธรรมดา ซึ่งพฤติกรรมนี้มีสาเหตุมาจากจิตใจและประพฤติดูต่อเนื่องติดต่อกัน ตัวอย่างของพฤติกรรมนี้ได้แก่ ชอบชกต่อย ช่มชู้ ทารุณคนหรือสัตว์ ทำลายของสาธารณประโยชน์ เล่นไฟ ขโมย โกหก หนีโรงเรียน หนีออกจากบ้าน ดื้อรั้น ต่อต้าน โดยรุนแรงและไม่เชื่อฟัง เป็นต้น

จากความหมายต่างๆที่มีผู้ให้ความหมายและจากแนวคิดที่กล่าวมาแล้วข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยมีเจตนามุ่งทำร้ายผู้อื่น หรือ คาดหวังจากการแสดงพฤติกรรมให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางกาย ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย และ/หรือ เป็นการทำลายทรัพย์สิน สิ่งของ และทำร้ายจิตใจโดยการแสดงออกทางคำพูด เช่น การด่าหรือการดูถูกเหยียดหยาม เป็นต้น เมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมอื่นทั่วไปจะแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง เช่น การทุบตีด้วยเสียงอันดัง (ทางกาย) หรือ การพูดใส่คนอื่นด้วยเสียงอันดังกว่าปกติ (ทางวาจา)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำกัดขอบเขตของพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อให้เข้าใจตรงกันและการกำหนดขอบเขตของพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น แบนดูรา (1973) ได้เสนอว่าการพิจารณาทั้งตัวพฤติกรรมและรวมทั้งพิจารณาว่าพฤติกรรมนั้นในบริบทของสังคมที่เกิดขึ้นได้รับการตัดสินว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือไม่ ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งได้อ้างอิงพฤติกรรมก้าวร้าวที่ทิพย์วัลย์ สุทิน ได้สรุปพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งที่เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและทางวาจาไว้ดังนี้ (ทิพย์วัลย์ สุทิน.2539:18)

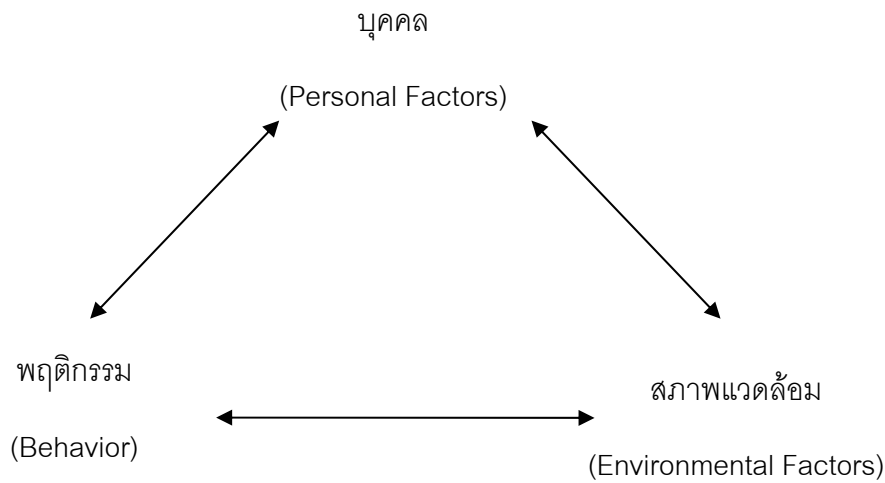
<p>พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย</p>	<p>ขวางทางเดิน ชัดขาให้ล้ม ดึง กระทบไหล่หรือกางเกง กระโปรง เลียนแบบท่าทาง ความผิด หรือข้อบกพร่องของเพื่อน ขว้างปาของให้โดนผู้อื่น บังคับให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่เขาไม่เต็มใจ บังคับให้ทำตามถ้าไม่ทำตามก็ทำให้เขาได้รับบาดเจ็บทางกายหรือจิตใจ ต่อสู้ทำร้ายกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ชกต่อย หยิก ถีบ เตะ ผลักโต๊ะ เก้าอี้ให้ล้ม</p>
<p>พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา</p>	<p>พูดเสียดแทงจ้วงหวะ พุดนินทา พุดเยาะเย้ย พุดประชดประชัน พุดยุให้เพื่อนทะเลาะกัน พุดคำหยาบเมื่อโต้เถียงกับผู้อื่น ตวาด ตะคอกผู้อื่น พุดชู้ซึ่งแสดงความก้าวร้าว เช่น ฉันทจะตบ ฉันทจะหักแขน หรือจะดักทำร้าย</p>

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (SOCIAL COGNITIVE THEORY)

แบนดูรา (1973) เห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ เด็กที่เติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ต่าง ๆ กัน เช่น สภาพครอบครัว โรงเรียน หรือสังคม ต่างก็เรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความขุ่นเคืองแตกต่างกันได้ ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความขุ่นเคืองเหล่านี้ได้แก่ การถูกคนอื่นพุดจาถากถาง คำว่า เยาะเย้ย การถูกขัดใจ หรือการถูกผู้อื่นทำร้ายก่อน เป็นต้น (ทิพย์วัลย์ สุทิน. 2539) และการตอบสนองที่แตกต่างกันนี้ก็ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้จากตัวแบบในอดีต เช่น พ่อ แม่ หรือ กลุ่มเพื่อน

นอกจากนี้พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นเพราะตัวเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างซับซ้อนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลนั้น (เช่น การเรียนรู้จากตัวแบบในอดีต) และแบนดูราเห็นว่าความคิดเป็นเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แท้จริง และได้สร้างทฤษฎี Triadic reciprocal determinism ซึ่งประกอบด้วยตัวแปรทางความคิดและตัวแปรส่วนตัวกับพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน อธิบายการเกิดพฤติกรรมของบุคคลที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ กันไป (ความเชื่อ ทศนคติ ความหวัง ความจำ) กับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมและรูปแบบของพฤติกรรมจากการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นดังแสดงในภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบ 1 Triadic Reciprocity Model

ที่มา : สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต.(2543) *การปรับพฤติกรรม* หน้า 48

จากรูปดังกล่าวข้างต้น Personal Factors ได้แก่ ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ Environmental Factors ได้แก่ สภาพแวดล้อม เช่น ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน และ Behavior คือ พฤติกรรม

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกัน ก็ไม่ได้หมายความว่าทั้งสามปัจจัยนั้นจะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกบางปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่นๆ (Bandura. 1989)

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของบุคคลและสภาพแวดล้อม ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของบุคคลนั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลง โดยอิทธิพลทางสังคมที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการสนองตอบทางอารมณ์โดยการผ่านตัวแบบในการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ นั้น ซึ่งแบนดูว์เองก็มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบโดยอาจเป็นการรับรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (ได้ยิน และ ได้เห็น) โดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนมากจะรับรู้จากสื่อแทบทั้งสิ้น แบนดูว์ได้แบ่งประเภทของตัวแบบออกเป็น 2 ประเภท คือ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2543 : 51)

1.1 **ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริงๆ (Live Model)** คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง เช่น บิดามารดาและเพื่อนซึ่งอิทธิพลของตัวแบบก็จะแตกต่างกันไป อธิบายได้ดังนี้

1.1.1 อิทธิพลของบุคคลในครอบครัวต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

บิดามารดาหรือผู้ปกครองที่อบรมเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่แรกเกิดย่อมมีผลต่อการเป็นแบบอย่างต่อพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากความใกล้ชิดและการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น พ่อแม่ที่ตอบสนองต่อความขุ่นเคือง ด้วยการแสดงความนิ่งเฉยด้วยความใจเย็น เด็กจะมีโอกาสได้รับอิทธิพลการแสดงออกเช่นนี้มาใช้กับตนเอง แต่หากพ่อแม่ลงโทษลูกด้วยความรุนแรงไม่ว่าจะเป็นด้วยวาจา อารมณ์ หรือการเขียนตี บางรายลูกถูกตีจนเป็นริ้วรอยตามผิวหนัง บางรายมีบาดแผลเกิดขึ้น บางรายกระดูกหักหรือการบอบช้ำอื่นๆ บางครอบครัวใช้วิธีข่มขู่ด้วยอารมณ์พูดจาล่อลวงว่ารุนแรง หรือเหน็บแนมให้ได้อาย นอกจากการลงโทษลูกด้วยความรุนแรงแล้ว ตัวอย่างที่พบบ่อยในครอบครัวก็คือ ความขัดแย้งกันระหว่างพ่อบ้านกับแม่บ้าน ลักษณะแวดล้อมอย่างนี้จะทำให้เด็กได้แลเห็นตัวอย่างของการตัดสินใจด้วยความรุนแรงนี้เข้าไปเป็นประสบการณ์และนำมาเป็นวิถีชีวิตอย่างหนึ่งของตน¹

ความสัมพันธ์ของพ่อแม่ดังกล่าวมีส่วนทำให้เด็กเกิดความจำและการเลียนแบบการแสดง ความสัมพันธ์ของพ่อแม่หากมีเหตุการณ์ลักษณะเดียวกันคือมีการทะเลาะเบาะแว้งกับเพื่อนๆ ก็อาจแสดงพฤติกรรมหรือใช้คำพูดที่ได้ยินมาจากพ่อแม่มาแสดงออกต่อสถานการณ์นั้นเช่นเดียวกัน โดยที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองที่เป็นตัวแบบอาจไม่รู้ตัวว่าเด็กกำลังเลียนแบบจึงไม่สนใจและไม่ป้องกัน การแสดงออกทางพฤติกรรมที่เด็กอาจจะเลียนแบบได้ (ปนิตา นิตยาพร .2543 : 24)

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากบุคคลในครอบครัว เช่น บิดามารดาที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนี้

แฟนทซโซ และคนอื่นๆ (ลลิตา ภูบำรุง.2544: 29; อ้างอิงจาก Fantuzzo and others. 1991. pp.258-265) ได้ศึกษาการปรับตัวของเด็ก เมื่อบิดามารดาใช้ความรุนแรงต่อกัน เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้น โดยศึกษากับเด็กอายุ 3 – 6 ปี เป็นชาย 58 คน และหญิง 49 คน โดยให้มารดาเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม CTS (Conflict Tactiled Scale) (Straus.1979) ผลการศึกษาพบว่าคู่สมรสที่ใช้ความรุนแรงทางคำพูดสูงมีความสัมพันธ์กับปัญหาที่เกิดขึ้นในบุตรได้ในระดับกลาง ส่วนคู่สมรสที่ใช้ความรุนแรงทางคำพูด และมีการทำร้ายร่างกายพบว่า ทำให้นุตรมีปัญหาด้านพฤติกรรม และปัญหาทางอารมณ์สูง โดยใช้แบบวัด CBCL (Child Behavior Checklist)

¹ อัมพล สุอำพัน. ก.พ.2540. ภัยของความรุนแรงในครอบครัว. การศึกษา กทม. ปีที่ 20 ฉบับที่ 5: 25-28.

รอชแมน และโรเซนเบิร์ก (ลลิตา ภู่งาม.2544: 29; อ้างอิงจาก Rossman and Rosenberg. 1992. pp.699-715) ได้ศึกษาผลกระทบจากความขัดแย้งในชีวิตสมรสของบิดามารดา และการปรับตัวของเด็กอายุ 6-12 ปี เป็นชาย 41 คน และหญิง 53 คน โดยให้ตอบแบบสอบถามทั้งตัวเด็ก และบิดามารดา ซึ่งเป็นเด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาใช้ความรุนแรงต่อกัน เมื่อเกิดความขัดแย้ง จากการศึกษาพบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาใช้ความขัดแย้งจะพบปัญหาในการเข้าสังคมและไม่สามารถปรับตัวได้สูงกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาไม่ได้ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

เดวี และคนอื่นๆ (ลลิตา ภู่งาม.2544:30; อ้างอิงจาก Davies and others.1996.pp.1-21) ศึกษาพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กอายุ 6-10 ปีที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาเกิดความขัดแย้งกันเสมอ พบว่าครอบครัวที่บิดามารดาที่มีความขัดแย้งกันนั้น จะส่งผลกระทบต่อบุตรชาย และบุตรหญิงแตกต่างกัน คือ ในบุตรชายจะพบพฤติกรรมแสดงออกที่ก้าวร้าว และบุตรหญิงจะแสดงออกโดยอาการซึมเศร้าและเก็บกด

จากงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าบิดามารดาหรือผู้ปกครองที่แสดงความก้าวร้าวรุนแรงในครอบครัวส่งผลกระทบต่อเด็กทำให้เด็กมีปัญหาทางพฤติกรรม และปัญหาทางอารมณ์สูง มีปัญหาในการเข้าสังคมและไม่สามารถปรับตัวได้นอกจากนั้นยังมีพฤติกรรมแสดงออกที่ก้าวร้าว เด็กที่เรียนรู้ความก้าวร้าวจากบุคคลในครอบครัว เช่น บิดามารดา ญาติ พี่น้องที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง การแสดงออกทางด้านคำพูดและการกระทำซึ่งเป็นการสื่อความหมายต่อเด็กทั้งทางด้านอารมณ์และความรู้สึกของผู้กระทำอันมีผลทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งรอบตัวและเกิดการเลียนแบบของพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาว่าการที่บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจะมีผลต่อโครงสร้างทางความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าวและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างไร

1.1.2 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อตัวเด็กมี 2 ลักษณะ คือ การแสดงแบบ และการให้แรงเสริม เด็กในวัยเด็กตอนปลายนี้จะได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมากเพราะเด็กเริ่มมีอิสระและต้องการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นจึงต้องการอิสระมากขึ้น ประกอบกับระดับสติปัญญาที่พัฒนาถึงระดับที่จะเข้าใจว่าการปฏิบัติตนของพ่อแม่ถูกต้อง สมเหตุผลหรือไม่ และเริ่มเรียนรู้ว่าพ่อแม่ใช้อำนาจบังคับให้ทำอะไรต่างๆ มากเกินไป เกรงครวญเกินควร ขาดการยอมรับหรือบางครั้งก็ทอดทิ้งให้เด็กแก้ปัญหาเอง การรับรู้เช่นนี้จึงทำให้เด็กคับข้องใจและหันไปหากกลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนจะช่วยสนองความต้องการของเด็กได้ เช่น 1) ให้การยอมรับและความเป็นเจ้าของ 2) ให้ประสบการณ์ เช่น กลวิธีการแก้ปัญหา 3) ให้ข้อเท็จจริง (แม้จะเป็นสิ่งผิด) ที่สมาชิกต้องการ 4) กลุ่มสามารถจัดหารางวัลสนองความต้องการได้ 5) สนองแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้ในขณะที่พ่อแม่บางคนไม่อาจจะให้ได้ 6) ทำให้เด็กหนีความกดดันจาก

บ้านได้ จะเห็นได้ว่ากลุ่มเพื่อนสามารถสนองความต้องการขั้นสองได้ดีกว่าพ่อแม่ ฉะนั้นเด็กจึงมักจะทำตามค่านิยม มาตรฐานและพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนให้ได้รับการยอมรับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ กิจกรรมและรางวัลในกลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อเด็กมาก สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสังคมประกิตให้เด็กโดยไม่รู้ตัว ส่วนหนึ่งของกระบวนการสังคมประกิต คือการแสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวฝืนสังคม เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวรวมทั้งการได้รับการยอมรับหรือแรงเสริมจากกลุ่มเมื่อแสดงพฤติกรรมเช่นกัน รวมถึงการให้แรงเสริมของกลุ่มเพื่อนจึงทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำๆจนเป็นนิสัย (ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์ีย์ . 2539 : 29)

แบนดูรา กล่าวว่าการแสดงแบบ (ก้าวร้าว) ด้วยตัวเองก็ทำหน้าที่เป็นแรงเสริมด้วย เพราะการแสดงแบบทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในตัวผู้สังเกตในเวลาต่อมา การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นจากการสังเกตพฤติกรรมผู้อื่น แม้ว่าผู้สังเกตจะมีได้แสดงพฤติกรรมตามตัวแบบในขณะที่สังเกต แต่เมื่อมีโอกาสก็จะแสดงพฤติกรรมนั้น การเลียนแบบในที่นี้เป็นลักษณะของการคล้อยตามกลุ่ม (Conformity) หรือการทำตามกลุ่มเพื่อน จากการทดลองของ Bronfenbrenner (ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์ีย์. 2539: 29; อ้างอิงจาก Bronfenbrenner.1970: pp.179-189) ซึ่งทำการศึกษาอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจากเด็กเกรด 5 ในไซเวียตรัสเซี่ยที่อยู่โรงเรียนประจำและโรงเรียนไปกลับ เปรียบเทียบกับเด็กในอเมริกาที่มีลักษณะเดียวกันให้เด็กดังกล่าวได้ตอบต่อสถานการณ์ขัดแย้ง 3 อย่าง คือ

- 1) สถานการณ์ธรรมชาติที่ไม่มีใครรู้เห็นการกระทำของเด็ก
- 2) สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพ่อแม่ คือบอกเด็กว่าจะเสนอพฤติกรรมกระทำผิดของเขาให้พ่อแม่รู้
- 3) สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน คือจะเสนอพฤติกรรมทำผิดให้เพื่อนรู้เช่นกัน ตัวอย่างสถานการณ์ “ทำกระจกแตกแล้ววิ่งหนี”

ผลจากการทดลองแสดงให้เห็นว่า เด็กในโรงเรียนไปกลับทั้งสองเชื้อชาติแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีตามแบบอย่างของเพื่อนมากกว่าเด็กในโรงเรียนประจำ เด็กผู้หญิงแสดงพฤติกรรมคล้อยตามเพื่อนน้อยกว่าเด็กผู้ชาย การที่เด็กในโรงเรียนไปกลับแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีตามแบบอย่างของเพื่อนมากกว่าเด็กในโรงเรียนประจำอาจจะเป็นเพราะว่าในขณะที่เด็กเดินทางไปกลับกับเพื่อนนั้น บิดามารดา/ผู้ปกครองไม่ได้ไปด้วยทำให้เด็กสนิทกับเพื่อนและสามารถทำกิจกรรมในกลุ่มเพื่อน จึงมีอิทธิพลต่อเด็กมาก

Iscoe, William and Harver (1964) (ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์ีย์ . 2539: 29; อ้างอิงจาก Iscoe, William and Harver) ศึกษาเด็กอเมริกันและเด็กนิโกรอายุ 7,9,12 และ 15 ปี โดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม ตามอายุให้เด็กเหล่านี้อยู่ในสถานการณ์คนเดียว และในสถานการณ์กลุ่มเพื่อน ให้เด็กได้ตอบสนองไฟที่แวบขึ้นในคอก ในสถานการณ์กลุ่มนั้นก่อนที่จะมีแสงไฟแวบขึ้น เด็กแต่ละคนจะได้ยินเสียงที่

เขาเชื่อว่าเป็นเสียงของเพื่อนอีก 3 คน ซึ่งเข้ามาในห้องพร้อมกับเขาแต่นั่งอยู่ในคอกอื่น สำหรับสถานการณ์กลุ่มมี 12 การทดลอง สิ่งสำคัญของการทดลอง คือ การสร้างคำตอบที่ผิดให้เปลี่ยนไปจาก 1,2 และ 3 คำตอบ จากคำตอบที่แท้จริงอีก 12 การทดลองมีคำตอบผิดกระจายอย่างสุ่มเพื่อดูผลการคล้อยตามกลุ่มของผู้รับการทดลอง ผลปรากฏว่าเด็กอเมริกันและนิโกรจะทำผิดตามเพื่อนที่เป็นตัวแบบเหมือนกัน เด็กผู้หญิงอเมริกันทำผิดตามเพื่อนสูงกว่าเด็กชาย และคล้อยตามการทำผิดสูงกว่าผู้หญิงนิโกร ที่สำคัญคือการคล้อยตามผลการวิจัยนี้ได้รับการยืนยันจากผลการวิจัยของ Iscoe, et al. (1963) ซึ่งใช้วิธีการเดียวกันกับเด็กระดับอายุเดียวกัน พบว่าการคล้อยตามตัวแบบในกลุ่มของเด็กผู้หญิงสูงสุดเมื่ออายุ 12 ปี ส่วนเด็กผู้ชายจะคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเพิ่มตามอายุและคล้อยตามสูงสุดเมื่ออายุ 15 ปี

ม.ร.ว. สมพร สุทัศนีย์ (2529) ได้ศึกษา ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ตัวแปรกลุ่มที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับสูงสุด ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ประมาณร้อยละ 38

จากงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม อันเนื่องมาจากเด็กวัยนี้เป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆเกิดขึ้นมากทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ตลอดจนเด็กได้รับความคาดหวังจากสังคมทำให้เด็กมีความยากลำบากในการปรับตัว ถ้าการปรับตัวของเด็กกับครอบครัวไม่ประสบผลสำเร็จ จะส่งผลให้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อเด็กมากขึ้น การเลียนแบบเพื่อนในวัยเดียวกันเพื่อให้ได้รับการยอมรับนั้นอาจเกิดขึ้นได้ หากเด็กได้รับการชักชวนจากเพื่อนในทางที่ผิด หรือเด็กไปเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีจากเพื่อนเช่น พฤติกรรมก้าวร้าวก็จะทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวไปด้วย ดังนั้นกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจะเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยใช้เป็นตัวแปรในการศึกษาว่าเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทุกวันจะมีผลต่อโครงสร้างทางความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าวและส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างไร

1.2 ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (SYMBOLIC MODEL) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มของเด็กซึ่งมีทั้งภาพและรูปแบบของ “เกม” ที่เข้ากับยุคสมัย และตัวละครในเกมที่โลดแล่นหน้าจอย่างสมจริงสมจังเท่านั้น เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแข่งขันก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตามและหลงใหลจนยากที่จะละมือจากเกมได้จนอาจทำให้เด็กใช้ระยะเวลาที่มาก เกมจึงเข้ามามีบทบาทกับเด็กอย่างมากในปัจจุบัน

1.2.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 5) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เด็กเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบอื่นใดที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

ปาริชาติ จันทรานุกรักษ์ (2546: 25) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เด็กนักเรียนเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือจากข้อมูลที่มีอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเกมคอมพิวเตอร์นี้สามารถแบ่งประเภทเนื้อหาของเกมได้ด้วย

มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ (2546: 4) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์และการเล่นส่วนบุคคล ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ โดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดคีย์บอร์ดโยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ ต้องใช้ความสามารถและความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้คนเดียวบนเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว หรือเล่นหลายคนโดยผ่านระบบออนไลน์โดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมและต้องใช้ความสามารถในการบรรลุตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้

1.2.2 ความหมายของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 5) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมทั่วไปที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ได้แก่ ประเภทของเกมที่เล่น ระยะเวลาในการเล่น การพิชิตเกมและการได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ

ปาริชาติ จันทรานุกรักษ์ (2546: 25) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมทั่วไปที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และให้ความสนใจกับการเล่นเกมมากเป็นพิเศษ

มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ (2546: 6) กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยคิดเป็นจำนวนชั่วโมงโดยเฉลี่ยต่อหนึ่งสัปดาห์

จากที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ปริมาณระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกมที่เล่นที่ผู้เล่นให้ความสนใจกับการเล่นเกมมากเป็นพิเศษ

1.2.3 ความหมายของเกมรุนแรง

ในต่างประเทศมีองค์กรที่เข้ามามีบทบาทในการกำหนดประเภทของเกมกับตัวผู้เล่น คือ ESRB (Entertainment Software Rating Board.2004: Online) โดยมีสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรระบุไว้ เช่น E (Everyone) หมายถึง เล่นได้ทุกเพศทุกวัย T (Teen) หมายถึง เกมที่เหมาะสมกับเด็กที่อายุระหว่าง 13-17 ปี และ M (Mature) หมายถึง เกมสำหรับผู้ที่มีบรรลุนิติภาวะแล้ว

อรณลิน ไชยวสุ (2547: 52) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นสื่อบันเทิงชนิดที่นำเอาจุดเด่นของเกมและคอมพิวเตอร์มารวมไว้ด้วยกัน มีลักษณะเป็นกราฟิกและมีการเคลื่อนไหว มีสีสันสวยงามและมีเสียงเพลงประกอบ ใช้เล่นกับเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ และเนื้อหาของเกมเกี่ยวข้องกับการทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ ล้มตายเดือนร้อนหรือเจ็บปวดด้วยการกระทำทางร่างกาย/หรือทางวาจารวมทั้งทำให้ทรัพย์สินเสียหาย

นอกจากนี้ ESRB ยังได้ให้ความหมายเกี่ยวกับลักษณะของเกมต่างๆไว้ แต่การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาในเกมรุนแรง ดังนั้นจะนำลักษณะเกี่ยวกับเกมรุนแรงที่ ESRB ได้ให้เพื่อเป็นการจัดระดับของเกมกับผู้เล่นไว้ดังนี้

1. Cartoon Violence – ลักษณะและบุคลิกภาพของตัวละครในเกมที่เป็นตัวการ์ตูน แสดงออกถึงความรุนแรงในขณะที่ต่อสู้กับศัตรูในเกม และเมื่อหลังจากที่มีการต่อสู้ไปแล้วจะมีท่าทางที่ไม่ดูร้ายเหมือนกับตอนที่ต่อสู้

2. Intense Violence – เกมที่เป็นรูปภาพกราฟิกและเสมือนว่าผู้เล่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมในฉากจริง เป็นเกมที่ต่อสู้ซึ่งใช้ความรุนแรง และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้ของแหลมทิ่มแทง การใช้อาวุธและการทำให้เห็นถึงการบาดเจ็บหรือตายของคู่ต่อสู้

3. Mild Violence – ลักษณะของฉากที่แสดงให้เห็นถึงความไม่ปลอดภัย และ/หรือสถานการณ์รุนแรง

4. Violence – ฉากที่มีการต่อสู้ด้วยความรุนแรง

จากลักษณะของเกมที่ ESRB ได้ให้ไว้ข้างต้น สามารถกล่าวได้ว่า เกมรุนแรง หมายถึง เกมที่มีฉากกราฟิกที่แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์รุนแรงหรือไม่ปลอดภัย มีการต่อสู้ และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้อาวุธ การบาดเจ็บหรือการตายของคู่ต่อสู้ ตัวละครในเกมมีลักษณะเป็นคนหรือตัวการ์ตูนและผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกม

1.2.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

ปาริชาติ จันทรานุกรักษ์ (2546) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์

กับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ปริมาณการเล่นเกมนิวเกมคอมพิวเตอร์ และประเภทของ เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น กล่าวคือ นักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนิวเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 7 ครั้งต่อ สัปดาห์ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนิวเกมคอมพิวเตอร์ต่ำกว่า 4 ครั้งและ 4 – 7 ครั้งต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์มีพฤติกรรม ก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่เล่นเกมภาษา กีฬา และจำลองสถานการณ์ ผจญภัย อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังพบว่าการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนในการเล่นเกมนิวเกมคอมพิวเตอร์มี ความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มารศรี สีมารพงษ์พันธุ์ (2546) ศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวันเด็กตอน ปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางลบกับบุคลิกภาพด้าน ความมั่นคงทางอารมณ์ (ความวิตกกังวล ความรู้สึกโกรธ ความรู้สึกท้อแท้ใจ การคำนึงถึงแต่ตนเอง การมีอารมณ์แประบาง) และบุคลิกภาพด้านการแสดงตัว (ลักษณะที่แสดงถึงความอบอุ่น ความชอบ อยู่ร่วมกับผู้อื่น การแสดงออกแบบตรงไปตรงมา การชอบมีกิจกรรม ชอบแสวงหาความตื่นเต้นและมี อารมณ์ด้านบวก)

ดวงใจ สมานสิน (2539) ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา ะหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่า นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่ แสดงออกทางกายและทางวาจาสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวบนโทรทัศน์ , ภาพยนตร์ และการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง (Anderson; Anderson; & Deuser.1996); Anderson; Deuser; & Deneve.1995; Geen.1990; Huesmann.1986; Lindsay; & Anderson.2000; Zillmann.1983 และ จากการประมวลเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับวิดีโอเกมพบว่าเกมที่มีความรุนแรงสามารถเพิ่มพฤติกรรม ก้าวร้าวในเด็กได้ จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มไม่ทดลองทั้งชายและหญิงมีความ เชื่อมโยงระหว่างความรุนแรงที่โดยจะไปปลุกกระตุ้นความก้าวร้าวทั้งทางกายภาพรวมถึงความคิดและ ความรู้สึก และการเล่นเกมนิวเกมรุนแรงจะทำให้เป็นการลดพฤติกรรมทางสังคมด้วยเช่นเดียวกัน

แอนเดอร์สันและดิล (Anderson; & Dill.2000: unpagged) ใช้เกม Doom, Wolfenstein 3D และ MotalKombat ในกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มกับนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มแรกทดสอบกับนักเรียน 227 คน โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับความพึงพอใจต่อความก้าวร้าว และความรุนแรง พบว่านักเรียนที่เล่นเกมรุนแรงส่วนมากมีความพึงพอใจต่อการแสดงความก้าวร้าว

นอกจากนั้นยังพบว่านักเรียนชายจะมีนิสัยที่ก้าวร้าวและไม่มั่นคงต่อระดับความก้าวร้าวที่เข้ามากระทบในระดับที่มากขึ้น

กลุ่มที่สองทดสอบกับนักเรียน 210 คน และได้ทำการทดลองโดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งให้เล่นเกมที่มีความรุนแรง และอีกกลุ่มเล่นเกมที่ไม่มีความรุนแรง พบว่า เด็กที่เล่นเกมรุนแรงจะทำลายฝ่ายตรงข้ามด้วยเสียงอันดังอย่างรุนแรงมากบ้างน้อยบ้าง และหลังจากที่พวกเขาได้ทำการเล่นเกมรุนแรงแล้วจะยังมีความชื่นชอบต่อการใช้ความก้าวร้าว นอกจากนี้หากมีเหตุการณ์ที่เป็นการกระตุ้นหรือเชื่อมโยงกับความก้าวร้าวจะทำให้ระดับความก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่นเกมรุนแรง

จากงานวิจัยข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ เกมแอคชั่น และเกมรุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก เมื่อเด็กไปเล่นเกมรุนแรงบ่อยครั้งและเล่นเป็นระยะเวลานานจะทำให้องค์ความรู้ที่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวเข้มแข็งมากขึ้นจนกลายเป็นลักษณะบุคลิกภาพของเด็ก ถ้าหากเด็กเหล่านี้ไปเล่นเกมรุนแรงแล้วจะมีผลต่อโครงสร้างทางความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าวและส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างไร ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาต่อไป

การที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมใดออกไปนั้น สภาพแวดล้อมก็มีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมด้วยเช่นกัน ทฤษฎีการเรียนรู้ปัญญาสังคมนักกล่าวว่าในขณะที่บุคคลถูกกระตุ้นจะมีปฏิกิริยาสนองตอบที่แตกต่างกันเนื่องจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เขาอาศัยอยู่ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพ เช่น อายุ ขนาดของร่างกาย เชื้อชาติ เพศ สรีระทางกายที่ค่อนข้างจะแยกออกจากสิ่งที่เขาพูดและกระทำ นอกจากนี้การสนองตอบนั้นยังขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขาอีกด้วย เช่น เด็กที่ถูกมองว่าเป็นเด็กก้าวร้าวจะกระตุ้นให้เพื่อนมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วยการแกล้งเพื่อนให้โกรธ เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าสถานภาพทางสังคมของเขาและลักษณะที่ปรากฏนั้นสามารถมีผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่เขาพูดหรือกระทำการใดนั่นเอง การเชื่อมโยงทางความคิดต่างๆเข้าไว้ด้วยกันก่อนที่จะพูดหรือกระทำการใดนั้นสามารถอธิบายได้ด้วย Cognitive Neo-association Theory

2. แนวคิดใหม่ของการเชื่อมโยงทางปัญญา (COGNITIVE NEO-ASSOCIATION THEORY)

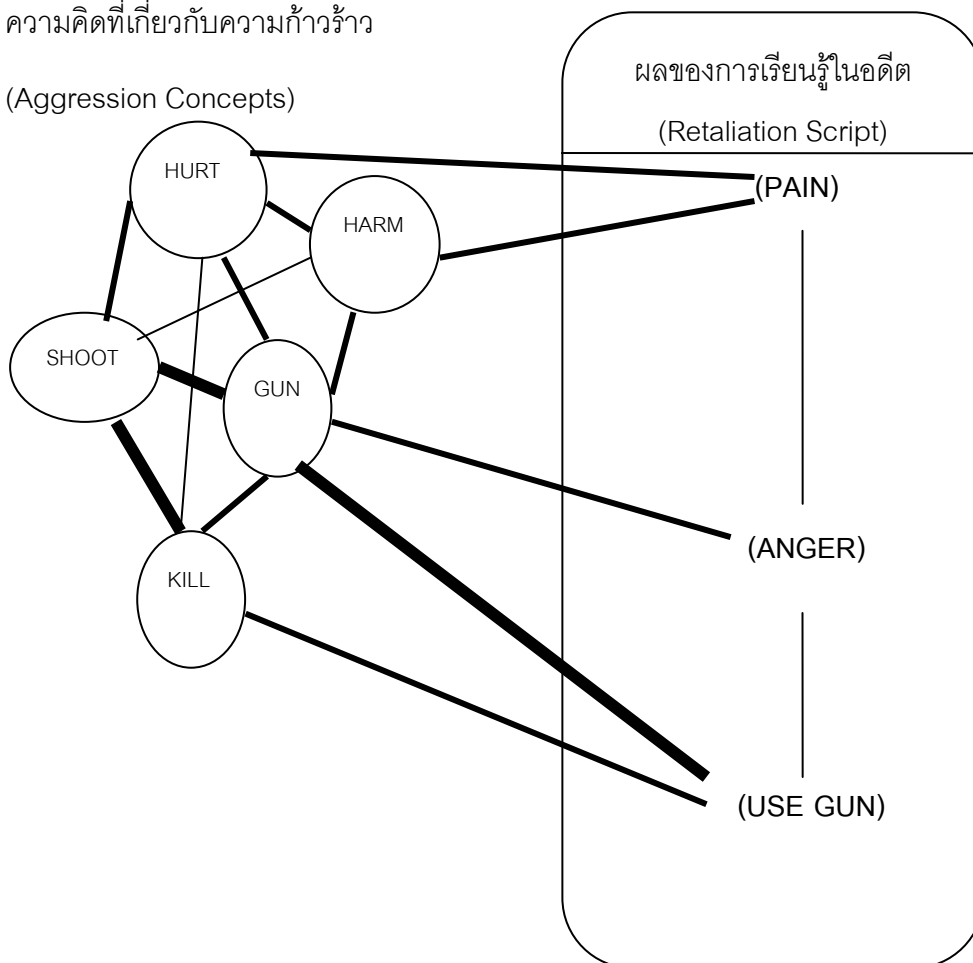
Berkowitz (1993) นำเสนอเกี่ยวกับสิ่งเร้าที่สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น ความคับข้องใจ , เสียงที่ดัง , อากาศที่ไม่สะดวกสบาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งเร้าที่ส่งผลกระทบทางด้านความคิด การตอบสนองต่อสิ่งเร้าเหล่านี้ อาจเป็นการตอบสนองทางกายภาพ เช่น การต่อสู้อ หรือหาทางหลีกเลี่ยงนอกจากสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น ซึ่งถ้าเป็นการต่อสู้อก็อาจก่อให้เกิดความโกรธที่เพิ่มมากขึ้นหรืออาจจะมาจากความกลัวจึงต้องใช้วิธีการต่อสู้อเพื่อหนีพ้นจากสิ่งเร้าเหล่านั้น ซึ่ง Cognitive Neo-

association Theory จะอธิบายถึงกระบวนการความคิดและอารมณ์ที่ตอบสนองในส่วนของสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น

ความคิด อารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าว จะมีการเชื่อมโยงกันอยู่ในหน่วยความจำ (Collins & Loftus.1975: unpagged) แต่การที่บุคคลจะตอบสนองหรือเชื่อมโยงวัตถุกับเหตุการณ์ใดๆล้วนแล้วแต่ได้รับมาจากประสบการณ์ในอดีตซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยตรง หรือผ่านจากตัวแบบแล้วเชื่อมโยงเอาไว้ในความคิดในสมอง เมื่อบุคคลได้พบกับเหตุการณ์หรือวัตถุที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้นก็จะเรียกความจำที่มีอยู่เดิมมาและนำกลับออกมาใช้ในสถานการณ์ปัจจุบันซึ่งจะมีการประเมินว่าจะหลีกเลี่ยงหรือจะเผชิญหน้ากับสิ่งเร้านั้นอย่างไร ในภาพประกอบที่ 2 แสดงถึงพื้นฐานความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์หรือสิ่งต่างๆกับความคิดของบุคคล ในที่นี้จะแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของการใช้ปืนและความคิดที่เชื่อมโยงกับความก้าวร้าว (CA Anderson et al.1998:unpagged) เช่น การให้ผู้อื่นเสียใจหรือการทำร้ายผู้อื่นโดยใช้ปืน

ความคิดที่เกี่ยวกับความก้าวร้าว

(Aggression Concepts)



ภาพประกอบ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวกับผลที่เกิดจากความก้าวร้าวที่ได้จากการเรียนรู้ในอดีต

ที่มา : Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*. p.30

จากภาพประกอบที่ 2 เส้นที่เป็นเส้นทึบจะแสดงความเข้มข้นของความสัมพันธ์นั้น เมื่อสิ่งเร้าเข้ามากระตุ้น สิ่งเร้านั้นจะแผ่กระจายความสัมพันธ์ไปยังผลที่เกิดจากสิ่งเร้า นั้น เช่น คนที่เห็นปืนจะนึกไปถึงการบาดเจ็บ การทำร้ายร่างกาย การฆ่ากัน เป็นต้น แต่ผลที่ทำให้คนนึกถึงปืนทันทีที่เห็นคือ การยิงปืน การฆ่ากัน และ การตาย จะเห็นจากเส้นทึบในรูป

Cognitive neo-association theory จะรวมถึงกระบวนการของการระบุนเหตุ และการตัดสินใจ ในการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ภายใต้ความรู้สึกหรืออารมณ์ หรือการที่แสดงพฤติกรรมออกไปนั้นพวกเขา รู้สึกอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ความโกรธและความกลัว เมื่อบุคคลอยู่ในอารมณ์โกรธก็จะแสดงพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่ง เมื่อบุคคลอยู่ในความรู้สึกหวาดกลัวก็จะแสดงพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่งและสิ่งเร้าต่างๆก็สามารถโน้มน้าวให้เพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวได้ (Berkowitz, 1989:unpaged) และสาเหตุของการตอบสนองต่อสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นเกมรุนแรง เพื่อนหรือบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งทำให้เกิด Cognitive ที่เชื่อมโยงกับความก้าวร้าวที่ส่งผลโดยผ่านความรู้สึกที่ไม่ดีและส่งต่อไปยังพฤติกรรมโดยการต่อสู้หรือหลีกเลี่ยง

นอกจากสภาพแวดล้อมแล้ว บุคคลก็จะเป็นผู้ตัดสินใจที่จะแสดงพฤติกรรมด้วยซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ปัญญาสังคมยังกล่าวว่าการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิด ความรู้สึกและการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อ การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมาย และความตั้งใจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรม สิ่งที่บุคคลคิด เชื่อ และรู้สึก จะกำหนดว่าบุคคลจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด ในขณะที่เดียวกันการกระทำของบุคคลก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการตอบสนองตอบทางอารมณ์ของเขา ลักษณะของร่างกายและระบบการรับรู้และระบบประสาทมีผลต่อพฤติกรรม และศักยภาพของบุคคล เช่นเดียวกับระบบการรับรู้และโครงสร้างของสมองก็ปรับเปลี่ยนได้โดยประสบการณ์ทางพฤติกรรมเช่นกัน (Greenough et al., 1987: unpaged) และจากกระบวนการเลียนแบบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตัวแปรภายในของบุคคลที่สัมพันธ์กับความคิดก่อให้เกิดพฤติกรรมอันเป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางจิตบางประการของบุคคล กระบวนการที่เปลี่ยนแปลงตัวแปรภายในของบุคคลนี้สามารถอธิบายได้ด้วย General Aggression Model (GAM)

3. โมเดลพื้นฐานของความก้าวร้าว (GENERAL AGGRESSION MODEL (GAM))

จากที่แบนดูว่าได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมและบุคคลกับการแสดงพฤติกรรมในทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม ในส่วนของ GAM นี้จะเป็น Model ที่ใช้ในการอธิบายกระบวนการรับรู้ การแปลความหมาย การตัดสินใจ และการแสดงออก ในส่วนของบุคคลว่ามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและจะเกิดพฤติกรรมอย่างไร ซึ่งจะรวมถึงการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย โดยที่ GAM ประกอบไปด้วย

1. perceptual schemata โครงสร้างทางสมองซึ่งจัดระบบเหตุการณ์ตามสิ่งที่รับเข้ามา
2. person schemata โครงสร้างทางสมองที่เกี่ยวกับความเชื่อของตัวบุคคลหรือกลุ่มคน
3. behavioral scripts รายละเอียดของพฤติกรรมซึ่งนำตามสภาพแวดล้อมของแต่ละบุคคล

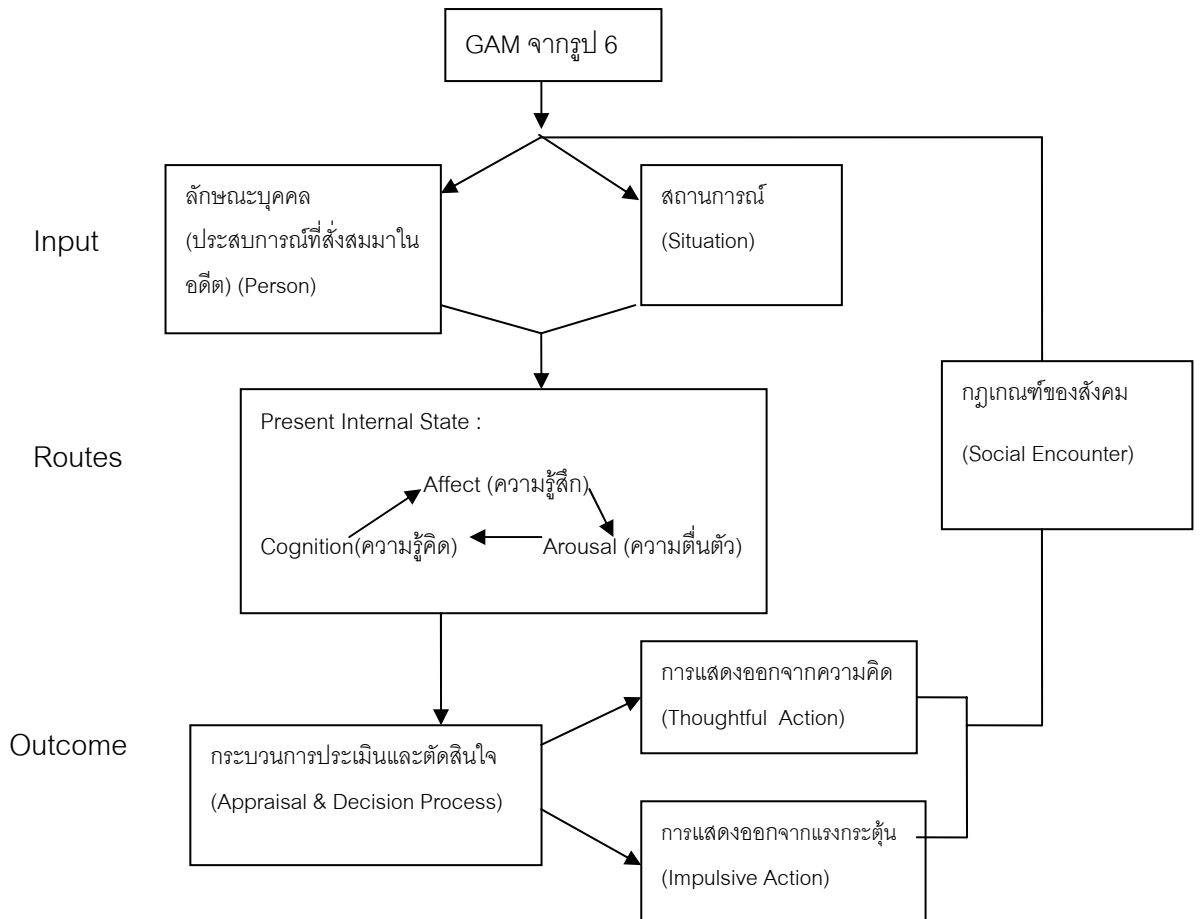
โครงสร้างความรู้นี้จะรวมถึงองค์ประกอบ 3 ด้าน

ด้านแรก คือ ประสบการณ์ที่สั่งสมมาในอดีต การเลียนแบบจากตัวแบบต่างๆ เช่น พ่อแม่ กลุ่มเพื่อน ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการแสดงพฤติกรรม

ด้านที่สอง คือ สิ่งที่เข้ามากระทบกับความรู้สึกและเมื่อเข้ากระทบแล้วบุคคลจะมีการตัดสินใจแสดงพฤติกรรมอย่างไรต่อไป เช่น เหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความโกรธ เป็นต้น

ด้านที่สาม คือ สถานการณ์และพฤติกรรมซึ่งนำ (script) รวมถึงแบบแผนของการแสดงออกในสังคม (Ableson.1981: unpagged) เช่น หากเราถูกคนยั่วยุแต่ไม่สามารถโต้ตอบได้เนื่องจากคนที่ยั่วยุเรามีอำนาจเหนือกว่า

GAM จะเน้นไปที่บุคคลในสถานการณ์ต่างๆในที่นี้เราจะเรียกว่า “episode” เป็นระบบที่จะเกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์กันในสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นดังรูปที่ 2



ภาพประกอบ 3 The general aggression model (GAM)

ที่มา : Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*. p. 34

จากภาพประกอบที่ 3 แบ่งเป็นสามส่วนคือส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่รับเข้ามา(INPUT) ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการประมวลผลภายในตัวบุคคล (Route) และส่วนที่ 3 เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมา (Outcomes) อธิบายในแต่ละส่วน ได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 เป็น INPUT ประกอบด้วย

3.1 Person Factors เป็นองค์ประกอบของบุคคล เช่น เพศ ทัศนคติ ความเชื่อ รวมถึงประสบการณ์ในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้ได้สั่งสมในตัวบุคคลมาเป็นเวลานานประกอบกันเป็นองค์ความรู้เฉพาะตัวของแต่ละคน (Mischel 1999; Mischel; & Shoda. 1995: unpagged) GAM จะนำเอาในส่วนขององค์ประกอบของบุคคลและสถานการณ์มาเป็นตัวเริ่มต้นในกระบวนการการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วย

3.1.1 คุณลักษณะ (Traits) หมายถึง ลักษณะนิสัยใจคอของบุคคลที่เป็น

พฤติกรรมถาวร เช่น เป็นนักกีฬาที่ดี เป็นคนใจเย็น เป็นคนอ่อนน้อมถ่อมตน เป็นคนก้าวร้าว เป็นต้น และคุณลักษณะนี้เองที่เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ระดับความก้าวร้าวสูงขึ้นเมื่อมีสถานการณ์ที่มากกระตุ้น เช่น ความคับข้องใจ ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่เป็นคนก้าวร้าวมักใช้ความรุนแรงในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความก้าวร้าวหรือคาดหวังให้ผู้อื่นจัดการกับความขัดแย้งด้วยความก้าวร้าว (e.g., Crick & Dodge. 1994; Dill et al.1997: unpagged) และบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงและมีคุณลักษณะทางอารมณ์ที่ไม่แน่นอนก็สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้เช่นกันหากไม่สามารถบรรลุเป้าหมายหรือมีสิ่งทำให้เกิดความคับข้องใจ (Baumeister et al. 1996; Bushman & Baumeister 1998; Kernis et al. 1989: unpagged)

3.1.2 เพศ (Sex) ชายและหญิงมีความก้าวร้าวในระดับที่แตกต่างกัน อัตราส่วนของชายกับหญิงในการเกิดคดีฆาตกรรมในสหรัฐอเมริกามีอัตราส่วน 10 : 1 (FBI 1951-1999) ซึ่งตรงกับในงานวิจัยของ เดโบราห์ ริชาร์ดสัน (Deborah C. Richardson. 1978: unpagged) พบว่าตามปกติผู้หญิงจะแสดงความก้าวร้าวน้อยกว่าผู้ชายแต่ที่เป็นเช่นนั้นไม่ใช่เพราะเป็นไปตามธรรมชาติ แต่เหตุผลที่เป็นไปได้ก็คือวัฒนธรรมในสังคมที่มักจะมีอคติต่อผู้หญิงต่างจากผู้ชาย คนในสังคม (รวมถึงสังคมไทย) มักจะยอมรับที่ผู้ชายจะแสดงความก้าวร้าวได้ตามสมควร แต่ในทางตรงกันข้ามกลับไม่ยอมรับหากผู้หญิงจะแสดงความก้าวร้าวออกมา นอกจากนั้นผู้ชายจะมีการแก้ไขปัญหาด้วยความก้าวร้าวมากกว่า ในขณะที่ผู้หญิงจะไม่ใช้ความก้าวร้าวในการแก้ปัญหา (e.g., Oesterman et al. 1998: unpagged)

3.1.3 ค่านิยม (Values) คือ แนวทางที่บุคคลคนหนึ่งจะกระทำหรือควรจะทำอะไร ในที่นี้จะหมายถึงแนวทางในการที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งคนส่วนใหญ่จะใช้ความก้าวร้าวในแก้ปัญหาต่อความขัดแย้ง ยกตัวอย่างเช่น ค่านิยมทางเหนือและทางตะวันตกของสหรัฐอเมริกามักจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเมื่อถูกดูถูกในเกียรติยศศักดิ์ศรี (Nisbett & Cohen. 1996: unpagged)

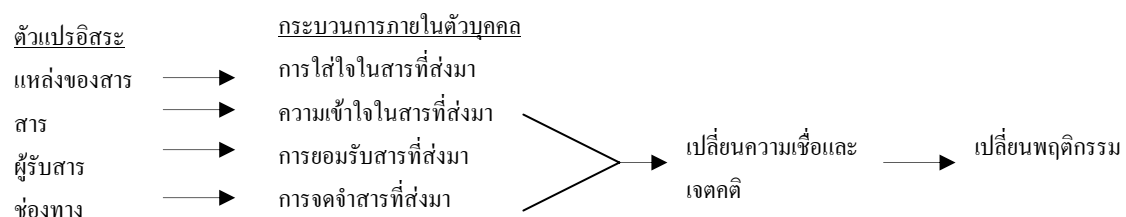
3.1.4 เป้าหมาย (Long-Term Goals) เป้าหมายจะมีส่วนในการชักจูงในการที่จะแสดงความก้าวร้าวได้ ยกตัวอย่างเช่น การข่มขู่ให้คนอื่นยำเกรงหรือกลัวเป็นเป้าหมายของสมาชิกในกลุ่ม (Horowitz & Schwartz. 1974; Klein & Maxson. 1989: unpagged)

3.1.5 ความเชื่อ (Beliefs) มีหลายความเชื่อที่มีบทบาทต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับการรับรู้ความสามารถ (Bandura. 1977) เช่น มีความเชื่อว่าการทำให้ได้ผลสำเร็จนั้นจะต้องใช้พฤติกรรมก้าวร้าวจึงจะสำเร็จได้ (Self-efficacy หรือ การรับรู้ความสามารถแห่งตน) ซึ่งการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวนี้มีความสัมพันธ์กับความเชื่ออย่างมีนัยสำคัญ คือยิ่งมีความเชื่อมากจะ

แสดงพฤติกรรมมาก (Huesmann; & Guerra. 1997: unpagged) ซึ่งสอดคล้องกับ Erdley (1992) (อ้างอิงจาก ทิพย์วัลย์ สุทิน. 2539. หน้า 34) ได้ตรวจสอบกระบวนการทางปัญญาสังคม (social cognitive) 3 ตัว คือ เป้าหมายทางสังคม การเชื่อในความสามารถของตนเองและความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว พบว่าเด็กกลุ่มที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงจะมีกระบวนการทางปัญญาที่แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ก้าวร้าว คือ กลุ่มก้าวร้าวมีจุดมุ่งหมายในการแสดงพฤติกรรมต่อต้านสังคม กลุ่มที่ไม่ก้าวร้าวจะมีจุดมุ่งหมายในพฤติกรรมที่น่าปรารถนาของสังคม เด็กก้าวร้าวมีความเชื่อว่าสามารถทำความก้าวร้าวได้ดีกว่ากลุ่มไม่ก้าวร้าวและความเชื่อว่าการแก้ไขปัญหาคือการใช้ความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่ควรทำมากกว่าจะหลีกเลี่ยงปัญหาหรือแก้ปัญหาด้วยสันติวิธีและการที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมใดๆนั้นส่วนหนึ่งมาจากความเชื่อต่อสิ่งที่จะกระทำว่ามีความสอดคล้องกับความเป็นจริง

3.1.6 เจตคติ (Attitude) เป็นพื้นฐานของการประเมินของบุคคลเกี่ยวกับผู้คน วัตถุ

รอบตัวรวมถึงประเด็นหัวข้อในการสนทนา (Petty & Cacioppo.1986: pp.4) การเรียนรู้จากผลการกระทำในอดีต ถ้าผลกรรมนั้นน่าพึงใจ เราจะมีแนวโน้มจะทำอย่างนั้นอีกเมื่อมีสิ่งเร้าเดิมปรากฏ และถ้าผลกรรมนั้นไม่น่าพึงใจ เราจะหาทางหลีกเลี่ยงไม่ทำอย่างนั้นอีกเมื่อมีสิ่งเร้าเดิมปรากฏขึ้นมา บุคคลที่แสดงเจตคติออกมาเป็นภาษาแล้วได้รับแรงเสริมย่อมจะทำให้เจตคตินั้นมั่นคงยิ่งขึ้น แต่ถ้าได้รับผลกรรมที่ไม่พึงพอใจเขาจะเปลี่ยนเจตคติไปในทิศทางอื่นและในบางครั้งเจตคติที่เราถืออยู่เกิดมาจากการเลียนแบบจากผู้อื่น เพียงแต่เราเห็นตัวอย่างจากผู้อื่นเราก็จะเรียนรู้ได้แล้ว ถึงแม้เราจะมิได้นำเอาความรู้นั้นมาปฏิบัติตามก็ตาม เช่น พ่อแม่ที่แสดงอาการไม่ชอบและวิจารณ์คนอื่นในด้านไม่ดี ลูกซึ่งได้เห็นการกระทำเช่นนี้บ่อยๆก็จะได้รับเอาเจตคติของพ่อแม่มาโดยการเลียนแบบและแสดงท่าทางที่ไม่ดีต่อคนๆนั้นเช่นกัน การเปลี่ยนแปลงของเจตคติที่เกิดขึ้นนี้เป็นกระบวนการที่เกิดจากการที่ผู้รับสารเกิดการใส่ใจต่อสารที่ส่งมา สารทำให้ผู้รับเกิดความเข้าใจความหมายที่ส่งมากับสาร จนทำให้ผู้รับสารเกิดการยอมรับ และช่องทางในการสื่อสารมีผลต่อการจดจำสาร รูปของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของระบบการสื่อความหมายกับกระบวนการที่เกิดภายในตัวบุคคลในขณะที่มีการเปลี่ยนเจตคติมีรายละเอียดดังภาพประกอบที่ 4 (อ้างอิง จิตวิทยาสังคม:ทฤษฎีและการประยุกต์. สิทธิโชค วรรณสันติกุล. หน้า 129)



ภาพประกอบ 4 แสดงแนวคิดในการเปลี่ยนเจตคติโดยใช้การสื่อความหมาย

เมื่อผู้รับสารใส่ใจในตัวสารที่ส่งมาจนเกิดความเข้าใจความหมายของสารแล้ว หากสารมีความหมายตรงกับความต้องการของเขา เขาจึงจะยอมรับสารได้เร็วและง่าย ในทางตรงกันข้ามคนเราอาจจะเข้าใจสารได้ดีแต่อาจจะต่อต้านไม่รับสารเพราะว่าไม่ตอบสนองความต้องการ และหากผู้รับสารจดจำได้ อิทธิพลของสารนั้นจะเปลี่ยนเจตคติของผู้รับสารได้ดังเช่นการที่เด็กได้ยืมพ่อแม่ที่แสดงอาการไม่ชอบและวิจารณ์คนอื่นในด้านไม่ดีเมื่อเด็กได้เห็นคนที่พ่อแม่วิจารณ์ในที่อื่น ๆ ก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อคนๆนั้น เจตคติที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลนั้นจะมีองค์ประกอบดังนี้ (อ้างอิงจาก จิตวิทยาสังคม. งามตา วรินทร์านนท์. หน้า 212)

องค์ประกอบทางการรู้คิด (Cognitive component) เจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นจะต้องประกอบด้วยความรู้หรือความเชื่อที่บุคคลมีเกี่ยวกับเป้าหมายของเจตคติ (attitude object) ที่อาจเป็นวัตถุ บุคคลหรือเหตุการณ์เป็นอันดับแรกและเป็นความรู้ที่มีทิศทางประกอบด้วย คือทางที่ว่าสิ่งนั้นดีเลว มีคุณหรือมีโทษมากน้อยเพียงใด เป็นความรู้หรือความเชื่อถือที่ใช้ประเมินสิ่งนั้นได้ ไม่ได้เป็นเพียงข้อเท็จจริงโดยทั่วไปเท่านั้น เช่น การที่เด็กจะมีเจตคติต่อการเล่นเกม นั้น เด็กจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเกมหรือเคยเล่นเกมมาก่อน ปริมาณความรู้ที่จำเป็นสำหรับการก่อตั้งเจตคตินั้นขึ้นอยู่กับแต่ละคน บางคนมีความรู้เพียงเล็กน้อยและด้านเดียวก็มีเจตคติที่ดีแต่บางคนอาจต้องรู้รายละเอียดทั้งด้านดีและไม่ดีก่อนที่จะตั้งเจตคติของตนได้

องค์ประกอบทางความรู้สึก (Affective component) คือ อารมณ์ของบุคคลเกี่ยวกับวัตถุทางเจตคตินั้น เช่นเดียวกับองค์ประกอบแรก ความรู้สึกของบุคคลก็ต้องมีทิศทางด้วย ซึ่งหมายถึงความชอบความไม่ชอบสิ่งหนึ่ง หรือความพอใจไม่พอใจสิ่งหนึ่ง องค์ประกอบนี้ของเจตคติต่อสิ่งหนึ่งของบุคคลจะสอดคล้องกับทิศทางขององค์ประกอบแรกของเขาด้วย กล่าวคือ ถ้าบุคคลเชื่อว่าสิ่งใดดีมีประโยชน์ บุคคลก็จะชอบและพอใจสิ่งนั้น ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลเชื่อว่าสิ่งนั้นเลวหรือมีโทษ บุคคลก็จะไม่ชอบไม่พอใจสิ่งนั้น

องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Action tendency component) เมื่อบุคคลมีความรู้เชิงประเมินค่าและมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้นแล้ว สิ่งที่สอดคล้องกันซึ่งติดตามมาคือความพร้อมที่จะกระทำทำให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตนต่อสิ่งนั้นด้วย

นอกจากองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ เจตคดียังมีลักษณะที่สำคัญอีก 2 ประการ คือ มีทิศทาง หมายถึง มีทิศทางไปในทางบวกหรือลบ ดีหรือเลว ชอบหรือไม่ชอบ มีความเข้มหรือความรุนแรง เช่น อาจมีเจตคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดรุนแรงมากและอีกสิ่งหนึ่งเบาบางขึ้นอยู่กับความสำคัญของสิ่งนั้น บุคคลที่มีเจตคติในทางบวกต่อความรุนแรงก็เป็นส่วนหนึ่งของลักษณะเฉพาะของบุคคลที่มีความก้าวร้าวด้วยเช่นกัน หากกลุ่มบุคคล(สังคม)ที่มีเจตคติทางบวกต่อความรุนแรงมากบุคคลที่เป็นสมาชิกในกลุ่มก็ยิ่ง

จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ยกตัวอย่างเช่น หากมีเจตคติทางบวกต่อการกระทำรุนแรงกับผู้หญิงก็ จะมีความสัมพันธ์กับการกระทำรุนแรงทางเพศต่อสตรี (e.g., Malamuth et al. 1995: unpagged) หรือในอีกความหมายหนึ่งก็คือในสังคมที่มีเจตคติทางบวกต่อการกระทำรุนแรง ผู้หญิงจะเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับ ความรุนแรงมากกว่าในสังคมโดยทั่วไป (Anderson.1996: unpagged)

กระบวนการของการเลียนแบบถือเป็นส่วนสำคัญต่อการถ่ายโอนเจตคติ การเล่นเกมรุนแรง ของเด็ก การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น บิดามารดา เด็ก มักเลียนแบบพ่อแม่ในการกระทำต่างๆ หากเด็กโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพและนิยมความรุนแรง มักจะผ่านการเลียนแบบมาจากพ่อแม่ที่เกรี้ยวกราดรุนแรงหรือที่ชอบการลงโทษ ลักษณะการ เลียนแบบนี้เรียกว่าการเลียนแบบต่อผู้ก้าวร้าว Anna Freud (1973) ได้บันทึกไว้ว่า ขบวนการนี้ เนื่องจากเด็กที่หวาดกลัวได้รับเอานิสัยความก้าวร้าวจากบุคคลที่ขู่เข็ญ และด้วยเหตุนี้เขาจึงแปรสภาพ จากความกลัวมาเป็นชอบของบุคคลนั้น (อ้างอิงจาก จิตวิทยาทั่วไป.จำรอง เงินดี หน้า 375)

3.2 Situational Factors เป็นสถานการณ์ที่เข้ามากระตุ้นหรือสถานการณ์ที่แนะนำ หรือชักจูงให้เกิดความก้าวร้าว ประกอบไปด้วย

3.2.1 สัญญาณความก้าวร้าว (Aggressive Cues) จากแนวคิดของเบอร์โควิทซ์

(Berkowitz.1964:unpagged) กล่าวว่า ความคับข้องใจเป็นตัวที่ก่อให้เกิดความก้าวร้าวแต่การแสดง ความก้าวร้าวจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม กล่าวคือ แรงขับ ภายในจะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เข้ามากระตุ้นนั้นคือถ้าเกิดความคับข้องใจน้อย แต่มี สถานการณ์กระตุ้นมากก็เกิดความก้าวร้าวได้ หรือถ้าเกิดความคับข้องใจมากแต่มีสถานการณ์เข้ามา กระตุ้นน้อยก็ไม่เกิดความก้าวร้าว นอกจากนี้สัญญาณความก้าวร้าวยังมีความสัมพันธ์ระหว่างความ ก้าวร้าวกับความคิดทางปัญญา Berkowitz & LePage (1967) พบว่าการได้เห็นปืนหรืออาวุธ ไม่ว่าจะ เป็นรูปภาพหรือคำพูดที่พูดถึงอาวุธเพียงเล็กน้อยสามารถเพิ่มความคิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวได้ (CA Anderson et al. 1998: unpagged) ในสถานการณ์อื่นๆก็เช่นเดียวกันเช่น การดูทีวี ภาพยนตร์ หรือ การเล่นเกมที่มีความรุนแรงจะมีผลกระทบต่อความคิดของคนที่ได้เห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ นั้นๆ (Anderson & Dill 2000; Bushman 1998: unpagged)

3.2.2 การกระตุ้น (Provocation) หมายถึง การหมิ่นประมาท การดูถูก ซึ่งเป็น

ความก้าวร้าวทางวาจา , ความก้าวร้าวทางร่างกาย , การบรรลุให้ถึงเป้าหมาย มีผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการ อยู่ยู่ในสถานที่ที่มีความรุนแรงและมีความก้าวร้าว เป็นสถานที่ซึ่งมีคนพาล (Cowie et al.2001; Folger & Baron. 1996: unpagged) พบว่าสามารถกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน

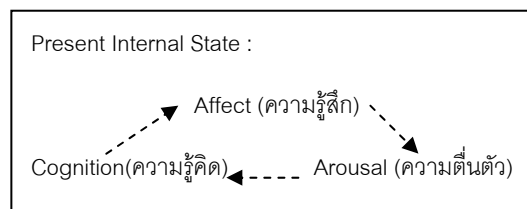
สอดคล้องกับ Baron (1999) พบว่าการที่บุคคลได้พบเห็นความไม่ยุติธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

3.2.3 ความคับข้องใจ (Frustration) หมายถึง การขัดขวางไม่ให้อรรถประโยชน์เป้าหมายและโดยสิ่งที่เข้ามากระตุ้น (provocation) ก็จะเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุที่ทำให้เกิดความคับข้องใจเช่นกัน ในกรณีที่บุคคลถูกขัดขวางไม่ให้อรรถประโยชน์เป้าหมาย ความคับข้องใจนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สนับสนุนให้เกิดหรือเพิ่มความก้าวร้าวได้ (e.g., Dill & Anderson 1995: unpagged) แต่ความคับข้องใจไม่ใช่สิ่งที่มีความเข้มข้นพอที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าวเพียงอย่างเดียวยังมีสาเหตุอื่นที่ทำให้เกิดความคับข้องใจได้เช่นกัน (Marcus-Newhall et al. 2000; Pederson et al. 2000: unpagged)

3.2.4 การได้รับบาดเจ็บและความไม่ได้รับความสะดวกสบาย Berkowitz (1993) พบว่าเหตุการณ์ที่มีสิ่งเร้าที่มีเงื่อนไข เช่น ความร้อน เสียงดัง และความไม่สะดวกสบาย สามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้ ความไม่สะดวกสบายต่างๆไป เช่น การนั่งอยู่ในห้องที่มีอากาศร้อน ซึ่งภาวะการณืเช่นนี้จะส่งผลกระทบต่อความรู้สึก ความคิดและกระบวนการของการปลุกกระตุ้นต่อความก้าวร้าวให้ทำงานได้อย่างทันทีทันใดเหมือนกับเป็นการตอบสนองโดยอัตโนมัติ

3.2.5 ยาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์และคาเฟอีนก็จะส่งผลกระทบต่อความก้าวร้าวโดยสามารถทำให้เพิ่มความก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน (Bushman. 1993: unpagged) นอกจากนี้ Bushman (1997) พบว่ายาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์จะเป็นปัจจัยที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ง่ายขึ้นเมื่ออยู่ในสภาพการณ์ เช่น ความคับข้องใจ

ส่วนที่ 2 เป็นรายละเอียดของกระบวนการภายในตัวบุคคล (ROUTE) จากภาพประกอบที่ 5 จะเห็นว่าในส่วนนี้ประกอบด้วย Cognitive Affect และ Arousal ซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดมาจากกระบวนการภายในและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม เช่น คุณลักษณะก้าวร้าวของบุคคลและความเชื่อมโยงระหว่างความก้าวร้าวในภาพยนตร์กับการเรียนรู้หรือความคิดภายใน (Anderson 1997) ความรู้สึกก้าวร้าว และพฤติกรรมก้าวร้าว (Bushman 1995) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้



ภาพประกอบ 5 (ROUTE) แสดงรายละเอียดของกระบวนการภายในตัวบุคคลก่อนการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรม

3.3 Cognition (ความรู้คิด) ความรู้คิดภายในตัวบุคคลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นจะประกอบไปด้วย

3.3.1 ความคิดมุ่งร้าย (Hostile Thoughts) ตัวแปรบางตัวที่กระตุ้นให้เกิด

พฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับความคิดภายใน ความถี่ของสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้นจะทำให้ผู้ถูกกระตุ้นบันทึกเหตุการณ์และรับเข้ามาในความคิดและความจำ ด้วยเหตุนี้เองผลจากสถานการณ์ที่เข้ามากระตุ้นอย่างทันทีทันใดก็จะสามารถทำให้เกิดความคิดได้ในช่วงระยะเวลาอันสั้น (e.g., Bargh et al. 1988 ; Sedikides & Skowronski. 1990: unpagged) ซึ่งการเกิดความคิดเพียงชั่วขณะนี้เรียกว่า priming ยกตัวอย่างเช่น สื่อก้าวร้าวเช่นเกม ก็สามารถทำให้เกิด priming ได้ เช่น ในขณะที่มีศัตรูเข้ามาทำร้ายก็จะเกิด priming ที่จะตอบสนองต่อการทำร้ายนั้น

3.3.2 Scripts จากที่ Huesmann (1998) กล่าวว่าเมื่อเด็กมีการเปิดรับสื่อรุนแรงหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ก้าวร้าวพวกเขาจะเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร เช่น หากเด็กเปิดรับสื่อจำพวกหนังสงคราม การชกกันในห้อง การต่อสู้ เด็กก็จะเรียนรู้ความรุนแรงจากสื่อเหล่านี้ หรือจากเพื่อนและบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็เช่นกัน เด็กจะเกิดกระบวนการประมวลผลขั้นพื้นฐานของการพัฒนาการทางสติปัญญาเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมชั้นนำของความก้าวร้าว หากเด็กได้เห็นการแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งแล้วเด็กก็ควรจะแสดงพฤติกรรมโต้ตอบต่อสถานการณ์หรือกับพฤติกรรมนั้นอย่างไรแสดงว่าเกิดการเรียนรู้ขึ้น เช่น ครั้งแรกเห็นเพื่อนพูดจาหยาบคายกันในกลุ่ม ต่อมาเมื่อเข้ากลุ่มจึงพูดจาหยาบคายกับเพื่อนด้วย นอกจากนี้ Scripts ยังสามารถทำให้เกิดการลำเอียงของการระบุเหตุของความก้าวร้าวซึ่งจะไปมีความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมชั้นนำความก้าวร้าวได้เช่นกัน (Crick & Dodge 1994;Dodge & Coie 1987: unpagged) เช่น เด็กที่หกล้มเนื่องจากสะดุดขาเพื่อนหากเด็กคนนั้นมีความลำเอียงของการระบุเหตุของความก้าวร้าว(เกิดจากเด็กเคยได้รับประสบการณ์ว่าเพื่อนเคยแกล้งแบบเดียวกันนี้) ก็จะเข้าใจว่าเพื่อนคนนั้นหาเรื่องทะเลาะวิวาท เป็นต้น

Scripts จะรวมเอารายละเอียดของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆกัน เมื่อเกิดบ่อยขึ้นก็จะกลายเป็นแบบแผนของพฤติกรรม (Ableson 1981; Schank & Abelson 1977:unpagged) ยิ่งไปกว่านั้น script ยังสามารถเปลี่ยนความคาดหวังและเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมซึ่งก่อให้เกิดความสำคัญในพฤติกรรมทางสังคมอีกด้วย (Anderson 1983; Anderson & Godfrey 1987; Marsh et al.1998:unpagged) ยกตัวอย่างเช่น บุคคลคาดหวังว่าจะแก้ปัญหาเหตุการณ์ที่มีการขัดแย้งด้วยความก้าวร้าวก็จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือคาดหวังว่าบุคคลอื่นจะต้องแสดงความก้าวร้าวในการแก้ปัญหาด้วยเช่นกันซึ่งสอดคล้องกับการทดลองของบุชแมนและแอนเดอร์สัน (Bushman and

Anderson.2001:unpaged) ที่ได้ทำการทดลองกับนักเรียนในวิทยาลัย จำนวน 224 คน เป็นชายและหญิงอย่างละ 112 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกให้เล่นเกมรุนแรง อีกกลุ่มหนึ่งให้เล่นเกมไม่รุนแรง หลังจากนั้นให้อ่านแบบสอบถามที่เป็นเหตุการณ์ที่แสดงความขัดแย้งกันแล้วให้เด็กตอบว่าจะทำ, พูด, คิดหรือรู้สึกกับเหตุการณ์อย่างไรต่อไป ผลปรากฏว่าเด็กที่เล่นเกมรุนแรงจะตอบในลักษณะที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในการแก้ปัญหา , มีความคิดและความรู้สึกโกรธต่อความขัดแย้งนั้นมากกว่าเด็กที่ไม่เล่นเกมรุนแรง จะเห็นได้ว่าการแสดงพฤติกรรมตามสถานการณ์และพฤติกรรมขึ้นนำ (scripts) จะมีส่วนเชื่อมโยงไปยังหน่วยความจำที่มีอยู่เดิม ดังนั้นยิ่งเกิดพฤติกรรมเหล่านั้นบ่อยครั้งเท่าไรยิ่งเพิ่มการเชื่อมโยงนี้ให้เข้มแข็งมากขึ้นตามไปด้วย ในกรณีเดียวกันหากเด็กได้เห็นสื่อก้าวร้าวรุนแรงในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การต่อสู้ในเกมซึ่งมีฉาก (สถานการณ์) ไม่ซ้ำกันหรือการได้เห็นพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตประจำวันจากเพื่อน บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเด็กก็จะจำและบันทึกเหตุการณ์ต่างๆนั้นไว้ แล้วเอาไปเชื่อมโยงกันในความจำกับเหตุการณ์ต่างๆที่เคยเห็นมาและจะถูกเก็บไว้ในรูปของสัญลักษณ์ภายในสมองหรือเป็นสัญลักษณ์ทางภาษาซึ่งสามารถใช้ในการอ้างอิงในอนาคตต่อไปส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในอนาคต

3.4 Affect (ความรู้สึก) เป็นตัวแปรหนึ่งซึ่งส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งองค์ประกอบและรูปแบบของความรู้สึกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนั้นจะประกอบไปด้วย

3.4.1 อารมณ์และความรู้สึก (Mood And Emotion) ตัวแปรที่ส่งผลโดยตรงต่อความรู้สึกจะถูกสร้างขึ้นหลังจากที่เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวออกไปแล้ว ยกตัวอย่างเช่น การบาดเจ็บจะเพิ่มความโกรธและความมั่งร้าย (Berkowitz. 1993 ; K.B. Anderson et al. 1998: unpagged) การอยู่ในสภาวะที่มีความไม่สะดวกสบายสามารถเพิ่มความรู้สึกทางด้านลบทั้งในระดับที่ไม่รุนแรงไปจนถึงรุนแรง (Anderson et al. 1996a: unpagged) ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์รุนแรงก็สามารถส่งผลต่อความรู้สึกก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน (Anderson. 1997 ; Bushman 1995 ; Bushman & Geen. 1990 ; Hassen & Hansen. 1990: unpagged) ดังนั้นในตัวบุคคลคนหนึ่งก็จะมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกที่มั่งร้ายหลากหลายรูปแบบ

3.4.2 แรงขับต่อการตอบสนอง (Expressive Motor Response) เป็นการตอบสนองต่อความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติซึ่งเป็นการแสดงออกทางสีหน้าที่เกิดจากการที่ได้รับบาดเจ็บโดยกระทันหันหรือแม้แต่การแสดงความเจ็บปวดจากการที่ได้รับวัคซีนในทารกแรกเกิด (citing IZARD. 1991. pp.245) ซึ่งจะมีการตอบสนองที่ชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Berkowitz (1993) ซึ่งพบว่าหากบุคคลประสบกับเหตุการณ์ที่มีสิ่งเร้าโดยตรงจะทำให้เกิดการกระตุ้นต่อแรงขับทางความก้าวร้าวที่ส่งผลไปยังการแสดงความรู้สึกออกทางสีหน้า ซึ่งการแสดงออกเช่นนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ

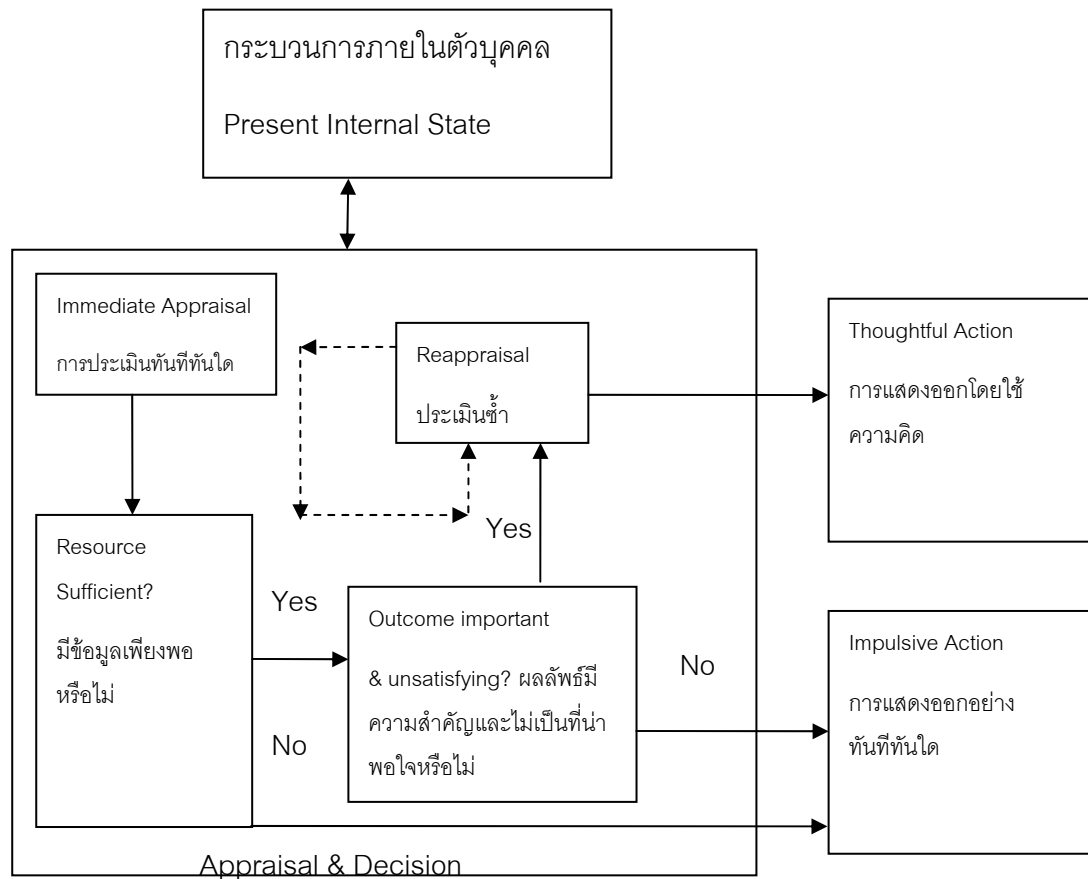
ของโครงสร้างทางความรู้ในแต่ละบุคคล เช่น บางคนสามารถระงับการแสดงออกทางสีหน้าได้แม้ว่าจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่มากกระตุ้นต่อแรงขับทางความก้าวร้าว และหากบุคคลตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรงหรือก้าวร้าวซ้ำๆกัน ความรู้สึกต่อสภาพการณ์นั้นอาจเป็นความรู้สึกที่เฉยเมยหรือไม่มีความรู้สึกใดๆ เรียกว่ามีการลดความรู้สึกต่อความก้าวร้าวซึ่งหมายถึง การแผ่ขยายของความรุนแรงที่ทำให้การตอบสนองต่อความก้าวร้าวในด้านความกลัวลดลงถึงแม้ว่าความรุนแรงจะอยู่ในระดับที่เพิ่มขึ้น (citing Drabman and Thomas. 1974; Thomas et al.,1977) เช่น ความรู้สึกเฉยเมยต่อการทะเลาะวิวาท เป็นต้น

3.5 Arousal (ความตื่นตัว) หมายถึงสภาวะร่างกายที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน

หลายด้าน เช่น หัวใจเต้นเร็วขึ้น เลือดสูบฉีดแรงขึ้น ซึ่งเป็นผลให้บุคคลมีความร้อนผ่าวขึ้นที่ใบหน้า ความตื่นตัวนี้สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือทางสรีระหลายชนิด เช่น วัดอัตราการเต้นของหัวใจ หรือระดับการสูบฉีดโลหิต คนส่วนมากที่ประสบกับสภาพการณ์ที่ได้รับการโจมตีด้วยวาจาและการทำร้ายร่างกายจะเกิดความตื่นตัวและพร้อมที่จะตอบสนองเป็นความก้าวร้าวได้ อากาศที่ร้อนก็สามารถเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจในขณะที่ก็จะไปลดการตื่นตัวในเวลาเดียวกัน เหตุนี้เองที่เป็นสิ่งชี้ให้เห็นว่า ความร้อนอาจจะเพิ่มความก้าวร้าวในส่วนของกระบวนการภายในตัวบุคคลก่อนที่จะแสดงพฤติกรรม (Route) (Anderson et al.2000: unpagged)

ทั้ง Cognitive, Affect และ Arousal จะมีการติดต่อเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน (Interconnection) ซึ่งสาเหตุของพฤติกรรมที่เกิดจากความคิดและความตื่นตัว (Cognition and Arousal) จะไปกระตุ้นความรู้สึก (Affect) และเกิดกระบวนการทางด้านความคิดในสมองหลายๆครั้ง (Schachter; & Singer 1962 and William James 1890) ในขณะเดียวกันความรู้สึกก็จะไปกระตุ้นความคิดและความตื่นตัว (Bower. 1981) มีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลมักจะใช้สถานะความรู้สึกในการบังคับหรือเป็นตัวชี้้นำการตัดสินใจและแสดงออกต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้นเกิดเป็นพฤติกรรม (Forgas 1992, Schwarz & Clore 1996) และพฤติกรรมที่แสดงออกมาสามารถอธิบายจากกระบวนการต่างๆที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทั้งที่เป็นการแสดงออกโดยไตร่ตรองและโดยอัตโนมัติที่ยากเกินจะควบคุมได้ (e.g., Robinson 1998; Smith; & Lazarus 1993: unpagged)

ส่วนที่ 3 เป็น Outcome จะเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการที่ตัวแปรที่เข้าผ่านไปในกระบวนการประเมินและตัดสินใจซึ่งจะไปมีส่วนสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึก และความตื่นตัว

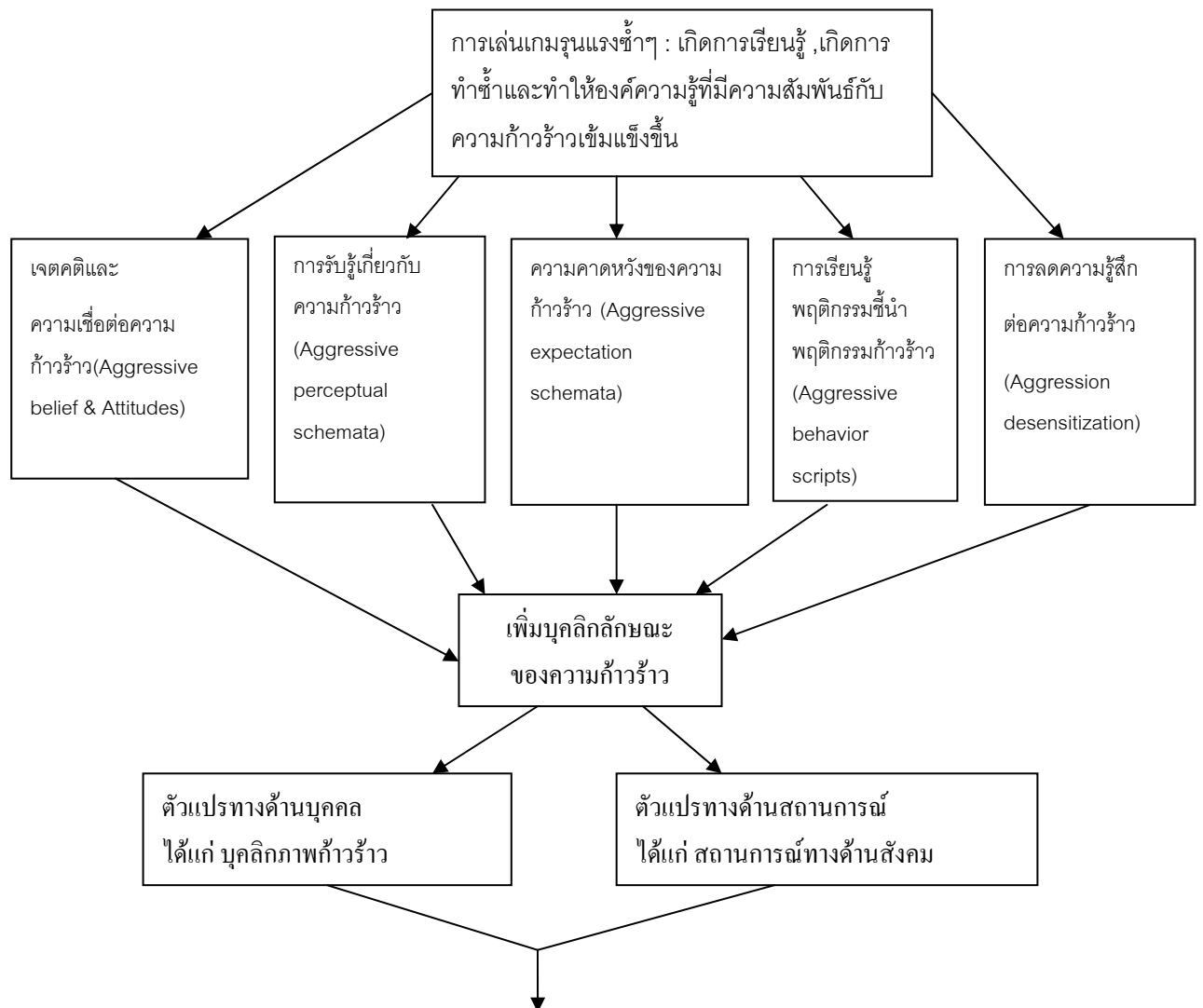


ภาพประกอบ 6 The general aggression model: เป็นส่วนขยายให้เห็นกระบวนการประเมินและการตัดสินใจ

ที่มา : Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. *Annual Review of psychology*.p.40

ในทันทีที่มีการประเมินสถานการณ์เพื่อจะแสดงพฤติกรรมทั้งในสถานการณ์ที่มีหรือไม่มีสิ่งเร้าเข้ามากระตุ้น คุณลักษณะของบุคคลในแต่ละคนจะเข้ามามีผลในการเกิดพฤติกรรมด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น ถ้าบุคคล (target) เคยได้รับประสบการณ์จากการแสดงความก้าวร้าวที่เข้ามากระตุ้น หรือการได้เห็นการตอบสนองจากตัวแบบแล้วมีการแสดงพฤติกรรมออกมาต่อสถานการณ์นั้นตามการเรียนรู้ในอดีตก็เท่า กับว่าเด็กได้เรียนรู้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นและพร้อมที่จะตอบสนองได้อย่างทันทีทันใดต่อสถานการณ์เดียวกันนี้

การเกิดพฤติกรรมใดๆก็ตาม ในส่วนของตัวบุคคล (Person Factors) จะมีผลต่อการตัดสินใจต่อการเกิดพฤติกรรมไม่ว่าจะมีสถานการณ์เข้ามาในรูปแบบใด ซึ่งกระบวนการภายในตัวบุคคล (present internal state) นี้เองที่เป็นจุดกำเนิดเป้าหมาย และความคาดหวังของบุคคลจากการสั่งสมองค์ความรู้ต่างๆในส่วนที่ต่อเนื่องมาจากอดีต เช่น การรับสื่อรุนแรง ความยากจนของบิดามารดา ทำให้เกิดความก้าวร้าวได้เมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (Huesmann & Milker. 1994 ; Patterson et al. 1992: unpagged) รวมถึงการมีตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น กลุ่มเพื่อน หรือบุคคลในครอบครัว ดังนั้นผลกระทบในระยะยาวจากการพัฒนาการของสมองในสภาพแวดล้อมหรือการเลียนแบบจากตัวแบบในที่นี้ในโมเดลของ GAM จะใช้ตัวแบบจากการเล่นเกม ซึ่งจะทำให้มีการพัฒนาการเกิดเป็นองค์ประกอบของโครงสร้างทางความรู้ ดังภาพประกอบที่ 7

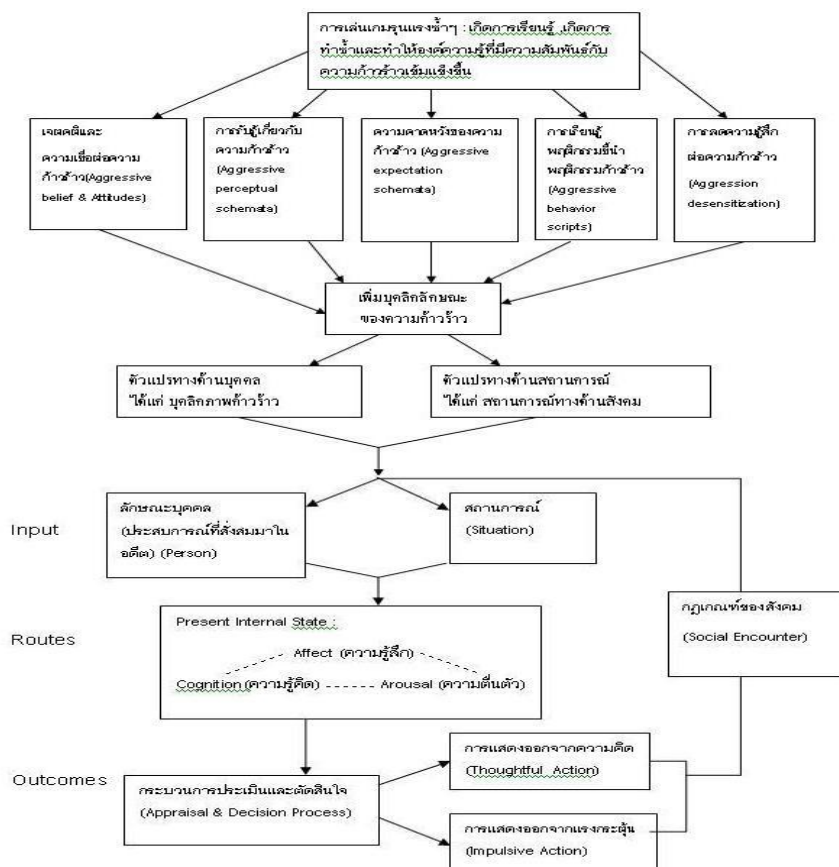


General Aggression Model ในรูปที่ 3

ภาพประกอบ 7 The general aggression model ในส่วนของกระบวนการภายในตัวบุคคล

ที่มา : Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. *Annual Review of psychology*. p.42

โครงสร้างทางความรู้ทั้งห้าตัวนี้จะส่งผลทำให้บุคลิกภาพของบุคคลเปลี่ยน เช่นเดียวกับผู้ที่เปิดรับสื่อรุนแรงเป็นระยะเวลาหลายๆก็สามารถทำให้บุคคลนั้นกลายเป็นผู้ที่มีท่าทางก้าวร้าวมากขึ้น จะมีความลำเอียงในการรับรู้ เจตคติ ความเชื่อ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป (Craig A. Anderson and Brad J. Bushman. 2002: unpagued) การใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงนานๆซ้ำๆกันจะทำให้บุคลิกภาพก้าวร้าวของบุคคลเปลี่ยนและจะไปสัมพันธ์กับกระบวนการในการเกิดพฤติกรรมของตัวบุคคล ซึ่งจะปรากฏชัดมากขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีพฤติกรรมก้าวร้าวและมีนิสัยชอบในการแสดงออกในทางก้าวร้าวมากขึ้น และหากในชีวิตประจำวันมีการพบเห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์กับความก้าวร้าว เช่น กลุ่มเพื่อน บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำๆกันทุกวันก็ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้เช่นเดียวกัน



ภาพประกอบ 8 แสดง General Aggression Model ในภาพรวมทั้งหมด

The General Aggression Model (GAM : Anderson & Bushman) จากภาพประกอบที่ 8 จะแสดงให้เห็นภาพรวมของโมเดลนี้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อบุคคลเรียนรู้โดยการสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัว และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นบุคคลในครอบครัวหรือเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว การเล่นเกมรุนแรงจะทำให้โครงสร้างทางความรู้ของมนุษย์พัฒนาขึ้นมาจนเกิดโครงสร้างความรู้ทั้ง 5 ตัว ซึ่งได้แก่

เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เกิดจากการที่เด็กได้รับตัวแบบที่ก้าวร้าว หรือมีการเล่นเกมรุนแรงซ้ำๆกัน ซึ่งกระบวนการเลียนแบบนี้ถือเป็นส่วนสำคัญต่อการถ่ายโอนเจตคติโดยเด็กจะรับเอาความก้าวร้าวมาเป็นความชอบของตัวเอง ทำให้มีเจตคติไปในทางบวกต่อความก้าวร้าว

การรับรู้ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นการตอบสนองขั้นแรกสุดของเด็กต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม สมองจะตีความสิ่งที่รู้สึกต่อไปอีกขั้นหนึ่งเป็นการรับรู้สิ่งที่เห็นนั้น ได้ยิน หรือรู้สึกนั้นคืออะไร (อ้างอิงจาก จิตวิทยาทั่วไป. สุภาณี สนธิรัตน์. หน้า 143) เมื่อสมองเกิดการรับรู้ก็จะเกิดกระบวนการตีความซึ่งจะตีความว่าอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ อันได้แก่ ประสบการณ์เดิม ความคาดหวังในขณะนั้น ความสนใจ การจัดหมวดหมู่ของสิ่งเร้า ซึ่งทำให้แต่ละคนรับรู้แตกต่างกันออกไป ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับความก้าวร้าวจึงหมายถึง การที่บุคคลแสดงให้เห็นการจัดระบบของพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นกลุ่มตามลักษณะร่วม เช่น ลักษณะของการต่อสู้ของตัวละครในเกม หรือสถานการณ์ที่ระบุได้ว่าเป็นสถานการณ์ก้าวร้าวและส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวตามมาอย่างไร ยกตัวอย่างเช่นเด็กที่เล่นเกมรุนแรงจะสามารถบอกได้ว่าตัวละครในเกมรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร หรือมีฉากในเกมแบบใดที่ต้องใช้การต่อสู้ เป็นต้น

ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เกิดจากการได้รับรู้รายละเอียดของการแสดงพฤติกรรมจากตัวแบบบ่อยๆจนเปลี่ยนความคาดหวังและเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมตามที่ฟิชไบน์และไอเซน (Fiehbien and Ajzen's .1975:Online) กล่าวว่า เมื่อบุคคลนั้นได้รับรู้จากสื่อหรือตัวแบบ สื่อหรือตัวแบบนั้นๆจะมีอิทธิพลต่อเจตคติผ่านความคาดหวัง ถ้ามีความคาดหวังต่อสิ่งใดหรือการกระทำใดมากก็จะมีเจตคติทางบวกต่อสิ่งนั้นมากเช่นกัน อธิบายได้ว่าลักษณะทางจิตใจเป็นปัจจัยที่อธิบายในตัวบุคคลที่จะกำหนดพฤติกรรม ซึ่งบุคคลเกิดการรู้คิดประเมินค่าเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทำนองที่ให้ประโยชน์หรือโทษ ทำให้มีความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางที่ชอบ พอใจมากขึ้นต่อสิ่งนั้นๆ หรือความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆโดยมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ รวมทั้งความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่างไรในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งนั้น (British Journal of Social Psychology.2000, 39 : 363-380) แสดงให้เห็นว่าเมื่อเด็กมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวก็จะทำให้มีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น

การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เกิดจากการที่เด็กมีการเปิดรับสื่อรุนแรงหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ก้าวร้าวพวกเขาจะเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร เช่น หากเด็กเปิดรับสื่อจำพวกหนังสงคราม การฆ่ากันในหนัง การต่อสู้ เด็กก็จะเรียนรู้ความรุนแรงจากสื่อเหล่านี้ หรือจากเพื่อนและบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็เช่นกัน เด็กจะเกิดกระบวนการประมวลผลขั้นพื้นฐานของการพัฒนาการทางสติปัญญาเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมซึ่งนำของความก้าวร้าว หากเด็กได้เห็นการแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งแล้วเด็กก็ควรจะแสดงพฤติกรรมโต้ตอบต่อสถานการณ์หรือกับพฤติกรรมนั้นอย่างไรแสดงว่าเกิดการเรียนรู้ขึ้น เช่น ครั้งแรกเห็นเพื่อนพูดจาหยาบคายกันในกลุ่ม ต่อมาเมื่อเข้ากลุ่มจึงพูดจาหยาบคายกับเพื่อนด้วย

การลดความรู้สึกต่อความก้าวร้าว จะเกิดขึ้นหากเด็กตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรงหรือก้าวร้าวอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะมาจากตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว หรือการได้เล่นเกมรุนแรงสิ่งเหล่านี้หากเด็กได้รับเป็นประจำทุกวัน จะเกิดการแผ่ขยายของความรุนแรงที่ทำให้การตอบสนองต่อความก้าวร้าวในด้านความกลัวลดลงถึงแม้ว่าความรุนแรงจะอยู่ในระดับที่เพิ่มขึ้น (citing Drabman and Thomas, 1974; Thomas et al., 1977: unpagged) เช่น ความรู้สึกเฉยเมยต่อการทะเลาะวิวาท เป็นต้น

ตัวแปรที่เป็นปัจจัยภายในทั้ง 5 ตัวนี้จะส่งผลทำให้ไปเพิ่มบุคลิกลักษณะของความก้าวร้าวในตัวบุคคล หากมีสิ่งต่างๆที่เข้ามาทั้งสถานการณ์และประกอบกับลักษณะภายในตัวของบุคคลไม่ว่าจะเป็นเพศ คุณลักษณะต่างๆ ฯลฯ จะทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาโดยมีปัจจัยภายในทั้ง 5 ตัวซึ่งจะมีส่วนในการผลักดันให้เกิดพฤติกรรม

4. ทฤษฎีการลดความรู้สึก (Desensitization Theory)

หลักการของทฤษฎีนี้อยู่ที่การที่บุคคลมีความรู้สึกในด้านลบต่อความก้าวร้าวลดลงอันเนื่องมาจากบุคคลนั้นอยู่ในสถานการณ์ก้าวร้าวหรือสิ่งแวดล้อมที่แสดงออกถึงความก้าวร้าวอยู่เป็นประจำ (โดยเฉพาะเด็ก) ถ้าหากได้เห็นหรือได้รับรู้เกี่ยวกับการแสดงความก้าวร้าวที่ตนเองไม่มีการตอบสนองก็สามารถจดจำท่าทางการตอบสนองของบุคคลอื่นในสถานการณ์นั้นได้ และสามารถนำเอาความจำส่วนนี้มาใช้ได้ในภายหลังหากต้องตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น การดูรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงจะมีผลทางกายภาพ เช่น การเพิ่มขึ้นของการเต้นของหัวใจ มีเหงื่อออกมามาก และมีการตอบสนองทางกายภาพต่อระดับความรุนแรงที่แตกต่างกัน (Huesmann, 2003) สภาวะร่างกายที่เกิดขึ้นนี้คล้ายกับการตื่นตัวเมื่อต้องตกอยู่ในสถานการณ์รุนแรง แต่ถ้าหากสถานการณ์นั้นเกิดขึ้นซ้ำๆกันร่างกายก็จะปรับสภาพและกลายเป็นความเคยชินในที่สุด

การลดความรู้สึกจะส่งผลในด้านต่างๆดังนี้

1. เพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าว
2. ความตื่นตัวต่อความรุนแรงในชีวิตประจำวันลดลง เช่น รู้สึกชินชาต่อข่าวฆาตกรรมในหน้าหนังสือพิมพ์
3. มีการตอบสนองพฤติกรรมด้วยความรุนแรง หรือตอบสนองต่อสัญญาณความเจ็บปวดของคนอื่น ด้วยความก้าวร้าวมากกว่าเดิม
4. การให้ความช่วยเหลือต่อผู้ได้รับความรุนแรงลดลง
5. ความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ได้รับความรุนแรงลดลง

จากข้อ 4 และ 5 สามารถอธิบายได้ว่าหากผู้ก้าวร้าวไม่ได้ถูกผู้เคราะห์ร้ายทำให้โกรธมากนัก และผู้เคราะห์ร้ายมีความคล้ายคลึงกับผู้ก้าวร้าวหลายด้าน เช่น อายุ เชื้อชาติ ภูมิภาค สัญญาณ ความเจ็บปวดของผู้เคราะห์ร้ายสามารถทำให้ผู้ก้าวร้าวลดความก้าวร้าวลงได้ ในทางกลับกันหากผู้ก้าวร้าวถูกผู้เคราะห์ร้ายทำให้โกรธมาก และผู้เคราะห์ร้ายมีลักษณะที่แตกต่างจากผู้ก้าวร้าวหลายด้าน สัญญาณความเจ็บปวดของผู้เคราะห์ร้ายจะไม่ทำให้ผู้ก้าวร้าวเกิดความสงสาร และบางครั้งกลับทำให้ผู้ก้าวร้าวเกิดความพอใจ แสดงความก้าวร้าวเพิ่มขึ้นไปอีก

6. ความรู้สึกทางด้านลบต่อผู้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง
7. การรับรู้ต่อการกระทำความผิดของผู้ที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวหรือแสดงความรุนแรงลดลง
8. ตัดสินว่าผู้ที่บาดเจ็บเพราะได้รับความรุนแรงลดลง

การลดความรู้สึกไม่ใช่ว่าจะส่งผลในด้านลบต่อพฤติกรรมเท่านั้นแต่ทฤษฎีนี้ยังสามารถนำไปใช้ในการรักษาโรคหวาดกลัวด้วยโดยใช้ร่วมกับพฤติกรรมทางปัญญา (Cognitive-behavioral) นิยามในการวิจัยสำหรับการรักษาอาการดังกล่าวของทฤษฎีนี้ก็คือ การลดลงของอารมณ์ความรู้สึกที่มีความสัมพันธ์ต่อการตอบสนองในสถานการณ์ก้าวร้าวที่เกิดขึ้นจริง หมายความว่าหากบุคคลมีการลดความรู้สึกต่อสถานการณ์ก้าวร้าวมากเท่าใดก็จะลดการตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นมากขึ้น (e.g., Wolpe, 1958; 1982) ตัวอย่างของการรักษาโรคหวาดกลัวโดยใช้ทฤษฎีนี้ก็คือ การรักษาโรคหวาดกลัวแมงมุม (Bandura; Reese; & Adams. 1982) การรักษาโรคหวาดกลัวงู (Bandura; & Adams. 1977) และการรักษาโรคหวาดกลัวเลือด (Elmore; Wildman; & Westfield. 1980) นอกจากนั้นยังนำไปใช้ในการลดความวิตกกังวลอันเป็นเหตุให้เกิดความสับสนได้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น การลดความกังวลเกี่ยวกับอาการบาดเจ็บ (Pantalon; & Motta. 1998) , การลดความกังวลของผู้ป่วยที่ถูกช่วงชิงทรัพย์หรือถูกข่มขืน (Frank, Anderson, Stewart, Dancu, & West, 1988) และการลดความกังวลเกี่ยวกับฝันร้าย (Schindler, 1980)

ความเกี่ยวข้องระหว่าง GAM และ การลดความรู้สึก (Desensitization)

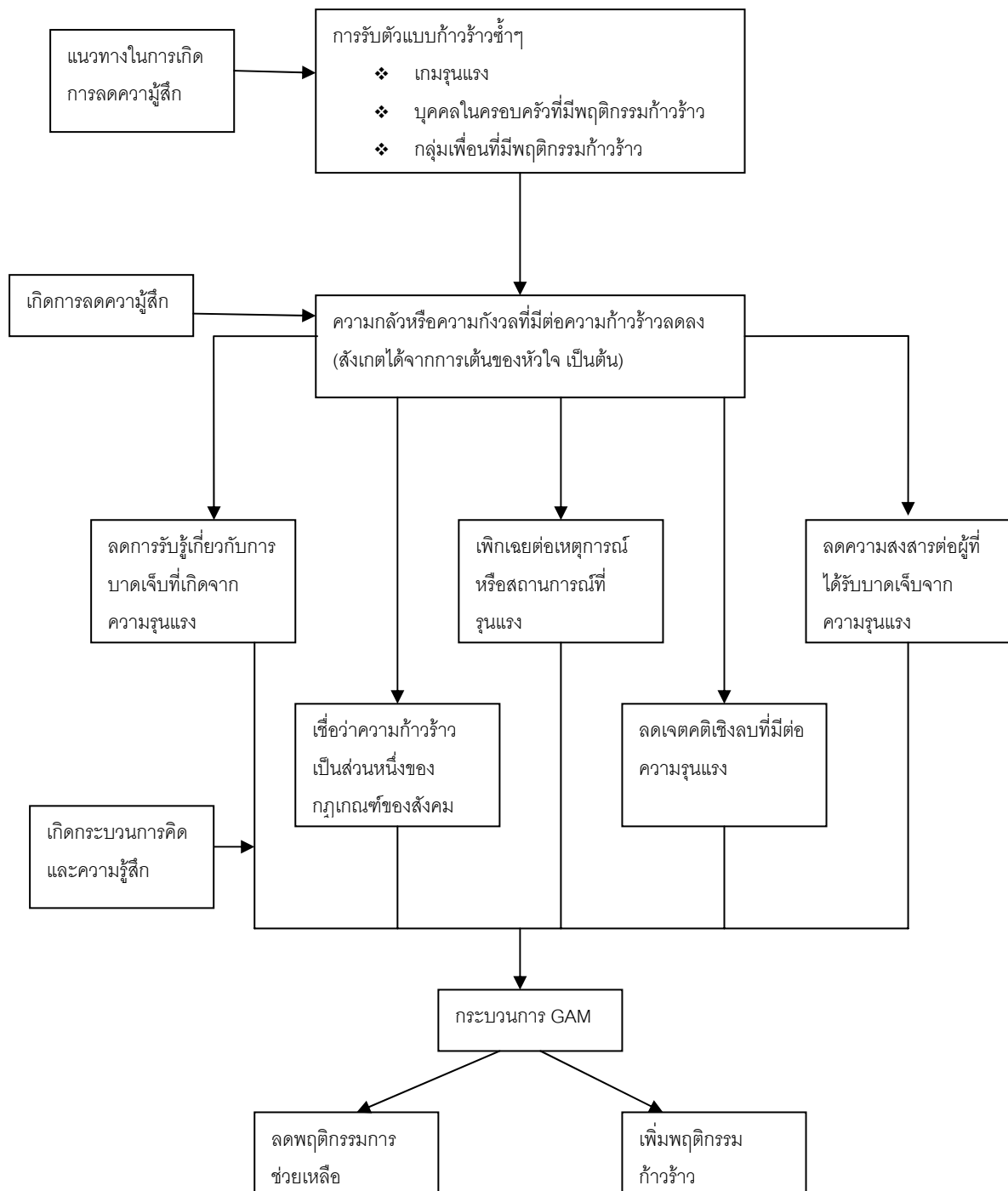
การลดความรู้สึกสามารถนำมาใช้อธิบายการเกิด GAM ได้โดยเมื่อมีสิ่งเร้าเข้ามาจะเกิดกระบวนการภายในที่เรียกว่า กระบวนการภายในตัวบุคคล (present internal state) ดังภาพประกอบที่ 5 ใน GAM ข้างต้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีอิทธิพลทำให้เกิดการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรม

GAM มีความสัมพันธ์กับการลดความรู้สึกอยู่ 2 ทาง คือ (อ้างอิงจาก journal of Experimental Social Psychology หน้า 16)

1. ใช้ในการทำนายทิศทางของความรู้สึกต่อการแสดงออกที่ก้าวร้าวได้ ยกตัวอย่างเช่น ในการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถทำให้ผู้รับเกิดการลดความรู้สึก (ชินชา หรือ เฉยเมย) ที่มีต่อการแสดงออกที่ก้าวร้าวได้

2. ใช้ในการทำนายพฤติกรรมการช่วยเหลือผู้เคราะห์ร้ายได้ ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่เปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงจะมีผลต่อการลดความรู้สึกทำให้พฤติกรรมการช่วยเหลือผู้เคราะห์ร้ายลดลง

ภาพประกอบที่ 9 เป็นภาพที่แสดงรายละเอียดว่าการได้รับตัวแบบก้าวร้าวจะทำให้เกิดการลดความรู้สึกที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมได้อย่างไร และการลดความรู้สึกมีความสัมพันธ์หรือมีอิทธิพลต่อตัวแปรความก้าวร้าวและการช่วยเหลืออย่างไร



ภาพประกอบ 9 กระบวนการเกิดการลดความก้าวร้าว: หลักเกณฑ์ของการปรับตัวที่ทำให้เกิดการลดความก้าวร้าวซึ่งเชื่อมโยงกับ GAM Model

ที่มา : Nicolas L. Carnagery, Craig A. Anderson, Brad J. Bushman. *Journal of Experimental Social Psychology*.

จากภาพประกอบที่ 8 และ 9 เมื่อเกิดกระบวนการ GAM และการลดความรู้สึกภายในตัวบุคคล จะส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมออกมาดังรูปที่ 8 ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำโมเดล GAM นี้มาประยุกต์ใช้ในงานวิจัย โดยจะศึกษาเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง ตัวแบบที่เป็นกลุ่มเพื่อนและบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งเด็กจะมีปฏิสัมพันธ์เป็นประจำในชีวิตประจำวันจะส่งผลต่อโครงสร้างทางความรู้ ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างไร

ตัวอย่าง (1) คนในครอบครัวของคุณพูดว่าจะดีหากไม่ทำตามที่บอก

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

1.2 เกณฑ์การให้คะแนน คำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ ถ้าตอบ “จริงที่สุด” ในคำถามเชิงบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” ได้ 1 คะแนน ถ้าเป็นคำถามเชิงลบจะได้คะแนนตรงข้าม

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยคนในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว กำหนดดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.20 หมายถึง มีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง 1.21 – 2.40 หมายถึง มีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย
คะแนนระหว่าง 2.41 – 3.60 หมายถึง มีพฤติกรรมก้าวร้าวปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.61 – 4.80 หมายถึง มีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก
คะแนนระหว่าง 4.81 – 6.00 หมายถึง มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

2. แบบสอบถามเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อน ผู้วิจัยได้อ้างอิงและดัดแปลงมาจากแบบ สอบถามของ ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์ีย์ (2529) โดยใช้การสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนที่แสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายหรือทางวาจา

2.1 ลักษณะของแบบสอบถาม แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยค และมาตราส่วนประเมินค่า 6 หน่วย จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย”

ตัวอย่าง (0) หากเพื่อนของคุณโกรธอยู่กับใครก็จะยุให้ฉันโกรธเพื่อนคนนั้นไปด้วย

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

ตัวอย่าง (1) เพื่อนของคุณแสดงท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่องของเพื่อนคนอื่นให้เป็นที่สนุกสนานเวลาพูดคุยกัน

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

2.2 เกณฑ์การให้คะแนน คำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ ถ้าตอบ “จริงที่สุด” ในคำถามเชิงบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” ได้ 1 คะแนน ถ้าเป็นคำถามเชิงลบจะได้คะแนนตรงข้าม

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว กำหนดดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ	1.20	หมายถึง	มีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง	1.21 – 2.40	หมายถึง	มีพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย
คะแนนระหว่าง	2.41 – 3.60	หมายถึง	มีพฤติกรรมก้าวร้าวปานกลาง
คะแนนระหว่าง	3.61 – 4.80	หมายถึง	มีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก
คะแนนระหว่าง	4.81 – 6.00	หมายถึง	มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

3. แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกม เป็นแบบสอบถามที่ใช้สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกม เป็นคำถามปลายเปิดให้นักเรียนระบุชื่อเกมที่เล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก จำนวนครั้งที่เล่นในแต่ละสัปดาห์ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดในแต่ละครั้ง และเล่นเกมมาเป็นระยะเวลานานเท่าใด โดยให้เลือกตอบคือระยะเวลาเล่น < 3 เดือน ระยะเวลาเล่น 3-6 เดือน หรือถ้าเล่นเป็นระยะเวลานานมากกว่านั้นให้ระบุ

เกณฑ์การให้คะแนน ผู้วิจัยจะเป็นผู้คัดเลือกว่าเกมใดเป็นเกมรุนแรงจากคำตอบที่ได้ หากตอบว่าไม่เล่นเกมจะคัดออก ส่วนผู้ที่เล่นเกมไม่รุนแรงจะได้คะแนนเป็นศูนย์ ผู้ที่เล่นเกมรุนแรงจะนำจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์มาคำนวณกับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมเพื่อหาพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง

4. แบบสอบถามโครงสร้างความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นแบบสอบถามที่ใช้วัดโครงสร้างทางความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย

4.1 แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้นำแบบวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งดัดแปลงมาจากเอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการสร้างเครื่องมือวิจัย เรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมกับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นในสถานศึกษา

4.1.1 ลักษณะของแบบสอบถาม แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยค และมาตราส่วนประเมินค่า 5 หน่วย จาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง”

ตัวอย่าง (0) เราควรพูดจาประชดประชันใส่คนที่ทำให้เราโกรธ เขาจะารู้ตัว

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตัวอย่าง (1) การขว้างปาทำลายสิ่งของเพื่อระบายความโกรธไม่ใช่เรื่องเลวร้าย

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4.1.2 เกณฑ์การให้คะแนน คำตอบทั้ง 5 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ ถ้าตอบ “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ในคำถามเชิงบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 5 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ได้ 1 คะแนน ถ้าเป็นคำถามเชิงลบจะได้คะแนนตรงข้าม

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว กำหนดดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.66 หมายถึง มีเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว น้อย

คะแนนระหว่าง 1.67 – 3.32 หมายถึง มีเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.33 – 5.00 หมายถึง มีเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว มาก

4.2 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดนี้ขึ้นเองโดยมี ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดดังนี้

1) ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามปลายเปิด โดยมีสถานการณ์จำลองให้นักเรียนตอบเพื่อ ค้นหาที่สามารถบ่งบอกถึงการรับรู้เกี่ยวกับสถานการณ์นั้นว่าเป็นการตีความไปในด้านก้าวร้าว หรือไม่ก้าวร้าวได้

2) นำแบบสอบถามปลายเปิดไปสอบถาม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มี พฤติกรรมค่อนข้างไปทางก้าวร้าวจำนวน 15 คน

3) ผู้วิจัยได้แยกคำที่ได้จากแบบสอบถามเป็น 2 ด้าน คือ

- ด้านที่มีตีความเมื่อมีการรับรู้ต่อสถานการณ์นั้นว่าเป็นไปในทางก้าวร้าว
- ด้านที่มีตีความเมื่อมีการรับรู้ต่อสถานการณ์นั้นว่าเป็นไปในทางที่ไม่ก้าวร้าว

ด้านก้าวร้าว	ด้านไม่ก้าวร้าว
เพื่อนแกล้ง	เป็นอุบัติเหตุ
เพื่อนหาเรื่องทะเลาะ	เพื่อนเล่นด้วย
มีเรื่องทะเลาะกัน	กำลังเล่นกันอยู่ , คอยกันอยู่
เพื่อนกำลังนินทา	คุยกันเฉยๆ
กำลังทะเลาะกัน	มีการเจรจาตกลงกันอยู่
วิ่งไล่ตีกัน	วิ่งเล่นกัน

4.2.1 ลักษณะของแบบสอบถาม ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามโดยสร้างสถานการณ์และ นำคำที่ได้ทั้ง 2 ด้านมาให้ผู้ตอบประเมินว่าสถานการณ์ที่ให้นั้นเป็นไปในด้านใด

ตัวอย่าง (0) ขณะที่นั่งอยู่ในห้องเรียน เพื่อนในห้องข้างของมาโดนนักเรียน
นักเรียนคิดอย่างไร กับเหตุการณ์นี้

เพื่อนแกล้ง

--	--	--	--	--	--	--

 เป็นอุบัติเหตุ

ตัวอย่าง (1) หากนักเรียนเห็นเพื่อนจับกลุ่มคุยกันแล้วมองมาที่ตัวนักเรียน
นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เพื่อนนินทาฉันอยู่

--	--	--	--	--	--	--

 คุยกันเฉยๆ

4.2.2 เกณฑ์การให้คะแนน ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยกาเครื่องหมาย
✓ ในช่องที่คิดว่าสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความน่าจะเป็นไปในทิศทางใด ถ้าตอบไปในด้าน
ก้าวร้าวจะได้ 6 คะแนน และลดลงมาตามลำดับจนถึงไม่เป็นด้านก้าวร้าวจะได้ 1 คะแนน

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว
กำหนดดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ	1.20	หมายถึง มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าวน้อยที่สุด
คะแนนระหว่าง	1.21 – 2.40	หมายถึง มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าวน้อย
คะแนนระหว่าง	2.41 – 3.60	หมายถึง มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าวปานกลาง
คะแนนระหว่าง	3.61 – 4.80	หมายถึง มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าวมาก
คะแนนระหว่าง	4.81 – 6.00	หมายถึง มีการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าวมากที่สุด

4.3 แบบวัดความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดนี้ขึ้น
เองโดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบวัดดังนี้

4.3.2 เกณฑ์การให้คะแนน ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยกาเครื่องหมาย
✓ ในช่องที่มีความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมได้ตอบกับสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาว่ามี
แนวโน้มไปในทิศทางใด ถ้าตอบไปในด้านก้าวร้าวจะได้ 6 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึงไม่
เป็นด้านก้าวร้าวจะได้ 1 คะแนน

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยคาดหวังต่อพฤติกรรมก้าวร้าว กำหนด
ดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.20 หมายถึง มีคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวน้อยที่สุด

คะแนนระหว่าง 1.21 – 2.40 หมายถึง มีคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวน้อย

คะแนนระหว่าง 2.41 – 3.60 หมายถึง มีคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.61 – 4.80 หมายถึง มีคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวมาก

คะแนนระหว่าง 4.81 – 6.00 หมายถึง มีคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวมากที่สุด

4.4 แบบวัดการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดนี้
ขึ้นเองโดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบวัดดังนี้

1) ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามปลายเปิด โดยมีสถานการณ์จำลองให้นักเรียนตอบเพื่อ
ค้นหาคำที่สามารถบ่งบอกได้ว่าการเรียนรู้ในการตอบสนองต่อสถานการณ์ไปในทางก้าวร้าว
หรือไม่ก้าวร้าวได้

2) นำแบบสอบถามปลายเปิดไปสอบถาม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มี
พฤติกรรมค่อนข้างไปทางก้าวร้าวจำนวน 15 คน

3) ผู้วิจัยได้แยกคำที่ได้จากแบบสอบถามเป็น 2 ด้าน คือ

- ด้านที่มีการตอบสนองต่อสถานการณ์ไปในทางก้าวร้าว
- ด้านที่มีการตอบสนองต่อสถานการณ์ไปในทางไม่ก้าวร้าว

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.20 หมายถึง มีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยที่สุด

คะแนนระหว่าง 1.21 – 2.40 หมายถึง มีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย

คะแนนระหว่าง 2.41 – 3.60 หมายถึง มีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.61 – 4.80 หมายถึง มีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

คะแนนระหว่าง 4.81 – 6.00 หมายถึง มีการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

4.5 แบบวัดการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดนี้ขึ้นเองโดยสร้างสถานการณ์และใช้คำที่แสดงความรู้สึกในทางบวกต่อสถานการณ์ก้าวร้าว เช่นคำว่า เฉย ชิน หรือ สนุกต่อสถานการณ์หรือพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้น

4.5.1 ลักษณะของแบบวัดเป็นประโยคแสดงสถานการณ์เพื่อให้นักเรียนตอบความรู้สึกของตนเองว่ามีความรู้สึกต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร

ตัวอย่าง (0) ขณะที่นักเรียนกำลังนั่งรับประทานอาหารแห่งหนึ่งนั้น โต๊ะที่นั่งข้างๆเกิดการโต้เถียงด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย นักเรียนจะรู้สึกเฉยๆ

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

4.5.2 เกณฑ์การให้คะแนน ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ ถ้าตอบ “จริงที่สุด” ในคำถามเชิงบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” ได้ 1 คะแนน ถ้าเป็นคำถามเชิงลบจะได้คะแนนตรงข้าม

สำหรับการจัดระดับค่าของคะแนนเฉลี่ยการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว กำหนดดังนี้

คะแนนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1.20 หมายถึง มีการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวน้อยที่สุด

คะแนนระหว่าง 1.21 – 2.40 หมายถึง มีการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวน้อย

คะแนนระหว่าง ก้าวร้าวปานกลาง	2.41 – 3.60 หมายถึง มีการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรม
คะแนนระหว่าง ก้าวร้าวมาก	3.61 – 4.80 หมายถึง มีการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรม
คะแนนระหว่าง ก้าวร้าวมากที่สุด	4.81 – 6.00 หมายถึง มีการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรม

5. แบบสอบถามวัดพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นแบบสอบถามที่ใช้วัดพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างที่แสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางกายหรือทางวาจาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5.1 ลักษณะของแบบสอบถาม แต่ละข้อประกอบด้วยสถานการณ์และทางเลือกที่ให้กลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะตอบได้ต่อสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา

ตัวอย่าง (0) อาริพุดประทัดประชันจรรยาว่าครูรักจริยามากกว่าคนอื่นในห้องถึงได้คะแนนมากกว่าคนอื่น ถ้านักเรียนเป็นจรรยาจะปฏิบัติตนอย่างไร

- ก. หาทางพูดประทัดประชันอาริเป็นการแก้แค้น
- ข. ไม่สนใจ

ตัวอย่าง (1) อำนวยล้อเลียนสมศักดิ์ว่าทำตัวเหมือนผู้หญิงท่าทางกระตุงกระตึง ถ้านักเรียนเป็นสมศักดิ์นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร

- ก. ขว้างปาสิ่งของที่อยู่ใกล้มือไปยังอำนวย
- ข. ไม่สนใจ

5.2 เกณฑ์การให้คะแนน คำตอบมีให้ 2 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ ถ้าเป็นคำตอบที่เป็นการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 1 คะแนน ถ้าเป็นคำตอบที่ไม่เป็นการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้ 0 คะแนน

การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. การหาคุณภาพของแบบสอบถามทุกฉบับที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity)

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- 1) อ. ดร.วิลาสลักษณ์ ชวัลลดี

2) อ. รศ. ดร. อรพินทร์ ชูชม

3) อ. ดร.สุภาพร ณะชานันท์

ซึ่งทั้ง 3 ท่านเป็นอาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤกษศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจเป็นอย่างดีในเรื่องเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการวัดและเป็นผู้พิจารณาข้อความแต่ละข้อในแบบสอบถามแต่ละฉบับว่ามีเนื้อหาตรงตามนิยามปฏิบัติการหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์ที่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันทั้งหมด แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้แบบสอบถามสมบูรณ์มากที่สุด ก่อนไปทดลอง (Try Out)

1.2 นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไข ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามที่นำไปทดลองใช้มาหาค่าอำนาจจำแนกโดยเลือกเฉพาะข้อที่มีความสัมพันธ์กับคะแนนรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ไว้ใช้เป็นแบบสอบถาม

1.3 หาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีการวัดความคงที่ภายในด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) โดยวิธีของครอนบาค (Cronbach) ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามดังนี้

แบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.7019 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .1783 - .4848

แบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.8932 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .4738 - .6952

แบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.8908 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .4621 - .7604

แบบสอบถามเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.8932 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .5346 - .7276

แบบสอบถามการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.7339 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .3244 - .4787

แบบสอบถามความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.8909 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .5621 - .7890

แบบสอบถามการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.7465 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .2015 - .5232

แบบสอบถามการเรียนรู้พฤติกรรมที่นำไปเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นแอลฟาเท่ากับ 0.8658 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง .4207 - .6858

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อขอความร่วมมือ โดยมีหนังสือถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และเงื่อนไขในการทำวิจัยตลอดระยะเวลาที่ใช้ ซึ่งกำหนดไว้ประมาณ 1 ชั่วโมง
2. แจกแบบสอบถาม ไปพร้อมๆกันให้แก่กลุ่มตัวอย่าง
3. การทำแบบสอบถามจะเริ่มจากการทำแบบสอบถามชุดที่ 1 ก่อน ก่อนเริ่มลงมือทำ ผู้ทำการวิจัยจะอธิบายเงื่อนไขต่างๆของแบบสอบถามและคำถามในแต่ละชุดแต่ละตอนให้ชัดเจน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานใช้สถิติ Path Analysis เพื่อทดสอบความเกี่ยวข้องระหว่างตัวแปรและทดสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรม LISREL VERSION 8.3

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บุคคลในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมขึ้นนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยขอเสนอเป็นตอนๆ ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ตอนที่ 2 ค่าสถิติบรรยายของตัวแปร

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์แทนตัวแปรและอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง ได้แก่

ระยะเวลา_สัปดาห์ คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงต่อสัปดาห์ (ชั่วโมง) (Long-time to play violent game per week)

จำนวนครั้ง_สัปดาห์ คือ จำนวนครั้งที่เล่นเกมรุนแรงในแต่ละสัปดาห์ (Times to play violent game per week)

ระยะเวลารวม คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน (ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงต่อสัปดาห์คูณกับจำนวนครั้งที่เล่นเกมรุนแรงในแต่ละสัปดาห์) (Total Time to play violent game)

ตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่

เพื่อนก้าวร้าว คือ เพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ครอบครัวก้าวร้าว คือ บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวแปรด้านจิตลักษณะ ได้แก่

เจตคติ	คือ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Attitude of Aggression)
การรับรู้	คือ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว (Perception of Aggression)
ความคาดหวัง	คือ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (Expect of Aggression)
การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำ	คือ การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (Script)
การลดความรู้สึก	คือ การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Desensitization)

ตัวแปรตาม ได้แก่

พฤติกรรมก้าวร้าว	คือ พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression)
------------------	-----------------------------------

สัญลักษณ์และความหมายของค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังต่อไปนี้

\bar{X}	แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
SKEW	แทน ความเบ้ (Skewness)
KURT	แทน ความโด่ง (Kurtosis)
r	แทน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient)
R^2	แทน ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณยกกำลังสอง (Squared multiple correlation)
χ^2	แทน ค่าสถิติไค - สแควร์ (Chi-square)
GFI	แทน ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of fit index)
AGFI	แทน ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแล้ว (Adjusted goodness of fit index)
RMSEA	แทน ค่าประมาณความคลาดเคลื่อนของรากกำลังสองเฉลี่ย (Root Mean Square Error of Approximation)
CN	แทน ค่าขนาดตัวอย่างวิกฤต (Critical N)
DE	แทน อิทธิพลโดยตรง (Direct effects)
IE	แทน อิทธิพลโดยอ้อม (Indirect effects)
TE	แทน อิทธิพลรวม (Total effects)

ตอนที่ 1 ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ผู้วิจัยพิจารณาจากแบบสอบถามโดยคัดเลือกเฉพาะเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและเล่นเกมรุนแรง ได้ทั้งสิ้นจำนวน 182 คน จากนักเรียนทั้งหมด 205 คน เป็นนักเรียนชาย 102 คน (ร้อยละ 56) และนักเรียนหญิงจำนวน 80 คน (ร้อยละ 44)

ตอนที่ 2 ค่าสถิติบรรยายของตัวแปร

ผู้วิจัยจะนำเสนอค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรโดยใช้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนี้

2.1 ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม รายละเอียดดังแสดงในตาราง

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง ตัวแปรที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ตัวแปรทางด้านจิตลักษณะและตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (N=182)

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	S.D.	พิสัย	SKEW	KURT
<u>พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง</u>						
1. ระยะเวลา_สัปดาห์ (ชั่วโมง)	2.04	-	4.19	0.00 ถึง 28.30	3.338	13.9
2. จำนวนครั้ง_สัปดาห์	1.84	-	4.17	0.00 ถึง 45.00	6.631	63
3. ระยะเวลารวม (ชั่วโมง)	13.43	-	48.68	0.00 ถึง 540.00	4.9	31
<u>เพื่อนก้าวร้าว</u>	3.59	ปานกลาง	0.989	1.00 ถึง 6.00	.025	-.213
<u>ครอบครัวก้าวร้าว</u>	2.09	น้อย	0.90	1.00 ถึง 4.92	.801	-.046
<u>ตัวแปรทางด้านจิตลักษณะ</u>						
1. เจตคติ	2.68	ปานกลาง	0.72	1.17 ถึง 4.67	.251	-.178
2. การรับรู้	3.43	ปานกลาง	0.73	1.00 ถึง 5.00	-.259	.967
3. ความคาดหวัง	3.71	มาก	1.30	1.00 ถึง 6.00	-.105	-.528

ตาราง 2 (ต่อ)

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	S.D.	พิสัย	SKEW	KURT
4.การเรียนรู้พฤติกรรมชี้นำ	3.42	ปานกลาง	1.30	1.00 ถึง 6.00	.128	-.450
5.การลดความรู้สึก	2.76	ปานกลาง	0.811	1.10 ถึง 6.00	.627	.918
<u>ตัวแปรตาม</u>						
1. พฤติกรรมก้าวร้าว	4.61	-	2.72	1.00 ถึง 12.00	.623	-.309

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์พบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนมีความรุนแรงมากกว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว

ผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรง พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงโดยเฉลี่ย 2.04 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวนครั้งที่เล่นเกมรุนแรงโดยเฉลี่ย 1.84 ครั้งต่อสัปดาห์ และระยะเวลาเล่นเกมรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบันโดยเฉลี่ย 13.43 ชั่วโมง

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัวของกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมชี้นำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\bar{X} = 3.71$, $\bar{X} = 3.43$, $\bar{X} = 3.42$, $\bar{X} = 2.76$, $\bar{X} = 2.68$) ตามลำดับ

2.2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (Intercorrelation Coefficient)

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ดังตารางที่ 3

ตาราง 3 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (Intercorrelation Coefficient)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. พฤติกรรมก้าวร้าว	1.00											
2. เพื่อนก้าวร้าว	.323**	1.00										
3. ครอบครัวก้าวร้าว	.169*	.337**	1.00									
4. การลดความรู้สึกลึก	.330**	.389**	.424**	1.00								
5. เจตคติ	.569**	.519**	.365**	.598**	1.00							
6. การรับรู้	.331**	.305**	.084	.186*	.373**	1.00						
7. ความคาดหวัง	.646**	.350**	.233**	.412**	.621**	.446**	1.00					
8. การเรียนรู้พฤติกรรมชี้นำ	.581**	.358**	.211**	.357**	.575**	.386**	.858**	1.00				
9. ระยะเวลา_สัปดาห์	.153*	.149*	.118	.150*	.169*	.110	.239**	.181*	1.00			
10. จำนวนครั้ง_สัปดาห์	.058	.035	.002	.057	.027	.141	.133	.153*	.555**	1.00		
11. ระยะเวลารวม	.083	.030	.003	.057	.033	.087	.144	.111	.673**	.908**	.165*	1.00

* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 , ** มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ผู้วิจัยนำเสนอเป็นกลุ่มของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนกับตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว พบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรภายในทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .519$, $p < .05$), การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .305$, $p < .05$), ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .358$, $p < .05$), การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .149$, $p < .01$), การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .389$, $p < .05$) และพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

2. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวกับตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรภายใน 4 ตัว ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .365$, $p < .05$), ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .233$, $p < .05$), การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .211$, $p < .01$), การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .424$, $p < .05$) และพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

3. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมนุนแรงกับตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว

3.1 ระยะเวลาในการเล่นเกมนุนแรงต่อสัปดาห์ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรภายใน 4 ตัว ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .169$, $p < .01$), ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .239$, $p < .05$), การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .181$, $p < .01$), การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .150$, $p < .01$) และระยะเวลาในการเล่นเกมนุนแรงต่อสัปดาห์จะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

3.2 จำนวนครั้งที่เล่นเกมนุนแรงในแต่ละสัปดาห์ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเพียงตัวเดียว ($r = .181$, $p < .01$)

4. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัวกับตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าว

ตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .569$, $p < .05$), การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .331$, $p < .05$), ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .646$, $p < .05$), การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .581$, $p < .01$), การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .330$, $p < .05$) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยที่ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น แบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าว

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นหรือการวิเคราะห์โมเดลเส้นทาง (Linear Structure Relationship Model : LISREL) เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรในแบบจำลอง (model) โดยการหาขนาดอิทธิพลที่ปรากฏในความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น และทดสอบว่าแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ การวิเคราะห์แบบจำลองเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบแนวคิดในการวิจัยและสมมติฐานเป็นอันดับแรก หากแบบจำลองไม่กลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับแบบจำลอง (modification) ด้วยวิธีการทดสอบเพื่อพัฒนาแบบจำลอง (Model Generating :MG) (Joreskog & Sorbom, 1993 อ้างจาก สมศักดิ์ สีดากุลฤทธิ์.2545 :133) โดยการปรับบนพื้นฐานทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาสังคมและอาศัยดัชนีดัดแปร (modification indices) จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาเป็นข้อมูลประกอบในการปรับแบบจำลอง ผู้วิจัยจัดลำดับขั้นตอนการวิเคราะห์แบบจำลองดังนี้

1. การวิเคราะห์ตามแบบจำลองสมมติฐาน (แบบจำลอง 1)
2. การวิเคราะห์โดยการปรับจากแบบจำลองตามสมมติฐาน (แบบจำลอง 2)

ผลการวิเคราะห์และการพัฒนาแบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าว แสดงดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แสดงค่าสถิติในแบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

แบบจำลอง	ดัชนีความกลมกลืน						
	χ^2	df	p-value	GFI	AGFI	RMSEA	CN
เกณฑ์ในการพิจารณา			>.05	>.09	>.09	<.08	≥ 200
แบบจำลอง 1	349.99	24	.00	.74	.29	.27	22.13
แบบจำลอง 2	36.00	24	.41	.96	.91	.05	202.29

รายละเอียดผลการวิเคราะห์แบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอธิบายได้ดังนี้

แบบจำลอง 1 เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้นตามแบบจำลองตามสมมติฐานการวิจัย ประกอบด้วยตัวแปรภายนอก ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว พฤติกรรมการเล่นเกมนรุนแรง (ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงต่อสัปดาห์ (ชั่วโมง) จำนวนครั้งที่เล่นเกมนรุนแรงในแต่ละสัปดาห์ ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน) ตัวแปรภายใน 5 ตัวแปร ได้แก่ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว ได้ค่าสถิติ ดังนี้ $\chi^2 = 347.99$; $df = 24$; $p = 0.00$; $GFI = 0.74$; $AGFI = 0.29$; $RMSEA = 0.27$; เมื่อพิจารณาค่าสถิติกับเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาความกลมกลืนโดยรวม แสดงให้เห็นว่าแบบจำลองตามสมมติฐานไม่กลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยจึงดำเนินการปรับแบบจำลองด้วยวิธีการทดสอบเพื่อพัฒนาแบบจำลอง (Model generating) ตามแบบจำลองที่ 2

แบบจำลอง 2 เป็นการปรับมาจากแบบจำลอง 1 โดยผู้วิจัยใช้ทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาสังคมที่กล่าวถึงกระบวนการรับรู้ของบุคคลซึ่งเกิดจากการที่ได้รับสัมผัสจากสิ่งเร้าโดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา และการได้ยินรวมถึงการอยู่ในสภาพแวดล้อมต่างๆ เมื่อประสาทสัมผัสจากสิ่งเร้าจะส่งต่อไปยังระบบประสาทส่วนกลางที่ทำหน้าที่บันทึกและลงรหัสสิ่งเร้าพร้อมกับประเมินร่วมกับกิจกรรมทางประสาทที่เกิดขึ้นในขณะเดียวกัน ภายหลังจากนั้นจึงจะแปลความหมายว่าสิ่งเร้าที่รับสัมผัสเข้ามานั้นคืออะไรซึ่งอาจจะใช้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในอดีตเป็นพื้นฐานของการแปลความหมาย การเรียนรู้ที่ว่านี้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูรากล่าวไว้ว่าส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบโดยอาจเป็นการรับรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (ได้ยิน และได้เห็น) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม อิทธิพลทางสังคมที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์โดยผ่านตัวแบบ (สมโภชน์ เขียมสุภาษิต.2543: 51) ผู้วิจัยจึงปรับโมเดลโดยการให้การรับรู้ต่อพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

เจตคติเกิดจาก 3 องค์ประกอบ ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบนั้นก็คือน้ององค์ประกอบทางการรู้คิด เจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นจะต้องประกอบด้วยความรู้หรือความเชื่อที่บุคคลมีเกี่ยวกับเป้าหมายของเจตคติ (attitude object) ที่อาจเป็นวัตถุ บุคคลหรือเหตุการณ์ต่างๆ เช่น จากการที่บุคคลมีความคิดหรือความเชื่อที่ว่า การไปใช้สิทธิเลือกตั้งจะทำให้ได้รัฐบาลที่มาจากประชาธิปไตย บุคคลนั้นจึงออกไปใช้สิทธิโดยมีความคาดหวังว่าเมื่อออกไปใช้สิทธิแล้วจะทำให้ได้รัฐบาลที่มาจากประชาธิปไตย และจาก Fishbien and Ajzen's (e.g.1975) กล่าวไว้ว่า ความคาดหวังสามารถใช้เป็นตัวชี้วัดการตัดสินใจในการแสดง

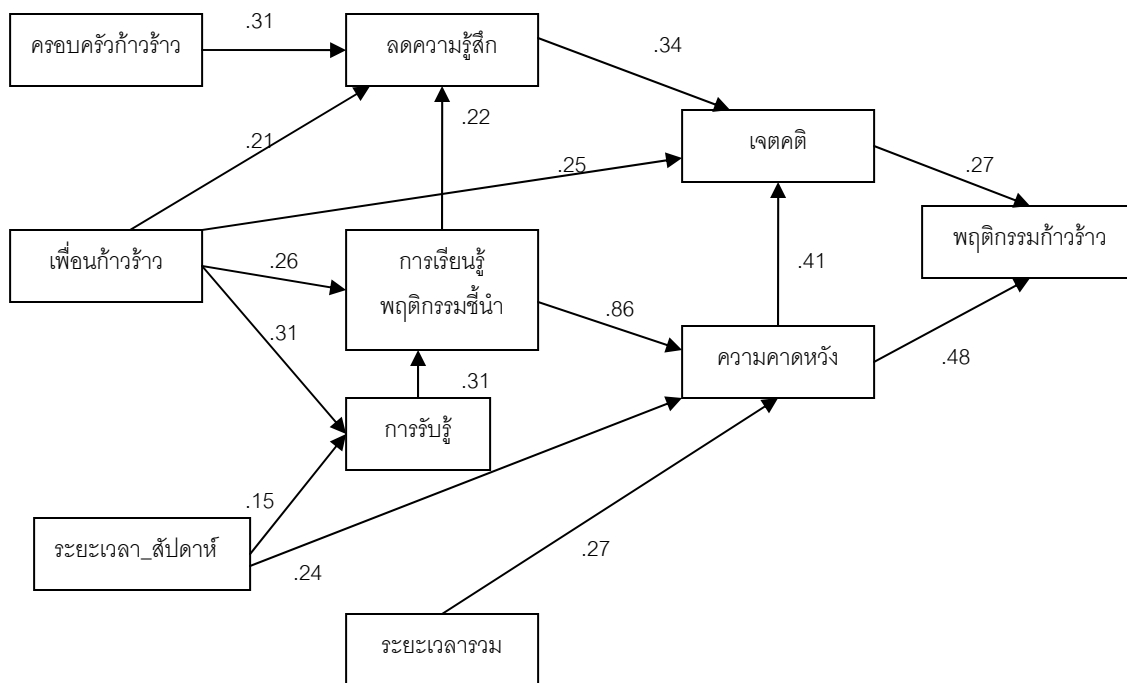
พฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากการรับรู้จากสื่อต่างๆหรือตัวแบบซึ่งมีอิทธิพลต่อเจตคติผ่านความคาดหวัง (อ้างอิงจาก Process Theories of Attitude Formation and Change : Reception and Cognitive Responding : page 4) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงโมเดลโดยการให้ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูราที่กล่าวว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่เกิดจากการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อมรวมถึงความสนใจ พัฒนาการหรือวุฒิภาวะของแต่ละบุคคล เมื่อผู้สังเกตได้เรียนรู้จากตัวแบบเห็นผลกรรมที่เกิดขึ้นจากการแสดงพฤติกรรมของตัวแบบ หากผลกรรมนั้นเป็นที่พอใจก็จะเกิดความคาดหวังที่จะทำผลกรรมนั้นตามตัวแบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงโมเดลโดยการให้การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำส่งผลต่อความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

นอกจากบุคคลจะเรียนรู้จากตัวแบบหรือจากสภาพแวดล้อมแล้ว Huesmann (1998) กล่าวว่าเมื่อเด็กมีการเปิดรับสื่อรุนแรงหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ก้าวร้าว พวกเขาจะเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวเป็นอย่างไร และเมื่อต้องตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรงซ้ำๆกันเป็นประจำ ความรู้สึกกลัวหรือตกใจต่อสภาพการณ์หรือพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นก็ค่อยๆลดลงจนกลายเป็นความเคยชินในที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงโมเดลโดยให้การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำส่งผลต่อการลดความรู้สึก

การที่บุคคลเมื่อต้องตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรงซ้ำๆกันเป็นประจำ (Anderson & Huesmann,2003;Huesmann, 1998) กล่าวว่า การลดความรู้สึกจะทำให้ความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นลดลง เพิ่มความเชื่อว่าการก้าวร้าวเป็นบรรทัดฐานของสังคม และลดเจตคติที่ไม่ดีต่อความก้าวร้าว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การตอบสนองต่อบุคคลอื่นลดลงไปด้วย (Nicholas L. Carnagey,2006) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงโมเดลโดยการให้การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

เมื่อทำการปรับแบบจำลองตามสมมติฐานโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น จะได้แบบจำลอง 2 ดังภาพประกอบที่ 9



ภาพประกอบ 9 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลในแบบจำลอง (2) พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามทฤษฎีจิตวิทยาสังคมและทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเป็นค่า unstandardized ที่มีนัยสำคัญทางสถิติตั้งแต่ .05 ขึ้นไป)

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น จนได้แบบจำลองพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นแบบจำลองที่มีความเหมาะสมและมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สุดด้วยวิธีการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น (LISREL 8.30) ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อมูลของจำนวนนักเรียน 182 คนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว มีค่าไคสแควร์เท่ากับ 36.00 , $df = 24$ ($P = 0.41$) $GFI = 0.96$, $AGFI = 0.91$, $RMSEA = 0.05$ จะเห็นว่า $RMSEA$ มีค่าต่ำกว่า 0.08 แสดงว่าโมเดลมีความกลมกลืน ผู้วิจัยได้ใช้ผลการวิเคราะห์นี้มาแสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลระหว่างตัวแปร ดังตาราง

ตาราง 5 แสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของตัวแปรต่างๆในโมเดลความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลของพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

6 คะแนนมาตรฐาน

ตัวแปรที่เป็นสาเหตุ	ตัวแปรที่เป็นผล																	
	ลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว			เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว			การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว			ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว			การเรียนรู้พฤติกรรมขึ้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว			พฤติกรรมก้าวร้าว		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE
ครอบครัวก้าวร้าว	.31	-	.31	-	.11	.11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.03	.03
ระยะเวลา_สัปดาห์	-	-	-	-	.08	.08	.15	-	.15	.24	.04	.28	-	.05	.05	-	.12	.12
ระยะเวลาทั้งหมด	-	-	-	-	.11	.11	-	-	-	.27	-	.27	-	-	-	-	.16	.16
เพื่อนก้าวร้าว	.21	.08	.29	.25	.22	.47	.31	-	.31	-	.31	.31	.26	.09	.36	-	.28	.28
ลดความรู้สึก	-	-	-	.34	-	.34	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.09	.09
เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.27	-	.27
การรับรู้ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	-	.07	.07	-	.13	.13	-	-	-	-	.26	.26	.31	-	.31	-	.16	.16
ความคาดหวัง	-	-	-	.41	-	.41	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.48	.11	.59
การเรียนรู้พฤติกรรมขึ้นนำ	.22	-	.22	-	.42	.42	-	-	-	.86	-	.86	-	-	-	-	.53	.53

DE = อิทธิพลทางตรง , IE = อิทธิพลทางอ้อม , TE = อิทธิพลรวม

1. อิทธิพลของตัวแบบจากสิ่งแวดล้อมต่อตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว จากตารางแสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล ดังนี้

1.1) พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว มีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้

1.1.1) พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลทางตรงต่อการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .31)

1.1.2) พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลทางอ้อมต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .11)

1.2) พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้

1.2.1) พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางตรงต่อการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .21) เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .25) การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .31) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำไปต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .26)

1.2.2) พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .08) เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .22) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .31) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำไปต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .09)

2. อิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกมต่อตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว จากตารางแสดงค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล ดังนี้

2.1) พฤติกรรมการเล่นเกม แบ่งออกเป็น ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรง/สัปดาห์ และ ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน มีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้

2.1.1) ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรง/สัปดาห์ส่งผลทางตรงต่อความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .24) และการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .15)

2.1.2) ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบันส่งผลทางตรงต่อความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .27)

3. อิทธิพลของตัวแปรด้านจิตลักษณะ 5 ตัวต่อตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าว

จากตารางพบว่ามีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของตัวแปร 2 ด้าน คือ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ที่มีผลต่อตัวแปรพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนี้

- 3.1) เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .27)
 - 3.2) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางตรง (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .48) และทางอ้อม (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .11) ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว
 - 3.3) การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .13)
 - 3.4) การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .16)
 - 3.5) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .53)
4. อิทธิพลที่มีต่อกันของตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว อธิบายได้ดังนี้
 - 4.1) การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้
 - 4.1.1) การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางตรงต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .34)
 - 4.2) การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้
 - 4.2.1) การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางตรงต่อการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .31)
 - 4.2.2) การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางอ้อมต่อลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .07) เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .13) และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .26)
 - 4.3) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ต่อตัวแปรภายในดังนี้
 - 4.3.1) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางตรงต่อลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .22) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .86)
 - 4.3.2) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลทางอ้อมต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพล .42)

จากตาราง 5 และภาพประกอบ 9 สามารถเขียนสมการโครงสร้างด้วยค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลที่เป็นคะแนนมาตรฐานของตัวแปรผลในแบบจำลองที่ 2 ได้ดังนี้

1. การลดความรู้สึกล่อลวงใจต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (DESEN) = .31 ครอบครัวก้าวร้าว + .21 เพื่อนก้าวร้าว + .22 การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำ; $R^2 = 28$

2. เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (ATTI) = .25 เพื่อนก้าวร้าว + .41 ความคาดหวัง + .34 การลดความรู้สึกล่อลวงใจ; $R^2 = 56$

3. การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว (PERCEP) = .15 ระยะเวลา_สัปดาห์ + .31 เพื่อนก้าวร้าว; $R^2 = 12$

4. ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (EXPECT) = .27 ระยะเวลารวม + .24 ระยะเวลา_สัปดาห์ + .86 การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำ; $R^2 = 75$

5. การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (SCRIPT) = .26 เพื่อนก้าวร้าว + .31 การรับรู้; $R^2 = 21$

6. พฤติกรรมก้าวร้าว (AGGR) = .27 เจตคติ + .48 ความคาดหวัง; $R^2 = 46$

จากสมการโครงสร้างทั้ง 6 สมการ อธิบายได้ ดังนี้

สมการที่ 1 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการลดความรู้สึกล่อลวงใจต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว รองลงมาคือ พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน และการเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการลดความรู้สึกล่อลวงใจต่อพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 28

สมการที่ 2 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว รองลงมา คือ การลดความรู้สึกล่อลวงใจต่อพฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน ตามลำดับ โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 56

สมการที่ 3 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน รองลงมา คือ ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงต่อสัปดาห์ โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 12

สมการที่ 4 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว รองลงมา คือ ระยะเวลาในการเล่นเกม

รุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ระยะเวลาในการเล่นเกมนรณรงค์ต่อสัปดาห์ ตามลำดับ โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 75

สมการที่ 5 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว รองลงมา คือ พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 21

สมการที่ 6 พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด คือ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว รองลงมาคือ เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 46

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) มีความมุ่งหมาย สมมติฐานและวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บุคคลในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

สมมติฐานการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

2. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรจิตลักษณะ 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

3. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านจิตลักษณะ 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

วิธีการดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ผู้วิจัยพิจารณาจากแบบสอบถามโดยคัดเลือกเฉพาะเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวและเล่นเกมรุนแรง ได้ทั้งสิ้นจำนวน 182 คน จากนักเรียนทั้งหมด 205 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่น เกม พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว แบบสอบถามโครงสร้างของการนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว (การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว) ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามโครงสร้างของการนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว (การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว) ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามโครงสร้างของการนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว (ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว)

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 11.5 สำหรับการวิเคราะห์สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าความเบ้ (Skewness) ค่าความโด่ง (Kurtosis) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) และใช้โปรแกรม LISREL version 8.30 ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงเส้น

ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. จากสมมติฐาน 1 ที่ว่า “พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว , การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว , ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว , การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว” ผลการทดสอบพบว่า

1.1 พฤติกรรมการเล่น เกม ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นต่อสัปดาห์ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .48, t = 7.07; p < .05$) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta =$

.15, $t = 2.15$; $p < .05$) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .31$, $t = 4.36$; $p < .05$) และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .86$, $t = 23.02$; $p < .05$)

1.2 พฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมนต่อสัปดาห์ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .48$, $t = 7.07$; $p < .05$) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .15$, $t = 2.15$; $p < .05$) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .31$, $t = 4.36$; $p < .05$) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .86$, $t = 23.02$; $p < .05$) และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .41$, $t = 7.59$; $p < .05$)

1.3 พฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบันส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .48$, $t = 7.07$; $p < .05$) ผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.02$; $p < .05$)

1.4 พฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงทั้งหมดจนถึงปัจจุบันส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.95$; $p < .05$) ผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.02$; $p < .05$) และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .41$, $t = 7.59$; $p < .05$)

จึงสนับสนุนสมมติฐาน 1 บางส่วน

2. จากสมมติฐาน 2 ที่ว่า “พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผ่านตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว , การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว , ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว , การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว” ผลการทดสอบพบว่า

2.1 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.95$; $p < .05$) ผ่านการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .21$, $t = 3.20$; $p < .05$) และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .34$, $t = 6.21$; $p < .05$)

2.2 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .48$, $t = 7.07$; $p < .05$) ผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .15$, $t = 2.15$; $p < .05$) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .30$, $t = 4.36$; $p < .05$) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .86$, $t = 23.02$; $p < .05$)

2.3 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผ่านการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .26$, $t = 3.78$; $p < .05$) และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .86$, $t = 23.02$; $p < .05$)

2.4 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.95$; $p < .05$) ผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .25$, $t = 4.56$; $p < .05$)

2.5 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.95$; $p < .05$) ผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .31$, $t = 4.39$; $p < .05$) การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .30$, $t = 4.36$; $p < .05$) ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .86$, $t = 23.02$; $p < .05$) และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .41$, $t = 7.59$; $p < .05$)

จึงสนับสนุนสมมติฐาน 2 บางส่วน

3. จากสมมติฐาน 3 ที่ว่า “พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว , การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว , ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว , การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว” ผลการทดสอบพบว่า

3.1 พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .27$, $t = 3.95$; $p < .05$) โดยผ่านการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .31$, $t = 2.91$; $p < .05$) และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ($\beta = .34$, $t = 6.21$; $p < .05$)

จึงสนับสนุนสมมติฐาน 3 บางส่วน

อภิปรายผล

งานวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่ออธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวโดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูราซึ่งกล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ (ทิพย์วัลย์ สุทิน. 2539) อันเนื่องมาจากตัวเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมร่วมกับปัจจัยส่วนบุคคล (ปัญญา ชีวภาพ) และพฤติกรรม การปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของบุคคลและสภาพแวดล้อม ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของบุคคลนั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลง โดยอิทธิพลทางสังคม ที่ให้ข้อมูลและกระตุ้นการสนองตอบทางอารมณ์โดยการผ่านตัวแบบในการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ นั้น ซึ่งแบนดูราเองก็มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบโดยอาจเป็นการรับรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (ได้ยิน และ ได้เห็น) โดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนมากจะรับรู้จากสื่อแทบทั้งสิ้น (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต.(2543) การปรับพฤติกรรม หน้า 48) ซึ่งกระบวนการเลียนแบบ (Reproduction) คือ การนำสิ่งที่บันทึกไว้ใน

ความจำเป็นสิ่งชี้้นำ ในการเลียนแบบตามพฤติกรรมของตัวแบบ พฤติกรรมที่แสดงออก ไม่ใช่การลอกแบบอย่างตรงไปตรงมาแต่เป็นการเลียนแบบที่มีความรู้ความเข้าใจและความพร้อม ดังนั้น พฤติกรรมของแต่ละบุคคลอาจมีความแตกต่างกันไป แม้ว่าจะมาจากตัวแบบเดียวกัน บางคนอาจทำได้ดีกว่า ทำได้แย่กว่าหรือทำได้เท่าเทียมกันกับตัวแบบก็ได้ (อ้างจากเอกสารประกอบการสอนวิชา ปรับพฤติกรรม หน้า 15) นอกจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมแล้วผู้วิจัยได้นำ General Aggression Model ที่อธิบายกระบวนการรับรู้ การแปลความหมาย การตัดสินใจ และการแสดงออก ในส่วนของบุคคลว่ามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและจะเกิดพฤติกรรมอย่างไรมาใช้ในการอธิบายการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งในอดีตมีการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากตัวแบบที่เป็นบุคคลจริงๆ ได้แก่ บุคคลในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีผู้ที่ศึกษาวิจัยไว้มากมาย ซึ่งพบว่าครอบครัวที่บิดามารดามีความขัดแย้งกันนั้นจะส่งผลกระทบต่อบุตรชายและบุตรหญิงแตกต่างกัน คือ ในบุตรชายจะพบพฤติกรรมการแสดงออกที่ก้าวร้าว และบุตรหญิงจะแสดงออกโดยอาการซึมเศร้าและเก็บกด (ลลิตา ภูบัวรุ่ง.2544:30; อ้างอิงจาก Davies and others.1996.pp.1-21) มีปัญหาในการเข้าสังคมและไม่สามารถปรับตัวได้สูงกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาไม่ได้ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา (ลลิตา ภูบัวรุ่ง.2544:29; อ้างอิงจาก Rossman and Rosenberg. 1992. pp.699-715) สำหรับกลุ่มเพื่อนเองก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในเขตกรุงเทพมหานครมากที่สุด (ม.ร.ว. สมพร สุทัศน์ีย์ .2529)

พฤติกรรมการเล่นเกมนรุนแรงก็เป็นตัวแบบสัญลักษณ์ที่มีผู้ศึกษาถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งพบว่านักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยกว่า และนักเรียนที่เล่นเกมนออนไลน์มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนที่เล่นเกมนประเภทอื่น (ปาริชาติ จันทรานุรักษ์ .2546) นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมมีพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายและทางวาจาสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นวิดีโอเกม (ดวงใจ สมานสิน .2539)

จะเห็นได้ว่างานวิจัยที่กล่าวมาแล้วข้างต้นได้ศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดจากตัวแบบส่งผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง แต่งานวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษาในครั้งนี้จะศึกษาถึงปัจจัยภายในที่เกิดจากตัวแบบทั้งที่เป็นตัวแบบจากสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บุคคลในครอบครัว กลุ่มเพื่อน และตัวแบบสัญลักษณ์ที่ได้จากการเล่นเกมนรุนแรง ว่ามีตัวแปรปัจจัยภายในตัวใดบ้างที่ตัวแบบส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแล้วมีผลต่อการก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

จากงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว, การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผลที่ค้นพบจากงานวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนแรกพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ส่วนที่สองพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ข้อค้นพบจากงานวิจัยในส่วนแรกพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ อภิปรายได้ว่าในขณะที่เด็กเล่นเกม เด็กจะสัมผัสตัวละครในเกมด้วยประสาทสัมผัสไม่ว่าจะเป็นสัมผัสทางตา การได้ยินเสียง เมื่อประสาทรับสัมผัส (Receptors) สิ่งเร้าที่รับทางประสาทสัมผัสนี้จะถูกส่งต่อไปยังระบบประสาทส่วนกลางทำหน้าที่บันทึกสิ่งเร้าที่ได้รับสัมผัสนั้นไปพร้อมกับกิจกรรมทางประสาท (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546:84) เด็กที่เล่นเกมจะสามารถสื่อสารกับเกมได้โดยบังคับตัวละครให้แสดงความก้าวร้าว เกิดการเรียนรู้ความรุนแรงจากการตอบสนองต่อเหตุการณ์ก้าวร้าวในเกม เรียนรู้ว่าจะต้องเล่นอย่างไรและใช้เทคนิคแบบไหนหรือแม้กระทั่งวิธีการโกงต่างๆ เพื่อที่จะชนะศัตรูในเกม ได้รางวัลจากเกมหรือสามารถผ่านด่านต่างๆไปได้ เมื่อเด็กเรียนรู้วิธีการเล่นเกม เรียนรู้พฤติกรรมรุนแรงที่ตัวละครในเกมแสดงออกมาเพื่อที่จะเอาชนะคู่ต่อสู้ เด็กจะเกิดความคาดหวังในการเล่นในเกมในการผ่านด่านต่างๆไปได้ ระดับความยากหรือความรุนแรงก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย เด็กจะหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมและเด็กก็จะเรียนรู้ความรุนแรงจากเกมมากขึ้นเช่นกัน และเมื่อเด็กเล่นเกมเนื้อหารุนแรง ความรุนแรงที่ได้จากเกมเหล่านี้จะค่อยๆซึมซับไปสู่เด็ก และส่งผลไปยังความคิดของเด็ก เช่น เด็กมีความคิดหรือความคาดหวังว่าหากได้รับรางวัลจากเกมหรือเล่นเกมได้ในระดับ level สูงๆก็จะสามารถนำไปคุยหรือได้รับการยอมรับจากเพื่อนหรือนำของรางวัลที่ได้จากเกมมาใช้ในการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนในกลุ่ม เมื่อเด็กเล่นเกมไปเรื่อยๆเด็กจะเรียนรู้ว่าเมื่อเล่นเกมโดยใช้อาวุธแบบใดแล้วทำให้สามารถชนะคู่ต่อสู้ ต้องแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแบบใดจึงจะชนะคู่ต่อสู้ได้เกิดความคาดหวังที่จะนำการเรียนรู้ที่ได้จากเกมนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อที่จะได้ชนะผู้อื่น

เกมในปัจจุบันมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีเนื้อหาและการผจญภัยไปในอีกโลกหนึ่งซึ่งมีความเสมือนจริง มีทั้งภาพและเสียงที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ยิ่งทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีน้ำหนักและเข้าถึงจิตใจและอารมณ์ของเด็กมากยิ่งขึ้น มีจินตนาการไกลเกินความเป็นจริงที่ซ้ำซากในชีวิตประจำวันทำให้เด็กเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้ และยังเมื่อเด็กได้เห็นและรับรู้สื่อรุนแรงเป็นประจำ เด็กจะเรียนรู้และพร้อมที่จะใช้วิธีรุนแรงที่ได้เห็นจากสื่อเมื่อประสบปัญหาในชีวิตจริง เบอร์โควิตซ์ (Berkowitz. 1993 :unpaged) กล่าวไว้ว่าการที่บุคคลจะตอบสนองหรือเชื่อมโยงวัตถุกับเหตุการณ์ใดส่วนแล้วแต่ได้รับประสบการณ์ในอดีต ซึ่งเรียนรู้ผ่านตัวแบบแล้วเชื่อมโยงเอาไว้ในความคิดของสมอง ความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้จะนำไปสู่การตัดสินใจแสดงพฤติกรรมต่างๆออกมาโดยผ่านกระบวนการเชื่อมโยงเหตุการณ์กับประสบการณ์ที่ได้รับมาในอดีต (Collins & Loftus.1975:unpaged) เมื่อเด็กมีปัญหาขัดแย้งกับผู้อื่นเด็กจะดึงเอาท่าทางการต่อสู้ที่เคยได้รับจากเกม เช่น ท่าทางการต่อสู้ อาวุธที่ใช้เสมือนจริงในเกม (มีด , ปืน) วิธีการใช้อาวุธ หรือความคิดที่ได้ถูกถ่ายทอดมาจากเกมโดยคาดหวังที่จะแก้ปัญหาด้วยความรุนแรงนำออกมาใช้ในสถานการณ์จริง

ข้อค้นพบจากงานวิจัยในส่วนที่สองพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ ตามที่ฟิชไบน์และไอเซน (Fiehbien and Ajzen's .1975:Online) กล่าวว่า เมื่อบุคคลนั้นได้รับรู้จากสื่อหรือตัวแบบ สื่อหรือตัวแบบนั้นๆจะมีอิทธิพลต่อเจตคติผ่านความคาดหวัง ถ้ามีความคาดหวังต่อสิ่งใดหรือการกระทำใดมากก็จะมีเจตคติทางบวกต่อสิ่งนั้นมากเช่นกัน อธิบายได้ว่าลักษณะทางจิตใจเป็นปัจจัยที่อธิบายในตัวบุคคลที่จะกำหนดพฤติกรรม ซึ่งบุคคลเกิดการรู้คิดประเมินค่าเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทำนองที่ให้ประโยชน์หรือโทษ ทำให้มีความรู้สึกโน้มเอียงไปในทางที่ชอบพอใจมากน้อยต่อสิ่งนั้นๆ หรือความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆโดยมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ รวมทั้งความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่างไรในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งนั้น (British Journal of Social Psychology .2000, 39 : 363-380) แสดงให้เห็นว่าเมื่อเด็กมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวก็จะทำให้มีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของอูมาวัลย์ จันทะแก้ว (2547) ที่ศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมกรเปิดรับสื่อเนื้อหาทางเพศผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อค่านิยมทางเพศของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เจตคติต่อพฤติกรรมเปิดรับเนื้อหาทางเพศผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นตัวแปรที่ทำนายพฤติกรรมกรเปิดรับสื่อเนื้อหาทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 22.6 ดังนั้นการที่เด็กเข้าไปดูเว็บที่มีภาพโป๊แสดงว่าเด็กมีความชอบและความพร้อมที่จะกระทำพฤติกรรม ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกันกับการที่เด็กมีเจตคติต่อ

พฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งมีตัวแบบจากเกมรุนแรง และปัจจัยภายใน (เจตคติ) ที่เป็นตัวแปรสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

งานวิจัยไม่พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมนำมาซึ่งผลต่อการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อาจเนื่องมาจากเกมที่เด็กเล่นระดับความรุนแรงในปัจจุบันมีหลายระดับ และพบว่าเด็กส่วนมากที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้เล่นเกมที่มีความรุนแรงในระดับ Cartoon Violence คือเป็นเกมที่มีตัวละครในเกมที่เป็นตัวการ์ตูนและมีลักษณะและบุคลิกภาพแสดงออกถึงความรุนแรงในขณะต่อสู้กับศัตรูในเกม และเมื่อหลังจากที่มีการต่อสู้ไปแล้วจะมีท่าทางที่ไม่ดูร้ายเหมือนกับตอนที่ต่อสู้ (Entertainment Software Rating Board.2004: Online) ซึ่งมีความรุนแรงที่ต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับเกมรุนแรงประเภทอื่นๆ ที่มีฉากและลักษณะการเล่นที่เสมือนจริง รวมทั้งระยะเวลาในการเล่นเกมน้อย (เฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์) จึงไม่ทำให้เด็กเกิดความเคยชินต่อความรุนแรงที่ได้จากเกม

2. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรด้านจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว คือ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว, การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ผลที่ค้นพบจากงานวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนแรกพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ส่วนที่สองพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ส่วนที่สามพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ส่วนที่สี่พบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการลดความรู้สึกและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ข้อค้นพบในส่วนแรกที่พบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ อภิปรายได้ว่าในช่วงวัยเด็กตอนปลายอายุ 6 – 12 ปี เป็นช่วงที่ต้องการอยู่กับกลุ่มเพื่อน และต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม เด็กจึงมักชอบทำตามกลุ่มเพื่อนทั้งในด้านการแต่งกาย ความคิด และพฤติกรรม เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างมาตรฐานของพ่อแม่และของกลุ่มเพื่อน เด็กมักจะทำตามมาตรฐานของกลุ่มเพื่อนมากกว่าเพราะกลุ่มเพื่อนช่วยตอบสนองความต้องการของเด็กได้

(ประณต คำฉิม . ? :241) ยกตัวอย่างเช่น ให้การยอมรับเข้ากลุ่ม สร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่างๆกับเพื่อน สนองความต้องการของตนเองโดยไม่ต้องมีใครมาบังคับ เป็นต้น เมื่อเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มเด็กจะเกิดการรับรู้พฤติกรรมของเพื่อนในกลุ่ม วัตถุประสงค์ของกลุ่มและต้องการที่จะเรียนรู้ว่าต้องปฏิบัติตัวอย่างไรจึงจะทำให้ได้การยอมรับจากสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งกลายเป็นเป้าหมายที่จะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้การเรียนรู้นั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เมื่อเด็กเรียนรู้จากตัวแบบ (กลุ่มเพื่อน) ไม่ว่าจะป็นพฤติกรรมหรือผลกรรมที่เกิดขึ้น เหตุการณ์นั้นจะถูกบันทึกไว้ในความจำและนำมาใช้ในสถานการณ์เดียวกันแม้เวลาผ่านไปนาน ซึ่งในแต่ละคนจะมีการรับรู้ไม่เท่ากันขึ้นกับตัวกลางที่ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างสิ่งเร้ากับการรับสัมผัส เช่น อิทธิพลของตัวแบบ หากมีความประทับใจต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งในทิศทางใดทิศทางหนึ่งก็จะประเมินด้านอื่นของบุคคลนั้นไปในทิศทางเดียวกัน (สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2546:86) เช่น ประทับใจว่าเขาเป็นวีรบุรุษที่สามารถชกต่อยต่อสู้กับโรงเรียนอื่นได้จึงรับรู้ว่าเขาเป็นคนแข็งแรง ชกต่อยเก่ง เป็นต้น เมื่อมีความประทับใจในตัวแบบเช่นนี้แล้วก็จะยิ่งทำให้ผู้สังเกตจดจำท่าทางและเรียนรู้ว่าสิ่งใดที่ตัวแบบทำแล้วให้ผลกรรมใดบ้าง การที่เด็กได้รับรู้และเรียนรู้รายละเอียดของการแสดงพฤติกรรมไม่ว่าจากตัวแบบจะเปลี่ยนความคาดหวังและเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมทางสังคม (Anderson 1983; Anderson & Godfrey 1987; Marsh et al.1998:unpaged) จากการที่บุคคลเคยทำพฤติกรรมนั้นได้สำเร็จ การชักจูงตนเอง หรือถูกผู้อื่นชักจูงให้เชื่อมั่นว่าตนเองทำได้ (แบนดูว่า 1977:79) นอกจากนั้นยังขึ้นอยู่กับการรับรู้ความสามารถของตนเองและการคาดหวังเกี่ยวกับผลกรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ หากคิด (คาดหวัง) ว่าเมื่อทำพฤติกรรมแล้วจะทำให้เขาได้ผลกรรมตามที่คาดหวังและทำให้เกิดความพอใจเขาก็จะทำพฤติกรรมนั้น

ข้อค้นพบส่วนที่สองพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมชั้นนำ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มมาจากข้อค้นพบส่วนแรกตรงที่ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวส่งผลต่อเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าวก่อนที่จะส่งต่อไปยังพฤติกรรมก้าวร้าว จากที่ได้อภิปรายไปแล้วในช่วงต้นเกี่ยวกับการตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของตัวแบบจะถูกบันทึกไว้ในหน่วยความจำของผู้สังเกต และหากมีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคล้ายๆกันผู้สังเกตจะดึงเอาความจำนั้นขึ้นมาใช้ในการตอบสนอง Tourangeau and Rasinski (1988) กล่าวว่า ความคาดหวังในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในระยะสั้น (เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด) มีผลต่อเจตคติโดยเมื่อบุคคลตกอยู่ในสถานการณ์ใดๆ และต้องมีการตัดสินใจทำสิ่งใด สมองจะดึงหน่วยความจำในอดีตที่เก็บไว้ออกมา พร้อมกับคุณลักษณะต่างๆ เช่น สภาพแวดล้อม บุคคลิกภาพ ฯลฯ รวมถึงเจตคติออกมา

ตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น (The structure of attitude: Attitude importance, accessibility and judgment, p.364) องค์ประกอบหนึ่งของเจตคติคือการรู้คิดเชิงประเมินค่า กล่าวคือรู้ว่าสิ่งใดให้คุณหรือให้โทษ เมื่อความคาดหวังหรือความคิดที่จะให้ได้ผลลัพธ์อย่างหนึ่งอย่างใดต่อการตอบสนองมีทิศทางเมื่อแสดงพฤติกรรมไปแล้ว จะส่งผลดีหรือได้ผลลัพธ์ในทิศทางที่ทำให้เกิดความพึงพอใจก็จะส่งผลให้มีเจตคติในทางที่ดีต่อการแสดงพฤติกรรมนั้นตามไปด้วย ดังนั้นเจตคติจึงเป็นการผสมผสานระหว่างความเชื่อกับความรู้สึกที่ทำให้คนโน้มเอียงที่จะแสดงการกระทำเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่งหากเรารู้เจตคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งใดแล้ว เราก็จะสามารถทำนายพฤติกรรมที่บุคคลนั้นจะแสดงออกมาได้ค่อนข้างถูกต้อง

ข้อค้นพบส่วนที่สามพบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อภิปรายได้ว่าการที่บุคคลเห็นตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวอยู่ ทุกๆวันก็สามารถรับเอาเจตคติจากการเลียนแบบจากตัวแบบได้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2546:128) ยกตัวอย่างเช่น หากเด็กได้เห็นเพื่อนพูดจาใส่ร้ายนักเรียนต่างโรงเรียนว่าเป็นพวกที่ชอบมาหาเรื่องอยู่ บ่อยๆก็จะทำให้มีเจตคติที่ไม่ดีต่อนักเรียนโรงเรียนนั้น กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวเด็กนี้เกิดจากการที่เด็กใส่ใจฟังสิ่งที่เพื่อนพูด เมื่อฟังจนเข้าใจในสารที่เพื่อนส่งมาจนเกิดการยอมรับและจดจำสิ่งที่เพื่อนพูด ซึ่งจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมในภายหลัง ในกรณีที่เมื่อเด็กได้เห็นนักเรียนต่างโรงเรียนนั้นและมีเจตคติที่ไม่ดีหลังจากที่ได้รับสารจากเพื่อนมาก่อนหน้านี้แล้วก็จะแสดงพฤติกรรมออกมาในทางลบต่อนักเรียนต่างโรงเรียนนั้น เช่น อาจจะไม่ดี หรือแสดงท่าทางที่ไม่เป็นมิตร เป็นต้น

ข้อค้นพบส่วนที่สี่พบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อภิปรายได้ว่าเมื่อเด็กต้องอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทุกวันจนเกิดความเคยชินต่อความก้าวร้าว หากต้องมีการตอบสนองต่อเหตุการณ์ใดๆเด็กจะดึงเอาการเรียนรู้รวมถึงความรู้สึกที่ได้รับจากเหตุการณ์นั้นในอดีตออกมา เช่นในกรณีที่เด็กต้องอยู่ในเหตุการณ์ที่มีนักเรียนกำลังทะเลาะวิวาทกันอยู่เด็กจะดึงเอาการเรียนรู้ในอดีตว่าต้องตอบสนองต่อเหตุการณ์นี้อย่างไรและหากมีความเคยชินต่อความก้าวร้าวรุนแรงนี้เด็กอาจจะตอบสนองโดยการยื่นดูเฉยๆแต่ในกรณีตรงกันข้ามเด็กจะหลีกเลี่ยงหนีต่อสภาพการณ์รุนแรงเช่นนี้ จะเห็นได้ว่าเมื่อความรู้สึกที่มีต่อการพฤติกรรมก้าวร้าวมีในทิศทางบวกจะส่งผลให้เพิ่มเจตคติที่ดีต่อความก้าวร้าว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การตอบสนองต่อบุคคลอื่นในการให้ความช่วยเหลือลดลงและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นลดลงไปด้วย Nicholas L. Carnagey (2006) และเมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นประจำทุกวันร่างกายจะปรับสภาพและกลายเป็นความเคยชินในที่สุด

3. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว, การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว จากงานวิจัยพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยผ่านการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

เมื่อเด็กทำความผิด บุคคลในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นผู้ปกครองหรือบิดามารดาทำโทษเด็กด้วยการเฆี่ยนตีเด็กซึ่งเด็กไม่สามารถหลีกเลี่ยงการทำโทษได้ เด็กที่ถูกทำโทษบ่อยๆจะเกิดความชินชาต่อการทำโทษนั้นจนภายหลังทำให้เด็กรู้สึกเคยชินต่อการทำโทษของผู้ใหญ่จนความกลัวของเด็กลดลงและคิดว่าการทำโทษโดยการเฆี่ยนตีหรือใช้ความรุนแรงเป็นส่วนหนึ่งของกฎเกณฑ์ทางสังคม การที่เด็กตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรงหรือก้าวร้าวอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกวันเด็กจะเกิดการตอบสนองต่อความก้าวร้าวในด้านความกลัวลดลง (citing Drabman and Thomas 1974; Thomas et al.1977:unpaged) ทำให้เด็กมีความรู้สึกทางด้านบวกต่อความก้าวร้าวและมีการแสดงออกทางด้านก้าวร้าวมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้ (Anderson & Huesmann,2003;Huesmann, 1998) เมื่อความกลัวหรือความกังวลที่มีต่อความก้าวร้าวลดลง เจตคติที่มีต่อความรุนแรงก็จะเข้าไปในทางบวกมากขึ้น (Nicholas L. Carnagey , Craig A. Anderson) และเจตคติที่เปลี่ยนแปลงนี้จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม

ในขณะที่ถูกทำโทษ เด็กเชื่อว่าตนเองกำลังถูกจำกัดสิทธิเสรีภาพและจะยิ่งหาเหตุผลมาสร้างเจตคติไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองห้าม (ธีรพร อูวรรณโณ. 2529:48) เช่น เด็กที่ถูกพ่อแม่ตีเพราะพูดจาหยาบคาย เด็กอาจจะหาเหตุผลมาสร้างเจตคติต่อต้านว่าเพื่อนๆหรือคนอื่นๆก็พูดกันเป็นต้น นอกจากนี้การลดความรู้สึกจะทำให้ความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นลดลง เพิ่มความเชื่อว่าความก้าวร้าวเป็นบรรทัดฐานของสังคม และลดเจตคติที่ไม่ดีต่อความก้าวร้าว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การตอบสนองต่อบุคคลอื่นลดลงไปด้วย (Nicholas L. Carnagey,2006)

จากงานวิจัยไม่พบว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อการรับรู้พฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาจเนื่องมาจากบุคคลในครอบครัวของเด็กไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งทางด้านคำพูดและการแสดงพฤติกรรม ดังนั้นเด็กจึงไม่ได้เห็นตัวแบบที่เป็นบุคคลในครอบครัวแต่เห็นตัวแบบจากกลุ่มเพื่อนที่มีความก้าวร้าวมากกว่า ตัวแบบที่เป็นบุคคลในครอบครัวจึงไม่ส่งผลต่อตัวแปรภายในตัวอื่นๆผ่านไปยังพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัว และพฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงล้วนแล้วแต่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้สังเกตทั้งสิ้นโดยผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า

1. พฤติกรรมการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อเด็กดังนี้

1.1 ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำไปต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

1.2 ระยะเวลาในการเล่นเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

2. พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อเด็กดังนี้

2.1 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ และความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

2.2 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้ การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

2.3 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวโดยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

2.4 พฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มเพื่อนส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการลดความรู้สึกและเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

3. พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านตัวแปรจิตลักษณะ คือ การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ตามลำดับ

ดังนั้นแนวทางในการที่จะป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. บิดา มารดาหรือผู้ปกครองที่ทำโทษเด็กด้วยความรุนแรง เช่น การเฆี่ยนตี การดุด่าด้วยคำพูดที่ก้าวร้าวรุนแรง เมื่อเด็กต้องตกอยู่ในสถานการณ์รุนแรงเหล่านี้บ่อยครั้งเข้าเด็กจะเกิดความเคียดแค้นและมีความรู้สึกทางด้านบวกต่อความก้าวร้าวและมีการแสดงออกทางด้านก้าวร้าวมากขึ้น ดังนั้น บิดา มารดาหรือผู้ปกครองควรเป็นตัวอย่างที่ดีและมีการอบรมสั่งสอนด้วยความรัก หากเด็กทำผิดก็ชี้แจงเหตุผลให้เด็กทราบบว่าทำไมเด็กจึงไม่ควรทำเช่นนั้น และการใช้วิธีการเสริมแรงพฤติกรรมที่พึงปรารถนาเข้ามาแทนที่การลงโทษเด็กโดยพริ้วเฟื้อ (ธีระพร อูวรรณโณ,2526) เพราะการทำโทษโดย

การเขียนตีจะกลายเป็นตัวแบบสำหรับเด็ก การทำโทษเด็กจะทำให้เด็กระงับพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ของผู้ใหญ่ได้แต่เด็กก็ไม่อยากเข้าใจทำให้ผู้ปกครองขาดการอบรมสั่งสอนและภายหลังเด็กจะนำการทำโทษทางกายนี้ไปใช้กับเด็กอื่นที่อ่อนแอกว่า

2. การที่เด็กเล่นเกมรุนแรงจะทำให้เด็กสื่อสารกับเกมได้โดยบังคับตัวละครในเกมให้แสดงความก้าวร้าว ไม่ว่าจะเป็นการใช้อาวุธ ฆาต คีธู เสียงจากเกม และยิ่งในปัจจุบันเกมมีการพัฒนาโดยมีการจำลองสถานการณ์ต่างๆให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีเนื้อหาและการผจญภัยไปในโลกที่เสมือนจริง ภาพและเสียงใกล้เคียงกับความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ความก้าวร้าวจากเกม เกิดความคาดหวังที่จะนำการเรียนรู้ที่ได้จากเกมไปใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อที่จะชนะผู้อื่น ดังนั้นบิดามารดาหรือผู้ปกครองควรนำวิดีโอเกมมาวางไว้ในที่ที่สามารถมองเห็นได้ อย่านำไปไว้ในห้องส่วนตัวเพื่อที่จะคอยควบคุมดูแลได้ง่าย และบอกพวกเขาว่าเหตุใดจึงต้องทำเช่นนั้น เช่น อธิบายว่าสื่อสามารถทำให้พวกเขาเป็นคนไม่ดี หรือส่งผลไม่ดีต่อพวกเขา และลดเวลาในการให้เด็กอยู่กับวิดีโอเกม ควรจะนำพวกเขาเข้ากิจกรรมภายในบ้านร่วมกับคนในครอบครัว

สำหรับองค์กรต่างๆ ที่จะสามารถช่วยเหลือในการที่จะดึงเด็กออกจากเกมได้โดยมีกฎหมายที่จะกำหนดประเภทและระดับของเกมให้เด็กแต่ละวัยสามารถที่จะเล่นเกมได้เฉพาะประเภทและระดับของเกมนั้นๆ รวมถึงร้านที่ให้บริการเล่นเกมเป็นชั่วโมงด้วย แต่จากงานวิจัยของ Bushman & Stack (1996) พบว่าเกมที่ระบุหรือจำกัดอายุของผู้เล่นจะส่งผลทำให้ผู้เล่นที่ถูกจำกัดไม่ให้เล่นมีความอยากที่จะเล่นเกมมากขึ้นและพยายามที่จะหาเกมเหล่านั้นมาเล่นเพราะเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับพวกเขา ดังนั้นนอกจากจะจำกัดระดับของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่นแล้วยังต้องให้รายละเอียดแก่บิดามารดาหรือผู้ปกครองเพื่อที่จะอธิบายถึงผลกระทบต่อการเล่นเกมและเหตุผลว่าทำไมถึงแบ่งระดับของเกมให้แก่เด็กในแต่ละวัย ทั้งนี้เพื่อให้บิดามารดาหรือผู้ปกครองคอยสอดส่องบุตรหลานของตนเองอีกทางหนึ่ง รวมถึงบริษัทผลิตเกมจะต้องผลิตสื่อต่อสาธารณชนภายใต้กฎหมายที่รัฐบาลกำหนด และมีผลกระทบต่อเด็กน้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งนี้ไม่พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมนำมาสู่การลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อาจเนื่องมาจากเกมที่เด็กเล่นระดับความรุนแรงในปัจจุบันมีหลายระดับ และพบว่าเด็กส่วนมากที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้เล่นเกมที่มีความรุนแรงในระดับ Cartoon Violence คือเป็นเกมที่มีตัวละครในเกมที่เป็นตัวการ์ตูนและมีลักษณะและบุคลิกภาพแสดงออกถึงความรุนแรง ในขณะที่ต่อสู้กับศัตรูในเกม และเมื่อหลังจากที่มีการต่อสู้ไปแล้วจะมีท่าทางที่ไม่ดุร้ายเหมือนกับตอนที่

ต่อผู้ (Entertainment Software Rating Board.2004: Online) ซึ่งมีความรุนแรงที่ต่ำที่สุดเมื่อเทียบกับ เกมรุนแรงประเภทอื่นๆ ที่มีฉากและลักษณะการเล่นที่เสมือนจริง รวมทั้งระยะเวลาในการเล่นเกมน้อย (เฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์) จึงไม่ทำให้เด็กเกิดความเคยชินต่อความรุนแรงที่ได้จากเกม ดังนั้นในการ วิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมรุนแรงในระดับ Violence ซึ่งเป็นฉากที่มีการต่อสู้ด้วยความ รุนแรง เป็นเกมที่เป็นรูปภาพกราฟิกและเสมือนว่าผู้เล่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมในฉากจริง เป็นเกมที่ต่อสู้ ซึ่งใช้ความรุนแรง และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้ของแหลมทิ่มแทง การใช้อาวุธและการ ทำให้เห็นถึงการบาดเจ็บหรือตายของคู่ต่อสู้ (Entertainment Software Rating Board.2004: Online) และศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรจิตลักษณะทั้ง 5 ตัว ได้แก่ ได้แก่ เจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว, การรับรู้ เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว, การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำ ต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ว่าจะส่งผลต่อพฤติกรรม ก้าวร้าวมากขึ้นตามไปด้วยหรือไม่เมื่อเด็กเล่นเกมที่มีความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งจากผลงานวิจัยพบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนรุนแรงส่งผลต่อทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ก้าวร้าว การเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดง พฤติกรรมก้าวร้าว

2. งานวิจัยครั้งนี้ศึกษาตัวแบบที่เป็นกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมการเล่นเกม รุนแรงและบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านการลดความรู้สึก ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว แต่งานวิจัยในต่างประเทศได้มีการศึกษาเกี่ยวกับตัวแบบที่เป็นสื่อต่างๆที่ส่งผล ต่อพฤติกรรมอื่นผ่านการลดความรู้สึก ได้แก่ รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์และเกมที่มีเนื้อหารุนแรง พบว่า ตัวแบบเหล่านี้ส่งผลต่อการลดความรู้สึก (desensitization) โดยทำให้มีพฤติกรรมช่วยเหลือ ผู้อื่นลดลง (e.g., Cialdini & Kendrick, 1976) นอกจากนี้ยังพบอีกว่าผลกระทบของรายการทีวีที่มี เนื้อหารุนแรงส่งผลต่อเด็กในการแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือผู้อื่นลดลง (e.g., Drabman & Thomas, 1974) และเกมที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวลดลง (e.g., Silvern & Williamson, 1987) ทั้งนี้ประเด็นต่างๆเหล่านี้ยังมีความสำคัญและควรได้รับการศึกษาต่อไปซึ่งจะทำ ให้ทราบถึงการก่อให้เกิดพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆเพื่อใช้เป็นแนวทางป้องกันพฤติกรรมอันเกิดจาก การเลียนแบบจากตัวแบบก้าวร้าวในรูปแบบต่างๆได้อย่างทัน่วงที

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- งามตา วรินทร์านนท์. (2535). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงใจ สมานสิน. (2539). *การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้
ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(คหกรรมศาสตรศึกษา).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปวีตา นิตยาพร. (2543). *ความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อมวลชนที่มีเนื้อหา
รุนแรงและสภาพแวดล้อมทางสังคมต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มวัยรุ่นชาย*.
ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(วารสารสนเทศ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพย์วัลย์ สุทิน. (2539). *การลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนวัยรุ่นโดยรูปแบบการปรับ
พฤติกรรมด้วยปัญญา*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ด.(จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ธีระพร อูวรรณโณ. (2529). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. (2546). *พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและ
วัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้ำ
องค์ประกอบ*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลลิตา ภู่อำรุง. (2544). *รูปแบบพฤติกรรมการแก้ปัญหาความขัดแย้งในชีวิตสมรสของบิดามารดา
กับความมั่นคงทางอารมณ์ของบุตรวัยรุ่นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา* สังกัด
กรุงเทพมหานคร. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เรวดี สิริพลังคานนท์. (2544). *การศึกษาวิธีการอบรมเลี้ยงดูบุตรของผู้ที่บุตรมีพฤติกรรมก้าวร้าว*.
ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(พัฒนาสังคม). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุพัชรา พันธุวร. (2546). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับพฤติกรรมก้าวร้าว
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(การวัดผลการศึกษา).
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมพร,ม.ร.ว. สุทัศน์ีย์. (2529). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวในเขต
กรุงเทพมหานคร*. อัดสำเนา.

- สมโภชน์ เขียมสุภาชาติ. (2543). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2545). จิตวิทยาสังคม:ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ ซีเอ็ด.
- อรณลิน ไชยวสุ. (2547). พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. ปรินูญานิพนธ์. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- อัมพล สุอำพัน. ก.พ.2540. ภัยของความรุนแรงในครอบครัว. การศึกษา กทม. ปีที่ 20 ฉบับที่ 5: 25-28
- _____. (2546?). การอธิบายพฤติกรรมของบุคคลตามแนวคิดของกลุ่มการรู้คิด. (เอกสารการสอน). กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- _____. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมกับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นในสถานศึกษา. เอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการสร้างเครื่องมือวิจัย.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53: 27-51.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol.28 No.12 , December 2002 : 1679-1686.
- Noah E. Friedkin and Eugene C. Johnson. (2003). ATTITUDE CONTROL, AND EXPECTATION STATUS IN THE FORMATION OF INFLUENCE NETWORKS. *Power and Status Advances in Group Processes, Volume 20, 1-29.*
- Robert E. Silverman. (1975) จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จามจุรีโปรดักท์.
- Entertainment Software Rating Board. (2004). Retrieved December 20, 2004, from www.esrb.org/esrbratings_guide.asp/symbols

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย
หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการทำวิจัย

- | | |
|--|---|
| 1. อาจารย์ ดร.วิลาศลักษณ์ ชิวฉวี | อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. อาจารย์ รศ. ดร. อรพินทร์ ชูชม
ศาสตร์ | อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์ ดร.สุภาพร ณะชานันท์
ศาสตร์ | อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

ภาคผนวก ข.

การสร้างแบบสอบถามการเรียนรู้พฤติกรรมที่นำต่อการแสดงพฤติกรรม
ก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

การสร้างแบบสอบถามการรับรู้ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเพื่อค้นหาคำที่จะนำมาใช้ในแบบสอบถามโดยนำไปแจกให้กับเด็กที่มีบุคลิกลักษณะก้าวร้าวจำนวน 15 คน

แบบสอบถามการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

คำชี้แจงในการตอบ

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความคิดของนักเรียนต่อการแสดงพฤติกรรมในเหตุการณ์ที่สมมติขึ้น แบบสอบถามนี้ไม่มีผลต่อการเรียนของนักเรียน ขอให้นักเรียนเติมคำในช่องว่างตามความเป็นจริงและทำทุกข้อ

1. หากเพื่อนขว้างปาของใส่ฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

2. หากเพื่อนมากระชากเสื้อ กางเกง/กระโปรงฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

3. หากมีใครมาบังคับให้ฉันทำในสิ่งที่ฉันไม่ต้องการ

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

4. หากมีใครเข้ามาชกต่อยหรือตบตีฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

5. ถ้าเพื่อนมาเลียนแบบท่าทางหรือความผิดพลาดของฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

6. หากมีเพื่อนแกล้งขุดขาฉันให้ล้ม

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

7. หากมีคนมาต่อยหรือตบตีฉันก่อนในขณะที่กำลังทะเลาะกัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

8. หากมีคนเข้ามารุมทำร้ายฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

9. หากมีใครมาพูดเยาะเย้ยให้ฉันอับอาย

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

10. หากมีใครมาพูดคำหยาบคายต่อว่าฉันก่อน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

11. หากมีใครมาพูดขู่ว่าจะทำร้ายฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

12. หากมีใครมาพูดขู่บังคับให้ฉันทำในสิ่งที่ฉันไม่ต้องการทำ

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

13. หากมีใครมาต่อว่าพ่อแม่ของฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

14. หากฉันรู้ว่าใครมาพูดนินทาฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

15. หากมีใครมาพูดตวาดหรือตะคอกใส่หน้าฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

16. หากมีใครมาพูดประชดประชันฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

17. หากฉันรู้ว่าใครมาพูดคุยให้เพื่อนมาทะเลาะกับฉัน

ฉันจะ.....

เพื่อที่จะ.....

คำที่พบในแบบสอบถามจากการทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

ตัวแปรการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
ตอยกลับ , ต่ากลับ , ทำคีน , ตบกลับ , พุดชู้ , ไปบอกคนอื่นว่าคนนี้นิสัยไม่ดี , เรียกคนอื่นมาช่วย	ฟังครู , ไม่ได้ตอบ , ไม่ไปยุ่ง , เฉยๆ , ตอว่า , ตักเตือน , โกรธเลิกคบ, ทำท่าทางไม่พอใจ

ตัวแปรพฤติกรรมคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
แค้น , ทำให้รู้สึก , ทำให้จำ , ให้เข็ด , ทำคีน , ให้รู้ว่าเราก็เจ็บเป็น , ทำให้แอบอาย , รักษาศักดิ์ศรีของตนเอง , ใต้ตอบ , ทำให้เจ็บใจ	ให้ไม่ทำอีก , สำนึกผิด , ไม่อยากมีเรื่อง , บ๊องกันตัว , เฉยๆ , ไม่สนใจ

แบบสอบถามการรับรู้ต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความคิดของนักเรียนต่อเหตุการณ์ที่สมมติขึ้น และไม่มีผลต่อการเรียนของนักเรียน ขอให้นักเรียนเติมคำในช่องว่างตามความเป็นจริงและทำทุกข้อ

1. ขณะที่นั่งอยู่ในห้องเรียน เพื่อนในห้องข้างของมาโดนนักเรียน
นักเรียนคิดว่า.....
2. ขณะที่นักเรียนกำลังเดินอยู่ จู่ๆก็มีเพื่อนมากระชากเสื้อของนักเรียน
นักเรียนคิดว่า.....
3. หลังเลิกเรียน นักเรียนได้ยินเสียงโต๊ะเก้าอี้ล้ม และเสียงคนพูดตะโกนด้วยเสียงอันดัง
นักเรียนคิดว่า.....
4. หากมีเพื่อนยื่นเท้าออกมาในขณะที่นักเรียนกำลังเดินอยู่
นักเรียนคิดว่า.....
5. หากมีเพื่อนวิ่งมาชนจนนักเรียนล้ม
นักเรียนคิดว่า.....

6. หากนักเรียนเห็นเพื่อนจับกลุ่มคุยกันแล้วมองมาที่ตัวนักเรียน
นักเรียนคิดว่า.....
7. ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง นักเรียนได้ยินโต๊ะข้างๆพูดคุยกันด้วยเสียงอันดัง
นักเรียนคิดว่า.....
8. หากในขณะที่นักเรียนกำลังยืนอยู่ที่ป้ายรถเมล์ที่มีนักเรียนช่างกลนั่งอยู่ แล้วมีนักเรียนช่างกลอีก
โรงเรียนวิ่งแล้วตะโกนเข้ามา
นักเรียนคิดว่า.....
9. หากนักเรียนเห็นรถชนกันอยู่ข้างหน้าและมีคนออกมาจากรถทั้ง 2 คัน พุดคุยกันด้วยเสียงอันดัง
นักเรียนคิดว่า.....
10. หากนักเรียนเห็นเพื่อนพูดเสียงดังด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย
นักเรียนคิดว่า.....

คำที่พบในแบบสอบถามจากการทดลองกับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

ตัวแปรการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อ 1 ขณะที่นั่งอยู่ในห้องเรียน เพื่อนในห้องข้างของมาโดนนักเรียน นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
แกล้ง	อุบัติเหตุ

ข้อ 2 ขณะที่นักเรียนกำลังเดินอยู่ จู่ๆก็มีเพื่อนมากระชากเสื้อของนักเรียน นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
หาเรื่อง	เล่นกัน

ข้อ 3 หลังเลิกเรียน นักเรียนได้ยินเสียงโต๊ะเก้าอี้ล้ม และเสียงคนพูดตะโกนด้วยเสียงอันดัง นักเรียนคิด
ว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
มีเรื่องทะเลาะกัน	เฉยๆ , ไม่สนใจ

ข้อ 4 หากมีเพื่อนยื่นเท้าออกมาในขณะที่นักเรียนกำลังเดินอยู่ นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
แกล้ง , เขาไม่พอใจฉัน	เฉยๆ , ไม่สนใจ , ไม่ได้คิดอะไร

ข้อ 5 หากมีเพื่อนวิ่งมาชนจนนักเรียนล้ม นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
แกล้ง	อุบัติเหตุ , ไม่ได้ตั้งใจ

ข้อ 6 หากนักเรียนเห็นเพื่อนจับกลุ่มคุยกันแล้วมองมาที่ตัวนักเรียน นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
กำลังนินทา , กำลังว่า(ด่า)เราอยู่	คุยกันเฉยๆ

ข้อ 7 ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง นักเรียนได้ยินโต๊ะข้างๆพูดคุยกันด้วยเสียงอันดัง นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
กำลังทะเลาะกัน	คุยกัน , เป็นคนไม่มีมารยาท

ข้อ 8 หากในขณะที่นักเรียนกำลังยืนอยู่ที่ป้ายรถเมล์ที่มีนักเรียนช่างกลนั่งอยู่ แล้วมีนักเรียนช่างกลอีกโรงเรียนวิ่งแล้วตะโกนเข้ามา นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
ทะเลาะกัน	ไม่เข้าไปยุ่ง

ข้อ 9 หากนักเรียนเห็นรถชนกันอยู่ข้างหน้าและมีคนออกมาจากรถทั้ง 2 คัน พูดคุยกันด้วยเสียงอันดัง นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
ทะเลาะกันอยู่ , มีคนบาดเจ็บ	กำลังเจรจากัน , เฉยๆ

ข้อ 10 หากนักเรียนเห็นเพื่อนพูดเสียงดังด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย นักเรียนคิดว่า

คำที่เป็นด้านก้าวร้าว	คำที่ไม่เป็นด้านก้าวร้าว
กำลังด่ากันอยู่ , ทะเลาะกัน	พูดคุยกัน

ภาคผนวก ค.

แบบสอบถามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่
ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคะแนนความประพฤติหรือคะแนนในการเรียนของนักเรียนแต่อย่างใด

เพศ ชาย หญิง

นักเรียนเคยเล่นเกมหรือไม่ เคย ไม่เคย

ถ้า เคย กรุณาตอบในข้อ ก. ถ้า ไม่เคย ห้ามไปทำในข้อ ข.

ก. เกมที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุด ให้นักเรียนระบุชื่อเกมเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 อันดับแรก

1.

ระยะเวลาที่เล่นมากที่สุดในแต่ละครั้ง ชั่วโมง..... นาที เล่นสัปดาห์ละ..... ครั้ง

นักเรียนเล่นเกมนี้มาเป็นระยะเวลา < 3 เดือน 3 – 6 เดือน มากกว่า ระบุ.....

2.

ระยะเวลาที่เล่นมากที่สุดในแต่ละครั้ง..... ชั่วโมง..... นาที เล่นสัปดาห์ละ..... ครั้ง

นักเรียนเล่นเกมนี้มาเป็นระยะเวลา < 3 เดือน 3 – 6 เดือน มากกว่า ระบุ.....

3.

ระยะเวลาที่เล่นมากที่สุดในแต่ละครั้ง..... ชั่วโมง..... นาที เล่นสัปดาห์ละ..... ครั้ง

นักเรียนเล่นเกมนี้มาเป็นระยะเวลา < 3 เดือน 3 – 6 เดือน มากกว่า ระบุ.....

ข. ขอให้นักเรียนกากบาทในข้อที่นักเรียนเลือก และโปรดทำทุกข้อ

ส่วนที่ 1 นักเรียนจะจัดการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้อย่างไร

1. อาริพุดประทัดประทัดจรรยาว่าครูรักจรรยามากกว่าคนอื่นในห้องถึงได้คะแนนมากกว่าคนอื่น ถ้า

นักเรียนเป็นจรรยาจะปฏิบัติตนอย่างไร

ก. หาทางพุดประทัดประทัดอาริเป็นการแก้แค้น

ข. ไม่สนใจ

2. ปราณี้ถูกสมศักดิ์พุดเยาะเย้ยที่ปราณี้สอบได้คะแนนน้อยกว่า ปราณี้จึงพยายามตั้งใจเรียนจนสอบ

ได้คะแนนมากกว่าสมศักดิ์ ถ้านักเรียนเป็นปราณี้จะปฏิบัติตนอย่างไร

ก. พุดเยาะเย้ยสมศักดิ์เป็นการแก้แค้น

ข. ไม่สนใจ

3. เด่นหัวเราะชอบใจเมื่อเห็นนิพนธ์สิ้นหวัง ถ้านักเรียนเป็นนิพนธ์จะปฏิบัติตนอย่างไร

ก. ด่าเด่นด้วยคำหยาบคาย

ข. ทำเป็นไม่เห็นเด่น

4. วิทยาจับได้ว่าปราณีขโมยปากกาที่เพิ่งซื้อใหม่ แต่ปราณีไม่ยอมคืน ถ้านักเรียนเป็นวิทยานักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. นำเรื่องลักษณะขโมยของปราณีไปพูดคุยกับเพื่อนๆ
 - ข. บอกปราณีว่าถ้าคืนปากกาแล้วจะเก็บเรื่องนี้เป็นความลับ
5. มานะเข้ามาแกล้งขณะที่เชิงชายกำลังจัดบอร์ดอยู่ที่หน้าห้องเรียน ถ้านักเรียนเป็นเชิงชายนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. พุดตะคอกไล่มานะ
 - ข. วิ่งไปฟ้องครู
6. วันชัยเล่นเตะฟุตบอลในห้องกับเพื่อน วัฒนากำลังไปฟ้องครู วันชัยและเพื่อนจึงถูกครูทำโทษ ถ้านักเรียนเป็นวันชายนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. พุดกับวัฒนาว่าระวังจะเจ็บตัว
 - ข. ไม่เล่นฟุตบอลในห้องอีก
7. อำนวยล้อเลียนสมศักดิ์ว่าทำตัวเหมือนผู้หญิงท่าทางกระตุงกระต้าง ถ้านักเรียนเป็นสมศักดิ์นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. ขว้างปาสิ่งที่อยู่ใกล้มือไปยังอำนวย
 - ข. ไม่สนใจ
8. อนุรักษ์ชอบล้อเลียนท่าทางหรือความผิดพลาดของคนอื่น วันหนึ่งมาล้อเลียนจักรพงษ์ที่เป็นคนพูดไม่ชัดเจนจักรพงษ์รู้สึกไม่ค่อยพอใจ ถ้านักเรียนเป็นจักรพงษ์นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. ล้อเลียนความผิดพลาดของอนุรักษ์กลับเป็นการแก้แค้น
 - ข. เตือนอนุรักษ์ว่าเป็นการล้อเลียนที่ไม่ดี
9. ในวันประกาศผลสอบ ปรากฏว่า มีชัยสอบได้ที่สุดท้ายของห้อง วิโรธมาพูดเยาะเย้ยมีชัยว่าสมน้ำหน้า ถ้านักเรียนเป็นมีชายนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. ต่อยปากวิโรธทันที
 - ข. ไม่สนใจคำพูดของวิโรธ
10. สมรนัดกับจารุณีว่าจะไปเที่ยวกัน แต่เมื่อถึงเวลานัดจารุณีกลับบอกว่าจะไปเที่ยวกับสมสมัยแทน ถ้านักเรียนเป็นสมรนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. พุดกับจารุณีว่าถ้าไม่ไปจะเลิกคบ
 - ข. ปลอ่ยให้จารุณีไปเที่ยวกับสมสมัย

11. ขณะที่ธงไชยกำลังตั้งใจอ่านหนังสือเพื่อเตรียมสอบ น้องชายได้เปิดวิทยุเสียงดังลั่น เมื่อธงไชยเตือนให้หวัวิทยุให้เบาลง น้องก็ยังไม่เชื่อ ถ้านักเรียนเป็นธงไชยนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. หันไปอ่านที่อื่นที่ไม่มีเสียงรบกวน
- ข. บอกน้องชายว่าประเดี๋ยวจะโดนตอยถ้าไม่ทำตามทีบอก
12. วันหนึ่งจันทน์ได้ยินเกสรพูดนินทาสมใจกับเพื่อนคนอื่นในห้อง ถ้านักเรียนเป็นจันทน์นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
- ก. นำเรื่องที่ได้ยินไปบอกสมใจเพื่อให้สมใจไปจัดการเกสร
- ข. ทำเป็นไม่ได้ยิน

คำอธิบาย ขอให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในกรอบสี่เหลี่ยมที่ตรงกับความเป็นจริงเพียงแห่งเดียวในแต่ละข้อ และโปรดทำทุกข้อ

ส่วนที่ 2 เพื่อนของนักเรียน

13. หากเพื่อนของฉันโกรธอยู่กับใครก็จะยุให้ฉันโกรธเพื่อนคนนั้นไปด้วย
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |
14. เพื่อนของฉันแสดงท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่องของเพื่อนคนอื่นให้เป็นที่สนุกสนานเวลาพูดคุยกัน
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |
15. เพื่อนของฉันชอบแกล้งขำขำของใส่เพื่อน
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |
16. เพื่อนของฉันมักจะพูดคำหยาบเมื่อได้เถียงกับผู้อื่น
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |
17. เพื่อนของฉันมักจะพูดขู่บังคับให้คนอื่นทำตาม
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |
18. เพื่อนของฉันพุดนินทาเพื่อนคนอื่นเป็นประจำ
- | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| จริงที่สุด | จริง | ค่อนข้างจริง | ค่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

ส่วนที่ 4 ความรู้สึกของนักเรียนต่อเหตุการณ์ต่างๆ

37. ขณะที่นักเรียนกำลังนั่งรับประทานอาหารอยู่ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง โต๊ะข้างๆเกิดการโต้เถียงด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย นักเรียนจะรู้สึกเฉยๆ

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

38. นักเรียนรู้สึกชินกับการที่คนในครอบครัวทะเลาะกัน

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

39. หากนักเรียนเห็นเพื่อนในโรงเรียนชกต่อยกัน นักเรียนจะรู้สึกเฉยๆ

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

40. นักเรียนรู้สึกสนุกที่เห็นคนตีกันในงานแสดงคอนเสิร์ต

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

41. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับการที่เห็นเพื่อนแสดงท่าทางเลียนแบบความผิดพลาดของเพื่อนคนอื่น

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

42. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานที่เห็นเพื่อนในห้องพูดจาหยอกล้อกันด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

43. นักเรียนรู้สึกอยากเข้าไปมีส่วนร่วมเวลาที่เห็นกลุ่มเพื่อนกำลังนินทาเพื่อนคนอื่นในห้อง

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

44. นักเรียนรู้สึกเฉยๆที่เห็นคนในครอบครัวขว้างปาของให้แตกเสียหายเวลาทะเลาะกัน

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

45. นักเรียนรู้สึกเฉยๆเวลาเดินผ่านวงเหล้าที่กำลังเมาและส่งเสียงแซวคนที่เดินผ่านไปมา

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

46. นักเรียนรู้สึกเฉยๆเวลาที่เพื่อนพูดตวาดหรือตะคอกใส่กันอย่างรุนแรง

จริงที่สุด จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ไม่จริงเลย

ส่วนที่ 5 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อข้อความต่อไปนี้

47. การไม่ได้ตอบกับคนที่เข้ามาทำร้ายเราเป็นเรื่องของคนขี้ขลาด ตาขาว

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

48. เราควรพูดจาประชดประชันใส่คนที่ทำให้เราโกรธ เขาจะรู้ตัว

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

49. การขว้างปาทำลายสิ่งของเพื่อระบายความโกรธไม่ใช่เรื่องเลวร้าย

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

50. ถ้าการแก้แค้นคนอื่นทำให้ความโกรธของฉันทหมดไป ฉันทจะทำทันที

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

51. การต่อสู้โดยการชกต่อยหรือตบตีกับผู้อื่นเป็นเรื่องธรรมดา

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

52. เราไม่ควรบังคับคนอื่นให้ทำในสิ่งที่เขาไม่อยากทำ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

53. ฉันทเห็นด้วยที่เราจะพูดคำหยาบคายได้เถียงกับคนที่มาพูดคำหยาบคายกับเราก่อน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

54. ฉันทเห็นว่าการนินทาคนอื่นลับหลังเป็นเรื่องธรรมดาที่ใครๆก็ทำกัน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4. หากมีเพื่อนยื่นเท้าออกมาในขณะที่นักเรียนกำลังเดินอยู่ นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เพื่อนแกล้ง

--	--	--	--	--	--	--

เป็นอุบัติเหตุ

5. หากมีเพื่อนวิ่งมาชนจนนักเรียนล้ม นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เพื่อนแกล้ง

--	--	--	--	--	--	--

เป็นอุบัติเหตุ

6. หากนักเรียนเห็นเพื่อนจับกลุ่มคุยกันแล้วมองมาที่ตัวนักเรียน นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เพื่อนนินทาฉันอยู่

--	--	--	--	--	--	--

คุยกันเฉยๆ

7. ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง นักเรียนได้ยินโต๊ะข้างๆพูดคุยกันด้วยเสียงอันดัง นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

มีเรื่องทะเลาะกัน

--	--	--	--	--	--	--

คุยกันอยู่

8. หากในขณะที่นักเรียนกำลังยืนอยู่ที่ป้ายรถเมล์ที่มีนักเรียนช่างกลนั่งอยู่ แล้วมีนักเรียนช่างกลอีกโรงเรียนวิ่งเข้ามาแล้วตะโกน นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เขากำลังจะทะเลาะกัน

--	--	--	--	--	--	--

กำลังเล่นวิ่งไล่กันอยู่

9. หากนักเรียนเห็นรถชนกันอยู่ข้างหน้าและมีคนออกมาจากรถทั้ง 2 คัน พูดคุยกันด้วยเสียงอันดัง นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เขากำลังทะเลาะกัน

--	--	--	--	--	--	--

กำลังเจรจากัน

10. หากนักเรียนเห็นเพื่อนวิ่งไล่ลงมาทางบันไดพร้อมทั้งตะโกนด้วยเสียงอันดังในขณะที่นักเรียนกำลังเดินขึ้นบันไดอยู่ นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

เขากำลังวิ่งไล่ตีกัน

--	--	--	--	--	--	--

เขากำลังเล่นกัน

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

ตาราง 6 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
1	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4214
2	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4767
3	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4848
4	พฤติกรรมทางวาจา	+	.2003
5	พฤติกรรมทางวาจา	+	.2090
6	พฤติกรรมทางวาจา	+	.3738
7	พฤติกรรมทางกาย	+	.4292
8	พฤติกรรมทางกาย	+	.3844
9	พฤติกรรมทางกาย	+	.4750
10	พฤติกรรมทางกาย	+	.2006
11	พฤติกรรมทางกาย	+	.2409
12	พฤติกรรมทางวาจา	+	.2284

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .7019

ตารางที่ 7 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
13	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4728
14	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5940
15	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6135
16	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6226
17	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5924
18	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4621
19	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6178
20	พฤติกรรมทางวาจา	+	.7604
21	พฤติกรรมทางกาย	+	.5781
22	พฤติกรรมทางกาย	+	.6275
23	พฤติกรรมทางกาย	+	.6153
24	พฤติกรรมทางกาย	+	.6380

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .8908

ตารางที่ 8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบสอบถามบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
25	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5465
26	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6841
27	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6532
28	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6821
29	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6711
30	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5644
31	พฤติกรรมทางกาย	+	.6952
32	พฤติกรรมทางกาย	+	.5657
33	พฤติกรรมทางกาย	+	.6035
34	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6026
35	พฤติกรรมทางกาย	+	.4738
36	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5236

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .8932

ตารางที่ 9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดการลดความรู้สึกต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
37	พฤติกรรมทางวาจา	+	.2015
38	พฤติกรรมทางกาย	+	.3412
39	พฤติกรรมทางกาย	+	.3484
40	พฤติกรรมทางกาย	+	.4832
41	พฤติกรรมทางกาย	+	.5038
42	พฤติกรรมทางวาจา	+	.4699
43	พฤติกรรมทางวาจา	+	.3364
44	พฤติกรรมทางกาย	+	.5211
45	พฤติกรรมทางวาจา	+	.3958
46	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5232

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .7465

ตารางที่ 10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
47	พฤติกรรมทางกาย	+	.6203
48	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6929
49	พฤติกรรมทางกาย	+	.5530
50	พฤติกรรมทางกาย	+	.7276
51	พฤติกรรมทางกาย	+	.6353
52	พฤติกรรมทางกาย	-	.6888
53	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5766
54	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6900
55	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6292
56	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6292
57	พฤติกรรมทางวาจา	-	.6310
58	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5346

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .8932

ตารางที่ 11 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว
(ตอนที่ 2 การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว)

ข้อที่	เนื้อหา	r
1	พฤติกรรมทางกาย	.4150
2	พฤติกรรมทางกาย	.3244
3	พฤติกรรมทางวาจา	.3935
4	พฤติกรรมทางกาย	.3816
5	พฤติกรรมทางกาย	.3324
6	พฤติกรรมทางวาจา	.4180
7	พฤติกรรมทางวาจา	.4503
8	พฤติกรรมทางกาย	.3882
9	พฤติกรรมทางวาจา	.3664
10	พฤติกรรมทางวาจา	.4787

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .7339

ตารางที่ 12 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดการเรียนรู้พฤติกรรมซึ่งนำต่อการแสดง
พฤติกรรมก้าวร้าว (ตอนที่ 3)

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
1	พฤติกรรมทางกาย	+	.6781
2	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6497

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
3	พฤติกรรมทางกาย	+	.4207
4	พฤติกรรมทางกาย	+	.6420
5	พฤติกรรมทางกาย	+	.6858
6	พฤติกรรมทางกาย	+	.5908
7	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6027
8	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6639

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .8658

ตารางที่ 13 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดความคาดหวังต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ตอนที่ 3)

ข้อที่	เนื้อหา	ทิศทาง	r
1	พฤติกรรมทางกาย	+	.7225
2	พฤติกรรมทางวาจา	+	.7030
3	พฤติกรรมทางกาย	+	.5621
4	พฤติกรรมทางกาย	+	.6032
5	พฤติกรรมทางกาย	+	.7890
6	พฤติกรรมทางกาย	+	.6822
7	พฤติกรรมทางวาจา	+	.5941
8	พฤติกรรมทางวาจา	+	.6815

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามพฤติกรรมก้าวร้าว = .8909

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาววีชรินทร์ จามจุรี
วันเดือนปีเกิด	2 มกราคม 2515
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	635/1 ซ.ลาดพร้าว 107 ถ.ลาดพร้าว แขวงคลองจั่น เขต บางกะปิ
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	จ.กรุงเทพฯ 10240
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	พนักงานบริษัท ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่วิเคราะห์ระบบ บริษัท โพรเฟสชั่นแนลคอมพิวเตอร์ จำกัด 475 อาคารสิริปัญญา ชั้น 18 ถ.ศรีอยุธยา แขวงถนน พญาไท เขตราชเทวี จ.กรุงเทพฯ 10240
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2533	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย
พ.ศ. 2539	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2550	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ประยุกต์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ