



## วรรณคดีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา ดังต่อไปนี้

### ความหมายของความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา

เซียร์ (Sear, 1939) ได้ให้คำนิยามความหมายของคำนี้ว่า เป็นลำดับของการแสดงพฤติกรรมที่มีจุดประสงค์เพื่อการทำร้าย

คอฟแมน (Kaufman, 1970) ให้นิยามว่า เป็นพฤติกรรมที่กระทำโดยตรงต่อเป้าหมายที่มีชีวิต มีทางเป็นไปได้มากกว่าเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมการกระทำที่ก่อให้เกิดโทษ

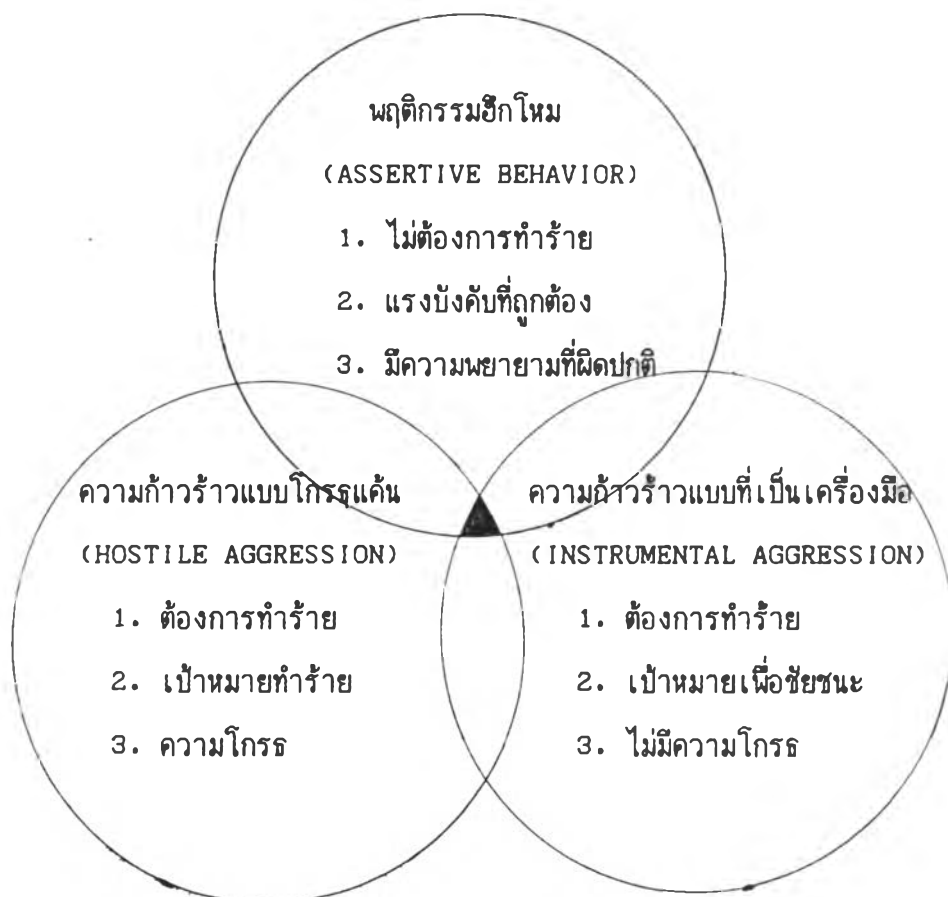
บารอน (Baron, 1977) ให้นิยามว่าเป็นรูปแบบของพฤติกรรมที่มีเป้าหมายในการทำร้าย สิ่งมีชีวิต อีกสิ่งหนึ่งซึ่งพยายามหลีกเลี่ยงการถูกทำร้าย (Sear, 1939; Kaufman, 1970; Baron, 1977 quoted in Cox, 1990)

ซิลวา (Silva, 1980a) ได้แยกลักษณะความก้าวร้าวออกเป็น 3 แบบ ดังนี้คือ

1. ความก้าวร้าวแบบโกรธแค้น (Hostile Aggression) จุดมุ่งหมายก็เพื่อการทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับความทุกข์ทรมานและเจ็บปวด อาการความก้าวร้าวชนิดนี้จะเป็นในลักษณะอาการก้าวร้าวแบบตอบโต้ (Reactive Aggression) และแบบโกรธ (Angry Aggression) เช่น ผู้โยนหรือพิชลูกในกีฬาเบสบอล โยนลูกไปยังผู้ตีโดยเป้าหมาย คือการทำให้ได้รับบาดเจ็บ โดยไม่คำนึงถึงผลแพ้ชนะ แต่มุ่งที่การทำร้าย

2. ความก้าวร้าวแบบที่เป็นเครื่องมือ (Instrumental Aggression) โดยการสร้างเป้าหมายไปในเรื่องการเอาชนะ ซึ่งแรงเสริม ก็คือ รางวัล, ชัยชนะในเชิงกีฬา, ชื่อเสียงในเรื่องของการกีฬา ผู้แสดงอาการก้าวร้าวชนิดนี้ จะใช้การก้าวร้าวเป็นเครื่องมือให้ได้มาซึ่งเป้าหมายดังกล่าว เช่น ผู้โยนลูกในกีฬาเบสบอลโยนลูกไปยังผู้ตี เพื่อให้เข้าอยู่ในเขตที่ดี (Strike line) เป็นต้น

ในแง่การแสดงออกของความก้าวร้าว ในสถานการณ์การศึกษา ของทั้ง 2 แบบข้างต้นนี้มีความแตกต่างกันค่อนข้างน้อยมาก ถึงแม้ว่าอาการแสดงความก้าวร้าวแบบโกรธแค้นจะเกี่ยวเนื่องมาจากอารมณ์โกรธ แต่ความก้าวร้าวแบบที่เป็นเครื่องมือนั้นไม่ใช่ ผลลัพธ์ที่ออกมา นั้น เราไม่สามารถแยกแยะได้เลยว่า คนโยนลูกในกีฬาเบสบอล โยนลูกเพราะต้องการแสดงอาการก้าวร้าวแบบโกรธแค้น หรือความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือ ถ้าผู้โยนลูก ต้องการแสดงอาการโกรธอย่างเปิดเผยแต่ในขณะเดียวกันก็ต้องการให้ได้ชัยชนะ ในที่สุดผู้โยนลูกอาจรู้สึก สำนึกในการกระทำของตนเอง ซึ่งความเหลื่อมล้ำของอาการก้าวร้าวทั้ง 2 แบบนี้ปรากฏอยู่ในแผนภาพที่ 1



▲ พื้นที่แสดงความเหลื่อมล้ำของชนิดความก้าวร้าว (Areas of ambiguity)

แผนภาพที่ 1 แสดงความไม่ชัดเจนในการแยกแยะ ความก้าวร้าวแบบโกรธแค้น, ความก้าวร้าวแบบที่เป็นเครื่องมือ และพฤติกรรมอีกใหม่ (Silva, 1980a)

3. พฤติกรรมอิกโหม (Assertive Behavior) สำหรับพฤติกรรมประเภทที่สาม นี้มักจะสับสนกับการแสดงอาการก้าวร้าว เพราะ ความอิกโหม เป็นการใช้ร่างกายไปในทาง ที่ถูกต้องตามกฎหมายหรือใช้แรงบังคับทางวาจาเพื่อที่จะบรรลุถึงจุดมุ่งหมาย โดยไม่มีการทำร้าย ผู้อื่น (Silva, 1980a) ความอิกโหมมุ่งที่เอาชนะภายใต้กฎ กติกา ที่วางไว้ โดยไม่มีการ ทำร้าย ความอิกโหมต้องใช้ความพยายามและพลังงานอย่างมาก (Silva, 1980b)

สำหรับพื้นที่แสดงความเหลื่อมล้ำของชนิดความก้าวร้าว (Areas of Ambiguity) เป็นความก้าวร้าวแบบโกรธแค้น, ความก้าวร้าวแบบที่เป็นเครื่องมือ และพฤติกรรมอิกโหม มี เพียงนักกีฬาเท่านั้นที่จะรู้ว่าอาการก้าวร้าวที่แสดงออกนั้นตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจ

### ทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา

#### ก. ทฤษฎีที่เชื่อว่าความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณ (Instinct Theory)

ฟรอยด์ (Freud, 1950 quoted in Cox, 1990) ได้อธิบายว่า ตั้งแต่ ปีค.ศ. 1950 หรือเมื่อ 40 ปีที่แล้ว ฟรอยด์ได้อธิบายเรื่องความก้าวร้าวว่าเป็นแรงขับ ตั้งแต่เกิดเช่นเดียวกับเรื่อง ความต้องการทางเพศ หรือความหิวกระหาย ความก้าวร้าว เป็นสิ่งที่หลบเลี่ยงไม่ได้ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด แต่เนื่องจากเป็นแรงขับ ดังนั้นจึงสามารถทำให้ ลด หรือเพิ่มได้ ลอเรนซ์ (Lorenz, 1966 quoted in Cox, 1990) เสนอความคิด เห็นโต้แย้งว่ามนุษย์มีความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณเหมือนสัตว์ คนเราเกิดมาพร้อมกับสัญชาตญาณ ที่จะต่อสู้และป้องกันเพื่อความอยู่รอด

ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เป็นสัญชาตญาณ อธิบายว่า มนุษย์เป็นสัตว์ที่ก้าวร้าว และ ต้องเสริมด้วยสัญชาตญาณทางชีววิทยา การแก้ปัญหาในเรื่องความก้าวร้าวในสังคมไม่ควรจะ นิ่งเฉย แต่ควรสร้างแนวคิดทางสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรส่งเสริม นักกีฬาให้มีความรู้สึก ปลอดภัย และคุณค่าการยอมรับความก้าวร้าวในสังคมในทางที่ถูกต้อง ในทฤษฎีนี้ได้อธิบายอีก ว่าความก้าวร้าวเป็นการระบายอารมณ์ที่ผลักดันออกมาจากการอิกโหม เหมือนกับสัตว์ที่กำลัง หิวต้องการอาหาร เมื่อกินอาหารแล้ว ก็จะไม่หิวต่อไป คนที่ก้าวร้าวเมื่อได้แสดงออกซึ่งความ ก้าวร้าวแล้วก็จะลดความก้าวร้าว ระบายออกทางอารมณ์ หรือเรียกว่าเป็นการระบายอารมณ์

กล่าวโดยสรุปทฤษฎีความก้าวร้าวที่เป็นสัญชาตญาณ คือ

1. ความก้าวร้าว เป็นแรงขับทางชีวภาพที่ติดตัวมาแต่กำเนิด
2. ความก้าวร้าวมีผลมาจากการถ่ายเทหรือระบายทางอารมณ์
3. กีฬาเปิดโอกาส ยอมรับความก้าวร้าวทางสังคม และความปลอดภัย

ในการแสดงความก้าวร้าว

### ข. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา

แบนดูรา (Bandura, 1977) มีทรรศนะว่าพฤติกรรมก้าวร้าวก็เช่นเดียวกับพฤติกรรมทางสังคมอื่น ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม สรุปได้ว่าเด็ก ๆ จะสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ก้าวร้าว และไม่ก้าวร้าวของผู้ใหญ่พฤติกรรมก้าวร้าวนั้นมีผลที่เป็นระบบหมุนเวียน (circular effect) ซึ่งถ้ามีพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างหนึ่งเกิดขึ้น ก็จะมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวอื่น ๆ ต่อไปอีก ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งวงจรนี้ถูกทำลายโดยตัวกระตุ้นทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ยกตัวอย่างเช่นการเล่นสกีน้ำแข็งจะมีการปะทะกันอย่างรุนแรง ซึ่งเด็ก ๆ จะเรียนพฤติกรรมนี้ได้จากตัวแสดงในโทรทัศน์หรือจากตัวบุคคลตราบิตที่กีฬาประเภทนี้มีความรุนแรง ยิ่งอยู่นานเท่าไรเด็ก ๆ ก็จะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวตามบุคคลอยู่เสมอ

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมอธิบายความก้าวร้าว 3 ลักษณะ แบนดูรา

(Bandura, 1976)

1. การเกิดความก้าวร้าว (Origin of Aggression)
2. ตัวกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าว (Instigator of Aggression)
3. การเสริมแรงที่ทำให้ความก้าวร้าวคงอยู่ (Reinforcement of

Aggression)

1. การเกิดการก้าวร้าว หมายถึงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาอย่างไร ได้มาในรูปแบบใด ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชื่อว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้ 2 ลักษณะคือ

1.1 การสังเกต เป็นการเรียนรู้จากตัวอย่างโดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น หรือเรียกว่าการสังเกตตัวแบบ การสังเกตตัวแบบนี้ผู้สังเกตจะเรียนรู้กลวิธีในการ

แสดงพฤติกรรมในเวลาต่อมาได้นอกเหนือจากพฤติกรรมของตัวแบบ แบบดูราเชื่อว่า การเรียนรู้จากการสังเกตต้องรวมตัวแปรกระบวนการทางปัญญาด้วย การสังเกต จึงสอนให้บุคคลคำนึงถึงผลกรรมที่เกิดขึ้น เช่น การสังเกตตัวแบบที่ได้รับแรงเสริม (vicarious reinforcement) กระบวนการทางปัญญาทำให้บุคคลคาดหวังผลกรรมที่จะได้รับถ้าตนแสดงพฤติกรรม เช่นนั้นบ้าง ความคาดหวังจึงเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่สำคัญการสังเกตประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้คือ

1.1.1 การสังเกตลักษณะที่สำคัญของพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดง บุคคลจะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้าเขาสนใจลักษณะสำคัญของพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดง การสนใจหรือใส่ใจย่อมเกิดจากความเด่นของตัวแบบ ความแจ่มชัดของพฤติกรรม รวมทั้งลักษณะเฉพาะตัวของผู้สังเกตด้วย เช่นความสามารถในการรับสัมผัสและการรับรู้ ตลอดจนประสบการณ์การได้รับแรงเสริม

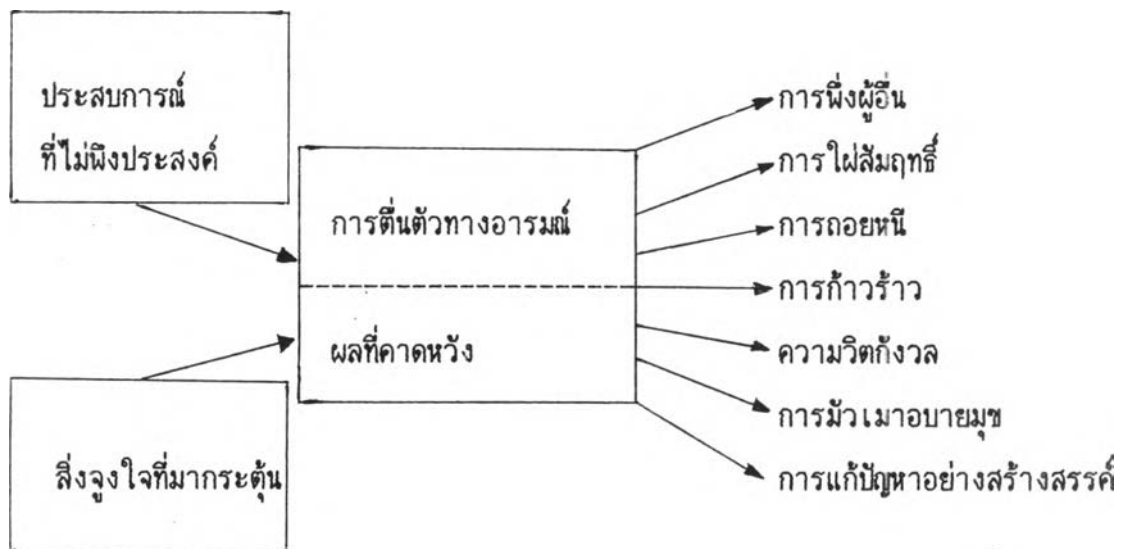
1.1.2 การจดจำ การจดจำที่ได้จากการสังเกตตัวแบบจะทำให้ตัวแบบนั้นมีอิทธิพลต่อผู้สังเกต การจดจำจะเกิดขึ้นในลักษณะของสัญลักษณ์ เช่น จินตภาพ คำพูด หรือสัญลักษณ์อย่างอื่น วิธีการหนึ่งที่จะช่วยในการจำ คือ การฝึก หรือการทบทวนทางปัญญา

1.2 การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (รวมกระบวนการกระทำและกระบวนการจูงใจ) ได้แก่ การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รางวัล แรงเสริม หรือ การลงโทษ พฤติกรรมก้าวร้าวนั้นจะเกิดขึ้นอีกในโอกาสต่อไป โดยนัยนี้พฤติกรรมก้าวร้าวจะเกิดในลักษณะพฤติกรรมที่ต้องกระทำเองจึงจะได้รับแรงเสริมหรือแรงจูงใจ

2. ตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ ประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

2.1 อิทธิพลของตัวแบบ ตัวแบบมีอิทธิพลที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์ทดลอง จากการทดลองของ แบบดูรา โรส และ โรส (Bandura, Ross and Ross, 1963a); อีรอน และคณะ (Eron et al., 1980) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่สังเกตตัวแบบก้าวร้าว โดยเฉพาะตัวแบบที่ได้รับแรงเสริมจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่สังเกตตัวแบบไม่ก้าวร้าว

2.2 สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ การต่อสู้ การทำร้ายร่างกาย การถูกเหยียดหยามหรือการถอดถอนแรงเสริม สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความคับข้องใจ หรือ ความโกรธซึ่งจะทำให้เกิดพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมก้าวร้าว ดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 แสดงการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมต่าง ๆ จากสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ (Bandura อ้างถึงใน Ribes-Inesta and Bandura, 1976)

2.3 สิ่งจูงใจ ส่วนใหญ่พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลเกิดจากการคาดหวังผลทางบวก ฉะนั้นตัวกระตุ้นคือแรงเสริมที่บุคคลคาดหวังมากกว่าการกระทำของคนอื่นเจ็บปวด

2.4 การควบคุมด้วยการสอน ในกระบวนการสังคมประกิตหรือการอบรมเลี้ยงดูนั้นบุคคลจะถูกฝึกให้เชื่อฟังกฎและระเบียบต่าง ๆ ผู้ฝึกจะให้รางวัลแก่การเชื่อฟัง และลงโทษแก่การไม่เชื่อฟัง วิธีการลงโทษที่รุนแรงย่อมทำให้บุคคลเกิดความก้าวร้าวได้ เพราะทำให้บุคคลคับข้องใจ และเห็นตัวแบบที่ก้าวร้าวด้วย พาวเวอร์และกรีน (Power and Green, 1972) พบว่าการเห็นคนอื่นลงโทษจะทำให้บุคคลเพิ่มความก้าวร้าว

2.5 การควบคุมด้วยสิ่งที่เป็นมายา มายาเป็นสิ่งที่เร้าภายนอกที่เกิดจากความเชื่อถือที่ผิด บางครั้งความเชื่อที่ผิดทำให้บุคคลก้าวร้าวได้

3. สิ่งที่ทำให้ความก้าวร้าวคงอยู่ ได้แก่แรงเสริม แบนดูรา (Bandura, 1976) ได้แบ่งแรงเสริมออกเป็น 3 ชนิด คือ 1) แรงเสริมภายนอก เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับแรงเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นจะคงอยู่ (Green and Stonner, 1971 อ้างถึงใน สมพร สุกตัญญู, 2529) 2) แรงเสริมที่ได้จากการสังเกต บุคคลจะสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวของตัวแบบที่ได้รับรางวัลมากกว่าตัวแบบที่ไม่ได้รับรางวัล ฉะนั้นตัวแบบก้าวร้าวที่ได้รับรางวัลจะเป็นตัวแบบที่มีประสิทธิภาพ แรงเสริมที่ได้จากการสังเกตจะทำหน้าที่ให้ข้อมูล และแรงจูงใจให้บุคคลแสดงความก้าวร้าว 3) แรงเสริมที่เกิดจากตนเอง ได้แก่ การลดค่าหรือคัดค้านผู้อื่น เช่น การพูดนิทา หรือตำหนิผู้อื่นจะทำให้ตนเอง รู้สึกมีคุณค่ามากขึ้น รู้สึกพึงพอใจและระบายความคับข้องใจได้

แม้ว่า แบนดูรา (Bandura, 1977) จะให้ความสำคัญของสังคมภายนอกที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เขาก็มิได้ละเลยความสำคัญที่อยู่ภายในตัวบุคคลคือกระบวนการทางปัญญา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม กล่าวคือ เมื่อเด็กเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ รวมทั้งพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กจะใช้กระบวนการ 4 อย่างคือ ใส่ใจ จำ กระทำ และได้รับแรงเสริม ครैन (Crain, 1980) กล่าวว่า กระบวนการทั้งสี่นี้เกี่ยวข้องกับกระบวนการสังคมประภคิต คือ ทำให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากการขัดเกลาทางสังคม โดยใช้ที่ไม่เหมาะสมจะทำให้เกิดความคับข้องใจ และทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ดังจะได้กล่าวถึงใน "สมมติฐานความคับข้องใจ-ความก้าวร้าว" ต่อไปนี้

#### ค. สมมติฐานความคับข้องใจ-ความก้าวร้าว (Frustration - Aggression)

ดอลลาร์ด, ดูบ, มิลเลอร์, มาวเรอร์ และเซียร์ (Dollard, Doob, Miller, Mowrer and Sears, 1939) นักจิตวิทยากลุ่มนี้เชื่อว่า "ความคับข้องใจ" ก่อให้เกิดแรงขับที่นำไปสู่ความก้าวร้าว บางรูปแบบและบางระดับเสมอ และความก้าวร้าวดังกล่าวเกิดจากความคับข้องใจเสมอ ความคับข้องใจ หมายถึง สถานการณ์ที่ขัดขวางมิให้บุคคลไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ เช่น บุคคลจะไปดูหนังแต่แม่ห้ามมิให้ไป หรือ ผู้ฝึกสอนกีฬาวางกฎระเบียบ

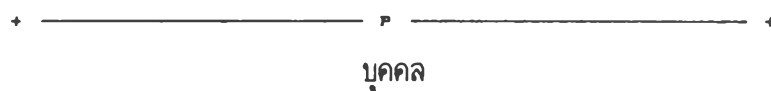
มากเกินไป จนนักกีฬาไม่เป็นตัวของตัวเอง ลักษณะเช่นนี้จะทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น ตีต่อย ชัดขึ้น และมีปฏิกริยาเชิงนิเสธอื่น ๆ ได้มีการตรวจสอบเชิงประจักษ์ข้อสมมติฐานของ ดอลลาร์ดและคณะ (Dollard et al., 1939) โดย เดวิทซ์ (Davitz, 1952) ทำการทดลองให้เด็กกลุ่มหนึ่งเล่นอย่างสร้างสรรค์และเด็กอีกกลุ่มเล่นแข่งขันอย่างก้าวร้าว ต่อมาให้เด็กทั้งสองกลุ่มเกิดความคับข้องใจ ก่อนที่ ทำให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระ ผลปรากฏว่าเมื่อปล่อยให้เด็กทั้งสองกลุ่มเล่นอย่างอิสระในเวลาต่อมา กลุ่มแรกจะเพิ่มการเล่นอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มหลังจะเพิ่มการเล่นที่รุนแรงกว่าเดิมแสดงให้เห็นว่าเด็กกลุ่มหลังก้าวร้าวเพิ่มขึ้นเพราะมีประสบการณ์การเล่นที่รุนแรงมาก่อน ผลการตรวจสอบข้อมูลเชิงประจักษ์นี้สอดคล้องกับผลการทดลองของ แบนดูรา โรส และโรส (Bandura, Ross and Ross, 1963a) ที่พบว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะมีประสบการณ์ที่ก้าวร้าวมาก่อน ฉะนั้นสมมติฐานความคับข้องใจ - ความก้าวร้าว จะอธิบายความก้าวร้าวได้อย่างสมบูรณ์ต้องพิจารณาสิ่งที่เกิดก่อนความคับข้องใจ ซึ่งหมายถึงสิ่งเร้าภายนอกตัวบุคคล นอกจากนี้ เบอร์กอวิทซ์ (Berkowitz, 1962) ยังได้เสริมแนวความคิดของดอลลาร์ดและคณะ ว่า 1) การโต้ตอบทางอารมณ์ (ความโกรธ) เป็นผลมาจากความคับข้องใจ ความโกรธเป็นความพร้อมที่จะแสดง ความก้าวร้าว 2) แม้จะมีความพร้อมความก้าวร้าว จะไม่เกิดขึ้นถ้าไม่มีสิ่งเร้าเป็นเครื่องชี้แนะที่เหมาะสม 3) ต้องนำเอาภาวะคุกคามที่เป็นสิ่งเร้าภายนอกมาพิจารณาด้วย นอกจากนี้ เบอร์กอวิทซ์ (Berkowitz, 1983) ยังศึกษาและยืนยันจากผลงานวิจัยของเขาว่าความคับข้องใจเกิดจากสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ (Aversive Occurrence) ด้วย เช่น การลงโทษ เป็นต้น

มุกดา สุขสมาน (2528) ได้กล่าวถึงความคับข้องใจว่า คือ ภาวะที่เกิดขึ้นเมื่อมีแรงขับ (Drive) ที่เกิดขึ้นไปไม่ถึงจุดมุ่งหมายปลายทาง (Goal) มีสิ่งขัดขวาง แต่ถ้าเรามีความต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งในเวลาเดียวกัน และถ้าความต้องการของเรานั้นสามารถหาทางสนองได้ก็ไม่เกิดความขัดแย้ง การเกิดความขัดแย้งเป็นระยะที่มนุษย์อยู่ในสภาวะที่มีความกระวนกระวายใจหรือวุ่นวายใจ ทั้งนี้เพราะความไม่สามารถจะตัดสินใจได้ในระหว่างสิ่งเร้า 2 สิ่ง หรือมากกว่าขึ้นไป ความขัดแย้งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความคับข้องใจเกิดขึ้นเมื่อมีแรงผลักดันอยากไปให้ถึงจุดมุ่งหมายปลายทาง แต่เกิดมีอุปสรรคมาขัดขวาง ทำให้ไปไม่ถึง

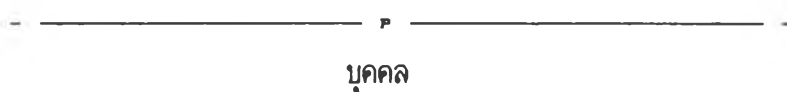


จุดหมายปลายทาง ซึ่งจะทำให้เกิดความคับข้องใจส่งผลทำให้เกิดความไม่สบายใจ เช่น นักกีฬาต้องการที่จะเอาชนะคู่แข่งให้ได้ แต่คู่แข่งของตนนั้นมีฝีมือแข็งแกร่งกว่าจึงทำให้เกิดความคับข้องใจขึ้น เป็นต้น สำหรับอุปสรรคทำให้เกิดความคับข้องใจนั้น มีทั้งสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่น ดินฟ้าอากาศ ความร้อนหนาว ส่วนอุปสรรคทางสังคมก็ได้แก่ กฎเกณฑ์บางอย่างซึ่งอาจเป็นเครื่องกีดขวางไม่ให้เราไปถึงจุดหมายปลายทางที่ตั้งไว้ก็ได้อุปสรรคต่าง ๆ ถ้าเราสามารถแก้ไขหรือทำสิ่งอื่นมาทดแทนได้ เมื่อนั้นก็จะพ้นจากความยุ่งยาก แต่ถ้าเราไม่สามารถเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ได้ ก็จะทำให้เกิดความคับข้องใจขึ้นได้ ส่วนสาเหตุของความคับข้องใจอีกประการก็คือ ความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. ความขัดแย้งชนิดบวก-บวก (Approach-Approach Conflict) ความขัดแย้งชนิดนี้เกิดขึ้นจากเมื่อคนเรามีความปรารถนาในสองสิ่ง หรือมากกว่านั้น และแต่ละสิ่งนั้นก็必将นำไปสู่ความสำเร็จในจุดมุ่งหมายปลายทาง (Goal) ได้ คนจะอยู่ตรงกลางของสองสิ่งที่มีกำลังเท่า ๆ กัน หรืออาจจะเขียนรูปอธิบายได้ดังนี้



2. ความขัดแย้งชนิด ลบ-ลบ (Avoidance - Avoidance Conflict) ในกรณีเช่นนี้ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากการที่ต้องการเลือกระหว่างของสองสิ่งที่มีไม่น่าสนใจ หรือไม่ชอบทั้งคู่ แต่ก็จำต้องตัดสินใจเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งที่ต้องการที่จะเลี่ยงทั้ง 2 อย่าง



3. ความขัดแย้งชนิดบวก-ลบ (Approach Avoidance Conflict) มีสถานการณ์มากมายที่เกิดจากแรงผลักดันทั้งสองชนิดคือ ชนิดบวกและชนิดลบ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากสิ่งที่เราอยากได้และไม่อยากได้ เช่น คนชอบเล่นสกีเพราะเป็นของสนุก แต่อันตรายที่เกิดขึ้นไม่ใช่ของสนุกเลย หรือ เด็กที่ต้องการจับสุนัขแต่ก็เกิดความกลัวต้องดึงมือกลับ

P \_\_\_\_\_ +

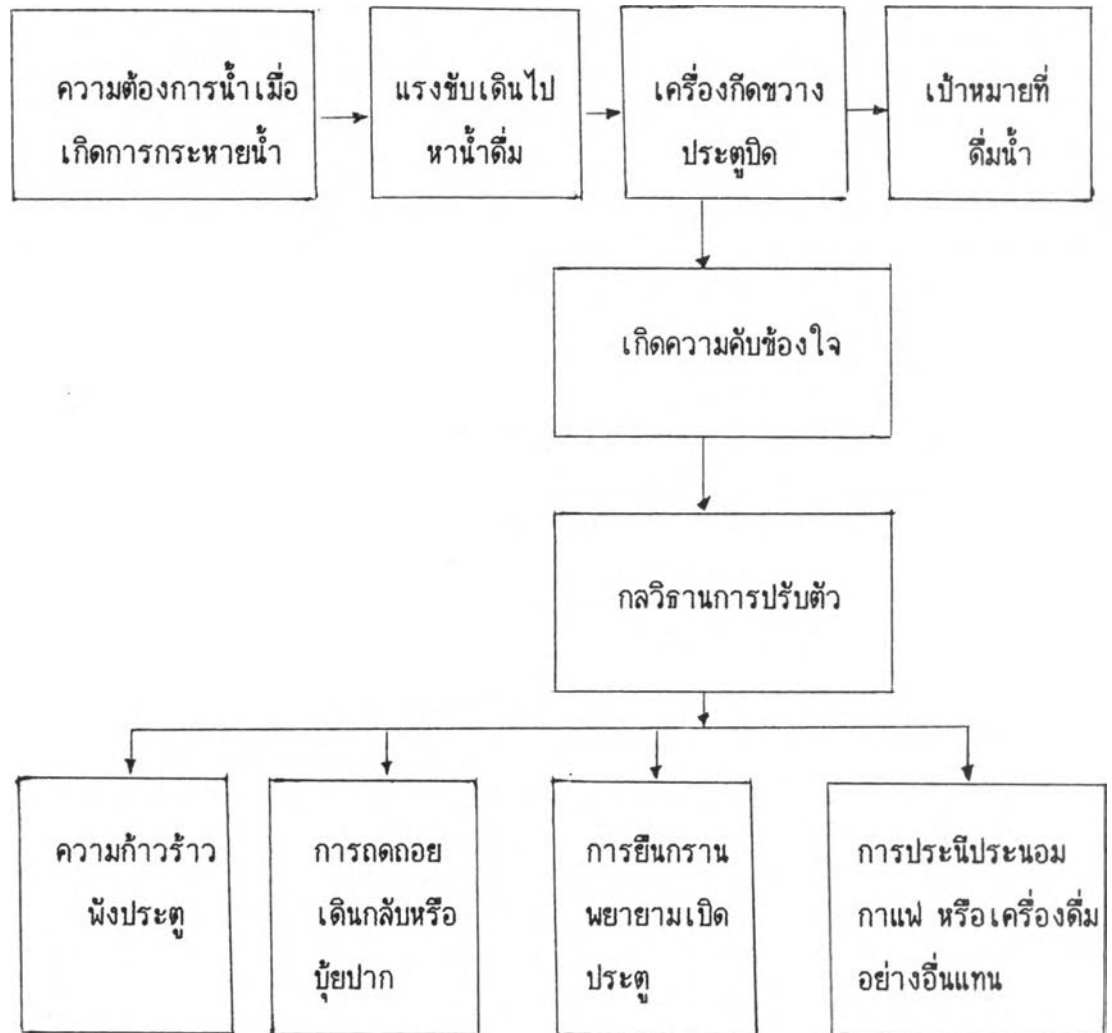
\_\_\_\_\_ -

บุคคล

มนุษย์ทุกคนเคยมีประสบการณ์ในเรื่องของความขัดแย้งมาแล้วทั้งสิ้น วิธีการที่จะช่วยไม่ให้เกิดความขัดแย้งและความคับข้องใจ ก็คือ พยายามตัดสินใจให้เร็วที่สุด การตัดสินใจนี้เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะจะต้องทำไปโดยมีเหตุผลและพยายามทำให้ถูกต้องและดีที่สุด ในการปฏิบัติก็คือ พยายามหาเหตุผลต่าง ๆ นำมาเขียนเปรียบเทียบและพยายามไม่ให้มีอคติ ดูจากเหตุผลต่าง ๆ และตัดสินใจลงไป ถ้าไม่มีข้อมูลเพียงพอในการตัดสินใจก็ต้องปรึกษาคนที่ไว้วางใจได้หรือผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน

พฤติกรรมของมนุษย์เมื่อความคับข้องใจนั้น นูญเดิม พันรอบ (ม.ป.ป.) อธิบายว่าเมื่อบุคคลเกิดความคับข้องใจขึ้นมาแล้ว โดยทั่วไปจะมีการปรับตัว 4 แบบ คือ

1. การปรับตัวแบบก้าวร้าว (Aggressive)
2. การปรับตัวแบบถดถอย (Withdrawal)
3. การปรับตัวแบบยึดมั่น (Fixation)
4. การปรับตัวแบบประนีประนอม (Compromise)



แผนภาพที่ 3 แสดงกระบวนการความขัดแย้งที่เกิดจากความคับข้องใจ

นอกจากการปรับตัวแบบต่าง ๆ 4 แบบดังกล่าวมาแล้ว คือ การก้าวร้าว การเก็บกด การยื่นกราน และการประนีประนอม ยังมีกลไกทางจิต (Defense Mechanism) ซึ่งใช้เมื่อเกิดความคับข้องใจ (Frustration) เราอาจจะใช้วิธีใดวิธีหนึ่ง โดย มุกดา สุขสมาน (2528) ได้กล่าวถึงวิธีการหนีทางผ่อนคลายเป็นตนเองหลุดพ้นจากการเกิดความคับข้องใจ ที่ใช้ทั่วไปมีดังนี้

1. การทดแทน (Compensation) คือ การแสดงพฤติกรรมทดแทนซึ่งแบ่งการทดแทนเป็น 2 อย่าง คือ

1.1 การเปลี่ยนแรงผลักดัน (Motive) เปลี่ยนได้ง่าย เมื่อแรงผลักดันต้องการอย่างหนึ่ง ครั้นเมื่อทำไม่สำเร็จ ก็จะเปลี่ยนความต้องการแสดงพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่ง ตัวอย่างเช่น มีความต้องการให้คนในสังคมชอบตน แต่ทำไม่ได้หรือทำไม่สำเร็จ ก็หาทางออกโดยการปลีกตัวออกจากสังคม

1.2 การเปลี่ยนจุดหมาย (Goal) เช่น คนที่เรียนไม่ดีจะเอาดีทางเรียนไม่ได้ก็อาจจะหาทางออกโดยไปเล่นกีฬา จนได้เป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง แต่ถ้าเล่นกีฬามากเกินไปไม่เอาใจใส่การเรียนก็เป็นการทดแทนที่มากเกินไป

2. การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) คือ ความพยายามที่จะเข้าข้างตนเอง เช่น คนที่ไม่มีเงินพอที่จะซื้อรถนั่งมักจะพูดเสมอว่า นั่งรถแท็กซี่ รถเมล์สบายกว่า ไม่ต้องขับให้เหนื่อย หรือบางคนสอบตกแทนที่จะว่าตนเองอาจจะโทษอาจารย์ที่สอนว่าสอนไม่รู้เรื่อง ตรวจสอบคะแนน การหาเหตุผลดีเทียบสิ่งที่ไม่ได้มานี้เรียกว่า " อองุ่นเปรี้ยวมะนาวหวาน"

3. การถอดแบบ (Identification) คือ การเลียนแบบ คนที่มีความคับข้องใจที่ทำอะไรแล้วไม่สำเร็จก็คิดหาทางออกโดยชื่นชมกับความสำเร็จของผู้อื่น หรือคนที่อยากเป็นนักกีฬาแต่ไม่สามารถเป็นได้ เวลาไปดูกีฬาก็อาจเอาตัวเองเข้าไปเป็นนักกีฬาที่เล่นเก่ง ๆ สนุกไปกับการเล่นของเขา หรือสมมติว่าเราชอบดาราหนึ่งคนหนึ่ง ซึ่งอาจจะสวยงามและตนเองชอบมาก ก็จะพยายามทำตัวให้เหมือนดารานั้นคนนั้น ทำให้สบายใจว่ามีส่วนคล้ายกับดารานั้น

4. การตำหนิหรือโทษผู้อื่น (Projection) หมายถึง การที่คนเรามีความคับข้องใจ คิดทำอะไรแต่ไม่สำเร็จ อาจจะใช้วิธีการตำหนิหรือโทษผู้อื่น คือ นำความต้องการของเราไปสู่คนอื่น เช่น เราหิวข้าว แต่อยู่ในสถานะที่พูดไม่ได้เช่นมีประชุม เราก็พูดว่า เพื่อนหรือคนอื่นหิวข้าวแต่ไม่บอกว่าตัวเองหิว แล้วตนเองก็พลอยได้รับประทานไปด้วย

5. ฝันกลางวัน (Fantasy หรือ Daydream) ฝันกลางวัน เป็นการหาทางออกเมื่อมีความคับข้องใจ โดยการสมมติเรื่องอื่นให้สนองความต้องการ เพื่อให้เราได้รับ

ความพอใจ เช่น ผันว่าตนเองเป็นผู้กล้าหาญ เป็นคนสวย ผันแต่ในสิ่งที่ดี หรือผันว่าตนเองเป็นผู้ผิดหวัง เป็นต้น

6. การแสดงพฤติกรรมตรงกันข้าม (Reaction Formation) เป็นการแสดงการกระทำที่แสดงออกในทางที่ตรงข้ามกับความจริงและค่อนข้างมากเกินไป เช่น เด็กที่เกลียดน้อง เพราะเห็นว่าพ่อแม่รักน้องมาก น้องแย่งความรักไปจากตนเองหมด ก็อาจจะทำร้ายน้อง แต่ก็ทำไม่ได้ เพราะกลัวพ่อแม่จะทำโทษ ก็เกลียดรักน้องเอาใจใส่น้อง ทั้ง ๆ ที่ทำไปตรงข้ามกับที่ตนคิด

7. พฤติกรรมเบี่ยง (Sublimation) เป็นการแสดงออกตามที่สังคมยอมรับเป็นการแก้ปัญหาที่ตนประสบอยู่ พฤติกรรมเบี่ยงนี้โดยมากมักเป็นการกระทำซึ่งไม่มีส่วนชาติใช้ความต้องการที่เกิดขึ้นโดยตรง อาจจะถูกแทนโดยวิธีการที่สังคมยอมรับ เช่น คนที่มีความรักจะแสดงออกโดยตรงไม่ได้ ก็หาทางออกโดยการแต่งโคลงกลอนหนังสืออ่านเล่นแทน

8. การเก็บกด (Repression) หมายถึง การระงับกั้นพยายามลบประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความคับข้องใจ แต่การใช้วิธีเก็บความรู้สึกไว้มาก ๆ เป็นอันตรายอาจทำให้เสียสติ ถ้าทำมากเกินไป

9. การถดถอย (Regression) หมายถึง ถอยหลังกลับไปประพฤติตัวเหมือนกับที่เราเคยทำแล้วมีความสุขสบายใจ เช่น ผู้ใหญ่บางคนบังคับตัวเองไม่ได้ ร้องไห้เหมือนเด็ก ๆ เวลาที่ต้องการอะไรแล้วไม่ได้ เพราะต้องการความสนใจจากคนอื่นและเพื่อนให้คนอื่นมาเอาใจจากสมมติฐานความคับข้องใจ-ความก้าวร้าวนี้บ่งบอกได้ว่าความคับข้องใจ มิได้ทำให้เกิดความก้าวร้าวโดยตรง แต่ความคับข้องใจนั้นเกิดจากประสบการณ์ภายนอก ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้เช่นเดียวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมซึ่งกล่าวมาแล้ว

#### ง. สมมติฐานของการระบายอารมณ์ (Catharsis Hypothesis)

ผลการสำรวจความก้าวร้าวแบบธรรมดา และ ความก้าวร้าวในสถานการณ์การศึกษาก็คพบว่าทั้ง 2 อย่างนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องการระบายความอารมณ์ ในความเป็นจริงแล้วการทดสอบสมมติฐานนี้มีข้อทดสอบถึงทฤษฎีพื้นฐานความก้าวร้าวถึง 3 อย่างด้วยกัน ถ้าความก้าวร้าว

นั้นค่อยๆมีขึ้น ก็จะเป็นเรื่องสัญชาตญาณส่วนตัว และสมมติฐานความก้าวร้าวที่เกิดจากผลความ  
 ดับชองใจในทางตรงกันข้าม ถ้าความก้าวร้าวค่อย ๆ ก่อความรุนแรงมากขึ้น ก็คงจะเป็นทฤษฎี  
 การเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งดูเหมือนจะเป็นข้ออธิบายที่เป็นไปได้มากที่สุดสำหรับการเกิดความก้าวร้าว  
 แต่อย่างไรก็ตาม การเกิดความก้าวร้าวที่รุนแรงมากขึ้นไปอีกก็มิได้ทำลายสมมติฐานของความ  
 ดับชองใจไปได้เนื่องจากการคาดคะเนใหม่ของ เบอร์กอวิทซ์ (Berkowitz, 1983) นั้นแสดงให้เห็น  
 เห็นว่าความก้าวร้าวนั้นจะเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างการระบายอารมณ์และ  
 ข้ออธิบายทฤษฎีความก้าวร้าวในสถานการณ์การศึกษา ทั้ง 3 นั้นได้แสดงให้เห็นไว้ ตามแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 4 แสดงผลของการระบายอารมณ์

การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการระบายอารมณ์ ในสถานการณ์การกีฬาได้มุ่งไปที่ประเด็นสำคัญ 2 ข้อ คือ

1. ผู้เข้าร่วมในความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา มีผลในเรื่องการระบายอารมณ์หรือไม่
2. ผู้สังเกตหรือผู้ชมกีฬามีผลในเรื่องการระบายอารมณ์ หรือไม่

#### การระบายอารมณ์ของผู้เข้าร่วม

ขณะที่ผลงานวิจัยต่าง ๆ แสดงออกในลักษณะความขัดแย้ง และค่อนข้างจะแสดงให้เห็นว่านักกีฬาที่มีความก้าวร้าวในแต่ละกิจกรรม จะแสดงความก้าวร้าวออกมามากกว่ากลุ่มที่มีการควบคุมเงื่อนไข ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เพราะว่าผลแสดงให้เห็นว่าความก้าวร้าวไม่ใช่เป็นผลของการระบายอารมณ์ออกเพื่อที่จะลดระดับความก้าวร้าวลง

ไรอัน (Ryan, 1970 quoted in Cox, 1990) ได้ค้นพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้จัดเงื่อนไข มีลักษณะกิจกรรมที่มีการกระทบกระทั่งกันอย่างรุนแรง เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมแล้วกลุ่มนี้จะมีความอึดใ้หม่มากกว่า (เมื่อใช้กระแสไฟฟ้าช็อค)

ซิลแมน, แคชเชอร์ และมิลลาลัสกี (Zillman, Katcher and Milarsky, 1972 quoted in Cox, 1990) ได้ใช้การสังเกตระดับความโกรธของตัวอย่างกับการทดลองที่ใช้ไฟฟ้าช็อค ก็พบเช่นเดียวกันว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความก้าวร้าวสูง จะแสดงความอึดใ้หม่ที่แสดงความก้าวร้าวออกมาสูงกว่า กลุ่มที่มีความก้าวร้าวต่ำกว่า

#### การระบายอารมณ์และผู้ชมกีฬา

จากการศึกษา จะเห็นว่าความก้าวร้าวของผู้ชมที่ดูตัวอย่างที่ก้าวร้าวจะมีแนวโน้มที่สูงขึ้นจากตัวอย่างที่ได้สำรวจภาพยนตร์กีฬาที่ฉายเกี่ยวกับความรุนแรง และไม่รุนแรงพบว่าความก้าวร้าวของผู้ชมที่ดูภาพยนตร์กีฬาที่มีความรุนแรงจะสูงกว่า ผู้ชมภาพยนตร์กีฬาที่ไม่มี ความรุนแรง (Berkowitz, 1972; Garanson, 1970) ซึ่ง ลีธ (Leith, 1982

quoted in Cox, 1990) ได้ศึกษาเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้ดูภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการชกมวย, เทนนิส และการแข่งเรือ ได้รวบรวมคะแนนทั้งก่อนและหลัง การวัดความรุนแรง พบว่าความก้าวร้าวของเด็กเหล่านี้จะเพิ่มขึ้นเมื่อได้ดูภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเหล่านี้ ส่วนเฟนิสไตน์ (Fenigstein, 1979 quoted in Cox, 1990) ก็ได้แสดงให้เห็นว่า คนที่มีความเกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวเหล่านี้ ก็มักที่จะชอบหาภาพยนตร์ที่มีความก้าวร้าว

แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาของ อาร์ม และคณะ (Arms et al., 1980 quoted in Cox, 1990) ที่ได้ศึกษาต่อจากโกลสไตน์ และ อาร์ม (Goldstein and Arms, 1971 quoted in Cox, 1990) เป็นการศึกษาความก้าวร้าว และไม่ก้าวร้าว ในสถานการณ์การกีฬา โดยใช้ผู้หญิง 127 คน และผู้ชาย 87 คน พวกเขาเหล่านั้นไม่ค่อยได้ไปดูการเล่นออกกอล์ฟน้ำแข็ง, มวยปล้ำ และว่ายน้ำ จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า กีฬาที่ต้องมีการปะทะ เช่น ออกกอล์ฟน้ำแข็ง ที่มีความรุนแรง ก็จะทำให้ผู้ดูมีความรุนแรงเหมือน ๆ กัน ดังนั้นจึงเป็นเหตุผลที่สามารถบอกได้ว่าการมีส่วนร่วมในการกีฬา ที่มีความก้าวร้าว ก็ไม่ใช่ว่าจะเป็นการระบายอารมณ์โกรธ ซึ่งหลักฐานนี้ขัดแย้งกับสมมติฐานการระบายอารมณ์โกรธ

กรณีต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นนี้ ไม่ได้สนับสนุนถึงการระบายอารมณ์โกรธ ในสถานการณ์การกีฬา ซึ่งดูจะไม่ค่อยมีเหตุผลเลยที่ว่า การแสดงความรุนแรง จะช่วยทำให้ความก้าวร้าวลดลงไปได้ แต่กลับทำให้ความก้าวร้าวค่อยเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ แต่อย่างไรก็ตาม ความก้าวร้าวสามารถเป็นได้เพียงการระบายอารมณ์โกรธเพียงชั่วคราว ที่สามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าว หรือความรู้สึกผิดได้เพียงเล็กน้อย เบอร์กอวิตซ์ (Berkowitz, 1983) ได้แสดงให้เห็นว่าความก้าวร้าวนั้นเป็นหนทาง หรือตัวกระตุ้นให้เห็นความก้าวร้าวต่อไปตราบเท่าที่วงการนั้นพร้อมสำหรับความก้าวร้าว ดังนั้นความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬาจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการแสดงท่าทีที่ก้าวร้าว เพราะมีแต่จะทำให้สิ่งต่าง ๆ เลวร้ายลงไปอีก และยังไม่ช่วยให้เกิดความก้าวร้าวต่อไป นักกีฬาบางทีจะรู้สึกพอใจในการกระทบกระทั่งกันบ้าง ซึ่งเป็นผลลัพท์ของการขัดแย้งแต่ความรู้สึกก็เป็นเพียงชั่วคราวเท่านั้น เมื่ออุปสรรคน้อยลง แรงกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวก็จะเข้ามาแทนที่ และก็จะเกิดการก้าวร้าวได้ง่าย ๆ ในภายหน้า



## การสร้างลักษณะจิตใจให้สัมพันธ์กับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา

ต่อไปจะกล่าวถึงเงื่อนไขต่าง ๆ ที่มีแนวโน้มว่าจะมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา

### การปลุกใจหรือเร้าใจ (Arousal)

การปลุกใจหรือเร้าใจ เป็นการกระตุ้นในเรื่องจิตใจ ถือว่าเป็นเครื่องแสดงที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าวแบบโกรธแค้นมากขึ้น บุคคลที่ถูกกระตุ้นนั้น ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใดก็ตาม เช่น ความผิดหวัง เมื่อกระตุ้นให้มีความก้าวร้าวก็จะทำให้เขาตอบสนองความก้าวร้าวออกมา จากการรายงานของ รัสเซล (Russell, 1981b) ที่ได้ศึกษากีฬาออกกั๊กน้ำแข็งได้ 2 กรณี เกมแรกจะมีความรุนแรง ซึ่งมีการคาดโทษไว้ถึง 142 ครั้ง ส่วนเกมที่สองนั้นเล่นดี และไม่มี ความรุนแรงแต่ก็พบว่ามี การคาดโทษไว้ 46 ครั้ง ได้มีการทำการตรวจสอบอารมณ์ของผู้ที่สู้ขึ้นมา และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องวัดความก้าวร้าวและการกระตุ้นก่อนที่จะมีการแข่งขันในแต่ละครั้ง ผลลัพธ์ก็ได้แสดงให้เห็นว่า การปลุกใจหรือเร้าใจจะช่วยเพิ่มความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬามากขึ้น

ซิลแมน (Zillman, 1972 quoted in Cox, 1990) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา กับการปลุกใจหรือเร้าใจ พบว่า คนที่ได้ปลุกใจหรือเร้าใจให้เกิดความโกรธ และตกลใจ ก็จะมีผลทำให้เกิดความก้าวร้าว โดยเฉพาะกีฬาที่มีการปะทะมากขึ้น และจะมีความรุนแรงมากขึ้น เช่น บาสเกตบอล, ฟุตบอล และฮอกกี้น้ำแข็ง

### ความประพฤติอย่างมีเหตุผล (Moral Reasoning)

เบรดีเมียร์ (Bredemeier, 1983) ได้อธิบายว่าเด็กจะมีการจดจำพฤติกรรมที่เห็นได้ดี ถ้าเขาผ่านสถานการณ์ของพฤติกรรมที่มีเหตุผลมาได้ เขาก็จะเป็นผู้ครอบครองพฤติกรรมที่มีเหตุผลนั้นไว้ และเมื่อมีความขัดแย้งเกิดขึ้น ก็สามารถแก้ไขโดยใช้ความคิดที่มีเหตุผลเข้ามาช่วย เนื่องจากความก้าวร้าวของมนุษย์นั้นดูเหมือนเป็นสิ่งที่ไร้คุณธรรม ดังนั้น

เขาจึงได้แสดงเหตุผลให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของความมีคุณธรรมและความก้าวร้าว โดยได้สังเกตความมีคุณธรรมของผู้เล่นบาสเกตบอล ปรากฏว่ามีความสัมพันธ์ตรงกันข้ามกับความก้าวร้าว ซึ่งจากผลการวิจัยเรื่องความก้าวร้าวและความมีคุณธรรม เบรดีเมียร์และคณะ (Bredemeier et al., 1986) ได้สรุปว่ากีฬาที่มีการปะทะกันบางอย่างที่อาจจะทำให้การพัฒนาการมีคุณธรรมของบุคคล ช้าลง ทั้งนี้เพราะว่ามันเป็นกีฬาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับความก้าวร้าว การมีคุณธรรมอย่างสูงสุดนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับในชีวิตประจำวัน ซึ่งบางทีอาจจะถูกหักไว้ชั่วคราว (bracketed morality) เมื่อมีการแข่งขันกีฬา ถ้าความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่ไม่มีคุณธรรมในชีวิต ดังนั้น ก็หมายความว่า ก็จะไม่มีความมีคุณธรรมในสิ่งเวียนของการกีฬาด้วย

#### ความรู้สึกผิด (Guilt)

โดยทั่ว ๆ ไปนักจิตวิทยา เชื่อว่าความก้าวร้าวนั้นมีผลทำให้เกิดความรู้สึกผิด โดยเฉพาะความก้าวร้าวในเรื่องการเป็นศัตรูกัน ซึ่งก็ได้คาดหวังไว้ว่าความรู้สึกผิดนี้จะป็นสาเหตุให้ความก้าวร้าวที่จะเกิดต่อไปนั้นลดลง (Mosher, 1966 quoted in Cox, 1990) ความก้าวร้าวที่ลดลงชั่วคราวที่เกิดจากความรู้สึกผิดนี้ก็ไม่ได้แสดงอย่างแน่ชัด เช่นเดียวกับการระบายอารมณ์โกรธ (Cataldi, 1980 quoted in Cox, 1990)

นักกีฬามีประสบการณ์ความรู้สึกผิดอย่างแท้จริง เมื่อมีการปะทะกันอย่างรุนแรง ซิลวา (Silva, 1979 quoted in Cox, 1990) ได้ทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง 122 คน เกี่ยวกับความรู้สึกผิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวในกีฬาปะทะ (บาสเกตบอล) และกีฬาไม่ปะทะ (กีฬาขว้างจักร) พบว่าในกลุ่มกีฬาไม่ปะทะจะมีระดับความรู้สึกผิดสูงมาก ส่วนความก้าวร้าวในกีฬาปะทะนั้นไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกผิดในระดับสูง เขาได้สรุปว่านักกีฬาจะรับรู้ถึงความรุนแรงในการกีฬาซึ่งไม่ใช่เป็นสิ่งที่ป็นเหตุผล แต่บางครั้งยังเป็นสิ่งคาดหวังไว้ว่าความรู้สึกผิดนั้นบางทีอาจเกิดขึ้นได้จากความก้าวร้าวและบางทีก็ไม่เกิด ถ้านักกีฬารับรู้ว่ "สิ่งนั้นเป็นส่วนหนึ่งของเกม"

### บุคลิกภาพกับการกีฬา

บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นอุปนิสัย พฤติกรรมและความคิดของแต่ละคน โดยเฉพาะมักแสดงออกมาทางการรับรู้ และการตอบสนอง เช่น ความก้าวร้าว ความอวดดี ความเชื่อมั่นในตนเอง ความนับถือตนเอง ความร่าเริง ฯลฯ พฤติกรรมเหล่านี้จะช่วยให้เข้าใจบุคลิกภาพของเขาได้มากยิ่งขึ้นและสามารถทำนายได้ว่า ถ้าเขาอยู่ในสภาพการณ์ทำนองนั้นในขณะนั้น เขามีพฤติกรรมอย่างไร เช่น นักกีฬาที่กำลังจะพ่ายแพ้คนหนึ่งอาจจะก้าวร้าวมากขึ้นเพื่อเอาชนะ ในขณะที่อีกคนหนึ่งอาจจะหมดกำลังใจและแข่งขันเพื่อให้จบเกมเร็วขึ้นเท่านั้น นักจิตวิทยาจึงต้องการทราบความแตกต่างระหว่างบุคลิกภาพของนักกีฬาและผู้ที่ไม่ใช่กีฬา นักกีฬาประเภททีมและบุคคล นักกีฬาชนะเลิศกับนักกีฬาทั่วไป เป็นต้น

#### 1. บุคลิกภาพของนักกีฬากับผู้ที่ไม่ใช่กีฬา

นักกีฬา (Athlete) คือ ผู้เล่นกีฬาที่เป็นตัวแทนของโรงเรียน หรือเป็นนักกีฬาที่ได้รับคัดเลือกให้ลงแข่งขัน

ผู้ที่ไม่ใช่กีฬา (Non-Athlete) คือ ผู้ที่ไม่เคยเข้าร่วมแข่งขันกีฬาไม่ว่าจะเป็นระดับโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย หรือทีมใดมาก่อน

จากรายงานของนักวิจัยหลายท่าน (กรมพลศึกษา, 2527) พบว่าผู้ที่เป็นนักกีฬากับผู้ที่ไม่ใช่กีฬามีลักษณะบุคลิกภาพที่ตรงข้ามกันดังนี้ คือ

#### นักกีฬา

1. ชอบเข้าสังคมและเชื่อมั่นในตนเอง
  2. ก้าวร้าว อี้อวด และชอบเป็นผู้นำ
  3. มีความสามารถในการปรับตัวสูงมาก
- ต้องการสถานภาพทางสังคม เช่น  
เกียรติยศ หรือตำแหน่ง

#### ผู้ไม่ใช่กีฬา

1. ไม่ชอบเข้าสังคมและไม่กล้าตัดสินใจ
2. อ่อนน้อม ถ่อมตน ชอบเป็นผู้ตาม
3. ปรับตัวยาก เก็บตัว

(ต่อ)

<u>นักกีฬา</u>	<u>ผู้ไม่ใช่กีฬา</u>
4. เป็นคู่แข่งที่เข้มแข็ง	4. กำลังใจมีน้อย
5. ควบคุมได้ยาก	5. ควบคุมง่าย
6. ชักจูงยาก	6. ชักจูงง่าย
7. ร่างกายมีความอดทนต่อความ เจ็บปวดสูง	7. กลัวเจ็บ
8. ชื่นชมลักษณะที่เข้มแข็ง	8. ชื่นชมลักษณะที่นุ่มนวล อ่อนโยน

## 2. บุคลิกภาพของนักกีฬาประเภททีมและบุคคล

2.1 ความแตกต่างระหว่างนักกีฬาประเภททีมและบุคคล ผลการวิจัยของนักกีฬาประเภททีมได้แก่ บาสเกตบอล ฟุตบอล และเบสบอล นักกีฬาประเภทบุคคล ได้แก่ มวยปล้ำ วูตวูต เทนนิส กรีฑา กอล์ฟ พบว่านักกีฬาประเภททีมและบุคคลมีความแตกต่างกันโดยสรุปดังนี้ (กรมพลศึกษา, 2527)

<u>ทีม(ชาย)</u>	<u>บุคคล(ชาย)</u>	<u>ทีม(หญิง)</u>	<u>บุคคล(หญิง)</u>
- มิระเบียบวินัย	- ไม่ค่อยมีระเบียบวินัย	- ไม่ชอบแสดงออก	- ชอบแสดงออก
- ผูกพันต่อกลุ่ม	- เป็นอิสระ	- ไม่ชอบเสียง	- ชอบเสียง
- ชอบช่วยเหลือผู้อื่น	- ชอบโอ้อวด	- ความรู้สึกในการรับรู้ช้ากว่า	- ความรู้สึกไว
- ใจเื้อล้าช้า			- เก็บตัว

(ต่อ)

<u>ทีม(ชาย)</u>	<u>บุคคล(ชาย)</u>	<u>ทีม(หญิง)</u>	<u>บุคคล(หญิง)</u>
- อ่อนนุ่มถ่อมตน	- ก้าวร้าว	- เปิดเผย	- อารมณ์รุนแรงและ
- มีกำลังใจ	- มีสัมฤทธิ์ผลใน	- ควบคุมอารมณ์ตนเองได้	ควบคุมอารมณ์
- อุดทน	การแข่งขันสูง	ไม่ได้	ไม่ได้
- ฝังความเห็นผู้อื่น		- ฝังความเห็นผู้อื่น	- เป็นตัวของตัวเอง

2.2 ความคล้ายคลึงกันระหว่างนักกีฬาประเภททีมและบุคคล ผลการวิจัยพบว่า นักกีฬาประเภททีมมีบุคลิกภาพบางลักษณะที่คล้ายคลึงกับประเภทบุคคล ได้แก่

2.2.1. ความก้าวร้าวในการแข่งขัน พบในกลุ่มนักมวยปล้ำ คาราเต้ และรักบี้ฟุตบอล

2.2.2. ความตื่นเต้นในขณะแข่งขัน พบในรักบี้ฟุตบอล มวยปล้ำ และวอลเลย์บอล

2.2.3. การเสียกำลังใจได้ง่าย พบในกลุ่มนักบาสเกตบอล

### 3. บุคลิกภาพของนักกีฬาระดับเลิศและนักกีฬาทั่วไป

นักกีฬาที่มีฝีมือมากกว่านักกีฬาทั่ว ๆ ไป และได้รับชัยชนะในการแข่งขัน เรียกว่า นักกีฬาระดับเลิศ นักจิตวิทยาเชื่อว่านักกีฬาระดับเลิศมีบุคลิกภาพแตกต่างจากนักกีฬาทั่วไป เช่น มีสมรรถภาพทางกาย ความสามารถ และความถนัดอยู่ในระดับสูงกว่า จากผลการวิจัยพบความแตกต่างดังนี้ (กรมพลศึกษา, 2527)

นักกีฬาชนะเลิศ

1. มีความก้าวร้าวสูง
2. ควบคุมอารมณ์ไม่ได้
3. กังวลใจมาก
4. มั่นใจในตนเองมาก
5. ระดับความเหนื่อยหอบสูงมาก
6. มีความต้องการชัยชนะมาก

นักกีฬาทั่วไป

1. ความก้าวร้าวน้อยกว่า
2. ควบคุมอารมณ์ได้
3. กังวลใจน้อยกว่า
4. ความเชื่อมั่นในตนเองน้อยกว่า
5. ระดับความเหนื่อยหอบน้อยกว่า
6. กำลังใจในการเอาชนะน้อยกว่า

อย่างไรก็ตามในกลุ่มนักกีฬาชนะเลิศก็ยังคงแยกระหว่าง ผู้ชนะเลิศประเภทบุคคล และผู้ชนะเลิศประเภททีมด้วย เพราะบุคลิกภาพของผู้ชนะเลิศทั้ง 2 ประเภทนี้ก็ยังมี ความแตกต่างกันอีก เช่น ผู้ชนะเลิศประเภทบุคคลจะมีความอ่อนนุ่ม ชอบแสดงออก มี ระเบียบวินัย มีความอดทน มีกำลังใจ และมีสัมฤทธิ์ผลมากกว่าประเภททีม

ผู้หญิงกับความก้าวร้าว

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา ที่กล่าว ศึกษานั้นส่วนมาก จะเป็นการวิจัยที่ใช้กลุ่มตัวอย่างประชากรที่เป็นเพศชาย ทำให้ดูคล้ายกับว่า ความก้าวร้าว จะไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับผู้หญิงหรือเด็กผู้หญิง สาเหตุอาจจะเกิดจากการที่มีหญิงเป็นส่วนน้อย หรือ เกือบไม่มีเลยในการมีส่วนร่วมในกีฬาที่มักจะมีการแสดงความก้าวร้าวออกมาเป็นส่วนใหญ่ เช่น กีฬาออกกั๊นน้ำแข็ง, ฟุตบอล และการชกมวย ดังนั้นการวิจัยต่าง ๆ จึงจะมีเฉพาะความก้าวร้าว ของผู้ชายเท่านั้น

ค็อกซ์ (Cox, 1990) ได้กล่าวว่า สำหรับการวิจัยเรื่องความก้าวร้าวในลักษณะทั่ว ๆ ไป ระหว่างผู้ชายกับผู้หญิง ส่วนใหญ่จะแนะนำว่า ผู้ชายจะมีความก้าวร้าวมากกว่าผู้หญิง แต่อย่างไรก็ตาม บารอน และเบล; เฮอร์ส (Baron and Bell, 1976; Harris, 1974 quoted in Cox, 1990) ก็ไม่สามารถที่จะหาเหตุผลมาสนับสนุนเกี่ยวกับความก้าวร้าวระหว่างผู้ชายกับผู้หญิงอย่างไหนสูงกว่ากัน นอกจากนี้ บารอน (Baron, 1977 quoted in Cox, 1990) ได้ศึกษาถึงการกระตุ้นที่รุนแรงสำหรับความก้าวร้าว เมื่อมีการกระตุ้นอย่างเพียงพอ พบว่าผู้ชายและผู้หญิงก็มีความก้าวร้าวพอ ๆ กัน

ส่วนการวิจัยที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬาแสดงให้เห็นว่า ผู้ชายและผู้หญิงรับรู้ถึงเรื่องของความก้าวร้าวได้ต่างกัน ผู้ชายมีความเชื่อว่าความก้าวร้าวในระหว่างการแข่งขันกีฬานั้นเป็นสิ่งที่มิมีเหตุผล ในขณะที่ผู้หญิงไม่ได้เห็นเช่นนั้น ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ ซิลวา (Silva, 1983 quoted in Cox, 1990) ได้ใช้ผู้ชายและผู้หญิง จำนวน 203 คน ในการศึกษาถึงพฤติกรรมก้าวร้าวและความรุนแรง และผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นชัดว่าผู้ชายคิดว่าความก้าวร้าวและความรุนแรง นั้นสามารถยอมรับได้มากกว่าผู้หญิง สำหรับผู้ชายแล้วเหตุผลของความรุนแรงจะมีมาก ขึ้นอยู่กับกีฬาที่มีการปะทะ, ระยะเวลาที่เข้าร่วมและระดับของการเข้าร่วม อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้หญิงแล้วความเป็นไปได้ในเรื่องการปะทะ, ระยะเวลาที่เข้าร่วม และระดับของการมีส่วนร่วม นั้น เป็นสิ่งที่คาดเดาได้ยากกว่าจะเป็นพฤติกรรมความรุนแรงหรือไม่ กิลลิแกน (Gilligan, 1977 quoted in Cox, 1990) ได้ตั้งสมมติฐานว่าความแตกต่างของผู้ชายและผู้หญิง ได้สร้างความก้าวร้าวที่สามารถรับรู้ได้ในการกีฬา

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

แบนดูรา โรสและโรส (Bandura Ross and Ross, 1961 อ้างถึงใน นฤมล สิริวิฑูรย์, 2533) ได้ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชายและเด็กหญิง โดยกลุ่มผู้รับการทดลองเป็นเด็กชายและเด็กหญิงอย่างละ 36 คน ให้ผู้รับการทดลองครึ่งหนึ่งดูตัวแบบก้าวร้าว อีกครึ่งหนึ่งดูตัวแบบไม่ก้าวร้าว ผลการทดลองพบว่า เด็กผู้ชายที่ดูตัวแบบก้าวร้าวจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

เอทเซล (Oetzel, 1962 อ้างถึงในวิจิตรพาณิชย์ วัฒนสินธุ์, 2519) ได้ศึกษา กลุ่มตัวอย่างจำนวนมากในระยะก่อนเข้าเรียนถึงระยะวัยผู้ใหญ่ ด้วยการให้การสังเกต การประมาณค่า กลวิธีระบายความในใจและแบบการสำรวจการรายงานตนเอง ผลจากการศึกษา ปรากฏว่า เด็กชายส่วนใหญ่แสดงอาการก้าวร้าว มากกว่าเด็กหญิง โดยเฉพาะความก้าวร้าว ทางลักษณะท่าทางและการกระทำ เด็กหญิงจะแสดงความก้าวร้าวในรูปของคำพูดสูงกว่า

ฟอร์รี (Forry, 1985) ได้ศึกษาผลของวิดีโอที่แสดงถึงความรุนแรงที่มีต่อนักกีฬา ปะทะและนักกีฬาไม่ปะทะ และไม่ใช่ นักกีฬา จุดประสงค์เพื่อการเปรียบเทียบระดับความ ก้าวร้าวระหว่าง นักศึกษาชาย 123 คน ที่เล่นกีฬาปะทะ, กีฬาไม่ปะทะ และไม่ใช่ นักกีฬา หลังจากที่นักศึกษาเหล่านี้ได้ดูวิดีโอเทป ที่แสดงความรุนแรง, วิดีโอที่ไม่แสดงความรุนแรงและ ไม่ได้ดูวิดีโอ

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจะต้องทำแบบวัดความก้าวร้าวแบบโกรธแค้นของบัสและเดอร์กี (Buss - Durkee Hostility Scales) ซึ่งได้แบ่งระดับของความก้าวร้าวออกเป็น 4 ระดับ คือระดับรุนแรง, รุนแรงแต่ไม่โดยตรง, กระวนกระวายและก้าวร้าวแบบใช้การบ่น การออกแบบการวิจัยเป็นลักษณะการทดลองแบบ 3 x 3 แฟกตอเรียล (3 X 3 Factorial Analysis of Variance) ที่จะใช้หาความแตกต่างในความก้าวร้าว

ผลของการศึกษาพบว่า วิดีโอที่ฉายกีฬามวย มีผลทำให้นักกีฬาปะทะมีลักษณะของความก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นและมากกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่ นักกีฬา จึงสรุปได้ว่าวิดีโอเทปที่มีความ รุนแรง ทำให้นักกีฬามีความก้าวร้าวมากขึ้น ในระดับการทำร้าย มุ่งร้ายและการโจมตี ส่วน ความก้าวร้าวในกลุ่มที่ไม่ได้ดูวิดีโอพบว่า นักกีฬาที่ไม่มีการปะทะมีระดับความก้าวร้าวที่รุนแรง น้อยกว่านักกีฬาที่เล่นกีฬาปะทะ และไม่ใช่ นักกีฬา ซึ่งสรุปได้ว่า เป็นผลมาจากกีฬาที่ไม่มี ความรุนแรงที่พวกเขา กำลังเล่น ดังนั้นเมื่อพวกเขาได้ดูวิดีโอที่มีความรุนแรง ก็จะไม่ส่งผล ทำให้เขามีความรุนแรง ระดับรุนแรงเพิ่มมากเท่าไร สำหรับวิดีโอเทปที่ไม่มี ความก้าวร้าว เพิ่มระดับความก้าวร้าวที่รุนแรงกับผู้ที่ เป็นนักกีฬาและลดความก้าวร้าวในระดับที่รุนแรงสำหรับ ผู้ที่ไม่ใช่ นักกีฬา จากการวิจัยเชื่อว่าการ เล่นกีฬาจะทำให้การกระตุ้นระดับของความก้าวร้าว ที่รุนแรงในนักกีฬาที่ไม่ได้ดูวิดีโอ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการ เลียนแบบวิดีโอ เป็นการเรียนรู้ทาง ด้านสังคมที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มนักกีฬา และกลุ่มไม่ใช่ นักกีฬา



โคเฮน (Cohen, 1986) ได้ศึกษาพฤติกรรมฮิโมที่จะแข่งขัน ในความสามารถทางการกีฬา การวิจัยนี้ใช้แบบสอบถาม 2 ชุด คือ แบบวัดความก้าวร้าวของนักกีฬา ของเบรดีเมียร์ (Bredemeier Athletic Aggression Inventory (BAAGI)) และ แบบวัดการสรรหาความร่วมมือ (The Competency Strivings Scale (CSS)) โดยให้ผู้เล่นสควอช จำนวน 945 คน เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมฮิโมที่จะแข่งขันและการแสดงความสามารถทางการกีฬา แบบวัดความก้าวร้าวของนักกีฬาของเบรดีเมียร์ ใช้ในลักษณะการวัดของ "เครื่องมือ" และ "ปฏิกิริยาของความก้าวร้าว" ในนักกีฬาสควอช ความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือนี้กำหนดจากการบุกเป็นเป้าหมายแรก ซึ่งไม่ทำอันตรายต่อคู่ต่อสู้ แต่ได้รับผลดี ปฏิกิริยาของความก้าวร้าวนี้จะเกี่ยวกับเป้าหมายของการตอบสนอง คือ การได้รับบาดเจ็บของกลุ่มหรือบุคคลที่ได้จากฝ่ายตรงข้าม ตั้งสมมติฐานว่าระดับของความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือสูงและปฏิกิริยาของความก้าวร้าวต่ำ จะทำให้ผู้เล่นสควอช แสดงความสามารถได้สูง

ข้อค้นพบไม่มีหลักฐานสนับสนุนสมมติฐานเดิม นั่นคือทั้งความก้าวร้าวทั้ง 2 ลักษณะคือ เป็นเครื่องมือ, ปฏิกิริยาโต้ตอบ เป็นสาเหตุและจำเป็นต่อการแสดงความสามารถของนักกีฬาชาย (โดยกลุ่มตัวอย่างนักกีฬาหญิง สุ่มมาได้น้อยเกินไป) โดยแสดงให้เห็นว่า ความก้าวร้าวที่เป็นปฏิกิริยาจะมีผลมากกว่า ความก้าวร้าวที่เป็นเครื่องมือ พฤติกรรมฮิโมที่จะแข่งขัน ที่เกิดขึ้นล่วงหน้าจะเกิดขึ้นสูงในหมู่นักกีฬา

สิ่งที่ค้นพบและสำคัญจากงานวิจัยนี้ คือ สัญชาตญาณของการเป็นนักฆ่า (ความก้าวร้าวที่เป็นปฏิกิริยาตอบสนอง) จะทำให้ความสามารถของนักกีฬาชายสูงที่สุด และทำให้เกิดคำถามที่ว่า ความต้องการที่จะทำอันตราย หรือ ทำร้ายฝ่ายตรงข้ามเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่จำเป็นเพื่อเพิ่มความสามารถของนักกีฬาให้สูงที่สุดหรือไม่

รูซเซอร์ (Reusser, 1986) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์พฤติกรรมก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าวของผู้ฝึกสอนบาสเกตบอล จุดประสงค์ของการศึกษาต้องการตรวจสอบ ลัทธิพฤติกรรมฮิโม และพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว ซึ่งแสดงโดยผู้ฝึกสอนบาสเกตบอล ระดับวิทยาลัย ในขณะที่กำลังฝึกสอนนักกีฬาหญิงระหว่างการแข่งขันจะถูกเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกวิดีโอเทป 6 ครั้งระหว่างปี 1985-1986 โปรแกรมการแข่งขันบาสเกตบอลถูกแบ่งเป็นต้นฤดู กลางฤดู ปลายฤดู

การแข่งขันเล่นเป็นทีมเหย้า 2 ครั้ง การเล่นเกมแบบทีมเขียนนี้ถูกเลือกจากการแข่งขัน การเลือกเกมการแข่งขันแบบแพ้ชนะเท่ากัน 3 ครั้ง การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์โดยใช้ความแปรปรวนทางเดียว และใช้วิเคราะห์รายคู่ของเชฟเฟ่ (Scheffe') กลุ่มตัวอย่างถูกบันทึก 6 ครั้ง ตลอดการแข่งขันการให้คำแนะนำด้วยปากเปล่า ถูกบันทึกโดยไม่โครโฟนชนิดพิเศษ พฤติกรรมจะวิเคราะห์โดยการรวบรวมในช่วง 2 นาที และติดตามอีก 3 นาทีโดยไม่มีการใช้สัญลักษณ์

ผลการศึกษาผู้ถูกทดสอบไม่ได้มีพฤติกรรมก้าวร้าวในขณะที่ทีมกำลังแพ้ เมื่อเปรียบเทียบกับทีมกำลังชนะ แต่พฤติกรรมก้าวร้าวถูกแสดงในขณะที่เป็นทีมเหย้า กลุ่มตัวอย่างจะมีความก้าวร้าวช่วงแรก แต่จะมีพฤติกรรมที่สั่งการ (Directive Behavior) ในขณะที่ถูกรับการแข่งขันดำเนินไป

เฟนด์เก (Fendke, 1986) ได้ศึกษาเกี่ยวกับระดับความก้าวร้าวแบบโกรธแค้นของนักโทษชายที่ต้องคดีอุกฉกรรจ์ ในการเข้าร่วมกีฬาปะทะ และไม่ปะทะที่สถานคุมขังชายแคลิฟอร์เนีย จุดประสงค์ของการศึกษาค้นคว้านี้ เพื่อศึกษาว่าพฤติกรรมก้าวร้าวและรุนแรงเกิดขึ้นหรือไม่ และระดับความก้าวร้าวที่เพิ่มขึ้นในการเข้าร่วมกีฬาปะทะ(มวย) ในขณะที่นักโทษเหล่านี้ถูกส่งเข้าโรงเรียนดัดนิสัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักโทษ 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มละ 20 คน จากสถานคุมขังชาย แคลิฟอร์เนีย ณ เซนต์หลุยส์ ดิบบิสโป (San Luis Obispo) ในกลุ่มควบคุมจะได้รับการสอนในกีฬามวย หรือกีฬาที่ใช้แร็กเก็ต เป็นเวลา 8 สัปดาห์ มีการทำการทดสอบก่อนและหลังด้วยแบบวัดสภาพทางจิตใจทั้ง 2 ด้าน (Biopolar Psychological Inventory)

ผลของการทดสอบโดยใช้แบบวัดสภาพทางจิตใจทั้ง 2 ด้าน รวมทั้งการสังเกตพฤติกรรมถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way Analysis of variance) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในการศึกษาครั้งแรก คือ จะศึกษาเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่าง นักโทษชาย ที่เข้าร่วมกีฬาปะทะในโครงการสอนกีฬามวย และแนวโน้มของนักโทษที่แสดงออกต่อในสถานะที่มีความเครียด หลังจากการให้ปฏิบัติการทางการทดลอง ปรากฏว่าการสอนมวยไม่ทำให้นักโทษมีความก้าวร้าวเพิ่มขึ้น ในการศึกษาครั้งที่สองได้ศึกษากีฬาไม่ปะทะ (กีฬาที่ใช้แร็กเก็ต) ก็ไม่มีผลแตกต่างกัน เช่นเดียวกัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ

ประพันธ์ สุธาวาส (2519) ได้ทำการศึกษาเรื่องความก้าวร้าวกับการอบรมเลี้ยงดู โดยทำการศึกษากับนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2518 ของวิทยาลัยครูเชียงใหม่ จำนวน 60 คน เป็นชาย 30 คน หญิง 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้งและแบบให้ความคุ้มครองมากเกินไป มีความก้าวร้าวมากกว่านักศึกษาที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย และนักศึกษายามิแวนโม่จะมีความก้าวร้าวมากกว่านักศึกษาหญิง

อุสา ศิริโรตม์สกุล(2527)ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบพฤติกรรมกล้าแสดงออก พฤติกรรมไม่กล้าแสดงออก พฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมก้าวร้าวทางอ้อมของเด็กวัยรุ่นตอนปลาย ที่มีสุขภาพจิตแตกต่างกันที่อาศัยอยู่ในหอพักในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาอายุระหว่าง 18 - 21 ปี ซึ่งอาศัยอยู่ในหอพักในกรุงเทพมหานคร จำนวน 198 คน เป็นชาย 100 คน หญิง 98 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กวัยรุ่นตอนปลายที่มีสุขภาพจิตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกไม่แตกต่างกัน และมีพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน เด็กวัยรุ่นตอนปลายที่มีสุขภาพจิตไม่ดีมีพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกสูงกว่าเด็กวัยรุ่นตอนปลายที่มีสุขภาพจิตดี เด็กชายและหญิงมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกไม่แตกต่างกัน และมีพฤติกรรมก้าวร้าวทางอ้อมไม่แตกต่างกัน เด็กวัยรุ่นตอนปลายเพศหญิง มีพฤติกรรมไม่กล้าแสดงออกสูงกว่าเด็กวัยรุ่นตอนปลายเพศชาย และเด็กวัยรุ่นตอนปลายเพศชายมีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าเด็กวัยรุ่นตอนปลายเพศหญิง

สมพร สุทัศน์ (2529) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร จุดประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาอิทธิพลเชิงสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวโดยศึกษาในลักษณะของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ของปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดู อิทธิพลกลุ่มเพื่อน ลักษณะตัวเด็ก และลักษณะภูมิหลังของครอบครัว กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร และสังกัด

สำนักงานประถมศึกษากรุงเทพมหานคร และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนในสังกัดกรม  
สามัญศึกษา และสังกัดงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 390 คน

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. ตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุทั้ง 4 กลุ่ม สามารถ  
ร่วมกันอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ประมาณร้อยละ 51
2. ตัวแปรกลุ่มที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับสูงสุดได้แก่  
อิทธิพลกลุ่มเพื่อน สามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ประมาณร้อยละ 38
3. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าว เรียงลำดับ ผลทางตรง  
และทางอ้อม รวมกันคือ การให้แรงเสริม การแสดงแบบ การอบรมเลี้ยงดู แบบรักตามใจ อายุ  
(ของเด็ก) การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม ลงโทษทางกาย ให้ความคุ้มครอง และแบบ  
ประชาธิปไตย
4. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ การให้  
แรงเสริม การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม ลงโทษทางกาย ให้ความคุ้มครอง และแบบ  
ประชาธิปไตย การให้ความคุ้มครองมีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว
5. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทั้งทางตรง และทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว  
ได้แก่ อายุของเด็ก การแสดงแบบ และการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ
6. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ เพศ  
ระดับการศึกษาของพ่อแม่ รายได้ของครอบครัว และความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่