

ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์
กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร



นางสาว เพชรชมพู เทพนพิพิธ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาโสตทัศนศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2533

ISBN 974-577-778-1

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

016449

110304400

RELATIONSHIPS BETWEEN PREFERENCES OF COMICS, TELEVISION
PROGRAMS, COMPUTER GAMES, AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF
PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS, BANGKOK METROPOLIS

MISS PETCHOMPOO THEPPIDH

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Audio-Visual Education
Graduate School
Chulalongkorn University
1990
ISBN 974-577-778-1

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และ
 เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
 6 กรุงเทพมหานคร

โดย นางสาว เพชรชมพู เทพพิพิธ

ภาควิชา โสิตทัศน์ศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. เซาวเลิศ เลิศไชโยมาร

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดิเรก ศรีสุขโข



บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
 การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

[Signature] คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 (ศาสตราจารย์ ดร. ถาวร วัชรากัย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

[Signature] ประธานกรรมการ
 (อาจารย์ ดร. เซาวเลิศ เลิศไชโยมาร) และอาจารย์ที่ปรึกษา

[Signature] อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดิเรก ศรีสุขโข)

[Signature] กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศุภร สุวรรณาศรัย)

[Signature] กรรมการ
 (รองศาสตราจารย์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ)

[Signature] กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตานันท์ มลิทอง)

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



๒

เพชรชมพู เทพนพิชิต: ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร (RELATIONSHIPS BETWEEN PREFERENCES OF COMICS, TELEVISION PROGRAMS, COMPUTER GAMES, AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS, BANGKOK METROPOLIS) อ. ที่ปรึกษา: อาจารย์ ดร. เซาวเลิศ เลิศขลิภาร อ. ที่ปรึกษาร่วม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดิเรก ศรีสุโข, 116 หน้า. ISBN 974-577-778-1

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนจำนวน 1,099 คน นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบและแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และหาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบกับพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ชอบดูโทรทัศน์มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 2 และชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเป็นอันดับที่ 3
2. นักเรียนชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัยมากที่สุด
3. นักเรียนชอบตัวเองเด็กที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ กับตัวเองผู้ใหญ่ที่เข้มแข็ง
4. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคุณของตัวกลุ่มพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.4399 ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าตัวแปรพยากรณ์สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมก้าวร้าวได้ประมาณร้อยละ 19.35
5. พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สัมพันธ์กับตัวแปรที่นำมาศึกษาเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีค่าเกิน .2 ดังนี้คือ ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์, ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน, และความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไขว่ และหมากรุก, ค่ายกล, กีฬา, หมัดมวย, สงคราม, อวกาศ, และผจญภัย

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา
 สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา
 ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อนิติกร
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



PETCHOMPOO THEPPIDH: RELATIONSHIPS BETWEEN PREFERENCES OF COMICS, TELEVISION PROGRAMS, COMPUTER GAMES, AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS, BANGKOK METROPOLIS, THESIS ADVISOR: CHAWALERT LERTCHALOLARN, Ph.D.

CO ADVISOR: DEREK SRISUKHO, Ph.D. 116 pp. ISBN 974-577-778-1

The purpose of this research was to study the relationships between preferences of comics, television programs, computer games, and aggressive behavior of Prathom Suksa Six students in Bangkok Metropolis. The subjects were one thousand and ninety-nine students from nineteen schools in Bangkok.

The findings were summarized as follows:

1. The subjects like to watch television as the most, followed by read comics and play computer games.
2. The subjects prefer cartoon television program, jock comics, and adventure computer game.
3. The subjects prefer the good and loyal main child character, or tough adult main character.
4. The select group of predictors were significantly correlated to aggressive behavior with the value of multiple correlation coefficient at 0.4399 which explained the predict on power of the dependent variable at 19.35 percent.
5. The predictors which significantly correlated to aggressive behavior at the value more than 0.2 were the following: preference on playing computer games, reading joke comics, and playing computer games of cards and chess, strategic, sports, boxing, war, space and adventure.

ภาควิชา โสตทัศนศึกษา
สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา
ปีการศึกษา 2532

ลายมือชื่อผู้คิด *[Signature]*

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา *[Signature]*

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาช่วย *[Signature]*



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลหลายฝ่าย โดยเฉพาะอาจารย์ ดร. เขาวเลิศ เลิศชโลฬาร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดิเรก ศรีสุขุโข ที่กรุณาให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีดำเนินการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทั้งได้กรุณาร่วมเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์อีกท่านหนึ่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ม.ร.ว. สมพร สุกตัญญู ได้กรุณาออกแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ให้คำแนะนำและแนวคิดบางประการ เกี่ยวกับการวิจัยครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ, อาจารย์ใหญ่ และคณะอาจารย์-ครู โรงเรียนต่าง ๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี และขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

คุณประเสริฐ และคุณภัทรา สุกุมารพันธ์ ผู้จัดการ บริษัท โซบ้าเอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด ให้ความอนุเคราะห์ในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อรวบรวม แก้ไข และวิเคราะห์ข้อมูลจนสำเร็จลงด้วยดี

คุณนาภาดี แซ่ตันและบุคคลอื่น ๆ ที่ให้ความช่วยเหลือและกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งมีได้กล่าวนามในที่นี้ ผู้เขียนขอขอบคุณไว้เป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ความดีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบให้คุณพ่อ คุณแม่ ที่คอยช่วยเหลือให้การสนับสนุนอยู่เบื้องหลังความสำเร็จในครั้งนี้

เพชรชมพู เทพพิพิธ



	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	3
คำถามการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2. เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็ก	5
1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็ก	5
1.1.1 แนวคิดกลุ่มทฤษฎีจิตวิเคราะห์	6
1.1.2 แนวคิดกลุ่มทฤษฎีสุติภาวะ	6
1.1.3 แนวคิดกลุ่มทฤษฎีความคิดความเข้าใจ	7
1.1.4 แนวคิดกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้	9
2. พฤติกรรมก้าวร้าว	
2.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว	10
2.1.1 ความหมายในด้านอารมณ์	10
2.1.2 ความหมายในด้านแรงจูงใจ	11
2.1.3 ความหมายในด้านพฤติกรรม	11
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว	
2.2.1 พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์	12
2.2.2 พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นการตอบสนองของความคับข้องใจ	12
2.2.3 พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เรียนรู้จากสังคม	13

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว	14
3. เด็กกับหนังสือการ์ตูน	16
4. เด็กกับโทรทัศน์	25
5. เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์	33
3. วิธีดำเนินการวิจัย	39
ประชากร	39
กลุ่มตัวอย่างประชากร	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	44
วิธีดำเนินการวิจัย	47
การวิเคราะห์ข้อมูล	47
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	71
สรุปผลการวิจัย	74
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะ	79
รายการอ้างอิง	81
ภาคผนวก	86
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	87
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	89
ภาคผนวก ค แผนภูมิแสดงระดับคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร	110
ภาคผนวก ง หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย	112
ประวัติผู้วิจัย	116

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแต่ละสังกัดและจำนวนนักเรียน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่าง	40
2	รายชื่อโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้จากการจับฉลาก	41
3	จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัด กรุงเทพมหานคร	42
4	จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัด การประถมศึกษากรุงเทพมหานคร	43
5	จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จากการสุ่มของโรงเรียนในสังกัด การศึกษาเอกชนในกรุงเทพมหานคร	43
6	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ดูรายการ โทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์	53
6.1	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของประเภทหนังสือการ์ตูน ที่นักเรียนชอบอ่าน	54
6.2	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของประเภทรายการโทรทัศน์ ที่นักเรียนชอบดู	55
6.3	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของประเภทเกมคอมพิวเตอร์ ที่นักเรียนชอบเล่น	56
6.4	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของลักษณะตัวเอกที่เป็นเด็ก ที่นักเรียนชอบ	57
6.5	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของลักษณะตัวเอกที่เป็นผู้ใหญ่ ที่นักเรียนชอบ	59
7	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าว	60
7.1	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทหนังสือการ์ตูนกับ พฤติกรรมก้าวร้าว	61
7.2	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทรายการโทรทัศน์กับ พฤติกรรมก้าวร้าว	62

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
7.3	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทเกมคอมพิวเตอร์กับ พฤติกรรมก้าวร้าว 63
7.4	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างลักษณะตัวเอกเด็กกับ พฤติกรรมก้าวร้าว 65
7.5	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างลักษณะตัวเอกผู้ใหญ่กับ พฤติกรรมก้าวร้าว 67
8	การหากลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญในการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร 67
9	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ (b) ค่าความคาดเคลื่อน มาตรฐาน (SEb) ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ที่อยู่ในรูปคะแนน มาตรฐาน (β) ค่าความคาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์ (SEest) ค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ ค่า t ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ ค่าสัมประสิทธิ์ ของการพยากรณ์ และค่า F 70