



สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ซึ่งมีอายุอยู่ระหว่าง 10 - 12 ปี เป็นวัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น) ในกรุงเทพมหานคร และเพื่อค้นหาตัวพยากรณ์ที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการก้าวร้าว ตัวพยากรณ์ได้แก่ ความชอบของนักเรียน ประเภทหนังสือการ์ตูน ประเภทรายการโทรทัศน์ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ลักษณะของตัวเอกที่เป็นเด็ก และตัวเอกที่เป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์อย่างไรกับพฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียน และมีตัวพยากรณ์ใดที่สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2532 จากโรงเรียนต่าง ๆ จำนวน 19 โรงเรียน จำนวน 1,099 คน

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

คำถามการวิจัย

ความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือไม่ และมีในลักษณะอย่างไร

กลุ่มตัวอย่างประชากร

กลุ่มตัวอย่างได้จากการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่สามารถเป็นตัวแทนประชากร เพื่อให้ได้ค่าเฉลี่ยของจำนวนนักเรียนที่มีความคลาดเคลื่อนไม่เกิน .03 ด้วยความเชื่อมั่นร้อยละ 97 ผลการคำนวณได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 1,099 คน แล้วจึงกระจายกลุ่มตัวอย่างนี้ตามสังกัดของโรงเรียน โดยใช้การสุ่มแบบแยกประเภท (Stratified Random Sampling) ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ที่พัฒนาโดย สมพร สุกคินีย์ จำนวน 55 ข้อ วัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย 26 ข้อ วัดพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา 29 ข้อ สร้างเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ตัวเลือก คือ "ทำเป็นประจำ" "ทำบ่อย ๆ " "ทำค่อนข้างบ่อย" "นาน ๆ ครั้ง" และ "ไม่เคยทำเลย" แทนระดับความก้าวร้าวจากสูงสุดไปหาต่ำสุด โดยให้ผู้ตอบอ่านข้อความที่เป็นสถานการณ์ในแต่ละข้อ แล้วเลือกตอบว่าข้อความแต่ละข้อนั้นเกิดขึ้นในระดับใด
2. แบบสอบถามความชอบของนักเรียนที่มีต่อ หนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์

การดำเนินการวิจัย

ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว แบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ ฉบับละ 20 นาที และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

1. การคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรตามและระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ ใช้สูตรของเพียร์สัน
2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณได้โดยการทดสอบค่า t (t -test)
3. การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรตามกับตัวแปรอิสระ
4. ทดสอบความมีนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์ที่คำนวณได้โดยการทดสอบค่าสถิติส่วนรวมเอฟ (Overall F-test)

การวิจัยนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอสพีเอสเอส (SPSS-Statistical Package for the Social Science) โดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรเป็นขั้น ๆ (Stepwise Multiple Regression Analysis)



สรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ที่เกี่ยวข้องกับสื่อและพฤติกรรมก้าวร้าว ที่นำมาศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

- 1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบดูโทรทัศน์มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเป็นอันดับที่ 3 ชอบอ่านหนังสือพิมพ์มากเป็นอันดับที่ 4 และชอบฟังวิทยุมากเป็นอันดับที่ 5
- 1.2 สำหรับรายการโทรทัศน์ที่นักเรียนชอบดู คือรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน ชอบดูมากเป็นอันดับที่ 1 ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทตลกขบขันมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงเป็นอันดับที่ 3 และชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทชีวิตรักหนุ่มสาว น้อยที่สุด
- 1.3 หนังสือการ์ตูนที่ชอบอ่านคือ หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันชอบอ่านมากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัยมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทการ์ตูนสัตว์มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อนน้อยที่สุด
- 1.4 เกมคอมพิวเตอร์ที่ชอบเล่นเกมคือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัยชอบเล่นมากเป็นอันดับที่ 1 ชอบเล่นเกมประเภทกีฬาเป็นอันดับที่ 2 ชอบเล่นเกมประเภทอวกาศมากเป็นอันดับที่ 3 และชอบเล่นเกมประเภทไฟและหมากรุกน้อยที่สุด
- 1.5 สำหรับลักษณะของตัวเอกเด็กที่นักเรียนชอบคือ ตัวเอกเด็กที่มีลักษณะเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบตัวเอกเด็กที่มีลักษณะเข้มแข็งมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบตัวเอกเด็กที่มีความสามารถ มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบตัวเอกเด็กที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่าน้อยที่สุด

- 1.6 ตัวเอกผู้ใหญ่นี้เรียนชอบมากคือ ตัวเอกผู้ใหญ่นี้มีลักษณะเข้มแข็ง มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบตัวเอกผู้ใหญ่นี้ที่มีความสามารถ มากเป็นอันดับที่ 2 ชอบตัวเอกผู้ใหญ่นี้ที่มีความกล้าหาญ มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบตัวเอกผู้ใหญ่นี้ที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่าน้อยที่สุด
- 1.7 พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร มีผลอยู่ระหว่าง 8 ถึง 172 จากคะแนนเต็ม 220 คะแนน และปรากฏว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 55.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.50 ซึ่งแสดงว่าคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวมีการกระจายมากระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ทั้งหมดของกลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมีค่าเท่ากับ 0.4399 และค่าความคาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์เท่ากับ 23.0273 และแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประกอบด้วยกลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญ คือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวย หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน ความชอบอ่านหนังสือพิมพ์ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา ตัวเอกเด็กที่อิฉาวิชา รายการโทรทัศน์ประเภทวิทยาศาสตร์ รายการโทรทัศน์ประสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย เกมคอมพิวเตอร์ประเภทไขและหมากรุก ตัวเอกเด็กที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน และตัวเอกผู้ใหญ่ที่อดทนต่ออุปสรรค ที่สามารถร่วมกันอธิบายความผันแปรของพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 19.35 และได้สมการพยากรณ์ดังนี้

สมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = a + bG6 + bC3 + bP4 + bG5 + bM11 - bT12 + bT6 - bC7 + bC1 + bG3 - bM7 + bE5$$

$$y' = 35.5686 + 4.4799G6 + 3.969C3 - 2.6P4 + 2.4436G5 + 2.1833M11 \\ - 1.8678T12 + 1.8230T6 - 2.0432C7 + 1.8848C1 + 1.2676G3 \\ - 1.3241M7 + 1.4887E5$$

สมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z' = \beta G6 + \beta C3 - \beta P4 + \beta G5 + \beta M11 + \beta T12 + \beta T6 - \beta C7 + \beta C1 \\ + \beta G3 - \beta M7 + \beta E5$$

$$Z' = 0.2733G6 + 0.1935C3 - 0.1279P4 + 0.1362G5 + 0.1077M11 - 0.0905T12 \\ + 0.1008T6 - 0.1158C7 + 0.0955C1 + 0.07G3 - 0.0601M7 + 0.0617E5$$

3. ผลสรุปการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (xy) ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวกับลักษณะของตัวแปรพยากรณ์ เป็นรายตัวสามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 กลุ่มที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญโดยมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง .2 ถึง .3 มี 9 ตัว คือ ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์, ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูน, ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟ้และหมากรุก, ต่ายกล, กีฬา, หมัดมวย, สงคราม, อวกาศ, และผจญภัย

3.2 กลุ่มที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญโดยมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง .1 ถึง .19 มี 21 ตัว คือ ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน, การ์ตูนสัตว์, ผจญภัย, ความชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน, ตลกขบขัน, อาชญากรรม, อภินิหารมีเวทมนต์, สงคราม, ตื่นเต้น, เซย่าขวัญ, ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก, ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมการศึกษา/สติปัญญา, ความชอบตัวเอกเด็กที่กล้าหาญ, มีความสามารถ, ตลกขบขัน, มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา, อัจฉริยะ, ความชอบตัวเอกผู้ใหญ่ที่กล้าหาญ, ตลกขบขัน, มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา, และ มีอำนาจเหนือผู้อื่น

3.3 กลุ่มที่มีความสัมพันธ์เชิงลบกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญโดยมีค่าสหสัมพันธ์ระหว่าง -.1 ถึง -.19 มี 2 ตัว คือ ความชอบอ่านหนังสือพิมพ์ และ ความชอบฟังวิทยุ

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรในตอนที 1 ของการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า

1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ยชอบดูโทรทัศน์มากที่สุด ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า เพราะโทรทัศน์มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนเราอย่างมาก (สมพงษ์ แดงดาต, 2519) ทั้งบทบาททางการศึกษา การพัฒนาประเทศ และความบันเทิง ที่ให้ผู้ชมได้ชมได้ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกันขณะออกอากาศ เปรียบเสมือนการรวมเอาหนังสือพิมพ์ วิทยุ และภาพยนตร์เข้าไว้ด้วยกัน และยังสามารถเข้าถึงผู้ที่อยู่ทางบ้านได้เป็นอย่างดี (ปาริชาติ นุตน้อย, 2525) และปัจจุบันมีการพัฒนาเครื่องรับ เครื่องส่ง ให้สามารถถ่ายทอดสดผ่านดาวเทียมได้ ฉะนั้นสามารถรับรู้ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้ทั่วโลกแม้ว่าจะอยู่ที่บ้าน จึงอาจกล่าว

ได้ว่า โทรทัศน์เป็นสื่อที่มีความผูกพันใกล้ชิดกับสมาชิกทุกคนในครอบครัวโดยเฉพาะเด็ก และสาเหตุที่เด็กดูโทรทัศน์อาจเนื่องมาจาก 1. เด็กรู้สึกเหงาและต้องการเพื่อนจึงเปิดโทรทัศน์เพื่อให้ได้ยินเสียงเหมือนใครพูดคุยด้วย 2. เด็กต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน และ 3. ต้องการรับสาระความรู้ในเรื่องต่าง ๆ (Von Feilitzen, 1972 อ้างถึงใน อรรถัย ศรีสันติสุข, 2525, 2526, 2527)

1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ยชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจทัศนคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลเขตกรุงเทพมหานครต่อหนังสือการ์ตูนว่า นักเรียนส่วนมากชอบอ่านหนังสือการ์ตูนตลกขบขัน (เรืองรัตน์ นิชรรัตน์, 2526 สมคิด ปลอดโปร่ง, 2527) แต่จากการสำรวจหนังสือการ์ตูนยอดนิยมของเด็กพบว่า เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเพราะหน้าปกสีสันสวย อ่านสนุก เข้าใจง่าย และเด็กผู้ชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย ส่วนเด็กหญิงอ่านเรื่องทั่ว ๆ ไป (เสียงเด็ก, 2530) ซึ่งอธิบายได้ว่า การเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กนั้นเลือกอ่านตามความพึงพอใจของตนเองและแรงจูงใจที่เกิดขึ้นตามปัจเจกบุคคลเช่น เพื่อลดความเครียดเพื่อความสนุกสนาน สนองความอยากรู้อยากเห็น เป็นต้น (สรรรค์วิ วิชาชีวะ และพัฒนาดี ชูโต, 2529) ทั้งนี้ในแต่ละบุคคลมีลักษณะต่าง ๆ กันไปได้แก่ เพศ วรรคต รายได้ การศึกษา ที่อยู่อาศัย ศาสนา ฯลฯ ที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกัน ตามลำดับชั้นทางสังคม (อ้างถึงใน De Fleur, 1970) ดังนั้นการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทใด จึงขึ้นอยู่กับความแตกต่างของคนในกลุ่มนั้น ๆ ดังเช่นการศึกษาเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายและเด็กหญิงที่ถูกควบคุมตัวฐานมีความประพฤติเกเรจำนวน 235 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่มีมีความประพฤติเกเรพบว่า เด็กกลุ่มแรกอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับความรุนแรง อาชญากรรม และการผจญภัยที่น่ากลัวกว่ากลุ่มที่ 2 ซึ่ง Houlit ให้ข้อสังเกตว่าหนังสือการ์ตูนไม่ได้เป็นต้นเหตุของอาชญากรรม แต่เด็กที่พร้อมจะประพฤติตัวเกเรมีแนวโน้มชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม (Harrison, 1981 Houlit, 1949)

และจากการสัมภาษณ์เด็กเกี่ยวกับลักษณะการอ่านหนังสือการ์ตูนพบว่า เด็กส่วนใหญ่เริ่มอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ที่สนุกสนานก่อน และต่อมาจะอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีอภินิหารวิบุรุษเป็นตัวเอก เด็กที่มีการปรับตัวได้ดีชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องซูเปอร์แมน มนุษย์ต่างดาว และการผจญภัยบนอาชญากรรมในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะเปลี่ยนมาอ่านการ์ตูนเรื่องที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตจริง ส่วนเด็กที่ปรับตัวได้น้อยกว่าจะยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีอภินิหารวิบุรุษเป็นตัวเอกต่อไปเรื่อย ๆ เพราะช่วยให้มีจินตนาการในเรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้ (Wolf & Fiske, 1949)



1.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัยมากที่สุด อธิบายได้ว่าเพราะในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์มีมากมายหลายประเภท ทั้งเกมฝึกสติปัญญา เสริมทักษะความถนัด และเกมที่เลียนแบบจากภาพยนตร์การ์ตูนต่อสู้ ประเภทหมัดมวย เกมสงครามการต่อสู้ และเกมผจญภัย แต่เกมที่ได้รับการนิยมนิยมจากผู้เล่นคือ เกมต่อสู้ชกต่อยอย่างไมค์ ไทสัน, เงินหลง, บรูซลี หรือเกมสงครามที่ทำการต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศที่ใช้ปืนแสงเลเซอร์ยิงต่อสู้กัน และเกม super Mario เพราะผู้เล่นได้รับความสนุกสนานกับการยิงต่อสู้กลับไปกลับมาในบทบาทพระเอก มีเงื่อนไขให้แก้ปัญหาและทำคะแนนได้ยาก ทำมาความสามารถของผู้เล่น เกมเหล่านี้จึงอยู่ในตลาดได้นาน (กรุงเทพ30, 2532 Educate, 2532)

2. จากการหาความสัมพันธ์ระหว่างกันของตัวแปรตาม และระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม พบว่า

2.1 นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก อธิบายได้ว่า เพราะเกมคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่นำเอากลไกทางวิทยาศาสตร์และลักษณะเด่นของเกมมารวมกัน จึงสามารถเสนอข้อมูลที่บันทึกไว้ได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำท่ายที่สามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ขณะนั้น อีกทั้งบริษัทผู้ผลิตได้ทำการศึกษาค้นคว้าวิจัย ธรรมชาติของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายและรู้ว่า เด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งส่วนมากเป็นคเกมประเภทต่อสู้ หมัดมวย สงคราม ผจญภัย เด็กจึงเห็นภาพพจน์การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และได้เป็นผู้บงการ ลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง เด็กเรียนรู้ว่าพระเอกมีหน้าที่ฆ่าศัตรูเพียงอย่างเดียว (กรุงเทพ30, 2532 Educate, 2532) อีกทั้งทางกลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์แห่งสหรัฐอเมริกาได้ทำการเปรียบเทียบระดับความรุนแรงในหมู่เกมคอมพิวเตอร์ภายในประเทศไทยได้ว่า มีเกมที่เด็กไม่สมควรเล่นถึง 38 เกมเช่น Super Mario, Donkey Kong, Top Gun และ Wild Gunman เป็นต้น เนื่องจากเกมเหล่านั้นมีเนื้อหาความรุนแรงซึ่งอาจมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นให้มีความก้าวร้าวสูงขึ้น (กรุงเทพ30, 2532) และตามแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ เชื่อว่า พฤติกรรมของเด็กได้รับอิทธิพลจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ก็คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ได้รับพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ การเลียนแบบ การเสริมแรง และความคับข้องใจ เป็นปัจจัยที่สามารถก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ (Bandura, 1977) ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอยู่ในตัวเกมคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดขึ้นในตัวผู้เล่นคือ ในเกมคอมพิวเตอร์มีการให้คะแนนกับผู้เล่นเป็นตัวเสริมแรง และเด็กจะ

เขียนแบบพฤติกรรมของตัวเองในเกมเพราะเด็กมีความพร้อมที่จะเขียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเองแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเด็กก็จะสังเกตจดจำไว้เพื่อแสดงออกในโอกาสที่เหมาะสม และเด็กจะเกิดความคับข้องใจเมื่อไม่สามารถเอาชนะเกมคอมพิวเตอร์ได้และต้องมาเริ่มต้นเล่นใหม่ทำให้รู้สึกโมโหที่ทำไมได้ตั้งใจ และเกมที่มีเงื่อนไขมาให้แก่ปัญหาจริงจะอยู่ในตลาดได้นาน

2.2 นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ดูรายการโทรทัศน์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทบวกและลบมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ส่วนนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและดูรายการโทรทัศน์ประเภทกลาง ๆ จะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น อธิบายได้ว่าเพราะในหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ประเภทบวกและลบมีเนื้อหารุนแรง และตัวแบบแสดงความก้าวร้าวทั้งทางกายและวาจา เด็กจึงเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นมาโดยการสังเกตจดจำหรือที่เรียกว่าเรียนรู้ทางอ้อมจากหนังสือการ์ตูนและรายการโทรทัศน์โดยมิได้แสดงพฤติกรรมเหล่านั้นออกมา และเรียนรู้พฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ว่า "กดแล้วฆ่า" เมื่อเด็กต้องการต่อสู้หรือฆ่าศัตรู เด็กจะกดปุ่มบังคับเมื่อฆ่าได้ก็จะได้เพิ่มคะแนนขึ้นอีกเป็นการเสริมแรง และตัวเด็กเองก็มีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัวจึงต้องการเอาชนะเพื่อต้องการรู้ว่าเมื่อผ่านด่านนี้แล้วด่านต่อไปจะเป็นอะไร (Burton, 1955 Larrick, 1964 Bandura, 1977 Educate, 2532 กรุงเทพมหานคร, 2532)

อภิปรายโดยสรุป

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาความชอบแล้วนักเรียนชอบดูโทรทัศน์มากที่สุด แต่การที่เด็กชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก และนักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวยมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ในการเรียนการสอน ถ้าหากต้องมีการนำเอาหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ มาใช้ประกอบการสอน ควรเลือกประเภท และตัวเอกของหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร่วมน้อยที่สุด

2. ในด้านการค้นคว้าวิจัย ควรศึกษาในด้านความคิดสร้างสรรค์กับความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร
3. ในด้านสังคม ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดบ้างที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ฉะนั้นหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงควรหาทางแก้ไขและป้องกัน
4. สำหรับผู้ปกครองควรนำไปเป็นเกณฑ์ในการเลือกประเภทของหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรหลาน เพื่อเด็กจะได้รับในสิ่งที่สมควรได้รับอย่างเหมาะสม