

ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน  
และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น  
THE RELATIONSHIP AMONG CHILD REARING PRACTICE,  
CARTOON BOOK READING, COMPUTER GAME PLAYING  
AND ADOLESCENT'S AGGRESSION

ศิโรรัตน์ ชัชมนมาศ\*  
รศ.มัลลวีร์ อุดลวัฒน์ศิริ\*\*

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสัมพันธ์เปรียบเทียบ (Correlation Research) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น และเพื่อเปรียบเทียบความก้าวร้าวของวัยรุ่นที่มีการอบรมเลี้ยงดู อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 300 คน ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น คือ โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง โรงเรียนเทศบาลบ้านหนองใหญ่ และโรงเรียนเทศบาลสามเหลี่ยม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนเกี่ยวกับเพศ ผลการเรียน ประเภทของหนังสือการ์ตูน เวลาที่ใช้在阅读 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ และเวลาในการเล่น 2) แบบวัดการอบรมเลี้ยงดู และ 3) แบบวัดความก้าวร้าว การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเซฟเฟ (Sceffe Method) และหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

### ผลการวิจัย

1) การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและแบบไม่ใช้เหตุผลที่วัยรุ่นได้รับมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .202 และ .170 ตามลำดับ ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .137

**คำสำคัญ :** การอบรมเลี้ยงดู ความก้าวร้าว

**Keywords :** Child rearing practice, Aggression

\*นักศึกษาสาขาราชการแนะแนวและให้คำปรึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

\*\*อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการแนะแนวและให้คำปรึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- 2) การอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นกับความก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
- 3) วัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดู หนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน มีความก้าวร้าวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### ABSTRACT

This research was Correlational Research. The objectives of this research were: 1) to study relationship among child rearing practice, cartoons book reading, computer game playing, and adolescent's aggression, and 2) to compare aggression of adolescents with different kinds of child rearing practice, cartoon book reading, and computer game playing, of Matayomsuksa 2 of schools under jurisdiction of Khon Kaen Municipal: Wat-klang Municipal School, Ban-nong-yai Municipal School, and Samliam Municipal School. The instruments of this study included: 1) The Questionnaire asking the students' demographic data regarding to gender, learning achievement, kinds of cartoon book, duration of reading, kinds of computer game, and duration of playing, and 2) Child Rearing Practice Questionnaire, and 3) Aggression Scale. Data were analyzed by calculating the Percentage, Frequency, Mean, Standard Deviation, One-Way ANOVA. For paired comparison, Scheffe's Method was used. Pearson Product Moment Correlation was used for finding relationship among the above variables.

#### The research findings:

- 1) For the Strict Child Rearing Practice and Non Reasoning Child Rearing Practice received by adolescents, there was relationship with the adolescent's aggression at .01 significant level. The correlation coefficients were .202 and .170 respectively. For the Laissez Faire Child Rearing Practice, there was relationship with the aggression at .05 significant level. The correlation coefficient was .137.
- 2) For the adolescent's cartoon book reading and computer game playing, there was no significant relationship.
- 3) For the adolescents with different kinds of child rearing practice, cartoon book, and computer game, there was no significant difference.

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนพบว่า การมีบุคลิกภาพที่อ่อนโยน อ่อนน้อม กิริยามารยาทเรียบร้อย มีสติ มีเหตุผล ซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบเป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาคน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 อ้างถึงใน เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2547) แต่จากการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2548) พบว่าคุณลักษณะเด็กไทยที่พึงประสงค์ ด้านการใช้เหตุผล การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน ความสุขุมรอบคอบ และ

การพูดจาไพเราะอ่อนหวาน มีน้อยที่สุด นอกจากนี้ยังพบอีกด้วยว่าเด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมที่รุนแรงและก้าวร้าวมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องจากสภาพของสังคมไทยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี สภาพการณ์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรม ประเพณี และรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคม เช่น มีการแก่งแย่ง แข่งขันกันมากขึ้น ทำให้เกิดความตึงเครียดทางจิตใจ (กิตติชัย สุวานิสโนบล, 2547) และส่งผลให้คนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น (วิทยา นาควัชระ, 2545) ด้วยเหตุนี้จึง

ก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆตามมา ไม่ว่าจะเป็นปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ และปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ฯลฯ ซึ่งปัญหาต่างๆ เหล่านี้ล้วนแต่มีผลกระทบต่อคนในสังคมทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นอนาคตของครอบครัว ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และประชาคมโลก (กรมวิชาการ, 2545)

เป็นที่น่าสังเกตว่าอายุของเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวที่นับวันจะยิ่งลดน้อยลง ซึ่งสวนทางกับความรุนแรงก้าวร้าวของเด็กที่ดูเหมือนจะยิ่งเพิ่มมากขึ้น (อมรวิรัช นาคทรพร, 2545) ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้ อาจเกิดจากวิธอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ผู้ปกครอง อีกทั้งตัวเด็กและเยาวชนเองที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งยั่วยุหรือตัวแบบที่ไม่เหมาะสมที่มาพร้อมกับสื่อมวลชน อาทิ หนังสือการ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

การอบรมเลี้ยงดูเด็กในแต่ละครอบครัวมีหลายแบบผสมผสานกันไป และเป็นที่ยากที่จะระบุว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบใดดีที่สุด (กุศล สุนทรธาดา และคณะ, 2541) จากการศึกษารายงานการวิจัยเรื่องลักษณะครอบครัวอีสานกับการส่งเสริมสุขภาพจิต ซึ่ง สมพร รุ่งเรืองกลกิจ และคณะ (2546) ได้ศึกษาไว้พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หรือทอดทิ้ง ไม่เหลียวแล ไม่สนใจ ปล่อยเด็กทำอะไรตามอำเภอใจ ไม่แนะแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสมให้ เด็กจะเป็นคนที่ไม่เชื่อฟังผู้ใด เป็นคนก้าวร้าว มีอารมณ์ไม่มั่นคง และคอยเรียกร้องความสนใจ เพราะขาดความรัก ความเอาใจใส่ ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบอัตตาธิปไตย หรือการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน โดยพ่อแม่หรือผู้ปกครองควบคุม บังคับ เข้มงวดกับบุตรมากเกินไป คอยออกคำสั่งให้บุตรปฏิบัติตาม เด็กไม่มีอิสระในการคิดหรือทำ ต้องปฏิบัติตามคำสั่งโดยเคร่งครัด และอยู่ในระเบียบวินัยที่พ่อแม่กำหนด ทำให้เด็กหวาดกลัว ไม่กล้า ไม่มีความผูกพันใกล้ชิด เด็กจะขาดความอบอุ่น ไม่มีความมั่นใจในตนเอง มีลักษณะพึ่งผู้อื่น เด็กที่ถูกบังคับมากๆ จะปฏิบัติตามเมื่ออยู่ต่อหน้า เด็กจะเกิดความรู้สึกต่อต้าน ก้าวร้าว ไม่สามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมได้เช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับ เพ็ญแข ประจันปัจจนิก (2536) ที่ได้ทำการศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับความสามารในการ

แก้ปัญหา พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด นำไปสู่คุณลักษณะเชิงลบในตัวเด็ก อาทิเช่น การพึ่งพิงผู้อื่น ความก้าวร้าว และการรอคอยไม่ได้

Berk (1991 et. al อ้างถึงในดุขฎิ โยเหลา, 2535) ได้ศึกษาพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย การอบรมเลี้ยงดูแบบไม่ใช้เหตุผล มีผลทางลบต่อตัวแปรด้านบุคลิกภาพและจิต-สังคม (เหตุผลเชิงจริยธรรม และเจตคติต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม) ซึ่งสอดคล้องกับ Baumrind (1995 อ้างถึงใน ลัดดา เหมาะสุวรรณ และคณะ, 2547) ที่ศึกษาพบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย (Neglecting type) เด็กถูกทอดทิ้ง ไม่มีใครสนใจเด็ก เด็กที่เติบโตในครอบครัวแบบนี้ มักต่อต้านสังคม ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้ และมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ และการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive type) ไม่มีระเบียบ ยอมตามเด็กมีผลทำให้เด็กเอาแต่ใจตนเอง ขาดการควบคุมตนเอง มักขาดความรับผิดชอบ และมีแนวโน้มเป็นเด็กก้าวร้าว นอกจากนี้ วิริยอร์ สุภัทรเกียรติ (2546) ได้เสนอความเห็นว่าการที่เด็กถูกเลี้ยงดูแบบดีเกินไป ไม่เคยให้เผชิญกับความลำบากเลย ทำให้เด็กขาดความมีระเบียบวินัย คือ ไม่ฟังผู้ใหญ่ ทำให้เสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมที่รุนแรงได้เช่นเดียวกัน

นอกจากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูจะมีผลต่อความก้าวร้าวของเด็กและเยาวชนแล้ว สื่อเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลกระทบต่อโดยตรงต่อเด็ก เพราะเด็กในวัยเรียนเริ่มสนใจและเรียนรู้ที่จะรับรู้สาระทางสื่อต่างๆได้มากกว่าเด็กก่อนวัยเรียน (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541) และจากรายงานการสำรวจสภาวะเยาวชนไทย พ.ศ. 2541 (1998 Survey of Thai Youth) พบว่าสิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับเยาวชนไทย พบว่าเยาวชนในเขตเมืองใช้เวลาว่างไปในด้านการเที่ยวเตร่และการอ่านการ์ตูน (จรรยา เศรษฐบุตร และคณะ, 2541) การ์ตูนเป็นที่ชื่นชอบของเด็กและเยาวชนอย่างมาก เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติพิเศษในการดึงดูดความสนใจ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2543) มีเนื้อหาสั้นๆ ที่หลากหลาย มีทั้งเรื่องลึกลับ ตื่นเต้น การผจญภัย และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เด็กและเยาวชนจึงได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้น และความพอใจได้อย่างรวดเร็วเด็กและเยาวชนมักถือเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่อง

จริง ขอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในหนังสือการ์ตูนและยึดถือนำมาเป็นแบบอย่าง (Larrick, 1964; Burton, 1955 อ้างถึงใน อรณลิน ไชยวุธ, 2547) แต่ปัจจุบันนี้การ์ตูนมีทั้งประเภทที่ลามกและความรุนแรงควบคู่กัน (อัญญณีนี มัลลิกะมาส, 2540) การอ่านการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรงจะกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเลียนแบบได้ (Tan, A.S., & Scruggs, K.J, 1980)

นอกจากนี้ กรมสุขภาพจิต (2547) ได้สำรวจพบว่า สามอันดับต้นๆ ของการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นคือ 1) การแชตต์ (Chatting) หรือการส่ง SMS messages ทางโทรศัพท์มือถือ 2) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และ 3) การใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่ง จรรยา เศรษฐบุตร และคณะ (2541) ยังศึกษาพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนานกว่าที่จะใช้ประโยชน์ในด้านอื่น โดยเฉพาะเยาวชนชายพบมากกว่า เยาวชนหญิงทั้งในเขตเมืองและชนบท กรุงเทพฯ ไอที (2547) ได้กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนอันเนื่องมาจากการเล่นเกมมากเกินไป คือ 1) คุณภาพการเรียนน้อยลงเพราะสนใจแต่การเล่นเกม 2) ความคิดสร้างสรรค์น้อยลง เพราะคิดและจดจำเฉพาะในเกม 3) มีพฤติกรรมก้าวร้าว อารมณ์รุนแรง เพราะมีความพึงใจในการที่ต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ และนอกจากนี้ หนังสือพิมพ์มติชน (ฉบับวันที่ 22 พฤศจิกายน 2549) ได้กล่าวถึงผลเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่า ส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิต อันได้แก่ การขาดสัมพันธ์ภาพและทักษะทางสังคม ขาดระเบียบวินัย และมีการเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโสภณชาติ บุญยฤทธิ์ (2546) ที่กล่าวถึงสถิติปัญหาการเล่นเกมที่บันทึกหรือกระทบกระเทือนต่อเด็ก อันดับแรกคือ เรื่องเรียน รองลงมาคือปัญหาสุขภาพ ปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อน ปัญหาด้านอารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าว เบี่ยงเบนทางเพศ และอื่นๆตามลำดับ นอกจากนี้ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้มาก โดยเฉพาะ

เกมประเภทผจญภัย และเกมต่อสู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดการรับรู้ในทางที่ผิด และเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

วัยรุ่นเป็นวัยที่นอกจากจะแสวงหาความเป็นตัวของตัวเองแล้วยังต้องการได้รับการยอมรับด้วย (กฤษณี คำชาย, 2542) วัยรุ่นจึงพยายามที่จะเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ถ้าต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่มจะต้องทำตามที่กลุ่มต้องการ (ปราการ ถมยางกูร, 2548) ดังนั้นเมื่อเห็นคนอื่นอ่านหนังสือการ์ตูน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วัยรุ่นที่ไม่อ่านหนังสือการ์ตูน หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะรู้สึกแปลกและโดดเดี่ยว ไม่เข้าพวก จึงพากันอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมือนกัน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หนังสือการ์ตูน และเกมคอมพิวเตอร์ ล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าการอบรมเลี้ยงดู อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นหรือไม่ สัมพันธ์กันในลักษณะใด และวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกัน อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน มีความก้าวร้าวต่างกันหรือไม่ เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการแนะแนวและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับพฤติกรรม และการจัดกิจกรรมต่างๆเพื่อเป็นการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น

## คำถามการวิจัย

1. การอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หรือไม่ มากน้อยเพียงใด
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีเพศต่างกัน และได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกัน อ่านหนังสือการ์ตูนต่างประเภทกัน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน มีความก้าวร้าวแตกต่างกันหรือไม่

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น

2. เพื่อเปรียบเทียบความก้าวร้าวของวัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดู อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างกัน

## คำจำกัดความ หรือนิยามศัพท์เฉพาะ

### 1. ความก้าวร้าว

ความก้าวร้าว หมายถึง การแสดงออกของวัยรุ่นที่มีความรุนแรงกว่าปกติ ทั้งทางกาย วาจา และความคิด โดยมีเจตนาที่จะทำให้อื่นหรือสิ่งของได้รับความเสียหาย เพื่อระบายความรู้สึกคับข้องใจ ไม่พอใจที่มีต่อผู้อื่นหรือสิ่งรอบตัว

### 2. การอบรมเลี้ยงดู

การอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การปฏิบัติของบิดามารดา หรือผู้เลี้ยงดู ในการอบรมสั่งสอน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาการอบรมเลี้ยงดู 3 แบบ คือ

1) การอบรมเลี้ยงดูแบบอัตตาธิปไตย หรือแบบเข้มงวดกวดขัน หมายถึง การที่บิดามารดา หรือผู้เลี้ยงดูออกคำสั่งให้เด็กทำตาม แล้วคอยตรวจตราอย่างใกล้ชิดว่าเด็กทำตามที่ตนต้องการหรือไม่ ถ้าเด็กไม่ทำตามก็จะลงโทษเด็ก

2) การอบรมเลี้ยงดูแบบไม่ใช้เหตุผล หมายถึง การที่บิดามารดา หรือผู้เลี้ยงดูไม่หาคำอธิบายประกอบเหตุผลในการกระทำของเด็ก และไม่มีควมสม่ำเสมอ หรือความคงเส้นคงวากับการกระทำของเด็ก ปฏิบัติต่อเด็กตามอารมณ์ของตนเอง

3) การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หรือแบบทอดทิ้ง หมายถึง การที่บิดามารดา หรือผู้เลี้ยงดูไม่สนใจอบรมสั่งสอนเด็ก ปล่อยให้เด็กทำตามใจชอบ บิดามารดา หรือผู้เลี้ยงดูไม่ให้ความอบอุ่นหรือช่วยเหลือเท่าที่ควร

### 3. การอ่านหนังสือการ์ตูน

การอ่านหนังสือการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาหนังสือการ์ตูน 3 ประเภท คือ

1) เรื่องสงคราม หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับสมรภูมิรบ มีการต่อสู้ทั้งทางบก ทางอากาศ และทางน้ำ

2) เรื่องอาชญากรรม และการสืบสวน หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับความโหดเหี้ยมของมิจฉาชีพ หรือนักเลงอันธพาล ซึ่งก่อความความสงบสุขของประชาชน และมักจบด้วยความตาย หรือการถูกจับกุมโดยผู้รักษากฎหมาย

3) เรื่องการผจญภัย หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับการผจญภัยในป่า หรือการผจญภัยในห้วงอวกาศ

## วิธีดำเนินการวิจัย

**ประชากร** ที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น จำนวนประมาณ 653 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** ที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 296 คน ได้จากการคำนวณโดยใช้สูตร ทาโรยามานะ (1973) และในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling)

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 3 ตอนคือ ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน คือเพศ ผลการเรียน ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 มีลักษณะเป็นแบบให้เลือกตอบในข้อที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน และส่วนที่ 2 มีลักษณะเป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ประกอบด้วยข้อคำถามย่อยจำนวน 12 ข้อ คือ

ส่วนที่ 1 ข้อ 1-4 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเรื่องสงคราม ส่วนที่ 2 ข้อ 5-8 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเรื่องอาชญากรรม และการสืบสวน

ส่วนที่ 3 ข้อ 9-12 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเรื่องการผจญภัย แบบสอบถามพฤติกรรมการหนังสือการ์ตูนเรื่องสงคราม มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .826 การ์ตูนเรื่องอาชญากรรม มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .715 การ์ตูนเรื่องการผจญภัย มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .816

หากนักเรียนคนใดได้คะแนนรวมจากพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทใดสูงสุด ถือว่านักเรียนคนดังกล่าวได้อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนั้นมากที่สุด ส่วนคะแนนรวมจากพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทใดต่ำสุด ถือว่านักเรียนคนดังกล่าวได้อ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนั้นน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 มีลักษณะเป็นแบบให้เลือกตอบในข้อที่ตรงกับความเป็นจริงของนักเรียน และส่วนที่ 2 มีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ประกอบด้วยข้อคำถามย่อยจำนวน 12 ข้อ คือ

ส่วนที่ 1 ข้อ 1-4 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภท เกมต่อสู้

ส่วนที่ 2 ข้อ 5-8 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมยิง

ส่วนที่ 3 ข้อ 9-12 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ หรือ Massively Multiplayer Online Role Playing Game : MMORPG

แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมต่อสู้ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .833 ประเภทเกมยิง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .822 ประเภทเกมออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .829

หากนักเรียนคนใดได้คะแนนรวมจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดสูงสุด ถือว่านักเรียนคนดังกล่าวได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นมากที่สุด ส่วนคะแนนรวมจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดต่ำสุด ถือว่านักเรียนคนดังกล่าวได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทนั้นน้อยที่สุด

**2) แบบวัดการอบรมเลี้ยงดู** ผู้วิจัยพัฒนาและปรับปรุงมาจากแบบวัดการอบรมเลี้ยงดูของเพ็ญแข ประจวบจันท์ (2536) และบัณฑิตา พิงงา (2537) มีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ จริง ค่อนข้างจริง ค่อนข้างไม่จริง ไม่จริง ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 36 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อ 1-12 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

ส่วนที่ 2 ข้อ 13-24 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบไม่ใช้เหตุผล

ส่วนที่ 3 ข้อ 25-36 เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

แบบวัดการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .870 การอบรมเลี้ยงดูแบบไม่ใช้เหตุผล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .883 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .882 และหากนักเรียนคนใดได้คะแนนรวมจากรูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูแบบใดสูงสุด ถือว่านักเรียนคนดังกล่าวได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบนั้น

**3) แบบวัดความก้าวร้าว** เป็นแบบวัดของวันเฉลิม แก้วกามา (2549) ได้สร้างร่วมกับ สายชล กังศศิเทียม ที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบวัดความก้าวร้าวที่พัฒนามาจากแบบวัดความก้าวร้าวของ Buss & Perry (1992) เป็นแบบมาตรประเมินค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้แก่ ไม่จริง ค่อนข้างไม่จริง ค่อนข้างจริง จริง ประกอบด้วยข้อความต่างๆที่บรรยายถึงความก้าวร้าว 3 ด้าน คือ ความก้าวร้าวทางกาย ความก้าวร้าวทางวาจา และความก้าวร้าวทางความคิด และ/หรือความรู้สึก จำนวน 36 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .92

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามและแบบวัดทั้งหมดไปให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่นตอบเพื่อรวบรวมข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

#### 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ

หาความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient)

#### 2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1) ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ใช้ค่าร้อยละ ความถี่

2) หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น

3) หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู หนังสือการ์ตูน และเกมคอมพิวเตอร์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น

4) เปรียบเทียบความก้าวร้าวของวัยรุ่นที่มีการอบรมเลี้ยงดูต่างกันอ่านหนังสือการ์ตูนต่างประเภทกัน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน โดยใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) แล้วทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเซฟเฟ (Sceffe' Method)

### ผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและแบบไม่ใช้เหตุผลมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .202 และ .170 ตามลำดับ ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .137

2. การอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทกับความก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่น

มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภทและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทกับความก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กัน

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครขอนแก่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกันอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน มีความก้าวร้าวไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### การอภิปรายผล

จากสมมติฐานที่ 1 ที่ตั้งไว้ว่าการอบรมเลี้ยงดูมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวของวัยรุ่น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

การอบรมเลี้ยงดูทั้ง 3 แบบคือ 1) การอบรมเลี้ยงดูแบบอิตาเลียนโตย หรือแบบเข้มงวดกวดขัน 2) การอบรมเลี้ยงดูแบบไม่ใช้เหตุผล 3) การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการอบรมเลี้ยงดูมีความสำคัญต่อความเจริญส่วนบุคคล กล่าวคือการที่บุตรจะมีพัฒนาการแบบใด เป็นผลจากการอบรมเลี้ยงดูเป็นสำคัญ ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูแบบอิตาเลียนโตยหรือการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันนั้น ทำให้เด็กหวาดกลัว ไม่กล้า เด็กที่ถูกบังคับมากๆ จะปฏิบัติตามเมื่ออยู่ต่อหน้า และจะหาทางออกเมื่อไม่มีผู้ใหญ่มาควบคุม เด็กจะเกิดความรู้สึกต่อต้าน ก้าวร้าว ไม่สามารถปรับตัวเข้าสู่สังคมได้ (สมพร รุ่งเรืองกลกิจ และคณะ, 2546) ซึ่งสอดคล้องกับ สุมาลี เรือนคำ (2533) ที่พบว่าวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ทำให้เด็กขาดความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับพ่อแม่ ขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจในตนเอง ไม่กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง มีลักษณะพึ่งผู้อื่น และ เพ็ญแข ประจันปัจฉิม (2536) ยังพบอีกว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ไม่เปิดโอกาสให้บุตรได้แสดงความคิดเห็นและใช้วิธีการลงโทษหากไม่ปฏิบัติตาม ซึ่งรูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้เชื่อว่าจะนำไปสู่คุณลักษณะเชิงลบในตัวเด็ก อาทิเช่น การพึ่งพิงผู้อื่น ความก้าวร้าว และการรอคอยไม่ได้ เป็นต้น

ยิ่งไปกว่านั้น อัมพร ไชยตระกูล (2535) ยังพบว่านอกจากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด

กวดขันที่ส่งผลให้เด็กเกิดความก้าวร้าวแล้ว สัมพันธภาพในครอบครัวก็มีส่วน เช่น ครอบครัวที่มีบิดามารดาทะเลาะและขัดแย้งกันเป็นประจำไม่มีการควบคุมอารมณ์แสดงออกถึงความก้าวร้าว หรือการทำลายกัน ทำบุตรให้ไม่มีความสุข และอาจมีปฏิกิริยาโต้ตอบ 2 แบบ คือ สงบเศร้าสร้อย หลบหน้าผู้คน หรือตรงกันข้ามคือต่อต้านก้าวร้าว หงุดหงิด

นอกจากนี้ Berk (1991 อ้างถึงในคุชฎิ โยเฮลา, 2535) พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย มีความสัมพันธ์กับลักษณะทางอารมณ์และบุคลิกภาพเช่น ควบคุมอารมณ์ของตนเองไม่ได้ โดยเฉพาะเมื่อโกรธจะไม่เป็นตัวของตัวเอง ขาดจุดมุ่งหมายของชีวิต มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และก้าวร้าว และในรายงานการวิจัยเรื่องลักษณะครอบครัวอีสานกับการส่งเสริมสุขภาพจิตของ สมพร รุ่งเรืองกลกิจ และคณะ (2546) พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หรือทอดทิ้งไม่เหลียวแล ไม่สนใจ ปล่อยเด็กทำตามใจ ไม่แนะแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสมให้ เด็กจะเป็นคนที่ไม่เชื่อฟังผู้ใด เป็นคนก้าวร้าว ชอบทะเลาะเบาะแว้ง มีอารมณ์ไม่มั่นคง และคอยเรียกร้องความสนใจ เพราะขาดความรักความเอาใจใส่ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สุมาลี เรือนคำ (2533) ที่พบว่าวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หรือทอดทิ้งบุตร (Rejection) ทำให้เด็กเป็นคนก้าวร้าว ชอบทะเลาะเบาะแว้ง ไม่เชื่อฟังใคร มีอารมณ์ไม่มั่นคง เด็กมักเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นเสมอ เพราะเด็กขาดความรัก ความอบอุ่น และความสนใจจากพ่อแม่ และ 2) วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบทะนุถนอมมากเกินไป เด็กจะมีลักษณะเอาแต่ใจตัว ขัดใจไม่ได้ ไม่มีความคิดริเริ่ม ฟังผู้อื่นตลอดเวลา แก้ปัญหาหรือทำอะไรด้วยตนเองไม่ได้ และสอดคล้องกับ การศึกษาของ Baumrind (1995 อ้างถึงใน สัตตา เหมาะสุวรรณ และคณะ, 2547) ที่พบว่าวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ (Permissive type) ไม่มีระเบียบ ยอมตามเด็กมีผลทำให้เด็กเอาแต่ใจตนเอง ขาดการควบคุมตนเอง มักขาดความรับผิดชอบ และมีแนวโน้มเป็นเด็กก้าวร้าว ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย (Neglecting type) โดยการที่เด็กถูกทอดทิ้ง ไม่มีใครสนใจ เด็กที่เติบโตในครอบครัว

แบบนี้จะแย่ที่สุด มักต่อต้านสังคม ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้และมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

นอกจากนี้ นิภาพรณ ต่อชาว (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับพฤติกรรมก้าวร้าวในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวแบบแปรผันตรง

ส่วนผลการวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่าการอ่านหนังสือ การ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละประเภทของวัยรุ่นไม่มีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าว ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบในหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ขาดการจูงใจโดยเฉพาะพฤติกรรมที่ก้าวร้าวซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม ดังนั้นจึงทำให้การอ่านหนังสือการ์ตูนและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว นอกจากนี้ การแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบนั้นจำเป็นต้องอาศัยเวลาในการสั่งสมประสบการณ์ดังผลการศึกษาของ Tan และ Scruggs (1980) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของภาพและเนื้อหารุนแรงของหนังสือการ์ตูนมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชน ศึกษาโดยการวิจัยเชิงการทดลอง ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเยาวชนชายและเยาวชนหญิงสองกลุ่มให้อ่านการ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่รุนแรง และทำการสัมภาษณ์ว่ามีการเปลี่ยนแปลงกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ ผลการวิจัยสรุปว่า การ์ตูนจะมีผลสะสมในอนาคตมากกว่าผลฉับพลัน

**จากสมมติฐานที่ 2** ที่ตั้งไว้ว่า วัยรุ่นที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกัน อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน มีความก้าวร้าวต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การอบรมเลี้ยงดูต่างกัน อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างประเภทกัน มีความก้าวร้าวไม่ต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่าการอบรมเลี้ยงดูทั้ง 3 ส่วนมีผลต่อความก้าวร้าวทั้งสิ้น ส่วนวัยรุ่นที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความก้าวร้าวไม่ต่างกันนั้นเป็นเพราะว่าประเภทของหนังสือการ์ตูนและเกมคอมพิวเตอร์ และระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ยังไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ดังที่ อรณลิน ไชยวสุ (2547) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง ผลการวิจัยพบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน แต่พบว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่ไม่เหมาะสม (3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน) ส่งผลให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในระดับที่เหมาะสม (0-3 ชั่วโมงต่อวัน) และยังมีงานวิจัยที่พบว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนมากเกินไปจนติดการ์ตูน จะมีผลต่อความคิดและจินตนาการของเด็ก กล่าวคือเด็กบุคลิกก้าวร้าวที่อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้และทะเลาะวิวาท ใช้เวลานานเกินกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และในหนึ่งวันหากอ่านการ์ตูนโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมง เป็นเวลานานถึง 10 ปี จะมีการเกิดเหตุการณ์ที่ให้เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำและนำพฤติกรรมรุนแรงนั้นมาใช้ในชีวิตประจำวัน และมีผลต่อความคิดก้าวร้าวของเด็ก (Tan & Scruggs, 1980) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่พบว่า การเปิดรับสื่อรุนแรง 3 ชั่วโมงต่อวันเป็นการเปิดรับสื่อจำนวนมากเกินไป จะมีผลกระทบในด้านการตีความสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมว่าเป็นอันตรายและมีความรุนแรงเกินความเป็นจริง ตลอดจนเกิดความหวาดกลัวการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมด้วย (Geen, 1981) เนื่องจากการเก็บเหตุการณ์ที่ให้เห็นจากสื่อเข้าไปอยู่ในระบบความจำ (Shrum & Guinn, 1993) การเปิดรับสื่อรุนแรงเป็นระยะเวลายาวนาน จะทำให้เกิดการยอมรับความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นก่อให้เกิดความซาซนในการมองความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทำให้วัยรุ่นเพิกเฉยกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น สูญเสียความสงสาร ความเห็นอกเห็นใจผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในความรุนแรงนั้น (Savitsky et al., 1971)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 จากผลการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การอ่านหนังสือการ์ตูน และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น พบว่า มีเพียงการอบรมเลี้ยงดูเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว ดังนั้น หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สถาบันการศึกษาและหน่วยงานด้านพัฒนาสังคมควรให้ความสำคัญกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก โดยควรจัดกิจกรรมอันจะเป็นประโยชน์แก่สถาบันครอบครัว อาทิ จัดอบรมความรู้เรื่องการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลาน หรือจัดอบรมความรู้เรื่องสื่อสารกับบุตรหลานอย่างไรให้ครอบครัวอบอุ่น รวมไปถึงจัดกิจกรรมที่ผู้ปกครองและบุตรหลานได้มีส่วนร่วมในการคิดและแก้ปัญหาาร่วมกัน เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีร่วมกัน เป็นต้น

1.2 สถาบันครอบครัวควรให้ความสำคัญกับการอบรมเลี้ยงดูบุตร เข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น และให้คำปรึกษาต่างๆ ได้เมื่อเด็กต้องการหรือเมื่อเด็กมีปัญหา เพื่อป้องกันการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นกับความสัมพันธ์ด้านอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น สื่อแขนงต่างๆ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ และข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ของสื่อต่างๆ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ด้วย เช่น กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับประถม กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และกลุ่มที่อยู่ในวัยทำงาน เพราะกลุ่มที่เป็นนักเรียนนักศึกษาสามารถรับสื่อต่างๆ ได้ง่ายในปัจจุบันส่วนกลุ่มที่อยู่ในวัยทำงานนั้นเนื่องจากมีรายได้เป็นของตัวเองและมีอิสระในการเลือกรับสื่อได้เต็มที่

## เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2545). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อยู่ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2547). รายงานการทบทวนสถานการณ์เรื่องพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่น การเสริมสร้างทักษะชีวิตและการให้คำปรึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ความร่วมมือไทย-สหรัฐ ด้านสาธารณสุข. กรุงเทพฯไอที. (2547). ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2549, จาก <http://www.bangkokbiznews.com>
- กิตติชัย สุธานีโนบล. (2547). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ชีวิต. วารสารวิชาการ, 7 (2), 33-36.
- กฤษณี คำชาย. (2542). จิตวิทยาแนะแนวเด็กวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- กุศล สุนทรธาดา, อุไรวรรณ คณิงสุขเกษม, กาญจนา ตั้งชลทิพย์ และสุริพร พันพิง. (2541). สถานการณ์และองค์ความรู้เกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2547). คุณลักษณะสำคัญที่พึงประสงค์ของคนไทยตามแต่ละช่วงวัย. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- จรรยา เศรษฐบุตร, อัญชลี วรากรณ์รัตน์ และจิรกิต บุญชัยวัฒนา. (2541). รายงานการสำรวจสภาวะเยาวชนไทย พ.ศ. 2541 (1998 Survey of Thai Youth). กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ดุชนฎี โยเหลา. (2535). รายงานการวิจัยฉบับที่ 47 การสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กในประเทศไทย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เมตา. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิภาพรรณ ต่อชาว. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับพฤติกรรมก้าวร้าวในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น จังหวัดเชียงใหม่. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2543). การ์ตูนที่รัก. กรุงเทพฯ : พรินท์ติ้งเซ็นเตอร์.
- ปรากฏ ถมายงกูร. (2548). ไขความลับของการติดเกม. ค้นเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2550, จาก <http://www.dmh.go.th/new/View.aspx?ID>
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. (2533). ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญแข ประจันปัจจนึก. (2536). รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูกับความสามารถในการแก้ปัญหา. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ลัดดา เหมาะสุวรรณ และคณะ. (2547 ก). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย : ปัจจัยคัดสรรด้านครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู เล่ม 1. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วิทยา นาควัชระ. (2545). ความก้าวร้าวคือคุณสมบัติของความเป็นมนุษย์. นิตยสารแม่และเด็ก, 25 (365), 111-112.
- วิริย์อร สุภัทรเกียรติ. (2546). เด็กวัยรุ่นกับความรุนแรง. สารสุขภาพจิต, 15 (3), 8-9.
- สมพร รุ่งเรืองกลกิจ และคณะ. (2546). รายงานการวิจัยเรื่องลักษณะครอบครัวอีสานกับการส่งเสริมสุขภาพจิต. ขอนแก่น : หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.

- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. (2541). รายงานการสำรวจสภาวะเยาวชนไทย พ.ศ. 2541 (1998 Survey of Thai Youth). กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กระทรวงศึกษาธิการ. (2548). รายงานการศึกษาคุณลักษณะเด็กไทย ที่พึงประสงค์. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สุมาลี เรือนคำ. (2533). การศึกษาวิธีการอบรมเลี้ยงดูและอัตมโนทัศน์ของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็ก จังหวัดเชียงใหม่. ปรียญานิพนธ์ปรียญาศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โสภาวดี บุญยฤทธิกิจ. (2546). ภาวะสุขภาพจิตและการปรับตัวของนิสิตปริญญาตรี ชั้นปีที่1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วิทยานิพนธ์ปรียญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาการอุดมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- หนังสือพิมพ์มติชน. (2549). 4 อาการ “เด็กติดเกม” ที่พ่อแม่ควรรู้. หน้า 35 ประจำวันที่ 22 พฤศจิกายน.
- อมรวิชัย นาคทรพรพ. (2545). เกมรุนแรงกับเด็ก. วารสารครุศาสตร์, 31 (1), 107-108.
- อรณลิน ไชยวสุ. (2547). พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. วิทยานิพนธ์ปรียญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญญมณี มัลลิกะมาส. (2540). การ์ตูนยุคโลกาภิวัตน์. วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช, 10 (1), 133-148. อัมพร ไอตระกูล. (2527). พฤติกรรมก้าวร้าว. วารสารสุขศึกษา, 7 (มี.ค-เม.ย), 63-69.
- Geen, R.G. (1981). Behavioral and physiological reactions to observed violence : Effects of prior exposure to aggressive stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 40, 868-875.
- Savitsky, J.C., Rogers, R.W., Izard, C.E., & Liebert R.M.(1971). Role of frustration anger in the imitation of filmed aggression against a human victim. *Psychological Reports*, 29, 807-810.
- Shrum, L.J., & O'Guinn, T.C. (1993). Processes and effects in the construction of social reality : Construct accessibility as an explanatory variable. *Communication Research*, 20, 436-471.
- Tan, A.S., & Scruggs, K.J. (1980). Does Exposure to comic book violence lead to aggression in children ?. *Journalism Quarterly*, 57, 579-583.
- Yamane. (1973). *Statistics : An Introductory Analysis*. 3<sup>rd</sup>. ed. New York : Harper.

