การวิเคราะห์ความก้าวร้าวและความรุนแรงจากสื่อโดย The General Aggression Model (GAM)

วันที่รับบทความ	14/02/2564
วันแก้ไขบทความ	17/05/2564
วันตอบรับบทความ	24/05/2564

นิรมล บางพระ[1]

บทคัดย่อ

ยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ยุคแห่งการสื่อสารที่ก้าวข้ามระยะทางและระยะเวลาของการสื่อสาร ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสื่อสารไร้พรมแดนอย่างแท้จริง รูปแบบการสื่อสารของสื่อมวลชนมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะไปจากเดิมที่เคยเป็น ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ นิตยสารหรือวารสารนั้นมีการปรับตัวเป็น หนังสือพิมพ์ออนไลน์ E-Magazine E-Book E-Journal หรือแม้แต่รายการวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการออกอากาศจากระบบอนาล็อกเปลี่ยนเป็นการออกอากาศในระบบดิจิทัล อีกทั้งยังออกอากาศคู่ขนานไปพร้อมกับระบบออนไลน์และแอปพลิเคชั่นของแต่ละสถานีหรือแต่ละรายการควบคู่กันไป แม้ว่ารูปแบบของสื่อจะมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องของลักษณะการสื่อสารและระบบการออกอากาศแต่ทว่าเนื้อหาของการนำเสนอนั้นยังคงคล้ายเดิมและยังปรากฏเนื้อหาของความรุนแรงจากสื่ออย่างต่อเนื่อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องความรุนแรงจากสื่อนั้นมีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันคือ ประเด็นในการศึกษาเรื่องอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลต่อผู้รับสาร ซึ่งมาจากพื้นฐานความเข้าใจทางด้านศาสตร์ทางการสื่อสารที่เชื่อว่า สื่อทรงอิทธิพลต่อผู้รับสาร สื่อสามารถสร้างการเรียนรู้ สื่อสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติและยังส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้รับสาร แนวคิด The General Aggression Model (GAM) เป็นแนวคิดหนึ่งที่นิยมนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับสื่อ แนวคิดนี้ได้มีการนำหลายทฤษฎีมาผนวกรวมและนำมาวิเคราะห์สื่อที่ปรากฏเนื้อหาของความก้าวร้าวและความรุนแรง อันได้แก่ Social Learning Theory Cognitive Neoassociation Theory และ Script Theory เป็นต้น โดยแนวคิด The General Aggression Model (GAM) นั้นเป็นการรวบรวมหลายทฤษฎีเพื่อมาปิดช่องว่างของแต่ละทฤษฎีในการวิเคราะห์ผลกระทบเรื่องก้าวร้าวและรุนแรงที่เกิดจากการเปิดรับสื่อ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ผลกระทบจากสื่อได้ทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่ในปัจจุบันได้

คำสำคัญ : ความก้าวร้าว ความรุนแรง The General Aggression Model (GAM)

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
อีเมล : niramon.b@dru.ac.th

Analysis of Aggression and Violence in the Media Using the General Aggression Model (GAM)

Received	14/05/2021
Revised	17/05/2021
Accepted	24/05/2021

Niramon Bangphra[2]

Abstract

The 21st century is the century of communication overcoming distance and time barriers which is called the borderless communication. The forms of mass media communication have evolved from printed media to electronic media. Analog radio and TV broadcasting technologies are converted to and replaced by digital technologies, which are running parallel to online broadcasting and mobile applications. Although there are changes in communication and broadcasting, the content is almost the same and there still are varieties of violence appearing in media constantly. Most of the research studies exploring media violence aim at investigating influence of media on the audience, in accordance with the communication science that explains how media influences audience and enhances their learning. Also, media can influence both attitude and behavior of the audience. The General Aggression Model (GAM) is popular analytics tool that can be used for understanding and explaining media violence. The model is composed of several theories such as Social Learning Theory, Cognitive Neoassociation Theory, and Script Theory, which are used to analyze the aggression and violence appearing in media. In addition, the model is used to analyze the aggression and violence associated with media consumption, which can also be used to explore the effects of either traditional or new media.

Keywords: aggression,violence,General Aggression Model (GAM)

[2] Assistant Professor Dr., Communication Arts Program, Faculty of Management Science, Dhonburi Rajabhat University.
e-mail: niramon.b@dru.ac.th

บทนำ

วิวัฒนาการด้านสื่อมีความเปลี่ยนแปลงจากสื่อพื้นฐานซึ่งมีปัจจัยด้านเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยเริ่มต้นตั้งแต่สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง จนมาถึงการสื่อสารในปัจจุบันที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีระบบเครือข่ายหรือ Social Network การพัฒนาด้านอินเตอร์เน็ต การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โทรทัศน์ดาวเทียม โทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงระบบการสื่อสารแบบออนไลน์ เนื้อหาในการนำเสนอของสื่อมีวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ทั้งเพื่อให้ความรู้ เพื่อการแจ้งข้อมูลข่าวสาร เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ หรือเพื่อความบันเทิง ประชาชนผู้รับสื่อนั้นมีการใช้เวลาและค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อ และไม่อาจปฏิเสธได้ว่าสื่อทุกประเภทเจือปนด้วยเนื้อหาเรื่องราวของความรุนแรง ซึ่งส่งผลต่อผู้รับสารในการเปิดรับสื่อความรุนแรงที่ปรากฏในสังคมทุกยุคสมัย รวมไปถึงสื่อสมัยใหม่ที่มีการหลอมรวมสื่อหลายประเภทก็อาจเป็นหลุมพรางของการเปิดรับสารที่มีเนื้อหาของความก้าวร้าวและความรุนแรงได้ แม้การนำเสนอนั้นอาจเกิดจากความตั้งใจและไม่ตั้งใจของเจ้าของสื่อที่ต้องการให้ให้เนื้อหาของตนนั้นสื่อส่งผลต่อผู้รับสาร ซึ่งสอดคล้องกับการให้นิยามเรื่องความก้าวร้าวของ Feshbach (1971. pp2-3 อ้างถึงใน ปิลันลน์ ปุณญประภา และ วรรณวรุณ ตั้งเจริญ, 2560 น. 146) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ถึงแม้ว่าความก้าวร้าวจะหมายถึง การให้เกิดอันตรายหรือการทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดในระดับหนึ่งก็ตาม แต่มีลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าวบางอย่างที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมทางสร้างสรรค์ ซึ่งแบ่งการกระทำที่มีความก้าวร้าวออกเป็น 2 ชนิด คือ ความก้าวร้าวโดยจงใจหรือตั้งใจ และความก้าวร้าวโดยมิตั้งใจ โดยความก้าวร้าวโดยมิได้ตั้งใจ หมายถึง การกระทำที่แม้จะมีผลทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายหรือบาดเจ็บ แต่ไม่ควรถือว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะผลที่เกิดขึ้นมิได้ตั้งใจหรืออาจเป็นอุบัติเหตุ จากนิยามดังกล่าวเห็นได้ว่า สื่อมวลชนที่นำเสนอสื่อที่มีเนื้อหาของความก้าวร้าวรุนแรงนั้นอาจมิได้มีเจตนาที่ตั้งใจมีอิทธิพลต่อผู้รับสารในการเสพสื่อที่มีเนื้อหาของความก้าวร้าวและความรุนแรง

หากวิเคราะห์ถึงสื่อดั้งเดิมอย่างวิทยุโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอความรุนแรงซ้ำๆผ่านตัวละคร ทั้งการกระทำที่เห็นได้อย่างชัดเจนถึงความรุนแรงหรือการใช้วาจาในการด่าทอ ดูถูกผู้อื่นที่ไม่ใช่คนกลุ่มเดียวกับตัวเอง รวมถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้าง เช่น ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงทางสังคมเศรษฐกิจและความรุนแรงทางการเมือง ทั้งยังมีความสมจริงในการแสดงออกทางอารมณ์ และพฤติกรรม ซึ่งส่งผลกระทบในระยะสั้นในลักษณะของการเลียนแบบหรือการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นลักษณะพฤติกรรมเชิงรุกมากขึ้นกว่าการกระทำโดยใช้เหตุผล และมีความเสี่ยงที่จะเพิ่มระดับความรุนแรงมากจนกลายเป็นผลกระทบระยะยาวในวัยหนุ่มสาวหรือวัยผู้ใหญ่ เช่น การทำร้ายร่างกาย การฆ่าตัวตายที่เกิดจากภาวะผิดปกติทางจิต (Huesmann & Taylor, 2006 อ้างใน ธีระศักดิ์ พรหมดิเรก, 2560, น. 26) และสำหรับสื่อออนไลน์นั้น Fotis Lazarinis (2010, p.abstract) กล่าวว่า ทั่วยุโรปมีเด็กกว่า 13 ล้านคน ประมาณร้อยละ 30 ของเด็กกลุ่มนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 12 ปี และส่วนที่เหลือร้อยละ 70 เป็นเด็กอายุระหว่าง 12-17 ปี ได้เปิดรับสื่อเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาข้อมูลที่หลอกลวงและมีเนื้อหาที่ไม่ปลอดภัย เช่น เว็บลามก เว็บค้ายาเสพติด และการก่อการร้าย เป็นต้น การเปิดรับสื่อเหล่านี้ส่งผลมากต่อเด็กและเยาวชนที่เปิดรับสารจากสื่อออนไลน์

การสื่อสารที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเป็นการสื่อสารที่มีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมาก โดยเฉพาะการสื่อสารที่ผนวกเข้ากับเทคโนโลยียุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่เรียกว่า ยุคดิจิทัลหรือยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร ในทุกประเภทของการสื่อสารที่มีนั้นได้มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่มีประโยชน์หากแต่ประโยชน์นั้นอาจแอบแฝงไปด้วยโทษเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่ถูกต้องอาจนำมาซึ่งปัญหาในการเปิดรับและเสพสื่ออย่างขาดวิจารณญาณหรือขาดการรู้เท่าทันสื่ออย่างที่ควรจะเป็น ดังนั้นในงานวิจัยและงานวิชาการจึงมีความจำเป็นที่ควรศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อให้กับประชาชนรู้ท่าทันสื่ออย่างถูกต้องและ The General Aggression Model (GAM) เป็นหนึ่งในแนวคิดที่ศึกษาเรื่องผลกระทบที่เกิดจากการเปิดรับสื่อทุกประเภททั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่ อีกทั้งสามารถผนวกรวมในการวิจัยร่วมกับศาสตร์ด้านอื่นๆได้อีกด้วย

พัฒนาการของ The General Aggression Model (GAM)

The General Aggression Model (GAM) เป็นการศึกษาผลกระทบเรื่องความรุนแรงที่เกิดต่อผู้รับสารจากสื่อที่มีเนื้อหาของความก้าวร้าวและความรุนแรง ผู้คิดค้นแนวคิดนี้คือ Craig A. Anderson และ Brad J. Bushman ซึ่งทั้งสองคนเป็นนักวิจัยที่ให้ความสนใจเรื่องสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรงและผลกระทบจากสื่อต่อผู้รับสารเป็นเสมือนต้นแบบของงานวิจัยในการวิเคราะห์สื่อและได้นำมาอ้างอิงในงานวิจัยของนักวิจัยท่านอื่นอีกหลายฉบับไปใช้ในการวิเคราะห์สื่อสมัยใหม่ได้ การศึกษาและการวิจัยสามารถใช้ตัวแปรที่หลากหลายได้และสามารถศึกษาบริบทที่เข้ากับสถานการณ์ ณ ขณะที่ทำการศึกษาได้มากยิ่งขึ้นแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงของตัวสื่อประเภทใหม่ๆ และที่สำคัญคือ Craig A. Anderson และ Brad J. Bushman เป็นบุคคลที่นำ The General Aggression Model (GAM) มาใช้ในการวิเคราะห์สื่อเกือบทุกงานวิจัยของเค้าเอง อาจเป็นไปได้ว่าเค้าต้องการตอกย้ำความถูกต้องของตัวแนวคิดหรือต้องการหาจุดด้อยของแนวคิดว่ายังสามารถใช้งานได้อยู่หรือไม่ แม้ช่วงเวลาจะเปลี่ยนและตัวสื่อจะมีความเปลี่ยนไปก็ตาม

The General Aggression Model (GAM) แนวคิดนี้เป็นการพัฒนาในการรวมความคิดของโมเดลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการอธิบายเรื่องของผลกระทบของสื่อที่มีความก้าวร้าวและความรุนแรง โดยนำมาจาก 5 ทฤษฎีหลักอันได้แก่ Cognitive Neoassociation Theory (Berkowitz) Social Learning Theory (Bandura) Script Theory (Huesmann) Excitation Transfer Theory (Zillmann) และ Social Interaction Theory (Tedeschi & Felson) โดย The General Aggression Model (GAM) เป็นการแสดงถึงผลกระทบของสื่อจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวและความรุนแรงรวมถึงนำไปสู่การแก้ไขข้อผิดพลาดและเติมเต็มช่องว่างของทฤษฎีอื่นๆที่มีมาก่อนหน้านี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (Craig A. Anderson & Brad J. Bushman,2002 pp. 29-32)

1. Cognitive Neoassociation Theory โดย Berkowitz ได้เสนอว่าสถานการณ์ต่างๆที่เราต้องเผชิญ เช่น ความผิดหวัง การยั่วยุ เสียงดังรบกวน บรรยากาศของความอึดอัด และกลิ่นที่ไม่พึงประสงค์มีผลกระทบต่อการผลิตความคิดในเชิงลบ ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์โดยอัตโนมัติ และช่วยกระตุ้นความคิดที่มาจากความทรงจำซึ่งส่งผลต่อการแสดงออกและการตอบสนองทางสรีรวิทยา โดยเฉพาะที่

เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ ทฤษฎี Cognitive neoassociation Theory ได้นำเสนอว่า สถานการณ์หรือเหตุการณ์ของความไม่ชอบหรือความขัดแย้งจะส่งผลต่อการตอบสนองด้านความคิดและด้านอารมณ์อย่างทันที

2. Social Learning Theory โดย Bandura ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมอธิบายถึง พฤติกรรมความก้าวร้าวที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้การสังเกตการณ์และเป็นทฤษฎีที่นำไปสู่การทำความเข้าใจและอธิบายความเชื่อและความคาดหวังว่าพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งมาจากประสบการณ์โดยตรงหรือโดยการสังเกตคนอื่นๆ เช่น การเรียนรู้พฤติกรรมของคนในครอบครัวที่มีรูปแบบพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวจะมีแนวโน้มที่ส่งผลให้บุคคลอื่นในครอบครัวจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้เช่นกัน

3. Script Theory โดย Huesmann เสนอว่า เมื่อเด็กสังเกตความรุนแรงในสื่อมวลชน เด็กจะเกิดการเรียนรู้ในเรื่องของบทบาทของความก้าวร้าว บทบาทที่ได้เรียนรู้จากการเปิดรับสื่อจะเป็นตัวกำหนดสถานการณ์และแนวโน้มการแสดงพฤติกรรมของเด็กได้ โดยเด็กจะเลือกบทบาทเพื่อเป็นตัวแทนของสถานการณ์และจากนั้นจะถือว่าบทบาทนั้นเป็นของตนเอง เมื่อเกิดสถานการณ์ขึ้นในชีวิตจริงและมีความคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่เรียนรู้จากสื่อมวลชนและจะแสดงพฤติกรรมที่คล้ายกับการรับชมจากสื่อ ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง

4. Excitation Transfer Theory โดย Zillmann การเร้าอารมณ์ทางสรีรวิทยาจะช่วยในการสร้างการปลุกใจจากการเร้าอารมณ์ของเหตุการณ์แรกกับเหตุการณ์ที่สอง ถ้าทั้งสองเหตุการณ์มีความเชื่อมโยงและเกี่ยวเนื่องกับสถานการณ์ของความโกรธ ความโกรธจากสถานการณ์แรกจะไปมีส่วนในการกระตุ้นและถ่ายโอนความโกรธมาจากสถานการณ์แรกไปยังสถานการณ์ที่สอง ซึ่งความโกรธที่เกิดขึ้นอาจจะขยายเวลาของอารมณ์โกรธเพิ่มขึ้นได้ถึงแม้จะไม่มีสิ่งใดมาเร้าอารมณ์ให้โกรธอีกก็ตาม

5. Social Interaction Theory โดย Tedeschi & Felson ตีความพฤติกรรมก้าวร้าวว่าเป็นพฤติกรรมที่มีอิทธิพลต่อสังคม เช่น นักแสดงที่แสดงการกระทำบางอย่างเพื่อเป้าหมายบางอย่างแก่ผู้ชม โดยนักแสดงนั้นแสดงไปตามบทบาทที่ผู้กำกับต้องการ ซึ่งผู้รับสารอาจแสดงพฤติกรรมการเลียนแบบบทบาทตามสื่อโดยนำมาแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตจริง

The General Aggression Model (GAM) รวมรวมแง่มุมต่างๆของทั้ง 5 ทฤษฎี ที่มีความเกี่ยวข้องในประเด็นเรื่องการก่อให้เกิดพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าวและความรุนแรงที่มาจากสื่อและทำการพัฒนาให้มีความเข้มข้นและแก้ไขข้อผิดพลาดของทฤษฎีอื่นๆ แม้ The General Aggression Model (GAM) จะเป็นแนวคิดที่ใหม่แต่มีนักวิจัยหลายฉบับให้ความสนใจและยอมรับที่จะนำมาเป็นแนวคิดนำเพื่อทำการวิจัยเรื่องสื่อที่มีความรุนแรง และที่สำคัญคือ Craig A. Anderson & Brad J. Bushman เป็นบุคคลที่นำ The General Aggression Model (GAM) มาใช้ในการวิเคราะห์สื่อของทั้งคู่แทบทุกงานวิจัย แม้ช่วงเวลาจะเปลี่ยนและวิวัฒนาการของสื่อจะมีความเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยก็ตาม

แนวคิดและกระบวนการของ The General Aggression Model (GAM)

The General Aggression Model (GAM) เกี่ยวข้องกับบทบาทของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์ที่หลากหลายและเชื่อมโยงไปสู่การแสดงพฤติกรรมความรุนแรง โดยพฤติกรรมดังกล่าวมาจาก การแสดงออกทางวัฒนธรรมทางชาติพันธุ์และสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคล เป็นไปได้ว่าความหลากหลายที่เกิดขึ้นมาจากลักษณะที่มีความแตกต่างกันไป เช่น ความคิดที่มีต่อความก้าวร้าว อารมณ์ความโกรธ แรงกระตุ้นหรือแรงขับจากบริบทรอบข้าง ซึ่งจะส่งผลให้เห็นเป็นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่แสดงออกแบบอัตโนมัติและนอกเหนือการควบคุม (Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, 2018 p. abstract) นอกจากนี้ The General Aggression Model (GAM) ได้นำไปสู่การสร้างความเข้าใจในความรุนแรงของประเภทบุคคลกลุ่มต่างๆ 4 ประเภทได้แก่ 1.ความรุนแรงระหว่างคู่ครองหรือผู้ที่มีความใกล้ชิด 2.ความรุนแรงระหว่างกลุ่มบุคคลต่อกลุ่มอื่น 3.กลุ่มบุคคลที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางบริบทของโลก และ 4.ความรุนแรงที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย (C. Nathan DeWall, Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, 2011 p. 245)

The General Aggression Model (GAM) แนวคิดนี้มาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ 3 ประเด็นดังนี้ **(**Anderson , Gentil and Buckley,2006 อ้างถึงใน นิรมล บางพระ,2558 น. 24-27 **)**

1. The General Aggression Model (GAM) ใช้ในการอธิบายรายละเอียดของผลกระทบจากสื่อที่เกิดขึ้นกับผู้รับสาร

2. ตามหลักการของ The General Aggression Model (GAM) เป็นแนวทางในการอธิบายพัฒนาการของความเสี่ยงและมีวิธีการที่ยืดหยุ่นในการวิเคราะห์สื่อที่มีเนื้อหาของความก้าวร้าวและความรุนแรง

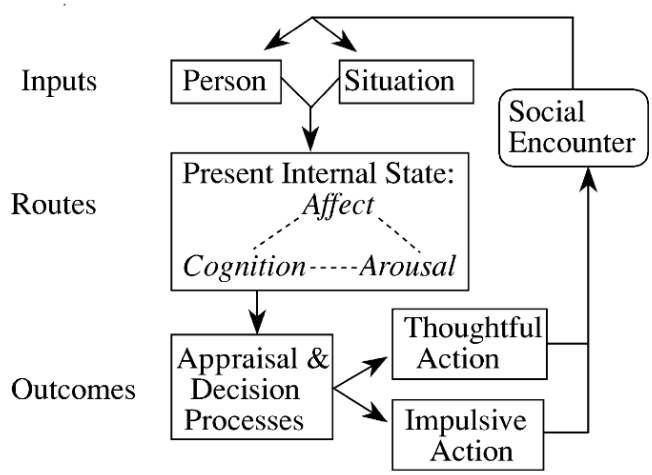
3. การนำแนวคิด The General Aggression Model (GAM) มาใช้ในการศึกษาวิจัยนั้นก่อให้เกิดความสร้างสรรค์และก่อให้เกิดการพัฒนาในเรื่องของการตั้งสมมุติฐานซึ่งสามารถนำมาทดสอบการใช้งานของแนวคิด The General Aggression Model (GAM) ได้

The General Aggression Model (GAM) นี้ยอมรับว่า พฤติกรรมก้าวร้าวมีผลกระทบต่อผู้สารในส่วนของบุคลิกภาพที่มีความหลากหลายกับในส่วนของสถานการณ์ที่มีความหลากหลาย แนวคิดนี้เป็นกระบวนการเริ่มต้นในการเลียนแบบและเรียนรู้แบบเป็นกลไกโดยมาจากการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรง โดยผู้รับสารมีกลไกในการรับรู้ เรียนรู้เรื่องโครงสร้างทางอารมณ์และนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมที่มีความก้าวร้าว (Anderson & Bushman, 2002 p.27) แนวคิดนี้แสดงถึงผลกระทบต่อผู้รับสารทั้งระยะสั้นและระยะยาวโดยผลกระทบในช่วงสั้นสำหรับสื่อที่มีความรุนแรงนั้นสามารถนำมาใช้ในการการทดลองเกี่ยวกับความคิดและความสัมพันธ์ของผลกระทบที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว และมีผลต่อการสร้างทัศนคติที่เป็นปฏิปักษ์หรือสร้างให้เกิดความก้าวร้าว ความเชื่อ ความคาดหวัง ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ L. Rowell Huesmann (2007) ที่ได้ศึกษางานวิจัยหลายฉบับที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของสื่อที่มีความรุนแรงแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อที่มีความรุนแรงและนำไปสู่ผลกระทบได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ผลกระทบระยะสั้น (Short Term) ผู้รับสารจะมีการแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวหรือรุนแรงเพิ่มขึ้นในช่วงเวลาไม่นานหลังจากการเปิดรับสื่อ เช่น การแสดงพฤติกรรมเลียนแบบข่าวหรือเกม เป็นการรุกรานของความก้าวร้าวระยะสั้น การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและอยู่ในสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยเสี่ยงสามารถเป็นแรงเสริมที่สำคัญในการก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในระยะสั้นได้

2. ผลกะทบระยะยาว (Long Term) วัยเด็กยังไม่มีการแสดงพฤติกรรมที่มีความรุนแรงแต่การเปิดรัยสารและการสัมผัสสื่อที่มีความรุนแรงในวัยเด็กจะเพิ่มความก้าวร้าวและรุนแรงขึ้นเมื่ออยู่ในวัยผู้ใหญ่ ซึ่งการศึกษาถึงผลกระทบจากสื่อที่มีความรุนแรงในระยะยาว พบว่า หากในช่วงวัยเด็กได้รับชมสื่อที่มีความรุนแรงจะมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อมาวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โดยในวัยเด็กนั้นอาจจะยังไม่ได้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีความรุนแรง การวิเคราะห์ข้อมูลระยะยาวได้แสดงให้เห็นว่า การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงสามารถเป็นจุดเริ่มต้นของนิสัยหรือพฤติกรรมความก้าวร้าวและรุนแรงอนาคตได้

L. Rowell Huesmann (2007) อธิบายลักษณะของความก้าวร้าวและความรุนแรงที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่แสดงออกว่า ผู้รับสารมองว่าความก้าวร้าวและความรุนแรงคือ การโต้แย้งแสดงเหตุผลมากกว่าการแสดงความก้าวร้าว รูปแบบของความก้าวร้าวในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ซึ่งไม่จำเป็นว่าต้องแสดงออกทางกายภาพเท่านั้น การไม่แสดงออกหรือความเงียบก็ถือว่าเป็นความก้าวร้าวได้ เพราะนั้นอาจแสดงถึงความไม่พอใจ ความไม่ใส่ใจหรือความละเลยซึ่งถือได้ว่าเป็นความรุนแรงอีกรูปแบบหนึ่ง



ภาพที่ 1 ภาพแสดง The General Aggression Model episodic processes.
(Anderson & Bushman, 2002 p.34)

จากภาพที่ 1 ภาพแสดง The General Aggression Model episodic processes. แนวคิดนี้มีมุมมองว่า การรับสื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงนั้น จะมีความเสี่ยงที่จะเกิดความก้าวร้าวและแสดงพฤติกรรมรุนแรง โดยแบ่งองค์ประกอบของกระบวนการในแนวคิดนี้เป็น 3 ส่วน ดังนี้ (วัชรินทร์ จามจุรี, 2550, น. 31-40)

ส่วนที่ 1 Inputs เป็นส่วนที่ผู้รับสารเปิดรับสาร ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ลักษณะดังนี้

1.1 Person การศึกษาเรื่องราวของบุคคลซึ่งสั่งสมประสบการณ์ที่มาแต่ในอดีต และความสามารถในการเผชิญหน้ากับเรื่องที่เกิดขึ้น องค์ประกอบเกี่ยวกับบุคคล ทั้งเรื่องเพศ ค่านิยม ทัศนคติ ความเชื่อ ความรู้คิด ความรู้สึกและพฤติกรรม ซึ่งคือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

1.2 Situation สถานการณ์ที่เป็นตัวกระตุ้นหรือสถานการณ์ที่แนะนำหรือชักจูงให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งประกอบไปด้วย สัญญาณความก้าวร้าว การกระตุ้น ความคับข้องใจ การได้รับบาดเจ็บและการไม่ได้รับความสะดวกสบาย และยาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ก็เป็นสิ่งกระตุ้นให้เพิ่มระดับพฤติกรรมความก้าวร้าว

ส่วนที่ 2 Routes เป็นส่วนของการประมวลผลภายในตัวบุคคลผู้รับสารมีองค์ประกอบ 3 ส่วนซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดจากกระบวนการภายในของบุคคลและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมมีรายละเอียดดังนี้

2.1 Cognitive (ความรู้คิด) ความรู้คิดภายในตัวบุคคลต่อการแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าว ซึ่งประกอบไปด้วย

2.1.1 Hostile Thought หรือ ความคิดมุ่งร้าย ตัวแปรบางตัวมุ่งให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับความคิดภายใน จำนวนความถี่ของสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้นความคิดและความทรงจำทำให้เกิดความคิดมุ่งร้ายในระยะเวลาอันสั้นได้

2.1.2 Scripts เมื่อเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความก้าวร้าวจะเกิดการเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร Scripts จะรวมเอารายละเอียดของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ กัน เมื่อเกิดบ่อยขึ้นก็จะกลายเป็นแบบแผนของพฤติกรรม และยังสามารถเปลี่ยนความคาดหวังและเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมซึ่งก่อให้เกิดความสำคัญในพฤติกรรมทางสังคมอีกด้วย

2.2 Affect (ความรู้สึก) เป็นตัวแปรหนึ่งทำให้เกิดผลต่อพฤติกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบและรูปแบบของการเกิดพฤติกรรมดังต่อไปนี้

2.2.1 Mood and Emotion หรือ อารมณ์และความรู้สึก ตัวแปรที่ส่งผลโดยตรงต่อความรู้สึกจะถูกสร้างขึ้นหลังการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวออกไปแล้ว การอยู่ในสภาวะที่มีความไม่สะดวกสบายสามารถเพิ่มความรู้สึกด้านลบทั้งในระดับที่ไม่มีความรุนแรงถึงระดับที่มีความรุนแรง ดังนั้นในตัวบุคคลหนึ่งจะมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกที่มุ่งร้ายได้หลายรูปแบบ

2.2.2 Expressive Motor Response หรือ แรงขับต่อการตอบสนองเป็นการตอบสนองทางความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติซึ่งเป็นการแสดงออกที่เกิดขึ้นทางสีหน้าเมื่อได้รับบาดเจ็บอย่างกะทันหันหรือแม้แต่การแสดงความเจ็บปวดจากการที่ได้รับวัคซีนของเด็กทารกแรกเกิด

2.3 Arousal (ความตื่นตัว) สภาวะร่างกายที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในหลายด้าน เช่น อัตราการเต้นของหัวใจ เลือดสูบฉีดแรงขึ้นเป็นผลให้บุคคลมีความร้อนผ่าวที่บนใบหน้า ความตื่นตัวนี้สามารถวัดได้ด้วยเครื่องวัดทางสรีระหลายชนิด เช่น การวัดอัตราการเต้นของหัวใจ หรือระดับการสูบฉีดโลหิต คน

ส่วนมากได้รับประสบการณ์การโจมตีด้วยวาจาหรือการทำร้ายร่างกายจะเกิดความตื่นตัวและพร้อมจะตอบสนองเป็นความก้าวร้าวได้

องค์ประกอบ 3 ส่วนทั้ง Cognitive, Affect และ Arousal มีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ซึ่งการเกิดพฤติกรรมที่เกิดจากความคิดและความตื่นตัวจะไปกระตุ้นความรู้สึกและเกิดกระบวนการความคิดในสมองหลาย ๆ ครั้ง และพฤติกรรมที่แสดงออกมาสามารถอธิบายจากกระบวนการต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกโดยไตร่ตรองและแสดงออกแบบอัตโนมัติซึ่งยากที่จะควบคุม

ส่วนที่ 3 Outcomes เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาของบุคคล จะเป็นผลที่เกิดจากตัวแปรที่ผ่านเข้ามาในส่วนของการกระบวนการประเมินและตัดสินใจ (Appraisal & Decision Process) ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึกและความตื่นตัว ในทันทีที่มีการประเมินสถานการณ์เพื่อจะแสดงพฤติกรรมทั้งในสถานการณ์ที่มีหรือไม่มีสิ่งเร้าเข้ามากระตุ้น คุณลักษณะของบุคคลในแต่ละคนจะมีส่วนเข้ามามีผลในการเกิดพฤติกรรมด้วยเช่นกัน

โดยผลตอบสนองหรือผลลัพธ์จากกระบวนการภายในของบุคคล ผลลัพธ์ที่มี 2 ประการอันได้แก่

3.1 Thoughtful Action การแสดงออกโดยการใช้ความคิด การกระทำอย่างรอบคอบที่ไตร่ตรอง มีระบบของการประเมินซ้ำ (Reappraisal) ในตัวความคิดของแต่ละบุคคล

3.2 Impulsive Action การแสดงออกอย่างทันทีทันใด การกระทำที่ขาดความยั้งคิด

องค์ประกอบของกระบวนการในทฤษฎีนี้มีสิ่งที่น่าสนใจคือ Social Encounter ที่เรียกว่า การเผชิญหน้าหรือการพบสังคม เช่น ถ้าบุคคลเคยได้รับประสบการณ์จากความก้าวร้าวที่เข้ามากระตุ้นหรือการได้เห็นการตอบสนองจากต้นแบบและมีการแสดงพฤติกรรมออกมาต่อสถานการณ์นั้นตามการเรียนรู้ในอดีตจึงเท่ากับว่าเด็กได้เรียนรู้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นและพร้อมที่จะตอบสนองได้อย่างทันทีทันใดต่อสถานการณ์เดียวกันนี้

The General Aggression Model (GAM) กับการวิเคราะห์ความก้าวร้าวและความรุนแรงจากสื่อ

งานวิจัยหลายฉบับได้นำ The General Aggression Model (GAM) ไปใช้ในการวิจัยและการวิเคราะห์ความก้าวร้าวและความรุนแรงจากสื่อ โดยมีตัวอย่างงานวิจัยดังนี้ Media Violence and Social Neuroscience : New Questions and New Opportunities. โดย Nicholas L. Carnagey, Craig A. Anderson and Bruce D. Bartholow. (2007) นำ The General Aggression Model (GAM) ใช้ในการอธิบายรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของแต่ละบุคคลกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวในสถานการณ์ต่างๆและพัฒนาไปสู่ลักษณะความก้าวร้าวของแต่ละบุคคลในระยะยาว โดยศึกษาองค์ประกอบสามส่วน คือ 1.การเรียนรู้ 2.ผลกระทบ และ 3.ลักษณะทางกายภาพที่จะส่งผลกระทบต่อลักษณะของความก้าวร้าวที่เกิดขึ้น และนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาเรื่องของผลกระทบจากสื่อที่มีความรุนแรง และ งานวิจัยเรื่อง Impact of Real Life and Media Violence : Relationships between Violence Exposure, Aggression, Hostility, and Empathy Among High School Students and Detained Adolescents. โดย Jennifer R. Gunderson (2006) ศึกษาผลกระทบจากการ

สัมผัสชีวิตจริงและความรุนแรงในสื่อ โดยแบ่งกลุ่มประชากรเป็น 2 กลุ่ม จากนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาทั้งหมด 216 คน และวัยรุ่นที่ถูกคุมขังอยู่ในสถานกักกันเยาวชน 96 คน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องทำรายงานเรื่องของตัวเอง เครื่องมือในการวิจัยเป็นการวัดการสัมผัสกับชีวิตจริงและความรุนแรงจากสื่อที่ส่งผลต่อจิตใจ นำแนวคิด The General Aggression Model (GAM) มาใช้ทดสอบถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดความก้าวร้าวและความพึงปรารถนาทางสังคมที่มีต่อสังคม ผลการวิเคราะห์ใช้การทดสอบแบบ Regression Analysis

จะเห็นได้ว่า The General Aggression Model (GAM) สามารถทำการทดสอบเรื่องการสื่อสารที่ส่งผลต่อความก้าวร้าวและรุนแรงได้หลากหลายแล้ว ยังสามารถนำแนวคิดดังกล่าวมาผนวกกับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์โดยนำเสนอความรุนแรงทางสังคมกับคำถามเชิงประจักษ์ใหม่ อีกทั้งยังควบรวมวิธีการในการวิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและการวิจัยทางระบบประสาทวิทยาร่วมกัน เพื่อให้เห็นโครงสร้างของการรับรู้ทางระบบของสมองสามารถค้นพบงานวิชาการใหม่ๆให้กับทางสายการสื่อสารที่ผนวกกับสหสาขาวิชาการด้านอื่นๆที่จะเป็นตัวทดสอบความเกี่ยวเนื่องของการสื่อสารกับระบบการทำงานของร่างกายและในอนาคต และอาจนำไปสู่การศึกษาร่วมกับงานวิชาการของศาสตร์ด้านอื่นๆที่จะส่งผลประโยชน์ต่อสังคมในการทำวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้นไป เช่น งานวิจัยเรื่อง The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. โดยNicholas L. Carnagey , Craig A. Anderson , Brad J. Bushman (2006) ได้นำ The General Aggression Model (GAM) มาทำการทดสอบในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมที่ก้าวร้าวจะขึ้นอยู่กับการเรียนรู้จากการเปิดรับสื่อและการประยุกต์ใช้ความก้าวร้าวที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างความรู้ที่เก็บไว้ในหน่วยความจำ การเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นผ่านการเผชิญหน้ากับโลกทางกายภาพและทางสังคมโลกมากกว่าการเรียนรู้โดยผ่านการสังเกตและหน้าที่ของบทบาทสมมติ และการวิจัยเชิงคุณภาพทำการทดลองใช้นักเรียน 257 คน เป็นชาย 124 และเป็นหญิง 133 โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เล่นวีดิโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงและกลุ่มที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่มีเนื้อหาความรุนแรง เป็นเวลา 20 นาที และนำการวิจัยทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการวัดระดับการเต้นของหัวใจและระดับการตอบสนองของผิวหนังเป็นระยะเวลา 5 นาที ก่อนที่จะเล่นวีดิโอเกม หลังจากนั้นทำการทดสอบกับผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีการทดสอบในขณะนั้นในส่วนของอัตราการเต้นหัวใจ(HR) และการตอบสนองทางผิวหนังโดยการใช้ไฟฟ้า (GSR)

งานวิจัยข้างต้นผลการวิจัยพบว่า การเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงแม้เพียง 20 นาทีนั้นสามารถก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเป็นแรงกระตุ้นความรุนแรงทางสรีรวิทยาได้จริงถึงแม้จะปรากฏผลกระทบในระดับที่น้อย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงมีลักษณะของอัตราการเต้นของหัวใจสูงขึ้นโดยเฉพาะขณะที่ดูภาพของคนถูกตี แทงและยิง มากกว่ากว่ากลุ่มทดลองที่เล่นเกมวิดีโอเกมที่ไม่มีเนื้อหาความรุนแรง ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งในสื่อคือ พฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกของแต่ละบุคคลจะไม่เท่ากัน ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับความไวต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง หากบุคคลใดมีลักษณะไวต่อความก้าวร้าวและความรุนแรงอาจก่อให้เกิดผลกระทบระยะสั้นที่ได้รับจากสื่อจึงทำให้พวกเขาจะแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวและความรุนแรงทันที เมื่ออธิบายร่วมกับแนวคิด The General Aggression Model (GAM)

สามารถอธิบายได้ว่าความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงในวีดิโอเกมสามารถที่จะเพิ่มความก้าวร้าวในการดำเนินชีวิตได้

ผู้เขียนได้นำ The General Aggression Model (GAM) มาใช้ในการวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรงต่อสตรี 2 งานวิจัยได้แก่ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตัวชี้วัดความรุนแรงต่อสตรีในรายการโทรทัศน์ และงานวิจัยเรื่อง ความรุนแรงต่อสตรีในละครโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเพศชายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยนำ The General Aggression Model (GAM) มาใช้อธิบายผลการวิจัยในเชิงคุณภาพที่เกี่ยวข้องกับประเด็นผลกระทบจากการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงต่อสตรีจากการรับชมรายการวิทยุโทรทัศน์ มีผลการวิจัยดังนี้

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตัวชี้วัดความรุนแรงต่อสตรีในรายการโทรทัศน์ (นิรมล บางพระ, 2559, น. 24) พบว่า การรับชมรายการโทรทัศน์นั้นส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบสื่อซึ่งถือได้ว่าเป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อผู้ชมโดยตรง จากแบบสอบถามสตรีทั่วประเทศพบว่า ร้อยละ 12.5 เคยแสดงพฤติกรรมความรุนแรงที่เลียนแบบจากสื่อมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การลงโทษลูก เฆี่ยนตี ทำลายข้าวของ ใช้สีหน้าแสดงออกในการทำร้ายผู้อื่น ใช้อารมณ์ในการตัดสินปัญหา ใช้คำพูดเหยียดหยาม น้ำเสียงก้าวร้าว ดุด่าว่ากล่าว ติเตียน เสียดสี ประชดประชัน ไม่สุภาพคำหยาบคาย เสียงดัง ตะคอกใส่

งานวิจัยเรื่อง ความรุนแรงต่อสตรีในละครโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเพศชายในเขตกรุงเทพมหานคร (นิรมล บางพระ, 2561, น. 225) พบว่า เพศชายในเขตกรุงเทพมหานคร ร้อยละ 15 เคยแสดงพฤติกรรมความรุนแรงต่อสตรีเลียนแบบเหมือนในละครโทรทัศน์ โดยลักษณะของพฤติกรรมของเพศชายคือ การใช้ภาษาที่รุนแรงเกินไปโดยพูดเลียนแบบในละครโทรทัศน์ ด่าว่า ด่าทอ ทำให้เสียใจ คำพูดที่ใช้ค่อนข้างรุนแรงแม้จะทำไปเพราะอารมณ์ชั่ววูบ ใช้คำพูดหยาบคายกับสตรีคล้ายในละครเหมือนเนื้อหาที่รับชม เคยแสดงแบบตัวละครที่เห็นในละครแล้วมาใช้ในชีวิตจริง การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ชกต่อยใช้ความรุนแรงกับผู้หญิง ชกต่อยทำร้ายเพื่อนเพราะมารบกวนจิตใจ การเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงเหมือนในละครแบบเล่น ๆ กับเพื่อน

ซึ่งจากงานวิจัยทั้ง 2 ฉบับพบว่า พฤติกรรมการเลียนแบบนี้สอดคล้องกับ The General Aggression Model (GAM) (วัชรินทร์ จามจุรี,2550, น.39 อ้างถึงใน นิรมล บางพระ, 2559, น. 24) ในส่วนของการประมวลผลภายในตัวบุคคลในกรณีที่มีการเปิดรับสารที่มีความรุนแรงโดยจะรวมเอารายละเอียดของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆกันและจะกลายเป็นแบบแผนของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมและนำไปสู่การแสดงออกทางสังคมด้วย ซึ่ง The General Aggression Model (GAM) ได้กล่าวถึงการแสดงออกของแต่ละบุคคลต่อสังคม (Social Encounter) ที่มีต่อสถานการณ์ที่ได้รับการกระตุ้นจากสื่อนั้นจะส่งผลต่อการแสดงออกของบุคคลมี 2 ลักษณะดังนี้

1. หากผู้รับสารมีลักษณะแบบ Thoughtful action จะมีการแสดงออกโดยการใช้ความคิดอย่างรอบคอบที่ไตร่ตรอง มีระบบของการประเมินซ้ำ แต่ในทางตรงกันข้าม

2. หากผู้รับสารมีลักษณะแบบ Impulsive action จะมีการแสดงออกของพฤติกรรมแบบขาดความยั้งคิดหรือยับยั้งชั่งใจพร้อมที่จะตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างทันทีทันใด

บทสรุป

The General Aggression Model (GAM) เป็นแนวคิดที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เรื่องเกี่ยวกับสื่อที่มีความรุนแรง และมีแนวโน้มว่ามีผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงและพฤติกรรมความก้าวร้าวทั่วไป โดยนำมาทำการวิเคราะห์เรื่องความรุนแรงจากสื่อและการวิเคราะห์ความรุนแรงที่มาจากสาเหตุอื่นๆ โดยทำการวิเคราะห์ความรุนแรงทั้งสองประเภทร่วมกัน ซึ่งการวิเคราะห์ตัวแปรในงานวิจัยส่วนใหญ่ คือ เพศ อายุ การศึกษา การเปิดรับสารและทัศนคติ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความก้าวร้าวและความรุนแรง โดยการทดสอบแนวคิดสามารถนำมาวิจัยได้ทั้งการวิจัยวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ จากตัวแปรดังกล่าวนำมาวิเคราะห์ร่วมกับสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรงและแสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากสื่อที่สามารถจะเกิดขึ้นได้ทั้งระยะสั้นและระยะยาว ตั้งแต่ในวัยเด็กจนวัยผู้ใหญ่ เพราะมีทั้งจุดเริ่มต้นของกระบวนการ การเร้าอารมณ์ การยั่วยุและการลอกเลียนแบบพฤติกรรม แม้ The General Aggression Model (GAM) จะสามารถอธิบายเรื่องความก้าวร้าวและรุนแรงในการทำวิจัยได้ทั้งเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงปริมาณได้ แต่ในการวิเคราะห์เรื่องความก้าวร้าวและความรุนแรงที่เป็นประเด็นเฉพาะทางควรนำแนวคิดทฤษฎีอื่นมาประกอบการวิจัยร่วมด้วย เช่น การวิจัยความรุนแรงต่อสตรี ควรนำแนวคิดทฤษฎีด้านสตรีมาร่วมวิเคราะห์ เพื่อสร้างความชัดเจนของผลการวิจัยให้เป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

นิรมล บางพระ (2558) **การพัฒนาตัวชี้วัดความรุนแรงต่อสตรีในรายการโทรทัศน์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีนิพนธ์ ปริญญาเอกหลักสูตรปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2558

_____. (2559) การพัฒนาตัวชี้วัดความรุนแรงต่อสตรีในรายการโทรทัศน์. **วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.** 16 (2) น.24

_____. (2561) ความรุนแรงต่อสตรีในละครโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ของเพศชายในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์.** 22 (1) น.225

ธีระศักดิ์ พรหมดิเรก (2560) **ความขัดแย้งและความรุนแรงในมิวสิควิดีโอเพลงไทยร่วมสมัย กรณีศึกษา: เพลง ปาน ธนพร แวกประยูร.** การค้นคว้าอิสระ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปิลันลน์ ปุณญประภา และ วรรณวรุณ ตั้งเจริญ (2560) นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์ **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม.** 5 (1) น.146

วัชรินทร์ จามจุรี (2550) **ศึกษาความสัมพันธ์ภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

C. Nathan DeWall, Craig A. Anderson and Brad J. Bushman. (2011) The General Aggression Model: Theoretical Extensions to Violence. **Psychology of Violence**. 2011, 1, (3), pp.245–258

Craig A. Anderson and Brad J. Bushman. (2018) Media Violence and the General Aggression Model. **Journal of social issues in press**, 74, (2), pp386-413

_____. (2002) . Human Aggression. Annual Review of Psychology, 53, pp.27-51. (Volume publication date February 2002)

Fotis Lazarinis. (2010) **Online risks obstructing safe internet access for students.** Technological Educational Institute of Mesolonghi, Mesolonghi, Greece, The Electronic Library 28, (1), pp. 157-170. Emerald Group Publishing Limited

Huesmann, L. Rowell. (2007) **The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. Institute for Social Research.** The University of Michigan, Ann Arbor, Michigan. Manuscript Received June 28, 2007, from : https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2704015/

Jennifer R. Gunderson. (2006) **Impact of Real Life and Media Violence : Relationships between Violence Exposure, Aggression, Hostility, and Empathy Among High School Students and Detained Adolescents.** The University of Toledo, December 2006 , from : https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=toledo1166023506&disposition=inline

Nicholas L. Carnagey , Craig A. Anderson , Brad J. Bushman. (2006) The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. **Journal of Experimental Social Psychology.**, Received 1 April 2005; revised 15 March

Nicholas L. Carnagey, Craig A. Anderson and Bruce D. Bartholow. (2007) Media Violence and Social Neuroscience : New Questions and New Opportunities. **Association for Psychological Science.** Volume 16—Number 4 Copyright @ 2007