



บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พึงพอใจ หรือเจ็บปวดทางร่างกายหรือจิตใจ หรือเป็นการกระทำที่สิ่งของเสียหาย และเป็นพฤติกรรมที่มีการติดต่อกับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม ปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมีอยู่มากมาย เช่น สิ่งชี้แนะความก้าวร้าว เหล้า ภัยพิบัติ ความร้อนของอากาศ เพศ โครโมโซม เป็นต้น

นอกจากสิ่งเหล่านี้ ความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ เป็นเรื่องที่น่าศึกษาความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะในปัจจุบันเด็กใช้เวลาส่วนมากอยู่กับสิ่งเหล่านี้เนื่องจากความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และท้าทายความสามารถ โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นหรือมีอายุระหว่าง 10 - 12 ปี ที่มีความพร้อมในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว

1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็ก

นักจิตวิทยาได้ทำการศึกษาพัฒนาการเด็ก โดยได้พยายามศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านต่าง ๆ และสรุปลักษณะสำคัญของพฤติกรรมในเด็กแต่ละวัยหรือในเด็กแต่ละบุคคล รวมทั้งได้อธิบายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปตามแนวความคิดของแต่ละกลุ่ม

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็ก

ฟรอยด์ ผู้นำของกลุ่มจิตวิเคราะห์ เน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลในสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะมารดาว่า เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก เกเซลส์ นักจิตวิทยา กลุ่มวุฒิภาวะ ได้เน้นความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงตามวุฒิภาวะว่ามีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก และพือาเจต์ ได้พยายามศึกษาพัฒนาการเด็กในด้านความคิดความเข้าใจ โดยเน้นความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสภาพแวดล้อมว่า มีอิทธิพลต่อความคิดความเข้าใจของเด็ก นอกจากนี้ นักจิตวิทยาบางกลุ่มมีความเชื่อเกี่ยวกับความต่อเนื่องของขั้นตอนการพัฒนาการ ในขณะที่บางกลุ่มไม่เชื่อว่าพัฒนาการจะเป็นขั้นตอนต่อเนื่องกัน ซึ่งการจะเข้าใจพัฒนาการของเด็กอย่างชัดเจนต้อง

อาศัยแนวคิดของนักจิตวิทยาต่าง ๆ มาประกอบกัน เพราะไม่มีทฤษฎีของนักจิตวิทยากลุ่มใดที่จะครอบคลุมพัฒนาการวัยเด็กในทุก ๆ ด้านได้ แนวคิดของนักจิตวิทยาต่อพัฒนาการวัยเด็กสามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1.1.1. แนวคิดกลุ่มทฤษฎีจิตวิเคราะห์

นักจิตวิทยากลุ่มนี้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพ เพราะเชื่อว่าความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลในสภาพแวดล้อม จะมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพและพัฒนาการของมนุษย์จะเป็นสายต่อเนื่อง โดยมีการแบ่งเป็นระยะและแต่ละระยะจะมีความสัมพันธ์กัน นั่นคือถ้าระยะต้นมีพัฒนาการที่บกพร่องก็จะส่งผลความบกพร่องนั้นไปยังระยะปลาย และจะเป็นปัญหาต่อการพัฒนาการ ฝรอยด์ ผู้นำของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ได้ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาพฤติกรรมมาจากผู้ป่วยโรคประสาทของเขา ได้ข้อคิดว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหาในวัยผู้ใหญ่มักจะมีรากฐานมาจากปัญหาที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก และย้ำความสำคัญของเด็กวัย 5 ขวบว่าเป็นวัยที่สำคัญ และเป็นรากฐานของพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพเมื่อเด็กโตขึ้น ฝรอยด์ เน้นความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลในสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะแม้ว่าจะมีผลต่อสุขภาพจิตของเด็ก นอกจากนี้ฝรอยด์ยังได้คิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนบรรลุนิติภาวะ โดยให้ชื่อว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางเพศ ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน จะขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงทางชีวภาพของร่างกาย

1.1.2. แนวคิดทฤษฎีกลุ่มวุฒิภาวะ

แนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ เป็นไปในลักษณะที่มุ่งไปสู่ความสำคัญของวุฒิภาวะ โดยมีความเชื่อว่า ขั้นตอนของพัฒนาการที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงอายุของเด็กเป็นผลเนื่องมาจาก การเปลี่ยนแปลงทางด้านชีวภาพของร่างกาย นั่นคือ การบรรลุนิติภาวะของร่างกาย คำว่า วุฒิภาวะ หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระยะต่าง ๆ ของชีวิต ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนั้นเกิดขึ้นเองตามวิถีทางธรรมชาติไม่ได้มีการเรียนรู้มาก่อน และการเปลี่ยนแปลงนั้นจะนำมาซึ่งความสามารถใหม่ ๆ ของอินทรีย์ อาร์โนล เกเซลล์ ผู้นำนักจิตวิทยากลุ่มนี้ เน้นความสำคัญของแบบแผนการเคลื่อนไหวของอินทรีย์ไปสู่อนาคตโดยเห็นว่า การเจริญเติบโตของมนุษย์เป็นขบวนการพัฒนาต่อเนื่องเป็นแบบแผนตามลำดับขั้นความก้าวหน้าของพัฒนาการจำเป็นต้องมีการรับประสบการณ์ใหม่เข้ามารวมกับประสบการณ์เก่าและเกิดความสามารถใหม่ ๆ ขึ้น โดยขบวนการนี้จะแบ่งเป็น 2 ระยะด้วยกันคือ ระยะแรก เด็กจะรับประสบการณ์ใหม่ ๆ เข้าสู่ตัว ส่วนระยะที่สองจะเป็นการที่เด็ก

ถอยกลับมาปรับประสบการณ์ใหม่ให้เข้ากับประสบการณ์เก่าในอดีต ซึ่งเกเซลส์กล่าวว่า พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกมาเป็นการแสดงออกของกระบวนการเปลี่ยนแปลงของวุฒิภาวะของระบบประสาทมนุษย์ และความแตกต่างของเด็กแต่ละคนนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 อย่างคือ

1. องค์ประกอบทางด้านพันธุกรรม ซึ่งพันธุกรรมที่มีในเด็กแต่ละคนแตกต่างกันและพันธุกรรมนี้จะเป็นตัวกำหนดการบรรลุวุฒิภาวะในแต่ละขั้นตอน
2. องค์ประกอบทางด้านสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมในที่นี้ก็คือสภาพแวดล้อมทุกอย่างรอบตัวเด็กไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่บ้าน โรงเรียนหรือสภาพแวดล้อมทางสังคมทั่วไปซึ่งสภาพแวดล้อมนี้จะเป็นตัวทำให้เด็กแตกต่างกันได้

องค์ประกอบทางด้านพันธุกรรมและสภาพแวดล้อม จะมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดในพัฒนาการของเด็กแต่ละคน แต่ในทรรศนะของเกเซลส์ วุฒิภาวะจะเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์ ส่วนสภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลอะไรถ้าวุฒิภาวะยังไม่เกิดขึ้น และวุฒิภาวะจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรมซึ่งอยู่ในเด็กแต่ละคนมาแต่กำเนิด

1.1.3. แนวคิดกลุ่มทฤษฎีความคิดความเข้าใจ

นักจิตวิทยากลุ่มนี้ มุ่งศึกษาในเรื่องพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจของมนุษย์ โดยเฉพาะพัฒนาการความคิดความเข้าใจที่เกิดขึ้นในวัยเด็กจนถึงวัยรุ่น ผู้นำของนักจิตวิทยากลุ่มนี้มี Jerome Bruner, Heinz Werner, Lev Vygotsky เป็นต้น

พียาเจต์ เชื่อว่าพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจของเด็กเกิดขึ้น เป็นขั้นตอนต่อเนื่องกัน โดยสรุปว่าพัฒนาการทางด้านเชาว์ปัญญาของเด็ก จะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก การค้นหาในสภาพแวดล้อมจะนำมาสู่การค้นพบใหม่ ซึ่งเป็นพื้นฐานของพัฒนาการ พียาเจต์กล่าวว่าในสภาพแวดล้อมที่พร้อมและมีเครื่องมือต่าง ๆ ที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจดีขึ้น และวุฒิภาวะจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการที่จะเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านความคิดความเข้าใจอย่างเป็นขั้นตอนต่อเนื่อง แต่สภาพแวดล้อมจะช่วยทำให้เด็กค้นพบความรู้ใหม่ ๆ ที่จะนำเด็กให้ไปสู่ขั้นตอนต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์

ทฤษฎีของ Piaget กล่าวว่าสิ่งที่ เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาการด้านสติปัญญา และความคิดคือ การที่คนเรามีการปะทะกับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เริ่มเกิด ผลของการปะทะทำให้เด็กเริ่มรู้จัก "ตนเอง" แรกทีเดียวเด็กยังไม่สามารถจะแยก "ตน" ออกจากสิ่งแวดล้อมได้ และเมื่อมีประสบการณ์ในการปะทะกับสิ่งแวดล้อมทำให้เกิดการพัฒนาการทางด้านสติปัญญาขึ้น

Piaget ได้อธิบายความหมายของคำว่า "interaction" ว่าหมายถึง กระบวนการปรับตัวของอินทรีย์กับสิ่งแวดล้อมภายนอกและการจัดรวบรวมภายใน (inward Mental Organization) กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพื่อให้ถึงขั้นสมดุลย์กับสิ่งแวดล้อม การปะทะและการปรับปรุงประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญ 2 กระบวนการ คือ

ก. การดูดซึม (Assimilation) หมายถึงกระบวนการที่อินทรีย์ได้ดูดซึมภาพต่างๆของสิ่งแวดล้อมด้วยประสบการณ์ของตนเองและขึ้นอยู่กับความสามารถของอินทรีย์ที่จะรับรู้ได้มากเพียงใด

ข. การปรับความแตกต่าง เพื่อให้เข้ากับความเข้าใจและความรู้เดิมเป็นกระบวนการควบคุมการดูดซึม แต่ตรงกันข้ามเนื่องจากความแปรเปลี่ยนของสิ่งแวดล้อมสร้างความจำเป็นสำหรับอินทรีย์หรือบุคคลที่จำเป็นต้องปรับปรุงแต่ง สิ่งที่ Piaget เรียกว่า Scheme หรือวิธีการรวบรวมจัดแจงสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัว ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลที่จะช่วยให้เด็กเปลี่ยนความคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดความคิดและความเข้าใจตรงกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว

Piaget ได้แบ่งขั้นของพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและความคิดออกเป็น 3 ขั้นใหญ่ ๆ คือ

ขั้นที่ 1 Sensory Motor เริ่มตั้งแต่เกิดจนถึงอายุประมาณ 2 ขวบ เป็นขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาความคิดก่อนระยะเวลาที่เด็กอ่อนจะพูดและใช้ภาษาได้ สติปัญญาความคิดของเด็กวัยนี้แสดงออกโดย การกระทำ เด็กสามารถแก้ปัญหาได้แม้ว่าจะไม่สามารถอธิบายเป็นคำพูดได้ วัยนี้จำเป็นต้องมีโอกาสปะทะกับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองและแสดงพฤติกรรม เพราะการปะทะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาด้านสติปัญญาและความคิด

ขั้นที่ 2 Concrete Thinking Operation เด็กอายุอยู่ระหว่าง 2 ถึง 11 ปี การพัฒนาสติปัญญาความคิดเป็นไปอย่างรวดเร็วแบ่งออกเป็นขั้นย่อย ๆ 3 ขั้นคือ Preconceptual Phase Intuitive thought และ Concrete Operational Phase บางครั้งสองขั้นแรกรวมเรียกว่า Pre-Operational stage เป็นพัฒนาการสติปัญญาและความคิดของเด็กวัย 2 - 7 ปี ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เขารับรู้จากภายนอก แม้ว่าเด็กวัยนี้จะสามารถใช้สัญลักษณ์และภาษาช่วยในความคิด แต่ไม่สามารถจะตั้งกฎเกณฑ์หรือกฎที่จะอธิบายสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวได้ ซึ่งต่างกับเด็กในวัย Concrete Operations ซึ่งพัฒนาสติปัญญาความคิดก้าวหน้ามาก

ขั้นที่ 3 Formal Operations (11-15 ปี) เด็กรู้จักคิดแบบผู้ใหญ่ สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมและสามารถคิดสร้างสมมติฐานทางทฤษฎีแบบนักวิทยาศาสตร์

1.1.4. แนวคิดของกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้เชื่อว่า พฤติกรรมของเด็กได้รับอิทธิพลจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องจากประสบการณ์ ในแง่ของการเรียนรู้มักจะมุ่งความสนใจไปสู่อิทธิพลของสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมีตัวกระตุ้น และการตอบสนอง การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นตลอดชีวิตโดยไม่คำนึงถึงการเกิดตามลำดับขั้นเหมือนแนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ หรือกลุ่มมูสิกาวะ

แนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มต่าง ๆ มีแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการวัยเด็กในแง่มุมต่างกัน นักจิตวิเคราะห์ เน้นพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพรวมทั้งความเชื่อในเรื่องจิตใต้สำนึกว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ นักจิตวิทยาในกลุ่มความคิดความเข้าใจจะเน้นถึงพัฒนาการตามขั้นตอนของเขาวัดปัญหาที่แปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลาเมื่อเด็กเติบโตขึ้นและเน้นถึงสภาพแวดล้อมที่มีส่วนช่วยทำให้เด็กเกิดความงอกงามทางเขาวัดปัญหาได้ นักจิตวิทยาในกลุ่มมูสิกาวะเน้นเรื่องพัฒนาการเป็นผลเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านชีวภาพของร่างกายซึ่งนำมาสู่การเกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ ขึ้น และพัฒนาการจะเกิดขึ้นเป็นลำดับตามขั้นตอน ส่วนนักจิตวิทยาการเรียนรู้มีความเชื่อที่ต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ คือพัฒนาการไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นตอนต่อเนื่องและเชื่อว่ากฎของการเรียนรู้จะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ กัน

เด็กวัยประถมศึกษาจะอยู่ในระหว่างช่วงอายุ 6-12 ขวบ ตามธรรมชาติของเด็กวัยนี้ จะหันหลังให้กับผู้ใหญ่และเกาะกลุ่มกับเด็กวัยเดียวกัน รวมทั้งมีการสร้างมาตรฐานแนวปฏิบัติขึ้นมา โดยดัดแปลงมาจากสังคมภายนอก เนื่องจากเด็กวัยนี้มีการรวมกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่นของเด็กเพศเดียวกันบางคนจึงเรียกระยะนี้ว่า วัยของการตั้งแกล้งหรือบางคนอาจเรียกว่า วัยกลาง ทั้งนี้เพราะวัยนี้เป็นวัยที่อยู่ระหว่างช่วงต่อของวัยเด็ก กับ วัยรุ่น

นักจิตวิทยาให้ความสนใจกับเด็กวัยนี้ โดยกลุ่มนักจิตวิทยาวิเคราะห์เรียกวัยนี้ว่า ชั้นแฝง ซึ่งเป็นระยะของพฤติกรรมทางเพศถูกเก็บกดโดยเด็กจะหันไปแสดงออกทางอื่น เช่น การแข่งขันทางด้านกีฬาและทางด้านการศึกษา อีริคสันเรียกระยะนี้ว่า ชั้นการพัฒนาความซนซ้นแข็ง หรือความรู้สึกด้อย โดยกล่าวว่าระยะนี้เป็นระยะของการแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งชื่อเสียง ความยกย่องนับถือในกลุ่ม ถ้าเด็กประสบความสำเร็จในการแข่งขันบ่อย ๆ ก็จะทำให้เกิดปมด้อย ซึ่งจะมีผลต่อบุคลิกภาพของเด็กต่อไป ฟีอาเจต์ เรียกระยะนี้ว่า ระยะแก้ปัญหามีเหตุผลสิ่งที่เป็นรูปธรรมทั้งนี้เพราะเด็กจะมีความก้าวหน้าทางสติปัญญาอย่างเห็นได้ชัด รู้จักมองสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้กว้างมากขึ้น มีความคิดความเข้าใจดีขึ้น

วัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญของชีวิต ทั้งนี้เพราะจากการค้นคว้าทางจิตวิทยาเด็กพบว่าความสำเร็จในชีวิตมนุษย์ตลอดจนความแตกต่างทางด้านบุคลิกลักษณะในวัยผู้ใหญ่ ล้วนแต่มีรากฐานที่ได้รับมาในวัยเด็กทั้งสิ้น ดังนั้นสิ่งที่ควรให้ความสนใจทั่ว ๆ ไป คือ เรื่องพัฒนาการของเด็กในวัยต่าง ๆ เนื่องจากความเจริญของเด็กจะเกิดขึ้นพร้อมกันทุก ๆ ด้าน แต่อัตราของการเจริญเติบโตในแต่ละด้านต้องอาศัยเวลาเร็วช้าต่างกันออกไป

2. พฤติกรรมก้าวร้าว

2.1 ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

นักจิตวิทยาให้ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวเป็น 3 ความหมายคือ

2.1.1. ความหมายในด้านอารมณ์

พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นการระบายอารมณ์โกรธออกมาเนื่องจากมีบุคคลหรือสิ่งใดมาทำให้โกรธ มีระดับรุนแรงมากขึ้นก็จะถึงขีดที่บุคคลไม่สามารถยับยั้งอารมณ์ไว้ได้ ทำให้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา เช่นการที่บุคคลมาพูดจาตู่ทักหรือพูดให้เจ็บช้ำน้ำใจ ชั้นแรกอาจหน้าแดงกำมือแน่น ด้วยความโกรธ เมื่อความรู้สึกโกรธรุนแรงมากขึ้นก็อาจจะตรงเข้าทำร้าย หรือแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงต่อผู้ที่มาทำให้โกรธได้ บางครั้งอาจแค้นโมโห ทำร้ายตนเอง เช่น กำหมัดแน่น กัดครามหรือกัดริมฝีปากตนเองจนรู้สึกเจ็บ ฯลฯ

2.1.2. ความหมายในด้านแรงจูงใจ

พฤติกรรมก้าวร้าว ในความหมายนี้เน้นเรื่องแรงจูงใจที่ทำให้บุคคลกระทำการที่รุนแรงก้าวร้าวขึ้น การกระทำที่พิจารณาว่าเป็นการก้าวร้าวจะต้องทำด้วยเจตนาที่จะมุ่งทำร้ายผู้อื่น หรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด

2.1.3. ความหมายในด้านพฤติกรรม

พฤติกรรมก้าวร้าวในความหมายนี้ หมายถึงการตอบสนองด้วยการส่งสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดอันตรายให้กับอินทรีย์อื่น หรือก่อให้เกิดความเสียหายแก่ทรัพย์สินของผู้อื่น

การที่จะวัดพฤติกรรมใด เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวจะพิจารณาพฤติกรรมที่สังเกตได้เท่านั้นว่าทำให้เกิดอันตรายหรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดหรือไม่ Feshbach (1971) ตั้งข้อสังเกตว่า ถึงแม้ความก้าวร้าว จะหมายถึง การก่อให้เกิดอันตรายหรือการทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดในระดับหนึ่งก็ตาม แต่มีลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าวบางอย่างที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมทางสร้างสรรค์ Feshbach แบ่งการกระทำที่ก้าวร้าว ออกเป็น 2 ชนิดคือ ความก้าวร้าว โดยจงใจหรือตั้งใจ และ ความก้าวร้าวโดยมิได้ตั้งใจ

ความก้าวร้าวโดยมิได้ตั้งใจ หมายถึงการกระทำที่แม้จะมีผลทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายหรือบาดเจ็บแต่ไม่ควรถือว่านั่นคือพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะผลที่เกิดขึ้นผู้ทำมิได้ตั้งใจหรือเป็นอุบัติเหตุ ตัวอย่างเช่น พฤติกรรมของบุคคลที่รีบร้อน ชุ่มช้ำ อาจมีผลทำให้ผู้อื่นเจ็บตัวหรือทรัพย์สินได้รับความเสียหาย

สรุปแล้ว พฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึงความตั้งใจทำอันตรายผู้อื่นด้วยวิธีการต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความโหดเหี้ยมรุนแรง (Violence) ก็เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวรูปแบบหนึ่ง แต่มีระดับความรุนแรงกว่าคือ มีเจตนาประทุษร้ายผู้อื่นให้บาดเจ็บหรือเป็นอันตรายถึงชีวิต (Feshbach, 1971 Berkowitz, 1980)

2.2 แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

เป็นปัญหาที่ถกเถียงกันมานานแล้วว่า พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นสิ่งที่ฝังในสันดานของมนุษย์ หรือว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้จากสังคมในขณะที่เติบโตขึ้น การหาคำตอบให้กับปัญหานี้เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะมนุษย์ไม่ใช่สิ่งที่จะนำมาทดลองได้ดั่งใจ แต่กระนั้นก็ตามได้มีนักวิทยาศาสตร์หลายแขนงได้พยายามหาคำตอบให้กับปัญหานี้ โดยใช้วิธีการที่แตกต่างกันออกไป

แนวความคิดใหญ่ ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวมีด้วยกัน 3 แนวคือ พฤติกรรมก้าวร้าว เป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ กลุ่มที่ยึดถือแนวความคิดนี้ได้แก่ กลุ่มจิตวิเคราะห์ และกลุ่มอิโซโลจิสต์ แนวความคิดที่สองเห็นพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นการตอบสนองของความคับข้องใจ และอีกแนวความคิดเห็นว่าความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้จากสังคม

2.2.1. พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (1930) กล่าวว่า "แนวโน้มที่จะก้าวร้าวมีมาตั้งแต่เกิดและเป็นสัญชาตญาณที่เป็นเอกเทศของมนุษย์" และเชื่อว่า สัญชาตญาณเป็นพลังจิตอย่างหนึ่งซึ่งเป็นส่วนของอิด (id) เกิดจากความต้องการของร่างกายโดยธรรมชาติ พลังความก้าวร้าวเป็นเหมือนกับพลังอื่น ๆ

ลอเรนซ์ (Lorenz, 1966) เห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็น "สัญชาตญาณในการต่อสู้ของสัตว์และมนุษย์ที่มุ่งกระทำต่อพรรคเดียวกัน" พฤติกรรมก้าวร้าวไม่ได้เป็นสิ่งที่เลวร้ายในตัวของมันเอง หากแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อสงวนไว้ซึ่งเผ่าพันธุ์และตนเอง แนวความคิดของลอเรนซ์เกี่ยวกับพลังความก้าวร้าวคล้ายกับแนวความคิดของฟรอยด์ในแง่ที่ว่าระบบที่ใช้เป็นระบบคล้ายแรงออก ก็คือการสร้างพลังขึ้นมาจนถึงจุดหนึ่งก็จะต้องระบายออก



2.2.2 พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นการตอบสนองความคับข้องใจ

ในปี 1939 นักจิตวิทยากลุ่มหนึ่งที่มหาวิทยาลัยเยล (Dollard, Doob, Miller, Mowrer & Sears) ได้เสนอสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวว่า การเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมักเป็นผลจากความคับข้องใจเสมอ และความคับข้องใจจะก่อให้เกิดแรงขับ ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวบางรูปแบบเสมอ

ความคับข้องใจในที่นี้หมายถึง สภาวะที่เกิดจากการที่บุคคลถูกกั้นไม่ให้ทำให้บรรลุหรือไม่ให้ได้ในสิ่งที่ประสงค์ ส่วนแรงขับ หมายถึงพลังในร่างกายของคนที่ผลักดันให้คนทำพฤติกรรมเฉพาะ

2.2.3. พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เรียนรู้จากสังคม

อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura, 1977) เห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของสังคมซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ และการจะพิจารณาว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือไม่ จะต้องพิจารณาจากองค์ประกอบ 2 ประการ คือ พฤติกรรมนั้นก่อให้เกิดการบาดเจ็บหรือเสียหายกับผู้อื่นหรือไม่ และความคิดเห็นของคนในสังคมนั้น ๆ ว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น พฤติกรรมที่ครูตีเด็กในสังคมไทยไม่เห็นว่า เป็นพฤติกรรมก้าวร้าว แต่ถ้าหากเป็นสังคมอเมริกัน พ่อแม่เด็กจะเห็นเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว

Bandura เห็นว่าเด็กที่โตในสภาพแวดล้อมแตกต่างกันย่อมเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความขุ่นเคืองแตกต่างกัน เพราะเด็กเห็นแบบอย่างในอดีตแตกต่างกัน เช่น เด็กที่มีพ่อแม่ตอบสนองต่อความขุ่นเคืองด้วยการนิ่งเฉยใจเย็น เด็กก็มีโอกาสได้รับอิทธิพลการแสดงเช่นนี้มาแสดงด้วยตนเอง และพ่อแม่ไม่เพียงแต่เป็นแบบอย่างให้กับเด็กเท่านั้น พ่อแม่มักรับเสริมแรงการตอบสนองอีกด้วย เช่น เด็กถูกลงโทษด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งวิธีการที่ใช้ในการลงโทษมักเป็นวิธีที่ไม่ก้าวร้าว ได้แก่ ตัดเงินค่าขนม ห้ามดูโทรทัศน์ ห้ามออกไปเที่ยว ดังนั้น การตอบสนองต่อความขุ่นเคืองของเด็กก็พัฒนาขึ้นมาจากการเรียนรู้ดังกล่าว ยิ่งนานวัน การเสริมแรงพฤติกรรมตอบสนองที่พ่อแม่ประสงค์และการลงโทษการตอบสนองที่พ่อแม่ไม่พึงประสงค์จะพัฒนาเป็นแรงจูงใจให้เด็กปฏิบัติอยู่ในกรอบของพฤติกรรมดังกล่าว แรงจูงใจนี้เรียกว่า แรงจูงใจที่มีการเสริมแรงเป็นพื้นฐาน เมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมอื่น เช่น สภาพแวดล้อมของโรงเรียน ครูและเพื่อนจะเป็นตัวเสริมแรงและลงโทษ หากครูและเพื่อน

เสริมแรงหรือลงโทษ เช่นเดียวกับที่พ่อแม่เคยปฏิบัติ เด็กจะเรียนรู้ได้ว่าตนจะต้องตอบสนองต่อความชื่นเคืองอย่างไรจึงจะได้รับผลตามที่ต้องการ การเรียนรู้สามารถทำให้เด็กคาดหวังผลจากการกระทำของตนเองได้

2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึง สถานการณ์ สิ่งกระตุ้นและลักษณะบางอย่างของบุคคล ที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวหรือคาดกันว่ามีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ปัจจัยนี้มีอยู่มากมาย แต่สามารถจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ปัจจัยเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้คนมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากหรือน้อยกว่าปกติ และประเภทที่สอง คือปัจจัยเกี่ยวกับบุคคลอื่น ได้แก่ เพศและโครโมโซม เป็นต้น

ความคับข้องใจ ตัวอย่างที่เห็นได้บ่อยในชีวิตประจำวันก็คือ ปฏิกริยาของเด็กเมื่อถูกผู้ใหญ่ขัดใจในสิ่งที่เด็กอยากทำหรืออยากได้ เด็กบางคนจะร้องไห้ บางคนจะตีผู้ใหญ่ แต่บางคนก็เลยแล่นหนีไปทำกิจกรรมอื่นแทน การวิจัยเรื่องหนึ่ง (Barker, Dembo, & Lewin, 1941) ให้เด็กในกลุ่มทดลองได้เห็นของเล่นน่าเล่นหลายชิ้นในห้อง ๆ หนึ่ง แต่เด็กไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นกับของเล่นเหล่านั้น เด็กได้แต่ยืนดูทั้งที่อยากเล่นก็ไม่สามารถเล่นกับของเล่นได้ หลังจากเวลาผ่านไปพักใหญ่เด็กเหล่านี้ก็ได้รับอนุญาตให้เล่นกับของเล่นได้ เด็กในกลุ่มควบคุมได้รับอนุญาตให้เล่นกับของเล่นได้ตั้งแต่นั้น ผลปรากฏว่าเด็กในกลุ่มที่ถูกทำให้เกิดความคับข้องใจเล่นของเล่นอย่างรุนแรงมาก เช่น ทิ้งของเล่นลงกับพื้น ขว้างของเล่นไปที่ฝา ส่วนเด็กที่ไม่ถูกทำให้เกิดความคับข้องใจเล่นกับของเล่นเรียบร้อยและเงียบกว่ามาก

ความคับข้องใจแม้จะทำให้เด็กเกิดความก้าวร้าวได้ แต่เด็กไม่จำเป็นต้องมีปฏิกริยาต่อความคับข้องใจโดยการแสดงความก้าวร้าวทุกคนเสมอไป เด็กบางคนอาจตอบสนองความคับข้องใจด้วยการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ทำกิจกรรมอื่นแทน หรือยอมรับการปฏิบัติต่อตนโดยไม่มีปฏิกริยาโต้ตอบ

การเลียนแบบ เด็กได้เห็นแบบอย่างที่แสดงความก้าวร้าว เป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่ทำให้เด็กก้าวร้าวได้ การวิจัยของแบนดูราและคณะ (Bandura, Ross, & Ross, 1961) ได้ให้เด็กดูตัวแบบ (model) ที่ก้าวร้าวและไม่ก้าวร้าวเล่นกับตุ๊กตาล้มลุก ตัวแบบก้าวร้าวเล่นกับตุ๊กตาโดยการชกตอยตุ๊กตา ส่วนตัวแบบไม่ก้าวร้าวเล่นกับของเล่นอื่น ๆ โดยไม่สนใจตุ๊กตาล้มลุกเลย

เมื่อ เด็กทั้งสองกลุ่มได้มีโอกาสเล่นของเล่นทั้งหลายคล้าย ๆ กันที่มีให้ตัวแบบเล่น ปรากฏว่า เด็กที่เห็นตัวแบบก้าวร้าวมาก่อนต่างก็เล่นตุ๊กตาโดยการเลียนแบบความก้าวร้าวของตัวแบบมาก ส่วนเด็กที่เห็นตัวแบบไม่ก้าวร้าวก็เล่นกับของเล่นต่าง ๆ โดยมีความก้าวร้าวแสดงออกมาน้อย

การเลียนแบบตัวแบบดังกล่าวข้างต้น เป็นการเลียนแบบทั้งการแสดงและการไม่แสดง ความก้าวร้าว บุคคลที่อยู่แวดล้อมเด็กไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่ พี่ ญาติหรือเพื่อนต่างก็มีอิทธิพลให้เด็ก เลียนแบบไปทางใดทางหนึ่งได้

การเสริมแรง พฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้รับการเสริมแรงมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีกในอนาคต การทดลองกับเด็กวัยก่อนเข้าเรียนโดยการให้รางวัลเป็นของเล่นเล็กน้อยต่อการแสดงความก้าวร้าวทางวาจาขณะเล่นกับตุ๊กตา (เช่น เรียกตุ๊กตาว่า "เลว" "ชั่ว" "สกปรก") เด็กในกลุ่มควบคุมได้รับรางวัลสำหรับการพูดที่ไม่แสดงความก้าวร้าว ต่อมาเด็กเหล่านี้ก็ถูกสังเกตขณะไปเล่นกับของเล่นอื่นในสถานการณ์อื่น เด็กที่ได้รับการเสริมแรงพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจามาก่อน นำความก้าวร้าวทางวาจาเหล่านั้นไปใช้มากกว่าเด็กในกลุ่มควบคุมอย่างชัดเจน นอกจากนี้เด็กที่ได้รับการเสริมแรงพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาก็มีการแสดงความก้าวร้าวทางกายสูงกว่าเด็กในกลุ่มควบคุม (Bandura & Walters, 1963)

การเสริมแรงมีอิทธิพลทั้งต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมไม่ก้าวร้าว เด็กมีพฤติกรรมการเสริมแรงเป็นมาอย่างไร จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อการพัฒนาการด้านพฤติกรรมในวัยที่โตขึ้น

การลงโทษ คนทั่วไปอาจจะเชื่อว่าการลงโทษเด็กที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะทำให้เด็กลดความก้าวร้าวได้ ความเชื่อเช่นนี้ก็มีส่วนอยู่มากแต่ขณะเดียวกันก็มีข้อคิดว่าการลงโทษมีหลายรูปแบบ เช่น การลงโทษทางกายด้วยการเขี่ยนตี การลงโทษทางวาจาด้วยการด่าทอ การลงโทษทางใจด้วยการชู้ว่าจะไม่รัก และการลงโทษโดยการตัดสิทธิ์บางอย่าง เป็นต้นว่า ตัดเงินค่าขนม นักจิตวิทยาส่วนมากไม่สนับสนุนการลงโทษโดยการเขี่ยนตี หรือ ด่าทอ เพราะการที่ผู้ใหญ่ทำเช่นนั้นกับเด็ก ผู้ใหญ่จะกลายเป็นตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวให้กับเด็ก เด็กสามารถจดจำการลงโทษเหล่านั้นไปใช้กับเด็กอื่นในโอกาสต่อไปได้ ส่วนการลงโทษทางใจโดยชู้ว่าจะไม่รัก อาจใช้ได้ผลดีหากไม่มีการนำไปใช้ซ้ำหรือเกินไป การลงโทษโดยการตัดสิทธิ์บางอย่างพร้อมทั้งการพูดชี้แจงให้เด็กเข้าใจถึงเหตุผลของการลงโทษ เป็นวิธีที่ได้ผลดีและเป็นภัยกับเด็กน้อยที่สุดในบรรดาการลงโทษที่กล่าวถึงในที่นี้

ปัจจัยที่เกี่ยวกับสภาพการณ์ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวมีอยู่มากมายหลายอย่างเช่น อิทธิพลของผู้เห็นเหตุการณ์ สิ่งชี้แนะความก้าวร้าว เหล้าและกัญชา ความตื่นตัว การลดเอกลักษณ์ของบุคคล และ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเกี่ยวกับสภาพการณ์อื่น ๆ อีกมาก เช่น ความร้อนของอากาศ สิ่งเร้าทางเพศ เป็นต้น

นอกจากนี้ผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงก้าวร้าวของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ของม.ร.ว. สมพร สุกคณีย์ พบว่า

1. ตัวแปรกลุ่มที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในระดับสูงสุด คือ อิทธิพลกลุ่มเพื่อน
2. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมก้าวร้าวเรียงตามลำดับผลทางตรงและทางอ้อมรวมกันคือ การให้แรงเสริม การแสดงแบบ การอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ อายุ การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม ลงโทษทางกาย ให้ความคุ้มครอง และแบบประชาธิปไตย
3. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ การให้แรงเสริม การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจควบคุม ลงโทษทางกาย ให้ความคุ้มครองและประชาธิปไตย การให้ความคุ้มครองที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว
4. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ อายุของเด็ก การแสดงแบบ และการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจ
5. ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุทางอ้อมต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษาของพ่อแม่ รายได้ของครอบครัว และความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่

3. เด็กกับหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่นับวันจะมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นหนังสืออ่านที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในกลุ่มเด็ก ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดก็ตาม เด็กบางคนแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกก็เข้าใจหนังสือการ์ตูนได้ดี และอาจกล่าวได้ว่าแม้แต่ผู้ใหญ่เองก็ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ไม่น้อย หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือเสริมการอ่านที่สำคัญในการถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นความรู้ความบันเทิงสู่เด็กจนอาจกล่าวได้ว่า "หนังสือการ์ตูนคือ ตัวแทนของความดีดีวัฒนธรรมหรือจินตนาการของเด็ก" (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523)

จำนวนหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในสหรัฐเมื่อปี ค.ศ. 1964 มีถึง 30 ล้านเล่มต่อเดือน และหนังสือการ์ตูนจะเวียนกันอ่านได้อย่างน้อย 3 คน สำหรับสาเหตุที่เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนนั้น เพราะ

1. หนังสือการ์ตูนสนองความต้องการของเด็กที่มีต่อการผจญภัยและกิจกรรมต่าง ๆ
2. การ์ตูนมีเนื้อหาสั้น และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
3. หนังสือการ์ตูนอ่านง่าย ไม่ต้องคิดหรือตีความหมายลึกซึ้ง
4. หนังสือการ์ตูนหาได้ง่ายในชุมชนต่างๆ ราคาถูกและมีจำหน่ายทั่วไป
5. อ่านเพื่อเข้าสังคมกับเพื่อนๆ ได้
6. เด็กบางคนอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะไม่สามารถหาหนังสือที่อ่านได้บางคน "ติด" ถึงขนาดยอมอดขนมเพื่อซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านและจะอ่านเป็นประจำ
7. เนื้อเรื่องเหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กวัยรุ่น แม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะมีเนื้อหาแตกต่างกันก็ตาม แต่โดยมากจะเป็นเรื่องประเภท ลึกลับ ตื่นเต้น ผจญภัย และมีการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับเด็กมาก
8. เด็กมักถือเอาเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนเป็นเรื่องจริง เช่นเดียวกับเรื่องในภาพยนตร์และโทรทัศน์
9. เด็กมักจินตนาการไปตามหนังสือการ์ตูนที่อ่านว่าคนมี 2 จำพวก คือมีคนดีกับคนเลว ซึ่งมีลักษณะรูปร่างหน้าตาและการกระทำเหมือนกับตัวการ์ตูนที่เขาอ่าน
10. เด็กมักนิยมชมชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในหนังสือการ์ตูนที่เขาอ่าน และจะยึดถือนำมาเป็นแบบอย่าง
11. หนังสือการ์ตูนหาง่ายและราคาไม่แพง (Burton, 1955 Larrick, 1964)

3.1 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

1. ใช้ภาพเขียนที่มีเจตนาให้ผิคนเขียนจากความเป็นจริงด้วยศิลปะขั้นต้น
2. ใช้ความผิคนเขียนนั้นให้เกิดภาพพจน์ทางความคิดเช่น การล้อเลียน เลียดลี ขานหัว จี้เส้น เย้าหยอ เป็นต้น
3. ย่อและประหยัดตัดตอนทั้งภาพและภาษาที่แสดงออกเช่น คำว่า การ์ตูนก็เขียนว่า ตู่น ตุ่นตุน คำว่าสนุกเขียนเป็น หนุก หนุก
4. ใช้ภาษาพูดและภาษาชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่ไม่ถึงหยาบโหลน
5. ใช้ภาพ ภาษา และพฤติกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์แวดล้อมในปัจจุบันเป็นหลัก

6. มุ่งเขียนภาพอย่างหนึ่งเพื่อให้สะท้อนไปสู่อีกอย่างหนึ่ง
7. มุ่งให้ความบันเทิง ขยายหัวเราะ เสมือนเป็นยาอายุวัฒนะ (หทัย ต้นหยง, 2525)

หนังสือการ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญ คือ

มีลักษณะง่าย ๆ (Simplify) เนื่องจากหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะเกินความเป็นจริง ส่วนใหญ่ภาพในหนังสือการ์ตูนเช่น ภาพใบหน้าคน จะวาดบิดเบือนไปจากความเป็นจริง ขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น Spider-Man ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ความเกินจริงในที่นี้จึงเป็นเรื่องการกระทำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าความเกินจริงในภาพ ซึ่งความเกินจริงในการกระทำนี้มักปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก (Harrison, 1956)

จุดสำคัญของหนังสือการ์ตูนอยู่ที่ความคิด ที่อยู่เบื้องหลังภาพซึ่งแฝงอารมณ์ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน ผู้อ่านการ์ตูนต้องการความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ชำชัน นำเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญของภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่อ่านหนังสือการ์ตูนเพราะต้องการมุขตลกหรือความคิดที่แอบแฝงในหนังสือการ์ตูนนั้น การอ่านหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายเครียดด้วยการอ่านเล่น ๆ แต่การอ่านหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นการอ่านที่เอาจริงเอาจังมากกว่า หนังสือการ์ตูนจึงดึงดูดความสนใจได้ทั้งจากผู้ใหญ่และเด็ก

เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2510 เป็นต้นมา ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมากและให้ความสนใจกว่านิตยสารการ์ตูนทำให้นิตยสารการ์ตูนหลายเล่มต้องพยายามปรับปรุงคุณภาพเพื่อให้เป็นที่สนใจของผู้อ่าน นอกจากจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีสำหรับนิตยสารการ์ตูนฉบับแล้ว ยังก่อให้เกิดหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องเลียนแบบการ์ตูนญี่ปุ่นหรือแปลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่งเป็นเรื่องอกินหารสัตว์ประหลาด และการผจญภัย หรือเรื่องความรักของวัยรุ่น เช่น ชุด "ไอ้มดแดง" "จัมโบ้เอ" "หุ่นกายสิทธิ์" "ตากล้องที่รัก" "ดร.สลัมป์และหนูน้อยอาราเร่" และชุดที่เป็นนิยมมากที่สุด เมื่อปีพ.ศ. 2525

เป็นต้นมา คือชุด "แมวมหัศจรรย์ โตราเอมอน" ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน (พ.ศ. 2523-2525) ยังเกิดมีการ์ตูนที่เน้นเรื่องผิศาจ ไสยศาสตร์เช่น "ผีแหกอก" "นางพรายล้างแค้น" มีราคาเล่มละ 1 บาท ซึ่งได้รับความนิยมจากเด็กเช่นเดียวกันเนื่องจากราคาถูกและมีจำหน่ายแพร่หลาย ภายหลังเริ่มมีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวที่ค่อนข้างหยาบคาย เรื่องลามกอนาจารลงในการ์ตูนเล่มเล็ก อีกด้วยโดยมุ่งจะขยายตลาดสู่ผู้ใหญ่ ต่อมาไม่นาน "การ์ตูนเล่มละบาท" ได้ถูกโจมตีอย่างหนักจาก นักศึกษาและหลาย ๆ ฝ่ายว่า "มอมเมา" และ "มีพิษภัย" ต่อเด็กและเยาวชน ประกอบกับเนื้อหาที่ซ้ำซากในแนวเดิม ผู้อ่านจึงเริ่มเกิดความเบื่อหน่าย ในช่วงนี้เองที่หนังสือการ์ตูนแปลจากญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาสู่ตลาด เนื่องจากภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องที่หลากหลายประทับใจผู้อ่านทำให้ประสบความสำเร็จในเวลาอันรวดเร็ว สำนักพิมพ์การ์ตูนเล่มละบาทบางสำนักพิมพ์หันมาพิมพ์การ์ตูนดังกล่าว แทน ตลาดของ "การ์ตูนเล่มละบาท" จึงซบเซาไปตามลำดับ ประกอบกับนิตยสารการ์ตูนที่มีมาแต่เดิม เช่น หนูจ๋า เบบี ฯลฯ มีการพัฒนาการทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาน้อยมากทำให้การ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทยมาโดยตลอดจนกระทั่งปัจจุบัน (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523: จุดศักดิ์ อมรเวช, 2526 ก, 2526 ข, 2527 ค, 2527 ก, 2527 ข: ประเสริฐ มาสุปรีดี, 2524)

สภาพการณ์ปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนในประเทศไทยส่วนใหญ่ ยังด้อยคุณภาพมีแนวโน้มในการสร้างความตลกขบขันและความบันเทิงที่ปราศจากความรับผิดชอบต่อสังคม มีหนังสือการ์ตูนเป็นจำนวนมากที่แฝงคำพูดและภาพลามกไว้ด้วย ซึ่งกฎหมายได้กำหนดให้ลงโทษสูงสุดคือ ปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือจำคุกไม่เกิน 6 เดือน เท่านั้นนับเป็นการลงโทษที่น้อยมาก (ชัยณรงค์ มณเฑียรวิเชียรฉาย, 2524)

นอกจากจะมีการ์ตูนเล่มละบาท การ์ตูนเรื่องสั้น ๆ และนิตยสารการ์ตูนแล้วการ์ตูนเรื่องเล่มละ 10 - 15 บาทที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น (ขนาดฉบับ 5" x 6" โดยประมาณ) จำนวนความหนา 140 - 190 หน้า กำลังได้รับความนิยมจากผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน หนังสือการ์ตูนบางเรื่องเป็นเรื่องเดียวกับการ์ตูนทางโทรทัศน์ด้วย เช่น เรื่องอลสรุ่นน้อยกระซิบรัก, เจ้าหนูสิงห์นักเตะ, โตราเอมอนแมวจ้าวปัญญา เป็นต้น การ์ตูนเรื่อง (หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่านิยายภาพ) ที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักจะจบตอนในเล่ม แต่มีหลายเรื่องที่เป็นเรื่องยาว 5 เล่มจบบ้าง 10 เล่มจบบ้าง บางเรื่องมีถึงเล่มที่ 44 (นักรักโลกมายา ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจตีพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2526) บางเรื่องมีกำหนดออกวางตลาดแน่นอน เช่น ราย 10 วัน รายเดือน บางเรื่องวางตลาดไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับการได้รับต้นฉบับตอนใหม่จากประเทศญี่ปุ่นว่าเร็วหรือช้าเพียงใด อีกลักษณะหนึ่งคือ เป็นนิตยสารการ์ตูนที่รวมการ์ตูนเรื่องยาวหลายเรื่องลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ในเล่มเดียวกัน ออก

เป็นรายสัปดาห์, ราย 10 วัน, รายปักษ์, หรือรายเดือน เช่น เดอะซีโร, อนิเมจิคส์, เกมส์, กิฟท์, เลมอน, เฟรนด์, ซิวกังวิคส์ เป็นต้น (พรพนิต พ่างภิญโญ, 2532)

การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ (Comics) นั้นในหนังสือ Collier's Encyclopedia (1965 อ้างถึงใน ไพเราะ เรื่องศิริ, 2523) ได้ให้ความหมายของนิยายภาพว่าเป็น สิ่งตีพิมพ์ เป็นเล่ม เป็นชุด หรือมีการกำหนดออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพชวนขันเป็นเครื่องเ้าในการอ่านอย่างสูง อารมณ์ขันในภาพนั้นมิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมืองส่วนสมพงษ์ ศิริเจริญ กล่าวว่า นิยายภาพคือ การที่ผู้เขียนใช้วิธีลุ่มตุ้ต่าซู่โรงและตัวประกอบในเรื่องขึ้น แล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูนให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคนอื่น ๆ, 2506)

ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ คือการผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ (ส่วนใหญ่เป็นสี่เหลี่ยม) แต่ละกรอบแยกจากกัน และสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลายกรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง ที่ส่วนมากเราจะเรียกกันว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อภาพมาเรียงประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวมากหนึ่งเข้าลักษณะ เป็นการ์ตูนเรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงกลมรอบคำพูดเหนือศีรษะตัวละคร หรือมีการใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟ หมายถึงเกิดความคิดดี ๆ รูปควันดำเหนือศีรษะหมายถึงเกิดอารมณ์ขุ่นมัว (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523)

การดำเนินเนื้อหาและเรื่องราวโดยแบ่งออกเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งออกจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่ก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ ฯลฯ มีการบรรยายเรื่องราวเหตุการณ์สถานที่ด้วยตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง มีบทสนทนาและคำพูดของตัวละครบรรจุอยู่ในวงบอลลูน การ์ตูนเรื่องที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เร้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ (ไพเราะ เรื่องศิริ, 2523)

อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนเรื่อง คือหนังสือที่ดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูนแทนที่จะมีตัวหนังสือบรรยายเป็นหน้า ๆ อย่างหนังสือธรรมดาที่กลายเป็นภาพทั้งหมด คำบรรยายหากจะมีก็เป็นเพียงข้อความสั้น ๆ ให้ความรู้ที่ไหน ส่วนจะทำอะไรอย่างไรนั้นจะบรรยายเป็นคำพูดของตัวละคร ขณะอ่านผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนกับละคร การ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพสีหรือขาวดำก็ได้

กล่าวโดยสรุป การ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ คือการเขียนตัวเลขของสตอรี่บอร์ด และสตอรี่บอร์ดคือ การเขียนตัวเลขของภาพยนตร์ อนึ่งการ์ตูนเรื่องแม้จะเป็นภาพนิ่งอย่างต่อเนื่องแต่สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามได้ด้วยภาพลายเส้นที่งดงาม มุมภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเกือบทุกช่อง (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2527 ค)

หนังสือการ์ตูนในปัจจุบัน มีเนื้อหาหลากหลาย ทั้งรัก โศก ผจญภัย ลึกลับ ภูตผีปิศาจ บางครั้งเป็นเรื่องใกล้ตัวที่อยู่ในความสนใจของเด็กเช่น เรื่องในโรงเรียน ในมหาวิทยาลัย เรื่องซู่สาว เมื่อรวมเข้ากับการเขียนภาพที่ดึงดูดใจ ทำให้การ์ตูนดังกล่าวได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างรวดเร็ว ในเวลาไม่ถึง 15 ปีมีสำนักพิมพ์พิมพ์การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเกิดขึ้นมากมายหลายแห่งได้แก่ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ, มิตรไมตรี, ชูหสสารัน, สยามสปอร์ตฉบับพิเศษ, อุดมศึกษา ฯลฯ

เนื้อหาสาระในหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่น่าวิตกเนื่องจากบางเรื่องเป็นเรื่องแปลกจากต่างประเทศที่ผู้ใหญ่เป็นผู้อ่าน อีกทั้งบางเล่มสอดแทรกเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น ความก้าวร้าวรุนแรง เรื่องเพศ และค่านิยมที่ผิด ๆ แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งเด็กและเยาวชนอาจรับเอาค่านิยมดังกล่าวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้

เด็กและเยาวชนมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ซึ่งจะเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนตามความพึงพอใจของตนและตามแรงจูงใจที่เกิดขึ้นต่าง ๆ กันไปตามปัจเจกบุคคล ได้แก่ เพื่อลดความเครียด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินสนองความอยากรู้อยากเห็น ฯลฯ การอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กนั้นไม่ได้ถูกขัดเขี่ยหรือบังคับให้อ่าน ท่ามกลางสื่อมวลชนและสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ หรือการเล่น เมื่อเด็กเลือกรับสารจากการอ่านหนังสือการ์ตูนแสดงว่าในขณะนั้นเด็กคาดหวังว่าจะได้รับความพึงพอใจจากหนังสือการ์ตูน ซึ่งเมื่ออ่านแล้วอาจได้รับความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจก็ได้ ถ้าหนังสือการ์ตูนจะมีอิทธิพลต่อเยาวชนได้ก็ย่อมเกิดจาก ความแตกต่างของบุคคลทั้งในเรื่องกระบวนการเลือกสรรและความคิดที่มีอยู่ก่อน เป็นปัจจัยสำคัญ (सरररररर คุชชชชช และพัฒนาวดี ชูโต, 2529)

อย่างไรก็ตามลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลได้แก่ อายุ เพศ ระดับรายได้ การศึกษา ที่อยู่ อาศัยในเมืองหรือชนบท และศาสนา ฯลฯ ที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกัน ตามทฤษฎีลำดับชั้นทางสังคม (Social Catagories Theory อ้างถึงใน De Fleur, 1970) บุคคลที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกันมักจะอยู่ในกลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาถึงเด็กและเยาวชนที่เปิดรับสื่อมวลชนประเภท

ต่าง ๆ จะพบว่า การที่เด็กแต่งกายตามวัฒนธรรมตะวันตกโดยดูรูปแบบจากหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร และมีการแต่งกายที่คล้ายคลึงกันเป็นกลุ่ม ๆ ทั้งนี้ เนื่องจากเยาวชนเหล่านั้นอยู่ในวัยเดียวกัน มีระดับการศึกษาเท่า ๆ กัน หรือการที่เด็กชายสนใจเกี่ยวกับการสงครามและการผจญภัยและชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ จะต่างจากเด็กหญิงที่สนใจหนังสือการ์ตูนประเภทนี้น้อยกว่า ทั้งนี้เป็นเพราะความแตกต่างระหว่างเพศ เป็นต้น ฉะนั้นอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนจึงต้องแปรไปตามลำดับชั้นทางสังคมที่ไม่เหมือนกันด้วย

การวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนกับเด็กอายุ 6-16 ปี ในประเทศอังกฤษ พบว่า เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำและความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราร้อยละ 90 (Hildreth, 1958) และ จากการสำรวจการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุระหว่าง 5-10 ปี พบว่า เด็กช่วงอายุ 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด (Schonell, 1961)

Harrison (1981) ได้รวบรวมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนไว้เป็นจำนวนมากที่น่าสนใจได้แก่ การศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กชายและเด็กหญิงที่ถูกควบคุมตัวฐานมีความประพฤติเกเร จำนวน 235 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่มีความประพฤติเกเรพบว่า กลุ่มแรกอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรมและการผจญภัยที่มากกว่ากลุ่มที่ 2 Houlit ให้ข้อสังเกตว่า หนังสือการ์ตูนไม่ได้เป็นต้นเหตุของอาชญากรรม แต่เด็กที่พร้อมจะประพฤติตัวเกเรมีแนวโน้มชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม (Houlit, 1949)

การศึกษาลักษณะการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กโดยการสัมภาษณ์พบว่า ส่วนใหญ่เริ่มอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ที่สนุกสนานก่อน และต่อมาจะอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีอภินิหารวิเศษบุรุษเป็นตัวละคร เด็กที่มีการปรับตัวได้ดีชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง ซูเปอร์แมน มนุษย์ค้างคาว และการผจญภัยปนอาชญากรรมในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะเปลี่ยนมาอ่านการ์ตูนเรื่องที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตจริง ส่วนเด็กที่ปรับตัวได้ด็น้อยกว่า จะยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีอภินิหารวิเศษบุรุษเป็นตัวละครต่อไปเรื่อย ๆ เพราะช่วยให้มีจินตนาการในเรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้ (Wolf และ Fiske, 1949)

เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน Sunday Comics มี "ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัว" พบเป็นอันดับที่ 1 (มากกว่าร้อยละ 30 ของเนื้อหาที่ศึกษา) "อาชญากรรม" รองลงมาเป็นอันดับที่ 2 (ประมาณร้อยละ 17) และจากการศึกษาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1943-1956 พบว่า "ความตลก

ชบชั้น" ถูกใช้มากที่สุด (2 ใน 3) การ "พจนานุกรม" รองลงมา (1 ใน 5) ตัวละครในหนังสือการ์ตูนมีเป้าหมายในการกระทำดังต่อไปนี้คือ เพื่อความเพลิดเพลิน (ร้อยละ 17) แสดงออกถึงพลังและอำนาจ (ร้อยละ 13) เพื่อความรัก (ร้อยละ 12) เพื่อความยุติธรรม (ร้อยละ 11) ในการให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตนนั้น ตัวละครใช้วิธีต่าง ๆ กัน ได้แก่ ทำงาน (ร้อยละ 27) ใช้ไหวพริบ (ร้อยละ 15) ใช้เสน่ห์ (ร้อยละ 13) ใช้ความรุนแรง (ร้อยละ 10) ที่เหลือคือพึ่งพาอาศัยให้ผู้อื่นช่วย ใช้อำนาจ และรอให้โชคมาถึงเอง (Barcus, 1961:1963)

และหน้าที่ของการ์ตูนที่มีต่อผู้ใหญ่พบว่าในกลุ่มผู้ชายที่มีรายได้ต่ำ และมีการศึกษาน้อย การ์ตูนเรื่องจะช่วยให้มีการสนทนากันทางสังคมได้กลุ่มตัวอย่างจำนวนร้อยละ 85 อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำและในจำนวนนี้ร้อยละ 65 ได้นำเอาการ์ตูนที่อ่านมาเป็นหัวข้อการทักทายพูดคุยกันกับผู้ชายคนอื่น ๆ (Bogart, 1964)

การเห็นคนจริงทำพฤติกรรมที่รุนแรงนั้นกระตุ้นให้เกิดความวิตกกังวลซึ่งจะยับยั้งความก้าวร้าวได้ ส่วนการเห็นตัวการ์ตูนที่เป็นต้นแบบทำพฤติกรรมรุนแรงนั้นอาจไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล และนั่นอาจกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบขึ้นได้ (Tannenbaum, 1972: Ekman และคณะ, 1972)

การศึกษาลดติและผลเสียของการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.6-ป.7) ของลวารรณ โฉมเฉลา (2504) พบว่า

1. เด็กชายชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง
2. ทั้งเด็กชายและเด็กหญิงชอบอ่านเรื่องสั้นที่จบในฉบับเดียว
3. เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนโดยดูทั้งรูปภาพและอ่านคำบรรยายไปด้วยพร้อมกันตลอดทั้งเล่ม แต่ถ้าตอนใดมีคำบรรยายยาวๆ เด็กมักจะอ่านข้าม
4. เด็กชายชอบอ่านเรื่องโลดโผน มีการชกต่อยมากที่สุด ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเทพนิยายมากที่สุด
5. เด็กส่วนใหญ่ที่การ์ตูนอ่านโดยเลือกเอง วิธีเลือกหนังสือการ์ตูน เด็กชายพลิกดูข้างในก่อนจึงจะซื้อ ส่วนเด็กหญิงดูชื่อเรื่องที่ตนถูกใจและเป็นเรื่องที่ติดตามอ่าน อย่างไรก็ตามเด็กส่วนใหญ่พลิกดูข้างในหนังสือก่อนแล้วจึงจะซื้อ
6. เด็กชายได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง เมื่อชอบคำพูดบางคำพูดในหนังสือการ์ตูนเด็กชายจะจำและนำมาพูดซ้ำบ่อย ๆ จนติดปาก ส่วนเด็กหญิงจำแต่ไม่นำไปใช้

7. เด็กนักเรียนชั้น ป.6 มักรู้สึกว่าคุณเองหรือเพื่อนสนิทมากเมื่อพูดด้วยศัพท์สะแลงต่าง ๆ ซึ่งจำมาจากหนังสือการ์ตูน
8. เด็กส่วนใหญ่มักสะกดคำภาษาไทย ตามที่พบเห็นจากหนังสือการ์ตูนเสมอ ๆ

ความสนใจและความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับหนังสืออ่านประเภทต่าง ๆ เท่าที่มีอยู่ในท้องตลาด สรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่นักเรียนอ่านและเข้าใจได้ดีที่สุดในหนังสือ 5 ประเภท และจะหาอ่านโดยการขอยืมหรืออ่านจากห้องสมุด ถ้าซื้อเด็กส่วนใหญ่จะนำเงินที่เหลือจากค่าขนมมาซื้อ หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านส่วนมากเป็นประเภทเล่มละ 1 บาท โดยเด็กเป็นผู้เลือกซื้อเอง เด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจลักษณะรูปเล่ม ภาพและคำบรรยายมากนัก แต่รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบก็คือ หนังสือแนวตั้งขนาดเล็ก (13 ซม. x 18 ซม.) เป็นภาพสีวาดแบบลายเส้นตลก ใช้คำบรรยายสั้น ๆ เข้าใจง่าย ตัวหนังสือแบบตัวพิมพ์ชัดเจน แต่การอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กมักไม่ค่อยได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากครู บิดามารดา หรือผู้ปกครอง ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้านต่าง ๆ เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับเพศ อายุ อาชีพของ บิดามารดาหรือผู้ปกครอง และลำดับการเกิด (วงเดือน วรพรไชย, 2519 กระทรวงศึกษาธิการ 2520 ข ย่างใน ขวสี เชื่อมทอง, 2528 ไพเราะ เรืองศิริ, 2523)

ทัศนคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลเขตกรุงเทพมหานครต่อหนังสือการ์ตูน ส่วนใหญ่ชอบการ์ตูนตลกขบขัน และจากการประกวดการวาดภาพของเด็กอายุระดับ 3-11 ปี ของสถาบันเอเชียตะวันออกศึกษา ในหัวข้อ "การ์ตูนที่ฉันชอบ" จำนวนภาพวาดทั้งหมด 213 ภาพ แยกตามแหล่งที่มา ได้ดังนี้

การ์ตูนญี่ปุ่น	152	ภาพ	ร้อยละ	71.36
การ์ตูนฝรั่ง	31	ภาพ	ร้อยละ	14.55
การ์ตูนไทย	13	ภาพ	ร้อยละ	6.10
อื่นๆ	17	ภาพ	ร้อยละ	7.98

จากจำนวนดังกล่าวเห็นได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถครองใจเด็กไทยได้มากกว่าการ์ตูนฝรั่งหรือของไทยหลายเท่า ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดมากที่สุดคือ "โตเรมอน" "อึ๊กคิวซัง" รองลงไป ได้แก่ "นินจาอาโตรี" "หนูน้อยอาราเร่" และ "แดนดินแดนดี" สำหรับการ์ตูนฝรั่งมักจะเป็นการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์ดั๊กส์ ป๊อปปาย ส่วนภาพการ์ตูนไทย ได้แก่ ภาพสุดสาดร (จากภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์) นอกนั้นจะมาจากหนังสือการ์ตูนต่าง ๆ

สำหรับภาพการ์ตูนอื่น ๆ นั้นเป็นการวาดภาพจากความคิดของเด็กเอง (เรื่องสิริ นิษฐ์รัตน์, 2526 สมคิด ปลอดโปร่ง, 2527)

ในปีพ.ศ. 2530 หนังสือพิมพ์เสียงเด็ก ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนยอดนิยมของเด็กพบว่า การ์ตูนที่เด็กทุกคน (ร้อยละ 100) ชอบอ่านคือ หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เพราะหน้าปก สีสดใส อ่านสนุก เข้าใจง่าย การ์ตูนที่นิยมอ่านมากที่สุดคือ นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ชื่อ "ซีโร่" และ "อนิเมจ" ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นชายมากกว่าหญิง ประเภทการ์ตูนที่ชอบอ่าน เด็กชายชอบอ่านเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย ส่วนเด็กหญิงจะอ่านเรื่องทั่ว ๆ ไป

หนังสือการ์ตูนจำนวนมากหลายประเภท ที่ได้รับความนิยมจากเด็กและผู้ใหญ่นักหนังสือการ์ตูนที่ดีจึงมีส่วนที่จะปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน ขณะเดียวกันหนังสือการ์ตูนที่ไม่ดีก็สามารถที่จะสร้างภาพพจน์และค่านิยมที่ไม่ดีให้กับเด็กและเยาวชนได้เช่นกัน ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงควรได้รับความสนใจจากครู ผู้ปกครอง ในการติดตามความสนใจในการอ่าน มีการพูดคุยกับเด็กถึงหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เด็กอ่าน ชี้แนะแนวทางว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี เพื่อให้เด็กรู้จักตัดสินใจได้ด้วยตนเองภายหลัง เด็กจะได้ไม่รับเอาค่านิยมที่ไม่ดีมาจากหนังสือการ์ตูนที่ไม่ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม

4. เด็กกับโทรทัศน์

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนอีกประเภทหนึ่งที่เข้าถึงเด็กจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็กที่อาศัยอยู่ในเมือง โทรทัศน์ให้ทั้งข่าวสาร ความรู้ และความบันเทิงควบคู่กันไป จากการสัมภาษณ์แม่และเด็กอายุ 7 ขวบ และ 10 ขวบ ในกรุงเทพมหานคร (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519) พบว่าเด็กชอบใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์มากกว่าการฟังวิทยุ การดูภาพยนตร์ การอ่านหนังสือซ้ำชั้น การเล่นเกมหรือการเล่นอื่น ๆ แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าทั้งแม่และเด็กชอบดูรายการบันเทิง เช่น ภาพยนตร์และการ์ตูนมากกว่าการดูรายการสารคดีและการศึกษา การที่โทรทัศน์เสนอภาพยนตร์หลากหลายประเภทให้เด็กดูทำให้นักจิตวิทยาสังคมสนใจศึกษาอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก และการศึกษาส่วนมากเน้นที่อิทธิพลต่อความก้าวร้าวของเด็ก เพราะเด็กที่เติบโตขึ้นมาในสังคมจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ได้พบเห็นตัวแบบต่าง ๆ มากมาย ทั้งตัวแบบ (model) ที่เป็นคนจริง ๆ เช่น พ่อแม่ ครู หรือตัวแบบสัญลักษณ์ (symbolic model) เช่น บุคคลที่ปรากฏตามการบอกเล่าต่อ ๆ กันมา บุคคลที่ปรากฏในหนังสือ วรรณคดี และปรากฏผ่านสื่อมวลชนต่าง ๆ ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ และ หนังสือพิมพ์ ตัวแบบเหล่านี้ได้แสดงแบบอย่างให้เด็กเห็นการเผชิญ



กับสถานการณ์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ วิธีการที่ตัวแบบใช้ในการแก้ปัญหา มีหลายวิธี แต่พอจะแยกเป็น 2 วิธีหลัก ๆ คือ วิธีการแก้ปัญหาโดยใช้ความก้าวร้าว และ ไม่ใช้ความก้าวร้าว นักจิตวิทยาสังคมต่างให้ความสนใจศึกษาเรื่องนี้ เพราะตัวแบบต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ทุกคนประสบในชีวิตจริง และงานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งความสำคัญไปที่เด็ก หากตัวแบบที่ก้าวร้าวมีอิทธิพลต่อมนุษย์ก็น่าจะมีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด เพราะเด็กเป็นวัยที่สามารถนำสิ่งที่พบเห็นมาปรับปรุงใช้กับสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ได้มีการแบ่งงานวิจัยเกี่ยวกับการเห็นตัวแบบออกเป็น 3 ระยะคือ ระยะแรกเป็นการวิจัยโดยใช้ตุ๊กตาส้มลูก ระยะที่สองเป็นการทดลองในห้องทดลองและระยะที่สามเป็นการทดลองในสนาม (Baron & Byrne, 1981)

การวิจัยโดยใช้ตุ๊กตาส้มลูก การศึกษาของแบนดูราและคณะ แสดงให้เห็นว่าผู้ใหญ่เป็นตัวแบบแสดงความก้าวร้าวหรือไม่ก้าวร้าว มีผลทำให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้ ต่อมาศึกษาว่าการเป็นตัวแบบผ่านสื่อต่าง ๆ จะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบของเด็กต่างกันอย่างไร โดยให้เด็กนักเรียนระดับอนุบาลเข้าร่วมการทดลองในสถานการณ์หนึ่งจาก 5 สถานการณ์ (Bandura, Ross & Ross, 1961 1963) คือ

1. ตัวแบบจริง เด็กได้เห็นตัวแบบผู้หญิงที่แสดงความก้าวร้าวทั้งทางกายและวาจาต่อตุ๊กตาส้มลูก
2. ตัวแบบภาพยนตร์ เด็กได้เห็นตัวแบบจากภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ถ่ายทำจากตัวแบบจริงในสถานการณ์แรก
3. ตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน เด็กได้เห็นตัวแบบผู้ใหญ่ที่แต่งตัวเป็นการ์ตูนโดยใส่ชุดแมวและสวมหัวแมว แสดงความก้าวร้าวเช่นเดียวกับตัวแบบจริง
4. ตัวแบบไม่ก้าวร้าว เด็กได้เห็นตัวแบบผู้หญิงอยู่ในสถานการณ์ที่มีอุปกรณ์ทุกอย่างครบถ้วนเหมือนตัวแบบจริง แต่ตัวแบบไม่ก้าวร้าวเลือกเล่นกับอุปกรณ์การต่อชิ้นส่วนเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ
5. ไม่มีตัวแบบ เด็กถูกนำมาทดสอบความก้าวร้าวเหมือนเด็กใน 4 สถานการณ์แรก โดยไม่ได้เห็นตัวแบบประเภทใดมาก่อน

เด็กในสถานการณ์ที่มีตัวแบบ 4 สถานการณ์ได้เห็นตัวแบบเล่นกับของเล่นต่าง ๆ ที่มีหลายชนิด เช่น ตุ๊กตาส้มลูก ไม้คล้ายตะลุมพุก ของเล่นสำหรับต่อชิ้นส่วนเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ ได้ เด็กในสถานการณ์ที่เห็นตัวแบบก้าวร้าวทั้ง 3 สถานการณ์เห็นตัวแบบเล่นกับตุ๊กตาส้มลูกในลักษณะที่คาดว่า

เด็กมีโอกาสน้อยมากที่จะเห็นแบบอย่าง เช่นเดียวกันจากที่ใดมาก่อน สิ่งที่ว่าแบบทำก็คือ ชกต๋อย ตุกตาล้มลุก เตะ โยน เอาไม้ตี จับล้มลงแล้วต๋อยจุมพหรือมกับพูดคำก้าวร้าวต่าง ๆ มากมาย เป็นต้น ส่วนเด็กในสภาพการณ์ที่เห็นตัวแบบไม่ก้าวร้าวจะเห็นตัวแบบอยู่ในห้องที่มีอุปกรณ์ทุกอย่างครบถ้วนเหมือนกันกับสภาพการณ์ตัวแบบก้าวร้าว แต่ตัวแบบนั่งเล่นกับของเล่นที่ต่อเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ ได้ โดยไม่หันไปสนใจกับตุกตาล้มลุกเลย

จากนั้นเด็กทั้ง 5 สภาพการณ์ถูกนำไปอีกห้องหนึ่งซึ่งอยู่ห่างจากห้องทดลองห้องแรก ในห้องนี้มีของเล่นหลายชิ้นที่เด็กชอบกันมาก เมื่อเด็กเล่นของเหล่านั้นไปได้ครูเดียวผู้ทำการทดลองก็เข้ามาขัดจังหวะและไม่ให้เล่นของเหล่านั้นเพราะต้องเก็บของเล่นเหล่านั้นให้เด็กคนอื่น การขัดจังหวะนี้ก็เพื่อให้เด็กเกิดความคับข้องใจ อันจะเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากก้าวร้าวมากขึ้น จากนั้นนำเด็กมาอีกห้องหนึ่งปล่อยให้เด็กเล่นของเล่นอย่างเสรี ของเล่นที่จัดไว้ให้เหมือนของเล่นที่มีอยู่ในห้องของตัวแบบ ขณะที่เด็กเล่นของเล่นอยู่นั้นคอยสังเกตผ่านกระจกทางเดียวเพื่อบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้นว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย วาจา หรือเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบตัวแบบหรือพฤติกรรมก้าวร้าวที่ไม่ได้เลียนแบบตัวแบบ

ผลการวิจัยสรุปเป็นประเด็นหลัก 4 ประเด็น

1. ตัวแบบก้าวร้าวทั้งสามประเภท คือ ตัวแบบจริง ตัวแบบภาพยนตร์ และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูนส่งผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบได้มากกว่าการมีตัวแบบไม่ก้าวร้าวหรือการไม่มีตัวแบบ
2. ตัวแบบจริงสอนให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบได้มากกว่าตัวแบบภาพยนตร์และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน
3. ตัวแบบก้าวร้าวทั้ง 3 ประเภท สอนให้เด็กลดความอดกลั้นในการแสดงความก้าวร้าวทั่วไปลง เป็นผลให้เด็กทั้ง 3 สภาพการณ์นี้แสดงความก้าวร้าวโดยส่วนรวมมากกว่าเด็กในอีก 2 สภาพการณ์ แต่ตัวแบบที่แต่งตัวการ์ตูนสอนให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบได้ไม่มากนัก แต่มีผลทำให้เด็กลดความอดกลั้นในการแสดงความก้าวร้าวไม่น้อยกว่าตัวแบบจริงหรือตัวแบบภาพยนตร์
4. ตัวแบบไม่ก้าวร้าว สอนให้เด็กมีความอดกลั้น ระงับความก้าวร้าวไว้ได้มากกว่าการไม่มีตัวแบบ แสดงให้เห็นว่าตัวแบบไม่ก้าวร้าวมีอิทธิพลต่อเด็กได้มากกว่าความคับข้องใจที่เด็กในสภาพการณ์ไม่มีตัวแบบ

ต่อมา Bandura ได้จัดสภาพการณ์เป็นสภาพการณ์ใหญ่ 3 สภาพการณ์ คือ สภาพการณ์ที่เด็กเห็นตัวแบบได้รับรางวัลหลังจากการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว สภาพการณ์ที่เด็กได้เห็นตัวแบบถูกลงโทษหลังจากแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และสภาพการณ์ที่เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแต่ไม่เห็นผลจากการกระทำใด ๆ เกิดขึ้น สภาพการณ์ใหญ่แต่ละสภาพการณ์ยังแบ่งย่อยเป็นสภาพการณ์ของเด็กชายและเด็กหญิง หลังจากเด็กได้เห็นภาพยนตร์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและได้รับผลจากการกระทำต่าง ๆ และทำการทดลองให้เด็กเกิดความคับข้องใจ เช่นเดียวกับครั้งก่อน จนในที่สุดนำเด็กไปปล่อยให้เล่นตามอิสระในห้อง เช่นเดียวกันแล้วคอยสังเกตพฤติกรรมเลียนแบบ โดยมีเป้าหมายหลัก 3 ประการ คือ ประการแรก ต้องการเปรียบเทียบว่าการที่เด็กได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับผลต่างกัน มีผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เลียนแบบต่างกันหรือไม่ ประการที่สอง ต้องการเปรียบเทียบว่าเด็กชายและเด็กหญิงที่เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบต่างกันหรือไม่ และประการที่สามหากเด็กได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้ว ภายหลังเด็กถูกเสนอรางวัลให้ หากสามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบตัวแบบได้ เด็กชายและเด็กหญิงที่ได้เห็นตัวแบบได้รับผลการกระทำต่างกันจากการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวสามารถจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้แตกต่างกันหรือไม่ (Bandura, 1965)

ผลการวิจัยปรากฏให้เห็นประเด็นสำคัญเบื้องต้น 2 ประเด็น คือ

ประเด็นแรก เด็กชายและหญิงที่เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัลแสดงพฤติกรรมเป็นการกระทำที่เลียนแบบเองในระดับสูงสุด รองลงมาได้แก่ เด็กที่เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วไม่มีผลกรรมใดตามมาให้เด็กเห็น และเด็กที่เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วถูกลงโทษมีการกระทำเลียนแบบตัวแบบน้อยที่สุด

ประเด็นที่สอง ในสภาพการณ์ตัวแบบประเภทต่าง ๆ ทั้ง 3 สภาพการณ์ เด็กชายแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบสูงกว่าเด็กหญิงทั้ง 3 สภาพการณ์

ต่อมาได้ทดลองให้เด็กแต่ละคนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบตัวแบบโดยสัญญาว่าจะให้รางวัลสำหรับพฤติกรรมทุกพฤติกรรมที่เด็กแสดงเลียนแบบได้ เพื่อแยกให้เห็นระหว่างการกระทำกับการเรียนรู้ว่า มนุษย์ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่เมื่อได้เห็นการกระทำของตัวแบบอาจจดจำการกระทำนั้นมาแสดงออกเป็นการกระทำของตนเองแตกต่างกันออกไป (ซึ่งการทดลองนี้เห็นได้จากความแตกต่างระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชาย) การจะตรวจสอบว่า เด็กเรียนรู้ลักษณะพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากน้อยเพียงใดจะต้องมีการจูงใจ ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้เสนอรางวัลให้กับเด็ก

เพื่อให้เด็กแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างอิสระเป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ ผลการวิจัยพบว่า เมื่อเด็กชายและหญิงมีรางวัลเป็นสิ่งตอบแทนเด็กสามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบได้มากขึ้นไม่ว่าเด็กจะเห็นตัวแบบได้รับผลจากการกระทำอย่างไรก็ตาม

จากงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เด็กสามารถจะเรียนรู้วิธีแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแบบใหม่ที่เด็กไม่เคยแสดงมาก่อนได้ จากการเห็นตัวแบบทั้งที่เป็นตัวแบบจริงและตัวแบบภาพยนตร์ซึ่งทำให้นักจิตวิทยาบางคนเกรงว่า การปล่อยให้เด็กดูรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาสาระก้าวร้าวมาก อาจเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น

แต่มีข้อโต้แย้งในภายหลังอยู่ 2 ประเด็น

ประการแรก การที่เด็กตีหรือชกต่อยตุ๊กตาล้มลุกโดยไม่มีใครได้รับบาดเจ็บจะเรียกว่าเป็นความก้าวร้าวได้หรือ

ประการที่สอง ภาพยนตร์ที่ใช้ในการวิจัยเป็นภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ที่ฉายจริงทางโทรทัศน์มาก เช่น ไม่มีเค้าโครงเรื่อง เรื่องไม่ได้แสดงสาเหตุที่ทำให้ตัวแบบก้าวร้าว เป็นต้น ข้อวิจารณ์เหล่านี้ส่งผลให้การวิจัยในระยะต่อมาแก้ไขในทางที่ถูกต้อง (Klapper, 1968)

การทดลองในห้องทดลอง นักจิตวิทยาสังคมได้ปรับปรุงการทดลองในระยะนี้ขึ้น 3 ด้านหลักด้วยกันคือ

1. พยายามวัดความก้าวร้าวที่มีต่อคนจริง ๆ แทนที่จะทำกับตุ๊กตาล้มลุก
2. นำเอาภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์จริง ๆ มาใช้ และ
3. เปิดโอกาสให้ผู้ดูภาพยนตร์ได้แสดงความก้าวร้าววิธีอื่นที่แตกต่างไปจากที่ได้เห็น

จากโทรทัศน์โดยตรง (Baron & Byrne, 1977)

ได้ทดลองกับเด็กอายุ 5-6 ขวบ และ 8-9 ขวบ โดยจัดให้เด็กส่วนหนึ่งดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระก้าวร้าวสูง (The Untouchable) และเด็กอีกกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่มีความตื่นเต้นใกล้เคียงกันแต่ไม่มีความก้าวร้าว จากนั้นผู้วิจัยให้เด็กได้มีโอกาสกดปุ่มช่วยเหลือ หรือทำร้ายเด็กอีกคนที่กำลังทำงานอยู่ ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระก้าวร้าวมาก่อน กดปุ่ม ทำร้ายเด็กอีกคนหนึ่งในระดับสูงกว่าเด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระไม่ก้าวร้าว

มีงานวิจัยอื่นอีกหลายเรื่องที่ส่งผลไป ในทิศทางเดียวกัน คือ การได้ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระ ความก้าวร้าวสูง เป็นเหตุให้คนแสดงความก้าวร้าวภายหลังมากกว่าผู้ได้ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระ ไม่ก้าวร้าว แต่ก็ยังมีข้อวิจารณ์ตามมาอีกว่าวิธีการที่ให้คนแสดงความก้าวร้าว เช่น กดปุ่มสีแดง ทำร้ายคนอื่น หรือ กดปุ่มให้ไฟช็อตคนอื่น เป็นวิธีการที่คนโดยทั่วไปไม่ได้มีโอกาสแสดงในชีวิตจริง และภาพยนตร์ที่นำมาฉายจะเหมือนกับภาพยนตร์ที่ฉายจริงทางโทรทัศน์ แต่ก็มักนำมาฉายให้ดูในช่วง เวลาสั้นไม่กี่นาที ซึ่งต่างจากภาพยนตร์ที่ฉายจริงทางโทรทัศน์ซึ่งมักมีความยาวกว่านั้น อีกทั้งการ สังเกตพฤติกรรมก็ทำในเวลาอันสั้น โดยไม่ได้มีการติดตามผลระยะยาว (Liebert & Baron, 1972 ;Baron & Byrne, 1977) การวิจัยต่อมาจึงหันไปทดลองในสนามกันมากขึ้น

การทดลองในสนาม ได้ทดลองกับเด็กชายวัยรุ่นอายุ 14 - 16 ปี นักเรียนโรงเรียน ราษฎร์แห่งหนึ่งในเบลเยียม ให้ดูภาพยนตร์ 2 แบบ คือเด็กกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระ ก้าวร้าวมาก อีกกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระไม่ก้าวร้าว โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มดูภาพยนตร์ วันละเรื่องเป็นเวลา 5 วันติดต่อกัน จากนั้นให้เด็กปฏิบัติตัวตามปกติ โดยมีผู้สังเกตคอยบันทึก พฤติกรรมก้าวร้าวที่เด็กแต่ละกลุ่มแสดงออกมา ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า เด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระก้าวร้าวสูงแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กที่ได้ดูภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาสาระไม่ก้าวร้าว นอกจากนี้เด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระก้าวร้าวสูงแสดงความ ก้าวร้าวหลังดูภาพยนตร์มากกว่าก่อนดูภาพยนตร์ ขณะที่เด็กในกลุ่มที่มีเนื้อหาสาระไม่ก้าวร้าวไม่ได้ แสดงความก้าวร้าวหลังดูภาพยนตร์มากกว่าก่อนดูภาพยนตร์ (Leyens, Camino, Parke, & Berkowitz, 1975)

สรุปได้ว่า การได้พบเห็นตัวแบบที่ก้าวร้าวสามารถมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นโดยเฉพาะผู้พบ เห็นที่เป็นเด็กได้ 3 ด้านคือ

1. การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) ผู้พบเห็นสามารถ เรียนรู้การกระทำในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ตนไม่เคยทำมาก่อน
2. การลดความอดกลั้น ผู้พบเห็นอาจลดความอดกลั้นในการแสดงความก้าวร้าว และแสดงความก้าวร้าวในรูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่เหมือนตัวแบบได้
3. การทำให้เกิดความชินชา หากผู้พบเห็นได้เห็นตัวแบบแสดงความก้าวร้าวบ่อย ๆ อาจทำให้ผู้พบเห็นเกิดความชินชา จนในที่สุดอาจเกิดทรรณะว่าการแสดงความก้าวร้าวหรือ การแก้ปัญหาด้วยความก้าวร้าว เป็นสิ่งที่สามารถปฏิบัติได้โดยทั่วไปเพราะตัวแบบที่หลากหลาย ได้แสดงแบบอย่างให้เด็กดู

กระบวนก่อให้เกิดความชินชานี้ ได้มีการทดลองให้เห็นในห้องทดลองกับเด็กมาแล้ว โดยการคัดเลือกเด็กที่ดูโทรทัศน์มากมากกลุ่มหนึ่ง (ดูสัปดาห์ละ 25 ชั่วโมงหรือมากกว่า) และเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อยอีกกลุ่มหนึ่ง (ดูสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมงหรือน้อยกว่า) ก่อนให้ดูภาพยนตร์ผู้วิจัยใช้เครื่องมือวัดปฏิกิริยาทางอารมณ์ของเด็กทั้งสองกลุ่ม พบว่าอยู่ในเด็กที่ไม่แตกต่างกัน จากนั้นให้เด็กในแต่ละกลุ่มได้ดูภาพยนตร์การชกมวยที่มีการต่อสู้กันอย่างรุนแรงพร้อมกับวัดปฏิกิริยาทางอารมณ์ของเด็กระหว่างดูภาพยนตร์ด้วย ผลปรากฏว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อยมีปฏิกิริยาทางอารมณ์ในระดับสูงกว่าเด็กในกลุ่มดูโทรทัศน์มากอย่างมีนัยสำคัญ ผลนี้แม้ไม่อาจสรุปได้อย่างหนักแน่น เพราะเด็กที่ดูโทรทัศน์น้อยอาจมีลักษณะบางอย่างต่างจากเด็กที่ดูโทรทัศน์มากได้ แต่ผลก็ชี้ไปในทิศทางที่ว่า การได้พบเห็นการแสดงความก้าวร้าวบ่อย ๆ อาจทำให้เด็กลดปฏิกิริยาทางอารมณ์ต่อการแสดงความก้าวร้าวลง และอาจแสดงความก้าวร้าวด้วยตนเองได้ง่ายขึ้น (Cline, Croft, & Courrier, 1973)

จะเห็นว่างานวิจัยดังกล่าวข้างต้นล้วนแล้วแต่มีผลไปในทางการดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระแสดงความก้าวร้าวสูงมีผลทำให้เด็กแสดงความก้าวร้าวสูงขึ้น แต่มีงานวิจัยบางงานที่ได้ผลต่างออกไป เช่น พบว่า เด็กชายที่ได้ดูรายการก้าวร้าวทางโทรทัศน์เสมอ ๆ กลับแสดงความก้าวรำน้อยกว่าเด็กที่ได้ดูรายการไม่ก้าวร้าว และการดูภาพยนตร์ที่แสดงพฤติกรรมเป็นปฏิปักษ์ต่อสังคม (antisocial behavior) เช่น การขโมยเงินจากกล่องรับบริจาค หรือการโทรคั่นที่ไปต่อว่าผู้รับบริจาคเงินการกุศลไม่ได้ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมดังกล่าวมากไปกว่าผู้ที่ไม่ได้ดูรายการที่แสดงพฤติกรรมที่กล่าวถึง (Feshbach & Singer, 1971 ; Milgram & Shotland, 1973)

ในสหรัฐอเมริกา เห็นเรื่องนี้เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากต่อเด็กในสังคม จึงได้มีการตั้งกรรมการขึ้นมาศึกษาเรื่องนี้ถึง 2 ชุด ชุดแรกรายงานผลออกมาในปี 1969 สรุปความเห็นว่าการได้ดูพฤติกรรมก้าวร้าวทางโทรทัศน์บ่อย ๆ มีผลเลวร้ายต่อลักษณะนิสัยและทัศนคติของคน ความก้าวร้าวทางโทรทัศน์ส่งเสริมให้มีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว สนับสนุนให้บุคคลมีจริยธรรมกับค่านิยมทางสังคมต่อความก้าวร้าวรุนแรงในชีวิตประจำวันในลักษณะที่ไม่อาจเป็นที่ยอมรับได้ในวงสังคมที่เจริญแล้ว (National Commission on the Causes and Prevention of Violence, 1969)

กรรมการชุดที่สองได้ข้อสรุปที่อ่อนลงไปมากกว่า มีสิ่งชี้แนะเบื้องต้นที่บ่งว่าการดูรายการก้าวร้าวทางโทรทัศน์ มีความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลกับพฤติกรรมก้าวร้าว ความสัมพันธ์ดังกล่าวมีเฉพาะกับเด็กบางคน (เด็กที่มีแนวโน้มจะก้าวร้าวอยู่แล้ว) และความสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นใน

สภาพแวดล้อมบางประเภทเท่านั้น (Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior, 1972)

รายงานทั้งสองต่างได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่า รายงานแรกส่วนใหญ่อ้างและสรุปจากหลักฐานทางอ้อมและงานวิจัยจากการทดลองในห้องทดลองเป็นส่วนมาก (Wrightsmen, 1977) ส่วนรายงานที่สองก็ถูกวิจารณ์ว่า เป็นการประมาทผลของโทรทัศน์ต่อความก้าวร้าวต่ำกว่าความเป็นจริง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสมาชิกบางคนในคณะกรรมการในชุดที่สองนี้เป็นผู้แทนของบริษัทโทรทัศน์จึงไม่อาจเชื่อได้ว่าผลสรุปจะออกมาอย่างเป็นกลาง (Freedman, Sears & Carlsmith, 1978)

ในประเทศไทย รายการโทรทัศน์ที่เด็กได้ดูอาจแตกต่างจากลักษณะรายการโทรทัศน์ที่เด็กในสังคมอเมริกันดูในบางด้าน เช่น โทรทัศน์ไทยมีทั้งภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์จีน ภาพยนตร์ญี่ปุ่น และภาพยนตร์การ์ตูน โทรทัศน์ไทยมีการงดออกอากาศระหว่าง 18.30 น. ถึง 20.00 น. (ในบางสถานี) เพื่อสงวนพลังงาน และโทรทัศน์มีการจำกัดรายการที่จะเสนอในช่วงที่ผู้ดูดูกันมากที่สุด แต่ในด้านที่คล้ายกันก็มีการบรรจุเนื้อหาสาระความก้าวร้าวต่าง ๆ ไว้ในรายการไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดที่กล่าวมาแล้ว จึงเป็นสิ่งที่น่าคิดในเรื่องนี้มากพอสมควร

จากการศึกษาพฤติกรรมการดูโทรทัศน์ของคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ช่วยให้ทราบความนิยมรายการประเภทต่าง ๆ และความรู้สึกเกี่ยวกับการดูโทรทัศน์ โดยได้ทำการสัมภาษณ์เด็กจำนวน 200 คน และมารดา 200 คน ที่มาจากรอบครัวซึ่งมีสถานภาพทางเศรษฐกิจสังคมในระดับที่ต่างกัน ผลการสัมภาษณ์บางด้านมีว่า เด็กชอบใช้เวลาว่างส่วนมากดูโทรทัศน์มากกว่าทำสิ่งอื่นใด เด็กชายชอบดูภาพยนตร์ญี่ปุ่นมากที่สุด (ขณะนั้นภาพยนตร์จีนยังมีฉายทางโทรทัศน์ไม่มาก) แต่เด็กหญิงชอบดูภาพยนตร์ไทยมากที่สุด ต่อคำถามที่ว่าเหตุการณ์ที่เห็นในโทรทัศน์อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้หรือไม่ เด็กชายประมาณร้อยละ 27 ตอบว่าเกิดขึ้นได้ ขณะที่เด็กหญิงประมาณร้อยละ 41 ตอบเช่นเดียวกันซึ่งผู้วิจัยได้ให้ข้อสังเกตว่า อาจเป็นเพราะเด็กชายชอบดูภาพยนตร์ญี่ปุ่นซึ่งมีความเหนือธรรมชาติอยู่มาก ขณะที่เด็กหญิงชอบดูภาพยนตร์ไทยซึ่งความเป็นไปเหมือนชีวิตแบบไทย ๆ มากกว่า และที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคือ ข้อมูลไม่อาจบอกได้แน่ชัดว่าเด็กนำสิ่งที่ได้เห็นจากจอโทรทัศน์ไปใช้ในชีวิตจริงหรือไม่ แต่มารดาของเด็กชายระบุว่าบุตรมีการเลียนแบบความผาดโผนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ในขณะที่ข้อมูลการสัมภาษณ์เด็กไม่ยืนยันการสังเกตของมารดา โดยส่วนรวมงานวิจัยนี้ให้ภาพกว้าง ๆ เกี่ยวกับแบบแผนการดูโทรทัศน์ของเด็ก แต่ปัจจุบันลักษณะรายการโทรทัศน์ได้เปลี่ยนแปลงไปมาก ภาพยนตร์จีนทั้งเงินสากลและเงินกำลังภายในได้เข้า

มาบิตบาทในวงการโทรทัศน์ไทยมาก จึงทำให้สิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปจากที่คณะนิเทศศาสตร์ เคยรายงานไว้ไปมาก (สุกัญญา ตีระวนิช, 2518)

ในยุคที่ภาพยนตร์เงินกำลังภายในกำลังเฟื่องฟูในประเทศไทยนี้ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเด็กอย่างมาก แต่จะทำให้เด็กก้าวร้าวเพิ่มขึ้นหรือไม่ยังไม่หลักฐานสนับสนุนโดยตรงซึ่งการดูภาพยนตร์ประเภทนี้ให้เกิดประโยชน์ผู้ใหญ่ควรชี้ให้เด็กเห็นผลดีของการทำดีและผลร้าย ของการทำชั่วของตัวละครทุกครั้งที่มีโอกาส (ธีระพร อุวรรณโณ, 2523)

ที่กล่าวมาข้างต้นเน้นอิทธิพลของภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก อย่างไรก็ตามโทรทัศน์ไม่ใช่จะให้แต่สิ่งไม่ดีต่อเด็ก รายการที่ให้ประโยชน์กับเด็กก็มีไม่น้อยเช่นกัน

5. เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกกันว่าวิดีโอเกม เป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็กเพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับการเล่นแล้วยังได้มีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญา เสริมทักษะและความถนัดได้อีก เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำยกลที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์ เข้าแก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทางคณิตศาสตร์หรือศัพท์ภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับการกีฬา เช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ จะมีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะให้มีพิเศษไม่มีภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก

ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวยที่มี ไมค์ ไทสัน เงินหลง บรูซลี ฯลฯ หรือเกมสงครามที่ต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศไปจนกระทั่งถึงอวกาศ ที่ใช้ปืนแสงเลเซอร์ยิงต่อสู้และเกมผจญภัยอย่าง Super Mario กลับได้รับความนิยมและติดตลาดมาก เพราะผู้เล่นได้รับความสนุกสนานกับการยิงต่อสู้กลับไปกลับมาในบทบาทของพระเอก

เด็กเห็นภาพพจน์เกี่ยวกับสงคราม การฆ่าฟันเป็นเกมที่สนุกสนานได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเด็กส่วนใหญ่สับสนแยกแยะไม่ออกว่าความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร บรรดาเด็ก ๆ ต่างชื่นชอบความรุนแรงของเกมเพราะ ได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง ถ้าหากเป็นการดูทีวีหรือภาพยนตร์ก็ได้แต่นั่งมองอยู่ห่าง ๆ และคอยเอาใจช่วย แต่ในเกมคอมพิวเตอร์เขาเป็นพระเอกและเป็นพระเอกที่ไม่ตายเพราะถ้าหากพลาดก็สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ โดยขณะที่เล่นจะมีแสง เสียงประกอบให้เกือบเหมือนจริงสร้างความเข้าใจให้กับผู้เล่นจนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ทั้งหมดนี้ทำให้เด็กเห็นว่า การทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้กำลัง และอาวุธต่าง ๆ เป็นสิ่งถูกต้องที่สังคมยอมรับ

เด็กจึงมีภาพพจน์ที่ผิด ๆ ว่าสงครามหรือการฆ่าฟันเป็นเกมและเล่นที่สนุกสนาน พระเอกมีหน้าที่ฆ่าศัตรูอย่างเดียว เด็กอาจนำความคิดนี้มาเป็นบรรทัดฐานของตนว่า ถ้าหากทำร้ายผู้อื่นก็จะชนะและถูกต้องเสมอไป ส่วนเกมผจญภัยมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความชั่วร้ายของซาตานและแนวจินตนาการแบบนิยายวิทยาศาสตร์ เนื้อหาของเกมมักแสดงให้เห็นว่ามีอำนาจชั่วร้ายหวังจะครองโลก จึงต้องเป็นหน้าที่ของพระเอกที่จะต้องช่วยโลก สำหรับเกมกีฬาแม้มีเนื้อหาไม่รุนแรง แต่ไม่ดึงดูดความสนใจ ปัจจุบันไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีเนื้อหาอย่างไร ต่างเพิ่มความละเอียดก่อนสลับซับซ้อนให้เหมือนจริงมากขึ้นทั้งภาพและเสียง มีเงื่อนไขให้แก้ปัญหาและทำคะแนนได้ยากยิ่งท้าทายความสามารถของผู้เล่นและอยู่ในตลาดได้นาน

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อตัวขึ้นเหนือความคิดจิตใจของเด็กเป็นเวลานานจนก่อให้เกิดความงุนงงและสับสน กลุ่มที่ร่วมมือกันระหว่างชาติเพื่อต่อต้านสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหารุนแรง (International Coalition Against Violent Entertainment (ICAVE)) ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างจริงจัง ซึ่งจากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE พบว่าแม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิด พฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบี่ยงเบนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบมาจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม แม้ว่าจะต้องใช้ความรุนแรงเข้าทำหั่นฆ่าฟันกับก็ตามกลับเห็นเป็นสิ่งที่ถูกต้องและชอบธรรม ซึ่งจากการสำรวจวิดีโอเกม 95 เรื่อง พบว่าเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามมีจำนวนร้อยละ 58 และเกมที่เน้นความรุนแรงดุเดือดมีถึงร้อยละ 93

รศ.น.พ.อัมพล สุอำพัน หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็กโรงพยาบาลจุฬาฯ กล่าวว่าการเล่นวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย แต่การที่จะบอกว่ามีผลดีมากกว่าหรือมีผลเสียมากกว่านั้นต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นที่เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่นและที่ตัวของผู้เล่น หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง พ่อแม่ลูก ฯลฯ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ถ้าเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมที่จะช่วยสร้างสรรค์ และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะกับตัว และอายุของผู้เล่นภายในเวลาจำกัด แต่ถ้าเล่นทั้งวันตั้งแต่เช้าจรดเย็นทุกวันไม่ทำอะไรจะเกิดผลกระทบอย่างมากมาย การเล่นเกมจะทำให้เกิด ความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ แต่การที่ต้องนั่งเล่นนาน ๆ หน้าจอ นอกจากจะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาต้องทำงานหนักแล้ว การนั่งโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อล้า มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย

ผลทางด้านอารมณ์และสังคม นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย หรือหากได้เล่นกันเป็นกลุ่มผลดีกันเล่น นอกจากจะทำให้เด็กรู้จักการรับภาระให้แล้วยังช่วยให้การพัฒนาทางด้านสังคมดีขึ้นไปอีก

ผลที่มีต่อสติปัญญา แม้จะช่วยเสริมสร้างทักษะสติปัญญาบ้างก็ตามแต่การมุ่งมั่นที่จะเล่นอย่างเดียวยังทำให้เด็กไม่สนใจการเรียนอีกทั้งสติปัญญาไม่พัฒนา ในขณะที่สติปัญญาของคนอื่นงอกเงยอยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไป แต่ทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาจึงช้ากว่าคนอื่น ๆ

สาเหตุที่เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์กันงอมแงม เพราะความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วเกินความคาดฝันของหลาย ๆ คนจะตามทัน จากยุคที่เคยใช้วัสดุพื้นบ้านหรือพลาสติกสีสนัดไสธรรมดาที่หันมาใช้เอากลไกทางวิทยาศาสตร์ใส่เข้าไปให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับเกม อีกทั้งสังคมยุคปัจจุบันสนามเด็กเล่นมีน้อยลง และพ่อแม่ไม่ยอมให้ลูกออกไปเล่นนอกบ้านเนื่องจากเกรงกลัวภัยสังคมในเมืองกรุงจึงหาของเล่นมาให้ลูกเล่นที่บ้าน รวมทั้งบริษัทผู้ผลิตได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยธรรมชาติของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมาเป็นอย่างดี รู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเครื่องเล่นให้มึเนื้อหาสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งแน่ใจว่าเมื่อเด็กได้เล่นแล้วจะติดโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะมีกับตัวผู้เล่น

กลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์แห่งสหรัฐอเมริกา (National Coalition on Television Violence (NCTV)) เปรียบเทียบระดับความรุนแรงในหมู่เกมคอมพิวเตอร์เฉพาะที่มีจำหน่ายในประเทศไทยได้ดังนี้

เกมคอมพิวเตอร์เนื้อหาระดับ G (สมควรเล่นได้)

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1. Donkey Kong Jr.Math | 6. Soccer |
| 2. Pinball | 7. Ten Yard Fight |
| 3. Baseball | 8. Tennis |
| 4. Family Fun Fitness | 9. Volleyball |
| 5. Golf | 10. Winter Games |

เกมคอมพิวเตอร์เนื้อหาระดับ RV (ไม่สมควรให้เด็กเล่น)

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Ballon Fight | 5. Karnov |
| 2. Super Mario Bros.2 | 6. Super Mario Bros. |
| 3. Duck Hunt | 7. Excitebike |
| 4. Mach Rider | |

เกมคอมพิวเตอร์เนื้อหาระดับ R-13 (ไม่สมควรให้เด็กเล่น)

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1. Cloud Clu Clu Land | 4. Donkey Kong 3 |
| 2. Ice Climber | 5. Popeye |
| 3. Burgertime | |

เกมคอมพิวเตอร์เนื้อหาระดับ XV (ไม่สมควรให้เด็กเล่นอย่างเด็ดขาด)

1. 1942 : Dogfights over the Pacific
2. Arkanoid
3. Commando : Section Z
4. Contra
5. Deadly Tower
6. Double Dragon
7. Goonies, II
8. Gradius

9. Ikari Warriors : Masters of Destruction
10. Kung Fu
11. Legend of Zelda
12. Rambo
13. Skykid
14. Solomon' s Key
15. Sqoon
16. Starforce
17. Tiger Heli
18. Top Gun
19. Urban Champion
20. Zelda II : The Adventures of Link
21. Elevator Action
22. Wild Gunman
23. Karate Ghamp
24. Mike Tyson's punch - out
25. Pro Wretiing
26. Tag Team Wrestling



หมายเหตุ :	G	หมายถึง	เกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนมากมักเป็นพวกกีฬา
	RV	หมายถึง	เนื้อหาของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าว แต่ยังไม่ถึงขั้นรุนแรง
	R-13	หมายถึง	เกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง อาจมีอันตราย ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้ บางทีมีเนื้อหาต่อต้านสังคมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม
	XV	หมายถึง	เกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นให้มีความก้าวร้าวสูงขึ้น

เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดแบ่งระดับความรุนแรง ใช้เกณฑ์เดียวกับภาพยนตร์แต่มีข้อแตกต่างกันที่ภาพยนตร์แบ่งระดับให้เหมาะสมกับอายุผู้ชม ส่วนเกมคอมพิวเตอร์แบ่งเพื่อดูว่าเนื้อหาใดรุนแรงก็ไม่สมควรให้เด็กเล่นเลย

ปัจจุบันการต่อต้านการเล่นเกมนิวเตอร์เพิ่มขึ้นมาก แต่ไม่ได้ทำให้การเล่นของเด็กลดน้อยลง เห็นได้ตามห้างสรรพสินค้าเกือบทุกแห่งมีเด็กเล็กจนถึงวัยรุ่นเข้าคิวกันแน่นเพื่อให้ได้เข้าเครื่องเล่นเกม แม้ว่าต้องอดขนม หนีโรงเรียน ขโมยเงินพ่อแม่ เพื่อให้ได้เล่นเกมเพียงไม่กี่นาที เด็กที่มีเครื่องเล่นอยู่บ้านก็หมกมุ่นกับการเล่น ละเลยในสิ่งที่ควรจะทำโดยขาดการดูแลเอาใจใส่เท่าที่ควร

หากเด็กรู้จักเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้อยู่ในเวลาที่จำกัด เลือกประเภทของเกมเหมาะสมกับอายุ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่ไม่น่ากลัวแต่อย่างใด และหากนักวิชาการคอมพิวเตอร์ของไทยร่วมมือกันผลิตเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ เสริมทักษะ เหมาะกับจริยธรรมและวัฒนธรรมอย่างไทย ๆ และรัฐบาลหันมาควบคุมประเภทของเกมชี้ให้เห็นเด่นชัดว่า เกมใดเด็กควรเล่นไม่ควรเล่น เกมคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นเครื่องเล่นที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตรึงเครียดและส่งเสริมสติปัญญาของผู้เล่นอีกด้วย

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาทั้งหมด ผมจะแสดงให้เห็นว่าความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร แต่จะสัมพันธ์กันอย่างไรหรือลักษณะใดนั้นยังไม่มีคำตอบ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ว่ามีความสัมพันธ์กันในลักษณะใด