

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) การเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงของเยาวชน 2) พฤติกรรมก้าวร้าว ของเยาวชน 3) สื่อที่มีผลต่อความก้าวร้าว ของเยาวชน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จำนวน 12 คน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดย วิธีพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มตัวอย่าง มีอายุระหว่าง 14–18 ปี มีการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ลักษณะครอบครัวมีทั้งอยู่กับพ่อแม่ ครอบครัวแตกแยก และอยู่คนเดียวตามลำพัง ส่วนใหญ่จะรวมกลุ่มทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ มีฐานความผิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของเยาวชน ได้แก่ ฐานความผิดเกี่ยวกับการลักทรัพย์ ฐานความผิดเกี่ยวกับการทำร้ายชีวิตและร่างกาย และฐานความผิดเกี่ยวกับเพศ มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงจากสื่อมวลชน ได้แก่ ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ เกม และสื่อบุคคล ได้แก่ เพื่อน และสมาชิกในครอบครัว เนื้อหาในการเปิดรับสื่อส่วนใหญ่จะเป็นประเภทการต่อสู้ การใช้กำลัง ขว้ออาชญากรรม ฆาตกรรม เหตุผลที่เปิดรับได้แก่เพื่อความผ่อนคลาย การตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น และการเข้ากลุ่มเพื่อน โดยเพื่อนจะเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเปิดรับสื่อและสารที่มีเนื้อหารุนแรง

สาเหตุที่ทำให้เยาวชนแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวต่อบุคคลอื่นจะเกี่ยวข้องกับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่โดยปัจจัยจากภายนอก คือพฤติกรรมความก้าวร้าวของบุคคลอื่นที่ส่งผลกระทบมาสู่เพื่อนและตน จึงแสดงพฤติกรรมความก้าวร้าวได้ตอบกลับไป ส่วนอีกปัจจัยหนึ่งคือปัจจัยภายในกลุ่ม ได้แก่ ค่านิยม เจตคติ ความเชื่อของกลุ่ม เช่น ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและกับหญิงอื่นที่ไม่ใช่คู่ของตน โดยวิธีการที่เรียกว่าการสะสมแค้น เพื่อแข่งขันกันภายในกลุ่มของตน

สื่อที่มีอิทธิพลต่อความก้าวร้าวของเยาวชนในชั้นรับรู้ ชั้นสนใจ ชั้นประเมิน ได้แก่ สื่อบุคคล คือ เพื่อน และในชั้นตัดสินใจมีอิทธิพลมาจากตนเอง

เนื้อหาของสื่อที่มีผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชนพบว่า ในชั้นรับรู้ คือ เนื้อหาเกี่ยวกับการฆาตกรรม การก่ออาชญากรรม การต่อสู้ระหว่างกลุ่ม และการกระทำทางเพศส่วนชั้นสนใจ มีเนื้อหาของสื่อ คือ วิธีการในการฆาตกรรม การก่ออาชญากรรม และวิธีการต่อสู้ อาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ รูปแบบของการกระทำทางเพศ ส่วนชั้นประเมิน มีเนื้อหาของสื่อ คือ ค่านิยมของกลุ่มเพื่อน ในเรื่องของความรุนแรง ก้าวร้าว การกระทำทางเพศของเพื่อนภายในกลุ่ม และการปลุกฝังความรุนแรง จากครอบครัว ส่วนชั้นตัดสินใจ มีเนื้อหาของสื่อ คือ การชักชวนจากเพื่อนในกลุ่ม และแรงขับภายในของตนเอง เช่น การตั้งแค้นภัยพวกเดียวกัน และการแสดงถึงการมีเพศสัมพันธ์

วิธีการนำเสนอของสื่อที่มีผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชน พบว่าในชั้นรับรู้ คือ ภาพข่าว และเรื่องราวการฆาตกรรม การนำเสนอภาพความก้าวร้าว รุนแรง และภาพการกระทำทางเพศ ชั้นสนใจ วิธีการนำเสนอของสื่อ คือ เพื่อนชักชวนให้ดูสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงและก้าวร้าว จนเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ก้าวร้าวและรุนแรงภายในกลุ่ม และนำไปสู่การแสดงออกถึงพฤติกรรมร่วมกันของกลุ่ม ชั้นประเมินทางเลือก คือ การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และการกระทำทางเพศ โดยเพื่อนภายในกลุ่ม และชั้นตัดสินใจ วิธีการนำเสนอของสื่อ คือ การกระตุ้นให้กระทำด้วยการยุยงส่งเสริม หรือชักชวนจากเพื่อนภายในกลุ่ม และแรงกระตุ้นจากเหตุการณ์ รวมทั้งแรงเสริมจากสภาพแวดล้อม ขณะลงมือกระทำ เช่น การด่าทอ และทำร้ายจากฝ่ายตรงข้าม

The objectives of this qualitative study were to investigate the following :
 1) exposure to media presenting violent content of the youth 2) aggressive behavior of the youth ; and media effecting aggressive behavior of the youth. Informants in this study consisted of 12 youth in the centre obtained by purposive random sampling. A set of interview schedules was used for data collection. Obtained data were analyzed by using descriptive method.

Results of the study showed that the informants were 14 – 18 years old. Their educational attainment were from fourth year elementary school to lower secondary school. Some of them used to stay with their parents whereas others were from a broken-home family or staying alone. Most of the informants participated in activities with their friends. They were arrested because of the following : 1) property stealing ; 2) life and body harassment ; and 3) sexual harassment. The informants perceived violent content through movies, TV soap operas, games, friends, and family members. Most violent content were in the forms of fighting, criminal news, and killing. They perceived violent content because of curiosity and friend grouping. Friends were found to be an important factor which led to violent content perception.

The cause of aggressive behavior of the in formants was external factor which mostly with their friends. The was the aggressive of others affecting friends and themselves. Therefore, they performed aggressive behavior in response. The following were also found to be important factors : social value , attitude , and belief of the youth such as sexual intercourse.

Personal media having an influence towards aggressive behavior of the youth in the stages of perception, interest, and evaluation were friends and the informants themselves in the stage of decision-making.

For content of media effecting the aggression of the youths, the following were found : the awareness stage – content about murder, fighting between groups, and sexual harassment ; the interesting stage-content about methods of murder, crime committing, method of fighting, weapons used for fighting, and form of sexual harassment; evaluation stage-content about value of friend group, violence and aggression, sexual harassment of friends within their group, and family violence instillment; decision-making stage-content about friend pursuation and internal drive such as gang establishment, group fighting and sex intercourse showing.

With regards to the presentation method having an effect on the aggression of youths, it was found, the following were found : the awareness stage-news pictures and stories about the murder, presentation of pictures about aggression and violence, pictures about sexual harassment; the interesting stage-method of presentation, that was, pursuation of friends to perceive violence or aggression content leading to the occurrence of aggression and violence in their groups; alterative evaluation stage-showing of aggressive behavior and sexual harassment by friends within their group; decision-making stage the stimulation to commit mistakes by friends in their group and occurred situations as well as environmental reinforcement such as opponent cursing and challenging.