

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กและเยาวชนมีความสำคัญยิ่งต่อประเทศชาติ เนื่องจากเป็นความหวังใหม่ของสังคมเป็นวัยที่มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและสติปัญญา ทั้งยังเป็นวัยที่กำลังจะก้าวสู่ตลาดแรงงานเพื่อเพิ่มผลผลิตมากขึ้น และเป็นมันสมองของชาติ เด็กและเยาวชน เป็นวัยที่มีศักยภาพเหมาะสมที่สมควรได้รับการพัฒนาให้เป็นพลังของชาติที่จะต้องรับสืบทอดและรับภาระกิจในการพัฒนาประเทศ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม ความมั่นคงปลอดภัยให้เจริญก้าวหน้าต่อไป หากเด็กและเยาวชน ถูกปล่อยปละละเลย เท่ากับว่าสังคมต้องสูญเสียอนาคตที่ดีของชาติไป และสังคมนั้นอาจประสบกับความยุ่งยากและความหายนะได้ (วินิรณี ทศนะเทพ อ้างใน ศิราณี พูลุฒิ, 2543 : 1) สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเด็กให้เป็นคนที่มีวุฒิภาวะ และพัฒนาการต่างๆที่ดีเพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติต่อไป ดังนั้นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ต้องเอาใจใส่ ลูก ๆ ของตนถ้าพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง ไม่เอาใจใส่เด็ก อาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้

สุชา จันทน์เอมและสุรางค์ จันทน์เอม (2519 : 174-175) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมของเด็กดังนี้ ทศนคติและพฤติกรรมของเด็กส่วนใหญ่ ได้รับอิทธิพลมาจากครอบครัวของเด็กทั้งสิ้น ทั้งนี้เนื่องจากครอบครัวเป็นสถาบันแห่งแรกที่สร้างทัศนคติของเด็กต่อบุคคลต่อสิ่งของและต่อชีวิต ดังนั้นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวจะเป็นเครื่องกำหนดแบบแผนพฤติกรรมของเด็ก มีผู้กล่าวว่า เด็กที่มีปัญหานั้น มักจะมาจากครอบครัวที่พ่อแม่มีปัญหา และการแสดงออกต่างๆ ของเด็กจะชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของบุคคลภายในครอบครัวได้เป็นอย่างดี กล่าวกันว่า ถ้าความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไม่ดี หรือเป็นไปอย่างไม่ราบรื่น อาจทำให้เด็กเป็นโรคประสาทและเป็นเด็กพาลเกรได้

การอบรมเลี้ยงดูมีความสำคัญต่อพฤติกรรมต่างๆของเด็ก แต่ในปัจจุบันเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวของเขาเองเช่น กลุ่มเพื่อน สื่อต่างๆ ฯลฯ ซึ่งพฤติกรรมของเด็กบางอย่างที่แสดงออกมานั้นอาจ เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับสถานที่หรือวัยของเด็กเอง ซึ่งลักษณะพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กนั้น จิตรา วสุวานิช และคณะ (2522 : 127) หมายถึงพฤติกรรมที่ทำให้เด็กมีการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม หรือชีวิตภายนอกได้ลำบากยังเป็น

พฤติกรรมที่ทำให้เด็กขาดความสุขในเวลานั้นหรือในเวลาต่อมาเป็นพฤติกรรมที่ทำให้เด็กมีสภาพเลวลงทุกที แม้จะช่วยเหลือก็ยังปรับปรุงตนเองไม่ได้ หรือพฤติกรรมที่หนักใจ หรือขัดต่อบุคคลและสภาพแวดล้อมด้วย ส่วนสุชา จันทน์เอมและสุรางค์ จันทน์เอม (2519 : 169) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กว่า พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกมานั้นทำให้เด็กขาดความสุขในขณะนั้น หรือในเวลาต่อไปเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กปรับปรุงตัวต่อชีวิตภายหลังได้ลำบาก และพฤติกรรมนั้น เป็นที่หนักใจแก่พ่อแม่หรือผู้ที่อบรมเลี้ยงดูเด็ก ซึ่งพฤติกรรมที่จัดว่าเป็นปัญหาของเด็ก ได้แก่พฤติกรรมดังนี้ การขบถาย ความก้าวร้าว นิสยสกลปรก ความไม่ซื่อสัตย์ ไม่มีความมั่นใจในตนเอง การเก็บตัวและการถอยหนี

พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กเป็นเหตุสร้างความเดือดร้อนวุ่นวายทั้งแก่ตนเอง บุคคลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนสิ่งแวดล้อม ปัจจุบันโลกกำลังประสบปัญหากับความก้าวร้าวในรูปแบบอาชญากรรมประเภทต่างๆ เช่นการฆ่าข่มขืน ชิงทรัพย์ สภากลัฏคมไทย ปรับเปลี่ยนจากภาคเกษตรกรรมเป็นภาคอุตสาหกรรม การแข่งขันทางเศรษฐกิจเป็นเหตุให้ครอบครัวยึดความสำคัญของการหาเงิน การแสวงหาทรัพย์สิ่งของทางรูปธรรมมากขึ้น มากกว่าความสำคัญทางด้านจิตใจ การขาดความอบอุ่นในครอบครัว ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนได้ง่าย สุขภาพทรุดโทรม การปรับตัวลำบาก เกิดความคับข้องใจ ซึ่งเป็นผลให้บุคคลแสดงออกมาในลักษณะของความก้าวร้าวออกมา (ศราวดี จันยา, 2541 : 2)

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2526 : 282) ได้กล่าวถึงแนวคิดของบุคคลต่างๆ และความสำคัญของการเลี้ยงดูเด็กดังนี้

รูสโซ (Rousseau) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กเปรียบเหมือนผ้าขาวบริสุทธิ์ ที่ผู้ใหญ่จะแต่งแต้มสีอะไรลงไปก็จะได้จะทำให้ผ้าขาวบริสุทธิ์กลายเป็นผ้าที่มีลวดลายสวยงามวิจิตรก็ได้ หรือจะทำให้กลายเป็นผ้าที่เลอะเทอะ มัวหมองอย่างไรก็ได้เช่นกัน ซึ่งรูสโซมีความเชื่อมั่นในธรรมชาติในการแสดงออกของเด็ก และถือว่าการกระทำต่าง ๆ ของเด็กนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ผิดศีลธรรม จากแนวคิดของรูสโซนี้เราจะเห็นได้ว่า พ่อแม่มีความสำคัญในการเลี้ยงดูเด็กในด้านที่ว่าพ่อแม่เป็นบุคคลที่ใกล้ชิดที่สุดที่จะหล่อหลอมให้เด็กเติบโตขึ้น มาเป็นคนที่มีบุคลิกภาพอย่างไรก็ได้

นีลล์ (Neill) ผู้ก่อตั้งโรงเรียนเสรีภาพ ที่ซัมเมอร์ฮิลล์ ประเทศอังกฤษกล่าวว่า “พ่อแม่มักคิดว่าพ่อแม่คือพระเจ้า – พระเจ้าจึงอิจฉา พ่อแม่มีสิทธิตามกฎหมายที่จะพูดว่า ฉันจะเป็นลูกของฉันเป็นอย่างไร แม่และพ่อดีลูกได้ ลูกก็ให้กลับได้ ทำให้ชีวิตลูกลำบากก็ได้ แต่พ่อแม่ไม่คิดว่าเด็กจะมีผลทางใจมากนักแค่นี้ เรื่องเศร้าก็คือพ่อแม่ชอบเชื่อว่าตัวเองทำดีที่สุดเสมอ”

เฟเกอร์และแอนเดอร์สัน (Faegre และ Anderson) ได้กล่าวว่า

“ทางที่ดีเราควรอบรมให้เด็กมีความรู้สึกว่าตนมีความสำคัญในบ้าน เพราะเด็กจะเศร้าโศกไม่ร่าเริง ถ้ารู้สึกว่าตนเองเป็นเพียงแมลงตัวเล็กๆ ที่ไม่มีความหมายสำคัญ ต่อใครเลย ฉะนั้น เพื่อที่จะสร้างสิ่งแวดล้อมที่มีความเข้าใจและความคิดที่ดีต่อกัน พ่อแม่จะต้องเป็นผู้ที่มีความนึกคิด และมองเหตุการณ์ ได้อย่างลึกซึ้ง เช่น ต้องการพ่อที่มีเวลาได้คลุกคลีกับบุตรบ้าง ไม่เอาแต่หาเงินจนกระทั่งละเลยเด็ก ๆ และต้องแม่ที่ไม่เห็นแก่ตัว มีความเสียสละ มองการณ์ไกลพอที่จะไม่ปฏิเสธคำขอร้องจากบุตร การอบรมเลี้ยงดูบุตรถือว่าเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของพ่อและแม่ การร่วมมือกันเป็นอย่างดีในบ้านและครอบครัวเป็นผลต่อสุขภาพจิตที่ดีมากกว่าปัจจัยอย่างอื่น ๆ ”

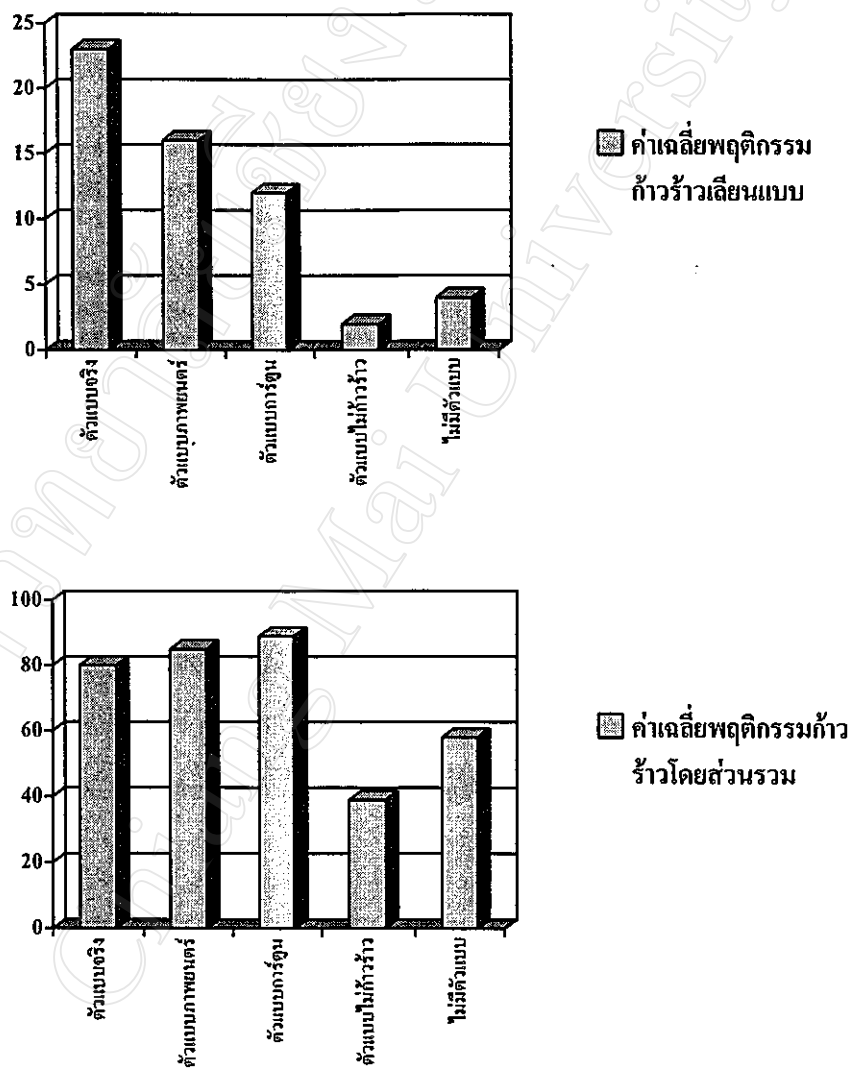
ฝน แสงสิงแก้ว ได้กล่าวว่า “สิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้ามีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่อยากจะให้เห็นบังเกิดแก่ลูกหลานของเราในปัจจุบันและอนาคตคือการเปลี่ยนแปลงค่านิยมของสังคมในการดำเนินชีวิต”

การอบรมเลี้ยงดูเด็กนั้นเป็นงานหนัก เป็นงานที่เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในตัวของมันเอง พ่อแม่ทุกคนย่อมปรารถนา ให้ลูกของตนเติบโตขึ้นเป็นคนดีมีความสามารถ เป็นคนที่ได้รับการยอมรับนับถือจากคนทั่วไป มีคุณสมบัติที่ดีอีกมากมายหลายประการ ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูเด็กที่ดีนั้นย่อมทำให้เด็กมีลักษณะที่พึงประสงค์และเป็นที่ต้องการของสังคม

ส่วนการศึกษาถึงพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็กจากสื่อต่าง ๆ นั้น แบนดูราและคณะ (Bandura, Ross & Ross, 1961 อ้างใน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2526 : 380-382) ได้ศึกษาพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็ก ที่มีผู้ใหญ่เป็นตัวแทนแสดงความก้าวร้าวหรือไม่ก้าวร้าว พบว่ามีผลทำให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมความก้าวร้าว ต่อมาแบนดูราและคณะสนใจว่าการเป็นตัวแทนผ่านสื่อต่าง ๆ จะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบของเด็กต่างกันหรือไม่ โดยมีการจัดสภาพการณ์ต่างๆ 5 สภาพการณ์ คือ

1. ตัวแบบจริง เป็นตัวแทนที่ผู้ใหญ่แสดงความก้าวร้าวทางกายและวาจา กับตุ๊กตาล้มลุก
2. ตัวแบบภาพยนตร์ เป็นตัวแทนที่แสดงเหมือนตัวแบบจริง เพียงแต่ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์มาฉายให้เด็กดู
3. ตัวแบบแต่งการ์ตูน เป็นตัวแทนผู้ใหญ่ที่แต่งตัวเป็นการ์ตูนแมว และแสดงให้เด็กเห็นทางจอโทรทัศน์
4. ตัวแบบไม่ก้าวร้าว เป็นตัวแทนผู้ใหญ่แสดงความไม่ก้าวร้าวให้เด็กเห็น ทั้งที่มีอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ตุ๊กตาล้มลุก ไม้ตะลุมพุกอยู่ด้วย

5. ไม่มีตัวแบบ เป็นสภาพการณ์ควบคุม ซึ่งทดสอบความก้าวร้าวของเด็กในสถานการณ์ทดลองเหมือน 4 สภาพการณ์แรกโดยไม่让孩子เห็นตัวแบบประเภทใดมาก่อน ผลการทดลองครั้งนี้ปรากฏในภาพแสดงที่ 1



ภาพแสดงที่ 1 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเลียนแบบและพฤติกรรมที่ก้าวร้าวโดยส่วนรวม

จากผลการทดลองดังภาพแสดงที่ 1 แสดงให้เห็นประเด็นต่าง ๆ 4 ประเด็นคือ

1. ตัวแบบก้าวร้าวทั้ง 3 ประเภทคือ ตัวแบบจริง ตัวแบบภาพยนตร์และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูนมีผลทำให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าการมีตัวแบบไม่ก้าวร้าวหรือการไม่มีตัวแบบ
2. ตัวแบบจริงสอนให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากกว่าตัวแบบภาพยนตร์ และตัวแบบการ์ตูน
3. ตัวแบบก้าวร้าวทั้ง 3 ประเภท สอนให้เด็กลดความอดกลั้นในการความก้าวร้าวลง
4. ตัวแบบไม่ก้าวร้าวสอนให้เด็กมีความอดกลั้นในการแสดงความก้าวร้าวได้ดีกว่า การที่เด็กไม่มีตัวแบบ

จากการทดลองของเบนคูราและคณะพบว่าการใช้สิ่งเร้าที่แตกต่างกันมีผลทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กแตกต่างกัน

ส่วนงานวิจัยของ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวว่ามีความสัมพันธ์กับสื่อต่างๆ หรือไม่ จากงานวิจัยพบว่า ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟ้ หมากรุก ค่ายกล กีฬา หมัดมวย สงคราม เกมอวกาศ เกมผจญภัย และ ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความก้าวร้าว และมีค่าเกิน .2

จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับสื่อต่างๆ ที่ตัวเด็กได้รับรู้ จากประสาทสัมผัสของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการได้ยิน ได้เห็น หรือการกระทำต่างๆต่อตัวเด็ก

ในปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์เอง มีบทบาทสำคัญมากทั้งใช้ใน ทางการศึกษา หรือใช้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ฟังเพลง ฯลฯ โดยเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ จากบทความเรื่อง “Who Play Computer Game” ในนิตยสาร Computer Gaming World วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 1997 (อ้างใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541 : 1) ได้กล่าวถึงผลการศึกษาผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 4,500 คน ซึ่งทั้งหมดเป็นผู้ซื้อเกมคอมพิวเตอร์ จากผู้ผลิตรายใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผลการศึกษาพบว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ คือ กลุ่มที่มีช่วงอายุก่อนวัยรุ่น (Pre-adolescent) มีอายุต่ำกว่า 13 ปี กลุ่มวัยรุ่น (teens) มีอายุในช่วง 13-19 ปี และกลุ่มผู้ใหญ่ซึ่งมีอายุจนถึง 31 ปี โดยมีร้อยละ 92 เป็นเพศชายและร้อยละ 77 มีการศึกษาอยู่ในระดับวิทยาลัย โดยจะมีชั่วโมงของการเล่นเกมประมาณ 22 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีจำนวนร้อยละ 11 ที่เล่นเกมมากกว่าการดูโทรทัศน์ และร้อยละ 37 เล่นเกมเป็นประจำมากกว่า ไปชมภาพยนตร์ และผู้บริโภคเกมจะมีความสัมพันธ์กับการเปิดรับข่าวสารจากนิตยสารเกมต่างๆ เป็นประจำ ส่วนในประเทศไทยพบว่าการใช้เวลาในการเล่นเกมของเด็กนักเรียนมัธยม ทั้งชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลายไม่แตกต่างกัน

โดยนักเรียนมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง และประเภทของเกมที่เด็กเล่นได้มีการศึกษาทั้งหมด 9 ประเภท คือ เกมสำหรับเด็ก เกมการศึกษา เกมแอ็คชั่น เกมยิง เกมผจญภัย เกมจำลองสถานการณ์ เกมกีฬา เกมปริศนา และเกมแสดงบทบาทผลปรากฏว่าเด็กนักเรียนมัธยมต้นกับเด็กนักเรียนมัธยมปลายเล่นเกมไม่ต่างกัน มีเพียงเกมผจญภัยเท่านั้นที่เด็กนักเรียนมัธยมต้นเล่นมากกว่า (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541 : ก)

จากการศึกษาข้อมูลในเบื้องต้นดังที่ได้แสดง ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จากคนในทุกวัยทั้งวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ มีการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการใช้คอมพิวเตอร์หลายงานวิจัยแต่ในงานวิจัยต่างๆ มิได้มุ่งประเด็นที่มองว่า “รูปแบบการใช้คอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมด้านต่างๆของผู้ใช้หรือไม่” ซึ่งรูปแบบการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสิ่งเร้าพฤติกรรมต่างๆ ของเด็กเพราะเด็กเองยังขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจ และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งอาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา สุชา จันทน์เอมและสุรางค์ จันทน์เอม. (2519 : 50) กล่าวถึงเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมว่าเป็นเด็กที่ประพฤติตัวไปในทางที่ไม่พึงประสงค์ก้าวร้าว เกร ก่อวณ ซึ่งจะสร้างปัญหาให้กับตนเองและผู้อื่น ปัญหาทางพฤติกรรมเหล่านี้มีสาเหตุมาจากการรู้สึกกังวลใจ ความกดดันทางอารมณ์ พฤติกรรมดังกล่าวย่อมเป็นภัยต่อสังคมที่ควรได้รับการศึกษาเพื่อหาทางแก้ไข ปัจจุบันเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมได้รับความสนใจมากกว่าแต่ก่อนโดยเฉพาะแรงจูงใจไฟก้าวร้าวที่ผลักดันและกระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาจแสดงออกทั้งทางกายหรือวจา เช่น ทำลายสิ่งของ ดุด่าหรือพูดหยาบคาย

จากการศึกษาของ สมพร สุทัศน์ย์ (2530 : จ) พบว่าตัวแปรกลุ่มที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อพฤติกรรมที่ก้าวร้าวในระดับสูงสุดได้แก่ อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน

สรุป พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นอันตรายต่อบุคคลรอบข้างและตัวเอง จากการศึกษานี้เอกสารและรายงานที่เกี่ยวข้องนั้นพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่างๆดังนี้คือ

1. การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง
2. การปฏิบัติตัวของเพื่อน
3. อิทธิพลจากสื่อต่างๆ

ในงานวิจัยต่างๆ ที่ได้ศึกษามายังไม่มีการนำองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ศึกษาร่วมกันดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความสัมพันธ์ของทั้ง 3 องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ความพฤติกรรมก้าวร้าว

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การอบรมเลี้ยงดู การปฏิบัติตัวของเพื่อน และสื่อ กับพฤติกรรมก้าวร้าว
2. เพื่อศึกษาการอบรมเลี้ยงดู การปฏิบัติตัวของเพื่อน และสื่อ ว่าองค์ประกอบใดสามารถพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่าง การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง การปฏิบัติตัวของเพื่อน และอิทธิพลจากสื่อต่างๆ กับพฤติกรรมก้าวร้าว
2. ทราบว่าองค์ประกอบใดสามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน

### ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตดังนี้

#### ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนที่สังกัดกรมสามัญศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติและสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครเชียงใหม่ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544

#### ขอบเขตเนื้อหา

ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) หรือตัวพยากรณ์ ได้แก่

1. การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองมี 3 ตัวแปร ได้แก่
  - 1.1 การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ( $X_1$ )
  - 1.2 การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ( $X_2$ )
  - 1.3 การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ( $X_3$ )
2. การปฏิบัติตัวของเพื่อนมี 1 ตัวแปร ได้แก่ การปฏิบัติตัวของเพื่อนต่อนักเรียน ( $X_4$ )

### 3. สื่อมี 4 ตัวแปร ได้แก่

- 3.1 สื่อตัวแบบจริง ( $X_5$ )
- 3.2 สื่อภาพยนตร์ ( $X_6$ )
- 3.3 สื่อหนังสือการ์ตูน ( $X_7$ )
- 3.4 สื่อเกมคอมพิวเตอร์ ( $X_8$ )

ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือ พฤติกรรมก้าวร้าวมี 2 ตัวแปร ได้แก่

1. พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ( $Y_1$ )
2. พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา ( $Y_2$ )

### นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง ระดับการแสดงออกของความรู้สึกในลักษณะที่รุนแรงต่อสิ่งที่มีชีวิตโดยมีจุดมุ่งหมายเบื้องต้นในการทำร้ายหรือทำให้เจ็บใจ ในงานวิจัยได้แบ่งพฤติกรรมความก้าวร้าวออกเป็น 2 ด้าน คือ พฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย เช่น การรังแกผู้อื่น พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา เช่น พุดจาหยาบคาย ข่มขู่ ได้เถียงเพื่อเอาชนะ เขาะเขี่ยถากถาง

การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง หมายถึง ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน ในงานวิจัยนี้แบ่งลักษณะ การอบรมเลี้ยงดูเป็น 3 แบบคือ

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึงระดับของการอบรมเลี้ยงดูที่ให้อิสระในการกระทำแก่นักเรียน นักเรียนจะมีความคิดความอ่าน การตัดสินใจด้วยตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูก จะมีความเสมอภาคกัน ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน หมายถึงระดับของการอบรมเลี้ยงดู ที่พ่อแม่จะมีความเข้มงวดกับภารกิจในชีวิตประจำวัน ตลอดจนความคิด ความเชื่อ และการกระทำต่างๆ ของเด็กเป็นอย่างมาก จนกระทั่งทำให้นักเรียนหวาดกลัวไม่กล้าหรือไม่แน่ใจในการตัดสินใจกระทำสิ่งต่างๆ

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หมายถึงระดับของการอบรมเลี้ยงดูที่ให้อิสระในการกระทำแก่นักเรียนทุกด้าน ไม่ใส่ใจดูแล ทำให้นักเรียนตัดสินใจทำอะไรด้วยตัวเอง โดยที่พ่อแม่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องและไม่มีการสัมพันธ์ ร่วมกับนักเรียน

การปฏิบัติตัวของเพื่อนต่อนักเรียน หมายถึงระดับการให้แรงเสริมพฤติกรรมก้าวร้าวจากกลุ่มเพื่อน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะได้รับคำชมเชยหรือการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน เช่น เมื่อนักเรียนพุดคำหยาบคายเพื่อนในกลุ่มจะหัวเราะชอบใจ



สื่อ หมายถึง อิทธิพลจากสื่อที่แสดงตัวแบบพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย และพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจา สื่อในงานวิจัยได้แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. สื่อตัวแบบจริง หมายถึงระดับการรับรู้พฤติกรรมก้าวร้าวจากแสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาของนักเรียนจากบุคคลอื่นไม่ว่าจะเป็น พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ครู ญาติ และคนทั่วไปที่แสดงออกกับตัวนักเรียน รวมทั้งการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวกับบุคคลอื่นๆ ที่ไม่ใช่กับตัวของนักเรียน เช่น พ่อแม่ มักจะพูด คำหยาบคายเสมอเมื่อพ่อ แม่ของนักเรียน ไม่พอใจอะไรก็ตาม
2. สื่อภาพยนตร์ หมายถึงระดับการรับรู้หรือเลือกชมภาพยนตร์ที่แสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาของนักเรียน เช่น ถ้ามีภาพยนตร์อยู่ 2 เรื่องนักเรียนจะเลือกชมภาพยนตร์ที่แสดงความรุนแรงก่อนเสมอ
3. สื่อหนังสือการ์ตูน หมายถึงระดับการรับรู้หรือเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนที่แสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาของนักเรียน เช่น หนังสือการ์ตูนที่นักเรียนชอบอ่าน ตัวละครในเรื่องต้องพูดจา หยาบคายอยู่เสมอ
4. สื่อเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงระดับการรับรู้หรือเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งพฤติกรรมก้าวร้าวทางกายและพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาของนักเรียน เช่น เกมที่เล่น นักเรียนต้องการจะทำลายศัตรูในเกมให้หมด เพื่อความสะใจของตัวเอง