

# อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก และเยาวชน

## The Influence of Media on Children and Youth's Aggressive Behaviour

ตฤณห์ โพธิ์รักษา<sup>1</sup>

Trynh Phoraksa

Received: December 12, 2021 Revised: January 3, 2022 Accepted: April 21, 2022

### บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิชาการมีศึกษาสื่อซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เริ่มตั้งแต่ ลืมตาตื่นขึ้นมา สื่อได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์แทบจะตลอดเวลาและทุกสถานที่ ได้แก่ รายการวิทยุ ข่าวตอนเช้าทางโทรทัศน์ การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail), เฟสบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), ไลน์ (Line), สแนปแชต (Snapchat), อินสตาแกรม (Instagram) และหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ป้ายโฆษณา สื่อโฆษณา สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยากจะหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งอิทธิพลของสื่อมีทั้งที่มีประโยชน์และโทษ หากผู้รับสื่อขาดวิจารณญาณก็มีโอกาสถูกชักนำไปในทางที่ผิดได้ ผู้รับสื่ออาจก่อให้เกิดการซึมซับและมีพฤติกรรมเลียนแบบในที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเสพสื่อของเด็กและเยาวชนที่ขาดวุฒิภาวะและประสบการณ์ในการจำแนก การแยกแยะ การวิเคราะห์ข้อมูลของสื่อที่มีความรุนแรง อาจนำไปสู่การลอกเลียนแบบและมีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรง

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 4 ปัจจัย ได้แก่ ครอบครัว สถาบันการศึกษา เด็กและเยาวชน และสื่อ ผลการศึกษาการป้องกันความก้าวร้าวและความรุนแรงของเด็กเยาวชน คือ การส่งเสริมความผูกพันทางสังคม สถาบันครอบครัวควรให้ความรักและความอบอุ่นแก่เด็กและเยาวชน มีการ

---

<sup>1</sup> นักวิจัยอิสระ

อบรมสั่งสอน ปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมอันดีงามของสังคม มีการว่ากล่าวตักเตือนเมื่อเกิดการกระทำผิดและการลงโทษด้วยเหตุผล และกล่าวชื่นชมเมื่อทำความดี ซึ่งเด็กและเยาวชนจะมีการซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและหลีกเลี่ยงการกระทำผิดได้ ความผูกพันทางสังคมจะช่วยลดพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงจากอิทธิพลของสื่อ เพิ่มข้อเสนอแนะการวิจัยครอบครัว สถาบันการศึกษา เครือข่ายของเด็กและเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมความรุนแรงผ่านการบริโภคสื่อ รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรร่วมมือกันสร้างสรรค์สื่อที่มีประโยชน์ และติดตามประเมินผลการดำเนินการ และพิจารณาการควบคุมสื่อและบทลงโทษให้ชัดเจน

**คำสำคัญ :** สื่อ พฤติกรรม ความรุนแรง เด็กและเยาวชน

## Abstract

This article studies media that they, nowadays, have become a part of human daily life. Starting from opening eyes each day. The media have been interacting with humans almost all the time and every place; radio, morning news on television, sending messages among friends through various electronic platforms such as electronic mail (E-mail), Facebook, Twitter, Line, Snapchat, Instagram, etc. including newspapers, magazines, billboards, advertising media in various places that are difficult to avoid. The influence of media have both advantages and disadvantages. Especially, children and youth who may have insufficient maturity to segregate, distinguish, analyze information obtained from media consumption and finally lead to the absorption of violent behavior imitating behavior or those concepts.

The study shown that there are 4 causes of problem; family factors, educational institutions, children themselves, and media, and the most effective prevention of aggressive behavior of children and youth are social engagement based on encouragement from family institution, family member should give love and warmth to children, cultivation and implantation of good value and social

culture, admonishment for a mistake and giving a reason for punishment and appreciation for a good deed. Children would absorb behavior that is appropriate for their age, avoid wrongdoing as it will hurt their respected family members, The use of social media is permissible and will not cause any problem. Finally, the result lead to prevention that Family, educational institutions and children and youth networks should be involved in monitoring violent behavior through media, Including government and private sectors should consider how to control violence in the media and penalties of the media as well.

**Keywords:** Media, behavior, violence, children and youth

## บทนำ (Introduction)

โศกนาฏกรรมกราดยิง (Mass Murder) ในโรงเรียนที่รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2561 ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตอย่างน้อย 17 คน (BBC, 2018) เกิดความหวาดกลัวของผู้ปกครองที่มีลูกหลานที่ยังอยู่ในช่วงวัยเรียนเป็นอย่างมาก (C. Elizabeth et al., 2018) นักวิชาการได้มีการศึกษาพฤติกรรมรุนแรงของเด็กและเยาวชน พบว่ามีสาเหตุความรุนแรงมาจากอิทธิพลของสื่อ โดยชี้ให้เห็นว่า การเสพสื่อที่มีความรุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่รุนแรง กล่าวคือ เด็กและเยาวชนได้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) และส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน (Bandura, 1961) ด้วยเหตุนี้ โศกนาฏกรรมกราดยิงได้สร้างความตระหนักให้ครอบครัวและสังคมเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเด็กและเยาวชนที่มีวุฒิภาวะที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ นั้น ในขณะที่ “สื่อ” จึงทำหน้าที่เปรียบเสมือน “ครู” ที่มีผลต่อทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรม ที่เป็นต้นแบบของการถ่ายทอดวัฒนธรรมทางอ้อม ผ่านการถ่ายทอดภาพยนตร์ ละคร การนำเสนอข่าว เนื้อหาในเพลง พฤติกรรมของเหล่าคนดัง รวมถึงปลุกฝังค่านิยม และความเชื่อต่าง ๆ ให้กับเด็กและเยาวชน

เมื่อพิจารณาสถานการณ์ของโลกในปัจจุบันมีการพัฒนาด้านสังคมและเศรษฐกิจรวมทั้งเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อเหตุการณ์ นับเป็นปัจจัยสำคัญของการดำรงอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อาทิ การติดตามข่าวสารเพื่อทันต่อเหตุการณ์ การสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาความรู้ หรือการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง ปัจจุบันการดำรงอยู่ของ “สื่อ” มักควบคู่กับเทคโนโลยี “อินเทอร์เน็ต” เรียกว่า สื่อสังคม (Social Media) หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดใดที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์, 2562) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง (สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน, 2561 : online) ทำให้การใช้สื่อในปัจจุบันสามารถเข้าถึงง่าย ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด เวลาใด สถานที่ใดบนโลกนี้ ไม่ว่าจะหนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ เหล่านี้คือช่องทางหลักในการรับข่าวสาร (Christopher Pappas, 2015) ในปัจจุบันได้เกิดการพัฒนาและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตได้เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด (The Nation Thailand, 2018) ทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างทันที ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด เวลาใด บนโลกก็ตาม อาทิ การสื่อสาร การเสพข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น (Post and comment) การแบ่งปันข้อมูล (Share) มนุษย์สามารถทำได้อย่างอิสระผ่านผ่านแพลตฟอร์มมีเดียเทอร์อนิกส์ เช่น ไลน์ (Line) เฟสบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) สแนปแชต (Snapchat) อินสตาแกรม (Instagram) วอทสแอฟ (WhatsApp) วีแชท (WeChat) ยูทูบ (YouTube) และ สไกป์ (Skype) เป็นต้น

การพัฒนาของสื่อและสื่อสังคมดังกล่าว ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน หากมองย้อนกลับไปยังคริสต์ศักราช 1950 เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาไปกับการอ่านหนังสือการ์ตูน แต่ปัจจุบันเด็กวัยและเยาวชนมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป และส่งผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เปลี่ยนไป เช่น การชมรายการโทรทัศน์ ชมภาพยนตร์ เล่นวิดีโอเกมและใช้เวลาไปกับ สื่อสังคมทั้งหลายทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อสื่อสาร หรือใช้เพื่อความบันเทิง สื่อเหล่านี้มีผลต่อทัศนคติ, ความเชื่อ, ภาษาที่ใช้ และพฤติกรรมทั้งสิ้น (Siegel & Welsh, 2016 : 86) สอดคล้องกับการศึกษาในต่างประเทศเกี่ยวกับอิทธิพลของการใช้สื่อในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่น ในการฟังรายการโทรทัศน์ การชมภาพยนตร์ การเล่นเกม โดยเฉพาะการฟังเพลงแร็ป (Rap song) ที่อาจมีเนื้อหาที่รุนแรงและหยาบคาบ ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมความ

รุนแรงของเด็กและเยาวชน (Raising children, 2017: online) และนอกจากนี้ การศึกษาสถิติของเด็กและเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่ามีเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ประมาณ 75 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 24 ของจำนวนประชากรทั้งหมด (NCSL, 2018) เด็กจำนวนหนึ่งได้เกิดปัญหาในครอบครัว มีการหนีออกจากบ้าน ติดยาเสพติด และมีส่วนเกี่ยวข้องกับก่ออาชญากรรม ส่งผลต่อการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน (Jerry T. Jennings, 1972) ปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหาดังกล่าว ประกอบด้วย ปัจจัยครอบครัว เด็กและเยาวชนไม่ได้รับการเอาใจใส่ดูแลจากพ่อแม่ หรือถูกพ่อแม่ทำร้ายร่างกาย หรือพ่อแม่หย่าร้าง ต่อมาปัจจัยทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ความยากจน การไม่สามารถเข้าถึงระบบการศึกษาพื้นฐานซึ่งส่งผลต่อเด็กโดยตรง และปัจจัยเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรมของเด็กอีกประการหนึ่ง คือ อิทธิพลของสื่อ ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมของเด็กโดยตรง เนื่องจากเด็กอเมริกันที่อายุ 18 ปีจะใช้เวลาอยู่หน้าโทรทัศน์มากกว่าอยู่ในชั้นเรียน (Kristen Rogers, 2019) ด้วยเหตุนี้ จึงสรุปได้ว่า อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน เนื่องจากสื่อมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิด ได้แก่ การทันต่อเหตุการณ์ การเรียนรู้สิ่งใหม่ การใช้ภาษาทัศนคติ วัฒนธรรม รวมทั้ง พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นต้น

สำหรับการศึกษาของประเทศไทยพบว่า เด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อเช่นกันหลายรูปแบบ เช่น การเข้าเว็บไซต์สื่อสังคม การใช้อีเมล การใช้โปรแกรมสืบค้นข้อมูล รวมทั้งการใช้โปรแกรมสนทนา เช่น Line Facebook Twitter และ Instagram รวมทั้งการเล่นเกมออนไลน์ผ่านมือถือสมาร์ทโฟนเคลื่อนที่ การใช้แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ เป็นต้น (พัชรศรี ว่องไชยกุล และคณะ, 2016) สอดคล้องกับการสำรวจของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในปีพ.ศ. 2558 ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 10 ถึง 19 ปี จำนวน 400 คน ที่ศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่ามีการใช้ Line ร้อยละ 4.9 วันต่อสัปดาห์ โดยมีวัตถุประสงค์ใช้เพื่อการสนทนา ร้อยละ 2.8 ชั่วโมงต่อวันในวันจันทร์ถึงศุกร์ ในขณะที่วันหยุด มีการใช้ร้อยละ 3.0 ชั่วโมงต่อวัน อันดับต่อมา มีการใช้ Google ในการสืบค้นข้อมูล ร้อยละ 4.8 ต่อวันสัปดาห์ หรือ 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยการวิจัยชิ้นนี้พบว่า ช่วงเวลาที่วัยรุ่นเปิดรับสื่อ นั้นคือตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงก่อนนอนเป็นต้นไป กล่าวได้ว่ามีการเสพสื่ออยู่ตลอดเวลาและทุกวัน จนเป็นกิจวัตร (บุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558 :

38) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการเสพติดสื่อมีอิทธิพล เนื่องจากวัยรุ่นมีแรงจูงใจ ในการใช้สื่อ 3 ประการ ได้แก่ การติดต่อสื่อสารเป็นกิจวัตร เนื่องจากเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน แรงจูงใจต่อมา คือ การใช้สื่อสังคมทำให้เกิดความสดชื่นสนุกสนาน ช่วยให้รู้ข้อมูลเกี่ยวกับคนอื่น ๆ และแรงจูงใจต่อมา คือ ต้องการให้บุคคลอื่นรับรู้ข้อมูลของตน ทำให้นิยมใช้สื่อในการแชร์ข้อมูลหรือการโพสต์รูปภาพ เป็นต้น โดยสิ่งที่น่าสนใจในการวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ ความคาดหวังสถิติการคบเพื่อนที่ได้มาจากการแชทออนไลน์และรู้จักในโลกแห่งความเป็นจริง (บุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558 : 41) โดยร้อยละ 36 ของเด็กวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง มีเพื่อนทุกคนที่แชทด้วยรู้จักกันดีในชีวิตจริง ร้อยละ 41.5 มีเพื่อนส่วนใหญ่ที่แชทด้วยรู้จักกันในชีวิตจริง ร้อยละ 9.8 ครึ่งหนึ่งของคนที่แชทด้วยรู้จักกันในชีวิตจริง และเด็กวัยรุ่นจำนวนร้อยละ 1.8 มีคนทั้งหมดที่เคยแชทออนไลน์ด้วย (สนทนาทางอินเทอร์เน็ต) ไม่เคยรู้จักในชีวิตจริง อธิบายว่าวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมจำนวนร้อยละ 1.8 หรือคิดเป็นจำนวน 7 คนจาก 400 คน (บุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2558 : 46) มีโอกาสได้พูดคุยกับคนแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักในชีวิตจริง ข้อมูลทางสถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความเสี่ยงและโอกาสของการถูกชักชวนไปทางที่ผิดจากการติดต่อสื่อสารกับคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ต เช่น พฤติกรรมการรวมกลุ่มแก๊งค์ หรือมีโอกาสตกเป็นผู้เสียหายต่อการถูกล่อลวงในรูปแบบต่าง ๆ

การใช้สื่อเปรียบเสมือนดาบสองคม หากใช้ในทางที่ถูกต้องก็จะสามารถหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง หรือต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนได้ แต่ในขณะเดียวกัน หากเด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อมากเกินไป ก็อาจส่งผลต่อรูปแบบการดำรงชีวิตและมีโอกาสตกเป็นเหยื่อออนไลน์ และนอกจากนี้ หากมีการใช้ที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ก้าวร้าว และหยาบคายอาจสร้างทัศนคติในเชิงลบ ส่งผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนั้นจากสื่อที่ได้พบเห็นทั้งทางตรงและทางอ้อม ผู้วิจัยเห็นว่า การศึกษาเรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน เพื่อทำความเข้าใจ “สื่อ” จึงสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาบุคลากรในประเทศ รวมถึงการแก้ไขและรับมือกับผลกระทบในทางลบของสื่อที่มีต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน รวมถึงตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมของเด็กและเยาวชนได้

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมรุนแรงของเด็กและเยาวชน มีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

**ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory)** ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) หรือเรียกได้อีกชื่อหนึ่ง คือ Psychodynamic (Siegel & Welsh, 2016 : 81) เป็นทฤษฎีที่อธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวโดยอาศัยหลักจิตวิทยา ฟรอยด์อธิบายว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ซึ่งความก้าวร้าวนี้ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับความต้องการทางเพศ ซึ่งเป็นความต้องการทางร่างกายของมนุษย์โดยธรรมชาติ ต้องการการระบายออก ซึ่งพฤติกรรมก้าวร้าวถูกจัดอยู่ใน ID หรือสัญชาตญาณดิบ ซึ่งหนทางการระบายออกสามารถทำได้ แต่ต้องอยู่ในขอบเขตที่สังคมรับได้ เช่น การเล่นเกม การออกกำลังกาย เป็นต้น ซึ่งหากมีการระบายความก้าวร้าวออกมาในรูปแบบที่สังคมรับไม่ได้ เช่น การอาละวาด ทำร้ายร่างกายตนเอง หรือผู้อื่น ก็จะส่งผลต่อการก่ออาชญากรรมในที่สุด

**ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)** เป็นรูปแบบทฤษฎีที่อธิบายว่า การพัฒนานิสัยของแต่ละบุคคลเกิดจากการเรียนรู้จากคนใกล้ชิด ไม่ว่าจะเป็นจากครอบครัว หรือเพื่อนในโรงเรียน ที่ทำงาน และเกิดจากการคบหาสมาคมที่แตกต่าง การเรียนรู้พฤติกรรมที่บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับตัวแบบ จะส่งผลให้บุคคลมีการซึมซับพฤติกรรมและสร้างเป็นอุปนิสัยของตนเองในที่สุด แต่การมีปฏิสัมพันธ์นั้นไม่จำเป็นต้องติดต่อกับสื่อหรือมีประสบการณ์โดยตรงกับผู้ที่เป็นต้นแบบ แต่สามารถถูกซึมซับจากการสังเกตเฝ้าดูพฤติกรรมอยู่ฝ่ายเดียวก็ได้ เช่น เด็กที่อยู่ในเหตุการณ์ที่มีการทุบตีหรือทำร้ายร่างกาย เด็กก็จะมีประสบการณ์จากการซึมซับเหตุการณ์รุนแรงและส่งผลให้บ่มเพาะเป็นอุปนิสัยของเด็กคนนั้นในที่สุดการดูคลิป์วิดีโอภาพยนตร์ ที่มีความรุนแรง หรือการอยู่ในครอบครัวที่มีการทำร้ายร่างกายกันเป็นต้น นักอาชญาวิทยาท่านแรกที่ได้นำเสนอทฤษฎีเพื่ออธิบายว่าอาชญากรรมเกิดจากการเรียนรู้ คือ กาบेरียล ทาร์ด (Gabriel Tarde) ผู้นำเสนอ**ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory)** โดยอธิบายว่า มนุษย์ได้เรียนรู้แนวความคิดจากการคบหาสมาคมกับบุคคลอื่นและแนวคิดนี้เองก็ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมของบุคคลนั้น โดยทาร์ดได้นำเสนอในรูปแบบของกฎของการลอกเลียนแบบ และได้อธิบายว่าบุคคลจะเลียนแบบบุคคลอื่นเป็นสัดส่วนกับการที่ได้เข้าไป

ใกล้ชิดติดต่อกับบุคคลนั้น ซึ่งการเลียนแบบจากเกิดขึ้นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับจำนวนครั้งที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (พรชัย ชันดี, ฤกษ์พนงศ์ พุทธระกูล และจอมเดช ตรีเมฆ, 2558 : 221)

**ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differential Associations Theory)** เจ้าของทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง ได้แก่ เอ็ดวิน ซัทเธอร์แลนด์ (Edwin Sutherland) ผู้ซึ่งได้รับยกย่องว่าเป็นนักอาชญาวิทยาที่มีชื่อเสียงมากที่สุดท่านหนึ่งในศตวรรษที่ 20 ซัทเธอร์แลนด์ ได้อธิบายพฤติกรรมอาชญากรรมหรือพฤติกรรมที่มีความเบี่ยงเบนว่ามีสาเหตุมาจากการเรียนรู้จากบุคคลใกล้ชิด (ภุชริน รักษาแก้ว และ นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, 2560 : 157) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ ซึ่งการเรียนรู้เกิดจากการคบหาสมาคมกับบุคคลอื่นผ่านการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งส่วนใหญ่เกิดขึ้นในกลุ่มบุคคลที่สนิทสนมใกล้ชิดกัน หรือบุคคลที่เป็นตัวอย่าง เป็นที่ชื่นชม หรือน่าเกรงขาม เช่น ดารา นักร้อง หรือ หัวหน้าแก๊งค์มาเฟีย นักเลงโต (พรชัย ชันดี และคณะ, 2558 : 226)

**ทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)** การขัดเกลาทางสังคมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์เท่านั้น และการขัดเกลาก็เกิดขึ้นตั้งแต่เด็กจนเป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้ เพราะโดยสภาพแล้วมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีการอยู่ร่วมกันและมีการกระทำต่อกัน (Social Interaction) ดังนั้น การขัดเกลาทางสังคมจึงเป็นหลักในการปฏิบัติที่คนเราจะต้องเรียนรู้คุณค่า ระเบียบแบบแผน และกฎเกณฑ์ของกลุ่มต่างๆ เพื่อให้สมาชิกสามารถอยู่ร่วมกันได้และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมที่ตนเป็นสมาชิกได้อย่างปกติสุข (ท้าววัฒน์ สายโยธา, 2542 :5-7) หากปราศจากการขัดเกลาทางสังคมนั้นมนุษย์ย่อมเสียกระบวนการเรียนรู้ การยอมรับค่านิยม และเสียการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งผลให้ไม่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ เนื่องจากมีความแตกต่างและไม่ได้เรียนรู้วิถีทางการใช้ชีวิตกระแสหลัก อาจส่งผลให้มีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง ควบคุมตนเองไม่ได้ เนื่องจากไม่ได้รับการสั่งสอน แนะนำ ไม่รู้ว่าอะไรถูกหรือ ผิด อะไรเป็นสิ่งที่ควรหรือไม่ควร

**ทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Social Control theory)** ของทราวิส เฮอร์ชชี (Travis Hirschi) หรือสามารถเรียกอีกชื่อหนึ่งคือ ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social Bond Theory) เฮอร์ชชีได้อธิบายว่าผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมีความรู้สึกที่อยากจะกระทำผิดอยู่ร่ำไปจึงจำเป็นต้องมีการควบคุมทางสังคมและหากการควบคุมทางสังคมไม่มีประสิทธิภาพมากเพียงพอ บุคคลเหล่านั้นก็จะกระทำผิด (Hirschi, T., 1969)



ทราวิส เฮอร์ซิช อธิบายความผูกพันทางสังคม ประกอบด้วย *ความผูกพัน (Attachment)* หมายถึง ความผูกพันต่อบุคคล หรือสถาบันอันเป็นที่รัก และเคารพนับถือ เช่น พ่อแม่ พี่น้อง โรงเรียน วัด เป็นต้น การผูกมัด (Commitment) หมายถึง การผูกมัดตนเองกับแบบแผนที่ถูกต้องของสังคม เช่น การให้เวลากับการศึกษาเล่าเรียน การผูกมัดตนเองกับสิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้อาจเป็นเรื่องของการลงทุนชีวิตนั่นเอง *การเกี่ยวข้อง (Involvement)* หมายถึง การเข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเฉพาะอย่างที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้เวลา ความตั้งใจ และพลังกำลัง เพื่อประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยจะทำให้ไม่ต้องไปเกี่ยวข้องกับการกระทำผิดหรือมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน *ความเชื่อ (Belief)* หมายถึง การยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคมซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลทั่วไปยอมรับนับถือกัน ได้แก่ กฎหมาย และกฎทางศีลธรรม หากบุคคลมีความเชื่อและเคารพกฎเกณฑ์ดังกล่าวนี้ อยู่สม่ำเสมอ ก็จะไม่ไปกระทำความผิด (อัณณพ ชูบำรุง และ อุนิษา เลิศโตมรสกุล, 2555 : 225)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง อิทธิพลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมรุนแรงของเด็กและเยาวชน มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กนั้น กล่าวได้ว่ามีการศึกษามานานแล้ว ตั้งแต่ประมาณ คริสตศักราช 1961 โดยนักจิตวิทยานามว่า อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) โดย แบนดูรา ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมของเด็ก ในการวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) (Eunjinamm, 201) โดยการทดลองของเขามีความน่าสนใจอย่างยิ่ง เขาได้ทำการศึกษาทดลองโดยให้เด็กที่อยู่ในวัยอนุบาล ดูคลิปวิดีโอ ผู้ใหญ่นั่งคร่อมตุ๊กตาเป่าลม แล้วต้อย ตะเปไปที่หน้าของตุ๊กตาต่อด้วยเอาค้อนทุบหัวตุ๊กตาดังกล่าว และตะอีกซ้ำ ๆ หลังจากดูคลิปจบ ทางทีมทดลองได้นำเด็ก ๆ เข้าไปสู่ห้องที่เต็มไปด้วยของเล่นอื่น ๆ รวมถึงตุ๊กตาเป่าลมที่ปรากฏอยู่ในคลิปด้วย และก็เป็นไปตามสมมุติฐานเด็ก ๆ ที่ดูวิดีโอคลิปมีการเลียนแบบพฤติกรรม โดยการเอาค้อนทุบหัวตุ๊กตา ทั้งตะและต้อยตามที่ตนเองได้ดูมา และที่น่าประหลาดใจมากกว่านั้น เด็ก ๆ ได้คิดวิธีเล่นที่มีความรุนแรงใหม่ๆ

เพิ่มเข้ามาอีก ในการจัดการกับตุ๊กตาเป่าลมตัวนั้น และเด็ก ๆ ก็ยังมีการเล่นกับของเล่นชิ้นอื่น ๆ ที่อยู่ในห้องด้วยวิธีอย่างรุนแรงเช่นกัน (LoBue, 2018 : online)

กล่าวได้ว่า เด็กไม่เพียงเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งที่ตนเห็นเท่านั้น แต่การที่เด็กเห็นพฤติกรรมที่รุนแรงยังส่งผลต่อพฤติกรรมที่รุนแรงในขณะที่เด็กเล่นกับเด็กคนอื่น หรือเล่นกับของเล่นอื่นอีกด้วย (LoBue, 2018 : online) เมื่อไม่นานมานี้ ได้มีการทดลองคล้ายๆกันอีก โดย Ohio State University ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นการทดลองโดยการให้เด็กอายุชมภาพยนตร์ที่มีการจำแนกประเภทอยู่ในหมวดภาพยนตร์ที่ควรได้รับการแนะนำจากผู้ปกครอง และเป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก (LoBue, 2018 : online) หรือที่เรียกว่า PG-rated movie (PG: Parental Guidance Suggested) โดย PG-rated นั้น มีเนื้อหาที่มีความรุนแรง อาจมีการใช้ถ้อยคำ และภาษาที่ไม่เหมาะสม โดยการจัดระดับภาพยนตร์ทั้งหมด จัดโดย สมาคมภาพยนตร์อเมริกัน (Motion Picture Association of America หรือ MPAA) ได้จัดระดับภาพยนตร์ไว้ทั้งหมด 6 ระดับ ได้แก่

1. ระดับ G (general audiences): ทุกคนสามารถรับชมได้ และไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ภาพโป๊เปลือย การใช้ยาเสพติด หรือการใช้ความรุนแรง
2. ระดับ PG (parental guidance): เนื้อหาบางตอนในภาพยนตร์อาจไม่เหมาะสมกับเด็ก และอาจประกอบด้วยภาษาที่ไม่เหมาะสมและมีความรุนแรง แต่ไม่มีการใช้ยาเสพติด และการทำร้ายร่างกาย
3. ระดับ PG-13 (parental guidance-13): อนุญาตให้ทุกคนเข้าชมได้ แต่เด็กต่ำกว่า 13 ปี ต้องมีผู้ใหญ่ร่วมชมและคอยให้แนะนำ เพราะเนื้อหาบางส่วน ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก เนื่องจากอาจมีความรุนแรง แต่ต้องไม่มีฉากนองเลือด
4. ระดับ R (restricted): เด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 17 ปี จะเข้าชมได้ ต่อเมื่อมีผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ไปด้วยเท่านั้น ห้ามเข้าชมเพียงลำพัง เนื่องจากเนื้อหาประกอบไปด้วยความรุนแรง ภาพสยดสยอง ภาษาไม่เหมาะสม หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ
5. ระดับ NC-17 (no one under 17): ไม่อนุญาตให้ เด็กอายุต่ำกว่า 17 ปี เข้าชมโดยเด็ดขาด เพราะภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น
6. ระดับ Unrated: ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังไม่ได้กำหนดเรต (This film is not yet rated) อย่างไรก็ตาม ระดับนี้ ไม่นับเป็นระดับเรตอย่างเป็นทางการของสมาคมภาพยนตร์อเมริกัน (Rocci, 2018: online)

โดยจากการทดลองของ Ohio State University นั้น ได้จับคู่เด็กอายุ 8-12 ปี แยกกันเป็นสองกลุ่ม โดยจัดให้ดูภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงโด่งดัง และจัดอยู่ในระดับ PG-rated เรื่อง Rocketeer (1991) และ National Treasure (2004) โดยที่กลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ต้นฉบับที่ไม่ได้มีการตัดต่อแก้ไขใดๆ อีกกลุ่มหนึ่งชมภาพยนตร์ที่ได้ทำการตัดต่อเอาปืนออก หลังจากชมภาพยนตร์ เด็ก ๆ ถูกปล่อยเข้าไปในห้องที่มีของเล่นมากมาย และเป็นไปตามที่คาดการณ์ เด็ก ๆ ที่ดูภาพยนตร์ที่ไม่ได้มีการตัดต่อเอาปืนออก มีการเล่นกับของเล่นรุนแรงกว่ากลุ่มเด็กดูภาพยนตร์ที่ถูกแก้ไขตัดต่อเอาปืนออกแล้ว สอดคล้องกับผลการทดลองของ Bandura ก่อนหน้านี้ แต่สิ่งที่น่าสนใจมีมากกว่านั้น การทดลองมีการปรับเปลี่ยนนิดหน่อย โดยทางทีมทดลองได้ทำการซ่อนปืน 0.38 ของจริงไว้ในตู้เสื้อผ้า ซึ่งตั้งอยู่ในห้องร่วมกับของเล่นอื่น ๆ หากแต่ปืนกระบอกนี้ได้ถูกปรับแต่งให้ไม่สามารถยิงได้จริง และถูกติดตั้งเครื่องนับจำนวนครั้งการลั่นไกไว้ด้วย และการซ่อนปืนนี้ไม่ได้ถูกบอกไว้ล่วงหน้า เด็ก ๆ ทุกคนจึงไม่รู้ว่ามีปืนอยู่ด้วย ทีมนักวิจัยสนใจว่า เด็กจะหาปืนพบหรือไม่เมื่ออยู่ลำพัง และหากเจอ เด็กจะอย่างไรกับปืน

ผลของการทดลองพบว่า ร้อยละ 83 ของเด็กที่เข้าร่วมทดลอง หาปืนเจอ และส่วนใหญ่ นำปืนมาเล่นร้อยละ 27 ของเด็กที่พบปืน ได้นำปืนมาให้ผู้สังเกตการณ์ทันที และผู้สังเกตการณ์ได้นำปืนออกจากห้อง เด็กที่เหลือร้อยละ 58 ที่พบปืน ร้อยละ 42 ได้นำปืนมาเล่นหลากหลายรูปแบบ และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ เกือบจะไม่มีเด็กคนไหนเลยที่ดูภาพยนตร์ที่ถูกตัดต่อเอาปืนออก ลองเหนียวโกปืน ตรงกันข้ามกับเด็กที่ดูภาพยนตร์ต้นฉบับ เมื่อพบปืน เด็กเหล่านี้มีการลองเหนียวโกปืนโดยเฉลี่ย 2-3 ครั้ง และถือปืนเป็นเวลานานกว่าเด็กที่ไม่ได้ดูภาพยนตร์ต้นฉบับนานกว่าถึง 4-5 เท่า ที่น่ากังวลที่สุดคือ เด็กที่ลองเหนียวโกปืน ได้ลองเหนียวโกอยู่หลายครั้ง บางคนเหนียวโกมากกว่า 20 ครั้ง เด็กคนนึงเล็งปืนออกไปนอกหน้าต่าง เล็งไปยังผู้คนที่เดินอยู่บนถนน เด็กอีกคนหนึ่งจ่อปืนไปที่ขมับเด็กอีกคน และลั่นไก (LoBue, 2018 : online)

การทดลองนี้ได้สรุปผลว่า สื่อที่มีความรุนแรงสามารถเป็นสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเด็กได้ และพฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นปัญหามากในกรณีที่มีสื่อที่มีความรุนแรงนั้นประกอบไปด้วยปืน ในความเป็นจริงแล้วเด็ก ๆ มีความสงสัยอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับปืนมาก

อยู่แล้ว และเด็ก ๆ ไม่สามารถเข้าใจ และแยกแยะได้ว่าปืนกระบอกไหนเป็นของเล่น กระบอกไหนเป็นของจริง ในความเป็นจริงแล้วได้มีการวิจัยว่า ปืนไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในสื่อเท่านั้น เพื่อที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หากแต่ปืนนั้นสามารถก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรงได้ในตัวมันเองอยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น การพกปืนติดตัว ทำให้คนมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าเดิม และการวิจัยล่าสุดพบว่า การมีปืนอยู่ในรถ ทำให้คนมีพฤติกรรมขับรถที่ไร้มารยาทและเกรี้ยวกราดมากขึ้น โดยถึงแม้ว่าคนขับจะไม่ใช่ว่าเจ้าของปืนก็ตาม และผลกระทบเหล่านี้ยังปรากฏในพฤติกรรมของเด็กเช่นกัน โดยไม่ว่าปืนจะเป็นของจริงหรือของเล่นก็ตาม (LoBue, 2018 : online) จากการศึกษาวิจัยหลาย ๆ ชิ้นเกี่ยวกับสื่อและความรุนแรง พบว่า สื่อที่มีความรุนแรงนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงของเด็ก ผู้ปกครองที่ไม่ปรารถนาให้ลูกหลานของตนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงนั้นควรให้ลูกหลานหลีกเลี่ยงออกจากสื่อที่มีความรุนแรง และหลีกเลี่ยงของเล่นที่มีลักษณะคล้ายอาวุธทั้งหลาย เพื่อไม่ให้เกิดจากสนับสนุนพฤติกรรมรุนแรง แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ไม่ได้หมายความว่าลูกหลานของท่านจะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวหากท่านได้ หลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านี้แล้ว เพราะเด็กบางคนก็สามารถมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าเด็กคนอื่นได้โดยธรรมชาติ แต่อย่างน้อยผู้ปกครองที่ได้อ่านงานวิจัยนี้ก็จะสามารถป้องกันปัญหาเบื้องต้นได้

การศึกษาศถานการณ์อิทธิพลของสื่อส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก การศึกษาวิจัยในเรื่องเหล่านี้ ก็เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงของเด็กในยุคปัจจุบันที่มีสื่อสังคมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตยุคโลกาภิวัตน์ และยิ่งเทคโนโลยีและสื่อสังคมมีบทบาทมากเท่าใด สถาบันครอบครัว หรือสถาบันการศึกษา ก็จะถูกลดบทบาทลดลงเท่านั้น สถานการณ์ที่เด็กไทยถูกเทคโนโลยีและสื่อสังคมกลืนกินจนกลายเป็นปัญหา ส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวไม่มีความอบอุ่น เด็กมีเทคโนโลยีและสื่อสังคมเป็นเพื่อน อีกทั้งเด็กยังใช้เวลาว่างไปกับการใช้สื่อสังคมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การออกกำลังกาย การพบปะเพื่อนฝูง หรือแสวงหาความรู้นอกห้องเรียน อุปนิสัยการติดเทคโนโลยีเหล่านี้ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีความห่างเหินกับผู้ปกครองไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งใดถูกต้องหรือสิ่งใดผิด การเสพสื่อโดยปราศจากคำแนะนำของผู้ปกครองส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงหรืออาจมีพฤติกรรมเลียนแบบสิ่งที่ตนได้เห็นมาจากสื่อ ดังที่ปรากฏออกมาให้เห็นตามข่าวอยู่บ่อยครั้ง แม้ว่าการเติบโตทำร้ายร่างกายในวัยเรียนจะเป็นเพียงส่วนน้อยที่เกิดขึ้นในสังคมแต่สิ่งเหล่านี้ กลับถูกนำเสนอผ่านสื่ออยู่บ่อยครั้ง กอปรกับเทคโนโลยีในปัจจุบันเอื้ออำนวยต่อการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ทำ

ให้เหตุการณ์ทำร้ายร่างกายถูกบันทึกวิดีโอ ส่งต่อ และปรากฏอยู่บนโลกออนไลน์อยู่เป็นจำนวนมาก

คลิปวิดีโอเผยแพร่ในเว็บไซต์ YouTube ปรากฏเด็กหญิงในชุดนักเรียนมัธยมต้น บังคับให้รูดน่องกราบเท้าก่อนจะจิกหัวกระชากตบตีเข้าที่ใบหน้าและลำตัวอีกหลายครั้ง ซึ่งสาเหตุของการทำร้ายร่างกายครั้งนี้เป็นผลมาจากการหึงหวงผู้ชาย ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมโรงเรียน (Mthainews, 2561 : ออนไลน์) พฤติกรรมก้าวร้าวนี้เป็นสัญญาณอันตรายที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ดังที่ Sigmund Freud ได้อธิบายไว้ในทฤษฎี จิตวิเคราะห์ หากบุคคลมีความโกรธและต้องการระบายออก ตามสัญญาณดิบ (ID) บุคคลควรหาทางแสดงในรูปแบบที่สังคมรับได้ (Ego) อาจแสดงออกด้วยการเล่นกีฬา เจริญ เพื่อสามารถอยู่ได้ในสังคมอย่างปกติสุข แต่จากกรณีดังที่ข่าวเสนอมานี้ เด็กไม่มีการควบคุมอารมณ์ และมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาจเนื่องมาจากการรับชมสื่อซึ่งประกอบด้วยภาพความรุนแรง และตัวแสดงสวมบทบาทโดยผู้ใหญ่ สอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบของ กาเบรียล ทาร์ด สามารถอธิบายว่าการรับชมละครของเด็กนั้น เปรียบเหมือนการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่มีความรุนแรง และแม้ว่าจะเป็นการปฏิสัมพันธ์ฝ่ายเดียว ก็สามารถส่งผลต่อการซึมซับพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงโดยไม่รู้ตัว การดูละครที่มีฉากตบตี และแสดงโดยผู้ใหญ่ ทำให้เด็กซึมซับว่า ตัวแบบที่เป็นผู้ใหญ่สามารถทำได้ และสังคมยอมรับ เด็กก็สามารถทำได้เช่นกัน การรับชมละครและประพจน์ตามสิ่งที่ตนเองได้เห็นมา สอดคล้องกับการทดลอง ให้เด็กชมวิดีโอ ผู้ใหญ่ต่อยตี ตึกตาเปาลมของ อัลเบิร์ต แบนดูรา อย่างชัดเจน

ไม่เพียงแต่ในประเทศไทยเท่านั้นที่มีคดีทำร้ายร่างกายในโรงเรียน แต่ในต่างประเทศก็ได้เกิดเหตุการณ์แบบนี้เช่นกัน บางเหตุการณ์ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิต ซึ่งผู้เสียชีวิตมีอายุเพียง 10 ขวบเท่านั้น เสียชีวิตเนื่องจากนัดเพื่อนนักเรียนตบตีกันเพื่อแย่งผู้ชาย เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในเมืองลองบีช รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา (Mthainews, 2561 : ออนไลน์)

ซึ่งสาเหตุของปัญหามีหลายปัจจัย ทั้งปัจจัยในด้านครอบครัว สถาบันการศึกษา ตัวเด็กเองหรือ สื่อซึ่งสังคมมักจะคุ้นเคยดีกับการตบตีซึ่งปรากฏอยู่เสมอในละครซึ่งแสดงถึงความก้าวร้าวรุนแรงกริดร็องแย่งผู้ชายมาครอบครอง ซึ่งสื่อก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างพฤติกรรมเลียนแบบ ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีการจัดระดับของรายการโทรทัศน์ แต่ในทางเป็น

จริงนั้นก็ไม่สามารถบังคับใช้ได้ เนื่องจากการเข้าถึงของสื่อทำได้โดยง่าย และผู้ปกครองไม่ได้มีเวลาให้คำแนะนำเด็กตลอดเวลา การเลียนแบบจึงเกิดขึ้นได้ง่าย เนื่องจากเด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ เช่น ละคร หรือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงโดยตรง เมื่อบ่อยครั้งเข้า การเสพสื่อรุนแรงถี่ ๆ ก็จะถูกซึมซับกลายเป็นอุปนิสัยโดยไม่รู้ตัว โดยสังคมไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ละครที่มีการตบตีกัน ซึ่งสวมบทโดยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม ได้เป็นการปลูกฝังค่านิยมที่ผิดให้กับผู้เสพสื่อ ซึ่งหากผู้รับชมเป็นเด็กซึ่งขาดวุฒิภาวะในการแยกแยะสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด ก็จะทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ว่า พฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ในสื่อที่ตนเห็น เป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ (Siegel & Welsh, 2016 : 86-87)

อีกตัวอย่างข่าวที่ขกมาน่าสนใจในบทความนี้ เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2555 เด็กชายวัย 14 ปี ใช้มีดสปาร์ต่าฟันมารดาเสียชีวิตภายในบ้านกลางดึก เนื่องจากถูกห้ามไม่ให้เล่นคอมพิวเตอร์ ยิ่งไปกว่านั้นพี่สาวที่เข้ามาห้าม ยังถูกทำร้ายโดยมีดเล่มเดียวกันจนอาการสาหัส (ไทยรัฐออนไลน์, 2561 : ออนไลน์) เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเด็กชายวัย 14 ปี นั้นอาจจะมีสาเหตุมาจากการเสพสื่อที่มีความรุนแรงซึ่งในกรณีนี้หมายถึงการเล่นวิดีโอเกมที่เกี่ยวข้องด้วยภาพรุนแรง การใช้อาวุธปืน และการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม พฤติกรรมของเด็กที่ กระทำต่อมารดาและพี่สาวเป็น พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่มีความเกี่ยวพันกับสื่อ อาจเนื่องมาจากสิ่งที่เด็กเล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะการใช้ความรุนแรง ทำให้เกิดการเลียนแบบซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ ของกาเบรียล ทาร์ด ซึ่งได้อธิบายว่าบุคคลจะเลียนแบบพฤติกรรมมากน้อยขึ้นอยู่กับความถี่ของการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งหมายถึงความถี่ในการเล่นเกมส์ออนไลน์ซึ่งมีเนื้อหาที่รุนแรง เมื่อเด็กเล่นเกมบ่อยเข้าก็จะมีอาการซึมซับพฤติกรรมรุนแรงโดยไม่รู้ตัวและจากคดีนี้สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า เมื่อเด็กมีความผูกพันทางสังคมที่ต่ำ หรือไม่มีความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัว ดังที่ ทราวีส เฮอร์ช ได้อธิบายไว้ในทฤษฎีการควบคุมทางสังคม การขาดความรักความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัว (Attachment) กล่าวคือ พ่อแม่ของเด็กไม่ได้ให้ความรักให้ ความอบอุ่นหรืออาจจะไม่มีเวลาให้ เด็กจึงใช้เวลาว่างปฏิสัมพันธ์กับเกมคอมพิวเตอร์ โดยขาดการชี้แนะจากผู้ปกครอง เมื่อเด็กมีเกมเป็นเพื่อน การเล่นเกมออนไลน์เป็นทางออกเมื่อเด็กไม่มีเพื่อนวัยเดียวกัน เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกบ้านหรือนอกห้องเรียน เมื่อไม่มีความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวแล้ว เด็กก็จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ไม่ใส่ใจความรู้สึกของคนในครอบครัว เมื่อถูกขัดใจ หรือสมาชิกในครอบครัวกระทำบางอย่างไม่ได้ตามที่เด็กต้องการ เด็กก็จะ

อาละวาดและมีพฤติกรรมก้าวร้าวโดยไม่สนใจความรู้สึกผู้อื่น เนื่องจากเด็กไม่มีความรู้สึกผูกพันและไม่จำเป็นต้องถนอมน้ำใจของสมาชิกในบ้าน

การป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงของเด็กและเยาวชนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ได้แก่ การส่งเสริมความผูกพันทางสังคม เริ่มจากความผูกพันจากสถาบันครอบครัว สมาชิกในบ้านควรให้ความรักความอบอุ่นแก่เด็ก สั่งสอนและปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมอันดีของสังคม ว่ากล่าวตักเตือนเมื่อเด็กกระทำผิด และให้เหตุผลเมื่อลงโทษ กล่าวชื่นชมเมื่อเด็กทำความดี เด็กจะมีการซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัย หลีกเลี่ยงการกระทำผิดเนื่องจากจะทำให้สมาชิกครอบครัวที่ตนเคารพรัก เสียใจ การใช้สื่อสังคมนั้นสามารถกระทำได้และจะไม่เกิดปัญหาตามมา หากผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำ ตามทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เพราะแม้ว่าเด็กจะชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมแต่หากมีผู้ใหญ่คอยให้คำแนะนำเด็กก็จะเรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่ตนเห็นนั้นเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม บางพฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นั้นเป็นพฤติกรรมที่อันตรายไม่ควรเอาเป็นเยี่ยงอย่าง ยิ่งไปกว่านั้นเด็กจะรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ การขัดเกลาทางสังคมและความผูกพันทางสังคมจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องซึ่งเป็นการป้องกันที่ดีที่สุดสำหรับการรับมือกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็ก

## บทสรุป (Conclusion)

ปัจจุบันสื่อมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การใช้สื่อมีประโยชน์และโทษ ทว่าหากใช้สื่อในทางที่ถูกต้องจะเกิดประโยชน์อย่างมหาศาลในการพัฒนาความรู้ แต่ในขณะที่หากใช้ไปในทางที่ผิดก็อาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมหรือปัญหาที่ตามมา การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า เด็กมีการเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อด้วยการพบเห็นพฤติกรรม แต่การที่เด็กเห็นพฤติกรรมที่รุนแรงยังส่งผลต่อพฤติกรรมที่รุนแรงในขณะที่เด็กเล่นกับเด็กคนอื่น หรือเล่นกับของเล่นอื่นอีกด้วย ซึ่งเป็นสาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรง ความก้าวร้าว นอกจากนี้ การรับสื่อที่มีความรุนแรง อาทิ อารูปืน อาจส่งผลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น เนื่องจากเด็กนั้นเปรียบเสมือนผ้าขาวที่มีความสงสัยอย่างรู้เกี่ยวกับปืน และเด็กยังไม่มีสมาธิและแยกแยะได้ ข้อค้นพบ

ของการศึกษาพบว่า การมีปืนอยู่ในรถ ทำให้คนมีพฤติกรรมขับรถที่ไร้มารยาทและเกรี้ยวกราดมากขึ้น โดยถึงแม้ว่าคนขับจะไม่ใช่เจ้าของปืนก็ตาม และผลกระทบเหล่านี้ยังปรากฏในพฤติกรรมของเด็กเช่นกัน โดยไม่ว่าปืนจะเป็นของจริงหรือของเล่นก็ตาม

ข้อค้นพบด้านพฤติกรรมความรุนแรงและความก้าวร้าวจากอิทธิพลของสื่อ สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง และทฤษฎีการเลียนแบบ ในขณะที่ ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม และทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคมเสนอแนวทางการป้องกันความรุนแรงของเด็กจากอิทธิพลของสื่อ ประกอบด้วย ปัจจัยครอบครัว ปัจจัยสถาบันการศึกษา ปัจจัยเด็กและเยาวชน และปัจจัยสื่อ โดยควรเริ่มจากการส่งเสริมความผูกพันทางสังคม ความผูกพันจากสถาบันครอบครัว และการขัดเกลาทางสังคมที่ดีและมีคุณภาพ คือ ผู้ปกครองควรให้ความรักและความอบอุ่น และแนะนำเด็กเกี่ยวกับสื่อว่ามีผลดีและผลเสียอย่างไร ควรมีการคิดและแยกแยะสิ่งที่เป็นประโยชน์และสิ่งที่เป็นโทษออกจากกัน เมื่อผู้ปกครองได้ให้ความรักความใส่ใจคอยแนะนำเด็กแล้ว แม้ว่าสื่อจะมีภาพความรุนแรงหรือภาษาที่ไม่เหมาะสม เด็กก็จะเข้าใจว่าไม่ควรเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้สังเกตเห็นจากสื่อ

### ข้อเสนอแนะ (Research Suggestions)

1. พ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลในครอบครัวควรมีการให้ควรมีการสอดส่องพฤติกรรมของบุตรหลานในครอบครัว
2. พ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลในครอบครัวควรสร้างความรู้และความเข้าใจในการพิจารณาสื่อที่มีความรุนแรง เพื่อพัฒนาทักษะการแยกแยะและการวิเคราะห์ในการพบเห็นสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงและก้าวร้าว
3. โรงเรียนและสถานศึกษาควรมีนโยบายในการป้องกันและสอดส่องดูแลเด็กนักเรียนในสถานศึกษา และให้คำแนะนำในการบริโภคสื่ออย่างเหมาะสม
4. ควรมีการสร้างเครือข่ายของเด็กเพื่อจัดกิจกรรมการสร้างสื่อสร้างสรรค์ลดความรุนแรง
5. หน่วยงานภาครัฐและเอกชนควรร่วมมือกันสร้างสรรค์สื่อที่มีประโยชน์ และติดตามประเมินผลการดำเนินการด้วย



6. การนำเสนอข่าวของสื่อควรถูกควบคุมอย่างเคร่งครัด และบทลงโทษที่ใช้อยู่ในปัจจุบันอาจไม่เพียงพอ เช่น การเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงที่ยังสามารถคาดเดาบริบทได้ และ การทำภาพจำลองเหตุการณ์รุนแรงที่เสมือนจริง ที่อาจกระทบกระเทือนจิตใจผู้รับชม

## เอกสารอ้างอิง (References)

- กฤษริน รักษาแก้ว และ นันทิยา ดวงภุมเมศ. (2560). อิทธิพลของรายการในสื่อใหม่ที่มีต่อมุมมองต่อโลกของเด็กและเยาวชน. **Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ ศิลปะ**. ปีที่ 10 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม 2560) : 152 -167.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และ นุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2562). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ : สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า.
- ท้าววัฒน์ สายโยธา. (2542). อิทธิพลของการขัดเกลาทางสังคมต่อการเป็นฆาตกร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชามานุษยวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2555). **สลดลูกวัย 14 ถูกดำ ไล่ฆ่าแม่ สปาร์ต่าฟันพี่สาว**. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม 2564. แหล่งที่มา:<https://www.thairath.co.th/content/302859>
- บุหงา ชัยสุวรรณ และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี. **วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า**, ปีที่ 1, ฉบับที่ 1, (มกราคม - เมษายน), หน้า 31-57.
- พรชัย ขันดี และคณะ. (2558). **ทฤษฎีอาชญาวิทยา: หลักการ งามวิจัย และนโยบายประยุกต์**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม วิทยาลัยรัฐกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2558.
- พัชรศรี ว่องไชยกุล และคณะ. (2016). **เผย 10 อันดับ แอปยอดนิยมของคนไทย ล่าสุด ไลน์ครองอันดับ 1 ใช้ 60 นาที/วัน**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2564. จาก <https://positioningmag.com/1098920>.
- สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน. (2014). **ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2564. จาก <http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>
- อัมณพ ชูบำรุง และ อุนิษา เลิศโตมรสกุล. (2555). **อาชญากรรมและอาชญาวิทยา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**, 63(3), pp. 575–582.
- BBC. (2018). **พลอริดา: เหตุกราดยิงมัธยมมีผู้เสียชีวิตอย่างน้อย 17 คน**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2564. จาก <https://www.bbc.com/thai/international-43067929>
- C. Elizabeth et al., (2018). **17 killed in mass shooting at high school in Parkland, Florida** Retrieved from <https://www.nbcnews.com/news/us-news/police-respond-shooting-parkland-florida-high-school-n848101>
- Christopher Pappas. (2015). **Advantages And Possible Limitations Of Online Learning** Retrieved from <https://elearningindustry.com/advantages-and-possible-limitations-of-online-learning>
- Earlychildhood. (2558). **ทฤษฎีการเรียนรู้ของ BANDURA**. Retrieved from <http://psycohogyearlychild.blogspot.com/2015/12/bandura.html>
- Eunjinamm. (2015). **ALBERT BANDURA: Do children learn violence from media?** Retrieved from <https://clairenamm.wordpress.com/2015/09/13/albert-bandura-do-children-learn-violence-from-media/>
- Hirschi, T. (1969). **Causes of delinquency**. Berkeley: University of California Press.
- Jerry T. Jennings. (1972). **Current population report**. Retrieved from [https://books.google.co.th/books?id=Njeca4B\\_WIMC&pg=PA1&lpg=PA1&dq=american+youth+under+17+75+millions&source=bl&ots=V2Adk48F&sig=ACfU3U3R1TpXprQNhM5HLpvwObbG2hSz6g&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi0qbPhtMr2AhXoxzgGHWtkAJYQ6AF6BAgXEAM#v=onepage&q=american%20youth%20under%2017%2075%20millions&f=false](https://books.google.co.th/books?id=Njeca4B_WIMC&pg=PA1&lpg=PA1&dq=american+youth+under+17+75+millions&source=bl&ots=V2Adk48F&sig=ACfU3U3R1TpXprQNhM5HLpvwObbG2hSz6g&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwi0qbPhtMr2AhXoxzgGHWtkAJYQ6AF6BAgXEAM#v=onepage&q=american%20youth%20under%2017%2075%20millions&f=false).
- Kristen Rogers. (2019). **US teens use screens more than seven hours a day on average and that's not including school work**. Retrieved from <https://edition.cnn.com/2019/10/29/health/common-sense-kids-media-use-report-wellness/index.html>.
- Lenhart, A., et al. (2016). **Instagram and Snapchat are Most Popular Social Networks for Teen; Black Teen are Most Active on Social Media, Messaging**

**Apps.** Retrieved from <http://apnorc.org/projects/Pages/HTML%20Reports/instagram-and-snapchat-are-most-popular-social-networks-for-teens.aspx>.

LoBue, V. (2018). **Violent media Aggressive Behavior in children.** Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-baby-scientist/201801/violent-media-and-aggressive-behavior-in-children>.

Mthainews. (2012). **ศึกตบแย้งผู้ชาย..ในวัยเรียน ผลพวงพฤติกรรมเลียนแบบจากละครน้ำเน่า.** สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2564. จาก <https://news.mthai.com/webmaster-talk/159660.html>.

NCSL. (2018). **Causes and Consequences of Youth Homelessness.** Retrieved from <https://www.ncsl.org/research/human-services/homeless-and-runaway-youth.aspx#:~:text=Each%20year%2C%20an%20estimated%204.2,ages%2013%2D25%20experience%20homelessness>.

Raisingchildren. net. au. (2017). **Suitable for 9- 18 years media influence on teenagers.** Retrieved from <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/entertainment-technology/media/media-influence-on-teens>.

Rocci, J. (2018). **The Meaning of Movie Ratings.** Retrieved from <https://www.thoughtco.com/how-does-a-movie-get-its-rating-2423408>.

Siegel L. Larry & Welsh C. Brandon. (2016). **Juvenile Delinquency: The core,** Sixth Edition. Boston: CENGAGE Learning.

The national Thailand. (2018). **Exponential technology seen as driver of Thai growth** Retrieved from <https://www.nationmultimedia.com/detail/Economy/30341358>.