

อิทธิพลของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อการเลือกใส่ใจความรุนแรง Effect of Violent in Film on Selective Attention toward Violence

โมนิน เตชะวชิรกุล^{1*} สหรัฐ วงศ์ชมภู¹ กัญฐิกา ใจเอม¹ ชุตินา กิรติเมธากุล¹ ธีญญพัทธ์ ลิขิตธนสมบัติ¹
วาริสรา สร้อยสุวรรณ¹

Monin Techawachirakul¹, Saharath Wongchompoo¹, Kantika Jai-em¹,
Chutima Keeratimatakul¹, Thunyapat Likitthanasombat¹, Varissara Sroysuwan¹

¹Division of Psychology, Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อการเลือกใส่ใจความรุนแรงด้วยการวัดความไวในการตอบสนอง (Reaction time task) กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้กลุ่มที่ 1 ได้ชมคลิปวิดีโอจากภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรง และกลุ่มที่ 2 ได้ชมคลิปวิดีโอจากภาพยนตร์ที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง จากนั้นทั้งสองกลุ่มจะได้ดูภาพที่ปรากฏขึ้นบนจอคอมพิวเตอร์ โดยปรากฏครั้งละสองภาพบนฝั่งซ้ายและขวาของจอคอมพิวเตอร์ ภาพหนึ่งคือภาพรุนแรง และอีกภาพคือภาพไม่รุนแรง หลังจากนั้นจะมีจุดปรากฏขึ้น กลุ่มตัวอย่างจะต้องกดปุ่มตอบสนองทันทีเพื่อระบุว่าจุดปรากฏอยู่ฝั่งซ้ายหรือขวาของหน้าจอ ความเร็วในการตอบสนองถูกบันทึกและประมวลผลด้วยโปรแกรม E-Prime 2.0 จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยสถิติ Mixed factorial ANOVA (2x2) ผลพบว่า กลุ่มที่ได้ชมคลิปภาพยนตร์เนื้อหารุนแรงมีการตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏฝั่งภาพรุนแรงเร็วกว่าจุดที่ปรากฏฝั่งภาพไม่รุนแรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของความรุนแรงในภาพยนตร์ที่มีผลต่อการเลือกใส่ใจสิ่งเร้าที่มีความรุนแรง ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการเตรียมการรับรู้และตัวแทนทางจิต

คำสำคัญ: ความรุนแรงในภาพยนตร์, การเลือกใส่ใจ, การเตรียมการรับรู้

Abstract

The purpose of the experiment was to examine effect of violent in film on selective attention toward violence, measured by a reaction time task. The participants were divided into 2 groups: watching either violent or non-violent film. Then they were exposed to violent and non-violent images for a brief period, followed by a dot. The task was to press a button to identify the location of a dot whether appeared after either a violent or a non-violent image. The reaction time was recorded by E-prime program (version 2.0), then analyzed by mixed factorial ANOVA (2x2). The finding revealed that the violent-film group responded to the dot appeared after the violent image faster than one after non-violent image at significant level 0.05. This implied the effect of violent film on a selective attention, which is explained by priming effect and mental model.

Keywords : violent film, selective attention, priming effect

*Corresponding author. E-mail: memonin.mp@gmail.com

บทนำและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สื่อเปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีผลต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2556) สื่อที่ประชาชนส่วนใหญ่เข้าถึงและสามารถใช้ประโยชน์ได้ ได้แก่ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และภาพยนตร์ ภาพยนตร์จัดว่าเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในทุกยุคสมัย (นภัสสรณ์ รังสิพล, 2557) และเป็นสื่อที่ประชาชนใช้เวลาในการเข้าชมในแต่ละวันมากกว่าหนึ่งชั่วโมง (สิริภิญญา อินทรประเสริฐ, 2557) ผลจากการวิจัยพบว่า เนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์มีผลต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม (สิริภิญญา อินทรประเสริฐ, 2557; Bryant & Zillman, 2002) ดังเช่นเหตุการณ์ที่เด็กหญิงชาวฟิลิปปินส์เสียชีวิตหลังจากที่แฟนหนุ่มใช้ความรุนแรงตามแบบที่ได้เห็นในภาพยนตร์ *Fifty Shades of Grey* (Schmadeke, 2015) แสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีผลต่อบุคคลโดยตรง

ผลจากการศึกษาความรุนแรงต่อมนุษย์พบว่า บุคคลที่รับชมความรุนแรงในภาพยนตร์จะค่อย ๆ ซึมซับความรุนแรง ซึ่งจะส่งผลต่อความคิดและความรู้สึก เหตุการณ์นี้อธิบายได้ด้วยกระบวนการเตรียมการรับรู้ (Priming) การเตรียมการรับรู้เป็นปรากฏการณ์ที่ประสบการณ์ในอดีตส่งผลต่อความคิดและอารมณ์ (Tulving & Schacter, 1990; Tulving, Schacter, & Stark, 1982; Sparks, 2006) หลักฐานจากการศึกษาพบว่า เด็กที่ได้รับชมวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรงจะมีความคิดและอารมณ์ก้าวร้าวที่มากกว่าเด็กที่ไม่ได้รับชมวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรง โดยระดับความก้าวร้าวมีความสัมพันธ์กับระดับความรุนแรงในวิดีโอเทป (Josephson, 1987; Bushman & Geen, 1990) นอกจากนี้ การเตรียมการรับรู้ยังมีผลต่อการเลือกใส่ใจด้วย จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่รับสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงจะเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคำที่มีความหมายรุนแรงได้มากกว่ากลุ่มที่รับสื่อไม่มีเนื้อหารุนแรง และกลุ่มที่รับสื่อที่มีความรุนแรงจะเลือกคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับความรุนแรงมากกว่า และมีความถี่ในการกดปุ่มตอบสนองต่อคำที่มีความหมายรุนแรงมากกว่ากลุ่มที่รับสื่อไม่มีเนื้อหารุนแรง และยัง

พบอีกว่าในกลุ่มตัวอย่างที่อ่านเรื่องสั้นที่มีการใช้คำที่มีความหมายรุนแรงแล้วให้เขียนคำศัพท์จะมีการเขียนคำศัพท์คำศัพท์ที่มีความหมายก้าวร้าวรุนแรง และสนใจเลือกชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรง (Fenigstein, 1979; Bushman, 1998) นอกจากนี้ผลของการเลือกใส่ใจยังสะท้อนออกมาในรูปแบบของความเร็วในการตอบสนองด้วย การศึกษาเพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของการเตรียมการรับรู้ต่อความเร็วในการอ่านออกเสียงคำของกลุ่มที่ได้ดูภาพอาวุธและกลุ่มที่ได้ดูภาพพืช พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้ดูภาพอาวุธมีการอ่านออกเสียงคำที่มีความหมายเชิงก้าวร้าวได้เร็วกว่าการอ่านคำที่ไม่มี ความหมายเชิงก้าวร้าว และความเร็วในการตอบสนองของกลุ่มนี้ก็ไววกว่ากลุ่มที่ได้ดูภาพพืช (Anderson, Benjamin, & Bartholow, 1998)

แบบจำลองทางจิต (Mental model) ยังเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ใช้อธิบายอิทธิพลของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อการเลือกใส่ใจได้ แบบจำลองทางจิต คือตัวแทนทางจิตที่ใช้อธิบายกระบวนการคิดของบุคคลที่มีต่อความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว บุคคลจะมีการเก็บภาพของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวในรูปแบบของสัญลักษณ์ไว้ในความคิดมากกว่าที่จะเป็นภาพของสิ่งนั้นจริง ๆ และบุคคลยังสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์เหล่านี้เพื่อเป็นตัวแทนของโลกในความเป็นจริง (Forrester, 1971) เมื่อบุคคลอยู่ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ บุคคลจะสร้างตัวแทนทางจิตของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เหตุการณ์นั้น หรืออาจนำตัวแทนทางจิตที่มีอยู่มาใช้ และสร้างความเชื่อมโยงของตัวแทนเหล่านี้จนเป็นเครือข่ายทางความคิดเพื่อทำความเข้าใจหรือตีความสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (Radvansky & Zacks, 1997; Wyer & Radvansky, 1999) ในการรับสื่อการเตรียมการรับรู้และแบบจำลองทางจิตจะทำงานควบคู่กัน ในขณะที่บุคคลรับชมสื่อ เนื้อหาที่ปรากฏในสื่อจะเตรียมการรับรู้ให้กับตัวแทนทางจิต ทำให้ตัวแทนทางจิตชุดนั้นมีโอกาสที่จะถูกนำมาใช้รับมือในสถานการณ์ต่าง ๆ กล่าวคือ ขณะที่บุคคลรับชมสื่อที่มีเนื้อหารุนแรง ความรุนแรงจะไปกระตุ้นชุดตัวแทนทางจิตที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในความคิดของบุคคลนั้น ทำให้ชุดตัวแทนนี้มีโอกาสที่จะถูกนำมาใช้ในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ (Bryant & Zillmann, 2002) หลักฐานจาก

การศึกษาพบว่า เด็กผู้ชายที่ได้ดูรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหา รุนแรงจะมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอีกคนหนึ่งด้วยความรุนแรง เพราะความรุนแรงในโทรทัศน์กระตุ้นตัวแทนทางจิตของความรุนแรง ทำให้เด็กใช้ชุดตัวแทนทางจิตนี้ในการขับ พฤติกรรมตนเอง (Josephson, 1987)

จากการรวบรวมงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาอิทธิพลของการเตรียมการรับรู้ เนื้อหารุนแรงในภาพยนตร์ที่มีผลต่อการเลือกใส่ใจซึ่งวัด จากความเร็วที่ใช้ในการตอบสนองต่อจุด (Reaction time task) ซึ่งเป็นเป้าหมายในการทดลองครั้งนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาอิทธิพลของความรุนแรงในเนื้อหาภาพยนตร์ ที่อาจมีผลต่อการเลือกใส่ใจสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

สมมติฐานการวิจัย

ความรุนแรงในภาพยนตร์ทำให้เกิดการตอบสนองต่อ สิ่งเร้าที่รุนแรงเร็วกว่าการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ไม่รุนแรง

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาจิตวิทยาทั่วไป ใช้วิธี สุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability sampling) แบบตามสะดวก (Convenience sampling) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน แบ่งเป็นเพศชาย 17 คน และเพศหญิง 83 คน

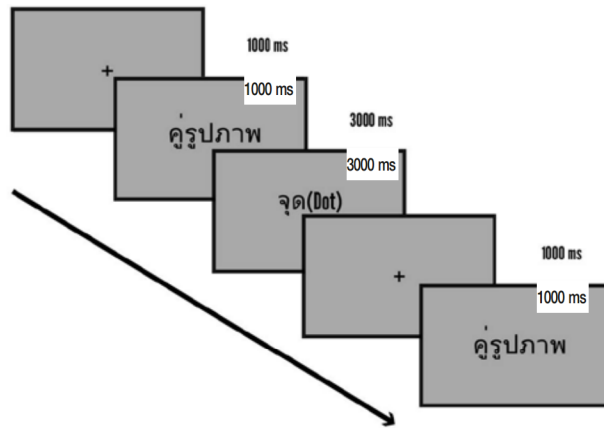
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอ คลิปวิดีโอและเก็บข้อมูล คลิปวิดีโอมีสามประเภท ได้แก่ 1) คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรงความยาว 4.35 นาที ซึ่งตัดบาง ส่วนมาจากภาพยนตร์เรื่องเฉือน ซึ่งถูกจัดเรตไว้ที่ 18+ 2) คลิปวิดีโอที่ไม่มีเนื้อหารุนแรงความยาว 4.35 นาที ซึ่งตัด บางส่วนมาจากสารคดีท่องเที่ยวโลกกว้าง ตอนหมีแพนด้ายักษ์

และ 3) คลิปวิดีโอตลก ส่วนการเก็บข้อมูลใช้โปรแกรม E-Prime Version 2.0 สิ่งเร้าที่ใช้ในโปรแกรมนี้อคือ รูปภาพ ขนาด 800 x 600 พิกเซล จำนวน 100 รูป แบ่งเป็นภาพ เนื้อหารุนแรง 50 รูป และภาพเนื้อหาไม่รุนแรง 50 รูป โดยมีการควบคุมโทนสีของรูปภาพ

วิธีการดำเนินการวิจัย

ก่อนเริ่มการทดลองกลุ่มตัวอย่างจะได้รับฟังรายละเอียดของโครงการวิจัย และลงชื่อในใบยินยอมเข้าร่วมการทดลอง จากนั้นแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 50 คน แต่ละกลุ่มมีสัดส่วนจำนวนผู้ชายและผู้หญิง ใกล้เคียงกัน (โดยประมาณ 1: 5) กลุ่มที่ 1 จะได้ชมคลิป วิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนกลุ่มที่ 2 จะได้ชมคลิปวิดีโอที่ ไม่มีเนื้อหารุนแรง จากนั้นจะได้รับแบบสอบถามประเมิน ระดับความรุนแรงของคลิปวิดีโอที่เพิ่งชมไปก่อนหน้านี้ แล้วกลุ่มตัวอย่างจะถูกทดสอบความเร็วในการตอบสนอง ด้วยโปรแกรม E-Prime โดยโปรแกรมจะนำเสนอรูปภาพ ทั้งหมด 50 ครั้ง แต่ละครั้งละเสนอ 2 ภาพพร้อมกัน ได้แก่ ภาพที่มีเนื้อหารุนแรง และไม่รุนแรง ภาพทั้งสองจะปรากฏ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลา 3 วินาที โดยปรากฏอยู่ บนซีกซ้ายและขวาของหน้าจอคอมพิวเตอร์แบบสุ่ม จากนั้นรูปภาพจะหายไป และมีจุดปรากฏขึ้นบนซีกซ้ายหรือ ขวาของหน้าจออย่างสุ่มทันที กลุ่มตัวอย่างต้องกดปุ่ม แป้นพิมพ์ทันทีที่จุดปรากฏขึ้นบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ (Reaction time task) โดยปุ่มแป้นพิมพ์หมายเลข 4 สำหรับการปรากฏของจุดบนซีกซ้าย และหมายเลข 6 สำหรับการปรากฏของจุดบนซีกขวา ความเร็วในการกด แป้นพิมพ์จะถูกวัดเป็นหน่วยมิลลิวินาที เมื่อกดปุ่มแล้วจึง จะปรากฏภาพคู่ต่อไป ทำเช่นนี้จนครบ 50 ครั้ง (ภาพที่ 1) และเมื่อสิ้นสุดการทดลองกลุ่มตัวอย่างทุกคนจะได้ชม คลิปวิดีโอตลกเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการได้ชม คลิปวิดีโอ/ภาพที่มีเนื้อหารุนแรง



ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างการปรากฏของภาพและจุดบนหน้าจอคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ผลทางสถิติ

เมื่อพิจารณาข้อมูลความเร็วในการตอบสนองแล้วพบว่า กลุ่มตัวอย่างบางคนมีการตอบสนองเร็วหรือช้าจนเกินไป จึงทำการตัดข้อมูลที่อยู่ห่างจากกลุ่มมากเกินไป (Outlier) ออก โดยพิจารณาจากฮิสโทแกรม (Histogram) และแผนภาพกล่อง (Boxplot) ทำให้ได้ข้อมูลจากกลุ่มที่ 1 เหลือ 45 คน และกลุ่มที่ 2 เหลือ 40 คน และ

เนื่องจากความเร็วในการตอบสนองมีการแจกแจงแบบเบ้ขวา (Positively skewed) จึงใช้การเปลี่ยนข้อมูลให้เป็นค่าลอการิทึมธรรมชาติ (Log transformation) (Field, 2009) จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ Mixed factorial ANOVA (2 : ภาพยนตร์รุนแรง และ ภาพยนตร์ไม่รุนแรง x 2: ภาพรุนแรง และภาพไม่รุนแรง)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความเร็วในการตอบสนอง

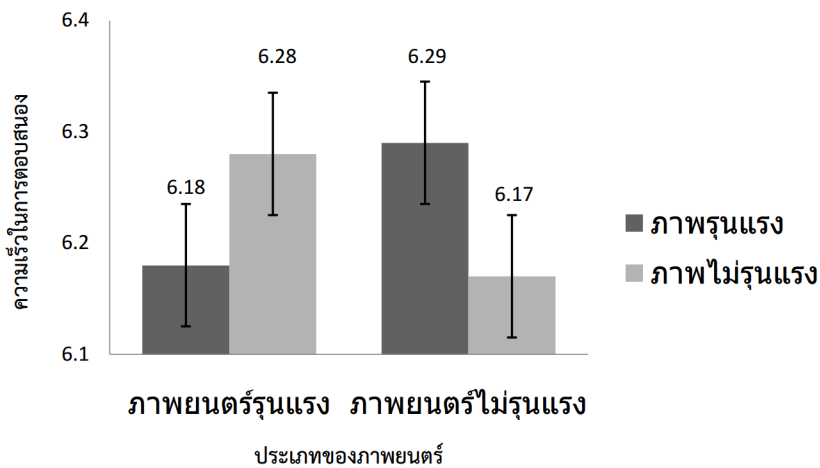
ประเภทของภาพยนตร์	ประเภทของภาพ	Mean	SD
มีเนื้อหารุนแรง	รุนแรง	6.18	0.34
มีเนื้อหารุนแรง	ไม่รุนแรง	6.28	0.43
ไม่มีเนื้อหารุนแรง	รุนแรง	6.29	0.42
ไม่มีเนื้อหารุนแรง	ไม่รุนแรง	6.17	0.38

จากตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความเร็วในการตอบสนองพบว่า กลุ่มที่ชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏฝั่งภาพรุนแรงที่ความเร็วเฉลี่ย 6.18 และตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏฝั่งภาพไม่รุนแรงที่ความเร็วเฉลี่ย 6.28 ส่วนกลุ่มที่ชมภาพยนตร์ที่ไม่มีเนื้อหารุนแรงตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏฝั่งภาพรุนแรงที่ความเร็วเฉลี่ย 6.29 และตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏฝั่งภาพไม่รุนแรงที่ความเร็วเฉลี่ย 6.17

จากการวิเคราะห์อิทธิพลของประเภทของภาพยนตร์และประเภทของภาพพบว่า ประเภทของภาพยนตร์ไม่มีอิทธิพลหลักต่อความเร็วในการตอบสนองโดยรวม $F(1,83) = 0.002, Sig = 0.962, p \geq 0.05$ และประเภทของภาพไม่มีอิทธิพลหลักต่อความเร็วในการตอบสนองโดยรวม $F(1,83) = 0.036, Sig = 0.849, p \geq 0.05$ และไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทของภาพยนตร์และประเภทของภาพ $F(1,83) = 6.702, Sig = 0.11, p \geq 0.05$ จากนั้น

ทำการวิเคราะห์หือทธิพลอย่างง่าย (Simple effect) โดยนำข้อมูลความเร็วในการตอบสนองต่อภาพรุนแรงและภาพไม่รุนแรงมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ Independent samples *t*-test พบว่า เมื่อจุดปรากฏผังภาพรุนแรงกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์รุนแรงมีการตอบสนองไม่แตกต่างจากกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์ไม่รุนแรง $t(83) = -1.339, p = 0.184$ และเมื่อจุดปรากฏผังภาพไม่รุนแรงกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์รุนแรงมีการตอบสนองไม่แตกต่างจากกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์ไม่รุนแรง $t(83) = -1.314, p = 0.193$ และเมื่อนำข้อมูลความเร็วในการตอบสนองต่อภาพรุนแรงและภาพไม่รุนแรงในกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์รุนแรง และในกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์ไม่รุนแรงมาวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยสถิติ Paired samples *t*-test

พบว่า กลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์รุนแรงจะตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏผังภาพรุนแรง ($Mean = 6.18, SD = 0.34$) เร็วกว่าจุดที่ปรากฏผังภาพไม่รุนแรง ($Mean = 6.28, SD = 0.43$) โดยมีค่าความแตกต่างที่ -0.106 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.337 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ $0.05, t(44) = -2.105, p = 0.041$ และกลุ่มที่ได้ชมภาพยนตร์ไม่รุนแรงมีการตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏผังภาพไม่รุนแรง ($Mean = 6.17, SD = 0.38$) เร็วกว่าจุดที่ปรากฏผังภาพรุนแรง ($Mean = 6.29, SD = 0.42$) โดยมีค่าความแตกต่างอยู่ที่ 0.123 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.472 แต่ความเร็วในการตอบสนองต่อทั้งสองภาพนี้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(39) = 1.644, p = 0.108$ ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 แสดงความเร็วเฉลี่ยในการตอบสนอง

ผลจากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า ประเภทของภาพยนตร์หรือภาพเพียงอย่างเดียวไม่มีอิทธิพลต่อความเร็วในการตอบสนอง แต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเภทของภาพยนตร์และภาพมีผลต่อความเร็วในการตอบสนอง โดยกลุ่มที่ได้ดูภาพยนตร์รุนแรงจะตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏผังภาพรุนแรงเร็วกว่าจุดที่ปรากฏผังภาพไม่รุนแรง

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้ชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีการตอบสนองต่อจุดที่ปรากฏผังภาพรุนแรงเร็วกว่าจุดที่ปรากฏผังภาพไม่รุนแรง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลงานวิจัย

ก่อนหน้าของ Anderson et al. (1998) แสดงให้เห็นว่า บุคคลที่ถูกเตรียมการรับรู้ด้วยสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงจะมีการตอบสนองต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงได้เร็วกว่าสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของการเตรียมการรับรู้ความรุนแรงที่มีต่อการเลือกใส่ใจสิ่งเร้าที่มีความรุนแรง

ผลจากการวิจัยนี้สามารถอธิบายได้ด้วยการทำงานของตัวแทนทางจิตและการเตรียมการรับรู้ว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่กลุ่มตัวอย่างได้ชมไปได้เตรียมการรับรู้ให้กับชุดของตัวแทนทางจิตที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงเอาไว้ และเมื่อกลุ่มตัวอย่างได้เจอภาพรุนแรงในเวลาต่อมา

ชุดตัวแทนทางจิตที่ถูกเตรียมไว้โดยภาพยนตร์นั้นก็จะถูกกระตุ้น ทำให้กลุ่มตัวอย่างรับรู้ภาพความรุนแรงได้ไวขึ้น จึงเกิดการตอบสนองต่อภาพรุนแรงได้เร็วกว่าภาพไม่รุนแรง จึงอาจจะกล่าวได้ว่า การชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรง เป็นการเตรียมการรับรู้ให้กับชุดตัวแทนทางจิตที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ทำให้ชุดความคิดเหล่านี้ถูกเข้าถึงได้ง่ายขึ้น Anderson et al. (1998) แม้การเตรียมการรับรู้จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วแต่ผลของมันนั้นอยู่ค่อนข้างนาน นั่นคือมันจะส่งผลไปถึงระดับความจำของบุคคล (Bushman, 1998) ทำให้เมื่อบุคคลเผชิญเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงอีก ชุดความคิดเหล่านี้ก็จะถูกกระตุ้นได้ไวกว่าชุดอื่น ส่งผลให้บุคคลเลือกใส่ใจสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงมากกว่าสิ่งอื่น ดังจะเห็นได้ผลวิจัยที่ค้นพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีแนวโน้มที่จะเลือกชม

คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรงมากกว่าคลิปไม่มีเนื้อหารุนแรง (Fenigstein, 1979; Park & Raney, 2006)

แม้งานวิจัยครั้งนี้จะชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลของความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อการเลือกใส่ใจความรุนแรง ซึ่งวัดได้จากความเร็วในการตอบสนอง การศึกษาพฤติกรรมรูปแบบอื่นเพิ่มเติมในอนาคต เช่น การแสดงออกทางความก้าวร้าวร่วมกับการศึกษาความรุนแรงในสื่ออื่น เช่น วิดีโอเกม ประกอบกับการพิจารณาอิทธิพลของการรับรู้ความรุนแรง และประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรง อาจช่วยให้เกิดความเข้าใจในอิทธิพลของความรุนแรงในสื่อได้ครอบคลุมขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณอาจารย์วรวัชร ตั้งจิตรเจริญ ในฐานะที่ปรึกษาทางสถิติซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้วิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วง

เอกสารอ้างอิง

- Anderson, C. A., Benjamin, A. J., & Bartholow, B. D. (1998). Does the gun pull the trigger? Automatic priming effects of weapon pictures and weapon names. *Psychological Science, 9*(4), 308-314.
- Bryant, J., & Zillmann, D. (2002). *Media effects: advances in theory and research*. Mahwah, New jersey: L. Erlbaum Associates.
- Bushman, B. J. (1998). Priming effects of media violence on the accessibility of aggressive constructs in memory. *Personality and Social Psychology Bulletin, 24*(5), 537-545.
- Bushman, B. J., & Geen, R. G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology, 58*(1), 156-163.
- Fenigstein, A. (1979). Does aggression cause a preference for viewing media violence?. *Journal of Personality and Social Psychology, 37*(12), 2307-2317.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS* (3rd ed.). London: Sage.
- Forrester, J. W. (1971). Counterintuitive behavior of social systems. *Technological Forecasting and Social Change, 73*(3), 52-68.
- Intaraprasert, S. (2014). *The Relationship between Media Influence and Violent Behavior of Child and Youth in Bangkok*. (Master Thesis). Suan Dusit Rajabhat University, Faculty of Management Science. (In Thai)
- Josephson, W. L. (1987). Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology, 53*(5), 882-890.
- Office of The National Broadcasting and Telecommunications Commission. (1 September 2013). How does media affect society?. Retrieved from <http://bcp.nbtc.go.th/knowledge/detail/324> (In Thai)
- Park, Y., & Raney, A. A. (presented 2006). Exploring the priming effect of violent video games on subsequent media content selection. *Paper presented at the meeting of International Communication Association, Dresden, Germany. (International)*.
- Radvansky, G. A., & Zacks, R. T. (1997). The retrieval of situation-specific information. *Cognitive Models of Memory, 173-213*.

- Rangsipol, N. (2014). *Study of intertextuality through the movies : the Letter and Jod Mai Ruk*. (Master Thesis). Thammasat University, Faculty of Journalism and Mass Communication. (In Thai)
- Schmadeke, S. (2015, June 4). UIC student cleared in 'Fifty Shades of Grey' case back in criminal court. *Chicago Tribune*. Retrieved from <http://www.chicagotribune.com/news/ct-50-shades-of-grey-uic-sex-charge-met-20150603-story.html>
- Sparks, G. G. (2006). *Media effects research: A basic overview*. Belmont, California: Wadsworth.
- Tulving, E., & Schacter, D. (1990). Priming and human memory systems. *Science*, 247(4940), 301-306.
- Tulving, E., Schacter, D. L., & Stark, H. A. (1982). Priming effects in word-fragment completion are independent of recognition memory. *Journal of Experimental Psychology*, 8(4), 336-342.
- Wyer Jr, R. S., & Radvansky, G. A. (1999). The comprehension and validation of social information. *Psychological Review*, 106(1), 89-118.