

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยจำแนกการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนของตัวพยากรณ์ที่รวบรวมมาใช้ในการวิจัย
- ตอนที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าว
- ตอนที่ 3 กลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญในการพยากรณ์และสมการการพยากรณ์

การเสนอผลการวิจัยของความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครนั้น มีค่าสถิติและตัวแปรหลายตัว เพื่อให้เป็นที่เข้าใจตรงกันและความสะดวกในการเสนอข้อมูล จึงขอ กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. กลุ่มค่าสถิติ

\bar{X}	หมายถึงค่าเฉลี่ยหรือค่ามัธยฐานเลขคณิต
SD	หมายถึงส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
r	หมายถึงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
R	หมายถึงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อันดับ
R^2	หมายถึงค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (Coefficient of determination)
R^2 chang	หมายถึงค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ที่เปลี่ยนไปจากเดิมเมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ทีละตัว
F	หมายถึงอัตราส่วนความแปรปรวนที่ใช้ทดสอบความมีนัยสำคัญ
a	หมายถึงค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ
b	หมายถึงค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ
B	หมายถึงค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน
SEest	หมายถึงความคาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์

SEb	หมายถึงความคาดเคลื่อนมาตรฐานของสัมประสิทธิ์ถดถอย
t	หมายถึงอัตราส่วนที่ ใช้ทดสอบความมีนัยสำคัญ
Y'	หมายถึงสมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวในรูปคะแนนดิบ
Z'	หมายถึงสมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวในรูปคะแนนมาตรฐาน

2. ตัวแปรต้น

2.1 ตัวแปรกลุ่มความชอบสื่อ

P1	หมายถึงคะแนนความชอบหนังสือการ์ตูน
P2	หมายถึงคะแนนความชอบโทรทัศน์
P3	หมายถึงคะแนนความชอบเกมคอมพิวเตอร์
P4	หมายถึงคะแนนความชอบหนังสือพิมพ์
P5	หมายถึงคะแนนความชอบวิทยุ

2.2 ตัวแปรกลุ่มประเภทของสื่อ

2.2.1. หนังสือการ์ตูน

C1	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน
C2	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทการ์ตูนสัตว์
C3	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน
C4	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทความรัก
C5	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย
C6	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทอาชญากรรม
C7	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทสงคราม
C8	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทสารคดี
C9	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทชีวิตจริงและประวัติบุคคล
C10	หมายถึงหนังสือการ์ตูนประเภทวรรณคดี

2.2.2 รายการโทรทัศน์

T1	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน
T2	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทตลกขบขัน
T3	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทชีวิตรักหนุ่มสาว
T4	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทอกินอาหารมีเวทมนต์
T5	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทสืบสวน อาชญากรรม
T6	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทสงคราม
T7	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทตื่นเต้น
T8	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทเซย่าขวัญ
T9	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทชีวิต
T10	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดี
T11	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทข่าว
T12	หมายถึงรายการโทรทัศน์ประเภทวิทยาศาสตร์

2.2.3. เกมคอมพิวเตอร์

G1	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก
G2	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมการศึกษา/ฝึกสติปัญญา
G3	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทไพนส์และหมากรุก
G4	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทค่ายกล
G5	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา
G6	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวย
G7	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสงคราม
G8	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ประเภทอวกาศ
G9	หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ผจญภัย

2.3 ตัวแปรกลุ่มลักษณะของตัวเอก

2.3.1. ตัวเอกที่เป็นเด็ก

- M1 หมายถึงตัวเอกที่ฉลาด
- M2 หมายถึงตัวเอกที่กล้าหาญ
- M3 หมายถึงตัวเอกที่มีความสามารถ
- M4 หมายถึงตัวเอกที่เข้มแข็ง
- M5 หมายถึงตัวเอกที่อคทนต่ออุปสรรค
- M6 หมายถึงตัวเอกที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์
- M7 หมายถึงตัวเอกที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน
- M8 หมายถึงตัวเอกที่ตกลงขบขัน

- M9 หมายถึงตัวเอกที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า
- M10 หมายถึงตัวเอกที่มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา
- M11 หมายถึงตัวเอกที่อิจฉาริษยา
- M12 หมายถึงตัวเอกที่มีอำนาจเหนือผู้อื่น

2.3.2. ตัวเอกที่เป็นผู้ใหญ่

- E1 หมายถึงตัวเอกที่ฉลาด
- E2 หมายถึงตัวเอกที่กล้าหาญ
- E3 หมายถึงตัวเอกที่มีความสามารถ
- E4 หมายถึงตัวเอกที่เข้มแข็ง
- E5 หมายถึงตัวเอกที่อคทนต่ออุปสรรค
- E6 หมายถึงตัวเอกที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์
- E7 หมายถึงตัวเอกที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน
- E8 หมายถึงตัวเอกที่ตกลงขบขัน

- E9 หมายถึงตัวเอกที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า
 E10 หมายถึงตัวเอกที่มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา
 E11 หมายถึงตัวเอกที่อิจฉาริษยา
 E12 หมายถึงตัวเอกที่มีอำนาจเหนือผู้อื่น

3. ตัวแปรตาม

- A1 หมายถึงพฤติกรรมก้าวร้าว

ตอนที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความชอบอ่านหนังสือการ์ตูน (P1) ชอบดูโทรทัศน์ (P2) ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (P3) ชอบอ่านหนังสือพิมพ์ (P4) และชอบฟังวิทยุ (P5)

ตัวแปร	\bar{X}	SD
โทรทัศน์ (P2)	2.906	1.119
หนังสือการ์ตูน (P1)	2.123	1.276
เกมคอมพิวเตอร์ (P3)	2.027	1.549
หนังสือพิมพ์ (P4)	1.510	1.255
วิทยุ (P5)	1.425	1.321

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบดูโทรทัศน์มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเป็นอันดับที่ 3 ชอบอ่านหนังสือพิมพ์มากเป็นอันดับที่ 4 ชอบฟังวิทยุมากเป็นอันดับที่ 5

ตารางที่ 6.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความชอบประเภทของหนังสือการ์ตูน

ตัวแปร	\bar{X}	SD
<u>หนังสือการ์ตูน กลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวก</u>		
ตลกขบขัน (C3)	2.763	1.243
การ์ตูนสัตว์ (C2)	2.249	1.306
ความรัก (C4)	1.728	1.299
เพื่อน (C1)	1.559	1.292
<u>หนังสือการ์ตูน กลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบ</u>		
ผจญภัย (C5)	2.299	1.307
สงคราม (C7)	2.063	1.445
อาชญากรรม (C6)	1.852	1.280
<u>หนังสือการ์ตูน กลุ่มที่มีเนื้อหากลาง ๆ</u>		
ชีวิตจริงและประวัติบุคคล (C9)	1.934	1.277
วรรณคดี (C10)	1.851	1.284
สารคดี (C8)	1.731	1.203

จากตารางที่ 6.1 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัยมากเป็นอันดับที่ 2 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทการ์ตูนสัตว์มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อนน้อยที่สุด

ถ้าหากพิจารณาเป็นกลุ่มโดยแยกตามเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน พบว่าหนังสือการ์ตูนกลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวกที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบอ่านมากที่สุดคือ หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน

หนังสือการ์ตูนกลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบอ่านมากที่สุดคือ หนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย

หนังสือการ์ตูนกลุ่มที่มีเนื้อหากลาง ๆ ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบอ่านมากที่สุดคือ หนังสือการ์ตูนประเภทชีวิตจริงและประวัติบุคคล

ตารางที่ 6.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความชอบประเภทของรายการโทรทัศน์

ตัวแปร	\bar{x}	SD
<u>รายการโทรทัศน์ กลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวก</u>		
การ์ตูน (T1)	2.975	1.176
ตลกขบขัน (T2)	2.884	1.178
ชีวิตรักหนุ่มสาว (T3)	1.873	1.345
<u>รายการโทรทัศน์ กลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบ</u>		
ตื่นเต้น (T7)	2.793	1.185
อภินิหาร เวทมนต์คาถา (T4)	2.558	1.294
เขย่าขวัญ (T8)	2.551	1.306
สงคราม (T6)	2.159	1.411
สืบสวน อาชญากรรม (T5)	2.080	1.341
<u>รายการโทรทัศน์ กลุ่มที่มีเนื้อหากลาง ๆ</u>		
ข่าว (T11)	2.366	1.181
วิทยาศาสตร์ (T12)	2.120	1.236
ชีวิต (T9)	2.068	1.193
สารคดี (T10)	1.932	1.212



จากตารางที่ 6.2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน (T1) มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทตลกขบขัน (T2) มากเป็นอันดับที่ 2 ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทตื่นเต้น (T7) มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทชีวิตรักหนุ่มสาว (T3) น้อยที่สุด

ถ้าหากพิจารณาเป็นกลุ่มโดยแยกตามเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ พบว่ารายการโทรทัศน์กลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวกที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบดูมากที่สุดคือ รายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน (T1)

รายการโทรทัศน์กลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพ โดยเฉลี่ย ชอบดูมากที่สุดคือ รายการโทรทัศน์ประเภทตื่นเต้น (T7)

รายการโทรทัศน์กลุ่มที่มีเนื้อหากลาง ๆ ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพ โดยเฉลี่ย ชอบดูมากที่สุดคือ รายการโทรทัศน์ประเภทข่าว (T11)

ตารางที่ 6.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความชอบประเภทเกมคอมพิวเตอร์

ตัวแปร	\bar{X}	SD
<u>เกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวก</u>		
เกมกีฬา (G5)	2.369	1.421
เกมค่ายกล (G4)	2.049	1.475
เกมการศึกษา/ฝึกสติปัญญา (G2)	1.999	1.403
เกมสำหรับเด็ก (G1)	1.906	1.428
เกมไฟ้และหมากรุก (G3)	1.509	1.408
<u>เกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบ</u>		
เกมผจญภัย (G9)	2.457	1.506
เกมอวกาศ (G8)	2.161	1.558
เกมหมัดมวย (G6)	1.950	1.556
เกมสงคราม (G7)	1.916	1.579

จากตารางที่ 6.3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัย (G9) มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา (G5) มากเป็นอันดับที่ 2 ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทอวกาศ (G8) มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมไฟ้และหมากรุก (G3) น้อยที่สุด

ถ้าหากพิจารณาเป็นกลุ่มโดยแยกตามเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เกมคอมพิวเตอร์กลุ่มที่มีเนื้อหาทางบวกที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา (G5)

เกมคอมพิวเตอร์กลุ่มที่มีเนื้อหาทางลบที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพ โดยเฉลี่ย ชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัย (G9)

ตารางที่ 6.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความชอบลักษณะตัวเอกที่เป็นเด็ก

ตัวแปร	\bar{X}	SD
<u>ลักษณะของตัวเอกทางบวก</u>		
เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์ (M6)	2.990	1.081
เข้มแข็ง (M4)	2.934	1.045
มีความสามารถ (M3)	2.931	1.072
อดทนต่ออุปสรรค (M5)	2.929	1.043
ตกลงขบขัน (M8)	2.887	1.146
กล้าหาญ (M2)	2.880	1.076
ฉลาด (M1)	2.813	1.062
สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน (M7)	2.760	1.157
<u>ลักษณะของตัวเอกทางลบ</u>		
มีอิทธิฤทธิ์ เวทมนต์คาถา (M10)	1.678	1.429
อิจฉาริษยา (M11)	1.369	1.258
มีอำนาจเหนือผู้อื่น (M12)	.828	1.090
ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (M9)	.763	.979

จากตารางที่ 6.5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบตัวเอกเด็ก ที่มีลักษณะเป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ (M6) มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบตัวเอกที่มีลักษณะเข้มแข็ง (M4) มากเป็นอันดับที่ 2 ชอบตัวเอกที่มีความสามารถ (M3) มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบตัวเอกที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (M9) น้อยที่สุด

ถ้าหากพิจารณาเป็นกลุ่มโดยแยกตามลักษณะของตัวเอกที่เป็นเด็ก พบว่าลักษณะตัวเอกเด็กที่มีลักษณะทางบวก ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบมากที่สุดคือ ตัวเอกที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ (M6)

ลักษณะของตัวเอกเด็กที่มีลักษณะทางลบ พบว่าลักษณะตัวเอกเด็กที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบมากที่สุดคือ ตัวเอกที่มีอิทธิฤทธิ์ เวทมนต์คาถา (M10)

ตารางที่ 6.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความชอบลักษณะตัวเอกที่เป็นผู้ใหญ่

ตัวแปร	\bar{X}	SD
<u>ลักษณะของตัวเอกทางบวก</u>		
เข้มแข็ง (E4)	3.094	1.020
มีความสามารถ (E3)	3.063	1.072
กล้าหาญ (E2)	3.062	1.060
เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์ (E6)	3.059	1.071
ฉลาด (E1)	3.031	1.072
อดทนต่ออุปสรรค (E5)	3.002	1.058
ตกลงขบขัน (E8)	2.820	1.181
สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน (E7)	2.745	1.204
<u>ลักษณะของตัวเอกทางลบ</u>		
มีอิทธิฤทธิ์ เวทมนต์คาถา (E10)	1.647	1.446
มีอำนาจเหนือผู้อื่น (E12)	1.338	1.292
อิจฉาริษยา (E11)	.901	1.174
ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (E9)	.765	1.038

จากตารางที่ 6.5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ย ชอบตัวเอกผู้ใหญ่ ที่มีลักษณะเข้มแข็ง (E4) มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบตัวเอกที่มีความสามารถ (E3) มากเป็นอันดับที่ 2 ชอบตัวเอกที่มีความกล้าหาญ (E2) มากเป็นอันดับที่ 3 และชอบตัวเอกที่ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (E9) น้อยที่สุด

ถ้าหากพิจารณาเป็นกลุ่มโดยแยกตามลักษณะของตัวเอกผู้ใหญ่ พบว่าลักษณะตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะทางบวก ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ยชอบมากที่สุดคือ ตัวเอกที่เข้มแข็ง (E4)

ลักษณะของตัวเอกผู้ใหญ่ พบว่าลักษณะตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะทางลบ ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครโดยเฉลี่ย ชอบมากที่สุดคือ ตัวเอกที่มีอิทธิฤทธิ์ เวทมนต์คาถา (E10)

ตอนที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างกันของตัวพยากรณ์และระหว่างตัวพยากรณ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว

ตารางที่ 7 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร [ความชอบหนังสือการ์ตูน (P1) ความชอบโทรทัศน์ (P2) ความชอบเกมคอมพิวเตอร์ (P3) ความชอบหนังสือพิมพ์ (P4) และความชอบวิทยุ (P5)] กับพฤติกรรมก้าวร้าว (A1) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวแปร	A1	P1	P2	P3	P4	P5
A1	1.0000	.0209	.0122	.2247 ^{**}	-.1885 ^{**}	-.1194 ^{**}
P1		1.0000	-.1080 ^{**}	-.1998 ^{**}	-.3207 ^{**}	-.3300 ^{**}
P2			1.0000	-.2528 ^{**}	-.2383 ^{**}	-.2160
P3				1.0000	-.3698 ^{**}	-.4079 ^{**}
P4					1.0000	-.0060
P5						1.0000

^{**} $P < 0.01$

จากตารางที่ 7 พบว่า ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยมีค่า $r = .2247$ ความชอบอ่านหนังสือพิมพ์ และความชอบฟังวิทยุ มีความสัมพันธ์กันทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยมีค่า $r = -.1885$ และ $r = -.1194$ แสดงว่านักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก มีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือพิมพ์และชอบฟังวิทยุมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร่วมน้อย และพบว่าความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและชอบดูโทรทัศน์ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .0209$ และ $.0122$ ตามลำดับ)

แสดงว่านักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและชอบดูโทรทัศน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กัน

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร พบว่าความชอบอ่านหนังสือการ์ตูน มีความสัมพันธ์ทางลบกับความชอบดูโทรทัศน์ ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความชอบอ่านหนังสือนิรม์และความชอบฟังวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยที่ $r = -.1080, -.1998, -.3207$, และ $-.3300$ ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากมีแนวโน้มชอบดูโทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ อ่านหนังสือนิรม์ และฟังวิทยุน้อย

พบว่าความชอบดูโทรทัศน์มีความสัมพันธ์ทางลบกับความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความชอบอ่านหนังสือนิรม์ และความชอบฟังวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยที่ $r = -.2528, -.2383$, และ $-.2160$ ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่ชอบดูโทรทัศน์มากมีแนวโน้มชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อ่านหนังสือนิรม์ และฟังวิทยุน้อย

ส่วนความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับความชอบอ่านหนังสือนิรม์ และความชอบฟังวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยที่ $r = -.3698$, และ $-.4079$ ตามลำดับ แสดงว่า นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มชอบอ่านหนังสือนิรม์ ฟังวิทยุ น้อย

ตารางที่ 7.1 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทหนังสือการ์ตูนกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	A1	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10
A1	1.0000	.1196**	.1529**	.2075**	.0784**	.1187**	.0956**	.0971**	-.0419	-.0056	-.0382
C1		1.0000	.2618**	.1068**	.4053**	.2007**	.2473**	.1558**	.1759**	.1552**	.1969**
C2			1.0000	.4803**	.1189**	.3372**	.1955**	.2326**	.1280**	.1988**	.1782**
C3				1.0000	.1885**	.2790**	.0976**	.1269**	.0323	.1881**	.1542**
C4					1.0000	.1735**	.1898**	.1212**	.1307**	.1819**	.2290**
C5						1.0000	.3112**	.4370**	.2788**	.2196**	.2155**
C6							1.0000	.3571**	.1987**	.1879**	.1539**
C7								1.0000	.2077**	.1276**	.2383**
C8									1.0000	.3807**	.4797**
C9										1.0000	.4634**
C10											1.0000

** $p < 0.01$

จากตารางที่ 7.1 พบว่าการชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน (C1), การ์ตูนสัตว์ (C2), ตลกขบขัน (C3), ความรัก (C4), ผจญภัย (C5), อาชญากรรม (C6), และ สงคราม (C7) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยที่ $r = .1196, .1529, .2075, .0784, .1187, .0956$ และ $.0971$ ตามลำดับ แสดงว่า นักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน, การ์ตูนสัตว์, ตลกขบขัน, ความรัก, ผจญภัย, อาชญากรรม, และสงครามมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ส่วนนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภท สารคดี (C8), ชีวิตจริงและประวัติบุคคล (C9), และวรรณคดี (C10) มากไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = -.0419, -.0056, \text{ และ } -.0382$)

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามพบว่า หนังสือการ์ตูนประเภท ตลกขบขัน (C3) ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับหนังสือการ์ตูนประเภทสารคดี (C8) ($r = .0323$) แสดงว่านักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันกับนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทสารคดีมากไม่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับหนังสือการ์ตูนประเภทอื่น ๆ มีความสัมพันธ์ทางบวกซึ่งกันและกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 แสดงว่านักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากทุกประเภท

ตารางที่ 7.2 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทรายการโทรทัศน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	A1	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12
A1	1.0000	.1891**	.1782**	.0777**	.1506**	.1354**	.1629**	.1563**	.1273**	.0865**	.0261	.0195	-.0362
T1		1.0000	.5830**	.2157**	.3878**	.1733**	.2214**	.4269**	.3078**	.1991**	.1036**	.1993**	.1989**
T2			1.0000	.2244**	.3756**	.2070**	.2067**	.4445**	.3510**	.2712**	.1736**	.2307**	.1878**
T3				1.0000	.2863**	.2884**	.1950**	.1954**	.2625**	.2625**	.1466**	-.0016	.1139**
T4					1.0000	.3987**	.3329**	.4584**	.3986**	.2389**	.1624**	.1769**	.1546**
T5						1.0000	.4915**	.3714**	.4049**	.2179**	.2162**	.1402**	.1717**
T6							1.0000	.4168**	.3311**	.1445**	.2029**	.1011**	.2586**
T7								1.0000	.4928**	.2308**	.2500**	.2313**	.2732**
T8									1.0000	.2529**	.1987**	.1475**	.2260**
T9										1.0000	.3929**	.2460**	.2915**
T10											1.0000	.4036**	.4317**
T11												1.0000	.3856**
T12													1.0000

** $p < 0.01$

จากตารางที่ 7.2 พบว่า ความชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน (T1) ตลกขบขัน (T2) อภินิหารมีเวทมนต์คาถา (T4) สืบสวนอาชญากรรม (T5) สงคราม (T6) ตื่นเต้น (T7) เขย่าขวัญ (T8) ชีวิตรักหนุ่มสาว (T3) และชีวิต (T9) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีค่า $r = .1891, .1782, .1506, .1354, .1629, .1563, .1273, .0777$, และ $.0865$ ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภท การ์ตูน ตลกขบขัน อภินิหารมีเวทมนต์ สืบสวนอาชญากรรม สงคราม ตื่นเต้น เขย่าขวัญ ชีวิตรักหนุ่มสาวมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

สำหรับการชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดี (T10) ข่าว (T11) วิทยาศาสตร์ (T12) ไม่มีความสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีค่า $r = .0261, .0195$, และ $-.0362$ ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทสารคดี วิทยาศาสตร์ ข่าว กับพฤติกรรมก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กัน

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่พบว่า รายการโทรทัศน์ประเภทชีวิตรักหนุ่มสาว (T3) ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กับรายการโทรทัศน์ประเภทข่าว (T11) ($r = -.0016$) แสดงว่านักเรียนที่ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทชีวิตรักหนุ่มสาวมาก กับนักเรียนที่ชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทข่าวมากไม่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับรายการโทรทัศน์ประเภทอื่น ๆ มีความสัมพันธ์ทางบวกซึ่งกันและกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.001

ตารางที่ 7.3 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างประเภทเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	A1	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9
A1	1.0000	.1745**	.1331**	.2218**	.2502**	.2718**	.2733**	.2571**	.2415**	.2478**
G1		1.0000	.5673**	.4490**	.5063**	.4518**	.4213**	.4102**	.4678**	.4433**
G2			1.0000	.4632**	.5202**	.5593**	.3963**	.3894**	.4247**	.4890**
G3				1.0000	.5904**	.4588**	.5159**	.5084**	.4514**	.4190**
G4					1.0000	.6404**	.5840**	.5978**	.6041**	.6208**
G5						1.0000	.5479**	.5074**	.5429**	.6012**
G6							1.0000	.7399**	.6613**	.5795**
G7								1.0000	.7369**	.6259**
G8									1.0000	.6968**
G9										1.0000

** $P < 0.01$

จากตารางที่ 7.3 พบว่า ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นเกมประเภทใด มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยมีค่า $r = .1745, .1331, .2218, .2502, .2718, .2733, .2571, .2415$, และ $.2478$ ตามลำดับ แสดงว่าไม่ว่านักเรียนจะชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทใดมากก็ตามมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทมีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 แสดงว่านักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทมากด้วย

ตารางที่ 7.4 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความชอบลักษณะตัวเอกเด็กกับพฤติกรรมก้าวร้าว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	A1	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
A1	1.0000	.0788**	.1125**	.1170**	.0631	.0976**	.0177	-.0439	.1019**	.0774**	.1508**	.1752**	.0439
M1		1.0000	.5937**	.5214**	.4902**	.4692	.4881**	.3770**	.2873**	-.1040**	.2381**	.1692**	-.0546
M2			1.0000	.6584**	.6287**	.5510**	.4986**	.3734**	.2978**	-.1351**	.3138**	.2354**	-.0565
M3				1.0000	.5962**	.5184**	.5376**	.4005**	.3249**	-.1258**	.2963**	.1938**	-.0281
M4					1.0000	.5736**	.4693**	.3699**	.3533**	-.1168**	.2649**	.2382**	-.0516
M5						1.0000	.5640**	.3352**	.3247**	-.1440**	.2462**	.1891**	-.0324
M6							1.0000	.4837**	.3211**	-.2122**	.2391**	.1581**	-.0285
M7								1.0000	.3675**	-.1338**	.0875**	.0882**	-.0140
M8									1.0000	-.0181	.2103**	.1237**	.0938**
M9										1.0000	.6007**	.1387**	.2652**
M10											1.0000	.1951**	.1888**
M11												1.0000	.1951**
M12													1.0000

* P < 0.01

จากตารางที่ 7.4 พบว่า ความชอบตัวเอกเด็กที่มีลักษณะกล้าหาญ (M2) มีความสามารถ (M3) อดทนต่ออุปสรรค (M5) ตลกขบขัน (M8) มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา (M10) อัจฉาริษา (M11) ฉลาด (M1) และ ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (M9) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 โดยมีค่า $r = .1125, .1170, .0976, .1019, .1508, .1752, .0788$, และ $.0774$ ตามลำดับ แสดงว่านักเรียนที่ชอบตัวเอกเด็กที่กล้าหาญ มีความสามารถ อดทนต่ออุปสรรค ตลกขบขัน มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา อัจฉาริษา ฉลาด ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่ามาก มีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

และตัวเอกเด็กที่มีลักษณะเข้มแข็ง (M4) เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ (M6) สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน (M7) และมีอำนาจเหนือผู้อื่น (M12) ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .0631, .0177, -.0439, .0439$) แสดงว่านักเรียนที่ชอบตัวเอกเด็กที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน มีอำนาจเหนือผู้อื่นกับพฤติกรรมก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กัน



ตารางที่ 7.5 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความชอบลักษณะตัวเอกผู้ใหญ่มากกับพฤติกรรมก้าวร้าว
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวแปร	A1	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12
A1	1.0000	.0786**	.1081**	.0916**	.0825**	.0977**	.0300	-.0272	.1174**	.0859*	.1170**	.0914**	.1467**
E1		1.0000	.6822**	.5630**	.5920**	.5223**	.5365**	.4147**	.3138**	-.1318**	.2387**	-.0700	.1877**
E2			1.0000	.7046**	.6573**	.5775**	.5881**	.4104**	.3093**	-.1564**	.2774**	-.0683	.1808**
E3				1.0000	.6510**	.5826**	.5849**	.3907**	.3011**	-.1693**	.2353**	-.0791**	.1911**
E4					1.0000	.6455**	.5608**	.4115**	.3419**	-.1477**	.2279**	-.0439	.1914**
E5						1.0000	.5910**	.4022**	.2970**	-.1332**	.2267**	-.0967**	.1655**
E6							1.0000	.4898**	.3382**	-.1718**	.2281**	-.0787**	.1369**
E7								1.0000	.3870**	-.1302**	.1109**	-.0694	.0882**
E8									1.0000	.0338	.1813**	.0686	.1390**
E9										1.0000	.1334**	.3830**	.2385**
E10											1.0000	.1462**	.5107**
E11												1.0000	.2503**
E12													1.0000

** $P < 0.01$

จากตารางที่ 7.5 พบว่าความชอบตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะกล้าหาญ (E2) อดทนต่ออุปสรรค (E5) ตลกขบขัน (E8) มีอิทธิฤทธิ์เวทมนต์คาถา (E10) และมีอำนาจเหนือผู้อื่น (E12) ตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะฉลาด (E1) มีความสามารถ (E3) เข้มแข็ง (E4) ชอบรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า (E9) และอีจจาริชยา (E11) มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญ 0.01 โดยมีค่า $r = .1081, .0825, .0977, .1174, .1170, .1467, .0786, .0916, .0825, .0859$, และ $.0914$ ตามลำดับ และตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ (E6) และ สุขภาพเรียบร้อยอ่อนโยน (E7) ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมก้าวร้าว ($r = .0300, .0272$) แสดงว่า นักเรียนที่ชอบตัวเอกผู้ใหญ่ที่เป็นคนที่มีความซื่อสัตย์ และ สุขภาพเรียบร้อยอ่อนโยนมากกับพฤติกรรมก้าวร้าวไม่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับนักเรียนที่ชอบตัวเอกลักษณะอื่นมากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก

ตอนที่ 3 กลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญในการพยากรณ์ และสมการพยากรณ์

ตารางที่ 8 การหากลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญในการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร

ตัวพยากรณ์	R	R ²	R ² adj	R ² chang	F	Fchang
G6	.2733	.0747	.0739	.0747	88.5779 ^{**}	88.5779
C3	.3347	.1120	.1104	.0373	69.1408 ^{**}	46.0650
P4	.3574	.1278	.1254	.0157	53.4638 ^{**}	19.7447
G5	.3745	.1403	.1371	.0125	44.6247 ^{**}	15.9218
M11	.3891	.1514	.1475	.0111	38.9944 ^{**}	14.3027
T12	.3992	.1593	.1547	.0080	34.4973 ^{**}	10.3449
T6	.4095	.1677	.1624	.0084	31.4020 ^{**}	10.9449
C7	.4184	.1751	.1690	.0074	28.9153 ^{**}	9.7467
C1	.4287	.1838	.1770	.0087	27.2460 ^{**}	11.6343
G3	.4324	.1870	.1795	.0032	25.0245 ^{**}	4.2901
M7	.4363	.1904	.1822	.0034	23.2392 ^{**}	4.5664
E5	.4399	.1935	.1846	.0031	21.7178 ^{**}	4.2241

^{**} P < 0.01

จากตารางที่ 8 พบว่าเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวย (G6) สามารถพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยที่เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวยสามารถอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้ร้อยละ 7.47

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน (C6) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1120 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.73

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา (G5) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1403 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.25

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ตัวเอกเด็ก ที่อัจฉริยะเข้า (M11) สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1514 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.11

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์รายการโทรทัศน์ประเภทวิทยาศาสตร์ (T12) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1593 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.8

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์รายการโทรทัศน์ประเภทสงคราม (T6) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1677 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.84

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์หนังสือการ์ตูนประเภทสงคราม (C7) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1751 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.74

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์หนังสือการ์ตูนประเภทผจญภัย (C1) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1838 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.87

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์เกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟและหมากรุก (G3) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1870 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.32

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ตัวเอกเด็กที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน (M7) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1904 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.34

เมื่อเพิ่มตัวพยากรณ์ตัวเอกผู้ใหญ่ที่มีลักษณะออกทนต่ออุปสรรค (E5) เข้าไป สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เพิ่มขึ้นเป็น 0.1935 และสามารถร่วมอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.31

แสดงว่า ในการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีประสิทธิภาพสูงคือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวย หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน ความชอบอ่านหนังสือนิรม์ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา ตัวเอกเด็กที่มีลักษณะอัจฉริยยา รายการโทรทัศน์ประเภทวิทยาศาสตร์ รายการโทรทัศน์ประเภทสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน เกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟและหมากรุก ตัวเอกเด็กที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน และตัวเอกผู้ใหญ่ที่ออกทนต่ออุปสรรค

ตารางที่ ๑ ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ (b) ค่าความคาดเคลื่อนมาตรฐาน (SEb) ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยของตัวพยากรณ์ที่อยู่ในรูปคะแนนมาตรฐาน (β) ค่าความคาดเคลื่อนมาตรฐานจากการพยากรณ์ (SEest) ค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ ค่าที ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์หาค่า ค่าสัมประสิทธิ์ของการพยากรณ์ และค่า F

ตัวพยากรณ์	b	SEb	β	SE	t	Sig T
G6	4.4799	.4760	.2733	.0290	9.412	0.0000
C3	3.9690	.5848	.1935	.0285	6.787	0.0000
P4	-2.6000	.5851	-.1279	.0288	-4.444	0.0000
G5	2.4436	.6124	.1362	.0341	3.990	0.0001
M11	2.1833	.5773	.1077	.0285	3.782	0.0002
T12	-1.8678	.5807	-.0905	.0281	-3.216	0.0013
T6	1.8230	.5510	.1008	.0305	3.308	0.0010
C7	-2.0432	.6545	-.1158	.0371	-3.122	0.0018
C1	1.8848	.5520	.0955	.0280	3.411	0.0007
G3	1.2676	.6120	.0700	.0338	2.071	0.0386
M7	-1.3241	.6196	-.0601	.0281	-2.137	0.0328
E5	1.4887	.7243	.0617	.0300	2.055	0.0401
Constant	35.5686	3.2712			10.873	0.0000

R = .4399
 R² = .1935
 Overall F = 21.7178
 SEest = 23.0273

จากตารางที่ ๘ แสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณของกลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนมีค่าเท่ากับ ๐.4399 และค่าความคาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์เท่ากับ 23.๐273 และแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประกอบด้วยกลุ่มตัวพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญ คือ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหมัดมวย หนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน ความชอบอ่านหนังสือพิมพ์ เกมคอมพิวเตอร์ประเภทกีฬา ตัวเอกเด็กที่อัจฉริยะ รายการโทรทัศน์ประเภทวิทยาศาสตร์ รายการโทรทัศน์ประสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทสงคราม หนังสือการ์ตูนประเภทเพื่อน เกมคอมพิวเตอร์ประเภทไขและหมากรุก ตัวเอกเด็กที่สุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน และตัวเอกผู้ใหญ่ที่อดทนต่ออุปสรรค ที่สามารถร่วมกันอธิบายความผันแปรของพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานครได้ร้อยละ 19.35 และได้สมการพยากรณ์ดังนี้

สมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในรูปคะแนนดิบ

$$Y' = a + bG6 + bC3 + bP4 + bG5 + bM11 - bT12 + bT6 - bC7 + bC1 + bG3 - bM7 + bE5$$

$$Y' = 35.5686 + 4.4799G6 + 3.969C3 - 2.6P4 + 2.4436G5 + 2.1833M11 \\ - 1.8678T12 + 1.8230T6 - 2.0432C7 + 1.8848C1 + 1.2676G3 \\ - 1.3241M7 + 1.4887E5$$

สมการพยากรณ์พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$Z' = \beta G6 + \beta C3 - \beta P4 + \beta G5 + \beta M11 + \beta T12 + \beta T6 - \beta C7 + \beta C1 \\ + \beta G3 - \beta M7 + \beta E5$$

$$Z' = 0.2733G6 + 0.1935C3 - 0.1279P4 + 0.1362G5 + 0.1077M11 - 0.0905T12 \\ + 0.1008T6 - 0.1158C7 + 0.0955C1 + 0.07G3 - 0.0601M7 + 0.0617E5$$