

งานวิจัยเรื่อง “การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทย: กรณีศึกษาแฟนเพลงเจ-ป๊อป” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยที่เป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปใน 3 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ พฤติกรรมส่วนตัวและพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น เพื่อการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างวัยรุ่นไทยที่เป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปกับคนนอกกลุ่ม โดยเฉพาะครูและผู้ปกครอง และยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมยามว่างให้กับวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ แฟนเพลงเจ-ป๊อปในประเทศไทยซึ่งมีสัญชาติไทย ที่มีอายุระหว่าง 12-25 ปี จำนวน 370 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น (12-15 ปี) กลุ่มวัยรุ่นตอนกลาง (16-18 ปี) กลุ่มวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 (19-22 ปี) และกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 (23-25 ปี)

วิธีการรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถาม

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. พฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

พฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็น “พฤติกรรมการรับ” ซึ่งปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจกับกิจกรรมภายในกลุ่มสังคมออนไลน์มากหรือน้อยนั้นมี 2 ประการ คือ กฎและความผูกพันที่วัยรุ่นมีต่อกับกลุ่มสังคมออนไลน์นั้นๆ พฤติกรรมที่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดคือ การพูดคุย การใช้ภาษา การรีทวีต การปฏิบัติตามมารยาทและการเคารพกฎเกณฑ์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลางจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย และวัยรุ่นหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย

2. พฤติกรรมส่วนตัว

วัยรุ่นจะสนใจกิจกรรมยามว่างที่สอดคล้องกับความสนใจเดิม แต่กิจกรรมยามว่างบางประเภทวัยรุ่นก็เกิดความสนใจเพราะได้รับแรงกระตุ้นจากปัจจัย 2 ประการคือ ความชื่นชอบในตัวศิลปิน และการเห็นตัวอย่างจากแฟนเพลงคนอื่น วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นเพศชาย การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอก มีปัจจัยสำคัญคือ อายุ ส่วนการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมยามว่างนั้น วัยรุ่นเพศหญิงและวัยรุ่นเพศชายมีความแตกต่างกันมาก โดยวัยรุ่นเพศชาย

จะสนใจกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับดนตรี ส่วนวัยรุ่นหญิงจะสนใจการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน และการอ่านแฟน ฟิคชั่น

3. ความสนใจที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

วัยรุ่นส่วนใหญ่สนใจหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน รายการโทรทัศน์ และละครซีรีส์ เนื่องจากเป็นสิ่งที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน โดยไม่ได้สนใจว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นหรือไม่ ส่วนความสนใจในวัฒนธรรมสมัยนิยมประเภทอื่นๆ จะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ เงินและความชอบส่วนบุคคล วัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลางจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุด และวัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย โดยมักได้รับอิทธิพลจากศิลปิน

ผู้วิจัยหวังว่า ผลการวิจัยเรื่องนี้อาจช่วยให้คนในครอบครัว ตลอดจนผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นได้เกิดความเข้าใจอย่างถูกต้องต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น อันจะนำไปสู่การปรับทัศนคติของสังคม ให้เห็นถึงประโยชน์ในการชื่นชอบศิลปินของวัยรุ่น ว่าไม่ได้ส่งผลกระทบในด้านลบเพียงอย่างเดียว เมื่อต่างฝ่ายต่างเกิดความเข้าใจจะทำให้ผู้ปกครองกับวัยรุ่นปรับตัวเข้าหากันได้ง่ายขึ้น และสามารถใช้ข้อ มูลจากการวิจัยชิ้นนี้ช่วยในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจของวัยรุ่นกลุ่มนี้ เพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพของวัยรุ่นให้พัฒนาไปในทิศทางที่จะเกิดประโยชน์ต่อตัวของวัยรุ่นเอง

นอกจากนี้ งานวิจัยชิ้นนี้ยังสามารถใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการทำงานวิจัยต่อเนื่องในหัวข้อที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

Japanization is a Japanese influence in the spread of Japanese popular and consumer culture in other part of Asia. However, it is actually a Japanese version of American popular culture.

The objectives of this research are to study Thai Youth's behaviors and their changing after they become J-Pop fans. Behaviors are classified into 3 aspects: 1) behaviors in an online community; 2) behaviors in a private life; and 3) behaviors relate to other Japanese popular culture.

The methodology is a participant observation and to interview 370 samples of youth from all over Thailand by the aid of the questionnaire which is framed and constructed by the researcher. Youth is classified by age into 4 groups : 1) The early teens (12-15 years old); 2) The middle teens (16-18 years old); 3) The late teens group 1 (19-22 years old); and 4) The late teens group 2 (23-25 years old).

The results are as follow :

1. behaviors in an online community

Majority of youth are just "Take" without "Give"; such as requesting for informations and download multimedia files. Community's prohibitions and community's bond are 2 factors which have influence on youth's behaviors. Behaviors that have the changing most are chat, usage of language, request, manners and obedience to community's prohibitions. The changing is focus in early teens and middle teens, and female changes more than male.

2. behaviors in a private life

Youth are interested in leisure activities relate to J-Pop that also relate to their former hobbies. The craze for artists and model from other fans are 2 factors which have influence on youth's behaviors. The changing is focus in early teens, middle teens and late teens group 1, and female changes more than male. For the changing in appearance, age is a significant factor. For the changing in leisure activity, sex is a significant factor.

3. behaviors relate to other Japanese popular culture

Youth are interested in comic books, animations, television programs and dramas as something ordinary and easy to find in daily life, with no concerning about their Japanese origin. Money and private interest are 2 factors which have influence on youth's behaviors. The changing is focus in early teens and middle teens, and female changes more than male.