

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในงานวิจัยเรื่อง “การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทย กรณีศึกษาแฟนเพลงเจ-ป๊อป” ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการตรวจสอบสมมติฐาน

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

4.1.1 ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์

1.) รายได้ต่อเดือน

ตารางที่ 4.1
รายได้ต่อเดือน

รายได้ (บาท)	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1000-3000	75	71.43	24	13.04	3	5.08	0	0.00
3000-5000	29	27.62	142	77.18	18	30.51	0	0.00
5000-7000	1	0.95	15	8.15	26	44.07	6	27.27
มากกว่า 7000	0	0.00	3	1.63	12	20.34	16	72.73
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 1000-3000 บาท คิดเป็นร้อยละ 71.43 วัยรุ่นตอนกลางส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 3000-5000 บาท คิดเป็นร้อยละ

77.18 วิทยุร่นตอนปลายกลุ่ม 1 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 5000-7000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.07

วิทยุร่นตอนปลายกลุ่ม 2 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 7000 บาท คิดเป็นร้อยละ 72.73

2.) รายจ่ายต่อเดือน

ตารางที่ 4.2

รายจ่ายต่อเดือน

รายจ่าย (บาท)	วิทยุร่นตอน ต้น		วิทยุร่นตอน กลาง		วิทยุร่นตอน ปลายกลุ่ม 1		วิทยุร่นตอน ปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1000-3000	84	80.00	36	19.56	10	16.95	0	0.00
3000-5000	20	19.05	138	75.00	14	23.73	0	0.00
5000-7000	1	0.95	5	2.72	25	42.37	9	40.91
มากกว่า 7000	0	0.00	5	2.72	10	16.95	13	59.09
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า วิทยุร่นตอนต้นส่วนใหญ่มีรายจ่ายต่อเดือน 1000-3000 บาท คิดเป็นร้อยละ 80.00 วิทยุร่นตอนกลางส่วนใหญ่มีรายจ่ายต่อเดือน 3000-5000 บาท คิดเป็นร้อยละ 75.00 วิทยุร่นตอนปลายกลุ่ม 1 ส่วนใหญ่มีรายจ่ายต่อเดือน 5000-7000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.37 วิทยุร่นตอนปลายกลุ่ม 2 ส่วนใหญ่มีรายจ่ายต่อเดือนมากกว่า 7000 บาท คิดเป็นร้อยละ 59.09

3.) รายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือน

ตารางที่ 4.3
รายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือน

รายจ่าย (บาท)	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 500	54	51.43	6	3.26	0	0.00	0	0.00
500-1000	38	36.19	165	89.67	25	42.37	12	54.55
1000-2000	10	9.52	9	4.89	22	37.29	6	27.27
มากกว่า 2000	3	2.86	4	2.18	12	20.34	4	18.18
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่มีรายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือนน้อยกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 51.43 วัยรุ่นตอนกลางส่วนใหญ่มีรายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือน 500-1000 บาท คิดเป็นร้อยละ 89.67 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1 ส่วนใหญ่มีรายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือน 500-1000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42.37 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2 ส่วนใหญ่มีรายจ่ายเกี่ยวกับเจ-ป๊อปต่อเดือน 500-1000 บาท คิดเป็นร้อยละ 54.55

4.1.2 ข้อมูลด้านการเปิดรับเพลงเจ-ป๊อป

1.) ศิลปินเจ-ป๊อปยอดนิยม

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจหาศิลปินเจ-ป๊อปยอดนิยมของวัยรุ่นในการสำรวจเบื้องต้นครั้งที่ 3 และคัดเลือกศิลปินที่ได้รับผลโหวตมากที่สุดมา 10 อันดับ ²¹ ดังนี้

1.1) ศิลปินชายค่ายจอห์นนี่ส์ (Johnny's Entertainment) ได้แก่ วงสแมป (SMAP) วงอาราชิ (Arashi) นักร้องคู่ทักกีและทสึบาสะ (TACKEY&TSUBASA) วงนิวส์ (NEWS) รวมทั้งศิลปินที่ยังไม่ได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการอย่างจอห์นนี่ส์ จูเนียร์ (Johnny's Junior) เช่น วงคัต-ตุน (KAT-TUN)

²¹ ดูรายละเอียดเกี่ยวกับศิลปินทั้ง 10 อันดับเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก

- 1.2) ศิลปินหญิงค่ายฮัลโหล! โปรเจ็คต์ (Hello! Project) ได้แก่ วงมอร์นิง มูซุเมะ (Morning Musume) มัตสึอุระ อายะ (Matsuura Aya) และโกโด้ มากิ (Goto Maki)
- 1.3) ศิลปินชายค่ายวิชั่น แฟคตอรี (Vision Factory) ได้แก่ วงวินส์ (w-inds.)
- 1.4) วงเดอร์ ออง เกรย์ (Dir en grey) เป็นวงดนตรีแนวร็อก
- 1.5) วงเกลย์ (GLAY) เป็นวงดนตรีแนวร็อก
- 1.6) วงลาร์ค ออง เซียล (L'Arc~en~Ciel) เป็นวงดนตรีแนวร็อก
- 1.7) อามุโระ นามิเอะ (Amuro Namie) เป็นศิลปินหญิงเดี่ยว
- 1.8) ฮามะซากิ อายุมิ (Hamasaki Ayumi) เป็นศิลปินหญิงเดี่ยว
- 1.9) นากาชิมะ มิกะ (Nakashima Mika) เป็นศิลปินหญิงเดี่ยว
- 1.10) อุทาดะ ฮิคารุ (Utada Hikaru) เป็นศิลปินหญิงเดี่ยว

ตารางที่ 4.4

ศิลปินเจ-ป๊อปยอดนิยม แบ่งตามเพศ

ศิลปินเจ-ป๊อป	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ศิลปินชาย				
1. เดอร์ ออง เกรย์	5	12.82	16	4.83
2. เกลย์	1	2.57	8	2.42
3. จอห์นนี่ส์	0	0.00	136	41.09
4. ลาร์ค ออง เซียล	5	12.82	48	14.50
5. วิชั่น แฟคตอรี	0	0.00	54	16.32
ศิลปินหญิง				
6. อามุโระ นามิเอะ	2	5.13	3	0.91
7. ฮามะซากิ อายุมิ	3	7.69	4	1.21
8. ฮัลโหล! โปรเจ็คต์	16	41.02	10	3.02
9. นากาชิมะ มิกะ	2	5.13	16	4.83
10. อุทาดะ ฮิคารุ	5	12.82	36	10.87
รวม	39	100.00	331	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่า วิทยุร่วมเพศชายส่วนใหญ่ชอบศิลปินในค่ายอัลโหล! โปรเจ็คต์ คิดเป็นร้อยละ 41.02 รองลงมาคือ วงเตอร์ ออง เกรย์ วงลาร์ค ออง เซียล และอุทาดะ อิคารุ คิดเป็นร้อยละ 12.82 วิทยุร่วมเพศหญิงส่วนใหญ่ชอบศิลปินในค่ายจอห์นนี่ส์ คิดเป็นร้อยละ 41.09 รองลงมาคือ ศิลปินค่ายวิชั่น แฟคตอรี และวงลาร์ค ออง เซียล คิดเป็นร้อยละ 16.32 และร้อยละ 14.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5
ศิลปินเจ-ป๊อปยอดนิยม แบ่งตามวัย

ศิลปิน เจ-ป๊อป	วัยรุ่นตอน ต้น		วัยรุ่นตอน กลาง		วัยรุ่นตอน ปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอน ปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ศิลปินชาย								
1. เเตอร์ ออง เกรย์	5	4.76	11	5.98	3	5.08	2	9.09
2. เกลย์	4	3.81	2	1.08	2	3.39	1	4.55
3. จอห์นนี่ส์	48	47.71	68	36.96	15	25.42	5	22.73
4. ลาร์ค ออง เซียล	10	9.52	29	15.76	11	18.64	3	13.64
5. วิชั่น แฟคตอรี	25	23.81	23	12.50	4	6.78	2	9.09
ศิลปินหญิง								
6. อามุโระ นามิเอะ	1	0.95	2	1.08	1	1.69	1	4.55
7. ฮามานากิ आयुมิ	0	0.00	4	2.17	2	3.39	1	4.55
8. อัลโหล! โปรเจ็คต์	6	5.71	12	6.52	6	10.17	2	9.09
9. นากาชิมะ มิกะ	4	3.81	8	4.35	4	6.78	2	9.09
10. อุทาดะ อิคารุ	2	1.90	25	13.59	11	18.64	3	13.64
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่ชอบศิลปินในค่ายจอห์นนี่ส์ คิดเป็นร้อยละ 47.71 รองลงมาคือ ศิลปินค่ายวิชั่น แฟคตอรี คิดเป็นร้อยละ 23.81 วัยรุ่นตอนกลางส่วนใหญ่ชอบศิลปินในค่ายจอห์นนี่ส์ คิดเป็นร้อยละ 36.96 รองลงมาคือ วงลาร์ค ออง เซียล อุทาดะ อิคารุ

และศิลปินค่ายวิชั่น แฟคตอรี คิดเป็นร้อยละ 15.76 ร้อยละ 13.59 และร้อยละ 12.50 ตามลำดับ
 วิทยุรันทอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่ชอบศิลปินในค่ายจอนนี่ส์ คิดเป็นร้อยละ 25.42 รองลงมาคือ
 วงลาร์ค ออง เซียล และอุทาตะ อิคารุ คิดเป็นร้อยละ 18.64 เท่ากัน วิทยุรันทอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วน
 ใหญ่ชอบศิลปินในค่ายจอนนี่ส์ คิดเป็นร้อยละ 22.73 รองลงมาคือวงลาร์ค ออง เซียลและอุทาตะ
 อิคารุ คิดเป็นร้อยละ 13.64 เท่ากัน

2.) ระยะเวลาที่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป

ตารางที่ 4.6

ระยะเวลาที่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป

เวลา (ปี)	วิทยุรันทอน ต้น		วิทยุรันทอน กลาง		วิทยุรันทอน ปลายกลุ่ม 1		วิทยุรันทอน ปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1-3	94	89.52	36	19.57	12	20.34	0	0.00
3-5	11	10.48	142	77.17	21	35.59	3	13.64
มากกว่า 5	0	0.00	6	3.26	25	42.37	19	86.36
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่า วิทยุรันทอนต้นส่วนใหญ่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป 1-3 ปี คิด
 เป็นร้อยละ 89.52 วิทยุรันทอนกลางส่วนใหญ่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป 3-5 ปี คิดเป็นร้อยละ
 77.17 วิทยุรันทอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป 3-5 ปี คิดเป็นร้อยละ
 42.37 วิทยุรันทอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่ชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปมากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ
 86.36

3.) แหล่งสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป

ตารางที่ 4.7
แหล่งสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป

แหล่งสืบค้น	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
วิทยุ	3	2.86	2	1.08	0	0.00	0	0.00
โทรทัศน์	4	3.81	4	2.18	2	3.39	2	9.09
สิ่งตีพิมพ์	13	12.38	30	16.30	5	8.47	2	9.09
อินเทอร์เน็ต	85	80.95	148	80.44	52	88.14	18	81.82
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่า วัยรุ่นทุกช่วงอายุส่วนใหญ่สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยคิดเป็นร้อยละ 80.95 ร้อยละ 80.44 ร้อยละ 88.14 และร้อยละ 81.82 ตามลำดับ

จากการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่รู้จักศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปจากสื่อประเภทอื่น เช่น สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ เมื่อเกิดความสนใจในตัวศิลปินหรือเพลงเจ-ป๊อปนั้นๆ วัยรุ่นจะสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยการใช้ชื่อศิลปิน ชื่อเพลง หรือคีย์เวิร์ดอื่นๆ ตามแต่จะนึกได้สืบค้นจากระบบฐานข้อมูล เช่น ยาฮู (Yahoo) และกูเกิล (Google) ผลจากการสืบค้นนี้จะทำให้วัยรุ่นได้รู้จักกับกลุ่มสังคมออนไลน์ต่างๆ และบุคมาร์ค²² เอาไว้เพื่อใช้เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูลต่อไป

4.1.3 ข้อมูลด้านกิจกรรมยามว่าง

²² บุคมาร์ก (Bookmarks) คือคำสั่งที่ใช้ในการชี้ไปที่ URL ใดๆ ในเบราว์เซอร์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อการจดจำตำแหน่งของหน้านั้นๆ โดยเก็บค่าบุคมาร์กไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ เปรียบเหมือนที่คั่นหนังสือที่กำหนดหน้าหนังสือที่อ่านทิ้งไว้ บุคมาร์กเริ่มมีการใช้ตั้งแต่เบราว์เซอร์สมัยแรก และในปัจจุบัน มีการพัฒนาซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ช่วยในการจัดระเบียบบุคมาร์ก เช่น แฟวไรท์ (Favorites) ในระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เอ็กพลอเรอร์ (Microsoft Internet Explorer) (Wikipedia, Online, 2005.)

1.) กิจกรรมยามว่าง

ตารางที่ 4.8
กิจกรรมยามว่าง

กิจกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การฟังเพลง	13	33.33	62	18.73
2. การร้องเพลง / คาราโอเกะ	2	5.13	35	10.57
3. การเล่นดนตรี	11	28.20	21	6.34
4. การเดินร่ำ	0	0.00	7	2.12
5. การดูโทรทัศน์	0	0.00	53	16.01
6. การดูภาพยนตร์	2	5.13	12	3.63
7. การเล่นกีฬา	2	5.13	6	1.81
8. การเล่นเกม	2	5.13	9	2.72
9. การเขียน	1	2.57	36	10.88
10. การอ่าน	3	7.69	57	17.22
11. การทำงานศิลปะ	0	0.00	15	4.53
12. การท่องอินเทอร์เน็ต	3	7.69	18	5.44
รวม	39	100.00	331	100.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า วัยรุ่นเพศชายทำกิจกรรมยามว่างมากที่สุดในเรื่อง การฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 33.33 รองลงมาคือ การเล่นดนตรี คิดเป็นร้อยละ 28.20 วัยรุ่นเพศหญิงทำกิจกรรมยามว่างมากที่สุดในเรื่อง การฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 18.73 รองลงมาคือการอ่านและการดูโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 17.22 และร้อยละ 16.01 ตามลำดับ

2.) กิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ตารางที่ 4.9
กิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับเจ-ป๊อป

กิจกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. แต่งตัวคอสเพลย์	3	7.69	6	1.81
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน	5	12.82	34	10.27
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	2.56	28	8.46
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	2	5.13	140	37.84
5. ทำงานศิลปะ	1	2.56	13	3.93
6. ทำงานมัลติมีเดีย	2	5.13	17	5.13
7. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	11	28.21	36	10.87
8. ทำวงโคเวอร์	7	17.95	9	2.72
9. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	4	10.26	26	7.85
10. การทออินเทอร์เน็ต	3	7.69	22	6.65
รวม	39	100.00	331	100.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่า วัยรุ่นเพศชายทำกิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับเจ-ป๊อปมากที่สุดในเรื่องของกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 28.21 รองลงมาคือ การทำวงโคเวอร์และการสะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน คิดเป็นร้อยละ 17.95 และร้อยละ 12.82 ตามลำดับ วัยรุ่นเพศหญิงทำกิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับเจ-ป๊อปมากที่สุดในเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 37.84 รองลงมาคือ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี และการสะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน คิดเป็นร้อยละ 10.87 และร้อยละ 10.27 ตามลำดับ

3.) ความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

ตารางที่ 4.10
ความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

ความสนใจ	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	2	5.13	5	1.51
2. อาหาร	0	0.00	7	2.12
3. หนังสือการ์ตูน	27	69.23	58	17.52
4. อนิเมชั่น	5	12.83	15	4.53
5. รายการโทรทัศน์	2	5.13	134	40.48
6. ละครซีรีส์	2	5.13	77	23.26
7. ภาพยนตร์	0	0.00	4	1.21
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	6	1.81
9. แฟชั่น	0	0.00	13	3.93
10. ข้าวของเครื่องใช้	1	2.56	12	3.63
รวม	39	100.00	331	100.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีความสนใจมากที่สุดในเรื่อง การอ่านหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 69.23 รองลงมาคือ การดูอนิเมชั่น คิดเป็นร้อยละ 12.83 วัยรุ่นเพศหญิงมีความสนใจมากที่สุดในเรื่องการดูรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 40.48 รองลงมาคือ การดูละครซีรีส์ และการอ่านหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 23.26 และร้อยละ 17.52 ตามลำดับ

4.) ระยะเวลาที่เป็นสมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4.11
ระยะเวลาที่เป็นสมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์

เวลา (ปี)	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1	33	31.43	28	15.21	3	5.08	0	0.00
1-3	62	59.05	114	61.95	30	50.85	4	18.18
3-5	10	9.52	36	19.58	15	25.42	6	27.27
มากกว่า 5	0	00.00	6	3.26	11	18.65	12	54.55
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่า วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่เป็นสมาชิก 1-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 59.05 วัยรุ่นตอนกลางส่วนใหญ่เป็นสมาชิก 1-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 61.95 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก 1-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.85 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.55

5.) จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ตารางที่ 4.12
จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

จำนวน ชั่วโมง (ต่อสัปดาห์)	วัยรุ่นตอน ต้น		วัยรุ่นตอน กลาง		วัยรุ่นตอน ปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอน ปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 5	21	20.00	14	7.61	5	8.47	3	13.64
5-10	38	36.19	23	12.50	10	16.95	5	22.73
10-20	27	25.72	90	48.91	28	47.46	8	36.36
มากกว่า 20	19	18.09	57	30.98	16	27.12	6	27.27
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.12 พบว่า วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 5-10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 36.19 วัยรุ่นตอนกลางส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 10-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 48.91 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 10-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 47.46 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 10-20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 36.36

จากการสัมภาษณ์พบว่า ปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นมี 2 ประการคือ ระบบของอินเทอร์เน็ตที่ใช้ และความผูกพันที่มีต่อกลุ่มสังคมออนไลน์ วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะใช้งานมากขึ้นหากใช้อินเทอร์เน็ตแบบไฮ-สปีด เนื่องจากเป็นระบบที่จ่ายเงินแบบเหมาโดยไม่จำกัดชั่วโมงการใช้งาน วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงรู้สึกว่าคุณควรจะใช้งานอินเทอร์เน็ตให้มากที่สุด เพื่อให้คุ้มกับค่าใช้จ่ายที่ต้องเสีย ความผูกพันที่มีต่อกลุ่มสังคมออนไลน์ทำให้วัยรุ่นสนใจที่จะมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ดมากขึ้น ยิ่งวัยรุ่นมีความผูกพันต่อบอร์ดนั้นๆ มาก วัยรุ่นก็จะยิ่งสนใจเปิดดูกระทู้ โพสต์แสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ชวนคุย หรือตอบคำถามของสมาชิกคนอื่นมาก อันทำให้เวลาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นมากขึ้นตามไปด้วย

4.1.4 ข้อมูลด้านทัศนคติ

1.) สาเหตุที่ชอบคลิปปินเจ-ป๊อป

ตารางที่ 4.13
สาเหตุที่ชอบศิลปินเจ-ป๊อป

สาเหตุ	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปร่างหน้าตา	8	20.50	132	39.88
น้ำเสียง	5	12.83	43	12.99
บุคลิก	2	5.13	28	8.46
อุปนิสัย	0	0.00	23	6.95
การเต้น	0	0.00	22	6.65
การร้องเพลง	5	12.83	21	6.34
การเล่นดนตรี	17	43.58	8	2.42
ความสามารถหลากหลาย	0	0.00	19	5.74
ความทุ่มเทให้กับงาน	0	0.00	17	5.13
มีเอกลักษณ์	2	5.13	18	5.44
รวม	39	100.00	331	100.00

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ร้อยรุ่นเพศชายส่วนใหญ่ชอบศิลปินเจ-ป๊อปเพราะความสามารถ ในการเล่นดนตรี คิดเป็นร้อยละ 43.18 รองลงมาคือ รูปร่างหน้าตา คิดเป็นร้อยละ 20.50 ร้อยรุ่นเพศหญิงส่วนใหญ่ชอบศิลปินเจ-ป๊อปเพราะรูปร่างหน้าตา คิดเป็นร้อยละ 39.88 รองลงมาคือ น้ำเสียง และบุคลิก คิดเป็นร้อยละ 12.99 และร้อยละ 8.46

- 2.) ทศนคติที่มีต่อราคาสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป
 - 2.1) แพงแต่คุณภาพของสินค้าคุ้มค่า จึงตัดสินใจซื้อ
 - 2.2) แพงและคุณภาพของสินค้าก็ไม่คุ้มค่า แต่ก็ตัดสินใจซื้อเพราะชอบศิลปิน
 - 2.3) คุณภาพของสินค้าคุ้มค่า แต่แพงเกินกำลัง จึงตัดสินใจไม่ซื้อ

ตารางที่ 4.14
ทัศนคติที่มีต่อราคาสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ทัศนคติ	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ข้อ 1	61	58.09	131	71.19	37	62.71	14	63.64
ข้อ 2	32	30.48	43	23.38	17	28.81	5	22.72
ข้อ 3	12	11.43	10	9.53	5	8.48	3	13.64
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.14 พบว่า วัยรุ่นทุกช่วงอายุมีความเห็นว่า ราคาสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป นั้นแพงแต่เมื่อเทียบกับคุณภาพแล้วคุ้มค่าจึงตัดสินใจซื้อ โดยคิดเป็นร้อยละ 58.09 ร้อยละ 71.19 ร้อยละ 62.71 และร้อยละ 63.64 ตามลำดับ

- 3.) ทัศนคติที่มีต่อผลกระทบในการเรียน
- 3.1) การชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปทำให้ยิ่งตั้งใจเรียนมากขึ้น
 - 3.2) การชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปทำให้เสียสมาธิในการเรียน
 - 3.3) การชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียนเลย

ตารางที่ 4.15

ทัศนคติที่มีต่อผลกระทบในการเรียน

ทัศนคติ	วัยรุ่นตอนต้น		วัยรุ่นตอนกลาง		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1		วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
ข้อ 1	70	66.67	96	52.17	27	47.76	2	9.09
ข้อ 2	24	22.86	68	36.96	18	30.51	0	0.00
ข้อ 3	11	10.47	20	10.87	14	23.73	20	90.91
รวม	105	100.00	184	100.00	59	100.00	22	100.00

จากตารางที่ 4.15 พบว่า วัยรุ่นตอนต้น-วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนใหญ่เห็นว่าการชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปทำให้ตั้งใจเรียนมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 66.67 ร้อยละ 52.17 และร้อยละ 47.76 ตามลำดับ วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่เห็นว่าการชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปไม่ส่งผลกระทบต่อการเรียน คิดเป็นร้อยละ 90.91

4.1.5 ข้อมูลด้านการสังเกตตัวแบบ

1.) การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์

ตัวแบบ คือ สมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์ที่วัยรุ่นสังกัดอยู่

สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ การมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมออนไลน์

การมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 7 ประเภท

1.1) การเคารพกฎ หมายถึง การปฏิบัติตามกฎที่เจ้าของหรือสตาฟตั้งไว้ ส่วนใหญ่แล้วกฎจะแสดงเอาไว้ในบริเวณที่สมาชิกต้องมองเห็นอย่างน้อย 1 ครั้งก่อนเข้าใช้งานในกลุ่มสังคมออนไลน์ (เว็บบอร์ด) บางแห่งวัยรุ่นต้องอ่านกฎและเลือก “ยอมรับ” หรือ “ไม่ยอมรับ” ก่อนสมัครเข้าเป็นสมาชิก ระดับความรุนแรงของบทลงโทษที่มีต่อผู้ฝ่าฝืนขึ้นอยู่กับความเข้มงวดของเจ้าของและสตาฟ แต่โดยมากจะเป็นการตักเตือน ตัวอย่างของกฎ ได้แก่ ห้ามใช้ภาษาที่ไม่สุภาพในเว็บบอร์ด เมื่อโพสต์ข้อมูลหรือรูปภาพ ควรอ้างถึงแหล่งที่มาเพื่อแสดงความขอบคุณและให้เกียรติเจ้าของ ที่เรียกกันว่า “การให้เครดิต”

1.2) การปฏิบัติตามมารยาท หมายถึง การปฏิบัติตามข้อกำหนดที่เจ้าของเว็บบอร์ดและสต๊าฟ รวมทั้งสมาชิกส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่าเหมาะสมแก่กาลเทศะ ไม่มีบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืน มักเป็นมารยาทที่ลอกมาจากสังคมภายนอก เนื่องจากการอยู่ร่วมกันของวัยรุ่นในเว็บบอร์ดก็เปรียบได้กับแบบจำลองการอยู่ร่วมกันในสังคมภายนอกนั่นเอง ตัวอย่างมารยาท ได้แก่ การขอบคุณเมื่อมีผู้นำข้อมูลใหม่ๆ ของศิลปินมาบอก เอาไฟล์ มัลติมีเดียของศิลปินมาให้ดาวน์โหลด หรือการแสดงความคิดเห็นหลังอ่านแฟน ฟิคชั่นที่สมาชิกคนอื่นโพสต์ไว้

1.3) การใช้งานระบบ หมายถึง การตั้งกระทู้ การตอบกระทู้ การแก้ไขกระทู้ การแต่งเติมข้อความและการใช้งานอื่นๆ อันขึ้นอยู่กักระบบของเว็บบอร์ดแต่ละแห่ง โดยมากจุดที่ยากจะอยู่ที่การแต่งเติมข้อความ เช่น การเพิ่มขนาดของตัวอักษร การเปลี่ยนสีของตัวอักษร หรือการทำลิงค์เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น ซึ่งระดับความยากขึ้นอยู่กักระบบของเว็บบอร์ดอีกเช่นกัน บางแห่งเพียงกดที่ปุ่ม ระบบจะจัดการให้โดยอัตโนมัติ แต่บางแห่งสมาชิกต้องใช้ภาษา HTML ได้

1.4) การใช้ภาษา หมายถึง การใช้ภาษาในการพิมพ์ข้อความโต้ตอบของสมาชิก ในเว็บบอร์ด นอกจากการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามกฎและมารยาท วัยรุ่นมักมีการเปลี่ยนระดับภาษา จะใช้ภาษาสุภาพ ภาษาพูด หรือคำศัพท์เฉพาะกลุ่ม ก็ขึ้นอยู่กักับเนื้อหาของกระทู้และความสนิทสนมของสมาชิกที่คุยด้วย

1.5) การแชร์ (Share) หมายถึง การแสดงออกถึงความเอื้อเฟื้อต่อสมาชิกคนอื่น เช่น การนำข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินมาบอก การนำรูปภาพของศิลปินมาให้ชม การนำลิงค์ไฟล์ มัลติมีเดียของศิลปินมาให้ดาวน์โหลด เป็นต้น การแชร์จะได้รับการตอบรับจากสมาชิกคนอื่นดีแค่ไหนขึ้นอยู่กักับระดับความหายาก ของสิ่งที่วัยรุ่นแชร์ เช่น ข่าวและรูปภาพใหม่จะได้รับการตอบรับดีกว่าของเก่า และไฟล์มัลติมีเดีย จะได้รับการตอบรับที่ดีเสมอ

1.6) การรีเควสต์ (Request) หมายถึง การเรียกร้องความเอื้อเฟื้อจากสมาชิกคนอื่น รวมความทั้งการถาม การขอและการขอความช่วยเหลือ เช่น การถามข่าวสารข้อมูลเกี่ยวกับศิลปิน การขอเนื้อเพลง การขอไฟล์มัลติมีเดียของศิลปิน เป็นต้น การรีเควสต์ของวัยรุ่นจะได้รับช่วยเหลือจากสมาชิกอื่นแค่ไหนขึ้นอยู่กักับระดับความยากของสิ่งที่วัยรุ่นรีเควสต์ เช่น การขอไฟล์มัลติมีเดียที่สมาชิกส่วนใหญ่มีก็จะมีโอกาสได้ รับไฟล์มากขึ้น

1.7) การพูดคุย หมายถึง การแสดงความคิดเห็นที่วัยรุ่นมีต่อสิ่งต่างๆ ออกมาในเว็บบอร์ด โดยมากมักเกี่ยวข้องกับศิลปิน เช่น การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานเพลงชุดใหม่ของศิลปิน การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับมิวสิก วิดีโอของศิลปิน และการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ

ราคาสินค้า เป็นต้น วิทยุรุ่นจะแสดงความคิดเห็นโดยตรงไปตรงมาแค่ไหน แสดงความรู้สึกออกมา
เพียงไร ก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของกระทู้และความสนิทสนมของสมาชิกที่วิทยุรุ่นพูดคุยด้วย

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วิทยุรุ่นมีการสังเกตตัวแบบในเว็บ
บอร์ดหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16
การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์ของวิทยุรุ่นตอนต้น

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	4	36.36	37	39.36
2. การปฏิบัติตามมารยาท	4	36.36	34	36.17
3. การใช้งานระบบ	3	27.27	30	31.91
4. การใช้ภาษา	5	45.45	66	70.21
5. การแชร์	3	27.27	42	44.68
6. การรีเคสต์	5	45.45	66	70.21
7. การพูดคุย	4	36.36	60	63.83

จากตารางที่ 4.16 พบว่า วิทยุรุ่นเพศชายไม่มีการสังเกตตัวแบบในระดับสูงเลย แต่มีการ
สังเกตตัวแบบในระดับกลาง 5 เรื่อง และการสังเกตในระดับต่ำ 2 เรื่อง วิทยุรุ่นเพศหญิงมีการสังเกต
ตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาษา และการรีเคสต์ คิดเป็นร้อยละ 70.21 นอกจากนั้น
เป็นการสังเกตในระดับกลาง

ตารางที่ 4.17

การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นตอนกลาง

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	8	40.00	42	25.61
2. การปฏิบัติตามมารยาท	8	40.00	56	34.15
3. การใช้งานระบบ	15	75.00	78	47.56
4. การใช้ภาษา	12	60.00	116	70.73
5. การแตร้	9	45.00	59	35.98
6. การรีเควสค์	18	90.00	93	56.71
7. การพูดคุย	16	80.00	130	79.27

จากตารางที่ 4.17 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูงถึง 3 เรื่อง ได้แก่ การรีเควสค์ คิดเป็นร้อยละ 90.00 การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 80.00 และการใช้งานระบบ คิดเป็นร้อยละ 75.00 นอกจากนั้นเป็นการสังเกตในระดับกลาง วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 79.27 และการใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 70.73 นอกจากนั้นเป็นการสังเกตในระดับกลาง

ตารางที่ 4.18

การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	4	66.66	36	67.92
2. การปฏิบัติตามมารยาท	4	66.66	34	64.15
3. การใช้งานระบบ	5	83.33	25	47.17
4. การใช้ภาษา	6	100.00	48	90.57
5. การแชร์	6	100.00	36	67.92
6. การรีเคสค์	6	100.00	46	86.79
7. การพูดคุย	5	83.33	44	83.02

จากตารางที่ 4.18 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 5 เรื่องได้แก่ การใช้ภาษา การแชร์ และการรีเคสค์ คิดเป็นร้อยละ 100.00 การใช้งานระบบและการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 83.33 นอกจากนั้นเป็นการสังเกตในระดับกลาง วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 90.57 การรีเคสค์ คิดเป็นร้อยละ 86.79 การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 83.02 และการแชร์ คิดเป็นร้อยละ 71.19 นอกจากนั้นเป็นการสังเกตในระดับกลาง

ตารางที่ 4.19
การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	2	100.00	16	80.00
2. การปฏิบัติตามมารยาท	2	100.00	16	80.00
3. การใช้งานระบบ	2	100.00	12	60.00
4. การใช้ภาษา	2	100.00	20	100.00
5. การแชร์	2	100.00	12	60.00
6. การรีเคสต์	2	100.00	20	100.00
7. การพูดคุย	2	100.00	20	100.00

จากตารางที่ 4.19 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง และคิดเป็นร้อยละ 100.00 ทุกเรื่อง ส่วนวัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 5 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาษา การรีเคสต์ และการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 100.00 การเคารพกฎและการปฏิบัติตามมารยาท คิดเป็นร้อยละ 80.00 นอกจากนั้นเป็นการสังเกตในระดับกลาง

2.) การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัว

ตัวแบบ คือ แฟนเพลงเจ-ป๊อปที่วัยรุ่นรู้จัก และศิลปินเจ-ป๊อปที่วัยรุ่นชื่นชอบ
สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ รูปลักษณะภายนอกและกิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับเจ-ป๊อป
รูปลักษณะภายนอกของวัยรุ่น แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- 2.1) ทรงผม
- 2.2) เครื่องแต่งกาย
- 2.3) เครื่องประดับ
- 2.4) ข้าวของเครื่องใช้

กิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับเจ-ป๊อป แบ่งออกเป็น 11 ประเภท ได้แก่

- 2.5) แต่งตัวคอสเพลย์

2.6) สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน เช่น ซีดี ดีวีดี รูปภาพ โปสเตอร์

2.7) เขียนแฟน ฟิคชั่น

2.8) อ่านแฟน ฟิคชั่น

2.9) ทำงานศิลปะ เช่น การวาดแฟนอาร์ต การวาดโดจินชิ

2.10) ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค เช่น ตกแต่งภาพ ทำวอลเปเปอร์

2.11) ทำงานมัลติมีเดีย เช่น ตัดต่อเพลง หรือมิวสิกวิดีโอ

2.12) ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี เช่น เล่นเปียโน เล่นกีตาร์ ร้องเพลง

2.13) ทำวงโคเวอร์

2.14) สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ เช่น ทำเว็บไซต์หรือเว็บบอร์ดให้ศิลปิน

2.15) การท่องอินเทอร์เน็ต เช่น การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบในเรื่อง
ส่วนตัว หรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.20
การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณ์ภายนอก				
1. ทรงผม	9	81.81	74	78.72
2. เครื่องแต่งกาย	9	81.81	82	87.23
3. เครื่องประดับ	7	63.63	74	78.72
4. ข้าวของเครื่องใช้	7	63.63	71	75.53
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	18.18	41	43.62
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	5	45.45	55	58.51
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	9.09	37	39.36
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	2	18.18	84	89.36
5. ทำงานศิลปะ	2	18.18	35	37.23
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค	4	36.36	42	44.68
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	18.18	10	10.64
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	7	63.63	73	77.66
9. ทำวงโคเวอร์	4	36.36	42	44.68
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	3	27.27	38	40.43
11. การทออินเทอร์เน็ต	4	36.36	66	70.21

จากตารางที่ 4.20 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ ทรงผมและเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 81.81 เท่ากัน วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 7 เรื่อง ได้แก่ การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 89.36 เครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 87.23 ทรงผมและเครื่องประดับ คิดเป็นร้อยละ 78.72 การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 77.66 ข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 75.53 และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 70.21

ตารางที่ 4.21

การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	15	75.00	147	89.63
2. เครื่องแต่งกาย	12	60.00	147	89.63
3. เครื่องประดับ	9	45.00	129	78.66
4. ข้าวของเครื่องใช้	12	60.00	110	67.07
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	10.00	78	47.56
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน	6	30.00	121	73.78
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	2	10.00	44	26.83
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	7	35.00	152	92.68
5. ทำงานศิลปะ	7	35.00	35	21.34
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค	10	50.00	45	27.44
7. ทำงานมัลติมีเดีย	3	15.00	24	14.63
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	11	55.00	96	58.54
9. ทำวงโคเวอร์	9	45.00	14	8.54
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	8	40.00	104	63.41

จากตารางที่ 4.21 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 1 เรื่อง คือ ทรงผม คิดเป็นร้อยละ 75.00 วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 5 เรื่อง ได้แก่ การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 92.68 ทรงผมและเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 89.63 เครื่องประดับ คิดเป็นร้อยละ 78.66 และการสะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน คิดเป็นร้อยละ 73.78

ตารางที่ 4.22

การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	5	83.33	42	79.25
2. เครื่องแต่งกาย	5	83.33	42	79.25
3. เครื่องประดับ	4	66.66	42	79.25
4. ข้าวของเครื่องใช้	4	66.66	42	79.25
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	33.33	26	49.06
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	3	50.00	30	56.60
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	16.66	22	41.51
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	2	33.33	48	90.57
5. ทำงานศิลปะ	1	16.66	12	22.64
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	3	50.00	25	47.17
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	33.33	10	18.87
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	6	100.00	44	83.02
9. ทำวงโคเวอร์	2	33.33	11	20.75
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	2	33.33	36	67.92
11. การทออินเทอร์เน็ต	5	83.33	34	64.15

จากตารางที่ 4.22 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 100.00 ทรงผม เครื่องแต่งกาย และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 83.33 วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 6 เรื่อง ได้แก่ การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 90.57 การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 83.02 ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับและข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 79.25

ตารางที่ 4.23

การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	2	100.00	18	90.00
2. เครื่องแต่งกาย	2	100.00	18	90.00
3. เครื่องประดับ	2	100.00	18	90.00
4. ข้าวของเครื่องใช้	2	100.00	18	90.00
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	100.00	10	50.00
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับคิลปิน	1	50.00	14	70.00
3. เรียนแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	8	40.00
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	17	85.00
5. ทำงานศิลปะ	0	0.00	6	30.00
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค	1	50.00	12	60.00
7. ทำงานมัลติมีเดีย	0	0.00	4	20.00
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	2	100.00	16	80.00
9. ทำวงโคเวอร์	0	0.00	3	15.00
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	2	100.00	11	55.00
11. การทออินเทอร์เน็ต	2	100.00	14	70.00

จากตารางที่ 4.23 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 8 เรื่อง ได้แก่ ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ข้าวของเครื่องใช้ การแต่งตัวคอสเพลย์ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00 วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 8 เรื่อง ได้แก่ ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 90.00 การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 85.00 การทำ

กิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 80.00 การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและการท่องเที่ยว
อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 70.00

3.) การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น
ตัวแบบ คือ แฟชั่นเพลงเจ-ป๊อปที่วัยรุ่นสนิทสนม และศิลปินเจ-ป๊อปที่วัยรุ่นชื่นชอบ
สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ กิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น
กิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น แบ่งเป็น 10 ประเภท ได้แก่

3.1) ภาษาญี่ปุ่น

3.2) อาหาร ในงานวิจัยชิ้นนี้หมายถึง อาหารและเครื่องดื่ม

3.3) หนังสือการ์ตูน

3.4) อนิเมชั่น

3.5) รายการโทรทัศน์

3.6) ดะเครชีร์ส์

3.7) ภาพยนตร์

3.8) วรรณกรรมแปล

3.9) แฟชั่น

3.10) ข้าวของเครื่องใช้

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบใน
วัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.24
การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	5	45.45	42	44.68
2. อาหาร	3	27.27	56	59.57
3. หนังสือการ์ตูน	9	81.81	78	82.98
4. อนิเมชั่น	7	63.63	55	58.51
5. รายการโทรทัศน์	0	0.00	35	37.23
6. ละครซีรีส์	6	54.54	67	71.28
7. ภาพยนตร์	0	0.00	22	23.40
8. วรรณกรรมแปล	1	9.09	37	39.36
9. แฟชั่น	5	45.45	33	35.11
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	31	32.98

จากตารางที่ 4.24 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 1 เรื่อง ได้แก่ หนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 81.81 วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ หนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 82.98 และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 71.28

ตารางที่ 4.25
การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	7	35.00	116	70.73
2. อาหาร	12	60.00	142	86.59
3. หนังสือการ์ตูน	16	80.00	154	93.90
4. อนิเมชั่น	14	70.00	92	56.09
5. รายการโทรทัศน์	4	20.00	104	63.41
6. ละครชีร์ส์	10	50.00	121	73.78
7. ภาพยนตร์	3	15.00	55	33.54
8. วรรณกรรมแปล	7	35.00	96	58.54
9. แฟชั่น	4	20.00	101	61.59
10. ข้าวของเครื่องใช้	7	35.00	96	58.54

จากตารางที่ 4.25 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ หนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และอนิเมชั่น คิดเป็นร้อยละ 70.00 วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ หนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 93.90 อาหาร คิดเป็นร้อยละ 86.59 ละครชีร์ส์ คิดเป็นร้อยละ 73.78 และภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 70.73

ตารางที่ 4.26
การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	3	50.00	26	49.06
2. อาหาร	3	50.00	44	83.02
3. หนังสือการ์ตูน	4	66.66	42	79.25
4. อนิเมชัน	4	66.66	36	67.92
5. รายการโทรทัศน์	3	50.00	44	83.02
6. ละครซีรีส์	2	33.33	49	92.45
7. ภาพยนตร์	2	33.33	25	47.17
8. วรรณกรรมแปล	3	50.00	34	64.15
9. แฟชั่น	0	0.00	17	32.08
10. ข้าวของเครื่องใช้	2	33.33	24	45.28

จากตารางที่ 4.26 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการสังเกตตัวแบบในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ ละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 92.45 อาหารและรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 83.02 และหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 79.25

ตารางที่ 4.27
การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	1	50.00	9	45.00
2. อาหาร	1	50.00	10	50.00
3. หนังสือการ์ตูน	1	50.00	9	45.00
4. อนิเมชั่น	1	50.00	7	35.00
5. รายการโทรทัศน์	1	50.00	14	70.00
6. ละครซีรีส์	1	50.00	16	80.00
7. ภาพยนตร์	1	50.00	8	40.00
8. วรรณกรรมแปล	1	50.00	11	55.00
9. แฟชั่น	0	0.00	6	30.00
10. ข้าวของเครื่องใช้	1	50.00	6	30.00

จากตารางที่ 4.27 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการสังเกตตัวแบบในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงมีการสังเกตตัวแบบในระดับสูง 2 เรื่อง ได้แก่ ละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 80.00 และรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 70.00

4.) สรุป : อิทธิพลของตัวแบบที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่น

4.1) การสังเกตตัวแบบในกลุ่มสังคมออนไลน์

พบว่าวัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบทุกเรื่อง ระดับของการสังเกตเพิ่มขึ้นตามอายุทั้งชายและหญิง เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 วัยรุ่นจะมีการสังเกตในระดับสูงทุกเรื่องยกเว้นเรื่องการใช้งานระบบและการแชร์ ซึ่งวัยรุ่นหญิงมีการสังเกตในระดับกลาง เรื่องที่วัยรุ่นทั้งสองเพศมีการสังเกตในระดับสูงเหมือนกัน คือ การใช้ภาษาและการพูดคุย วัยรุ่นชายเพิ่มการสังเกตเรื่องการใช้งานระบบและการแชร์เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง วัยรุ่นหญิงจะเพิ่มการสังเกตเรื่องการเคารพกฎและการปฏิบัติตามมารยาท เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

4.2) การสังเกตตัวแบบในเรื่องส่วนตัว

พบว่าวัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบทุกเรื่อง ระดับของการสังเกตเพิ่มขึ้นตามอายุทั้งชายและหญิง เมื่อถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 วัยรุ่นจะมีการสังเกตในระดับสูงถึง 8 เรื่อง โดยวัยรุ่นทั้งสองเพศสังเกตในเรื่องเดียวกันถึง 6 เรื่อง เรื่องที่วัยรุ่นทั้งสองเพศมีการสังเกตในระดับสูงเหมือนกัน คือ รูปลักษณ์ภายนอก (ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และข้าวของเครื่องใช้) วัยรุ่นชายจะเพิ่มเพิ่มการสังเกตในเรื่องการทำกิจกรรมทางดนตรี และการท่องอินเทอร์เน็ต เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 ส่วนวัยรุ่นหญิงจะมีการสังเกตในเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น การทำกิจกรรมทางดนตรี และการท่องอินเทอร์เน็ตในระดับสูง แล้วเพิ่มการสังเกตในเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1

มีข้อสังเกตว่า วัยรุ่นชายแทบจะไม่มีการสังเกตในเรื่องการเขียนและอ่านแฟน ฟิคชั่นเลย ในขณะที่วัยรุ่นหญิงมีการสังเกตในเรื่องดังกล่าวสูงมากทุกช่วงอายุ และวัยรุ่นทั้งสองเพศแทบจะไม่มีการสังเกตในเรื่องการทำงานศิลปะ การทำงานมัลติมีเดีย และการโคเวอร์เลย

4.3) การสังเกตตัวแบบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

พบว่าวัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบทุกเรื่อง ระดับของการสังเกตเพิ่มขึ้นตามอายุทั้งชายและหญิง ช่วงวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง วัยรุ่นทั้งสองเพศมีการสังเกตในเรื่องหนังสือการ์ตูนสูง แต่การสังเกตจะลดลงตามวัย โดยวัยรุ่นชายจะหันไปเพิ่มการสังเกตในเรื่องอื่นมากขึ้น ยกเว้นแฟนชั่น ส่วนวัยรุ่นหญิงจะเพิ่มการสังเกตในเรื่องอื่นมากขึ้นตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง นอกจากหนังสือการ์ตูน วัยรุ่นหญิงยังมีการสังเกตเรื่องละครซีรีส์ในระดับสูงมาตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางจะเพิ่มการสังเกตในเรื่องอาหารกับการเรียนภาษาญี่ปุ่น เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 จะเพิ่มการสังเกตในเรื่องรายการโทรทัศน์

4.1.6 ข้อมูลด้านอิทธิพลของวัฒนธรรมแฟน

1.) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์

วัฒนธรรมแฟนคือ การแบ่งแยก การผลิตและการมีส่วนร่วม และการสะสมต้นทุน

สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ การมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์หรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.28
อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนต้น

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	5	45.45	80	85.11
2. การปฏิบัติตามมารยาท	3	27.27	74	78.72
3. การใช้งานระบบ	3	27.27	51	54.26
4. การใช้ภาษา	5	45.45	84	89.36
5. การแชร์	4	36.36	74	78.72
6. การรีเคสต์	5	45.45	62	65.96
7. การพูดคุย	6	54.54	86	91.49

จากตารางที่ 4.28 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 5 เรื่อง ได้แก่ การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 91.49 การใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 89.36 การเคารพกฎ คิดเป็นร้อยละ 85.11 การปฏิบัติตามมารยาทและการแชร์ คิดเป็นร้อยละ 78.72

ตารางที่ 4.29
อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนกลาง

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	10	50.00	129	78.66
2. การปฏิบัติตามมารยาท	10	50.00	116	70.73
3. การใช้งานระบบ	8	40.00	77	46.95
4. การใช้ภาษา	14	70.00	150	91.46
5. การแชร์	16	80.00	144	87.80
6. การรีทวีต	14	70.00	84	51.22
7. การพูดคุย	16	80.00	156	95.12

จากตารางที่ 4.29 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ การพูดคุยและการแชร์ คิดเป็นร้อยละ 80.00 การใช้ภาษาและการรีทวีต คิดเป็นร้อยละ 70.00 วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 5 เรื่อง ได้แก่ การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 95.12 การใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 91.46 การแชร์ คิดเป็นร้อยละ 87.80 การเคารพกฎ คิดเป็นร้อยละ 78.66 และการปฏิบัติตามมารยาท คิดเป็นร้อยละ 70.73

ตารางที่ 4.30

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ

วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	5	83.33	50	94.34
2. การปฏิบัติตามมารยาท	4	66.66	50	94.34
3. การใช้งานระบบ	3	50.00	34	64.15
4. การใช้ภาษา	5	83.33	46	86.79
5. การแชร์	4	66.66	48	90.57
6. การรีเควสต์	3	50.00	40	75.47
7. การพูดคุย	6	100.00	48	90.57

จากตารางที่ 4.30 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 3 เรื่อง ได้แก่ การพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 100.00 การใช้ภาษาและการเคารพกฎ คิดเป็นร้อยละ 83.33 วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 6 เรื่อง ได้แก่ การเคารพกฎ และการปฏิบัติตามมารยาท คิดเป็นร้อยละ 94.34 การแชร์และการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 90.57 การใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 86.79 และการรีเควสต์ คิดเป็นร้อยละ 75.47

ตารางที่ 4.31

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	1	50.00	18	90.00
2. การปฏิบัติตามมารยาท	1	50.00	18	90.00
3. การใช้งานระบบ	1	50.00	12	60.00
4. การใช้ภาษา	1	50.00	16	80.00
5. การแชร์	1	50.00	16	80.00
6. การรีทวีต	1	50.00	11	55.00
7. การพูดคุย	1	50.00	18	90.00

จากตารางที่ 4.31 จะเห็นว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 5 เรื่อง ได้แก่ การเคารพกฎ การปฏิบัติตามมารยาท และการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 90.00 การใช้ภาษาและการแชร์ คิดเป็นร้อยละ 80.00

2.) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัว

วัฒนธรรมแฟนคือ การแบ่งแยก การผลิตและการมีส่วนร่วม และการสะสมต้นทุน
สิ่งที่ใช้ในการสังเกตคือ รูปลักษณะภายนอกและกิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่าวัยรุ่นได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัวหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.32

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	2	18.18	37	39.36
2. เครื่องแต่งกาย	2	18.18	71	75.53
3. เครื่องประดับ	2	18.18	55	58.51
4. ข้าวของเครื่องใช้	5	45.45	55	58.51
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	18.18	42	44.68
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	5	45.45	66	70.21
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	9.09	37	39.36
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	88	93.62
5. ทำงานศิลปะ	1	9.09	35	37.23
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	1	9.09	41	43.62
7. ทำงานมัลติมีเดีย	1	9.09	34	36.17
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	9	81.81	82	87.23
9. ทำวงโคเวอร์	4	36.36	38	40.43
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	4	36.36	84	89.36
11. การทองอินเทอร์เน็ต	4	36.36	76	80.85

จากตารางที่ 4.32 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 1 เรื่อง คือการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 81.81 วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 6 เรื่อง ได้แก่ การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 93.62 การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 89.36 การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 87.23 การทองอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 80.85 เครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 75.53 และการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 70.21

ตารางที่ 4.33

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	12	60.00	150	91.46
2. เครื่องแต่งกาย	12	60.00	150	91.46
3. เครื่องประดับ	12	60.00	150	91.46
4. ข้าวของเครื่องใช้	16	80.00	121	73.78
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	5	25.00	33	20.12
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	10	50.00	145	88.41
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	2	10.00	78	47.56
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	4	20.00	158	96.34
5. ทำงานศิลปะ	2	10.00	55	33.54
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	8	40.00	96	58.54
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	10.00	56	34.15
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	16	80.00	116	70.73
9. ทำวงโคเวอร์	13	65.00	42	25.61
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	13	65.00	134	81.71
11. การทออินเทอร์เน็ต	10	50.00	152	92.68

จากตารางที่ 4.33 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 2 เรื่อง คือ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี และข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 80.00 วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 9 เรื่อง ได้แก่ การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 96.34 การทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 92.68 ทรงผม เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ คิดเป็นร้อยละ 91.46 การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 88.41 การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์

คิดเป็นร้อยละ 81.71 ข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 73.78 และการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 70.73

ตารางที่ 4.34

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	4	66.66	40	75.47
2. เครื่องแต่งกาย	4	66.66	44	83.02
3. เครื่องประดับ	2	33.33	30	56.60
4. ข้าวของเครื่องใช้	4	66.66	32	60.38
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	3	50.00	30	56.60
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	5	83.33	48	90.57
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	16.66	33	62.26
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	1	16.66	46	86.79
5. ทำงานศิลปะ	0	0.00	22	41.51
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	0	0.00	25	47.17
7. ทำงานมัลติมีเดีย	0	0.00	14	26.42
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	6	100.00	36	67.92
9. ทำวงโคเวอร์	5	83.33	16	30.19
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	5	83.33	40	75.47
11. การทออินเทอร์เน็ต	4	66.66	40	75.47

จากตารางที่ 4.34 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 4 เรื่อง คือ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 100.00 การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การทำวงโคเวอร์ และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 83.33 วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพล

จากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 6 เรื่อง ได้แก่ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 90.57 การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 86.79 เครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 83.02 การท่องอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 77.36 ทวงถามและการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.47

ตารางที่ 4.35

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทวงถาม	0	0.00	15	75.00
2. เครื่องแต่งกาย	0	0.00	15	75.00
3. เครื่องประดับ	0	0.00	12	60.00
4. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	12	60.00
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	0	0.00	9	45.00
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	2	100.00	18	90.00
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	10	50.00
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	17	85.00
5. ทำงานศิลปะ	0	0.00	3	15.00
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค	1	50.00	11	65.00
7. ทำงานมัลติมีเดีย	1	50.00	5	25.00
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	1	50.00	18	90.00
9. ทำวงโคเวอร์	0	0.00	5	25.00
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	2	100.00	15	75.00
11. การท่องอินเทอร์เน็ต	2	100.00	16	80.00

จากตารางที่ 4.35 พบว่า วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 3 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ และการท่องอินเทอร์เน็ต คิด

เป็นร้อยละ 100.00 วิทยุชุมชนจึงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 7 เรื่อง ได้แก่ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 90.00 การอ่านแฟนฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 85.00 การท่องอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 80.00 ทรงผม เครื่องแต่งกาย และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.00

3.) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น
วัฒนธรรมแฟนคือ การแบ่งแยก การผลิตและการมีส่วนร่วม และการสะสมต้นทุน
สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ กิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น
ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่าวิทยุชุมชนได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรม
แฟนในเรื่องที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.36

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วิทยุชุมชนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	3	27.27	80	85.11
2. อาหาร	2	18.18	77	81.91
3. หนังสือการ์ตูน	0	0.00	46	48.97
4. อนิเมชั่น	0	0.00	22	23.40
5. รายการโทรทัศน์	5	45.45	74	78.72
6.ละครซีรีส์	2	18.18	84	89.36
7. ภาพยนตร์	0	0.00	55	58.51
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	12	12.77
9. แฟชั่น	2	18.18	24	25.53
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	31	32.98

จากตารางที่ 4.36 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ ละครซีรส์ คิดเป็นร้อยละ 89.36 ภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 85.11 อาหาร คิดเป็นร้อยละ 81.91 และรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 78.72

ตารางที่ 4.37

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	10	50.00	144	87.81
2. อาหาร	4	20.00	130	79.27
3. หนังสือการ์ตูน	0	0.00	59	35.98
4. อนิเมชั่น	0	0.00	44	26.83
5. รายการโทรทัศน์	10	50.00	154	93.90
6. ละครซีรส์	6	30.00	152	92.68
7. ภาพยนตร์	2	10.00	96	58.54
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	24	14.63
9. แฟชั่น	3	15.00	53	32.32
10. ข้าวของเครื่องใช้	3	15.00	59	35.98

จากตารางที่ 4.37 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 93.90 ละครซีรส์ คิดเป็นร้อยละ 92.68 ภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 87.81 และอาหาร คิดเป็นร้อยละ 79.27

ตารางที่ 4.38

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	3	50.00	44	83.02
2. อาหาร	1	16.66	25	47.17
3. หนังสือการ์ตูน	0	0.00	12	22.64
4. อนิเมชั่น	0	0.00	20	37.74
5. รายการโทรทัศน์	2	33.33	53	100.00
6. ละครซีรีส์	2	33.33	53	100.00
7. ภาพยนตร์	0	0.00	26	49.06
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	10	18.87
9. แฟชั่น	1	16.66	24	45.28
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	22	41.51

จากตารางที่ 4.38 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 3 เรื่อง ได้แก่ รายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 100.00 และภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 83.02

ตารางที่ 4.39

อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	1	50.00	14	70.00
2. อาหาร	1	50.00	14	70.00
3. หนังสือการ์ตูน	0	0.00	12	60.00
4. อนิเมชั่น	0	0.00	10	50.00
5. รายการโทรทัศน์	1	50.00	20	100.00
6. ละครซีรีส์	1	50.00	16	80.00
7. ภาพยนตร์	0	0.00	10	50.00
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	4	20.00
9. แฟชั่น	0	0.00	6	30.00
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	4	20.00

จากตารางที่ 4.39 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีเรื่องที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูงเลย วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 100.00 ละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 80.00 ภาษาญี่ปุ่นและอาหาร คิดเป็นร้อยละ 70.00

4.) สรุป : อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่น

4.1) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์

พบว่าวัยรุ่นได้รับอิทธิพลทุกเรื่อง วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลมากที่สุดในช่วงวัยรุ่นตอน กลางและวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 โดยได้รับอิทธิพลในระดับสูง 4 เรื่อง ได้แก่ การใช้ภาษา การพูดคุย การแอนด์และการรีเควสดี ส่วนวัยรุ่นเพศหญิงจะได้รับอิทธิพลมากทุกเรื่อง และได้รับอิทธิพลในทุกช่วงอายุ

4.2) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนในเรื่องส่วนตัว

พบว่าวัยรุ่นได้รับอิทธิพลในทุกเรื่อง วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลมากที่สุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลางและวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 โดยเริ่มจากการได้รับอิทธิพลในเรื่องการทำกิจกรรมทางดนตรีในช่วงวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางจะเพิ่มเรื่องข้าวของเครื่องใช้เข้ามา และเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 จะเพิ่มเรื่องรูปลักษณ์ภายนอก การทำวงโคเวอร์ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การท่องอินเทอร์เน็ต และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์เข้ามา แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 การได้รับอิทธิพลจะลดลงเหลือเพียงเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การท่องอินเทอร์เน็ต และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์

วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลในทุกช่วงอายุ ส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลในเรื่องเดียวกับวัยรุ่นเพศชาย ต่างกันที่วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลในเรื่องของการอ่านและเขียนแฟน ฟิคชั่นในระดับสูง ส่วนวัยรุ่นเพศชายแทบไม่ได้รับอิทธิพลเลย ในทางกลับกัน การทำวงโคเวอร์ซึ่งวัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลอย่างมากในช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 วัยรุ่นเพศหญิงกลับได้รับอิทธิพลค่อนข้างต่ำ

นอกจากนี้วัยรุ่นทั้งสองเพศยังได้รับอิทธิพลน้อยมากในเรื่องของการทำงานศิลปะ และงาน มัลติมีเดีย

4.3) อิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

พบว่าวัยรุ่นเพศชายแทบจะไม่ได้ได้รับอิทธิพลในเรื่องใดเลย โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางจนถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 วัยรุ่นเพศชายจะได้รับอิทธิพลระดับปานกลางในเรื่องของรายการโทรทัศน์ ละครซีรีส์ และภาษาญี่ปุ่น

วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลในระดับที่สูงมากทุกช่วงอายุ โดยได้รับอิทธิพล 4 เรื่อง ได้แก่ รายการโทรทัศน์ ละครซีรีส์ อาหารและภาษาญี่ปุ่น ส่วนเรื่องอื่นๆ ก็ได้รับอิทธิพลในระดับกลาง ยกเว้นวรรณกรรมแปลที่แทบจะไม่ได้ได้รับอิทธิพลเลย

4.1.7 ข้อมูลด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่น ก่อนและหลังเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

1.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ การมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่าวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์หลังกลายเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.40
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนต้น

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	5	45.45	20	21.28
2. การปฏิบัติตามมารยาท	2	18.18	20	21.28
3. การใช้งานระบบ	4	36.36	34	36.17
4. การใช้ภาษา	2	18.18	22	23.40
5. การแชร์	4	36.36	32	34.04
6. การรีเคสต์	4	36.36	25	26.59
7. การพูดคุย	3	27.27	22	23.40

จากตารางที่ 4.40 พบว่า วัยรุ่นทั้งสองเพศไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง

ตารางที่ 4.41
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนกลาง

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	3	15.00	19	11.58
2. การปฏิบัติตามมารยาท	3	15.00	16	9.75
3. การใช้งานระบบ	8	40.00	53	32.32
4. การใช้ภาษา	6	30.00	73	44.51
5. การแชร์	9	45.00	62	37.80
6. การรีไควสต์	6	30.00	48	29.27
7. การพูดคุย	7	35.00	65	39.63

จากตารางที่ 4.41 พบว่า วัยรุ่นทั้งสองเพศไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง

ตารางที่ 4.42
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	2	33.33	12	22.64
2. การปฏิบัติตามมารยาท	0	0.00	12	22.64
3. การใช้งานระบบ	2	33.33	18	33.96
4. การใช้ภาษา	2	33.33	24	45.28
5. การแชร์	2	33.33	15	28.30
6. การรีเคสต์	2	33.33	22	41.51
7. การพูดคุย	3	50.00	24	45.28

จากตารางที่ 4.42 พบว่า วัยรุ่นทั้งสองเพศไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง

ตารางที่ 4.43
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

การมีปฏิสัมพันธ์ในบอร์ด	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. การเคารพกฎ	0	0.00	2	10.00
2. การปฏิบัติตามมารยาท	0	0.00	2	10.00
3. การใช้งานระบบ	0	0.00	6	30.00
4. การใช้ภาษา	0	0.00	2	10.00
5. การแชร์	0	0.00	3	15.00
6. การรีเคสต์	0	0.00	2	10.00
7. การพูดคุย	0	0.00	5	30.00

จากตารางที่ 4.43 พบว่า วัยรุ่นทั้งสองเพศไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง

2.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัว

สิ่งที่ใช้ในการสังเกตคือ รูปลักษณ์ภายนอก และกิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัวหลังกลายเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.44

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัวของวัยรุ่นตอนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณ์ภายนอก				
1. ทรงผม	0	0.00	23	24.47
2. เครื่องแต่งกาย	2	18.18	28	29.79
3. เครื่องประดับ	0	0.00	36	38.29
4. ข้าวของเครื่องใช้	5	45.45	65	69.15
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	0	0.00	8	8.51
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	3	27.27	94	100.00
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	9.09	22	23.40
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	2	18.18	60	63.83
5. ทำงานศิลปะ	1	9.09	25	26.59
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	2	18.18	33	35.11
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	18.18	16	17.02
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	7	63.63	50	53.19
9. ทำวงโคเวอร์	1	9.09	22	23.40
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	2	18.18	64	68.08
11. การท่องอินเทอร์เน็ต	2	18.18	36	38.29

จากตารางที่ 4.44 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
 วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 1 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน
 คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตารางที่ 4.45
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัวของ
วัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณ์ภายนอก				
1. ทรงผม	3	15.00	63	38.41
2. เครื่องแต่งกาย	8	40.00	85	51.83
3. เครื่องประดับ	3	15.00	60	36.58
4. ข้าวของเครื่องใช้	2	10.00	96	58.54
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	1	5.00	21	12.80
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	6	30.00	164	100.00
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	2	10.00	65	39.63
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	4	20.00	158	96.34
5. ทำงานศิลปะ	2	10.00	51	31.09
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	10	50.00	82	50.00
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	10.00	33	20.12
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	11	55.00	88	53.66
9. ทำวงโคเวอร์	7	35.00	10	6.09
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	7	35.00	65	39.63
11. การทออินเทอร์เน็ต	9	45.00	161	98.17

จากตารางที่ 4.45 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 3 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน
คิดเป็นร้อยละ 100.00 การทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 98.17 และการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิด
เป็นร้อยละ 96.34

ตารางที่ 4.46

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัวของ

วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	2	33.33	28	52.83
2. เครื่องแต่งกาย	1	16.66	24	45.28
3. เครื่องประดับ	1	16.66	19	35.85
4. ข้าวของเครื่องใช้	2	33.33	24	45.28
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	2	33.33	18	33.96
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	3	50.00	53	100.00
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	1	16.66	24	45.28
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	1	16.66	48	90.57
5. ทำงานศิลปะ	1	16.66	10	18.86
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค	2	33.33	25	47.17
7. ทำงานมัลติมีเดีย	2	33.33	8	15.09
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	5	83.33	42	79.24
9. ทำวงโคเวอร์	2	33.33	9	16.98
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	2	33.33	29	54.71
11. การท่องอินเทอร์เน็ต	3	50.00	34	64.15

จากตารางที่ 4.46 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 1 เรื่อง คือ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 83.33 วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 3 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 90.57 และการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 79.24

ตารางที่ 4.47
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัวของ
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
รูปลักษณะภายนอก				
1. ทรงผม	0	0.00	4	20.00
2. เครื่องแต่งกาย	0	0.00	2	10.00
3. เครื่องประดับ	0	0.00	4	20.00
4. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	6	30.00
กิจกรรมยามว่าง				
1. แต่งตัวคอสเพลย์	0	0.00	3	15.00
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน	2	100.00	20	100.00
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	6	30.00
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น	0	0.00	17	85.00
5. ทำงานศิลปะ	0	0.00	3	15.00
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก	1	50.00	9	45.00
7. ทำงานมัลติมีเดีย	1	50.00	4	20.00
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	1	50.00	16	80.00
9. ทำวงโคเวอร์	0	0.00	3	15.00
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์	1	50.00	9	45.00
11. การทออินเทอร์เน็ต	2	100.00	11	55.00

จากตารางที่ 4.47 พบว่า วัยรุ่นเพศชายมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 2 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00 วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 3 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 85.00 และการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 80.00

3.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น
 สิ่งที่ใช้ในการสังเกต คือ กิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น
 ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์ว่า วัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบเกี่ยวกับ
 วัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นหรือไม่ และได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.48

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม
 จากญี่ปุ่นประเภทอื่นของวัยรุ่นตอนต้น

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	2	18.18	64	68.08
2. อาหาร	3	27.27	69	73.40
3. หนังสือการ์ตูน	1	9.09	78	82.98
4. อนิเมชั่น	2	18.18	55	58.51
5. รายการโทรทัศน์	0	0.00	90	95.74
6. ละครซีรีส์	4	36.36	87	92.55
7. ภาพยนตร์	0	0.00	18	19.15
8. วรรณกรรมแปล	1	9.09	24	25.53
9. แฟชั่น	2	18.18	18	19.15
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	24	25.53

จากตารางที่ 4.48 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
 วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 4 เรื่อง คือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ
 95.74 ละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 92.55 หนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 82.98 และอาหารและ
 เครื่องดื่ม คิดเป็นร้อยละ 73.40

ตารางที่ 4.49
การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม
จากญี่ปุ่นประเภทอื่นของวัยรุ่นตอนกลาง

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	3	15.00	96	58.54
2. อาหาร	8	40.00	120	73.17
3. หนังสือการ์ตูน	4	20.00	105	64.02
4. อนิเมชัน	4	20.00	92	56.09
5. รายการโทรทัศน์	4	20.00	158	96.34
6. ละครซีรีส์	10	50.00	122	74.39
7. ภาพยนตร์	3	15.00	35	21.34
8. วรรณกรรมแปล	2	10.00	16	9.75
9. แฟชั่น	3	15.00	50	30.49
10. ข้าวของเครื่องใช้	2	10.00	48	29.27

จากตารางที่ 4.49 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 3 เรื่อง คือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ
96.34 ละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 74.39 และอาหารและเครื่องดื่ม คิดเป็นร้อยละ 73.17

ตารางที่ 4.50

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม
จากญี่ปุ่นประเภทอื่น ของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 1

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	1	16.66	22	41.51
2. อาหาร	2	33.33	34	64.15
3. หนังสือการ์ตูน	1	16.66	20	37.73
4. อนิเมชัน	2	33.33	16	30.19
5. รายการโทรทัศน์	2	33.33	53	100.00
6. ละครซีรีส์	2	33.33	49	92.45
7. ภาพยนตร์	0	0.00	16	30.19
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	4	7.55
9. แฟชั่น	1	16.66	22	41.51
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	14	26.42

จากตารางที่ 4.50 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 2 เรื่อง คือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ
100.00 และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 92.45

ตารางที่ 4.51

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยม
จากญี่ปุ่นประเภทอื่นของวัยรุ่นตอนปลายกลุ่ม 2

พฤติกรรม	เพศชาย		เพศหญิง	
	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ
1. ภาษาญี่ปุ่น	1	50.00	5	25.00
2. อาหาร	0	0.00	12	60.00
3. หนังสือการ์ตูน	0	0.00	4	20.00
4. อนิเมชัน	0	0.00	4	20.00
5. รายการโทรทัศน์	1	50.00	20	100.00
6. ละครซีรีส์	1	50.00	16	80.00
7. ภาพยนตร์	0	0.00	5	25.00
8. วรรณกรรมแปล	0	0.00	3	15.00
9. แฟชั่น	0	0.00	4	20.00
10. ข้าวของเครื่องใช้	0	0.00	2	10.00

จากตารางที่ 4.51 พบว่า วัยรุ่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูงเลย
วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับสูง 2 เรื่อง คือ รายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ
100.00 และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 80.00

4.) สรุป : เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของก่อนและหลังเป็นแฟนเพลง เจ-ป๊อป

4.1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

พบว่าวัยรุ่นทั้งสองเพศมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงช่วง
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับกลาง และเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น
ตอนปลายกลุ่มที่ 2 วัยรุ่นแทบจะไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเลย เรื่องที่วัยรุ่นเพศชายมีการ
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ได้แก่ การใช้งานระบบ การวีเคสส์ การแชร์และการพูดคุย วัยรุ่นเพศหญิง
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องเดียวกัน แต่เพิ่มการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการใช้ภาษาเข้ามาด้วย

4.2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องส่วนตัว

พบว่าวัยรุ่นทั้งสองเพศมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 โดยวัยรุ่นเพศชายมีการเปลี่ยนแปลงในระดับกลาง แต่วัยรุ่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงในระดับสูง

วัยรุ่นเพศชายเริ่มเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรีในช่วงวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลางจะเพิ่มการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การทำวงโคเวอร์ และเครื่องแต่งกาย เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านกิจกรรมทางดนตรีในระดับที่สูงมาก แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 แล้ว วัยรุ่นเพศชายจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพียง 2 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและการทออินเตอร์เน็ต

วัยรุ่นเพศหญิงนั้นมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการอ่านแฟน ฟิคชั่น และการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินในระดับสูงทุกช่วงอายุ โดยเฉพาะการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินจะมีถึงร้อยละ 100.00 เลยทีเดียว การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการทออินเตอร์เน็ตจะเพิ่มเข้ามาเมื่อวัยรุ่นเพศหญิงเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง และเพิ่มเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรีใน ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1

มีข้อสังเกตว่า วัยรุ่นเพศชายมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรีสูงและเริ่มเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น แต่วัยรุ่นเพศหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องนี้อย่างเห็นได้ชัดเมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 ในทางกลับกัน วัยรุ่นเพศหญิงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน และการอ่านแฟน ฟิคชั่นตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น แต่วัยรุ่นเพศชายจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินอย่างเห็นได้ชัด เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 ส่วนการอ่านแฟน ฟิคชั่นนั้นแทบจะ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย

4.3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

พบว่าวัยรุ่นเพศชายมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากในช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 และ 2 ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงวัยรุ่นตอนกลางจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการดูละครซีรีส์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น หลังจากเข้าสู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 จะเปลี่ยนแปลงในเรื่องของละครซีรีส์มากขึ้น และเพิ่มเรื่องรายการโทรทัศน์ อาหาร และการเรียนภาษาเข้ามา วัยรุ่นเพศหญิงจะกลับกัน คือ มีการเปลี่ยนแปลงมากในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงวัยรุ่นตอนกลาง โดยมีการเปลี่ยนแปลงด้านการอ่านหนังสือการ์ตูน การเรียนภาษา ละครซีรีส์ อาหารและรายการโทรทัศน์ หลังจาก

เข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 จะลดการเปลี่ยนแปลงด้านการอ่านหนังสือการ์ตูนและการเรียนภาษาต่างประเทศ

4.2 การตรวจสอบสมมติฐาน

สมมติฐานของงานวิจัยคือ "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบโดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ ด้านพฤติกรรมส่วนตัว และด้านความสนใจที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น และใช้ขั้นตอน 3 ลำดับตามแนวคิดเรื่องกระบวนการทางปัญญา อันได้แก่ การเรียนรู้จากการสังเกต การกำกับตนเอง และการรับรู้ความสามารถของตน ดังนี้

4.2.1 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

1.) การเรียนรู้จากการสังเกต

จากการสำรวจพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เนื่องจากวัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีการเรียนรู้จากการสังเกตในทุกเรื่องและสาเหตุที่ระดับของการสังเกตเพิ่มขึ้นตามช่วงอายุก็น่าจะเป็นผลมาจากวุฒิภาวะของวัยรุ่น

การพูดคุย การใช้ภาษา และการรีเควสต์เป็นพฤติกรรมที่ทุกคนสามารถทำได้ และถือเป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่สมาชิกพึงกระทำในกลุ่มสังคมออนไลน์ วัยรุ่นจึงสังเกตตัวแบบจากสมาชิกอื่น โดยอ่านข้อความที่ผู้อื่นพิมพ์ในกระทู้ต่างๆ เพื่อจะได้รู้ว่าคนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมอย่างไร ทั้งเรื่องที่พูดคุย การแสดงความคิดเห็น การใช้ภาษา และลักษณะการรีเควสต์

เรื่องของการแชร์และการใช้งานระบบเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก การใช้งานระบบ การแชร์ข้อมูล และการแชร์รูปภาพต้องอาศัยทักษะในการใช้เว็บบอร์ด และความรู้ภาษา HTML ขึ้นพื้นฐาน ส่วนการแชร์ไฟล์มัลติมีเดียจะยังมีความซับซ้อนมากขึ้น และมีปัจจัยเข้ามาเกี่ยวข้องอีกหลายประการ วัยรุ่นที่สามารถใช้งานระบบได้คล่องแคล่วมีจำนวนน้อยอยู่แล้ว แต่วัยรุ่นที่สามารถแชร์ไฟล์ได้ยังมีจำนวนน้อยกว่า วัยรุ่นที่สนใจทำการสังเกตตัวแบบมักเป็นผู้ที่มีขีดความสามารถจะกระทำได้อยู่แต่เดิม เพียงแต่ต้องการพัฒนาความสามารถของตน ตัวแบบที่วัยรุ่นสังเกตจะเป็น

สมาชิกที่วัยรุ่นเห็นว่ามีความสามารถมากกว่าตนเอง วัยรุ่นบางคนอาจใช้วิธีสังเกตแล้วเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่บางคนอาจใช้วิธีสอบถามตัวแบบโดยตรง

เรื่องของการเคารพกฎและการปฏิบัติตามมารยาทเป็นสิ่งที่วัยรุ่นต้องตัดสินใจตั้งแต่ตอนสมัครสมาชิก เพราะเว็บบอร์ดแต่ละแห่งเปรียบเสมือนสังคมแต่ละสังคม ที่มีกฎเกณฑ์และมารยาทแตกต่างกัน การที่วัยรุ่นยังคงเป็นสมาชิกในเว็บบอร์ดก็แปลว่าวัยรุ่นยอมรับและยินดีปฏิบัติตามกฎที่เจ้าของกำหนดไว้ สำหรับกฎก็มักจะมีการกำหนดไว้เป็นลายลักษณ์อักษร วางไว้ในตำแหน่งที่สมาชิกทุกคนสามารถเข้าไปอ่านได้สะดวก เจ้าของและสตาฟจะปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างแก่สมาชิก วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงยินดีปฏิบัติตาม นอกจากนี้วัยรุ่นบางคนยังคอยสังเกตว่ามีสมาชิกคนไหนที่ฝ่าฝืนกฎ หากไม่ใช่เรื่องใหญ่จะทำการตักเตือนกันเองในหมู่สมาชิก แต่ถ้าเป็นการฝ่าฝืนรุนแรง วัยรุ่นจะปล่อยให้เจ้าของหรือสตาฟเป็นผู้จัดการเอง

2.) การกำกับตนเอง

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เนื่องจากวัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทุกเรื่อง และสาเหตุที่วัยรุ่นหญิงมีแนวโน้มสูงทุกช่วงอายุ ในขณะที่วัยรุ่นชายมีแนวโน้มสูงเฉพาะช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 และ 2 น่าจะเป็นเพราะวัยรุ่นหญิงต้องการความรู้สึกว่าตนได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มมากกว่าวัยรุ่นชาย

วัยรุ่นส่วนใหญ่สมัครเป็นสมาชิกในเว็บบอร์ดเพื่อหากลุ่มที่ชอบคิดเป็นคนเดียวกัน หรืออีกนัยหนึ่งคือ เพื่อหาเพื่อน วัยรุ่นจึงมีแนวโน้มที่จะพูดคุย แสดงความคิดเห็น และเลือกสรรการใช้ภาษามากเป็นพิเศษ เพื่อแสดงออกถึงการมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม นอกจากนี้ การเคารพกฎ การปฏิบัติตามมารยาท การรีไควสต์และการใช้งานระบบก็ล้วนเป็นเรื่องที่วัยรุ่นจะมีแนวโน้มมากขึ้นหากพบว่าสมาชิกส่วนใหญ่ทำกัน

ยกเว้นการแชร์เท่านั้นที่วัยรุ่นส่วนใหญ่มักมีแรงจูงใจมาจากการสะสมต้นทุน เนื่องจาก การแชร์เป็นเรื่องที่สมาชิกส่วนน้อยสามารถทำได้ดังที่กล่าวมาแล้ว สมาชิกที่มีการแชร์บ่อยๆ จึงเป็นที่จดจำในเว็บบอร์ด และหลังจากวัยรุ่นเป็นที่จดจำได้แล้ว กระทั่งที่วัยรุ่นตั้งจะได้รับความสนใจมากขึ้น แม้แต่ตัววัยรุ่นเองก็อาจได้รับความสนใจมากขึ้น โดยสมาชิกคนอื่นจะพยายามมาทำความรู้จัก ทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าคุณมีความสำคัญ

3.) การรับรู้ความสามารถของตน

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพล

ฝ่าย (เพศหญิง อายุ 17 ปี)

“ก็คอยดูทุกคนในบอร์ดนะคะ แบบเค้าทำกันยังไ้เวลาตั้งกระทู้ ต้องมีวงเล็บนำหน้าหรือเปล่า เพราะเหมือนมันเป็นมารยาทในโลกทางอินเทอร์เน็ตนะ แบบเค้ามีกฎบอร์ดแปะไว้ให้อ่านก็อ่านกันซักนิดคงไม่เสียเวลาอะไรมากมายหรอกใช่มั้ย นอกจากเป็นเหมือนมารยาทแล้ว น้องว่ามันยังเป็นการให้เกียรติแก่มาสเตอร์ของบอร์ดนั้นๆ ด้วย ซึ่งเพื่อนๆ ส่วนใหญ่ก็ทำตามกันทั้งนั้น น้องเองตอนเล่นบอร์ดแรกๆ ก็ทำตามกฎอยู่แล้วเพราะมันเป็นสิ่งที่ทุกคนในบอร์ดควรทำ ...ถ้าอัฟไฟล์รูปกับไฟล์หนังจะดูตัวอย่างจากที่...(ชื่อของสมาชิกในบอร์ด)...ค่ะ เพราะบางทีเราก็อยากอัฟไฟล์แจกบ้าง จะได้รู้ว่าต้องไปอัฟที่ไหน แล้วอัฟยังไ้ วิธีอัฟไม่ค่อยต้องถาม เพราะโฮสต์แต่ละที่ก็เหมือนๆ กัน ขอแค่รู้ว่าที่ไหนใช้ดีก็พอแล้ว แต่ถ้าสงสัยจริงๆ จะถามเวลาออนเอ็มเจอกันค่ะ”

ปึก (เพศหญิง อายุ 18 ปี)

“การอัฟไฟล์ก็เคยสังเกตจากหลายๆ คนในบอร์ดแล้วเราก็กทำตามบ้าง เมื่อก่อนเน็ตยังไม่ได้ติดไอ-สปีดเหมือนตอนนี้ พอดิดแล้วก็ช่วยเค้าอัฟต่อซะมากกว่า เมื่อคนที่ยังไม่ได้โหลดด้วยส่วนรูปเคยเห็นกันแล้วก็จะไม่โพสต์ แต่ถ้าเป็นรูปแบบที่ไม่มีโลโก้ก็จะอัฟแจกแล้วก็ไม่ใส่โลโก้ลงไป เพราะมันไม่ใช่ของที่เราสแกนเอง เว้นแต่เอารูปไปทำวอลเปเปอร์ และเวลาลงรูปหรือลงไฟล์ก็จะลงเครดิตเสมอตามที่มีในกฎบอร์ด เพราะยังไ้ถึงเราจะทำเป็นไม่รู้ไม่ชี้ว่าไปเอามาจากไหน แต่มันก็เป็นมารยาทอย่างหนึ่งที่สมควรจะมี ถึงแม้ว่าในโลกไซเบอร์เราจะไม่ได้เห็นหน้าคำตาหรือรู้จักมักจี้กับคนที่เอาไฟล์ต้นแบบมาลงให้พวกเราโหลดกัน การที่เราไปเอาของเค้ามาก็น่าจะให้เครดิตเค้าบ้าง เมื่อว่าเค้าบังเอิญผ่านมาเค้าจะได้รู้สึกดีใจที่ไฟล์ที่เค้าเป็นคนโพสต์ไ้ได้เผยแพร่ไปในกลุ่มคนที่ชอบเหมือนๆ กัน... ส่วนที่ทำตามกฎก็เพราะบอร์ดเค้ามีกฎ กฎเค้ามีไว้ให้เป็นแนวทางเพื่อปฏิบัติตาม ตอนเล่นบอร์ดใหม่ๆ บางครั้งจะใช้ภาษาไทยวิบัติด้วย แต่พอรู้ว่าที่...(ชื่อเจ้าของบอร์ด)...ไม่ชอบเราก็ไม่ไ้”

แนน (เพศหญิง อายุ 20 ปี)

“เรื่องการโพสต์การเมนต์ เราเห็นว่ามันจำเป็นอย่างไ้เพื่อให้บอร์ดมีการเดินหน้าไปและอาจจะเพิ่มสีสันความสนุกในบอร์ดด้วย การโพสต์นั้นก็เพื่อให้คนอื่นๆ ได้รับรู้ข่าว หรือเป็นการแชร์ไฟล์ให้คนอื่นที่ชอบเหมือนๆ กัน ส่วนการเมนต์คือการขอบคุณ จริงๆ ค่ะ การเมนต์คือการขอบคุณ และให้ผู้โพสต์ได้รู้ว่าเราเอาไฟล์ไป เหมือนเป็นการให้กำลังใจว่ามีคนมารับและขอบคุณกระทู้ของคุณไปแล้ว คือว่า ถ้าให้อธิบายจริงๆ ถ้ามีพวกผีบอร์ดเยอะ คนโพสต์เองก็หมดกำลังใจเช่นกัน”

T.G.Sid (เพศชาย อายุ 20 ปี)

“เราก็ต้องรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมในบอร์ดนั้น อย่างบอร์ดที่ผมอยู่ห้ามสมาชิกรีทวีต หรือโพสต์เพลงกับมิวสิกที่มีลิขสิทธิ์ในไทย เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ อันนี้ผมก็เข้าใจแล้วก็เห็นด้วย เรื่องลิขสิทธิ์มันใหญ่ เกิดอะไรขึ้นมาที่บอร์ดจะถูกปิดซะงั้น แต่กฎธรรมดาก็มีอย่างห้ามสมาชิกทะเลาะเบาะแว้งหรือพูดจาที่จะทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทตามมา ทั้งในกระทู้หรือทาง PM เพื่อไม่ให้เกิดความแตกแยกในบอร์ด ผมก็พร้อมที่จะปฏิบัติตามนะ... การตอบกระทู้คิดว่าไม่ต่างกัน เมื่อก่อนเป็นยังไง ปัจจุบันก็เป็นแบบนั้น อาจจะรู้จักผู้คนมากขึ้นเมื่อเทียบกับตอนรู้จักบอร์ดใหม่ๆ แต่ถ้าเจอกระทู้รีทวีตผมก็ไม่ได้สนใจว่าคนขอเป็นใคร อยากรช่วยก็ช่วย ...วิธีการใส่โค้ดก็ดูที่คนอื่น ๆ โพสต์กันมาก่อนส่วนใหญ่ สนใจของใครก็คลิกขวาเลือก view source เอาโค้ดในกระทู้นั้นมานั่งดู เดี๋ยวก็รู้เองว่าต้องทำยังไง”

Qoo (เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“เรื่องการโพสต์ก็ต้องทำตามกฎของบอร์ดนั้นๆ ไม่งั้นอาจจะอยู่ในบอร์ดลำบาก ก็ต้องดูแบบจากการโพสต์ของคนอื่นๆ ถ้าเค้าชอบอะไรเราก็ต้องไหลไปตามนั้นบ้าง ไม่งั้นอาจอยู่ในบอร์ดนั้นไม่ได้ ถึงจะไม่ได้หวังอะไรกับบอร์ดนี้ ก็ไม่อยากถูกกันออกมา แต่จะชอบอ่านการเมนต์ของแต่ละคน เพราะทุกคนมีการตอบไม่เหมือนกัน ถ้าอ่านบ่อยๆ จะรู้ว่าใครเป็นคนเมนต์ได้โดยไม่ต้องดูชื่อ ลันด์ แล้วก็จะคอยดูว่า ตอนนี้ใครเปลี่ยนลายเซ็นแล้วมั่ง ลายเซ็นของใครสวยๆ ก็อยากมีแบบนั้นบ้าง หรือว่าถ้าสนใจกระทู้ไหนเป็นพิเศษจะใช้ตัวอักษรตัวใหญ่สีแดง ตอนนี้ก็เริ่มใส่อีโมชันเป็นแล้ว แต่ในบอร์ดที่ใช้ไม่เป็นก็ไม่ใช่ ไม่หัดด้วย ที่เกี่ยว เรื่องกฎ ขึ้นแรกก็อ่านกฎที่เจ้าของบอร์ดเค้าตั้งขึ้นมาก่อน มันจะอยู่ที่หัวบอร์ดอยู่แล้ว แต่ถ้าบอร์ดไหนไม่มีจะยังไม่โพส คอยดูคนในบอร์ดไปก่อน โดยเฉพาะเจ้าของบอร์ด แต่โดยพื้นฐานแล้ว จะหลีกเลี่ยงภาษาหยาบคาย อย่างเช่นคำว่า กู ก็จะเป็น ตู แต่ตอนเข้าใหม่ ๆ ก็ไม่มีคำประเภทนี้อยู่แล้ว มีพักหลัง ๆ ที่เริ่มสนิทถึงมี”

เจียบ (เพศหญิง อายุ 23 ปี)

“ชอบสังเกตคนจากการอ่านกระทู้ เพราะส่วนมากเท่าที่เห็น ถ้าคนตั้งกระทู้ลืความคิดไปทางไหน คนที่มาตอบหรือคอมเมนต์ก็จะตอบไปในทางเดียวกันมากๆ อันนี้อาจเกิดจากการอยากเอาใจคนตั้งกระทู้หรือว่า อ่านแล้วซึมจนกลายเป็นความคิดฝังหัวคน การเมนต์ของเราตอนนี้ก็ต่างกับเมื่อก่อน อาจเพราะรู้จักคนมากขึ้น กล้าคิด กล้าทำมากขึ้น ใช้ถ้อยคำที่เป็นกันเองมากขึ้น เมื่อก่อนตอนที่เข้าบอร์ดใหม่ๆ อาจไม่กล้าแสดงความคิดเห็น แต่พอเข้าบ่อยๆแล้ว การตอบแสดงความคิดเห็นเลยมากขึ้น นอกจากนี้ยังกล้าที่จะตั้งกระทู้ด้วย กระทู้บอกร้าว กระทู้ดาวโหลด กระทู้ภาพต่างๆ เมื่อก่อนอึดไม่เปิด โหลดอย่างเดียว แต่ตอนนี้อึดไฟล์เป็นแล้ว มีความรู้

และทริกต่างๆ มากมาย ...กฎบอร์ตบางเรื่องก็เห็นด้วยนะ เมื่อก่อนมีการไต่เร่คลึงค์มาให้โหลดกัน เป็นล่ำเป็นสัน ก่อให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของพื้นที่ๆ อัฟไฟล์ หลังๆ มามีการอัฟลงในโฮสต์ สำหรับอัฟไฟล์โดยเฉพาะ ทำให้ไม่รบกวนพื้นที่ต้นฉบับที่เราไปเอาไฟล์มา ที่คอยสังเกตก็เพราะอยากรู้ว่ามีคนทำตามกฎได้มั๊ย หรือถ้ามีพวกที่ไม่ทำตามกฎแล้วต่อต้าน มาทำให้บอร์ตวุ่นวายก็ต้องหาทางจัดการ เพราะการที่เราสร้างกฎขึ้นมา ถือเป็นข้อตกลงที่จะอยู่ร่วมกัน ถ้าในสังคมอินเทอร์เน็ตแบบนี้ คุณไม่สามารถทำตามกฎได้แล้วสังคมข้างนอกที่มีกฎหมายมากมายคุณจะทำได้มั๊ย กฎบางอย่างถ้าไม่บอกไม่ตั้ง เด็กๆ ก็จะไม่รู้ ไม่เข้าใจ ไต่ขึ้นไปก็ไร้คุณภาพ"

Izzy (เพศหญิง อายุ 25 ปี)

"ที่มาเล่นบอร์ตนี้ก็หวังว่าจะได้เจอคนที่คิดเหมือนๆ กัน ไม่ว่าจะเรื่องอะไรก็ตาม ทั้งการพูดคุยเรื่องคนที่ชอบ สิ่งที่ชอบ หรือกระทั่งอาหารการกิน เพราะเมื่อเราได้อยู่ในที่ๆ มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เมื่อได้รู้จักกัน คุยกันแล้วก็จะสามารถแยกไปคุยยังหัวข้ออื่นๆ ได้อีกดังที่กล่าวมา ไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นเรื่องศิลปิน... พอเล่นบอร์ตนานๆ ก็เรียนรู้ว่าบนโลกอินเทอร์เน็ตไม่ได้มีแต่คนดี ไม่ได้มีแต่คนที่คิดเหมือนกัน คนที่คิดต่างกัน คนที่หาผลประโยชน์เข้าตัว คนที่เห็นแก่ตัวก็มี แต่ได้รู้จักกับคำว่ามิตรภาพจากในบอร์ตเหมือนกัน พอติดต่อกันไปมาแล้วกลายเป็นเพื่อนกันไปเลยก็มี ซึ่งคนที่สอนเราทั้งหมด ไม่ว่าจะดีหรือไม่ดีคือคนที่อยู่ในบอร์ตนั่นเอง แต่ที่สำคัญที่สุด เราต้องสอนตัวเองด้วยว่าบนอินเทอร์เน็ตนั้น เราควรทำอะไร ไม่ควรทำอะไร สังคมไม่ว่าที่ไหนก็มีกฎ ไม่ว่าจะในอินเทอร์เน็ตหรือชีวิตจริง แต่คนที่ไม่สนใจเราก็ไปบังคับไม่ได้"

4.2.2 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัว

1.) การเรียนรู้จากการสังเกต

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เนื่องจากวัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีการเรียนรู้จากการสังเกตในทุกเรื่อง และสาเหตุที่ระดับของการสังเกตเพิ่มขึ้นตามช่วงอายุก็น่าจะเป็นผลมาจากวุฒิภาวะของวัยรุ่น

วัยรุ่นสังเกตตัวแบบจากศิลปินที่ตนชื่นชอบในเรื่อง รูปลักษณ์ภายนอก (ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และข้าวของเครื่องใช้) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเรื่องสาเหตุที่วัยรุ่นชอบศิลปินเจ-ป๊อป พบว่าเกือบร้อยละ 40 ชอบศิลปินเพราะรูปร่างหน้าตา วัยรุ่นจึงมีความรู้สึกไวกับการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอกของศิลปินเป็นพิเศษ

เกี่ยวกับกิจกรรมยามว่าง วัยรุ่นมักสังเกตตัวแบบจากแฟนเพลงด้วยตัวเอง โดยเน้นไปยังผู้ที่เป็ "คนดัง" ในสาขานั้นๆ เช่น วัยรุ่นที่ทำวงดนตรีโคเวอร์ก็จะสังเกตวงโคเวอร์วงอื่นๆ ที่มีชื่อเสียงมากกว่าตนเอง วัยรุ่นที่เขียนแฟน ฟิคชั่นก็จะสังเกตผลงานของนักเขียนที่ตนเองยอมรับ การที่วัยรุ่นเพศชายส่วนใหญ่สังเกตตัวแบบในเรื่องการทำกิจกรรมทางดนตรี วัยรุ่นเพศหญิงสังเกตในเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น และการทำกิจกรรมทางดนตรีนั้น สอดคล้องกับข้อมูลเรื่องกิจกรรมยามว่าง นั่นคือ วัยรุ่นเพศชายกว่าร้อยละ 60 มีกิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับการฟังเพลงและเล่นดนตรี อยู่แต่เดิม ส่วนวัยรุ่นเพศหญิงร้อยละ 20 ชอบอ่านหนังสือ และร้อยละ 20 ชอบฟังเพลง จากการสัมภาษณ์พบว่า สาเหตุที่วัยรุ่นเพศชายแทบจะไม่มีกการสังเกตในเรื่องแฟน ฟิคชั่นเลยเป็น เพราะเนื้อหาของแฟน ฟิคชั่นในประเทศไทยเกือบร้อยละ 100 เป็นแนวชายรักชาย

2.) การกำกับตนเอง

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เนื่องจากวัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทุกเรื่อง และสาเหตุที่วัยรุ่นเพศหญิงมีแนวโน้มสูงทุกช่วงอายุ ในขณะที่วัยรุ่นเพศชายมีแนวโน้มสูงเฉพาะช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 และ 2 น่าจะเป็นเพราะวัยรุ่นเพศหญิงต้องการความรู้สึกว่าตนได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มมากกว่าวัยรุ่นเพศชาย

วัยรุ่นเพศชายทำกิจกรรมยามว่างเกี่ยวกับดนตรีด้วยแรงจูงใจที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่เพื่อมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม เพื่อเข้าร่วมกับแฟนเพลงกลุ่มที่เล่นดนตรีเหมือนกัน หรือเพื่อสะสมต้นทุน เพราะว่าหากทำวงโคเวอร์แล้วประสบความสำเร็จ วัยรุ่นจะมีสถานะของ "คนดัง" ในกลุ่มแฟนเพลงเจ-ป๊อปทันที วงโคเวอร์ที่ได้รับความนิยม และเปิดการแสดงบ่อยครั้งมีโอกาสดได้รับการทาบทามจากค่ายเพลงดัง เช่น วงแคลช (CLASH)²³ หรือวงโปเตโต้ (POTATO)²⁴ ซึ่งในปัจจุบันเป็นวงร็อกชั้นนำสังกัดบริษัทแกรมมี่

วัยรุ่นเพศชายจะได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง ซึ่งจากการสำรวจพบว่า เป็นช่วงอายุที่วัยรุ่นเริ่มต้นเล่นดนตรีและสนใจอยากตั้งวงโคเวอร์มากที่สุด แต่ส่วนใหญ่จะสามารถทำได้จริงๆ ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 เนื่องจากมีความพร้อมด้านเวลาและเงิน ข้าวของเครื่องใช้ที่วัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในที่นี้ คือ เครื่อง

²³ วงแคลชเคยเป็นวงโคเวอร์ของวงลูน่า ซี (LUNA SEA) วงร็อกชั้นนำของญี่ปุ่น

²⁴ สมาชิกดั้งเดิมของวงโปเตโต้เคยเป็นวงโคเวอร์ของวงลาร์ ออง เทียล

ดนตรีแบบเดียวกับที่ศิลปินใช้ อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 เวลาว่างของวัยรุ่นจะลดลงจนไม่สามารถทุ่มเทให้กับการเล่นดนตรีและการตั้งวงโคเวอร์ วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงหันไปทำกิจกรรมที่ไม่เสียเวลา อย่างการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การท่องอินเทอร์เน็ต และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์แทน

สำหรับวัยรุ่นเพศหญิงนั้นจะได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนสูงในทุกช่วงอายุ โดยเฉพาะในเรื่องของการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและการอ่านแฟน ฟิคชั่น เนื่องจากในปัจจุบันสินค้าเกี่ยวกับศิลปินหาซื้อได้ง่ายและมีราคาไม่แพงนัก วัยรุ่นจึงนิยมสะสมสินค้ากันมาก เช่น นิตยสาร คลิป และแผ่นวีซีดีหรือดีวีดีซึ่งบรรจุรายการเพลงที่ศิลปินไปออก เป็นต้น การสะสมสินค้าในขั้นต้นจะนำไปเพื่อให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม แต่เมื่อสะสมมากๆ และอยู่ในกลุ่มนานเข้า วัยรุ่นจะรู้ว่าการสะสมเป็นสิ่งที่ทุกคนทำเหมือนกัน คนที่อยากให้ตนเองมีความแตกต่าง หากไม่เลิกสะสมไปเลยก็จะหันมาสะสมให้มากขึ้น เกรดของสินค้าที่สะสมสูงขึ้น ราคาแพงขึ้น และเน้นสะสมเฉพาะสินค้าที่มีลิขสิทธิ์เท่านั้น เมื่อทำเช่นนี้แล้ว วัยรุ่นจะได้รับการยกสถานะของ “นักสะสม” ขึ้นมาอีกขั้นหนึ่ง

การอ่านแฟน ฟิคชั่นนั้นส่วนใหญ่จะนำไปเพื่อมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม เนื่องจากผลของการสัมภาษณ์ระบุว่า วัยรุ่นเพศหญิงที่ชอบอ่านแฟน ฟิคชั่น ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่มีความชื่นชอบในหนังสือการ์ตูนและนิยายแนวชายรักชายอยู่แต่เดิม

3.) การรับรู้ความสามารถของตน

จากการสำรวจพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ว่า “การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา” เนื่องจากวัยรุ่นทั้งเพศชายและเพศหญิงมีการประเมินตนเองก่อนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เมื่อเห็นว่าตนเองมีขีดความสามารถพอที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ ได้ โดยส่วนใหญ่แล้วปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องคือ อายุ เวลา และเงิน

การอ่านแฟน ฟิคชั่น การสะสมสินค้า การท่องอินเทอร์เน็ตและการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะภายนอกล้วนต้องใช้เวลา การทำวงโคเวอร์และการเล่นดนตรียังต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝน และใช้เงินในการเช่าสตูดิโอสำหรับฝึกซ้อม เนื่องจากเวลาว่างและเงินยังมีความสัมพันธ์กับช่วงอายุของวัยรุ่น อายุจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพล เมื่อวัยรุ่นแต่ละคนใคร่ครวญขีดความสามารถของตนเองแล้วจึงจะมีการตัดสินใจว่าจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างไร

4.) ตัวอย่างความคิดเห็นจากวัยรุ่นที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัว

อ้อม (เพศหญิง อายุ 15 ปี)

“แต่งและอ่านฟิคก็เพราะว่าตัวเราอยู่เมืองไทย ไม่มีโอกาสเจอเจตต์จริงของศิลปินง่าย ๆ ก็เลยแต่งเรื่องขึ้นมาเพราะอย่างน้อยก็เหมือนว่าตัวเราได้เข้าไปรู้จักและเข้าใจศิลปินมากขึ้น เวลาอ่านถึงแม้จะรู้ว่าเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมา แต่จะคลายความคิดถึง ความอยากเจอไปได้บ้างส่วนหนึ่ง ก็จะพยายามอ่านเรื่องที่คนอื่นแต่งมาๆ เพื่อสังเกตการใช้ภาษากับการบรรยาย เพื่อนำมาใช้กับเรื่องของตัวเอง ...ชอบไปงานอีเวนท์ค่ะ ไปเกือบทุกครั้งที่รู้ข่าว ส่วนใหญ่ไม่ได้แต่งคอสเพลย์แต่ไปดูและฟังวงโคเวอร์มากกว่า ชอบไปเพราะรู้สึกว่าจะได้มีกิจกรรมกับเพื่อนๆ และอาจจะมีโอกาสรู้จักกับเพื่อนใหม่ที่ชอบอะไรเหมือนกันมากขึ้น”

หลิน (เพศหญิง อายุ 16 ปี)

“ชอบอ่านงานของพี่ ...(นามปากกา)... เพราะเค้ามีจรรยาบรรณในการเป็นนักเขียนใช้ภาษาถูกต้องตามสมควรของเนื้อหา เรื่องสนุกและสมจริง มีเหตุผลในตัวเอง ไม่เหมือนฟิคทั่วไปที่แต่งเอามันเข้าว่า... ตัวเองชอบวาดแฟนอาร์ต เวลาวาดก็ตั้งใจถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อศิลปินให้อยู่ในรูปแบบของตัวเองให้มากที่สุด ไม่ได้คาดหวังให้คนดูชื่นชมเพราะรู้ตัวว่ามีมือยังไม่เข้าขั้น แต่ถ้าได้รับคำติชมจะถือว่าเป็นเกียรติมาก เพราะเราจะได้รู้ว่าควรแก้ไขตรงไหน”

นุช (เพศหญิง อายุ 16 ปี)

“ร้องคาราโอเกะค่ะ บ่อยมากๆ ร้านประจำก็แบล็คโกลด์ค่ะ แล้วเวลาที่เพื่อนเยอะๆ จะชอบร้องคาราโอเกะ อย่างเช่นอยู่กับเพื่อนที่ชอบเหมือนกันเป็นต้น ชอบสังเกตศิลปินด้วยนะ เพราะนักร้องที่ชอบเราจะชอบที่เสียงเพลงเค้าอยู่แล้ว เวลาออกรายการต่างๆ ที่ต้องร้องเพลง เราจะสังเกตว่าเขาร้องแบบไหน เสียงจริงหรือลิปซิงค์ แล้วดนตรีล่ะ ใช้เทคโนเยอะมั๊ย หรือแนวการร้องเวลาซักไมค์ เขาซักไมค์เพราะอะไร ลากเสียงยาวหรือว่าเพราะเสียงไม่ถึง เป็นต้นค่ะ แล้วเวลาเขาซ้อมเนี่ยเขาจะซ้อมยังไง บ้างครั้งก็เคยอ่านสัมภาษณ์ค่ะ แบบว่าเขาจะพูดว่า เวลาเป็นหวัดเนี่ยทำยังไงให้เสียงดี อะไรทำนองเนี่ยค่ะ ...การเล่นเน็ต... อันนี้เอาหัวเป็นประกันเลยว่าเพิ่มมากขึ้นเยอะมากๆ เลยค่ะ ปกติเล่นวันละชั่วโมงตอนนี้เล่นวันละ 12 ชั่วโมง เวลาที่เพิ่มนี้เนื่องมาจากการเมาท์ในเอ็มติดพันและการนั่งรอไฟล์ที่คิดว่าจะมาในวันนั้นๆ ค่ะ ส่วนเว็บก็มั่วหาเอาค่ะ มั่วตลอดหรือไม่ก็ตามเพื่อนค่ะ ...ที่ชอบมากคือการติดต่อไฟล์ค่ะ เพราะชอบเล่นคอมค่ะ ชอบใช้โปรแกรมไปเรื่อยๆ แล้วก็ฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ให้ตัวเองด้วยค่ะ โอเคเกี่ยวกับการติดต่อไฟล์ก็อาจจะเพราะเห็นคนอื่นทำเลยอยากทำบ้างค่ะ พอรู้แล้วก็รู้สึกดีค่ะ อย่างเช่นวันเกิดของดาราที่ชอบ เราก็อยากจะทำวิดีโอคลิปให้เขาค่ะ ความจริงคิดไปถึงอยากจะส่งให้เขาด้วย แต่ฝีมือแค่นี้เขาคงไม่ดู อีกอย่างก็คงไม่มีทางส่งถึงหรอกค่ะ”

เต้ (เพศชาย อายุ 18 ปี)

"ทรงผมกับเสื้อผ้าก็เอาต้นแบบมาบ้างนะ แต่เอาเท่าที่พอทำได้ ของมีเย็บห่อแพงๆ ก็สู้ไม่ไหว บางทีนัดไปเจอเพื่อนแล้วเค้าทักว่าใส่เสื้อเหมือนคนนั้นเลยก็รู้สึกดี เพราะเราเห็นศิลปินเค้าใส่แล้วเทก็อยากใส่บ้าง บางทีก็ทำให้กล้าที่จะแต่งมากขึ้น อย่างเมื่อก่อนไม่ใส่เสื้อยืดสีสดๆ เลย แต่ตอนนี้มีมั้งแล้ว ตอนนี้นำเว็บให้อายุมี เพราะเหมือนเค้าจะดัง แต่เว็บไทยที่ทำจริงๆ จังๆ มีน้อย ยังทำออกมาไม่สวยเท่าไหนหรอก พยายามหัดทำแฟลชอยู่ จะได้หุ่นน้อย คนที่เข้าประจำก็จำนวนนึง แต่ก็พอแล้วละ อยากให้คนที่ชอบอายุมีเข้ามาดูกันก็พอ แล้วถ้าเค้าได้ประโยชน์อะไรจากเว็บเราบ้างก็ดี กะว่าพอปิดเทอมจะจัดมีตติ้งบอร์ดด้วย เพราะอยากเจอหน้ากัน คุยกันแบบตัวเป็นๆ ...งานอีเวนท์ก็ชอบไป เพราะได้พบปะกับคนในบอร์ด มันก็อารมณ์เดียวกับพ่อ-แม่ที่ถูกไปเรียนเมืองนอกแล้วได้คุยกันแค่ทางโทรศัพท์นั่นแหละ มีงานบ่อยๆ ก็ดีนะ ดีมากด้วย อย่างน้อยก็ช่วยทำให้คนไทยมีมุมมองกับวงการนี้แบบดีๆ ชวนไปดูวง GP เด่น เป็นวงโคเวอร์ของมอริ่งมูสเมะที่น่ารักมากๆ "

ก้อย (เพศหญิง อายุ 20 ปี)

"ปกติก็ชอบฟังเพลงอยู่แล้ว พอมาเจอเตอร์ ออง เกรย์นี่ใช่เลย ช็อแผ่นแท้ทุกแผ่น ราคาก็คิดว่าเหมาะสมนะ เพราะว่าเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคุณภาพในทุกๆ ด้านแล้วมันก็คุ้ม เป็นต้นว่าช็ออัลบั้ม 1 แผ่น ราคาเท่านี้ มีเพลงเยอะขนาดนี้ เพลงก็มีคุณภาพ มันฟังแล้วจรรโลงใจ ไม่รู้สึกเสียดายที่ซื้อมาอะ ถ้าเทียบกับประเทศไทยนะ เพลงที่ดีๆ มีอยู่แค่นี้ก็เพลงในอัลบั้ม ถึงแม้จะราคาไม่แพง แต่ซื้อมาแล้วไม่ถูกใจ มันก็ยังรู้สึกเสียดายต่อให้เป็นนักร้องที่ชอบก็เถอะ เรื่องเสื้อผ้าทรงผมก็ทำตามบ้าง ทำสีผมด้วย เสื้อผ้าจะดูแนวๆ เอาแล้วมาหาของทีคล้ายๆ กัน ไม่ถึงกับเลียนแบบแค่เอาเป็นแนวทาง ถ้าเลียนแบบมันไม่เป็นตัวของตัวเอง อย่าทำเลยเพราะเลียนแบบไปก็เท่านั้น ยังไงก็ไม่เหมือน เป็นตัวของตัวเองดีที่สุด... พอชอบวงนี้แล้วก็ติดตามภาพบ้าง ไม่เคยใช้ไฟโต้หรือพรอก แต่พยายามทำให้ได้ ฝึกบ่อยๆ ตามเทคนิคจากเพื่อน ลองเล่นหลายๆ โปรแกรมเข้าก็เก่งคอมไปโดยปริยาย... ฟิคก็อ่านนะ ชอบมาก คุณ...(นามปากกา)...กับพี...(นามปากกา)... เป็นคนที่เขียนฟิคได้สนุกมาก มีหลากหลายอารมณ์ เสร้าก็เศร้าสุดๆ ชาก็ฮาสุดๆ สะเทือนใจก็เจ็บปวดสุดๆ มีอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอ มีข้อคิดดีในฟิคอยู่เสมอด้วย เดาฟิคไม่ถูก น่าติดตาม ...อีเวนท์ก็ชอบนะ ที่จะได้ไปสนุกกับเพื่อน เจอวงดนตรีที่ชอบ แต่ช่วงนี้จัดเยอะเกินไปจนน่าเบื่อ"

แอ้ม (เพศหญิง อายุ 20 ปี)

"โอ้ว การเล่นเกมเน็ตเพิ่มมากกว่าเดิมเยอะเลยอะ เมื่อก่อนเล่น 1-2 ชั่วโมง เคี้ยวนี้เล่นทั้งวัน จนแม่ด่าและเลิกด่าไปในบัดดล เข้าไปเช็กข่าว คุยกับเพื่อนในบอร์ด โหลดไฟล์ ค้นเว็บ

บางบอร์ดก็รู้จักแต่เล่นไม่ได้เพราะมันไม่ใช่ภาษาอังกฤษเป็นภาษาจีนซึ่งเราอ่านไม่ออก ถ้าเป็นภาษาญี่ปุ่นก็อาจจะไปได้บ้าง ...งานอดิเรก... ไม่ได้ทำอะไรเลยนะ ส่วนใหญ่เน้นดูของคนอื่น แต่เคยแต่งคอสด้วย ลองแต่งเวลาไปงานอีเวนท์ เมื่อก่อนชอบดูคนอื่นแต่งอยู่แล้ว พอเพื่อนชวนเลยลองดู อยากลองทำอะไรแปลกๆ แต่งคนเดียวคงไม่สนุก แต่ถ้ามีเพื่อนแต่งด้วยค่อยกล้านหน่อย แล้วพอไปรวมกับคนอื่นๆ ในงานจะตื่นตาตื่นใจมาก วิธีแต่งก็อาศัยเปิดนิตยสาร แล้วดัดแปลงเอาจะชุดกับเครื่องประดับไปเดินหาแถวประตูน้ำก็มี หรือซื้อผ้าแถวลำเพ็งมาจ้างช่างแถวบ้านตัดยังได้"

Tan (เพศชาย อายุ 21 ปี)

"ผมก็ทำวงโคเวอร์อยู่ เคยเล่นตามงานบ้างแต่ยังไม่เยอะ เพราะสมาธิเข้าๆ ออกๆ รวมตัวไม่ทันอดิเรกหลายงาน โดยส่วนตัวแล้วคิดว่าไม่เสียหาย ถ้าเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับตัวเอง เช่น ได้ฝึกฝนทักษะทางดนตรี ได้มีการรวมกลุ่มโดยไม่สร้างความเดือดร้อนให้ใครก็ถือว่าเป็นเรื่องที่ดี มีคนจัดงานบ่อยๆ มันก็ดี กระแสกำลังนิยมนะ ในฐานะของวงโคเวอร์ก็ต้องบอกว่าดี เพราะเรามีโอกาสได้ขึ้นหลายงาน แต่ก็รู้สึกว่ามันเหินไปนะ ไม่มีความหลังแบบเมื่อก่อนที่ปีนึงมีแค่ 2-3 งาน คนอาจจะไม่มาดูงานที่เราขึ้นเพราะคิดว่าเดี่ยวอีกเดือนนึงก็มี"

แอน (เพศหญิง อายุ 21 ปี)

"ของใช้กระจุกกระจิกก็มีซื้อบ้าง อย่างพวกดินสอ ทุ่งไส้ดินสอหรือพวกแฟ้ม ก็หาซื้อเป็นเซตมาใช้ โดยเฉพาะของหน้าคอนเสิร์ตหรืออีเวนท์จะซื้อเก็บ ซึ่งถ้าเป็นศิลปินไทยไม่เคยซื้อเลย เสื้อผ้านี้ก็ฝึกละคะ อย่างลายสก็อตสีแดงเนี่ย เมื่อก่อนไม่เคยคิดอยากใส่เลย แต่ตอนนี้ชอบมาก ก็เลยมองหาเสื้อผ้าที่เป็นลายสก็อตมากขึ้น เครื่องประดับก็มีบ้างอย่างตุ้มหู ศิลปินที่เราชอบใส่ตุ้มหูแบบนี้ แล้วเราเจออันที่คล้ายๆ กันก็จะซื้อมาใส่ ...ทำเว็บเกี่ยวกับศิลปินอยู่ค่ะ แต่ไม่ถึงกับเป็นเว็บไซต์ แค่เว็บบอร์ดธรรมดาที่ลงข่าวคราวแล้วก็แฟน ฟิคชั่นมากกว่า ก็ลองศึกษาวิธีทำดูช่วยกันทำกับเพื่อนๆ และลองถามวิธีการทำจากเพื่อนๆ ที่ทำแล้วบ้าง ...อยากทำวงโคเวอร์ อยากทำมากๆ แต่อายุมากแล้ว เวลาก็ไม่ค่อยจะมี แค่วิธีเรียนก็ยุ่งจะตาย งานก็เยอะ คงไม่มีเวลาได้ไปรวมกลุ่มทำ จะเรียนจบแล้วต้องคิดถึงเรื่องหางานทำจริงๆ อยากทำตั้งแต่อายุน้อยๆ แต่ตอนนั้นอะไรหลายๆ อย่างไม่เอื้ออำนวย วงไม่เยอะขนาดนี้ แล้วก็ยังไม่ค่อยรู้จักใครที่อยากทำเหมือนกัน"

แมว (เพศหญิง อายุ 24 ปี)

"ชอบแต่งฟิคมาก เพราะมันสนุกดี อยากให้คนอ่านฟิคที่เราแต่ง อยากให้คนอ่านชอบและรักตัวละครของเรา ก็พยายามสื่อความน่ารักของศิลปินออกมาให้คนอ่านคล้อยตามและคิดว่าเขารักกันจริงๆ เหมือนอย่างที่เราแต่ง ถ้าคนชอบและจำผลงานของเราได้จะดีใจมาก อยากแต่งเรื่องออกมาอีกเยอะๆ แล้วก็ชอบอ่านฟิคของคนอื่นด้วยว่ามีใครคิดเหมือนเราหรือเปล่า เริ่มแต่ง

เพราะเห็นขัดแย้งกันก็เลยแต่งมั้ง พักหลังกลายเป็นงานอดิเรกไปแล้ว ก็ไม่เลียนแบบพล็อตใคร เพราะถ้าเลียนแบบคนอื่นไงๆ มันก็คงย่ำอยู่ที่เดิมไม่ได้ใช้สมองของตัวเอง...เรื่องมีโอเวนที่บ๊อยๆ แต่ก่อนไม่ชอบ เพราะคิดว่าไร้สาระ แต่เดี๋ยวนี้ชอบ ไม่รู้เป็นไง มาคิดอีกทีคนที่ทำก็ไม่ได้ทำให้เราเดือดร้อนนี่ดีกว่าให้ไปมั่วซุมติดยานะ อีกอย่างก็สนุกดีด้วย ไปดูคนเต้นเพลงวงที่เราชอบ อยากให้มีคนเต้นเก่งๆ เยอะๆ มารวมกัน ไหนๆ ก็ไม่ได้ดูตัวจริงแล้ว ขอคนที่เต้นเหมือนก็ยงดี เวลาไปตามงานจะเห็นคนแต่งคอสด้วย อย่างน้อง...(ชื่อคน)... แต่งอะไรก็เท ส่วน...(ชื่อคน)...นี่ก็แต่งได้สวยทุกครั้ง"

4.2.3 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

1.) การเรียนรู้จากการสังเกต

จากการสำรวจพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เพียงส่วนหนึ่ง เนื่องจากวัยรุ่นเพศชายมีการสังเกตตัวแบบเพียงบางเรื่อง และมีระดับการสังเกตต่ำมาก ในขณะที่วัยรุ่นหญิงมีการสังเกตตัวแบบในทุกเรื่อง

ช่วงวัยรุ่นตอนต้น และวัยรุ่นตอนกลางเป็นช่วงอายุที่วัยรุ่นสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด จึงไม่น่าแปลกใจที่วัยรุ่นจะมีการสังเกตตัวแบบในเรื่องนี้สูง โดยส่วนใหญ่วัยรุ่นจะสังเกตจากแฟนเพลงเจ-ป๊อปที่ตนเองสนิทสนมด้วย แต่วัยรุ่นหญิงบางส่วนสังเกตจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบด้วย กล่าวคือ หากทราบว่าศิลปินชอบอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องไหน วัยรุ่นหญิงก็จะเกิดความสนใจและไปหามาอ่านบ้าง

การสังเกตตัวแบบในเรื่องละครซีรีส์และรายการโทรทัศน์นั้น วัยรุ่นหญิงจะสังเกตจากแฟนเพลงเจ-ป๊อปที่ตนเองสนิทสนม โดยสังเกตว่าคนๆ นั้นนิยมดูละครเรื่องใด หรือรายการใด และมีวิธีในการได้มาซึ่งละครและรายการนั้นๆ อย่างไร

การสังเกตตัวแบบในเรื่องอาหารกับการเรียนภาษาญี่ปุ่นเริ่มมีมากในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง ในการสังเกตเกี่ยวกับอาหาร ตัวแบบจะมีทั้งแฟนเพลงที่วัยรุ่นรู้จักและศิลปินเจ-ป๊อป เนื่องจากหากทราบว่าศิลปินชอบรับประทานอาหารอะไร วัยรุ่นจะเกิดความสนใจและไปหารับประทานบ้าง ส่วนการเรียนภาษาญี่ปุ่นนั้น วัยรุ่นจะสังเกตว่าแฟนเพลงคนอื่นเรียนที่ไหนและให้ผลอย่างไร

2.) การกำกับตนเอง

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เพียงส่วนหนึ่ง เนื่องจากวัยรุ่นเพศชายได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนเพียงบางเรื่อง และมีระดับของการได้รับอิทธิพลต่ำมาก ในขณะที่วัยรุ่นเพศหญิงได้รับอิทธิพลในระดับสูงทุกเรื่อง

การดูรายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ นอกจากเพื่อติดตามผลงานของศิลปินแล้ว วัยรุ่นจะได้รับแรงจูงใจจากความอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่มด้วย คือดูเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในบอร์ด ส่วนการรับประทานอาหารนั้นส่วนใหญ่มาจากแรงจูงใจส่วนตัว เช่น ชอบรับประทานอาหารญี่ปุ่นอยู่แต่เดิม

การเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นมีแรงจูงใจหลายระดับ ในขั้นแรกวัยรุ่นมักอยากเรียนเพราะต้องการทำความเข้าใจในสิ่งที่ศิลปินพูด แต่หลังจากที่เรียนไปได้ระยะหนึ่งจนพอจะจับใจความได้ วัยรุ่นบางส่วนจะให้ความรู้ด้านภาษาในการสะสมต้นทุน โดยทำหน้าที่เป็นนักแปลประจำบอร์ดคอยแปลเพลง ข้อมูล ตลอดจนบทสัมภาษณ์ของศิลปินให้สมาชิกคนอื่นได้รับทราบ หากผลงานแปลเป็นที่ยอมรับในบอร์ด การเป็นนักแปลก็จะยกสถานะของวัยรุ่นให้เป็น "คนดัง" ได้เช่นกัน

สำหรับเรื่องอื่นๆ อย่างภาพยนตร์ แฟชั่น ข้าวของเครื่องใช้ และวรรณกรรมแปล วัยรุ่นจะได้รับอิทธิพลค่อนข้างต่ำ โดยรสนิยมส่วนบุคคลจะมีอิทธิพลมากกว่า

3.) การรับรู้ความสามารถของตน

จากการสำรวจพบว่าเป็นไปตามสมมติฐานว่า "การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา" เพียงส่วนหนึ่ง เนื่องจากวัยรุ่นเพศชายแทบจะไม่มีทางสังเกต และได้รับอิทธิพลในเรื่องใดเลย จึงแทบจะไม่มี การประเมินตนเองในเรื่องใดด้วย ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมน้อยมากตามมา ในขณะที่วัยรุ่นเพศหญิงเป็นไปตามสมมติฐาน เนื่องจากมีการประเมินตนเองก่อนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เมื่อเห็นว่าตนเองมีขีดความสามารถที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ ได้ โดยส่วนใหญ่แล้วปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องคือ อายุและ เงิน

วัยรุ่นเพศหญิงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการอ่านหนังสือการ์ตูนและการเรียนภาษา มากขึ้นในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงวัยรุ่นตอนกลาง เนื่องจากอยู่ในวัยที่สนใจหนังสือการ์ตูนและมีเวลาว่างมากพอที่จะเรียนภาษาได้ นอกจากนี้ วัยรุ่นส่วนใหญ่ยังบอกว่า การเรียนภาษาญี่ปุ่นมักได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองเป็นอย่างดีอีกด้วย

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกี่ยวกับละครซีรีส์และรายการโทรทัศน์มักมีปัจจัยเรื่องเงินเข้ามาเกี่ยวข้อง หากวัยรุ่นต้องการติดตามละครซีรีส์ที่ศิลปินแสดง และรายการโทรทัศน์ที่ศิลปินไปร่วมรายการ เนื่องจากต้องใช้วิธีดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถทำได้ในกรณีที่วัยรุ่นติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ตแบบไฮ-สปีดที่เสียค่าใช้จ่ายสูง หรือซื้อแผ่นวีซีดีที่มีขายตามร้านขายสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป เมื่อต้องเสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้แล้ว แม้วัยรุ่นบางคนจะสนใจในแฟชั่นแบบญี่ปุ่น หรือข้าวของเครื่องใช้น่ารักๆ แต่ก็ไม่สามารถซื้อได้ เนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังมีรายได้จำกัด นั่นก็คือค่าขนมจากผู้ปกครอง วัยรุ่นจึงต้องเลือกว่าจะให้ความสำคัญกับละครซีรีส์และรายการโทรทัศน์ หรือการซื้อเสื้อผ้าและข้าวของเครื่องใช้อื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่แล้ววัยรุ่นจะเลือกซื้อแรก

4.) ตัวอย่างความคิดเห็นจากวัยรุ่นที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

ปิอก (เพศหญิง อายุ 15 ปี)

“เรียนภาษาญี่ปุ่นมาได้ 2 คอร์สแล้วละ คอร์สละ 4 เดือน เพราะอยากเข้าใจเวลาดูวิดีโอคลิปต่าง ๆ และอยากเข้าใจเนื้อเพลงของศิลปินที่ชอบ เพราะถ้าเข้าใจเนื้อหาแล้วจะสามารถร้องตามได้ดีขึ้น ไม่ใช่ร้องแบบนกแก้วนกขุนทอง ตอนนั้นก็ฟังเพลงทุกวัน ถึงภาษาญี่ปุ่นจะยังงูๆ ปลาๆ แต่อย่างน้อยก็รู้สำเนียงที่เจ้าของภาษาใช้นะคะ ...เรื่องอาหารก็ชอบทานอาหารญี่ปุ่นมาตั้งนานแล้ว เพราะมันอร่อย แต่ก็มีบางวันก็อยากกินแกงกะหรี่ไก่ทอด เพราะ ...(ชื่อศิลปิน)... บอกว่าอร่อย การดูก็อ่านมานานมาก นานเท่าที่อ่านหนังสือออกเลย ไม่เกี่ยวกับที่ชอบเพลงญี่ปุ่นหรอกค่ะ ยกเว้นเรื่องเดรโน้ต เมื่อก่อนไม่เคยคิดอ่านเพราะหน้าปกมันน่ากลัว แต่พอรู้ว่า...(ชื่อศิลปิน)... ชอบก็เลยไปหามาอ่านบ้าง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ต้องแล้วแต่เรื่องด้วย ถ้าเรื่องไหนไม่สนุกก็ตามแค่ว่าไม่ก็เล็ม อนิเมชันก็ดูอยู่แล้ว ดูทุกเรื่องเท่าที่ทีวีมีมาให้ดู และร้านเช่ามีให้เช่า แต่ถ้าเรื่องไหนที่ศิลปินที่ชอบร้องเพลงประกอบก็จะสนใจเป็นพิเศษโดยหาซื้อมาเก็บเลย... วรรณกรรมแปลปกติไม่อ่านของญี่ปุ่นนะ เคยอ่านแค่เรื่องเดียวคือ ริง เห็นเค้าว่าสนุกกัน พิมพ์ซ้ำตั้ง 20 กว่าครั้งเลยคิดว่าคงดีแน่”

ออยล์ (เพศหญิง อายุ 16 ปี)

“เรียนภาษาญี่ปุ่นมา 1 ปีแล้วเพราะอยากอ่านการ์ตูนออกค่ะ ตอนนีการ์ตูนกับเพลงที่ง่าย ๆ ก็พอรู้ได้ แล้วก็คำศัพท์แปลกๆ จากในเพลงเยอะเลย ให้ท่องคงจำไม่ได้ แต่อยู่ในเพลงมันกลับจำได้เอง แล้วก็ได้เรื่องรูปประโยคด้วย บางทีการบ้านต้องแต่งประโยคแบบนี้ เราก็นึกไม่ออกพอฟังเพลงแล้วเจอที่คล้ายๆ กันก็เอามาใช้เลย ...รายการทีวีก็โหลดมาดูเฉพาะรายการที่มีศิลปินที่ชอบค่ะ เรื่องเสื้อผ้าก็มีบ้าง บางทีดูตามรายการหรือนิตยสารแล้วจะเห็นแบบน่ารักๆ ก็เอามาแนวๆ

ไปซื้อแต่งตาม วรรณกรรม... เคยอ่านเรื่องหนึ่งที่เพื่อนแนะนำ เป็นชุด 2 เล่มจบค่ะ ปกรูปผู้ชายพื้นสีฟ้า ปกรูปผู้หญิงพื้นสีชมพู เรื่องน่ารักดี เดาพล็อตไม่ยากแต่เข้าใจง่าย เหมือนในการ์ตูนค่ะ"

แป้ง (เพศหญิง อายุ 17 ปี)

"อยากเรียนภาษาค่ะ เพราะอย่างแรกคืออยากที่จะรู้ว่า คำพูดอะไร มีความหมายว่ายังไง น้องกำลังจะเริ่มเรียนนะ อยากเก่งขึ้น คือน้องอยากเรียนญี่ปุ่นให้เก่งๆ รู้คำศัพท์เยอะ จะได้แปลอะไรได้ ไม่เคยลองเอาบทสนทนาภาษาจีนมาแคะนะ เพราะน้องอ่านคันจิไม่ออก แต่ถ้ามีเป็นตัวโรมันจินาน้องก็ลองเอามานั่งแปลเล่นดูนะ อย่างถ้าบางทีคำไหนรู้ว่าแปลว่าอะไรก็จะลองรวมๆ ประโยคดูอะคะ น้องอยากเรียนแต่ปัจจัยอย่างแรกที่ไม่อำนวยความสะดวกทางบ้านไม่ให้เรียน คำบอกที่ว่า ถ้าจะเรียนญี่ปุ่นนะไปเรียนจีนดีกว่า เพราะภาษาจีนอีกหน่อยจะต้องใช้มากกว่าภาษาญี่ปุ่น แล้วก็บอกว่าที่อยากเรียนเพราะพวกดารานั่นไซม์ย่ะ อีกอย่างก็บางทีที่เรียนญี่ปุ่นดีๆ ก็ไกลจากบ้านนะ ทางบ้านเค้าก็ไม่อยากให้ไปไหนไกลเพราะไปรับไปส่งยาก ...รายการทีวี น้องจะตามดูแต่รายการที่ดารานั่นไซม์ไปออกนะ เคียวนี่หาโหลดง่ายดี ไม่จำเป็นต้องไปติดเคเบิลทีวี หรือพวกจานดาวเทียมเป็นพันๆ ก็ดูได้แล้ว ไม่เปลืองตังค์ดี แฟชั่นปกติน้องก็จะดูนะ แบบตอนนี้ญี่ปุ่นเค้าแต่งกันแบบไหนแล้ว ไปกันถึงไหนแล้ว เดี๋ยวๆ ดูอย่างเดียวไม่ได้ซื้อมาใส่ เพราะถ้าซื้อมาแล้วน้องจะต้องใส่ไซม์ย่ะ พอใส่แล้วมันจะเข้ากับตัวน้องเธอ พวกของไซ้จะชอบซันริโอ อย่างพวก จินนามอน อุซาสานะ ราวๆ นี้ น้องชอบของพวกนี้อยู่ก่อนจะชอบคิลปินอยู่แล้วนะ ถึงจะชอบคิลปินที่หลังก็ไม่ทำให้ชอบมากขึ้นหรือน้อยลงคะ บางทีน้องก็เดินๆ ดูเฉยๆ โดยที่ไม่ซื้อนะ แบบว่าบางทีมันแพงไปไหนะ บางอย่างมันแพงเกินจำเป็นน้องก็ไม่ซื้ออะคะ"

Ving (เพศชาย อายุ 17 ปี)

"ยังไม่เคยเรียนภาษาญี่ปุ่น แต่อยากอยู่ เพื่อไว้ใช้ในการติดต่อสื่อสาร อยากได้งานที่เกี่ยวกับการใช้ภาษาญี่ปุ่นด้วย เห็นว่าเงินเดือนมาก การที่ชอบคิลปินก็มีส่วนนะ แต่ไม่มาก เพราะผมไม่ได้สนใจว่าคิลปินจะพูดอะไรนะ เวลาแกะคอร์ดก็ตำรึ้นไม่ต้องใช้ภาษาหรอก เรื่องการ์ตูนยังไม่เกี่ยวเลย ถ้าเรื่องนั้นเป็นชีวิตประวัติของคิลปินก็ไปอย่าง ...รายการทีวีก็ดูพวกรายการเพลงที่คิลปินไปออก โหลดเอาจากบิต สดวกดี ไรด้วย เพิ่งฉายตอน 2 ทุ่ม เทียงคีนก็มีให้โหลดแล้ว ...เรื่องหนังสือผมอ่านแต่แนวกำลังภายใน ไม่ค่อยอ่านแนวอื่น หนังสือญี่ปุ่นยังไม่เคยอ่านซักเรื่องเลย"

เมย์ (เพศหญิง อายุ 18 ปี)

"เมย์เคยเรียนภาษาญี่ปุ่นมา 3 เดือน เพิ่งปิดคอร์สไปไม่นานนี้เอง เรียนเพราะอยากอ่านบทสนทนาในวีรเรื่อง จะได้ไม่ต้องพึ่งให้คนอื่นแปลให้ ตอนนี้ก็รอให้ปิดเทอมก่อนจะลงคอร์สใหม่ อยากอ่านคันจิออกไวๆ ตอนนี้ได้แค่อีรงานะเอง... เรื่องอาหารนี่ เมย์ชอบทานอาหารญี่ปุ่น"

มานานแล้วนะ เดียวนี้ก็ทานบ่อยขึ้น ไม่รู้เพราะอะไรเหมือนกัน เวลานั้นเจอเพื่อน ถ้านึกที่กินไม่ออกก็จะนึกถึงอาหารญี่ปุ่นก่อนเป็นอันดับแรก ละครญี่ปุ่นก็ชอบมานานแล้ว เพราะเนื้อหาและพล็อตบางอย่าง ละครไทยไม่เคยมีให้ดู ดูแล้วพูดไม่ถูกเพราะมันสนุกมากๆ เดียวนี้หาง่าย สั่งซื้อเอาทางเน็ตได้เลย แล้ววันเสาร์ก็ไปรับของที่สยาม เรื่องนี้แค่ 2-300 บาทเอง"

บี (เพศหญิง อายุ 20 ปี)

"เคยเรียนภาษามารัมเมอร์นี่ ไปเรียนที่ญี่ปุ่นเลย ตอนอยู่ที่นั่นก็พอพูดได้บ้าง แต่กลับมาทีลืมหืมด กำลังถามๆ จากเพื่อนอยู่ว่าโรงเรียนไหนสอนดีเพราะอยากเรียนให้เป็นจีนเป็นอัน... ดูรายการที่ศิลปินเป็นพิธีกรบ่อยนะ เป็นรายการพาไปกินด้วย เห็นแล้วจะนึกอยากกินขึ้นมาทุกที รายการเพลงต่างๆ อย่าง COUNDOWN TV หรือ MUSIC STATION ก็โหลดมาดูประจำ เพราะมีนักร้องที่ชอบไปออกรายการเยอะ"

นุ้ย (เพศหญิง อายุ 21 ปี)

"อยากเรียนภาษาละ เพราะเวลาดูรายการเราก็อยากจะฟังในสิ่งที่เขาพูดกันรู้เรื่อง อยากเก็บเกี่ยวความรู้ บางครั้งคิดไปถึงว่าอยากจะฝึกภาษาเพื่อสักครั้งนึงจะได้คุยกับเขาบ้างละ เคยลองแกะเพลงมั่วๆ ละ แกะร้องเอง แต่มั่วจริงๆ ละอาหาร... เป็นคนชอบทานอาหารญี่ปุ่น เป็นทุนเดิมอยู่แล้วเพราะเราชอบกินปลาคะ เคยลองทำอาหารที่เค้าชอบด้วย... ออกมาอร่อยด้วย ละละ ส่วนละครจะดูทางทีวีไม่ค่อยได้โหลด เนื่องจากไฟล์ละครมันใหญ่มากมายละ ไม่มีปัญญาโหลด ถ้าถามว่าดูมั้ยก็ดูละ ดูบ่อยๆ ด้วยละ ในทีวีมีละครญี่ปุ่นเรื่องไหนให้ดูก็ดูเกือบทุกเรื่องละ รายการ...ถ้าให้ตอบตรงๆ คือ ดูเพราะดาราที่ชอบไปออกรายการนั้นละละ อันนี้เหตุผลปกตินะ ส่วนเรื่องโหลดถ่ายและมีขาย มันเป็นปกติอยู่แล้วละละ ตัวเราเองก็เจอเยอะมากมาย เรื่องโหลดกับขายมันมีมานานและยังคงมีต่อไปเรื่อยๆ ละละละ ตัวเราเองทั้งซื้อทั้งโหลดละละ ที่ซื้ออาจจะเพราะว่ากลัวง้อสวละละ ปกติซื้อที่ร้านเอ็กแซมเบิ้ลเพราะว่ากลัวง้อสวแล้วก็อีกอย่าง รายการมันไม่ใช่ของที่เป็นลิขสิทธิ์ละละละ จึงสามารถซื้อของที่เขาโหลดมาแล้วไรก็ได้โดยไม่ติดค้างในใจ"

4.2.4 สรุปผลการตรวจสอบสมมติฐาน

1.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยยืนยันสมมติฐาน ว่ารุ่นมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ ตามกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา โดยได้รับอิทธิพลจากการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

2.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัว

ผลการวิจัยยืนยันสมมติฐาน วิทยุร่นมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัวตามกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา โดยได้รับอิทธิพลจากการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

3.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

ผลการวิจัยยืนยันสมมติฐานเพียงส่วนหนึ่ง โดยวิทยุร่นเพศชายไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นตามกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา และไม่ได้รับอิทธิพลจากการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป แต่วิทยุร่นเพศหญิงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นตามกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา โดยได้รับอิทธิพลจากการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป