

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์พบว่า พฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ (เว็บไซต์) ของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็น“พฤติกรรมการรับ” เช่น การเช็คข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ ของศิลปิน การดาวน์โหลดรูปภาพ เพลง และวิดีโอ คลิปของศิลปิน และการขอข้อมูลต่างๆ จากสมาชิกคนอื่น แต่มีเพียงส่วนน้อยที่จะมี “พฤติกรรมการให้” เช่น การโพสต์บอกข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ การเอารูปภาพหรือไฟล์มัลติมีเดียมาเผยแพร่ การช่วยตอบข้อสงสัยที่สมาชิกบางคนถามไว้ ตลอดจนการโพสต์แสดงความขอบคุณสมาชิกที่เอาข้อมูลมาบอก เอารูปภาพ หรือไฟล์มัลติมีเดียอื่นๆ มาให้ดาวน์โหลด เมื่อถามสาเหตุของเรื่องนี้จากวัยรุ่นในการสัมภาษณ์ ส่วนใหญ่วัยรุ่นมีความคิดเห็นตรงกันว่า เจ้าของและสต๊าฟทำเว็บไซต์ด้วยจุดมุ่งหมายที่ต้องการเผยแพร่ข้อมูลของศิลปินอยู่แล้ว จึงเป็นหน้าที่ของเจ้าของและสต๊าฟในการหาข่าวสารข้อมูลมาให้สมาชิก ถ้าเจ้าของอยากให้สมาชิกทำอะไรก็ควรกำหนดเป็นกฎข้อบังคับ แต่ถ้าไม่ใช่กฎ สมาชิกก็มีสิทธิ์ที่จะ “รับ” เพียงอย่างเดียวได้

ปัจจัยหลักที่ทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจกับกิจกรรมภายในเว็บไซต์มี 2 ประการ คือ ความผูกพันที่วัยรุ่นมีต่อเว็บไซต์และความเข้มงวดของกฎ ความผูกพันทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าเว็บไซต์เป็นสถานที่ส่วนตัว เป็นจุดนัดพบของเพื่อนๆ ที่ชื่นชอบในศิลปินคนเดียวกัน วัยรุ่นจะเกิดแรงกระตุ้นให้ร่วมพูดคุย แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ เมื่อเจ้าของ สต๊าฟ หรือสมาชิกคนอื่นขอความช่วยเหลือ วัยรุ่นจะให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ ส่วนกฎนั้นมีผลในเชิงบังคับ และจะใช้ได้ผลก็ต่อเมื่อวัยรุ่นรู้สึกว่าเว็บไซต์นั้นมีผลประโยชน์เพียงพอให้ผินใจทำ เนื่องจากวัยรุ่นหลายคนได้ให้สัมภาษณ์ว่า การพิมพ์คำว่าขอบคุณ หรือแสดงความคิดเห็นเล็กๆ น้อยๆ เป็นเรื่องดี แต่วัยรุ่นไม่ได้รู้สึกอยากจะทำสิ่งเหล่านี้ในทุกๆ กระทั่ง ถ้าทำได้ก็อยากตอบเฉพาะกระแอยู่ที่สนใจจริงๆ แต่บางแห่งมีกฎบังคับให้ตอบทุกกระแทั่ง ไม่อย่างนั้นจะถูกตัดสมาชิก วัยรุ่นจึงต้องผินใจตอบเพื่อให้คงสถานะสมาชิกเอาไว้

ผลการวิจัยจากตารางในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

1.1 กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น

1.1.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องภาษาและการรีเควสค์ คิดเป็นร้อยละ 45.45

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 54.54

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการเคาฟกฏ คิดเป็นร้อยละ 45.45

1.1.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องภาษาและการรีเควสค์ คิดเป็นร้อยละ 70.21

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 91.49

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการใช้งานระบบ คิดเป็นร้อยละ 36.17

1.2 กลุ่มวัยรุ่นตอนกลาง

1.2.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการรีเควสค์ คิดเป็นร้อยละ 90.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการแชร์และการพูดคุย คิดเป็น

ร้อยละ 80.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการแชร์ คิดเป็นร้อยละ 45.00

1.2.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 79.27

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 95.12

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 44.51

1.3 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1

1.3.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการใช้ภาษา การแชร์ และรีเควสค์ คิดเป็นร้อยละ

100.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ 50.00

1.3.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 91.53

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการเคาฟกฏและการปฏิบัติตาม

มารยาท คิดเป็นร้อยละ 94.34

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการใช้ภาษาและการพูดคุย คิดเป็นร้อยละ

45.28

1.4 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2

1.4.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50.00

ไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

1.4.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการใช้ภาษาและการรีเคอร์ส คิดเป็นร้อยละ 100.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการเคารพกฎและการปฏิบัติตาม

มารยาท คิดเป็นร้อยละ 90.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการทำงานระบบ คิดเป็นร้อยละ 27.27

วัยรุ่นสังเกตตัวแบบและได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในกลุ่มสังคมออนไลน์ทุกเรื่อง โดยสังเกตจากสมาชิกในเว็บบอร์ดมากที่สุด และมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสมาชิกส่วนใหญ่ หากไม่เปลี่ยนแปลง อย่างน้อยก็จะพยายามไม่กระทำพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับคนส่วนใหญ่ แสดงถึงความต้องการจะได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม พฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงมากมักเป็นเรื่องที่ทุกคนกระทำได้และเกี่ยวข้องกับหลักการเข้าสังคม ได้แก่ การพูดคุย การใช้ภาษา การรีเคอร์ส การปฏิบัติตามมารยาทและการเคารพกฎเกณฑ์ ส่วนพฤติกรรมที่มีความเปลี่ยนแปลงน้อย มักเป็นเรื่องที่ยื่นอยู่ความสามารถส่วนตัว ได้แก่ การแชร์และการใช้งานระบบ

กลุ่มตัวอย่างทั้งเพศหญิงและเพศชายมีการสังเกตตัวแบบมากขึ้นตามอายุ และได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนในทุกช่วงอายุ แต่วัยรุ่นเพศหญิงจะได้รับอิทธิพลมากกว่าวัยรุ่นชาย แต่มีการเปลี่ยนแปลงในทางกลับกันคือ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 12 -18 ปี) จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 19-25 ปี) และวัยรุ่นหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย

ผู้วิจัยเห็นว่า อายุหรือวุฒิภาวะเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลางเป็นกลุ่มที่ยังมีภาวะทางอารมณ์ไม่มั่นคง และมีความเป็นตัวของตัวเองไม่มากพอ สังคมที่วัยรุ่นส่วนใหญ่เคยพบมามากแวดล้อมไปด้วยคนที่วัยรุ่นคุ้นเคย เช่น สังคมในหมู่เครือญาติและสังคมในรั้วโรงเรียน เมื่อเข้ามาอยู่ในเว็บบอร์ดที่ไม่มีใครรู้จักใคร

วัยรุ่นจึงมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามคนหมู่มาก เพราะอยากได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แต่วัยรุ่นตอนปลายจะเป็นวัยที่รู้จักคิดหาเหตุผลในการกระทำต่างๆ และต้องการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง จึงสามารถเลือกเปลี่ยนแปลงเฉพาะพฤติกรรมที่ตนเองเห็นว่าสมควรได้ และวัยรุ่นกลุ่มนี้ก็มีทักษะในการเข้าถึงสังคมอยู่เป็นทุน ช่วยให้สามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมออนไลน์ได้โดยไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไป

เพศเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลลงมา การที่วัยรุ่นหญิงมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย แสดงว่า วัยรุ่นหญิงมีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มมากกว่าวัยรุ่นชาย

2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัวของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นมักสนใจทำกิจกรรมยามว่างที่สอดคล้องกับความสนใจเดิม เช่น วัยรุ่นที่สนใจการแต่งตัวมักจะสนใจแฟชั่นการแต่งกายของศิลปิน หรือชอบการแต่งตัวคอสเพลย์ วัยรุ่นที่สนใจศิลปะมักจะสนใจแฟนอาร์ต และงานคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก แต่มีกิจกรรมยามว่างบางประเภทที่วัยรุ่นเกิดความสนใจเพราะได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟน เช่น การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การทำวงโคเวอร์ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี และการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ วัยรุ่นส่วนใหญ่ทำกิจกรรมเหล่านี้ด้วยแรงกระตุ้น 2 ประการคือ ความชื่นชอบในตัวศิลปิน และการเห็นตัวอย่างจากแฟนเพลงคนอื่น กล่าวได้ว่า ความชื่นชอบในตัวศิลปินเป็นแรงกระตุ้นหลักที่ทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกอยากทำกิจกรรมนั้นๆ แต่วัยรุ่นจะสังเกต ลอกเลียน และสอบถามกลวิธีในการทำกิจกรรมจากแฟนเพลงด้วยกันมากกว่า เช่น หากวัยรุ่นพบเห็นว่า แฟนเพลงที่ชอบศิลปินเจ-ป๊อปคนเดียวกับตนนิยมสะสมรูปถ่ายของศิลปิน วัยรุ่นส่วนใหญ่ก็มักจะเกิดความสนใจอยากสะสมบ้าง และไปสอบถามแหล่งซื้อรูปถ่ายเหล่านั้นจากแฟนเพลงคนอื่น

วัยรุ่นมีการสังเกตตัวแบบของพฤติกรรมภายนอกทุกเรื่อง โดยตัวแบบที่วัยรุ่นสังเกตจะมี 2 ประเภทคือ สังเกตศิลปินในเรื่องของรูปลักษณ์ภายนอก และสังเกตแฟนเพลงที่วัยรุ่นรู้จักสนิทสนมในเรื่องของกิจกรรมยามว่าง วัยรุ่นหญิงมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่าวัยรุ่นชาย การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอกของวัยรุ่นจะอยู่ในขอบเขตที่ตัววัยรุ่นเองคิดว่าเหมาะสม และได้รับการยินยอมจากผู้ปกครอง ส่วนการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมยามว่าง ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การเล่นดนตรี การอ่านแฟน ฟิคชั่น การท่องอินเทอร์เน็ต และกิจกรรมอื่นๆ จะคัดลอกมาจากกิจกรรมยามว่างทั่วไป แต่เพิ่มความเกี่ยวข้องกับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปเข้าไปด้วย สาเหตุของการกระทำส่วนใหญ่จะเข้าข่ายการได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมแฟน

ผลการวิจัยจากตารางในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น

2.1.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องทรงผมและเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 81.81

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็น

ร้อยละ 81.81

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ

63.63

2.1.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 89.36

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ

93.62

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ

100.00

2.2 กลุ่มวัยรุ่นตอนกลาง

2.2.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องทรงผม คิดเป็นร้อยละ 75.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรีและข้าว

ของ เครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 80.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ

55.00

2.2.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 92.68

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ

96.34

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ

100.00

2.3 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1

2.3.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 100.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี คิดเป็นร้อยละ 83.33

2.3.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องการอ่านแฟน ฟิคชั่น คิดเป็นร้อยละ 90.57

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 90.57

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 100.00

2.4 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2

2.4.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุด 8 เรื่อง ได้แก่ ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ข้าวของเครื่องใช้ การแต่งตัวคอสเพลย์ การทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน และการทออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00

2.4.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุด 8 เรื่อง ได้แก่ ทรงผม เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ข้าวของเครื่องใช้ คิดเป็นร้อยละ 90.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและ การทำกิจกรรมทางดนตรี คิดเป็นร้อยละ 90.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน คิดเป็นร้อยละ 100.00

จากผลการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 (อายุ 12 -22 ปี) จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอน

ปลายกลุ่มที่ 2 (อายุ 23-25 ปี) และวัยรุ่นหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย

ผู้วิจัยเห็นว่า อายุ และเพศ เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลเท่าเทียมกัน การเปลี่ยนแปลงในเรื่องรูปลักษณภายนอกนั้นขึ้นอยู่กับอายุ เนื่องจากวัยรุ่นที่ยังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมจะมีข้อจำกัดหลายด้าน เช่น กฎของโรงเรียน ความเห็นชอบของผู้ปกครอง และรายได้ วัยรุ่นที่ประกอบอาชีพแล้วก็ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับสถานภาพในสังคมของตนเอง ดังนั้น วัยรุ่นที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณภายนอกจึงเป็นวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 (อายุ 19-22 ปี) หรือวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา เนื่องจากมหาวิทยาลัยมีกฎด้านการแต่งกายไม่เข้มงวดเท่าในโรงเรียน ผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็มักจะให้อิสระกับบุตรหลานมากขึ้น นอกจากนี้ วัยรุ่นก็ยังอยู่ในวัยที่สามารถทำงานพิเศษได้ หากมีรายได้ไม่เพียงพอสำหรับการแต่งตัว

การเปลี่ยนแปลงในเรื่องกิจกรรมยามว่างนั้นจะเห็นความแตกต่างได้ชัดเจนระหว่าง เพศหญิงและเพศชาย วัยรุ่นชายส่วนใหญ่จะสนใจพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับดนตรีเป็นหลัก เช่น การหัดเล่นเครื่องดนตรี การทำวงโคเวอร์ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน (ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นแผ่นซีดี ดีวีดี คอนเสิร์ต และหนังสือโน้ตเพลง) และข้าวของเครื่องใช้ (ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการซื้อเครื่องดนตรีแบบเดียวกับศิลปิน) และวัยรุ่นชายจะทำกิจกรรมเหล่านี้มากที่สุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลางและวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 หรือช่วงที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย - อุดมศึกษา เนื่องจากมีความพร้อมในด้านรายได้และเวลาว่างมากที่สุด เพราะเมื่อวัยรุ่นชายออกไปประกอบอาชีพแล้ว มักไม่มีเวลาว่างเพียงพอสำหรับการฝึกซ้อมดนตรี จึงมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพียง 2 เรื่อง คือ การสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินและการท่องอินเทอร์เน็ต

วัยรุ่นหญิงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน และการอ่านแฟน ฟิคชั่นมากที่สุด โดยเฉพาะการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปินที่มีถึงร้อยละ 100.00 สินค้าเกี่ยวกับศิลปินในที่นี้กินความหมายรวมถึงแผ่นซีดีเพลง ดีวีดี แผ่นซีดีก็อปปี รูปถ่าย โปสเตอร์ คลิป ตลอดจนของกระจุกกระจิกอื่นๆ เนื่องจากวัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ชื่นชอบศิลปินเจ-ป๊อปเพราะรูปร่างหน้าตา ทุกคนจึงมีการสะสมรูปถ่ายหรือคลิปที่มีรูปภาพของศิลปินปรากฏอยู่บ้างไม่มากนักน้อย นอกจากนี้ ความว่องไวของระบบอินเทอร์เน็ตแบบไฮ-สปีดยังช่วยให้วัยรุ่นสามารถดาวน์โหลดไฟล์วิดีโอของศิลปินมาสะสมเอาไว้ได้อีกทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นมิวสิก วิดีโอ หรือการแสดงในรายการโทรทัศน์ต่างๆ ผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตแบบไฮ-สปีดก็สามารถหาซื้อแผ่นซีดีก็อปปี ราคาถูกที่บรรจุมัลติมีเดียเกี่ยวกับศิลปินได้ตามเว็บบอร์ดต่างๆ สำหรับการอ่านแฟน ฟิคชั่นวัยรุ่นส่วนใหญ่ให้สัมภาษณ์ว่า ตนเองชอบอ่านหนังสือการ์ตูน หรือหนังสือนิยายแนวชายรักชาย

อยู่แต่เดิม เมื่อพบเห็นแฟน พิคชั่นซึ่งนำเอาศิลปินที่ตนชื่นชอบมาเป็นตัวละคร ก็เป็นเรื่องธรรมดาที่จะชอบ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การอ่านแฟน พิคชั่นของวัยรุ่นได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งจากกระแสความนิยมชายรักชายที่กำลังแพร่หลายอยู่ในขณะนี้ แต่ก็ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนด้วยเช่นกัน

3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่นของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์พบว่า สาเหตุวัยรุ่นส่วนใหญ่สนใจหนังสือการ์ตูน อนิเมชั่น รายการโทรทัศน์ และละครซีรีส์นั้น เนื่องจากเป็นสิ่งที่วัยรุ่นรู้จักคุ้นเคย สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ตามที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 1 ว่า วัยรุ่นในปัจจุบันเติบโตมาพร้อมกับหนังสือการ์ตูน อนิเมชั่นที่สถานีโทรทัศน์ช่อง 9 นำมาออกอากาศ รายการโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่สถานีโทรทัศน์ไทยนำมาออกอากาศ และละครซีรีส์ที่สถานีโทรทัศน์ช่องไอทีวีนำมาออกอากาศ วัยรุ่นจึงรู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติที่ตนจะเสพสิ่งเหล่านี้ โดยวัยรุ่นส่วนใหญ่ไม่ได้สนใจว่าสิ่งที่ตนเสพเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นหรือไม่ วัยรุ่นเพียงตัดสินจากความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบเท่านั้น

ส่วนการเรียนรู้ภาษา อาหาร แฟชั่น ภาพยนตร์และวรรณกรรมนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ เงินและความชอบส่วนบุคคล วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับเรื่องที่ตนเองมีความสนใจอยู่เดิม เช่น วัยรุ่นที่ชอบอ่านหนังสือก็จะสนใจวรรณกรรมญี่ปุ่น วัยรุ่นที่ชอบดูภาพยนตร์ก็จะชอบดูภาพยนตร์ญี่ปุ่น วัยรุ่นไม่ได้เลือกเสพสิ่งเหล่านี้เพราะ “ความเป็นญี่ปุ่น” แต่เลือกจากความรู้สึกว่า “ชอบ” หรือ “ไม่ชอบ” อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นจะสามารถเลือกเสพสิ่งเหล่านี้ได้ก็ต่อเมื่อมีเงิน โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาและการรับประทานอาหารญี่ปุ่น ซึ่งมีราคาค่อนข้างสูง

ผลการวิจัยจากตารางในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น

3.1.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 81.81

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ

45.45

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 36.36

3.1.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูนคิดเป็นร้อยละ 82.98

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 89.36

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 95.74

3.2 กลุ่มวัยรุ่นตอนกลาง

3.2.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 80.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์และภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 50.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 50.00

3.2.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 93.90

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 93.90

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 96.34

3.3 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1

3.3.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูนและอนิเมชัน คิดเป็นร้อยละ 66.66

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องภาษาญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 50.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน รายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 33.33

3.3.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 92.45

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 100.00

3.4 วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2

3.4.1 วัยรุ่นเพศชาย

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องภาษาญี่ปุ่น อาหาร รายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 50.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องการสะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน การสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ และการท่องอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องภาษาญี่ปุ่น รายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 50.00

3.4.2 วัยรุ่นเพศหญิง

สังเกตตัวแบบมากที่สุดเรื่องละครซีรีส์ คิดเป็นร้อยละ 80.00

ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 100.00

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดเรื่องรายการโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 100.00

วัยรุ่นหญิงมีการสังเกตตัวแบบของพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพียงบางเรื่อง ส่วนวัยรุ่นชายแทบจะไม่มี การสังเกตเลย ตัวแบบที่ทำการสังเกตส่วนใหญ่จะเป็นศิลปินเจ-ป๊อปที่วัยรุ่นชื่นชอบ แต่นอกจากเรื่องละครซีรีส์และรายการโทรทัศน์แล้ว วัยรุ่นก็ไม่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแฟนจนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากนัก รสนิยมส่วนบุคคลจะมีอิทธิพลมากกว่า ในกรณีของวัยรุ่นชายจะเป็นเรื่องของรสนิยมส่วนบุคคลล้วนๆ

จากผลการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง ที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงช่วงวัยรุ่นตอนกลาง (อายุ 12-18 ปี) จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 และ 2 (อายุ 19-25 ปี) และวัยรุ่นหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย

วัยรุ่นหญิงมักเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพราะได้รับอิทธิพลจากศิลปิน เช่น ด้านการเรียน ภาษา วัยรุ่นส่วนใหญ่อยากเรียนภาษาเพราะต้องการรู้วาศิลปินพูดในรายการโทรทัศน์ว่าอย่างไร ศิลปินให้สัมภาษณ์ลงนิตยสารว่าอย่างไร และเนื้อเพลงของศิลปินมีความหมายอย่างไร ด้านอาหาร วัยรุ่นหญิงมักสนใจใคร่รู้ว่าศิลปินที่ตนเองชื่นชอบนั้นชอบรับประทานอาหารและเครื่องดื่มประเภทไหนแล้วจะพยายามไปหามาทดลองทานบ้าง ด้านการดูละคร ซีรีส์และรายการโทรทัศน์ นั้นยังเกี่ยวข้องกับตัวศิลปินโดยตรง เพราะสาเหตุหลักที่วัยรุ่นหญิงติดตามละคร ซีรีส์และรายการโทรทัศน์ก็คือ ละครหรือรายการนั้นๆ มีศิลปินที่ตนชื่นชอบไปออก

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้วิจัย

ผู้วิจัยคิดว่างานวิจัยชิ้นนี้อาจช่วยให้คนในครอบครัว ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น เช่น ครู เพื่อนนักเรียน และเพื่อนบ้าน ซึ่งนับได้ว่าเป็นสังคมที่ใกล้ชิดวัยรุ่นมากที่สุด ได้เกิดความเข้าใจอย่างถูกต้องและลึกซึ้งต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น อันจะนำไปสู่การปรับทัศนคติของสังคม โดยเฉพาะผู้ปกครองและครู ให้เห็นถึงประโยชน์ในการชื่นชอบศิลปินของวัยรุ่น ว่าไม่ได้ส่งผลกระทบในด้าน

ลบเพียงอย่างเดียว ผลกระทบในด้านลบตามที่วัยรุ่นให้สัมภาษณ์ คือ ผลการเรียนรู้ที่อาจตกต่ำลง หากวัยรุ่นไม่รู้จักรับการแบ่งเวลา และค่าใช้จ่ายที่อาจสิ้นเปลืองเกินไปหากวัยรุ่นไม่รู้จักรับการยับยั้งชั่งใจ แต่ผลกระทบในด้านบวกก็มีหลายประการ ได้แก่ ทำให้วัยรุ่นสนใจเรียนภาษาญี่ปุ่น ทำให้วัยรุ่นสนใจกิจกรรมยามว่างที่มีประโยชน์

เมื่อต่างฝ่ายต่างเกิดความเข้าใจ จะช่วยให้ผู้ปกครองกับวัยรุ่นปรับตัวเข้าหากันได้ง่ายขึ้นหากผู้ปกครองและครูคอยให้การสนับสนุน เมื่อวัยรุ่นต้องการเรียนภาษาญี่ปุ่นหรือทำกิจกรรมยามว่างที่สร้างสรรค์และคอยตักเตือนเมื่อวัยรุ่นละเลยการเรียนหรือใช้จ่ายสิ้นเปลืองเกินไป โดยไม่ห้ามปรามความชอบในตัวศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป จะช่วยให้วัยรุ่นรู้สึกอบอุ่นและเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวพัฒนาไปในทิศทางที่จะเสริมสร้างสายใยความรัก ความเอื้ออาทร และความผูกพันซึ่งจะกลายเป็นรากฐานที่ดีของสังคมในอนาคต

ทั้งนี้ ผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นสามารถใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยชิ้นนี้ช่วยในการคิดจัดกิจกรรมที่เหมาะสม และสอดคล้องกับความสนใจของวัยรุ่นกลุ่มนี้ เพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพของวัยรุ่นให้พัฒนาไปในทิศทางที่จะเกิดประโยชน์ต่อตัวของวัยรุ่นเอง เช่น เสริมสร้างจินตนาการ สร้างความมั่นใจในตัวเองและสร้างความฉลาดที่จะเลือกแสดงความสามารถตามศักยภาพของตน เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ตัวอย่างของกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้วัยรุ่นมีพัฒนาการ ได้แก่ การประกวดแต่งแฟน ฟิคชั่น เป็นการกระตุ้นให้วัยรุ่นหันมาสนใจพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องและสละสลวยยิ่งขึ้น วัยรุ่นที่สนใจการอ่านแฟน ฟิคชั่นก็ยังส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่านได้ วัยรุ่นที่ชอบทำงานศิลปะ งานคอมพิวเตอร์ กราฟฟิคและงานมัลติมีเดีย ย่อมแสดงถึงความสนใจด้านงานสร้างสรรค์ หากผู้ใหญ่สนับสนุนให้วัยรุ่นเรียนศิลปะ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิคเพิ่มเติม จะช่วยให้วัยรุ่นมีความสามารถพิเศษที่จะเอื้อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพได้ในภายหลัง นอกจากนี้ ความสนใจในการท่องอินเทอร์เน็ตยังเป็นเรื่องที่ดี เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นเรื่องปกติของโลกยุคโลกาภิวัตน์ ผู้ใหญ่จึงควรส่งเสริมให้วัยรุ่นมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และคอยแนะนำว่าพฤติกรรมใดที่ควรหรือไม่ควรกระทำ เพื่อให้วัยรุ่นมีทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตติดตัวและสามารถออกไปแข่งขันกับผู้คนในสังคมการทำงานได้ในอนาคต

นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ให้แสดงออกมากขึ้นจากงานอีเวนต์ต่างๆ ที่มีเกือบทุกเดือน และเมื่อต้นปี 2549 นี้ ผู้วิจัยก็ทราบมาว่า ห้างมาบุญครองได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการเดินของวงสตรีทโคเวอร์ โดยยอมให้ใช้พื้นที่ 3 จุดในบริเวณลานหน้าห้างสำหรับการแสดงทุกเดือน ส่งผลให้มีวัยรุ่นที่ชื่นชอบการเต้นและวัยรุ่นที่ชอบดูวงโคเวอร์ไปรวมตัวกันเป็นจำนวนมากทุกครั้ง เมื่อได้รวมตัวเป็นกลุ่มและเห็นว่าสังคมเปิดโอกาสให้แสดงออก วัยรุ่นจะเกิดแรงกระตุ้นให้กล้าออกมาทำกิจ

กรรมมากขึ้น ผลของการกระทำนั้นก็จะดึงดูดให้วัยรุ่นคนอื่นเกิดความสนใจตามมา ซึ่งจากการสัมภาษณ์ วัยรุ่นส่วนใหญ่รู้สึกยินดีที่ผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนการจัดอีเวนต์ของพวกเขา อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นต้องการให้ผู้ใหญ่คอยดูแลอยู่ห่างๆ และช่วยสนับสนุนเฉพาะเรื่องที่เกิดความสามารถของตนเองเท่านั้น เพราะผู้ใหญ่ไม่เข้าใจความรู้สึกของแฟนเพลงเจ-ป๊อป งานอีเวนต์ที่ผู้ใหญ่เข้ามาจัดการทั้งหมดจึงมักออกมาไม่ตรงกับความต้องการของวัยรุ่น

สุดท้ายนี้ จากการทำวิจัยครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้พบข้อมูลที่น่าสนใจหลายด้าน และเห็นว่าสามารถทำการวิจัยต่อเนื่องได้อีก เช่น

1.) การศึกษาในหัวข้อเดิมแต่เพิ่มจำนวนประชากรในกลุ่มวัยรุ่นชายให้มากขึ้น

เนื่องจากผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการสำรวจเบื้องต้นครั้งที่ 1 เป็นตัวกำหนดการแบ่งสัดส่วนประชากร จำนวนวัยรุ่นชายที่ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจึงมีเพียง 39 คน เมื่อแบ่งตามช่วงอายุแล้ววัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 มีเพียง 6 คนและวัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 มีเพียง 2 คน ซึ่งไม่สามารถใช้เป็นตัวแทนประชากรในกลุ่มนี้ได้มากนัก หากทำการศึกษาจากจำนวนประชากรที่มากขึ้น เราจะสามารถนำเอาผลการวิจัยที่ได้จากวัยรุ่นหญิงและวัยรุ่นชายมาเปรียบเทียบกันได้มากกว่านี้

2.) การศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นที่เป็น “แฟน” ของวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น เช่น หนังสือการ์ตูน อนิเมชัน ละครซีรีส์ วรรณกรรมแปล และแฟชั่นญี่ปุ่น

ผู้วิจัยเห็นว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมเหล่านี้มีวัฒนธรรมย่อยภายในตัวเองที่น่าสนใจและน่าทำการศึกษาในเชิงวัฒนธรรมวัยรุ่น

3.) การศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งมีกิจกรรมยามว่างที่ได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น เช่น การแต่งกายคอสเพลย์ การอ่านแฟน ฟิคชั่น และการทำวงโคเวอร์

ผู้วิจัยเห็นว่ากิจกรรมยามว่างเหล่านี้มีความน่าสนใจที่จะทำการศึกษาในเชิงวัฒนธรรมวัยรุ่น และสามารถทำการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างวัยรุ่นไทยและวัยรุ่นญี่ปุ่นได้อีกด้วย

4.) กรณีศึกษาต่อเนื่องของกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

สามารถทำได้โดยติดตามศึกษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เติบโตขึ้น เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมของวัยรุ่นให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

5.) การศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบละคร คิลปินและเพลงป๊อปของเกาหลี

ผู้วิจัยเห็นว่าประเทศเกาหลีกำลังใช้วิธีการรุกทางวัฒนธรรม ผ่านภาพยนตร์ ละครซีรีส์ วรรณกรรม และดนตรี ซึ่งวัยรุ่นไทยก็ได้เปิดรับอย่างกระตือรือร้นเหมือนเมื่อครั้งที่เปิดรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่นจึงควรจับตามองปรากฏการณ์ครั้งนี้เอาไว้