

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การศึกษาเรื่อง ผลกระทบของการแสดงออกทางเพศ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยเน้นศึกษาในกรณีของลักษณะและ พฤติกรรมการแสดงออกทางเพศ ผ่านเว็บไซต์สังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ทฤษฎีและผลงานที่ เคยมีผู้ทำการศึกษามาแล้ว ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีหลักที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ ตรวจเอกสารดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการปลูกฝังความจริง
2. ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด
3. แนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ
4. แนวคิดเครือข่ายทางสังคม
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ
6. แนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อ
7. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเอง
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการปลูกฝังความจริง

ทฤษฎีการปลูกฝังความจริงจากสื่อ นั้น อาศัยพื้นฐานแนวคิดที่สำคัญเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี ที่มีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ ได้ส่งผลกระทบถึงหลายส่วนหลายระดับทางสังคมทั้งผลกระทบใน ระดับบุคคล และผลกระทบต่อวัฒนธรรม (สุจิตรา แก้วสินวล, 2552: 65-67)

ทฤษฎีการปลูกฝังความจริงนี้มาจากการสำรวจศึกษาความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ โดย George Gerbner ในปี 1970 โดยเขาสนใจจะตอบปัญหาว่าในขณะที่โลกแวดล้อมตัวบุคคลมีอยู่ 2 โลก คือ โลกที่เป็นจริง (real world) กับโลกที่ผ่านสื่อ (mass-mediated world) คนทั่วไปยึดถือเอา โลกใดเป็น “ความเป็นจริง” (reality) ของเขา โดยได้สนใจว่า อิทธิพลและบทบาทของโทรทัศน์ได้ ทำหน้าที่ “ปลูกฝัง” หรือ “สร้างโลก” ที่แม้ว่าไม่ตรงกับ “โลกแห่งความเป็นจริง” ให้กลายเป็น “ความเป็นจริงของบุคคล” ผลจากการวิจัย Gerber ได้สรุปข้อค้นพบว่าโทรทัศน์ได้มีบทบาทใน ลักษณะ 3 B คือ

1. blurring กล่าวคือ โทรทัศน์ได้ค่อยๆ ลบภาพ หรือ การทำให้โลกของความ เป็นจริงที่คนเคยมีให้จางหายไป

2. blending กล่าวคือ โทรทัศน์ค่อยๆ ผสมความจริงของคนเข้ากับกระแสหลัก ทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในโทรทัศน์

3. bending กล่าวคือ โทรทัศน์ได้ค่อยๆ โน้มให้โลกของคนเป็นไปตามกระแส หลักที่ตอบสนองต่อผลประโยชน์ของโทรทัศน์เอง

Gerbner (2545: 65) ได้สรุปหน้าที่หลักทางวัฒนธรรมของโทรทัศน์ คือ การธำรง รักษาแบบแผนที่มีอยู่ของสังคมให้มีเสถียรภาพยิ่งขึ้น และปลูกฝังความคิดที่จะต่อต้านการ เปลี่ยนแปลงทุกรูปแบบ โทรทัศน์จึงเป็นสื่อที่จะอบรมสั่งสอน (socialization) และปลูกฝังทาง วัฒนธรรม (enculturation) Gerbner ได้อธิบายเพิ่มเติมในรายละเอียดว่า เนื่องจากคนเรามีชีวิตอยู่ ตามที่เขาถูกบอกเล่าให้มีชีวิตเช่นนั้น (we live in term of the stories we tell) รายการทุกรายการใน โทรทัศน์ไม่ว่าจะเป็นข่าว ละคร โฆษณา ล้วนแต่เป็นการบอกเล่าเรื่องราวว่ามีอะไรอยู่บ้างในสังคม (what exist) สิ่งต่างๆ ทำงานได้อย่างไร (how it works) และเราจะต้องทำอะไรบ้าง (what to do)

จากผลการวิจัยของ Cultivation Theory ที่สรุปมาว่า สื่อมวลชนโทรทัศน์มีบทบาท ในการปลูกฝังโลกที่เป็นจริงให้แก่บุคคล คำถามก็คือ โทรทัศน์ทำเช่นนั้นได้อย่างไร ซึ่งอาจจะ เพราะว่า

1. เนื่องจากธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์เองที่ McLuan เคยกล่าวว่า เป็นสื่อที่มา บ่อย มาแรง และมาเร็ว และลักษณะเช่นนี้ที่ซ้ำกัน (re-petition) ของโทรทัศน์เอง

2. ลักษณะการเปิดรับสารของสื่อโทรทัศน์จะไม่จำเพาะเจาะจง (non-selective) กล่าวคือ จะเปิดดูทั้งๆ ที่ไม่ได้มีความตั้งใจจะเลือกดูรายการอะไรเป็นพิเศษ ลักษณะดังกล่าวทำให้ การเปิดรับมีสูง หรือ อาจเรียกได้ว่า เป็นการดูแบบพิธีกรรม เพราะความคุ้นเคย (ritual viewing) และ

3. รูปแบบของรายการโทรทัศน์ไม่ว่ารูปแบบใดจะมีแบบแผนเดียวกันทั้งสิ้น โลกที่โทรทัศน์สร้างมาห่อหุ้มตัวบุคคลจึงส่งสมพอกพูนไปในทิศทางเดียวกัน

กลวิธีในการปลูกฝังนั้นอาจจะมี 2 แบบ แบบแรกเรียกว่า “แบบวิธีหลัก” (mainstreaming) เป็นพวกที่ใช้หรือดูโทรทัศน์อย่างมาก (heavy user) ทำให้ได้รับข้อมูล แนวคิด และสัญลักษณ์จากโทรทัศน์ซึ่งสามารถผูกขาดแหล่งข่าวสำหรับชีวิตคนกลุ่มนี้ได้

แบบวิธีที่สอง เรียกว่า “resonance” ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อผู้ชมเลือกเอาแต่เนื้อหาใน โทรทัศน์เฉพาะส่วนเลี้ยวที่ตรงกับประสบการณ์ในชีวิตจริงของเขา นั่นคือหากคนมี



ประสบการณ์ในชีวิตอย่างไรก็จะรับสื่อเนื้อหาเช่นนั้น ดังนั้นจึงเท่ากับเขาถูกปลูกฝังความเป็นจริงถึง 2 ชั้น ทั้งจากประสบการณ์จริง และประสบการณ์ผ่านสื่อ

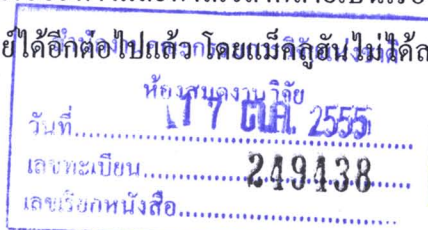
และเหตุผลประการสุดท้ายก็คือ คุณสมบัติของโลกแห่งความเป็นจริงกับโลกที่ผ่านสื่อ ซึ่งเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของคน ในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง (real world) เป็นสิ่งที่อยู่ห่างไกลที่จะเข้าถึง เป็นโลกที่เต็มไปด้วยความสลับซับซ้อน แต่ในโลกของโทรทัศน์นั้น กลับเป็นโลกที่อยู่ใกล้ประชิดติดตัว และเป็นโลกที่เรียบง่ายจึงสะดวกต่อการทำความเข้าใจ (simplified) ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้คนถูกปลูกฝัง และเรียนรู้จากโลกของโทรทัศน์มากกว่าโลกของความเป็นจริง (สุจิตรา แก้วสีนวล, 2552: 65-67)

ในการศึกษาเรื่องผลกระทบของการแสดงออกทางเพศ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ได้นำเอาทฤษฎีการปลูกฝังความเป็นจริงมาใช้ในการอ้างอิงเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมผ่านจอเช่นเดียวกับโทรทัศน์ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นคนอื่นคนอื่นโชว์รูปภาพแล้วมีคนเข้าไปให้ความสนใจเยอะ มีแฟน หรือสามารถหารายได้เพิ่มขึ้น ทำให้เกิดการต้องการโชว์รูปภาพในลักษณะเดียวกันบ้าง เป็นต้น

ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด

Innis (2545: 63) นักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) กล่าวว่า ในการที่จะเข้าใจสื่อชนิดใดๆ ก็ตาม เราจำเป็นต้องให้ความสนใจทั้งในส่วนของคุณลักษณะทางกายภาพ ความเป็นสถาบัน และการทำงานของสื่อต่างๆ โดย Innis ได้ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีกับสังคมซึ่งส่งผลซึ่งกันและกัน และจากมุมมองดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นว่า สังคมและสถานการณ์ต่างๆ ได้กระตุ้นสื่อใหม่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีอยู่ดังกล่าว และได้ส่งผลย้อนกลับไปยังสังคมเช่นกัน และได้ทำให้เกิดวงจรความเปลี่ยนแปลงขึ้น

Mcluhan (อ้างใน กาณจนา แก้วเทพ (2541: 118-119) นักวิชาการในกลุ่มเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนดที่สำคัญอีกท่าน มีแนวคิดพื้นฐานต่อเทคโนโลยีสื่อสารที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของมนุษย์ (extension of experience) โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมากมายจนราวกับว่าทำให้คนจำนวนมากสามารถจะไปรู้เรื่องที่ไหนก็ได้ (space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว (time) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า พัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทำให้อุปสรรคด้านระยะทางและกาลเวลากลายเป็นเรื่องที่ไร้ความหมาย เพราะไม่อาจปิดกั้นประสบการณ์ของมนุษย์ได้อีกต่อไปแล้วโดยแม้ว่าคุณไม่ได้สนใจที่เนื้อหาของ



ข่าวสาร (content) แต่สนใจที่รูปแบบของสื่อ (form/media) เนื่องจากเขาเชื่อว่า เพียงแค่การแลกเปลี่ยนตัวสื่อ ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว

Mcluhan (อ้างใน กาณจนา แก้วเทพ, 2541: 118-119) เชื่อว่าผลงานของเทคโนโลยีนั้นมีได้เกิดขึ้นเพียงระดับความคิดหรือมโนคติแต่เพิ่มทางเลือกของการรับรู้สัมผัส (sense) และรูปแบบของการรับรู้ต่างๆ ให้มากขึ้นด้วยและเขาเป็นผู้หนึ่งที่ทำนายถึงการเกิดขึ้นของโกลบอลวิลเลจ “global village” ซึ่งข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ต่างๆจะสามารถเข้าถึงได้อย่างทั่วโลก โดย “เวลา” และ “สถานที่” จะไม่เป็นอุปสรรคอีกต่อไป

Mcluhan (อ้างใน กาณจนา แก้วเทพ, 2541: 118-119) ได้ชี้ให้เห็นว่าโลกเรากำลังก้าวสู่ยุคอิเล็กทรอนิกส์ (Electronicage) ซึ่งจะ使人มีวิธีคิด รู้สึก และแสดงออกแตกต่างไปจากเดิม นวัตกรรมทางเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม โดยช่องทางการสื่อสารจะเป็นสาเหตุเบื้องต้นในการเกิดเปลี่ยนแปลงดังกล่าวและลักษณะการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปจะกลับมาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตมนุษย์ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า “มนุษย์สร้างเครื่องมือเครื่องมือเหล่านั้นขึ้นมา จากนั้นเครื่องมือเหล่านั้นก็จะกลับมาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์เอง” อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ Mcluhan กล่าวเกี่ยวกับโกลบอล วิลเลจ และยุคอิเล็กทรอนิกส์นั้น เว็บไซต์ยังไม่เกิดขึ้นในโลก แต่เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็อาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์ เป็นสื่อที่สามารถพิสูจน์วิสัยทัศน์ของ Mcluhan ได้ดีที่สุดใน เนื่องจากเว็บไซต์ทำให้ผู้คนละที่ คนละทางสามารถติดต่อสื่อสารกับคนทั้งโลกได้อย่างเสรี ทุกเว็บไซต์เปิดกว้างสำหรับทุกคนเพียงแค่คลิกเดียวก็สามารถพาเราเดินทางไปยังที่ๆ อยู่ห่างไกลออกไปทั่วทั้งโลก เว็บไซต์เป็นจตุรัสโกลบอล วิลเลจ ที่ซึ่งทุกคนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้

จากแนวความคิดนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเอาสื่ออินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์เป็นสื่อในการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์ เนื่องจากเว็บไซต์ออนไลน์เป็นสื่อสมัยใหม่ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากขึ้นท่ามกลางสื่อต่างๆมากมายที่มีผู้ให้รับสารเลือก อีกทั้งเว็บไซต์สังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งกับผู้รับสารที่มีบทบาทรุก (active receiver) กล่าวคือ เป็นสื่อที่ผู้รับสารสามารถใช้ควบคุมได้ตามความต้องการ นั่นคือ สามารถเปิดรับเพื่อใช้บริการด้วยตนเองได้ตลอดเวลา บ่อยครั้งเพียงคลิกก็ได้ และสามารถเลือกช่องทางหรือเนื้อหาโดยใช้คุณสมบัติต่างๆ ของเว็บไซต์สังคมออนไลน์ มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้เช่นกัน

แนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ

Bandula (อ้างใน เอกศิษฎ์ พันธรัตนพฤกษ์, 2540: 23) กล่าวว่า คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัวเราอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (observational learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รูปภาพในหนังสือการ์ตูนหรือแม้แต่คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร ก็เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยสังเกตไม่ใช้การลอกเลียนแบบจากสิ่งที่สังเกตโดยผู้เรียนไม่ได้คิด เพราะคุณสมบัติของผู้เรียนก็มีความสำคัญเช่นกัน เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความทรงจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ในขณะที่ต้องสังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

Bandula (อ้างใน เอกศิษฎ์ พันธรัตนพฤกษ์, 2540: 23) ได้เริ่มทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบตั้งแต่ปี 1960 เป็นต้นมา โดยได้ทำเป็นโครงการวิจัยระยะยาวและได้ทำการพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ที่ละอย่าง โดยใช้กลุ่มทดลองและควบคุมอย่างละเอียดยิ่ง และเป็นขั้นตอน ดังต่อไปนี้

การทดลองชิ้นแรกโดยบันดูรา ร็อส และร็อส เป็นการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการสังเกต บันดูรา และคณะได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่มโดยให้กลุ่มที่หนึ่งมีตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิต แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กกลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว และเด็กกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่าง สำหรับเด็กในกลุ่มที่หนึ่ง การทดลองเริ่มด้วยเด็กและตัวแบบเล่นตุ๊กตา (tinker toys) โดยใช้เวลาประมาณ 1-10 นาที ตัวแบบลุกขึ้นต้อย ตะพุดูดาที่ทำด้วยยางแล้วเป่าลม ฉะนั้นตุ๊กตาจึงทนต่อการเตะต้อยหรือแม้ว่าจะนั่งทับหรือยืนก็ไม่แตก สำหรับเด็กกลุ่มที่สองนั้น เด็กเล่นตุ๊กตาใกล้ๆกับตัวแบบ แต่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ดูเป็นตัวอย่าง เด็กกลุ่มที่สามเล่นตุ๊กตาโดยไม่มีตัวแบบ หลังจากเล่นตุ๊กตาแล้ว ถึงแม้ว่าผู้ทดลองพาเด็กไปคู่มือตุ๊กตาที่น่าเล่นมากกว่า แต่บอกว่าห้ามจับตุ๊กตา เพื่อจะให้เด็กรู้สึกกับข้องใจ เสร็จแล้วพาเด็กไปอีกห้องหนึ่งที่ละคน ซึ่งมีตุ๊กตาหลายชนิดวางอยู่และมีตุ๊กตาดูเหมือนตุ๊กตาที่ตัวแบบเตะต้อยแล้วทุบรวมด้วย ผลการทดลองพบว่า เด็กในกลุ่มที่หนึ่งจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเตะต้อยทุบ รวมทั้งนั่งทับตุ๊กตาดูเหมือนกับที่สังเกตกับตัวแบบแสดง และค่าเฉลี่ย (mean) ของ

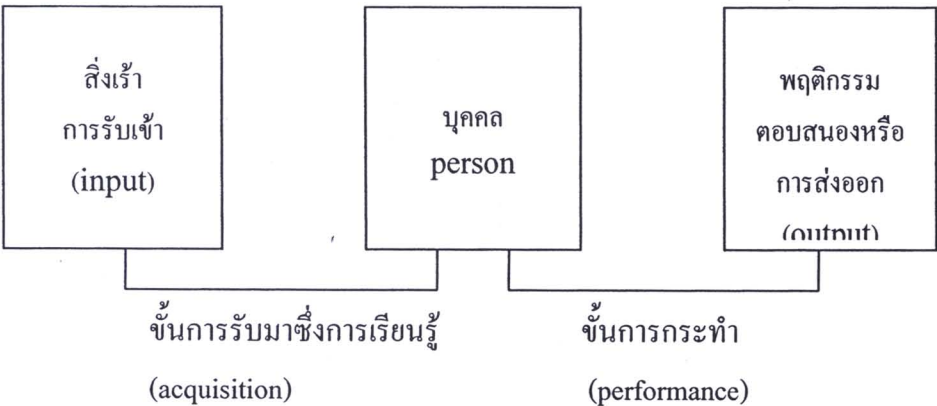
พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงโดยเด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดสูงกว่าค่าเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กกลุ่มที่สองและกลุ่มที่สาม

การทดลองชิ้นที่สองเป็นการทดลองของบันดูรา โดยใช้วิธีการทดลองเหมือนการทดลองชิ้นที่หนึ่งแต่ใช้ภาพยนตร์แทนของจริง โดยกลุ่มที่หนึ่งดูภาพยนตร์เป็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อีกกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่ก้าวร้าว ผลของการทดลองที่ได้เหมือนกับการทดลองที่หนึ่ง คือ เด็กกลุ่มที่หนึ่งจะมีการแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวกว่าเด็กกลุ่มที่สอง

Bandula and Menlove (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพคุณ, 2551: 12-13) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กที่มีความกลัวสัตว์เลื้อย เช่น สุนัข จนกระทั่งพยายามหลีกเลี่ยงหรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลื้อย บันดูราและเมนเลฟได้ให้กลุ่มเด็กที่มีความกลัวสุนัขได้สังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข และสามารถเล่นกับสุนัขได้อย่างสนุก โดยเริ่มจากการค่อยๆ ให้ตัวแบบเล่น ตะ และพูดกับสุนัขที่อยู่ในกรงจนกระทั่งในที่สุดตัวแบบเข้าไปอยู่ในกรงสุนัข ผลของการทดลองพบว่า หลังจากสังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข เด็กจะกล้าเล่นกับสุนัขโดยไม่กลัว หรือพฤติกรรมของเด็กที่กล้าเล่นกับสุนัขเพิ่มขึ้น และพฤติกรรมที่แสดงว่ากลัวสุนัขลดน้อยลง

ขั้นของการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบ

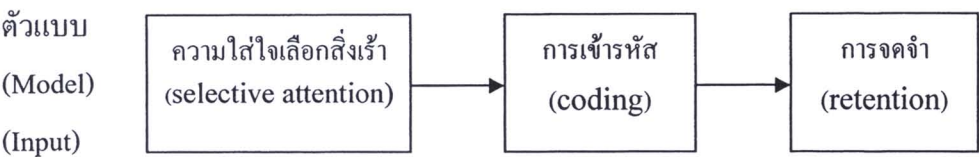
Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพคุณ, 2540: 23) กล่าวว่า การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบมี 2 ขั้น ได้แก่ ขั้นการได้มาซึ่งการเรียนรู้ (acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ และขั้นการกระทำ (performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำได้ การแบ่งขั้นของการเรียนรู้ทำให้ทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูราแตกต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมชนิดอื่นๆ ซึ่งแสดงจากแผนภาพ 4 ได้ดังนี้



ภาพ 4 แบบจำลองขั้นการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ

ที่มา: Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพคุณ, 2540: 23)

ขั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้ ประกอบด้วยส่วนประกอบที่สำคัญเป็นลำดับ 3 ลำดับ ดังแผนภาพ 5 ดังนี้



ภาพ 5 แบบจำลองส่วนประกอบของการเรียนรู้ขั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้
ที่มา: Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์, 2540: 23)

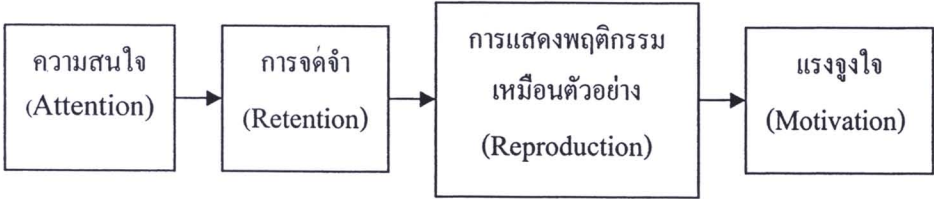
จากแผนภาพ 5 จะเห็นได้ว่า ส่วนประกอบทั้งสามอย่างของการรับมาซึ่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการทางพุทธิปัญญา (cognitive processes) ซึ่งความใส่ใจที่เลือกสิ่งเร้ามีบทบาทสำคัญในการเลือกตัวแบบ

สำหรับการขึ้นการกระทำ (performance) นั้นขึ้นอยู่กับผู้เรียน เช่น ความสามารถทางด้านร่างกาย ทักษะต่างๆ รวมทั้งความคาดหวังที่ได้รับแรงเสริมซึ่งเป็นแรงจูงใจ

กระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต

Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์, 2540: 23) ได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่างคือ

- 1. กระบวนการเอาใจใส่ (attention)
- 2. กระบวนการจดจำ (retention)
- 3. กระบวนการแสดงเหมือนตัวอย่าง (reproduction)
- 4. กระบวนการจูงใจ (motivation)



ภาพ 6 แบบจำลองกระบวนการในการเรียนรู้โดยการสังเกต
ที่มา: Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์, 2540: 23)



1. กระบวนการความใส่ใจ (attention process)

Bandula อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์ (2540:23) กล่าวว่า ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือลอกเลียนแบบ ก็จะไม่เกิดขึ้น การเรียนรู้ชนิดนี้ ความใส่ใจจึงเป็นสิ่งแรงที่ผู้เรียนต้องมี ผู้เรียนจะต้องรับรู้ ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบองค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียนมีหลายอย่าง เช่น เป็นผู้ที่มีการดีสูง (high status) มีความสามารถสูง (high competence) หน้าตาดี รวมทั้งการแต่งตัวการมีอำนาจที่จะให้รางวัลหรือการลงโทษ

คุณสมบัติของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ เช่น วัยของผู้เรียน ความสามารถทางด้านพุทธิปัญญา ทักษะการใช้มือและส่วนต่างๆ ของร่างกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกว่าคุณนั้นมีค่า (self-esteem) ความต้องการและทัศนคติของผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต เป็นต้น

2. กระบวนการจดจำ (retention process)

Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์, 2540: 23) อธิบายว่า การที่ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เพราะผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจากตัวแบบไว้ในความทรงจำระยะยาว บันดูราพบว่าผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูดหรือสามารถมีภาพพจน์ที่ตนสังเกตไว้ในใจจะเป็นผู้ที่จะสามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉยๆ (visual imagery) และสามารถเข้ารหัสด้วยคำพูดหรือถ้อยคำ (verbal coding) จะเป็นผู้ที่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนานๆ และนอกจากนี้ถ้าผู้สังเกตหรือผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ซ้ำ จะเป็นการช่วยความจำได้ดียิ่งขึ้น

3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (reproduction process)

กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบเป็นกระบวนการที่ผู้เรียน แปลสภาพ (transform) ภาพพจน์ (visual image) หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (verbal coding) ในที่สุดแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือพฤติกรรมเลียนแบบได้

Bandula (อ้างใน เอกศิษฐ์ พันธุ์นพฤกษ์, 2540:23) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ ไม่ใช่เป็นพฤติกรรมที่ลอกแบบอย่างตรงไปตรงมา การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วยกระบวนการทางพุทธิปัญญา (cognitive process) และความพร้อมทางด้านร่างกายของผู้เรียน ฉะนั้นในขั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (reproduction) ของแต่ละบุคคล จึงมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจจะทำได้ดีกว่าตัวแบบ แต่คล้ายคลึงกับตัวแบบในบางส่วน บางส่วนเหมือน บางส่วนไม่เหมือนหรือผู้เรียนบางคนไม่สามารถทำตามพฤติกรรม

เหมือนตัวแบบได้ ดังนั้น บันดูราจึงให้คำแนะนำแก่ผู้ที่เป็นตัวแบบ เช่น ผู้ปกครอง หรือครู ควรใช้ผลย้อนกลับที่ต้องตรวจสอบแก้ไข (correcting feedback) เพราะจะเป็นการช่วยเหลือให้ผู้เรียนหรือผู้สังเกตมีโอกาสทบทวนในใจว่าการแสดงพฤติกรรมของตัวแบบมีอะไรบ้าง และพยายามแก้ไขให้ถูกต้อง

4. กระบวนการจูงใจ (motivation process)

Bandura (อ้างใน เอกศิษฎ์ พันธรัตนพฤกษ์, 2540: 23) อธิบายว่า แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องมาจากการคาดหวังว่า การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้คนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ในห้องเรียนเวลาที่ครูให้รางวัลหรือลงโทษพฤติกรรมของนักเรียนคนใดคนหนึ่ง นักเรียนทั้งห้องก็จะเรียนรู้โดยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจให้ผู้แสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรม เวลาที่นักเรียนแสดงความสามารถดี เช่น นักเรียนคนหนึ่งทำการบ้านมาส่งตรงเวลา และถูกต้องทุกข้อ เมื่อครูมีการให้รางวัลจากความสามารถดี เด็กนักเรียนคนอื่นๆ ก็จะพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้นๆ เพื่อความคาดหวังว่าจะได้รับแรงเสริมหรือรางวัลบ้าง ในทางกลับกัน เมื่อนักเรียนคนใดคนหนึ่งมีความประพฤติไม่ดีและถูกลงโทษนักเรียนทั้งชั้นก็จะไม่ปฏิบัติตาม

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธรปัญญา (social cognitive learning theory) นั้นสามารถนำมาอธิบายร่วมกับการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบ ของการแสดงออกทางเพศเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา” เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ที่ทำให้เกิดการจดจำ การลอกเลียนแบบตัวต้นแบบที่เป็นเพื่อนสมาชิกด้วยกันที่ผู้เล่นเข้าไปดูความเคลื่อนไหวของเพื่อนหรือต้องการเอาเป็นแบบอย่าง และส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งในเรื่องของการพัฒนาตนเอง ระยะเวลาที่ใช้ และพฤติกรรมส่วนบุคคล เป็นต้น

แนวคิดเครือข่ายทางสังคม

แนวคิดเครือข่ายทางสังคม (social network concept) มีพัฒนาการมาจากพื้นฐานของทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory) โดยมีนักคิดคนสำคัญ คือ Richard Emerson ซึ่งต่อ ยอดความคิดมาจาก George C. Homans โดยมีฐานคติ (assumption) คือ ในเครือข่ายสังคม จะประกอบไปด้วยบุคคลหรือตัวแสดง (actor) ที่มีความสัมพันธ์ (relation) ซึ่งกันและกันตามบทบาทหรือหน้าที่ที่แต่ละคนหรือคู่ความสัมพันธ์มีอยู่ ซึ่งแต่ละคนนั้นมีได้มีเพียงบทบาทเดียว หากแต่มี

หลายบทบาทที่จะต้องสวมในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในเครือข่ายสังคม บางครั้งอาจเป็นไปตามทฤษฎีของการแลกเปลี่ยน เพราะบุคคลไม่เพียงแต่ทำตามบทบาทหน้าที่ที่คาดหวังในสังคม หรือตามบรรทัดฐานที่ได้รับการถ่ายทอดมาเท่านั้น แต่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลยังขึ้นอยู่กับพื้นฐานของการรับรู้และการตัดสินใจในการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันระหว่างคู่ความสัมพันธ์ ทั้งในด้านวัตถุและทางด้านจิตใจ ในปัจจุบันสถานภาพองค์ความรู้ของแนวคิดนี้ได้ถูกใช้ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม (social network analysis) การสร้างตัวตนของเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเชิงบูรณาการ (integrated exchange Forming) รวมไปถึงการศึกษาอำนาจและการพึ่งพา (power and dependence) ภายในเครือข่าย (จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, 2552: ระบบออนไลน์)

แนวคิดเครือข่ายทางสังคม (social network concept) นั้นสามารถนำมาอธิบายได้ในเรื่องของการเปิดรับสื่อ และการต้องการ การยอมรับจากผู้อื่นในสังคม

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต : สังคมออนไลน์ยุคใหม่

อินเทอร์เน็ต (internet) นับว่าเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน เพราะเป็นเครือข่ายของโลกที่เชื่อมเอาเครื่องคอมพิวเตอร์จากต่างถิ่น ต่างเมือง ต่างประเทศเข้าเป็นโครงสร้างคล้ายดั่งใยแมงมุม ประมาณกันว่าผู้คนกว่า 200 ล้านคนจากทั่วทุกมุมโลกมีการติดต่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายนี้ เช่น การใช้อีเมล (e-mail) ในการติดต่อสื่อสารกัน การถ่ายโอนข้อมูล (ftp) ไปมาระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลกัน การสืบค้นหาข้อมูลผ่านเครือข่ายเวิลด์ไวด์เว็บ (www) ในปัจจุบันนี้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับว่ามีบทบาทในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสาร การสร้างแหล่งเรียนรู้ใหม่ๆ และการรวบรวมฐานข้อมูลด้านต่างๆที่เป็นประโยชน์ไว้เป็นจำนวนมาก จุดเด่นที่สำคัญของเครือข่ายคือการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้รวดเร็วแม้จะอยู่กันคนละซีกโลกก็ตาม อินเทอร์เน็ตจึงเหมือนเป็นห้องสมุดแห่งการเรียนรู้ที่มีชีวิตขนาดใหญ่ เป็นสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในด้านบวกและด้านลบ

คำจำกัดความของ Homepage – webpage – website เว็บเพจ เว็บไซต์ และโฮมเพจ คำสามคำนี้จะมีความหมายที่แตกต่างกัน แต่มักจะถูกเรียกสลับกันจนสับสน ไม่ทราบว่าคำไหนคืออะไรกันแน่ เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง ชัดเจน ตรงกัน จึงขอให้ความหมายไว้ดังนี้

เว็บเพจ (web page) หมายถึง เอกสารที่ประกอบไปด้วยข้อมูลที่เป็นอักษร เสียง และภาพต่างๆ ที่บรรจุในแฟ้มเอกสารแต่ละหน้าของเวิลด์ไวด์เว็บ (www) ที่เปิดอ่านจากโปรแกรม browser



โฮมเพจ (homepage) หมายถึง เว็บเพจหน้าแรกของเว็บไซต์ ข้อกำหนดที่เป็นมาตรฐานต้องมีชื่อไฟล์ว่า index.html หรือ index.htm

เว็บไซต์ (website) ตำแหน่งที่อยู่ของเว็บเพจบนระบบอินเทอร์เน็ต ตัวอย่าง เช่น เว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ตำแหน่งที่อยู่ของเว็บ คือ www.ubu.ac.th เป็นต้น

Web Browser หมายถึง โปรแกรมใช้ในการแสดงผลภาษา html ให้แสดงในรูปแบบ world wide web ของอินเทอร์เน็ต เช่น Netscape navigator, Internet explorer , Mozilla firefox, Opera เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

Becker (อ้างใน สมควร เจริญสุข, 2539: 9) ได้ให้ความหมายของการเปิดรับสื่อไว้ดังนี้

1. การแสวงหาข้อมูล (information seeking) คือบุคคลจะแสวงหาความรู้เพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเรื่องทั่วไป
2. การเปิดรับข้อมูล (information receptivity) คือ บุคคลจะเปิดรับสื่อเพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนสนใจอยากรู้ เช่น เปิดดูโทรทัศน์ เฉพาะเรื่องหรือรายการที่ตนสนใจหรือมีผู้แนะนำมา
3. การเปิดรับประสบการณ์ (experience receptivity) คือบุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพราะต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อผ่อนคลายอารมณ์

กระบวนการเลือกเปิดรับสาร หมายถึง กระบวนการที่ผู้รับข่าวสารแต่ละคนจะเลือกรับข่าวสารที่มีอยู่เพื่อนำมาพิจารณาไตร่ตรอง อันเป็นผลจากสิ่งเร้าบางประการ และเพื่อแปลความหมายของข่าวสารนั้นออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ หรือพฤติกรรมต่างๆ (ชวรัตน์ เชิดชัย, 2527: 158)

แรงผลักดันที่ทำให้บุคคลหนึ่ง ๆ มีการเลือกรับข่าวสารเกิดจากคุณสมบัติพื้นฐานในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ เช่น เลือกรับรู้ข่าวสาร หรือรับสื่อตามทัศนคติและประสบการณ์เดิมของตน
2. องค์ประกอบทางด้านสังคมและสภาพแวดล้อม เช่น ครอบครัว วัฒนธรรม ประเพณี ลักษณะทางประชากร เช่น อายุ เพศ ภูมิฐานะ การศึกษา รวมทั้งสถานภาพทางสังคม

แนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อ

ผลของการสื่อสาร หมายถึง “การเปลี่ยนแปลง” หรือ “ข้อแตกต่าง” (change or discrepancy) ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่นเนื่องมาจากข่าวสาร (messages) ที่ได้รับ (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2535: 411-412)

ผลของการสื่อสารจึงแบ่งความหมายได้เป็น 3 ลักษณะ (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2535: 411-412) คือ

1. ผลของการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือ ข้อแตกต่างในตัวผู้รับสาร อันสืบเนื่องมาจากสารที่ผู้สื่อสารทำการสื่อสาร
2. ผลของการสื่อสารที่ผู้ส่งสารมุ่งก่อให้เกิดอิทธิพลต่อผู้รับสาร โดยผู้รับสารคาดหวังว่าสารที่ตนส่งไปนั้นจะมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร
3. ผลของการสื่อสารในด้านสัมฤทธิ์ผลการสื่อสาร โดยผู้รับสารสามารถรับรู้ความหมายของสารตามที่คุณ์ส่งสารไป

สำหรับในส่วนของคุณ์และทิศทางของผลกระทบของสื่อ นั้น Klapper ได้ทำการแยกประเภทของผลไว้ดังนี้ (Mcquail D, 2000: 145)

1. conversion เป็นการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและความเชื่อที่เป็นไปตามความตั้งใจของผู้ส่งสาร
2. minor change เป็นการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบหรือความเข้มของความรู้สึกนึกคิดความเชื่อ หรือพฤติกรรม
3. reinforcement เป็นการตอกย้ำในความเชื่อ ความคิดเห็น หรือพฤติกรรมเดิมของผู้รับสาร

อย่างไรก็ตามในการแบ่งประเภทของสื่อ นั้น ยังสามารถแบ่งโดยใช้เกณฑ์ที่ได้จากการพัฒนาด้านทฤษฎีและงานวิจัยได้เป็น 3 หัวข้อใหญ่ๆ คือ ผลที่ตั้งใจ/ไม่ตั้งใจ ผลระยะสั้น/ระยะยาว และผลประเภทเด่นชัด/แฝง (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2529: 416-424)

1. ผลของการสื่อสารประเภทตั้งใจและผลการสื่อสารประเภทไม่ตั้งใจ

ผลของการสื่อสารประเภทตั้งใจ หมายถึงผลของการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างรับรู้เรื่องราวของสารได้สอดคล้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารทั้งสองฝ่าย โดยสามารถสื่อสารความหมายร่วมกันได้ ในทางตรงกันข้ามผลของการสื่อสารประเภทไม่ตั้งใจ กลับก่อให้เกิดการถ่ายทอดและการรับรู้ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่สัมพันธ์หรือขัดแย้งกัน จนอาจ

ส่งผลในรูปที่ตรงกันข้ามกับเจตนาของวัตถุประสงค์ในการสื่อสารหรือทำให้เกิดผลสืบเนื่องที่มีได้ คาดคิดไว้ล่วงหน้า

2. ผลของการสื่อสารระยะสั้นและผลของการสื่อสารระยะยาว

ผลของการสื่อสารระยะสั้น หมายถึง ผลที่มีการรับรู้ที่มีความหมายร่วมกัน ระหว่างผู้สารและผู้รับสาร แล้วตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความรู้สึกและอารมณ์ทั้งใน ลักษณะเจตนาและไม่เจตนาของผู้ส่งสารที่มีต่อผู้รับสารทันที ซึ่งผลในลักษณะนี้จะมีลักษณะ ชั่วคราวในขณะที่ทำการสื่อสารหรือภายหลังการสื่อสารระยะหนึ่งแล้วหายไป แต่ผลของการสื่อสาร ระยะยาวเป็นหารรับรู้ทั้งสองฝ่ายเมื่อทำการสื่อสารระหว่างกันแล้ว ต้องสะสมไปคบคิดและ ไตร่ตรองระยะเวลาหนึ่ง จึงตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อความหมายร่วมกันระหว่างผู้ส่ง สารและผู้รับสาร ซึ่งมักจะเป็นการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความคิดและพฤติกรรมมากกว่าเรื่องของ ความรู้สึกและอารมณ์

3. ผลของการสื่อสารประเภทเด่นชัดและแฝง

ผลของการสื่อสารประเภทเด่นชัด หมายถึง ผลอันเกิดจากการรับรู้สารที่มีความหมายร่วมกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร แล้วแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงท่าทีหรือ พฤติกรรมของผู้รับสาร แต่ผลของการสื่อสารประเภทแฝง กลับเป็นผลซึ่งซ่อนเร้น ไม่อาจคาดเดา ล่วงหน้าได้ว่า จะแสดงออกมาในลักษณะใด

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเอง

โดยทั่วไปแล้วเด็กที่ถูกล่วงละเมิด หรือเด็กที่ได้รับผลกระทบจากการเผชิญกับ ปัญหาหรือความยากลำบากในชีวิต เช่น ปัญหาความยากจน ความทุกข์จากกระบวนการยุติธรรม มักมองเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ หรือบางรายอาจจะมองไม่เห็นคุณค่าของตนเองเลย ส่วนใหญ่เด็ก เหล่านี้มักได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความเสี่ยงหรือเป็นอันตราย ต่อกระบวนการเติบโตหรือพัฒนาการของเด็ก รวมทั้งเด็กเยาวชนบางรายอาจถูกทารุณกรรมทาง เพศ ถูกทำร้ายซ้ำ ถูกทำร้ายร่างกาย รวมทั้งถูกเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย ซึ่งส่งผลอย่างมากใน เรื่องการมองเห็นคุณค่าในตนเอง การมองเห็นคุณค่าในตนเอง (self-esteem) ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ ก่อให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ สามารถเผชิญความเครียด ความวิตกกังวล และปัญหา ต่างๆ ได้ ดังที่ได้ รอย (2527: 24) ได้กล่าวไว้ว่า การมองเห็นคุณค่าในตนเอง จึงเปรียบเสมือนพลัง ที่ จะช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญอุปสรรคต่างๆ ที่ผ่านมา ในชีวิตด้วยความมั่นใจ สามารถดำรงชีวิต กับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และเหมาะสม เกเลน สเตนเฮาส์ (Glen Stenhouse, 2538: ระบบออนไลน์)

กล่าวว่า ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองเป็นพลังที่เด็กได้รับจากพ่อแม่ แต่การเห็นคุณค่าในตนเองไม่ใช่สิ่งที่ได้รับมาจากกรรมพันธุ์ ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น จากประสบการณ์ส่วนบุคคล และก่อตัวเป็นรูปเป็นร่าง ขึ้นตามกาลเวลาที่เปลี่ยนไป พร้อมกับการรับประสบการณ์ใหม่ๆ ในชีวิตของแต่ละคน พ่อแม่เป็นบุคคลสำคัญที่จะเป็นผู้สร้างความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของลูกๆ ให้เกิดขึ้น ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ขึ้นอยู่กับการมองตนเองในทางที่ดีหรือไม่ดี ถ้าหากว่าพวกเรามีความรู้สึกต่างๆ ไปเกี่ยวกับตนเอง ว่าพอใช้ได้ และตัวเราสามารถจัดระดับตนเองเมื่อเปรียบเทียบกับคนอื่น ว่าอยู่ในระดับดี สามารถบอกถึงส่วนที่ดีของตนเองได้ มีอัตมโนทัศน์ในแง่ดี ก็ถือว่าเป็นคนที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองสูง ส่วนพวกคนที่เห็นว่าโดยทั่วไปแล้วจัดตัวเองว่าอยู่ในระดับผู้ที่ล้มเหลว มองตนเองในแง่ไม่ดี มีอัตมโนทัศน์ต่อตนเองว่าไม่ดีไม่ได้เรื่อง เป็นกลุ่มผู้ที่มีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (ชานนท์ โกมลมัย อ้างใน คณะสังคมสงเคราะห์, 2551: 24)

จากแนวคิดและและทฤษฎีเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยเห็นว่า ครอบครัวยุคใหม่ และสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศของนักเรียนระดับอุดมศึกษา เพราะถ้าเมื่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาไม่เห็นคุณค่าในตัวเอง ก็อาจทำอะไรแบบไม่ยั้งคิด เพราะคิดว่าตนเองไม่มีอะไรจะต้องเสียอีกแล้ว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภลักษณ์ หนูนภักดี (2548: 6) ได้ศึกษาเรื่องการเปิดรับสื่อไฮไฟฟ์ ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า คนที่เปิดรับข่าวสารมาก ยังมีหูตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจสภาพแวดล้อม และเป็นคนทันสมัย คนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดรับข่าวสารจากสื่อหรือเลือกใช้สื่อบางชนิดที่มีการเผยแพร่ข่าวสารตรงกับทัศนคติหรือความสนใจของตนเอง กล่าวโดยสรุป คือ มนุษย์มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องติดต่อสื่อสารกัน และจะเปิดรับข่าวสารก็ต่อเมื่อมีความต้องการข่าวสารหรือข้อมูลที่ตนเองสนใจเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ข่าวสารเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน เป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้เพื่อการประกอบตัดสินใจของมนุษย์ โดยเฉพาะเมื่อเกิดความไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ความต้องการข่าวสารก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการเปิดรับข่าวสารต่าง ๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร (selective process) ซึ่งแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคล การเปิดรับสื่อยังรวมถึงความบ่อยครั้งในการเปิดรับ ระยะเวลา และจำนวนสื่อในการเปิดรับด้วย

ศศิคารา สิงหนตร (2548: 3-4) ได้ศึกษาเรื่องการขายบริการทางเพศผ่านห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการขายบริการทางเพศผ่านห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อันดับแรกเนื่องมาจาก ปัจจัยส่วนบุคคล คือความต้องการเงินไปใช้ทั้งในเรื่องที่จำเป็นและไม่จำเป็น ส่วนความต้องการในเรื่องเพศเป็นอันดับรองลงมา อันดับที่สามารถรองลงมาคือปัจจัยทางสังคม ได้แก่ความพึงพอใจเพื่อ พุ่มเพื่อย ใช้ของราคาแพง ตามแฟชั่น ซึ่งคิดชิงเด่นในกลุ่มเพื่อน และค่านิยมเช็กส์ที่เปลี่ยนไป กลายเป็นเรื่องธรรมดา อันดับสุดท้ายเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร เพราะอินเทอร์เน็ตเปิดกว้าง สะดวกสบาย เข้าถึงง่าย รวดเร็ว อิสระเลือกช่วงเวลาได้ ไม่ต้องทำเป็นงานประจำ สามารถแปลงตัวตนได้ เลือกที่จะไม่ซื้อหรือขาย ทั้งผู้ซื้อหรือผู้ขายบริการก็มีสิทธิ์เลือกได้เช่นกัน

‘พระ จิร โสภณ (2548: 3) ได้ศึกษาเรื่องการเลือกรับข่าวสารในแง่ของทฤษฎีการแสวงหาข่าวสารเป็นทฤษฎีที่มีแนวคิดพื้นฐานที่คล้ายคลึงกันหลายทฤษฎี เช่น ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม พบว่าบุคคลมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งความรู้สึกนึกคิดเดิมของตนเอง คนเราจะเลือกรับข่าวสารแตกต่างกันตามประสบการณ์ ภูมิหลังที่แตกต่างกัน อายุ การศึกษา สภาพแวดล้อม บุคลิกภาพ อารมณ์ และทัศนคติ สิ่งเหล่านี้ทำให้คนมีความแตกต่างกันที่จะรับรู้ข่าวสารบางอย่างและเพิกเฉยต่อข่าวสารบางอย่าง กลุ่มคนที่ปฏิเสธและไม่ยอมเข้าใช้ hi5 เลย มักได้ยินข่าวในทางลบของการเล่น hi5 จึงปฏิเสธและเพิกเฉย ตามประสบการณ์และทัศนคติของตนเอง ส่วนผู้ที่เข้าไปสื่อสารผ่าน Hi5 นั้น กลุ่มผู้ใหญ่ที่มีความแตกต่างด้านสภาพแวดล้อม มีประสบการณ์และการศึกษามากกว่าวัยรุ่น มักจะเลือกรับข่าวสารและประโยชน์จาก hi5 ในด้านดีเป็นประโยชน์ และใช้ในบางโอกาสกับผู้คนเฉพาะกลุ่ม แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งอายุน้อย การศึกษา สภาพแวดล้อม บุคลิกภาพ อารมณ์และทัศนคติที่ดีอยู่ประสบการณ์กว่าผู้ใหญ่ จะมองข้ามความปลอดภัย กล้าเสี่ยง และรู้ไม่เท่าทัน หรือบางครั้งอาจโพสรูป ข้อความ คำพูดที่ไม่เหมาะสมและเป็นภัยแก่ตนเอง ทั้งนี้มักจะใช้เพื่อตอบสนองความพึงพอใจและความต้องการของตัวเอง นั่นเอง

R. Parks and K. W. Floyd (2539: 81) ได้ศึกษาเรื่อง making friends in cyberspace พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นเรื่องธรรมดาที่พบ ผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่าเคยมีประสบการณ์ใหม่ในการคบเพื่อนหรือสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจากการเข้าร่วมใน newsgroups นอกจากนั้น R. Parks and K. W. Floyd ยังกล่าวไว้ว่า ไซเบอร์สเปซสามารถสร้างปฏิบัติการลักษณะเฉพาะตัว (identity workshop) ให้กับผู้ใช้ได้เรียนรู้และทดสอบทักษะทางสังคม (social skill) ซึ่งผู้ร่วมสนทนาบางคนบอกว่า ลักษณะเฉพาะตนในขณะออนไลน์ของพวกเขาทำให้

เขาสามารถผ่านความอาย (shyness) ที่พวกเขามีตอนสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาไปได้ อีกทั้งผู้ที่ชอบแยกตัวคนเดียวหรือพิการก็สามารถที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ผ่านโลกไซเบอร์ได้

อาทิตยา เมืองยม (2547: 3-4) ศึกษาเรื่องการสร้างสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้การสนทนา (chat) โดยทำการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (depth interview) และวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ข้อมูลผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่น ซึ่งมีผู้เล่นทั้งเพศหญิงและชายที่มีช่วงอายุ 21-30 ปี มากที่สุด และเป็นนักศึกษา ซึ่งมีคอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ กลุ่มตัวอย่างจะมีความถี่ในการเล่นสนทนาครั้งหรือสัปดาห์ละครั้ง และระยะเวลาในแต่ละครั้ง 0-2 ชั่วโมงซึ่งส่วนใหญ่นิยมสนทนาในโปรแกรม Pirch และ Icq ส่วนใหญ่จะสนทนาในห้องส่วนตัวและมีเหตุผลเพียงเพื่อการสนทนาเท่านั้นหรือหาเพื่อนใหม่มากที่สุด ผู้เล่นสนทนาส่วนใหญ่ จะใช้นามแฝงและไม่นิยมใช้ชื่อจริงในการสนทนาเพื่อป้องกันการแสดงตัวตนที่แท้จริง และมักจะมีสัญลักษณ์แทนการสื่อสาร เช่น สัญลักษณ์อารมณ์ยิ้ม หรือมีความสุข และอารมณ์เศร้า การทำความรู้จักและความต้องการอยากรู้ข้อมูลต่างๆ 5 ขั้นตอน คือ สอบถามข้อมูลส่วนตัว สอบถามเรื่องทั่วไป สอบถามเกี่ยวกับแนวคิดทัศนคติ สอบถามคำถามลองใจวัดความรู้สึก และสอบถามเรื่องราวทั่วไป ปัญหาสารทุกข์สุกดิบและเป็นที่ปรึกษา รูปแบบความสัมพันธ์มี 3 ระดับ ขั้นความสัมพันธ์เริ่มต้น ได้แก่ กลุ่มผู้เล่นที่ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตจริงๆ และกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการเพียงแค่อ่านเท่านั้นไม่ต้องการมีการสานต่อความสัมพันธ์ความเป็นเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนที่สอง คือขั้นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด ซึ่งพัฒนามาจากขั้นตอนความสัมพันธ์เริ่มต้นซึ่งผู้เล่นมีการสนทนาที่มีการเปิดเผยตนเองมากขึ้น ไว้อีกในในระดับปานกลาง และยังคงมีการใช้โทรศัพท์นัดเจอกันนอกสถานที่เพื่อเสริมความสัมพันธ์ที่ทำให้เข้าถึงตัวตนมากขึ้น และขั้นตอนสุดท้าย คือ ระดับความใกล้ชิดสนิทสนม ซึ่ง พบว่า ผู้สนทนาใช้เวลาในการรู้จักและร่วมคุยกันมานาน มีความเปิดเผยระหว่างกันมากที่สุดสามารถคุยกันได้ทุกเรื่อง และมีความไว้วางใจต่อกันและกัน ในส่วนของการสัมภาษณ์ เป็นการสอบถามความคิดเห็นส่วนตัวเกี่ยวกับผู้สนทนาในการเล่นแต่ละครั้ง พบว่า การสนทนาทำให้ได้เพื่อน มีความสนุกสนานและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และความคิดเห็นในด้านลบ พบว่า การสนทนาไม่สามารถค้นหาความจริงได้ ข้อมูลที่ได้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง เนื่องจากการมองไม่เห็นและการไม่ได้ยินเสียงระหว่างทำการสนทนา

ธนัสถ์ เกษมไชยานันท์ (2544: 3-4) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ (website) ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) มุ่งศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้เว็บ ความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้เว็บไซต์ และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน

เขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง มีการใช้โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 5.52 ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้เฉลี่ยครั้งละ 2.44 ชั่วโมง โดยช่วงเวลาที่มีการใช้บ่อยที่สุดคือช่วงเวลาระหว่างเวลา 20.01-24.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มาแล้ว 1-2 ปี สถานที่ที่ใช้เว็บไซต์มากที่สุดคือ บ้านและที่ทำงาน และส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์โดยไม่เสียค่าบริการ วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์พบว่า วัตถุประสงค์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูลและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อความบันเทิง โดยมี 3 เว็บไซต์ ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้กัน คือ ฮอตเมลล์ คอท คอม (hotmail.com) ยะฮู คอท คอม (yohoo.com) และสนุก คอท คอม (sanook.com) ในส่วนของความคาดหวังประโยชน์ที่ได้รับจากเว็บไซต์โดยรวมอยู่ในระดับสูง โดยคาดหวังประโยชน์ที่ได้รับ 3 อันดับแรก คือ การช่วยให้ทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่น่าสนใจ ช่วยค้นหาความรู้ใหม่ๆ ในด้านการศึกษางานวิจัยช่วยประหยัดเวลาในการสื่อสาร และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ได้แก่ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ นั่นคือ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้

ภาคสรุป

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบว่าทฤษฎีการปลูกฝังความจริง และแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ สามารถนำมาศึกษาในปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์ ซึ่งมีรูปแบบและเนื้อหาของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. ความรู้ ข้อมูล ซึ่งมีการสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นสารประโยชน์ หรือการโฆษณาผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ
2. การต้องการสร้างชื่อเสียง, ความน่าจดจำ และ การยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งถือเป็นส่วนบุคคลความภาคภูมิใจ เช่น การออกแบบรูปแบบของสื่อออนไลน์ (เว็บเพจ) เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของตนเอง ให้น่าสนใจ และจดจำ มีรูปภาพ ประวัติส่วนตัว บันทึกรายการ หรือการเล่าเรื่องราวที่อยากระบาย ประสิทธิภาพ
3. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การเขียนข้อความทักทายกับคนอื่น การแลกเปลี่ยน – แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปภาพของคนอื่น การทำความรู้จักกับเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ การเชิญชวนให้มาเล่นเกมร่วมกัน การเชิญชวนทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อนให้ความสนใจ
4. ความสะดวกและรวดเร็วในการเข้าถึง การพัฒนา การจัดการ การแก้ไขปรับเปลี่ยน การค้นหาข้อมูล

5. เป็นที่นิยมในวงกว้างในหมู่วัยรุ่น

ในการใช้ทฤษฎีการปลูกฝังความเป็นจริง และแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ มาใช้ในการอ้างอิงเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมผ่านจอเช่นเดียวกับโทรทัศน์ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นคนอื่นคนอื่นโชว์รูปภาพแล้วมีคนเข้าไปให้ความสนใจเยอะ มีแฟน หรือสามารถหารายได้เพิ่มขึ้น ทำให้เกิดการต้องการโชว์รูปภาพในลักษณะเดียวกันบ้าง เป็นต้น

นอกจากปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์แล้ว พบว่ามีปัจจัยอื่นๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ค่านิยมของสังคม สื่ออื่นๆ เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร เว็บไซต์อื่นๆ การ์ตูน เป็นต้น

ผู้วิจัยแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อเพื่อศึกษา พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจะศึกษาในด้านของ ความถี่ในการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ ระยะเวลาและช่วงเวลาที่ใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้สังคมออนไลน์ เช่นที่ บ้าน ร้านอินเทอร์เน็ต และสาเหตุที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

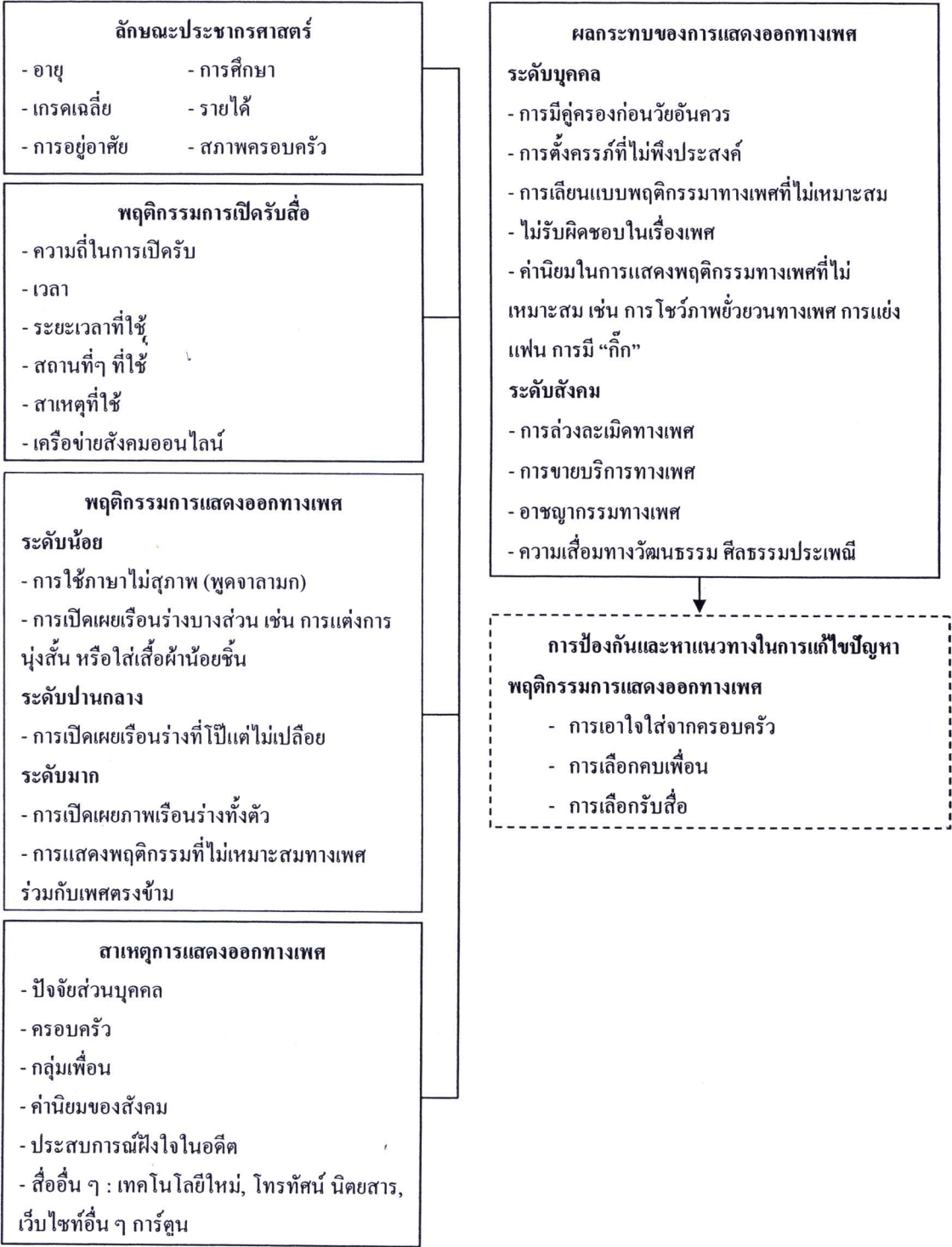
ในส่วนของพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศที่เห็นได้ชัด คือ การใช้ภาษาไม่สุภาพ (ลามก) ในการสื่อสารกับบุคคลอื่น การเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม ค่านิยมและพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม เช่น การโชว์ภาพยั่วชวนทางเพศ การแย่งแฟน การมี "กิ๊ก" การหมกมุ่นทางเพศ รวมถึงการไม่รับผิดชอบในเรื่องเพศ

ผลกระทบของการแสดงออกทางเพศที่ทำให้เป็นปัญหาตามมา เช่น การมีคู่ครองก่อนวัยอันควร การตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ การล่วงละเมิดทางเพศ การขายบริการทางเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาชญากรรมทางเพศ ความเสื่อมทางวัฒนธรรม ศีลธรรม ประเพณี ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้น มักเกิดจากการกระทำของบุคคล ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเอง มาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศ และสาเหตุของการแสดงออกทางเพศ

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมอย่างมากในขณะนี้ ถ้าใช้ในทางที่เหมาะสม จะทำให้เกิดประโยชน์ได้ แต่เนื่องจากในปัจจุบันนี้ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาได้หันมาสนใจในสื่อที่เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น และได้ใช้สื่อในทางผิด ๆ ก่อให้เกิดโทษมากกว่าประโยชน์ ที่ส่งผลให้เกิดปัญหาทางสังคม ในระดับบุคคล และสังคม เช่น การล่วงละเมิดทางเพศ การขายบริการทางเพศ หรือ อาชญากรรมทางเพศ เป็นต้น ซึ่งเป็นปัญหาที่ใหญ่โต แต่นักศึกษาระดับอุดมศึกษา และประชาชนทั่วไป ไม่ทันได้คิดถึง

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ ดังนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย