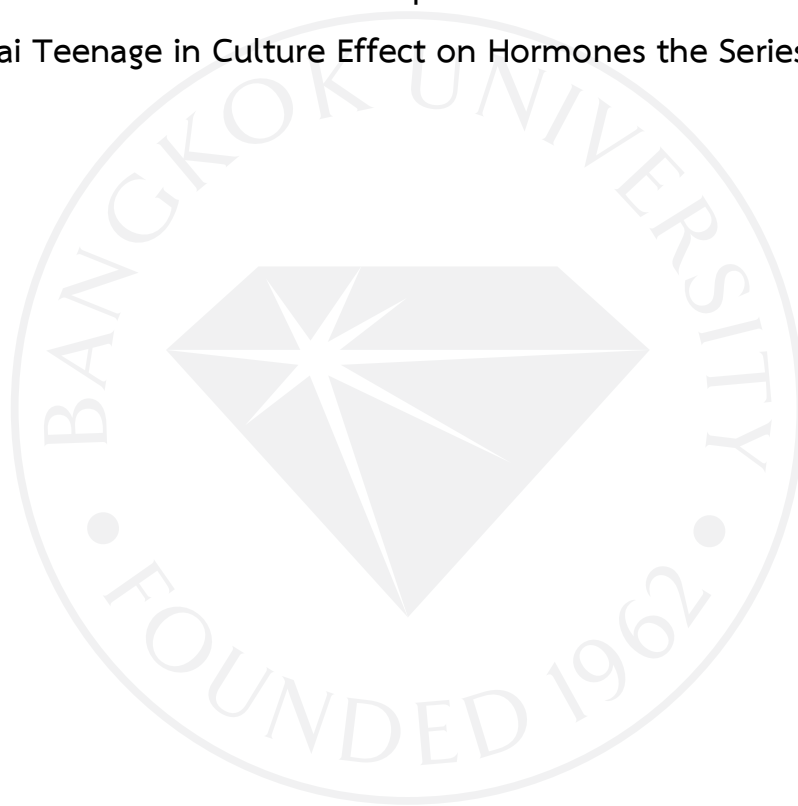


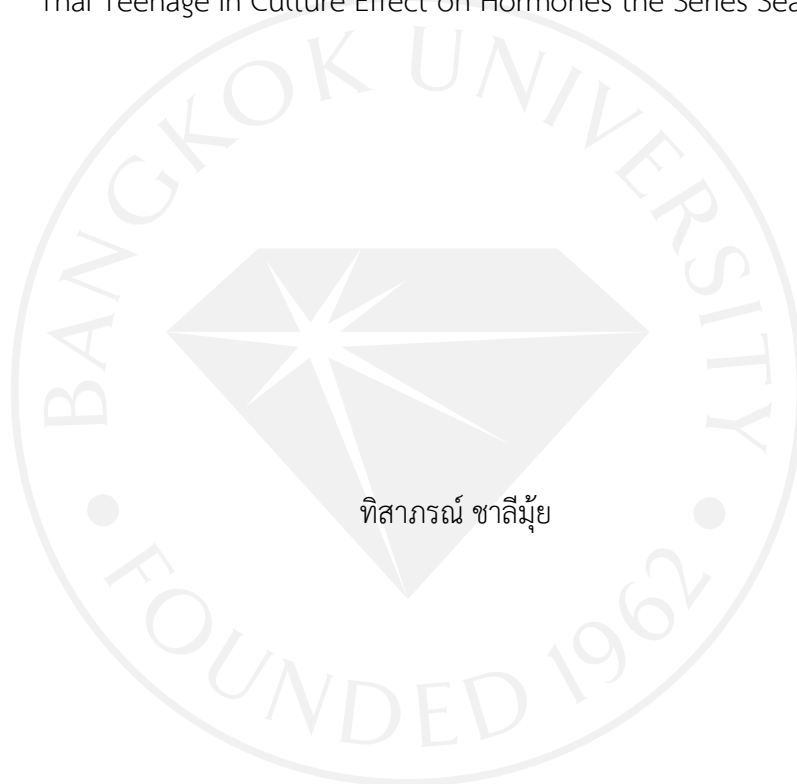
การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม
ของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

The Relative between Media Exposure and the Imitation Behavior of
Thai Teenage in Culture Effect on Hormones the Series Season 3



การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม
ของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

The Relative between Media Exposure and the Imitation Behavior of
Thai Teenage in Culture Effect on Hormones the Series Season 3



ทิสากรณ์ ชาลีมัย

การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2559



©2560

ทิสากรณ ชาลิมัย

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์

เรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย
ที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

ผู้วิจัย ทิสาภรณ์ ชาลีมัย

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.มนทิรา ธาตาอำนวยชัย)

ผู้เชี่ยวชาญ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมมา สตะเวทิน)

(ดร.คันสนีย์ เทพปัญญา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

13 กันยายน 2560

ทิสารณ ชาลีมัย. ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, กันยายน 2560, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย ที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 (178 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ดร.มนทิรา ธาตุอำนาจชัย

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม จากละครทางโทรทัศน์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม จากละครทางโทรทัศน์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้คือ

1. วัยรุ่นไทยกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากละครทางโทรทัศน์ มีความสัมพันธ์กัน
2. การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นไทยอายุ 15 – 25 ปี จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ คือค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า T-Test, Anova, Regression และ Pearson's Correlation เก็บข้อมูลด้วยวิธีการใช้แบบสอบถาม โดยที่ผลการทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามคือ .762 ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะประชากรที่แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ การศึกษา อาชีพ รายได้ จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบไม่ต่างกัน แต่มีลักษณะประชากรด้านอายุ ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน
2. การเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน ได้แก่ ช่องทางการรับชมซีรีส์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต/ Line TV ปัจจัยด้านการได้รับความคิดสร้างสรรค์ ปัจจัยด้านการที่ชื่นชอบตัวละครวัยรุ่นที่มีรูปร่างดี บุคลิกดีปัจจัยด้านการที่ชื่นชอบแบบอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี ปัจจัยด้าน คือ บิดา มารดา ผู้ปกครองเป็นตัวต้นแบบในการเลียนแบบมากที่สุด ปัจจัยด้านการสังเกตเป็นวิธีที่ใช้ในการเลียนแบบมากที่สุด และ ปัจจัยด้านความนิยม/ แฟชั่น ปัจจัยด้านความต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเป็นสาเหตุในที่นิยมใช้ในการเลียนแบบมากที่สุดจริง จึงส่งผลให้มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเลียนแบบ, ซีรีส์ ฮอโรโมน

Chaleemuy, T. M.Com.Arts (Strategic Communications), September 2017,
Graduate School, Bangkok University.

The Relative between Media Exposure and the Imitation Behavior of Thai Teenage in
Culture Effect on Hormones the Series Season 3 (178 pp.)

Advisor: Montira Tadaaumnuaychai, Ph.D.

ABSTRACT

The research of this study is to study the relative between media exposure and the imitation behavior of Thai teenage in culture effect on Hormones the series season 3. The objective of this study is to find out teenage in culture and the imitation behavior from drama series Hormones and study the relative between media exposure and the imitation behavior in culture from drama series Hormones. The hypotheses of this study are as follows.

1. Teenage and the imitation behavior in culture is related to drama series.
2. Media exposure and the imitation behavior in culture is related to drama series.

The samples are 400 people who is Thai teenage 15 – 25 years. The statistics used in this study are Percentage, Frequency, Standard Division, T-Test, Anova, Regression and Pearson's Correlation. The questionnaires with the Cronbach's alpha level at .762 were used as an instrument to collect the data. The results of the study are as follows;

1. The demographic who has Ages differences in terms of age is exposed to the imitation behavior.
2. The media exposures who use internet/ Line TV, factor of creativity, the character teenage is good personality, the behavior of character to act in a play to be a good person modeling is parents, observation and the popular/ fashion the need of acceptance from friends' group exposed to imitate behavior.

Keywords: Imitation Behavior, Hormones the Series

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระนี้ในครั้งนี สามารถสำเร็จไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก ดร.มนทิรา ธาตาอำนวยการช่วย อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ซึ่งได้ให้คำแนะนำ ให้ความรู้ ชี้แนะแนวทางการศึกษา ตรวจสอบรูปแบบและแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ในงานวิจัย ครอบคลุมสมบูรณ์ด้วยดี รวมถึงอาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ ที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ได้ และได้ให้ความรู้ ตลอดจนการศึกษาที่ผ่านมา

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ บิดา มารดา พี่ น้อง สำหรับกำลังใจและสนับสนุนในทุกเรื่อง รวมทั้งขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ระดับชั้นปริญญาโททุกคน ที่ได้รู้จักกันในมหาวิทยาลัย และขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี จนทำให้งานวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์

ทิสากรณ์ ชาลีมัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
สารบัญภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.4 สมมติฐานในการวิจัย	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	4
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์	5
2.2 แนวคิดทฤษฎีทางการละคร	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร	11
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและการเลียนแบบ	14
2.5 แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา	24
2.6 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม	29
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม	34
2.8 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	43
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	56
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	58

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 (ต่อ) ระเบียบวิธีวิจัย	
3.5 กรอบแนวความคิด	59
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
4.1 ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	61
4.2 ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรของกลุ่มที่ตอบ แบบสอบถาม	134
4.3 ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบ แบบสอบถาม	136
4.4 ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มที่ตอบ แบบสอบถาม	140
4.5 ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน	148
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผล	161
5.2 ผลการทดสอบสมมติฐาน	164
5.3 อภิปรายผล	164
5.4 ข้อจำกัดของงานวิจัย	165
5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต	166
บรรณานุกรม	167
ภาคผนวก	171
ประวัติผู้เขียน	178
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการขออนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	

	หน้า
ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	134
ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มจำแนกตามอายุ	134
ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา	135
ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ต่อเดือน	135
ตารางที่ 4.5: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ	136
ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	136
ตารางที่ 4.7: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	137
ตารางที่ 4.8: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	137
ตารางที่ 4.9: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	138
ตารางที่ 4.10: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	138
ตารางที่ 4.11: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	139
ตารางที่ 4.12: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	139
ตารางที่ 4.13: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม	140
ตารางที่ 4.14: แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และความถี่ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรม การเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์	140
ตารางที่ 4.15: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรม การเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์	142
ตารางที่ 4.16: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรม การเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์	142

สารบัญตาราง (ต่อ)

[illegible]

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.31: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างรายได้ต่อเนื่องกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	150
ตารางที่ 4.32: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างอาชีพกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	150
ตารางที่ 4.33: แสดงผลการทดสอบ ช่องทางการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ช่องดิจิทัลทีวี กับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง	151
ตารางที่ 4.34: แสดงผลการทดสอบ ช่องทางการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์ กับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง	151
ตารางที่ 4.35: แสดงผลการทดสอบ ความถี่ในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	152
ตารางที่ 4.36: แสดงผลการทดสอบ เหตุผลสำคัญที่เปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	152
ตารางที่ 4.37: แสดงผลการทดสอบ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	153
ตารางที่ 4.38: แสดงผลการทดสอบ เหตุผลในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	153
ตารางที่ 4.39: แสดงผลการทดสอบ ลักษณะในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	154
ตารางที่ 4.40: แสดงผลการทดสอบ พุดคุยเนื้อหาหลังการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียน แบบของกลุ่มตัวอย่าง	154
ตารางที่ 4.41: แสดงผลการทดสอบ สิ่งที่ได้รับจากการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ ของกลุ่มตัวอย่าง	155
ตารางที่ 4.42: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ	155
ตารางที่ 4.43: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ	156
ตารางที่ 4.44: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ	157
ตารางที่ 4.45: แสดงผลทดสอบ แสดงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ระหว่าง การเปิดรับชมซีรีส์ ฮอโมนสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบ	159

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.46: แสดงผลทดสอบ แสดงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ระหว่าง การเปิดรับชมซีรีส์ ฮอโมินสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบ	160



สารบัญภาพ

ภาพที่ 3.1: กรอบแนวความคิด

หน้า

59



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

แม้ว่าในปัจจุบันนี้วิทยาการและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจะได้รับการพัฒนาไปอย่างมากแล้วก็ตาม แต่สื่อที่ยังคงได้รับความนิยมจากประชาชนชาวไทยอย่างทั่วถึงครอบคลุมทั่วทุกภูมิภาคตลอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันก็คือ สื่อโทรทัศน์ เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงและเป็นที่ยอมรับของผู้ชมรายการโทรทัศน์อย่างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อสารมวลชนชนิดอื่น ๆ สื่อโทรทัศน์ยังมีแนวโน้มค่อนข้างชัดเจนว่าจะยังคงเป็นสื่อที่มีอิทธิพลมากที่สุดในช่วงเวลานี้ แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อสื่อใหม่ ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย ฯลฯ ย่อมส่งผลให้อิทธิพลสื่อโทรทัศน์ลดลง

ดังนั้น โทรทัศน์ยังคงเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในสังคมไทยที่สามารถเข้าถึงผู้ชมรายการโทรทัศน์ในทุกระดับสังคมอย่างทั่วถึงทุกภูมิภาคของประเทศไทย รายการโทรทัศน์ที่ผู้จัดและสถานีโทรทัศน์ต่าง ๆ ได้ผลิตและเผยแพร่ออกอากาศ ในปัจจุบันจึงมีการแข่งขันกันสูงทั้งสถานีโทรทัศน์ประเภทฟรีทีวีที่ออกอากาศเผยแพร่ทั่วประเทศ เมื่อเป็นเช่นนี้การแข่งขันกันของสถานีโทรทัศน์ต่าง ๆ ดังกล่าวส่งผลให้แต่ละสถานีและผู้จัดทำรายการต่าง ๆ พยายามหาแนวทาง กลยุทธ์และรูปแบบรายการใหม่ ๆ มานำเสนอออกอากาศเพื่อสร้างความแปลกใหม่น่าสนใจและดึงดูดความสนใจความนิยมจากผู้ชมรายการโทรทัศน์ให้มากที่สุด

รายการโทรทัศน์ประเภทละคร เป็นรูปแบบรายการสำคัญทางสถานีโทรทัศน์ได้ใช้เป็นกลยุทธ์ในการดึงดูดความสนใจจากผู้ชมรายการโทรทัศน์และสร้างความแปลกใหม่ให้กับสถานีโทรทัศน์ ทั้งนี้ รายการโทรทัศน์ประเภทละครและพยายามหาแนวทางกลยุทธ์ใหม่มานำเสนอและปรับปรุงรายการให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ถือเป็นการสร้างความแตกต่างของรายการละครให้แตกต่างไปจากเดิมที่ได้เคยนำเสนอมาแล้วเพื่อไม่ให้ผู้ชมที่ติดตามชมรายการโทรทัศน์มาตลอด เกิดความเบื่อหน่ายกับรูปแบบของแนวรายการละครที่ซ้ำซาก

สื่อมีอิทธิพลในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการใช้ภาษา ด้านการใช้สารเสพติด รวมถึงเหล้าบุหรี่ ด้านพฤติกรรม ความรุนแรง ด้านพฤติกรรมทางเพศในช่วงวัยเรียนและด้านค่านิยมและความเชื่อโดยการที่เด็กและวัยรุ่นมีความเชื่อและทัศนคติที่ไม่ถูกต้อง และอาจส่งผลทำให้มีพฤติกรรมเสี่ยงเพิ่มขึ้น (Anderson, 2003; Escobar-Chaves et al., 2005 และยุพา พูนขำ, ประกายดาว พรหมประพัฒน์, กอบกุล ไพศาลอัมพวัน และธณภูมิ สามัคคีคารมย์, 2553) ปัจจุบันปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทยรุนแรงและซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านกายภาพ เศรษฐกิจและสังคมเมือง ประกอบกับวัยรุ่นเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการเจริญเติบโตมีความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ จากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ไปสู่โลกภายนอกที่ต้องเรียนรู้ต้องเผชิญกับปัญหา

ต่าง ๆ ด้วยตนเองและพร้อมจะรับสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาในชีวิตอย่างง่ายดาย ช่วงชีวิตวัยรุ่นจึงเป็นช่วงของการลองผิดลองถูกและมีโอกาส ตัดสินใจผิดพลาดได้ง่ายหากขาดการชี้นำในทางที่ถูกที่ควร หรือขาดหลักยึดเหนี่ยวทางใจที่มั่นคงเพียงพอทำให้วัยรุ่นประสบปัญหามากมาย เช่น ปัญหาเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาการทำแท้ง ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาความรุนแรง ปัญหายาเสพติด เป็นต้น (สุนิสา ประวิชัย, 2545) จากปัญหาต่าง ๆ ของวัยรุ่น ในปัจจุบัน นอกจากปัจจัยด้านเศรษฐกิจ สังคมเมือง ครอบครัว สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของวัยรุ่น และการเปลี่ยนแปลงด้านกายภาพของวัยรุ่นแล้ว ยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญคือสื่อที่ปัจจุบันมักนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่วัยรุ่นอาจนำมาปฏิบัติตามได้ เช่น การตบตีในละคร การใช้ความรุนแรง การดื่มสุรา การสูบบุหรี่ การแต่งกาย ซึ่งการเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านี้ เนื่องมาจากการชื่นชอบดารานักแสดง ชื่นชอบตัวละครนั้น ๆ จึงอยากที่จะเลียนแบบเพราะเพียงคิดว่าทำแล้วจะเท่ จะดูดีเหมือนในละคร

ฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่น เป็นรายการโทรทัศน์ประเภทละครชุด ผลิตโดยจีทีเอชและนาตาว บางกอก คิดเรื่องและเขียนบทโดยทรงยศ สุขมากอนันต์ ออกอากาศผ่านทางช่องโทรทัศน์ผ่านระบบดาวเทียมและสถานีโทรทัศน์ในระบบดิจิทัลในเครือจีเอ็มเอ็มแกรมมี่ ซึ่งใช้เวลาเตรียมตัวทำงานนานร่วมปี มีเนื้อเรื่องที่ได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้กำกับในช่วงเวลาที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมต้นและปลายที่โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา และโรงเรียนเซนต์คาเบรียลตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการสัมภาษณ์นักแสดงเพื่อเป็นข้อมูลประกอบในการเขียนบท และการพัฒนาบทบาทของตัวละครแต่ละตัวละคร เพื่อพัฒนาเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนาตาวบางกอกในแต่ละแง่มุม ทำให้ละครเรื่องนี้ได้รับความนิยมกลายเป็นกระแสอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้วัยรุ่นไทยเกิดความนิยมและเลียนแบบ ไม่ว่าจะเป็น แฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งกาย สินค้า ทรงผม การท่องเที่ยว วิถีชีวิต ที่วัยรุ่นให้ความสนใจศึกษาเพิ่มมากขึ้น เมื่อเป็นเช่นนี้พฤติกรรม การเลียนแบบเหล่านี้ สร้างกระแสให้เกิดการรังเกียจและความอิจฉาริษยา อันมีปมเหตุมาจากละครโทรทัศน์ เนื่องเพราะหากวัยรุ่นที่เพื่อนคนไหนชอบดาราฝ่ายตรงข้ามที่เป็นอริหรือบทบาทกำหนดให้ไม่ลงรอยกัน ก็จะถูกมองว่าเซยหรือไม่เข้าท่า หรือวัยรุ่นบางคนถึงขั้นตั้งข้อรังเกียจพฤติกรรมของเพื่อนตนเองที่นิสัยคล้ายกับบทบาทที่นำเสนอภายในละครโทรทัศน์ของฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่น เป็นต้น จึงเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง อย่างมองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อยหรือคิดมากไปเอง เพราะเหตุการณ์ใหญ่โตที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ก็ล้วนแล้วแต่ถูกละเลยมาจากชนวนเล็ก ๆ ทั้งสิ้น

ด้วยกระแสที่ได้รับความนิยม จากซีซั่น 1 ที่สร้างในปี 2556 (Hormones 3 The Final Season, 2559) ได้รับความนิยมและกระแสวิพากษ์วิจารณ์ทั้งในด้านบวกและด้านลบ อีกทั้งยังมีความคิดเห็นต่าง ๆ จากช่องทางโซเชียลมีเดียจากผู้ชมว่าต้องการให้มีภาคต่อ และมีการสร้างฮอร์โมนส์ วัยว้าวุ่นซีซั่น 2 ในปี 2557 (Hormones 3 The Final Season, 2559) เรื่องราวเข้มข้นขึ้น พร้อมกับเพิ่มตัวละครใหม่เข้ามาเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องราววัยรุ่น วัยว้าวุ่นอย่างต่อเนื่อง และในซีซั่น 3 ที่

สร้างในปี 2558 (Hormones 3 The Final Season, 2559) ซึ่งเป็นซีซั่นสุดท้าย และเป็นบทสรุปของเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้น กำกับแสดงโดย เกรียงไกร วชิรธรรมพร และทีมเขียนบท ในแต่ละซีซั่นจะมีช่วงระยะห่างเป็นเวลา 1 ปี

“การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” เพื่อดูว่าวัยรุ่นในปัจจุบันมีการเปิดรับสื่อ ซึ่งได้แก่ (1) แนวละครโทรทัศน์ (2) ดารา มากน้อยแค่ไหน และมันจะส่งผลต่อการมีพฤติกรรมเลียนแบบจากซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น เช่น แฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งกาย สินค้า ทรงผม การท่องเที่ยว และวิถีชีวิตจากละครโทรทัศน์ดังกล่าวหรือไม่ และมีพฤติกรรมการเลียนแบบจากซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่นมากน้อยแค่ไหน อย่างไร

1.2 ปัญหาคำวิจัย

1.2.1 วัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากละครทางโทรทัศน์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น หรือไม่ อย่างไร

1.2.2 การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม จากละครทางโทรทัศน์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม จากละครทางโทรทัศน์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร

1.4 สมมติฐานในการวิจัย

1.4.1 วัยรุ่นไทยกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากละครทางโทรทัศน์ มีความสัมพันธ์กัน

1.4.2 การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่มีต่อซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

1.5.2 ศึกษากลุ่มประชากรวัยรุ่นไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร เพราะเนื่องจากเป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา จนถึงวัยเริ่มทำงาน ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปิดรับสื่อมาก เกิดการเลียนแบบได้ง่าย มีอิสระในการตัดสินใจ

1.5.3 การวิจัยนี้ประกอบด้วยการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนั้นวิธีการศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ การใช้แบบสอบถาม และการวิเคราะห์เนื้อหา

1.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

วัยรุ่น หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปีทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมการเลียนแบบ หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำที่เกิดจากการดูละครโทรทัศน์ แล้วเกิดการกระทำตามบทบาทของตัวแสดงในเรื่องของละครที่วัยรุ่นได้รับชม

การเปิดรับสื่อ หมายถึง ปริมาณความถี่ ความบ่อยครั้งและช่องทางในการรับชมหรือฟังละครโทรทัศน์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น

ซีรีส์ ฮอโรโมนวัยว้าวุ่น หมายถึง รายการโทรทัศน์ ประเภทละครชุดผลิตโดย จีทีเอช และนาดาวบางกอกสร้างเรื่องและเขียนบทโดย ทรงยศ สุขมากอนันต์ โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนนาดาวบางกอก ออกอากาศทางช่องโทรทัศน์ผ่านระบบดาวเทียมและสถานีโทรทัศน์ในระบบดิจิทัลในเครือจีเอ็มเอ็มแกรมมี่

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1.7.1 สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปช่วยในการหาแนวทางป้องกัน ไม่ให้วัยรุ่นรับวัฒนธรรมที่เป็นอันตรายมากเกินไป จนสูญเสียศีลธรรมอันดีของเยาวชนและสังคมโดยรวม

1.7.2 ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ ช่วยให้ฝ่ายที่ดูแลในเรื่องของวัยรุ่นและวัฒนธรรม รู้เท่าทันกระแสที่เกิดขึ้นจากละครโทรทัศน์ สามารถควบคุมกระแสดังกล่าวให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถรับมือกับรูปแบบการนำเสนอจากละครโทรทัศน์ที่อาจจะเข้ามาเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ในอนาคต

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎี แนวคิด ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีทางการละคร
- 2.3 แนวคิดเรื่องเปิดรับข่าวสาร
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการพฤติกรรมการณ์เลียนแบบ
- 2.5 แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา
- 2.6 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
- 2.7 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม
- 2.8 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์เป็นรายการบันเทิงที่จัดได้ว่าเป็นหัวใจหลักของสถานีโทรทัศน์ที่มีผู้ชมให้ความสนใจมากที่สุดและเป็นรายการที่ทำรายได้ให้กับสถานีมากเป็นลำดับต้น ๆ ในแต่ละชั่วโมงที่ออกอากาศหากละครโทรทัศน์เรื่องใดสามารถดึงดูดผู้ชมให้ติดตามได้เป็นจำนวนมากย่อมทำให้สถานีโทรทัศน์นั้น ได้รับความนิยมมากกว่าสถานีอื่น และทำให้ผู้สนับสนุนเข้ามาอุปถัมภ์ทางการเงินให้กับสถานีโทรทัศน์จำนวนมากด้วย เช่น การซื้อเวลาออกอากาศโฆษณา กาญจนนา แก้วเทพ (2543, หน้า 218-222) ได้อธิบายว่า เป้าประสงค์ของการดูละครโทรทัศน์ของผู้ชมโดยส่วนใหญ่ นอกจากเพื่อความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ต่างก็มีแรงบันดาลใจที่ซ่อนเร้นอยู่ในเจตจำนงเรื่องความบันเทิงแทบทั้งสิ้น โดยสามารถสรุปเหตุผลที่สำคัญต่าง ๆ ของการดูละครโทรทัศน์ได้ 5 ประการ ดังนี้

1) ผู้ชมละครโทรทัศน์เพื่อการบำบัด (Therapy) หรือทดแทน (Substitution) บางสิ่งบางอย่างที่ขาดหายไปในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากชีวิตจริงของคนในแต่ละกลุ่มต่างก็มีปัญหาแตกต่างกันไป การที่ละครมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับตัวละครจากหลายเพศหลายวัย หลายชนชั้น และหลายกลุ่มสังคม ละครจึงเป็นกลไกหนึ่งในการระบายออกทางสังคม

2) ผู้ชมละครโทรทัศน์เพื่อลดความขัดแย้ง (Tensions) ในโลกแห่งความเป็นจริงผู้ชมสามารถดูละครเพื่อเป็นการประสาทรอยร้าวทางสังคมและเชื่อมรอยต่อต่าง ๆ ที่อาจเป็นเงื่อนไขสู่การลดความขัดแย้งหรือตึงเครียดได้

3) ผู้ชมละครโทรทัศน์เพื่อหลบหนี (Escapism) ชีวิตประจำวันที่น่าเบื่อหน่ายจากโครงสร้างทางสังคมมนุษย์มักจะแสวงหาพื้นที่ในการต้านทาน หรือท้าทายกฎระเบียบแห่งสังคมเสมอ

4) ผู้ชมละครโทรทัศน์เพื่อการหาเพื่อน ละครโทรทัศน์ถือเป็นพื้นที่ปลอดภัย เมื่อผู้ชมนั่งดูละคร พวกเขาจะหาข้อสรุปให้กับตนเอง ตามแต่ประสบการณ์ทางสังคม และประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมา

5) ผู้ชมละครโทรทัศน์ เพื่อซบซบนิทาและสร้างชุมชนทางสังคมขึ้นมา สำหรับผู้คนในโลกปัจจุบันแล้ว ไม่ค่อยมีใครมีประสบการณ์ร่วมที่เหมือนกันหรือสามารถพูดคุยเรื่องเดียวกันได้พวกเขาจะพูดคุยกันเกี่ยวกับสิ่งที่เห็นจากละครโทรทัศน์ทดแทน ดังนั้น การดูละครโทรทัศน์จึงเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างประสบการณ์ร่วมกันในการสนทนา

การสร้างละครนั้น ถือได้ว่า เป็นการสร้างโลกในจินตนาการของผู้สร้างสรรค์งานละครนั้นให้เป็นจริงขึ้นมาละครเปรียบเสมือนการสร้างโลกขึ้นอีกโลกหนึ่งมีวิธีการดำเนินชีวิตที่หลากหลาย มีทั้งความดีและความชั่วร้าย มีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่อยู่กับที่ เคลื่อนจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่งตลอดเวลาจนกว่าจะถึงจุดอวสานของเรื่อง (นภาพรณ อัจฉริยะกุล, 2531, หน้า 581) แต่ปัญหาอยู่ที่ว่าหากผู้สร้างสรรค์จินตนาการนั้นไม่คำนึงถึงสาระหรือองค์ประกอบอื่น ๆ ก็อาจทำให้เกิดละครในรูปแบบดังนี้

1) ละครที่มุ่งเฉพาะความบันเทิงโดยไม่คำนึงถึงเหตุผล ไม่คำนึงถึงความเป็นจริงในชีวิต แต่จะมุ่งความบันเทิงใจเพียงอย่างเดียว เช่น ละครตลก ละครชวนหัวเราะ

2) ละครที่มุ่งแสดงความรุนแรงโหดเหี้ยมทารุณ ความยากจนแร้นแค้น เช่น ละครเกี่ยวกับสงคราม ละครอาชญากรรม

การวางแผนผลิตละครโทรทัศน์ มีวิธีการเช่นเดียวกับการวางแผนการผลิตรายการโทรทัศน์ คือ การแสวงหาแนวความคิด การกำหนดวัตถุประสงค์ การเขียนบท การวิเคราะห์ผู้ชมเป้าหมาย การวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูล นอกจากนี้การวางแผนผลิตละครโทรทัศน์ยังมีอีก 2 ขั้นตอน คือ

1) การแยกบท (Script Break Down) เป็นการศึกษาบทอย่างละเอียดในแต่ละฉาก แล้วกำหนดรายละเอียดนั้น ๆ ไว้ใช้งาน ผู้ผลิตรายการต้องมอบหมายความรับผิดชอบแก่บุคลากรด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) การแสวงหาผู้แสดง (Audition หรือ Try-out) บางแห่งจะประกาศหาผู้แสดงมาทดลองแสดงบทบาทต่าง ๆ ในบทละคร แล้วเลือกแฟ้มผู้ที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้มารับบทบาทนั้น ๆ (นภาพรณ อัจฉริยะกุล, 2531, หน้า 620)

จะเห็นได้ว่าละครโทรทัศน์ เป็นหัวใจหลักของสถานีโทรทัศน์ เป็นสื่อที่มีผู้ชมสนใจมากที่สุด และสามารถสร้างรายได้ให้กับทางสถานีมากเป็นอันดับต้น เนื่องมาจากการดูโทรทัศน์ของผู้ชม ล้วนมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละจุดประสงค์ เพราะละครโทรทัศน์นั้นเปรียบเสมือนการสร้างจินตนาการจากโลกแห่งความเป็นจริง มีการดำเนินชีวิตที่หลากหลายเหมือนละครซีรีส์ฮอโรโมน ซีซั่น 3 ที่นำเสนอชีวิตวัยรุ่น ทั้งดีและไม่ดี ให้ผู้ชมดูเพื่อรับรู้สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ละครต้องการสื่อออกไป นอกจากความบันเทิงแล้วยังต้องมีผู้แสดงที่จะมาถ่ายทอดอารมณ์การแสดงได้ดีอีกด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์กับเด็กวัยรุ่น

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539, หน้า 210) ได้อธิบายว่า ปัจจุบันสื่อมวลชนได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและขยายขอบเขตไปทั่วประเทศ ทำให้ความรู้ ความเจริญก้าวหน้า ข้อมูล และข่าวสารต่าง ๆ แพร่ไปทุกที่ สื่อมวลชนมีหน้าที่สำคัญ คือ การให้ข่าวสารแก่ประชาชนที่รับฟัง รับชม และผู้อ่าน เพื่อให้ข่าวสารความบันเทิง ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และยังถ่ายทอด วัฒนธรรม ความคิดทัศนคติ แก่ประชาชน ดังนั้นสาระที่ส่งมาจากสื่อมวลชนจึงควรได้รับการตรวจสอบอย่างระมัดระวัง และเป็นไปในทางที่ถูกต้อง ปัจจุบันได้มีผู้ใช้สื่อมวลชนเพื่อหาผลประโยชน์จากกลุ่มวัยรุ่นอย่างเสรี การแข่งขันชิงผลประโยชน์ทำให้เกิดการละเลยเอาใจใส่ว่า ผลเสียจะตกที่ใคร วัยรุ่นเป็นวัยที่แสวงหาสิ่งที่น่าสนใจ จากการศึกษาวิจัย หลายหน่วยงาน พบว่า การแพร่ภาพออกอากาศของวิทยุโทรทัศน์ในทุกวัน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นสร้างพฤติกรรมที่ไม่ดี ไม่มีคุณภาพของชีวิต มีแต่ความมกมายและเพื่อฝัน สื่อมวลชนทุกประเภทจึงมีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นอย่างมาก จากการสำรวจในประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า เด็กอายุ 6-11 ปี ใช้เวลาในการดูโทรทัศน์ประมาณ 25.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ นับเป็นการใช้เวลาที่มากกว่าการเรียนหนังสือ และในประเทศไทยพบว่า เยาวชนไทยที่มีอายุ 10-15 ปี ชมโทรทัศน์เฉลี่ย 25 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับต่างประเทศ

การดูโทรทัศน์เป็นกิจวัตรประจำวันอย่างหนึ่งในครอบครัว ผู้ปกครองมักคิดว่าการปล่อยให้เด็ก ๆ นั่งดูโทรทัศน์เพียงลำพัง ยังปลอดภัยกว่าให้ออกไปนอกบ้าน โดยที่ไม่ได้คำนึงถึงว่า พวกเขาได้ซึมซับอะไรบ้างจากโทรทัศน์

จากข้อมูลของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (2551, หน้า 10-12) พบว่า ทำไมวัยรุ่นและผู้ใหญ่จึงรู้สึกว่ายากเหลือเกินที่จะปิดโทรทัศน์ สิ่งนี้เกิดขึ้นเพราะเมื่อเปิดโทรทัศน์ดู เราจะรู้สึกผ่อนคลายทันที และความรู้สึกนี้จะหายวับไปทันทีที่ปิดโทรทัศน์ หลังการออกกำลังกายจะรู้สึกกระชุ่มกระชวย แต่หลังจากการดูโทรทัศน์เรามักจะรู้สึกหมดแรง จึงสามารถรู้สึกได้ว่า โทรทัศน์เหมือนแม่เหล็กดึงดูดให้ต้องเปิดมันมากกว่าที่ตั้งใจไว้และแม้ว่าการดูโทรทัศน์ที่ยาวนาน จะไม่ให้อะไรแก่ร่างกายเลย บางคนอาจคิดว่าวัยรุ่นได้ดูโทรทัศน์แล้ว ได้เรียนรู้ข้อมูลข่าวสารได้มีความคิดกว้างไกลทันสมัย แต่ทราบหรือไม่ว่า การดูโทรทัศน์ไม่ต้องใช้สมองทำงาน พวกเขาต้องติดตามดูเรื่องราวที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว

และไม่สามารถหวนเรื่องราวเพื่อคิดวิเคราะห์ได้ตรงถึงเหตุและผล ซึ่งสิ่งตรงนี้ตรงกันข้ามกับการอ่านหนังสือที่สามารถหยุด เพื่อย้อนกลับมาอ่านใหม่เพื่อคิดได้ตรงได้ โทรทัศน์สร้างภาพ คำพูดและอารมณ์ให้รับรู้ โดยไม่ต้องอาศัยการตีความเพียงแค่นั่งลงและจ้องดูโทรทัศน์ ในขณะที่การอ่านหนังสือจำเป็นต้องใช้จินตนาการสร้างภาพเอง การอ่านจึงเป็นการใช้กิจกรรมที่ใช้สมองทำงานมากกว่าดูโทรทัศน์ มีการศึกษาค้นคว้ามากมายเกี่ยวกับผลดี และผลเสียจากการดูโทรทัศน์ เนื่องจากการดูโทรทัศน์เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อวัยรุ่นยุคนี้ พร้อมทั้งข้อเสนอต่อผู้ใหญ่ในสังคมต่อทิศทางของโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับวัยรุ่น

ละครโทรทัศน์เป็นการสร้างเรื่องราวสร้างเหตุการณ์สร้างจินตนาการขึ้นเพื่อให้เป็นที่สนใจ ละครโทรทัศน์ที่นำเสนออยู่ทั่วไปอาจเป็นเรื่องราวสั้น ๆ หรืออาจมีความยาวเป็นเรื่องราวของคนหลายช่วงอายุก็ได้ เรื่องราวของละคร โทรทัศน์มีอยู่หลายประเภท เช่น ละครชีวิต ละครสืบสวน ละครสะท้อนใจ ละครประวัติศาสตร์ ละครตลก ละครผจญภัย เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้น ละครโทรทัศน์นำเสนอออกมาในปัจจุบันส่งผลต่อวัยรุ่นในการแสดงพฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดีออกมา เนื่องจากการที่วัยรุ่นได้รับชมละครโทรทัศน์แล้ว พวกเขาไม่เข้าใจว่าสิ่งไหนที่ดีที่ควรทำ และสิ่งไหนที่ไม่ดีไม่ควรทำละครซีรีส์ฮอโรโมน ซีซั่น 3 จึงต้องมีคำเตือน ในฉากที่ไม่เหมาะสม เพื่อไม่ให้เป็นตัวอย่างไม่ดีแก่วัยรุ่น และไม่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบต่อไป

2.2 แนวคิดทฤษฎีทางการละคร

คำว่าละครนั้นมีความหมายกว้างที่ครอบคลุมถึงการแสดงบทบาทเป็นเรื่องราวทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงสด ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ หรือเทปโทรทัศน์ก็ตาม ละครจึงหมายถึงการสื่อสารผ่านการกระทำหรือการแสดง ซึ่งทำให้เข้าใจง่ายทำให้เห็นเป็นรูปธรรมที่เป็นเรื่องราวและการกระทำ ผู้ชมจะได้รับประสบการณ์ร่วมจากการดู (องอาจ สิงห์ลำพอง, 2557)

เรื่องราวของละครนั้นเป็นไปตามบทที่สร้างขึ้น โดยบทละครนั้นเป็นงานเขียนที่มีความแตกต่างจากงานเขียนชนิดอื่น จุดประสงค์ของบทละครไม่ได้มีไว้สำหรับอ่าน หากแต่มีไว้สำหรับนำมาจัดแสดงเป็นละคร ผู้รับชมได้รับประสบการณ์ผ่านการดูและฟัง ซึ่งต่างจากงานเขียนอื่น ๆ ที่สร้างประสบการณ์ร่วมแก่ผู้รับสารด้วยอ่านโดยตรงและจินตนาการตาม (นพมาส แววหงส์, 2556)

สดใส พันธุมโกมล (2542) กล่าวว่า การแสดงละครเป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากการเลียนแบบชีวิต เพื่อแสดงออกถึงเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ และแสวงหาความเข้าใจชีวิตที่พึงได้รับจากการชมละครที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ละคร หมายถึง การแสดงที่เป็นไปตามบทละครมีจุดประสงค์เพื่อนำมาใช้ในการแสดง อีกทั้งยังทำให้เข้าใจง่าย เป็นรูปธรรม และสร้างประสบการณ์ร่วมกับผู้ชมได้โดยตรง

องค์ประกอบของละคร

องค์ประกอบของละครนั้น อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ยิ่งใหญ่ชาวกรีก ในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสตกาลได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการละครไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอติกส์ (Poetics) ได้จำแนก และลำดับความสำคัญขององค์ประกอบของละครออกเป็น 6 ส่วน คือ

- 1) โครงเรื่อง (Plot)
- 2) ตัวละคร (Character)
- 3) ความคิด (Thought)
- 4) ภาษา (Diction)
- 5) เพลง (Song)
- 6) ภาพ (Spectacle)

นพมาศ แวงหงส์ (2556) ได้อธิบายว่า ทฤษฎีการละครของอริสโตเติลนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับละครทุกยุคทุกสมัยตราบนานเท่านานนี้ อย่างไรก็ตาม ได้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านของเพลงเป็นเสียง เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากในสมัยของอริสโตเติล เพลงถือเป็นส่วนสำคัญของละครกรีกที่มีไว้ใช้ในการแสดงเพื่อบูชาเทพเจ้า อริสโตเติลจึงใช้คำว่าเพลงแทนที่จะเป็นเสียง

องค์ประกอบทั้ง 6 สามารถอธิบายได้ ดังนี้

- 1) โครงเรื่อง

ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด อริสโตเติลกล่าวว่าโครงเรื่องนั้น เปรียบเสมือนชีวิตและจิตวิญญาณของบทละคร โครงเรื่อง (Plot) นั้นมีความต่างจากเรื่องหรือเนื้อเรื่อง (Story)

เรื่อง คือเนื้อหาหรือวัตถุดิบที่นำมาสร้างเป็นโครงเรื่อง ส่วนโครงเรื่องคือลำดับของเหตุการณ์ภายในกรอบของบทละครเรื่องหนึ่ง ๆ เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มเรื่อง การพัฒนาไปเรื่อย ๆ ไปจนถึงจุดลงเอย

แม้จะมีโครงเรื่องที่แตกต่างกันออกไป โครงสร้างของบทละครโดยทั่วไป ก็มีลักษณะร่วมกันอยู่ วรรณกรรมการละครส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวของมนุษย์ (หรือเสมือนมนุษย์) ที่ตกอยู่ในห้วงการตัดสินใจอันเนื่องมาจากความขัดแย้ง (Conflict) เรื่องราวจะดำเนินไปพร้อมกับปัญหาที่จะขมวดปมทวีความยุ่งยากมากขึ้น ตัวละครจึงต้องตัดสินใจเลือกเพื่อนำไปสู่การคลี่คลายเรื่อง การวางโครงเรื่องจึงต้องจัดลำดับเหตุการณ์ให้เห็นการต่อสู้ดิ้นรนของตัวละคร จนนำไปสู่ผลสุดท้ายของตัวละคร

ปัจจัยที่ใช้วิเคราะห์โครงเรื่อง ดังนี้

- (1) การกระทำในละคร
- (2) การปูพื้น
- (3) การเตรียมเรื่อง
- (4) จุดเริ่มเรื่อง

- (5) เหตุการณ์กระตุ้น
- (6) ความยุ่งยาก
- (7) การค้นพบ
- (8) จุดสูงสุด
- (9) จุดวิกฤต
- (10) การคลี่คลาย
- (11) เอกภาพ

2) ตัวละคร

แม้ว่าอริสโตเติลจะกล่าวว่า ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญรองจากโครงเรื่อง แต่ก็มีผู้ที่ไม่เห็นด้วยอยู่มาก โดยให้เหตุผลว่าตัวละครควรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะละครต้องการนำเสนอมนุษย์ในด้านใดด้านหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ทั้งสองแนวคิดก็ไม่อาจบอกได้ว่าฝ่ายใดถูก เพราะไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่องหรือตัวละครต่างก็มีความสำคัญ จะขาดอันใดอันหนึ่งไปไม่ได้

การวิเคราะห์ตัวละคร โดยพิจารณาลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- (1) รูปลักษณ์ภายนอก
- (2) สถานะทางสังคม
- (3) จิตวิทยา
- (4) คุณธรรม

3) ความคิด

ความคิดในละคร หมายถึง การใช้เหตุผลในเรื่อง ความหมายของเรื่อง แก่นเรื่อง และเนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อสารกับคนดู บทละครทุกเรื่องต้องมีความคิดแฝงอยู่เสมอ การใช้สัญลักษณ์ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้มองเห็นความหมายของละครได้มากขึ้น

4) ภาษา

ภาษาเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นโครงเรื่อง ตัวละคร และความคิด การใช้ภาษาในละครต้องสื่อความหมายให้ชัดเจน ต้องสะท้อนความคิดของตัวละคร

5) เสียง

ในละคร เสียงหมายถึงสิ่งที่คนดูได้ยินทั้งหมดระหว่างการดูละครพิจารณาองค์ประกอบเสียงได้ดังนี้

- (1) ระดับ (สูง-ต่ำ)
- (2) อัตรา (ช้า-เร็ว)

(3) การเน้น (หนัก-เบา)

(4) ขนาด หรือความดัง

(5) คุณภาพ

(6) จังหวะ

เสียงในละครแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

(1) เสียงที่นักแสดงพูด

(2) เพลงและดนตรี

(3) เสียงประกอบเรื่อง

6) ภาพ

คือสิ่งที่คนดูเห็นทั้งหมดในระหว่างการดูละคร รวมถึง ฉาก เครื่องแต่งกายการแต่งหน้า เครื่องประกอบฉาก ตลอดไปจนถึงท่าทางและสิ่งต่าง ๆ ที่นักแสดงทำในขณะที่แสดง

ละครนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญในแต่ละอย่าง เพื่อนำมาหลอมรวมให้เป็นหนึ่งเดียวขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไม่ได้ เพราะอาจทำให้ละครนั้น ๆ ไม่สมบูรณ์ ดังนั้นละครซีรีส์ฮอว์ไทม์ ซีซั่น 3 มีองค์ประกอบของละครครบถ้วน เพื่อให้ผู้ชมละครเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารออกไปและเข้าใจในชีวิตของวัยรุ่นในช่วงนี้มากขึ้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

การสื่อสารนั้นจัดได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่ง ในชีวิตของมนุษย์นอกเหนือจากปัจจัย 4 ที่มีความจำเป็นต่อความอยู่รอดของมนุษย์ ซึ่งได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค แม้ว่าการสื่อสารจะไม่ได้มี ความเกี่ยวข้องโดยตรงกับความเป็นความตายของมนุษย์เหมือนกับปัจจัย 4 แต่การที่จะให้ได้มาซึ่งปัจจัย 4 เหล่านั้นย่อมต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมืออย่างแน่นอน มนุษย์ต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมใด ๆ ของตน และเพื่ออยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ในสังคม การสื่อสารเป็นพื้นฐานของการติดต่อของกระบวนการสังคม ยิ่งสังคมมีความสลับซับซ้อนมากและประกอบด้วยคนจำนวนมากขึ้นเท่าใด การสื่อสารก็ยิ่งมีความสำคัญมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เพราะการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม และสังคมจะนำมาซึ่งความสลับซับซ้อน หรือความสับสนต่าง ๆ จนอาจก่อให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่แน่ใจแก่สมาชิกของสังคม ดังนั้น จึงต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว (ยุพดี ฐิติกุลเจริญ, 2537, หน้า 3)

ข่าวสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจในกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ ความต้องการข่าวสารจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อบุคคลนั้นต้องการข้อมูลในการตัดสินใจหรือไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกจากนั้นข่าวสารยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เปิดรับมีความทันสมัย สามารถปรับตัวให้เข้ากับ

สถานการณ์ของโลกปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ Atkin (1973, p. 208) ได้กล่าวว่า บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมาก ย่อมมีหูตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจในสภาพแวดล้อมและเป็นคนทันสมัยทันเหตุการณ์กว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารน้อย

อย่างไรก็ตาม บุคคลจะไม่รับข่าวสารทุกอย่างที่ผ่านมาสู่ตนทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้เพียงบางส่วนที่คิดว่ามีประโยชน์ต่อตน ดังนั้นข่าวสารที่หลั่งไหลผ่านเข้ามาไปยังบุคคลจากช่องทางต่าง ๆ นั้นมักจะถูกคัดเลือกตลอดเวลา ข่าวสารที่น่าสนใจ มีประโยชน์และเหมาะสมตามความนึกคิดของผู้รับสารจะเป็นข่าวสารที่ก่อให้เกิดความสำเร็จในการสื่อสาร (กิตติมา สุรสนธิ, 2533, หน้า 46-47)

การเลือกสรรข่าวสารของบุคคลเป็นสิ่งที่อธิบายถึงพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคลว่า ความแตกต่างกันทางสภาพส่วนบุคคลหรือสภาพจิตวิทยามีผลต่อการเปิดรับข่าวสารโดยมีกระบวนการเลือกสรร (Selective Process) ที่แตกต่างกัน Klapper (1960, pp. 19-25) ได้กล่าวไว้ว่ากระบวนการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยกลั่นกรอง 4 ขั้นตอนตามลำดับดังต่อไปนี้

1) การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) เป็นขั้นแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสาร บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่งตามความสนใจและความต้องการของตน อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของคนเรานั้นก็ต่างกัน บางคนถนัดที่จะฟังมากกว่าอ่าน ก็จะชอบฟังวิทยุดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

2) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่และหลีกเลี่ยง สิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจหรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจ ที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

3) การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้ว ก็เชื่อว่ารับรู้ข่าวสารทั้งหมดตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารเสมอไป เพราะคนเรามักเลือกรับรู้และ ตีความหมายสารแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะทางร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ฉะนั้นแต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว นอกจากจะทำให้ข่าวสารบางส่วนถูกตัดทิ้งไป ยังมีการบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางเป็นที่น่าพอใจของแต่ละบุคคลด้วย

4) การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับ ความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตนเองและมักจะลืมหรือไม่นำไปถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้ง คำนับกับความคิดของตนเอง ข่าวสารที่คนเราเลือกจดจำ

ไว้นั้น มักมีเนื้อหาที่จะช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนความรู้สึกนึกคิด ทศนคติ ค่านิยม หรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงยากขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในโอกาสต่อไป ส่วนหนึ่งอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งและมีสิ่งที่ไม่สบายใจขึ้น Mcleod และ O' Keefe (1972 อ้างใน ประภาพรณ ลิมสุขศิริ, 2543, หน้า 18) กล่าวถึงการวัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อในการวิจัยนั้น ตัวชี้ (Index) ที่ใช้วัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ (Media Exposure) ส่วนใหญ่ใช้กัน 2 อย่าง คือ

4.1) วัดจากเวลาที่ใช้สื่อ (Time Spent with a Media)

4.2) วัดจากความถี่ของการใช้สื่อแยกตามประเภทของเนื้อหารายการที่แตกต่างกัน (Frequency of Use of Various Media Content Categories)

นอกจากนี้ Mcleod และ O' Keefe (1972 อ้างใน ประภาพรณ ลิมสุขศิริ, 2543, หน้า 18) ยังกล่าวด้วยการวัดในเรื่องเวลาที่ใช้กับสื่อมีข้อเสียที่ว่าคำตอบขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความสนใจของผู้ฟัง เวลาว่างที่คนมีอยู่และการถือถือตัว (Availability of Medium) ด้วยเหตุนี้คำตอบที่เกี่ยวกับเวลาที่ใช้กับสื่อจึงมักไม่สามารถแปลความหมายได้ในทางจิตวิทยาและมักไม่ได้ผลที่ชัดเจนเมื่อนำไปเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น และเพื่อแก้ปัญหาความไม่ชัดเจนในเรื่องนี้จึงได้มีการวัดตัวแปร การเปิดรับสื่อมวลชนโดยใช้ความถี่ของการใช้สื่อเฉพาะอย่างเจาะจงในเนื้อหา เช่น การวัดความถี่ของการอ่านข่าวที่มีเนื้อหาหนักในหนังสือพิมพ์ ความถี่ของการชมรายการโทรทัศน์และความถี่ในการรับฟังรายการวิทยุ เป็นต้น

ดังนั้น อาจสรุปได้ว่าการเปิดรับสื่อมวลชน หมายถึงความบ่อยครั้งในการเปิดรับ ระยะเวลาช่วงเวลารวมไปถึงจำนวนสื่อมวลชนที่ใช้ในการรับข่าวสารด้วย ส่วน ขวัญเรือน กิตติวัฒน์ (2531) มีความเห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีการเปิดรับข่าวสารที่แตกต่างกัน คือ

1) ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล มีแนวคิดที่คนเราแต่ละคนมีความแตกต่างกันเฉพาะตัวบุคคลอย่างมาก ในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างไม่เหมือนกัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อระดับสติปัญญา ความคิด ทศนคติ ตลอดจนกระบวนการของการรับรู้ การสนใจ

2) ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากคนเรามักจะยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่เป็นกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) ในการตัดสินใจที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม นั่นคือ มักจะคล้อยตามกลุ่มในแง่ความคิด ทศนคติและพฤติกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกกระบวนการสื่อสารเชื่อว่าลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ ทำให้เกิดความคล้ายคลึงของการเปิดรับเนื้อหาของการสื่อสาร รวมถึงการตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าว ไม่แตกต่างกันด้วย

นอกจากนี้ Schramm (1973, pp. 121-122) ยังได้ชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับข่าวสารของบุคคลดังนี้

- 1) ประสบการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารที่แตกต่างกัน
- 2) การประเมินสาระประโยชน์ของข่าวสารที่ผู้รับสารแสวงหาเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของตนอย่างหนึ่งอย่างใด
- 3) ภูมิหลังที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลมีความสนใจแตกต่างกัน
- 4) การศึกษาและสภาพแวดล้อม ทำให้ความแตกต่างในพฤติกรรมการเลือกรับสาร
- 5) ความสามารถในการรับสาร ซึ่งเกี่ยวกับสภาพร่างกายและจิตใจที่ทำให้พฤติกรรมการเปิดรับสารแตกต่างกัน
- 6) บุคลิกภาพ ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การโน้มน้าวใจ และพฤติกรรมของผู้รับสาร
- 7) อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้เข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจความหมายของข่าวสารได้
- 8) ทัศนคติ จะเป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือข่าวสารที่ได้พบเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสารนั้น

จากแนวความคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ปัจจัยสำคัญในการประกอบการตัดสินใจของบุคคลคือ ข้อมูลข่าวสารที่มาจากสื่อ ยิ่งบุคคลเกิดความไม่แน่ใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเท่าใด บุคคลย่อมต้องการข้อมูลข่าวสารจากสื่อมากขึ้นเท่านั้น แต่ทั้งนี้บุคคลจะทำการเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อเฉพาะเรื่องที่ตนให้ความสนใจเท่านั้น เนื่องจากปัจจุบันมีข้อมูลข่าวสารจากสื่อมากเกินไปที่ผู้รับสารจะรับไว้ทั้งหมดได้ จึงทำให้เกิดกระบวนการเลือกรับข่าวสารขึ้น อย่างไรก็ตามบุคคลแต่ละคนก็จะมีเกณฑ์ในการเลือกรับที่แตกต่างกันตามลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมในสังคมนั้น ๆ และวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่จะเปิดรับของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับที่แตกต่างกันด้วย

จากแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสารนี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบความคิดในการศึกษาวิจัย เพื่อแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการเลือกเปิดรับสารจากละครโทรทัศน์ ซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่มีการเลือกเปิดรับผ่านสื่อใด รวมไปถึงความถี่ที่ได้รับเป็นอย่างไร มากน้อยเพียงใด

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการณ์เลียนแบบ

การเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรมจากการสังเกตพฤติกรรมและการกระทำของบุคคลอื่น โดยสิ่งมีชีวิตจะเลียนแบบการกระทำ พฤติกรรม การแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ ซึ่งพฤติกรรมการณ์เลียนแบบที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับสิ่งที่เลียนแบบ โดยสังเกตได้จากรูปแบบการแต่งกาย การพูด ท่าทาง และการยึดถือ

ธรรมเนียมปฏิบัติตามตัวแบบ (Model) หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลง หรือมีแนวโน้มในการคงพฤติกรรมเดิมไว้ และรับรู้ได้ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการเลียนแบบนั้น ๆ

ประสิทธิภาพในการเลียนแบบพฤติกรรมจากบุคคลอื่น จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความละเอียด ความชัดเจน ความโดดเด่น และความซับซ้อนของพฤติกรรมจากตัวบุคคลต้นแบบที่แสดงออกมา ซึ่งการเลียนแบบพฤติกรรมเป็นการเรียนรู้การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม ระดับการเลียนแบบบุคคลที่ตัวเองชื่นชอบจะเพิ่มขึ้นในระยยะวัยรุ่นมากกว่าระยยะวัยเด็ก เนื่องจาก

- 1) ความต้องการรู้จักตนเองการมีบุคคลที่ตัวเองชื่นชอบมาเป็นแบบอย่างให้เลียนแบบจะช่วยลดความขัดแย้งในด้านความไม่เข้าใจตนเอง
- 2) การแสวงหาแบบอย่างเพื่อการดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่โดยผู้ที่เป็นวัยรุ่นนับถือว่าเป็นวีรบุรุษ (Heroes/ Models) นั้นมีได้มากกว่าหนึ่งคน ขึ้นอยู่กับความต้องการ บุคลิกภาพ ความใฝ่ฝัน สติปัญญา ตลอดจนครอบครัวและสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมด้วย อาจเป็นบุคคลที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ดารา นักแสดง นักกีฬาที่มีชื่อเสียง ฯลฯ การเลียนแบบบุคคลที่ตัวเองชื่นชอบในวัยรุ่นจะแตกต่างจากในวัยเด็กที่อาศัยความใกล้ชิดเป็นแรงจูงใจในการเลียนแบบมาเป็นการให้เหตุผลและอยู่ภายใต้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

- 3) การเลียนแบบบุคคลที่นิยมชมชอบของวัยรุ่นในปัจจุบันจะเห็นได้จากการพยายามทำตัวเองให้เหมือนกับดาราที่ชื่นชอบ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม และ บุคลิก เป็นต้น

Boon และ Lomore (2002) ได้ศึกษาอิทธิพลจากความชื่นชอบบุคคลที่มีชื่อเสียงที่ส่งผลถึงวัยรุ่นพบว่า กลุ่มวัยรุ่นส่วนมากมักเลือกเลียนแบบการแต่งกาย และเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลที่มีชื่อเสียงที่ตัวเองชื่นชอบ เช่น การแสดง การเล่นกีฬา หรือการเสพยาเสพติด แต่การเลียนแบบดังกล่าวไม่ส่งผลต่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต เนื่องจากอิทธิพลของบุคคลที่มีชื่อเสียงส่งผลต่อ ทศนคติ ค่านิยม รวมไปถึงศีลธรรมและจริยธรรม จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพัฒนาการในการสร้างเอกลักษณ์ความเป็นตัวเอง โดยบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นผู้ชายมักจะได้รับคามนิยมชมชอบมากกว่าบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นผู้หญิง ดังนั้นวัยรุ่นชายมักจะนิยมชื่นชมบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นผู้ชายในการเป็นบุคคลต้นแบบ ในขณะที่วัยรุ่นหญิงก็จะชื่นชมในภาพลักษณ์ที่ดึงดูดใจของบุคคลที่มีชื่อเสียงที่เป็นผู้ชายเช่นกัน

Burke (1991) กล่าวว่า การเลียนแบบการแต่งกายของวัยรุ่น ทั้งการเลียนแบบบุคคลที่ตัวเองชื่นชอบ และการเลียนแบบกลุ่มเพื่อน เป็นการแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวเองหวังให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้ว่าตัวเอง เป็นสมาชิกของกลุ่มจากการแต่งกายที่เป็นเหมือนกัน

การเลียนแบบเป็นกระบวนการขัดเกลาสมาชิกภายในสังคมให้ประพฤติปฏิบัติตนเองตามรูปแบบที่สังคมต้องการ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลียนแบบ ได้แก่ บุคคลต้นแบบและผู้เลียนแบบ ซึ่งการที่บุคคลจะเลียนแบบจากบุคคลต้นแบบ จะมีองค์ประกอบอยู่ 4 ประการด้วยกัน คือ แรงขับในการเลียนแบบ (Drive) พฤติกรรมของบุคคลต้นแบบซึ่งเป็นสิ่งเร้าให้เกิดการเลียนแบบ (Cue) การตอบสนองหรือการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ (Response) และรางวัลที่ผู้เลียนแบบได้รับจากการเลียนแบบนั้น (Reward) องค์ประกอบทั้ง 4 นั้นมีความสัมพันธ์กัน โดยบุคคลจะได้รับการขัดเกลาเป็นสมาชิกในสังคมผ่านกลไกในการเลียนแบบ 3 รูปแบบ ได้แก่ การมีพฤติกรรมอย่างเดียวกัน (Same Behavior) การมีพฤติกรรมเทียบเคียงกัน (Match Dependent Behavior) และการลอกเลียนแบบ (Copying)

การมีพฤติกรรมอย่างเดียวกัน (Same Behavior) คือบุคคลจะมีพฤติกรรมแบบเดียวกันเนื่องจากมีสิ่งเร้าแบบเดียวกัน พฤติกรรมที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากการเลียนแบบหรือปัจจัยอื่น ๆ เช่น เห็นกลุ่มชุมนุมประท้วง จึงไปเข้าร่วมกลุ่มด้วย

การมีพฤติกรรมเทียบเคียงกัน (Match Dependent Behavior) กระบวนการเลียนแบบที่เกิดขึ้น เมื่อตัวต้นแบบเป็นบุคคลที่น่าศรัทธา หรือเป็นผู้อาวุโส เช่น พฤติกรรมการเลียนแบบจากน้องที่เลียนแบบพฤติกรรมของพี่

หลักการเรียนรู้การเลียนแบบ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น (Observational Learning) และเอามาทำตามอย่างเรียกว่า “เลียนแบบ” ในทางจิตวิทยาได้แบ่งแยกการเลียนแบบเป็น 2 แบบ คือ

- 1) Imitation เป็นการแสดงปฏิกิริยาที่ออกมาตรง ๆ การเลียนแบบชนิด Imitation เป็นการเลียนแบบจากภายนอกและอยู่ในระดับผิวเผิน
- 2) Identification เป็นการเลียนแบบที่เน้นหนักไปทางจิตใจ โดยผู้เลียนแบบมีความต้องการบางอย่างทางจิตใจที่จะเป็นเหมือนตัวต้นแบบ และเลือกเอาลักษณะบางประการของตัวต้นแบบมาเป็นของตน

การเรียนรู้ด้วยการสังเกตและเลียนแบบ เป็นการเชื่อมโยงพฤติกรรมเก่าของตัวเองเข้ากับพฤติกรรมใหม่ที่เปลี่ยนแปลง เนื่องจากแบบอย่าง (Modeling) ที่ตัวเองได้สังเกต โดยเน้นพฤติกรรมของตัวต้นแบบในเชิงสัญลักษณ์ (ความหมาย) มากกว่าการเลียนแบบจากภายนอก

Bandura (1997) ได้รวบรวมวิธีการที่การเรียนรู้ทางสังคมจะเกิดขึ้น โดยผ่านตัวแทนจากสื่อมวลชนไว้ 3 แบบ คือ

- 1) Observation Learning ผู้ที่เปิดรับสื่อทุกชนิดจะรับรู้แบบแผนใหม่ ๆ ของการแสดงพฤติกรรมอยู่ตลอดเวลาจากการนำเสนอของสื่อ

2) Inhibitory Effects การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษ เนื่องจากการกระทำบางอย่างจะ ช่วยลดแรงจูงใจ ของผู้เลียนแบบที่อยากจะทำตามให้เกิดการทำตามน้อยลง เนื่องจากผู้เรียนรู้จะรู้สึก คล้ายกับว่าตัวเองได้ถูกลงโทษเหมือนกัน

3) Disinhibitory Effects สำหรับสื่อมวลชนที่เป็น แบบอย่างของตัวต้นแบบที่ได้รับรางวัล เพราะกล้าแสดงออก ซึ่งพฤติกรรมที่สังคมห้าม ก็สามารถทำให้ผู้ชมเลียนแบบการกระทำพฤติกรรม สวนกระแสสังคมได้

กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ได้พิจารณาขั้นตอนการเรียนรู้โดยต้นแบบหรือการเลียนแบบ ออกเป็น 4 ระยะ คือ

1) ระยะของการเรียนรู้โดยการสร้างความสนใจ (Attention Process) โดยมีองค์ประกอบ หลักอยู่ 2 ประการ คือ สิ่งเร้าที่เป็นตัวแบบ (Modeling Stimuli) บุคลิกภาพของผู้รับสาร (Characters of Modeling) ตามทฤษฎีนี้ผู้ที่เรียนรู้จะให้ความสนใจได้ดีควรมีลักษณะสำคัญอย่าง น้อย 3 ประการ คือ ความแปลกใหม่ ความเด่น และความซับซ้อน

2) ระยะของการจดจำ (Retention Process) นับเป็นกระบวนการสำคัญในการที่ผู้รับสาร เลือกสังเกตจดจำจากตัวแบบ โดยเฉพาะเมื่อตัวแบบนั้นให้แรงจูงใจอย่างสูงแก่ผู้รับสาร เช่น การใช้ โปสเตอร์หรือการแจกแผ่นพับ ซึ่งเป็นสื่อประเภทมิติเดียวเพื่อใช้เป็นสื่อส่วนตัวแรกในการก่อให้เกิดการ รับรู้เบื้องต้นที่จะช่วยส่งผลต่อการรับรู้ จดจำการรับสารในเรื่องเดียวกันนี้ในขั้นตอนอื่น ๆ ต่อไป

3) ระยะของการจูงใจ (Motivation Process) บุคคลจะไม่ทำทุกสิ่งทุกอย่างที่เห็นออกไป ทั้งหมดพฤติกรรมที่ดูเหมือนจะใช้ได้กับบุคคลเหล่านั้นจะนำไปทำตามมากกว่าพฤติกรรมที่เห็นว่าไปสู่ ผลลบ

4) ระยะของการสร้างพฤติกรรม (Motor Reproduction Process) คือ การแปลงตัวแทน ทาง สัญลักษณ์นั้นออกมาเป็นการกระทำที่เห็นว่าเหมาะสม ตัวแทนทางสัญลักษณ์หมายถึง คำพูด ภาพต่าง ๆ เมื่อเปลี่ยนเป็นการกระทำจะทำให้ง่ายต่อการเลียนแบบ

การที่บุคคลจะเลียนแบบตัวแบบ (Model) มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งเหล่านี้

1) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแบบกับผู้เลียนแบบ ถ้าตัวแบบกับผู้เลียนแบบมีความสัมพันธ์ใกล้ชิด กันมาก โอกาสที่ผู้เลียนแบบจะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบจะมีมาก เช่น ลูกที่ใกล้ชิดพ่อกับแม่ จะเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อและแม่ได้มากหรือเด็กวัยรุ่นในกลุ่มเดียวกันมักจะเลียนแบบการแต่ง กายซึ่งกันและกัน ภายในกลุ่มมากกว่าต่างกลุ่ม

2) ความสนใจของผู้เลียนแบบที่มีต่อตัวต้นแบบ ถ้าผู้เลียนแบบสนใจพฤติกรรมของตัวแบบ มาก ผู้เลียนแบบก็จะเลียนแบบได้มาก เช่น เด็กวัยรุ่นที่สนใจดารา นักแสดง หรือนักร้องคนใด ก็ จะเลียนแบบการแต่งกายและท่าทางของดาราคคนนั้น

3) ผลของพฤติกรรมที่ตัวแบบได้รับทำให้ผู้เลียนแบบเกิดความพอใจ ผู้เลียนแบบก็จะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวต้นแบบ เช่น ตัวแบบออกรายการวิทยุโทรทัศน์ในรายการและได้ของรางวัลที่ผู้เลียนแบบอยากได้ ทำให้ผู้เลียนแบบยอมอยากเลียนแบบโดยการสมัครเข้าร่วมรายการการแข่งขัน

4) ความเป็นตัวของตัวเองของผู้เลียนแบบ ถ้าผู้เลียนแบบมีความเป็นตัวของตัวเองมาก หรือเชื่อมั่นในตัวเองสูง จะมีพฤติกรรมเลียนแบบผู้อื่นน้อย เช่น เด็กวัยรุ่นที่มีความเชื่อมั่นในตนเองมาก จะเลียนแบบเพื่อนในกลุ่มน้อยกว่าเด็กวัยรุ่นที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองน้อย หรืออาจเป็นตัวแบบเองมากกว่าที่จะเป็นผู้เลียนแบบ

5) ความซับซ้อนของพฤติกรรมตัวแบบกับความจำกัดของผู้เลียนแบบ ถ้าพฤติกรรมของตัวแบบมีความซับซ้อนมาก ในขณะที่ผู้เลียนแบบมีความสามารถในการเลียนแบบจำกัด ผู้เลียนแบบก็จะไม่สามารถเลียนแบบตัวแบบได้

Kelman (1976) กล่าวว่า การรับรู้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสื่อที่มีอิทธิพลต่อตนเองและมุ่งหวังให้เกิดความพึงพอใจจากบุคคลนั้น การรับรู้สามารถสร้างรูปแบบการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมของบุคคลในสังคมและในเรื่องการเลียนแบบเรียกว่า Identification เป็นสภาวะที่เกิดขึ้น เมื่อบุคคลยอมรับสิ่งเร้า เป็นผลมาจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ีระหว่างตัวเขากับบุคคลกลุ่มอื่น

ความสัมพันธ์นี้ออกมาในรูปของการเอาบทบาททั้งหมดของบุคคลหรือกลุ่ม เป็นของตัวเอง และเปลี่ยนบทบาทซึ่งกันโดยการรับรู้ของคนจะเปลี่ยนแปลงไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งที่ทำให้เกิดการเลียนแบบ กล่าวคือ การเลียนแบบเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลง การรับรู้ ซึ่งผลักดันให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ โดยเฉพาะความต้องการที่อยากจะเปลี่ยน มักจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่เหนือกว่า และสิ่งนั้นตรงกับความต้องการภายใน

การลอกเลียนแบบ (Copying) เป็นการเลียนแบบเช่นเดียวกับพฤติกรรมเทียบเคียงกัน แต่จะพิจารณาเพิ่มในด้านพฤติกรรมที่แสดงว่าเหมือนหรือต่างจากบุคคลต้นแบบ เพื่อให้เกิดพฤติกรรมเหมือนบุคคลต้นแบบมากขึ้น เช่น การฝึกหัดเล่นกีฬา ที่ต้องเลียนแบบท่าทาง การเล่นจากครูผู้ฝึกสอน

พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้เป็นเพียงส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดจากบุคคลต้นแบบ ที่บุคคลต้นแบบมักใช้ในการเลียนแบบ Miller และ Dollard (1953) แบ่งไว้ 4 ประเภท

- 1) ความเหนือกว่าด้านอาวุโส (Superiors in an Age-Grade Hierarchy)
- 2) ความเหนือกว่าด้านสถานภาพสังคม (Superiors in a Hierarchy of Social Status)
- 3) ความเหนือกว่าด้านความฉลาดในการจัดระบบ (Superiors in an Intelligence Ranking System)
- 4) ความเหนือกว่าด้านความชำนาญด้านนั้น ๆ (Superiors Technicians in any Field)

ความเหนือกว่าของบุคคลต้นแบบดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เลียนแบบพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนให้เหมือนใกล้เคียงกับบุคคลที่เอาเป็นแบบอย่าง เช่น ความสนใจ (Attention) ความทรงจำ (Retention) จากการสังเกตพฤติกรรมนั้นซ้ำๆ กลไกการซ้ำ (Motor reproduction) และแรงจูงใจ (Motivation) โดยบุคคลต้นแบบอาจเกิดมาจากกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) ซึ่งเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบพฤติกรรม เช่น การแต่งกาย การใช้ชีวิต ตลอดจนการกำหนดบรรทัดฐาน (Norm) ที่ใช้ในการตัดสินใจทัศนคติและพฤติกรรม กลุ่มอ้างอิงอาจเป็นบุคคลที่เราชื่นชอบและอยากเอาเป็นแบบอย่างมีสิ่งที่สนใจคล้าย ๆ กับตัวเอง ซึ่งบุคคลอ้างอิงไม่จำเป็นต้องมีชื่อเสียง อาจเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จในด้านที่เราอยากจะเป็นก็ได้เช่นกัน

Bythe (1997) ได้แบ่งประเภทของกลุ่มอ้างอิงในด้านอิทธิพลและความพึงพอใจในการเป็นสมาชิกของกลุ่ม โดยแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

กลุ่มปฐมภูมิ (Primary Groups) คือกลุ่มที่พบเห็นกันเป็นประจำ เช่น เพื่อน ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เป็นกลุ่มขนาดเล็กมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดเป็นเวลานานมีความเชื่อพฤติกรรมคล้ายคลึงกัน

กลุ่มทุติยภูมิ (Secondary Groups) คือกลุ่มที่พบกันในโอกาสพิเศษ เพื่อแลกเปลี่ยนความสนใจร่วมกัน เช่น สมาชิกรัฐสภาต่าง ๆ เป็นต้น กลุ่มดังกล่าวจะมีผลต่อทัศนคติ พฤติกรรมเฉพาะเรื่องที่สนใจร่วมกัน

กลุ่มที่ปรารถนา (Aspirational Groups) คือกลุ่มที่บุคคลต้องการเข้าร่วมด้วย เช่น กลุ่มคนมีฐานะทางสังคมเพราะบุคคลจะทะเยอทะยานเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองไม่ว่าจะเป็นการใช้สินค้าหรือการแสดงออก โดยมุ่งหวังให้กลุ่มยอมรับตนในฐานะสมาชิก

กลุ่มแปลกแยก (Dissociative Groups) กลุ่มบุคคลที่ไม่อยากคบหาสมาคม เช่น นักเลง คนพนัน โดยพยายามหลีกเลี่ยงที่จะคบหา

กลุ่มทางการ (Formal Groups) กลุ่มบุคคลที่มีสมาชิกอย่างเป็นทางการ เช่น สมาคมต่าง ๆ โดยมีกฎของกลุ่มอย่างเป็นทางการลายลักษณ์อักษรให้สมาชิกในกลุ่มยึดถือปฏิบัติ

กลุ่มไม่เป็นทางการ (Informal Groups) กลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไม่เป็นทางการ ในเชิงมิตรภาพ เช่น กลุ่มเพื่อนพูดคุยแลกเปลี่ยนกันในการทำงาน

กลุ่มอัตโนมัติ (Automatic Groups) กลุ่มที่เป็นสมาชิกโดยปริยาย โดยการแบ่งกลุ่มตามช่วงอายุ เพศ วัฒนธรรม หรือการศึกษา บางครั้งเรียกว่า “กลุ่มประเภท” (Category Groups) แม้ว่ากลุ่มดังกล่าวดูเหมือนว่าจะมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของบุคคลน้อย เนื่องจากไม่ได้มีการปฏิสัมพันธ์แต่อย่างใด แต่ก็อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลได้เช่นกัน

คำว่า พฤติกรรม (Behavior) นั้น ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายว่า การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้แปลแบบง่าย ๆ ก็จะได้ Keywords ว่าการจะแสดงออกแต่ละพฤติกรรมนั้น ต้องมี “สิ่งเร้า” ทำให้เราแสดงอะไรออกมาดี หรือไม่ดีก็ได้

การเลียนแบบ (Imitation) คือ พฤติกรรมการเอาอย่างตัวแบบ ซึ่งเกิดจากกระบวนการทางจิตวิทยา และสังคม โดยที่ผู้เลียนแบบอาจจะรู้ตัวหรืออาจจะไม่รู้ตัวก็ได้ (จรรยา สุวรรณทัต, 2547, หน้า 126)

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นพฤติกรรมของผู้เลียนแบบ ที่แสดงออกโดยผ่านพฤติกรรมของตัวแบบ เมื่อตัวแบบปฏิบัติตนอย่างไร ผู้เลียนแบบก็จะทำอย่างนั้น ตัวแบบอาจมีตัวตนอยู่จริงในอดีต ปัจจุบันหรือเป็นตัวแบบในจินตนาการ พฤติกรรมการเลียนแบบอาจเหมือนกันหรือต่างหรือแค่บางส่วนหรือทั้งหมดของตัวแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถ ทักษะ ค่านิยมอุดมคติของผู้เลียนแบบ และความสำคัญหรืออิทธิพลของตัวแบบที่มีต่อผู้เลียนแบบด้วย

พฤติกรรมการเลียนแบบจากสื่อโทรทัศน์

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมโดยเฉพาะปัจจุบันโทรทัศน์ เป็นแหล่งบันเทิงที่อยู่ใกล้ตัว ราคาไม่แพงและทุกคนสามารถหาได้ง่าย การชมโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะชมโดยไม่ต้องระมัดระวัง คือทั้งสมองและจิตใจพร้อมที่จะรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านจอโทรทัศน์ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งวัตถุประสงค์ในการชมโทรทัศน์ก็แตกต่างกัน บางคนชมเพราะต้องการพักผ่อน เพื่อความบันเทิง หาความรู้ หรือเพื่อฆ่าเวลา อย่างไรก็ตามการรับรู้ของผู้ชมจะแตกต่างกันไป บางคนชมเฉพาะรายการที่ให้ความรู้ มีประโยชน์ บางคนชมเฉพาะภาพยนตร์ รายการเพลง เป็นต้น ดังนั้นผู้ผลิตรายการควรวิเคราะห์ผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนเพราะเด็กจะรับสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายกว่าวัยผู้ใหญ่ และแยกแยะไม่ออกว่าสิ่งใดถูกผิด นักวิชาการได้กล่าวถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนว่ามีผลต่อการปรับตัว และอุปนิสัยใจคอของเด็กเป็นอย่างมากจนมีบทบาทต่อการสร้างรูปแบบของสังคม สื่อโทรทัศน์ได้ป้อนข้อมูลใส่สมองให้เยาวชนควบคู่ไปกับการพัฒนาทางร่างกาย และจิตใจสร้างสรรค์จริยธรรมให้เด็กได้ซึมซับ มีจิตใจอ่อนโยน มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการเติบโตเป็นเยาวชนที่ดีของชาติ ในทางตรงกันข้ามสื่อโทรทัศน์เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีอิทธิพลต่อเด็ก เพราะเด็กจะมีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากที่ได้รับชม เช่น จากตัวการ์ตูนที่ตนชื่นชอบโดยที่เด็ก ๆ ไม่สามารถจะแยกโลกแห่งความฝันออกจากความจริงได้ ปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันคงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าบางครั้งเป็นผลการเลียนแบบจากสื่อมวลชน

กระบวนการเลียนแบบเป็นการแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการเลียนแบบนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ประกอบไปด้วย เงื่อนไขต่าง ๆ ทั้งทางจิตวิทยาและทางสังคม Bandura และ Walters (n.d. อ้างใน จรรยา สุวรรณทัต, 2547, หน้า 126) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้โดยการเลียนแบบว่าเกิดจากการกระทำที่เป็นตัวแบบ หรือโดยสังเกตการณ์กระทำของผู้อื่นบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ จนทำให้เกิดความคิดที่ว่าควรแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างไร กระบวนการนี้ประกอบด้วย กระบวนการใส่ใจ กระบวนการทรงจำ กระบวนการแสดงพฤติกรรม และกระบวนการจูงใจ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ

กระบวนการเรียนรู้จากตัวแบบ

การเรียนรู้ในลักษณะของการเลียนแบบเท่านั้น ที่จะนำไปสู่การสร้างค่านิยมทางศีลธรรมของเด็กและรูปแบบทางสังคม (Social Model) แม่แบบอิทธิพลการเรียนรู้มากเมื่อบุคคลได้เห็น แม่แบบก็สามารถรับรู้สัญลักษณ์ของการ กระทำ และสามารถแสดงพฤติกรรมนั้นได้เหมาะสม กระบวนการเรียนรู้จากแม่แบบนี้นี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observation Learning) ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ

- 1) กระบวนการให้ความสนใจ (Attention Process) ลักษณะของแม่แบบและการแสดงออกของแม่แบบที่จะช่วยให้บุคคลเกิดความสนใจ คือ มีความคล้ายคลึงกับผู้สังเกตในเรื่อง เพศ เชื้อชาติ ทัศนคติ ชื่อเสียง ความสามารถ
- 2) กระบวนการจำ (Retention Process) การจำรายละเอียดต่าง ๆ ของพฤติกรรมของแม่แบบได้ก็จะสามารถลอกเลียนแบบได้ ดังนั้นการเสนอแม่แบบโดยการใช้คำพูดและการเสนอแม่แบบให้เป็นเรื่องราวจะเป็นตัวชี้แนะให้ผู้สังเกตระลึกถึงพฤติกรรมของแม่แบบได้ง่ายขึ้นเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เหมือนหรือคล้ายกับแม่แบบกระตุ้น
- 3) กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) เป็นการถ่ายโยงจากความสนใจ และการจำแม่แบบ มาเป็นการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ
- 4) กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) บุคคลจะแสดงพฤติกรรมลอกเลียนแบบแม่แบบหรือไม่นั้น เกิดจากการเรียนรู้จากการสังเกตแม่แบบ ถ้าพฤติกรรมของแม่แบบได้รับผลกระทบที่พึงพอใจ หรือสามารถหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่ไม่พึงพอใจ แนวโน้มที่บุคคลจะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบก็จะสูง เพราะคาดหวังว่าจะได้รับผลกระทบ ดังเช่นเดียวกับที่ตัวแบบได้รับ (Albert, 1986, p. 104)

วัยรุ่นกับการเลียนแบบ

จตุพร ลิ้มมันจริง (2546, หน้า 72-73) กล่าวว่า วัยรุ่นผู้ชายที่อายุน้อย ยังคงวางมาดองอาจอย่างไม่จำเป็น และมีความเสี่ยงที่จะใช้เหตุผลมากกว่าวัยรุ่นผู้หญิงหรือผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในเรื่องของการเสียชีวิตที่เกิดจากความรุนแรง องค์ประกอบที่มีผลต่อการตายจากความรุนแรง ได้แก่

1) ตัวของวัยรุ่น รูปร่างที่แข็งแรงกำยำล่ำสันของวัยรุ่นชาย และการเปลี่ยนแปลงในร่างกายของวัยรุ่น มีผลต่อการตายที่เกิดจากความรุนแรงได้ เช่น ระดับฮอร์โมนเทสโทสเตอโรนมากเกินไป จึงมีแนวโน้มที่ทำให้วัยรุ่นชายที่อายุน้อย กระทำหรือชอบเสี่ยงอันตรายมากกว่าวัยรุ่นชายที่มีระดับฮอร์โมนนี้ต่ำกว่า หรือการดื่มแอลกอฮอล์จนขาดสติ หรือการพกพ้อมโดยไม่มีเหตุผล เป็นต้น

2) ค่านิยมทางสังคม (หรืออุดมคติทางวัฒนธรรม) เป็นรากฐานสำคัญของปัญหาที่เกิดจากการตายด้วยความรุนแรง เพราะปัจจุบัน สังคมมีส่วนสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ “ความเป็นลูกผู้ชาย” ในทางที่ดี ได้แก่ ความกล้าหาญ อิสรภาพในการแข่งขัน เป็นต้น จนไปสู่ลักษณะของความเป็นลูกผู้ชายที่ไม่ดี ได้แก่ ความบึ้งหน้า ใจดำ และแข็งกระด้าง ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ความต้องการเป็นแบบอย่าง (Modeling) ที่ตนใฝ่ฝัน ทางด้านการมีอำนาจที่เหนือกว่า และการได้ชัยชนะ ตลอดจนคำสั่งสอนหรืออบรมให้วัยรุ่นชายไม่มีความสุขภาพ อ่อนโยนหรือมีลักษณะเหมือนผู้หญิง ความคิดหรือการกระทำเหล่านี้ สร้างความสับสนให้กับวัยรุ่นชาย จนนำไปสู่ความรุนแรงตามมา เช่น เดือนตุลาคม 2542 จากละครที่ออกอากาศทางโทรทัศน์เรื่อง “ตีใหญ่” ทำให้วัยรุ่นชายไทยบางคน ก่อคดีอาชญากรรมเลียนแบบพระเอกเหมือนในเรื่อง เพื่อทำตัวเป็นวีรบุรุษ หรือแก้ไขปัญหที่ตัวเองประสบพบเจอในขณะนั้น เป็นต้น

3) ครอบครัวของวัยรุ่น เป็นครอบครัวที่มีปัญหา โดยเฉพาะการหย่าร้างของพ่อและแม่ หรือการเลี้ยงดูที่ผิด ส่งผลต่อการตายจากความรุนแรง เช่น วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีอิทธิพลมากในท้องถิ่น หรือ “ลูกเจ้าพ่อ” มักก่อคดีการทำร้ายผู้อื่นอยู่บ่อย ๆ และถูกแก้แค้นกลับ เป็นต้น

พฤติกรรมการเล่นแบบชัดเจนในวัยรุ่น ที่ตอบสนองต่อแรงกดดันต่าง ๆ ได้แก่ บทบาทเพศชายตามประเพณี พฤติกรรมที่ถูกต้องของลูกผู้ชาย การที่สามารถปรับตัวได้ดีหรือการสร้างปัญหาการตายจากความรุนแรง จึงปรับเปลี่ยนตามพื้นฐานที่เกี่ยวกับการวิวัฒนาการด้านชีววิทยาของวัยรุ่น และองค์ประกอบด้านวัฒนธรรม ได้แก่ ครอบครัว ทัศนคติ และค่านิยม หากวัยรุ่นได้รับสื่อที่เหมาะสมดีงาม ก็มีส่วนที่ทำให้เกิดพฤติกรรมไปในทางที่ดีได้ด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงที่วัยรุ่นนิยมเลียนแบบ

มีคนบางกลุ่ม ที่เราอาจเป็นสมาชิก หรือไม่ได้เป็นสมาชิกในกลุ่มนั้น แต่เรายึดถือเอากลุ่มนั้นเป็นแบบอย่าง หรือเปรียบเทียบอ้างอิงกับตัวเรา และการกระทำของเรา นักสังคมวิทยาเรียกกลุ่มคนดังกล่าวว่า กลุ่มอ้างอิง (Reference Group) (จำนงค์ อธิวิวัฒน์สิทธิ์, 2547, หน้า 63-64) แนวคิดที่เกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง ประโยชน์ในการทำความเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล บุคคลมักจะมีการยึดถือกลุ่มต่าง ๆ บางกลุ่มที่เป็นกลุ่มอ้างอิง และพยายามปรับตัวตามกลุ่มอ้างอิงนั้น ๆ ไม่ว่าตัวเองจะเป็นสมาชิกหรืออยากจะเป็นสมาชิกในวันข้างหน้า เด็กวัยรุ่นมักยึดถือเอากลุ่ม ดารา นักร้อง หรือกลุ่มคนดังในวงการบันเทิงเป็นกลุ่มอ้างอิง และพยายามทำตามแบบคนดังเหล่านั้น กลุ่มอ้างอิงจึงเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการเรียนรู้และการปรับตัวของบุคคลมากพอกับกลุ่มอื่น ๆ แม้ว่า

บุคคลนั้นไม่ได้เป็นสมาชิกที่อยู่ในกลุ่มอ้างอิงนั้น ๆ ก็ตาม ค่านิยม และบรรทัดฐานในกลุ่มที่บุคคลเป็นสมาชิก เช่น ครอบครัว หรือโรงเรียน อาจไม่สอดคล้องกับกลุ่มอ้างอิง และอาจทำให้เกิดความขัดแย้งภายในตัวบุคคลได้ เช่น ผู้ที่อยู่ในครอบครัวยากจน แต่ถือยึดเอากลุ่มคนรวยเป็นกลุ่มอ้างอิง และพยายามจะใช้ชีวิตตามคนรวย การเปรียบเทียบตัวเองกับกลุ่มอ้างอิงที่มีสภาพแตกต่างกันมาก อาจก่อให้เกิดความไม่พอใจ หรือความเครียด แต่ในขณะเดียวกัน ก็อาจเป็นแรงกระตุ้นให้บุคคลพยายามปรับตัวไปสู่มาตรฐานของกลุ่มอ้างอิงที่สูงกว่า วัยรุ่นจะมีการยึดถือกลุ่มอ้างอิงที่ต้องการเลียนแบบ เพื่อเป็นแบบอย่างในการใช้ชีวิต เนื่องจากพบเห็นมาจากสื่อต่าง ๆ ว่าดาราและนักร้องเป็นผู้มีชื่อเสียง และประสบความสำเร็จ จึงนิยมทำตามแบบอย่างดาราและนักร้อง ในด้านต่าง ๆ ดาราและนักร้อง ถือเป็นบุคคลไฝฝันของเหล่าบรรดาวัยรุ่นที่มักจะเลียนแบบ ซึ่งจัดว่ามีผลต่อชีวิตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพในอุดมคติที่วัยรุ่นชื่นชอบ

วัยรุ่น โดยเฉพาะในตอนต้น มักจะเลียนแบบบุคคลในอุดมคติ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีชีวิต หรือเลียนแบบบุคคลในวงการบันเทิง ดารา นักร้อง พิธีกร ฯลฯ ซึ่งเกิดจากความใฝ่ฝัน ที่อยากจะเด่นดัง หรืออยากมีรายได้ดี ในยุคปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา ได้มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญทางสังคมที่เกิดขึ้นด้วยการประดิษฐ์ “วัยรุ่น” ให้มีความมั่งคั่งและมีเสรีภาพทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น เช่น “วัฒนธรรมแรมปี” เป็นลักษณะของวัยรุ่นที่ใช้ของแพงฟุ่มเฟือย ใช้รถ ใช้คอมพิวเตอร์ ใช้บัตรเครดิต ตามแบบอย่างคนดัง จากการศึกษาวัยรุ่นไทยตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2542 วัยรุ่นไทยนิยมความแปลกใหม่ในอุปกรณ์สื่อสาร และเวลานี้โทรศัพท์มือถือทุกรุ่นทุกยี่ห้อสามารถติดสติกเกอร์ในรูป “สติกเกอร์โฟน” ได้ทั้งหมด จากชีวิตของวัยรุ่นที่กล่าวมา ทำให้เกิดปัญหากับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา บางกลุ่ม จึงเกิดเป็นอาชีพที่เรียกว่า “โสเภณียูนิฟอร์ม” จากการศึกษาวัยรุ่นกลุ่มนี้ พบว่าเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ คือ (จตุรพร ลิ้มมันจรี, 2546, หน้า 268)

- 1) ใช้ชีวิตฟุ่มเฟือย ยึดติดกับแบรนด์เนม
- 2) ติดเที่ยวสถานบันเทิง ยามค่ำคืน

Greenberger และ Steinberg (n.d. อ้างใน จตุรพร ลิ้มมันจรี, 2546, หน้า 141) กล่าวว่า กลุ่มของโฆษณาที่เน้นวัยรุ่น เป็นกลุ่มเป้าหมายที่สำคัญในการบริโภคสินค้าต่าง ๆ สร้างความร่ำรวยแก่ผู้ผลิตในด้านเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง นิตยสาร ก็นิยมใช้นางแบบ นายแบบโฆษณาเป็นดาราหรือนักร้องที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้นเพื่อดึงดูดใจวัยรุ่นให้ใช้สินค้าตามแบบอย่างคนมีชื่อเสียงเหล่านี้

กลุ่มอ้างอิง ในสังคมส่วนใหญ่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักร้อง ซึ่งเป็นกลุ่มสำคัญในการส่งผลต่อการเลียนแบบของวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นที่มีความอยากรเด่นอยากดัง เพียงเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป จึงมักเลียนแบบกลุ่มอ้างอิงเหล่านี้ เพราะสามารถพบเห็นได้ง่ายจากการปรากฏตัวตามสื่อมวลชนต่าง ๆ

2.5 แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา

แนวคิดและความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา

แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิควิธีการวิจัยที่ใช้ในสาขาต่าง ๆ มานาน โดยเฉพาะในสาขาวิชาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เช่น สื่อสารมวลชน ประวัติศาสตร์จิตวิทยา และการศึกษา จากหลักฐานพบว่าวิธีการวิเคราะห์เนื้อหามีพัฒนาการมาตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อนักสังคมศาสตร์ชาวอเมริกัน ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิควิจัยเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อโฆษณาที่ใช้ในการสื่อสารมวลชน (Neuman, 2000 อ้างใน อภริตี เกียรติมนี, 2551) โดยเฉพาะโฆษณาชวนเชื่อ ซึ่งชาวอเมริกันให้ความสนใจ และได้รับการวิเคราะห์อย่างมีแบบแผน ภายใต้หัวข้อ ใคร พูดว่าอะไรกับใคร และผลเป็นอย่างไร งานวิเคราะห์เนื้อหาด้านสื่อสารมวลชนจึงถือเป็นจุดกำเนิดของการวิเคราะห์เนื้อหา โดยเนื้อหาที่นำมาวิเคราะห์เป็นเรื่องราวต่าง ๆ ที่ปรากฏตามเอกสาร สิ่งพิมพ์ ประเภท หนังสือพิมพ์ วารสาร หรือเนื้อหาที่มีการถ่ายทอดทางอากาศ ต่อมาเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาได้ขยายขอบข่ายไปยังสื่องานเขียนในรูปแบบความเรียง ความจดหมายเหตุ รวมทั้งเป็นเทคนิควิจัยที่มีการนำไปใช้ในสาขาวิชาอื่น ๆ รวมทั้งการวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา

นักวิชาการให้นิยามการวิเคราะห์เนื้อหาไว้หลากหลายดังนี้

Neuman (2000 อ้างใน อภริตี เกียรติมนี, 2551) ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาว่า คือวิธีการตรวจสอบข้อมูลหรือเนื้อหาในรูปแบบการเขียน หรือ สัญลักษณ์ในวัสดุเช่น รูปภาพ ภาพยนตร์ เนื้อเพลง ฯลฯ

Krippendorff (2004 อ้างใน อภริตี เกียรติมนี, 2551) ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาว่า เป็นเทคนิควิธีการวิจัยที่สร้างเนื้อหาหรือข้อมูลให้มีความน่าเชื่อถือ และมีข้อสรุปที่มีความเที่ยงตรงจากเนื้อหาไปสู่บริบทของเนื้อหาที่นำมาวิเคราะห์

พจนานุกรมบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (Reitz, 2004) ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาว่าเป็นวิธีการวิเคราะห์สารที่มีความชัดเจนและแน่นอนทั้งกระบวนการดำเนินงานและตัวเนื้อหาสาระในการสื่อสาร ตลอดจนการจัดประเภทกลุ่ม และการประเมินคุณค่าความสำคัญของแนวคิด สัญลักษณ์และแก่นของเรื่องด้วยการตรวจสอบจากวัตถุประสงค์และรายละเอียดจากหลักฐานที่มีอยู่

ประภาวดี สืบสนธิ์ (2530) กล่าวว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นการวิจัยเอกสารแบบหนึ่งที่มีลักษณะเป็นการสำรวจเชิงวิเคราะห์ เป็นเทคนิคในการศึกษาวิเคราะห์บันทึกเอกสารข่าวสารอย่างมีระบบและมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงปริมาณการเน้นหรือความถี่ในการสื่อความหมายเช่น การโน้มน้าวใจ

ลีลาการเขียน การเปลี่ยนแปลงเนื้อหาความ น่าเชื่อถือของเนื้อหา โดยผู้วิจัยจะแยกเนื้อหาออกเป็นกลุ่ม และประเมินเนื้อหาตามเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

ชลธิชา สุทธิรินทร์กุล (2545) สรุปความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาทางสารสนเทศ ศาสตร์ว่าเป็นเทคนิคการวิจัยสำรวจ วิเคราะห์คำ วลี หรือแนวคิด บรรยายสาระ จัดหมวดหมู่สื่อ สัญลักษณ์ตามเกณฑ์ที่กำหนดและหาข้อ สรุปจากเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศที่ใช้บันทึกอย่างละเอียดเป็นระบบและเที่ยงตรง โดยใช้การพิจารณาตัดสินของผู้วิจัยแต่เพียงอย่างเดียว

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นเทคนิควิธีวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของสาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงปริมาณ การเน้นหรือความถี่ในการสื่อความหมาย การโน้มน้าว ขอบเขตเนื้อหา ในการวิเคราะห์เนื้อหาผู้วิจัยต้องระบุวัตถุประสงค์ที่ต้องการวิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาวัสดุหรือสื่อออกเป็นกลุ่ม หมวดหมู่ จากนั้นสร้างหรือกำหนดเกณฑ์เพื่อวิเคราะห์ บันทึกรายละเอียดข้อมูลส่วนต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์คำ วลี หรือแนวคิด บรรยายสาระ ตามเกณฑ์ที่ สร้างขึ้นเพื่อหาข้อสรุปของเนื้อหาจากวัสดุ หรือสื่อที่นำมาวิเคราะห์

วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา สามารถนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ครอบคลุมวัตถุประสงค์ด้านเนื้อหาของสาร ด้านผู้ส่งสารและด้านผู้รับสาร (Berelson, 1971 อ้างใน อภริณี เกล็ดมณี, 2551; ประภาวดี สืบสนธิ์, 2530 และชลธิชา สุทธิรินทร์กุล, 2545) ดังนี้

- 1) วัตถุประสงค์ด้านเนื้อหาของสารครอบคลุมการศึกษาพัฒนาการและแนวโน้มของเนื้อหา ตรวจสอบเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดและตรวจสอบเนื้อหาเกี่ยวกับมาตรฐานที่กำหนดศึกษาความแตกต่างของเนื้อหาเรื่องเดียวกันในประเภทต่าง ๆ ประเมินความน่าอ่าน ลักษณะวิธีการนำเสนอเนื้อหา
- 2) วัตถุประสงค์ด้านผู้ส่งสารครอบคลุมการระบุเป้าหมายและลักษณะผู้ส่งสารศึกษาความน่าเชื่อถือของผู้ส่งสารและตรวจสอบสภาพทางจิตวิทยาของผู้ส่งสาร
- 3) วัตถุประสงค์ด้านผู้รับสารครอบคลุมการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารศึกษาความสนใจและค่านิยม สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาทางด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ (ชลธิชา สุทธิรินทร์กุล, 2545) ดังนี้
 - 3.1) ศึกษาเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศและศึกษาแนวโน้มของเนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
 - 3.2) วิเคราะห์พัฒนาการของทรัพยากรสารสนเทศ
 - 3.3) ศึกษาเนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศ เฉพาะชื่อหรือเฉพาะเล่ม
 - 3.4) ประเมินความน่าอ่านของทรัพยากรสารสนเทศ

วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา

วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน (Krippendorff, 1980 อ้างใน ชลธิชา สุทธิรินทร์กุล, 2545) ดังนี้

1) การกำหนดกรอบแนวคิดของการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดแนวคิดการวิเคราะห์ เป็นแนวทางให้ผู้อื่นตรวจสอบผลการวิเคราะห์และเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงวิธีการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1.1) ข้อมูล หมายถึง สื่อที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ บทความ วารสาร หนังสือพิมพ์ วิทยานิพนธ์ เป็นต้น สื่อไม่ตีพิมพ์หรือสื่อโสตทัศน เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เป็นต้น และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ข้อมูลบนเว็บไซต์ เป็นต้น

1.2) ความรู้ของผู้วิเคราะห์ ผู้วิเคราะห์ต้องมีความรู้ในแหล่งข้อมูลที่จะวิเคราะห์

1.3) การหาข้อสรุป เป็นการหาข้อสรุปจากข้อมูลที่มีอยู่เชื่อมโยงกับบริบทของข้อมูล เป็น กระบวนการแปลงเนื้อหาให้มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ รหัส มาตรฐาน หรือแปลความหมาย ในสิ่งที่ผู้วิเคราะห์กำหนดการหาข้อสรุปของการวิเคราะห์เนื้อหา ต้องมีการสร้างเกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลกับบริบทของ ข้อมูลและปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.4) ความตรงข้อสรุปของการวิเคราะห์เนื้อหาจะต้องมีเหตุผล มีความสอดคล้องกันเพื่อให้ข้อสรุปมีความน่าเชื่อถือ ดังนั้น การวิเคราะห์เนื้อหาต้องระบุกลุ่มประเภทของข้อมูลและเกณฑ์ที่สร้างขึ้นให้ชัดเจน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อื่นสามารถรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสม และนำไปสู่ข้อสรุปที่ใกล้เคียง มีความสอดคล้องและเป็นเหตุเป็นผลกัน

2) การกำหนดรหัส เป็นกระบวนการทำให้เนื้อหามีมาตรฐานเป็นรูปแบบเดียวกัน ข้อมูลจะมีการกำหนดเป็นรหัส จัดหมวดหมู่ หรือจัดกลุ่มประเภท และให้ความหมาย รายละเอียด และการสร้างเกณฑ์ เกณฑ์ในการพิจารณาทั่วไปมี 3 ประเด็น คือ การกำหนดนิยามกลุ่มประเภท การกำหนดหน่วยการวิเคราะห์ และการกำหนดรายละเอียดของเนื้อหา มีรายละเอียด ดังนี้

2.1) การกำหนดนิยามกลุ่มประเภทหรือกลุ่มเนื้อหา มีขั้นตอนการดำเนินงานเริ่มจากระบุความหมายหรือแจกแจงรายละเอียดของเนื้อหาอย่างชัดเจน กลุ่มเนื้อหาอาจจำแนกเป็น 2 กลุ่ม คือ สารและรูปแบบการนำเสนอกลุ่มสารที่นิยมกำหนดได้แก่หัวข้อเรื่อง ทิศทาง มาตรฐาน และคุณค่า (พรทิพย์ ดิสมโชค, 2547) จากนั้น ระบุตัวชี้วัด หรือตรรกะ เพื่อเป็นตัวกำหนดว่าเนื้อหา ดังกล่าวจัดอยู่ในกลุ่มประเภทใด หรือเป็นการให้นิยามเชิงปฏิบัติการคำที่ใช้เป็นตัวแทน ซึ่งคำที่ใช้เป็นตัวแทนที่ดีควรเป็นคำที่สั้นกระชับได้ใจความและสื่อถึงแนวคิดของข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์ พอที่เป็นแนวทางให้ผู้กำหนดรหัสผู้อื่นสามารถพิจารณาตัดสินหรือทำการวิเคราะห์และได้ผลสรุปใกล้เคียงกัน การกำหนดนิยามกลุ่ม ประเภท ทำได้หลายลักษณะ เช่น กำหนดตามหัวข้อวิชา หรือกำหนดตาม

มาตรฐาน เป็นต้น ในขั้นตอนนี้ผู้วิเคราะห์อาจกำหนดดัชนีก่อน แล้วจึงสร้างกลุ่มประเภทก็ได้ (ประภาวดี สืบสนธิ์, 2530)

2.2) การกำหนดหน่วยการวิเคราะห์แบ่งเป็นหน่วยบันทึกและหน่วยบริบท

(1) หน่วยบันทึกเป็นส่วนเฉพาะของเนื้อหาที่นำไปจำแนกในกลุ่มประเภทที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย

- คำเป็นหน่วยที่ใช้บันทึกคำ แต่ละคำ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของคำ
- กลุ่มคำหรือวลีเป็นหน่วยที่ใช้บันทึกกลุ่มคำ สำนวน ชื่อเฉพาะ หรือคำที่มี

หลากหลายสำนวน

- แนวเรื่องหรือแก่นเรื่อง เป็นหน่วยที่ใช้บันทึกแก่นเรื่องผู้วิเคราะห์อ่านจับใจความของเนื้อหาและสรุปเป็นแก่นเรื่อง จากนั้นนำไปจำแนกตามกลุ่มประเภท หรือเกณฑ์ที่สร้างขึ้น
- ลักษณะบุคคล เป็นหน่วยที่ใช้บันทึกลักษณะบุคคลเพื่อจำแนกเข้ากลุ่ม

ประเภท ส่วนใหญ่เป็นการบันทึกนวนิยาย ตัวละคร หรือสื่อเพื่อความบันเทิง

- ประโยคหรือข้อความ ใช้ในการประเมินเนื้อหาโดยรวม
- รายการใช้ในการศึกษาลักษณะของหนังสือ บทความ ภาพยนตร์

หน่วยรายการเป็นหน่วยที่ใหญ่ ต้องมีคำอธิบายกลุ่มประเภทอย่างชัดเจน

(2) หน่วยบริบท เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วิเคราะห์ต้องคำนึงถึงบริบทของข้อมูลที่ปรากฏ เนื่องจากเนื้อหาบางเรื่องไม่สามารถสรุปผลได้จากความถี่ของคำ ผู้วิเคราะห์ต้องค้นหาเนื้อหาจากข้อมูลในบริบท

(3) การกำหนดรายละเอียดของเนื้อหา เป็นการวัดเชิงปริมาณที่ผู้วิเคราะห์ต้องกำหนดวิธีการหลักเกณฑ์ในการกำหนด เช่น ความถี่ เนื้อที่ เวลา

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งได้หลายประเภทตามจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ของการวิจัย เครื่องมือที่เป็นที่รู้จักและนิยมใช้โดยทั่วไป ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบตรวจสอบรายการ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยประเภทการวิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อหา หรือการวิจัยเชิงประวัติ เชิงคุณภาพ เป็นแบบบันทึกและแบบวิเคราะห์เนื้อหาแบบบันทึกสร้างขึ้นเพื่อกรอกข้อมูลของสิ่งที่ต้องการศึกษาเชิงวิเคราะห์ การศึกษาบางครั้งอาจต้องสร้างแบบวิเคราะห์อีก 1 ชั้น เพื่อนำข้อมูลจากแบบบันทึกมาบันทึกลงเพื่อแจกแจงความถี่ แล้วนำไปคำนวณค่าสถิติที่ต้องการ ส่วนแบบวิเคราะห์เป็นแบบที่นำเอาข้อมูลจากแบบบันทึกแต่ละแผ่นมากรอกลงอีกครั้ง เพื่อการวิเคราะห์เชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพต่อไป

การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีข้อควรพิจารณา 3 ประการ (ชลธิชา สุทธิจันทร์กุล, 2545) ดังนี้

1) ประเภทของเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ส่วนใหญ่เป็นแบบบันทึกข้อมูล หรือแบบวิเคราะห์ข้อมูลที่สร้างจากเกณฑ์ที่กำหนด มีการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง แบบบันทึก 1 ชุดจะใช้เก็บและวิเคราะห์เนื้อหา บทความ หนังสือ หรือเอกสาร 1 เล่ม

2) ส่วนประกอบของเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล แบบบันทึกข้อมูล หรือแบบวิเคราะห์ข้อมูล มีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ

2.1) ข้อมูลทางบรรณานุกรมของวัสดุสื่อ หรือเอกสารที่ต้องการวิเคราะห์ เช่น ชื่อผู้แต่ง ชื่อเรื่อง สถานที่จัดพิมพ์ ผู้จัดพิมพ์ ปีที่พิมพ์ เป็นต้น ข้อมูลทางบรรณานุกรมนี้จะแตกต่างกันไปตามประเภทและลักษณะของสื่อที่วิเคราะห์

2.2) ข้อมูลเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา เป็นส่วนสำคัญของแบบบันทึกแบบวิเคราะห์ข้อมูล เกณฑ์การวิเคราะห์ขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อหาของแต่ละวิชา สาขา โดยจำแนกออกเป็นกลุ่มประเภทหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและระบุคำอธิบายในแต่ละกลุ่มประเภทอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถจำแนกเนื้อหาแต่ละรายการลงในกลุ่มประเภทได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

3) ความเที่ยงตรงของเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล การหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลเป็นการยืนยันความสมบูรณ์ของเครื่องมือที่จะใช้รวบรวมข้อมูล เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด บิดเบือน หรือมีอคติในการเก็บรวบรวมข้อมูลนำไปสู่ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ เครื่องมือที่สร้างนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แล้วนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างหรือผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้วิเคราะห์ลองใช้ เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ว่ามีความใกล้เคียงกันหรือไม่การหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล มีแนวทางในการพิจารณา 3 ประการ (อุทุมพร จามรมาน, 2531 และ Weber, 2004 อ้างใน อภิรตี เกล็ดมณี, 2551) ดังนี้

3.1) การหาความคงที่ เป็นการจัดเนื้อหาตามกลุ่มประเภทในแต่ละครั้งโดยมีเงื่อนไขกำหนดชัดเจน ความไม่สม่ำเสมอในการจัดกลุ่ม เช่น ความไม่ชัดเจนของรหัสที่กำหนดไว้ ความกำกวมหรือไม่ชัดเจนของเนื้อหาสาระ ความรู้ในเนื้อหาและการตัดสินใจของผู้วิเคราะห์แต่ละคน เป็นต้น

3.2) การหาค่าความซ้ำ เป็นการจัดกลุ่มเนื้อหาของผู้วิเคราะห์แต่ละคนที่วิเคราะห์เนื้อหาเรื่องเดียวกัน ให้ได้ผลลัพธ์ที่ เหมือนหรือใกล้เคียงกัน

3.3) การหาค่าความถูกต้อง เป็นการจัดกลุ่มเนื้อหาที่สอดคล้องกับมาตรฐานที่ได้กำหนดซึ่งเป็นมาตรฐานขั้นต่ำ ผู้วิเคราะห์ใช้ค่าความถูกต้องในการจัดกลุ่มเนื้อหาและประเมินความน่าเชื่อถือของงานวิจัย

ประโยชน์ของการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา มีประโยชน์หลากหลาย (เชิดศักดิ์ โฆวาสินธ์, 2522; อาภากร ธาตุโลหะ, 2545 และทวีป ศิริรัศมี, 2525 อ้างใน พรทิพย์ ดีสมโชค, 2547) พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2538) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ดังนี้

- 1) ใช้ในการศึกษาพัฒนาการความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มของเรื่องต่าง ๆ เพื่ออธิบายสภาพการณ์ในปัจจุบัน ความสนใจ หรือค่านิยมทางวัฒนธรรม
- 2) ใช้สำรวจจุดอ่อนต่าง ๆ ที่เกิดในการปฏิบัติงาน ความลำเอียง ทศนคติความคิดเห็นที่ส่อแทรกในการปฏิบัติงาน
- 3) ใช้ศึกษาเรื่องที่ต้องการสื่อสารทางหนังสือ บันทึกร หรือ เอกสารในด้านสังคมศาสตร์
- 4) ใช้เป็นเทคนิควิธีในงานวิจัยเชิงปริมาณและงานวิจัยเชิงคุณภาพ

แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา ใช้เพื่อวิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลหรือเนื้อหา จึงนำมาเป็นกรอบแนวความคิดพื้นฐานในการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของหน่วยวิเคราะห์กรณีศึกษาดังกล่าวไว้แล้วในเบื้องต้น เพื่อที่จะสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีหลักเกณฑ์ และแบบแผน

จากที่ได้กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีทั้งหมดที่ได้กล่าวเอาไว้ข้างต้น มาเป็นทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวความคิดในการออกแบบวิธีการวิจัย เพื่อให้การศึกษาในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

2.6 แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

Bandura (1962 - 1986) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเป็นผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าของตนเอง เดิมใช้ชื่อว่า “ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม” (Social Learning Theory) ต่อมาเขาได้เปลี่ยนชื่อทฤษฎีเพื่อความเหมาะสมเป็น “ทฤษฎีปัญญาสังคม”

ทฤษฎีปัญญาสังคมเน้นหลักการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) เกิดจากการที่บุคคลสังเกตการกระทำของผู้อื่นแล้วพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมทางสังคมเราสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกเสียง การขับรถยนต์ การเล่นเกมกีฬาประเภทต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการสังเกต

- 1) ขั้นให้ความสนใจ (Attention Phase) ถ้าไม่มีขั้นตอนนี้การเรียนรู้อาจจะไม่เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนให้ความสนใจต่อตัวแบบ (Modeling) ความสามารถ ความมีชื่อเสียง และคุณลักษณะเด่นของตัวแบบจะเป็นสิ่งดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ
- 2) ขั้นจำ (Retention Phase) เมื่อผู้เรียนสนใจพฤติกรรมของตัวแบบ จะบันทึกสิ่งที่สังเกตได้ไว้ในระบบความจำของตนเอง ซึ่งมักจะจดจำไว้เป็นจินตภาพเกี่ยวกับขั้นตอนการแสดงพฤติกรรม

3) ขั้นปฏิบัติ (Reproduction Phase) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลองแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ซึ่งจะส่งผลให้มีการตรวจสอบการเรียนรู้ที่ได้จดจำไว้

4) ขั้นจูงใจ (Motivation Phase) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นแสดงผลของการกระทำ (Consequence) จากการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ถ้าผลที่ตัวแบบเคยได้รับ (Vicarious Consequence) เป็นไปในทางบวก (Vicarious Reinforcement) ก็จะจูงใจให้ผู้เรียนอยากแสดงพฤติกรรมตามแบบ ถ้าเป็นไปในทางลบ (Vicarious Punishment) ผู้เรียนก็มักจะงดเว้นการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ

หลักพื้นฐานของทฤษฎีปัญญาสังคม มี 3 ประการ คือ

- 1) กระบวนการเรียนรู้ต้องอาศัยทั้งกระบวนการทางปัญญา และทักษะการตัดสินใจของผู้เรียน
- 2) การเรียนรู้เป็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ 3 ประการ ระหว่าง ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน
- 3) ผลของการเรียนรู้กับการแสดงออกอาจจะแตกต่างกัน สิ่งที่เราเรียนรู้แล้วอาจไม่มีการแสดงออกก็ได้ เช่น ผลของการกระทำ (Consequence) ด้านบวก เมื่อเรียนรู้แล้วจะเกิดการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ แต่ผลการกระทำด้านลบ อาจมีการเรียนรู้แต่ไม่มีการเลียนแบบ

การนำหลักการมาประยุกต์ใช้

- 1) ในห้องเรียนครูจะเป็นตัวแบบที่มีอิทธิพลมากที่สุด ครูควรคำนึงอยู่เสมอว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตและเลียนแบบจะเกิดขึ้นได้เสมอ แม้ว่าครูจะไม่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ก็ตาม
- 2) การสอนแบบสาธิตปฏิบัติเป็นการสอนโดยใช้หลักการและขั้นตอนของทฤษฎีปัญญาสังคมทั้งสิ้น ครูต้องแสดงตัวอย่างพฤติกรรมที่ถูกต้องที่สุดเท่านั้น จึงจะมีประสิทธิภาพในการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบความผิดพลาดของครูแม้ไม่ตั้งใจ ไม่ว่าครูจะพร่ำบอกผู้เรียนว่าไม่ต้องสนใจจดจำ แต่ก็ผ่านการสังเกตและการรับรู้ของผู้เรียนไปแล้ว
- 3) ตัวแบบในชั้นเรียนไม่ควรจำกัดไว้ที่ครูเท่านั้น ควรใช้ผู้เรียนด้วยกันเป็นตัวอย่างได้ในบางกรณี โดยธรรมชาติเพื่อนในชั้นเรียนย่อมมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบสูงอยู่แล้วครูควรพยายามใช้ทักษะจูงใจให้ผู้เรียนสนใจและเลียนแบบเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่ดีมากกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมไม่ดี

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เป็นทฤษฎีที่สำคัญในการ อธิบายผลกระทบที่เกิดจากสื่อ สร้างความเข้าใจที่สำคัญระหว่างสื่อและพฤติกรรมของมนุษย์ (Bryant & Thompson, 2002, p. 67) โดยทฤษฎีนี้ได้สร้างกรอบแนวคิดที่ทำให้เราสามารถวิเคราะห์การรับรู้ของมนุษย์หรือหน้าที่ของจิต (Mental Functions) ในการสร้างพฤติกรรมต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งเมื่อใดก็ตามที่มนุษย์มีการเรียนรู้ กระบวนการทางจิตก็จะทำงาน

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1960) นี้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 โดยอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์จากการตอบสนองของตัวแปรต่าง ๆ ทั้งทางสิ่งแวดล้อมทาง พฤติกรรม และทางการรับรู้ ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมว่า เป็นการอธิบายความคิดและการกระทำของ

มนุษย์ที่กำหนดมาจากตัวแปร 3 ประการ ที่แตกต่างกันแต่มีอิทธิพลซึ่งกันและกันที่เรียกว่า “Triadic Reciprocal Causation” ได้แก่

- 1) พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล
- 2) ลักษณะเฉพาะของบุคคล เช่น การรับรู้ เพศ ความสูง เชื้อชาติ เป็นต้น
- 3) สภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

การเรียนรู้ทางสังคมเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงในการตอบสนอง (Good, 1959, p. 522 และ Mednick, 1964, p. 18) โดยมีลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

- 1) การเรียนรู้มีผลทำให้พฤติกรรมมีการเปลี่ยนแปลง
- 2) การเรียนรู้เป็นผลของการฝึกปฏิบัติหรือฝึกฝนและทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง
- 3) การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในลักษณะค่อนข้างถาวร
- 4) การเรียนรู้ไม่อาจสังเกตหรือเห็นได้โดยตรง

นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ทางสังคมที่น่าสนใจ ได้แก่ Ernest Hilgard และ Bower (1966, p. 2) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งซึ่งมีผลทำให้พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากประสบการณ์ และการฝึกปฏิบัติ

Garry และ Kingsley (1970, pp. 7-8) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้โดยทั่วไปว่า ประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องมีวัตถุประสงค์หรือแรงจูงใจ
- 2) บุคคลพยายามตอบสนองหลาย ๆ ทาง เพื่อนำไปสู่ทางแก้ไขของปัญหา
- 3) การตอบสนองที่ถูกต้องจะเป็นโดยบังเอิญ หรือโดยการคิดมาก่อนก็ตาม จะช่วยทำให้เกิดทั้งการกระทำใหม่หรือการกระทำเดิมเปลี่ยนแปลง ซึ่งบุคคลได้เปลี่ยนแปลงการตอบสนองนี้ให้เกิดขึ้นจนเป็นนิสัย

หากเรามองทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1994, pp. 6-90) ในด้านการสื่อสารมวลชนมักเป็นการศึกษาในเรื่องของผลกระทบทางด้านสื่อ อาทิ ความรุนแรงและเรื่องเพศ ในสื่อต่าง ๆ ผลกระทบทางด้านการอบรมบ่มเพาะ การโน้มน้าวใจ เป็นต้น จึงเป็นทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาที่เป็นที่นิยมสำหรับการสังเกตการเรียนรู้จากสื่อมวลชนต่าง ๆ ทั้งนี้ Bandura (1994) ได้เสนอว่า คนเราสามารถสร้างรูปแบบพฤติกรรมจากการรับรู้ในสื่อที่พวกเขาเห็นเหมือนกับที่คนเราเรียนรู้เรื่องของการเดิน การสูบบุหรี่ หรือกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันของคนเราจากการเห็นญาติพี่น้องหรือผู้คนรอบข้างกระทำเช่นนั้น ดังนั้น จึงไม่น่าสงสัยประการใด หากคนเราสามารถยิงปืนได้เนื่องจากเราเคยเห็นการกระทำเช่นนั้นในภาพยนตร์ที่เราเคยชม

คนเราส่วนใหญ่นั้นจะต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่นมาแทบทั้งสิ้น เป็นการเรียนรู้ที่เรียกว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)” ทั้งนี้ การเรียนรู้โดยการสังเกตย่อมเกิดจากตัวแบบ (Model) เป็นส่วนใหญ่สามารถลดความเสี่ยงสำหรับผลดีหรือผลเสียจากพฤติกรรมการเรียนรู้เหล่านั้นโดยตัวแบบนั้นแบ่งออกได้ 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1) ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2) ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) คือตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หนังสือ นวนิยาย เป็นต้น

โดยตัวแบบมีหน้าที่ใน 3 ลักษณะ (Fischer, Joel, Gochros & Harvey, 1975, pp. 21-23) กล่าวคือ

1) ตัวแบบทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีนี้ ผู้สังเกตยังไม่เคยได้เรียนรู้พฤติกรรมนี้มาแต่อย่างใดในอดีต เช่น พฤติกรรมการแต่งกายของวัยรุ่นตามการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบ เป็นต้น

2) ตัวแบบทำหน้าที่เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น เป็นกรณีนี้ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาบ้างแล้วในอดีต ตัวแบบก็จะทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ที่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวพยายามพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

3) ตัวแบบทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดของพฤติกรรม ในกรณีนี้ผู้สังเกตพฤติกรรมไม่พึงประสงค์หรือยังไม่มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์มาก่อน ตัวแบบนั้นก็จะช่วยทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นลดลงหรือไม่

อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ของคนเรานั้นเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมจากตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงอย่างเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้พร้อมกัน ดังนั้น การเรียนรู้ทางสังคมที่ผ่านจากประสบการณ์ของตัวแบบโดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่ต้องมีประสบการณ์ตรงเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ของบุคคลใน สังคมส่วนใหญ่มาจากการเรียนรู้โดยผ่านทางสื่อต่าง ๆ แทบทั้งสิ้น

คุณค่าของการกระทำจากการเรียนรู้ในพฤติกรรมที่มาจากการสังเกตนั้นจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อไป หากพฤติกรรมที่สังเกตนั้นมีคุณค่ามาก ก็อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ ยิ่งหากเน้นการสังเกตของความสำเร็จในการแสดงพฤติกรรม ยิ่งทำให้เกิดการเพิ่มพฤติกรรมให้มากขึ้นการสังเกตของความล้มเหลวในการแสดงพฤติกรรม

ในทางกลับกัน หากพฤติกรรมใดที่สังเกตจากตัวแบบแล้วไม่มีคุณค่าพอ บุคคลย่อมไม่สนใจในการนำพฤติกรรมดังกล่าวมาสู่ตนเอง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจึงขึ้นอยู่กับกระบวนการตัดสินใจ (Judgement Process) โดยอาศัยมาตรฐานส่วนบุคคลในการประเมินปฏิกิริยาตอบสนองทาง

สังคมต่อพฤติกรรมนั้น ๆ และจากการสังเกตตัวแบบ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการถ่ายทอดจากของตัวแบบ

กระบวนการเรียนรู้ที่มาจากตัวแบบโดยการสังเกตนี้สามารถนำไปสู่แบบแผนความคิดและพฤติกรรมที่สำคัญ 4 ประการ (Bandura, 1977, pp. 22-29) ดังนี้

1) กระบวนการให้ความสนใจ (Attentional Process)

บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้ หากบุคคลนั้นไม่ให้ความสนใจในตัวแบบที่ตนเองสังเกต แม้ว่าลักษณะของตัวแบบจะมีอิทธิพลในการสร้างการเรียนรู้โดยผ่านการสังเกตให้เกิดขึ้นก็ตามแต่ความสนใจของบุคคลที่มีต่อตัวแบบจะนำไปสู่พฤติกรรมที่จะเลือกกระทำตามตัวแบบหรือพฤติกรรมที่แตกต่างจากตัวแบบ ทั้งนี้ความสนใจของบุคคลจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีตและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการสังเกตจากตัวแบบ โดยในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการให้ความสนใจที่เป็นการทุ่มเทเวลาแรงกายหรือความคิดต่าง ๆ ในการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความบันเทิงประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การใช้เวลาในแต่ละวันที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ จากเว็บไซต์ การเปิดเพลงฟังเป็นเวลายาวนาน การซื้อและสะสมผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีใต้ การร่วมกิจกรรมนอกบ้านที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงจากประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การเข้าร่วมงานพบปะสังสรรค์ การชมคอนเสิร์ต การติดตามศิลปิน เป็นต้น

2) กระบวนการจดจำ (Retention Process)

บุคคลจะเรียนรู้จากความสนใจเพียงอย่างเดียวไม่ได้ บุคคลจะต้องมีการจดจำเพื่อสร้างความหมายขึ้นจากความทรงจำที่เรียนรู้จากตัวแบบใน 2 ลักษณะ คือ ภาพในใจ (Imaginary) กับ คำพูด (Verbal) โดยทั้ง 2 ลักษณะ จะช่วยให้บุคคลสามารถจดจำพฤติกรรมของตัวแบบได้ง่ายขึ้นและนานขึ้น อันจะนำไปสู่พฤติกรรมของบุคคลเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เหมือนหรือคล้ายกับที่ตัวแบบที่ตนเองจดจำไว้ โดยในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการจดจำที่เป็นความใส่ใจของวัยรุ่นในการตระหนักถึงเนื้อหา เรื่องราว องค์ประกอบหรือรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความบันเทิงของประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การจดจำชื่อของศิลปินนักร้อง หรือเนื้อเพลงต่าง ๆ รวมไปถึงฉายาและเรื่องราวทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับศิลปินที่ชื่นชอบ การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับความบันเทิงของประเทศเกาหลีใต้กับกลุ่มเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน/ มหาวิทยาลัย หรือกลุ่มเพื่อนในเว็บบอร์ด

3) กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process)

บุคคลสามารถแสดงออกได้มาจากการให้ความสนใจและการจดจำตัวแบบบุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาและดำเนินพฤติกรรมนั้นต่อไปต่อเมื่อพวกเขาได้รับการตอบสนองในทางที่น่าพอใจกลับมาในทางตรงข้าม หากบุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาแล้วแต่ไม่ได้รับการตอบสนองที่น่าพอใจพวกเขาก็จะไม่แสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอีก ดังนั้น บุคคลจึงมีการสร้างพฤติกรรมใหม่เสมอในแต่ละวันโดยพวกเขาจะปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมจากสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้โดยในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการ

การแสดงออกที่เป็นพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มาจากการสังเกตตัวแบบ คือ ศิลปินที่เกี่ยวกับความบันเทิงประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การตั้งชื่อเป็นภาษาเกาหลี การแสดงออกโดยการลอกเลียนแบบศิลปิน การแต่งหน้า การทำผมและการแต่งกายเลียนแบบศิลปินที่ชื่นชอบหรือตามแบบอย่างผู้คนในประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น

4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Process)

ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนั้นได้แยกแยะระหว่างสิ่งที่บุคคลรับรู้กับการแสดงออกของบุคคล เนื่องจากคนเราทุกคนไม่สามารถแสดงบทบาททุกอย่างออกมาได้ทั้งหมด พวกเขาจะแสดงออกในพฤติกรรมที่พวกเขาเรียนรู้จากตัวแบบแล้วได้รับผลตอบแทนที่น่าพอใจเท่านั้น ในการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลจากตัวแบบย่อมมีความคาดหวังที่จะได้รับความพึงพอใจ ดังนั้นความคาดหวังนี้จึงเป็นการจูงใจให้บุคคลยังคงเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไป โดยในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษากระบวนการจูงใจที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบชีวิตและกิจกรรมต่าง ๆ ให้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับตัวแบบที่วัยรุ่นชื่นชอบที่เกี่ยวกับความบันเทิงประเทศเกาหลีใต้ อาทิ การอุทิศเวลาในแต่ละวันเพื่อความบันเทิงจากประเทศเกาหลีได้อย่างต่อเนื่อง การเรียนภาษาเกาหลีเพิ่มเติม การซื้อและใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น

การเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยจากตัวแบบในความบันเทิงของประเทศเกาหลีใต้ มีความน่าสนใจต่อการศึกษาวิจัย เนื่องจากตัวแบบในความบันเทิงเหล่านั้น มีพลังต่อการจูงใจวัยรุ่นไทยเพื่อสร้างเปลี่ยนแปลงภายในและภายนอกของกลุ่มวัยรุ่น

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเพื่ออธิบายกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทย และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ดังนั้น ผู้วิจัยนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1997) มาใช้เนื่องจากทฤษฎีนี้สามารถสร้างความเข้าใจในเรื่องพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของวัยรุ่นที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

พระยาอนุมานราชธน (2515, หน้า 6) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับ พฤติกรรม วาจา ท่าทาง กิจกรรม และผลิตผลของกิจกรรมที่มนุษย์ในสังคมที่ผลิตหรือปรับปรุงขึ้นจากธรรมชาติ วัฒนธรรม คือสิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือผลิตขึ้น เพื่อความเจริญงอกงามในวิถีชีวิตของมนุษย์ ในส่วนรวมที่ถ่ายทอดกันได้ เลียนกันได้ เอาอย่างกันได้ (ดาร์เรตัน ไซยาโส, 2539, หน้า 11)

อารง สุทธาศาสน์ (2519, หน้า 132-133) กล่าวว่า วัฒนธรรมในความหมายโดยทั่วไป หมายถึงแนวทางการดำรงชีวิตของสังคม ที่สืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปอีกรุ่นหนึ่งอย่างไม่ขาดสาย วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ดีงาม เป็นแบบฉบับของชีวิต ซึ่งคนส่วนมากจะหวงแหนและปกป้องรักษา

ดำรง ฐานดี (2520, หน้า 30) กล่าวว่า “ความหมายของวัฒนธรรมคือทุกสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมนั้นยอมรับ และปฏิบัติตาม รวมทั้งเก็บสะสมและถ่ายทอดวิธีต่อไปยังลูกหลาน”

ระวีวรรณ ชุ่มพุกซ์ (2528, หน้า 7) กล่าวว่า “วัฒนธรรมเป็นชื่อรวมสำหรับแบบอย่างของพฤติกรรมทั้งหลายที่ได้มาทางสังคม และที่ถ่ายทอดกัน โดยอาศัยสัญลักษณ์ วัฒนธรรมจึงเป็นชื่อสำหรับสัมฤทธิ์ผลที่เด่นชัดของกลุ่มมนุษย์ รวมทั้งสิ่งเหล่านี้ เช่น ภาษา การทำเครื่องมือ อุตสาหกรรม ศิลปะ วิทยาศาสตร์ กฎหมาย ศีลธรรมและศาสนา รวมไปถึงวัตถุ หรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งแสดงรูปแบบสัมฤทธิ์ผลทางวัฒนธรรม และทำให้ลักษณะวัฒนธรรมทางปัญญาสามารถยังผลเป็น ประโยชน์ใช้สอยได้ เช่น อาคาร เครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องมือสื่อสาร ศิลปวัตถุ ฯลฯ”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 1058) ได้นิยามคำว่า “วัฒนธรรม คือ สิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ”

งามพิศ สัตย์สงวน (2543, หน้า 21-22) ได้รวบรวมคำนิยามของคำว่าวัฒนธรรมที่สำคัญ ๆ ของนักมานุษยวิทยาที่มีชื่อเสียงเอาไว้ดังนี้

Tylor (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้อย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกว่า “วัฒนธรรม คือสิ่งทั้งหมดที่มีลักษณะซับซ้อน ซึ่งรวมทั้งความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณีและความสามารถอื่น ๆ รวมทั้งอุปนิสัยต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้มา โดยการเรียนรู้จากการเป็นสมาชิกของสังคม”

White (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้ให้ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือการจัดระเบียบของ ปรัชญาการณต่าง ๆ กล่าวคือ เป็นการจัดระเบียบของการกระทำ หรือแบบแผนพฤติกรรม การจัดระเบียบของความคิด เช่น ความเชื่อ ความรู้ และเป็นการจัดระเบียบของความรู้สึกที่ผูกพันอยู่กับสิ่งต่าง ๆ เช่น ทศนคติ การจัดระเบียบดังกล่าวขึ้น อยู่กับการใช้ระบบสัญลักษณ์ วัฒนธรรมเริ่มมีขึ้นเมื่อมนุษย์กลายเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ที่มีการแสดงออกโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ เพราะสัญลักษณ์สำคัญอันนี้ ทำให้วัฒนธรรมสามารถถ่ายทอดจากคน ๆ หนึ่งไปยังคนอื่นคนหนึ่งได้”

Coon (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ ผลรวมทั้งหมดของวิธีที่ทำให้มนุษย์อยู่ได้ และมีการถ่ายทอดจากชั่วชีวิตหนึ่งไปยังอีกชั่วชีวิตหนึ่งได้โดยการเรียนรู้”

Kelly (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ อาจเป็นสิ่งที่มีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติพฤติกรรมของมนุษย์”

Herskovits (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้อย่างสั้น ๆ ว่า “วัฒนธรรม คือ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมา”

Linton (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ กลุ่มคนที่จัดระเบียบแล้วมีแบบแผน พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะของสังคมเฉพาะที่สังคมหนึ่ง”

Bidney (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่มนุษย์ได้มาโดยการเรียนรู้ หรือเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการอบรมสั่งสอน รวมทั้งความคิดของปัจเจกชนต่าง ๆ ภายในสังคมนั้น ที่สมาชิกของสังคมมักยอมรับร่วมกัน และปฏิบัติตาม”

Cuber (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ แบบแผนพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ และยังรวมผลผลิตที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่น ทักษะ ค่านิยม สิ่งของต่าง ๆ ที่คนทำขึ้น และความรู้ที่มีอยู่ร่วมกันในกลุ่มชนหนึ่ง ๆ และมีการถ่ายทอดไปยังสมาชิกคนอื่น ๆ ในสังคม”

Kroeber (n.d. อ้างใน งามพิศ สัตย์สงวน, 2543) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม จะประกอบไปด้วยแบบแผน พฤติกรรมที่ได้มาโดยการเรียนรู้และที่ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง โดยใช้ระบบสัญลักษณ์เป็นผลสำเร็จที่แตกต่างกันไปในกลุ่มชนต่าง ๆ วัฒนธรรม ยังรวมถึงเครื่องมือ เครื่องใช้ที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ส่วนประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมยังประกอบไปด้วยความคิดตามประเพณี ที่มีประวัติศาสตร์และมีการเลือกมาจากหลาย ๆ อย่าง และค่านิยมที่ติดตามาระบบ วัฒนธรรมนั้นอาจพิจารณาในแง่หนึ่งว่าเป็นผลผลิตของการกระทำ และในอีกแง่หนึ่งมันเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการกระทำต่อ ๆ ไป”

อมรา พงศาพิชญ์ (2547, หน้า 25) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น และกำหนดขึ้นไม่ใช่สิ่งที่มีมนุษย์ทำตามสัญชาตญาณ แต่อาจเป็นการประดิษฐ์วัตถุ สิ่งของขึ้นใช้หรืออาจเป็นการกำหนดพฤติกรรมหรือความคิด ตลอดจนวิธีการหรือระบบการทำงาน”

ลักษณะของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมมีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการ ดังนี้ คือ (ดาร์วิน ไซยาโส, 2539, หน้า 12)

1) เป็นสิ่งที่ได้มาโดยการเรียนรู้ เนื่องจากมนุษย์เราแตกต่างจากสัตว์ ในแง่ที่เราอาศัยสัญชาตญาณ การกระทำการต่าง ๆ ได้น้อยมากหรือไม่ได้เลย และการเรียนรู้ก็ต้องเรียนรู้จากมนุษย์ด้วยกัน โดยเฉพาะจากกลุ่มบุคคลนั้น เป็นสมาชิกอยู่ เช่น การแต่งกาย การใช้ภาษา ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ต้องรับการเรียนรู้ก่อน

2) เป็นสิ่งที่ไม่ได้มาโดยกรรมพันธุ์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมจะต้องมีการสอนแม่ไม่จงใจก็ตาม ถ้าวัฒนธรรมต้องมาสิ้นสุดหรือสูญหายไป ก็แสดงว่าคนรุ่นก่อนไม่ได้ถ่ายทอดให้แก่คนรุ่นต่อมา ดังนั้นคนรุ่นต่อมาจึงอาจจะต้องคิดค้นวัฒนธรรมขึ้นใหม่ การที่วัฒนธรรมสามารถถ่ายทอดได้ก็เพราะมนุษย์มี

ภาษาเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ใช้กันในทุกวัฒนธรรม ถ้าปราศจากภาษา วัฒนธรรมจะไม่มี การสะสมเพิ่มพูน

3) เป็นวิถีชีวิตหรือแบบของการดำรงชีวิต ความคิดในเรื่องวัฒนธรรม ทำให้สามารถจำแนก วัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง จากอีกสังคมหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมเฉพาะอย่าง เพราะบุคคลเกิดในสังคมใดก็ เรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมนั้น โดยนัยนี้ วัฒนธรรมไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกชาติหรือทุกยุคทุกสมัย

4) เป็นสิ่งที่ไม่คงที่ เพราะมนุษย์มีการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือปรับปรุงของเดิมให้เหมาะกับ สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป จึงทำให้วัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

อานนท์ อาภากริม (2516, หน้า 43) ได้ให้ความเห็นว่า ลักษณะที่สำคัญของวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมเป็นแนวทางแห่งพฤติกรรม อันเกิดจากการเรียนรู้ คือ สามารถเรียนรู้กันได้ (Learned Way of Behavior) ไม่ใช่เกิดขึ้นเองโดยปราศจากการเรียนรู้มาก่อน เพราะมนุษย์มีสมองที่ทรง คุณภาพ จึงทำให้สามารถรู้จักคิด ถ่ายทอด และเรียนรู้ ขบวนการดังกล่าว เกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลมี การติดต่อกับบุคคลอื่น ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม วัฒนธรรม มีลักษณะเป็นมรดกแห่งสังคม เป็นผลของการถ่ายทอดการเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการดังกล่าว คือ การสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Communication) ได้แก่ การที่มนุษย์มีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการ ถ่ายทอดวัฒนธรรม จากรุ่นก่อนมายังคนรุ่นหลัง มีลักษณะเป็นวิถีชีวิต (Way of Life) หรือแบบ แผนการดำเนินชีวิต (Design for Living) เป็นสิ่งที่ไม่คงที่ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์

ซุตา จิตพิทักษ์ (2528, หน้า 145) ได้กล่าวถึงลักษณะของวัฒนธรรมในลักษณะเดียวกันว่า วัฒนธรรมมีลักษณะเป็นอนัตตา เนื่องจากไม่อยู่ภายในกรอบของเอกัตบุคคล ไม่พึ่งพาอาศัยบุคคลใด โดยเฉพาะ ทั้งไม่คงรูปอยู่ชนิดตายตัวไม่ว่าจะรูปแทนหรือรูปเต็ม ถ้าเปรียบกับวัตถุแล้ววัฒนธรรมไม่ใช่ ธาตุแท้ แต่เป็นสารผสมทรงตัวอยู่ได้ ด้วยอาศัยเหตุปัจจัยซึ่งหลังไหลถ่ายเท และเปลี่ยนแปลงได้ วัฒนธรรมเก่าเสื่อมลงสูญไป สิ่งใหม่ก็เข้ามาแทนที่ ซึ่งย่อมครอบคลุมไปถึงสิ่งเก่าที่เลาใหม่ด้วย ทั้งนี้ทั้งนั้นเพราะมนุษย์เราไม่หยุดนิ่ง ย่อมผลิตคิดค้นทำสิ่งเก่าให้แปลกใหม่อยู่เสมอ

ประเภทของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1) วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture) ซึ่งเกิดจากความคิดของมนุษย์ เช่น อาคาร บ้านเรือน สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ตลอดจนสิ่งของเครื่องใช้ ซึ่งใช้เป็นประจำ

2) วัฒนธรรมทางจิตใจหรือที่ไม่เกี่ยวกับวัตถุ (Non Material Culture) ได้แก่ วัฒนธรรมที่เป็นสัญลักษณ์ จำต้องไม่ได้ เช่น ภาษาพูด ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี กริยามารยาท

ประดิษฐ์ มัชฌิมา (2522, หน้า 13) ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ วัฒนธรรมทางความคิด หรือความเชื่อถือ หมายถึง วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับความคิดเห็น ความเชื่อถือ หรือความรู้ สึกนึกคิดของสังคม ซึ่งอาจจะถูกหรือผิดก็ได้ เช่น ความจริงทางวิทยาศาสตร์ ความเชื่อ ทางศาสนา

นิยายโบราณ วรรณคดี การเชื่อโชคลาง ภาษิต ฯลฯ วัฒนธรรมทางระเบียบประเพณี คือระเบียบแบบแผนหรือประเพณีที่บุคคลในสังคมยึดถือและปฏิบัติร่วมกัน เช่น ระเบียบประเพณี จารีต กฎหมาย ฯลฯ วัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง สิ่งของหรือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มนุษย์คิดประดิษฐ์ขึ้นหรือครอบครองเพื่อประโยชน์ของสังคม

วราคม ที่สุกะ (2524, หน้า 33) ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 4 ประเภท คือ คติธรรมเป็นวัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับหลักการดำรงชีวิต ได้แก่ คติพจน์ คำสุภาษิต ตลอดจนศาสนสุภาษิต เนติธรรม เป็นวัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับกฎระเบียบปฏิบัติ ตัวบทกฎหมาย วัตถุธรรม เป็นวัฒนธรรมทางวัตถุ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และสหธรรมเป็นวัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับ หลักเกณฑ์ การปฏิบัติ การอยู่ร่วมกัน เช่น มารยาททางสังคม มารยาทในการรับประทานอาหาร มารยาทในการไปงานศพ มารยาทในการเข้าฟังการปาฐกถา และการอภิปราย

ในส่วน of วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุหรือวัฒนธรรมทางจิตใจ นักวิชาการ งามพิศ สัตย์สงวน (2543, หน้า 53-54) ได้แบ่งวัฒนธรรมประเภทนี้ออกเป็น 5 ประเภทย่อย ได้แก่

- 1) สถาบันสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง การศึกษา ศาสนา การแพทย์และสาธารณสุข เป็นต้น
- 2) วัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับการควบคุมทางสังคม คือ วัฒนธรรมที่ช่วยทำให้เกิดระเบียบในสังคม ซึ่งบางอย่างจะเป็นการควบคุมอย่างเป็นทางการ และบางอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 5 ประเภทย่อย คือ

2.1) ศาสนา ซึ่งในหลักศาสนาจะมีข้อห้ามต่าง ๆ เช่น การห้ามลักทรัพย์ ห้ามดื่มของมึนเมา ศาสนาจึงช่วยควบคุมทางสังคมได้

2.2) ความเชื่อทางสังคม คือ ระบบความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นของคนจำนวนมากในสังคม เช่น ในสังคมไทยคนจำนวนมากเชื่อเรื่องนรก สวรรค์ บุญ บาป การทำบุญและโลกหน้า

2.3) ค่านิยม คือ มาตรฐานที่ใช้วัดว่าสิ่งใดมีค่าในสังคมบ้างเมื่อสิ่งใดมีค่าคนก็อยากมีอยากเป็น อยากได้ ความเชื่อในค่านิยมของสังคมทำให้สังคมเกิดความมีระเบียบขึ้นได้

2.4) ประเพณีต่าง ๆ แต่ละสังคมมีประเพณีต่าง ๆ ที่ถือปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนาน เมื่อคนทำตามประเพณี จะทำให้เกิดความเป็นระเบียบในสังคมขึ้นได้

2.5) กฎหมาย คือ การควบคุมสังคมโดยตรง และทำให้เกิดความมีระเบียบขึ้นในสังคมได้เป็นอย่างดี

- 3) ศิลปะ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม ดนตรี การละคร นาฏศิลป์ และวรรณกรรม เป็นต้น

4) ภาษา คือ ระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารติดต่อกัน ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้ง กิริยาท่าทางต่าง ๆ

5) พิธีกรรม

ดังนั้น การวิจัยนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาในเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” จากแนวคิดที่ได้กล่าวมานั้น แสดงให้เห็นว่า วัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงนั้นก็มาจากการรับหรือการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมจากสังคมอื่น ๆ ส่งผลทำให้การดำเนินชีวิตและพฤติกรรมต่าง ๆ ของคนในสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น

กลุ่มเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันทั้งหมดของวัยรุ่น จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาโดยวัยรุ่นคนหนึ่ง ๆ อาจย้ายจากเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง และวัยรุ่นทุกคนมักจะเป็นเจ้าของกลุ่มมากกว่า 1 กลุ่ม ซึ่งกลุ่มเพื่อนรุ่นเดียวกันแต่ละกลุ่มย่อมประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อย (Subculture) มากมาย เพื่อให้เข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น จึงแบ่งออกเป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ (จตุพร ลิ้มมันจริง, 2546, หน้า 128-132)

1) คำที่ใช้เฉพาะกลุ่ม โดยเฉพาะคำเหลวไหลต่าง ๆ คำแสลง คำพวน ตลอดจนถ้อยคำที่ใช้พูดกันของวัยรุ่น ซึ่งไม่มีเหตุผลที่จะเข้าถึงได้และเป็นภาษาที่ผู้ใหญ่หรือคนนอกกลุ่มวัยรุ่นเข้าใจได้เพียงบางส่วน เช่น ปึง หรือ หน่อมแน้ม เป็นต้น โดยคำที่ใช้เฉพาะกลุ่มเหล่านี้วัยรุ่นใช้ในการติดต่อสื่อสารกันอย่างรู้เรื่อง

2) รถยนต์ มีความสำคัญกับวัยรุ่นชายมากกว่าวัยรุ่นหญิง เพราะรถยนต์ทำให้วัยรุ่นชายดูมีสถานภาพที่ดีขึ้น ทำให้สะดวกสบายในเรื่องต่าง ๆ และมีอิสระ นอกจากนี้รถยนต์ยังเป็นเครื่องหมายของสัญลักษณ์ทางสถานภาพที่สำคัญมากเท่า ๆ กับวัตถุมีค่าอื่น ๆ ดังนั้น วัยรุ่นจึงใช้รถยนต์ในกิจวัตรประจำวัน เช่น แข่งรถในถนนใหญ่ ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันระหว่างผู้ใหญ่กับวัยรุ่น เพราะรู้สึกรำคาญเสียงดังของรถยนต์ และคิดว่าวัยรุ่นเหล่านี้เป็นคนเหลวไหล แต่สำหรับเด็กวัยรุ่นแล้วการขับรถถือเป็นกิจกรรมขั้นพื้นฐานในการพักผ่อน สำหรับวัยรุ่น รถยนต์ทำให้สะดวกสบายเมื่อมีการมีพบปะพูดคุยหรือนัดเจอกัน และเป็นจัดว่าเป็นการหนีที่เตรียมพร้อมเมื่อวัยรุ่นต้องการออกจากบ้านสักพัก

การรวมกลุ่มของวัยรุ่น

1) การรวมกลุ่มโดยไม่มีเจตนาเฉพาะ เป็นคุณลักษณะอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ของเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน กล่าวคือ วัยรุ่นมีแนวโน้มของการเคลื่อนไหวของคนหมู่มากเพื่อชุมนุมกันเป็นกลุ่มต่าง ๆ โดยปกติมักจะได้ยินว่า วัยรุ่นในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งรวมตัวกันตัดสินใจถึง สถานที่ที่พวกเขาจะไปเมื่อหลังเลิกเรียน หรือเลิกงาน หรือการต้องไปสถานที่บางแห่งด้วยกัน เช่น ห้างสรรพสินค้า บ่อยครั้งที่พบว่า วัยรุ่นอยู่รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ โดยไม่มีกิจกรรมพิเศษ

หรือไม่มีเจตนาพิเศษ แต่ปรากฏการณ์เช่นนี้ ก็มีส่วนสำคัญต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะช่วยเสริมแรงทางด้านความรู้สึกมั่นคงของวัยรุ่น

2) การรวมกลุ่มโดยมีเจตนา เป็นคุณลักษณะที่วัยรุ่นมีแนวโน้มเพื่อเป็นคน ๆ หนึ่งในกลุ่ม หรือสนองตอบความต้องการพิเศษ เพื่อประกอบกิจกรรมร่วมกัน เช่น แก๊ง (Gang) บางครั้งวัยรุ่นทำให้ตนเองพอใจด้วยการผูกมัดกับพฤติกรรมที่บุคคลอื่นไม่ยอมรับหรือรังเกียจ และเป็นหนทางของพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดอันตรายทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น วัยรุ่นพวกนี้มักจะเป็นคนที่ไม่ได้รับความนิยม จึงรวมกลุ่มกันทำร้ายผู้อื่น หรือแสดงพฤติกรรมแบบต่าง ๆ เพื่อแสดงความมีอำนาจที่ยิ่งใหญ่ให้ปรากฏ โดยไม่ได้คำนึงถึงความยุติธรรมทางสังคม เช่น แก๊งอันธพาล ลักขโมย ริดไถ เป็นต้น

3) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรมรันทราวดียวกัน เป็นคุณลักษณะในรูปของสถาบัน ในสังคมได้จัดให้มีความสัมพันธ์แบบนี้ขึ้น เพื่อใช้ในการรวมกลุ่มเพื่อนรันทราวดียวกันที่สำคัญ เช่น พวกลูกเสือชายและหญิง สมาคมที่รวบรวมขึ้นเกี่ยวกับการกีฬา โปรแกรมต่าง ๆ ที่เป็นศูนย์กลางของชุมชน ศูนย์พัฒนาบุคลิกภาพ โรงเรียนกวดวิชา สถาบันต่าง ๆ ดังนั้นวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงมักเป็นสมาชิกของกลุ่มเช่นนี้อย่างน้อย 1 กลุ่ม และการมีความสัมพันธ์กับกลุ่มนี้สามารถใช้เป็นกลุ่มอ้างอิงที่สำคัญ พ่อแม่ก็ส่งเสริมให้เข้าร่วมกับกลุ่มสถาบันต่าง ๆ เหล่านี้

4) การกีฬา กีฬาได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาการวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นชายได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมการกีฬาหลากหลายรูปแบบ เช่น กีฬาประจำโรงเรียน แต่วัยรุ่นชายบางคนก็เล่นเพื่อกระชับความสัมพันธ์กับเพื่อน เนื่องจากวัยรุ่นมีความคล่องแคล่วทางด้านร่างกาย หรือมีสุขภาพทางกายที่แข็งแรงกว่าวัยเด็ก จึงเป็นโอกาสให้วัยรุ่นสามารถแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองได้ด้วย วัยรุ่นบางคนก็ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านส่วนตัว และสังคม ส่วนหนึ่งของการสิ่งในการกีฬา เช่น ความรู้สึกร่วมในการได้รับชัยชนะ หรือความพ่ายแพ้ ซึ่งรู้จักกันในรูปแบบของสปิริตต่อโรงเรียน ในปัจจุบันนี้วัยรุ่นหญิงได้รับการส่งเสริมให้มีโอกาสในการกีฬามากขึ้น เช่น ยิมนาสติก บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เทนนิส และกีฬากลางแจ้งอย่างอื่น

5) ดนตรี ที่เป็นที่นิยม และสไตล์วัฒนธรรมของคนหนุ่มสาว เพลงที่เป็นที่นิยมตามสไตล์วัฒนธรรมของคนหนุ่มสาว จะฟังได้จากสถานีวิทยุกระจายเสียงทั่วไปพบว่า การฟังเพลงยอดนิยม 40 อันดับแรก (Top-40) ได้เข้าไปแทรกแซงวัยรุ่นเหมือนวิชาต่าง ๆ ในโรงเรียน เกือบจะ 3 ใน 4 ของเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมในระหว่างปี ค.ศ. 1995-1996 และ 2 ใน 3 ระหว่าง ปี ค.ศ. 1970-1972 เกี่ยวข้องกับเพลงความรัก ยิ่งไปกว่านั้น ข้อความภายในเพลงรัก เนื้อเพลงได้กล่าวถึง ความรักว่าเป็นเรื่องของโชคชะตา ดังนั้นความรักระหว่างหญิงชาย จึงเป็นเรื่องราวของการรอคอยเพื่อความรักที่สัมพันธ์กับความบังเอิญ ซึ่งคู่รักที่ตกหลุมรักกันเป็นเรื่องของความโชคชะตา และการเลิกรากันเป็นเรื่องของความโชคร้าย แต่ในปัจจุบันเพลงได้พูดถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่แสดงออกในรูปของความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน โดยเน้นว่าความรักนั้นถูกค้นพบค้นเจอได้อย่างรวดเร็ว เพื่อการผูกมัด

นอกจากนี้ แนวเพลงที่เป็นที่นิยม จะเป็นการบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง ซึ่งจะมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ได้แก่ ความเปล่าเปลี่ยว การทำลาย การแก้ตัว ความเข้าใจผิด ความตาย เป็นต้น

ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรม การรับสื่อต่าง ๆ แล้วนำมาเลียนแบบ ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำหรือภาษาที่ใช้เฉพาะกลุ่ม ซึ่งส่วนใหญ่ มาจากการเปิดรับชมละครโทรทัศน์ โฆษณา และภาพยนตร์ คำศัพท์แสลงที่พบได้ในปัจจุบัน เช่น เด็กแนว ชิว ชิว ขำ ขำ ฯลฯ รวมถึงค่านิยมในการใช้สินค้าราคาแพง และพฤติกรรมการฟังเพลงที่เป็นที่นิยม จึงทำให้ทราบว่าสื่อมีส่งผลต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของวัยรุ่นไทย

วัฒนธรรมและการสื่อสาร

กระบวนการที่วัฒนธรรมถูกเผยแพร่จากแหล่งกำเนิดไปยังสมาชิกในสังคมนั้น สามารถเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ (ธิดารัตน์ รักประยูร, 2545, หน้า 11)

1) โดยทางตรง ได้แก่ การติดต่อแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล ระหว่างชาติ ซึ่งอาจเป็นการแลกเปลี่ยนโดยสันติวิธี หรือแลกเปลี่ยนโดยการสงคราม หรือการอพยพเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศใหม่

2) โดยทางอ้อม ได้แก่ การที่วัฒนธรรมเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ เป็นต้น

ดังนั้น สื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญ ในการถ่ายทอดหรือเผยแพร่วัฒนธรรม ไปยังสมาชิกของสังคม ทั้งในระดับบุคคลและระดับมวลชน

เป็นที่ยอมรับกันว่า การสื่อสารและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้ เพราะการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดภาษา ประเพณี ทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ตลอดจนปรัชญาและแนวคิดต่าง ๆ อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมจากชนรุ่นหนึ่งไปอีกรุ่นหนึ่ง หรือจากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่ง นับว่าเป็นหน้าที่ของการสื่อสารดังที่ Lasswell (1960, p. 18) กล่าวไว้ว่า “การสื่อสารมีหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ หน้าที่ในการถ่ายทอดวัฒนธรรม อันเป็นมรดกของสังคมจากชนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง หรือจากชนกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง”

สุรพงษ์ โสธนะสเถียร (2533, หน้า 4 - 6) ได้กล่าวว่า คนเราได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันได้โดยอาศัยการสื่อสารเป็นสื่อกลาง ทั้งโดยทางตรง ได้แก่ การสื่อสารระหว่างบุคคลต่อบุคคล และโดยทางอ้อม ได้แก่ ข่าวสารที่หลั่งไหลผ่านสื่อมวลชนต่าง ๆ เนื้อหาสารที่ถูกส่งผ่านสื่อมวลชนย่อมเป็นเครื่องสะท้อนถึงวัฒนธรรม หรือวิถีทางแห่งการดำรงชีวิตของคนในสังคมนั้น โดยในปัจจุบันนี้ประเด็นของการพึ่งพากันระหว่างการสื่อสารและวัฒนธรรมนั้น ได้รับความสนใจจากนักวิชาการอย่างกว้างขวาง

ในปัจจุบันสื่อมวลชนได้เพิ่มบทบาททั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพอย่างมาก ทั้งต่อชีวิตผู้คน ต่อสถาบันสังคม และต่อสังคมทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทที่สื่อเป็นตัวกลางสื่อสารวัฒนธรรม กาญจนา แก้วเทพ (2545, หน้า 39) ได้กล่าวถึงลักษณะบทบาทดังกล่าวของสื่อมวลชนไว้ว่า โดยรวม สื่อมวลชนได้สอดแทรกตัวเองเข้าไป ในทุกกิจการในทุกซอกทุกมุมของสังคมอย่างที่เราเรียกว่า แทะจะ ไม่มีบุคคลใด ไม่มีซอกใดของสังคมที่จะหลุดรอดไปจากการปฏิบัติการของสื่อมวลชน และทั้งนี้ย่อมหมายความว่า สื่อมวลชนได้เพิ่มอิทธิพลต่อสังคมขึ้นมาด้วย โดยเฉพาะในมิติของวัฒนธรรม ยิ่งสังคมทันสมัยมากขึ้น โทรทัศน์ก็จะยิ่งเพิ่มบทบาทในฐานะเป็นตัวกลั่นวัฒนธรรมที่กำลังอยู่ในโลกสมัยใหม่นี้ ว่า “วัฒนธรรมที่มีสื่อเป็นตัวกลาง” และวัฒนธรรมของสื่อมวลชนนั้น เป็นวัฒนธรรมของชนชั้นกลาง เป็นหลัก

ในประเด็นของกระแสโลกาภิวัตน์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มากับการสื่อสารโดยสื่อ มีการถกเถียงอภิปรายกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะเมื่อกระบวนการโลกาภิวัตน์มุ่งเปลี่ยนโลกทั้งหมดให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในทั้งสี่มิติ คือ ข่าวสารข้อมูล เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม เมื่อสังคมโลกมีความหลากหลายของวัฒนธรรมมากมาย กระแสโลกาภิวัตน์นี้จึงส่งผลกระทบอย่างเห็นได้ชัด เกษียร เตชะพีระ (2537) ได้อภิปรายเรื่อง “ความเป็นไทยที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์” ในแง่ของผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ต่อสังคมวัฒนธรรมไทยไว้ ดังนี้

- 1) โอกาสของผลกระทบในแง่ลบ ที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมไปในทางเลื่อมสลาย เสียหาย กระทั่งสาบสูญไปในบางส่วนบางด้าน โดยเฉพาะในส่วนของวัฒนธรรมของคนกลุ่มเล็ก ๆ วัฒนธรรมท้องถิ่น
- 2) โอกาสของผลกระทบในแง่บวกที่ทำให้เกิดการเปิดเสรีทางวัฒนธรรม ให้วัฒนธรรมหลุดจากการควบคุมผูกขาด กำหนดนิยามของราชการ กลายมาเป็นสินค้าเปิดขายในตลาดเสรี (เสรีในที่นี้หมายถึง ไม่มีใครยึดกุมเป็นเจ้าของได้ เพียงมีแต่ “อำนาจซื้อสินค้านี้มาเสพเท่านั้น” และโดยตรรกะของระบบตลาดก็ทำให้ผู้ผลิตสินค้าวัฒนธรรมหันมาเอาใจ “ตลาด” หรือ “ผู้บริโภค” แทนที่จะพึ่งคำบงการของรัฐ)

3) เครื่องมืออุปกรณ์ ชีตความสามารถ และทุนทางวัฒนธรรมที่จำเป็น สำหรับการเข้าถึงและฉวยโอกาส ใช้ทางวัฒนธรรมอันเกิดจากโลกาภิวัตน์ เพื่อประโยชน์ของคนกระจายไปไม่เท่ากันในแต่ละกลุ่มสังคม คนชั้นกลางในสังคมเมืองจะฉวยใช้โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมได้มากกว่าคนชนบท

จากผลกระทบของกระแสโลกาภิวัตน์ต่อวัฒนธรรมของคนไทยนี้ เราสามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาซึ่งกันและกัน ที่เกิดขึ้นระหว่าง การสื่อสารและวัฒนธรรมสังคมสมัยใหม่ สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือสำคัญในการกระจายวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นสื่อในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมและการสื่อสารนำมาใช้วิเคราะห์ สำหรับงานวิจัยนี้ได้ ทั้งนี้ เพราะแสดงให้เห็นว่า สื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ นั้นมีบทบาท ความสำคัญในการทำหน้าที่เผยแพร่วัฒนธรรมไปสู่ผู้รับสาร

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่น ในทศวรรษที่ผ่านมา เริ่มตั้งแต่ประมาณอายุ 12-18 ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่าช่วงอายุของวัยรุ่นได้ขยายออกไป โดยอายุประมาณตั้งแต่ 12-25 ปี โดยให้เหตุผลว่า เนื่องจากเด็กทุกวันนี้ต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งตัวเองได้ทางเศรษฐกิจต้องยืดระยะเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (Maturity) ช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมา ในช่วงของความเป็นวัยรุ่น แบ่งได้ออกเป็น 3 ช่วง ดังนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2546, หน้า 295)

- 1) วัยแรกรุ่นหรือวัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เป็นช่วงที่มีอายุ 12-14 ปี ช่วงนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ ทั้งเพศชายและหญิง แต่ยังคงมีพฤติกรรมไปทางเด็กอยู่มาก
- 2) วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เป็นช่วงที่มีอายุ 15-17 ปี ช่วงนี้มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจควบคู่กันไป และพฤติกรรมกำลังระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ และมีความรู้สึกนึกคิดแบบค่อย ๆ เป็นค่อย ๆ ไป
- 3) วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เป็นช่วงที่มีอายุ 17-25 ปี ช่วงนี้มีพฤติกรรมไปทางการเป็นผู้ใหญ่ มีพัฒนาการทางวัยรุ่น เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัดเจน เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 เป็นการศึกษา กลุ่มวัยรุ่นตอนกลาง และกลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย ผู้วิจัยจึงขอลงลึกรายละเอียดเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น 2 กลุ่ม ดังนี้

วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย จะมีช่วงอายุประมาณ 15-17 ปี และ 17-25 ปี เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยชีวิตทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ ฯลฯ เด็กกำลังเรียนการเปลี่ยนแปลงและการทดลองบทบาท เพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น อารมณ์ สังคม จิตใจ ความใฝ่ฝัน ความปรารถนา ฯลฯ ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปในขณะนี้ ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ ลักษณะของเพื่อน ลักษณะของคู่ครองในวัยผู้ใหญ่ แต่เมื่อในวัยเด็ก หากได้ตั้งใจ หรือตัดสินใจประพฤติปฏิบัติไปอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือแม้ทำผิดพลาดไปโดยไม่ยั้งคิดบางเรื่องก็ยากที่จะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขกลับมาเป็นเหมือนเดิมได้อีก

พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในวัยรุ่นในวัยนี้ มีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อกันและกัน เหมือนในวัยอื่น ๆ การเปลี่ยนแปลงบางอย่างกะทันหันรวดเร็วไม่แน่นอน และเข้าใจค่อนข้างยากละเอียดซับซ้อน ทำให้พัฒนาการในระยะวัยรุ่นช่วงนี้เป็นช่วงที่น่าสนใจมาก

การคบเพื่อนร่วมวัย เป็นพฤติกรรมสังคมที่สำคัญยิ่งต่อจิตใจของเด็กวัยรุ่น เพื่อนอาจเป็นผู้ประคับประคองจิตใจของวัยรุ่นในยามทุกข์ร้อน ซึ่งแน่วสิ่งมีประโยชน์ เพื่อนทำให้วัยรุ่นรู้สึกแตกต่างคนต่างเป็นเจ้าของชีวิตของกันและกัน แต่ในทางตรงกันข้าม เพื่อนก็อาจชักนำวัยรุ่นไปในทางเสื่อมเสียได้

เด็กที่เข้ากลุ่มมีความจงรักภักดีต่อกัน ยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจของกลุ่มด้วยความเต็มใจและสนิทสนมกับเพื่อนร่วมกลุ่มแน่นแฟ้น การรวมกลุ่มทำให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่นใจ กล้าแสดงความคิดเห็นผู้ใหญ่ว่าไม่ยุติธรรม การชักนำให้เด็กวัยรุ่นรวมกลุ่มกับเพื่อนปฏิบัติกิจกรรมที่วัยรุ่นชอบเป็นอุดมคตินั้น ทำได้ง่ายมากกว่าวัยรุ่นอื่น ๆ ทั้งหมด

ระยะนี้เด็กไม่ต้องการแต่เพียงรวมกลุ่มกันเท่านั้น แต่ต้องการสร้างความผูกพันระหว่างสมาชิกในกลุ่มแบบผู้ใหญ่อีกด้วย เพราะเด็กสำนึกว่าตนเริ่มเป็นผู้ใหญ่แล้วถ้าเด็กสามารถเข้ากับเพื่อนร่วมกลุ่มได้ดีเขาจะมีความรู้สึกว่าเขาผู้ปกครองและผู้ใหญ่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเขามีความสำคัญต่อตัวเขาน้อยกว่าเพื่อน ถ้าเปรียบเทียบกับวัยต่าง ๆ แล้วระยะวัยรุ่นเป็นระยะที่คนมีความรู้สึกต้องการผูกพันเพื่อนและกลุ่มมากกว่าวัยอื่น จะเห็นได้ว่าช่วงวัยรุ่นตอนกลาง (15-17 ปี) สัมพันธภาพของเพื่อนจะเป็นเชิงการมีความสัมพันธ์มากกว่าการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กหญิง ความสัมพันธ์แนบแน่นทางจิตวิทยาจะเกิดในกลุ่มเพื่อนมากกว่าในครอบครัวความสัมพันธ์กับเพื่อนจะแตกต่างกันระหว่างชายกับหญิง วัยรุ่นชายจะมีแนวโน้มที่ยังคงทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะเริ่มมีความเข้มงวดทางความสัมพันธ์ในการไว้วางใจและความแนบแน่นทางอารมณ์มากกว่าวัยรุ่นชาย สำหรับช่วงวัยรุ่นตอนปลาย 17 ปีขึ้นไป สัมพันธภาพเริ่มจะมั่นคงและราบเรียบขึ้น เพราะเด็กวัยรุ่นจะมีวุฒิภาวะมากขึ้น เด็กวัยรุ่นจะเรียนรู้ที่จะเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและลักษณะบุคลิกภาพเฉพาะของแต่ละคน

เมื่อพิจารณาจำนวนกลุ่มเพื่อนของวัยรุ่น เห็นว่าวัยรุ่นบางคนอาจมีกลุ่มเพื่อนสนิทเพียงกลุ่มเดียวเด็กบางคนอาจมีกลุ่มเพื่อนมากกว่าหนึ่งกลุ่ม ขึ้นอยู่กับลักษณะกิจกรรมของเขา เช่น กลุ่มเพื่อนเรียน กลุ่มเพื่อนงานสังคม กลุ่มเพื่อนงานอดิเรก วัยรุ่นมักเกาะกลุ่ม และมีความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน บางกลุ่มมีสัมพันธ์ที่ยั่งยืนไปจนถึงเป็นผู้ใหญ่ ทั้งนี้ Fuhrmann (1990) ได้ศึกษางานวิจัย “อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อวัยรุ่น” พบว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่มีการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่า เพื่อนสนิทของคนเรามักจะเป็นเพื่อนในช่วงวัยรุ่น จึงต้องยอมรับว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีลักษณะคล้ายกัน และมักมีความเข้าใจกันเห็นใจกันดังจะอธิบายลักษณะทั่วไปดังนี้

1) เด็กวัยรุ่นมีลักษณะทั่วไปที่มีความคล้ายคลึงกัน คือเด็กวัยรุ่นมักเลียนแบบบุคคลอื่น เด็กวัยรุ่นเห็นเป็นความจำเป็นจะต้องกระทำการต่าง ๆ ให้เหมือนเพื่อน ต้องมีสิ่งของต่าง ๆ ให้เหมือนเพื่อน เช่น การแต่งกาย การฟังเพลง การไว้มม การมีของเล่นของใช้ ฯลฯ

2) เด็กวัยรุ่นสนใจคบเพื่อนต่างเพศ เมื่อเด็กวัยรุ่นเจริญวัยถึงขั้นที่เกิดความต้องการคบเพื่อนต่างเพศ ย่อมแสดงพฤติกรรมตามธรรมชาติ เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ ดังนั้นผู้ปกครองส่วนมาก โดยเฉพาะผู้ปกครองสาวรุ่น มีความอ่อนไหวต่อพฤติกรรมชนิดนี้ มักจะพยายามขัดขวางอย่างแข็งขัน โดยเชื่อว่าอาจเป็นทางเสื่อมเสียชื่อเสียง และเกียรติยศ หรือเสียเวลา หรือเสียทรัพย์ ฯลฯ ในกรณีที่ไม่สามารถประนีประนอมทัศนะทางฝ่ายผู้ปกครองและฝ่ายเด็กวัยรุ่นให้ใกล้เคียงกันได้ ก็เป็นเหตุเกิดความขัดแย้งอันมีความรุนแรงมาก

3) เด็กวัยรุ่นรักความอิสระ ทำให้เด็กวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ต้องการออกความคิดเห็น ต้องการทำตามตามเสรีนอกเหนือกฎเกณฑ์ข้อบังคับที่ตนไม่ชอบ ไม่ต้องการให้ผู้ครองควบคุมหรือบงการ การแต่งกาย การแสดงกิริยามารยาท ฯลฯ

ถ้าเด็กวัยรุ่นหาทางออกไม่ได้และต้องเก็บกดไว้มาก จะประทุออกในรูปปัญหาวัยรุ่น ซึ่งอาจเป็นไปตามแบบเฉพาะตัวเด็กวัยรุ่นเป็นรายคน หรือกลายเป็นปัญหาของสังคมก็ได้ เช่น เด็กวัยรุ่นมีอาการโรคจิตหรือโรคประสาท ปัญหากร่วมเพศ ปัญหาอาชญากรวัยรุ่น ปัญหายาเสพติดให้โทษ ปัญหาการแตกแยกระหว่างคนต่างวัย ปัญหาการต้อร้าง ต่อต้านผู้ใหญ่ ปัญหาวัยรุ่นนั้น มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสภาพครอบครัว เศรษฐกิจ สังคม การเมือง การพิจารณาปัญหาวัยรุ่นจำเป็นต้องมองจากหลายแง่หลายมุมอย่างเกี่ยวข้องกัน

ความสนใจของวัยรุ่น

ลักษณะความสนใจของเด็กวัยรุ่น มีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลาย ๆ อย่างเพราะเด็กยังไม่เข้าใจตัวเอง และเป็นระยะลองผิดลองถูกระยะ เพื่อเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของเด็กจะเป็นอย่างไรนั้นก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคคลที่เด็กชื่นชอบ อย่างไรก็ตาม ความสนใจร่วมของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ ได้แก่

1) สนใจการศึกษา สภาพเศรษฐกิจสังคม สมัยปัจจุบัน กระตุ้นให้เด็กเข้าใจและเห็นถึงความสำคัญของการศึกษา เชื่อมโยงกับอาชีพ เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ความสนใจเรื่องการศึกษาจะมากขึ้นน้อยเพียงไหน ขึ้นอยู่กับว่าครอบครัวให้การสนับสนุนหรือไม่ เด็กวัยรุ่นได้รับการศึกษาอบรมมาอย่างไร มีประสบการณ์แบบไหน ซึ่งเพศ ระดับสติปัญญา และโอกาสการเข้ากลุ่มก็มีส่วนช่วยนำความสนใจนั้น ๆ ด้วย

2) สนใจช่วยเหลือบุคคลอื่น เด็กวัยรุ่นมักสนใจช่วยเหลือบุคคลอื่นที่เขาเห็นว่าได้รับความลำบากและไม่ได้รับความยุติธรรม เพราะรู้สึกว่าเขาเองก็เคยอยู่ในฐานะนั้นเช่นกัน และยังสะท้อนอารมณ์มากเท่าไร ก็ยังสามารถเข้าถึงอารมณ์แบบเดียวกันของบุคคลอื่นได้ง่ายมากขึ้นเท่านั้น

3) สนใจกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่เป็นของใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเครียดทางอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ทั้งแง่ส่วนตัวและแง่สังคม

4) สนใจวัฒนธรรมประเพณีระยะนี้เด็กเริ่มสามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรม ประเพณีว่ามีความสำคัญต่อบุคคลและต่อสังคมส่วนรวมอย่างไร การให้ความรู้ ความเข้าใจและชักจูง เด็กให้สนใจอย่างถูกต้องทางจะทำให้เด็กเป็นบุคคลที่รู้จักรักและหวงแหนวัฒนธรรมประเพณี

5) สนใจศาสนา ปรัชญา อุดมคติเด็กวัยรุ่นกำลังแสวงหาหลักการในการแก้ความทุกข์ ทางจิตใจ และแนวทางดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญทางด้านศาสนา ปรัชญา อุดมคติ และค่านิยมต่าง ๆ รวมทั้งสิ่งแวดล้อม เด็กวัยรุ่นที่ถูกผู้ใหญ่ชื่นชม ก็จะส่งผลต่อตัวของเด็ก วัยรุ่นด้วย

6) สนใจมีเพื่อนสนิทต่างเพศ เด็กวัยรุ่นจะมีพัฒนาการในด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ ที่มากกว่าความเป็นเพื่อน เป็นความต้องการที่จะดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ ถึงแม้เด็กวัยรุ่นจะมีความ สนใจในเรื่องต่าง ๆ แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากลักษณะบุคลิกภาพ การศึกษา สถานภาพทาง เศรษฐกิจและสังคม ความสามารถ ความถนัด นอกจากนี้ความสนใจของเด็กวัยรุ่นจะขยายขอบเขต ออกไปสู่สังคมนอกบ้านด้วย

Crow และ Corw (1956, p. 204) ได้สรุปความสนใจของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1) ความสนใจเกี่ยวกับตนเอง เช่น เรื่องของรูปร่าง หน้าตา การแต่งกาย และการวางตัว เพื่อปรับปรุงตัวเองให้เป็นที่สนใจและดึงดูดใจเพื่อนต่างเพศ

2) ความสนใจเกี่ยวกับสังคม ในระยะแรกจะมีความสนใจเกี่ยวกับเพื่อนเพศเดียวกัน และให้ ความสำคัญในเรื่องของเวลากับเพื่อนมาก ต่อมาเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม และสนใจเข้าร่วมกลุ่มหรือ มีส่วนร่วมในสังคม

3) ความสนใจในการเลือกอาชีพ และวิถีชีวิต เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ใน อนาคต

อย่างไรก็ตามวัยรุ่น ยังมีความต้องการที่เป็นไปตามวัยและมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจอย่างยิ่ง เนื่องจากความสนใจของวัยรุ่นนั้น มีหลายองค์ประกอบ ทั้งสนใจในเรื่องการศึกษา การช่วยเหลือผู้อื่น การสร้างสรรค์กิจกรรม วัฒนธรรมประเพณี ศาสนา รวมไปถึงเพื่อนสนิทต่างเพศ อีกทั้งยังสนใจในเรื่องของตนเอง สังคม และวิถีชีวิต จึงเห็นได้ว่าในละครซีรีส์ฮอร์โมน ซีซั่น 3 ได้นำ ความสนใจของวัยรุ่นในเรื่องต่าง ๆ มารวบรวมผ่านบทบาทตัวละครเพื่อสะท้อนสิ่งที่วัยรุ่นสนใจ ออกมาให้ ผู้ชมละครโทรทัศน์ได้รับทราบในความเป็นจริงที่อาจเกิดขึ้นในสังคม

ความต้องการของวัยรุ่น

วัยเด็กตอนต้นและตอนกลาง ต้องการเล่นสนุกวัยผู้ใหญ่ตอนกลางต้องการความสำเร็จ ความมีหน้ามีตาในอาชีพ ความมีชื่อเสียง การได้รับการยอมรับ ฯลฯ แต่สำหรับความต้องการของ วัยรุ่น โดยทั่วไปมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่ง คำบังคับของผู้อื่น โดยเฉพาะบุคคลผู้มีอำนาจ หรือผู้สูงกว่า รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะเด็กวัยรุ่นเชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่ คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
- 2) ต้องการมีตำแหน่ง รวมทั้งต้องการความสนับสนุน ทั้งจากผู้ใหญ่ และเพื่อนร่วมรุ่น
- 3) ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ รวมไปถึงความท้าทาย ความตื่นเต้น และเกลียดความจำเจซ้ำซาก ชอบทดลอง ยิ่งถูกห้ามยิ่งอยากลอง เพราะฉะนั้นเด็กวัยรุ่นในขณะนี้ ไม่ว่าที่ไหนยุคใด มักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ระเบียบต่าง ๆ เด็กบางคนอาจชอบลองสิ่งผิด ๆ เช่น ยาเสพติด ประพฤติผิดทางเพศ ต่อต้านกฎเกณฑ์ของสังคมและสถาบัน เพื่อจะดูว่าผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร หรือบางคนอยากลองเพื่อประชันชีวิต
- 4) ความต้องการรวมพวกพ้องมีกลุ่มก้อน เป็นความต้องการค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้อง เป็นวิถีทางให้เด็กได้รับสนองความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่นใจการได้รับการยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตน ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน
- 5) ความต้องการความรู้สึกมั่นคงอบอุ่นใจและปลอดภัย เพราะเด็กมีอารมณ์หวั่นไหวง่าย เปลี่ยนแปลง สับสนและลังเลง่าย เด็กจึงมีความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง
- 6) ความต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม เด็กถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่เด็กจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้อง และความยุติธรรม ตามทัศนคติของตนเป็นอย่างยิ่ง และอยากทำอะไรหลาย ๆ อย่าง เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม
- 7) ความต้องการความงดงามทางร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นชายหรือวัยรุ่นหญิงต้องการการถูกชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณะของตนเอง เพราะคิดว่าความงามทางกาย เป็นแรงจูงใจ ให้เข้ากลุ่มได้ง่ายขึ้น และยังเป็นที่ยอมรับของสังคม สามารถดึงดูดใจเพศตรงข้ามได้ ฉะนั้นเด็กวัยรุ่นจึงให้ความสำคัญ และเอาใจใส่ต่อการออกกำลังกาย ลักษณะอาหารที่รับประทาน นอกจากนี้ ทรงผม เสื้อผ้า เครื่องประดับ ยังนับเป็นส่วนหนึ่งของความภูมิใจและมั่นใจตัวเองของวัยรุ่นด้วย
- 8) ความต้องการประพฤติดนตามบทบาททางเพศของตน เป้าหมายเหล่านี้ลึกซึ้งมากในขณะนี้ ผู้ที่มีความรู้สึกที่ตนเองไม่สมเป็นชายชาตรี หรือไม่สมเป็นหญิงสาว จะรู้สึกไม่แน่ใจและไม่สบายใจเกี่ยวกับตนเอง ความสำนึกแบบนี้ถ้าเกิดกับคนใดแล้วย่อมพยายามแก้ไขทุกวิถีทาง โดยทั่วไปทั้งวัยรุ่นหญิงและวัยรุ่นชาย พยายามจะประพฤติปฏิบัติตนเพื่อให้ดูงดงามสมเป็นสุภาพสตรี หรือดูแข็งแรงสมเป็นสุภาพบุรุษ ตามแบบที่ตนเองนิยมชมชอบ
- 9) ความต้องการเลือกอาชีพ เด็กวัยรุ่นโตพอที่จะมองเห็นความสำคัญของอาชีพและเข้าใจว่าอาชีพจะนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม อาชีพเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงสภาพความเป็นผู้ใหญ่ การที่จะประกอบอาชีพอย่างไรวางนั้น จะต้องมีความรู้เป็นพื้นฐาน เด็กบางคนซึ่งไม่เคยสนใจและเตรียม

ตัวเพื่อเลือกอาชีพ จะเริ่มมีความต้องการนี้ในระยะนี้ทั้งจากความประสงค์จากภายในตนเองหรือและจากอิทธิพลของเพื่อนร่วมวัย หรือของพ่อแม่ผู้ปกครอง และสังคม

นอกจากนี้ สุพัตรา สุภาพ (2545) กล่าวว่าเมื่อลักษณะทางกาย และอารมณ์เปลี่ยนความต้องการต่าง ๆ ของวัยรุ่นย่อมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เพราะวัยนี้ไม่ได้ยึดความต้องการของกลุ่มหรือครอบครัวเป็นหลักเหมือนสมัยเด็ก ความต้องการของวัยนี้มักเกิดจากค่านิยมของกลุ่มที่ตนเองเป็นสมาชิกโดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนฝูงกลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน เพราะบุคคลจะยึดเอากลุ่มเพื่อน เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติคุณค่าของคนสมัยใหม่ชอบทำอะไรที่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น และคุณค่าที่สำคัญที่สุดคือ คุณค่าของกลุ่มเพื่อน เช่น เป็นสมาชิกของชมรมว่ายน้ำ ชมรมฟุตบอล เป็นต้น ความต้องการแบบนี้จึงเป็นความต้องการของตนเองรวมกับความต้องการของกลุ่มที่ตนเข้าร่วมด้วย ความต้องการเหล่านี้อาจแยกเป็น

1) ความต้องการทางกาย เป็นความต้องการปัจจัยสี่ คืออาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย เนื่องจากเป็นวัยที่ยังเลี้ยงตัวเองไม่ได้ ต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ตลอดเวลา เด็กจึงอยากได้รับความมั่นใจว่าเขาจะได้รับการเลี้ยงดู คุ้มครอง ป้องกันจนสามารถจะช่วยเหลือตัวเองได้

2) ความต้องการด้านจิตใจ เป็นความต้องการที่มองเห็นไม่ได้จับต้องไม่ได้ แต่ความต้องการแบบนี้ก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ซึ่งความต้องการทางด้านจิตใจสามารถแบ่งออกได้เป็น

- 2.1) ต้องการความรัก
- 2.2) ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 2.3) ต้องการความเป็นอิสระ
- 2.4) ต้องการได้รับความยกย่อง
- 2.5) ต้องการมีอนาคตที่ดี
- 2.6) ต้องการเป็นผู้มีอุดมคติสูง
- 2.7) ต้องการประสบการณ์แปลกใหม่

ถึงแม้ว่าวัยรุ่นจะมีความสนใจและความต้องการที่มีคล้ายกัน แต่วัยรุ่นก็มีอัตลักษณ์และการค้นหาตนเอง เพื่อสร้างความเข้าใจ ซึ่งเป็นลักษณะของการพัฒนาการตามธรรมชาติ

Kelly (1990) กล่าวถึง อัตลักษณ์ของวัยรุ่น คือ ความเป็นตัวตนของวัยรุ่นเป็นการที่วัยรุ่นมองตัวตนของเขาเองอย่างไร และการที่บุคคลอื่นในสังคมมองเขาอย่างไร ในการที่เขาแสดงบทบาทต่อผู้อื่นบางครั้งก็เกิดความพยายามจำกัดตัวตน ของตนเองขึ้นมาใหม่ ด้วยลักษณะที่อยากให้ผู้อื่นมองเขา

การค้นหาตนเอง

แอร์ริคสัน ได้ให้ความสำคัญของ “การค้นหาตนเอง” ในวัยรุ่นนี้ว่าเป็นลักษณะพัฒนาการที่สำคัญประจำวัย ซึ่งเด็กวัยรุ่นจะต้องพัฒนาให้พบตน จึงจะผ่านพ้นภาวะวิกฤตในวัยรุ่น และเข้าสู่วัยผู้ใหญ่อย่างมีตัวตนและมั่นคง (Erikson, 1968) อย่างไรก็ตาม การค้นหาตนเอง ไม่ได้เป็นไป

อย่างราบรื่นทุกคน เนื่องจากสภาพแวดล้อมและสภาพส่วนตัวของวัยรุ่นแต่ละคนมีความแตกต่างกัน วัยรุ่นบางคนอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการค้นหาตนเองดังนี้

- 1) ไม่ทราบว่าจะค้นหาตนเองเพื่อจะเข้าใจตนเองได้อย่างไร
- 2) ค้นหาตนเองไม่พบ
- 3) ตนเองที่พบ ไม่ใช่ตนเองที่แท้จริง เช่น เป็นตนเองในรูปแบบความคิดความฝัน หรือเป็นตนเองในรูปแบบของเพื่อน หรือขวัญใจที่ตนเองชื่นชอบ
- 4) มีภาพพจน์เกี่ยวกับตนเองที่สับสน
- 5) ภาพของตนเองที่ได้พบ เป็นภาพที่ไร้ศักดิ์ศรีและเต็มไปด้วยความน้อยเนื้อต่ำใจ
- 6) ค้นหาภาพพจน์ของตนเองอย่างไม่ถูกต้อง โดยผิดวิธี
- 7) สิ่งแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ ครอบครัว ไม่ได้ช่วยให้ได้กับวัยรุ่นค้นหาตนเอง และพบตนเองที่มั่นคง หรือมั่นใจ ในชีวิตและอนาคต

แนวทางการลดปัญหาการค้นหาตนเอง

จะต้องเข้าใจถึงสิ่งที่มีอิทธิพลและวิธีค้นหา ซึ่งทั้ง 2 ประการนี้ มีความคาบเกี่ยวต่อกันและกันดังต่อไปนี้

1) บุคลิกภาพของพ่อแม่ และวิธีปฏิบัติต่อกันและกันของคนในครอบครัว ทศนคติ ค่านิยมของครอบครัว เป็นแบบฉบับในการหล่อหลอม ซึ่งค่อย ๆ สังซึมวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตั้งแต่ในระยะวัยทารกจนกระทั่งถึงวัยรุ่น หากภาพของตนที่ได้สังสมมานี้มีโครงสร้างที่มั่นคงมาตั้งแต่ต้น และมีลักษณะที่ตรงต่อความเป็นจริง หรือตรงต่อความคาดหวังของบุคคลอื่น ๆ ในสังคมนอกบ้าน เช่น เพื่อน ครู ค่านิยมของคนส่วนใหญ่ทั่ว ๆ ไป การค้นหาตนเองและพบตนเองก็ไม่ก่อให้เกิดประเด็นปัญหา แต่หากไม่ใช่นั้นก็หมายความว่าเกิดปัญหาเกี่ยวกับการค้นหาตนเองข้อใดข้อหนึ่ง

2) การเลียนแบบ การค้นหาตนเองนั้น วิธีนี้มักจะถูกนำมาใช้ คือ การเลียนแบบบุคคลที่น่านิยม ทั้งบุคคลในบ้านและบุคคลนอกบ้าน ทั้งผู้สูงวัยกว่าและเพื่อนร่วมวัยเดียวกัน ปัญหาและข้อบกพร่องในการเลียนแบบจะเกิดขึ้นจากสถานการณ์ ดังต่อไปนี้

2.1) บุคคลที่ได้รับการประเมินในขั้นแรกว่าเป็นคนน่านิยมนั้นไม่มีคุณสมบัติเป็นคนดีที่น่านิยมจริง ๆ แต่เป็นคนเด่นในกลุ่มเท่านั้น

2.2) เด็กไม่ได้มีโอกาสใกล้ชิดผู้ใหญ่ที่น่านิยม จึงไม่มีโอกาสเลียนแบบคุณสมบัติของความเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

2.3) เด็กไม่มีโอกาสได้พบเห็นและเลียนแบบบทบาทตามเพศจากผู้ใหญ่ตามเพศของตนเอง จึงทำให้เกิดการขัดแย้งเกี่ยวกับบทบาททางเพศ และความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

2.4) เด็กมีชีวิตอยู่ในกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นบุคคลที่มีปัญหา เช่น ขาดความรับผิดชอบ มีการใช้จ่ายเงินสุรุ่ยสุร่าย มั่วสุมทางเพศ เด็กเลียนแบบบุคคลเหล่านี้ เพราะอยู่ใต้อิทธิพลของเขา และต้องจากสถาบันครอบครัวมา ในขณะที่ตนเองยังไม่พร้อม

2.5) อุดมคติ ค่านิยม ทศนคติความเชื่อของคนสูงวัยกว่า แตกต่างจากวัยรุ่นปัจจุบัน ลักษณะของการดำเนินชีวิตของคนรุ่นพ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย แตกต่างจากคนวัยรุ่นอย่างมาก ทำให้เกิดการเลียนแบบผู้ที่สูงวัยกว่า เช่น เรือวการวางแผนความประพฤติปฏิบัติ และการพบตนเองตาม ความเป็นจริงของวัยรุ่นปัจจุบัน จึงเต็มไปด้วยการต้องรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ

3) สื่อมวลชน สื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ การโฆษณา หนังสือการ์ตูน มีบทบาทและอิทธิพลต่อการค้นหาตนและพบตนของเด็กเป็นอย่างยิ่ง ข่าวสารจาก สื่อมวลชนมีหลายรูปแบบ เนื่องจากสื่อมวลชนเสนอข่าวสารไปพร้อม ๆ กัน ในเวลาเดียวกันต่อ สาธารณชนเป็นวงกว้าง เด็กวัยรุ่นจะได้รับทราบและซึมซับองค์ประกอบในการสร้างตนและค้นหาตน หลายแง่มุม ซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้ เรียนรู้ ทั้งยังก่อให้เกิดความต้องการและมีพฤติกรรมตามความ ต้องการได้ เช่น แนวทางในการโฆษณาสินค้าในปัจจุบันก่อให้เกิดความต้องการต่อผู้บริโภค

ปรมะ สตะเวทิน (2541) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านสังคมและ เศรษฐกิจ การดูโทรทัศน์ และทัศนคติของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พบว่า วัยรุ่นทุกคนมีโอกาสดู โทรทัศน์รายการที่วัยรุ่นชอบดูมากที่สุด ได้แก่ ข่าว ภาพยนตร์ เกมส์ต่าง ๆ ดนตรีและเพลง กีฬา ตามลำดับ ซึ่งส่วนใหญ่จะดูกับครอบครัว

ในงานวิจัยของ Brown, Childer, Bauman และ Koch (1990 อ้างใน Raymond, Chou & Hanafusa, 1993) กล่าวถึงงานวิจัยที่ศึกษาพบว่า วัยรุ่นผู้หญิงจะฟังวิทยุบ่อยกว่าผู้ชาย ด้าน Well และ Hakanen (1991) พบว่า ผู้หญิงจะใช้สื่อวิทยุสูงที่สุด ตามด้วยโทรทัศน์ในขณะที่วัยรุ่นผู้ชายจะ ใช้โทรทัศน์เป็นอันดับแรกรองลงมาคือเทปเพลงและวิทยุตามลำดับต่อมาและยังพบอีกว่า วัยรุ่นผู้หญิง จะใช้วิทยุเพื่อฟังเพลงเพื่อจัดการเกี่ยวกับอารมณ์ของตนเอง เช่น กระตุ้นให้มีอารมณ์มากขึ้นหรือใจ เย็นลงกว่าผู้ชาย

Larson (1989) ศึกษาพบว่า ผู้ชายมักฟังรายการที่เน้นเนื้อหาสาระและเพลงร็อคหนัก ๆ ในขณะที่ผู้หญิงชอบฟังเพลงแนวบัลลาดหรือเพลงรัก ผลที่ตามมาคือ ผู้ชายจึงเลือกที่จะไปฟัง เทปคาสเซ็ทหรือ ซีดี (CD) มากกว่าที่จะฟังเพลงจากวิทยุ ซึ่งต่างกับผู้หญิงเพราะเพลงในแบบที่ผู้ชาย ชื่นชอบมักไม่ค่อยเปิดในรายการวิทยุบ่อยครั้ง (Bleich, Aillmann & Weaver, 1991)

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรรถพล โคตรสินธุ์ (2544) ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ผลของสื่อมวลชนที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดกาฬสินธุ์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของสื่อมวลชนที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 945 คน จำแนกเพศ ที่ตั้งของโรงเรียนและประเภทสื่อมวลชนที่สนใจ ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าเกี่ยวกับผลของสื่อมวลชนที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายของนักเรียนโดยรวม และกระบวนการ 4 กระบวนการ คือ กระบวนการใส่ใจ กระบวนการเก็บจำ กระบวนการกระทำและกระบวนการจูงใจ มีจำนวน 36 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกตามรายข้อระหว่าง 0.30 ถึง 0.80 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมุติฐานใช้ t-test (Independent Samples)

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนโดยรวม นักเรียนในโรงเรียนในเขตเทศบาลและนักเรียนจำแนกตามความสนใจต่อประเภทสื่อ เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายโดยรวม และมีผลต่อกระบวนการ 3 กระบวนการ ในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายอยู่ในระดับปานกลาง และมีผลต่อกระบวนการจูงใจในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบอยู่ในระดับน้อย ยกเว้น นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนในเขตเทศบาล และนักเรียนที่สนใจประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อกระบวนการกระทำในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายอยู่ในระดับน้อย นอกจากนี้ นักเรียนชาย และนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนนอกเขตเทศบาล เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายโดยรวมและทั้ง 4 กระบวนการ ในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายอยู่ในระดับปานกลาง แต่นักเรียนหญิง เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายโดยรวม และในกระบวนการเก็บจำอยู่ในระดับปานกลาง กระบวนการเอาใจใส่ในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบอยู่ในระดับมาก และกระบวนการกระทำและกระบวนการจูงใจในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายอยู่ในระดับน้อย นักเรียนเพศหญิง เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อกระบวนการใส่ใจ และกระบวนการเก็บจำในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายมากกว่านักเรียนเพศชาย และเห็นว่าสื่อมวลชนมีผลต่อการจูงใจในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายน้อยกว่านักเรียนเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053 นักเรียนที่ศึกษาอยู่นอกเขตเทศบาลเมือง เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อการเลียนแบบการแต่งกายโดยรวม และมีผลต่อกระบวนการใส่ใจ และกระบวนการจูงใจ ในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายมากกว่านักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .054 นักเรียนที่

สนใจประเภทสื่อมวลชนแตกต่างกัน เห็นว่า สื่อมวลชนมีผลต่อการเลียนแบบการแต่งกายโดยรวม และมีผลต่อกระบวนการทั้ง 4 กระบวนการ คือ กระบวนการใส่ใจ กระบวนการเก็บจำ กระบวนการกระทำ และกระบวนการจูงใจ ในการมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายของนักเรียนไม่แตกต่างกัน ($P > .05$)

ชุดิมา ชูณหากัญจน์ (2550) ทำการศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลีและพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทยรวมทั้ง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมกับการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี และทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลี กับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล และเคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลี ชื่นชอบและติดตามชมภาพยนตร์ ละคร และเพลงเกาหลี โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์ เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม เกาหลี จำนวน 8 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล

ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ เปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ในระดับปานกลาง โดยมีการเปิดรับเพลงเกาหลีมากที่สุด ซึ่งเปิดรับทุกวัน เป็นเวลามากกว่า 2 ชั่วโมง/ วัน ซึ่งเหตุผลสำคัญที่สุดในการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี คือ ชื่นชอบนักร้องและนักแสดงเกาหลี รวมทั้งมีทัศนคติเป็นกลางต่อวัฒนธรรมเกาหลี วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีในระดับต่ำ โดยมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายตามแฟชั่นเกาหลีในระดับปานกลาง ซึ่งนักร้องและนักแสดงเกาหลีนั้นมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ รวมทั้งการยอมรับในเรื่องของการทำศัลยกรรม ว่าไม่ใช่เรื่องเสียหายและอยากที่จะเลียนแบบ นอกจากนี้ละครและภาพยนตร์ก็มีผลทำให้วัยรุ่นไทยอยากที่จะรับประทานอาหาร เกาหลีและอยากไปท่องเที่ยวประเทศเกาหลี ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า 1) การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน 2) ทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลีกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิง เกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

จิตติกานต์ หล้าอารียะ (2552) ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลียนแบบนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย ศึกษาทัศนคติต่อนักร้องเกาหลีและอิทธิพลของวัฒนธรรมเกาหลีที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของวัยรุ่นไทยและปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมการเลียนแบบของวัยรุ่นไทยและปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรม การเลียนแบบโดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 12-22 ปี อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้

ศึกษาเฉพาะพฤติกรรมการเลียนแบบในด้าน แฟชั่น การแต่งกาย ทรงผม ท่าเต้นและการซื้อสินค้า โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล

ผลจากการวิจัย พบว่า วัยรุ่นไทยส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อนักร้องเกาหลีในด้านความสามารถและรูปลักษณ์ของศิลปินเกาหลีในระดับปานกลาง สำหรับอิทธิพลของวัฒนธรรมเกาหลีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับนักร้องเกาหลีนั้นทำให้วัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมการเลียนแบบในประเด็นเรื่องการแต่งกาย ทรงผม แต่งหน้าและท่าเต้น แต่ไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการซื้อสินค้าที่นักร้องเกาหลีเป็นพรีเซ็นเตอร์ส่วนระยะเวลา ช่องทางรับรู้จากละคร ภาพยนตร์ เพลงเกาหลี การเรียนภาษาเกาหลี หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ และอินเทอร์เน็ต มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบนักร้องเกาหลี

ศรัญญา ชูเพ็ง (2556) ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาปัจจัยด้านภูมิสำเนา ปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของนักศึกษา ปัจจัยทางด้านการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน ปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับและพฤติกรรมการ เลียนแบบ (2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านภูมิสำเนา ปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือน ปัจจัยทางด้านการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน ปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับกับพฤติกรรมการเลียนแบบ และ (3) เพื่อพยากรณ์พฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ปัจจัยด้านภูมิสำเนา ปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของนักศึกษา ปัจจัยทางด้านการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน และปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับ เป็นตัวพยากรณ์ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีสถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศชายและเพศหญิง ปีการศึกษา 2556 จำนวน 130,364 คน ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่นจำแนกเป็นรายด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการเลียนแบบ ปัจจัยทางด้านการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน และปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับ เท่ากับ .92, .89, .96 และ .93 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ไพรดักโมนেন্ট และวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ โดยวิธีนำตัวแปรปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 เข้าสู่สมการแบบ (Enter)

ผลการวิจัย พบว่า (1) นักศึกษาส่วนใหญ่มีภูมิลำเนา อยู่ต่างจังหวัด คิดเป็นร้อยละ 68.2 ส่วนใหญ่รายได้ต่อเดือนของนักศึกษาอยู่ในช่วง 4,001-5,000 บาท/ เดือน คิดเป็นร้อยละ 30.8 นักศึกษามีพฤติกรรมการเลียนแบบโดยรวมอยู่ในระดับน้อยและปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน อยู่ในระดับมาก ส่วนปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อ และความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับอยู่ในระดับปานกลาง (2) ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธระหว่างปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของนักศึกษา ปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อ ปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน และปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ส่วนปัจจัยด้านภูมิลำเนา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (3) ปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อ และปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อ และปัจจัยด้านความวิตกกังวลต่อการได้รับการยอมรับ มีอิทธิพลในรูปของคะแนนดิบ เท่ากับ .623 และ .254 และในรูปของคะแนนมาตรฐาน เท่ากับ .559 และ .317 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ เท่ากับ .724 มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการพยากรณ์เท่ากับ .537

ส่วนปัจจัยด้านภูมิลำเนา ปัจจัยด้านรายได้ต่อเดือนของนักศึกษา และปัจจัยด้านสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษา

รัตนภรณ์ เมธะพันธุ์ (2557) ทำการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อบันเทิงเกาหลีที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มคลั่งไคล้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) วิเคราะห์ประเภทของสื่อบันเทิงเกาหลี (2) เพื่อศึกษาคุณลักษณะพฤติกรรมการรับสารและพฤติกรรมการเลียนแบบจากสื่อบันเทิงเกาหลีของกลุ่มคลั่งไคล้ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่ และ (3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของสื่อเกาหลีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มคลั่งไคล้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ เก็บข้อมูลโดยการลงพื้นที่ที่คาดว่ากลุ่มเป้าหมายจะไปรวมตัวกันในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ แล้วสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมหลังจากนั้นแจกแบบสอบถาม จำนวน 100 ฉบับ ให้กับกลุ่มเป้าหมาย เมื่อได้ผลจากการตอบแบบสอบถามแล้ว จึงคัดกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงออกมา จำนวน 30 คน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่แท้จริงสำหรับการวิจัยครั้งนี้

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.7 เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 83.3 รายได้ส่วนใหญ่ อยู่ที่ 5,001-10,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 60.0 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาที่สนใจมากกว่า 4 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 46.7 และมาสภาพครอบครัวบิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 76.7 ส่วนมากแล้วมีพี่น้องร่วมกัน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 และอาศัยอยู่ที่บ้านกับบิดาและมารดา คิดเป็นร้อยละ 66.7

กลุ่มคลังโคล้ส่วนใหญ่ เลือกเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด ใช้ความถี่ในการเปิดรับทุกวัน เป็นส่วนใหญ่ จะใช้เวลาในการเปิดรับต่อครั้ง ประมาณ 4 ชั่วโมง มีช่วงเวลาที่นิยมเปิดรับสื่อบันเทิง เกาหลี ตั้งแต่เวลา 20.01-02.00 น. สถานที่เปิดรับมากที่สุด คือ ที่บ้าน และประเภทของสื่อบันเทิง เกาหลีที่นิยมเปิดรับมากที่สุด คือ เพลง/ มิวสิควีดีโอ เกมโชว์ คอนเสิร์ต ซีรีส์ และข่าว ตามลำดับ

กลุ่มคลังโคล้ มีพฤติกรรมการเลียนแบบจากสื่อบันเทิงเกาหลี ด้านการแต่งกายมากที่สุด เพราะส่วนใหญ่สนใจและชอบสไตล์การแต่งกายของดารา/ ศิลปินเกาหลี รวมไปถึงทรงผมและ เครื่องประดับต่าง ๆ อีกด้วย

อิทธิพลของสื่อบันเทิงเกาหลีสื่อตัวดารา/ ศิลปิน มีผลกระทบต่อตัวเองมากที่สุด คือ โดยมี อิทธิพลด้านการแต่งกายและการต้นโคฟเวอร์ (Cover) ส่วนสื่ออื่น ๆ ไม่ค่อยมีผลกระทบทั้งต่อตัวเอง และต่อคนรอบข้าง



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” นี้เป็นการวิจัยแบบผสมทั้งการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากการใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบวัดครั้งเดียว (One Shot Study) และการวิจัยเชิงคุณภาพเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

แบ่งออกเป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยสุ่มตัวอย่างจากวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ประชากรที่ทำการศึกษาคือ ประชากรทั้งชาย และหญิงที่มีอายุระหว่าง 15 ปีขึ้นไป ซึ่งมีประชากรรวมทั้งสิ้น 5,686,837 คน (เป็นจำนวนประชากรอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป) โดยอาศัยอยู่ใน 50 เขตของกรุงเทพมหานคร (สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง, 2559)

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือประชากรทั้งชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 15 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในเขตของกรุงเทพมหานคร โดยในการกำหนดตัวอย่างเพื่อทำการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้อาศัยสูตรของ Yamane (1973) จากจำนวนประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ทั้งหมด 5,686,837 คน โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่า 5% หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ตามการคำนวณตามสูตรต่อไปนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

โดยแทนค่า

n	=	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
N	=	จำนวนประชากรในที่นี้คือประชากรที่มีอายุ 15 – 25 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร
e	=	ค่าความคลาดเคลื่อนระหว่างค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง และค่าเฉลี่ยของประชากร

แทนค่าตามสูตรได้ผลดังนี้

$$n = \frac{5,686,837}{1+5,686,837(0.05)^2}$$

$$n = 399.99993$$

ดังนั้นจึงใช้กลุ่มตัวอย่างศึกษา 400 คน

การสุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ทำการสุ่มตัวอย่างให้ครบตามจำนวนที่กำหนด โดยผู้ศึกษาจะทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในแต่ละเขต ตามบริเวณหรือสถานที่ ได้แก่ โรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันสอนพิเศษ เป็นต้น โดยมีรูปแบบการทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่านทาง google docs.

เชิงคุณภาพ

ทำการวิเคราะห์เนื้อหาในหัวข้อ “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรม การเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” จำนวน 13 ตอน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ประกอบด้วย

- 1) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของประชากรประกอบด้วย เพศ อายุ การศึกษา รายได้ สถานภาพ และปัจจัยที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อ
- 2) ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเลียนแบบ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เชิงปริมาณ

สร้างแบบสอบถาม แล้วนำไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability Analysis) ได้ค่า Cronbach's Alpha Coefficient = 0.724

เชิงคุณภาพ

ออกแบบโดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหา

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เชิงปริมาณ

การศึกษาในหัวข้อ “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรม การเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ โดยมีการเก็บ รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเพิ่มทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ในกรุงเทพมหานคร กำหนดช่วงเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน ธันวาคม 2559 - มกราคม 2560 โดยวิธีให้กลุ่มตัวอย่างกรอกข้อมูลในแบบสอบถามด้วยตัวเอง

เชิงคุณภาพ

ทำการวิเคราะห์เนื้อหาในหัวข้อ “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับ พฤติกรรม การเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” โดยการ ออกแบบโดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหา

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

เชิงปริมาณ

หลังการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้ศึกษาจะได้นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามทั้งหมด มาทำ การวิเคราะห์เพื่อหาค่าทางสถิติ โดยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์และประมวลผลโดยใช้โปรแกรมทาง สถิติ เพื่อคำนวณค่าสถิติต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษา แล้วนำผลการคำนวณทางสถิติที่ได้มาเขียนวิเคราะห์ เพื่อนำเสนอผลการศึกษาต่อไป ผู้วิจัยได้ใช้สถิติ ดังนี้

- 1) สถิติเชิงพรรณนาประกอบด้วย ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าถ่วงน้ำหนัก
- 2) สถิติเชิงอนุมาน ประกอบด้วย การทดสอบด้วยค่าสถิติ T-Test, Anova, Regression

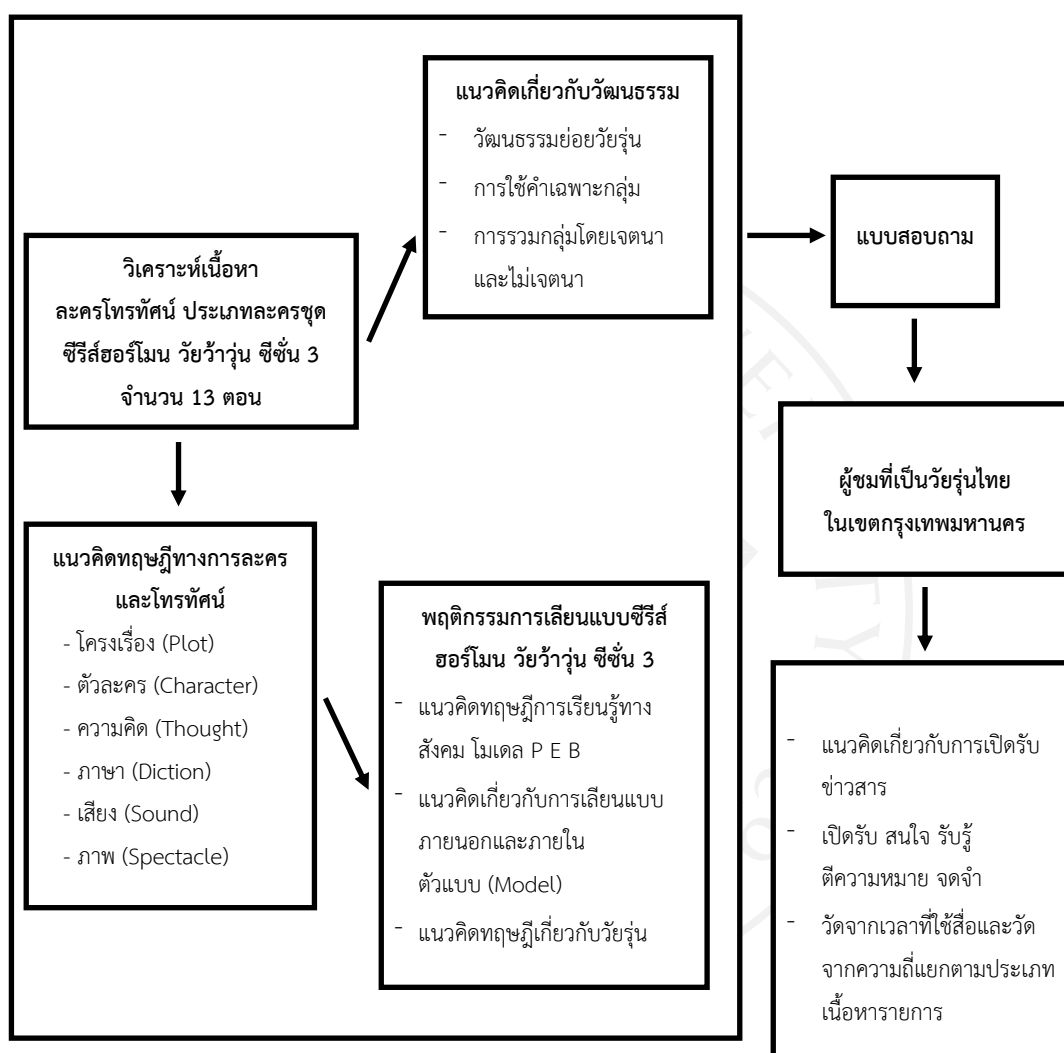
และ Pearson's Correlation

เชิงคุณภาพ

ทำการวิเคราะห์เนื้อหาในหัวข้อ “การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรม การเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3” จำนวน 13 ตอน โดยการ ออกแบบโดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหาทีละตอน

3.5 กรอบแนวความคิด

ภาพที่ 3.1: กรอบแนวความคิด



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไมอน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ที่ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสำรวจในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยที่ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยและการวิเคราะห์ออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ตามสมมติฐานการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ โดยจำแนกตามลักษณะของข้อมูลและตัวแปรที่ใช้ใน การศึกษาครั้งนี้ ใช้สถิติในการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

- 4.1 ส่วนที่ 1 วิเคราะห์เนื้อหา
- 4.2 ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลทางด้านลักษณะประชากร
- 4.3 ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ
- 4.4 ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเลียนแบบ
- 4.5 ส่วนที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการทดสอบสมมติฐาน

โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

n	แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
M	แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
SD	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
T	แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
F	แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
Sig. (2-tailed)	แทน ความน่าจะเป็นที่ใช้บ่งบอกระดับนัยสำคัญทางสถิติ
df	แทน องศาความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
r	แทน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation)
*	แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
R	แทน ค่าที่แสดงถึงระดับของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวแปรอิสระทั้งหมด
R ²	แทน ค่าที่แสดงถึงอิทธิพลของตัวแปรอิสระทั้งหมดที่มีต่อตัวแปรตาม
B	แทน ค่าคะแนนดิบ
Beta	แทน ค่าคะแนนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

4.1 ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีย์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 1 Growth Hormone เมื่อฮอร์โมนเริ่มหลั่ง

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการ กระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- วันแรกของการเปิดเทอมสิ่งที่เป็นที่สนใจของชาว นคบ. อย่างมาก ก็คือการเลือกตั้งประธานนักเรียน เหตุการณ์นี้เองที่ทำให้ บอส เด็กหนุ่มผู้จริงจังและมุ่งมั่นจะเปลี่ยนแปลงโรงเรียน ได้สานความตั้งใจของตัวเองที่มีตั้งแต่ ม.ต้น จนได้ร่วมพรรคกับนน ขนมปัง และสมาชิกคนอื่น โดยมีคู่แข่งอีกพรรค นำทีมโดย เยลลี่ สาวผมสั้นที่ใคร ๆ ก็กรีด พรรคของพวกเขาจะทำอย่างไร จะชนะการเลือกตั้งหรือไม่

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 16 คน ได้แก่

- (1) ดาว นักเรียนชั้น ม.6
- (2) ก้อย นักเรียนชั้น ม.6
- (3) นน นักเรียนชั้น ม.5
- (4) พละ นักเรียนชั้น ม.5
- (5) เฟิสต์ นักเรียนชั้น ม.5
- (6) ขนมปัง นักเรียนชั้น ม.5
- (7) ออย นักเรียนชั้น ม.5
- (8) บอส นักเรียนชั้น ม.5
- (9) ชัน นักเรียนชั้น ม.5
- (10) เจน นักเรียนชั้น ม.5
- (11) ส้มส้ม นักเรียนชั้น ม.5
- (12) เภา นักเรียนชั้น ม.4
- (13) โรบอท นักเรียนชั้น ม.4
- (14) เนื้ท นักเรียนชั้น ม.6
- (15) เต๋อ นักเรียนชั้น ม.5

(16) เยลลี่ นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณะภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ดาว เป็นสาวสวย ขาว ตัวเล็ก น่ารัก
- (2) ก้อย เป็นสาวตาโต ยิ้มสวย มีเสน่ห์
- (3) นน หนุ่มหน้าตาดี ตาโต มีเสน่ห์
- (4) พละ เป็นหนุมตี ขาว สูง
- (5) เฟิสต์ เป็นหนุมตี ยิ้มหวาน ผิวคล้ำ
- (6) ขนม่ป้ง เป็นสาวหน้าตาดี ตาโต สดใสสวย
- (7) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต
- (8) บอส เป็นหนุมใสแฉ่ง มาดนิ่ง ถือตัว
- (9) ชัน เป็นหนุมหน้าตาดี เท่ห์ ดี ขาว
- (10) เจน เป็นสาวสวย สูง มั่นใจในตัวเอง
- (11) ส้มส้ม เป็นสาวผิวขาว ตาโต ใบหน้าวีน
- (12) เกา เป็นหนุมตัวเล็ก มาดกวน
- (13) โรบอท เป็นหนุมตาหวาน เขินอาย ยิ้มน่ารัก
- (14) เนื้ท เป็นหนุมตี แมน ๆ
- (15) เต๋อ เป็นหนุมตาโต หน้าตามุ้งมัน
- (16) เยลลี่ เป็นสาวสวยผมสั้น สดใส มั่นใจ

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) ดาว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา มีแม่ที่เข้มงวด
- (2) ก้อย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา สนุกกับพ่อ
- (3) นน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นคนใต้ อาศัยอยู่ในกรุงเทพ

แม่อยู่ต่างจังหวัด

- (4) พละ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับยายสองคน
- (5) เฟิสต์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อแม่ที่มีปัญหา
- (6) ขนม่ป้ง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน

เดียวกัน

- (7) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา
- (8) บอส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีแม่เป็นนักจิตวิทยา
- (9) ชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ

- (10) เจน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เคยเรียนที่อเมริกา และเคยมี
พี่ชายหนึ่งคน
- (11) ส้มส้ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และ
รักกับพ่อของมะลิ
- (12) เกา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน
เดียวกัน
- (13) โรบอท นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น
- (14) เนื้ท นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับแม่
- (15) เต๋อ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น
- (16) เยลลี่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับแม่

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) ดาว ไม่กล้าเสี่ยง รักแม่มาก เก็บกดในบางครั้ง รักเพื่อน มุ่งมั่น ชอบให้
ในกลุ่มมีเสียงหัวเราะ
- (2) ก้อย ใจกว้าง รักเพื่อน อารมณ์อ่อนไหว แต่มักแสดงออกว่าเข้มแข็ง
ชอบดูแลคนที่ตัวเองแคร์
- (3) นน ขี้เล่น มีชีวิตชีวา ไม่คิดมาก ชอบให้คนรอบข้างมีความสุข เป็นที่รัก
ของคนที่ได้อยู่ใกล้
- (4) พละ ขี้อาย ยิ้มง่าย จริงใจ พุดไม่เก่ง มองโลกในแง่ดี
- (5) เฟิสต์ ร่าเริง ยิ้มแป้นเสมอ ชอบแกล้งเพื่อน เพื่อเรียกเสียงฮา
- (6) ขนပ် ใสไร้เร่ร่อน เข้ากับคนง่าย ห่มเทกกับทุกเรื่องที่ทำให้
ความสำคัญของคนที่รักก่อนตัวเองเสมอ
- (7) ออย เงียบ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน
- (8) บอส ตรงไปตรงมา มุ่งมั่นและจริงจัง ชอบคิดวิเคราะห์ เชื่อมมั่นใน
อุดมการณ์
- (9) ชัน อารมณ์ดี ขี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก
- (10) เจน ฉลาด เด็ดขาด มั่นใจในตัวเอง รักอิสระ เก็บซ่อนความรู้สึกเก่ง
- (11) ส้มส้ม หน้าเหวี่ยง ตรงไปตรงมา รักเพื่อนสุดพลัง ใครแหยมโดน
- (12) เกา ชอบเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ กล้าแสดงออก ดูเหมือนไม่จริงจัง แต่
ตั้งใจกับทุกสิ่งทีตัวเองรักเป็นที่หนึ่ง
- (13) โรบอท อารมณ์ดี กวนตีน ซื่อตรง รักเดียวใจเดียว

- คนรอบข้าง
- ผู้อื่นเสมอ
- เป็นชีวิตจิตใจ
- (14) เน็ต ชี้เล่นง่าย ๆ สบาย ๆ ตรงไปตรงมา ชอบสร้างเสียงหัวเราะให้
- (15) เต๋อ เอางานเอาการ เป็นศูนย์กลางของเพื่อน ๆ มักเข้าใจและหวังดีกับ
- (16) เยลลี่ น่ารัก สดใส เป็นที่รักของเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง ชอบทำกิจกรรม

2.4) คุณธรรม

- (1) ดาว เป็นคนเห็นอกเห็นใจคนอื่น
- (2) ก้อย เป็นคนไม่ชอบความขัดแย้ง
- (3) นน เป็นคนประณีตระนอม
- (4) พลละ เป็นคนเอาใจเขามาใส่ใจเรา
- (5) เฟิสต์ เป็นคนชอบแกล้งแล้วไม่ค่อยรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ
- (6) ขนมนั่ง เป็นคนมีความเป็นผู้นำ รักในความถูกต้อง
- (7) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม
- (8) บอส เป็นคนพูดทุกอย่างที่คิดและยึดมั่นตัวเองเป็นที่ตั้งเกินไป
- (9) ชัน เป็นคนมีความเป็นผู้นำ
- (10) เจน เป็นคนทำทุกอย่างที่คิด ไม่เชื่อใจหรือยอมใครง่าย ๆ
- (11) ส้มส้ม เป็นคนพูดตรง ทำจริง ลุยถึงที่
- (12) เภา เป็นคนจริงใจ
- (13) โรบอท เป็นคนซื่อสัตย์
- (14) เน็ต เป็นคนตามใจคน
- (15) เต๋อ เป็นคนยุติธรรม
- (16) เยลลี่ เป็นคนมีความเป็นผู้นำสูง

3) ความคิด (Thought)

- 3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง
- มีที่มาที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้
- 3.2) ความหมายของเรื่อง
- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง
- 3.3) แก่นเรื่อง
- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้าง

บรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นตัวไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่ยิ่งใหญ่ สวยงามของภายในโรงเรียน ทำให้ดูกว้างขวาง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโทนสีสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและสถานการณ์ มีความ

สมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยเจตนา จะเห็นได้ว่ามีกลุ่มของชั้น ที่รวมตัวกันเพื่อไปเที่ยวเล่นในตอนกลางคืน และนอนในรถ เพื่อตอนเช้าจะได้แต่งตัวเตรียมไปเรียนหนังสือ โดยการจอดรถไว้หน้าโรงเรียน เพื่อไม่ให้ที่พ่อของชั้นทราบว่าได้กลับบ้านแต่ก็ไม่ขาดการเรียน

2) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรม จะเห็นได้ว่าจากกิจกรรมค้นหาประธานนักเรียนของโรงเรียน นาดาวบางกอก จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มของสมาชิกต่าง ๆ โดยมีบอสเป็นหัวหน้า และชวนเตอร์นนท์ รวมทั้งชนมปังและเพื่อนคนอื่น ๆ เข้าร่วมในกลุ่มประธานนักเรียน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน

3) การกีฬา จะเห็นได้ว่าจะมีกลุ่มกีฬาสโมสรของเฟิสต์ และมีการชวนพลเพื่อเข้าร่วมในกลุ่มด้วย เนื่องจากกีฬาเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความชอบที่เหมือนกันระหว่างเพื่อนเข้าด้วยกัน

4) ดนตรี จะเห็นได้ว่าในโรงเรียนนาดาวบางกอก มีวงประจำโรงเรียน ชื่อว่า See Scape เป็นวงดนตรีที่ได้รับความนิยมและเป็นขวัญใจรุ่นน้องรุ่นพี่ในโรงเรียน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคล คือ บอส จากการเรียนรู้ของเพื่อนในกลุ่ม ทำให้เพื่อนเข้าใจและรู้ว่าบอสเป็นคนอย่างไร เห็นได้จากพฤติกรรมของบอสที่แสดงออกมา จากเหตุการณ์ไม่พอใจที่นันทพุดนโยบายลดการบ้านที่อาจเป็นไปได้

2) ตัวบุคคลคือ เยลลี่ จากการเรียนรู้ของเพื่อนในพรรค นาดาว เดอะเน็กซ์เจน นนท์ เตอร์ชนมปัง เห็นว่าพฤติกรรมของเยลลี่ที่ใช้ในการแสดงออก คือการแสดงเด่นโชว์เพื่อเรียกคะแนน ในเหตุการณ์การหาเสียง ซึ่งได้ผลทำให้รุ่นน้องรุ่นพี่สนใจ ทางพรรคของนนท์ จึงทำการแสดง โดยให้วง See Scape ร้องเพลงเพื่อหาคะแนนเสียง และนอกจากนี้ยังมีการแต่งตัวน่ารัก เพื่อดึงดูดความสนใจจากรุ่นน้องรุ่นพี่ เหมือนกับที่เยลลี่ทำมาก่อน ซึ่งก็ได้ดีผลเช่นกัน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

1) สัมผัสและกลุ่มเพื่อน เมื่อรวมตัวกัน จะมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน เช่น การพูด ท่าทาง การแสดงออกทางสีหน้า

2) ชันและกลุ่มเพื่อนที่ชอบไปเที่ยวกลางคืน เนื่องจากมีพฤติกรรมเหมือนกัน จึงชอบทำตามกัน ลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกัน ทำอะไรเป็นกลุ่ม ๆ

3) เกาเซียนชอบในการเป็นนักร่อนนำและมีมือกีตาร์ของชัน จึงอยากทำตามแบบชันให้ได้ เนื่องจากตัวเองชอบเล่นกีตาร์และมีชันเป็นตัวแบบให้ชอบมากขึ้น

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) บอส มาจากครอบครัวที่ระเบียบ มีการศึกษาดี ซึ่งทำให้บอสเป็นคนที่เข้มงวด จริงจัง สนใจในเรื่องนโยบายของพรรคที่อยากจะทำให้เป็นจริงให้ได้
- 2) ชันคุดกะเจน เพื่อนใหม่ในห้อง เพราะในวัยนี้เป็นวัยที่สนใจคบเพื่อนเพศตรงข้าม และชันเห็นว่าเจนเป็นนักเรียนใหม่ที่มาจากเมืองนอก มีไลฟ์สไตล์ที่แตกต่างจากเพื่อนคนอื่น
- 3) ก้อยได้ลองคุยกับณัฐ เพื่อนต่างเพศอีกจากห้องหนึ่ง แต่ก็คุยได้สักระยะ เนื่องจากณัฐเป็นคนเจ้าชู้และก้อยมองว่าณัฐยังไม่ใช่
- 4) สัมผัสและกลุ่มเพื่อน ชอบวง See Scape ที่เป็นกลุ่มนักดนตรีต่างประเทศ เนื่องจากตามวัยของสาว ๆ มักจะชื่นชอบหนุ่ม ๆ ที่เล่นดนตรีเพราะดูแล้วเท่
- 5) พละแอบมองสัมผัส เพราะสนใจในเพื่อนต่างเพศ พละแอบชอบสัมผัส แต่ด้วยความขี้อาย และกลัวจะโดนสัมผัสว่า จึงยังไม่กล้าพูดคุยกะไรมากมาย
- 6) โรบอทและเกา แอบมองสาว ๆ ในห้อง เพราะน่าสนใจ เนื่องจากทั้งสองย้ายมาจากอีกโรงเรียนหนึ่ง จึงได้พบกับเพื่อนสาวใหม่ ๆ ในห้องเรียน

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 2 Estrogen ฮอว์โมนผู้หญิง

1) โครงเรื่อง (Plot)

- 1.1) การกระทำในละคร
 - การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ
- 1.2) เหตุการณ์กระตุ้น
 - เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ออย ก็ได้พบกับความรู้สึกพิเศษจากการเข้าหาของ เฟิสต์ ความสัมพันธ์ของ ก้อย กับ ดาว ยังเต็มไปด้วยความคั่งคา ดาวยังคงรู้สึกผิดที่ทำให้ก้อยเสียใจตั้งแต่ปีที่แล้ว เพราะดาวต้องเก็บเรื่องความรักระหว่างดาวกับก้อยไว้เป็นความลับที่ไม่ให้แม่รู้ แต่แล้วเปิดเทอมใหม่ อะไรก็ไม่ได้แปปไปเสียทั้งหมด เมื่อดาวได้รู้ข่าวว่า ก้อยเลิกคุยกับ นัท เพื่อนร่วมรุ่นห้องข้าง ๆ แล้ว แต่ดูเหมือนว่าความสัมพันธ์ระหว่างดาวและก้อยกำลังจะถึงจุดเปลี่ยนที่สำคัญอีกครั้ง เมื่อดาวพยายามจะเริ่มต้นใหม่อีกครั้งจึงนัดก้อยขึ้นมาคุยกันสองคนบนดาดฟ้าโรงเรียน

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนต้น 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คน ได้แก่

- (1) ดาว นักเรียนชั้น ม.6
- (2) ก้อย นักเรียนชั้น ม.6
- (3) เฟิสต์ นักเรียนชั้น ม.5

(4) ออย นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ดาว เป็นสาวสวย ขาว ตัวเล็ก น่ารัก
- (2) ก้อย เป็นสาวตาโต ยิ้มสวย มีเสน่ห์
- (3) เฟิสต์ เป็นหนุ่มดี ยิ้มหวาน ผิวคล้ำ
- (4) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) ดาว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา มีแม่ที่เข้มงวด
- (2) ก้อย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา สนุกกับพ่อ
- (3) เฟิสต์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อแม่ที่มีปัญหากัน
- (4) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) ดาว ไม่กล้าเสี่ยง รักแม่มาก เก็บกดในบางครั้ง รักเพื่อน มุ่งมั่น ชอบให้ในกลุ่มมีเสียงหัวเราะ
- (2) ก้อย ใจกว้าง รักเพื่อน อารมณ์อ่อนไหว แต่มักแสดงออกว่าเข้มแข็ง ชอบดูแลคนที่ตัวเองแคร์
- (3) เฟิสต์ ร่าเริง ยิ้มแป้นเสมอ ชอบแกล้งเพื่อน เพื่อเรียกเสียงฮา
- (4) ออย เงียบ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน

2.4) คุณธรรม

- (1) ดาว เป็นคนเห็นอกเห็นใจคนอื่น
- (2) ก้อย เป็นคนไม่ชอบความขัดแย้ง
- (3) เฟิสต์ เป็นคนชอบแกล้งแล้วไม่ค่อยรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ
- (4) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่มาที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ แสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อออกมาผ่านทางร่างกาย

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้าง

บรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นตัวไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากเหมาะสม ภายในโรงเรียน ฉากที่บ้าน ทำให้ดูสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าวสายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและสถานการณ์ มีความ

สมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรม จะเห็นได้ว่าจากกิจกรรมค้นหาประธานนักเรียนของโรงเรียน นาดาวบางกอก จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มของสมาชิกต่าง ๆ โดยมีบอสเป็นหัวหน้า และชวนเตอร์ นนท์ รวมทั้งขนมปังและเพื่อนคนอื่น ๆ เข้าร่วมในกลุ่มประธานนักเรียน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน

2) การกีฬา จะเห็นได้ว่าจะมีกลุ่มกีฬาชมรมวิ่งของเฟิสต์ และมีการชวนพละเพื่อเข้าร่วมในกลุ่มด้วยเนื่องจากกีฬาเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความชอบที่เหมือนกันระหว่างเพื่อนเข้าด้วยกัน

3) ดนตรี จะเห็นได้ว่าในโรงเรียนนาดาวบางกอก มีวงประจำโรงเรียน ชื่อว่า See Scape เป็นวงดนตรีที่ได้รับความนิยมและเป็นขวัญใจรุ่นน้องรุ่นพี่ในโรงเรียน

4) การรวมกลุ่มโดยไม่เจตนา จะเห็นได้ว่าในกลุ่มสามสาว ประกอบด้วยดาว ก้อย แอล ที่รวมตัวกันเพื่อไปเที่ยวห้างสรรพสินค้า เพื่อต้องการพูดคุย เทียวเล่น ตามประสา และกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนให้เพิ่มมากขึ้น

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำ ของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ เน้ท จากการเรียนรู้ก้อย เน้ทรู้จักกับก้อย แสดงออกพฤติกรรมในเชิงที่เล่นที่จริง เพื่อให้ก้อยไม่คิดมาก เป็นที่ปรึกษาให้ก้อยสบายใจขึ้น เมื่อเห็นก้อยยกหักจากดาว จึงไม่ยอมให้ก้อยไม่มีความสุข เน้ทพยายามช่วยเหลือก้อย โดยพาไปทำกิจกรรมที่ทำให้ก้อยดีขึ้น

2) ตัวบุคคลคือ พละ จากการเรียนรู้ของยายพละ ที่มองเห็นเจนว่าการแสดงออกของพละนั้น แสดงออกทางพฤติกรรมว่าอยากออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง ถึงแม้ว่ายายไม่เห็นด้วย แต่จากการวิ่งของพละทำให้อาจารย์ในชมรมวิ่งเห็นแววว่าพละทำได้ดี พละจึงขอยายว่าอยากเข้าชมรมและยายถึงอนุญาตเพราะมองเห็นว่าพละอยากเข้าชมรมวิ่งจริง ๆ

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้
เกา ไปหาซื้อกีตาร์กับครอบครัว เพื่อต้องการเป็นมือกีตาร์เหมือนอย่างซัน และมีซันเป็นต้นแบบและเกาชอบในความเท่ของซัน จึงอยากจะทำเลียนแบบซัน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) เฟิสต์เข้าหาออย เพื่อต้องการจีบขนมปัง แต่ก็ป็นสาเหตุที่ทำให้ขนมปังเข้าใจว่าเฟิสต์เข้ามาจีบออย และทำให้ออยคิดว่าเฟิสต์สนใจตนเอง

2) ดาว มาจากครอบครัวที่เข้มงวด ครอบครัวหวงดี อยากให้อยู่ในกรอบ จนบางทีอึดอัด แต่ไม่กล้าพูดสิ่งที่ตัวเองเป็นออกไปว่า ตนเองรู้สึกอย่างไรกับเพศเดียวกัน

3) ก้อย มีความรู้สึกที่ดีกับดาว และเสียใจที่ไม่สามารถเป็นผู้ชายให้ดาวได้ เพราะก้อยอยากให้ดาวรักก้อยในแบบที่ก้อยเป็น ไม่ใช่เพราะเพศสภาพ เน้นสนใจก้อย และชอบก้อย จึงขอคบกับก้อย ก้อยจึงตัดสินใจลองคบเพื่อนต่างเพศ เพราะก้อยก็อยากรู้ว่าบางทีตนอาจชอบผู้ชายก็ได้

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอริโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 3 Adrenaline ฮอริโมนชนเหล็ก

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมี
เหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- หลังจากทีพ่อแม่แยกกันอยู่ สัมผัส ดีใจมากที่เห็นพ่อแม่กลับมาคุยกันดี ๆ อีกครั้ง ทำให้สัมผัสเกิดความหวังว่าทั้งคู่อาจคืนดีกัน จึงจัดการวางแผนให้พ่อแม่ได้ใช้เวลาอยู่ด้วยกัน ทุกอย่างดูท่าว่าจะไปได้สวย จนกระทั่งวันที่พ่อบอกกับสัมผัสว่า อาจจั่นเพื่อนสนิทของพ่อ จะย้ายเข้ามาอยู่คอนโดเดียวกัน สัมผัสจึงเกิดสงสัยในความสัมพันธ์ของพ่อกับเพื่อนสนิทคนนี้ขึ้นมา

2) ตัวละคร (Character)

ในตอน 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คน ได้แก่

- (1) สัมผัส นักเรียนชั้น ม.5
- (2) เกา นักเรียนชั้น ม.4
- (3) โรบอท นักเรียนชั้น ม.4
- (4) มะลิ นักเรียนชั้น ม. 4

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) สัมผัส เป็นสาวผิวขาว ตาโต ใบหน้าวิน
- (2) เกา เป็นหนุ่มตัวเล็ก มาดกวน
- (3) โรบอท เป็นหนุ่มตาหวาน เซินอาย ยิ้มน่ารัก
- (4) มะลิ เป็นสาวลูกครึ่ง ตาโต มีลักยิ้ม หน้าตาน่ารัก

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) สัมผัส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์ และรักกับพ่อของมะลิ

(2) เกา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียนเดียวกัน

(3) โรบอท นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น
(4) มะลิ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และรักกับพ่อของส้มส้ม

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิยาย บุคลิกภาพ

(1) ส้มส้ม หน้าเหวี่ยง ตรงไปตรงมา รักเพื่อนสุดพลัง ใครแหยมโดน
(2) เกา ชอบเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ กล้าแสดงออก ดูเหมือนไม่จริงจัง แต่ตั้งใจกับทุกสิ่งของตัวเองรักเป็นที่หนึ่ง

(3) โรบอท อารมณ์ดี กวนตีน ซื่อตรง รักเดียวใจเดียว
(4) มะลิ ลักษณะนิสัยซื่อ ๆ อ่อนต่อโลก ตามคนไม่ทัน จริงใจ

2.4) คุณธรรม

(1) ส้มส้ม เป็นคนพูดตรง ทำจริง ลุยถึงที่
(2) เกา เป็นคนจริงใจ
(3) โรบอท เป็นคนซื่อสัตย์
(4) มะลิ เป็นคนมีน้ำใจ ไม่ชอบมีเรื่อง

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่มาที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ อารมณ์ค่อนข้างเยอะ และถ่ายทอดสิ่งที่จริง ทำให้เข้าถึงตัวละครได้มากขึ้น

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา

- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่ถ่ายทำในสถานที่จริง ทั้งโรงเรียน และคอนโด ทำให้เข้าใจได้ง่าย
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและสถานการณ์ มีความ

สมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กส์ วัลวัวร์น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

- 1) การรวมกลุ่มโดยเจตนา จะเห็นได้ว่ามีกลุ่มของเกา โรบอท และมะลิ ที่รวมตัวกัน เนื่องจากทั้ง 3 คนเป็นนักเรียนที่ย้ายมาจากโรงเรียนที่อื่น นอกจากนี้ยังมีกลุ่มของส้มส้ม และเพื่อน ๆ อีก 3 คนที่รวมตัวกัน และแก๊งรุ่นน้องเวลาที่รุ่นน้องมานั่งที่ประจำของกลุ่มตนเอง
- 2) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรม จะเห็นได้ว่าจากกิจกรรมค้นหาประธานนักเรียนของโรงเรียน นาดาวบางกอก จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มของสมาชิกต่าง ๆ โดยมีบอสเป็นหัวหน้า และชวนเตอร์ นนท์ รวมทั้งขนมปังและเพื่อนคนอื่น ๆ เข้าร่วมในกลุ่มประธานนักเรียน เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน
- 3) การรวมกลุ่มโดยไม่เจตนา คือกลุ่มของนน เฟิสต์ และพละ ที่รวมตัวกันที่ห้องของนน เพื่อดื่มสุรา เป็นบางครั้งบางคราว
- 4) ดนตรี จะเห็นได้ว่าในโรงเรียนนาดาวบางกอก มีวงประจำโรงเรียน ชื่อว่า See Scape เป็นวงดนตรีที่ได้รับความนิยมและเป็นขวัญใจรุ่นน้องรุ่นพี่ในโรงเรียน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์กส์ วัลวัวร์น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ตัวบุคคล คือ มะลิ จากการเรียนรู้ของส้มส้ม ทำให้ส้มส้มเข้าใจและรู้ว่ามะลิเป็นคนอย่างไร เห็นได้จากพฤติกรรมของมะลิที่แสดงออกมา เรื่องพักอาศัยส้มส้มที่เปรียบเสมือนพี่สาวของเธอ และจากเหตุการณ์ที่มะลิและพ่อของมะลิ ได้ย้ายเข้ามาอยู่บ้านกับส้มส้มและพ่อของส้มส้ม มะลิจะติดสติ๊กเกอร์ชื่อของตนไว้ที่ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงความเป็นเจ้าของในความน่ารักแบบเด็ก ๆ

2) ตัวบุคคลคือ เจน จากการเรียนรู้ของครูตาล ที่มองเห็นเจนว่าการแสดงออกของเจนนั้นแตกต่างกับนักเรียนคนอื่น ๆ และบอกเจนว่าเหมือนกับตอนเมื่อสมัยเด็ก ๆ จึงทำให้เจนไวใจและเปิดเผยพฤติกรรมต่าง ๆ เช่นสีหน้า รอยยิ้ม กล้าพูดคุย กล้าระบายความรู้สึก และรู้สึกสบายใจเมื่อได้พูดคุยกับครูตาล เนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่เจนเคยได้รับตอนอยู่ที่อเมริกา ไม่เหมือนกับที่ในไทย

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

- 1) สัมผัสและกลุ่มเพื่อน เมื่อรวมตัวกัน จะมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน เช่น การพูด ท่าทาง การแสดงออกทางสีหน้า เช่นเวลาแก๊งรุ่นน้องคนอื่น รวมถึงแก๊งมะลิด้วย
- 2) เกาขึ้นชอบในการเป็นนักร้องนำและมีกีตาร์ของชิน จึงอยากทำตามแบบชินให้ได้ ถามหากีตาร์จากพ่อ แต่ว่าเป็นกีตาร์โปร่ง จึงขอแม่ซื้อกีตาร์ไฟฟ้า เพื่อต้องการเล่นกีตาร์ให้ได้ และเล่นให้เก่งเหมือนกับชิน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) เฟิสต์แอบชอบขนมปัง และเข้าหาออย เพื่อต้องการจีบขนมปัง จึงให้ออยช่วยนัดขนมปังไปเที่ยวเพื่อให้เฟิสต์ได้เจอกับขนมปัง ตอนแรกทำให้ออยเข้าใจผิดคิดว่าเฟิสต์ชอบตน
- 2) โรบอทแอบชอบมะลิ แต่ยังไม่ได้แสดงอาการอะไรออกมาเลย เนื่องจากขี้อายและยังแอบมองอยู่บ้างเป็นบางเวลา เพราะเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกันกับเกา ที่โรบอทสนิทด้วยอยู่แล้ว

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 4 Serotonin ฮอร์โมนบรรเลง

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมี
เหตุผลของการ กระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- เกา และ โรบอต ช่วยกันดูแลเพื่อนนักเรียนลูกครึ่งคนสวยที่เพิ่งย้ายมาจากอเมริกา
อย่างมะลิ น้องสาวคนใหม่ของ สัมผัส เกาส่งเกตได้ว่าโรบอตก็ดูจะชอบมะลิตู้อยู่ไม่เบา โดยที่โรบอตไม่
รู้เลยว่า มีใครอีกคนที่สนใจมะลิตู้อยู่เหมือนกัน หลังจากที่เกามีกีตาร์จำเป็นของตัวเอง ดนตรีเริ่มเปลี่ยน
ให้เกาเป็นคนจริงจังมากขึ้น ไม่หมกมุ่นแต่เรื่องความรักครั้งก่อนที่ไม่สมหวัง เกาตั้งใจมาขอ ชัน เอ
เรียว ดูวง SEE SCAPE ซ้อมเพื่อเป็นการพัฒนาฝีมือตัวเอง ความสนุก ความรัก และความทุ่มเทใน
การเล่นกีตาร์ทำให้ฝีมือของเกาพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จนวง SEE SCAPE ออกปากชวนเกามาลอง
เล่นด้วยกัน เพื่อหามือกีตาร์คนที่สอง มาร่วมแจมในงานแสดงของชมรมดนตรี ที่จัดร่วมกับโรงเรียน
ฟ้าบวร โรงเรียนเก่าของเกา และงานดนตรีครั้งนี้เอง เป็นโอกาสที่เกาจะได้พบกับ มายด์ แฟนเก่ารุ่น
พี่ที่เลิกกันไป จนทำให้เกาต้องย้ายโรงเรียนหนีมา

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คน ได้แก่

- (1) ชัน นักเรียนชั้น ม.5
- (2) เกา นักเรียนชั้น ม.4
- (3) โรบอต นักเรียนชั้น ม.4
- (4) มะลิ นักเรียนชั้น ม. 4

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ชัน เป็นหนุ่มหน้าตาดี เท่ห์ ดี ขาว
- (2) เกา เป็นหนุ่มตัวเล็ก มาดกวน
- (3) โรบอต เป็นหนุ่มตาหวาน เซินอาย ยิ้มน่ารัก
- (4) มะลิ เป็นสาวลูกครึ่ง ตาโต มีลักยิ้ม หน้าตาน่ารัก

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) ชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ

(2) เกา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียนเดียวกัน

(3) โรบอท นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น

(4) มะลิ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และรักกับพ่อของส้มส้ม

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิยาย บุคลิกภาพ

(1) ชัน อารมณ์ดี ขี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก

(2) เกา ชอบเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ กล้าแสดงออก ดูเหมือนไม่จริงจัง แต่ตั้งใจกับทุกสิ่งที่ตัวเองรักเป็นทีหนึ่ง

(3) โรบอท อารมณ์ดี กวนตีน ซื่อตรง รักเดียวใจเดียว

(4) มะลิ ลักษณะนิสัยซื่อ ๆ อ่อนต่อโลก ตามคนไม่ทัน จริงใจ

2.4) คุณธรรม

(1) ชัน เป็นคนมีความเป็นผู้นำ

(2) เกา เป็นคนจริงใจ

(3) โรบอท เป็นคนซื่อสัตย์

(4) มะลิ เป็นคนมีน้ำใจ ไม่ชอบมีเรื่อง

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ นักแสดงเล่นดนตรีจริง ทำให้สมบทบาท และฉากที่ต้องความรู้สึกเก็บไว้ในใจ ไม่สามารถแสดงสีหน้าท่าทางออกมาได้

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร

- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง

- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นตัวไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่โรงเรียน ห้างสรรพสินค้า และที่บ้าน เพื่อความสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโชนสีสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยเจตนา จะเห็นได้ว่ามีกลุ่มของส้มส้ม และเพื่อน ๆ อีก 3 คนที่รวม ตัวกัน และแกล้งรุ่นน้องเวลาที่รุ่นน้องมาในที่ประจำของกลุ่มตนเอง รวมถึงแกล้งมะลิด้วย และกลุ่มของเกาโรบอท และมะลิ ที่รวมตัวกันเนื่องจากทั้ง 3 คน เป็นนักเรียนที่ย้ายมาจากโรงเรียนที่อื่น

2) ดนตรี จะเห็นได้ว่าในโรงเรียนนาดาวบางกอก มีวงประจำโรงเรียน ชื่อว่า See Scape เป็นวงดนตรีที่ได้รับความนิยมและเป็นขวัญใจรุ่นน้องรุ่นพี่ในโรงเรียน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ ดาว จากการเรียนรู้ของแม่ดาว ทำให้เข้าใจในตัวของตัวเองมากขึ้น เนื่องจากพฤติกรรมของดาว ทำในสิ่งที่ชอบคือการเขียนนิยายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและก๊อยผ่านตัวละครชื่อพราวและนุ่น เมื่อแม่ของดาวได้อ่านแล้วทั้งหมดจึงเข้าใจว่าลูกของตนเป็นอย่างไร

2) ตัวบุคคลคือ เจน จากการเรียนรู้ของครูตาล ที่มองเห็นเจนว่าการแสดงออกของเจนนั้นแตกต่างกับ นักเรียนคนอื่น ๆ และบอกเจนว่าเหมือนกับตอนเมื่อสมัยเด็ก ๆ จึงทำให้เจนไวใจและเปิดเผย พฤติกรรมต่าง ๆ เช่นสีหน้า รอยยิ้ม กล้าพูดคุย กล้าระบายความรู้สึก และรู้สึกสบายใจเมื่อได้พูดคุย กับครูตาล เนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่เจนเคยได้รับตอนอยู่ที่อเมริกา ไม่เหมือนกับที่ในไทย

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

1) สัมผัสและกลุ่มเพื่อน เมื่อรวมตัวกัน จะมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน เช่น การพูด ท่าทาง การแสดงออกทางสีหน้า

2) เกาขึ้นชอบในการเป็นนักร้องนำและมีกั๊กดาร์ของซัน จึงอยากทำตามแบบซันให้ได้

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) ก้อยได้ลองเปิดใจคบกับเน็ท ที่เป็นแฟนต่างเพศ ทำให้ก้อยรู้สึกดี มีความสุข และเน็ทเป็นผู้ชายที่ก้อยชอบ แต่เน็ทก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงก้อยได้

2) ดาวต้องการคืนดีกับก้อย จึงมาคุยกับก้อยในขณะที่ก้อยคบกับเน็ทอยู่ เพราะทั้งคู่ต่างก็รู้หัวใจของตนเองว่าลึก ๆ ยังคงรักกัน

3) ซันเจอกับมะลิ ในตอนมาโรงเรียนสายและต้องเข้าแถว ซันคิดพามะลิหนี และแอบจับมือมะลิตอนวิ่งหนีอาจารย์ ซันแอบปลื้มมะลิ และอยากรู้จักมะลิจึงอ้างว่าให้มะลิสอนภาษาอังกฤษ

4) โรบอทชอบมะลิมากขึ้น และเห็นว่ามะลิไม่ถนัดวิชาภาษาจีนที่ตนถนัด จึงบอกเภาให้แลกที่นั่งกับมะลิเพื่อตนจะได้สอนมะลิ ทั้งภาษาไทยและภาษาจีน อีกทั้งยังได้ใกล้ชิดมะลิเพิ่มมากขึ้นด้วย

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 5 Dopamine ฮอร์โมนความสุขแปรปรวน

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมี
เหตุผลของการ กระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- เจน เริ่มฝึกดรัมเมเยอร์อย่างจริงจัง พอได้ทำแล้วเธอก็มุ่งมั่นตั้งใจอยากจะทำให้ดี
แต่ด้วยความตรงไปตรงมาและหน้าตาชวนหาเรื่อง เธอจึงมีปัญหาเกี่ยวกับการปรับตัวให้เข้ากับสมาชิกวง
โยธวาฑิต เจนรู้สึกตัวเองช่างแปลกแยกจากคนที่นี้เหลือเกิน แต่ถึงอย่างนั้นเธอก็ยังคงอยู่ที่นั่นต่อไป
โดยที่ไม่มีใครรู้เลยว่า เบื้องหลังบุคลิกภายนอกที่ดูแข็งแกร่ง เธอซ่อนอะไรไว้ในใจ และเธอมีเหตุผล
อะไร ที่ทำให้เธอต้องกลับมาจากอเมริกา

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนี่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 2 คนได้แก่

1) ชัน นักเรียนชั้น ม.5

2) เจน นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

(1) ชัน เป็นหนุ่มหน้าตาดี เท่ห์ ตี๋ ขาว

(2) เจน เป็นสาวหมวย สูง มั่นใจในตัวเอง

2.2) สถานะทางสังคม

(1) ชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ

(2) เจน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เคยเรียนที่อเมริกา และเคยมี

พี่ชายหนึ่งคน

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

(1) ชัน อารมณ์ดี ชี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก

(2) เจน ฉลาด เด็ดขาด มั่นใจในตัวเอง รักอิสระ เก็บซ่อนความรู้สึกเก่ง

2.4) คุณธรรม

(1) ชัน เป็นคนมีความเป็นผู้นำ

(2) เจน เป็นคนทำทุกอย่างที่คิด ไม่เชื่อใจหรือยอมใครง่าย ๆ

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ คื่มสุรา และใช้ยาเสพติด เพื่ออธิบายถึงบรรยากาศในฝัน เพื่อบอกวิธีการแก้ไขปัญหาแบบผิด ๆ ของนักเรียน

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อถึงกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร

- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง

- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา

- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน

- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ

- มีฉากที่ถ่ายทำในฝัน และโรงเรียน ทำให้สมจริงมากขึ้น

- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโชนสียบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยไม่เจตนาของเจน วิน และพัฒน์ ทั้ง 3 คน รู้จักกันตอนที่เจนไปเรียนที่อเมริกา และเคยไปผับที่นั่น พอเจนกลับมาไทย วินและพัฒน์กลับมาเช่นกัน จึงได้เจอกันอีกที่ผับในไทย ทั้ง 3 คน เจอกันและหักทลาย พูดคุยกันตามประสาเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมานาน และการรวมกลุ่มของ เจน ชัน ขนมหึง ออย นน และเพื่อนอีก 2 คน จากวง See Scape ที่ชวนชวนเพื่อน ๆ มาเที่ยวกลางคืน

2) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรมรุ่นราวคราวเดียวกันในรูปของสถาบัน คือกลุ่มสภานักเรียนที่มินนเป็นประธานสภา ขนมหึงและเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ อีกเป็นสมาชิก ช่วยกันทำงานกีฬาของโรงเรียน โดยดูแลทุกส่วน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ เจน จากการเรียนรู้ของชัน เป็นเพื่อนที่เจนพูดคุยแล้วสบายใจ ยอมเปิดเผยเรื่องราวให้ฟัง และเล่าเรื่องของตนเองกับพี่ชายที่ชื่อ เบน ให้ชันฟัง พร้อมทั้งบอกเหตุผลว่าทำไมเจนถึงรู้สึกเป็นคนประหลาด เปรียบตัวเองเหมือนเอเลี่ยน ที่อาศัยอยู่กับมนุษย์ กับการกลับมาอยู่ที่เมืองไทย ทำให้เจนต้องปรับตัวอย่างมาก ทั้งสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ ชันทำให้เจนรู้สึกว่าชันเข้าใจในความรู้สึกของเจนและฟังพาได้

2) ตัวบุคคลคือ ชัน จากการเรียนรู้ของเจน ชันเลือกเข้าหาเจนก่อนและพักเจนตอนที่เจนเข้ามาเรียนในห้อง ซึ่งเจนเป็นนักเรียนใหม่ เจนเห็นบุคลิกของชันที่ดูกวน ๆ ขี้เล่น ยิ้มง่าย คุยเก่ง และชันเป็นคนที่เห็นเจน เป็นห่วงเจนในวันที่ไปผับแล้วเจนอาการไม่ดี ในเวลาที่เจนมีปัญหา ชันจึงเป็นคนแรกที่เจนนึกถึงและโทรหาในวินเวลาที่ต้องการใครสักคนช่วยให้เจนดีขึ้น

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่นๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

1) เจนได้รับยาจากพัฒตอนที่อยู่ผับที่ไทย ที่เจนเคยใช้ตอนที่อยู่อเมริกา พัฒให้เจนเพื่อให้เสพเหมือนตนเองและดูท่าทางเจนไม่โอเคหลังจากที่คุยกับวิน เพราะเจนเคยชอบวินแต่วินชอบขวัญ

2) ชันพาเจนมาสนามกีฬาในโรงเรียนในตอนกลางคืน ในวันที่เจนโทรหาชันและบอกชันว่าจะลาออก ชันหยิบไม้กวาดให้เจนเปรียบเป็นไม้ดรัมเมเยอร์ และชันเลียนแบบท่าทางเสียงกลองเป็นจังหวะให้เจนเดินนำไปพร้อมกับชัน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม

อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) เจนได้ลองเปิดใจพูดคุยกับชั้น ในฐานะที่เป็นเพื่อนที่สนิทที่สุดในตอนนี้ เพราะเจนเป็นคนตรง ๆ หนึ่ง ๆ ซึ่งตรงข้ามกับชั้นที่ยิ้มง่าย พุดเก่ง ชั้นยินดีรับฟังเรื่องราวและเข้าใจในตัวเจน
- 2) เจนเจวีนและอยากคุยกับวิน จึงชวนออกมาจากฝับแล้วอ้างว่าไปซื้อหมากฝรั่ง แต่ในกระเป๋ามีหมากฝรั่งอยู่แล้ว ซึ่งวินรู้ว่าเจนติดหมากฝรั่งมากจึงออกไปด้วยกัน เพราะเจนยังรู้สึกดีกับวินอยู่ แต่วินก็คิดกับเจนแค่เพื่อนเท่านั้นเพราะวินมีขวัญอยู่แล้ว
- 3) ญัฐเห็นเจนมาซ้อมดรัมเมเยอร์จึงเดินเข้ามาหาพูดคุย ทักทายและเอาชนะมาให้เจนกิน พร้อมทั้งบอกเห็นเจนมาซ้อม อยากรู้จัก และชมว่าเจนเก่ง
- 4) เจนมีปัญหาเรื่องยา ในฝับญัฐถ่ายรูปไว้ และเป็นคนปล่อยข่าว เรื่องดังจนทำให้ไปถึงทางโรงเรียนและเจนรู้ว่าใครเป็นคนทำ จึงรีบเดินเข้าไปหา ญัฐแฉเจนเรื่องยา ด้วยความโมโห เจนจึงเอาไม้ดรัมเมเยอร์ตีไปที่ขาของญัฐเข้าอย่างแรง
- 5) ชั้นรู้ว่านนแอบชอบชนมปัง จึงบอกนนวนว่าชนมปังจีบยาก และไม่ชอบคนที่เข้ามาชอบก่อน
- 6) เฟิสต์ลองเปิดคุยกับออย เพราะเคยถึงปฏิเสธจากชนมปัง และนนวนเคยถามว่าชอบออยหรือเปล่า เฟิสต์ได้แต่ยิ้มและคิดว่าออยก็น่ารักดี จึงทักแซทไปหาออย บอกว่าอยากเจอและชวนหาอะไรกิน

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 6 Cortisol ฮอร์โมนแห่งความคิด

1) โครงเรื่อง (Plot)

- 1.1) การกระทำในละคร
 - การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ
- 1.2) เหตุการณ์กระตุ้น
 - บอสในฐานะรองประธานนักเรียนฝ่ายวิชาการยังคงพยายามหาวิธีที่จะทำให้นโยบายปฏิวัติการบ้านสำเร็จ ซึ่งไม่ง่ายเลยเมื่อทุกคนในโรงเรียน ไม่เว้นแม้แต่สมาชิกสภานักเรียนต่างก็กำลังให้ความสนใจกับการจัดงานกีฬาสีกันทั้งนั้น และในเวลานั้นเองที่บอสได้พบสิ่งที่เป็นปัญหาใหญ่ของการจัดงานกีฬาสีครั้งนี้จากออย บอสรู้สึกว่าจะต้องทำอะไรสักอย่างกับปัญหานี้ให้เร็วที่สุด โดยที่ไม่รู้ตัวเลยว่ามีคนจำนวนหนึ่ง ที่กำลังจะมีปัญหากับบอสเช่นกัน

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คน ได้แก่

- (1) นน นักเรียนชั้น ม.5
- (2) ขนมปัง นักเรียนชั้น ม.5
- (3) บอส นักเรียนชั้น ม.5
- (4) เยลลี่ นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) นน หนุ่มหน้าตาดี ตาโต มีสเน่ห์
- (2) ขนมปัง เป็นสาวหน้าตาดี ตาโต สดใสสมวัย
- (3) บอส เป็นหนุ่มใส่แว่น มาดนิ่ง ถือตัว
- (4) เยลลี่ เป็นสาวสวยผมสั้น สดใส มั่นใจ

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) นน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นคนได้ อาศัยอยู่ในกรุงเทพ
แม่อยู่ต่างจังหวัด
- (2) ขนมปัง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน
เดียวกัน

- (3) บอส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีแม่เป็นนักจิตวิทยา
- (4) เยลลี่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับแม่

2.3) จิตวิทยา ได้แก่นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) นน ขี้เล่น มีชีวิตชีวา ไม่คิดมาก ชอบให้คนรอบข้างมีความสุข เป็นที่รักของ
คนที่ได้อยู่ใกล้
- (2) ขนมปัง สดใสร่าเริง เข้ากับคนง่าย พุ่มเทากับทุกเรื่องที่ทำให้ความสำคัญ
ของคนที่รักก่อนตัวเองเสมอ
- (3) บอส ตรงไปตรงมา มุ่งมั่นและจริงจัง ชอบคิดวิเคราะห์ เชื่อมั่นใน
อุดมการณ์
- (4) เยลลี่ น่ารัก สดใส เป็นที่รักของเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง ชอบทำกิจกรรมเป็น
ชีวิตจิตใจ

2.4) คุณธรรม

- (1) นน เป็นคนประณีตประนอม
- (2) ขนมปัง เป็นคนมีความเป็นผู้นำ รักในความถูกต้อง

(3) บอส เป็นคนพูดทุกอย่างที่คิดและยึดมั่นตัวเองเป็นที่ตั้งเกินไป

(4) เยลลี่ เป็นคนมีความเป็นผู้นำสูง

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่มา สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ มีการใช้คำพูดประชดประชัน สร้างความแตกแยก

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อถึงคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร

- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง

- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา

- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน

- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่โรงเรียน ทั้งภายในและภายนอก อย่างเหมาะสมและสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและน่าสนใจสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยเจตนาของเยลลี่ และดิ๋ว นักเรียนชั้น ม.6 และสมาชิกคนอื่น ๆ เยลลี่เป็นประธานสีฟ้า ดิ๋วคอยช่วยเรื่องคัดหาคนมาเป็นเชียร์ลีดเดอร์ของสี และคอยช่วยดูเรื่องของสีฟ้าด้วย

2) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรมรุ่นราวคราวเดียวกันในรูปของสถาบัน คือกลุ่มสภานักเรียนที่มินนเป็นประธานสภา ขนบปึง บอส เต๋อ และเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ อีกเป็นสมาชิก ช่วยกันทำงานกีฬาของโรงเรียน โดยดูแลทุกส่วน รวมไปถึงเรื่องงบประมาณของทุกกิจกรรมด้วย

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ตัวบุคคลคือ ขนมปัง จากการเรียนรู้ของเจน ขนมปังพูดคุยกับเจนและหวังดีกับเจน เป็นห่วงเจน ถึงแม้ว่าจะยังไม่ค่อยสนิทกันมาก แต่เจนก็รับรู้ได้ว่าขนมปังเป็นคนที่มีนิสัยดี จริ่งใจ ชอบช่วยเหลือ
- 2) ตัวบุคคลคือ เต๋อ จากการเรียนรู้ของบอส เพราะบอสและเต๋อเป็นเพื่อนต่างห้องที่สนิทกัน และทั้งคู่คุยกันเรื่องนโยบายสภาตั้งแต่เริ่มต้นก่อตั้งว่าอยากลงสมัครเป็นประธานนักเรียน จึงทำให้เมื่อเวลาเมื่อไร บอสจะนึกถึงและโทรหาเต๋อก่อนเสมอ เพื่อพูดคุยปรึกษาหารือกัน
- 3) ตัวบุคคลคือ พละ จากการเรียนรู้ของส้มส้มว่าพละเป็นใสซื่อจึงเล่าเรื่องครอบครัวของตนให้ฟัง
- 4) ตัวบุคคลคือ เยลลี่ จากการเรียนรู้ของขนมปัง เนื่องจากเยลลี่มาคุยกับขนมปังและบอสเรื่องจะของบก้อนหลังเพิ่ม เพราะงบก้อนแรกไม่พอ ซึ่งเยลลี่เห็นว่าขนมปังและบอสไม่โอเค จึงไปพูดกับนนท์เรื่องของงบประมาณเพิ่มอีกครั้ง
- 5) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของบอส ซึ่งบอสได้มีโอกาสพบเจอและพูดคุยกะออยบ้าง แต่เข้ารู้สึกได้ว่าออยเข้าใจในตัวเขา และมีความคิดที่แตกต่างไม่เหมือนเพื่อนคนอื่น ๆ

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

- 1) เกาสอนมะลิซ้อมร้องเพลงและสอนเชียร์กีฬาให้ เกาทำให้มะลิดูเป็นตัวอย่าง เพื่อให้มะลิทำตามตนเอง
- 2) มะลิถามเกาว่าทำไมเกาถึงเลิกเล่นดนตรี และมะลิบอกเกาว่าอยากให้เกากลับมาเล่นดนตรีอีกครั้ง จึงบอกเกาว่าจะเล่นเป็นเพื่อน และชวนเกาไปร้านดนตรี ยื่นปิ๊กกีตาร์ให้เกา จึงทำให้เกาตัดสินใจกลับมาเล่นดนตรีอีกครั้ง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่น จะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) ขนมปังคุยกับเจน เพราะเป็นห่วงและหวังดีกับเจน ไม่อยากให้เจนกลับไปใช้ยาอีก พร้อมบอกเจนว่าถ้ามีอะไรให้ช่วยบอกได้เลย เนื่องจากเจนถูกพรพรการเรียน 2 สัปดาห์ เรื่อยๆ และทำร้ายร่างกายรุนแรงอย่างฉุน

2) เการู้สึกดีกับมะลิ จึงช่วยสอนมะลิเรื่องซ่อมเซียร์ และรู้สึกดีที่มะลิเป็นกำลังใจที่ทำให้เกอยากได้กลับมาเล่นดนตรีอีกครั้งหนึ่ง

3) บอสคุยกับเต๋อ เพราะเป็นคนก่อตั้งพรรคมาด้วยกัน ดังนั้นเมื่อมีเรื่องที่จะปรึกษาเกี่ยวกับสภา จึงนึกถึงเต๋อและคุยกับเต๋อก่อน

4) บอสคุยกับออยมากขึ้น เพราะออยเข้ามาช่วยเหลือทำงานของสีฟ้า เวลาที่บอสเจอออยก็ถามเรื่องต่าง ๆ และบอสมองว่าออย ลักษณะนิสัยเข้ากับบอสได้ บอสมองว่าออยเป็นเพื่อนที่โอเค บอสจึงขอเฟสบุ๊คออย เพื่อทำความรู้จักกันมากขึ้น

5) เยลลี่คุยเรื่องกับบนนที่ซึ่งเป็นประธานสภาอีกครั้ง เนื่องจากขอจากขนมปังและบอสไม่ได้ และเยลลี่เห็นว่าบนนเป็นคนพูดง่าย ประณีประนอม

6) สัมผัสต้องทำงานคู่กับพละ จึงทำให้ได้รู้จักกันมากขึ้น สัมผัสไวใจพละ จึงยอมเล่าเรื่องครอบครัวของตนเองที่พ่อเป็นเกย์ให้ฟัง และบอกพละว่าห้ามไปเล่าให้ใครฟังเด็ดขาด

7) ก้อยคุยกับดาวเรื่องเรียนต่อมหาวิทยาลัยและจะอยู่หอด้วยกัน ก้อยจึงตัดสินใจบอกพ่อว่าตนเองชอบผู้หญิง พ่อก็ไม่ได้ว่าอะไร เพราะคิดว่าในอนาคตก้อยอาจเปลี่ยนใจได้ และตอนนี้ที่ก้อยเป็นอยู่คือเพียงแค่นิยาม ความสนิทสนมกับดาวเท่านั้น

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 7 Androgen ฮอร์โมนผู้ชาย

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- แม้ว่าทุกอย่างดูกำลังไปได้สวย แต่เบื้องหลังของงานก็พาสีครั้งนี้นั้น กลับไม่ได้สวยหรูหรือง่ายดายเลย ยิ่งมากคนก็ยิ่งมากความ ยิ่งต้องการความอลังการยิ่งต้องลงทุน และยิ่งนับถอยหลังเข้าใกล้วันงาน ปัญหาหลาย ๆ อย่างก็ค่อย ๆ พุ่งตรงมาที่นั่น รวากับเป็นระเบิดเวลาที่รอวันปะทุ ซึ่งก็เป็นหน้าที่ของ นน ที่ต้องจัดการมันให้ได้

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คนได้แก่

- (1) นน นักเรียนชั้น ม.5
- (2) ขนมปัง นักเรียนชั้น ม.5
- (3) บอส นักเรียนชั้น ม.5
- (4) เต๋อ นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) นน หนุ่มหน้าตาดี ตาโต มีสเน่ห์
- (2) ขนมปัง เป็นสาวหน้าตาดี ตาโต สดใสสมวัย
- (3) บอส เป็นหนุ่มใส่แว่น มาดนิ่ง ถือตัว
- (4) เต๋อ เป็นหนุ่มตาโต หน้าตามุ่งมั่น

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) นน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นคนได้ อาศัยอยู่ในกรุงเทพ
แม่อยู่ต่างจังหวัด
- (2) ขนมปัง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน
เดียวกัน
- (3) บอส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีแม่เป็นนักจิตวิทยา
- (4) เต๋อ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) นน ชี้เล่น มีชีวิตชีวา ไม่คิดมาก ชอบให้คนรอบข้างมีความสุข เป็นที่รัก
ของคนที่ได้อยู่ใกล้
- (2) ขนมปัง สดใสร่าเริง เข้ากับคนง่าย ทุ่มเท่กับทุกเรื่องที่ทำให้มีความสำคัญ
ของคนที่รักก่อนตัวเองเสมอ
- (3) บอส ตรงไปตรงมา มุ่งมั่นและจริงจัง ชอบคิดวิเคราะห์ เชื่อมั่นใน
อุดมการณ์

ผู้อื่นเสมอ

(4) เต๋อ เอาจานเอากการ เป็นศูนย์กลางของเพื่อน ๆ มักเข้าใจและหวังดีกับ

2.4) คุณธรรม

- (1) นน เป็นคนประณีตประนอม
- (2) ขนบป่ง เป็นคนมีความเป็นผู้นำ รักในความถูกต้อง
- (3) บอส เป็นคนพูดทุกอย่างที่คิดและยึดมั่นตัวเองเป็นที่ตั้งเกินไป
- (4) เต๋อ เป็นคนยุติธรรม

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่มาที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ มีการใช้

กำลังตัดสินใจ เพราะอารมณ์ร้อน

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่บทละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นตัวไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่ถ่ายทำที่โรงเรียนเป็นหลัก ทั้งภายในและภายนอก เพื่อความสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโชนสีสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยเจตนาของเอลลี่ และดิว นักเรียนชั้น ม.6 และสมาชิกคนอื่น ๆ เอลลี่เป็นประธานสีฟ้า ดิวคอยช่วยเรื่องคดีหาคนมาเป็นเชียร์ลีดเดอร์ของสี และคอยช่วยดูเรื่องบของสีฟ้าด้วย

2) กลุ่มเพื่อนกลุ่มทำกิจกรรมรณรงค์รณรงค์เดียวกันในรูปของสถาบัน คือกลุ่มสภานักเรียนที่ มินนเป็นประธานสภา ขนบปัง บอส เต๋อ และเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ อีกเป็นสมาชิก ช่วยกันทำงานกีฬา ของโรงเรียน โดยดูแลทุกส่วน รวมไปถึงเรื่องงบประมาณของทุกกิจกรรมด้วย

3) กลุ่มการกีฬา โดยงานกีฬาสีมีกิจกรรมแข่งขันบาสเกตบอล ซึ่งทีมสีเหลืองมีเฟิสต์ และ พละอยู่ด้วยกัน ทีมสีฟ้ามีชั้น ทั้ง 3 ร่วมลงแข่งด้วยกัน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพล ต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอริโมน วัยวัยรุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำ ของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ นน จากการเรียนรู้บอส ที่ได้พูดคุยกันมากขึ้น เพราะงานทางฝ่ายวิชาการที่ บอสดูแลยังไม่มีการทำอะไร ตอนนี้มีกีฬาที่สำคัญ และเพื่อน ๆ ในสภาทุกคนช่วยกันทำงานกีฬาสี ก่อน บอสมองว่านเป็นคนชอบเอาใจคน ป๊อปปูล่าในหมู่สาว ๆ จึงทำให้ได้เป็นประธานสภา อีกทั้ง บอสมองว่านเป็นคนปฏิเสธคนไม่เป็น และใช้วิธีแก้ปัญหาที่ไม่เหมือนตน และนเคยให้สัญญา กับ บอสว่าจะทำให้เห็นว่าตนไม่ใช่คนที่ชอบเอาใจใคร บอสจึงบอกว่าต้องทำให้เห็นจึงจะเชื่อ นรับปาก

2) ตัวบุคคลคือ บอส จากการเรียนรู้ของน นนรู้สึกกลัวๆ แล้วบอสคงไม่ค่อยชอบตนสักเท่าไรนัก แต่นนก็พยายามพูดคุยกับบอส และไม่คิดอะไร เพราะนรู้ว่าบอสเป็นคนจริงจัง ตั้งใจ และอยากทำในสิ่งที่พูดให้เป็นจริง และนรู้ว่าบอสมีปัญหา กับสีฟ้า จึงไม่อยากให้บอสใช้วิธีแก้ปัญหาในแบบฉบับของบอสคือพูดจาขวานผ่าซากเกินไป เวลามีปัญหา นจึงขออาสาแก้ปัญหาจัดการเอง

3) ตัวบุคคลคือ พละ จากการเรียนรู้ของส้มส้ม ว่าพละเป็นใสซื่อ ไม่มีพิษภัยและเป็นคนซื่อๆ เยียบ ๆ ส้มส้มจึงชวนพละคุย เพราะตนเองกลัวพละมากกว่า ทำให้ทั้งสองคนได้รู้จักกันมากขึ้น

4) ตัวบุคคลคือ เยลลี่ จากการเรียนรู้ของนน เนื่องจากเยลลี่มาคุยกับขนบปังและบอสเรื่อง จะของบก่อนหลังเพิ่ม เพราะงบบก่อนแรกไม่พอ ซึ่งเยลลี่เห็นว่าขนบปังและบอสไม่โอเค จึงไปพูดกับ นนเรื่องของงบประมาณเพิ่มอีกครั้ง และนตัดสินใจให้เยลลี่ไป โดยเยลลี่นำไปสู่ส่วนของเชียร์ลีดเดอร์จนหมด จึงทำให้ไม่พอในฝ่ายสวัสดิการ นนจึงขอคืน แต่เยลลี่ไม่ให้ จึงทำให้เกิดปัญหาตามมา

5) ตัวบุคคลคือ มะลิ จากการเรียนรู้ของชั้น ที่อยากรู้จักมะลิมากขึ้น หลังจากที่เคยขอเบอร์โทรศัพท์ไปครั้งก่อน ชั้นรู้ว่าตนชอบมะลิ จึงชวนไปเที่ยวเพื่อความสนิทสนมมากขึ้น

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

ส้มส้มและพละ รู้จักกันมากขึ้น และยังคงต้องทำงานกลุ่มด้วยกัน เวลาพักกลางวัน พละและเพื่อนของเขา จึงมานั่งกับกลุ่มส้มส้ม ส้มส้มและพละพูดคุยกันเชิงเป็นแฟน เพื่อนส้มส้มจึงแซวและทำท่าทางเลียนแบบตาม

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) นนท์ขอโทษบอสเรื่องนโยบายการบ้านที่ ننพุดไปตอนหาเสียง และบอสจะประชุม Focus Group แล้วไม่มีน้อง ๆ มาเพราะติดซ้อมเชียร์กีฬาเสียทั้งหมด และขอโทษเรื่องที่บอสต้องมารับผิดชอบอยู่คนเดียว
- 2) บอสบอกให้นนคุยกับเยลลี่เรื่องหาเงินมาคืนให้ได้ โดยแนะนำให้ทำสัญญา แต่นนบอกไม่เป็นไร และบอสอยากให้นนแสดงออกว่าไม่ได้ทำตัวน่ารักเพื่อเอาใจใคร
- 3) ส้มส้มเริ่มชอบพละ จึงตัดสินใจถามพละว่ามีแฟนหรือยัง พละบอกว่ายังไม่มี ส้มส้มบอกว่าถ้าอย่างนั้นก็แปลว่าจีบได้ พละรู้สึกอาย และรู้สึกดีไปพร้อมกันที่ส้มส้มคิดแบบเดียวกันกับเขา
- 4) ส้มส้มชวนพละให้นั่งด้วยกัน เฟิสต์แย่งก่อน โดยนั่งข้างมะลิ มะลิลืมโทรศัพท์ไว้ เฟิสต์จึงแกล้งส่งข้อความภาษาอังกฤษทะเลาะจากมือถือของมะลิไปให้ชั้น
- 5) ชั้นอ่านข้อความจากมะลิ รู้สึกแปลกใจ ว่าทำไมมะลิแน่นนอน มะลิต้องโดนแกล้ง จึงส่งกลับไปถามมะลิ มะลิให้ส้มส้มดู และรู้ว่าเป็นฝีมือของเฟิสต์ จึงเข้าไปหาเรื่องต่อว่าเฟิสต์ทันทีก่อนการแข่งขัน

6) ชั้นรู้ว่าเฟิสต์ทำจึงมาต่อว่าเฟิสต์และในการแข่งขันบาสเกตบอล ทั้งสองยังโมโห และควบคุมอารมณ์ไม่ได้ จึงมีการทำร้ายร่างกายกัน ทำให้สีเหลืองที่เฟิสต์อยู่ถูกปรับแพ้ไป

7) นนแก้ปัญหาให้สีแดงเรื่องที่บังแดด ทำเพื่อทุกสี แต่ที่บังแดดจะบังคัทเอาท์ สีอื่นไม่เห็นด้วย จึงเกิดการทะเลาะกันขึ้น สีเหลืองโดนหว่าโกงตอนเล่นบาส สีฟ้าถูกบอสว่าเรื่องไม่ดูแลน้องซ้อมเชียร์เอาเงินไปให้เชียร์हितเตอร์ สีเขียวไม่ได้ทำอะไร เห็นว่าทุกสีทะเลาะกันจึงยกเลิกการซ้อมเชียร์ นนมาห้ามบอส บอสพูดจาไม่ดีกับนน เกิดบันดาร์โทสะ จึงทำให้ทั้งสองมีเรื่องชกต่อยกัน ผู้อำนวยการและครูมาเห็น จึงบอกว่ายกเลิกกีฬา

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 8 Endorphin ฮอร์โมนระดับความเจ็บปวด

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- เฟิสต์เองก็ดูคล้ายจะถูกเพื่อนในทีมบาสเกตบอลและเพื่อนร่วมสีแบน รวมถึงแก๊งนางฟ้าเรียกแหมโดยเฉพาะส้มส้ม ที่ยังคงส่งสาตาเหวี่ยงมาอย่างไม่คิดให้อภัย ออยจึงเป็นคนเดียวที่ยังเป็นที่พึ่งทางใจสำหรับเฟิสต์ และอีกสิ่งที่สำคัญคือเมตซ์ซึ่งคัดเลือกนักกีฬาตัวแทนโรงเรียน ที่เฟิสต์หมายมั่นปั้นมือว่าจะเป็นทีหนึ่งให้ได้ สำหรับคนทั่วไปแล้วมันคงดูเป็นเพียงการแข่งขันธรรมดา แต่สำหรับเฟิสต์แล้วมันมีความหมายกับเขาอย่างมากในแบบที่ไม่น่าจะมีใครเข้าใจ

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนี่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 2 คน ได้แก่

(1) เฟิสต์ นักเรียนชั้น ม.5

(2) ออย นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

(1) เฟิสต์ เป็นหนุ่มดี ยิ้มหวาน ผิวคล้ำ

(2) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต

2.2) สถานะทางสังคม

(1) เฟิสต์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อแม่ที่มีปัญหากัน

(2) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) เฟิสต์ ร่าเริง ยิ้มแป้นเสมอ ชอบแกล้งเพื่อน เพื่อเรียกเสียงฮา
- (2) ออย เงียบ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน

2.4) คุณธรรม

- (1) เฟิสต์ เป็นคนชอบแกล้งแล้วไม่ค่อยรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ
- (2) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ ใช้อารมณ์เยอะ เพื่อแสดงออกทางด้านความเจ็บปวดที่ซ่อนอยู่ภายใน

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดัดจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นตัวไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่ถ่ายทำที่บ้านและโรงเรียน เพื่อความสมจริง และเข้าใจได้ง่าย
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโชนสีสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มโดยเจตนาไม่เจตนา ของเฟิสต์และแนน ที่ทั้งสองคนโดนเพื่อนคนอื่น ๆ อย่าง ขนมหึงที่ไม่พอใจเรื่องนอนชกต่อจนทำให้กีฬาที่ถูกยุบ และชั้นที่โดนเฟิสต์แกล้งมะลิและผลักล้มตอนเล่นบาส จนต้องใส่เฟือก ทั้งสองจึงไม่มีใครคุยด้วย รวมไปถึงเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ

2) กลุ่มการศึกษา โดยงานศึกษาสัมมนากรณีศึกษาคัดตัวนักกีฬาแข่งขันวิ่งระดับโรงเรียน โดยมีเฟสดี พละ เนท โรบอท ที่อยู่ในชมรมวิ่ง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์กโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ เฟสดี จากการเรียนรู้ของออย ออยรู้สึกที่เฟสดีเข้าหาออยมากขึ้น ทั้งคู่ได้พูดคุย ทำความรู้จักกัน ทำให้ออยรู้สึกดีกับเฟสดีและเปิดใจคุยกับเฟสดี ยอมเล่าเรื่องครอบครัวให้ฟัง ออยรู้สึกดีที่มีเฟสดีเข้ามาในชีวิต

2) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของเฟสดี เฟสดีเข้าหาออยมากขึ้น เมื่อเวลาเจอก็เข้าไปคุยทักทาย และรู้สึกที่ออยรับฟังเขา จึงเล่าเรื่องในครอบครัวให้ฟัง เฟสดีรู้สึกที่ออยทำให้ชีวิตเขาดีขึ้น และเป็นคนอยู่เคียงข้างเขาในวันที่เขาไม่มีใคร

3) ตัวบุคคลคือ พ่อและแม่ของเฟสดี จากการเรียนรู้ของเฟสดี ว่าพ่อชอบทำร้ายแม่ และแม่เป็นคนปากร้าย เฟสดีจึงไม่ค่อยได้พูดคุยกับพ่อและแม่สักเท่าไร ขาดความอบอุ่นจากที่บ้าน ทำให้ภายนอกเฟสดีดูก้าวร้าว แต่ภายในเขาอ่อนแอ เฟสดีจึงชอบการวิ่ง เพราะไม่ต้องคิดอะไร แข่งกับตัวเองและพ่อทำงานหนักเป็นผู้รับเหมา แม่ก็เป็นแม่บ้าน ทั้งสองจึงไม่ค่อยได้ไปไหนมาไหนกับเฟสดี

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

เฟสดีเดินเข้ามาหาออย และชวนออยโดดเรียน ในตอนแรกออยไม่กล้า แต่เฟสดีบอกว่าถ้าออยไม่โดดเรียนก็เฟสดีก็ไม่โดด ออยจึงตัดสินใจโดดเรียนตามเฟสดีไปด้วยกัน

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) เฟิสต์โทรหาพ่อแม่และนิน เพราะอยากมีเพื่อน เขาเดินเข้ามาในห้องเรียนคนเดียว เพื่อนในห้องยังคงไม่พอใจกับเรื่องที่เขาก่อไว้ในงานกีฬาและเรื่องที่เขาแกล้งมะลิให้เสียหาย
- 2) เฟิสต์ชอบบอย และบอยก็ชอบเฟิสต์เช่นกัน เฟิสต์จึงจีบบอย และขอบอยเป็นแฟน บอยตอบตกลง
- 3) เฟิสต์เห็นพ่อและแม่ทะเลาะกัน และทั้งสองบอกว่าเรื่องของผู้ใหญ่เด็กไม่ต้องมายุ่ง เฟิสต์รู้สึกโกรธและไม่เข้าใจว่าทำไมทั้งสองต้องทะเลาะกันบ่อย ๆ ลึก ๆ แล้วเฟิสต์ต้องการความรักจากทั้งสอง
- 4) เฟิสต์รู้ว่าพ่อและแม่รักเขา และบอกว่าไม่ต้องอยู่ด้วยกันก็ได้ พ่อมาอ้อมแม่แต่แม่ไม่กลับไป แม่จึงให้เฟิสต์เลือกว่าจะอยู่กับใคร เฟิสต์เลือกพ่อเพราะแม่ไม่ให้เฟิสต์เอาหมาที่เฟิสต์รักไปอยู่ด้วย
- 5) ชันตีใจที่เจนกลับมาเรียน ในวิชาภาษาอังกฤษ ชันคุยกับเจน อาจารย์จึงโยนปากกาใส่และว่านักเรียน อาจารย์ขอปากกากลับคืน เจนเห็นอย่างนั้น จึงโยนปากกากลับไปแบบที่อาจารย์ทำ เพราะคิดว่าอาจารย์ไม่ควรทำแบบนี้กับลูกศิษย์ ครูตาสบอเจนว่าสิ่งที่เจนทำก็ไม่ถูก
- 6) ดาวมาหาก้อยที่บ้าน พ่อของก้อยเอาแอปเปิ้ลมาให้ดาว และเห็นว่าทั้งสองสนิทกันมาก จึงขอยกกับก้อยเรื่องการเรียนในอนาคต ก้อยบอกพ่อว่าดาวคงไม่เปลี่ยนใจกลับไปชอบผู้ชาย
- 7) นนเอาเงินมาคืนแทนเยลลี่ และขอลาออกจากสภา เพราะคิดว่าเป็นการแก้ไขปัญหาคดีที่ดีที่สุด

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 9

Testosterone ฮอว์กโมนสุดเหวี่ยง

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- เมื่อเข้าสู่ช่วงปิดเทอม ชั้น ที่ปกติก็สนุกสนานเฮฮาไปเรื่อยอยู่แล้ว ก็ยิ่งลั่นลาเข้าชั้นสุด ๆ จนเริ่มทำให้เพื่อน ๆ SEE SCAPE รวมทั้ง เภา ที่ถูกชักชวนมาช่วยเล่นแทนชั้นที่แขนเจ็บ ทุกคนต่างตั้งหน้าตั้งตาซ่อมสำหรับงานใหม่ที่ใกล้จะมาถึง เริ่มรู้สึกไม่ค่อยดี แถมยังทิ้งความสัมพันธ์กับ มะลิ ให้ค้างคาจนพี่สาวอย่าง ส้มส้ม เองก็อดจะเดือดร้อนใจแทนไม่ได้ และแล้วก็มีผู้หญิงคนหนึ่งเข้ามาในชีวิตชั้น หญิงสาวที่ทำให้ชั้นได้พบกับโลกใบใหม่ที่เขาไม่เคยรู้จักมาก่อน

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คน ได้แก่

- (1) ชั้น นักเรียนชั้น ม.5
- (2) ส้มส้ม นักเรียนชั้น ม.5
- (3) เภา นักเรียนชั้น ม.4
- (4) มะลิ นักเรียนชั้น ม.4

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ชั้น เป็นหนุ่มหน้าตาดี เท่ ดี ขาว
- (2) ส้มส้ม เป็นสาวผิวขาว ตาโต ใบหน้าวีน
- (3) เภา เป็นหนุ่มตัวเล็ก มาดกวน
- (4) มะลิ เป็นสาวลูกครึ่ง ตาโต มีลักยิ้ม หน้าตาน่ารัก

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) ชั้น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ
- (2) ส้มส้ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์

และรักกับพ่อของมะลิ

- (3) เภา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน

เดียวกัน

- (4) มะลิ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และ

รักกับพ่อของส้มส้ม

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) ชั้น อารมณ์ดี ขี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก
- (2) ส้มส้ม หน้าเหวี่ยง ตรงไปตรงมา รักเพื่อนสุดพลัง ใครแหยมโดน
- (3) เภา ชอบเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ กล้าแสดงออก ดูเหมือนไม่จริงจัง แต่ตั้งใจ

กับทุกสิ่งที่ตัวเองรักเป็นที่ยิ่ง

(4) มะลิ ลักษณะนิสัยซื่อ ๆ อ่อนต่อโลก ตามคนไม่ทัน จริงใจ

2.4) คุณธรรม

- (1) ชื่น เป็นคนมีความเป็นผู้นำ
- (2) สัม สัม เป็นคนพูดตรง ทำจริง ลุยถึงที่
- (3) เกา เป็นคนจริงใจ
- (4) มะลิ เป็นคนมีน้ำใจ ไม่ชอบมีเรื่อง

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่มา สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ ใช้อารมณ์ใช้คำพูด สีหน้า ท่าทาง แสดงออกอย่างชัดเจน ทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่ถ่ายทำที่ขับ สถานที่เป็นที่จัดงานรื่นเริง เพื่อความสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าวยาวตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มเพื่อนทำกิจกรรม สภานักเรียนหลังจากที่หนีออกไปแล้ว จึงต้องหาประธานคนใหม่ บอสจึงบอกว่าให้โหวต โดยต้องเป็นคนถามเพื่อน ๆ ในสภาคนอื่น ๆ ว่าอยากให้ใครเป็นระหว่างขนมปังและบอส ขนมปังได้คะแนนโหวตจากเพื่อนทุกคน บอสจึงออกจากการทำงานสภา

ขนมปังจึงคุยงานเรื่องวันลอยกระทงกับสมาชิกคนอื่นต่อ และกลุ่มของดาวก้อยแอล ที่รวมตัวกันไปเรียนพิเศษ

2) กลุ่มดนตรี คือวง See Scape ประกอบด้วยซัน เป็นนักร้องนำและกีตาร์ และมีสมาชิกอีก 2 คนคือเอมมีเบส และเรียวมือกอลอง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ เจน จากการเรียนรู้ของซัน ซันโทรหาเจนให้ช่วยติวข้อสอบภาษาอังกฤษให้ เพราะตั้งแต่ทำงานเป็นเพื่อนเที่ยวก็ไม่ค่อยมีเวลาอ่านหนังสือ และอีกเหตุผลหนึ่งคือซันอยากคุยกับเจน เพราะคุยแล้วรู้สึกดี ซันสบายใจเวลาได้คุยกับเจนและกล้าบอกเจนเรื่องตัวเองทำอาชีพเพื่อนเที่ยวว่าเป็นการพาคนที่ใช้บริการเที่ยว กินข้าว ชื้อของ ดูหนัง ฟังเพลง แค่นั้น

2) ตัวบุคคลคือ ซัน จากการเรียนรู้ของเจน เจนสังเกตว่าซันเปลี่ยนโทรศัพท์ใหม่ จึงถามว่าทำอะไร และเจนก็เดินเข้ามาปอบใจซันที่ซันโดนทำโทษให้เก็บโต๊ะ หลังจากที่ยุกยิกตอนสอบ เจนได้พูดคุยกับซันว่าอาชีพนี้ไม่โอเคเท่าไร ถ้าสมมติมีแฟนแล้วแฟนรู้ว่าทำคงหึงแล้วเลิกกัน ซันแซวเจนเจนยิ้ม

3) ตัวบุคคลคือ ซัน จากการเรียนรู้ของกั้งกั๋ง กั้งกั๋งคือคนที่หาเพื่อนเที่ยวให้ลูกค้า แล้วตัวเองจะได้เปอร์เซ็นต์ กั้งกั๋งได้มาพบกับซัน และเห็นว่าซันเป็นคนยิ้มง่าย พูดคุยเก่ง หน้าตาดี จึงชวนซันทำงานอาชีพเพื่อนเที่ยว

4) ตัวบุคคลคือ ซัน จากการเรียนรู้ของตุ๊กตา ตุ๊กตาคือลูกค้าของซันที่จ้างซันเป็นเพื่อนเที่ยว ตุ๊กตารู้สึกดีกับซันและเปิดใจพูดถึงเรื่องราวความรักของตอนที่ไม่มีสมหวัง และขอบคุณซันที่ช่วยเติมเต็มทำให้ตนมีความสุขและไม่เสียใจที่ลงทุนไป

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

- 1) ชันตกลงทำอาชีพเพื่อนเที่ยว ต้องแสดงออกว่าเป็นแฟนกับตุ๊กตา
- 2) เกาตีใจที่ได้เล่นกีตาร์ในวง See Scape อีกครั้งตามรอยชั้นที่ตนชื่นชอบ

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1) ออยคูแลเฟิสต์ที่บาดเจ็บจากการวิ่งคัดตัว ขนมหึงมาตามออยขึ้นห้องเรียน นนและพละจึงอาสาดูแลเฟิสต์เอง เจนจึงแซวออยและเฟิสต์ว่าเป็นแฟนกันแล้วหรือ ทั้งสองอมยิ้มไม่พูดอะไร

2) ชันคุยกับก๊ิงกึ่งเชิงแซวแหย่ แบบวัยรุ่น และคุยกับตุ๊กตาที่มีอายุมากกว่าแบบเป็นแฟนตามหน้าที่เพื่อนเที่ยว

3) เต๋อเคยบอกนน นนยังคงสงสัยจึงถามเต๋อว่าตนแสดงออกอะไรหรือเปล่าที่ดูเหมือนชอบเต๋อบอกนนดูซิออย

4) นนซื้อขนมมากมายมาขอโทษขนมหึง ขนมหึงหายโกรธ และทั้งสองก็พูดคุยกันแบบปกติ

5) มะลิเป็นห่วงชัน จึงแซวไปหาแต่ชันไม่ตอบ โรบอทและเกาจึงถามว่าเป็นอะไร มะลิบอกไม่มีอะไร

6) เอและเรียว เห็นว่าชันไม่ตั้งใจซ้อม และบอกชันว่าเกาเพิ่งเข้ามายังทำได้ดีกว่าอีก จึงเกิดปัญหาชันในวง See Scape

7) ก้อยดาวแอล มาเรียนพิเศษด้วยกัน แอลบอกดาวว่าผู้ชายที่เรียนพิเศษน่ารักดีสไตล์เกาหลีแอบชอบ ภู้อยไปซื้อลูกชิ้นมากิน จึงโทรหาแอลให้ช่วยถือ ดาวนั่งรอในห้องเรียน ผู้ชายคนนั้นเดินมาขอเบอร์แอลจากดาว ดาวเลยแกล้งแอลว่าเขาขอเบอร์ดาว ก้อยไม่พอใจวิ่งออกไป ดาวจึงตามไปอ้อ

8) สัมสัมอยู่กะมะลิ และเห็นชันป้อนขนมสาวคนอื่นซึ่งเป็นลูกค้าเพื่อนเที่ยวของชัน สัมสัมบอกให้มะลิจัดการไม่เงิ่นจะตัวเอง มะลิห้ามสัมสัมไว้ สัมสัมทนไม่ไหวจึงเข้าไปหาเรื่องชัน มะลิเลิกคุยกะชัน

9) กุ้งก็บอกชั้นว่าลูกค้าจัดปาร์ตี้ริมสระ และจ้างชั้นแพงใหม่ ชั้นโอเคตัดสินใจไปทำงานเพื่อนเที่ยว ชั้นโดนลูกค้าที่จ้างให้ดื่มเหล้าเยอะมากจนไม่มีสติ ทำไปเพราะรู้เท่าไม่ถึงการณ์ สนุกอย่างเดียว และพ่อแม่ต้องมาประกันตัวชั้นออกจากสถานีดำรง

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 10 Growth Hormone II ฮอร์โมนเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- ส่วนการประจวบตติงนพมาศปีนี้ สัมผัส ได้รับการโหวตจากเพื่อน ๆ ในห้อง ม.5/6 ให้เป็นตัวแทนของห้อง สัมผัสก็คงจะสนุกสนานกับเทศกาลนี้ดี ถ้าไม่ได้ติดค้างความสัมพันธ์กับ พละ ที่เธอเคยเหวี่ยงใส่เอาไว้ จนแทบไม่ได้คุยกันอย่างสนิทสนมเหมือนแต่ก่อน ความห่างเหินทำให้สัมผัสเกิดความรู้สึกพิเศษบางอย่างขึ้นจนต้องทำอะไรสักอย่าง

2) ตัวละคร (Character)

ในตอน 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 2 คน ได้แก่

(1) พละ นักเรียนชั้น ม.5

(2) สัมผัส นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

(1) พละ เป็นหนุ่มดี ขาว สูง

(2) สัมผัส เป็นสาวผิวขาว ตาโต ใบหน้าวีน

2.2) สถานะทางสังคม

(1) พละ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับยายสองคน

(2) สัมผัส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์

และรักกับพ่อของมะลิ

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

(1) พละ ขี้อาย ยิ้มง่าย จริงใจ พุดไม่เก่ง มองโลกในแง่ดี

(2) สัมผัส หน้าเหวี่ยง ตรงไปตรงมา รักเพื่อนสุดพลัง ใครแหยมโดน

2.4) คุณธรรม

- (1) พละ เป็นคนเอาใจเขามาใส่ใจเรา
- (2) สัมสัม เป็นคนพูดตรง ทำจริง ลุยถึงที่

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ ต้องใช้อารมณ์ ความรุนแรง ความกังวลใจ ความกลัว ของสิ่งที่นักแสดงเผชิญอยู่ ทั้งความรักที่โดนขัดขวาง และความสัมพันธ์กับญาติและคนสนิท

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อถึงกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่โรงพยาบาล และบ้าน เพื่ออธิบายลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าวยาวตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

1) การรวมกลุ่มเพื่อนทำกิจกรรม สถานักเรียนหลังจากที่บอสออกไปแล้ว ประธานคนใหม่ อย่างขนมปังทำงานลอยกระทงต่อ โดยมีนินเข้ามาช่วยงานด้วย

2) กลุ่มดนตรี คือวง See Scape ประกอบด้วย ขนมปังเป็นนักร้องนำ เภาเล่นกีตาร์ เสือเป็นมือกีตาร์และมีสมาชิกอีก 2 คนคือเอมมีเบส และเรียวมีอกลอง เนื่องจากชั้นยังทำได้ไม่เต็มที่

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน วิทยุว่าน ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ พละ จากการเรียนรู้ของส้มส้ม หลังจากที่ทั้งสองพูดคุยกันมากขึ้น ส้มส้มชวนพละให้มาเชียร์ตนด้วย เพราะเป็นตัวแทนประกวดนางนพมาศ และส้มส้มชวนพละไปลอยกระทงต่อ ส้มส้มตัดสินใจบอกชอบพละ ส้มส้มรู้ว่าพละอาศัยอยู่กับยายแค่สองคน และรู้ว่าพละรักยายและยายก็รักพละมากเช่นกัน

2) ตัวบุคคลคือ ส้มส้ม จากการเรียนรู้ของพละ พละเคยเล่าให้ส้มส้มฟังว่าเขาอาศัยอยู่กับยายแค่สองคน ยายเป็นทุกอย่างสำหรับเขาพละรู้สึกดีที่ส้มส้มรู้สึกเหมือนกันกับเขา พละคิดว่าถ้าจะคบกันแล้วส้มส้มควรจะต้องรู้ว่าเขาไม่เหมือนคนปกติทั่วไป พละจึงตัดสินใจบอกส้มส้มหลังที่ส้มส้มบอกชอบว่าหากรู้แล้วจะคิดยังไง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

- 1) เกาติใจที่ได้เล่นกีตาร์ในวง See Scape ในงานวันลอยกระทง ตามรอยชั้นที่ตนชื่นชอบ
- 2) นนซื้อดอกกุหลาบหลายดอกเก็บไว้เป็นให้กำลังใจขนมปังที่ขึ้นร้องเพลงในวงแทนชั้นเพื่อนคนอื่น ๆ ให้ดอกกุหลาบขนมปัง และนนให้ดอกกุหลาบขนมปังทำตามเพื่อนเป็นคนสุดท้าย

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์ไรมัน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี

ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เดบิโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) พละขอโทษสัมผัสแทนเฟิสต์ที่แกล้งมะลิ แต่สัมผัสบอกว่าให้เฟิสต์มาขอโทษเอง สัมสัมผัสบอกพละไม่ต้องยุ่ง พละจึงบอกว่าขอโทษจะไม่ยุ่งอีก
- 2) มะลิแอบเห็นชั้นเดินมากับเจน มะลิร้องให้หลบหน้าชั้น ชั้นเห็นแล้วรู้สึกผิด มะลิจึงเดินหนีไป โรบอทวิ่งตาม เภาวิ่งตามทั้งสองไป
- 3) ชั้นเจอเพื่อนหน้าห้องซ่อม บอกเพื่อนมาสาย เพื่อนบอกให้ขนมปังขึ้นเวทีแทน ชั้นบอกว่าเขาไม่ได้ตั้งใจซ่อมเอง
- 4) สัมสัมผัสโทรหาพละ มาหน้าบ้านเพื่อจะจ้อและขอโทษที่พูดไม่ดีกับพละ และจ้องตัวพละไปในงานวันลอยกระทง
- 5) พละมาหาหมอกับยาย เพื่อมาตรวจอาการ เพราะพละมีเชื้อ HIV และถามหมอด้วยความสงสัยว่าเขามีครอบครัวได้หรือไม่
- 6) ขนมปังคุยกับเจนว่ากลัวการร้องเพลง และตัดสินใจเล่าเรื่องของเธอกับดาร์ที่เคยเกิดขึ้นในโรงเรียนเมื่อวันวาเลนไทน์ให้เจนฟังว่า ขนมปังเคยเป็นแฟนกับด้า แล้วขึ้นร้องเพลงในโรงเรียนกับวง See Scape ที่ด้าเคยเป็นสมาชิกเล่นกีตาร์ในวงมาก่อน ดาร์เห็นเต้ยมายืนดูแล้ววิ่งออกไป ด้าวิ่งลงจากเวทีไปหาเต้ย ทั้งขนมปังยืนร้องเพลงคนเดียว ขนมปังเสียใจมากจึงกลับที่ห้องเก็บของ ด้าตามมาหาขนมปังกลัวเสียด้าไปอีก จึงทำทุกอย่าง แม้กระทั่งจะมีอะไรด้วย ขนมปังถอดเสื้อด้า ถอดเสื้อตัวเอง แต่ด้าหยิบเสื้อมาปิดแล้วบอกอย่าทำอย่างนี้ แล้วเดินจากไปขนมปังเสียใจมากจึงกลัวการร้องเพลง
- 7) นนให้ดอกกุหลาบขนมปังเป็นกำลังใจ และหลังงานจบ นนบอกชอบขนมปัง
- 8) ออยงอนที่เฟิร์สชมขนมปังว่าเก่ง ออยเดินออกมาจากตรงเวที มาอยู่กับบอส บอสคุยกับออยว่าทำไมไม่เชียร์ขนมปังเพื่อนสนิท เฟิสต์ก็อยู่เดินออกมาทำไม ออยบอกบอสว่า กลัวว่าความเกลียดจะชนะความรัก
- 9) สัมสัมผัสบอกชอบพละ และโน้มคอพละมาจูบ พละบอกสัมผัสว่าเขามีเชื้อ จะยังคงกันอยู่หรือเปล่ารังเกียจไหม สัมสัมผัสทำอะไรไม่ถูกจึงขอลับบ้านก่อน พละขอลับบ้านเอง
- 10) พละไปนอนห้องนอนกับเฟิสต์ กลับบ้านตอนเช้าและไม่ไปเรียน ไม่ได้รับโทรศัพท์ยาย ยายจึงขับรถไปหาสัมผัสที่โรงเรียนถามพละและต่อว่าห้ามไม่ให้มายุ่งอีก พละรู้และโมโหยายมาก ปิดประตู และขังตัวเองในห้อง ทำลายข้าวของ เทยาทิ้ง หนีออกทางประตู
- 11) พละโทรตามสัมผัสตอนค่ำ ให้ออกมาคุย สัมสัมผัสอยู่เป็นเพื่อน พละบอกสัมผัสว่าต้องกินยา 2 เวลา คือ 7 โมงเช้าและ 1 ทุ่ม สัมสัมผัสบอกว่าห้ามลืมเด็ดขาด

12) สัมผัสสัมผัสมอเตอร์ไซค์ไปส่งพลที่บ้าน ยายให้พลกินยาพักผ่อน ยายไปส่งสัมผัสพร้อมบอกว่า คงไม่เจอกันอีก

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอริโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 11 Oxytocin เมื่อฮอริโมนผูกรัก

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- ตลอดเวลาที่ ออย เป็นแฟนกับ เฟิสต์ ความสัมพันธ์กับ ขนมปัง ก็ยิ่งห่างเหิน ราวกับว่าขนมปังไม่จำเป็นแล้วสำหรับออย ขนมปังจึงเปลี่ยนไปใช้เวลาอยู่กับ เจน แทน ส่วนเฟิสต์นั้น กลับไม่ได้สนใจออยเท่าที่ออยต้องการ และทุกครั้งที่เฟิสต์พูดถึงขนมปัง ออยมักจะเคืองลึก ๆ อยู่เสมอ แต่ไม่แสดงออก และนั่นก็นำมาซึ่งอาการป่วย ที่ทำให้ออยยิ่งต้องเหนื่อย ทั้งทางร่างกายและความรู้สึก ที่แม้จะไม่อยากรู้สึก แต่ก็อดรู้สึกไม่ได้

2) ตัวละคร (Character)

ในตอน 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 2 คนได้แก่

(1) เฟิสต์ นักเรียนชั้น ม.5

(2) ออย นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

(1) เฟิสต์ เป็นหนุ่มตี๋ ยิ้มหวาน ผิวคล้ำ

(2) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต

2.2) สถานะทางสังคม

(1) เฟิสต์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อแม่ที่มีปัญหา

(2) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

(1) เฟิสต์ ร่าเริง ยิ้มแป้นเสมอ ชอบแกล้งเพื่อน เพื่อเรียกเสียงฮา

(2) ออย เงียบ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน

2.4) คุณธรรม

(1) เฟิสต์ เป็นคนชอบแกล้งแล้วไม่ค่อยรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ

(2) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ แสดงออกทางเรื่องเพศที่ชัดเจน เพื่อสื่อถึงความรักและการได้ครอบครองเป็นเจ้าของ

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร
- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่บ้าน โรงเรียน และโรงพยาบาล เพื่อความสมจริง

- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าวยาวนาน

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กส์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

การรวมกลุ่มโดยไม่มีเจตนาเฉพาะ เฟิสต์และเน็ท รวมตัวกันไปร้านเกม นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วยกันกับเพื่อนคนอื่น ๆ

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอว์กส์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ เฟิสต์ จากการเรียนรู้ของออย ออยรู้ว่าเฟิสต์ชอบเล่นเกม แต่ตัวเองเล่นไม่เป็น จึงตามไปเป็นเพื่อนที่ร้านเกม เพื่อที่จะได้อยู่ด้วยกัน ออยยังคงคิดว่าเฟิสต์ยังชอบขนมปังอยู่ และกลัวว่าเฟิสต์จะกลับไปชอบขนมปังอีกครั้ง ออยจึงพยายามทำทุกอย่างให้เฟิสต์สนใจออยคนเดียว

2) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของเฟิร์ส เฟิร์สตั้งใจที่ออยฝันถึงและคิดถึงเขา เฟิร์สพยายามให้ออยเล่นเกมเป็นเหมือนกัน เขาพยายามสอนแต่ออยไม่ชอบ เฟิร์สไม่เข้าใจว่าทำไมออยยังคิดว่าเขาชอบขนมปังทั้ง ๆ ที่ตอนนี้คบกันอยู่ เฟิร์สพยายามทำให้ออยเชื่อใจและอยากให้ออยเข้าใจในตัวเขา

3) ตัวบุคคลคือ สัมสัม จากการเรียนรู้ของพละ พละกินปีโป้ถ้วยใหญ่โดยต้องใช้ช้อน นน และเฟิร์สเห็นจึงแย่งจากมือพละมากินเอง โดยไม่รู้ว่าพละมีเชื้อ และไม่ได้รับเกียรติพละ เพราะเป็นเพื่อนกัน สัมสัมเห็นพอดีจึงหยิบจากมือพละไปกินเองบ้าง โดยที่รู้ว่าพละมีเชื้อและไม่รับเกียรติพละไม่กลัวจะติดเชื้อ พละตกใจ แต่ก็ดีใจที่สัมสัมรับเขาได้

4) ตัวบุคคลคือ บอส จากการเรียนรู้ของออย บอสเข้ามาคุยกับออยด้วยความเป็นห่วง ออยคุยกับบอสอย่างเปิดใจมากขึ้น แต่คำพูดของบอสทำให้ออยไม่เข้าใจว่าทำไมบอสถึงพูดจาวาออยเกลียดขนมปัง ออยบอกให้บอสเข้าใจว่า ขนมปังเป็นเพื่อนไม่ควรเกลียด บอสทำให้ออยไม่ปิดกั้นความรู้สึกตัวเองว่าคิดอะไรรู้สึกอย่างไรก็พูดออกมาเพราะบอสหวังดีและเห็นออยเป็นเพื่อนคนหนึ่ง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้ สัมสัมทำตามทีน และเฟิร์สหยิบขนมในมือพละมากิน โดยใช้ช้อนเดียวกันแบบไม่รับเกียรติและเต็มใจ

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กโมน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ออยแซทกับเฟิสต์บอกเฟิสต์ว่าฝันถึง และคิดถึง เฟิสต์บอกว่า เป็นฝันดี และคิดถึงเหมือนกัน
- 2) ออยปฏิเสธขนมปังที่ชวนไปกินขนม เพราะทำการบ้านยังไม่เสร็จ ขนมปังจึงชวนเจน หลังจากขนมปังออกไป ออยเล่นโทรศัพท์ต่อ
- 3) สัมผัสปฏิเสธพละที่ชวนมากินข้าวที่บ้านกับยาย เพราะสัมผัสทำตามที่ยายบอกว่าไม่ให้ยุ่งกับพละ
- 4) ดาวเซอร์ไพรส์ก้อย เพื่อขอโทษที่ทำให้ก้อยไม่เชื่อใจและไวใจ และดาวเอานิยายเรื่องเกี่ยวกับดาวแต่งมอมให้ก้อยเพื่อบอกว่าเรื่องราวของทั้งสองอยู่ในนี้หมดแล้ว
- 5) ออยเห็นว่าเฟิร์สไม่สนใจตน สนใจอย่างอื่น จึงพยายามเรียกร้องความสนใจโดยการแกล้งปวดหัว เมื่อเฟิสต์ถามจึงตอบว่าไม่เป็นอะไร ออยจึงแกล้งชัก เฟิสต์ตกใจมากไม่รู้มาก่อนว่าออยเป็นโรคนี้
- 6) ขนมปังเห็นออยชัก จึงคุยกับเฟิสต์บอกว่าให้ออยไปโรงพยาบาล และฝากให้ช่วยดูแลออยให้ด้วย
- 7) ออยเห็นว่าขนมปังคุยกับเฟิสต์รู้สึกไม่พอใจ จึงโกหกขนมปังว่าไปโรงพยาบาลมาแล้ว พร้อมทั้งหยิบแคปซูลปลอมใส่ถุงยอนามัยมาโรงเรียน
- 8) บอสถามออยเรื่องชัก และบอสเห็นออยดูมีอะไรในใจ ทั้งสองจึงคุยกัน บอสพูดความจริงหลายอย่างหลายเรื่องที่ออยรู้สึกรับไม่ได้และไม่ยอมรับ
- 9) เฟิสต์แกล้งนินกับขนมปัง ออยเห็นเฟิสต์วิ่งออกไปนึกว่าเพราะขนมปัง จึงแกล้งชักอีกครั้ง ออยขอให้เฟิสต์พาไปหาหมอ แต่เฟิสต์ขาดซ่อมไปไม่ได้ จึงบอกให้ออยไปคนเดียว ออยไม่เข้าใจว่าขนมปังขอให้เฟิสต์ทำอะไรให้ ทำไมเฟิสต์ถึงทำให้ได้ แต่พอออยขอถึงทำให้ไม่ได้
- 10) ออยนึกถึงเหตุการณ์ของขนมปังกับต้า จึงปล่อยข่าวเรื่องนี้ โดยปลอมเสียงทำเป็นคุยโทรศัพท์ เพราะรู้ว่ามิกกลุ่มสัมผัสอยู่ในห้องน้ำ ขาวแพร่กระจายทั่วโรงเรียน
- 11) ขนมปังจำได้ว่าเคยเล่าให้เจนฟัง โมโหมาก เข้าไปหาและต่อว่าเจน ออยเข้ามาลอบใจขนมปัง
- 12) ออยเสียใจที่ทะเลาะกับเฟิสต์ ถ่ายรูปร้องไห้แล้วโพสต์ลงอินสตาแกรม เพื่อเรียกร้องความสนใจ เฟิสต์เห็นรูปจึงรีบมาหาออยที่บ้าน
- 13) เฟิสต์เจอแม่ออยถามหาออย จึงขอขึ้นไปบนห้องนอนของออย ออยบอกเฟิสต์ว่ารู้สึกดีที่เฟิสต์เข้ามาในชีวิต ออยอยากสำคัญคนเดียวสำหรับเฟิสต์ เฟิสต์กอดและขอโทษออย
- 14) ออยคิดว่าออยรักเฟิสต์มากจนให้ได้ทุกอย่าง จึงตัดสินใจลื้อกระเป๋าตู้ห้องนอน และนั่งลงที่เตียง ยื่นมาให้เฟิสต์ เพื่อแสดงออกถึงความรักว่าออยยอมมีอะไรเพื่อเฟิสต์จะได้รักมากขึ้น

15) ขนมปังเห็นรูปเป็นห่วงออย จึงโทรหาแต่เฟิสต์รับ ขนมปังขอเจอตัวเฟิสต์ บอกว่ารออยู่ข้างล่างแต่เป็นคนละที่กัน เพราะขนมปังรู้ว่าออยอยู่คอนโด ขนมปังขอให้เฟิสต์แชร์โลเคชั่นมาให้ ขนมปังแอบเห็นออย จึงโทรหาแต่ออยตัดสายทิ้ง จึงรู้ว่าที่จริงแล้วบ้านของออยคือร้านขายยา

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กมัน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 12 Oxytocin II ฮอว์กมันแห่งความเชื่อใจ

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- ความรู้สึกหลากหลายภายในประดังประเดเข้ามาหา ขนมปัง หนึ่งในสิ่งที่ทำให้ว้าวุ่นใจมากที่สุดก็คือ ภาพ ออย ที่เดินเข้าไปในร้านขายยาเสมือนว่าเป็นบ้าน ที่ทำให้ขนมปังต้องเก็บมาคิดอย่างหนักว่า อะไรทำให้เพื่อนสนิทของเธอทำแบบนั้น หรือออยจะมีเหตุผลบางอย่างที่ทำให้ต้องโกหกเธอ ในขณะเดียวกัน ขนมปังก็ยังพยายามหาคำตอบว่าใครเป็นคนปล่อยข่าวลือฉาว ๆ เกี่ยวกับเธอและพี่ต้าเมื่อวันงานวอลเลย์บอลที่ผ่านมา ขนมปังในฐานะประธานนักเรียน ตกเป็นเป้าหมายของคนทั้งโรงเรียนภายในเวลาชั่วข้ามคืน คนเดียวในโลกที่ขนมปังเคยความลับนี้ให้ฟังคือ เจน แต่เจนกลับบอกว่าไม่รู้เรื่องอะไรเกี่ยวกับการปล่อยข่าวลือครั้งนี้เลย ความลังเลที่จะเชื่อใจของขนมปังทำให้เจนผิดหวังในตัวเธอ ความสัมพันธ์ของทั้งสองจึงพังทลายลง

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 4 คนได้แก่

- (1) ขนมปัง นักเรียนชั้น ม.5
- (2) ออย นักเรียนชั้น ม.5
- (3) ชัน นักเรียนชั้น ม.5
- (4) เจน นักเรียนชั้น ม.5

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ขนมปัง เป็นสาวหน้าตาดี ตาโต สดใสสมวัย
- (2) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต
- (3) ชัน เป็นหนุ่มหน้าตาดี เท่ห์ ดี ขาว
- (4) เจน เป็นสาวสวย สูง มั่นใจในตัวเอง

2.2) สถานะทางสังคม

เดียวกัน

(1) ขนมปัง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียน

(2) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา

(3) ชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ

(4) เจน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเคยเรียนที่อเมริกา และเคยมีพี่ชาย

หนึ่งคน

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

(1) ขนมปัง สดใสร่าเริง เข้ากับคนง่าย ทุ่มเทกับทุกเรื่องที่ทำให้ความสำคัญ
ของคนที่รักก่อนตัวเองเสมอ

(2) ออย เจียบ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน

(3) ชัน อารมณ์ดี ชี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก

(4) เจน ฉลาด เด็ดขาด มั่นใจในตัวเอง รักอิสระ เก็บซ่อนความรู้สึกเก่ง

2.4) คุณธรรม

(1) ขนมปัง เป็นคนมีความเป็นผู้นำ รักในความถูกต้อง

(2) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม

(3) ชัน เป็นคนมีความเป็นผู้นำ

(4) เจน เป็นคนทำทุกอย่างที่คิด ไม่เชื่อใจหรือยอมใครง่าย ๆ

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ เกิดความ
สับสน ไขว้ไจใครไม่ได้และฉากแสดงอารมณ์โมโหและโกรธจนไม่มีสติ

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อถึงกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร

- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง
- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา
- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์

ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน
- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่เหมาะสม ถ่ายทำภายในโรงเรียน โรงพยาบาล ทำให้ดูสมจริง
- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าวยาวตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอริโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

การรวมกลุ่มโดยไม่มีเจตนาเฉพาะ ขนมหึงมาสยามเพราะนัดกับต้าไว้ ออยจึงมาเป็นเพื่อน ขนมหึง ต้าชวนหมอกมาเป็นเพื่อนด้วย

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอริโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของขนมหึง ขนมหึงไม่เข้าใจว่าทำไมออยต้องโกหกเธอ เรื่องบ้านว่าอยู่คอนโด โกหกว่ามีญาติอยู่ในกรุงเทพแต่อยู่ไกลกัน โกหกว่าพ่อแม่อยู่ต่างจังหวัด แกล้งป่วยเป็นโรคลมชัก แกล้งกินยาปลอม รวมถึงปล่อยข่าวเรื่องตนกับต้า ทั้ง ๆ ที่ขนมหึงหวังดีและมีออยเป็นเพื่อนสนิท

2) ตัวบุคคลคือ ขนมหึง จากการเรียนรู้ของออย หลังจากที่ออยโกหกขนมหึงหลายอย่าง ออยแปลกใจที่ทำไมขนมหึงถึงมาดักเธอที่บ้านร้านขายยา ไม่ใช่คอนโด ขนมหึงออยว่ารู้มาจากบอส

3) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของบอส บอสพยายามจะช่วยออยและบอกออยว่าไม่จำเป็นต้องเก็บความรู้สึก บอสไม่เข้าใจในสิ่งที่ออยทำและหวังว่าวันหนึ่งออยจะกล้าบอกขนมหึงว่าออยเกลียด

4) ตัวบุคคลคือ บอส จากการเรียนรู้ของออย ออยบอกบอสว่าวิธีที่บอสแนะนำไม่ดี ออยของโกหกต่อไปแบบนี้ดีกว่าเพื่อที่จะได้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้ ออยยอมรับกับบอสว่าเป็นคนปล่อยข่าวลือเรื่องต้ากับขนมหึง

5) ตัวบุคคลคือ สัมผัส จากการเรียนรู้ของพละ พละไม่เข้าใจว่าทำไมสัมผัสตัวออกห่าง ทั้ง ๆ ที่ตกลงคบกันแล้ว เขาจึงตัดสินใจมาหาสัมผัสที่บ้าน และถามตรง ๆ สัมผัสจึงบอกว่ายายพละไม่ชอบเธอ พละจึงชวนสัมผัสไปหายายด้วยกัน กินข้าวที่บ้านและพูดคุยปรับความเข้าใจกันใหม่

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กม่อน ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้

- 1) พละมาคุยกับส้มส้ม โดยไม่เข้าใจและโมโหมาก จึงตะโกนพูดเสียงและพูดไม่ดี ส้มส้มบอกว่าให้พูดดี ๆ แต่พละยังคงไม่พอใจ ส้มส้มจึงพูดไม่ดีตาม
- 2) ขนมนิ่งทำแบบที่ออยทำกับเธอ โดยหลังจากที่รู้ว่าออยโกหกเรื่องบ้าน ขนมนิ่งจึงมาหาออยที่บ้านที่เป็นร้านขายยา แกล้งทำเป็นไม่รู้ว่ารู้คนปล่อยข่าวเรื่องเธอกับต้า และทำเป็นไม่รู้เรื่องว่าเธอรู้เรื่องหมดทุกอย่างที่ออยโกหกแล้ว

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์กม่อน ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เต็มโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ขนมนิ่งคิดมากและไม่เข้าใจว่าทำไมออยต้องโกหกเรื่องบ้าน
- 2) พละไม่เข้าใจว่าทำไมส้มส้มต้องพยายามหนีหน้าเขา ขวนไปไหนส้มส้มก็บอกไม่ว่าง มีเด็ดพละจึงตัดสินใจถามตรง ๆ ว่าเป็นอะไร ยังชอบกันอยู่ไหม
- 3) เจนไม่เข้าใจแม้ว่า ทำไมถึงอยากให้กลับไปอยู่เมืองนอกอีก ทั้งที่ตอนนี้เจนพยายามปรับตัวให้เข้ากับที่ไทย
- 4) ออยบอกขนมนิ่งว่าเรื่องข่าวลือลองให้ไปถามต้า ขนมนิ่งจึงนัดต้าออกมา ต้ามาพร้อมหมอก ขนมนิ่งคุยกับต้าสองคน หมอกจึงมานั่งอยู่กับออย หมอกสังเกตเห็นอาการออยแปลก ๆ ถามออยว่าไม่รู้ว่าขนมนิ่งเป็นอะไร และพยายามหลบตา ต้าบอกขนมนิ่งว่า ไม่เคยเล่าเรื่องนี้ให้ใครฟัง

5) ต้าเล่าเรื่องที่คุยกับขนมปังให้หมอกทั้ง หมอกจึงคุยกับต้าถึงเหตุการณ์ที่สไปรท์โดนแทง ว่าออยคือคนที่ปลอมตัวเป็นสไปรท์ในเฟซบุ๊ก ขนมปังและออยยังเคยไปเยี่ยมสไปรท์ที่โรงพยาบาลด้วยกัน

6) ต้าโทรหาขนมปัง โดยบอกว่าห้ามบอกออย ออยจึงแกล้งว่าป๊อปพี่ชายตนโทรมา

7) ขนมปังจึงขอไปนอนบ้านออย ออยบอกว่าเดี๋ยวออยมาค้างบ้านขนมปังเอง ออยนำยามาด้วย วางไว้ที่ห้องขนมปัง ออยขอตัวออกไปคุยโทรศัพท์ ขนมปังจึงแอบดูยาและรู้ว่าเป็นของปลอม

8) เตอบอกนว่าขนมปังกำลังมา นนโมโหเพื่อนผู้ชายในสภายังไม่หยุดพูดเรื่องขนมปัง แถมชวนนว่าอยู่ใกล้ขนมปังเป็นอย่างไรบ้าง นนชกต๋อยกับเพื่อนคนนั้น เตอต้องห้ามไว้ ขนมปังมาเห็นจึงทำแผลให้แล้วบอกนว่าเธออาจไม่ได้เป็นอย่างที่นคิด ในข่าวลือก็มีส่วนจริงอยู่บ้าง

9) บอสบอกว่าที่คุยกับออยเพราะเห็นออยเป็นเพื่อน และหวังดีไม่อยากให้ออยโกหก และฝึกความรู้สึกตัวเอง

10) ขนมปังแอบฟังออยคุยกับบอส จึงรู้ว่าออยเป็นคนปล่อยข่าวลือเรื่องต้ากะเธอ

11) ขนมปังจึงมาดักรอออยหน้าบ้านที่เป็นร้านขายยา ออยงงว่าทำไมรู้จัก ขนมปังบอกรู้จักบอส ตอนพักกลางวัน ขนมปังชวน เฟิสต์ นน พลละ สัมผัส นั่งด้วยกันใกล้ ๆ กัน ออยรู้สึกแปลก ๆ และกำลังจะกินยา ขนมปังจึงหยิบน้ำให้ และขอยาออย ออยจะลูกหนี ขนมปังจึงบอกว่า รู้ว่าออยเป็นคนปล่อยข่าว ขนมปังถามว่าออยโกหกทำไม ออยจึงแกล้งชัก ขนมปังกินยาของออยต่อหน้าเพื่อน ๆ และเทยาออยทิ้ง เปิดแคปซูลให้เพื่อนดูว่าไม่มีอะไรข้างใน

12) ขนมปังร้องไห้ นนตามไปปลอบ

13) เฟิสต์ได้ยินหมอกคุยกับพ่อและแม่ว่าออยไม่ได้เป็นโรคชักตั้งแต่เด็ก เหมือนที่ออยเคยบอก เฟิสต์ เฟิสต์จึงรู้ว่าออยโกหก และตัดสินใจบอกเลิกออย ออยแกล้งชัก เฟิสต์จึงวางยาปลอมทิ้งไว้ข้างออย

14) ออยคุยกับพ่อแม่อยากย้ายโรงเรียน พ่อแม่บอกว่าปัญหามันอยู่ที่ออยต่างหาก

15) ออยโทรหาเฟิสต์แต่เฟิสต์ไม่รับ ขนมปังยังคงร้องไห้ในห้องคนเดียว บอสดูคลิปเหตุการณ์วันนี้ในโรงอาหารก็รู้สึกเห็นใจออย นนทักแซหาขนมปังด้วยความเป็นห่วง ออยจึงโทรหาพีวธรณ แต่ไม่ติด ออยไม่รู้จะทำอย่างไรจึงโพสต์สเตตัสเฟซบุ๊ก

การวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ตอนที่ 13 Hormones ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น

1) โครงเรื่อง (Plot)

1.1) การกระทำในละคร

- การกระทำของตัวละครแต่ละตัว มีเหตุผล มีที่มาที่ไปตามความเป็นจริง และมีเหตุผลของการกระทำ

1.2) เหตุการณ์กระตุ้น

- วันสิ้นปีใกล้จะเข้ามาถึงเด็ก ๆ ในร้านดาวบางกอกเริ่มบางตาตามประสาโรงเรียน ในช่วงใกล้จะขึ้นปีใหม่ หลายคนอยู่ในช่วงเวลาความสุขสมกับเป็นบรรยากาศที่กำลังจะนำไปสู่การเริ่มต้นใหม่ แต่บางคนก็ยังคงวนเวียนอยู่กับเรื่องราวที่ชวนให้ใจหนักอึ้งและต้องคิดทบทวนให้ดี แต่ละความสัมพันธ์ที่ยังค้างคานำไปสู่บทสรุปอย่างไร จะลงเอยด้วยดีหรือด้วยน้ำตา

2) ตัวละคร (Character)

ในตอนที่ 1 ตัวละครหลักที่จำเป็นในการดำเนินเรื่องมีทั้งหมด 14 คน ได้แก่

- (1) ดาว นักเรียนชั้น ม.6
- (2) ก้อย นักเรียนชั้น ม.6
- (3) นน นักเรียนชั้น ม.5
- (4) พละ นักเรียนชั้น ม.5
- (5) เฟิสต์ นักเรียนชั้น ม.5
- (6) ขนมปัง นักเรียนชั้น ม.5
- (7) ออย นักเรียนชั้น ม.5
- (8) บอส นักเรียนชั้น ม.5
- (9) ชัน นักเรียนชั้น ม.5
- (10) เจน นักเรียนชั้น ม.5
- (11) ส้มส้ม นักเรียนชั้น ม.5
- (12) เภา นักเรียนชั้น ม.4
- (13) โรบอท นักเรียนชั้น ม.4
- (14) มะลิ นักเรียนชั้น ม.4

2.1) รูปลักษณ์ภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา วัย

- (1) ดาว เป็นสาวสวย ขาว ตัวเล็ก น่ารัก
- (2) ก้อย เป็นสาวตาโต ยิ้มสวย มีเสน่ห์
- (3) นน หนุ่มหน้าตาดี ตาโต มีเสน่ห์
- (4) พละ เป็นหนุ่มดี ขาว สูง
- (5) เฟิสต์ เป็นหนุ่มดี ยิ้มหวาน ผิวคล้ำ
- (6) ขนมปัง เป็นสาวหน้าตาดี ตาโต สดใสสมวัย
- (7) ออย เป็นสาวผิวขาว ตาโต
- (8) บอส เป็นหนุ่มใส่แว่น มาดนิ่ง ถือตัว

- (9) ชัน เป็นหนุ่มหน้าตาดี เท่ห์ ดี ขาว
- (10) เจน เป็นสาวสวย สูง มั่นใจในตัวเอง
- (11) ส้มส้ม เป็นสาวผิวขาว ตาโต ใบหน้าวีน
- (12) เกา เป็นหนุ่มตัวเล็ก มาดกวน
- (13) โรบอท เป็นหนุ่มตาหวาน เงินอายุ ยี่มน่ารัก
- (14) มะลิ เป็นสาวลูกครึ่ง ตาโต มีลักยิ้ม หน้าตาน่ารัก

2.2) สถานะทางสังคม

- (1) ดาว นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา มีแม่ที่เข้มงวด
- (2) ก้อย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใกล้จบการศึกษา สนุกกับพ่อ
- (3) นน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นคนใต้ อาศัยอยู่ในกรุงเทพ
- (4) พละ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับยายสองคน
- (5) เฟิสต์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อแม่ที่มีปัญหากัน
- (6) ขนบปิง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียนเดียวกัน
- (7) ออย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่เป็นเจ้าของร้านขายยา
- (8) บอส นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีแม่เป็นนักจิตวิทยา
- (9) ชัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่มีฐานะ
- (10) เจน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เคยเรียนที่อเมริกา และเคยมีพี่ชายหนึ่งคน
- (11) ส้มส้ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และรักกับพ่อของมะลิ
- (12) เกา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพี่ชายที่เคยเรียนโรงเรียนเดียวกัน
- (13) โรบอท นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครอบครัวอบอุ่น
- (14) มะลิ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาศัยอยู่กับพ่อที่เป็นเกย์และรักกับพ่อของส้มส้ม

2.3) จิตวิทยา ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ

- (1) ดาว ไม่กล้าเสี่ยง รักแม่มาก เกือบตกในบางครั้ง รักเพื่อน มั่งมั่ง ชอบให้อะไรในกลุ่มมีเสียงหัวเราะ

- (2) ก้อย ใจกว้าง รักเพื่อน อารมณ์อ่อนไหว แต่มักแสดงออกว่าเข้มแข็ง
ชอบดูแลคนที่ตัวเองแคร์
- (3) นน ขี้เล่น มีชีวิตชีวา ไม่คิดมาก ชอบให้คนรอบข้างมีความสุข เป็นที่รัก
ของคนที่ได้อยู่ใกล้
- (4) พละ ขี้อาย ยิ้มง่าย จริงใจ พุดไม่เก่ง มองโลกในแง่ดี
- (5) เฟิสต์ ร่าเริง ยิ้มแป้นเสมอ ชอบแกล้งเพื่อน เพื่อเรียกเสียงฮา
- (6) ขนมนิ่ง สดใสร่าเริง เข้ากับคนง่าย ทุ่มเทกับทุกเรื่องที่ทำให้มีความสำคัญ
ของคนที่ยกก่อนตัวเองเสมอ
- (7) ออย เจ็บ ๆ และไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบความขัดแย้ง รักเพื่อน
- (8) บอส ตรงไปตรงมา มุ่งมั่นและจริงจัง ชอบคิดวิเคราะห์ เชื่อมมั่นใน
อุดมการณ์
- (9) ชัน อารมณ์ดี ขี้เล่น เจ้าเล่ห์ และแสดมาก
- (10) เจน ฉลาด เด็ดขาด มั่นใจในตัวเอง รักอิสระ เก็บซ่อนความรู้สึกเก่ง
- (11) สัม สัม หน้าเหวี่ยง ตรงไปตรงมา รักเพื่อนสุดพลัง ใครแหยมโดน
- (12) เกา ชอบเรียนรู้อะไรใหม่ ๆ กล้าแสดงออก ดูเหมือนไม่จริงจัง แต่
ตั้งใจกับทุกสิ่งที่ตัวเองรักเป็นที่หนึ่ง
- (13) โรบอท อารมณ์ดี กวนตีน ซื่อตรง รักเดียวใจเดียว
- (14) มะลิ ลักษณะนิสัยซื่อ ๆ อ่อนต่อโลก ตามคนไม่ทัน จริงใจ

2.4) คุณธรรม

- (1) ดาว เป็นคนเห็นอกเห็นใจคนอื่น
- (2) ก้อย เป็นคนไม่ชอบความขัดแย้ง
- (3) นน เป็นคนประณีตระนอม
- (4) พละ เป็นคนเอาใจเขามาใส่ใจเรา
- (5) เฟิสต์ เป็นคนชอบแกล้งแล้วไม่ค่อยรับผิดชอบในสิ่งที่ทำ
- (6) ขนมนิ่ง เป็นคนมีความเป็นผู้นำ รักในความถูกต้อง
- (7) ออย เป็นคนปรับตัวเข้าสังคมถึงแม้จะต้องโกหกก็ตาม
- (8) บอส เป็นคนพูดทุกอย่างที่คิดและยึดมั่นตัวเองเป็นที่ตั้งเกินไป
- (9) ชัน เป็นคนมีความเป็นผู้นำ
- (10) เจน เป็นคนทำทุกอย่างที่คิด ไม่เชื่อใจหรือยอมใครง่าย ๆ
- (11) สัม สัม เป็นคนพูดตรง ทำจริง ลุยถึงที่
- (12) เกา เป็นคนจริงใจ

(13) โรบอท เป็นคนซื่อสัตย์

(14) มะลิ เป็นคนมีน้ำใจ ไม่ชอบมีเรื่อง

3) ความคิด (Thought)

3.1) การใช้เหตุผลในเรื่อง

- มีที่ไปที่ไป สมเหตุสมผลตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ของนักเรียนในวัยนี้ มีการแสดงอารมณ์ออกมาหลากหลาย ทั้งร้องไห้ เศร้า เสียใจ ดีใจ ตื่นเต้น เป็นต้น

3.2) ความหมายของเรื่อง

- ทำตามหน้าที่ และความถูกต้อง

3.3) แก่นเรื่อง

- ปฏิบัติตามหน้าที่ และทำอย่างถูกต้องตามหลักของนักเรียน

3.4) เนื้อหาสาระที่ตัวละครจะสื่อถึงกับคนดู

- ตามความหมายของเรื่องและแก่นเรื่อง

4) ภาษา (Diction)

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

- ใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับระดับตัวละคร

- ภาษาที่ตัวละครใช้ต่อกันตามความเป็นจริง

- มีคำหยาบคาย ความรุนแรงทางภาษา

- การใช้ภาษาต่างประเทศเหมาะกับบุคคลและสถานการณ์

5) เสียง (Sound)

5.1) เสียงที่นักแสดงพูด

- ชัดเจน

5.2) เพลงและดนตรี

- เหมาะสมกับสถานการณ์ ใช้เพลงที่บอกความรู้สึกถึงเหตุการณ์ สะท้อนอารมณ์ออกมาได้ดี

5.3) เสียงประกอบเรื่อง

- สมจริง ไม่ดังจนกลบเสียงพูดของตัวละคร ส่วนเสียงไม่ธรรมชาติ ใส่เข้าเพื่อสร้างบรรยากาศและความสมจริง และไม่ขัดต่อบรรยากาศ เช่นตอนที่ทำให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

6) ภาพ (Spectacle)

6.1) ฉาก ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิทัศน์ มุมกล้อง

- ยุคสมัยปัจจุบัน

เป็นต้น

- มุมกล้องถูกจัดวางตามหลักการวาง องค์ประกอบของภาพ
- มีฉากที่หลากหลาย เพื่อความสมจริง เช่น บ้าน โรงเรียน โรงพยาบาล ร้านอาหาร

- ภาพที่สวยงามสร้างความดึงดูดและโน้มน้าสบายตา

6.2) เครื่องแต่งกาย

- เหมาะสมตามความเป็นจริง ตามสถานภาพของตัวละคร ออกแบบการแต่งกายได้ดี

6.3) การแต่งหน้า

- แต่งหน้าออกมาดูมีความเป็นธรรมชาติเหมาะสมตามวัยและสถานการณ์มีความสมจริง

6.4) เครื่องประกอบฉาก

- ใช้อุปกรณ์จริง เหมาะสมตามสถานการณ์ และสมจริง

6.5) การแสดงของนักแสดง

- นักแสดงหลักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมตามวัยและบทบาทที่ได้รับ

6.6) คุณภาพของภาพ

- High Definition

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อการดำรงชีวิต พฤติกรรม แบบแผน วาจา ท่าทาง การจัดระเบียบการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงเรื่อย ๆ และถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ถ่ายทอดกันได้ เลียนแบบกันได้ ในกลุ่มรุ่นราวคราวเดียวกัน จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย้ายจากกลุ่มหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีบทบาทของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องของวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังนี้

การรวมกลุ่มโดยไม่มีเจตนาเฉพาะของกลุ่มสัมพันธ์ และเพิ่มเติมคือ มะลิ เกา โรบอท และขนมปังรวมกลุ่มกับซันและเพื่อนในห้อง จัดงานวันปีใหม่ และชั้นที่ชวนเจนออกมาเพื่อพูดคุยเรื่องที่เจนจะไปเรียนต่อเมืองนอก

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับโมเดล P E B เป็นกระบวนการเรียนรู้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง ประกอบด้วย ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกัน

ดังนั้น ละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีการเรียนรู้ที่อธิบายความคิด การกระทำของบุคคลได้ จากตัวบุคคลลักษณะเฉพาะ สิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ พฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1) ตัวบุคคลคือ ออย จากการเรียนรู้ของขนมปัง ถึงจะรู้ว่าออยโกหกแต่ก็ยังไม่เข้าใจว่าเพราะอะไร ขนมปังคิดว่าเคยไปทำอะไรให้ออยไม่พอใจหรือเปล่า ขนมปังยังคงหาคำตอบ แต่ขนมปังก็ได้รู้มากขึ้นจากสเตตัสของออยที่โพสต์ลงเฟสบุ๊ก

2) ตัวบุคคลคือ เฟิสต์ จากการเรียนรู้ของออย เฟิสต์รู้แล้วว่าออยโกหกแม้กระทั่งเขา แต่ก็ไม่รู้เหตุผลว่าทำไม แต่ที่รู้คือออยรักเขามาก เฟิสต์ได้คุยกับแม่ของออยเพิ่มเติม และได้รู้ความรู้สึกของออยมากขึ้นจากสเตตัสของออยที่โพสต์ลงเฟสบุ๊ก

3) ตัวบุคคลคือ สัมผัส จากการเรียนรู้ของยาย พละอยากให้อัมผัสมากินข้าวที่บ้าน พร้อมกับเจอยาย เพื่อให้ยายได้รู้จักอัมผัสมากขึ้น ยายสังเกตเห็นว่าอัมผัสไม่รังเกียจพละ ยายจึงคุยกับอัมผัสมากขึ้น แล้วได้รู้ว่าอัมผัสทำให้ยายไม่เคยเห็นพละยิ้มและมีความสุขแบบนี้

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

พฤติกรรมเลียนแบบ เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรม การกระทำของบุคคลอื่น ทั้งการแสดงออกทางสีหน้า การเคลื่อนไหว การออกเสียงและอื่น ๆ โดยสังเกตได้จากการแต่งกาย การพูด ท่าทาง หรือจากกลุ่มเพื่อน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม แนวโน้มจะคงเดิมพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีพฤติกรรมเลียนแบบในกลุ่มเพื่อน ดังนี้
 ชนชวนเจนออกมากินข้าว ทำเหมือนกับว่า เจนเป็นลูกค้า สมมติตัวชวนว่าเป็นเพื่อนเที่ยว แล้วเจนจ้างมา เจนจึงให้ชวนดูแลเทคแคร์ทุกอย่าง

การวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ในปัจจุบัน ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไป ตั้งแต่ 12-18 ปี เนื่องจากทุกวันนี้เด็กต้องอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น เพื่อการเป็นผู้ใหญ่ที่พึ่งพาตัวเองได้ อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจช้ากว่าสมัยก่อน

ดังนั้น ในละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 มีช่วงวัยรุ่นแบ่งเป็นระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ ม.4, ม.5, ม.6 จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-17 ปี และ 17-25 ปี ที่มีการพัฒนาด้านร่างกายและจิตใจ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กวัยกำลังเรียน เลียนและทดลองบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ ในระยะนี้วัยรุ่นจะสนใจคบเพื่อนร่วมกลุ่ม สร้างความผูกพันในกลุ่ม มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ออยโพสค์เตตส์ตัดพ้อต่อว่าตัวเอง เล่าเรื่องราวในชีวิตเกี่ยวกับเจ้าฟ้า และการย้ายโรงเรียนบ่อย และเริ่มโกหกเพื่อให้มีคนมาคุยด้วย ลึก ๆ แล้วออยขาดความอบอุ่นและต้องการความรักจากครอบครัว ออยบอกว่าเวลาอยู่กับขนมปังเหมือนอยู่กับเจ้าฟ้า เพราะเวลาเจ้าฟ้าทำอะไรก็ดีไปหมดทุกอย่าง ออยเห็นขนมปังได้ดีแทนที่จะดีใจแต่กลับรู้สึกแย่ แต่ออยก็ชอบคุณขนมปังที่ชวนนั่งด้วยกันในวันที่เข้าโรงเรียนวันแรก ออยบอกว่ารักขนมปังมากแล้วก็เกลียดมากในเวลาเดียวกัน ออยขอโทษขนมปังที่สุดท้ายความเกลียดชนะความรัก
- 2) ออยโพสค์เตตส์ถึงเฟิสต์ ขอโทษที่เง่า อาจจะเป็นเพราะรักเฟิสต์มาก แต่ตอนนี้ออยทนไม่ไหว ไม่เคยมีวันที่ชอบแม่แต่วันเดียว
- 3) ออยตัดสินใจลงมากินยาเพื่อจะจบชีวิต ออยหยิบกระบอกน้ำทุบกระจกแตก แม่ได้ยินเสียงจึงรีบลงมาดูพร้อมพ่อ แล้วพ้อออยส่งโรงพยาบาลเพื่อล้างท้อง
- 4) เฟิสต์ หลังจากเห็นสเตตัส รับมาโรงพยาบาลกับนน ขนมปังเห็นสเตตัสแล้วจึงตามมาทีหลัง ขนมปังบุกเข้าไปหาออยที่ห้องผู้ป่วย โวยวายถามว่าทำไมออยโกหก พ่อออยบอกนนให้พาตัวขนมปังออกไป
- 5) ขนมปังร้องไห้ นนเข้ามาปลอบ ให้ใจเย็นลง เพราะขนมปังไม่มีสติ
- 6) ออยดูสเตตัสตัวเอง เห็นบอสเข้ามาทักคอมเมนต์ว่าเป็นยังไง ออยไม่ตอบและบล็อกเฟสบุ๊กของบอส
- 7) เฟิสต์เข้ามาหาออย ออยบอกเฟิสต์ว่าอยากเริ่มต้นกันใหม่และจะไม่โกหกแล้ว เฟิสต์ขอโทษออยแล้วบอกออยว่าตกลงเริ่มต้นกันใหม่
- 8) กลุ่มสี่คนอ่านดวงความรัก ราศีตรงกับมะลิ มะลิแอบยิ้มดีใจ เขาเห็นหน้ามะลิแล้วก็ยินดี โรบอทเรียกถามาบอกว่า ปีใหม่นี้จะขอมะลิเป็นแฟนจึงให้เขาช่วย แต่เขาบอกว่ามีนัดกับมายด์
- 9) ออยมาที่ห้องเรียน ขนมปังเดินเข้ามาถามว่าอยากคุยอะไรไหม ออยขอโทษ ขนมปังบอกไม่ อยากให้เราทั้งสองแยกกันไปกว่านี้ ขนมปังขอโทษ แต่คงไม่ยุ่งกับออยอีก แต่ถ้าออยมีอะไรให้ช่วยบอกได้เสมอ
- 10) เจนมาที่ห้อง เห็นขนมปังจึงเดินออกไป ชันบอกให้ขนมปังไปขอโทษเจน ขนมปังมาขอโทษเจนที่เข้าใจผิด เจนบอกขนมปังเรื่องจะไปกลับไปเรียนต่อที่อเมริกา ขนมปังถามเจนว่าชันรู้ไหม เจนไม่กล้าแซทบอกชันกะว่าจะบอกด้วยตัวเองตอนเจอกัน
- 11) ดาวกับก้อยมาดูหอที่จะอยู่ด้วยกัน ก้อยบอกว่าไม่ได้บอกพ่อเลย ดาวบอกว่าถ้าอยู่ด้วยกันแล้วก้อยต้องมีปัญหากับพ่อ ดาวก็ไม่สบายใจ ดาวบอกก้อยว่าอยู่ไกลกันจะได้คิดถึงกันมากขึ้น
- 12) นนอยู่ในห้องสภากับขนมปัง นนเล่นกีตาร์ และขอให้ขนมปังร้องเพลง หลังเล่นจบ นนพยายามจะจูบขนมปัง แต่ขนมปังตกใจจึงวิ่งหนีออกไปก่อน

13) ออยมาเที่ยวห่างกับเฟิสต์ ออยบอกเฟิสต์ไปเข้าห้องน้ำ ออยเห็นเฟิสต์มองเด็กที่กำลังเล่นเกม ออยรู้ว่าเฟิสต์ชอบเล่นเกมมากและเฟิสต์อยากเล่น ออยรู้สึกที่เฟิสต์คบกับออยแล้วไม่เป็นตัวเอง ออยรู้ว่าเฟิสต์ต้องออกจากชมรมวิ่งเพื่อดูแลออย จนทำให้เฟิสต์ไม่ได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักและชอบ

14) ออยส่งสารเฟิสต์จึงพยายามหนี เฟิสต์เห็นออยหายไปไหนนานจึงโทรตามแต่ออยไม่รับ เฟิสต์เข้าไปห้องน้ำหญิง โดยไม่สนใจว่าเข้าไม่ได้ เคาะประตูทุกห้องเรียกออย สุดท้ายออยเข้ามาเฟิสต์ทั้งคู่ร้องไห้ ออยบอกไม่อยากจะให้เฟิสต์เป็นแบบนี้ จึงบอกเลิกเฟิสต์

15) ชันนัดเจนออกมากินข้าว ทำเหมือนเป็นเพื่อนเที่ยว และบอกเจนว่ารู้แล้วว่าเจนไปเรียนต่อ ชันขอเป็นเหตุผลที่ทำให้เจนไม่ไปได้ไหม

16) พละพาส้มส้มมากินข้าวที่บ้านยาย ยายเห็นส้มส้มไม่รังเกียจพละ แล้วรู้สึกที่ส้มส้มทำให้พละดีขึ้น

17) เภาเดินผ่านร้านกีตาร์ แล้วนึกถึงมะลิจึงตัดสินใจไม่เจอมายด์ แล้วเดินไปหามะลิกับโรบอท แต่เมื่อเห็นทั้งคู่อยู่ด้วยกัน จึงบอกมะลิว่าโรบอทชอบมะลิ

18) บอสมาหาออยที่บ้าน บอกให้ออยอ่านบล็อกเฟสบุ๊ค เพราะยังอยากรู้เรื่องราวของออย และชวนออยไปที่บ้านไปเจอแม่บอสที่เป็นจิตแพทย์

19) ป๊อจัดงานปีใหม่ชวน วิน ขวัญ หมอก ไข่ สไปรท์ ต้า เต๋ย จับฉลากด้วยกัน ขนมปังเห็นต้าและเต๋ย จึงเดินหลบไปที่อื่น ขนมปังหยิบมือถือมาดูเห็นคนส่งข้อความเสี่ยงมาให้ บอกขนมปังว่าไม่ได้คุยกันแล้วรู้สึกไม่ดี ขอโอกาสกลับมาเป็นเพื่อนกัน ขนมปังจึงโทรกลับหามานถามว่านน่าจะเป็นแค่เพื่อนกันจริง ๆ เหรอ นนเงินและดีใจมากที่ได้ยินแบบนี้

20) ชันรีบทำข้อสอบให้เสร็จในวันสอบวันสุดท้ายก่อนปิดภาคเรียน แล้วบอกเจนกับขนมปังให้ตามออกมาที่สนามกีฬาโรงเรียน ชัน เอ เรียว รวมตัวเป็น See Scape อีกครั้งเล่นโชว์ให้เจนได้ประทับใจ พร้อมกับบวงโยธวาทิต เจนบอกครูตาลมีคนยังเดินผิด แต่ก็ไม่แยะ เจนซึ่งมากจนตาแดงน้ำตาปรึ้มที่ชันทำให้ สุดท้ายเจนบอกชันว่ามีอะไรจะบอก

สรุปการวิเคราะห์เนื้อละครชุดฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 จำนวน 13 ตอน

การวิเคราะห์เนื้อหาของละครชุดฮอโรโมน จะพบว่าในบทบาทของตัวละคร ช่วงอายุที่พบมากคือ 15-18 ปี ซึ่งเป็นวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จึงทำให้เห็นตัวละครมักอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เนื่องจากว่าวัยรุ่นเป็นกลุ่มวัยที่ต้องการสังคม ต้องการเพื่อนฝูง ต้องการสังคม และเป็นวัยที่มีความคิดคึกคะนอง อยากรู้อยากเห็น มีความคิดความอ่านในเรื่องเพศตรงข้าม จึงเป็นวัยที่ทำให้เกิดความวุ่นวายและเป็นวัยที่กำลังจะเติบโตเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นในเรื่องของวัฒนธรรม จะมีการรวมกลุ่มทั้งที่เจตนา เช่น การรวมตัวกัน เพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาทิ การรวมตัวกันไปเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น การรวมกลุ่มกันไปเที่ยวกลางคืน หรือการรวมกลุ่มเพื่อการหาเรื่องทะเลาะชกต่อย เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการรวมตัวกันแบบไม่เจตนา เช่น การรวมกลุ่มกันเพื่อนพบปะพูดคุยที่ห้างสรรพสินค้า หรือการรวมตัวกันเป็นกลุ่มเพื่อมาเรียนพิเศษที่สถาบันสอนพิเศษ เป็นต้น อีกทั้งยังมีการรวมกลุ่มกิจกรรม เพื่อทำกิจกรรมบางอย่างด้วยกัน เช่น การรวมตัวเพื่อทำกิจกรรมกีฬาในโรงเรียน หรือการรวมตัวของประธานนักเรียน สมาชิกในกลุ่ม เพื่อทำงานสภาวិชาการของโรงเรียน เป็นต้น ยังมีการรวมกลุ่มดนตรี เช่น การรวมตัวของนักเรียนที่ชอบและสนใจในเรื่องของดนตรี ประกอบด้วย นักร้อง นำ มือกีตาร์ มือเบส มือกลอง เป็นต้น การรวมตัวในแต่ละแบบมีความแตกต่างกันออกไปตามแต่ละจุดประสงค์ของตัวเราและเพื่อน ๆ ในกลุ่ม การรวมตัวกันก่อให้เกิดสังคม ความสนิทสนม การพบปะพูดคุย อีกทั้งยังเป็นการกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพิ่มมากขึ้นด้วย เพราะฉะนั้นจึงจะเห็นได้ว่า ในละครชุดฮอร์โมน จะเห็นนักเรียนแต่ละระดับชั้น แต่ละบุคคล มักจะมีกลุ่มและอยู่ร่วมกันกับกลุ่มอยู่เสมอ ๆ ทั้งนี้เพื่อต้องการพรรคพวก ต้องการความมั่นใจของตนเองเพิ่มขึ้น เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเพื่อน ต้องการสังคม ต้องการความสนุกสนาน ต้องการความเป็นที่สนใจหรือเป็นจุดสนใจ ต้องการทำอะไรที่ตื่นเต้นแปลกใหม่ เป็นต้น

การวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับละครชุดในเรื่องของการเรียนรู้ทางสังคม ในละครชุดฮอร์โมน มีบทบาทของตัวละครเพิ่มขึ้น และมีที่มาที่ไปของแต่ละตัวละครที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เกิดจากครอบครัวที่ไม่เหมือนกัน ทั้งอาชีพ การงาน พื้นฐานทางสังคม เป็นต้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะประกอบไปด้วยการเรียนรู้จากตัวบุคคล ผ่านสิ่งแวดล้อมและแสดงออกทางพฤติกรรม จึงทำให้เห็นได้ว่า การที่จะทำความรู้จักกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จะต้องอาศัยการศึกษา ความสนิทสนม และการได้ทำความรู้จักอยู่ด้วยกัน พูดคุย ศึกษานิสัยใจคอซึ่งกันและกัน ผ่านสิ่งที่แวดล้อมที่แต่ละบุคคลได้ประสบพบเจอ จนกระทั่งแสดงออกมาทางพฤติกรรมว่ารู้สึกนึกคิดอย่างไร เช่น การที่นักเรียนเข้ามัธยมศึกษาตอนปลายย้ายมาจากโรงเรียนอื่น ทำให้พวกเขาได้พบกับเพื่อนใหม่ และเพื่อการเข้าสังคมจึงต้องเพื่อน ทำความรู้จักกัน แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน หรือการทำความรู้จักผู้หญิงของผู้ชาย เพื่อต้องการแสดงออกทางความรัก ทั้งเพศชายกับเพศหญิง ทั้งเพศชายกับเพศชาย และเพศหญิงกับเพศหญิง เป็นต้น ในการเรียนรู้ทางสังคม ทำให้เราทราบว่าบุคคลใดที่เข้ากันกับเราได้ หรือบุคคลใดที่เข้าใจ พูดคุยกันได้ถูกคอ ทำให้เรารู้สึกสบายใจ มีความสุข เกิดความผูกพัน แม้กระทั่งทำให้เรารู้ว่าเรารู้จักนิสัยใจคามากขึ้นว่าเราสามารถเข้ากับใครได้หรือไม่ได้ แล้วเมื่อต่างคนต่างเข้าใจซึ่งกันและกัน ก็ทำให้การแสดงออกต่อกันมีลักษณะที่ดีขึ้นกว่าก่อนตอนยังไม่รู้จักกัน หรือถ้าหลังจากเรียนรู้กันแล้ว พบว่าไม่สามารถเข้ากันได้ ก็จะหนีหรือถอยห่างกันออกไปเอง เป็นต้น

การวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องของการพฤติกรรมการเลียนแบบ ในละครชุดฮอร์โมน จะพบได้ว่ามีพฤติกรรมการเลียนแบบที่มีต้นแบบ ซึ่งแสดงพฤติกรรมให้เราเห็นก่อน แล้วเรารู้สึกชอบ ฟังพอใจ และอยากจะทำตาม หรืออยากจะเป็นตามแบบของเขา อันเกิดจากพื้นฐานความชอบส่วนตัวของแต่ละบุคคลประกอบด้วยกัน เช่น การที่เราชื่นชอบผู้ที่เล่นดนตรีเก่ง และส่วนตัวของเราเองก็ชื่นชอบ

ดนตรีเช่นกัน การที่ได้เห็นบุคคลที่เราชื่นชอบ ชอบในสิ่งเดียวกันกับเราและเขาทำได้ดี จึงทำให้เรามีแรงบันดาลใจและอยากทำให้ตัวของเราเอง ทำได้เหมือนกันกับเขา อีกทั้งการเลียนแบบยังเกิดขึ้นได้จากการที่เราเห็นบุคคลอื่นหรือเพื่อน ทำอะไรในสิ่งที่เราไม่เคยทำและเราเห็นว่ามันดี เราก็มักทำตามพฤติกรรมนั้น ๆ เช่นกัน ทั้งนี้พฤติกรรมการเลียนแบบที่ว่า อาจมีทั้งพฤติกรรมที่ดีและไม่ดี แต่เป็นเพราะวัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการทดลอง บางครั้งเมื่อเห็นเพื่อนหรือบุคคลอื่นทำพฤติกรรมที่ดูแล้วแต่อาจไม่เหมาะสม เราก็มักทำตามเพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เช่น เห็นเพื่อนดื่มสุรา หรือการลองเสพยา หรือการชวนกันโดดเรียน หากเราไม่ยอมโดดเรียน แต่ถ้าเพื่อนโดดด้วยกัน เราก็ก้าวทำ เป็นต้น พฤติกรรมการเลียนแบบ ยังสามารถเกิดได้จากสาเหตุการอยู่รวมกันในกลุ่ม การพบเจอกันบ่อยหรือทุก ๆ วัน จึงทำให้มีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมือนกันได้ นอกจากนี้การที่เพื่อนในกลุ่มทำพฤติกรรมที่ดีหรือแสดงพฤติกรรมบางอย่างออกมา เพื่อต้องการให้เราเลียนแบบทำตามเขา เช่น ชวนเพื่อนทำในสิ่งที่เพื่อนเรา แล้วเราทำให้ดูก่อน เมื่อเพื่อนเห็นว่าเราทำแล้วให้เขาเห็น เขาจึงรู้สึกอยากทำตาม เท่ากับเป็นการชักชวนและสนับสนุนเพื่อนด้วยไปในตัวเช่นกัน

การวิเคราะห์เนื้อหาวัยรุ่นในละครชุดฮอโรโมน จะพบว่าตัวละครในเรื่องเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เมื่อเขาเห็นพฤติกรรมอย่างไร ก็จะแสดงออกไปอย่างนั้น หากไม่ได้ผ่านการอบรมจากครอบครัว ก็จะไม่เข้าใจว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด เพียงแต่คิดว่าถ้าทำแล้วออกมาดีหรือเป็นที่ได้รับความสนใจก็จะทำ อีกทั้งวัยรุ่นในช่วงอายุนี้อย่างมีความสนใจในเรื่องต่างเพศ เริ่มอยากทำความรู้จักกับเพื่อนที่เป็นเพศตรงข้าม เป็นช่วงวัยที่ต้องการความรักในเชิงคู่รัก ต้องการความผูกพัน ต้องการการดูแลเอาใจใส่ ต้องการความเข้าใจ จึงเห็นได้ว่ามีตัวละครหลายตัว ที่เข้าหากันเพื่อทำความรู้จักกันมากขึ้น เพื่อหาที่พึ่งทางใจ ให้ทั้งตัวเราและตัวเขาเองเกิดความสบายใจทั้งสองฝ่าย หรือแม้กระทั่งการไปไหนมาไหนด้วยกันสองต่อสอง เป็นต้น วัยรุ่นในช่วงอายุนี้นี้จะมีความมั่นใจ ถ้าแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง และต้องการสังคม ต้องการเพื่อน เพราะฉะนั้นหากมีเพื่อนที่ดี สังคมที่ดี ครอบครัวที่ดี พวกเขาก็มักจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ แต่หากไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดี ขาดความอบอุ่น อยู่สิ่งแวดล้อมไม่ดี ก็นำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดีได้เช่นกัน

4.2 ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรของกลุ่มที่ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	131	32.8
หญิง	269	67.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.1 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เป็นผู้หญิงมากที่สุดจำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.3 รองลงมาเป็นผู้ชาย จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8

ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	84	21.0
15 - 25 ปี	213	53.3
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	103	25.8
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 15 – 25 ปีขึ้นไปมากที่สุดจำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 53.3 และ อายุต่ำกว่า 15 ปีน้อยที่สุดจำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.0

ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	91	22.8
มัธยมศึกษาตอนปลาย	151	37.8
ต่ำกว่าปริญญาตรี	22	5.5
ปริญญาตรี	104	26.0
สูงกว่าปริญญาตรี	32	8.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษามัธยมตอนปลายมากที่สุด จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.8 และระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีน้อยที่สุดจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5

ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0 – 5,000 บาท	243	60.8
5,001 – 10,000 บาท	40	10.1
10,001 – 15,000 บาท	23	5.8
15,001 – 20,000 บาท	25	6.3
20,001 – 25,000 บาท	20	5.0
ตั้งแต่ 25,001 บาทขึ้นไป	49	12.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรายได้ต่อเดือนที่ 0 - 5,000 บาทมากที่สุดจำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 60.8 และรายได้ต่อเดือน 20,001 – 25,000 บาทน้อยที่สุดจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0

ตารางที่ 4.5: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	299	74.8
ข้าราชการ	16	4.0
พนักงานบริษัทเอกชน	50	12.5
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	35	8.8
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.5 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพนักเรียน/ นักศึกษามากที่สุด จำนวน 299 คน คิดเป็นร้อยละ 74.8 และสุดท้ายอาชีพข้าราชการ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0

4.3 ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ช่องทางที่เปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทรทัศน์ (ช่องดิจิทัลทีวี)	171	42.8
อินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์ (Line TV)	326	81.5

จากตารางที่ 4.6 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางอินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์ (Line TV) เปิดรับชมมากที่สุดจำนวน 326 คน คิดเป็นร้อยละ 81.5 และใช้ช่องทางโทรทัศน์ (ช่องดิจิทัลทีวี) น้อยที่สุดจำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.8

ตารางที่ 4.7: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ความถี่ในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	20	5.0
1 – 2 วันต่อสัปดาห์	308	77.0
3 – 4 วันต่อสัปดาห์	38	9.5
5 – 6 วันต่อสัปดาห์	34	8.5
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.7 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเปิดรับชมมากที่สุด 1 – 2 วันต่อสัปดาห์จำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 77.0 และมีความถี่ในการเปิดรับชมน้อยที่สุด ทุกวันจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0

ตารางที่ 4.8: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 นาที	79	19.8
มากกว่า 30 นาที – 1 ชั่วโมง	205	51.2
มากกว่า 1 – 2 ชั่วโมง	95	23.8
มากกว่า 2 – 3 ชั่วโมง	21	5.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.8 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาในการเปิดรับชมมากที่สุด มากกว่า 30 นาที – 1 ชั่วโมงจำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 และมีระยะเวลาในการเปิดรับชมน้อยที่สุด มากกว่า 2 – 3 ชั่วโมง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3

ตารางที่ 4.9: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ความต้องการในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยวัยรุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต้องการเปิดรับชมเอง	297	74.3
ชมกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง	44	11.0
เปิดรับชมกับเพื่อน	59	14.8
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.9 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างความต้องการในการเปิดรับชมมากที่สุด ต้องการเปิดรับชมเองจำนวน 297 คน คิดเป็นร้อยละ 74.3 และความต้องการในการเปิดรับชมน้อยที่สุด ชมกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0

ตารางที่ 4.10: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

ลักษณะในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยวัยรุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตั้งใจชมมาก เรื่องเดียวจนจบ	136	34.0
ตั้งใจพอสมควร ถ้าเบื่อ ก็เปลี่ยนช่อง	130	32.5
ชมผ่าน ๆ ไม่ได้ตั้งใจมาก สลับกับช่องอื่น	74	18.5
ชมตามที่คนอื่นเปิดชม	42	10.5
เปิดไว้เป็นเพื่อน	18	4.5
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.10 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีลักษณะในการเปิดรับชมมากที่สุด ตั้งใจชมมาก เรื่องเดียวจนจบ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.0 และมีลักษณะในการเปิดรับชมน้อยที่สุด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5

ตารางที่ 4.11: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

พูดคุยถึงเรื่องราวซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ขณะเปิดรับชมหรือเวลาอื่น ๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกครั้งที่ชม	62	15.5
เกือบทุกครั้งที่ชม	111	27.8
นาน ๆ ครั้ง	163	40.8
ไม่เคยเลย	64	16.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.11 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพูดคุยถึงเรื่องราวขณะเปิดรับชมหรือเวลาอื่น ๆ มากที่สุด นาน ๆ ครั้ง จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 และมีการพูดคุยถึงเรื่องราวขณะเปิดรับชมหรือเวลาอื่น ๆ ทุกครั้งที่ชม น้อยที่สุด จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5

ตารางที่ 4.12: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

เหตุผลสำคัญที่สุดในการที่เปิดรับชมซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน	230	57.5
เพื่อนำประเด็นในละครไปสนทนาต่อ	47	11.8
เพื่อทราบความเคลื่อนไหวของวงการบันเทิง	24	6.0
ชื่นชอบนักแสดง	30	7.5
เนื้อหาของละคร	69	17.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.12 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีเหตุผลสำคัญที่สุดในการที่เปิดรับชมมากที่สุด เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน จำนวน 230 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5 และมีเหตุผลสำคัญที่สุดในการที่เปิดรับชมน้อยที่สุด เพื่อทราบความเคลื่อนไหวของวงการบันเทิง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0

ตารางที่ 4.13: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม

สิ่งที่ได้รับจากการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้ข้อคิดจากละคร	230	57.5
มีเรื่องต่าง ๆ พุดคุยกับเพื่อน	67	16.8
ได้แบบอย่างในการปฏิบัติในสถานการณ์นั้น ๆ	56	14.0
ไม่ใช่คนเดียวที่เจอปัญหาแบบนั้น	47	11.8
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.13 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างกับสิ่งที่ได้รับจากการเปิดชมมากที่สุด ได้ข้อคิดจากละคร จำนวน 230 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5 และสิ่งที่ได้รับจากการเปิดชมน้อยที่สุด ไม่ใช่คนเดียวที่เจอปัญหาแบบนั้น จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8

4.4 ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มที่ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.14: แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และความถี่ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

พฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมตัวละครในซีรีส์	ค่าเฉลี่ย	ความถี่
ท่านชอบทรงผมของตัวละครในซีรีส์	3.40	ปานกลาง
ท่านชอบการแต่งตัวของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์	3.40	ปานกลาง

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.14 (ต่อ): แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และความถี่ ของกลุ่มตัวอย่างในพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

พฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมตัวละครในซีรีส์	ค่าเฉลี่ย	ความถี่
ท่านชอบการแต่งกายตามแฟชั่นที่ท่านเปิดรับชมในซีรีส์	3.14	ปานกลาง
ท่านชอบแต่งกายเลียนแบบตัวละครในซีรีส์ที่ท่านชื่นชอบ	2.80	ปานกลาง
เมื่อท่านเห็นตัวละครที่ชอบใช้ผลิตภัณฑ์จะซื้อมาใช้ด้วย	2.69	ปานกลาง
การพูดจาของตัวละครเป็นการพูดในชีวิตประจำวันยอมรับได้	3.48	สูง
บทสนทนาในซีรีส์มีความหยาบคายและไม่เหมาะสม	3.10	ปานกลาง
ซีรีส์มีฉากแสดงความสัมพันธ์ทางเพศท่านเห็นเป็นเรื่องปกติ	3.26	ปานกลาง
การแสดงความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ที่อ่อนแอกว่าไม่เหมาะสม	3.50	สูง
ท่านพบเห็นฉากทำร้ายร่างกายรู้สึกพอใจเห็นถึงความเข้มแข็ง	2.72	ปานกลาง
ตัวละครในฉากทำร้ายร่างกายต่อสู้เพื่อดูว่าเข้มแข็งเป็นผู้ชนะ	2.71	ปานกลาง
ท่านเห็นฉากทะเลาะในซีรีส์คิดว่าไม่ผิดและกระทำตามได้	2.61	ปานกลาง
เมื่อโมโหอารมณ์ไม่ดีจะทำลายข้าวของตามที่ท่านเห็นในซีรีส์	2.40	ต่ำ
ท่านเห็นการดื่มสุราของตัวละครในซีรีส์ทำให้ท่านอยากดื่มตาม	2.88	ปานกลาง
ท่านเห็นการใช้ยาเสพติดในซีรีส์ทำให้ท่านอยากจะทำตาม	2.31	ต่ำ
เมื่อตัวละครในซีรีส์เที่ยวกลางคืนทำให้ท่านอยากจะทำตาม	2.58	ต่ำ

จากตารางที่ 4.14 ผลการสำรวจและประมวลผลความถี่ของกลุ่มตัวอย่างทางด้านพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์ ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์ใน 2 ลักษณะ คือ มีความถี่ของการเลียนแบบในระดับสูง และระดับต่ำ

กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์ในเรื่องการแสดงความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ที่ยอ่อนแอกว่าเห็นว่าเป็นเรื่องไม่เหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 3.50

และมีความถี่พฤติกรรมการเล่นแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์ในเรื่องเห็นการใช้ยาเสพติดในซีรีส์ทำให้ท่านอยากจะตามน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 2.31

ตารางที่ 4.15: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเล่นแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

มีความกล้าแสดงออกเป็นตัวของตัวเอง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	284	71.0
ไม่ใช่	116	29.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.15 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเล่นแบบเรื่องความกล้าแสดงออกจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 284 คน คิดเป็นร้อยละ 71.0

ตารางที่ 4.16: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเล่นแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

มีความมั่นใจในตัวเอง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	296	74.0
ไม่ใช่	104	26.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.16 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเล่นแบบเรื่องความมั่นใจในตัวเองจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 296 คน คิดเป็นร้อยละ 74.0

ตารางที่ 4.17: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

มีความคิดสร้างสรรค์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	319	79.8
ไม่ใช่	104	20.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.17 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องความคิดสร้างสรรค์เองจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 79.8

ตารางที่ 4.18: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

มีบุคลิกภาพและมารยาทที่เหมาะสม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	282	70.5
ไม่ใช่	118	29.5
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.18 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องบุคลิกภาพและมารยาทที่เหมาะสมจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 70.5

ตารางที่ 4.19: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ท่านชอบตัวละครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตนเอง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	249	62.3
ไม่ใช่	151	37.8
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.19 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องชอบตัวละครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตนเองมารยาทที่เหมาะสมจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3

ตารางที่ 4.20: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละครในซีรีส์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	228	57.0
ไม่ใช่	172	43.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.20 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องชอบความรักของตัวละครในซีรีส์จากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 57.0

ตารางที่ 4.21: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละครในซีรีส์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	287	71.8
ไม่ใช่	113	28.2
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.21 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องชอบคำพูดบางประโยคของตัวละครในซีรีส์จากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 287 คน คิดเป็นร้อยละ 71.8

ตารางที่ 4.22: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดีบุคลิกดี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	320	80.0
ไม่ใช่	80	20.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.22 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องชอบตัวละครที่มีรูปร่างดีบุคลิกดีจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 320 คน คิดเป็นร้อยละ 80.0

ตารางที่ 4.23: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคดี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	223	55.8
ไม่ใช่	177	44.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.23 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคดีจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 223 คน คิดเป็นร้อยละ 55.8

ตารางที่ 4.24: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ประพฤติกรรมปฏิบัติ วางตัวในสังคมได้อย่างเหมาะสม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช่	312	78.0
ไม่ใช่	88	22.0
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 4.24 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบเรื่องการประพฤติกรรมปฏิบัติ วางตัวในสังคมได้อย่างเหมาะสมจากการเปิดรับชมซีรีส์ จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 78.0

ตารางที่ 4.25: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

ใครเป็นตัวต้นแบบในการเลียนแบบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บิดา มารดา ผู้ปกครอง	210	52.5
ญาติ พี่น้อง	46	11.5
ครู อาจารย์	72	18.0
เพื่อน	172	43.0
คู่รัก	41	10.3
ดารา นักแสดง	117	29.3
สื่อมวลชน	51	12.8

จากตารางที่ 4.25 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีตัวต้นแบบในการเลียนแบบคือบิดา มารดา ผู้ปกครองมากที่สุด จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 และตัวต้นแบบในการเลียนแบบคือ คู่รักน้อยที่สุด จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3

ตารางที่ 4.26: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

วิธีที่ใช้ในการเลียนแบบพฤติกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การสังเกต	267	66.8
การได้ยิน	89	22.3
การทดลองด้วยตัวเอง	204	51.0

จากตารางที่ 4.26 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีวิธีที่ใช้ในการเลียนแบบพฤติกรรมคือการสังเกตมากที่สุด จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 66.8 และวิธีที่ใช้ในการเลียนแบบพฤติกรรมคือการได้ยินน้อยที่สุด จำนวน 89 คิดเป็นร้อยละ 22.3

ตารางที่ 4.27: แสดงจำนวน และร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบจากการเปิดรับชมซีรีส์

สาเหตุที่ใช้ในการเลียนแบบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความอยากรู้อยากลอง	260	65.0
การอยากเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ	150	37.5
ค้นหาความต้องการของตัวเอง	98	24.5
ความนิยม แฟชั่น	134	33.5
สร้างความมั่นใจให้กับตนเอง	52	13.0
ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	90	22.5

จากตารางที่ 4.27 ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีสาเหตุที่ใช้ในการเลียนแบบเรื่องความอยากรู้อยากลองมากที่สุด จำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 65.0 และสาเหตุที่ใช้ในการเลียนแบบเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับตนเองน้อยที่สุด จำนวน 52 คิดเป็นร้อยละ 13.0

4.5 ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 4.28: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างเพศกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	SD	t	Sig. (2-tailed)
ชาย	131	2.9394	64422.	.050	.960.
หญิง	269	2.9359	68084.	.051	

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.28 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .960 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ เพศของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างอายุกับพฤติกรรมเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
อายุกับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	30.803	1.384	.051.
	ภายในกลุ่ม	343	155.295		
	รวม	399	186.098		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.29 พบว่า ค่า Sig. มีค่าเท่ากับ .051 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้นจึงปฏิเสธ H_0 และยอมรับสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ อายุของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.30: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างระดับการศึกษากับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
ระดับการศึกษากับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	99.552	1.199	.178.
	ภายในกลุ่ม	343	579.385		
	รวม	399	678.938		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.30 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .178 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงยอมรับ H_0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.31: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างรายได้ต่อเดือนกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

รายได้ต่อเดือน	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
รายได้ต่อเดือนกับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	188.318	1.170	.211
	ภายในกลุ่ม	343	1123.192		
	รวม	399	1311.510		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.31 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .211 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงยอมรับ H_0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือรายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.32: แสดงผลการทดสอบ ระหว่างอาชีพกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

อาชีพ	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
อาชีพกับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	64.683	1.312	.086
	ภายในกลุ่ม	343	344.214		
	รวม	399	408.897		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.32 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .086 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงยอมรับ H_0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคืออาชีพที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.33: แสดงผลการทดสอบ ช่องทางการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ช่องดิจิทัลทีวีกับพฤติกรรมการ
เลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

โทรทัศน์ช่อง ดิจิทัลทีวี	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
โทรทัศน์ช่อง ดิจิทัลทีวีกับ พฤติกรรมการ เลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	12.673	1.038	.410.
	ภายในกลุ่ม	343	85.225		
	รวม	399	97.898		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.33 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .410 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือช่องทางการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ช่อง
ดิจิทัลทีวีของกลุ่มตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.34: แสดงผลการทดสอบ ช่องทางการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์กับพฤติกรรมการ
เลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

อินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
อินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์กับ พฤติกรรมการ เลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	10.755	1.515	.018.
	ภายในกลุ่ม	343	49.555		
	รวม	399	60.310		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.34 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .018 ซึ่งน้อยกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือช่องทางการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต/
เว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่างส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.35: แสดงผลการทดสอบ ความถี่ในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

ความถี่ของ การเปิดรับสื่อ	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
ความถี่ของ การเปิดรับสื่อ กับพฤติกรรม การเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	19.393	.867	.726
	ภายในกลุ่ม	343	156.117		
	รวม	399	175.510		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.35 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .726 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือความถี่ในการเปิดรับสื่อของกลุ่ม
ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.36: แสดงผลการทดสอบ เหตุผลสำคัญที่เปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

เหตุผลสำคัญ ที่เปิดรับสื่อ	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
เหตุผลสำคัญที่ เปิดรับสื่อกับ พฤติกรรมการ เลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	140.989	1.165	.218
	ภายในกลุ่ม	343	844.709		
	รวม	399	985.698		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.36 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .218 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือเหตุผลสำคัญที่เปิดรับสื่อของกลุ่ม
ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.37: แสดงผลการทดสอบ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

ระยะเวลาใน การเปิดรับสื่อ	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
ระยะเวลาใน การเปิดรับสื่อ กับพฤติกรรม การเล่นแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	31.358	1.003	.473
	ภายในกลุ่ม	343	218.232		
	รวม	399	249.590		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.37 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .473 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือระยะเวลาในการเปิดรับสื่อของกลุ่ม
ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.38: แสดงผลการทดสอบ เหตุผลในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

เหตุผลในการ เปิดรับสื่อ	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
เหตุผลในการ เปิดรับสื่อกับ พฤติกรรมการเล่นแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	26.243	.947	.528
	ภายในกลุ่ม	343	188.147		
	รวม	399	214.390		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.38 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .528 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือเหตุผลในการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่าง
ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.39: แสดงผลการทดสอบ ลักษณะในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

ลักษณะในการเปิดรับสื่อ	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
ลักษณะในการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	76.544	1.190	.189
	ภายในกลุ่ม	343	449.016		
	รวม	399	525.560		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.39 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .189 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงยอมรับ H₀ และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือลักษณะในการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.40: แสดงผลการทดสอบ พุดคุยเนื้อหาหลังการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง

การพุดคุยเรื่องราวหลังการเปิดรับสื่อ	แหล่งความแปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
การพุดคุยเนื้อหาหลังการเปิดกับพฤติกรรมการเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	58.999	1.416	.040
	ภายในกลุ่ม	343	290.898		
	รวม	399	349.898		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.40 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .040 ซึ่งน้อยกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05 ดังนั้น จึงปฏิเสธ H₀ และยอมรับสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือการพุดคุยเนื้อหาหลังการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่างส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.41: แสดงผลการทดสอบ สิ่งที่ได้รับจากการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่ม
ตัวอย่าง

สิ่งที่ได้รับจาก การเปิดรับสื่อ	แหล่งความ แปรปรวน	D.F.	Sum of Squares	F	Sig. (2-tailed)
สิ่งที่ได้รับจาก การเปิดรับสื่อ กับพฤติกรรม การเลียนแบบ	ระหว่างกลุ่ม	50	67.871	1.214	.163.
	ภายในกลุ่ม	343	390.129		
	รวม	399	458.000		

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.41 พบว่า ค่า Sig. (2-tailed) = .163 ซึ่งมากกว่าค่าระดับนัยสำคัญ .05
ดังนั้น จึงยอมรับ H0 และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือสิ่งที่ได้รับจากการเปิดรับสื่อของกลุ่ม
ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตารางที่ 4.42: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ

ตัวแปร	B	beta	t	Sig.
ความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง	-.148	-.101	-1.640	.102
ประพฤติดิปฏิบัติตัวดี	-.086	-.053	-.835	.404
มีความมั่นใจในตัวเอง	.011	.007	.117	.907
มีความคิดสร้างสรรค์	-.006	-.004	-.058	.954
มีบุคลิกภาพ และมารยาทที่เหมาะสม	.138	.094	1.520	.129
ท่านชอบตัวละครใกล้เคียงกับตัวเอง	-.052	-.037	-.650	.516
ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละคร	-.136	-.101	-1.769	.078
ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละคร	-.074	-.050	-.865	.388
ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี	.059	.035	.602	.547
ท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี	-.189	-.140	-2.601	.010
Constant (a) =4.038, R=.002, R2=.000, F=.001				

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.42 พบว่า ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อส่งผลต่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ โดยมีค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรในรูปคะแนนมาตรฐาน (beta) เท่ากับ -.101, -.053, .007, -.004, .094, -.037, -.101, -.050, .035, -.140, -.073 และ -.062 และในรูปคะแนนดิบ (b) เท่ากับ -.148, -.086, .011, -.006, .138, -.052, -.136, -.074, .059 และ -.189 ตามลำดับ แต่สามารถอธิบายได้จากค่าน้ำหนักของปัจจัยเรื่องท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ โดยมีค่าคะแนนมาตรฐานเท่ากับ -.140 รองลงมาท่านชอบความรักในตัวละคร, ความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง และสุดท้ายคือ มีความคิดสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.43: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเลียนแบบ

ตัวแปร	B	beta	t	Sig.
ความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง	-.149	-.101	-1.611	.108
ประพฤติดุปฏิบัติตัวดี	-.055	-.034	-.525	.600
มีความมั่นใจในตัวเอง	.010	.007	.105	.916
มีความคิดสร้างสรรค์	-.021	-.012	-.199	.843
มีบุคลิกภาพ และมารยาทที่เหมาะสม	.113	.077	1.239	.216
ท่านชอบตัวละครใกล้เคียงกับตัวเอง	-.053	-.039	-.667	.505
ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละคร	-.141	-.104	-1.800	.073
ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละคร	-.073	-.049	-.841	.401
ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี	.057	.034	.574	.566
ท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี	-.178	-.132	-2.424	.016
บิดา มารดา ผู้ปกครอง	.135	.101	1.869	.062
ญาติ พี่น้อง	-.149	-.071	-1.299	.195
ครู อาจารย์	.087	.050	.940	.348
เพื่อน	.072	.053	.976	.330
คู่อริ	-.006	-.003	-.051	.960
ดารา นักแสดง	.011	.007	.144	.886
สื่อมวลชน	.105	.053	1.037	.300
Constant (a) =3.630, R=.002, R2=.000, F=.001				

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.43 พบว่า ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อส่งผลต่อและพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยมีค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรในรูปคะแนนมาตรฐาน (beta) เท่ากับ -.101, -.034, .007, -.012, .077, -.039, -.104, -.049, .034, -.132, .101, -.071, .050, .053, -.003, .007, และ .053 และในรูปคะแนนดิบ (b) เท่ากับ -.149, -.055, .010, -.021, .113, -.053, -.141, -.073, .057, -.178, .135, -.149, .087, .072, -.006, .011, และ .105 ตามลำดับ แต่สามารถ อธิบายได้จากค่าน้ำหนักของปัจจัยเรื่องท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยมีค่าคะแนนมาตรฐานเท่ากับ -.132 รองลงมา บิดา มารดา ผู้ปกครอง และสุดท้ายคือ ท่านชอบความรักของตัวละคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.44: แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเล่นแบบ

ตัวแปร	B	beta	t	Sig.
ความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง	-.172	-.117	-1.852	.065
ประพฤติดุปฏิบัติตัวดี	-.063	-.039	-.604	.546
มีความมั่นใจในตัวเอง	.047	.031	.476	.634
มีความคิดสร้างสรรค์	-.023	-.014	-.221	.825
มีบุคลิกภาพ และมารยาทที่เหมาะสม	.113	.077	1.232	.219
ท่านชอบตัวละครใกล้เคียงกับตัวเอง	-.060	-.044	-.749	.454
ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละคร	-.139	-.103	-1.781	.076
ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละคร	-.042	-.029	-.487	.626
ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี	.043	.025	.422	.673
ท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี	-.156	-.116	-2.131	.034
บิดา มารดา ผู้ปกครอง	.122	.091	1.637	.103
ญาติ พี่น้อง	-.109	-.052	-.946	.345
ครู อาจารย์	.084	.048	.896	.371
เพื่อน	.090	.066	1.181	.239
คู่อริ	-.030	-.014	-.264	.792
ดารา นักแสดง	.002	.002	.030	.976
สื่อมวลชน	.090	.045	.869	.385
การสังเกต	.224	.158	2.547	.011

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.44 (ต่อ): แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการเล่นแบบ

ตัวแปร	B	beta	t	Sig.
การได้ยีน	.013	.008	.155	.877
การทดลองด้วยตัวเอง	.146	.109	1.756	.080
ความอยากรู้อยากลอง	-.104	-.074	-1.383	.168
การอยากเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ	-.010	-.007	-.131	.869
เป็นการค้นหาความต้องการของตัวเอง	-.086	-.055	-1.038	.300
ความนิยม/แฟชั่น	-.163	-.116	-2.136	.033
สร้างความมั่นใจให้กับตนเอง	-.072	-.036	-.716	.475
ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	.162	.102	1.938	.053
Constant (a) =3.450, R=.002, R2=.000, F=.001				

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.44 พบว่า ปัจจัยจากการเปิดรับสื่อส่งผลต่อและพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยมีค่าน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรในรูปคะแนนมาตรฐาน (beta) เท่ากับ -.117, -.039, .031, -.014, .077, -.044, -.103, -.029, .025, -.116, .091, -.052, -.048, .066, -.014, .002, .045, .158, .008, .109, -.074, -.007, -.055, -.116, -.036 และ .102 และในรูปคะแนนดิบ (b) เท่ากับ -.172, -.063, .047, -.023, .113, -.060, -.139, -.042, .043, -.156, .122, -.109, .084, .090, -.030, .002, .090, 224, .013, .146, -.104, -.010, -.086, .163, -.072 และ .162 ตามลำดับ แต่สามารถ อธิบาย ได้จากค่าน้ำหนักของปัจจัยเรื่องการสังเกตส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ โดยมีค่าคะแนน มาตรฐานเท่ากับ .158 รองลงมา ความนิยม/ แฟชั่น, ท่านชอบตามอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี และสุดท้ายคือ ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานข้อที่ 1

Ho: การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน ไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

Ha: การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

ตารางที่ 4.45: แสดงผลทดสอบ แสดงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ระหว่าง การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน
สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ			
การเปิดรับชมซีรีส์	r	Sig.	ลำดับที่
บิดา มารดา ผู้ปกครอง	.128	.010*	1
การสังเกต	.116	.021*	2
ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	.115	.021*	3

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4.45 ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมนกับพฤติกรรมการเลียนแบบ พบว่า การเปิดรับชมที่มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 กับพฤติกรรมการเลียนแบบ ได้แก่ บิดา มารดาผู้ปกครอง การสังเกต ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก Ho และยอมรับสมมติฐาน Ha หมายความว่า บิดามารดาผู้ปกครอง การสังเกต ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า บิดา มารดา ผู้ปกครอง การสังเกต ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ในทิศทางเดียวกัน โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระดับน้อยคือ .128, .116 และ .115 ตามลำดับ

สมมติฐานย่อย 1.1

Ho: การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน ไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

Ha: การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

ตารางที่ 4.46: แสดงผลทดสอบ แสดงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ระหว่าง การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโม่น
สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเลียนแบบ

พฤติกรรมการเลียนแบบ			
การเปิดรับชมซีรีส์	r	Sig.	ลำดับที่
การได้รับความคิดสร้างสรรค์	-.113	.024*	-
ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดีบุคลิกดี	-.124	.013*	-

*ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05.

จากตารางที่ 4.46 ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโม่นกับพฤติกรรมการเลียนแบบ พบว่า การเปิดรับชมที่มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 กับพฤติกรรมการเลียนแบบ ได้แก่ พบว่า การได้รับความคิดสร้างสรรค์ ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี จึงปฏิเสธสมมติฐานหลัก H_0 และยอมรับสมมติฐาน H_a หมายความว่า การได้รับความคิดสร้างสรรค์ ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า การได้รับความคิดสร้างสรรค์ ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี ในทิศทางตรงกันข้าม โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระดับน้อยมากคือ -.113 และ -.124 ตามลำดับ

สมมติฐานย่อย 1.2

H_0 : การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโม่น ไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

H_a : การเปิดรับชมซีรีส์ฮอโม่น มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 เป็นการวิจัยแบบผสมทั้งการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากละครทางโทรทัศน์ ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม จากละครทางโทรทัศน์ ฮอว์ไทม์ วัยว้าวุ่น ของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือ ประชากรวัยรุ่นไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร เพราะเนื่องจากเป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมปลาย จนถึงวัยเริ่มทำงาน โดยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 400 คน และใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5.1 สรุปผล

จากการวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ฮอว์ไทม์ ซีซั่น 3 จำนวน 13 ตอน โดยแนวคิดที่ใช้ประกอบด้วยแนวคิดทางการละครโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม แนวคิดทฤษฎีทางการเรียนรู้ทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบภายในและภายนอกตัวแบบ และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม พบว่า ในเรื่องของวัฒนธรรม จะมีการรวมกลุ่มทั้งที่เจตนา เช่น การรวมตัวกัน เพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นอกจากนี้ยังมีการรวมตัวกันแบบไม่เจตนา อีกทั้งยังมีการรวมกลุ่มกิจกรรม เพื่อทำกิจกรรมบางอย่างด้วยกัน ยังมีการรวมกลุ่มดนตรี การรวมตัวในแต่ละแบบมีความแตกต่างกันออกไปตามแต่ละจุดประสงค์ของตัวเราและเพื่อน ๆ ในกลุ่ม การรวมตัวกันก่อให้เกิดสังคม ความสนิทสนม การพบปะพูดคุย อีกทั้งยังเป็นการกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพิ่มมากขึ้นด้วย ทั้งนี้เพื่อต้องการพรรคพวก ต้องการความมั่นใจของตนเองเพิ่มขึ้น ต้องการเพื่อน ต้องการสังคม ต้องการความสนุกสนาน ต้องการความเป็นที่สนใจหรือเป็นจุดสนใจ ต้องการทำอะไรที่ตื่นเต้นแปลกใหม่

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม พบว่า บทบาทของตัวละครในซีรีส์มีเพิ่มขึ้น และมีที่มาที่ไปของแต่ละตัวละครที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เกิดจากครอบครัวที่ไม่เหมือนกัน ทั้งอาชีพ การงาน พื้นฐานทางสังคม เป็นต้น ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเรียนรู้ของแต่ละบุคคลจะประกอบไปด้วยการเรียนรู้จากตัวบุคคล ผ่านสิ่งแวดล้อมและแสดงออกทางพฤติกรรม จึงทำให้เห็นได้ว่า การที่จะทำความรู้จักบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จะต้องอาศัยการศึกษา ความสนิทสนม และการได้ทำความรู้จักอยู่ด้วยกัน พูดคุย

ศึกษานิสัยใจคอซึ่งกันและกัน ผ่านสิ่งที่แวดล้อมที่แต่ละบุคคลได้ประสบพบเจอ จนกระทั่งแสดงออกมาทางพฤติกรรมว่ารู้สึกนึกคิดอย่างไร

แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบภายในและภายในตัวแบบ พบว่า เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบได้จากการที่มีต้นแบบ ซึ่งต้นแบบนั้นจะแสดงพฤติกรรมให้เราเห็นก่อน แล้วเมื่อเรารู้สึกชอบ พึงพอใจ และอยากจะทำตาม หรืออยากจะเป็นตามแบบของเขา จึงเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบตามมา ทั้งนี้เกิดจากพื้นฐานความชอบส่วนตัวของแต่ละบุคคลประกอบด้วยกัน ทั้งนี้พฤติกรรมการเลียนแบบที่อาจมีทั้งพฤติกรรมที่ดีและไม่ดี นอกจากนี้พฤติกรรมการเลียนแบบ ยังสามารถเกิดได้จากสาเหตุการอยู่ร่วมกันในกลุ่ม การพบเจอกันบ่อยหรือทุก ๆ วัน จึงทำให้มีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมือนกันได้

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่นในละครชุดฮอว์โมน พบว่า ตัวละครในเรื่องเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เมื่อเขาเห็นพฤติกรรมอย่างไร ก็จะแสดงออกไปอย่างนั้น หากไม่ได้รับการอบรมจากครอบครัว ก็ไม่เข้าใจว่าสิ่งใดถูกหรือสิ่งใดผิด เพียงแต่คิดว่าถ้าทำแล้วออกมาดีหรือได้รับความสนใจก็จะทำอีก ทั้งวัยรุ่นในช่วงอายุนี้นี้ ยังมีความสนใจในเรื่องต่างเพศ มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก ความเป็นตัวของตัวเองสูง และต้องการสังคม ต้องการเพื่อน ดังนั้นหากมีเพื่อนที่ดี สังคมที่ดี ครอบครัวที่ดี พวกเขาก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ แต่หากไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดี หรือขาดความอบอุ่น อาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมไม่ดี ก็นำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่ดีได้เช่นกัน

จากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ในหัวข้อเรื่อง การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 โดยสถิติที่ใช้ในการวิจัย จะเลือกใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน T-test, Anova, Regression และ Pearson's Correlation

ด้านลักษณะประชากร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง รองลงมาคือเพศชาย ซึ่งมีอายุส่วนใหญ่อยู่ที่ 15 – 25 ปี โดยอยู่ในช่วงการศึกษาระดับมัธยมปลายถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งมีรายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 0 – 5,000 บาท อาศัยอยู่ในบริเวณเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพนักเรียน/ นักศึกษา ด้านช่องทางการเปิดรับชมซีรีส์ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมซีรีส์ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต/ Line TV มากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 81.5 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมซีรีส์ผ่านช่องทางโทรทัศน์ (ช่องดิจิทัลทีวี) โดยคิดเป็นร้อยละ 42.8 ด้านความถี่ในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอว์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเปิดรับชมซีรีส์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ โดยคิดเป็นร้อยละ 77.0 ด้านระยะเวลาในการเปิดรับชมซีรีส์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับชมซีรีส์ มากกว่า 30-1 ชั่วโมง โดยคิดเป็นร้อยละ 51.2 ด้านความต้องการในการเปิดรับชมซีรีส์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการเปิดรับชมด้วยตัวเอง โดยคิดเป็นร้อยละ 74.3 ด้านลักษณะใน

การเปิดรับชมซีรีส์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างตั้งใจชมมาก เรื่องเดียวจนจบ โดยคิดเป็นร้อยละ 34.0 ด้านการพูดคุยถึงเรื่องราวซีรีส์ ขณะเปิดรับชมหรือเวลาอื่น ๆ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง นานครั้ง ๆ จะพูดคุยถึงเรื่องราวของซีรีส์ โดยคิดเป็นร้อยละ 40.8 ด้านเหตุผลสำคัญที่สุดในการที่เปิดรับชมซีรีส์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเปิดรับชมเพื่อความบันเทิงสนุกสนาน โดยคิดเป็นร้อยละ 57.5 และด้านสิ่งที่ได้รับจากการเปิดรับชมซีรีส์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ข้อคิดจากละครโดยคิดเป็นร้อยละ 57.5

ด้านพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมเลียนแบบทางด้านการแสดงความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ที่ย้อนแอกว่าแล้วเห็นว่าเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 3.50 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมเลียนแบบทางด้านการพูดจาของตัวละครเป็น การพูดในชีวิตประจำวันยอมรับได้ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.48 โดยภาพรวมผู้ที่ตอบแบบสอบถามด้าน พฤติกรรมเลียนแบบ มีความถี่ในระดับสูง

ด้านพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมเลียนแบบทางด้านเมื่อเห็นตัวละครในซีรีส์ที่ยกกลางคืน ทำให้ท่านอยากจะทำตามโดยมีค่าเฉลี่ย 2.58 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมเลียนแบบทางด้านเมื่อโมโหอารมณ์ไม่ดี จะทำลายข้าวของตามที่ท่านเห็นในซีรีส์ โดยมีค่าเฉลี่ย 2.40 และกลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมเลียนแบบทางด้านท่านเห็นการใช้ยาเสพติดในซีรีส์ ทำให้ท่านอยากจะทำตาม โดยมีค่าเฉลี่ย 2.31 48 โดยภาพรวมผู้ที่ตอบแบบสอบถามด้าน พฤติกรรมเลียนแบบ มีความถี่ในระดับต่ำ

ด้านพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบทางด้านการที่ท่านมีความกล้าแสดงออกเป็นตัวของตัวเอง โดยคิดเป็นร้อยละ 71.0 ด้านการที่ท่านมีความมั่นใจในตัวเอง โดยคิดเป็นร้อยละ 74.0 ด้านการที่ท่านมีความคิดสร้างสรรค์ โดยคิดเป็นร้อยละ 79.8 ด้านการที่ท่านมีบุคลิกภาพและมารยาทที่เหมาะสม โดยคิดเป็นร้อยละ 70.5 ด้านการที่ท่านชอบตัวละครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตนเอง โดยคิดเป็นร้อยละ 62.3 ด้านการที่ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละครในซีรีส์ โดยคิดเป็นร้อยละ 57.0 ด้านการที่ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละครในซีรีส์ โดยคิดเป็นร้อยละ 71.8 ด้านการที่ท่านชอบตัวละครที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี โดยคิดเป็นร้อยละ 80.0 ด้านการที่ท่านชอบทำตามตัวอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี โดยคิดเป็นร้อยละ 55.8 และด้านการที่ประพฤติปฏิบัติ วางตัวในสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยคิดเป็นร้อยละ 78.0

ด้านพฤติกรรมการเลียนแบบของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับพฤติกรรมการเลียนแบบ ทางด้านใครเป็นบุคคลต้นแบบในการเลียนแบบ คือ บิดา มารดา ผู้ปกครอง โดยคิดเป็นร้อยละ 52.5 ด้านวิธีที่ใช้ในการเลียนแบบคือ การสังเกต โดยคิดเป็นร้อยละ 66.8 และด้านสาเหตุที่ใช้ในการเลียนแบบ คือ ความอยากรู้อยากลอง โดยคิดเป็นร้อยละ 65.0

5.2 ผลการทดสอบสมมติฐาน

5.2.1 ลักษณะประชากรที่แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ การศึกษา อาชีพ รายได้ จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบไม่ต่างกัน แต่มีลักษณะประชากรด้านอายุ ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน

5.2.2 การเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน ได้แก่ ช่องทางการเปิดรับชมซีรีส์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต/ Line TV ปัจจัยด้านการได้รับความคิดสร้างสรรค์ ปัจจัยด้านการที่ผ่านชอบตัวละครวัยรุ่นที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี ปัจจัยด้านการที่ผ่านชอบแบบอย่างตัวละครที่แสดงเป็นคนดี ปัจจัยด้านคือบิดา มารดา ผู้ปกครอง เป็นตัวต้นแบบในการเลียนแบบมากที่สุด ปัจจัยด้านการสังเกต เป็นวิธีที่ใช้ในการเลียนแบบมากที่สุด และ ปัจจัยด้านความนิยม/ แพชั่น ปัจจัยด้านความต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเป็นสาเหตุที่นิยมใช้ในการเลียนแบบมากที่สุดจริง จึงส่งผลให้มีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน

5.3 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันนั้น จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งในปัจจัยทางด้านอายุที่แตกต่างกัน ก็ส่งผลทำให้พฤติกรรมการเลียนแบบแตกต่างกัน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มอายุ 15-25 ปี จัดเป็นวัยรุ่นตอนกลางและวัยรุ่นตอนปลาย มีช่วงอายุ 15-17 ปี และ 17-25 ปี เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมปลาย จนถึงวัยเริ่มทำงาน ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเปิดรับสื่อมาก จึงเกิดการเลียนแบบได้ง่าย มีอิสระในการตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับศรีเรือน แก้วกังวาน (2545) ในเรื่องทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนกลางและตอนปลายกล่าวว่า เป็นช่วงเปลี่ยนวัยทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ ฯลฯ เด็กกำลังเรียนเลียนแบบและทดลองบทบาท เพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่ต่าง ๆ เช่น อารมณ์ สังคม จิตใจ ความใฝ่ฝัน ปรารถนา ฯลฯ ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปต่าง ๆ ในขณะนี้ ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ ลักษณะของเพื่อน ลักษณะของคู่ครอง ฯลฯ

จากผลการวิจัยพบว่า การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 นอกจากนี้ การเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งในปัจจัยทางด้านช่องทางที่ใช้ในการเปิดรับชมซีรีส์ทางอินเทอร์เน็ต/ Line TV ส่งผลถึงพฤติกรรมการเลียนแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ จิตติกานต์ หลักอารียะ (2552) ที่ทำการศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย พบว่าอินเทอร์เน็ต มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทย ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบนักร้องเกาหลี ซึ่งสอดคล้องกับ โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุตติมา ชุณหกาญจน์ (2550) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี พบว่าวัยรุ่นไทยส่วนใหญ่กับการเปิดรับสื่อ

บันเทิงเกาหลีมีความสัมพันธ์กัน และรัตนารณ เมธะพันธุ์ (2557) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อบันเทิงเกาหลีที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของกลุ่มคลั่งไคล้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่พบว่า กลุ่มคลั่งไคล้ส่วนใหญ่เลือกเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด สถานที่ที่เปิดรับมากที่สุดคือบ้านประเภทของสื่อบันเทิงที่นิยมเปิดคือเพลงและมีพฤติกรรมการเล่นแบบจากสื่อบันเทิงเกาหลีด้านการแต่งกายมากที่สุด

จากผลวิจัยพบว่า การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไมอน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลในเรื่องพฤติกรรมการเล่นแบบในเรื่องตัวต้นแบบคือบิดา มารดา ผู้ปกครอง ผ่านวิธีการการสังเกต สาเหตุที่นิยมใช้เล่นแบบมากที่สุดคือ ความนิยม/ แฟชั่น และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับ Burke (1991) กล่าวว่า การเล่นแบบการแต่งกายของวัยรุ่น ทั้งการเล่นแบบบุคคลที่ตนชื่นชอบและกลุ่มเพื่อน เพื่อแสดงถึงสิ่งที่ตนมุ่งหวังให้กับบุคคลทั่วไปรับรู้ ในการเป็นสมาชิกจากรูปแบบการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เหมือนกัน และการเรียนรู้ด้วยการสังเกตและเลียนแบบ เป็นการเชื่อมโยงพฤติกรรมเก่าของตนเข้ากับพฤติกรรมใหม่ ที่เปลี่ยนแปลงไปเพราะแบบอย่าง (Modeling) ที่ตนสังเกตเห็น โดยเน้นพฤติกรรมของตัวต้นแบบในเชิงสัญลักษณ์ (ความหมาย) มากกว่าการเล่นแบบจากภายนอกเท่านั้น และ Bandura (1997) ว่าการที่บุคคลจะเลียนแบบ ถ้าตัวแบบกับผู้เลียนแบบมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมาก โอกาสที่ผู้เลียนแบบจะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบจะมีมาก เช่น ลูกที่ใกล้ชิดพ่อแม่ จะเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อแม่ได้มาก หรือเด็กวัยรุ่นในกลุ่มเดียวกัน มักจะเลียนแบบการแต่งกายซึ่งกันและกัน ภายในกลุ่มมากกว่าต่างกลุ่ม

5.4 ข้อจำกัดของงานวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยที่มีต่อซีรีส์ฮอว์ไมอน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 และเนื่องจากเป็นซีรีส์ฮอว์ไมอน วัยว้าวุ่น ซีซั่นสุดท้าย และจบไปนานแล้วพอสมควร จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม อาจจำไม่ได้หรือลืมเรื่องราวบางอย่างในซีรีส์ได้ และบางคำถามผู้วิจัยอาจตั้งคำถามที่ทำให้สับสนหรือกำกวม ทำให้บางคำถามเมื่อผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจ จึงไม่สามารถตอบคำถามตามที่ผู้วิจัยต้องการได้ และการทำแบบสอบถามออนไลน์อาจต้องอาศัยระยะเวลาประมาณหนึ่ง เพื่อรอแบบสอบถามตอบกลับมา เมื่อผู้ทำแบบสอบถามไม่เข้าใจคำถาม อาจไม่สามารถสอบถามกลับมาได้ เนื่องจากไม่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนั้นข้อจำกัดทางด้านเวลา จึงมีความสำคัญและส่งผลถึงข้อจำกัดในงานวิจัยในครั้งนี้ด้วย

5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

5.5.1 การศึกษาเรื่องของการเปิดรับสื่อ นอกจากเรื่องของพฤติกรรมการเลียนแบบ สามารถศึกษาเรื่องทัศนคติเพื่อเติม ในซีรีส์เรื่องอื่น ๆ ได้

5.5.2 การวิจัยครั้งต่อไปหรือการนำผลวิจัยไปต่อยอด ควรมีการศึกษาเนื้อหาของซีรีส์อื่น ๆ เพิ่มเติมและเลือกซีรีส์ที่เพิ่งจบไปไม่นาน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ตามที่ต้องการศึกษา

5.5.3 ข้อเสนอในส่วนของการประยุกต์สำหรับการรณรงค์เพื่อการสื่อสารจากงานวิจัยของผู้วิจัยเสนอประเด็น จัดให้มีการรณรงค์เรื่องการสื่อสารภายในครอบครัว เนื่องจากปัจจุบันความสัมพันธ์ภายในครอบครัวลดลง ทั้งนี้เพื่อสร้างความกลมเกลียว เนื่องจากเด็กในวัยรุ่นบางครั้งต้องการคำแนะนำจากพ่อแม่



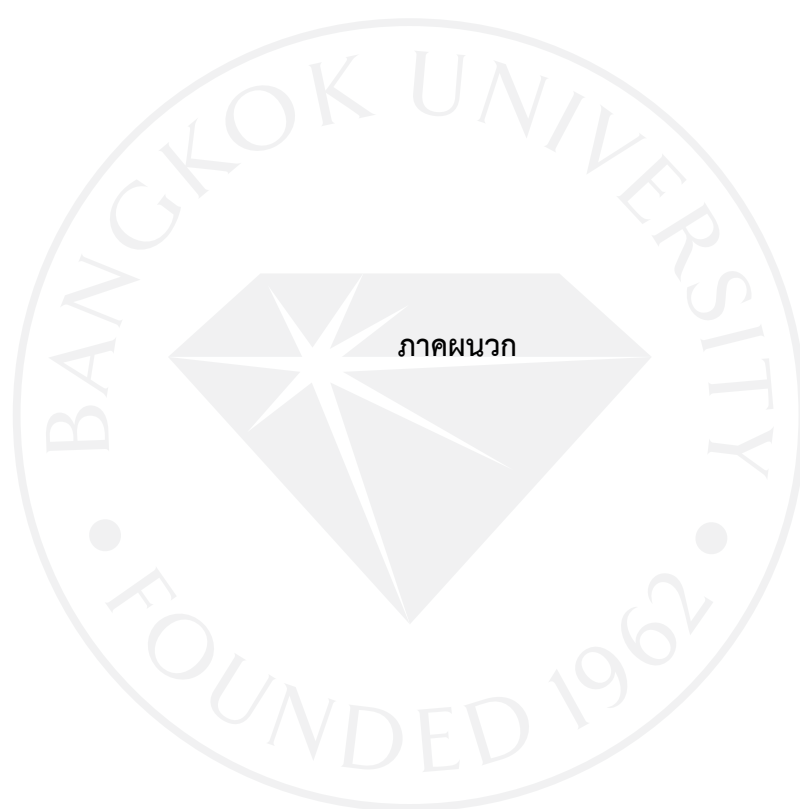
บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). *สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์.
- กิตติมา สุรสนธิ. (2533). *ความรู้ทางการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เกษียร เตชะพีระ. (2537). *แอลอดลายมังกร: รวมข้อเขียนว่าด้วยความเป็นจีนในสยาม*. กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- ขวัญเรือน กิตติวัฒน์. (2531). *พลศาสตร์ของการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จตุรพร ลิ้มมันจรี. (2546). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จรรยา สุวรรณทัต. (2547). *จิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- จิตติกานต์ หลักอารียะ. (2552). *พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงนัยของวัยรุ่นไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จำนงค์ อติวัฒน์สิทธิ์. (2547). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชุตตา จิตพิทักษ์. (2528). *สังคมวิทยาและวัฒนธรรมไทย*. กรุงเทพฯ: สารมวลชน.
- ชุตติมา ชุณหกาญจน์. (2550). *พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูลีพร เขวงศักดิ์โสภาคย์. (2541). *การเปิดรับสื่อ การรับรู้ เกี่ยวกับสังคมตะวันตกและการใช้ชีวิตแบบสังคมตะวันตกของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลธิชา สุทธิจันทร์กุล. (2545). *หน่วยที่ 6 การวิเคราะห์เนื้อหาทางสารสนเทศศาสตร์ในประมวลสาระชุดวิชาการวิจัยทางสารสนเทศศาสตร์*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ณัฐนรี ไชยภักดี. (2552). *การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทักษะและพฤติกรรมมีส่วนร่วมในโครงการ 7 สปีนรักให้โลกของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ดาร์รัตน์ ไชยาโส. (2539). *ความสัมพันธ์ระหว่างความทันสมัย การเปิดรับข่าวสารและสิ่งแวดล้อมทางสังคมกับพฤติกรรมและการแต่งกาย และการใช้ภาษาพื้นเมืองของประชาชนในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดำรง ฐานดี. (2520). *มนุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ทิพวรรณ หวังพลายเจริญสุข. (2553). *การศึกษาการเปิดรับสื่อและแนวโน้มการตัดสินใจทำคัลยกรรมสไตล์เกาหลียของกลุ่มวัยรุ่นไทย ในเขตกรุงเทพมหานคร. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.*
- ธนพร คชาไพร. (2558). *การเปิดรับสื่อทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นแบบซีรีส์เรื่อง ฮอว์กโมนวัย ว้าวุ่น ซีซั่น 1 ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.*
- ธิดารัตน์ รักประยูร. (2545). *การเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ประดิษฐ์ มัชฌิมา. (2522). *สังคมวิทยาชนบท. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ประดินันท์ อุปรมย์. (2540). *เอกสารการสอนชุดวิชาพื้นฐานการศึกษา หน่วยที่ 4 มนุษย์กับการเรียนรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 15). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- ประภาพรณ ลิมสุลลิต. (2523). *พฤติกรรม的开รับและการเลือกใช้ประโยชน์จากข่าวเศรษฐกิจในหนังสือพิมพ์ของนักธุรกิจภาคอุตสาหกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ประภาวดี สืบสนธิ์. (2530). *การใช้และการแสวงหาสารนิเทศของเกษตรกรอำเภอมะขาม จังหวัดจันทบุรี. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- พรรณี ชูทัย เจนจิต. (2538). *จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พรีนท์.*
- พระยาอนุমানราชธน. (2515). *ความหมายของวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.*
- พิสมัย วิบูลยสวัสดิ์. (2528). *จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย. เชียงใหม่: สยามการศึกษา.*
- พรทิพย์ ดีสมโชค. (2547). *หน่วยที่ 8 การวิเคราะห์เนื้อหาในประมวลสาระชุดวิชาการวิจัยทางนิเทศศาสตร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.*
- พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). *พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ดันอ้อแกรมมี.*
- มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. (2551). สืบค้นจาก <http://www.iamchild.org/>.
- ยุพา พูนขำ, ประกายดาว พรหมประพัฒน์, กอบกุล ไพศาลอัมพงษ์ และธณภูมิ สามัคคีคารมย์. (2553). *การศึกษาแนวทางการส่งเสริมสุขภาพป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงและปัญหาสุขภาพเยาวชน. นนทบุรี: สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข.*
- ยุพดี ฐิติกุลเจริญ. (2537). *ทฤษฎีการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.*
- รัตนารณ เมธะพันธุ์. (2557). *อิทธิพลของสื่อบันเทิงเกาหลียที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของกลุ่มคลั่งไคล้ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่. วารสารวิทยาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 10(2), 51.*

- รุจา ภูไพบูลย์, มนฤดี โชคประจักษ์ชัด และภริพันธ์ ภูไพบูลย์. (2558). การเปลี่ยนแปลงทัศนคติของวัยรุ่น หลังการดูละครโทรทัศน์ซีรีส์ ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 7(1).
- วราคม ทีสุภะ. (2524). *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- ศรัณย์ สิงห์ทน. (2552). การเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยจากวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่ของประเทศไทย เถาหลิ่วได้. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2545). *จิตวิทยาพัฒนาชีวิต ทุกช่วงวัย (เล่ม 2): วัยรุ่นขวัญสูงอายุน* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุนิสา ประวิชัย. (2545, กรกฎาคม-ธันวาคม). การประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ตราสินค้า. *BU Academic Review*, 1(1), 106.
- สุพัตรา สุภาพ. (2545). *สังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). *การนำจิตวิทยาไปประยุกต์ใช้*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรา พงศาพิชญ์. (2547). *ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (กระบวนทัศน์และบทบาทในประชาสังคม)* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิรดี เกล็ดมณี. (2551). *การวิเคราะห์เนื้อหาวารสารห้องสมุดของสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัจฉรา ธรรมาภรณ์. (2531). *จิตวิทยาการเรียนรู้*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- อรรถพล โคตรสินธุ์. (2544). *ผลของสื่อมวลชนที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดกาฬสินธุ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อานนท์ อาภาภิรม. (2516). *สังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: แพร่วิทยา.
- องอาจ สิงห์ลำพอง. (2557). *กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- Hormones 3 The Final Season. (2559). *Unseen Hormones* เบื้องหลังวัยว้าวุ่นที่คุณอาจไม่เคยเห็น / EP.14 ตอนพิเศษ [1-6]. สืบค้นจาก https://tv.line.me/v/668661_hormones-3-the-final-season-ep14-ตอนพิเศษ-1-6.
- Anderson, C. A. (2003). The influence of media violence on youth. *Science in the Public Interest*, 4(3), 80-110.

- Atkin, C. K. (1973). *Anticipated communication and mass media information seeking public opinion quarterly*. New York: Free Press.
- Bandura, A. (1997). *Social learning theory*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Boon, S., & Lomore, C. (2002, January – February). Fan club confessions: Teens underestimate influence of celebrity idols. *Psychology Today*, 18.
- Burke, J. (1991). Teenagers, clothes, and gang violence. *Educational Leadership*, 49(1), 11–13.
- Bythe, J. (1997). *The essence of consumer behavior*. British: Prentice Hall.
- Frieman, J. (2002). *Learning and adaptive behavior*. Toronto, USA: Wadsworth.
- Hebdige, D. (1997). *Posing...threats, striking...poses: Youth, surveillance, and display*. In K. Gelder and S. Thomson (Eds.), *The Subculture Reader* (p. 401). London: Routledge.
- Klapper, J. T. (1960). *The effects of communication*. New York: Free Press.
- Louden, L., & Bitta, A. (1993). *Consumer behavior* (4th ed.). Singapore: McGraw –Hill Book.
- Miller, N. E., & Dollard, J. (1953). *Social learning and imitation*. USA: Yale University.
- Peter, J. P., & Olsen, C. J. (1996). *Consumer behavior and marketing strategy* (4th ed.). USA: Richard D. Irwin.
- Schramm, W. (1973). Channel and audience. In *Handbook of Communication* (pp. 121-122). Chicago: Renelly Coleage.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). Tokyo: John Weatherill.
- Yando, R., Seitz, V., & Zigler, E. (1978). *Imitation: A development perspective*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.



แบบสอบถาม

เรื่อง การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทย
ที่มีต่อซีรีส์ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากร

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับคำตอบของท่านเพียงข้อเดียว

1. เพศ

☐ 1. ชาย

☐ 2. หญิง

2. อายุ

☐ 1. ต่ำกว่า 15 ปี

☐ 2. 15 - 25 ปี

☐ 3. ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

☐ 1. มัธยมศึกษาตอนต้น

☐ 2. มัธยมศึกษาตอนปลาย

☐ 3. ต่ำกว่าปริญญาตรี

☐ 4. ปริญญาตรี

☐ 5. สูงกว่าปริญญาตรี

4. รายได้ต่อเดือน

☐ 1. 0 - 5,000 บาท

☐ 2. 5,001 - 10,000 บาท

☐ 3. 10,001 - 15,000 บาท

☐ 4. 15,001 - 20,000 บาท

☐ 5. 20,001 - 25,000 บาท

☐ 6. 25,001 บาทขึ้นไป

5. อาชีพ

☐ 1. นักเรียน/ นักศึกษา

☐ 2. ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ

☐ 3. พนักงานบริษัทเอกชน

☐ 4. ประกอบธุรกิจส่วนตัว

☐ 5. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับคำตอบของท่านเพียงข้อเดียว

6. ท่านเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 จากช่องทางใดบ้างต่อไปนี้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ 1. โทรศัพท์ (ช่องดิจิตอลทีวี) ☐ 2. อินเทอร์เน็ต/ เว็บไซต์ (Line TV)

7. ท่านเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 กี่ครั้งต่อสัปดาห์ (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. ทุกวัน ☐ 2. 1 - 2 วันต่อสัปดาห์
☐ 3. 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ ☐ 4. 5 - 6 วันต่อสัปดาห์

8. ท่านใช้เวลาในการเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ในแต่ละวันนานเท่าใด (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. น้อยกว่า 30 นาที ☐ 2. มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง
☐ 3. มากกว่า 1 - 2 ชั่วโมง ☐ 4. มากกว่า 2 - 3 ชั่วโมง

9. ท่านเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 เพราะเหตุใด (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. ต้องการเปิดรับชมเอง ☐ 2. ชมกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง
☐ 3. เปิดรับชมกับเพื่อน ☐ 4. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

10. ท่านรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ในลักษณะใด (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. ตั้งใจชมมาก เรื่องเดียวจบ ☐ 2. ตั้งใจพอสมควร ถ้าเบื่อก็เปลี่ยน
☐ 3. ชมผ่าน ๆ ไม่ตั้งใจมาก สลับกับช่องอื่น ☐ 4. ชมตามที่คนอื่นเปิดชม
☐ 5. เปิดไว้เป็นเพื่อน ☐ 6. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

11. ท่านพูดคุยกับบุคคลที่รับชมถึงเรื่องราวของซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ในขณะที่ชมหรือเวลาอื่น ๆ บ่อยแค่ไหน (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. ทุกครั้งที่ชม ☐ 2. เกือบทุกครั้งที่ชม
☐ 3. นาน ๆ ครั้ง ☐ 4. ไม่เคยเลย

12. เหตุผลสำคัญที่สุดที่ท่านเปิดรับชมซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน ☐ 2. เพื่อนำประเด็นละครสนทนาต่อ
- ☐ 3. เพื่อทราบความเคลื่อนไหวของวงการบันเทิง ☐ 4. ชื่นชอบนักแสดง
- ☐ 5. เนื้อหาของละคร ☐ 6. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

13. สิ่งที่ได้รับจากซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 (ตอบได้เพียงข้อเดียว)

- ☐ 1. ได้ข้อคิดจากละคร ☐ 2. มีเรื่องต่าง ๆ พุดคุยกับเพื่อน
- ☐ 3. ได้แบบอย่างในการปฏิบัติตัวในสถานการณ์นั้น ๆ ☐ 4. ไม่ใช่คนเดียวที่เจอแบบนี้
- ☐ 5. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการเลียนแบบ

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ท่านได้ประโยชน์จากการรับชมตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ในเรื่องต่อไปนี้ระดับใด	ระดับประโยชน์ที่ได้รับ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
14. ท่านชอบทรงผมของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์					
15. ท่านชอบการแต่งตัวของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์					
16. ท่านชอบแต่งกายตามแฟชั่นของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่ท่านรับชม					
17. ท่านชอบแต่งกายเลียนแบบตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่ท่านชื่นชอบ					
18. เมื่อเห็นตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่ชื่นชอบใช้ผลิตภัณฑ์หรือสินค้าใด ท่านอยากจะซื้อสินค้านั้นมาใช้ตามด้วย					
19. การพูดจาของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์เป็นการพูดในชีวิตประจำวันมีความเหมาะสม ยอมรับได้ (ตัวอย่างคำพูด เช่น แก, ฉันท)					
20. บทสนทนาที่ตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ใช้มีความหยาบคายและไม่เหมาะสม					

ท่านได้ประโยชน์จากการรับชมตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ฮอโรโมน วัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ในเรื่องต่อไปนี้ระดับใด	ระดับประโยชน์ที่ได้รับ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
21. การที่ตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์มีฉากแสดงความสัมพันธ์ทางเพศเป็นสิ่งที่เห็นเป็นเรื่องปกติ					
22. การแสดงความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ที่ย่อมนอกกว่าของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ถือเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม					
23. ท่านพบเห็นฉากการทำร้ายร่างกายหรือฉากต่อสู้ของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์แล้วรู้สึกพอใจเพราะทำให้เห็นถึงความเข้มข้น					
24. ท่านเห็นตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ มีฉากการทำร้ายร่างกายหรือฉากต่อสู้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเข้มข้นและเป็นผู้ชนะ ท่านเห็นว่าเหมาะสม					
25. ท่านเห็นฉากการทะเลาะเบาะแว้งหรือการเถียงพ่อแม่หรือผู้ใกล้ชิดของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ ท่านคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่ผิดและสามารถกระทำตามแบบอย่างได้					
26. เมื่อโมโหหรืออารมณ์ไม่ดีจะทำลายข้าวของสิ่งของเหมือนตามที่ท่านได้เห็นตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์					
27. ท่านเห็นฉากการดื่มสุราหรือเครื่องดื่มมีเมาของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์บ่อยหรือไม่					
28. ท่านเห็นการใช้ยาเสพติดของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ ทำให้ท่านคิดจะทำตาม					
29. เมื่อตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์เที่ยวสถานบันเทิงตอนกลางคืน ทำให้ท่านอยากลองไปเที่ยวตามบ้าง					

ท่านได้รับการเลียนแบบจากซีรีส์ฮอร์โมนวัยว้าวุ่น ซีซั่น 3 ข้อใดต่อไปนี้	ระดับประโยชน์ที่ได้รับ	
	ใช่	ไม่ใช่
30. ความกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง		
31. การประพฤติปฏิบัติตัว วางตัวในสังคมได้อย่างเหมาะสม		
32. มีความมั่นใจในตัวเอง		
33. มีความคิดสร้างสรรค์		
34. มีบุคลิกภาพ และมารยาทที่เหมาะสม		
35. ท่านชอบตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตนเอง		
36. ท่านชอบเรื่องความรักของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์		
37. ท่านชอบคำพูดบางประโยคของตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์		
38. ท่านชอบตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่มีรูปร่างดี บุคลิกดี		
39. ท่านชอบแบบอย่างตัวละครวัยรุ่นในซีรีส์ที่แสดงเป็นคนดี		

40. ท่านคิดว่าใครเป็นตัวต้นแบบในการเลียนแบบมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|--|
| ☐ 1. บิดา มารดา ผู้ปกครอง | ☐ 2.ญาติ พี่น้อง |
| ☐ 3. ครู อาจารย์ | ☐ 4. เพื่อน |
| ☐ 5. คู่รัก | ☐ 6. ดารา นักแสดง |
| ☐ 7. สื่อมวลชน | ☐ 8. อื่น ๆ โปรดระบุ..... |

41. ท่านคิดว่าวิธีการใดที่มักใช้ในการเลียนแบบพฤติกรรมมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|--|
| ☐ 1. การสังเกต | ☐ 2. การได้ยิน |
| ☐ 3. การทดลองด้วยตนเอง | ☐ 4. อื่น ๆ โปรดระบุ..... |

42. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่นิยมใช้ในการเลียนแบบมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|--|
| ☐ 1. ความอยากรู้อยากลอง | ☐ 2. การอยากเป็นเหมือนบุคคลต้นแบบ |
| ☐ 3. เป็นการค้นหาความต้องการของตัวเอง | ☐ 4. ความนิยม/ แฟชั่น |
| ☐ 5. สร้างความมั่นใจให้ตนเอง | ☐ 6. ต้องการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน |
| ☐ 7. อื่น ๆ โปรดระบุ..... | |

43. ท่านชอบตัวละครใดในซีรีส์ฮอว์ไทม์ วิวาเว่ร์ ซีซั่น 3 มากที่สุด

.....

.....

.....

44. ท่านคิดว่าตัวละครใดในซีรีส์ฮอว์ไทม์ วิวาเว่ร์ ซีซั่น 3 ที่มีพฤติกรรมเหมาะสม/ ไม่เหมาะสม

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบสอบถาม

ประวัติผู้เขียน**ชื่อ - นามสกุล**

ทิสภรณ์ ชาลีมัย

อีเมล

tisaporn.chaleemuy@gmail.com

ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี

จากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์

สาขาวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์ ปีการศึกษา 2554



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 4 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2560

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) จิสาภรณ์ ชลัมภ์ อยู่บ้านเลขที่ 102/36
ซอย 101 ถนน รัชดาภิเษก ตำบล/แขวง โสมภฏ
อำเภอ/เขต คลอง จังหวัด นนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11000
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 755 0300342
ระดับปริญญา ☐ ตรี ☒ โท ☐ เอก
หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะ นิเทศศาสตร์
ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย
กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/
วิทยานิพนธ์หัวข้อ การศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว กับ พฤติกรรม การเว้นแบบ
วัฒนธรรมไทย กับ โสฬส ๗ ชีวิต ฮอไรซอน วิวัฒน์ ฟ้าใน 3

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(ต่อไปนี้จะเรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มี
กำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่
ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาอื่น ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้
สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการ
กระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ
เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณา
ได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหาย
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ..........ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ
(จ้างกรพ พงษ์บุบ)

ลงชื่อ..........ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ
(อาจารย์อภิญญา จุลพิสิฐ)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ..........พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลิ้มลาวัลย์)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ..........พยาน
(ดร.ปฐมมา สตะเวทิน)
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร