

## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ประวัติของสื่อออนไลน์แคมฟร็อกในประเทศไทย
2. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่ออินเทอร์เน็ต
3. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
4. ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค
  - 4.1 องค์ประกอบทัศนคติ
  - 4.2 กระบวนการทางจิตวิทยาและทัศนคติ
5. แนวคิดทฤษฎีสื่อสารมวลชน
  - 5.1 อิทธิพลของสื่อสารมวลชน
  - 5.2 ทฤษฎีการใช้และการได้รับความพึงพอใจ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ประวัติสื่อออนไลน์แคมฟร็อกในประเทศไทย

โปรแกรมแคมฟร็อกเป็น โปรแกรมสนทนา ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งมีความแตกต่างจากโปรแกรมสนทนา โปรแกรมอื่นอย่าง MSN, QQ, Yahoo ในเรื่องของระบบภาพผ่านกล้องเว็บแคมที่มีความคมชัด, ระบบเสียงที่คมชัด และที่โปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ไม่มีนั่นคือ ระบบห้องประชุม (Conference Room) หรือเรียกง่าย ๆ ว่าห้องสนทนาที่ผู้ใช้งานโปรแกรมจากทั่วโลกสามารถเลือกใช้งานห้องขึ้นขอได้ตามต้องการ ซึ่งในส่วนของห้องประชุมนี้เอง เป็นทั้งข้อดี และข้อเสียของตัวโปรแกรมนี้

โปรแกรมแคมฟร็อกนั้นได้เข้ามาเมืองไทยเมื่อไหร่ไม่ทราบแน่ชัด แต่ได้เริ่มก่อตัวและกระจายความนิยมขึ้นอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลา 2 ปี โดยห้องสนทนาแรกที่เป็นของคนไทย มีผู้กล่าวอ้างชื่อว่าเป็นห้อง Thai\_Buzz แต่ที่ทราบแน่ชัดคือ ห้องสนทนาที่จัดโหวตความกอนาจารย์ตามที่เป็นข่าวหนังสือพิมพ์คือห้อง Narok\_Club และห้องที่ทำให้โปรแกรมแคมฟร็อกต้องโดนปิดกั้นสัญญาณคือห้อง JunRai และในปัจจุบันโปรแกรมแคมฟร็อกได้พัฒนาไปถึงเวอร์ชัน 5.5 แล้ว

## ระบบสีภายในห้องแคมฟร็อก

เมื่อเข้าไปภายในห้องแคมฟร็อกสิ่งที่เห็นชัดคือ สีต่าง ๆ ภายในห้องที่มีความแตกต่างกัน และแต่ละสีเราสามารถแบ่งแยกออกเป็นหน้าที่ได้ดังนี้

สีดำ หมายถึง ผู้เล่นทั่วไป

สีฟ้า (Friend) หมายถึง ผู้เล่นที่สามารถพิมพ์หน้าห้องนั้นได้ ถึงแม้ว่าห้องนั้นจะปิดโหมด

สีเขียว (Operator) หมายถึง ผู้เล่นที่มีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยภายในห้องได้ สามารถไล่ออกจากห้องได้

สีเขียว (+ OPPLUS) หมายถึง ผู้เล่นสีเขียวด้านบนแต่สามารถแบนไอพีในการเล่นนั้น ๆ ได้

สีแดง (Owner) หมายถึง ผู้เล่นที่สามารถจัดการทุกอย่างภายในห้องนั้นได้ ใช้คำสั่งตั้งค่าห้องได้ และสามารถให้สีต่าง ๆ กับผู้เล่นนั้นได้ ยกเว้นสีแดง

สีแดง (Main Owner) หมายถึง ผู้เล่นที่มีความสามารถเช่นเดียวกับสีแดงด้านบน แต่เป็นคนทีถือพาสสำหรับสีแดงไว้ และสามารถแจกสีแดงให้กับผู้เล่นอื่น ๆ ได้

นอกจากที่กล่าวมาแล้วแคมฟร็อกยังมีสินค้าและบริการเสริมต่าง ๆ มากมาย จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. Pro Code 100 จอ คือโปรโค้ดที่สามารถใช้งานได้สองเครื่องพร้อมกัน โดยมีคุณสมบัติพิเศษดังนี้

1.1 สามารถออกนอกโซนได้ พร้อมโซ่แบบไร้ขีดจำกัด คือ สามารถเข้าโซนของห้องแคมฟร็อกต่างประเทศได้

1.2 สามารถส่งผู้เล่นรายอื่น ๆ ได้สูงสุดถึง 100 จอ คือ โดยปกติแล้วเมื่อผู้เล่นส่งกล่องของผู้เล่นรายอื่นแล้วจะสามารถส่งรายนั้นได้เพียงรายเดียว หากต้องการที่จะส่งผู้เล่นคนอื่น ๆ โปรแกรมจะตัดผู้เล่นเก่าที่ส่งอยู่อัตโนมัติและส่งผู้เล่นรายใหม่ แต่ในกรณีนี้ สามารถที่จะส่งผู้เล่นรายเก่า รายใหม่ได้พร้อมกันทีเดียว โดยสามารถส่งสูงสุดได้ถึง 100 จอ

1.3 สามารถขยายจอภาพให้ใหญ่ได้ตามที่ต้องการ คือ เมื่อเราส่งผู้เล่นรายอื่นภาพจะมีขนาดที่ค่อนข้างเล็ก แต่เมื่อมีโปรแกรมโค้ด 100 จอ จะสามารถทำการขยายภาพนั้นให้ใหญ่ได้ตามที่ใจต้องการ

1.4 สามารถค้นหาไอดีของผู้เล่นรายอื่นได้จากไอพีไม่ว่าจะเล่นห้องอื่นก็ตาม คือ โปรแกรมโค้ด 100 จอจะมีฟังก์ชันพิเศษคือสามารถค้นหาผู้เล่นที่เราต้องการค้นหาได้ โดยสามารถระบุได้ว่าผู้เล่นดังกล่าวอยู่ห้องใด

1.5 สามารถเขียนข้อความหน้ากล่องได้ คือ โปรแกรมโค้ด 100 จะแถมมากับฟังก์ชันเสริมในส่วนของรูปภาพ สามารถตกแต่งรูปภาพดังกล่าวได้ ไม่ว่าจะเป็นการใส่รูปภาพเข้าไปเพื่อแทนการช้กล่องหรือการเขียนข้อความบนหน้าจอกกล่องได้

1.6 สามารถส่งไฟล์รูปภาพ วีดีโอหรือข้อมูลให้ผู้เล่นด้วยกันได้

1.7 แม้จะลงวินโดวใหม่ก็สามารถนำโค้ดไปใส่และสามารถเล่นได้ตามเดิมโดยไม่ต้องสมัครเพื่อรับโค้ดใหม่

1.8 Pro Code 100 จะแจ้งรหัสไอพีของเครื่องคอมนั้น ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะใส่รหัสไอพีใหม่ในการเข้าแคมฟร็อก ก็สามารถใส่โค้ด 100 จอได้เช่นกัน

1.9 สามารถสนทนาแบบส่วนตัวกับผู้เล่นอื่นได้โดยไม่ต้องออกจากห้องนั้น ๆ (ถ้าไม่มีโค้ด 100 จอ ต้องออกจากห้องนั้นก่อนถึงสนทนาแบบส่วนตัวได้)

## 2. การเปิดห้องแคมฟร็อก

ตาราง 2 แสดงการเปิดห้องแคมฟร็อก

ห้อง	จำนวนคน	ค่าบริการ / เดือน	การเปิดบอท
General / 18+	100	1000	1500
General / 18+	200	1300	1800
General / 18+	300	1500	2000
General / 18+	500	2000	2500

3. ของขวัญอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Virtual Gift มีไว้ใช้กับโปรแกรมแคมฟร็อกเวอร์ชัน 5 ขึ้นไปเท่านั้น ซึ่งของขวัญนี้สามารถซื้อให้ตนเองได้หรือซื้อให้คนอื่นตามที่ผู้เล่นต้องการ เนื่องในโอกาสต่าง ๆ เช่น เป็นของขวัญวันเกิดหรือของขวัญสำหรับคนพิเศษ เป็นต้น โดยของขวัญมีอายุอยู่ได้ 90 วัน หลังจากนั้นของขวัญหรือแถมโบนัสจะถูกลบโดยอัตโนมัติ

### การสะสมจากแต้มของขั้วญ

ของขั้วญในหมวดของ Food Item จะได้รับ 10แต้มและได้รับดาวเหลืองที่ชื่อหน้า  
ของขั้วญในหมวด Caring Collection จะได้รับ 20 แต้มและได้รับดาวสีฟ้าที่หน้าชื่อ และของขั้วญ  
ในหมวด Platinum Virtual Gift จะได้รับ 30 แต้มและได้รับดาวสีแดงที่หน้าชื่อ

### การคิดคะแนนของสัญลักษณ์

ถ้ามีคะแนน 1-10 จะได้รับดาวสีเหลืองหน้าชื่อ คะแนน 10-25 จะได้รับดาวสีฟ้าหน้าชื่อ  
คะแนน 25-100 จะได้รับดาวสีแดงหน้าชื่อ คะแนน 100 คะแนนขึ้นไป จะได้รับเพชรสีเหลืองหน้า  
ชื่อคะแนน 250คะแนนขึ้นไป จะได้รับเพชรสีฟ้าหน้าชื่อ คะแนน 500 คะแนนขึ้นไป จะได้รับเพชรสี  
แดงหน้าชื่อ คะแนน 750 คะแนนขึ้นไป จะได้รับมงกุฎหน้าชื่อ และคะแนน 1,000 คะแนนขึ้นไปจะ  
ได้รับ Platinum Flameหน้าชื่อ ตามรูปภาพด้านล่าง



ภาพ 5 แสดงการคิดคะแนนของสัญลักษณ์

ที่มา: <http://www.camfrog-thailand.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=539104749>

4. การเข้าบอทดูแลห้อง คือการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ดูแลความเรียบร้อยในห้องให้อยู่ภายใต้เงื่อนไขของโปรแกรมแคมฟร็อก

### ตาราง 3 แสดงอัตราค่าบริการ

อัตราบริการแคมป์ร็อกบอทดูแลห้อง	
เช่าบอทดูแลห้อง รวมโค้ดบอทแท้	500 / ID Bot
ฝากรันบอทมีโค้ดเอง	300 / ID Bot
จำหน่ายปลั๊กอินบอทครบชุด	1000 / ID Bot

#### รายละเอียดคุณสมบัติของบอทดูแลห้อง

1. บอทคำถาม สำหรับเล่นเกมตอบคำถามภายในห้อง
2. บอททวนๆ สามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกับผู้เล่นหน้าห้อง
3. บอทต้อนรับ ทักทายผู้เล่นที่เข้าห้อง ทักทาย Owner OP Friend ตามดี
4. บอทโพสต์ข้อความหลายสี สามารถตั้งให้โพสต์ข้อความหน้าห้องและกำหนดสีได้
5. บอททักทาย ดีใจ เมื่อดีใจรับไมค์
6. บอทเตะสีแสบตา เมื่อมีผู้เล่นใช้สีแสบตา บอทจะทำการเตือน หากไม่เปลี่ยน บอทจะทำการไล่ออกจากห้องอัตโนมัติ

#### รายละเอียดภายในห้องสนทนาแคมป์ร็อก

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเป็นรายละเอียดภายนอกของห้องสนทนาแคมป์ร็อกเท่านั้น คราวนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเมื่อทำการล็อกอินเข้าโปรแกรมแคมป์ร็อกแล้ว จะเห็นว่าอันดับห้องต้น ๆ ในปัจจุบันจะเป็นห้องของเพศที่สามเสียเป็นส่วนใหญ่ อันได้แก่ ห้องชายรักชาย หรือห้องทอมดี โดยมีคนล็อกอินเข้าห้องดังกล่าวเป็นจำนวนไม่น้อย อาจเนื่องมาจากสาเหตุที่ว่าต้องการเพื่อน ต้องการคนที่เข้าอกเข้าใจเช่นเดียวกับตน และภายในห้องก็สามารถที่จะเปิดเผยตัวตนของตนเองได้ ให้อิสระเสรีกับผู้ใช้งานเต็มที เมื่อเข้าไปภายในห้องจะเห็นว่ามีการกำหนดเวลาในการขึ้นเป็นดีเจที่ชัดเจน และจะเห็นผู้เล่นอยู่ทางด้านซ้ายมือของห้องสนทนา ซึ่งแบ่งแยกเป็นผู้เห็นที่สนทนาแบบมีกล้องและไม่มีกล้อง และสีของผู้เข้าร่วมสนทนา จากที่กล่าวข้างต้นไปแล้วว่าแต่ละสีมีความพิเศษต่างกันมากน้อยอย่างไร

สีของผู้สนทนาเป็นอีกประเด็นที่น่าสนใจไม่น้อย เนื่องมาจากว่าการจะได้สีน้ำเงิน สีเขียวมานั้นเป็นเรื่องไม่ง่ายเลย ผู้เล่นต้องเข้าห้องสนทนาแคมป์ร็อกเป็นเวลานาน ๆ หรือเข้าห้องนี้เป็นประจำหรือการมีความสัมพันธ์กับคนรู้จักหรือคนรักกับบุคคลที่เป็นตัวสีภายในห้องก็จะทำให้

ได้รับสิทธิ์ที่ต้องการง่ายขึ้น ซึ่งเมื่อล็อกอินเข้าห้องสนทนาจากที่กล่าวจะเห็นสีส้มมากมายของไอดีผู้เล่น และอีกสีหนึ่งที่น่าสนใจไม่น้อยคือสีเทาหรือที่ผู้เล่นเรียกกันว่า สีเทพ สีเทพคือสีที่ไว้ให้เพื่อประชาสัมพันธ์ให้กับผู้เล่นรายอื่น ๆ ได้ทราบว่า บุคคลนี้เป็นคนหน้าตาดี โดยสีเทพส่วนมากจะเป็นเพศหญิงซึ่งหากห้องได้มีสีเทพเยอะไอดีส่วนใหญ่ก็จะมากลั่นไปด้วยไอดีเพศชาย

กล่าวถึงดีเจแคมพรีอกกันบ้าง ดีเจแคมพรีอกส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ที่พูดคุยสนุกสนานและเป็นกันเอง โดยหากผู้เล่นสนใจที่จะเป็นดีเจประจำห้องก็สามารถสมัครได้กับไอดีตัวแดงประจำห้อง แต่บางห้องก็ไม่รับดีเจแปลกหน้าที่ไม่รู้จักกันมาก่อน เรียกว่าหากสนใจที่จะเป็นดีเจประจำห้อง อันดับแรกผู้เล่นต้องรู้จักไอคอนเนอร์ประจำห้อง และคนประจำห้องเสียก่อนทั้งนี้เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน

ต่อมาคือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในห้อง ผู้เล่นบางท่านเมื่อเริ่มเล่นเข้าไปภายในห้องใหม่ ๆ อาจสงสัยกับสัญลักษณ์เลข 8 ที่ผู้เล่นคนอื่นได้กด สำหรับภายในห้องแคมพรีอกแล้ว เลข 8 ภายในห้องคือการแสดงความชื่นชอบ การแสดงความถูกใจกับเพลงที่ดีเจภายในห้องเปิด ต่อมาคือสัญลักษณ์เลข 1 หมายถึงการที่ได้ยิน เช่นหากดีเจทำการเทสไมค์แล้วถามผู้เล่นว่าได้ยินหรือไม่ ผู้เล่นก็จะตอบ 1 เพื่อเป็นการยืนยัน และหากตอบ 0 นั้นหมายถึงการไม่ได้ยินเสียงดีเจนั่นเองและสัญลักษณ์อีกสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่บนไอดีของผู้เล่นเมื่อเข้าห้องแคมพรีอกได้แก่ สัญลักษณ์ตัว P ซึ่งในที่นี้หมายถึงสัญลักษณ์พูดคุยกับเพื่อนเท่านั้น เพื่อนในที่นี้คือเพื่อนที่เราได้แอดรายชื่อเป็นเพื่อน หากผู้เล่นรายอื่นที่ไม่ได้แอดรายชื่อเป็นเพื่อนต้องการที่จะร่วมสนทนาจะไม่สามารถทำได้

ในวันที่ 29 ธันวาคม 2550 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ประกาศปิดการให้สัตยาณของการใช้โปรแกรมแคมพรีอกลงซึ่งในความเป็นจริงแล้ว นอกจากมีกลุ่มผู้ใช้งานแคมพรีอกในเชิงลามกอนาจารแล้วยังมีกลุ่มผู้ใช้งานในด้านดี ด้านสร้างสรรค์ต่าง ๆ ทั้งกลุ่มผู้ใช้งานที่พิการทางด้านการได้ยินและการพูด กลุ่มผู้ใช้งานในรูปแบบบริษัทที่เปิดใช้งานห้องประชุมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้งานจากต่างประเทศที่ต้องการสนทนากับผู้ที่อยู่ในประเทศไทย เป็นต้น

หลังจากทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ปิดการให้สัตยาณไม่นาน แต่ก็ยังมีผู้ใช้จำนวนหนึ่งเข้าไปใช้งานได้อยู่ เนื่องจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้ปิดการให้สัตยาณ จาก กสท.โทรคมนาคมเท่านั้น ต่อมาได้มีการรวมตัวของผู้ที่สามารถใช้งานแคมพรีอกได้ในห้องสนทนาชื่อ Thai\_Camfrog\_Network ซึ่งเจ้าของห้องเป็นนักศึกษาไทยในประเทศเบลเยียมและผู้ให้บริการเช่าเซิร์ฟเวอร์ เพื่อระดมผู้ที่สามารถใช้งานแคมพรีอกได้มาร่วมกันปรึกษาและหาทางแก้ไขปัญหา โดยผู้ที่เข้าร่วมปรึกษาย่างงแสดงอาการ

ไม่พอใจที่ทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ปิดการให้สัตยาบันทำให้การร่วมพูดคุยกันในครั้งนี้ต้องถูกเลื่อนออกไป หลังจากการปิดการให้สัตยาบันของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) นั้น ได้มีผู้ใช้งานโปรแกรมแคมพรีอ็อกเกิดความคิดในการนำโปรแกรมแปลง IP Address เข้ามาใช้เนื่องจากปิดการให้สัตยาบันของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) นั้น จะมีผลกับผู้ใช้ IP Address ที่อยู่ในเมืองไทย ซึ่งถ้ามีการทำให้ระบบอินเทอร์เน็ตเห็นว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานนั้นมี IP Address ของเมืองนอกก็จะสามารถเข้ามาใช้งานได้ ซึ่งโปรแกรมที่ถูกนำมาใช้นั้นชื่อว่า Proxy Cap จึงส่งผลให้มีการแจกจ่ายและมีผู้ที่รู้วิธีการเข้ามาร่วมประชุมและหาทางแก้ไขเพิ่มมากขึ้น

หลังจากได้มีการปิดการให้สัตยาบันในระยะหนึ่งก็ได้มีกลุ่มของผู้ใช้งานโปรแกรมแคมพรีอ็อกในเชิงสร้างสรรค์เข้าไปรวมตัวกันหน้าสถานีโทรทัศน์ ITV ที่อาคารชินวัตร 3 เพื่อขอยื่นหนังสือคัดค้านการปิดการให้สัตยาบันในครั้งนี้ เนื่องจากทำให้ผู้ใช้งานในทางสร้างสรรค์เกิดความเสียหาย และถือเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ ซึ่งเมื่อได้มีการยื่นหนังสือดังกล่าวแล้ว กลุ่มผู้ใช้งานโปรแกรมแคมพรีอ็อกได้แยกย้ายกันไปและมาร่วมปรึกษากันต่อในโปรแกรมแคมพรีอ็อกโดยในการประชุมนั้นมีข้อสรุปที่ว่ามีให้นำหนังสือไปยื่นแก่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) โดยตรงในวันถัดมาซึ่งในวันนั้นเอง ก็ได้มีกลุ่มตัวแทนของผู้ใช้งานโปรแกรมแคมพรีอ็อกในนาม “ชมรมแคมพรีอ็อกสีขาว” เข้ายื่นหนังสือกับทางรองปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) โดยยื่นข้อเสนอ และขอประชุมหาแนวทางออกกับทางกระทรวง ICT ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2550 โดยในวันนั้น ทางรายการถอดรหัสมาขอทำรายการเพื่อนำไปออกอากาศในอาทิตย์ถัดไปด้วย ในช่วงเที่ยงของวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2550 ชมรมแคมพรีอ็อกสีขาวได้เข้าร่วมประชุม ผลสรุปที่ได้รับเป็นที่น่ายินดี คือทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้มีมติให้เปิดการให้สัตยาบันและเห็นชอบที่จะให้มีอาสาสมัครเข้ามาดูแลการใช้งาน โปรแกรมในรูปแบบของชมรม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าแคมพรีอ็อกเป็นโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ตโปรแกรมแรกที่จะมีการดูแลกันเองในรูปแบบของชมรม หลังจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้เปิดการให้สัตยาบันนั้น ก็นำมาซึ่งความล้มเหลวของระบบการจัดการ ชมรมด้วยเช่นกัน เมื่อมีการเปิดใช้งานในช่วงแรกกลุ่มผู้ใช้งานโปรแกรมรวมถึงเจ้าของห้องสนทนา ก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็เริ่มมีการไชร้ดลามกอนาจารอีกครั้ง ประกอบกับการสรรหาประธานชมรมในช่วงนั้นมีการเล่นพรรคเล่นพวกจนได้มาซึ่งทีมบริหารชมรมซึ่งไม่บริสุทธิ์ทำให้ชมรมต้องล้มเลิกไปและแล้วการใช้งานโปรแกรมในรูปแบบไชร้ดลามกอนาจารก็เริ่มก่อตัวและขยายวงกว้างอีกครั้ง ภายในเวลาไม่กี่สัปดาห์ต่อมากลุ่มที่รวมตัวกันเรียกว่ากลุ่ม

Camfrog Thailand ได้เห็นความไม่โปร่งใสของชมรมและแยกตัวออกมา ได้ติดต่อกับทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) อีกครั้งเพื่อขอเสนอทางแก้คือ ให้ปิดการให้สัตยาณเป็นบางห้องที่มีการใช้ลามกอนาจาร ซึ่งทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) นั้นก็เห็นว่าเป็นการแก้ปัญหาที่น่าจะดีกว่าการปิดกั้นสัตยาณทั้งหมด อีกทั้งในช่วงเวลานั้นทางกระทรวงกำลังผลักดันร่างพระราชบัญญัติผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์อยู่ด้วยเช่นกัน

หลังจากการใช้ลามกอนาจารในโปรแกรมแคมฟร็อกหยุดไปได้ไม่นานก็กลับมาเปิดอีกครั้ง เมื่อร่างพระราชบัญญัติผู้กระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ผ่านและมีผลบังคับใช้ ทำให้ทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ไม่สามารถปิดการให้สัตยาณได้เนื่องจาก ผิดพระราชบัญญัติทางคอมพิวเตอร์ ทำให้เจ้าของห้องใช้ลามกอนาจารต่าง ๆ จัดใช้ลามกอนาจารอีกครั้ง ซึ่งทางกลุ่ม Camfrog Thailand ได้เขียนอีเมลไปยังเจ้าของโปรแกรมแคมฟร็อกและหาทางแก้ปัญหาร่วมกันอยู่เป็นเวลา 1 สัปดาห์ จนได้ข้อสรุปของการช่วยเหลือจากเจ้าของโปรแกรมสี่ข้อดังนี้

1. แยกประเทศไทยออกมาเป็นโซน และห้ามใช้ลามกอนาจารโดยเด็ดขาด
2. จัดเจ้าหน้าที่คนไทยมาดูแลภายใต้ รหัสผู้เล่น ThailandTOS (TOS ย่อมาจาก Term Of Service) โดยสามารถปิดห้องสนทนาที่ตรวจพบว่ามีการใช้ลามกอนาจาร และลบไอดีผู้เล่นที่ทำกรใช้ลามกอนาจารได้
3. มีการบล็อก IP Address ของผู้เล่นที่ลงทะเบียนจากประเทศไทยให้ไม่สามารถไปยังโซนอื่น ๆ ได้นอกจากโซน Thailand นอกเสียจากจะต้องเสียเงินซื้อโคดีพิเศษมาใช้ซึ่งลดปริมาณคนที่เข้ามาใช้งานเพียงเพื่อจะดูห้องใช้ลามกอนาจารลงได้จำนวนหนึ่ง
4. จัดให้มีห้องสนทนาพิเศษที่ขึ้นตรงกับทางแคมฟร็อกจำนวน 2 ห้องคือ ห้องสนทนา Camfrog Thailand สำหรับผู้ที่หัดเล่นใหม่ได้เข้ามาผู้คุยและซักถามวิธีการใช้งาน และห้องสนทนา ThailandHelper สำหรับทีมปฏิบัติงานช่วยเหลือ เจ้าหน้าที่ ThailandTOS ซึ่งการติดต่อกันในครั้งนี้ นำมาซึ่งการใช้งานของโปรแกรมแคมฟร็อกในแนวทางที่ดีขึ้นจนถึงวันนี้ และอาจเป็นกรณีศึกษาที่ดีสำหรับโปรแกรมสนทนาที่มีปัญหาในเรื่องของการใช้ลามกอนาจารแบบโปรแกรมแคมฟร็อก

#### **การทำงานและแนวทางปฏิบัติของทีม ThailandTOS**

หากผู้ใช้เข้ามาใช้งานโปรแกรมแคมฟร็อกในขณะนี้เมื่อเทียบกับสองปีก่อน จะเห็นความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เนื่องจากเมื่อสองปีก่อนอาจเห็นภาพของหลาย ๆ ห้องสนทนามีการใช้ลามกอนาจารไปจนถึงการร่วมเพศกันจนเป็นเรื่องปกติ แต่ ณ เวลานี้หากเข้ามาใช้งานสิ่งที่ได้พบคือ โปรแกรมแคมฟร็อกเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงกล่าวคือ สามารถให้มีการใช้ได้เพียงแค่ความหวือหรือไม่ส่อในทางลามกอนาจาร ซึ่งหากเกินกว่านั้นแล้วทางทีม ThailandTOS มีหลักฐาน ห้อง



สนทนานั้น จะโดนปิดตัวลงพร้อมกับ การทำลายเค้ดในการเปิดห้องสนทนานั้นๆทิ้ง ซึ่งเค้ดที่กล่าวมาข้างต้นนี้ หากไม่มีการซื้อก็ไม่สามารถเปิดห้องสนทนาได้ (ราคาของเค้ดอยู่ที่ 4,000 - 6,000 บาท) ทำให้เจ้าของห้องเกรงกลัวต่อการโจรกรรมก่อนอาจารย์เพิ่มขึ้น

ในปัจจุบัน Camfrog Thailand ได้ร่วมมือกับทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) แก้ปัญหาการโจรกรรมก่อนอาจารย์ โดยการจัดแยกโซนของไทยแลนด์ออกมา และทำการ ล็อค IP Address ของผู้เล่นที่มาจากประเทศไทยให้ไม่สามารถไปยังโซนอื่น ๆ ได้นอกจากโซน Thailand หรือมองเห็นโซน 18+ นอกเสียจากจะต้องเสียเงินซื้อเค้ดพิเศษมาใช้และมีเจ้าหน้าที่มาดูแลรหัสผู้เล่น ThailandTOS (TOS ย่อมาจาก Term Of Service) มาควบคุมดูแลห้องแคมฟรอกเฉพาะโซนไทยลักษณะการทำงานของเจ้าหน้าที่ ThailandTOS เจ้าหน้าที่ที่สามารถที่จะทำการปิดห้องสนทนาที่พบว่ามีกรโจรกรรมก่อนอาจารย์ และแบนไอดีที่ทำการโจรกรรมก่อนอาจารย์ พร้อมกับ การแบนเค้ดในการเปิดห้องสนทนานั้น ๆ ทิ้ง ซึ่งเค้ดที่กล่าวมาข้างต้นนี้ หากไม่มีการซื้อก็ไม่สามารถเปิดห้องสนทนาได้ เพื่อให้เจ้าของห้องมีสามัญสำนึกและเกรงกลัวต่อการโจรกรรมก่อนอาจารย์เพิ่มขึ้น

### แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อออนไลน์

ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือถือ โปรแกรมพูดคุยทางอินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือหลักของประชาชนในการพยายามหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะกระทู้เว็บบอร์ดต่าง ๆ ว่าจะเป็นการเข้าไปเพื่อตั้งกระทู้สอบถามข้อมูลหรือเข้าไปตอบคำถามในกระทู้ ซึ่งเป็นการแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยและกว้างขวาง การพูดคุยถามตอบต่าง ๆ นั้นยังสามารถพูดคุยได้แบบปากต่อปากผ่านทางโทรศัพท์มือถือถือหรือโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ข้อมูลเหล่านั้น บ้างก็เป็นเรื่องจริง บ้างก็เป็นเพียงแค่ข่าวลือ รวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์ข่าวนั้น ๆ อย่างรุนแรงสำหรับกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยในเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องทางการเมือง

รายงานจากทฤษฎีระบุว่าโดยเฉพาะในช่วงเวลาของการเมืองมียอดการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นถึง 400% เนื่องมาจากสื่อทางโทรทัศน์นั้นยังถูกปิดกั้นและการเขียนกระทู้ตอบทางอินเทอร์เน็ตค่อนข้างที่จะปลอดภัยกว่า แต่เมื่อมีกระทู้ถามตอบในส่วนของเรื่องการปกครองของพระมหากษัตริย์หลาย ๆ เว็บไซต์จึงเริ่มทำการปิดตัวไปที่ละเว็บไซต์

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ถึงถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตในฐานะสื่อใหม่ที่ทรงพลังแต่ในปัจจุบันสื่อออนไลน์ได้กลายช่องทางเข้าถึงของกลุ่มประชาชนอย่างไร้ขีดจำกัดนอกจากนั้นยังใช้เป็นเครื่องมือในการต่อต้านได้อีกด้วย

ดาบสองคม จึงเป็นคำเปรียบเทียบกับที่ดีที่สุดของสื่อออนไลน์บนโลกอินเทอร์เน็ตแน่นอนว่าสิ่งต่าง ๆ นั้นย่อมมีหลายด้านคือด้านที่มีประโยชน์และโทษ หากรู้จักใช้มันก็เป็นประโยชน์แก่ตัว

เราเอง ดังเช่นยาพิษก็มีประโยชน์ได้ ยาเสพติดอย่างมอร์ฟินสามารถช่วยบรรเทาอาการเจ็บปวดของผู้ป่วยได้แต่หากใช้อย่างผิดวิธีก็สามารถเป็นยาเสพติดที่ทำให้ชีวิตเราเปลี่ยนไปได้ สื่ออินเทอร์เน็ตก็เช่นกันสามารถสร้างประโยชน์ได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการหาข่าวสารข้อมูลหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ แต่ในปัจจุบันสื่ออินเทอร์เน็ตเริ่มถูกมองว่าเป็นจำเลยอันเนื่องมาจากมูลเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องร้าย ๆ กับผู้คนโดยเฉพาะวัยรุ่นทั้งในลักษณะถูกระงับหรือการกระทำตนเอง เช่นการถูกล่อลวงจากคนร้ายซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพย์สินทางร่างกายและจิตใจอันเนื่องมาจากการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตซึ่งนำไปสู่การพบปะพูดคุย ติดต่อกันและนำไปสู่การล่อลวงทำร้ายกันในที่สุดโดยส่วนมากผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะเป็นผู้หญิงดังที่ปรากฏอยู่ในข่าวเป็นประจำนี้คือส่วนหนึ่งที่เป็นการกระทำจากผู้อื่น

ส่วนการกระทำที่เกิดจากตนเองนั้นมีทั้งการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร การทรากร้ายตนเองจนถึงขั้นเสียชีวิตเพราะได้รับอิทธิพลจากข่าวสารผ่านทางอินเทอร์เน็ต แม้ข้อนี้จะยังไม่สามารถพิสูจน์ได้อย่างชัดเจนแต่แนวโน้มเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตเป็นมูลเหตุจูงใจให้เยาวชนกระทำการดังกล่าวและในปัจจุบันดูเหมือนว่าจะเพิ่มมากขึ้น

และนี่คือผลพวงที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอันเป็นสื่อที่ทันสมัยและเสรีที่ไม่มีข้อจำกัดมากเท่ากับสื่อหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ยิ่งความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นเพียงไรก็พบว่าอินเทอร์เน็ตเริ่มที่จะสร้างอันตรายให้กับผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นมากเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วการโยนความผิดพลาดไปที่สื่ออินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียวคงไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้องมากนักเพราะอินเทอร์เน็ตเป็นเพียงแค่เครื่องมือในการสื่อสารเฉกเช่นเดียวกับสื่ออื่น ๆ และที่ผ่านมามีสื่อจำพวกวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ก็มีอิทธิพลต่อผู้คนด้วยกันทั้งสิ้น สร้างทั้งผลดีและผลร้ายให้กับผู้รับข้อมูลข่าวสารได้เช่นกัน ดังนั้นสื่ออินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดผลร้ายนั้นจึงเป็นเรื่องที่อยู่ในความคาดหมายเป็นสิ่งที่ต้องเกิดขึ้นอยู่แล้วตราบดีที่ผู้ใช้งานไม่มีความรับผิดชอบ

สื่อทั้งหลายรวมทั้งอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน การที่จะป้องกันอันตรายจากสื่อดังกล่าวย่อมต้องควบคุมดูแลผู้ใช้สื่อต่าง ๆ ให้มีจรรยาบรรณในการเสนอข่าวสารมีกฎมาตรฐานในการควบคุมมีการให้ข่าวสารในการรับสื่อแก่คนในสังคม เมื่อเกิดเสียงขึ้นสังคมก็มีการตรวจสอบ ควบคุมและเอาผิด จึงจะทำให้อันตรายที่เกิดจากสื่อโดยตรงลดน้อยลง แต่สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่เกิดขึ้นใหม่ ทั้งยังมีการพัฒนาที่รวดเร็วล้นค่อนข้างเปิดอิสระเสรีอย่างกว้างขวาง ดังนั้นการควบคุมโดยใช้กฎหมายและอำนาจรัฐ วิถีทางสังคม ระเบียบประเพณีทางสังคมจึงเป็นไปได้ยาก สิ่งที่เป็นไปได้คือการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ การสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง เป็นการพัฒนาจิตสำนึกให้กับผู้ใช้สื่อที่ถูกต้อง

วิธีการป้องกันควรเริ่มตั้งแต่ในสถานศึกษาตั้งปูพื้นฐานตั้งแต่ช่วงต้นของการศึกษา ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาตอนต้นแต่ไม่ควรเข้าไปกว่าชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ควรเริ่มตั้งแต่พื้นฐาน และการทำงานที่ถูกต้อง ตลอดจนโทษของการใช้งานอย่างผิดวิธี ซึ่งเป็นการสร้างความเข้าใจ เบื้องต้นให้กับเยาวชนเพื่อเตรียมพร้อมใช้งานจริงก่อนเข้าสู่ช่วงมัธยมศึกษา ซึ่งหากมีภูมิคุ้มกัน ดังกล่าวมาแล้วนั้น น่าจะช่วยป้องกันเหตุร้ายที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพราะในโลก สมัยใหม่นั้นเราคงหนีความจริงไปไม่ได้ว่าอินเทอร์เน็ตคือเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างประโยชน์ ต่าง ๆ ที่ขาดไม่ได้

### แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นและพัฒนาการวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) ช่วงความเป็นวัยรุ่นอยู่ที่ประมาณ 12-18 ปี แต่ ณ ปัจจุบันนี้เป็นที่ยอมรับว่า ช่วงการเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไป โดยจะอยู่ที่ประมาณ 12-25 ปี เนื่องจากเด็กทุกวันนี้ต้องอยู่ในสถานบันนานขึ้น อีกทั้งการใช้ชีวิตในยุคที่ทันสมัยทำให้เด็กมีวุฒิภาวะและทางด้านการจิตใจช้ากว่าในอดีต ในช่วงเวลาของวัยรุ่นนั้น อาจแบ่งได้เป็น 3 ระยะโดยใช้เกณฑ์ดังนี้คือ

1. ช่วงอายุประมาณ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยแรกรุ่น ยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นเด็ก อยู่มาก
2. ช่วงอายุ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง มีพฤติกรรมระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่
3. ช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย พฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่

พัฒนาการวัยรุ่นมีลักษณะแตกต่างกันทุก ๆ ด้านที่เด่นชัด เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้มีการเปลี่ยนแปลงที่เร็วมากและเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่เปลี่ยนจากเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความอ่อนไหวสามารถทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ได้ง่าย

หากนับการเริ่มต้นของความเป็นวัยรุ่นตามลักษณะพัฒนาการแล้ว สิ่งที่เห็นชัดเจนที่สุดว่าช่วงวัยรุ่นเริ่มก็คือการเปลี่ยนแปลงทางกายภายนอก เช่น ความสูง ผิวหนัง รูปร่างหน้าตา การมีหน้าอก การเปลี่ยนแปลงในทางร่างกายคือ สมองพัฒนาเต็มที่ ฮอริโมนเพศเริ่มทำงาน ส่วนการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายก็มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะอื่นด้วยเช่น ค่านิยม ความสนใจ และความสนใจในเพศตรงข้าม

ช่วงระยะวัยรุ่นทั่วไปเป็นช่วงเวลาคาบเกี่ยวระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ถ้าวัยรุ่นได้ดำเนินชีวิตในช่วงเวลานี้ผ่านพ้นไปได้อย่างราบรื่น มีปัญหาไม่ซับซ้อนหนัก เด็กวัยรุ่นผู้นั้นย่อมเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้ดี และมักจะจัดการกับชีวิตในวัยผู้ใหญ่ได้อย่างราบรื่น แต่ถ้าเป็นไปในทางตรงกันข้าม วัยนี้จะเป็นวัยที่ประสบความความยุ่งยากมาก จนในยุคที่ผ่านมาใช้คำเปรียบเทียบว่า “วัยวิกฤต”

ช่วงเวลาวัยแรกรุ่นอายุประมาณ 12-15 ปี คำว่า วัยแรกรุ่น แปลจากศัพท์อังกฤษ Puberty คำนี้ซึ่งแปลว่า การเติบโตเป็นหนุ่มสาว ร่างกายเติบโตเป็นผู้ใหญ่เกือบเต็มตัวทุกส่วน ลักษณะพฤติกรรมทางเพศซึ่งยังไม่เติบโตเต็มที่ในวัยที่ผ่านมา ก็เจริญสมบูรณ์และทำหน้าที่ของมัน ได้ดีตั้งแต่นี้เป็นต้นไป จึงกล่าวได้ว่า การเปลี่ยนแปลงทางกายของเด็กวัยแรกรุ่นเป็นต้นเหตุให้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่นตามมาเช่น ค่านิยม อารมณ์ สมอง ฯลฯ

ส่วนช่วงวัยรุ่นที่แท้จริง (Adolescence) ประมาณ 15-18, 19-25 นั้นเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่เป็นช่วงเปลี่ยนวัยชีวิตทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม เด็กกำลังเรียนและทดลองบทบาท เพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่ต่าง ๆ ในขณะนี้ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ เพื่อน และคู่ครอง

### **พัฒนาการทางอารมณ์และลักษณะทางอารมณ์**

ความเปลี่ยนแปลงและความเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในและภายนอก เด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว ไม่นั่นคง ระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่าง ๆ นั้นขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก ขึ้นอยู่กับตัวเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กแต่ละคนเริ่มแสดงบุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างเด่นชัด เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์ชีวิตกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย เจ้าอารมณ์ ขี้ใจฉาน ฯลฯ มีความรู้สึกด้อยเด่นในแง่อะไร ฝ่ายตัวเด็กก็สามารถรับและรับทราบได้และจะยิ่งทวีขึ้นในระยะปลายวัยรุ่น ผู้รู้บางท่านเรียกลักษณะอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นว่าเป็นแบบพายุบูแคม (Storm and Stress) อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยรุ่นนั้นมีทุกประเภท อาทิ รัก ชอบ โกรธ เกลียด อิจฉา ริษยา ใ้อวด แข่งดี ถือดี เจ้าทิฐิ อ่อนไหว หลงใหล วุ่นวายใจ เห็นอกเห็นใจ สับสน หงุดหงิด ฯลฯ ไม่ว่าจะอารมณ์ประเภทใดมักมีความรุนแรง อ่อนไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี ไม่ค่อยเข้าระดับพอดี บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด บางครั้งมั่นใจสูง บางคราวไม่แน่ใจ บางคราวเห็นแก่ตัว บางคราวเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นพิเศษ บางครั้งยอมอะไรง่าย ๆ บางครั้งดีอรรันดิ่งตันเอาแต่ใจตนเอง เพราะลักษณะอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นเป็นเช่นนี้ บุคคลต่างวัยจึงต้องใช้ความอดทนมาก เพื่อจะเข้าใจและสร้างสัมพันธ์กับพวกเขา เนื่องจากเข้ากับบุคคลต่างวัยยาก เด็กวัยรุ่นจึงเกาะกลุ่มกันได้ดีมากเป็นพิเศษกว่าวัยอื่น ๆ เพราะเข้าใจและยอมรับกันและกันได้ง่าย อย่างไรก็ตาม เด็กวัยรุ่นที่มีพัฒนาการในวัยที่ผ่านมาด้วยดี ปรับตัวได้ดี ก็ไม่จำเป็นว่าต้องมีสภาพของอารมณ์ที่สับสนหรือมีลักษณะเป็นพายุบูแคม หรือถ้ามีก็เป็นช่วงสั้น และไม่รุนแรง

### **สาเหตุของความสับสนทางอารมณ์**

โดยทั่วไป ในช่วงวัยรุ่นเด็กรู้สึกสับสนทางอารมณ์มากกว่าในวัยที่ผ่านมา เพราะสาเหตุเกี่ยวพันซับซ้อนหลายประการด้วยกันเช่น

1. เป็นช่วงเปลี่ยนวัย เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นระยะที่เด็กเรียนทำบทบาทอย่างผู้ใหญ่ ในด้านความประพฤติ ความปรารถนาในชีวิต ความรับผิดชอบ นิสัยใจคอ แต่เนื่องจากเป็นระยะแรกเริ่มเด็กจึงมีความสับสนลงใจ ไม่แน่ใจ ไม่ทราบว่าจะถูกที่ควรนั้นควรจะเป็นเช่นไร

2. ร่างกายเติบโตเป็นชายหนุ่มหญิงสาวเต็มที่ ต้องวางตัวในสังคมกับเพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างเพศ และเพื่อนต่างวัยในแนวใหม่ การวางตัวอย่างถูกต้องนั้นกระทำไม่ได้ง่าย ๆ ต้องอาศัยเวลาบ้าง ในระยะที่ปรับตัวไม่ได้เด็กจึงมีความรู้สึกสับสนใจใจเมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่น

3. เด็กจะต้องเลือกอาชีพเพื่อเตรียมตัวสำหรับประกอบอาชีพต่อไปในระยะวัยผู้ใหญ่ การเลือกอาชีพเป็นเรื่องที่สำคัญต่อชีวิตจิตใจ อารมณ์ ความต้องการของเด็ก และบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งที่บ้าน โรงเรียน และกลุ่มเพื่อน ความสับสนใจเกิดง่ายเพราะเด็กอยู่ภายใต้ความบีบบังคับข้อจำกัดของระบบการศึกษา สติปัญญา ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัว ความนิยมของท้องถิ่น โรงเรียน และสังคมส่วนรวม และยังไม่ทราบแน่ในความถนัด ความสนใจ ความต้องการ และบุคลิกภาพของตัวเอง

4. สภาพปัจจุบันของสังคมเป็นสาเหตุใหญ่ซึ่งพองแยกย่อยได้ว่า

4.1 สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงง่ายและรวดเร็ว เด็กปรับตัวตามไม่ทันเพราะยังมีความชัดเจนในโลกและชีวิตไม่เพียงพอ

4.2 สภาพเศรษฐกิจในสังคมปัจจุบันทำให้เด็กต้องใช้เวลาฝึกฝนอาชีพนานขึ้น ไม่มีโอกาสเป็นผู้ใหญ่และประกอบกิจกรรมของชีวิตอย่างผู้ใหญ่สนใจปรารถนา ต้องเก็บกตความรู้สึกเช่นนี้ไว้ การเก็บกตหนักหน่วงขึ้น เมื่อผู้สูงวัยกว่าเหมาเอาว่าหนุ่มสาววัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ไม่จากระดับใดก็ตามยังอยู่ในฐานะเหมือนเด็ก

4.3 วัยรุ่นสมัยปัจจุบันจำนวนไม่น้อยต้องออกจากความคุ้มครองของพ่อแม่ ต้องช่วยตัวเองเร็วขึ้น บางคนอาจยังไม่พร้อมสำหรับการออกจากความคุ้มครองของพ่อแม่ จึงตกไปเป็นเหยื่อของผู้หวังเอาประโยชน์จากเด็กโดยปราศจากความหวังดี

4.4 ครอบครัวมีขนาดเล็กลง ความอบอุ่นใจมีน้อยกว่าครอบครัวใหญ่

อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องวัยรุ่นในสมัยปัจจุบันนี้ได้พบข้อเท็จจริงว่า ตามที่เชื่อว่าเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะอารมณ์รวม ๆ คือ แปรปรวนและสับสน (storm and stress) นั้น ไม่เป็นความจริงเสมอไป เพราะเด็กวัยรุ่นบางกลุ่มไม่ต้องผ่านภาวะวิกฤตทางอารมณ์เช่นนี้เลย เนื่องจากเป็นวัยรุ่นที่มีผู้ปกครองให้กำลังใจและเข้าใจ หรือวัยรุ่นที่ได้เรียนรู้พัฒนาการวัยรุ่น จึงได้เรียนรู้จักตนเองตามวัย รู้จักปรับตัว ยอมรับจุดด้อยดีของตัวเอง และดำเนินชีวิตตรงตามธรรมชาติประจำวัย

## พัฒนาการทางด้านสังคม

เด็กให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าในวัยเด็กตอนกลาง เด็กจับกลุ่มกันได้นานแน่นแฟ้น และผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น กลุ่มของเด็กไม่มีเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกันเท่านั้น แต่มีเพื่อนต่างเพศเข้ามาสมทบด้วย เด็กที่สามารถเข้ากลุ่มได้และมีกลุ่มในวัยเด็กตอนกลาง จะเข้ากับกลุ่มและมีชีวิตทางสังคมที่สนุกสนานได้ดีกว่าเด็กที่ไม่สามารถเข้ากลุ่มได้ในช่วงวัยที่ผ่านมา เด็กเริ่มลดความเอาใจใส่กับบุคคลต่างวัยไม่ว่าเป็นผู้ใหญ่หรือเด็กกว่า ภาระนี้จึงเริ่มต้นชีวิตกลุ่มที่แท้จริง (Gang Age) การเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างรวดเร็วและมากมายเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กรวมกลุ่ม เพราะสามารถร่วมสุขร่วมทุกข์แก้ไขและเข้าใจปัญหาของกันและกันดีกว่าคนต่างวัยซึ่งมีความคับอกคับใจต่างกัน กลุ่มยังสนองความต้องการทางสังคมด้านต่าง ๆ ซึ่งเด็กต้องการมากในขณะนี้ เช่น การเป็นบุคคลสำคัญ การต่อต้านผู้มีอำนาจ การหนีสภาพน่าเบื่อของบ้าน ฯลฯ เมื่อเด็กรวมกลุ่มเด็กจะสร้างกฎระเบียบ ภาษา ประเพณีประจำกลุ่ม เพื่อใช้เฉพาะสมาชิกของกลุ่มเท่านั้น และสมาชิกในกลุ่มทุกคนจำต้องประพฤติปฏิบัติตาม มิฉะนั้นแล้วอาจหมดสภาพการเป็นสมาชิก และต้องหากกลุ่มใหม่ต่อไปอีก

การรวมเป็นกลุ่มของเด็กเป็นไปโดยธรรมชาติ เด็กเลือกเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยไม่มีใครตั้งกฎเกณฑ์ไว้ให้ต้องทำ เช่น เป็นกลุ่มที่เข้าได้กับแนวโน้ม แบบบุคลิกภาพ ฐานะทางเศรษฐกิจสังคมของครอบครัวของตน ทั้งความสนใจ ค่านิยม สติปัญญา ความมุ่งหวังในชีวิต และอื่น ๆ บุคคลต่างวัยมีอิทธิพลในการเลือกกลุ่มและจับกลุ่มของเด็กไม่สู้มากนัก จึงกล่าวได้ว่ากลุ่มมีความสำคัญต่อชีวิตจิตใจและอนาคตของเด็กอย่างมากที่สุด ครอบครัวเริ่มมีอิทธิพลน้อยลง ฉะนั้นลักษณะข้อดีของกลุ่ม จึงเป็นเครื่องชี้ชะตาชีวิตของเด็กในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ ประดุจเดียวกับครอบครัวมีความสำคัญต่อการสร้างฐานชีวิตของบุคคลในวัยทารกและวัยเด็กตอนต้น

เด็กรู้สึกเป็นสุข ปลอดภัย และสบายใจในการเล่น เทียว เรียน กิน นอน ทำงาน กับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจดังกล่าวร่วมกับบุคคลต่างวัย ภาระวัยนี้พวกเขาสนใจบุคคลที่มีชีวิตจิตใจจริง ๆ มากกว่าเพื่อนในฝันหรือเพื่อนในหนังสือ สัมพันธภาพกับเพื่อนร่วมวัยถึงความเข้มสูงสุดประมาณระยะตอนกลางของวัยรุ่น

การคบเพื่อนร่วมวัยเป็นพฤติกรรมสังคมที่สำคัญยิ่งต่อจิตใจของเด็กวัยรุ่น แต่การคบเพื่อนก็ย่อมมีทั้งคุณและโทษ เพื่อนอาจเป็นผู้ประคับประคองจิตใจของวัยรุ่นในยามทุกข์ร้อน ซึ่งนะสิ่งมีประโยชน์ เพื่อนทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าต่างคนต่างเป็นเจ้าของชีวิตของกันและกัน โลกนี้มีทั้งรักและมีผู้รักและอื่น ๆ แต่ในมุมกลับกัน เพื่อนก็อาจชักนำวัยรุ่นไปในทางเสื่อมถอย ผู้เป็นอาชญากรวัยรุ่นมากมายในแทบทุกประเทศนั้น เมื่อค้นหาสาเหตุก็มักพบว่าปัจจัยหนึ่งเกิดจากเพื่อนชักจูง

ประวัติเด็กวัยรุ่นตามสถานศึกษาที่เสียคน เสียเด็กไปโดยประการต่าง ๆ เช่น เกเร ดิถยาเสพติดนั้น ล้วนมีสาเหตุสำคัญจากการถูกเพื่อนชักจูง เพราะจิตใจวัยรุ่นนั้นละเอียดอ่อน เปาะบางกับ “การมีเพื่อนและการไม่มีเพื่อน” ฉะนั้น การรู้จักคบเพื่อนที่ดี ที่จะชักจูงเขาไปในทางที่ดี จึงเป็นพฤติกรรมที่สำคัญของวัยรุ่น วัยรุ่นทุกคนควรสำนึกถึงสุภาษิตไทยอันไม่มีวันตาย ที่ว่า “คบเพื่อนดีเป็นศรีแก่ตัว คบเพื่อนชั่วพาตัวอับปาง”

เด็กที่เข้ากลุ่มมีความจงรักภักดีต่อกลุ่ม ยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจของกลุ่มด้วยความเต็มใจ และสนิทสนมกับเพื่อนร่วมกลุ่มแน่นแฟ้น การรวมกลุ่มทำให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่นใจ กล้าแสดงความคิดเห็นผู้ใหญ่ ผู้ทรงอำนาจ ต่อต้านกรณีที่เขาเห็นว่าไม่ยุติธรรม การชักนำให้เด็กวัยรุ่นรวมกลุ่มกันเพื่อปฏิบัติกิจกรรมที่วัยรุ่นชอบ เป็นอุดมคตินั้น ทำได้ง่ายมากกว่าวัยอื่น ๆ ทั้งหมด การเคลื่อนไหวเรียกร้องรัฐธรรมนูญในประเทศไทยเมื่อเดือนตุลาคม พ.ศ. 2516 เป็นตัวอย่างสนับสนุนข้อเท็จจริงเหล่านี้

ระยะนี้เด็กไม่ต้องการแต่เพียงรวมกลุ่มกันเท่านั้น แต่ต้องการสร้างความผูกพันระหว่างสมาชิกในกลุ่มแบบผู้ใหญ่อีกด้วย เพราะเด็กสำนึกกว่าตนเริ่มเป็นผู้ใหญ่แล้ว ถ้าเด็กสามารถเข้ากับเพื่อนร่วมกลุ่มได้ดี เขาย่อมมีความรู้สึกว่า ผู้ปกครองและผู้ใหญ่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเขามีความสำคัญต่อตัวเขาน้อยกว่าเพื่อน ถ้าเปรียบเทียบกับวัยต่าง ๆ แล้ว ระยะวัยรุ่นเป็นระยะที่คนมีความรู้สึกต้องการผูกพันกับเพื่อนและกลุ่มมากกว่าวัยอื่น

### **อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจากรายงานการวิจัย**

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ มีการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่าเพื่อนสนิทของคนเรามักจะเป็นเพื่อนในช่วงวัยรุ่น

ลักษณะของเด็กวัยรุ่นมักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน “ใคร ๆ ก็ทำกันทั้งนั้น” มักจะเป็นคำอ้างของเด็กวัยรุ่น วัยรุ่นต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากพวกกลุ่มเพื่อนร่วมวัยเป็นสิ่งที่พวกเขาเชื่อมั่น เด็กวัยรุ่นมักทำอะไร ๆ ตามกลุ่มเพื่อน แม้ตนเองจะรู้ว่าไม่ดี เช่น สูบบุหรี่

ช่วงวัยรุ่นตอนต้น เด็กวัยรุ่นทั้งหญิงและชาย จะให้คำจำกัดความของกลุ่มเพื่อนว่าเป็นคนที่ทำอะไร ๆ ร่วมกันได้ ความสัมพันธ์จะอยู่ในรูปของการมีกิจกรรมร่วมกัน พวกเขาต้องการเพื่อนที่เข้ากันได้ ทำอะไร ๆ ด้วยกัน

ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง สัมพันธภาพของเพื่อนจะเป็นเชิงการมีความสัมพันธ์มากกว่าการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กหญิง ความสัมพันธ์แนบแน่นทางจิตวิทยาจะเกิดในกลุ่มเพื่อนมากกว่าในครอบครัว ความสัมพันธ์กับเพื่อนจะแตกต่างกันระหว่างชายกับหญิง วัยรุ่นชายจะมีแนวโน้มที่ยังคงทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะเริ่มมีความเข้มงวด

ความสัมพันธ์ในด้านการไว้เนื้อเชื่อใจ และความแนบแน่นทางอารมณ์ นั่นคือ เด็กวัยรุ่นหญิงจะมีความรู้สึกร่วมกันมากกว่า

ช่วงวัยรุ่นตอนปลาย สัมพันธภาพเริ่มจะมั่นคงและราบเรียบขึ้น เพราะเด็กวัยรุ่นจะมีวุฒิภาวะมากขึ้น เด็กวัยรุ่นจะเรียนรู้ที่จะเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและลักษณะบุคลิกภาพเฉพาะของแต่ละคน

การจัดกิจกรรมหรือชมรมต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมเพื่อสนองความต้องการของเด็กในด้านการเข้ากลุ่มและเรียนรู้พฤติกรรมสังคม เด็กที่ไม่เข้ากลุ่มย่อมเสียโอกาสการเรียนรู้พฤติกรรมสังคมหลายอย่าง จะมีพัฒนาการไม่สมตามวัย และถ้าบกร่วงข้อนี้รุนแรงมาก ๆ อาจแสดงผลออกมาในรูปการประชดประชันชีวิตและสังคม หรือแสดงออกในรูปช่างคิดฝัน ไม่กล้าเผชิญความเป็นจริงของสังคมและชีวิตก็ได้

เมื่อพิจารณาจำนวนกลุ่มเพื่อนของเด็ก พบว่าเด็กบางคนอาจมีกลุ่มเพื่อนสนิทเพียงกลุ่มเดียว เด็กบางคนอาจมีกลุ่มเพื่อนมากกว่าหนึ่งกลุ่ม ขึ้นอยู่กับลักษณะกิจกรรมของเขา เช่น กลุ่มเพื่อนเรียน กลุ่มเพื่อนงานสังคม กลุ่มเพื่อนงานอดิเรก กลุ่มของเด็กก็ยังยืนยันว่าในวัยที่ผ่านมาเปลี่ยนกลุ่มไม่บ่อยมากเหมือนวัยเด็ก เพราะเด็กวัยรุ่นใช้เหตุผลและความคิดในการเข้ากลุ่มมากกว่า ความสัมพันธ์ในกลุ่มค่อนข้างยั่งยืน และในบางชนิดของสัมพันธภาพอาจยั่งยืนไปจนเป็นผู้ใหญ่ การรวมกลุ่มทำให้เด็กวัยรุ่นมีความผูกพันกับบุคคลต่างวัยทั้งเด็กเล็กและผู้ใหญ่น้อยลง

### **พัฒนาการทางสังคมระหว่างเพศและการเรียนบทบาททางเพศ**

สัมพันธภาพระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายแปลกไปจากเด็กวัยเด็กตอนปลาย ความเจริญเติบโตของลักษณะทุติยภูมิทางเพศเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน และมีความพอใจพบปะสังสรรค์ ร่วมเล่น เรียน ทำงาน พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เมื่อเด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจกันและกันแล้ว ทั้งสองฝ่ายเริ่มให้ความสำคัญต่อการประพฤติปฏิบัติตามบทบาททางเพศของตน (Sex Role) การกระทำเช่นนี้ไม่เป็นการลำบากมากนักสำหรับเด็กหญิงและเด็กชายที่มีพัฒนาการด้านนี้อย่างปกติในวัยที่ผ่านมา คือมีบุคคลให้เด็กได้เลียนแบบบทบาททางเพศ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก ทั้งหญิงและชายจะรู้สึกอ่อนไหว และชิงชังคำประณาม “เป็นกะเทย” “ไม่เป็นลูกผู้ชาย” “ไม่เป็นกุลสตรี” เด็กที่ถูกประณามเช่นนี้จากบุคคลตัววัยก็ดี จากเพื่อนร่วมวัยก็ดี (โดยเฉพาะเพื่อนร่วมวัย) จะพยายามหาหนทางและวิธีประพฤติให้สมตามเพศหญิงหรือเพศชายของตน การเลียนและเรียนบทบาททางเพศของเด็กในระยะนี้ ไม่จำกัดว่าเลือกเลียนเฉพาะบุคคลที่เด็กรักและพบเห็นในบ้านที่เป็นเพศเดียวกับตน แต่ขยายวงมาเลือกเพื่อนร่วมวัย บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ ในวงการบันเทิงธุรกิจ ในหนังสืออ่านเล่น และบุคคลอื่นที่เด็กได้รู้จักและพบเห็น เด็กเลือกใครมาเลียนแบบนั้นขึ้นอยู่กับรากฐานบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก



และเป็นเช่นนี้ไปจนถึงสิ้นสุดวัยรุ่น โดยละทิ้งการเลียนแบบทางเพศจากบิดามารดาหรือบุคคลในครอบครัว

การเข้ากลุ่มนอกจากเป็นช่องทางให้เด็กได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานทางสังคมในแง่ต่าง ๆ เช่น ฐานะ ตำแหน่ง ค่ายกอง มีเพื่อนผู้เข้าใจและร่วมทุกข์ร่วมสุขแล้ว ยังเปิดโอกาสให้เด็กชายและหญิงได้รู้จักมักคุ้น เข้าใจความแตกต่างระหว่างเพศ รู้จักประพฤติตามบทบาทเพศ รู้จักปฏิบัติตนต่อเพื่อนร่วมเพศและเพศต่าง สัมพันธภาพของชายและหญิงบางคู่อาจพันธุ์ของความสัมพันธ์อันเพื่อนไปสู่ความสัมพันธ์อันคู่รัก และอาจลงเอยด้วยการแต่งงานในวัยผู้ใหญ่ แต่มารายไม่ได้แต่งงานกัน เพราะความรักใคร่ผูกพันของชายหญิงในช่วงนี้เป็นแบบยังไม่จริงจังมากนัก (Puppy Love) ตามปกติเด็กหญิงมักนิยมเพื่อนชายที่มีอายุมากกว่าตน เพราะหญิงมีกระบวนการพัฒนาการเร็วกว่าชายวัยเดียวกันประมาณ 2 ปี ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ตั้งแต่ระยะวัยเด็กเป็นต้นมาจนถึงสิ้นสุดวัยรุ่น

### เพศศึกษา

ปัญหาเรื่องเพศศึกษาเป็นเรื่องที่ขัดแย้งกันมานานแล้ว เพศศึกษาได้รับความสนใจมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับค่านิยมของแต่ละสังคม พ่อแม่บางคนเห็นว่าเป็นเรื่องสกปรก เลวร้าย และไม่เคยพูดคุยนี้กับลูกของตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความสับสนเกิดความรู้สึกผิด หรือขาดความรู้ความเข้าใจที่แท้จริง การสอนเรื่องเพศศึกษามีทั้งในโรงเรียนและที่บ้านเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง

เนื่องจากเด็กวัยรุ่นชายหญิงในสังคมปัจจุบันมีโอกาสพบปะสัมพันธ์กันใกล้ชิดมากขึ้น จนอาจมีความสัมพันธ์ถึงขั้นเลยเถิดในขณะที่ตนยังไม่มีความพร้อมที่จะมีบุตร ดังนั้น การให้ความรู้เรื่องเพศศึกษาแก่เด็กวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันจึงมีความจำเป็น แม้ว่าเด็กวัยรุ่นหญิงชายจะมีความรู้เรื่องการกำเนิดเด็กในครรภ์ แต่ก็มิได้รู้แน่นอนว่าเมื่อไรที่การมีเพศสัมพันธ์จะมีความเสี่ยงต่อการมีบุตรได้ง่าย (ช่วงกลาง ๆ ของรอบการมีประจำเดือน) ความรู้เรื่องเพศสัมพันธ์ของเด็กวัยรุ่นมักได้รับมาจากคำบอกเล่าของเพื่อนร่วมรุ่น หรือรุ่นพี่ และมักจะรู้สึกอาย กลัว ๆ กล้า ๆ ที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ พ่อแม่และครูของเด็กวัยรุ่นก็มักจะไม่ค่อยแน่ใจว่าจะบอกหรือสอนเกี่ยวกับเรื่องนี้ดีหรือไม่ดี ควรสอนเด็กวัยรุ่นเมื่อใดสักซึ่งขนาดไหน การสอนเรื่องการคุมกำเนิดหรือการกินยาคุมกำเนิดควรกระทำเมื่อใด

ด้วยเหตุที่การดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่นั้น คนผูกพันกับงานอาชีพนอกบ้านมากจนไม่ค่อยมีเวลาผูกพันใกล้ชิดกับบุตรธิดาวัยรุ่น หากบุตรธิดาวัยรุ่นมีบุตรตั้งแต่ในวัยรุ่นก็อาจนำภรรยาไปสู่บิดามารดาซึ่งยังคงมีภาระทางงานอาชีพนอกบ้าน อนึ่ง การแพร่ระบาดของเชื้อโรคเอดส์โดยเพศสัมพันธ์มีผลร้ายถึงตายอย่างทุกขุทธรมาน ดังนั้น ปัจจุบันนี้พ่อแม่วัยรุ่นและสังคมจึงเห็นความจำเป็นที่จะต้องจัดให้มีการเรียนเรื่องเพศศึกษาอย่างเป็นทางการเป็นเรื่องราวในโรงเรียน ในวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย และมีข้อเสนอแนะด้วยว่าพ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการให้การศึกษาแก่บุตรเกี่ยวกับเรื่องนี้

### ตัวอย่างกระบวนการความคิดแบบต่าง ๆ ในช่วงวัยรุ่น

1. รู้จักคิดเป็นเหตุเป็นผล ไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ
  2. รู้จักคิดแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific Thinking) ซึ่งรวมถึงลักษณะคิดวิเคราะห์ (Analyzation) วิพากษ์วิจารณ์ (Criticism) คิดอย่างมีระเบียบแบบแผน (Systematic Thinking) ต้องการคิดนี้ด้วยตัวเอง ระยะนี้เด็กจึงรู้สึกซิงซังคำสั่งบังคับ คำสั่งให้เชื่อและต้องคล้อยตาม
  3. รู้จักตัดสินใจในเรื่องยาก ๆ รวมทั้งการค้นหาข้อมูลมาใช้ประกอบการตัดสินใจ
  4. มีความคิดรวบยอดเรื่องราวต่าง ๆ ลึกซึ้งขึ้น ฉะนั้นจึงเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตเข้ากับปัจจุบัน และคาดหรือวางแผนการสำหรับอนาคต
  5. เข้าใจและมีความคิดรวบยอดเรื่องทฤษฎี กฎ ระเบียบ วินัย ฉะนั้นจึงสามารถเรียนเข้าใจเรื่องเหล่านี้และสามารถนำไปใช้ได้ ชอบเล่นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์วิธีเล่นซับซ้อน
  6. รู้คิดด้วยภาษาจากความคิดภายในมากขึ้น คือ คิดโดยไม่ต้องเห็นของจริง เพราะความคิดเชิงนามธรรมพัฒนามาก สามารถสร้างภาพความคิดในใจได้มากและซับซ้อน
  7. รู้คิดด้วยภาพความคิดในใจ ทำให้สามารถคิดเรื่องนามธรรมที่ยาก ๆ ได้ ครั้นผสมผสานกับความสามารถคิดเชิงวิทยาศาสตร์ ทำให้เกิดความรู้คิดเชิงตรรกศาสตร์
- เด็กวัยรุ่นชอบวิพากษ์วิจารณ์ ชอบทนายปัญหา เด็กที่มีสมองดีสามารถมีสมาธิในการทำงานมากขึ้นและนานขึ้นกว่าเดิม เด็กสมองไม่ค่อยดีช่วงความสนใจงานเฉพาะหน้ามักสั้น และทำงานยาก ๆ ไม่ค่อยได้ เด็กที่มีสติปัญญาสูงมีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดวางแผนการอนาคต มีอารมณ์มั่นคง กล้าสู้ปัญหา แก้ไขปัญหาชีวิต และเหตุการณ์ประจำวันได้

ความคิดเกี่ยวกับ “ตน” ของเด็กวัยรุ่น

#### 1. แนวคิดในการประเมินตน

การประเมินตนเองของวัยรุ่น หรือความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Concept) มักมาจากความคิดเห็นหรือความรู้สึกที่บุคคลอื่นมีต่อตน มากกว่าที่เขาจะประเมินหรือคิดเห็นด้วยตนเอง เขามักคาดหวังว่าสิ่งที่เขาสนุก ตื่นเต้น สนใจ ชอบ คนอื่น ๆ จะต้องรู้สึกสำนึกเช่นนั้นด้วย ดังนั้น หากพ่อแม่แสดงความไม่เห็นด้วยต่อดนตรีที่เขาชอบ ต่อเสื้อผ้าที่เขาสวมใส่ ต่อทรงผมที่เขาเลือกไว้ เขาก็รู้สึกสับสนระคนแปลกใจ เมื่อวัยรุ่นพบปะกันจึงมักจะวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งกันและกันเกี่ยวกับทรงผม แบบเสื้อ รองเท้า คู่รัก ความสนใจ รสนิยมต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อทดสอบว่าคนอื่นคิดเห็นต่อสิ่งนั้นอย่างไร คนอื่นรู้สึกกับตนอย่างไร แตกต่างกับแนวคิดและทัศนคติของตนเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ อย่างไม่เพียงใด

## 2. ตน 3 ลักษณะ

ตน หรือ Self ของวัยรุ่นอาจแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ “Abiding Self” “Transient Self” และ “Personal Fable” “Abiding self” คือลักษณะบุคลิกภาพภายนอกของวัยรุ่นที่เห็นง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย เช่น รสนิยมในการแต่งตัว ทรงผม รองเท้า อาหาร เพื่อนที่ชอบ เพลง ฯลฯ ส่วนนี้เป็นส่วนที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย เป็นส่วนที่เด็กวัยรุ่นเปิดเผยให้ผู้อื่นรู้โดยเฉพาะเพื่อน

“Transient Self” คือบุคลิกลักษณะในด้านสติปัญญา ความสามารถ ส่วนนี้เป็นส่วนที่ค่อนข้างเป็นโลกส่วนตัวของวัยรุ่น ซึ่งเขาไม่ยอมเปิดเผยให้ผู้อื่นรู้ โดยเฉพาะผู้สูงวัยกว่าหรือผู้ที่เด็กกว่าตน

“Personal Fable” เป็นส่วนของความคิดฝัน เป็นโลกส่วนตัว เป็นจินตนาการเกิดความ เป็นจริง เขามักเป็นตัวเอกในเรื่องที่เขาคิดฝันขึ้น คนอื่น ๆ อาจจะไม่เห็นไม่เข้าใจโลกส่วนตัวแบบนี้ของเขา เขาอาจเล่าหรือเปิดเผยโลกส่วนตัวด้านนี้ของเขาโดยการเขียนบันทึก (Diary) หรือบอกเล่าแก่เพื่อนที่เขาสนิทหรือไว้วางใจจริง ๆ การที่เด็กวัยรุ่นชอบอ่านนวนิยายเพื่อฝันหรือการ์ตูนต่าง ๆ นั้นเป็นการสนองตอบแนวคิดด้านนี้ของเขา ซึ่งบางทีลักษณะนี้อาจติดตัวไปจนเป็นผู้ใหญ่

### อุดมคติวัยรุ่น

ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่เด็กพัฒนา หลักการต่าง ๆ บนพื้นฐานของทฤษฎีต่าง ๆ ดังนั้น เด็กวัยรุ่นจะพัฒนาสิ่งที่เรียกว่าอุดมคติในแง่มุมมองต่าง ๆ

พัฒนาการทางสติปัญญาและการรู้จักหาเหตุผลเชิงศีลธรรมจรรยาทำให้เด็กคิดนึกถึงสิ่งที่เรียกว่าอุดมคติ หากเด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งเหล่านี้ทั้งทางตรงหรือและทางอ้อมในแง่มุมมองต่าง ๆ เช่น การมีชีวิตอุดมคติ สังคมที่เป็นอุดมคติ หลักวิชาในแต่ละสาขาที่เป็นอุดมคติ ก็จะทำให้เขามีอุดมคติในทิศทางที่ตน สังคมและหลักวิชานั้น ๆ พึงประสงค์

พร้อม ๆ กับการแสวงหาอุดมคติ เด็กวัยรุ่นจะเรียนรู้สิ่งต่อไปนี้

1. การทำสิ่งใด ๆ นั้นมีทางเลือกและทางออกของปัญหาหลายแง่มุม
2. คิดนึกถึงวิธีที่จะทำให้มนุษยชาติพ้นทุกข์ทั้งในแง่ส่วนตัวและแง่สังคม เช่น ปัญหาความยากจน ความสับสนของสังคม การคอร์รัปชั่น การทำลายสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด ปัญหาการขาดวินัยในสังคม

### 3. ความคิดนึกเหตุผลด้านปรัชญาทางศาสนา วิธีชีวิตที่เป็นอุดมคติ

การสอนในสิ่งที่เรียกว่าอุดมคติให้แก่วัยรุ่นกระทำได้ง่ายกว่าในทุก ๆ วัยที่ผ่านมาเพราะถูกกับอภิปรัชญาของวัยรุ่น เนื่องจากเด็กวัยรุ่นกำลังแสวงหาจุดหมายของชีวิต ของวิชาชีพ และของสังคม การสอนในวัยเด็กกว่านี้เป็นช่วงที่เด็กเด็กเกินกว่าจะเข้าใจ หากสอนในวัยสูงก็จะเป็นช่วงที่คนไม่ค่อยสนใจ อนึ่งหากการศึกษาสมัยปัจจุบันไม่สามารถสร้างอุดมคติวัยรุ่น (Adolescent Idealism)

ในทางที่เป็นประโยชน์และพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ แล้ว การพัฒนาบ้านเมืองให้เป็นไปในทิศทางที่พึงประสงค์ก็คงเป็นไปได้ยาก (เพราะไม้แก้มักตัดได้ยาก)

### การค้นหาค้นหาตนเองและการเข้าใจตน

ความสนใจใคร่จะรู้จักตัวเองเป็นลักษณะธรรมชาติของพัฒนาการตามปกติ และได้เริ่มมีมาตั้งแต่ระยะวัยทารกตอนปลายในลักษณะเกิดความเข้าใจตนเองว่าเป็นบุคคลหนึ่ง แล้วพัฒนาไปเป็นการเริ่มรู้จักตนเองในวัยเด็กตอนกลาง ความรู้สึกอยากรู้จักตนเองนี้เป็นกระบวนการสืบเนื่องจนตลอดชีวิต แต่ความลึกซึ้งแตกต่างไปตามวัย การค้นหาตัวเองมีได้แง่มุมต่าง ๆ เช่น ความสนใจ รสนิยม ความถนัด ความสามารถที่แท้จริง ความไม่ชอบและชอบ เด็กวัยรุ่นตอนต้นต้องการรู้จักตนเองอย่างลึกใฝ่ในด้านความงาม ความเจริญเติบโต ความเข้ารูปเข้ารอยได้สัดส่วนของร่างกาย ทั้งนี้เพราะการเปลี่ยนแปลงทางกายของเด็กระยะนี้เป็นไปอย่างมากและรวดเร็ว ระวังด้วยความตื่นใจ ความภาคภูมิใจและความไม่แน่ใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ยังไม่เคยได้รับทราบเกี่ยวกับเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางกายมาก่อน วัยรุ่นตอนต้นไม่จำกัดความอยากรู้เข้าใจเฉพาะความเป็นไปของร่างกายส่วนตัวเขาเท่านั้น แต่ต้องการรู้เรื่องราวทางกายและเพศสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมวัย ร่วมเพศ และเพื่อนต่างเพศอีกด้วย การค้นหาตัวเองลึกซึ้งขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางและตอนปลาย และแตกประเด็นไปสู่ด้านต่าง ๆ

การค้นหาตัวเองและเข้าใจตนของวัยรุ่นด้านต่าง ๆ เป็นเรื่องยุ่งยากทั้งฝ่ายเด็กเอง ฝ่ายเพื่อนร่วมกลุ่มของเด็ก รวมไปถึงบุคคลที่แวดล้อมเด็กทั้งที่โรงเรียน ที่บ้านและในสังคมด้วย ทั้งนี้เพราะการเปลี่ยนแปลงทางกาย การต้องทำตามบทบาทแห่งเพศหญิงหรือชาย ต้องทำตนให้พ้นความเป็นเด็ก ความจำเป็นต้องเลือกอาชีพ ฯลฯ การค้นหาตนเองนี้สัมพันธ์ใกล้ชิดกับการนับถือวีรบุรุษ การแสวงหาอุดมคติ ค่านิยม และปรัชญาชีวิต กว่าเด็กวัยรุ่นจะ “พบตนเอง” คือเข้าใจตนเองแจ่มแจ้ง อาจต้องประสบภาวะสับสนทางอารมณ์ไม่น้อย บางทีโดยไม่รู้ตัว ต้องพบภาวะอารมณ์หลงตัวเอง (ตีราคาตัวเองสูงเกินจริง) หรือการดูถูกตัวเอง (ตีราคาตัวเองต่ำเกินจริง) แท้ที่จริงการค้นหาตนเองที่ได้เริ่มต้นมาแล้ว ตั้งแต่วัยทารกตอนปลายอย่างไม่เข้มข้น จะต้อง “มีโครงร่างของตนสมบูรณ์ในระยะเวลาวัยรุ่น” จึงจะกลายเป็นบุคคลที่มีความมั่นคงในชีวิตและจิตใจสืบไปในอนาคตภายหน้า มิฉะนั้นแล้วจะกลายเป็นบุคคลตื่น ๆ ไม่เข้าใจตนเอง ไม่สามารถมีความสัมพันธ์อันลึกซึ้งกับผู้อื่นได้ ไม่สามารถมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อผู้อื่นอย่างน่าเชื่อถือ

### ปัญหาที่เกิดกับวัยรุ่นเกี่ยวกับการค้นหาตน

วัยรุ่นอาจประสบปัญหาต่าง ๆ เกี่ยวกับการค้นหาตน อาทิเช่น

1. ไม่ทราบว่าจะค้นหาตนเองเพื่อจะเข้าใจตนเองได้อย่างไร
2. ค้นหาตนเองไม่พบ

3. ตนเองที่พบไม่ใช่ตนเองที่แท้จริง เช่น เป็นตนเองในความคิดฝัน เป็นตนเองในรูปแบบที่เพื่อนคาดหวัง หรือภาพลักษณ์ขวัญใจวัยรุ่นที่ตนนิยม
4. มีภาพพจน์เกี่ยวกับตนเองที่สับสน
5. ภาพตนเองที่ได้พบเป็นภาพที่ด้อยศักดิ์ศรี และเต็มไปด้วยความน้อยเนื้อต่ำใจ
6. ค้นหาภาพพจน์ของตนเองอย่างผิดวิธี
7. สิ่งแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ ครอบครัว ไม่ช่วยให้ได้วัยรุ่นค้นหาตนเองและพบ “ตนของตนเอง” ที่มั่นคงและมั่นใจในตัวเอง ในชีวิตและอนาคต

### การช่วยลดปัญหาการค้นหาตน

การที่จะช่วยลดปัญหา หรือวิกฤตการณ์ในการค้นหา “ตน” เพื่อ “พบตน” ของวัยรุ่นนี้ จะต้องเข้าใจถึงสิ่งที่มีอิทธิพลและวิธีค้นหา ซึ่งทั้งสองประการนี้มีความคาบเกี่ยวต่อกันและกัน สามารถสรุปรวมได้ดังต่อไปนี้

#### 1. บุคลิกภาพของพ่อแม่ วิธีปฏิบัติต่อกันและกันของบุคคลในครอบครัว

ทัศนคติค่านิยมของครอบครัวเป็นแบบฉบับในการหล่อหลอม “ตน” ซึ่งค่อย ๆ สั่งสม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ตั้งแต่ในระยะวัยทารกจนกระทั่งถึงวัยรุ่น หากภาพของคนที่ได้สั่งสมนี้มีโครงร่างมั่นคงตั้งแต่ต้น มีลักษณะตรงต่อความเป็นจริง ตรงต่อความคาดหวังของบุคคลอื่น ๆ ในสังคม นอกบ้าน เช่น เพื่อน ครู ค่านิยมของชนส่วนใหญ่ทั่ว ๆ ไป การค้นหาตนและพบตนเองก็ไม่ก่อให้เกิดประเด็นปัญหามากมายนัก แต่หากไม่ใช่ นั่นหมายความว่าเกิดปัญหาเกี่ยวกับการค้นหาตนอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น

2. การเลียนแบบ การค้นหาตนเองนั้น วิธีหนึ่งซึ่งเด็กมักนำมาใช้คือการเลียนแบบบุคคลที่น่านิยม ทั้งบุคคลในบ้านและนอกบ้าน ทั้งผู้สูงวัยกว่าและทั้งเพื่อนร่วมวัย ปัญหาและข้อบกพร่องในการเลียนแบบจะเกิดขึ้นในสถานการณ์ต่อไปนี้

2.1 บุคคลที่ได้รับการประเมินในขั้นแรกว่าเป็นคนที่น่านิยมนั้น ไม่มีคุณสมบัติเป็นคนดีที่น่านิยมจริง ๆ แต่เป็นคนเด่นในกลุ่มเท่านั้น

2.2 เด็กไม่ได้ใกล้ชิดผู้ใหญ่น่านิยม จึงไม่มีโอกาสเลียนแบบคุณสมบัติของความเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

2.3 เด็กไม่มีโอกาสได้พบเห็นและเลียนแบบบทบาทตามเพศจากผู้ใหญ่ตามเพศของตน ทำให้เกิดข้อขัดแย้งเกี่ยวกับบทบาททางเพศ และความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

2.4 เด็กมีชีวิตอยู่ในกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นบุคคลที่มีปัญหา เช่น ขาดความรับผิดชอบ สุรุษสุร่าย มั่วสุมทางเพศ และเด็กเลียนแบบบุคคลเหล่านี้เพราะอยู่ใต้อิทธิพลของเขา

2.5 อุดมคติ ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อของคนสูงวัยกว่าวัยรุ่น แตกต่างจากวัยรุ่นปัจจุบัน

หนึ่ง ชีวิตคนรุ่นพ่อแม่ปู่ย่าตายายแตกต่างจากคนวัยรุ่นอย่างมาก ทำให้การเลียนแบบผู้สูงวัยกว่า การวางแผนความประพฤติปฏิบัติและการพบตนเองตามความเป็นจริงในสมัยของวัยรุ่นปัจจุบันเต็มไปด้วยความสับสน

3. สื่อมวลชนและการเอาอย่าง สื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ การโฆษณา หนังสือการ์ตูน มีบทบาทและอิทธิพลต่อการค้นหาตนและพบตนเองของเด็กเป็นอย่างมาก ยิ่ง ชาวสารจากสื่อมวลชนบางลักษณะไม่เหมาะสมสำหรับการสร้าง “ตน” และ “การค้นหาตน” เนื่องจากสื่อมวลชนเสนอสารผิดเรื่องต่อสาธารณชนในวงกว้าง ๆ สำหรับคนทุกชั้นทุกวัย เด็กวัยรุ่นจึงได้รับทราบและซึมซับองค์ประกอบในการสร้างตนและค้นหาตนในแง่มุมซึ่งไม่เหมาะสมตามวัยของตนเข้าไปด้วย (หรือที่เป็นพิษจากสื่อมวลชนเหล่านั้นเข้าไปด้วย) เช่น ในสหรัฐอเมริกาเมื่อไม่กี่ปีมานี้ มีการกล่าวขวัญกันมากว่าภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีเนื้อเรื่องการยิงต่อสู้กันตลอดเรื่องซึ่งผลิตออกมาจำนวนมากนั้น ได้ทำให้วัยรุ่นกลุ่มหนึ่งมีนิสัยเป็นอาชญากร เพราะเลียนแบบชีวิตตามที่ได้เห็นจากภาพยนตร์โทรทัศน์ เยาวชนหลายคนที่ต้องโทษด้วยข้อหาขโมยและทำร้ายบุคคลอื่นนั้น สาเหตุเกิดจากการเลียนแบบเอาอย่างบทบาทในภาพยนตร์ของดาราดาราภาพยนตร์และโทรทัศน์ยอดนิยมที่ตนได้เห็น เช่น การคดโกง การยิง การทำร้ายผู้อื่น เกิดทัศนคติว่า บทบาทเหล่านั้นเป็นของดี ทำได้ในชีวิตจริง

การค้นหาตนและการค้นพบตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการปรับตัวอันยาวนานแต่เข้มข้นยิ่งในวัยรุ่น ในบางคราววัยรุ่นจะรู้สึกว่าการค้นหาตนและการค้นพบตนเองต้องพบกับความเจ็บปวดเพราะเห็นข้อบกพร่องของตน บางคราวก็จะพบกับปมขัดแย้งของอารมณ์และจิตใจเมื่อต้องตัดสินใจเลือกทำ เช่น ยอมตามเพื่อนดี หรือจะเลือกยืนหยัดตามมโนธรรมของตนเพื่อจะคงความเป็นตนตามอุดมการณ์ของตนดีกว่ากัน

วัยรุ่นผู้ที่จะผ่านพ้นภาวะวิกฤตในการค้นหาตนและค้นพบตนเอง ได้แก่

1. วัยรุ่นผู้ใช้ปัญญาเผชิญเหตุการณ์ของชีวิตมากกว่าใช้อารมณ์
2. วัยรุ่นผู้สู้ปัญหามากกว่าที่จะยอมหนีปัญหา
3. วัยรุ่นผู้รู้เท่าทันธรรมชาติของตน และ
4. วัยรุ่นผู้เห็นว่าตนนั้นยัง “มีผู้ใหญ่” เป็นที่พึ่งพิงได้ในบางครั้งบางคราว

วัยรุ่นผู้สามารถผ่านวิกฤตการณ์ในการค้นหาตนเองและค้นพบตนเอง คือวัยรุ่นที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่อันมีบุคลิกภาพมั่นคง

## ความต้องการของวัยรุ่น

แต่ละวัยมีความต้องการเด่น ๆ ประจำวัย เช่น วัยเด็กตอนต้นและตอนกลางต้องการเล่นสนุก วัยผู้ใหญ่ตอนกลางต้องการความสำเร็จ ความมีหน้ามีตาในอาชีพ ฯลฯ ความต้องการการเด่น ๆ ของวัยรุ่นมีมากมายจนอาจกล่าวถึงไม่หมด จึงขอยกความต้องการบางอย่างมากล่าวถึงดังนี้

1. ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่ง คำบังคับของผู้ใด โดยเฉพาะบุคคลผู้มีอำนาจหรือผู้สูงวัยกว่า รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะเด็กวัยรุ่นเชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
2. ต้องการมีตำแหน่ง (Status) รวมทั้งต้องการความสนับสนุน (Approval) ทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น
3. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ บางครั้งรวมทั้งความท้าทายตื่นเต้น เกลียดความจำเจซ้ำซาก ชอบทดลอง ยิ่งถูกห้ามยิ่งอยากลอง ฉะนั้นระยะนี้ เด็กวัยรุ่นไม่ว่าที่ไหนสมัยใด มักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ระเบียบต่าง ๆ เด็กบางคนอาจชอบลองสิ่งผิด ๆ เช่น ยาเสพติด ประพฤติผิดทางเพศ ต่อต้านกฎเกณฑ์ของสังคมและสถาบัน เพื่อจะดูว่าผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร หรือบางคนอยากลองเพื่อประชดชีวิต
4. ความต้องการรวมพวกพ้อง มีกลุ่มก้อน เป็นความต้องการค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้เด็กได้รับสนองความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่นใจ การได้รับการยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้ที่เข้าใจตน ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน
5. ความต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจและปลอดภัย เพราะเด็กมีอารมณ์วันไหว่ง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย สับสนและลังเลง่าย เด็กจึงมีความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง
6. ความต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม เด็กถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ เด็กจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้องยุติธรรมตามทัศนะของตนเป็นอย่างยิ่ง และอยากทำอะไรหลาย ๆ อย่างเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม
7. ความต้องการความงามทางร่างกาย ไม่ว่าวัยรุ่นชายหรือหญิงต้องการให้คนรู้สึกชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ของตนสมตามเพศของตนทั้งสิ้น เพราะคิดว่าความงามทางกายเป็นแรงจูงใจให้เข้ากลุ่มได้ง่าย เป็นที่ยอมรับของสังคม และดึงดูดใจเพศตรงข้าม ฉะนั้นจึงให้ความสำคัญใฝ่ต่อการออกกำลังกาย ลักษณะอาหารที่รับประทาน ทรงผม เสื้อผ้า เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย ความงามทางกาย นับเป็นส่วนหนึ่งของความภูมิใจและมั่นใจตัวเองของวัยรุ่นด้วย

8. ความต้องการประพฤตินิยมตามบทบาททางเพศของตน เป้าประสงค์เหล่านี้ลึกซึ้งมากในขณะนี้ ผู้ที่มีความรู้สึกว่าตนเอง “ไม่สมเป็นชายชาติตรี” หรือ “ไม่สมเป็นหญิงสาว” จะรู้สึกไม่แน่ใจและไม่สบายใจเกี่ยวกับตนเอง ความสำนึกเช่นนี้ถ้าบังเกิดกับคนใดแล้ว ผู้นั้นย่อมพยายามแก้ไขทุกวิถีทาง โดยทั่วไปทั้งหญิงและชายวัยรุ่นพยายามจะประพฤติตนเพื่อให้ “ดูงดงามสมเป็นสุภาพสตรี” หรือ “ดูแข็งแรงบึกบึนสมเป็นชายชาติตรี” ตามแบบที่ตนนิยม ส่วนผู้ที่รู้ตัวดีว่ามีบทบาททางเพศแบบลักเพศก็มักรวมกลุ่มกับผู้มีลักษณะคล้ายกัน ยิ่งสังคมปัจจุบันยอมรับสิ่งเหล่านี้ อย่างเปิดเผย การรวมกลุ่มของพวกนี้ในสังคมเพศของตัวก็ยิ่งเกาะกลุ่มกันแน่นแฟ้นและเปิดเผยยิ่งขึ้น

9. ความต้องการเลือกอาชีพ เด็กวัยรุ่นโตพอที่จะมองเห็นความสำคัญของอาชีพ และเข้าใจว่าอาชีพนำมาซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม อาชีพเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่ การที่คนใดจะมีอาชีพอย่างไรนั้นจะต้องมีความรู้เป็นฐาน เด็กบางคนซึ่งไม่เคยสนใจและเตรียมตัวเพื่อเลือกอาชีพจะเริ่มมีความต้องการนี้ในขณะนี้ ทั้งจากความประสงค์ภายในตนเองหรือและจากอิทธิพลของเพื่อนร่วมวัย พ่อแม่ผู้ปกครอง และสังคม

การเลือกอาชีพก่อให้เกิดความรู้สึกวุ่นวายใจไม่น้อยต่อเด็กวัยรุ่น ทั้งนี้เพราะสาเหตุหลายประการเช่น วัยรุ่นยังไม่เข้าใจตนเองดีพอในด้านความชอบ ความถนัด ความสนใจ ระดับสติปัญญาที่แท้จริงของตน อีกทั้งสภาพเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว การศึกษาตามท้องถิ่นที่เด็กวัยรุ่นมีชีวิตอยู่ อาจไม่เอื้อให้เลือกอาชีพตามแนวนิยมและความถนัดของตนหรือของบิดามารดา นอกจากนั้นหลายกรณีที่บิดามารดาที่มีความประสงค์จะให้บุตรเลือกอาชีพที่ตนต้องการซึ่งอาจขัดแย้งกับความสนใจ ความถนัด และความสามารถของเด็กวัยรุ่น หรือเด็กวัยรุ่นอาจเลือกอาชีพตามเพื่อนซึ่งมีอิทธิพลต่อเขาค่อนข้างสูง แต่เขาอาจไม่มีความชอบ ความสามารถ และอื่น ๆ เหมือนเพื่อน จึงอาจก่อให้เกิดปัญหาแก่ตัวเด็กวัยรุ่นได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

เด็กวัยรุ่นที่มีความสุขคือ ผู้ที่ได้รับสิ่งสนองสมความต้องการของเขา การตั้งเป้าระดับของความ ต้องการ ลักษณะของความ ต้องการ จึงเป็นเรื่องที่เด็กวัยรุ่นต้องคำนึงให้อยู่ในขอบเขตที่จะทำได้สำเร็จ เพื่อประกันความไม่สมปรารถนา เพราะถ้าไม่สมปรารถนาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งรุนแรงแล้วย่อมมีความรู้สึกผิดหวังซึ่งและยืนนาน

### ความสนใจ

ลักษณะความสนใจของเด็กวัยรุ่นยังคงมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลาย ๆ อย่าง และยังไม่มีลึกซึ้งมาก เพราะเด็กยังไม่เข้าใจตัวเอง ยังเป็นระยะลองผิดลองถูก ระยะเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของเด็กจะเป็นเช่นไรยังขึ้นกับองค์ประกอบอื่น ๆ อีกหลายประการเช่น



ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคคลที่เด็กนิยมชมชื่น ฯลฯ อย่างไรก็ตาม ความสนใจร่วมของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ ได้แก่

### 1. สนใจการศึกษา

สภาพเศรษฐกิจสังคมสมัยปัจจุบันกระตุ้นให้เด็กเข้าใจและเห็นความสำคัญของการศึกษาซึ่งเกี่ยวข้องกับอาชีพ เกี่ยวกับฐานะทางเศรษฐกิจและทางสังคม ความสนใจการศึกษามากน้อยเพียงใด และแนวที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับว่าครอบครัวอุดหนุนได้เพียงไร รับการศึกษอบรมมาอย่างไร มีประสบการณ์อะไรบ้าง นอกจากนี้ เพศ ระดับสติปัญญา และโอกาสเข้ากลุ่มก็เป็นส่วนช่วยนำความสนใจด้วย

### 2. สนใจช่วยเหลือบุคคลอื่น

เด็กวัยรุ่นมักสนใจช่วยเหลือบุคคลอื่นที่เขาเห็นว่าได้รับความลำบากและไม่ได้รับความยุติธรรม เพราะบ่อยครั้งเคยรู้สึกที่ตนเองก็อยู่ในฐานะเช่นนั้น และเคยสะเทือนอารมณ์เพียงไร จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์แบบเดียวกันของบุคคลอื่นได้ง่าย

### 3. สนใจกิจกรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมที่เป็นของใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเคร่งเครียดอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือ กิจกรรมสร้างสรรค์อาจเป็นทั้งแง่ส่วนตัวและแง่สังคม

### 4. สนใจวัฒนธรรมประเพณี

ระยะนี้เด็กเริ่มสามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมประเพณีว่ามีความสำคัญต่อบุคคลและต่อสังคมส่วนรวมอย่างไร การให้ความรู้ ความเข้าใจ และชักจูงเด็กให้สนใจอย่างถูกต้อง จะสร้างให้เด็กเป็นบุคคลที่รู้จักรักและสงวนวัฒนธรรมประเพณี

### 5. สนใจศาสนา ปรัชญา อุดมคติ

เด็กวัยรุ่นกำลังแสวงหาหลักการในการแก้ความทุกข์ร้อนทางจิตใจ และแนวทางดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ จึงพึงเล็งให้ความสำคัญแก่ศาสนา ปรัชญา อุดมคติ และค่านิยมต่าง ๆ แต่จะติดใจเด็กวัยรุ่นมากน้อยหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับว่าศาสนาและปรัชญา อุดมคตินั้น ๆ ให้ความกระจ่างแก่จิตใจอย่างสมเหตุสมผลแก่เขาได้ดีเพียงไรบ้าง อีกทั้งสิ่งแวดล้อม กลุ่ม และผู้ใหญ่ที่เด็กนิยม ได้มีอิทธิพลต่อตัวเขาเกี่ยวกับเรื่องนี้เช่นไรบ้าง

### 6. สนใจมีเพื่อนสนิทต่างเพศ

ความสนใจนี้สืบมาจากทางกายบรรลุมิติภาวะทางเพศซึ่งเริ่มในวัยแรกวัยรุ่น และความต้องการดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ ขึ้นของพัฒนาการในด้านความสัมพันธ์กับคนต่างเพศ ที่เลยความเป็นเพื่อนไปแล้วนั้น อาจแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ตามลำดับ คือ

ขั้นของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เพราะความรู้สึกอยากแข่งขัน เพื่อต้องการทัดเทียม แบบนี้ไม่สู้จะยั่งยืน ไม่ต้องการความเข้าอกเข้าใจมากนัก เป็นแบบเล่นสนุกชั่วคราว ชั่วครู่ชั่วคราว ขั้นที่สองเรียกว่า ขั้นเลือก ค่อนข้างจะเลือกเฟ้นและจริงจังขึ้นบ้าง ขั้นที่สามเรียกว่า ขั้นแน่ใจ สัมพันธภาพค่อนข้างแน่นแฟ้นจริงจัง

ความสนใจและความสนิทสนมกับเพื่อนต่างเพศนี้อาจยั่งยืนไปจนกระทั่งแต่งงานจริงจังหรือเลิกร้างในระยะวัยผู้ใหญ่ก็ได้

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior)

### แนวคิดการสื่อสารระหว่างบุคคล

สุรรัตน์ ตรีสกุล (2547) การสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นสามารถแบ่งแนวคิดสำคัญได้ดังนี้

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดเผยตนเอง

1.1 การเปิดเผยตนเอง (Self-discloser) หมายถึง การแสดงความเป็นตัวตนของตนให้บุคคลอื่นรู้จักหรือให้บุคคลอื่นยอมรับโดยการบอกกล่าวกับบุคคลอื่นให้รับรู้เรื่องราวต่างๆ ของตน โดยพิจารณา และ ประเมินถึงความเสี่ยง คือ หากประเมินว่าการเปิดเผยตนเองนั้นก่อให้เกิดผลเสียแต่ระดับในการเปิดเผยตนเองก็จะน้อยลง หรือ ไม่เปิดเผยเลย แต่ในทางตรงกันข้าม หากประเมินแล้วว่าการเปิดเผยตนเองก่อให้เกิดผลดีระดับในการเปิดเผยตนเองก็จะสูง ดังนั้นระดับการเปิดเผยตนเองของผู้สื่อสารจึงมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์

การเปิดเผยตนเองมีความสำคัญสำหรับมนุษย์และส่งผลต่อความสำเร็จต่อการสื่อสารระหว่างบุคคล 5 ประการดังนี้

1. การเปิดเผยตนเองเป็นการแสดงพฤติกรรมให้เห็นว่าคุณคนนั้นรู้จักและเข้าใจของพฤติกรรมของตนมากน้อยเพียงใด

2. การเปิดเผยตนเองช่วยให้มนุษย์ปรับบุคลิกของตนให้เหมาะสม และเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น โดยการเปิดเผยข้อมูลและความรู้สึกกับบุคคลที่ไว้วางใจ จะช่วยให้มนุษย์มีสุขภาพจิตที่ดี และลดความตึงเครียดลงได้อีกทั้งยังส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นอีกด้วย

3. การเปิดเผยตนเองช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและบุคคลอื่น คือ เมื่อเราเปิดเผยตนเอง จะทำให้รู้สึกสบายใจ และเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นก็จะรู้สึกสบายใจไม่ต้องกลัวว่าบุคคลอื่นจะรู้ ในเรื่องที่เราปิดบังไว้ ดังนั้นจึงส่งผลให้เกิดความกล้าและความมั่นใจในการสื่อสารกับบุคคลอื่น

4. การเปิดเผยตนเองของผู้สื่อสารจะช่วยให้แต่ละฝ่าย เข้าใจความเป็นตัวตนของกันและกัน เช่น รู้ว่าคุณสื่อสารของตนพูดจริงหรือล้อเล่น เป็นต้น

5. การเปิดเผยตนเองช่วยเพิ่มพูนสร้างเสริมความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างกัน สิ่งสำคัญซึ่งส่งผลต่อการเปิดเผยตนเองคือความไว้วางใจที่คู่สื่อสารมีต่อกัน หากต่างฝ่ายต่างไว้วางใจซึ่งกันและกันก็จะเปิดเผยตนเอง และ แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับตนเองมากขึ้น และการไว้วางใจนั่นเองคือปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดสนิทสนมกันมากขึ้น

5.1 หน้าต่างโจฮารี เป็นแบบจำลองที่อธิบายถึงระดับการพัฒนาความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล คิดค้นโดย โจเซฟ ลูฟท์ และ ฮารี อิงแฮม ในปี ค.ศ.1963 โดยมีแนวคิดที่ว่ามนุษย์ทุกคนมีความรู้หรือข้อมูลภายในตนเอง ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยตนเองและมีข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับตนเอง เช่นนิสัย หรือ ทศนคติ เป็นต้น และในขณะเดียวกัน ข้อมูลเหล่านี้บุคคลอื่นอาจรับรู้ได้หรือรับรู้ไม่ได้ด้วยเช่นกัน โดยแบ่งได้เป็นดังนี้

1. บริเวณที่เปิดเผย คือ ตนเองรู้และผู้อื่นก็รับรู้
2. บริเวณซ่อนเร้น คือ ตนเองรู้แต่ผู้อื่นไม่รู้
3. บริเวณจุดบอด คือ ตนเองไม่รู้แต่ผู้อื่นรู้
4. ก บริเวณที่ตนเองไม่รู้และผู้อื่นไม่รู้

	ตนเองรู้ Know to self	ตนเองไม่รู้ Not know to self
ผู้อื่นรู้ Know to others	บริเวณเปิดเผย Open area	บริเวณจุดบอด Blind area
ผู้อื่นไม่รู้ Not know to others	บริเวณซ่อนเร้น Hidden area	บริเวณที่ไม่รู้ Unknown area

ภาพ 6 แสดงหน้าต่าง 4 บานของโจฮารี

แบบจำลองดังกล่าวจะพบว่าบริเวณทั้ง 4 นั้นมีความสัมพันธ์กัน คือ เมื่ออาณาเขตบริเวณใดเพิ่มขึ้นหรือลดลง ก็จะส่งผลถึงการเพิ่มหรือลดของบริเวณของอาณาเขตอื่น ๆ ด้วย เช่น หากอาณาเขตของบริเวณที่เปิดเผยมีมากก็จะส่งผลให้อาณาเขตในส่วนอื่นลดลงและส่งผลต่อระดับการเปิดเผยตนเองที่สูงขึ้นของบุคคลนั้น และ ในการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้นการเปิดเผยของตนเองและการยอมรับปฏิกิริยาตอบกลับจากผู้สื่อสาร คือ ปัจจัยสำคัญซึ่งมีผลต่อการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของอาณาเขตหน้าต่างทั้ง 4 บาน เมื่อคู่สื่อสารมีความสนิทสนมกัน อาณาเขตบริเวณเปิดเผยของทั้ง 2 ฝ่ายจะเพิ่มขึ้น ส่วนบริเวณความลับและบริเวณที่เป็นจุดบอดจะลดลงและถ้าหากลักษณะความสัมพันธ์ของคู่สื่อสารต่างฝ่ายต่างไม่รู้จักกันดีเท่าที่ควร อาณาเขตบริเวณเปิดเผยก็จะแคบลงในขณะที่อาณาเขตบริเวณซ่อนเร้นก็จะขยายกว้างขึ้น และ อีกประการหนึ่งความไม่มั่นใจหรือไม่กล้าแสดงปฏิกิริยาตอบกลับไปยังคู่สื่อสารของตนก็จะส่งผลให้อาณาเขตบริเวณจุดบอดกว้างขึ้นเช่นกัน

แต่อย่างไรก็ตามลักษณะหรือรูปแบบหน้าต่างของแต่ละบุคคล จะมีความแตกต่างกัน และไม่มีรูปแบบที่ตายตัวขึ้นอยู่กับบุคลิกของผู้สื่อสาร สภาพแวดล้อมของการสื่อสาร และประเด็นในการสื่อสาร

### **ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของมนุษย์**

การมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับบุคคลอื่น คือ เหตุผลสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังนั้น ความสัมพันธ์จึงเปรียบเสมือนเข็มทิศซึ่งนำมนุษย์ไปทั่วโลกและส่งผลให้มนุษย์มีความสุข

(Littlejohn, 1999, p. 252) อธิบายว่า ความสัมพันธ์หมายถึง ชุดของความคาดหวังของบุคคลสองฝ่ายที่มีพฤติกรรมซึ่งเกิดจากรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างกันทั้ง 2 ฝ่ายนั้น ความสัมพันธ์คือหัวใจของการสื่อสารระหว่างบุคคล และเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาระบบการสื่อสารระหว่างบุคคล

(Beebe and Ivy, 2001, p.179) นิยามความหมายของ ความสัมพันธ์ว่า หมายถึง การสร้างความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่นโดยใช้การบวกรสื่อสารระหว่างบุคคล และอธิบายเพิ่มเติมว่ามนุษย์มักเริ่มต้นและสร้างความสัมพันธ์ด้วยการสื่อสารกับบุคคลซึ่งมีเสน่ห์ดึงดูดใจ

2.1 ทฤษฎีการสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ (The Relational Communication Theory) (Mongomery, 1992, pp. 457-507) อธิบายแนวคิดพื้นฐานเรื่องการสื่อสารและความสัมพันธ์ ดังนี้

1. การสื่อสารและความสัมพันธ์ของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องและความสัมพันธ์กันและไม่สามารถแยกออกจากกันได้

2. ลักษณะธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ทำได้โดยการพิจารณารูปแบบและวิธีการสื่อสารของบุคคลเหล่านั้น
3. การอธิบายความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นการอธิบายโดยนัย มากกว่าการอธิบายได้อย่างชัดเจน
4. ความสัมพันธ์ของมนุษย์พัฒนาไปตลอดเวลาโดยอาศัยการเจรจาแลกเปลี่ยน

2.2 ทฤษฎีความต้องการระหว่างบุคคล (Interpersonal needs theory) (Schutz, 1966, pp. 18-30) วิลเลียม ชูซท์ นักจิตวิทยา ผู้คิดค้นทฤษฎีให้แนวคิดไว้ว่า ความสัมพันธ์ของมนุษย์ในระยะเริ่มต้น ในระยะก่อความสัมพันธ์และระยะการรักษาความสัมพันธ์จะดำเนินไปได้ด้วยดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่า ทั้ง 2 ฝ่าย เข้าใจและสามารถตอบสนองความต้องการของกันและกันได้มากเพียงใด และหากทั้ง 2 ฝ่ายสามารถสนองความพึงพอใจก็จะทำให้ความสัมพันธ์ดำเนินไปได้ด้วยดี โดยสามารถสรุปความต้องการที่มนุษย์ ต้องการจากบุคคลอื่น 3 ข้อดังนี้

1. ความต้องการความรัก หมายถึงความต้องการที่จะแสดงความรักและการได้รับความรักจากบุคคลอื่น
2. ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของบุคคลอื่นหรือความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม หมายถึงความต้องการให้บุคคลอื่นหรือยังคยอมรับ
3. ความต้องการควบคุม หมายถึง ความต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือเหตุการณ์และบุคคลอื่นรอบตัว

### ปัจจัยซึ่งส่งเสริมการสื่อสารระหว่างบุคคล

ด้วยมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มนุษย์จึงไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยลำพัง ดังนั้นมนุษย์ต้องอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นโดยใช้การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการเชื่อมโยงตนเองกับบุคคลอื่นและสังคม แต่ความสามารถในการสื่อสารที่มีของมนุษย์ก็ไม่เท่ากัน โดยนอกจากทักษะในการสื่อสารที่มนุษย์มีแล้วก็ยังมีปัจจัยอื่นซึ่งส่งผลให้การสื่อสารของมนุษย์มีประสิทธิภาพแตกต่างกัน ปัจจัยดังกล่าวมี 5 ประการดังนี้

1. ความดึงดูดใจของคู่สื่อสาร

ความดึงดูดใจของคู่สื่อสารนั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ประการ คือ

#### 1.1 ความดึงดูดใจในด้านรูปร่างหน้าตา (Physical Attractiveness)

DeVito (2000) อธิบายว่า โดยปกติมนุษย์ส่วนใหญ่จะมีความรู้สึกดีกับบุคคลซึ่งมีรูปร่างหน้าตาดี แม้ว่าความดึงดูดใจเรื่องความสวยงามจะแตกต่างกันไปตามทฤษฎีและค่านิยมของแต่ละบุคคล แต่ละยุคสมัย แต่ละสังคม แต่สิ่งที่เหมาะสมกันก็คือมนุษย์ทุกชาติให้คุณค่ากับรูปร่างหน้าตาของคนและเลือกสื่อสารกับคนที่สวยงามมากกว่า

## 1.2 ความดึงดูดใจด้านบุคลิกภาพ (Personality Attractiveness)

บุคลิกภาพหมายถึง ลักษณะโดยรวมของบุคคลซึ่งมีความแตกต่างในแต่ละบุคคล ประกอบด้วย บุคลิกภาพที่มองเห็นได้ ได้แก่ การแต่งกาย การเดิน การยืน การวางตัว และ บุคลิกภาพภายใน เช่น นิสัยใจคอ เขาวินัยปัญญา ความเป็นมิตร ดังนั้นบุคลิกภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลมีความแตกต่างกัน

### 2. ความใกล้ชิดของคู่สื่อสาร

ความใกล้ชิดของคู่สื่อสาร (Proximity) หมายถึงความใกล้ชิดในด้านระยะทาง เช่น อาศัย อยู่ใกล้กัน เรียนห้องเดียวกัน ทำให้คู่สื่อสารได้เรียนรู้กันและทำให้เกิดความเข้าใจกัน

### 3. การให้แรงเสริมแก่คู่สื่อสาร

แนวคิดเรื่องการให้แรงเสริมแก่คู่สื่อสาร (Reinforcement) นั้นปรากฏอยู่ในทฤษฎีแรง กระตุ้น (Reinforcement Theory) ซึ่งอธิบายว่ามนุษย์จะพัฒนาความสัมพันธ์กับบุคคลซึ่งให้สิ่งดี กับตน เช่น การกล่าวชม ยกย่อง ซึ่งเป็นแรงเสริมทางสังคม หรือ แรงเสริมทางวัตถุเช่น รางวัล

### 4. ความคล้ายคลึงกันของคู่สื่อสาร

โดยปกติมนุษย์มักพูดคุยกับคนที่มีความคล้ายคลึงกับตน ในที่นี้หมายถึงความคล้ายคลึง 3 ประการคือ ความคล้ายคลึงด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ วัย การศึกษา สังคม เชื้อชาติ ศาสนา ความคล้ายคลึงกันด้านภูมิหลัง เช่น ความรู้สึกถึงความเป็นพวกเดียวกันเป็นคนบ้าน เดียวกัน และ ประการสุดท้ายคือความคล้ายคลึงกันทางทัศนคติ ซึ่งหมายถึงความรู้สึกนึกคิดความ เชื่อที่คล้ายคลึงกัน

### 5. การเสริมความแตกต่างกันของคู่สื่อสาร

แนวคิดเรื่องการเสริมความแตกต่างกันของคู่สื่อสาร (Complementarily) กล่าวคือมีคน จำนวนมากชอบมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลซึ่งมีความแตกต่างจากตน เนื่องจากความต่างนั้นจะมาช่วย เติมเต็มหรือเสริมสิ่งที่ขาดของตน

คุณลักษณะของบุคคลซึ่งเอื้อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการสื่อสารระหว่าง บุคคล

การเสริมสร้างศักยภาพของมนุษย์เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการ สื่อสารระหว่างบุคคลนั้น ต้องอาศัยคุณลักษณะต่าง ๆ 6 ประการดังนี้

1. การเปิดเผยตนเองหรือการเปิดใจของคู่สื่อสาร (Openness) หมายถึง พฤติกรรม 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1.1 การเปิดเผยตนเองของคู่สื่อสารในระดับที่เหมาะสม หมายถึง การแสดงตัวตนในด้านความคิด ทักษะคติ ความเชื่อ ความสนใจ ความรู้สึกของตนที่แท้จริง ให้คู่สื่อสารได้รับรู้ในเขตที่เหมาะสม จะทำให้คู่สื่อสารรู้สึกเป็นกันเอง มีความไว้วางใจกัน

1.2 การแสดงปฏิกิริยาตอบกลับที่ชัดเจนและสอดคล้องกับความรู้สึกนึกคิดซึ่งเกิดขึ้นจริง เช่น หากเห็นด้วยกับความรู้สึกนึกคิดของคู่สื่อสารก็แสดงให้เห็น แต่หากเรามีความคิดที่แตกต่างก็ให้แสดงออกอย่างนุ่มนวล

1.3 การแสดงความรับผิดชอบ หมายถึง ความรับผิดชอบต่อสิ่งที่พูด ความคิดเห็นหรือ ความรู้สึกที่สื่อสารออกไป

## 2. ความสามารถในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา

ความสามารถในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Empathy) หมายถึง ความสามารถในการคะเนความรู้สึกนึกคิดของคู่สื่อสารโดยมองสิ่งต่าง ๆ ด้วยมุมมอง ความรู้สึก ประสบการณ์ของบุคคลที่เราสื่อสารด้วย

## 3. การมีทัศนคติเชิงบวก

การมีทัศนคติเชิงบวก (Positiveness) หมายถึง การมีความคิดในแง่ดีต่อคู่สื่อสาร และประเด็นในการสื่อสารโดยทัศนคติเชิงบวกนั้นจะสามารถเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน

## 4. การสร้างบรรยากาศที่เน้นความช่วยเหลือและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน

แนวคิดเรื่องการสร้างบรรยากาศที่เน้นความช่วยเหลือและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน (Supportiveness) เน้นว่าสาเหตุของการสื่อสารที่ล้มเหลว นั้นเกิดจากความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน ดังนั้น การแสดงความช่วยเหลือสนับสนุนหรือคล้อยตามความคิดของคู่สื่อสารอย่างเหมาะสม และแสดงความขัดแย้งอย่างนุ่มนวล จะส่งผลดีให้คู่สื่อสารมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างราบรื่น

บรรยากาศในลักษณะดังกล่าวเกิดขึ้นได้โดย

4.1 พยายามใช้การบรรยายหรือการอธิบายความเป็นจริงแทนการประเมินหรือวิพากษ์วิจารณ์โดยใช้อารมณ์

4.2 แสดงความจริงใจแทนการใช้เล่ห์กลหรือแสร้ง

4.3 แสดงความใส่ใจและไม่แสดงความเมินเฉยกับคู่สื่อสาร

4.4 สร้างความรู้สึกถึงความเสมอภาคแทนความรู้สึกว่าอยู่เหนือบุคคลอื่น

4.5 การเปิดใจยอมรับความรู้สึกนึกคิดของบุคคลอื่นแทนการยึดมั่นในความคิดและความเชื่อของตนอย่างหัวปักหัวปำ

## 5. การหลีกเลี่ยงความคิดว่าตนดีกว่าหรือด้อยกว่าคู่สื่อสาร

ความรู้สึกเสมอภาคหรือเท่าเทียมกันของคู่สื่อสาร (Equality) เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างประสิทธิภาพในการสื่อสาร หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งทำให้อีกฝ่ายรู้สึกดีหรือดีกว่าตนนั้น จะทำให้อีกฝ่ายรู้สึกว่าเกิดความไม่เท่าเทียมกันและทำลายบรรยากาศที่ดีในการสื่อสาร

6. มีความซื่อตรงต่อกัน

ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นความซื่อตรงต่อกัน (Honesty) หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยความซื่อสัตย์ จริงใจ เปิดเผยตรงไปตรงมา ส่งผลให้คู่สื่อสารเกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน และช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นไปอย่างราบรื่น

**องค์ประกอบต่าง ๆ ของทัศนคติ (Components of Attitude)**

อดุลย์ จาตุรงค์กุล และดลยา จาตุรงค์กุล (2545) เป็นที่ยอมรับกันมาว่าทัศนคติมีองค์ประกอบอยู่ 3 ส่วน ส่วนแรกเรียกว่า Cognitive เป็นทัศนคติซึ่งเกี่ยวข้องกับความเชื่อหรือการรับรู้ ส่วนที่สองเรียกว่า Affective เป็นการรู้สึกของการชอบไม่ชอบ ส่วนที่สาม เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม Behavioral

**สภาวะที่ได้รับการจูงใจของผู้บริโภค**

การที่ผู้บริโภคได้รับการจูงใจนั้นมีสภาวะ 3 ประการเกิดขึ้น คือ

มีการเล็งเห็นแหล่งต้นตอหรือต้นเหตุของความตึงเครียด เช่น นักศึกษาที่เกิดมีความอิจฉาเครื่องแกตัวอันไถ่หุของอาจารย์ก็อาจเกิดความตึงเครียดทางสังคมได้

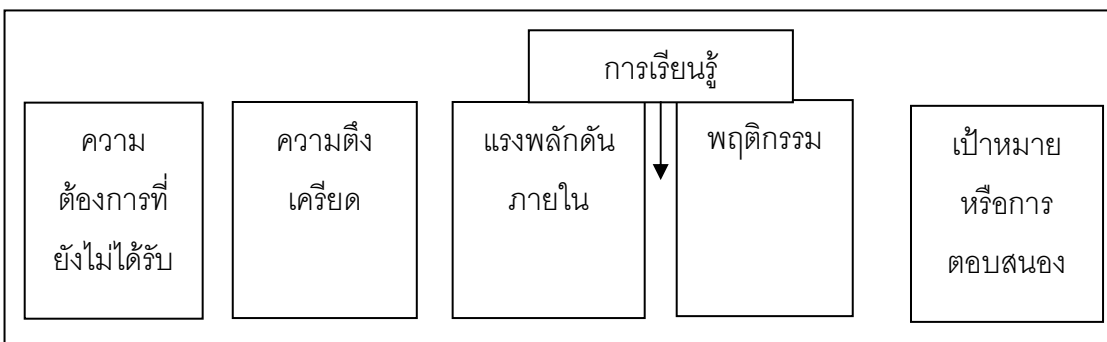
จะต้องมีการรวมหรือระดมพลังงานบางอย่าง เป็นเหตุให้ผู้บริโภคเกิดมีความต้องการที่จะจัดการกับความตึงเครียดของเขา ซึ่งการรวมพลังงานนี้เกิดขึ้นจากภายในอย่างแท้จริง

จะต้องมีเป้าหมายที่นึกเห็นภาพหรือรับรู้ได้ โดยจะมีพลังงานพอที่จะทำให้ผู้บริโภคมุ่งไปสู่เป้าหมายหรืออย่างน้อยที่สุดวิธีทางไปสู่เป้าหมายนั้น โดยปกติแล้วจะเป็นในรูปแบบผลิตภัณฑ์

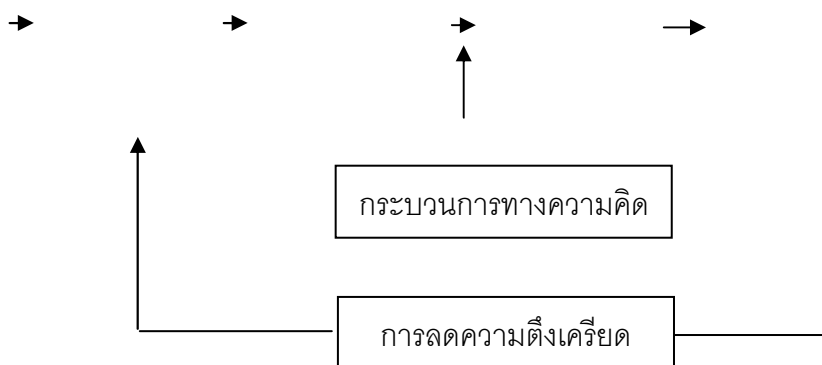
สภาวะดังกล่าวนี้ เพียงหนึ่งหรือสองสภาวะไม่เป็นการเพียงพอที่จะก่อให้เกิดแรงจูงใจจะต้องมีทั้งสามสภาวะ

**การจูงใจ (Motivation)**

นักวิชาการบางท่านให้คำอธิบายว่าการจูงใจเป็นพลังผลักดัน (Drive) ภายในตัวบุคคลที่บังคับบุคคลนั้นให้ก่อปฏิกิริยา พลังผลักดันนั้นเมื่อเกิดขึ้นมากจะก่อให้เกิดความเครียด อันเกิดจากความต้องการที่ไม่ได้รับการตอบสนอง บุคคลจะดิ้นรนทั้งในสภาพที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว เพื่อลดความตึงเครียดโดยก่อพฤติกรรมที่เขาคาดการณ์ไว้ว่าจะตอบสนองความต้องการของเขาได้







ภาพ 7 แสดงกระบวนการแรงจูงใจ

การระบุสิ่งจูงใจนั้น พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องมีตั้งแต่ย้ายไปหาขาย สิ่งจูงใจในการซื้ออาจแบ่งเป็น 3 ระดับ

**ระดับแรก** สิ่งจูงใจที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว บุคคลรู้ตัวเกี่ยวกับความต้องการของเขา แต่อาจไม่รู้ตัวเกี่ยวกับสิ่งจูงใจของเขา เช่น แม่บ้านซื้อเสื้อผ้าใหม่ เธออาจรู้ว่าเนื้อผ้าดี ราคาเหมาะสมและสวย แต่ไม่รู้เลยว่าสามีเธอจะชอบหรือไม่หรืออาจลืมไปว่าต้องการซื้อไปใส่อวดเพื่อนบ้านด้วย

**ระดับสอง** ผู้ซื้อไม่รู้เหตุผลของการซื้ออาจไม่ยอมรับความจริงกับผู้อื่น เช่น ซื้อรถยนต์เพื่อความประทับใจของผู้อื่น

**ระดับที่สาม** ผู้ซื้อตระหนักถึงสิ่งจูงใจและเต็มใจที่จะพูดถึงมัน นั่นคือสิ่งจูงใจที่ใช้กันทุกวันนี้

#### ความต้องการ (Needs)

ทุกคนล้วนมีความต้องการ แบ่งเป็นสองแบบ คือติดมาตั้งแต่กำเนิดกับเรียนรู้เองภายหลังที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ และ สิ่งที่เรียนรู้ภายหลัง เช่น ความมีชื่อเสียง ความรัก ความพอใจ อำนาจ การเรียนรู้ ความต้องการเหล่านี้เกิดจากภาวะทางจิตวิทยา ในความนึกคิดของผู้บริโภคและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ในขณะที่บ้านพักตอบสนอง Primary Needs และ ประเภทของบ้านพักตอบสนอง Secondary Needs สรุปแล้วบ้านตอบสนองทั้ง Primary และ Secondary Needs

#### เป้าหมาย (Goals)

เป็นผลที่เกิดมาจากแรงจูงใจ

การเลือกเป้าหมาย หนึ่งความต้องการอาจมีหลายเป้าหมายที่มีทั้งเหมาะสมและแตกต่างกัน การเลือกเป้าหมายของบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความสามารถทางกาย ค่านิยม วัฒนธรรมต่าง ๆ

ความต้องการและเป้าหมายขึ้นอยู่กับกัน หมายถึงทั้งสองอย่างต่างก็ไม่อาจเกิดขึ้นถ้าไม่มีอีกอย่างหนึ่ง อย่างไรก็ตามบุคคลมักไม่รู้ตัวถึงความต้องการของตนเองแต่กลับรู้ถึงเป้าหมาย เช่น นักศึกษาไม่รู้ถึงความชอบของตนแต่ก็เข้าชมรมถ่ายภาพเพื่ออยากเจอเพื่อนใหม่ ๆ

### การตื่นตัวของสิ่งจูงใจ (Motive Activation)

ทุกคนมีสิ่งจูงใจที่ตนเองเก็บไว้ในความทรงจำ เหตุการณ์หรือตัวกระตุ้นจะทำให้ความทรงจำนั้นตื่นตัวขึ้นมา ในเรื่องนี้มัจฉัยสำคัญอยู่ 2 ประการคือ

1. Motive Strength สิ่งจูงใจบางสิ่งมีความแข็งแกร่งมากพอที่จะครอบคลุมถึงสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องหรือบางครั้งก็ไม่เกี่ยวข้องกับปัญหาของผู้บริโภคเลย ความแข็งแกร่งนี้เกิดขึ้นจากการถูกกระตุ้นบ่อย ๆ เช่น หากเคยทานอาหารร้านไหนบ่อยๆ พอนึกหิวขึ้นมาจะนึกถึงร้านนั้นเสมอ

2. Situational Cues ตัวกระตุ้นจากสถานการณ์หรือเป็นเครื่องชี้หรือคอยจี้จุดให้สิ่งจูงใจตื่นขึ้นมา เช่น

2.1 ตัวกระตุ้น (Inputs) จากสิ่งแวดล้อมหรือความต้องการจากภายในร่างกายของผู้บริโภคจะจุดชนวนความหวังหรือสิ่งจูงใจที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมต่อตัวกระตุ้นนั้น เช่น กลิ่นอาหาร อาจกระตุ้นให้เกิดความต้องการหาอาหาร

2.2 ข่าวสารที่ได้รับมาอาจมีทางที่จะบรรลุถึงวัตถุประสงค์ของสิ่งจูงใจที่ผู้บริโภคมีอยู่ เช่น ถ้านาย ก.มีเงินอยู่ 3,000,000 บาท จะนำไปซื้อบ้านแต่มีมีเพียงพอ แต่แล้วมีโฆษณาบ้านที่ราคา 2,800,000 บาท ซึ่งนาย ก.ก็รู้สึกสนใจเพราะมีทางที่จะซื้อบ้านนี้ได้

2.3 ตัวกระตุ้นที่จี้จุด (Cues) ได้ให้ข่าวสารที่เป็นรางวัลถ้ามีการปฏิบัติตาม เช่น ซื้อสินค้าในสัปดาห์นี้จะมีการจับฉลาก ทำให้เกิดการกระตุ้นให้ซื้อสินค้าในสัปดาห์นี้

### สภาวะที่ผันแปรของการจูงใจ

#### การจูงใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องผันกับการผันแปรอย่างหนึ่งไม่ผัน

ความต้องการและเป้าหมายมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

ความต้องการและเป้าหมายมีการเติบโตอยู่เสมอในการก่อปฏิกิริยาตอบสนองต่อสภาวะทางจิตวิทยาของบุคคลต่อสิ่งแวดล้อม เมื่อบุคคลบรรลุเป้าหมาย บุคคลนั้นก็จะพัฒนาเป้าหมายใหม่ขึ้นมา แต่ถ้าไม่ ก็จะดิ้นรนไปสู่เป้าหมายเดิม หรือ พัฒนาเป้าหมายอื่นมาทดแทน เรื่องนี้ไม่หยุดนิ่งเพราะสาเหตุต่อไปนี้

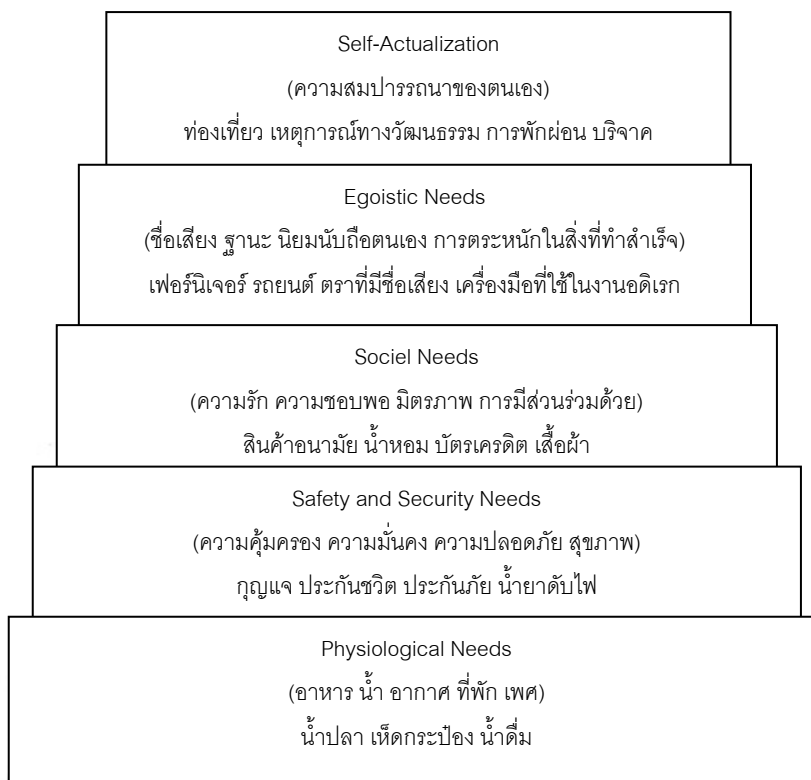
1. ความต้องการต่าง ๆ ไม่เคยได้รับการตอบสนองจน เต็มอิ่ม ความต้องการของมนุษย์ส่วนมากไม่ได้รับการตอบสนองแบบ ครั่งเดียว หรือถาวร ความต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นหากเป็นการตอบสนองแบบชั่วคราวนั้นอาจจะไม่เพียงพอ จนทำให้บุคคลนั้นดิ้นรนเพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมมากขึ้น

2. เมื่อความต้องการเดิมได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการใหม่จะเกิดขึ้น เมื่อความต้องการถูกตอบสนอง ความต้องการใหม่ที่สูงขึ้นก็จะเกิดขึ้นมาแทน

3. ความสำเร็จและความล้มเหลวมีอิทธิพลต่อเป้าหมาย บุคคลที่บรรลุเป้าหมายแล้ว จะสร้างเป้าหมายใหม่ที่สูงกว่าเดิม นั่นก็คือ การเพิ่มความปรารถนา หรือระดับความทะเยอทะยาน ความสำเร็จนั้นจะทำให้บุคคลมีความมั่นใจในเป้าหมายต่อไปมากขึ้น ดังนั้นการเลือกเป้าหมายขึ้นอยู่กับความสำเร็จและความล้มเหลวด้วย

4. เป้าหมายทดแทน เมื่อบุคคลไม่สามารถบรรลุถึงเป้าหมายที่วางไว้ได้แล้วบุคคลนั้น จึงสร้างเป้าหมายสำรองขึ้นมาเพื่อที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายนั้นเพื่อลดความไม่สบายใจจากเป้าหมายเดิมให้น้อยลงได้

ลำดับชั้นของความต้องการ (Hierarchy of Needs) Maslow นักจิตวิทยาได้สร้างทฤษฎีการจูงใจของมนุษย์ที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป ตามทฤษฎีความต้องการของมนุษย์แบ่งออกเป็น 5 ระดับเรียงความสำคัญจากระดับต่ำสุดถึงสูงสุด โดยแนะว่าบุคคลพยายามจะตอบสนองความต้องการระดับต่ำกว่าก่อน เมื่อความต้องการนี้ได้รับการตอบสนองจนพอใจ ความต้องการใหม่ในระดับที่สูงกว่าก็จะเกิดขึ้น ลำดับชั้นของความต้องการแสดงให้เห็นดังนี้



ภาพ 8 แสดงลำดับชั้นของความต้องการของ A. H. Maslow

**ระดับ 1 Physiological Needs** ความต้องการนี้ต้องการเพื่อรักษาชีวิต รวมทั้ง อาหาร น้ำ อากาศ ความต้องการชนิดนี้จะครอบงำบุคคล คนที่หิวจัด จะคิดถึงแต่อาหาร รับประทานอาหารและต้องการ คนกรุงเทพฯส่วนใหญ่จะได้รับการตอบสนองของข้อนี้ จึงไม่ได้ถูกครอบงำ แต่จำถูกครอบงำในระดับความต้องการที่สูงกว่า

**ระดับ 2 Safety and Security Needs** เมื่อได้รับการตอบสนองจากระดับแรกอย่างพอควร ความต้องการความปลอดภัย มั่นคง ก็จำทำให้บุคคลก่อพฤติกรรม เช่น คนต้องกินอาหารเข้าไม่ใช่เพียงแค่วันเดียว มิเช่นนั้นจะกระทบเพื่อนสุขภาพ

**ระดับ 3 Social Needs** ความต้องการระดับนี้เป็นการต้องการความรัก ความพอใจ การมีส่วนร่วมและการยอมรับ บุคคลแสวงหาความอบอุ่นและตอบสนองความพอใจในความสัมพันธ์ของตนเองกับคนอื่นและจูงใจด้วยความรักต่อครอบครัว

**ระดับ 4 Egoistic Needs** ความต้องการระดับนี้อาจแบ่งออกเป็น 2 จำพวกคือ

ก. **Inwardly-directed ego needs** ความต้องการแสดงให้เห็นความต้องการของบุคคลเกี่ยวกับการยอมรับตนเอง ศักดิ์ศรี และ ความสำเร็จ ความพอใจส่วนตัวเมื่องานสำเร็จ เป็นต้น

ข. **Outwardly-directed ego needs** ความต้องการนี้ รวมถึงการต้องการชื่อเสียง บารมี การยอมรับจากบุคคลอื่น สินค้าที่ตอบสนองความต้องการในระดับนี้คือ เสื้อผ้า เพอร์นิเจอร์ งานอดิเรก รถยนต์

**ระดับ 5 Needs for Self-Actualization** คนส่วนใหญ่ไม่ได้รับการตอบสนองของความ ต้องการอย่างมากพอ จึงมาตอบสนองความต้องการในระดับนี้ อาจกล่าวได้ว่า ความต้องการระดับ นี้เป็นความต้องการที่เน้นเกิดความสำเร็จสมประสงค์

### **กระบวนการทางจิตวิทยาและทัศนคติ**

โดยทั่วไปแล้วทัศนคติที่เกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกทางภายในจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็น ว่าบุคคลนั้น ๆ ชอบอะไรและไม่ชอบอะไร เช่น ตราสินค้า การบริการ เป็นต้น ทัศนคตินั้นเป็นผลมา จากกระบวนการทางจิตวิทยา จึงทำให้เราไม่สามารถมองทัศนคติได้โดยตรง

### **สภาพและหน้าที่ของทัศนคติ (The Nature and Function of Attitude)**

ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้และการปฏิบัติต่อกันของผู้บริโภคกับบุคคลอื่น คำจาก ความของนักวิชาการหลายท่านได้แยกออกเป็นหลายอย่างและยังหาข้อสรุปไม่ได้

Mowen and Minor ได้ให้คำนิยามไว้ว่า “แกนกลางของความรู้สึกชอบและไม่ชอบบุคคล นั้น กลุ่ม สถานการณ์ สิ่งของรวมทั้งความคิดเห็นที่เราองไม่เห็น” จากคำนิยามนี้เราจะเห็นว่า ทัศนคตินั้นคือ ใจนั่นเอง เพราะความรู้สึกดังกล่าวแสดงแนวโน้มที่จะก่อปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่ง ใดสิ่งหนึ่ง ทัศนคตินั้นค่อนข้างที่จะยากต่อการเปลี่ยนแปลงและก็ไม่อาจทำนายพฤติกรรมได้ ถูกต้องเสมอไป ยิ่งถ้าหากว่าผู้บริโภคมีทัศนคติในด้านลบต่อสินค้านั้น ๆ แล้วก็เป็นที่ยาก เช่นกันที่นักการตลาดจะทำการเปลี่ยนแปลง

โฆษณานั้นเกี่ยวข้องกับเป็นอย่างมากกับพฤติกรรมของผู้บริโภค การซื้อเป็นประจำ การ แนะนำ ความเชื่อ การประเมินทางเลือกและการตั้งใจซื้อ

### **แนวคิดอิทธิพลของสื่อสารมวลชน**

ซูษณะ เตชคณา (2548) อิทธิพลของสื่อสารมวลชนสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. สื่อมวลชนจะทำการสื่อสารเรื่องราวต่างๆออกไปเพื่อให้ประชาชนนั้นสนใจและ ติดตามและหากเรื่องใดที่สื่อมวลชนให้ความสำคัญมากในการสื่อสาร ประชาชนก็จะมองว่าเรื่องที่ สื่อพยายามจะนำเสนอ นั้นเป็นเรื่องที่น่าสนใจ
2. สื่อมวลชนจะสื่อสารเพื่อให้ประชาชนเกิดความสนใจ เกิดทัศนคติเพื่อแสดง ความ คิดเห็น โดยสื่อจะนำหลักฐานมาเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ

3. สื่อมวลชนจะนำเสนอการสื่อสารเพื่อชี้้นำการกระทำให้กับคนในสังคม เพื่อให้ประชาชนยอมรับและปฏิบัติตาม
4. สื่อมวลชนจะสื่อสารเรื่องราวที่แสดงให้เห็นถึงการยอมรับให้กับคนในสังคมเพื่อแสดงถึงความชอบธรรมของการดำรงสถานะ และเมื่อมีการมอบตำแหน่งให้แก่ใครสื่อมวลชนก็จะทำหน้าที่สื่อสารไปยังประชาชนว่าผู้นั้นมีความเหมาะสมกับการดำรงตำแหน่งหรือไม่
5. สื่อมวลชนจะนำเสนอเรื่องราวต่างๆ เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้สังคมได้รับรู้
6. สื่อมวลชนมีบทบาทในการบูรณาการสังคมหรือมีส่วนทำให้สังคมเกิดความมีระเบียบหรือไร้ระเบียบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสารที่สื่อมวลชนได้นำเสนอ
7. สื่อมวลชนมีบทบาทในการพัฒนาประเทศ กล่าวคือทำหน้าที่เสนอนวัตกรรมใหม่ ๆ ให้กับคนในสังคมเพื่อให้คนในสังคมเกิดการเรียนรู้ ตลอดจนกระตุ้นให้เกิดความต้องการซื้อสินค้าใหม่ ๆ

นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับอิทธิพลของการสื่อสารมวลชนออกมาหลายแนวทาง ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ดังนี้

### 1. ทฤษฎีเข็มฉีดยา (Hypodermic Needle Theory) ซึ่งมีความสำคัญดังนี้

- 1.1 เป็นทฤษฎีที่ให้ความสนใจกับอิทธิพลในการจู่ใจของสื่อ ศึกษาถึงสื่อสามารถจู่ใจให้เกิดความคิดเห็นและทัศนคติไปทางใด
- 1.2 มีความเชื่อว่าสื่อมีความสามารถในการครอบงำความคิดและพฤติกรรมของคนในสังคมที่มักจะมีแนวโน้มที่จะเชื่อในสิ่งที่สื่อนำเสนอ
- 1.3 เมื่อต้องการให้คนมีความคิดอย่างไร ก็ทำหน้าที่ใส่ข้อความเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอไปได้มากเท่านั้น เหมือนเข็มฉีดยาที่ใส่ปริมาณยาได้ตามที่ต้องการเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามต้องการเช่นกัน
- 1.4 เนื้อหาสาระในการสื่อสารคือสิ่งสำคัญในการสื่อสาร เพราะอิทธิพลของการสื่อสารขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่ได้ใส่ลงไปในการสื่อสาร
- 1.5 การศึกษาเรื่องสื่อสารมวลชนนั้น เป็นการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ที่ให้ความใส่ใจต่อการจัดระเบียบสังคม
- 1.6 การสื่อสารมวลชนเป็นการสื่อสารที่เน้นการสร้างอภิปไตยในสังคม ต้องไม่มีการโฆษณาชวนเชื่อ
- 1.7 เป็นการสื่อสารเพื่อสร้างความมั่นคงให้ประเทศ
- 1.8 สื่อมวลชนถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการสร้างความคิดและอุดมการณ์

- 1.9 สื่อมวลชนถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อต้านการโฆษณาชวนเชื่อ
- 1.10 สื่อมวลชนถูกใช้เป็นเครื่องมือในการให้ความรู้กับประชาชน เพื่อต่อสู้กับการครอบงำของกลุ่มที่ทำโฆษณาชวนเชื่อ
- 1.11 สื่อมวลชนทำหน้าที่ช่วยประชาชนจากกลุ่มคนที่ต้องการครอบงำความคิด
- 1.12 ประชาชนถูกมองว่าเป็นผู้รับสารที่หนีจากการครอบงำของสื่อมวลชนได้ยาก และมีแนวโน้มที่จะเชื่อ คล้อยตามเนื้อหาสาระที่สื่อนำเสนอ
- 1.13 อิทธิพลของเนื้อหาสาระที่สื่อพยายามจะครอบงำด้วยโฆษณาชวนเชื่อเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องศึกษา
- 1.14 เป็นการศึกษาอิทธิพลระยะสั้นของสื่อสารมวลชนมากกว่าที่จะสนใจอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อสังคมในระยะยาว

## 2. ทฤษฎีอิทธิพลอันจำกัดของสื่อมวลชน (Limited Effect of Mass Media)

สารสำคัญของทฤษฎีมีดังต่อไปนี้

- 2.1 เป็นทฤษฎีที่ศึกษาถึงจิตวิทยาของผู้รับสาร คือศึกษาทัศนคติ ความคิดเห็น ความเชื่อ และค่านิยมของผู้รับสาร
- 2.2 เป็นทฤษฎีที่ศึกษาอิทธิพลในการจูงใจของสื่อมวลชนเช่นเดียวกับทฤษฎีเข็มฉีดยา แต่มีความแตกต่างตรงที่ว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อผู้รับสารอย่างจำกัด
- 2.3 เน้นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่เกิดจากอิทธิพลในการจูงใจของเนื้อหาสาระ
- 2.4 เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อมวลชน และมีการศึกษาเนื้อหาสาระก่อนที่จะได้รับสารจากสื่อเช่น ความรู้ ความเชื่อ ความคิดเห็น ทัศนคติ การเรียนรู้ การรับรู้ และบุคลิกภาพ
- 2.5 มนุษย์สามารถที่จะเปิดรับสื่อหรือไม่ก็ตาม เมื่อเปิดรับแล้วจะสนใจหรือไม่ก็ได้ และแม้แต่ว่าสิ่งที่มีมนุษย์สนใจอาจเลือกการตีความเพื่อที่จะเข้าใจตามความคิดความเชื่อของตน มนุษย์เมื่อได้รับสารแล้วอาจจะไม่ได้จดจำสารได้ทั้งหมดหากแต่จะเลือกจำได้เพียงบางประการเท่านั้น ดังนั้นการที่มนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสื่อ นั้นย่อมไม่ใช่เรื่องง่าย
- 2.6 มนุษย์จะเปิดรับข้อมูลข่าวสารสื่อมวลชนหรือไม่เปิดรับก็ได้
- 2.7 ในการเสพสื่อ นั้นมนุษย์มีความตั้งใจที่จะแสวงหาข้อมูลเพื่อต่อยอดความเชื่อ ความคิดเห็น ทัศนคติของตนเพื่อให้เกิดความมั่นใจ

2.8 ในขณะที่เดียวกันมนุษย์ก็จะเลือกไม่บริโภคข่าวสารที่จะเป็นการสั่นคลอนต่อความคิด ทศนคติของตนเอง

ตัวกรองอิทธิพลของสื่อมวลชนที่ทำให้สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมมนุษย์มีดังต่อไปนี้

1. สิ่งที่มีอยู่ในสมองของมนุษย์ก่อนที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชน
2. บรรทัดฐานของกลุ่ม
3. การสื่อสารระหว่างบุคคล
4. การใช้สภาวะผู้นำ
5. ภาพลักษณ์ของสื่อมวลชน

สาระสำคัญของทฤษฎีอิทธิพลของการจำกัดของสื่อ ทำให้เข้าใจได้ว่า การสื่อสารมวลชนนั้นไม่สามารถมีอิทธิพลครอบงำทางความคิดได้เสมอไป ดังนั้นการใช้การสื่อสารมวลชนเพื่อชักจูงใจไม่จำเป็นว่าจะต้องให้ความสำคัญกับสื่อมวลชนมากเกินไป เพราะผู้รับสารนั้นจะมีขั้นตอนและกระบวนการในการเปิดรับสาร และยังต้องผ่านตัวกรองอีกมากเพื่อที่จะเปิดโอกาสให้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อมามีอิทธิพล เพราะผู้รับสารทุกคนมีความคิดพื้นฐานที่จะไม่ยอมเชื่อในสื่อมวลชน สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่ได้เพียงแค่ออกย้าสิ่งที่ผู้รับสารเชื่อเท่านั้น

### 3. ทฤษฎีการจัดการวาระ (Agenda Setting Theory)

เป็นทฤษฎีที่แตกต่างจากสองกลุ่มแรกตรงที่สนใจในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จึงถือว่าเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ในขณะที่ทฤษฎีนี้สนใจอิทธิพลของสื่อในด้านการเรียนรู้ คือศึกษาว่าสื่อมวลชนทำให้ประชาชนมีความรู้เรื่องใด สนใจเรื่องใดเท่านั้น ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้

- 3.1 เป็นทฤษฎีที่สังเกตความเข้มข้นของข่าวสาร ว่าประชาชนเรียนรู้อะไร สนใจเรื่องอะไร โดยสมมติฐานคือประเด็นข่าวสารที่ได้รับความสนใจจากสื่อมวลชน
- 3.2 มองว่าบทบาทของสื่อมวลชน เป็นหน้าที่ในการกระจายข่าวสารต่าง ๆ ให้รับรู้มากกว่าการชักจูงใจ
- 3.3 ประชาชนเรียนรู้อะไรจากสื่อมากกว่าที่จะสนใจว่าสื่อเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนได้มากน้อยเพียงไร
- 3.4 สื่อมวลชนมักจะประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดีในการชี้แนะให้ประชาชนสนใจเรื่องอะไร แต่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จในเรื่องการครอบงำความคิดประชาชน



3.5 มนุษย์มีความต้องการเสพลี้อมวลชนเพราะมีความต้องการบางอย่าง และ ลี้อมวลชนก็ทำหน้าที่เติมเต็มให้

ความต้องการเสพลี้อมวลชนสามารถแบ่งได้ออกเป็น 3 ระดับคือ

1. หากเนื้อหาสาระมีความเกี่ยวข้องกับผู้รับสารมากและผู้รับสารมีความไม่แน่ใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นสูง จะทำให้ประชาชนมีความต้องการสูงที่จะอยากรู้
2. หากเนื้อหาสาระมีความเกี่ยวข้องกับผู้รับสารมากและผู้รับสารมีความแน่ใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นสูง จะทำให้ประชาชนมีความต้องการปานกลางที่จะอยากรู้
3. หากเนื้อหาสาระมีความเกี่ยวข้องกับผู้รับสารมากและผู้รับสารมีความรู้สึกที่ไม่ น่าสนใจ จะทำให้ประชาชนมีความต้องการระดับต่ำที่จะอยากรู้

3.6 ลี้อมวลชนมีหน้าที่เพิ่มเติมให้ความรู้กับประชาชน ทำให้ประชาชนมองเห็น ความสำคัญของประเด็นต่าง ๆ ซึ่งแบ่งได้เป็น สำคัญสำหรับผู้รับสารเอง สำคัญสำหรับการสนทนา กับคนอื่นและสำคัญสำหรับสาธารณชน

3.7 ทฤษฎีให้ความสำคัญกับหน้าที่ผู้รักษาประตู โดยลี้อมวลชนดำรงหน้าที่ การ เล่นข่าว คือเลือกเผยแพร่ว่าจะเลือกข่าวใด โดยข่าวที่ได้พื้นที่มาก เวลามาก ก็จะกลายเป็นข่าวหน้า หนึ่งที่ประชาชนให้ความสนใจมากตามลำดับ

3.8 ปัจจัยในการเลือกให้ความสำคัญกับข่าวมีดังนี้

- 3.8.1 ข่าวเกี่ยวกับคนมีอำนาจ มีเงิน
- 3.8.2 ข่าวดารานักร้อง นักกีฬา คนดัง
- 3.8.3 ข่าวที่มีเหตุการณ์สำคัญ พวกข่าวอาชญากรรม
- 3.8.4 ข่าวเกี่ยวกับพื้นที่อันเป็นที่ตั้งของลี้อมวลชนผู้ทำข่าว
- 3.8.5 ข่าวที่เป็นสถานที่อันเป็นที่กำเนิดอำนาจ เช่นรัฐบาล
- 3.8.6 ข่าวเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้าน
- 3.8.7 ข่าวจำพวกเทศกาล
- 3.8.8 ข่าวที่เป็นเหตุการณ์พิเศษที่เกิดขึ้น
- 3.8.9 ข่าวประจำวัน จำพวกข่าวพระราชสำนัก การร่ายงานการจลาจล

3.9 ทฤษฎีนี้พยายามที่จะศึกษาเหตุจูงใจที่ทำให้ประชาชนให้ความสนใจประเด็น ต่างๆที่เกิดขึ้นไม่เท่ากัน

3.10 กล่าวคือทฤษฎีนี้เป็นทั้งเหตุแห่งการเรียนรู้ในประเด็นต่างๆ ก่อให้เกิดการเรียงลำดับความสำคัญในประเด็นต่างๆและเป็นผลของความต้องการอยากเรียนรู้สภาวะรอบตัวของมนุษย์ที่ต้องการติดตามเรื่องราวที่มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต

### ทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)

ทฤษฎีการใช้สื่อการได้รับความพึงพอใจมีรายละเอียดสำคัญดังต่อไปนี้

1. เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับจิตวิทยาและพฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อมากกว่าอิทธิพลของสื่อที่มีต่อทัศนคติและพฤติกรรม โดยเป็นการตั้งคำถามว่าคนทำอะไรกับสื่อ มากกว่าสื่อทำอะไรกับคน และยังเชื่อว่าผู้บริโภคใช้สื่อแสวงหาความต้องการบางประการเพื่อให้เกิดความพึงพอใจ ถ้าหากถามถึงอิทธิพลของสื่อแล้ว ทฤษฎีนี้มักจะสนใจว่าเมื่อผู้บริโภคใช้สื่อแล้วได้รับความรู้ที่จะนำไปเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตมากกว่าที่จะศึกษาว่าสื่อมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมผู้บริโภคที่ใช้สื่ออย่างไร จิตวิทยาของผู้บริโภคที่ใช้สื่อ ค่านิยมของผู้บริโภคที่ใช้สื่อ และสภาพแวดล้อมทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจมีบทบาทเป็นเงื่อนไขในการใช้สื่อของผู้บริโภค

ทฤษฎีนี้มองว่าเรื่องของการเลือกรับเฉพาะสาระที่สอดคล้องกับความคิดเห็นหรือทัศนคติดั้งเดิมไม่ค่อยเป็นจริงนัก เพราะบางครั้งมนุษย์ก็ยอมรับรู้เรื่องราวที่แตกต่างกันจากความรู้เดิม การบริโภคสื่อจึงเป็นได้ทั้งเหตุและผลกล่าวคือ มนุษย์มีความต้องการอะไรบางอย่างจึงบริโภคสื่อ เป็นผลที่มาจากความต้องการเป็นเหตุ สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เป็นผู้สะท้อนความเป็นจริงและสร้างภาพของความเป็นจริงขึ้นมาใหม่ตามความเชื่อของคนที่ทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชน

การบริโภคสื่อของคนในสังคมนั้นจะมีอิทธิพลมาจากสังคม การเมือง และสภาพทางจิตวิทยาของผู้บริโภคสื่อ ทำให้อธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้บริโภคได้ยุ่งยาก ทั้งนี้เพราะโลกทั้งมีความวุ่นวาย ดังนั้นพฤติกรรมของคนที่อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมทางการเมืองและสังคมปัจจุบันจึงไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะอธิบายได้ด้วยแนวคิดและทฤษฎีที่สามารถปรากฏการณ์ต่างๆได้อย่างชัดเจน

สามารถอธิบายการใช้สื่อและการได้รับความพึงพอใจจากการใช้สื่อได้ดังนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นความต้องการ อาหาร น้ำ ที่อยู่ การขับถ่าย การระบายความต้องการทางเพศ ความมั่นคง ความปลอดภัย การเป็นที่รักของคนอื่น การมีชื่อเสียง ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นต้น

2. ลักษณะส่วนตัวของมนุษย์ ประกอบไปด้วยสภาพจิตใจ ฐานะทางสังคม และความเป็นมาของชีวิต

3. สังคม ความต้องการของมนุษย์นั้นมีส่วนกำหนดสังคม ในขณะที่มนุษย์ต้องการอะไรก็มีต้นเหตุมาจากวัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม

4. มองเห็นปัญหาของชีวิต คือมองเห็นสุขภาพที่แท้จริงของตนเองในปัจจุบันว่าด้อยกว่าสุขภาพในอุดมคติ สิ่งที่มีอยู่ดีไม่เท่าสิ่งที่ต้องการอยากจะเป็น

5. มองหาทางแก้ปัญหาที่พอจะเป็นไปได้

6. มนุษย์เกิดแรงจูงใจ

7. มีพฤติกรรมในการใช้สื่อมวลชน

8. มีพฤติกรรมอื่น เช่นมีการพูดคุยกับผู้อื่น

9. ได้รับความพึงพอใจหรือไม่ได้รับความพึงพอใจ เพราะสื่อมวลชนอาจมีแนวทางในการแก้ปัญหาชีวิตให้ได้แต่ในกรณีกลับการอาจไม่ได้เช่นกัน

10. คุณลักษณะของมนุษย์ คือการที่มนุษย์เป็นคนเช่นไรจะมีผลต่อความพึงพอใจในการใช้สื่อของมนุษย์ ในขณะที่เดียวกัน การที่มนุษย์รู้สึกพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในการใช้สื่อก็อาจจะมีผลทำให้คุณลักษณะของมนุษย์เปลี่ยนแปลงตามด้วย

11. สังคมรวมทั้งโครงสร้างของการสื่อสารมวลชนในสังคม คือ การที่คนเรารู้สึกพึงพอใจหรือไม่ก็ตาม อาจจะทำให้มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ส่งผลทำให้สังคมเปลี่ยนตาม อาจมีการวิพากวิจารณ์สื่อทำให้สื่อเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน ซึ่งมีสาเหตุมาจากค่านิยม ทัศนคติในวัฒนธรรม เป็นต้น

จากการอธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อของสาธารณชนเราจะเห็นได้ว่า มนุษย์มีความต้องการใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนเพื่อประโยชน์บางประการ ซึ่งมีการแบ่งความพึงพอใจของมนุษย์ที่ได้รับจากสื่อดังต่อไปนี้

1. สามารถติดตามความเป็นไปของสังคมได้ทันเวลา เพื่อเป็นการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ลดความไม่แน่นอนใจ และรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงในสังคม

2. ไว้ใช้สนทนากับผู้อื่น มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการสื่อสาร สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เวลาพบปะพูดคุยกันก็จำเป็นต้องมีหัวข้อในการสนทนา ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ข่าว ความบันเทิงที่สื่อเป็นผู้ถ่ายทอด เพื่อให้เกิดความทันสมัย

3. ความตื่นเต้น มนุษย์มีความคาดหวังที่จะได้รับความตื่นเต้นจากการใช้สื่อ ไม่ว่าจะเป็นการดูข่าวกีฬา การติดตามความเคลื่อนไหวของสังคม ภาพยนตร์ เมื่อได้เสพสื่อเข้าแล้วก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจ แต่หากเมื่อรับสื่อไปแล้วไม่เกิดความตื่นเต้นใด มนุษย์ก็จะรู้สึกว่าไม่ได้รับความพึงพอใจ

4. ตอกย้ำความเชื่อ ทศนคติ ความคิดเห็นของตน เวลาที่เราซื้อสินค้าใดแล้วก็ตาม และยังต้องการดูโฆษณานั้น ๆ อยู่ เพียงเพราะว่าเราต้องการมั่นใจว่า เราได้เลือกสินค้าที่ถูกต้องแล้ว เป็นการตอกย้ำความคิดตัวเองและความเชื่อที่ตนเองมีอยู่

5. แสวงหาข้อเสนอแนะในการปฏิบัติ ในบางครั้งที่มนุษย์ต้องการตัดสินใจบางอย่าง สื่อก็เป็นตัวเลือกอีกทางที่ทำให้ตัดสินใจได้ง่ายขึ้น เพราะสามารถหาข้อเปรียบเทียบได้อย่างชัดเจน จากการโฆษณาหรือข่าวประชาสัมพันธ์ โดยสามารถหาข้อมูลที่สำคัญในสื่อได้เพียงพอที่จะตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้เกิดความพึงพอใจนั่นเอง

6. ความบันเทิง เป็นความคาดหวังจะได้รับความพึงพอใจ จากการดูละคร อ่านหนังสือ ภาพยนตร์ เพราะสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง และถ้าหากว่าผู้บริโภคมีความรู้สึกที่ไม่ได้รับความบันเทิง ก็จะมีสื่อที่สื่อดังกล่าวไม่ได้ให้ความพึงพอใจเช่นกัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริ วุฒิภักดากร (2544) ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียน นักศึกษา 12-18ปี ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ใช้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ประชากรที่ศึกษาในการศึกษาครั้งนี้ คือ จำนวนประชากร นักเรียน นักศึกษาที่มีอายุ 12-18 ปี โดยเจาะจงเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เคยอินเตอร์เคยใช้อินเตอร์เน็ต จากบ้าน โรงเรียน หรือสถานที่บริการอินเตอร์เน็ต หรืออินเตอร์เน็ตคาเฟ่ โดยการเก็บรวบรวม 600 ตัวอย่าง การศึกษาครั้งนี้ปรากฏผลดังนี้ พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างคือการทำออนไลน์ที่บ้าน ช่วงชั่วโมงการใช้อินเตอร์เน็ตมากที่สุด 1-4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยเสียค่าใช้จ่ายรายเดือน 200-500 บาท โดยจะทำการออนไลน์ในช่วงเวลา 20.00-24.00 น. กลุ่มตัวอย่างที่เคยใช้บริการอินเตอร์เน็ตเกินครึ่ง ส่วนใหญ่จะใช้นาน ๆ ครั้งโดยอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้นั้นจะอยู่ใกล้บ้านและสถานศึกษา

อรอุมา ศรีสุทธิพันธ์ (2545) ได้ศึกษาเรื่องความคิดเห็นและพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเตอร์เน็ตกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) รูปแบบวัดผลครั้งเดียว (One-Short Study) โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็น พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเตอร์เน็ตกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน การศึกษาครั้งนี้ปรากฏผลว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเตอร์เน็ตเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยมีช่วงอายุ 26-35 ปีมากที่สุด รองลงมาเป็น 18 -

25 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ และประกอบอาชีพข้าราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ รองลงมาเป็นพนักงานบริษัทเอกชน โดยมีรายได้เฉลี่ยมากที่สุดอยู่ที่ 30,001-60,000 บาท และในด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในระดับต่ำเพียง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์และมีระยะเวลาในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต 2 ชั่วโมงต่อครั้ง โยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมานานกว่า 1-2 ปี เวลาที่นิยมมากที่สุดคือช่วงเวลากลางคืน และเปิดรับสื่อนี้จากบ้านมากที่สุด ส่วนบริการที่นิยมมากที่สุดคือการค้นหาข้อมูลข่าวสาร รองลงมาคือการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นรวมต่อสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับเห็นด้วย

ศุภลักษณ์ หนูทองดี เลาภักดี (2546) ได้ศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคต่อสื่อโฆษณาออนไลน์ ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาและการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในส่วนวิจัยเชิงพรรณนาได้ทำการวิเคราะห์ในเรื่องการโฆษณาออนไลน์และสื่อโฆษณาออนไลน์ประเภทต่าง ๆ และในส่วนของวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) รูปแบบวัดผลครั้งเดียว (One-Short Study) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ได้มีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง 400 คนจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi – stage Sampling) ผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติรวมต่อเลิร์ชเอ็นจิ้นในระดับสูง ในส่วนของทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อการโฆษณาด้วยอีเมลล์และแบนเนอร์แอดอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่เห็นด้วยในหัวข้อของอีเมลล์จะมีผลต่อการเลือกเปิดอ่านอีเมลล์และกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าหากรู้ว่าเป็นอีเมลล์โฆษณาโอกาสในการลบอีเมลล์ทิ้งนั้นจะมีสูง โดยในส่วนของแบนเนอร์แอดกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่เห็นด้วยกับการที่แบนเนอร์แอดที่มีข้อความ ลวด แฉก แฉก แฉก หรือให้ฟรี จะทำให้มีโอกาสคลิกแบนเนอร์นั้นสูงรวมทั้งแบนเนอร์แอดที่มีภาพเคลื่อนไหวและตำแหน่งที่เหมาะสมก็จะมีผลต่อโอกาสในการคลิกแบนเนอร์แอดนั้นด้วยเช่นกัน

ธนัสต์ เกษมไชยานันท์ (2544) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมุ่งศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาครั้งนี้คือ ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi – stage Sampling) ขั้นแรกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากให้ได้จำนวนเขตที่เป็นตัวแทน 10 เขต จากนั้นใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเก็บข้อมูลกับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้งาน

อินเทอร์เน็ตเพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนที่เท่ากัน โยมากกว่าครึ่งเป็นผู้มีอายุ 18-25ปี รองลงมาคือ 26-35 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชนมากที่สุด รองลงมาคือนักเรียน นักศึกษา โดยส่วนใหญ่มีรายได้ระดับ 5,000-15,000 บาท พฤติกรรมในการเข้าเว็บไซต์เฉลี่ยประมาณ 5.58 ครั้ง และมีการใช้เฉลี่ยประมาณครั้งละ 2.44 โดยช่วงเวลาที่เข้าบ่อยคือ 20.01-24.00น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มานานแล้ว 1-2 ปี สถานที่ในการใช้งานคือบ้านและที่ทำงานเป็นส่วนใหญ่ วัตถุประสงค์ที่เข้าใช้งานคือ เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูลทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และเพื่อความบันเทิง

ปวเรศ เลขะวรรณ (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) รูปแบบวัดผลครั้งเดียว (One-Short Study) โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) กลุ่มตัวอย่างได้แก่ วัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงอายุระหว่าง 13-16 ปีที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลปรากฏว่า วัยรุ่นที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนมากเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุ 15 ปีสูงสุดและมีการศึกษาระดับมัธยมปลาย โดยส่วนมากพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา ในมุมมองเรื่องของชีวิตพบว่าต้องการความเป็นอิสระสูงสุด สิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตคือ ครอบครัว ส่วนในเรื่องความพึงพอใจต่อชีวิต ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีอยู่ในระดับสูง ส่วนใหญ่มีความคาดหวังต่อชีวิตสูงสุด รองลงมาคือความสำเร็จ และหากกล่าวถึงอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างจะนึกถึงไฮไฟว์ รองลงมาคือ เอ็มเอสเอ็น กลุ่มตัวอย่างคิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ อยู่มนระดับสูง และเหตุผลในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตคือเพื่อสืบค้นข้อมูล ความถี่ในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตคือทุกวันหรือ 7 ครั้งต่อ 1 สัปดาห์ โดยใช้เป็นระยะเวลาสูงสุด 2 ชั่วโมง ส่วนในเรื่องของสถานที่คือนิยมใช้ที่บ้านเป็นอันดับมากที่สุด และส่วนใหญ่จะใช้อินเทอร์เน็ตในช่วง 21.01-24.00น. เว็บไซต์ที่นิยมเข้าใช้มากที่สุดคือ กูเกิ้ล รองลงมาคือเว็บเด็กดี ส่วนความพอใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ตคือเพื่อความผ่อนคลายและลดความตึงเครียด โดยมีความคาดหวังว่าสามารถเลือกรับข้อมูลได้ตามต้องการ

สุพรรณิกา จันทร์จิรานวัฒน์ (2550) ได้ศึกษา อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำความผิดเกี่ยวกับเพศของเด็กและเยาวชน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทำผิดเกี่ยวกับเพศฐานโทรมหญิงมากที่สุด เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะดูและรับสื่อลามกครั้งแรกเมื่ออายุ 14-17 ปี รองลงมาคือ 10-13 ปี โดยเด็กและเยาวชนดูสื่อลามกกับเพื่อนมากที่สุด โดยสื่อลามกที่ดูเป็น

ของเพื่อนเสียส่วนใหญ่ สถานที่ที่ดูสื่อลามกมากที่สุดคือ บ้านหรือห้องของเพื่อน เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่รับชมสื่อลามกทางวีซีดีหรือดีวีดีมากที่สุด รองลงมาคือประเภทของภาพยนตร์ โดยส่วนมากเด็กและเยาวชนจะดูวีซีดีหรือดีวีดี 12 ครั้งขึ้นไปต่อหนึ่งเดือนและจะชอบเนื้อหาสื่อลามกที่มีการร่วมเพศระหว่างผู้ชายและผู้หญิง และในการศึกษาคั้งนี้ผู้แนะนำตอบข้อเสนอนี้ว่า ตำรวจควรมีบทบาทในการควบคุมสื่อลามกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวีซีดี ดีวีดี หรือภาพยนตร์โดยต้องเข้มงวดและปราบปรามอย่างจริงจังและบิดามารดาควรดูแลบุตรหลานของตนให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อไป

