

ภาษาที่สะท้อนพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยผ่าน “ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์”

วันชนะ บุญชม

สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

e-mail: Loveslove_you@hotmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จุดประสงค์เพื่อศึกษาภาษาที่สะท้อนพฤติกรรมวัยรุ่นผ่านบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์” โดยเน้นวิเคราะห์เฉพาะวรรณกรรมคือบทละคร ให้เห็นว่าภาษาที่ใช้ สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของวัยรุ่นในแง่มุมใดบ้าง โดยศึกษาภาษาจากบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์” จำนวน 13 ตอน ซึ่งออกอากาศทางช่องจีเอ็มเอ็มวัน โดยใช้วิธีการอธิบายแบบและวิเคราะห์ผลข้อมูลในรูปสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างนำเสนอโดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage) ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมของตัวละครสามารถจำแนกได้ 5 ด้านหลัก จากทั้งหมดจำนวนทั้งสิ้น 48 วาตรกรรมดังนี้ 1) จำนวนพฤติกรรมจากตัวละครพบว่า 3 อันดับพฤติกรรมแรกที่พบมากที่สุด คือ (1) พฤติกรรมทางเพศ จำนวน 15 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 31.25 (2) พฤติกรรม ด้านอารมณ์ จำนวน 10 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 20.8 (3) พฤติกรรมด้านอารมณ์และพฤติกรรมทางเพศ จำนวน 7 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5 2) จำแนกพฤติกรรมจากตัวละครออกเป็น 2 พฤติกรรมใหญ่ คือ พฤติกรรมเดี่ยว และพฤติกรรมที่เกิดร่วมกัน ซึ่งพบว่า (1) พฤติกรรมเดี่ยว มีทั้งหมดจำนวน 36 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 75 (2) พฤติกรรมที่เกิดร่วมกัน จำนวน 12 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 25 3) จำแนกพฤติกรรมตามวาตรกรรมพบว่าตัวละครแสดงพฤติกรรมผ่านวาตรกรรมมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) ตัวละคร “วิน” จำนวน 8 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 16.6 (2) ตัวละคร “เต้ย” จำนวน 7 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5 (3) ตัวละคร “กลุ่มเพื่อน” จำนวน 6 วาตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 12.5

คำสำคัญ : ภาษา, พฤติกรรม, ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์

Language Usage reflecting Thai Teenage Behaviors through “Hormones the Series”

Wanchana Boonchom

The Lecturer of English Program, Faculty of Humanities and Social Sciences,

Ubon Ratchathani Rajabhat University

e-mail: Loveslove_you@hotmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to investigate the use of language that reflected Thai teenage behaviors through 13 episodes of “Hormones the Series”, which was broadcasted through GMM One channel, by studying only dialogue scripts, a discourse. The results showed as follows; the results of the study were able to identify the behavior of the characters from all five major areas from the 48 discourses. 1) The classified behavior of the most common first that were found; (1) Sexual behavior with 15 discourses, or 31.25%. (2) Emotional behavior with 10 discourses, 20.8 %, and (3) 7 discourses were found in emotional and sexual behavior, 14.5%. 2) The behavior from the characters was divided into two major groups; the individual and combinative ones, which found that: (1) 7 discourses of individual behavior, or 36 % and, (2) 12 discourses of combinative behavior, or 25 % 3) The most common first three characters showed their discourses included; (1) “Win” used 8 ones, or 16.6%, (2) “Toey” used 7 ones, or 14.5%, and 6 discourses, or 12.5% were found from “Toey’s friends”.

Keywords : language, behavior, Hormones The Series

บทนำ

ปีพุทธศักราช 2556 หลังจากกรณีรายการ Thailand's Got Talent ออกอากาศทางช่องฟรีทีวีเผยแพร่ผู้เข้าประกวดที่ชื่อว่า “สิทธิตะ เอเมอร์ล” เมื่อวันที่ 2 มิถุนายนที่ผ่านมา โดยแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม ด้วยการพูดไม่ลงท้ายด้วยหางเสียงว่า “ครับ” ทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมอย่างหนักในทางอนาจารผู้เข้าประกวด และผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ว่าไม่ควบคุมพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลในรายการ และดำเนินสถานีโทรทัศน์ว่าไม่ควบคุมการออกอากาศ ซึ่งอาจส่งผลต่อการมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบโดยเฉพาะจากกลุ่มวัยรุ่น

ในกรณีของ “ฮอริโมน เดอะซีรีส์ วัยว้าวุ่น” ก็เกิดปรากฏลักษณะเดียวกันหลังจากออกอากาศได้ไม่นานได้เกิดกระแสทางสังคมอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้ภาษา และการแสดงออกของตัวละครวัยรุ่นที่หมิ่นเหม่ต่อประเพณีและวัฒนธรรมไทย จนกลายเป็นหัวข้อในการสัมมนาทางวิชาการในหลายสถาบัน อาทิ “ตื่นตัว ไม่ตื่นตูม...บทเรียนในฮอริโมน วัยว้าวุ่น” โดยมูลนิธิเพื่อนเยาวชนเพื่อการพัฒนาซึ่งร่วมกับสถาบันสื่อเด็กเยาวชนเพื่อเสวนาเพื่อวิเคราะห์ปัญญามุมมอง ของวัยรุ่นและครอบครัว โดยมีเครือข่ายด้านครอบครัว นักเรียน กว่า 200 คนเข้าร่วมในเดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2556 และ “วัยรุ่น วัยว้าวุ่น เมื่อฮอริโมนพลุ่งพล่าน” จัดโดย นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อสร้างความเข้าใจที่เกี่ยวกับเรื่องของการดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง ของวัยรุ่นรวมทั้งแลกเปลี่ยนมุมมองต่อซีรีส์วัยรุ่นสุดฮิตนี้

จากสถานการณ์ดังกล่าว จึงเกิดการสำรวจกลุ่มเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 13 - 20 ปี ระดับการศึกษามัธยมศึกษาจนถึงระดับปริญญาตรี จำนวน 1,048 คนพบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมเลียนแบบตัวละครหรือนักแสดงสูงถึงร้อยละ 81.10 ซึ่งถือว่าเป็นอัตราที่ค่อนข้างสูง และเป็นที่มาเพื่อศึกษาเยาวชนในบริบทอื่น ๆ ในยุคที่สื่อมวลชนเข้ามามีอิทธิพลสำคัญในการชี้นำการแสดงออกต่อผู้บริโภคในประเทศไทยโดยเฉพาะวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นทั้งเพศชายหรือหญิง กลุ่มนักเรียน นักศึกษาและแม้กระทั่งวัยทำงาน เนื่องจากโอกาสในการรับเสฟสื่อได้ขยายวงกว้างขึ้นอย่างมาก ดังนั้นศิลปิน นักแสดง นักร้องที่ปรากฏตัวผ่านสื่อเหล่านั้นจึงอาจกลายเป็นที่นิยม กลายเป็นขวัญใจและต้นแบบให้กับผู้บริโภคจำนวนมาก

อย่างไรก็ตาม รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันมีรูปแบบรายการที่หลากหลาย และมีการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับผู้ชมเฉพาะกลุ่มมากขึ้น เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกรับชมรายการที่ชอบมากขึ้น การนำเสนอของโทรทัศน์แก่ผู้ชมนั้นนับได้ว่าเป็นการสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้ชม

มีทั้งทางด้านดีและด้านเสีย ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ผลิตรายการด้วย เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับวัยรุ่นและการรับชมโทรทัศน์จะพบว่าจากการวิจัยและการสำรวจต่างได้ผลที่ตรงกันว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่มักจะใช้เวลาว่างไปกับการรับชมโทรทัศน์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2526 : 8) โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในช่วงอายุที่ก้าวเข้าสู่วัยรุ่นเต็มตัวเป็นวัยที่ต้องการมีความคิดเป็นของตัวเอง มีอิสระในการเลือกรับสื่อ มีความพร้อมที่จะได้พบกับวัฒนธรรมใหม่จากสิ่งแวดล้อมตลอดเวลา และยังเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงบทบาทสังคม เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้มีโอกาสที่จะเปิดรับสื่อโทรทัศน์มากขึ้นและสื่อโทรทัศน์ยังมีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้เป็นอย่างมาก จากการสังเกตพฤติกรรมที่มีการลอกเลียนแบบจากรายการโทรทัศน์พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงนี้จะเห็นได้ว่าโทรทัศน์เป็นต้นแบบให้กับเด็กวัยรุ่นจะไปในทางที่ดีหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับว่าเด็กวัยรุ่นพวกนี้เลือกรับชมโทรทัศน์อย่างไรที่จะสามารถนำไปพัฒนานั้น พัฒนาความคิดไปในทางที่ดีได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า มีความจำเป็นต้องศึกษาพฤติกรรมและการแสดงออกและการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษของวัยรุ่นโดยเฉพาะผ่านสื่อสารมวลชนอย่างโทรทัศน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงผู้เสพสารได้อย่างรวดเร็วเพื่อชี้แนะและป้องกันเหตุที่อาจเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมและภาษาที่ใช้ในการสื่อสารของตัวละครกับสถานการณ์จริง ซึ่งฉัตรกุล ทองเกตุ (2549) ได้ศึกษาเนื้อหาและวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยจำนวน 9 เรื่อง พบว่าค่านิยมของวัยรุ่นได้เปลี่ยนไปตามยุคสมัยแล้วแต่สื่อมวลชนนำเสนอ ซึ่งอาจจะกระตุ้นให้วัยรุ่นเกิดการเลียนแบบตามอย่างภาพยนตร์ และปัทมาภรณ์ สุขสมโชค (2551) ยังระบุไว้ว่าเนื้อหาของละครโทรทัศน์มีผลต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กวัยรุ่น สอดคล้องกับ ณัฐวุฒิ ศรีภักดิ์ (2548) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานครและนำไปเปรียบเทียบกับสังคมอเมริกันที่วิเคราะห์โดยนักวิชาการ ซึ่งเน้นศึกษาเฉพาะนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าวัยรุ่นมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มตามพฤติกรรมที่แสดงออกมาโดยลักษณะของวัยรุ่นที่ต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมที่ต่างกันด้วย ซึ่งลักษณะพฤติกรรมและการเลียนแบบนี้ยังเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีด้วย โดยพิจารณาจากด้านองค์ประกอบของ บทละคร เนื้อเรื่อง พระเอก นางเอก ที่มีอิทธิพลโดยเฉลี่ยในระดับมากของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร (ดุขฎิ พิทักษ์ชัชวาล, 2547) และนอกจากการติดตามผลงานดาราและนักร้องที่ชื่นชอบจากสื่อโทรทัศน์และพฤติกรรมและการเลียนแบบดาราของวัยรุ่นแต่ยังรวมถึงสตรีวัยทำงานที่พบว่าการรับสื่อก็มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบในหลาย ๆ ด้าน

เช่นเดียว ซึ่งเป็นผลจากการวิจัยเรื่อง ละครโทรทัศน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของสตรีวัยทำงาน (สิริโยธนา ณ นคร, 2550 : บทคัดย่อ)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าพฤติกรรมเลียนแบบเกิดขึ้นได้อยู่ในทุกสังคม ซึ่งปรับเปลี่ยนไปตามบริบทในช่วงเวลานั้น ๆ ดังในปัจจุบันที่มีการเปิดรับสื่อมากขึ้นตามเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างมาก ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงสารที่ถูกสื่อออกมาได้อย่างง่ายในรูปแบบวจนภาษา อวจนภาษา การแสดงออก พฤติกรรมอาจเป็นตัวแทนของผู้ผลิตที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาพฤติกรรมหรือภาษาที่สะท้อนพฤติกรรมวัยรุ่นผ่านบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอริโมน เดอะซีรีส์” ที่สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของวัยรุ่นในหลายแง่มุมดังที่กล่าวมาแล้ว และนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองในการชี้แนะการแสดงออกทางภาษาและพฤติกรรม ตลอดจนผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับวัย ระดับการศึกษา และยังสามารถทราบถึงความต้องการในการรับชมรายการโทรทัศน์อีกด้วย ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองที่มีเยาวชนในการดูแลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาสำหรับเพื่อสร้างความนิยมความพึงพอใจ ในการเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ และนำไปพัฒนารูปแบบรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับผู้ชมกลุ่มนี้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อการศึกษาภาษาที่สะท้อนพฤติกรรมวัยรุ่นผ่านละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอริโมน เดอะซีรีส์” โดยเน้นวิเคราะห์เฉพาะวาทกรรมคือบทละคร ให้เห็นว่าภาษาที่ใช้สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของวัยรุ่นในแง่มุมใดบ้าง

ขอบเขตการวิจัย

รูปแบบการนำเสนอเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาภาษาจากบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอริโมน เดอะ ซีรีส์” จำนวน 13 ตอน คือ ซึ่งออกอากาศทางช่องจีเอ็มเอ็มวัน โดยใช้วิธีการอธิบายแบบและวิเคราะห์ผลข้อมูลในรูปสถิติ ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง นำเสนอโดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage) ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมเนื้อหาบทละครโทรทัศน์เรื่อง “ฮอริโมน เดอะ ซีรีส์” จำนวน 13 ตอน ซึ่งออกอากาศทางช่องจีเอ็มเอ็มวัน ตั้งแต่วันที่ 25 พฤษภาคม ถึง วันที่ 17 สิงหาคม 2556

2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์ข้อมูลขอบเขตของการวิจัยและกรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
4. นำเสนอข้อมูล

ผลการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง นำเสนอโดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage) ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) โดยเมื่อสำรวจหาพฤติกรรมที่ปรากฏในบทละครโทรทัศน์ชุด “ฮอว์มอนด์ เดอะ ซีรีส์” จำนวน 13 ตอน โดยเป็นการเลือกข้อมูลที่น่ามาศึกษาเป็นแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวนทั้งสิ้น 48 วาทกรรม สรุปผลได้ดังนี้

1) จำแนกพฤติกรรมจากตัวละครออกเป็น 7 ประเภทพฤติกรรม คือ พฤติกรรมก้าวร้าว จำนวน 2 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 4.16 (2) พฤติกรรมด้านอารมณ์ จำนวน 10 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 20.8 (3) พฤติกรรมด้านการคบเพื่อน จำนวน 9 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 18.75 (4) พฤติกรรมทางเพศ จำนวน 15 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 31.25 (5) พฤติกรรมการใช้ยาเสพติด ไม่พบวาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 0 (6) พฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมด้านอารมณ์ จำนวน 5 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 10.41 (7) พฤติกรรมด้านอารมณ์และพฤติกรรมทางเพศ จำนวน 7 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5

จากการศึกษาพบว่า 3 อันดับพฤติกรรมแรกที่มีพบมากที่สุด คือ (1) พฤติกรรมทางเพศ จำนวน 15 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 31.25 (2) พฤติกรรมด้านอารมณ์ จำนวน 10 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 20.8 (3) พฤติกรรมด้านอารมณ์และพฤติกรรมทางเพศ จำนวน 7 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5

อาจกล่าวได้ว่าความสนใจเรื่องเพศและพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของวัยรุ่น เป็นเรื่องธรรมดาและเป็นเรื่องที่มีกันทุกคน สาเหตุเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนในร่างกายที่ทำให้เกิดแรงกดดันในตัววัยรุ่นเอง จะรู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้ใกล้ชิดเพศตรงข้ามที่ถูกต้อง หรือถูกกระตุ้นด้วยภาพที่เข้าใจได้ง่าย อยากมอง อยากอยู่ใกล้และทำให้เกิดความพอใจ สุขใจและมีการตื่นตัวตอบสนองทางร่างกายได้ง่าย

ความอยากรู้ อยากเห็นในเรื่องเพศเป็นเรื่องปกติธรรมดาของวัยรุ่น และควรได้รับความรู้ที่ถูกต้องที่ไม่เป็นการกระตุ้นเรื่องเพศจนเกินไป ขณะเดียวกันควรสอนให้ใจถึงการวางตัว

ที่เหมาะสมการกระทำอะไรที่นำไปสู่อันตราย ควรป้องกันปัญหาหรือหลีกเลี่ยงมิให้เกิดปัญหาในเรื่องเพศของวัยรุ่น แต่พบว่าวัยรุ่นเรียนรู้เรื่องเพศผ่านสื่อที่ไม่เหมาะสม เช่น การดูทางเพศ หนังสือปลุกใจทางเพศ นวนิยาย เทป วีดีโอหรือภาพยนตร์อนาจาร ซึ่งสื่อเหล่านี้จะเน้นการกระตุ้นความรู้สึกทางเพศและสร้างอารมณ์เพศมากกว่าที่จะให้ความรู้ที่ถูกต้องในเรื่องเพศหลายรายไปเรียนรู้ความรู้ความวิปริตทางเพศ รักร่วมเพศและการร่วมเพศที่ผิดปกติ ส่งผลทำให้วัยรุ่นจำนวนมากที่หมกมุ่น กระตุ้นอารมณ์เพศมากเกินไป วาทกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมในละครโทรทัศน์ชุดนี้มากที่สุดจึงเป็นเพศ

แม้ไม่พบวาทกรรมในการสะท้อนพฤติกรรมในการใช้ยาเสพติด แต่มีปรากฏการกระทำเกิดในซีรีส์ เนื่องจากตัวละครได้ปฏิบัติตนในการใช้สารเสพติด (อวจนภาษา) โดยปราศจากการใช้คำพูดหรือวาทกรรม (วจนภาษา) จึงไม่ถือว่าเป็นภาษาที่สามารถนำมาเป็นข้อมูลได้จึงปรากฏข้อมูลเป็นศูนย์

2) จำแนกพฤติกรรมจากตัวละครออกเป็น 2 พฤติกรรม คือ พฤติกรรมเดี่ยว และ พฤติกรรมที่เกิดร่วมกัน ซึ่งพบว่า (1) พฤติกรรมเดี่ยว มีทั้งหมดจำนวน 36 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 75 (2) พฤติกรรมที่เกิดร่วมกัน จำนวน 12 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 25

พฤติกรรมที่ถูกค้นพบในการศึกษาจะเกิดพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อาทิ ความก้าวร้าวต่อบุคคลอื่น ความไม่เข้าใจระหว่างบุคคลซึ่งเป็นพฤติกรรมด้านอารมณ์ ล้วนแต่เกิดจากปัจจัย จากพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมส่วนตนอย่างเดียว แต่ในบางสถานการณ์ก็อาจเกิดพฤติกรรมที่เกิดร่วมกันมากกว่าหนึ่งพฤติกรรม เช่น ความขัดแย้งกันต่อเรื่องเพื่อนต่างเพศ ก็อาจเกิดจากพฤติกรรมด้านอารมณ์ พฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมด้านเพศ รวมถึง พันธุกรรม สิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมส่วนตนประกอบกัน เป็นต้น ทั้งนี้ปัจจัยร่วมอื่น ๆ ก็อยู่ในบริบทที่แตกต่างกันออกไปในสถานการณ์นั้น ๆ

3) จำแนกพฤติกรรมตามวาทกรรมที่ตัวละครแสดงออก ได้แก่ (1) ตัวละคร “วิน” จำนวน 8 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 16.6 (2) ตัวละคร “ขวัญ” จำนวน 3 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 6.25 (3) ตัวละคร “สไปรท์” จำนวน 5 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 10.4 (4) ตัวละคร “ไผ่” จำนวน 4 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 8.33 (5) ตัวละคร “ต้า” จำนวน 5 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 10.4 (6) ตัวละคร “เต้ย” จำนวน 7 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5 (7) ตัวละคร “ดาว” จำนวน 3 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 6.25 (8) ตัวละคร “ภู” จำนวน 3 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 6.25 (9) ตัวละคร “ธีร์” จำนวน 2 วาทกรรม คิดเป็นร้อยละ 4.16 (10) ตัวละคร

“หมอก” จำนวน 1 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 2.08 (11) ตัวละคร “ดิน” จำนวน 1 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 2.08 (12) ตัวละคร “กลุ่มเพื่อน” จำนวน 6 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 12.5

จากการศึกษาพฤติกรรมที่สะท้อนจากวาทรกรรมซึ่งจำแนกตามตัวละครพบว่าตัวละคร แสดงพฤติกรรมผ่านวาทรกรรมมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ (1) ตัวละคร “วิน” จำนวน 8 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 16.6 (2) ตัวละคร “เต้ย” จำนวน 7 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 14.5 (3) ตัวละคร “กลุ่มเพื่อน” จำนวน 6 วาทรกรรม คิดเป็นร้อยละ 12.5

ภาษาหรือวาทรกรรมที่แสดงออกมาจะสะท้อนบุคลิกลักษณะตามตัวละครที่ถูกวาง บทบาทอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้น อาทิ ตัวละคร วิน ที่มีความมั่นใจและเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ยอม อยู่ในกฎเกณฑ์ของใครหากไร้เหตุผลที่ทำให้ยอมรับได้ ประกอบกับเป็นนักเรียนที่เป็นที่รู้จัก ในโรงเรียน สิ่งตัวละครนี้พูดจึงมีแรงดึงดูดให้คนอื่นคล้อยตาม ทำให้เขามองตัวเอง เป็นศูนย์กลางของผู้อื่นทำให้เขาไม่ค่อยนึกถึงผลที่ตามมา จึงเกิดวาทรกรรมตามด้วยพฤติกรรม ที่สะท้อนตามมา

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้ พบว่าพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยที่สะท้อนผ่าน “ฮอโมน เดอะ ซีรีส์” ออกมานั้น เกิดขึ้นในหลากหลายลักษณะตามบริบทของสถานการณ์ตอนนั้นจากปัจจัย หลายอย่างร่วมกันกล่าวคือ พันธุกรรม สิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมส่วนตัว อาทิ เซาว์ปัญญา เพศ วัฒนธรรม (สุรงค์ ไคว้ตระกูล, 2553) ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการแสดงออก ทางด้านภาษาที่สะท้อนพฤติกรรมเหล่านั้นออกมาตามลักษณะบทบาทของแต่ละตัวละคร (Character) หลักทั้งหมด โดยพฤติกรรมที่ถูกค้นพบในการศึกษา อาจเกิดพฤติกรรม ความก้าวร้าว พฤติกรรมด้านอารมณ์ อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งนอกจากจะเกิดจากพฤติกรรม ส่วนตัว ยังอาจเกิดจากการกระตุ้นโดยปัจจัยภายนอกอื่น ๆ อาทิ พันธุกรรม หรือสิ่งแวดล้อม เป็นต้น แต่ในครั้งบางอาจเกิดพฤติกรรมที่เกิดร่วมกัน เช่น พฤติกรรมด้านอารมณ์ พฤติกรรม ก้าวร้าว รวมถึงพฤติกรรมด้านเพศ ซึ่งแม้ว่าพฤติกรรมดังกล่าวทั้งหมดจะถูกถ่ายทอด ออกมาผ่านตัวละครซึ่งเป็นตัวแทนของวัยรุ่นไทยในยุคปัจจุบัน ก็เนื่องด้วยบทบาทหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่อยู่ในตัวละครหรือส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเหล่านั้นออกมา และเมื่อสะท้อนในการดำรง ในชีวิตจริงที่มีงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่นในด้าน ต่าง ๆ ออกมารองรับ อาทิ ฉัตรกุล ทองเกตุ (2549) พบว่าค่านิยมของวัยรุ่นที่สื่อมวลชนนำเสนอ ซึ่งอาจกระตุ้นให้วัยรุ่นเกิดการ เลียนแบบตามอย่างภาพยนตร์ หรือปทัสมาถรณ์ สุขสมโชค (2551) ยังกล่าวว่าละครโทรทัศน์

มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของเด็กวัยรุ่น สอดคล้องกับการพบว่าวัยรุ่นมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มตามพฤติกรรมที่แสดงออกมา โดยลักษณะของวัยรุ่นที่ต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมที่ต่างกันโดย ญัฐฐิ ศรียัตถ์ (2548) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและพฤติกรรมการบริโภคสินค้าของเจนเอเรชั่นวายในกรุงเทพมหานครฯ นั้น ดุษฎี พิทักษ์ชัชวาล (2547) ยังระบุว่าบทละคร เนื้อเรื่อง พระเอก นางเอก มีอิทธิพลโดยเฉลี่ยในระดับมากของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครต่อลักษณะพฤติกรรมการเลียนแบบนี้ยังเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีด้วย หรือการรับสื่อก็มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบในหลาย ๆ ด้านเช่นเดียว ซึ่งเป็นผลจากการวิจัยเรื่อง ละครโทรทัศน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของสตรีวัยทำงาน โดย สิริโยธนา ณ นคร (2540) ซึ่งการดำเนินชีวิตประจำวันพฤติกรรมเลียนเหล่านี้จำเป็นต้องพิจารณาบริบทอื่น ๆ รอบด้านประกอบกันด้วย เพราะใน “ฮอโมน เดอะ ซีรีส์” เองปรากฏข้อมูลเฉพาะสิ่งที่แสดงออกมาผ่านตัวละครส่วนหนึ่งก็เพื่ออรรถรสในการรับชม เพราะเมื่อหากพิจารณาแล้ว “ฮอโมน เดอะ ซีรีส์” ก็ถือว่าเป็นตัวกลางที่สื่อถึงความบันเทิงเป็นหลักที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงบางจากสังคมแค่บางส่วน ซึ่งหากจะศึกษาให้ได้ข้อมูลเชิงลึกขึ้นอาจต้องขยายขอบเขตงานวิจัยโดยเน้นที่ผู้รับสาร หรือผู้ที่เสพความบันเทิงในแต่ละเรื่อง แล้วรอผลสะท้อนกลับถึงพฤติกรรมใด ๆ ที่อาจถูกลอกเลียนแบบแต่ควรคำนึงถึงปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบอย่างแท้จริง

พฤติกรรมดังกล่าวอาจปรากฏในสังคมปัจจุบันอยู่เป็นปกติ แต่เนื่องจากการสื่อสารให้สังคมได้รับรู้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะผู้รับสารที่เป็นกลุ่มในช่วงอายุที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ จึงถือว่าเป็นปรากฏการณ์ของโทรทัศน์ที่น่าเสนอเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาบนพื้นฐานของความเป็นจริง ก่อให้เกิดความสนใจในหมู่วัยรุ่นและผู้เกี่ยวข้อง ยังทำหน้าที่เป็นเหมือนกระจกสะท้อนสังคมอีกด้าน ประกอบกับการเข้าถึงผู้รับสารได้มากขึ้นผ่านเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า จึงยิ่งเสริมให้พฤติกรรมและวาทกรรมที่ปรากฏในโทรทัศน์ชุดนี้ ได้รับการกล่าวถึง จนเกิดการอภิปรายและเสวนาในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ทั้งแง่ความเหมาะสมของพฤติกรรมและความรับผิดชอบของต่อสื่อมวลชน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ต้องการศึกษา เพื่อทราบถึงพฤติกรรมที่แสดงออกมาของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งนำเสนอผ่านสื่อที่ถือว่ามีบทบาทและเข้าถึงมวลชนอย่างกว้างขวางอย่างละครชุดทางโทรทัศน์

“ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์” ที่ได้รับความสนใจต่อสังคม หากแต่ว่าเป็นการศึกษาเฉพาะในตัวภาษาที่ใช้สื่อสาร กล่าวคือเฉพาะวาทกรรมที่แสดงออกมาเป็นวจนภาษา ซึ่งแท้จริงแล้วการศึกษา วจนภาษาที่แสดงออกมาผ่านช่องทาง สีหน้า แววตา ตลอดจน อากัปกริยา เพื่อแสดง พฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behavior) ก็เป็นสิ่งที่น่าศึกษาและเฝ้าสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลง เพราะเป็นตัวการสะท้อนความรู้สึก นึกคิด ทศนคติของตัวผู้ส่งสารก็คือวัยรุ่นซึ่งอยู่ในวัยที่อาจ ไม่ได้แสดงออกมาโดยตรงในทุกเรื่องหรือเรียกว่าพฤติกรรมแบบปกปิด (Covert Behavior) (สุรพล พะยอมแยม, 2545) หรือแม้กระทั่งการเข้าไปศึกษาวาทกรรมของผู้ใช้ในสถานการณ์จริง ก็อาจได้ข้อมูลที่มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น หรืออาจมีรายละเอียดที่แตกต่างกันไปตามบริบท ของสังคมและยุคสมัยนั้น ซึ่งหากเข้าใจวาทกรรมในช่วงเวลานั้นก็อาจช่วยให้เข้าใจผู้ใช้ คือ กลุ่มวัยรุ่นอันเป็นกลุ่มที่กำลังเปลี่ยนถ่ายจากช่วงเวลาเด็กก้าวเข้าสู่การเติบโตของร่างกาย และจิตใจที่เหมาะสมถึงความคิดและแนวโน้มกันประพฤติกรรมปฏิบัติตนได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น และท้ายสุดการลอกเลียนแบบพฤติกรรม ก็เป็นหนึ่งในประเด็นที่อาจมีการศึกษาต่อไปในอนาคต เนื่องจากการศึกษาเรื่องพฤติกรรมในลักษณะดังกล่าวของเยาวชน หรือประชาชนทั่วไปก็มีการ ศึกษากันอย่างแพร่หลายในหลากหลายสาขา ในฐานะผู้นำเสนองานวิจัยอาจช่วยให้ เข้าใจวัยรุ่นในบางบริบทที่อาจมีส่วนเหมือนหรือคล้ายกับสถานการณ์ในเรื่องผ่านวาทกรรม ของแต่ละตัวละครได้ แต่ในขณะเดียวกันไม่อาจกล่าวได้ว่าจะสามารถเข้าใจได้ดีในทุกกรณี เนื่องจากการอาจมีปัจจัยภายนอกทางสังคม สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลาทำให้การเข้าใจต่อกลุ่มคนที่เรียกว่าวัยรุ่นอาจต้องทำความเข้าใจเป็นกรณีไป โดยศึกษาตัวแปรอื่นประกอบด้วย และในฐานะของผู้ผลิตสื่อเอง ที่จะนำเสนอเนื้อหาต่อสังคม ควรมีการพิจารณาความเหมาะสม และ/หรือผลกระทบต่อผู้รับสารในหลายๆ มิติ โดยเฉพาะ ต่อบางกลุ่มที่ยังอ่อนไหวต่อการพิจารณาหรือวิเคราะห์ด้วยตนเอง เพื่อป้องกันผลกระทบ ต่อวงกว้างในอนาคต

เพื่อให้ได้ข้อมูลในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อ โดยอาศัย วาทกรรมจากวัยรุ่นจาก “ฮอว์โมน เดอะ ซีรีส์” เป็นพื้นฐานหรือจากสื่อใด ๆ ที่น่าสนใจ ในบริบททางสังคมขณะนั้น อาจต้องการศึกษาให้ลึกในแง่ของผู้รับสารหรือผู้ที่ดูสื่อบันเทิง อย่างใดอย่างหนึ่ง ด้วยวิธีการเก็บข้อมูลการวิเคราะห์เนื้อหาจากคำพูด การสัมภาษณ์เกี่ยวกับ ทศนคติของผู้เสพสื่อและปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อให้ได้ผล ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์มากที่สุด

References

- Khowtrakoon, S. (2010). *Educational Psychology*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Limmanching, C. (2003). *Adolescent Psychology*. Bangkok: Sukhothai Thammathirat Open University Press.
- Na Nakorn, S.. (2007). *TV Series affect The Imitation Behavior of Working Women*. Master of Arts Thesis Ramkhamhaeng University.
- Payomyam, S. (2002). *The Community Psychological Operation*. Bangkok : Sahai Pattnakarnpim Press.
- Pitakchatchawan, D. (2004). *Factors of the Behavior in Watching Korean TV Dramas in Bangkok*. (Master project, MBA. (Management) Bangkok : The Graduate School of Srinakharinwirot University).
- Srikatanyoo, Natthawut (2005). *Lifestyle, Media Exposure and Purchasing Behavior of Generation Y in Bangkok*. (M.A. Thesis in Advertising, Chulalongkorn University).
- Suksomchoke, Pattama (2008). *The Effect of TV Series on The Imitation of Early Adolescence*. (Master of Arts Thesis, Ramkhamhaeng University).
- Suwannatat, Chanya. (2004). *Psychology and Development Psychology*. Bangkok: Pattana Sueksa.
- The Character Analysis of Hormones The Series*. Retrieved June 9, 2015, from <http://www.pantip.com/topic/30829126>
- Tongket, Chatkul. (2006). *A Content Analysis of The Youth Culture in 1992 Thai Films*. (M.A. Thesis in English, Chulalongkorn University).