

ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรม
นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร

นายสมภพ ตั้งตา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2551
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE IMPACTS OF RECREATIONAL ACTIVITIES TOWARDS KOREAN TRENDS
ON UNIVERSITY STUDENT'S BEHAVIOR IN BANGKOK METROPOLIS

Mr. Sompob Thungtha

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science Program in Sports Science

School of Sports Science

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี

ต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขต

กรุงเทพมหานคร

โดย

นายสมภพ ตั้งตา

สาขาวิชา

วิทยาศาสตร์การกีฬา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย

สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีสำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิม ชัยวัชราภรณ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ กาญจนกิจ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ทวีพรปฐมกุล)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.นพรัตน์ พบลาภ)

สมภพ ตั้งตา : ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรม
 นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร. (THE IMPACTS OF
 RECREATIONAL ACTIVITIES TOWARDS KOREAN TRENDS ON UNIVERSITY
 STUDENT'S BEHAVIOR IN BANGKOK METROPOLIS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
 หลัก : รศ.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 155 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีและพฤติกรรมการเข้าร่วม
 กิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างได้แก่
 นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวม
 ข้อมูล หาค่าความเที่ยงได้ $r = 0.96$ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 การทดสอบค่า t และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่โดยวิธีของเซฟเฟ

ผลการวิจัย พบว่า ประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วม คือ ด้านกิจกรรมการละคร สาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรม คือ
 ต้องการการพักผ่อนและหนีความเครียด มีความสุขกับโลกแห่งจินตนาการ บริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรม คือ บ้าน
 ประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรม คือ ต่ำกว่า 6 เดือน ปริมาณการเข้าร่วมกิจกรรม คือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง ความถี่ต่อ
 สัปดาห์ในการเข้าร่วมกิจกรรม คือ น้อยกว่า 3 ครั้ง ผลต่อการเงินของการเข้าร่วมกิจกรรม คือ ไม่มีปัญหาด้านการเงิน
 เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม ลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วม คือ กิจกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหา
 ในยุคสมัยนี้

นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี
 เชิงลบ มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ซึ่งพบว่า ด้านที่นิสิตนักศึกษาได้รับผลกระทบลำดับแรก คือ ด้านสังคม โดยได้รับ
 ผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่
 นิสิตนักศึกษาได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ด้านการเรียน โดยมีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย และได้รับผลกระทบโดยรวม
 จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวก อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง ซึ่งพบว่า สิ่ง
 ที่นิสิตนักศึกษาได้รับผลกระทบลำดับแรก คือ ด้านจิตใจ โดยโดยมีผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ
 ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่นิสิตนักศึกษาได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ
 ด้านการเรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ผลการเปรียบเทียบข้อมูลทั่วไปของนิสิตนักศึกษากับผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
 เกาหลี พบว่า

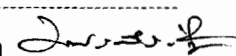
1. นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชน ได้รับผลกระทบโดยรวมทั้งเชิงบวกและเชิงลบ
 ของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกัน ได้รับผลกระทบ โดยรวมทั้งเชิงบวกและเชิงลบของกิจกรรม
 นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. นิสิตนักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน ได้รับผลกระทบ โดยรวมทั้งเชิงบวกและเชิงลบของกิจกรรม
 นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา

ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

5078630739 : MAJOR SPORTS SCIENCE

KEYWORDS : IMPACTS / RECREATIONAL / ACTIVITIES / KOREAN / TRENDS

SOMPOB THUNGTHA : THE IMPACTS OF RECREATIONAL ACTIVITIES
TOWARDS KOREAN TRENDS ON UNIVERSITY STUDENT’S BEHAVIOR IN
BANGKOK METROPOLIS. ADVISOR : ASSOC. PROF. TEPPRASIT
GULTHAWATVICHAI, 155 pp.

This research was to study the impact of popularity of Korean culture to Thai college student behavior within Bangkok area. The study group was 400 Thai college students from Bangkok area. The questionnaires was constructed by researcher with face validity and reliability $r = 0.96$ to collect information and analyze using percentage, average, standard deviations, t-test, one-way ANOVA and Scheffé Tests with the significant level at 0.05

The study found that popularity of Korean culture has impact on most of the respondents. Most of the respondents watch drama and the reason was because this recreational activity help reduce stress. Most respondents responded that location for participation was at home, experience of participation was less than 6 months, amount of participation was less than 1 hour, frequency per week of participation was less than 3, and there was no financial impact for participation in these recreational activities. Most respondents agree that attractiveness of Korean culture was because of new novelty experience. Negative effects from popularity of Korean culture were social skill, culture, and education. On another hand, positive effects are emotion, culture, and education in respectively.

Study of relationship between variables found that

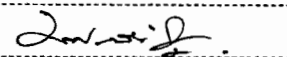
1. The different between private and public university students has effect on the effects of popularity of Korean culture.
2. The different between personal incomes has effect on the effects of popularity of Korean culture.
3. The different between successfulness of individual education has effect on the effects of popularity of Korean culture.

Field of Study : Sports Science.....

Student’s Signature

Academic Year : 2008.....

Advisor’s Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาของอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย ที่คอยให้คำปรึกษาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมาด้วยความเคารพ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ทวีพรปฐมกุล ที่ให้การอุปการะ อบรมสั่งสอน จนสามารถทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จถึงทุกวันนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ กาญจนกิจ ที่เปิดโลกทัศน์ชี้แนะแนวทางให้กับวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จ และขอขอบพระคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์นี้

ขอขอบพระคุณ ดร.นพรัตน์ พบลาภ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยตั้งรายนามแนบท้ายภาคผนวกนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณร่างกายและแรงใจจากเพื่อนชาวไทยและเพื่อนชาวเกาหลีทุกคน คุณคิม ดง ฮวาน (김동환) ที่จุดประกายแนวคิดหัวข้อวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณ คุณควอน ยอง ซิล (권용철) ที่แนะแนวทางผลกระทบของกระแสนิยมเกาหลี และขอขอบคุณ คุณลี คา รัง (이가량) ที่ช่วยเหลือค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งฉบับภาษาเกาหลีและภาษาอังกฤษ

สุดท้ายขอกราบขอบคุณบิดา มารดา พ่อสำเร็จ แม่สงบ ตั้งตา และครอบครัว ตั้งตาที่ให้ความเป็นห่วงเป็นใยต่อการศึกษาเล่าเรียนจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	7
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดและทฤษฎี.....	9
ความรู้เกี่ยวกับกระแสนิยมเกาหลี.....	9
ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ.....	16
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชน.....	35
แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	42
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	66

บทที่	หน้า
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย.....	66
ประชากร.....	67
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	67
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70
ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	71
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
เกณฑ์เทียบระดับความคิดเห็น.....	72
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
ผลการวิเคราะห์.....	75
ผลการเปรียบเทียบ.....	98
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	119
สรุปผลการวิจัย.....	119
อภิปรายผลการวิจัย.....	129
ข้อเสนอแนะ.....	137
รายการอ้างอิง.....	139
ภาคผนวก.....	146
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	155

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ.....	75
ตารางที่ 2 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามชั้นปี.....	76
ตารางที่ 3 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามราย ได้ต่อเดือน.....	76
ตารางที่ 4 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน.....	77
ตารางที่ 5 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วมของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	78
ตารางที่ 6 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลสาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบ สอบถาม.....	80
ตารางที่ 7 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลบริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	81
ตารางที่ 8 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	81
ตารางที่ 9 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลปริมาณการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม....	82
ตารางที่ 10 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลความถี่ต่อสัปดาห์ในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	82
ตารางที่ 11 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลผลต่อการเงินของการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	83
ตารางที่ 12 จำนวน และคำร้อยละ ข้อมูลลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วมของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	84
ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลผลกระทบด้านต่างๆ เชิงลบของ กิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม.....	85
ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลผลกระทบด้านต่างๆ เชิงบวกของ กิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม.....	86
ตารางที่ 15 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูล ผลกระทบด้านร่างกายเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อ พฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม.....	87

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 26 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีโดยจำแนกตามเพศ.....	99
ตารางที่ 27 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา.....	100
ตารางที่ 28 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา.....	101
ตารางที่ 29 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี.....	102
ตารางที่ 30 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี.....	103
ตารางที่ 31 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	104
ตารางที่ 32 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี โดยรวม เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	105
ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	105
ตารางที่ 34 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านจิตใจ เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	106
ตารางที่ 35 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านการเรียน เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	106
ตารางที่ 36 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	107
ตารางที่ 37 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีโดยรวม เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	108
ตารางที่ 38 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	108
ตารางที่ 39 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านจิตใจ เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	109
ตารางที่ 40 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	110

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 41 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี โดยรวม เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	111
ตารางที่ 42 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	112
ตารางที่ 43 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านจิตใจ เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	113
ตารางที่ 44 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านการเรียน เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	114
ตารางที่ 45 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	115
ตารางที่ 46 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีโดยรวม เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	116
ตารางที่ 47 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	117
ตารางที่ 48 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีด้านการเรียน เป็นรายชื่อ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	118

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความต้องการของมนุษย์ที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งมีวิวัฒนาการมาแต่โบราณก็คือ การนันทนาการเพราะนันทนาการเป็นกิจกรรมที่สร้างความสุข ความพึงพอใจให้กับผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรม มนุษย์เป็นผู้คิดค้นและเลือกสรรกิจกรรมตามความพึงพอใจ และความสุขความสบายใจในการที่จะดำเนินกิจกรรมที่เรียกว่า นันทนาการ ในยุคโบราณกิจกรรมที่จะสร้างความสุขความพึงพอใจ อาจเหมือนหรือแตกต่างจากปัจจุบัน และอาจแตกต่างกันตามสภาพพื้นที่ตั้งหรือทางภูมิศาสตร์รวมทั้งสังคมและขนบธรรมเนียมประเพณี ยุคกรีกและโรมันซึ่งเป็นยุคของการต่อสู้รุกราน ผู้คนจะนิยมใช้กิจกรรมในการต่อสู้ระหว่างคนกับคน หรือคนกับสัตว์ร้ายเป็นกิจกรรมนันทนาการ ประเทศเม็กซิโกและสเปนนิยมการสู้วัวเป็นกิจกรรมนันทนาการ ประเทศทางแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งเป็นประเทศกสิกรรมก็จะมีกิจกรรมนันทนาการทั้งก่อนฤดูเพาะปลูกและหลังฤดูเก็บเกี่ยว เช่น การขอฝนแห่นางแมว บุญบั้งไฟ ประเพณีสงกรานต์ งานเดือนสิบ ผิดาโจน หรือไหลเรือไฟ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงถึงกิจกรรมที่มนุษย์ช่วยกันคิดค้นคิดเปลี่ยนแปลงและจดจำการกระทำติดต่อกันมา จนถึงปัจจุบันกิจกรรมบางอย่างที่เห็นว่าจะไม่เหมาะสมและไม่เป็นที่นิยมก็จะสูญหายหรือเลิกล้มไปในที่สุดเมื่อโลกหรือสังคมเจริญขึ้นโดยเฉพาะโลกในยุคอุตสาหกรรม ผู้คนมีเวลามากขึ้นและอยู่ดีกินดีขึ้น กิจกรรมนันทนาการก็มีการเปลี่ยนแปลงไป เช่น มีกิจกรรมการเล่นและการแข่งขันกีฬา มหรสพ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การท่องเที่ยว เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมกันมากขึ้น (สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ [สพน.], 2551) กิจกรรมนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อคนทุกคนชั้นถ้ามีการส่งเสริมอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะกลุ่มนิสิตนักศึกษาซึ่งจะกลายเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ดังที่ ฌูร์กร อยู่สมบุญ (2550) ได้กล่าวไว้ว่า ความสำคัญของนันทนาการล้วนเป็นกิจกรรมที่มนุษย์ทุกเพศทุกวัยต้องทำในเวลาที่มีเวลาว่างซึ่งจำเป็นต้องเป็นการกระทำที่พึงประสงค์ทางสังคม ดังนั้นการใช้เวลาในการศึกษาเล่าเรียนในห้องเรียนและประกอบกิจกรรมนันทนาการของนิสิตนักศึกษา จึงควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิตหรือการทำกิจวัตร อารมณ์สุข สงบ และเน้นการมีส่วนร่วมในกิจกรรม เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ส่งเสริมสุขภาพจิตและความสมดุลระหว่างกายและจิต ลดความเครียด ความวิตกกังวลจากการศึกษาเล่าเรียน อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาในด้านต่างๆ ของตัวนิสิต นักศึกษาเอง

ประเทศกลุ่มแนวหน้าของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้แก่ สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น สหภาพยุโรป สาธารณรัฐเกาหลี และสาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นต้น จะเป็นกลุ่มผู้ได้ผลกำไรจากการผลิตอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และยังสามารถสร้างกลุ่มผู้บริโภคอย่างต่อเนื่องคล้ายเสมือนเป็นเครือข่ายหรืออานิคมทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะความนิยมและการบริโภคสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมจากประเทศต่าง ๆ และเพื่อแสวงหาผลประโยชน์สูงสุด จึงเกิดปรากฏการณ์ที่ล้มล้างระบบศีลธรรมจริยธรรมผ่านอุตสาหกรรมวัฒนธรรมทุกชนิด และถูกฝังเข้าไปในค่านิยมของเยาวชนโดยค่านึงถึงผลประโยชน์เพียงประการเดียว ดังนั้น ประเทศต่างๆ นอกจากกำหนดนโยบายการส่งออกอุตสาหกรรมวัฒนธรรม หรืออาจเรียกชื่ออื่นๆ เช่น อุตสาหกรรมเนื้อหา (Content Industry) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) อุตสาหกรรมดิจิทัล (Digital Industry) เป็นนโยบายสำคัญทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของประเทศ แต่ที่น่ากังวลกว่านั้นคือ ภายใต้การเจริญเติบโตและการขยายตัวในเชิงกระบวนการผลิตอุตสาหกรรมวัฒนธรรมนั้น ได้ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อสังคมโลก กล่าวคือ เป็นการบ่อนทำลายระบบศีลธรรมจริยธรรมและสุขภาพของมวลมนุษยชาติ ตัวอย่างเช่น กรณีกระแสความนิยมในวัฒนธรรมเกาหลี เป็นกรณีศึกษาของการตกเป็นอานิคมทางวัฒนธรรม พร้อมๆ กับการเป็นเหยื่อในการบริโภคสินค้าและบริการจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของเกาหลีทุกรูปแบบ (กุลวดี เจริญศรี, 2550) สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่สังคมไทยกำลังเผชิญหน้าอยู่ ซึ่งงานวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่มุ่งเน้นในการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดกระแสนิยมเกาหลี แต่งานวิจัยที่มุ่งศึกษาผลกระทบจากกระแสนิยมเกาหลีน้อยมาก ทั้งๆ ที่กระแสนิยมเกาหลีได้ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยโดยที่ไม่รู้ตัว

ก่อนหน้านี้ วัฒนธรรมญี่ปุ่น ฮอลลีวูด และไต้หวัน แพร่กระจายไปทั่วเอเชีย มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในทุกประเทศ ทั้งด้านดนตรี ภาพยนตร์ และซีรีส์ แต่ในยุคปัจจุบัน กระแสนิยมเกาหลี กำลังมาแรงและมีอิทธิพลส่งผลให้นิสิตนักศึกษาคลั่งไคล้วัฒนธรรมเกาหลี จนเป็นอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่างๆ เช่น การดูภาพยนตร์ ละครซีรีส์ เกมโชว์เกาหลี การฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ศิลปินเกาหลี การอ่านนิยาย นิตยสารเกาหลี และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกาหลี เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มนิสิต นักศึกษา ซึ่งรองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550) ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กล่าวถึงผลการวิจัย "กระบวนการเอเชียวัตน์ของวัฒนธรรมป๊อปเกาหลี (เคป๊อป) การผลิต การบริโภค และการสร้างอัตลักษณ์ของนิสิตนักศึกษา ว่า สินค้าป๊อปเกาหลีมีหลากหลายประเภท ทั้งภาพยนตร์ ดนตรี ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน นิตยสาร เว็บไซต์ และเกมออนไลน์ เป็นต้น สินค้าวัฒนธรรมจากเกาหลีเหล่านี้ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษา ทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับ

กระแสนิยมในภูมิภาคเอเชียเปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ของตน และส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ โดยนิสิต นักศึกษาต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อซื้อวัฒนธรรมเหล่านี้เพิ่ม

กระแสสังคมไทย เริ่มต้นรับวัฒนธรรมต่างชาติมาตั้งแต่สมัย เริ่มที่จะมีการพัฒนา ประเทศ ในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่มีการเปิดรับอารยธรรมจากต่างแดน เพื่อเป็นการแสดงโลกและประเทศ มหาอำนาจ ในขณะที่ได้รับรู้และตระหนักว่าสยามมีความทันสมัยและเจริญรุ่งเรืองทัดเทียมนานา อารยประเทศต่าง ๆ เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงการโจมตีและเข้ามามีอิทธิพลในสยามประเทศ ต่อมา เมื่อ เปลี่ยนจากสยามเป็นประเทศไทย ก็เริ่มที่จะรับวัฒนธรรมจากตะวันตกเพิ่มขึ้น ทั้งด้านการแต่งตัว มารยาท หรือแม้กระทั่งการพูดที่ดูเป็นสากลมากขึ้น จากนั้น ไทยก็มีการรับวัฒนธรรมจากประเทศเพื่อน บ้านในภูมิภาคเดียวกัน ได้แก่ ญี่ปุ่นซึ่งในขณะนั้นมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตและการบริโภคของประเทศ ไทยมาก แต่ในปัจจุบันกระแสความนิยมญี่ปุ่นเริ่มลดระดับลงและเปลี่ยนมาเป็นกระแสความคลั่งไคล้ เกาหลี ทำให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่คือ กระแสความนิยมเกาหลีซิดสุด หรือ “ เกาหลีฟีเวอร์ “ ที่เรียกกัน ว่า Hallyu ในภาษาเกาหลีที่แปลว่า การนิยมบริโภคสินค้าเกาหลี ทำให้ทุกวันนี้ หลายคนสนใจ หันมา นิยมความเป็นเกาหลีมากขึ้น เพื่อไม่ให้หลุดยุคและตามทันกระแส ทั้งหันมาใช้สินค้าเกาหลีมากขึ้น เช่น เครื่องใช้ไฟฟ้า โทรศัพท์มือถือ เครื่องสำอาง และรวมถึงการศึกษาวัฒนธรรมประเพณีแบบเกาหลีเพิ่ม มากขึ้น อาหารเกาหลีและภาษาเกาหลีก็เช่นกัน ทุกอย่างเริ่มเข้ามาตีตลาดไทยมากขึ้น และเข้ามาอย่าง รวดเร็ว จนทำให้กระแสญี่ปุ่นหรือ J – Pop ที่มีอยู่เดิมในประเทศไทย ลดน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด การที่ คนไทยนิยมความเป็นเกาหลีหรือ K – Pop มากขึ้นนั้นมาจาก สื่อที่ผลิตออกมาให้คนไทยได้เห็น และ รู้สึกตามนั้นคือ ละครโทรทัศน์ คนไทยเห็นวัฒนธรรม ธรรมชาติ และอื่น ๆ ของประเทศเกาหลีทางสื่อ นี้ จนทำให้รู้สึกชอบและมีความต้องการต่าง ๆ ตามมา เช่น ต้องการไปเที่ยว และชมประเทศเกาหลีใน มุมมองต่าง ๆ รวมถึงไปเยือนรอยเกาหลีตามอย่างละครเรื่องนั้นที่ได้ดู ความนิยมเกาหลีของไทย เริ่มจาก การดูละครและตามมาด้วยการฟังเพลง ชื่นชอบในตัวแสดง จนกระจายไปยังสิ่งอื่นๆ ละครโทรทัศน์ เป็นการนำเรื่องราวความเป็นจริงในสังคมมานำเสนอ โดยอาศัยตัวแสดงที่เป็นผู้ถ่ายทอดบทบาทนั้น ๆ ให้ผู้ชมได้รับรู้

เมื่อผู้ชมรับรู้ ก็จะเกิดปฏิกิริยาตอบสนองเมื่อได้ชม ดังที่กล่าวมา จนกลายเป็นความ นิยมในที่สุด ละครจึงถือได้ว่า เป็นการสื่อสารช่องทางหนึ่ง ที่ช่วยในการประชาสัมพันธ์ประเทศของ ผู้ผลิตละคร เพราะการเลือกสถานที่ถ่ายทำที่นั่น จะสะท้อนถึงความน่าสนใจต่อการเข้ามาท่องเที่ยว ของผู้ที่ได้รับชม จนส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมและความเป็นไทย ทำให้ผลผลิตของเกาหลี มีการ ขยายตัวมาก สินค้าต่าง ๆ ได้รับการตอบรับอย่างดี แม้จะเพิ่งเปิดตัวก็ตาม ทำให้มีเม็ดเงินมหาศาลไหล ออกนอกประเทศ ยอดขายสินค้าเกาหลีในไทยเพิ่มมากขึ้น มีการนำเข้าสินค้าอย่างต่อเนื่อง และมี

แนวโน้มที่เพิ่มสูงขึ้นมากในอนาคต อาจทำให้เกิดช่องว่างระหว่างสินค้าเกาหลีและสินค้าไทย และทำให้ไทยต้องนำเข้าสินค้าเกาหลีเพิ่มมากขึ้นและอาจส่งผลถึงการขาดดุลการค้าด้วย

กระแสวัฒนธรรมเกาหลีที่มีอยู่ในปัจจุบันยังคงแรงและมีต่อไปเรื่อย ๆ มีผลต่อทัศนคติของคนไทยไม่มากนักแต่อาจมีอิทธิพลต่อคนบางกลุ่ม แต่ผลก็คือภาคเอกชนต่างให้การสนับสนุนกระแสเกาหลีอย่างต่อเนื่องเพื่อเสริมภาพลักษณ์ของกระแสให้คงอยู่ต่อไป และใช้โอกาสนี้เป็นเครื่องมือในการทำการค้าและผลประโยชน์เข้าหน่วยงาน โดยมีการนำเข้าทั้ง ละคร สินค้า การจัดแสดงคอนเสิร์ตของศิลปินเกาหลีในไทย และการจัดนำเที่ยวเกาหลี เพื่อปลุกกระแสและดึงดูดให้คนไทยบริโภคในสิ่งนั้นต่อไปอย่างที่เคยเป็นมาในการบริโภคสินค้าญี่ปุ่นอย่างมากในอดีต การนำเข้าสินค้าต่าง ๆ ของเกาหลีก็คือการนำเข้าสินค้าต่างประเทศ ยิ่งคนในประเทศนิยมและชื่นชอบในสินค้าของต่างประเทศมากเท่าใด ก็จะมีการสั่งสินค้านั้นเพิ่มมากขึ้น ทำให้เงินไหลสู่เกาหลีมากขึ้นถึงแม้จะไม่มากแต่ก็มากกว่าในระดับการค้าที่ผ่านมา ไม่เพียงแต่การนำเข้าสินค้าต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังมีการนำไปเที่ยวเกาหลีอีกซึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้คนไทยตามกระแสและสนใจจะไปท่องเที่ยว ไม่เพียงแต่เงินจะไหลออกนอกประเทศยังเป็นการไปกระจายรายได้ให้คนเกาหลีอีกด้วย เพราะเมื่อเขามักท่องเที่ยวไปเที่ยวมากก็ต้องมีการจับจ่ายใช้สอยกัน ยิ่งทำให้มีเงินเพิ่มจากการท่องเที่ยวอีกทางหนึ่งนอกจากการส่งออก และยังเป็นการตอกย้ำอีกว่ากระแสนี้ได้รับความนิยมมากเพียงใด นอกจากการที่ไปนิยมในสินค้าต่าง ๆ แล้วนั้นวัฒนธรรมต่าง ๆ ของเกาหลีก็ได้รับการนิยมไม่แพ้กัน วัยรุ่นได้ซึมซับเอาสิ่งเหล่านี้ได้อย่างที่เห็นกันทั่วไปในปัจจุบัน จนอาจทำให้ความเป็นไทยที่ได้ปลูกฝังมาในตัวเยาวชนไทยนั้นเริ่มลดลงไป และนิยมในการปฏิบัติแบบอย่างเกาหลีกันมากขึ้น

กระแสความนิยมเกาหลีเริ่มเข้ามามีบทบาทและได้รับความสนใจจากสังคมไทยเมื่อประมาณพ.ศ.2547 มาแล้วและหลังจากนั้นก็ได้รับความนิยมเรื่อยมา สิ่งแรกที่ทำให้คนไทยหันมานิยมและบริโภคละครเกาหลีอาจเป็นเพราะความแปลกใหม่ที่คนไทยไม่เคยได้ชมและไม่เคยได้รับทราบถึงวัฒนธรรมความเป็นมาของละครเกาหลีและประเทศเกาหลีว่าเป็นอย่างไรจึงเป็นที่สนใจ ละครเกาหลีเรื่องแรกที่เข้ามาฉายในไทย นำมาฉายโดยช่อง 5 เช่น เพลงรักในสายลมหนาว รักนี้ชั่วนิรันดร์ ฟินิกซ์ ฯ ต่อมาก็ตามด้วย ไอทีวีที่นำละครเกาหลีเข้ามาฉายเช่นกัน และที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคงเป็นทางช่อง 7 และช่อง 3 ที่นำละครเกาหลีเข้ามาฉายพร้อมกันเพราะตอนนั้นกระแสความนิยมละครเกาหลีเริ่มมีแล้ว ช่อง 7 นำ Full House หรือ สะดุดรักที่ปักใจ ที่ทำให้ เรน หรือ ลียองเอ ซูเปอร์สตาร์ชาวเกาหลีเป็นที่รู้จักในเมืองไทย ในปี 2548 ทางช่อง 3 ก็นำเสนอละครเกาหลีอิงประวัติศาสตร์ อย่าง แดจังกึม ที่ได้รับความนิยมสูงสุดตลอดที่ออกอากาศและได้รับการพูดถึงมากที่สุดและคงไม่มีใครปฏิเสธได้ว่าไม่รู้จักระกาฬีเรื่องนี้ หลังจากทีละครเกาหลีเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในประเทศไทย สินค้าและ

ความนิยมอื่น ๆ ที่เป็นเกาหลีก็ตามมา ทั้งมีการจัดแสดงคอนเสิร์ตของนักร้องเกาหลีต่อปีเพิ่มขึ้นทั้งที่
ก่อนหน้าแถบจะไม่มีนักร้องเกาหลีคนใดเข้ามาเปิดแสดงคอนเสิร์ตในไทยเลย และการเดินทางเข้าโชว์
ตัวของนักแสดงเกาหลีที่คนนิยมเกาหลีต้องการสัมผัสอย่างใกล้ชิด และการเข้าฉายของภาพยนตร์ใน
ไทยก็เพิ่มขึ้น

แนวโน้มในอนาคตกระแสเกาหลีอาจยังอยู่แต่อยู่ในระดับทรงตัวเพราะคนไทยอาจใช้
จ่ายในสินค้าเกาหลีในระดับพอสมควรแล้ว เจกเช่นกระแสญี่ปุ่นที่มีก่อนหน้านี้ที่เคยระบาดในประเทศไทย
ไทย กระแสเกาหลีอาจหายไปหรือลดน้อยลงได้ถ้ามีความนิยมอื่นมาแทน สิ่งที่เป็นปัญหานี้อาจส่งผล
กระทบไม่มากนักต่อระบบเศรษฐกิจแต่มีใช้ปัญหาที่ควรมองข้ามเพราะการคลังวัฒนธรรมของชาติอื่น
อาจทำให้ชาตินั้นสูญเสียความเป็นชาติและเป็นเมืองขึ้นทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของชาตินั้นโดยไม่รู้ตัว
กระแสความนิยมเกาหลีที่มีอยู่นั้นส่งผลต่อความนิยมและการบริโภคอย่างเห็นได้ชัด เช่นการใช้
ผลิตภัณฑ์ที่นำเข้ามาจากเกาหลี หรือรับประทานอาหารเกาหลี โดยเห็นได้ในปัจจุบันที่มีร้านอาหาร
เกาหลีเปิดขายกันอย่างมากมาย แต่ความนิยมเกาหลีก็ไม่ได้เติบโตเพียงวัฒนธรรมเท่านั้น แต่มีการรุกเข้ามา
ตั้งบริษัทต่างๆ ของคนเกาหลีในไทย ฉะนั้นรัฐบาลควรมีมาตรการปกป้องและเสริมความแข็งแกร่งให้
คนในชาติโดยมีการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพโดยอาจมีการทำข้อตกลงระหว่างกัน ไทย - เกาหลี
ในการเปิดการค้า และสนับสนุนในสินค้าที่ต้องการขาย หรือแลกเปลี่ยนกันระหว่างสินค้าและมีการ
กำหนดการนำเข้าสินค้าบางรายการโดยจำกัดจำนวนเพื่อลดความนิยมในอีกทางหนึ่ง แต่โดยภาพรวม
แล้วการที่วัยรุ่นไทยมีความนิยม ความเป็นเกาหลีก็ไม่ใช่ว่าเรื่องที่ดี เป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมและความ
เป็นมาของชาติต่างๆ และนำกลับมาใช้ในสิ่งที่ดี ที่ควรทำและไม่ทำในสิ่งที่ไม่ควร แต่โดยสรุปแล้วไม่
ว่าเราจะรับวัฒนธรรมของชาติใดมาก็ตามควรนำสิ่งนั้นมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับเรา และเลือกทำในสิ่ง
ที่ไม่ขัดต่อความเป็นไทยมาแต่เดิมโดยเป็นการปฏิบัติตนแบบตัวเป็นไทยแต่ใจเป็นสากล (โรจนศักดิ์
แสงศิริวิไล, 2551)

จากความสำคัญที่กล่าวมาแล้ว แสดงให้เห็นว่าจำนวนนิสิตนักศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการต่างๆ ที่เกิดจากกระแสความนิยมเกาหลีจะมีแนวโน้มสูงขึ้นในอนาคต จะส่งผลกระทบต่อ
สังคมไทยในหลายๆ ด้าน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการ
ตามกระแสความนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครทั้งทางลบและ
ทางบวกที่เกิดจากกระแสความนิยมเกาหลี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระกับผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี

สมมติฐานการวิจัย

นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศ ชั้นปี ประเภทสถานศึกษา รายได้ต่อเดือน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน (สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม) ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษารายละเอียดของผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยทำการศึกษาโดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างนิสิต นักศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบไปด้วย ตัวแปรอิสระ คือ เพศ ชั้นปี ประเภทสถานศึกษา รายได้ต่อเดือน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตัวแปรตาม คือ ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี ประกอบไปด้วย ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม และด้านการเรียน

2. ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี ด้านต่างๆ ดังนี้

- 2.1. ประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วม
- 2.2. สาเหตุที่เข้าร่วม
- 2.3. สถานที่ที่เข้าร่วม
- 2.4. ประสบการณ์ในการเข้าร่วม
- 2.5. จำนวนชั่วโมงที่เข้าร่วม
- 2.6. ความถี่ในการเข้าร่วมต่อสัปดาห์

2.7. ผลด้านการเงิน

2.8. ลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วม

3. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิต นักศึกษาทั้งเพศชาย และหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชนในกรุงเทพมหานคร

ข้อตกลงเบื้องต้น

ผู้วิจัยถือว่าข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างนิสิต นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม เป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้และตรงกับความจริงตามกระแสนิยมในขณะนั้น

ข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีข้อจำกัด เนื่องจากมุ่งศึกษาในกลุ่มนิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชนในกรุงเทพมหานครเท่านั้น ดังนั้น จึงไม่สามารถนำผลของการวิจัยครั้งนี้ไปอธิบายถึงผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยได้อย่างครอบคลุมทั่วประเทศ

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี หมายถึง กิจกรรมที่เกิดจากปรากฏการณ์กระแสความคลั่งไคล้เกาหลี จนมีอิทธิพลดึงดูดให้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในเรื่องของกิจกรรมจากความนิยมในดนตรีแนว K-pop หรือละครชุดซีรีส์ รวมไปถึงวัฒนธรรมเกาหลีในมิติอื่นๆ โดยผู้วิจัยได้นำประเภทของกิจกรรม มาประยุกต์เพื่อใช้วัดพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี แบ่งออกเป็น 8 กิจกรรม คือ ด้านกิจกรรมการละคร ด้านกิจกรรมดนตรี ด้านกิจกรรมพิเศษ ด้านกิจกรรมทางสังคม ด้านกิจกรรมเกม ด้านกิจกรรมการเต้นรำ ด้านกิจกรรมวรรณกรรม และด้านกิจกรรมท่องเที่ยว

2. พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี หมายถึง ลักษณะทั่วไปของการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วม เหตุผลที่เข้าร่วม สถานที่ที่เข้าร่วม ประสบการณ์ในการเข้าร่วม

จำนวนชั่วโมงที่เข้าร่วม ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเข้าร่วม และลักษณะของกิจกรรมนั้นทนทานการตาม
กระแสนิยมเกาหลีที่ดึงดูดให้เข้าร่วม

3. ผลกระทบ หมายถึง ผลที่ได้รับหรือเกิดจากการทำกิจกรรมนั้นทนทานการตาม
กระแสนิยมเกาหลีทั้งเชิงลบและเชิงบวก ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบออก 5 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ
ด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม และด้านการเรียน

4. นิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับปริญญา
ตรีทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ในกรุงเทพมหานคร

5. มหาวิทยาลัย หมายถึง สถาบันระดับอุดมศึกษาที่สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงผลกระทบของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อนิสิตนักศึกษา
มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร

2. เป็นแนวทางให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ส่งเสริมกิจกรรมนั้นทนทานการที่เหมาะสม

3. ทราบถึงพฤติกรรมกรเข้าร่วมกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีของนิสิต
นักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลก่อนทำการวิจัย โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี วิทยานิพนธ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับกระแสนิยมเกาหลี
2. ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชน
4. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความรู้เกี่ยวกับกระแสนิยมเกาหลี

ที่มาของกระแสความนิยมนักร้องเกาหลีในประเทศไทย

วิไล พิศาลชนะกุล (2551) สรุปที่มาของกระแสนิยมเกาหลีไว้ คือ เมื่อมองย้อนไปในประวัติศาสตร์ชาติไทยแล้วเรียกได้ว่าค่อนข้างราบรื่น เหตุการณ์ที่ทำให้ชนเผ่าไทยตกทุกข์ได้ยากอย่างแสนสาหัสสุดๆ ดูเหมือนเป็นช่วงการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่สองเมื่อปี พ.ศ. 2310 แต่สำหรับอีกหลายชาติแล้ว ไม่ได้โชคดีเหมือนไทย หนึ่งในจำนวนนี้มีเกาหลีซึ่งคนไทยเริ่มรู้จักมากขึ้นเรื่อยๆ รวมอยู่ด้วย

แผ่นดินของเกาหลีผ่านความบอบช้ำมานับไม่ถ้วน ไม่ว่าจะเป็นการถูกยึดครองโดยชาวมองโกลเป็นเวลาเกือบร้อยปี (พ.ศ. 1774-1935) การตกเป็นอาณานิคมของญี่ปุ่นถึง 35 ปี (พ.ศ.2453 - 2489) ซึ่งได้ทำลายล้างระบอบกษัตริย์ และพยายามกลืนกินวัฒนธรรมเกาหลีในเกือบทุกด้าน และยังคงตามมาด้วยสงครามเกาหลี (พ.ศ. 2493 - 2496) สงครามภายในที่ตอกย้ำความบอบช้ำของเผ่าพันธุ์และทำให้แผ่นดินคาบสมุทรเกาหลี ถูกแยกออกเป็น 2 ส่วนมาตราบนานทุกวันนี้ ในขณะที่หลายประเทศในโลกที่เคยถูกแยกออกจากกัน ทั้งเวียดนาม เยอรมนี และเยอรมนี ได้รวมเป็นผืนแผ่นดินเดียวกันได้แล้วก่อนข้ามสหัสวรรษใหม่ เกาหลียังคงมี 2 ประเทศโดยฝ่ายเหนือเรียกตัวเองในภาษาเกาหลีว่า “โชซอน” และฝ่ายใต้ เรียกตัวเองว่า “แตฮัน”

สำหรับเกาหลีใต้ แม้มีความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจมากที่สุดประเทศหนึ่งในเอเชีย แต่ประชาชนเกาหลีใต้ก็ยังคงประสบกับปัญหาด้านความรู้สึกลหลายด้านที่ผลักดันให้อุดมการณ์ชาตินิยมได้ก่อรูปอย่างเหนียวแน่นในสังคมเกาหลีใต้ จากบรรยากาศแห่งการระแวงภัยจากประเทศมหาอำนาจอย่างจีนและโซเวียต ยักษ์ใหญ่คอมมิวนิสต์ที่เคยเป็นประเทศมหาอำนาจ จนถึงความหวาดหวั่นต่อญี่ปุ่น กลุ่มแข่งทางเศรษฐกิจที่สำคัญและศัตรูในอดีตผู้พยายามกลืนกินชาติพันธุ์เกาหลี ตลอดจนความคับข้องใจที่ไม่อาจปรองดองได้กับญาติผู้พี่อย่างเกาหลีเหนือ มีผลผลักดันให้สังคมเกาหลีใต้เป็นสังคมแห่งการต่อสู้เพื่อพัฒนาตนเอง ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลเกาหลีใต้จึงไม่เพียงแต่พยายามพัฒนาเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ให้แข็งแกร่งเท่านั้น แต่ยังหันมาเร่งฟื้นฟูและพัฒนาโครงสร้างและสถาบันทางวัฒนธรรมให้แข็งแกร่งด้วย ท่ามกลางบรรยากาศ “เกาหลีฟีเวอร์” ในประเทศไทย หลายคนกล่าวว่าวัฒนธรรมของเกาหลีเป็นสิ่งดี ขณะที่หลายคนก็เห็นว่าเป็นเพราะสังคมไทยเปิดกว้าง แต่เหตุผลที่สำคัญไม่แพ้กันคือการที่รัฐบาลเกาหลีใต้ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่วัฒนธรรมและพยายามใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีผ่านสื่อของตนเอง

นโยบายด้านวัฒนธรรมของเกาหลีมีการพัฒนาและสนับสนุนจากรัฐบาลกลางมาโดยตลอด รัฐบาลได้พัฒนาปรับปรุงโครงสร้างการบริหารราชการแผ่นดินในด้านวัฒนธรรมมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2491 งานด้านวัฒนธรรมอยู่ในความดูแลของกระทรวงสารสนเทศ (Ministry of Information) ต่อมา ในปี พ.ศ. 2504 มีการปรับชื่อองค์กรเป็นกระทรวงสารสนเทศสาธารณะ (Ministry of Public Information) ในปี พ.ศ. 2511 มีการนำคำว่า “วัฒนธรรม” มาตั้งชื่อกระทรวงเป็นครั้งแรก ในนาม กระทรวงวัฒนธรรมและสารสนเทศ (Ministry of Culture and Information) ในปี พ.ศ. 2533 ได้แยกกระทรวงวัฒนธรรม (Ministry of Culture) ออกเป็นหน่วยงานอิสระ ทำหน้าที่เฉพาะวัฒนธรรม และได้ปรับเปลี่ยนอีกครั้งในทศวรรษนี้เป็นกระทรวงวัฒนธรรมและการกีฬา (Ministry of Culture and Sports) ในปี พ.ศ. 2540 ล่าสุด เมื่อปี พ.ศ. 2541 ใช้ชื่อว่า กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว (Ministry of Culture and Tourism) โดยเป็นหน่วยงานหลัก ทำหน้าที่ผลักดันนโยบายและส่งเสริมงานด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว โดยมี The Korean Culture and Arts Foundation เป็นหน่วยงานสนับสนุนทางการเงินเพื่อการดำเนินงานด้านวัฒนธรรม

นอกจากนั้น การจัดตั้งระบบบริหารราชการส่วนท้องถิ่นซึ่งได้มีการกระจายอำนาจในด้านต่างๆ อย่างเข้มข้นมาแล้วนั้น ในปี พ.ศ. 2538 รัฐบาลมีนโยบายเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมพื้นเมืองของตนเอง โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนทางการเงินจากรัฐบาล และพัฒนาระบบที่เรียกว่าสวัสดิการทางวัฒนธรรม (Culture Welfare) ขึ้น เพื่อเพิ่มความสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมด้านวัฒนธรรมของประเทศ โดย

เรียกศตวรรษใหม่นี้ว่า ศตวรรษแห่งวัฒนธรรม (New Century for Culture) ที่เน้นการผลักดันกระบวนการทัศน์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ให้คงอยู่อย่างมั่นคงในกระแสโลกาภิวัตน์

แผนการส่งเสริมด้านวัฒนธรรมเกาหลีใต้

รัฐบาลเกาหลีชุดปัจจุบันได้จัดทำแผน 5 ปี (Five Year Plan for New Korea Culture) เพื่อพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นรัฐสวัสดิการทางวัฒนธรรม (Cultural Welfare State) โดยรัฐให้การสนับสนุนการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมของภาคประชาชนอย่างเต็มที่

กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้กำหนดทิศทางสำหรับนโยบายทางวัฒนธรรมสำหรับคริสต์ศตวรรษที่ 21 ในปี พ.ศ. 2540 ในรายงานที่เรียกว่า วิสัยทัศน์ทางวัฒนธรรม 2000 (Cultural Vision 2000) ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่เกิดวิกฤตเศรษฐกิจในเอเชีย โดยกำหนดหลักเกณฑ์ด้านวัฒนธรรม ดังนี้

1. สนับสนุนการศึกษาเพื่อผลิตเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปวัฒนธรรม
2. ขยายการสนับสนุนงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ
3. อนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม
4. ส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม
5. พัฒนาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติที่จะไปสู่การรวมชาติ
6. สร้างความแข็งแกร่งให้กับการทูตเชิงวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวมีหน้าที่สนับสนุนการดำเนินการด้านวัฒนธรรมโดยมีหน้าที่หลักในการส่งเสริมวัฒนธรรม ศิลปศึกษา อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม กิจกรรมศาสนา กิจกรรมเยาวชน การท่องเที่ยว กีฬา ภาษา และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ และให้มืองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมวัฒนธรรม ดังนี้

1. มูลนิธิศิลปวัฒนธรรมแห่งเกาหลี (Korean Culture and Arts Foundation) จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ค.ศ. 1973 เป็นหน่วยงานที่สนับสนุนทางการเงิน มีคณะกรรมการดูแลการจัดสรรเงินแก่กิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมในหลายด้าน ทั้งการศึกษาวิจัยและการพัฒนาทางด้านวรรณกรรม ศิลปกรรม การถ่ายภาพ สถาปัตยกรรม เพลงพื้นเมือง ละครนาฏศิลป์ ภาพยนตร์ การบันเทิง และการตีพิมพ์ต่าง ๆ มีงบประมาณที่จัดสรรมากกว่า 50 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี เพื่อเป็นเงินกองทุนให้กับตัวบุคคล อาทิ ศิลปินอาชีพ ผู้กำกับ ผู้ผลิตงานด้านวัฒนธรรม เป็นต้น

2. สถาบันศิลปะแห่งชาติ (National Academy of Art) สนับสนุนการสร้างสรรค์สร้างและพัฒนางานด้านศิลปะ โดยมีมาตรการประกันเสรีภาพในการแสดงออก และส่งเสริมสถานภาพของศิลปิน รวมทั้งยังเป็นหน่วยงานที่สนับสนุนการจัดสัมมนา-นิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม

3. กองทุนส่งเสริมวัฒนธรรมถิ่น (Provincial Cultural Promotion Funds) จัดตั้งขึ้นในระดับท้องถิ่น โดยได้รับอำนาจการบริหารจัดการจากรัฐบาลกลาง มีหน้าที่ส่งเสริมให้มีการจัดตั้งกองทุนดังกล่าวขึ้นในหลายลักษณะ เพื่อส่งเสริมการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมของท้องถิ่นด้วยตนเอง อาทิ การสร้างโรงละครท้องถิ่น ห้องสมุด การสนับสนุนศิลปินพื้นบ้าน เป็นต้น

4. คณะกรรมการศิลปะธุรกิจแห่งเกาหลี (Korea Business Council for the Arts: KBCA) ตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2537 เป็นองค์กรที่มีส่วนอย่างมากในการผลักดันให้วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้าส่งออกและนารายได้เข้าประเทศ นับจากมีการก่อตั้งมีการให้เงินสนับสนุนจาก KBCA ไปยังสมาชิกอุตสาหกรรมด้านศิลปะกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และเพิ่มมากขึ้นตามลำดับในแต่ละปี

5. สำนักงานอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry Bureau) ตั้งขึ้นตามกฎหมายส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มีหน้าที่ส่งเสริมการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมออกจำหน่ายในตลาดทั้งในและต่างประเทศ ตลาดสินค้าอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมของเกาหลีคิดเป็นร้อยละ 0.9 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ

6. บริษัทส่งเสริมการทำภาพยนตร์แห่งเกาหลี (The Korea Motion Picture Promotion Corporation : KMPPC) ตั้งขึ้นมาเมื่อปี พ.ศ. 2517 ทำหน้าที่ส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์ออกสู่ตลาดโลก เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดดุลการค้าสินค้าทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะภาพยนตร์จากต่างประเทศซึ่งเกาหลีได้นำเข้าเช่นเดียวกับประเทศส่วนใหญ่ในเอเชีย โดยเฉพาะภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกาซึ่งนำเข้ามากกว่าร้อยละ 50 ของภาพยนตร์ที่ฉายในเกาหลีได้ แต่ละปีบริษัทฯ ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลอย่างต่อเนื่องในการทำหน้าที่ส่งเสริมการทำภาพยนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ และส่งออกภาพยนตร์เหล่านี้ไปเผยแพร่หารายได้เข้าประเทศ

สถาบันและกลยุทธ์ในการส่งเสริมสินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีใต้

ปัจจุบัน รัฐบาลเกาหลีใต้ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ในการพัฒนาให้วัฒนธรรมเกาหลีกลายเป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศ จึงจัดตั้ง องค์กรวัฒนธรรมและสารถะเกาหลี (Korea Culture and Content Agency – KOCCA) เพื่อพัฒนากลยุทธ์การถ่ายทอดเนื้อหาสาระความเป็นเกาหลี (Korea Content) แนวคิดในการจัดตั้ง KOCCA เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2541 หลังยุคฟองสบู่แตกในเอเชีย โดยเห็นความสำคัญของการสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมประเพณีของเกาหลีให้เผยแพร่

ไปยังประเทศต่างๆ มากขึ้น เพื่อนำรายได้เข้าประเทศโดยใช้จุดแข็งของวัฒนธรรมที่ขายได้โดยไม่ต้องใช้ต้นทุนมาก

KOCCA เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ.2544 ภายใต้อาณัติของกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว ภายในช่วงไม่กี่ปี KOCCA ทำให้พลังแห่งสื่อทางวัฒนธรรมของเกาหลีแผ่ขยายไปในประเทศต่าง ๆ ทั่วเอเชีย ภาพยนตร์เรื่องยาวชื่อ แดจังกึมเป็นตัวอย่างหนึ่งของการร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนภายใต้กรอบของกลยุทธ์ Korea Content ที่ประสบความสำเร็จอย่างท่วมท้น

อันที่จริงแล้ว ภารกิจหลักของ KOCCA คือ สนับสนุนและส่งเสริมให้นำเนื้อหาสาระความเป็นชาติเกาหลี หรือ Korea Content สอดแทรกลงไปในเรื่องบันเทิงต่าง ๆ ทั้งภาพยนตร์ เกมสื่อบันเทิง ดนตรี และ แอนิเมชัน โดยพยายามพัฒนาให้กลายเป็นธุรกิจที่สามารถเลี้ยงประเทศเกาหลีได้ ที่สำคัญมีการสร้างและพัฒนาคน เทคโนโลยี การส่งออก และผลักดันนโยบายต่างๆ ด้วย ด้วยเหตุนี้ Korea Content จึงไม่ได้ถูกสอดแทรกไว้เฉพาะในสื่อภาพยนตร์เท่านั้น แต่รวมถึงการบันเทิงทุกประเภท ทั้งการ์ตูน เกม เพลง KOCCA ยังทำหน้าที่พัฒนาความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านอุตสาหกรรมวัฒนธรรม โดยมีหน่วยงานอื่นๆ ร่วมสมทบ อาทิ สถาบันส่งเสริมและพัฒนาเกมเกาหลี (Korea Game Development & Promotion Institute : KDGI) ที่ดูแลการส่งเสริมด้านธุรกิจเกม โรงผลิตการ์ตูนเกาหลี (Korean Animation Studio) ที่ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมผลิตการ์ตูน เป็นต้น

การพัฒนา Korea Content ไม่เพียงมุ่งเน้นการส่งออกสู่ตลาดภายนอกเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมเพื่อทดแทนการนำเข้าผลิตผลทางวัฒนธรรมของต่างชาติด้วย และมักมีเป้าหมายเน้นการจรรโลงสังคม โดยเฉพาะภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ทั้งนี้ ในอดีต ชาวเกาหลีจำนวนไม่น้อยไม่นิยมดูภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์เกาหลี เพราะมีเนื้อเรื่องซ้ำๆ น่าเบื่อ แต่การพัฒนา Korea Content ช่วยให้คนเกาหลีหันกลับมาดูภาพยนตร์เกาหลีเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 50 เปรียบเทียบกับประเทศกำลังพัฒนา โดยทั่วไปที่ประชาชนดูภาพยนตร์ที่ผลิตในประเทศเพียงร้อยละ 10 – 20 เท่านั้น

ในขณะที่ภาพยนตร์และละครของประเทศพัฒนาแล้วจำนวนมากเน้นการลงทุนทางเทคนิค ความลึกลับซับซ้อนของเนื้อเรื่องที่ชวนให้ตีความ และความตื่นเต้นเร้าใจ ภาพยนตร์เกาหลีสมัยใหม่กลับเน้นเรื่องราวของชีวิต การต่อสู้เพื่อความถูกต้องและจริยธรรม มีการถ่ายทอดความสามัคคีอันดีที่เหมาะสมระหว่างผู้คนซึ่งเป็นแนวคิดตะวันออกที่ได้รับอิทธิพลมาจากขงจื้อ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องสะอึกที่פקใจ (Full House) Ardor หรือ Autumn in My Heart เป็นต้น ภาพยนตร์บางเรื่องก็ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมในทางสร้างสรรค์ การรักชาติและต้องการให้เกิดการร่วมชาติ เช่น

เรื่อง The Classic (คนแรกของหัวใจ คนสุดท้ายของชีวิต) Taegukgi สมานฉันท์ของคนเกาหลีเหนือ-ได้นอกจากนี้ ยังมีภาพยนตร์โรแมนติคที่เน้นความสวยงามของธรรมชาติผสมผสานกับแนวคิดแบบเต๋า และส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างเช่น Winter Sonata One Find Spring Day Christmas in August เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ความพยายามของรัฐบาลเกาหลีทำให้วัฒนธรรมเกาหลีหลายประเภท อาทิภาพยนตร์ วัฒนธรรมการแต่งกาย การกิน ได้รับการยอมรับในสังคมต่างประเทศ กลายเป็นตัวเลือกใหม่ของการบริโภควัฒนธรรมภายนอกผ่านกลยุทธการสื่อสาร ทั้งนี้ทั้งนั้น ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในการเผยแพร่วัฒนธรรมข้ามชาติของเกาหลีคือความตั้งใจในการกำหนดนโยบายและการพัฒนากลไกของรัฐบาลในการส่งเสริมวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่และได้รับการฟื้นฟูจนสามารถเป็นสินค้าอุตสาหกรรมที่มีต้นทุนต่ำโดยเปรียบเทียบ คึงดูการท่องเที่ยวและการส่งออกไปขายเพื่อนำรายได้เข้าประเทศนั่นเอง

สรุปว่า เกาหลีพีเวอร์อาจไม่ได้เจาะผ่านเข้าสู่สังคมไทยแต่ในด้านวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังคงไปถึงด้านเศรษฐกิจ เราจึงเริ่มเห็นการเติบโตของกลุ่มบริษัทเอกชนขนาดใหญ่ในไทยเลียนแบบ “แซโบล” ของเกาหลีเพื่อคุมตลาดภายในขณะที่รุกไปยังตลาดต่างประเทศ เพื่อนำเงินตราเข้าสู่ประเทศปีละมาก ๆ ในด้านการพัฒนาชนบท มีความพยายามดำเนินนโยบายพัฒนาระดับรากหญ้าคล้าย ๆ กับแนวทาง แซมาอีล อุนดง ของเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีระดับหนึ่ง

และในช่วงเวลาที่ผ่านมา นอกจากกระแสซีรีส์เกาหลีจะเป็นที่นิยมและถูกใจชาวไทยกันถ้วนหน้าแล้ว กระแสคอนเสิร์ตจากศิลปินแนวเอเชียเช่น ป๊อป โดยเฉพาะศิลปินจากเกาหลี "เค-ป๊อป" มากหน้าหลายตาที่ได้เข้ามาเปิดการแสดงสดในเมืองไทย แทนที่ศิลปินจากประเทศญี่ปุ่น หรือ "เจ-ป๊อป" ที่ดูจะลดกระแสความสำคัญลงไป

หากไล่เรียงไปถึงลำดับการเข้ามาของศิลปินเกาหลี ที่เข้ามาเปิดคอนเสิร์ตและสร้างรายได้ให้กับเศรษฐกิจของเกาหลีจากแฟนเพลงชาวไทยแล้ว เซเวน หรือหนุ่ม ชเว ดอง วุก เจ้าของเพลงดัง "Come Back To Me" ถือเป็นเอนเตอร์เทนเนอร์ชาวเกาหลี ชื่อแรกๆ ที่มาบุกเบิกเปิดการแสดงในเมืองไทยเมื่อ 3 ปีที่แล้ว ซึ่งก็สามารถสร้างกระแสได้ในระดับหนึ่ง แต่ไม่ถึงกับประสบความสำเร็จโด่งดังเป็นพลุแตก

ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา นักร้องจากเกาหลีต่างก็ทยอยกันเข้ามาสร้างกระแสความนิยมกันอย่างไม่ขาดสายจากแฟนเพลงชาวไทยอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในรอบปีที่ผ่านมา อย่างหนุ่มของ จี สุน หรือ "เรน" ซึ่งสามารถสร้างเสียงเรียกร้องจากแฟนเพลงสาวไทย แม้เพียงได้ยืนแค่ชื่อเท่านั้น

การมาเข้ามาสร้างกระแสความนิยมในประเทศไทย ของเรน ได้รับความสนใจจากแฟนคลับ อย่างมากมาย ตั้งแต่วันที่ลงสนามบิน จนถึงวันแสดงคอนเสิร์ตที่อิมแพ็ค อารีน่า เมืองทอง

ธานี ถึงแม้ราคาบัตรเข้าชมจะมีราคาสูงถึง 6,000 บาท หากเทียบมาตรฐานคอนเสิร์ต ที่จัดขึ้นในไทย แต่แฟนเพลงก็ยังยินดีที่จะแย่งกันเป็นเจ้าของบัตรคอนเสิร์ตดังกล่าวอย่างคับคั่ง อาจจะเป็นเพราะว่าส่วนหนึ่งคงเป็นเพราะความสำเร็จจากละครซีรีส์ชุด Full House หรือ "สะอึกที่รักที่รัก" โดยเรนสวมบทบาท "ลี ของ เจ" หนุ่มมาดกวน และปากคอจัดจ้าน เข้าชายถูกใจสาวไทย จนถึงขั้นทำให้ผู้ชมติดกันทั่วบ้านทั่วเมือง ด้วยกระแสของละครนี้เอง ทำให้ชื่อของหนุ่มเกาหลีสี่คนนี้โด่งดังอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะไปแล้วด้วยละครเพียงเรื่องเดียวสามารถจุดกระแสของงานเพลง และคอนเสิร์ตให้ประสบความสำเร็จตามไปด้วย

นอกจากตัวอย่างนักร้องเดี่ยวที่กล่าวไว้แล้ว ยังมีกลุ่มศิลปินประเภทบอยแบนด์จากเกาหลี ที่ทยอยเข้ามาโกยคะแนนนิยมจากแฟนเพลงชาวไทยไม่ขาดสายเช่นกัน เริ่มตั้งแต่ ชินฮวากลุ่มนักร้องที่ประกอบด้วยสมาชิกทั้งหมด 6 คน ได้แก่ เरिक มุน , แอนดี้ ลี , ปาร์ค จอน จิน , กิมดอง วาน , ลี มิน อู และ ชิน เฮ ซอง ซึ่งเข้ามาสร้างกระแสความนิยมเมื่อเดือนสิงหาคม 2006 ถึงทีมงานผู้จัดจะยกย่องให้เป็น "คิง ออฟ เค-ป๊อป" ตัวจริง หรือวงที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศเกาหลี แต่การมาของชินฮวาครั้งนี้ จะไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรในแง่ของจำนวนผู้ชม เห็นได้จากบัตรเข้าชมที่จำหน่ายได้เพียง 50 เปอร์เซ็นต์ของความจุในอิมแพ็ค อารีน่า เท่านั้น

และล่าสุด วันที่ 15 กันยายน 2006 สถานที่จัดคอนเสิร์ตยอดฮิตย่านเมืองทอง แจ้งวัฒนะ ก็ได้ต้อนรับ กลุ่มวงบอยแบนด์ ดงบังชินกิ ที่ประกอบด้วย 5 หนุ่ม ยูโนว แม็ค ซืออา มิกกี และอีโร ที่มาเปิดการแสดงชุด "โรซิ่ง ซัน ไลฟ์ อิน แบงค็อก 2006" จัดโดย "แซนแนล วิ ไทยแลนด์" ซึ่งงานนี้บรรยากาศของงานนับว่าดีกว่างานที่ผ่านมา เพราะมีจำนวนผู้ฟังและแฟนเพลงวัยมัธยมที่ทยอยเข้ามารอชมตั้งแต่ช่วงบ่ายจนแน่นขนัด ทั้งยังพร้อมใจกันใส่เสื้อฟ้าสีแดง ซึ่งเป็นสีประจำวงดังวงนี้ และยังทำป้ายที่เขียนด้วยภาษาเกาหลี มาชูให้กำลังใจนักร้องคนโปรดอย่างไม่มีการขโมยใครและเมื่อถึงเวลาแสดงของ 5 หนุ่มจากเกาหลีกลุ่มนี้ขึ้นเวทีก็เรียกเสียงร้องต้อนรับจากแฟนเพลงวัยใสได้ตั้งต้นจนจบ

สาเหตุที่กระแสเค-ป๊อปสามารถสร้างอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยได้มากในช่วงนี้ เป็นเพราะวงการเพลงของเกาหลีเดินทางมาถึงจุดเดียวกับ ศิลปินเค-ป๊อปเมื่อหลายปีก่อน คือทีมงานวงศิลปินเพลงป๊อปไว้ในจุดที่ให้แฟนเพลงสัมผัส และเข้าถึงได้ยาก ทำให้ดูมีความเป็นซูเปอร์สตาร์ จะได้พบเจอแต่ละทีก็อยู่บนเวทีทำให้คอนเสิร์ตศิลปินเกาหลีที่มาจัดในเมืองไทยได้รับความนิยมและมีปัจจัยอีกหลายอย่างที่ทำให้คอนเสิร์ตของนักร้องเกาหลีเป็นที่นิยมอย่างมากในบ้านเรา หากจะมองย้อนให้ลึกแล้ว เกาหลีใช้วิธีค่อยๆ สร้างความบันเทิงทั้งระบบ ทั้งละคร หนังสือ เพลง รวมไปถึงการท่องเที่ยว ซึ่งประเทศเกาหลีรู้จักการหยิบเอาวัฒนธรรมของตัวเองออกมาชู เป็นอุตสาหกรรมบันเทิงส่งออก

โดยรัฐบาลของเกาหลีเองได้ให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง ไม่ว่าจะเป็นการลดภาษีในการผลิต หรือการส่งศิลปินไปโชว์ต่างประเทศ และเชื่อว่ากระแสความบันเทิงจากเกาหลีก็จะมีต่อไปเรื่อยๆ อีกหลายปี

ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี

เวฟุริย เมธาวิวินิจ สวัสดิ์ (2551) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยความสำเร็จของโครงสร้างอุตสาหกรรมรายการโทรทัศน์ของประเทศเกาหลีสู่ความนิยมของละครเกาหลีในตลาดโลก โดยสรุปลักษณะของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไว้ดังนี้

1. มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหาในยุคสมัยนี้
2. มีความลงตัวระหว่างความทันสมัยและความดั้งเดิม
3. มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าติดตาม
4. มีค่านิยมทางจริยธรรมที่เหมือนกันกับสังคมไทย
5. สื่อให้เห็นศิลปิน ดารา นักร้องที่มีรูปร่างหน้าตาดี มีความสามารถน่าประทับใจ
6. มีผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีคุณภาพ
7. มีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง
8. มีระบบอุตสาหกรรมความบันเทิงที่ดี มีคุณภาพ

ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ

ความหมายของนันทนาการ

พระยาอนุমানราชชน ได้บัญญัติศัพท์ คำว่า นันทนาการ ขึ้น โดยนำคำว่า “นันทน” ซึ่งหมายความว่า “ร่าเริงสนุกสนาน” มาทำการสนธิกับ “อาการ” (นันทน+อาการ) หมายถึง อาการแห่งความสนุกสนานร่าเริง (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2528)

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) ให้ความหมายของคำว่า นันทนาการ ไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด การสราญใจ

คณิต เขียววิชัย (2529) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมยามว่างที่ทุกคนเข้าร่วมโดยสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้เข้าร่วมในทันทีทันใด ทั้งนี้กิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมที่ค้ำจุนของสังคมนั้นๆ

สาตี ปาลกะวงศัณ อยุรยา (2540) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ไว้ว่า

นันทนาการ คือ กิจกรรมต่างๆ ที่สร้างความสัมพันธ์กับสภาวะหรือสภาพแวดล้อมนั้นๆ แต่ทั้งนี้ ต้องขึ้นอยู่กับความสนใจและประสบการณ์ของแต่ละคน นันทนาการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงออกซึ่งความพึงพอใจตามความต้องการ จึงควรมีกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นอกจากนี้ นันทนาการควรเป็นกิจกรรมอาสาสมัครที่บุคคลสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่มีงบบังคับ ก่อให้เกิดความพอใจในเวลาว่าง

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้สรุปความหมายของนันทนาการไว้ 4 ความหมาย ดังนี้

1. ในความหมายที่ 1 นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น หรือการสร้างพลังขึ้นมาใหม่ (Re + Fresh, Re + Creation) คือ การที่บุคคลต้องการนันทนาการเพื่อสร้างพลังขึ้นมาใหม่หรือสร้างความสดชื่นขึ้นมาอีกครั้งในรูปแบบการเล่น การแสดงออกในด้านกีฬา ดนตรี ศิลปะ งานอดิเรก หรือไปท่องเที่ยว เป็นต้น

2. ในความหมายที่ 2 นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ซึ่งมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เมื่อบุคคลหรือชุมชนได้เข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจของตนเองแล้วก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์ สุข สนุกสนาน และหรือสุขสงบ ได้แก่ กิจกรรมประเภท เกม กีฬา ศิลปะ ดนตรี การแสดงละคร การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม งานอาสาสมัคร งานอดิเรก เป็นต้น

3. ในความหมายที่ 3 นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) นันทนาการเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เป็นสื่อ ในช่วงเวลาว่างโดยบุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจหรือมีแรงจูงใจส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์ สุข สนุกสนานและสุขสงบ เป็นต้น

4. ในความหมายที่ 4 นันทนาการ หมายถึง สวัสดิการสังคม (Social Welfare) และสถาบัน ทางสังคม (Social Institute) นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคมและสวัสดิการทางสังคม ซึ่งฝ่ายรัฐบาล และฝ่ายบริหารท้องถิ่นจะต้องมีหน้าที่ให้บริการแก่ชุมชน เพื่อสร้างบรรยากาศของเมืองและของประเทศ ให้น่าอยู่ มีความอบอุ่นใจ เช่น จัดอุทยานแห่งชาติ วนอุทยานแห่งชาติ ศูนย์เยาวชน สวนสาธารณะ เป็นต้น

ลักษณะของนันทนาการ

นันทนาการมีลักษณะ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2551) ดังต่อไปนี้

1. ต้องเป็นลักษณะกิจกรรม คือ มีการแสดงออกถึงการกระทำ หรือกระทำการปฏิบัติ เช่น ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นรูปแบบการปฏิบัติ

2. ต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

3. เป็นกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง คือ เวลานอกเหนือจากกิจประจำวัน
4. เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าเป็นที่พึงประสงค์ คือ ไม่เป็นอบายมุข และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา
5. กิจกรรมนั้นต้องส่งผลโดยตรงและเกิดความพึงพอใจต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมทันที
6. กิจกรรมที่กระทำนั้นต้องไม่เป็นอาชีพ
7. กิจกรรมนั้นทนทานการต้องมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้มีทิศทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องตามความต้องการ
8. กิจกรรมนั้นทนทานการมีความยืดหยุ่นได้ สามารถดัดแปลงปรับเปลี่ยนเข้ากับสภาพที่เป็นอยู่ได้
9. นันทนาการมีผลพลอยได้ การจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์หนึ่งจะได้ผลด้านอื่นด้วย เช่น การทำสิ่งประดิษฐ์ เป็นการฝึกการใช้ฝีมือด้านศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถจะจัดเป็นสิ่งที่นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์การสร้างสามัคคีหรือการร่วมมือร่วมใจกันได้

ความมุ่งหมายของนันทนาการ

นันทนาการเป็นเรื่องของการแสดงออกด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมตามความสมัครใจ เพื่อหวังความสุขที่จะได้รับ เป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ นอกจากจะช่วยส่งเสริมสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจแล้ว ยังส่งผลถึงการเข้าห่มุ่คณะได้เป็นอย่างดีโดยอาศัยกิจกรรมเป็นสื่อ นันทนาการจึงนับว่ามีบทบาทต่อการพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ผู้เข้าร่วมตามความมุ่งหมายที่วางไว้ซึ่งในที่นี้จะขอกล่าวถึงความมุ่งหมายของนันทนาการที่ โด널ด์ ซี ไวส์คอปฟ์ (Donald C. Weiskopf, 1975) ได้กล่าวไว้ในหนังสือการแนะนำนันทนาการและเวลาว่าง (A Guide To Recreation and Leisure)

1. เพื่อความพึงพอใจในความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ (Satisfying Basic Human Needs) มนุษย์เรามีความต้องการตามธรรมชาติจากปัจจัยสี่ คือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยพื้นฐาน และเพื่อการดำรงชีวิตให้มีความสุข มนุษย์จึงได้ชวนขวยหา กิจกรรมต่างๆ เพิ่มเติมกิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สร้างความพึงพอใจให้กับมนุษย์ในเรื่องดังต่อไปนี้

- 1.1 ความต้องการในความสำเร็จ การที่คนเรากระทำกิจกรรมใดๆก็ตาม เมื่อเกิดความสำเร็จจะเกิดความพึงพอใจและดีใจ ไม่ว่ากิจกรรมนั้นจะมีคุณค่ามากน้อยเพียงใดก็ตาม จะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองมีความภาคภูมิใจและคิดเสมอว่าตนเองต้องทำได้ในกิจกรรมต่อไป นันทนาการจะเป็นสื่อของความสำเร็จในการมุ่งมั่นของผู้เข้าร่วม

1.2 ความต้องการด้านความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นั้นธนาคารเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสถานภาพทางเศรษฐกิจได้ เช่น งานอดิเรก งานด้านศิลปหัตถกรรม การจัดสวนต่างๆ จะช่วยสร้างความมั่นคงต่อตนเองและครอบครัวได้เป็นอย่างดี ด้วยการนำผลพลอยได้จากงานนั้นธนาคารนั้นๆ เปลี่ยนค่าเป็นเงินโดยไม่ยาก

1.3 ความต้องการด้านความรัก มนุษย์ทุกคนต้องการความรักความอบอุ่นทั้งจากพ่อแม่ ครู อาจารย์ และเพื่อนๆ เมื่อตนเองได้รับความรักจากการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นธนาคาร จะทำให้เกิดความอบอุ่นทางใจและมีน้ำใจที่จะแสดงออกกับเพื่อนร่วมงาน ชีวิตจะมีความสุขตามความต้องการ

1.4 ความต้องการความปลอดภัย ทุกชีวิตมีความต้องการเรื่องความปลอดภัยทั้งภัยที่เกิดจากธรรมชาติและภัยรอบๆตัว นอกจากความปลอดภัยที่เกิดขึ้นกับตนเองแล้วยังรวมถึงความปลอดภัยกับครอบครัว เพื่อน และทุกๆคนที่ร่วมกิจกรรมนั้นธนาคาร

2. เพื่อส่งเสริมสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจ (Promotion Title Health)

นั้นธนาคารเป็นกิจกรรมที่มีการกระทำไม่อยู่นิ่งเฉย เป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวใช้อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายทำงานหรือประกอบกิจกรรม ย่อมจะทำให้ร่างกายมีความสมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ นอกจากนี้ธนาคารยังเป็นเรื่องของส่งเสริมความสุขสนุกสนาน ความพึงพอใจในการเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ย่อมทำให้สุขภาพจิตดีตามไปด้วย จึงพอสรุปได้ว่าธนาคารมีความมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตดีพร้อมๆกันไป

คุณค่าของธนาคารที่มีต่อบุคคล นั้นธนาคารมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมที่จะทำให้เกิดการพัฒนาได้ 3 ประการหลัก ดังนี้

1. ส่งผลทางด้านจิตใจ (Psychological Aspects of Recreation)

นั้นธนาคาร เป็นที่ยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการป้องกันและรักษาสุขภาพจิตไม่ให้มีความวิตกกังวล และยังเป็นเครื่องช่วยฟื้นฟูและพัฒนาสุขภาพจิตอีกด้วย นั้นธนาคารเป็นส่วนสำคัญในการช่วยคนที่กำลังเกิดความสับสน ฟุ้งซ่าน กังวลและเป็นห่วง สิ่งต่างๆเหล่านี้จะหมดไปถ้าได้ศึกษาให้ความสนใจอย่างจริงจังโดยใช้กิจกรรมนั้นธนาคารเป็นเครื่องแก้ไขที่ละเล็กทีละน้อย

นักจิตวิทยาที่สำคัญๆ ให้การยอมรับนั้นธนาคาร เพราะถือนั้นธนาคารเป็นส่วนสำคัญและเป็นพื้นฐานของสุขภาพจิตของทุกๆคน เมานิกเกอร์ ได้ให้ความเห็นว่า คุณค่าของการมีประสบการณ์ด้านนั้นธนาคารจะมีส่วนช่วยทำให้การดำรงชีวิตอย่างมีความสุขของแต่ละคน เขากล่าวอย่างหนักแน่นว่าการทำงานอดิเรก การเล่นกีฬา และเกม มีความสำคัญมากที่จะช่วยให้อารมณ์มีความสุข

2. ส่องผลทางด้านร่างกาย (Physical Aspects of Recreation)

กิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับเกม กีฬา และกิจกรรมกลางแจ้ง จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาร่างกายที่ดี มีความสมบูรณ์แข็งแรง กิจกรรมดังกล่าว สามารถสร้างคนให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ กิจกรรมด้านการกีฬา และเกมจะช่วยส่งเสริมระบบการทำงานของร่างกายให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะระบบที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกาย เช่น ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ เป็นต้น

3. ส่องผลทางด้านสังคม (Social Aspects of Recreation)

นันทนาการสามารถสร้างโอกาสให้คนเรามีงานทำร่วมกันและค้นพบความต้องการขั้นพื้นฐานที่แท้จริงของคนเรา ความจำเป็นขั้นพื้นฐานที่แท้จริงคือความรัก ความเข้าใจซึ่งกันและกันของคนในสังคมที่ทุกคนต้องการ เป็นการช่วยสร้างสังคมให้มีความเป็นอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่ง (สมบัติ กาญจนกิจ, 2541) ได้ให้เป้าหมายของนันทนาการ ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาอารมณ์สุข

นันทนาการเป็นกระบวนการที่เสริมสร้างและพัฒนาอารมณ์สุขของบุคคลและชุมชน โดยอาศัยกิจกรรมต่างๆ เป็นสื่อกลางในช่วงเวลาหรือเวลาอิสระ การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ สามารถก่อความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และหรือความสุขสงบ

2. เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่

กิจกรรมนันทนาการหลายอย่าง ช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วม ทั้งนี้เพราะความหลากหลายของกิจกรรม เช่น กิจกรรมท่องเที่ยว ทักษะศึกษา เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นโบราณทางด้านวัตถุ ทักษะนิยภาพ โบราณสถาน ศิลปะ ประเพณีวัฒนธรรมหรือสิ่งของหายากก็ตาม การเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมือง กีฬาสากล ศิลปะหัตถกรรม การอ่าน พุด เขียน ตลอดจนนันทนาการนอกเมือง กลางแจ้ง นันทนาการทางสังคมซึ่งมีความหมายแตกต่างของกิจกรรมมากมาย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และพื้นฐานเดิมของบุคคลหรือชุมชน

3. เพิ่มพูนประสบการณ์

กระบวนการทางนันทนาการก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์สุข ดังนั้น ทัศนียภาพ ความซาบซึ้ง ความประทับใจ ความสะอาดใจ ความภาคภูมิใจ มุมหนึ่งหรือเสี้ยวหนึ่งแห่งความประทับใจ มุมสงบ สุขใจ อารมณ์สุข สนุกสนานเพลิดเพลินและอารมณ์สุขสงบ จึงเป็นประสบการณ์หรือคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือชุมชนที่จะพึงพบได้ กิจกรรมหลายอย่างต้องมีการเตรียมตัว เตรียมความพร้อม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมเสี่ยงทำทายความสามารถของผู้เข้าร่วม จะต้องมีการฝึกซ้อมเสริมสร้างความมั่นใจ ทักษะที่สร้างเสริมประสบการณ์ หรือกิจกรรมบางอย่างเคยเข้าร่วมแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมอยากสร้างความประทับใจ หรือ ความทรงจำเดิม เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์

4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม

นันทนาการให้คุณค่าและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน ฝึกให้เข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนด้วยความสนใจและสมัครใจ กิจกรรมอาสาสมัครให้คุณค่าการมีส่วนร่วม อาสาพัฒนาเกี่ยวข้องกับชุมชนอื่นให้กิจกรรมมนุษยสัมพันธ์และกลุ่มสัมพันธ์ สอนให้ผู้เข้าร่วมทำงานเป็นทีม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักหน้าที่ สิทธิ ตลอดจนความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ในฐานะองค์กรของสังคม เช่นเดียวกับกิจกรรมกีฬา การอยู่ค่ายพักแรม เป็นต้น

5. ส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน

กิจกรรมนันทนาการหลายประเภท เช่น ศิลปะหัตถกรรม กีฬาประเภทต่าง ๆ ดนตรี การแสดง การเล่นเกม ประเพณี เป็นการส่งเสริมให้บุคคลได้แสดงออกในด้านความนึกคิดสร้างสรรค์ การระบายอารมณ์ การเล่นแบบสถานการณ์หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้สามารถเรียนรู้และรู้จักตนเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจ และการควบคุมตนเอง การรู้จักเลือกกิจกรรมหรือพฤติกรรม ในการแสดงออก เป็นการส่งเสริมสุขภาพและบุคลิกภาพให้แก่ตนเอง

6. ส่งเสริมคุณภาพชีวิต

กระบวนการนันทนาการช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม กิจกรรม นันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์สุข ความสามารถของบุคคล สุขภาพ และสมรรถภาพ ส่งเสริมสุขภาพ จิต ความสมดุลของกายและจิต และความสมดุลในการแบ่งเวลาทำงาน นันทนาการเป็นการลดความ เครียดความวิตกกังวล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมกับกลุ่มสังคม ส่งเสริมการแสดงออกเพิ่มพูนประสบการณ์ สิ่งเหล่านี้ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของสังคม ทุกระดับวัย เพศ นอกจากนี้ นันทนาการยังพัฒนาคุณภาพ ชีวิตในกลุ่มประชากรทุกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นชุมชนยากจนแออัด ชุมชนมั่งมี ประชากร พิเศษ คนพิการ หรือกลุ่มด้อยโอกาสก็ตาม

7. ส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ

กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมพฤติกรรมและพัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคล ทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจของทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล กิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างความเข้าใจอันดีในหมู่เพื่อนมนุษย์ เข้าใจสภาพสิ่งแวดล้อม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติช่วยสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของชนชาติต่อไป ให้คุณค่าทางสังคมการอยู่ร่วมกัน การร่วมมือกันอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข นันทนาการนานาชาติ เช่น มหกรรมกีฬา ศิลปวัฒนธรรมนานาชาติ ช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีและมิตรภาพของมนุษย์ในสังคมที่มีการปกครองในระบบที่ต่างกัน

8. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี

กิจกรรมนันทนาการ เป็นการให้การศึกษแก่เยาวชนในด้านการช่วยเหลือตนเอง สิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัยและการปรับตัวให้เป็นพลเมืองดี ตัวอย่างเช่น กิจกรรมกีฬา การอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมอาสาพัฒนา กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมศิลปะ ดนตรี หัตถกรรมและการละเล่นต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมคุณค่าลักษณะนิสัย ความเป็นพลเมืองดี ความไม่เห็นแก่ตัวและรู้จักช่วยเหลือส่วนรวมเป็นสำคัญ จึงช่วยให้สังคมอบอุ่นและเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งต่อบุคคล ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมเป็นสื่อที่จะช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตทางด้านต่างๆ เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของประชาชน กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมให้บุคคลและสังคมได้มีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมของกลุ่มที่มีความสนใจ หรือความต้องการร่วมกันส่งผลต่อการพัฒนา มนุษย์สัมพันธ์ การเป็นส่วนหนึ่งของทีม นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยส่งเสริมการสร้าง ประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์ใหม่ เพื่อให้การศึกษากิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง สมบัติ กาญจนกิจ (2535) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 หมวดหมู่ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการเกม กีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน

กิจกรรมประเภทเกมนั้น มีความหลากหลายในรูปแบบต่างๆ เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมประกวด เกมสร้างสรรค์ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมพัฒนาสติปัญญา เกมส่งเสริมคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

กิจกรรมเกมกีฬา แบ่งออกเป็น 6 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. กิจกรรมเกม เป็นกีฬาขั้นพื้นฐาน เช่น กรีฑา ยิมนาสติก ฟุตบอล
2. กีฬาประเภทเดี่ยว ประเภทคู่ เช่น กีฬายิงธนู โบว์ลิ่ง ยิงปืน จักรยาน แข่งเรือ ตกปลา โต้เขา เดินทางไกล ดำน้ำ กระโดดน้ำ กรีฑา ว่ายน้ำ เป็นต้น
3. กีฬาประเภททีม กีฬาประเภททีมกำลังได้รับความนิยมสูง ทั้งนี้เพราะว่ากีฬาทีมช่วยส่งเสริมคุณค่าทางสังคม เช่น ความสามัคคี มนุษยสัมพันธ์ การรวมกลุ่ม เป็นสมาชิกของกลุ่ม การแสดงออกในการมุ่งมั่นสู่ความสำเร็จ ตัวอย่างของกีฬาทีม ได้แก่ กีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ตะกร้อ สก๊อตี ซอฟท์บอล เบสบอล เนตบอล แชนด์บอล เป็นต้น
4. กีฬาสำหรับสตรีและเด็ก เป็นการจัดกิจกรรมกีฬา เพื่อส่งเสริมให้สตรีมีบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬามากขึ้น เช่น กีฬานาตบอล บาสเกตบอล ฟุตบอล ยูโด คาราเต้ วังมาราธอน กรีฑา ว่ายน้ำ วอลเลย์บอล เป็นต้น
5. กีฬานันทนาการ หมายถึง กีฬามวลชน (Mass Sport) หรือกีฬาที่นิยมเล่นทั้งชายและหญิง วัยเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ และแม้กระทั่งกีฬาเพื่อกลุ่มประชากรพิเศษ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเล่นกีฬายามว่าง และส่งเสริมคุณค่าการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีได้มุ่งใฝ่สัมฤทธิ์ กีฬานันทนาการ ได้แก่ กีฬาสากล เช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล วัง – เดินเพื่อสุขภาพ ตลอดจนกีฬาประเภทเสี่ยงอันตราย ทำทายความสามารถ เช่น แข่งรถ แข่งเรือ แข่งมอเตอร์ไซค์ กีฬาประดาน้ำและดำน้ำ กีฬาประเภทกระโดดร่มชูชีพ เครื่องร่อน โต้เขา กีฬาทดสอบสมรรถภาพ เป็นต้น
6. กีฬาเพื่อการแข่งขัน หมายถึง กีฬาที่เน้นเรื่องทักษะกีฬาเพื่อแสดงความเป็นเลิศในเชิงกีฬา ถ้ามีการเล่นที่ฝึกหัดฝึกซ้อมกันอย่างต่อเนื่อง โดยหวังผลประโยชน์ก็เป็นกีฬาอาชีพ กีฬาประเภทนี้ในแง่ของนันทนาการเป็นกีฬาสำหรับผู้ชม เป็นการบันเทิงอย่างหนึ่ง ที่จะช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ การพัฒนาทางด้านอารมณ์ การมีส่วนร่วมของกลุ่ม การเชียร์หรือเป็นส่วนหนึ่งของทีม การพักผ่อนหย่อนใจ กีฬาอาชีพและเพื่อการแข่งขัน ได้แก่ ยิมนาสติก กรีฑา ฟุตบอล เบสบอล มวยสากล เทนนิส กอล์ฟ บาสเกตบอล เป็นต้น

2. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

กิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม ส่งเสริมความสามารถ ทักษะ งานฝีมือให้แก่ชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข และความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

คุณค่าของศิลปหัตถกรรม

1. เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์เหมาะแก่บุคคลทุกระดับ ทุกวัย
2. เป็นกิจกรรมประสานงานสมอง และมือ ตลอดจนความคิด

3. เป็นกิจกรรมผ่อนคลายอารมณ์ ใช้พลังงาน และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนา
อารมณ์สุข

4. ช่วยพัฒนาลักษณะนิสัย และทัศนคติในทางพึงประสงค์
5. ช่วยให้บุคคล และชุมชนช่วยตนเอง มีโอกาสเลือกตัดสินใจที่จะเลือกกิจกรรมที่
สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

6. สร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตน สร้างความมั่นใจให้ตนเอง

7. ผลงานของศิลปะหัตถกรรม ช่วยให้นำไปใช้ในสภาพความเป็นจริง เป็นการประหยัด
ชนิดของศิลปะหัตถกรรม

1. การประดิษฐ์เครื่องเล่นเครื่องใช้

2. การพิมพ์ภาพ และวาดลายต่างๆ

3. ศิลปะการตกแต่งบ้าน

4. การเย็บปักถักร้อย

5. การประกอบอาหาร

6. ศิลปะการแกะสลัก

7. ศิลปะการปั้น

8. ศิลปะการวาดภาพ

3. กิจกรรมนันทนาการการเดินรำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ

การเดินรำเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านความเจริญเติบโต ทาง
กาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ส่งเสริมการแสดงออก เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ เสริมสร้างความคิด
สร้างสรรค์ รู้จักมารยาท วัฒนธรรม และคุณค่าทางสังคม กิจกรรมการเดินรำเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์
มีประวัติยาวนานของมวลมนุษยชาติ

กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง การเล่นที่ใช้จังหวะประกอบการเคลื่อนไหวตามบทเพลง
และจังหวะประกอบดนตรี เป็นการส่งเสริมการแสดงออกของบุคคล เข้ากับจังหวะดนตรี

คุณค่าในการเข้าร่วมดนตรี และกิจกรรมเข้าจังหวะ

1. ก่อให้เกิดความสนุกสนาน รวมทั้งพัฒนาสมรรถภาพ

2. ได้เรียนรู้มารยาทในการเข้าสังคม

3. ส่งเสริมการประสานงานของสมอง ประสาทกล้ามเนื้ออย่างมีประสิทธิภาพ

4. ส่งเสริมบุคลิกภาพทรวดทรงที่ดี

5. ส่งเสริมการแสดงออกของบุคคล

6. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ การปรับตัวของบุคคล

7. ส่งเสริมจิงหะและคนตรีให้ผู้เข้าร่วม

ประเภทการเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

1. การเต้นรำเพลงลาตินอเมริกา

2. การเต้นรำแบบร็อกแอนด์โรล

3. การเต้นรำแบบบอลรูม

4. การเต้นรำแบบพื้นเมือง

5. การเคลื่อนไหวเบื้องต้น

6. การเต้นรำแบบประกอบเพลง

7. ลีลาศ

4. กิจกรรมนันทนาการการละคร

นันทนาการประเภทการละคร เป็นกิจกรรมการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์หลายวิธี เช่น เกิดจากการแสดงพิธีการทางศาสนา ความฝัน หรือจินตนาการที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์สุข สนุกสนาน

รูปแบบของการละคร

1. การละครในลักษณะของการเลียนแบบส่งเสริมจินตนาการการเลียนแบบพฤติกรรมของคน สัตว์ หรือธรรมชาติ

2. การละครแบบสร้างสรรค์ ส่งเสริมการแสดงออก เพื่อให้เกิดจินตภาพ ภาพพจน์ แนวคิดเพื่อปลูกอารมณ์ในแบบต่างๆ

3. การละครเป็นพิธี เป็นการแสดงละครที่ถูกกำกับบทบาท ลีลาท่าทาง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจในการใช้ความสามารถของผู้แสดง การทอ้งบทเลียนแบบ และวินัยของผู้แสดง

4. ละครร้อง

5. ละครรำ

6. ละครชาตรี

7. มโนราห์

8. โขน

9. หนังตะลุง

10. หุ่นกระบอก

11. นาฏศิลป์

12. อุปรากร

13. ละครพูด

คุณค่าของการละคร

1. เป็นการส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน
2. เป็นลักษณะวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของชนชาติ
3. ส่งเสริมการเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์
4. เป็นการพัฒนาอารมณ์สุข
5. ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ

5. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก

งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมและสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกาย และจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัสใจ และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่าง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม

ประเภทของงานอดิเรก

1. งานอดิเรกประเภทกระทำ เช่น ประดิษฐ์ ต่อเติม วาดภาพ
2. งานอดิเรกประเภทสะสม เช่น สะสมแสตมป์ เหรียญที่ระลึก
3. งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เช่น แกะสลัก วาดภาพ
4. งานอดิเรกประเภทศึกษา เรียนรู้ เช่น เรียนรู้เทคนิคสิ่งต่างๆ

คุณค่าของงานอดิเรก

1. เป็นการผ่อนคลายความเครียดของบุคคล และชุมชน
2. เป็นการส่งเสริมสุขภาพจิต
3. เป็นกิจกรรมที่ต่อต้านความเบื่อ หรือเวลาว่างเชิงบังคับ
4. เป็นการบริการตนเอง และชุมชน
5. เป็นการแสดงออกทางสร้างสรรค์
6. เป็นสิ่งที่มีจุดหมาย หรือทดแทนโอกาสทำงาน
7. เป็นสื่อความรู้ และทักษะการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนไม่รู้มาก่อน
8. เพื่อส่งเสริมความสมดุลในกิจกรรมงาน เวลาว่าง นันทนาการ
9. เพื่อส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของสังคม

10. ส่งเสริมให้ประชากรวัยสูงอายุได้กระทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดคุณค่า และมี
จุดมุ่งหมายสร้างความสมดุลของชีวิต

11. ชาบซึ่งในศิลปะ ความประทับใจ เป็นการบำบัด

12. งานอดิเรกช่วยพัฒนาทักษะจนกลายเป็นรายได้เสริม หรือเกิดอาชีพเสริมเศรษฐกิจ
ของบุคคล และสังคม

6. กิจกรรมนันทนาการดนตรี และร้องเพลง

ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษย์ เป็นส่วน
หนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้การสื่อสาร การแสดงออก
แห่งตน การทำท่าย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลจะพึงกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบาย
อารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือเวลาว่าง กล่าวโดยสรุป ดนตรีเป็นนันทนาการที่
ต้องมีความคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันมีบทบาท ต่อบุคคล ชุมชน สังคม และ
ประเทศชาติ

ประเภทของดนตรีตามลักษณะการเข้าร่วม

1. การร้องเพลง เช่น เพลงไทย เพลงสากล เพลงโอเปร่า เพลงคลาสสิก

2. การเล่นดนตรี เช่น เครื่องสาย กีตาร์ เปียโน ไวโอลิน

3. การฟังดนตรี เช่น คอนเสิร์ต ซิมโฟนี เครื่องสาย

4. เพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ เช่น เพลงพื้นเมือง รำวง

5. การสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การแต่งเพลง เนื้อร้อง ทำนอง การประดิษฐ์อุปกรณ์

ดนตรี

6. กิจกรรมดนตรีแบบผสม เช่น การเดินรำพื้นเมือง ระบายัลเลย์ ละครเพลง โอเปร่า

เทศกาลดนตรี

คุณค่าของนันทนาการดนตรี

1. ดนตรีช่วยกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสของบุคคล และชุมชน

2. ดนตรีช่วยสร้างอารมณ์สุข สนุกสนาน และสุขสงบได้

3. ช่วยส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์

4. ส่งเสริมความสามารถทางจิตใจ และสติปัญญา

5. เป็นสื่อภาษาที่ไม่มีที่สิ้นสุด

6. เป็นส่วนประกอบของชีวิตประจำวัน

7. ช่วยลดความเครียดของบุคคล และสังคม

8. สร้าง และส่งเสริมคุณค่าของศิลปะการสร้างสรรค์
9. เป็นการพัฒนาอาชีพเศรษฐกิจแก่สังคม
10. เป็นสื่อของการสร้างความเข้าใจมิตรภาพแก่มวลมนุษย์

7. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง

เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ

สภาพแวดล้อมมลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผักผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชน ที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน

กิจกรรมอยู่ค่ายพักแรม เป็นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง นอกเมืองที่สำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการผสมผสานกิจกรรมต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม การต่อสู้เพื่อการอยู่รอด การสร้างวัสดุอุปกรณ์โดยอาศัยธรรมชาติ การได้สัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ กิจกรรมตกปลา ล่าสัตว์ ไร่เขา ศึกษาธรรมชาติ การอนุรักษ์ธรรมชาติ และคุณค่าทางสังคมระบอบเสรีประชาธิปไตย

แหล่งนันทนาการกลางแจ้ง เช่น สนามกีฬา ค่ายลูกเสือเนตรนารี สระว่ายน้ำ ฟาร์ม เลี้ยงสัตว์ สุสาน โบราณวัตถุ โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์เป็นแหล่งที่ให้ความรู้ทักษะเบื้องต้น สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ การปรับตัวของมนุษย์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มลภาวะเป็นพิษ การป้องกันรักษาและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความประทับใจ เป็นต้น

สนามเด็กเล่น และสถาบันการศึกษา ก็เป็นแหล่งนันทนาการกลางแจ้ง ที่ช่วยพัฒนา กิจกรรมของเยาวชน และประชาชนในด้านการเจริญเติบโต และคุณภาพชีวิต

8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ และการเป็นเจ้าของ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคี อันดีต่อเพื่อนมนุษย์

คุณค่าของนันทนาการทางสังคม

1. ส่งเสริมกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มและชุมชน
3. เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน และสังคม
4. เป็นการส่งเสริมการเป็นสมาชิกของกลุ่ม
5. สร้างเสริมคุณค่าของสังคมประชาธิปไตย

6. ช่วยพัฒนาคุณภาพของสังคม

กิจกรรมนันทนาการทางสังคม สามารถแยกย่อยได้ ดังนี้

1. เกม ซึ่งมีความหลากหลาย เช่น เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมสร้างสรรค์ เกมนันทนาการ เกมเบ็ดเตล็ด เกมการแข่งขัน เกมจินตนาการ
2. ละคร เพื่อเป็นการส่งเสริมการจัดกิจกรรมสังคม ละครช่วยในการเสริมสร้างการ แสดงออกทางจินตนาการ และความสนุกสนานเพลิดเพลินของชุมชน
3. ดนตรีเพื่อเป็นมโหรีสพ เพื่อการสร้างสรรค์ในกลุ่มคนและเป็นการระบายอารมณ์ สร้างความรักความเข้าใจ สร้างมิตร วัฒนธรรมประเพณี
4. การเดินร่ำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ การลีลาศ การละเล่นพื้นเมืองเดินร่ำประกอบ จังหวะดนตรีเป็นการเปิดโอกาสทางสังคมให้ชุมชน ความสัมพันธ์ระหว่างเพศทางสังคม
5. กีฬาเพื่อนันทนาการ ส่งเสริมคุณค่าความสามัคคี การใช้เวลาว่างของสมาชิกเพื่อการ สังคม และมนุษยสัมพันธ์ สมรรถภาพทางกายและจิต
6. ศิลปหัตถกรรม ซึ่งมีประโยชน์ต่อชุมชน เช่น ชุมชนหนึ่งอาจจะร่วมกันจัดงาน เทศกาลศิลปหัตถกรรมของหมู่บ้านหรือชุมชน โดยใช้ศิลปหัตถกรรมเป็นสื่อ และกิจกรรมของชุมชน
7. งานเลี้ยงสังสรรค์ การรับประทานอาหารนอกบ้าน ปิกนิก งานปาร์ตี้ เป็นกิจกรรม ทางสังคมที่สร้างเสริมบรรยากาศครอบครัวและชุมชนให้อบอุ่นและสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน

9. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษ ต้องมีการจัดเตรียมอาคารสถานที่ เพื่อ เปิดโอกาสให้ชุมชนได้มาร่วมกัน เช่น เทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง คริสต์มาส ตรุษจีน รวมทั้ง กิจกรรมวันพิเศษของบุคคลในครอบครัว เช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน เป็นต้น

คุณค่าของนันทนาการพิเศษ

1. เป็นศูนย์กลางของชุมชน เปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทำงานร่วมกัน และช่วยเหลือ ซึ่ง กันและกัน
2. เป็นการเปิดโอกาสในการทำงาน เป็นการสร้างโปรแกรมนันทนาการ
3. เป็นการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ของชุมชน เพื่อก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีของชุมชน
4. เปิดโอกาสให้บุคคลได้รู้จักสมาชิกใหม่ สร้างมนุษยสัมพันธ์
5. เป็นการทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายเดียวกัน

กิจกรรมนันทนาการพิเศษ

1. วันนันทนาการพิเศษ เทศกาล มหกรรมต่างๆ เช่น วันสงกรานต์ ลอยกระทง หรือ เทศกาลศิลปะหัตถกรรม วันเกิดชุมชน วันสวาย เป็นต้น
2. นิทรรศการ เป็นการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจแก่ชุมชน เช่น งานอดิเรก การประกวดสิ่งประดิษฐ์ สัตว์เลี้ยง แสตมป์
3. การแสดงบนเวที เช่น ละครสัตว์ คอนเสิร์ต ดนตรี
4. การประกวดทักษะความสามารถ เช่น การจัดสวนดอกไม้ แข่งขันตกปลา ทำขนมเค้ก ประกวดนางงาม แข่งขันกินผลไม้ แข่งขันจักรยาน
5. เทศกาลเดินรำ เทศกาลดนตรี เทศกาลศิลปะหัตถกรรม เทศกาลกีฬาพื้นเมือง

10. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม

กิจกรรมประเภทวรรณกรรมส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้ และความสามารถ จัดได้ทุกระดับวัย และเพศ กิจกรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การแสดงออกแห่งตนอย่างสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการพัฒนาจินตนาการ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมแบบประหยัดได้ และเป็นกิจกรรมที่เก่าแก่ของมนุษยชาติ

ประเภทของกิจกรรม

การอ่าน เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีรูปแบบ

1. การอ่านหนังสือประวัติศาสตร์คนสำคัญ
2. การจัดวิธีการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล
3. การอ่านเพื่อพัฒนาตนเอง
4. การอ่านหนังสือพิมพ์
5. การอ่านนวนิยาย
6. การอ่านเพื่อชุมชน
7. การอ่านหนังสือปริทัศน์
8. การอ่านหนังสือวรรณกรรมชั้นเยี่ยม

การเขียน ตัวอย่างรูปแบบการเขียน

1. การเขียนจดหมายสังคมธุรกิจ
2. การเขียนบทร้อยกรอง
3. การเขียนแบบสมัครเล่น
4. การเขียนบทร้อยแก้วเพื่อสื่อมวลชน

5. การเขียนคอลัมน์
6. การเขียนเพื่อพัฒนาทักษะภาษา
7. การเขียนหนังสือรายปี

การพูด ตัวอย่างรูปแบบของการพูด

1. การพูดได้วาที
2. การพูดทางวิทยุโทรทัศน์
3. การเล่านิทาน
4. การอภิปราย ชักถาม
5. การจัดพบปะสภากาแฟ
6. การพูดในที่ชุมชน
7. การพูดในเชิงธุรกิจการพูด

11. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร

กิจกรรมอาสาสมัคร เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรม การให้ และการรับ การร่วมมือของชุมชน อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและการพัฒนาจิตใจของบุคคลและสังคม อาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้างรางวัล เป็นการเสริมสร้างทักษะ และการสร้างคุณภาพชีวิต การให้บริการอาสาสมัคร เป็นการพัฒนาชุมชน และประเทศชาติโดยอาศัยแรงงาน ความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงานเอกชน ชุมชน และองค์การธุรกิจการค้าที่จะต้องจัดบริการชุมชน

กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร

1. การพัฒนาชุมชน ได้แก่ วัด โรงเรียน สถานที่ราชการ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ
2. ลูกเสือชาวบ้านพัฒนาชุมชน
3. กีฬา ที่จัดโดยสโมสร สมาคมกีฬา
4. ศิลปะ จัดกิจกรรมศิลปะชุมชน วัฒนธรรม
5. นันทนาการนอกเมือง กลางแจ้ง ช่วยส่งเสริมคุณค่าอาสาสมัคร การให้ การรับ ผู้นำและผู้ตามที่ดี
6. องค์การ YMCA YWCA บ้านพักเยาวชนจัดกิจกรรม เพื่อบริการชุมชนในเมือง และนานาชาติ
7. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม และประสานงานเยาวชนแห่งชาติมีกิจกรรมพัฒนาอาสาสมัครสำหรับเยาวชนให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์

8. ศูนย์เยาวชน ส่งเสริมการพัฒนาเยาวชน

9. โรงเรียน และสถาบันอุดมศึกษาฝึกอบรมนักเรียน นิสิต นักศึกษาให้รู้จักกิจกรรม อาสาสมัคร

10. สมาคม และมูลนิธิที่เป็นองค์การเอกชนอาสาสมัคร จัดกิจกรรมอาสาสมัคร บริการชุมชน สังคมสำหรับประชากรประเภทต่างๆ เช่น สมาคมสตรี สภาสตรีแห่งชาติ มูลนิธิสายใจไทย สมาคมสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทย สโมสรโรดาร์ โลอ้อน คิวานิส เป็นต้น

12. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา

กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สร้างความประทับใจ ความซาบซึ้งในธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของชุมชน และสังคมในลักษณะที่แตกต่างกัน การท่องเที่ยวส่งเสริมการพัฒนา และการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม รวมทั้งบุคลิกภาพเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงโดยใช้แหล่งนันทนาการที่นอกจากจะเรียนในห้องเรียนหรือสถาบันการศึกษาเป็นการศึกษาชุมชนธรรมชาติที่แท้จริง การท่องเที่ยวยังเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ เป็นการกระจายรายได้สู่ชนบท และเป็นการสร้างความเข้าใจอันดีต่อเพื่อนมนุษย์ ต่อธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม

กิจกรรมนันทนาการเพื่อการท่องเที่ยวทัศนศึกษา

1. ด้านศิลปะ และดนตรี หมายถึง กิจกรรมที่แสดงถึงศิลปะ และดนตรี รวมถึงกระบวนการผลิตศิลปะ และดนตรี ที่เป็นแหล่งรวบรวมผลงานทางด้านนี้ เช่น พิพิธภัณฑ์ โรงละคร ศูนย์วัฒนธรรม หอศิลป์ โรงภาพยนตร์ สังกิตศาลา เป็นต้น

2. ด้านวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ หมายถึง กิจกรรมทัศนศึกษาที่เน้นการศึกษาทางด้านวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ เช่น วัด โบราณสถาน หอสมุดแห่งชาติ หอสมุดสำหรับประชาชน อุทยานประวัติศาสตร์ สถานที่ประวัติศาสตร์ทางด้านวรรณกรรม เช่น อนุสาวรีย์สุนทรภู่ หลักศิลาจารึก สถานที่หรือเมืองโบราณ เป็นต้น

3. ด้านการติดต่อสื่อสารโทรคมนาคม คือ กิจกรรมทัศนศึกษาที่เน้นทางด้านกิจกรรมการติดต่อสื่อสารคมนาคม เช่น ทัศนศึกษา ระบบสถานีวิทยุ โทรทัศน์ สถานีรถไฟ ท่าเรือ ท่าอากาศยาน

4. ด้านสถานที่ราชการ เป็นกิจกรรมที่เน้นศึกษาการบริหารหน่วยงานขององค์การของรัฐ เพื่อให้เข้าใจการดำเนินงานของราชการ เช่น ทำเนียบรัฐบาล รัฐสภา กระทรวง ทบวง กรม โรงเรียน ศาลากลาง โรงพยาบาล ค่ายทหาร สนามบิน เป็นต้น

5. ด้านสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เป็นกิจกรรมทัศนศึกษาเน้นทางด้านศึกษาเรียนรู้สัมผัส เข้าใจ ก่อให้เกิดความซาบซึ้งประทับใจ และก่อให้เกิดการอนุรักษ์ธรรมชาติ เช่น การท่องเที่ยว

ศึกษาอุทยานแห่งชาติ วนอุทยาน สวนสัตว์ สวนรุกขชาติ พฤษศาสตร์ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ป่าเขาลำธาร ดินน้ำลำธาร ทรัพยากรธรรมชาติที่หายาก เช่น ถ้ำ น้ำตก ภูเขา พันธุ์ไม้

6. ด้านโรงงาน และสถานที่เพื่อการผลิต เป็นกิจกรรมทัศนศึกษาเน้นเรื่องกรรมวิธีกระบวนการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม หรืออุตสาหกรรมท้องถิ่น เช่น ฟาร์ม โรงงาน ผลิตนม โรงงานผลิตน้ำมัน สิ่งทอ เครื่องเงิน กระดาษ ผลิตภัณฑ์ผ้า เป็นต้น

7. ด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เช่น พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ ท้องฟ้าจำลอง ศูนย์คอมพิวเตอร์ นิทรรศการทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

8. แหล่งพัฒนาสุขภาพอนามัย เช่น ศูนย์ฝึกกีฬา ศูนย์สุขภาพ

13. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์

เป็นกิจกรรมที่จะให้คุณค่า การเรียนรู้ การอยู่ทำงานร่วมกันในสังคม ลดความเห็นแก่ตัว ใ้บุคคลมีความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ส่วนหน้าที่ความรับผิดชอบการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี เป็นการพัฒนาสังคม และทรัพยากรชุมชน นอกจากนี้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยลดผลกระทบของกลุ่มในการที่เข้าร่วมกิจกรรม การให้ความร่วมมือในการที่ทำให้จุดหมายดำเนินการไปสู่เป้าหมายขององค์กรที่ตั้งขึ้น

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

1. การอภิปราย เช่น ปัญหา และอุปสรรคของการทำงาน เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม
2. เกมส่งเสริมคุณค่าประชาธิปไตย
3. เกมการทำงานเป็นทีม
4. เกมค่านิยม
5. เกมสังเกตพฤติกรรม
6. เกมฝึกการฟัง – พูด – คิด
7. เกมการปกครอง และบริหารกลุ่ม
8. เกมสร้างความคุ้นเคย เช่น ปิดหน้าต่างหัวใจ

14. กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจ และความสงบสุข

เป็นกิจกรรมที่สอนคุณค่าในเรื่องของการพัฒนาสมาธิ จิตใจ ความสุขสงบ ซึ่งไม่ได้เน้นในเรื่องการเคลื่อนไหว ตื่นเต้น หรือความสุขสนุกสนาน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมฝึกสมาธิ โยคะ การฟังเพลง ศึกษาธรรมะ ปรัชญามวยจีน เป็นต้น ถือว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากไม่แพ้กิจกรรมอื่นๆ เพราะกิจกรรมนี้จะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการงานกับการพักผ่อน การลดความเครียด ความวิตกกังวล เป็นการพัฒนาการทางจิตใจ และสภาพร่างกาย ระบบสรีระและชีวภาพ ควบคู่กับทางด้านจิตใจ

15. กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ

เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าในเรื่องของการพัฒนาคุณภาพชีวิตในด้านสุขภาพกาย และจิตใจเพื่อให้เกิดการพัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ รวมถึงการควบคุมอาหาร การออกกำลังกาย การพักผ่อน การสร้างความสมดุลของชีวิต เช่น การวิ่ง – เดินเพื่อสุขภาพ ขี่จักรยาน การควบคุมน้ำหนัก การบริโภคอาหารและโภชนาการ การผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น

คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ

นันทนาการเป็นปัจจัยที่สำคัญของทุกชีวิต อันจะนำมาซึ่งความสุข ความพอใจ ความหรรษา ร่าเริงและก่อให้เกิดความมานะพยายามที่จะแสวงหาสรรพสิ่งมากมายแก่ชีวิต” (จรินทร์ ธานีรัตน์, 2528)

พระพงศ์ บุญศิริ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการไว้ดังนี้

1. ให้ความสนุกสนาน พบกับความสุขในชีวิตและรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 2. ช่วยสร้างเสริมสุขภาพจิต
 3. ช่วยป้องกันและลดปัญหาอาชญากรรมและความประพฤติกเรของเด็ กกำจัดความไม่สงบสุขของสังคม
 4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี รู้จักบำรุงสุขภาพ มีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักเอื้อเพื่อเสียสละ และช่วยเหลือกัน
 5. ช่วยในการพักผ่อนคนป่วย สร้างเสริมสมรรถภาพทางกายและจิต
 6. ช่วยสร้างความรักความสามัคคีในกลุ่ม ในชุมชนและสังคม
 7. ช่วยสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ ความสวยงามของสถานที่ซึ่งจัดเพื่อ
- นันทนาการจะเป็นแหล่งสงวนทางธรรมชาติที่ดี

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้บุคคล และชุมชนได้รับความสุข สนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคล และชุมชนพัฒนาสุขภาพจิต และสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความสมดุลของชีวิต
3. ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์สุขรวมทั้งความสุขสนุกสนาน และความสงบ ลดความเครียด ความวิตกกังวล ทำให้อารมณ์แจ่มใส และช่วยส่งเสริมให้รู้จักการพัฒนาการ ควบคุมอารมณ์ และบุคลิกภาพที่ดีอีกด้วย

4. ส่งเสริมในเรื่องของกายบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการเพื่อการบำบัด เป็นกรรมวิธีและกิจกรรมที่จะช่วยรักษาคนป่วย ทั้งทางด้านร่างกาย และสุขภาพจิต เช่น งานอดิเรกประเภทประดิษฐ์ สร้างสรรค์และช่วยส่งเสริมความหวัง ความคิด และการใช้เวลาว่างแก่คนป่วยซึ่งกำลังต่อสู้กับความทุกข์ทางกายหรือจิตใจ กิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา นันทนาการช่วยส่งเสริมการพัฒนา ร่างกาย กิจกรรมนันทนาการทางสังคมช่วยสร้างขวัญกำลังใจของคนป่วย

5. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้บุคคลได้แสดงออก และละลายพฤติกรรมของกลุ่มสร้างเสริมคุณค่าทางสังคม ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข กิจกรรมเกมกีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน และการอยู่ค่ายพักแรมช่วยฝึกการทำงานเป็นหมู่คณะ ลดความเห็นแก่ตัว เสริมสร้างความสามัคคี และความเข้าใจอันดีในหมู่คณะ

บัทเลอร์ (Butler, 1959) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการที่มีต่อมนุษย์ไว้พอสรุปได้ดังนี้คือ

1. นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
2. นันทนาการคือทางออกที่ดีของการแสดงออก และการพัฒนาตนเอง
3. สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่างๆ และเป็นการคบหาสมาคมซึ่งกันและกัน
4. นันทนาการ เป็นวิธีหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตกับการทำงาน การพักผ่อน ความรัก และความเคารพนับถือซึ่งกันและกัน

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชน

จากหลักฐานงานวิจัยต่างๆ พิจารณาตามลำดับเวลา จะพบว่ามุมมองแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชนนั้น เปลี่ยนแปลงไปตามประวัติศาสตร์และเงื่อนไขทางสังคมต่างๆ ในบางช่วงสังคมเชื่อว่าสื่อมีอิทธิพลก่อให้เกิดผลกระทบมาก ในขณะที่บางช่วงกลับเชื่อว่าสื่อไม่มีอิทธิพลต่อสังคมมากนัก การเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับทัศนคติและความเชื่อในเรื่องอิทธิพลและผลกระทบของสื่อส่วนหนึ่งมีที่มาจากความเชื่อของสังคม (Perceived Effect) และจากผลกระทบที่เกิดขึ้นจริงจากการทำงานของสื่อ (Actual Effect) รวมทั้งการค้นพบจากการศึกษาวิจัยในช่วงหลังๆ ที่ว่าความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนกับผลกระทบของสื่อไม่ได้มีลักษณะเป็นเส้นตรงแต่หากมีปัจจัยอื่นๆแทรกอยู่ระหว่างสองตัวแปรนี้เสมอ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ, 2545)

อิทธิพลของสื่อมวลชน

ในการศึกษาเรื่องการสื่อสารมวลชน มีประเด็นซึ่งเป็นหัวข้อสำคัญที่มีการกล่าวถึงอยู่เสมอคือ ผลหรืออิทธิพลของการสื่อสารมวลชนหรือสื่อมวลชน เนื่องจากสถาบันสื่อมวลชนเป็นสถาบันสังคมสถาบันหนึ่ง เช่นเดียวกับสถาบันสังคมอื่น ๆ เช่น พรรคการเมือง สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา ฯลฯ ดังนั้นการดำเนินงานกิจการของสถาบันสื่อมวลชนจึงย่อมมีผลกระทบต่อสังคมและสมาชิกของสังคม

ในปัจจุบันมีการวิพากษ์วิจารณ์ถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนในด้านลบ กล่าวคือคนในสังคมมักกล่าวว่า ความเสื่อมโทรมทั้งหลายทางด้านจิตใจและศีลธรรมของคนในสังคมเริ่มมีมากขึ้น สื่อมวลชนเป็นผู้มอมเมาประชาชนให้หลงใหลอยู่กับกามารมณ์ การผิดศีลธรรมและความชั่วร้าย การสร้างรสนิยมต่ำ ๆ ให้แก่ประชาชน เพราะสื่อมวลชนเป็นผู้เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาชญากรรม ความโหดร้ายทารุณ ภาพและเรื่องลามกอนาจาร จนทำให้คนเลียนแบบอย่างจากเรื่องราวที่ปรากฏในสื่อมวลชน Murphy (1977) ได้รวบรวมแนวคิดเรื่องผลกระทบของสื่อมวลชนไว้ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

1. การแสดงออกซึ่งระเบียบกฎเกณฑ์ในสังคม (Social Regulation) สื่อมวลชนได้ช่วยสังคมแสดงออกซึ่งระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมต้องการให้ผู้คนได้มองเห็นและยอมรับอย่างเต็มใจ เช่น ในบรรดาละครหรือภาพยนตร์ เมื่อมีผู้ทำผิดกฎหมาย ก็จะมีตำรวจมาจับกุมผู้กระทำผิดไปขึ้นศาล ถูกลงโทษ เป็นต้น

2. การรับรองบุคคลและสถาบันว่ามีคุณสมบัติที่ดี (Status Conferral) เป็นหน้าที่และศักยภาพของสื่อในการให้การรับรองบุคคลและสถาบันว่ามีคุณสมบัติที่ดี หรือเป็นตัวแทนความคิดเห็นหรือเป็นตัวแทนของสถาบันต่างๆ เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม โทษที่คนก็จะเลือกนักวิชาการหรือบุคคลในวิชาชีพที่ได้รับการยอมรับ (เพราะผลงานในอดีตของสื่อที่ “ปั้น” บุคคลเหล่านั้นขึ้นมาให้เป็นยอมรับ) มาเป็นผู้แสดงทัศนะ เป็นต้น

3. การจัดข่าวสาร (Agenda-Setting) เป็นบทบาทของสื่อมวลชน ในการจัดข่าวสารที่เกิดขึ้นอย่างมากมาเอาไว้ให้เป็นระบบระเบียบเพื่อพร้อมสำหรับการนำเสนอซึ่งในขั้นตอนของการนำเสนอ นั้น สื่อก็จะช่วยจัดวาระเรียงตามลำดับความสำคัญเพื่อที่ประชาชนจะได้พูดถึง อภิปรายถกเถียง และให้ความสนใจต่อประเด็นที่สื่อ “เลือกมานำเสนอ” อันก่อให้เกิดอิทธิพลทางอ้อม กล่าวคือถึงแม้สื่อจะไม่สามารถทำให้ประชาชน “คิดแบบที่สื่อคิดได้” (Think What) แต่สื่อก็ยังสามารถทำให้ “คนคิดในเรื่องที่เกี่ยวกับสื่อออกได้” (Think About) นอกจากนั้น ประชาชนยังเรียนรู้กฎกติกาต่าง ๆ ที่

อยู่ใน “รูปแบบ” ของสื่อ เช่น อะไรที่พูดถึงมาก แปลว่า “สำคัญ” อะไรที่พูดถึงก่อน แปลว่า “สำคัญ” อะไรที่พูดหัวใหญ่ที่สุด แปลว่า “สำคัญที่สุด” เป็นต้น

4. การครอบงำชีวิตประจำวัน (Narcotisation) เป็นอิทธิพลทางอ้อมของสื่อมวลชนที่เข้าครอบงำชีวิตประจำวันของคนทำให้คนใช้สื่ออย่างมาก ใช้อย่างเป็นประจําสม่ำเสมอราวกับยาเสพติด และหมดความสนใจกับสิ่งเร้าแบบอื่น ๆ ในชีวิต เช่น ตัวอย่างชีวิตคนที่หมกมุ่นทั้งวันอยู่กับการอ่านหนังสือพิมพ์ อ่านนิยายกำลังภายใน ดูโทรทัศน์เล่นเกมกด เล่นอินเทอร์เน็ต อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ฯลฯ จนมิติอื่น ๆ ที่หลากหลายของชีวิตเลือนหายไป เช่น ไม่สนใจพูดคุยกับผู้คน ไม่สนใจกิจกรรมนอกบ้าน ไม่ไปหาเพื่อนฝูง ฯลฯ

5. ความแปลกประหลาดต่าง ๆ ในสังคม (Surveillance) เป็นบทบาทของสื่อที่คอยดูแลความเป็นไปต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเป็นไปที่ส่อไปในทางร้ายหรือความผิดปกติหน้าที่ดังกล่าวนี้มีอิทธิพลเพิ่มมากขึ้นในสังคมที่เป็นสังคมมวลชน สังคมขนาดใหญ่ สังคมที่มีอัตราการเสี่ยงสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว (สื่อต้องคอยรายงานว่า ระดับสารตะกั่วในถนนถึงขีดอันตรายหรือยัง หรือภัยจากมนุษย์ (เช่น การหลอกลวงการฆาตกรรม) รวมทั้งภัยจากโครงสร้างต่างๆ ของสังคม เช่น ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ด้วยเหตุนี้ เราจึงเห็นรายการโทรทัศน์ประเภท “เชือด” “ตามล่าหาความจริง” “จับกระแสนั้น” “เจาะข่าวคดีดัง” ฯลฯ ที่มีอิทธิพลในการสอดส่องตรวจตราและรายงานข่าวให้คนสังคมได้รับรู้

6. การทำหน้าที่ฉีดยา (Two-Steps Flow of Information) เป็นอิทธิพลทางอ้อมของสื่อที่แม้ว่าอาจจะทำหน้าที่ฉีดยาแบบทฤษฎี Hypodermic Theory แต่ทว่ายาที่ฉีดยานั้นจะยังไม่เข้าถึงตัวคนใช้โดยตรง เพราะจะต้องเผชิญกับ “หน้าด่านของมวลชน” หรือ “เกราะเครือข่ายทางสังคม” ที่เรียกว่า “ผู้นำทางความคิด” (Opinion Leaders) ในการนี้อิทธิพลของสื่อจะมีมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของสื่อมวลชนในการประมือกับแหล่งข่าวสารอื่น ๆ ที่มวลชนมีไว้ใกล้ตัว

7. พึ่งพาสื่อมวลชน (Media Dependency) เป็นอิทธิพลที่เกิดจากโครงสร้างแบบหนึ่ง ๆ อันจะทำให้บุคคลจำเป็นต้องพึ่งพาสื่อมวลชนมากขึ้นแตกต่างกันออกไป

8. การจัดข่าวสารทางอ้อม (Spiral of Silence) เป็นอิทธิพลของสื่อที่คล้ายกับ Agenda-Setting แต่ในขณะที่ Agenda-Setting เป็นอิทธิพลระดับปัจเจกบุคคล Spiral of Silence เป็นอิทธิพลที่จะกำหนดวาระให้แก่ระดับสังคม

ผลของการสื่อสารมวลชน

กิติมา สุรสนธิ (ไม่พบปีที่พิมพ์) กล่าวว่า “เมื่อผู้รับสารได้รับสารจากสื่อมวลชนแล้วย่อมมีปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งเกิดขึ้น ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นอาจเป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ สึกอารมณ์ รวมไปถึงความรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมของผู้รับสารนั้นด้วย”

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีการสรุปไว้ว่า การสื่อสารอาจก่อให้เกิดผล 3 ประการ คือ การเปลี่ยนแปลงความรู้ (Knowledge Change) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Attitude Change) และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Behavior Change) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจเป็นผลที่เกิดขึ้นหลายๆ ลักษณะ ดังนี้

1. แบ่งตามระยะเวลา เป็นการแบ่งผลของการสื่อสารโดยพิจารณาจากระยะเวลาที่ผลของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ ปรากฏอยู่ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 ผลระยะสั้น (Short-Term Effect) เป็นผลระยะยาวที่เกิดขึ้นเนื่องจากการสื่อสาร เช่น การห้ามสูบบุหรี่ในโรงพยาบาล

1.2 ผลระยะยาว (Long-Term Effect) เป็นผลระยะยาวที่เกิดขึ้นเนื่องจากการสื่อสาร เช่น การประชาสัมพันธ์ให้คนไปทำหมัน หรือโครงการณรงค์ให้คนเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ ถ้าคนไปทำหมันหรือเล่นกีฬาไปตลอดก็จะทำให้เกิดผลระยะยาวขึ้น

2. แบ่งตามลักษณะของผลที่เกิดขึ้น เป็นการแบ่งประเภทของผลของการสื่อสารโดยพิจารณาจากทิศทางของผลของการสื่อสารที่เกิดขึ้นว่า สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลจากการสื่อสารนั้นโดยตรง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ผลทางตรง (Direct Effect) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารในครั้งนั้น โดยตรง เช่น เจ้าหน้าที่โครงการฝึกหัดให้แม่บ้านกำจัดของเสียอย่างถูกวิธี

2.2 ผลทางอ้อม (Indirect Effect) เป็นผลที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงจากการสื่อสารครั้งนั้น แต่เป็นผลกระทบบนที่ผู้ส่งไม่ได้คาดไว้จากการสื่อสาร เช่น การใช้ข้อมูลในโครงการคุมกำเนิดอาจมีผลทำให้เด็กวัยรุ่นในสังคมปล่อยเนื้อปล่อยตัวมากยิ่งขึ้น

3. แบ่งตามความดีและไม่ดีของผลที่เกิดขึ้น เป็นการพิจารณาผลของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ ก่อให้เกิดผลดีต่อบุคคล หรือต่อสังคมหรือไม่ หรืออีกแง่หนึ่ง คือ เป็นผลที่ทำให้ผู้ส่งบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งใจไว้หรือไม่ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 ผลทางบวก (Positive Effect) ได้แก่ผลของการสื่อสารที่บรรลุวัตถุประสงค์ของผู้สื่อสาร เป็นผลที่เกิดให้เกิดผลดีทั้งบุคคลและสังคม

3.2 ผลทางลบ (Negative Effect) ได้แก่ผลของการสื่อสารที่ไม่บรรลุลักษณะประสงคของผู้ส่งสาร และผลที่เกิดขึ้นนั้นก่อให้เกิดผลในทางที่ไม่ดีต่อบุคคลและต่อสังคม

อิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชนในบริบทสังคมไทย

ในภาพรวม ล่าสุด มีการศึกษาบทบาทขององค์ความรู้เรื่องเด็ก เยาวชน และครอบครัวในประเทศไทยของ จันทรพีญ ชูประภาวรรณและคณะ (2541) ซึ่งอธิบายถึงสถานภาพของสื่อแต่ละประเภทที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทย และบทบาทที่มีต่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว สรุปได้ดังนี้

หนังสือพิมพ์ สื่อที่มีอายุเก่าแก่ที่สุด จากจำนวนพิมพ์ไม่ต่ำกว่า 2 ล้านฉบับ เข้าถึงผู้สูงวัยผู้ชาย ผู้มีการศึกษา แต่สาระเข้าไม่ถึงเด็กและเยาวชน บทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อเด็กและเยาวชนนั้น เป็นไปได้ทั้งทางบวกในฐานะผู้ช่วยเหลือหรือบทบาทด้านลบคือการเป็นผู้ทำร้ายละเมิดสิทธิเด็กและเยาวชนสนใจประเด็นเรื่องเพศศึกษา แต่ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่า เนื้อหาเพศศึกษาในหนังสือพิมพ์นั้นมีความถูกต้องทางวิชาการเพียงร้อยละ 55

นิตยสารและหนังสือ มีมากมายหลายร้อยฉบับ เหมาะกับผู้แสวงหาสาระความรู้ ส่วนใหญ่เข้าไม่ถึงเด็ก มีเพียงนิตยสาร 30 ฉบับที่มีสาระบันเทิงที่จะช่วยในการพัฒนาเด็ก ส่วนหนังสือยังกระจายไปไม่ถึงเด็กผู้รับสาร

ภาพยนตร์ สื่อบันเทิงของวัยรุ่นในปัจจุบัน แม้กระแสมความนิยมจะขึ้นๆ ลงๆ เป็นช่วงตามพัฒนาการของภาพยนตร์ โดยบางช่วงก็ซบเซาลง เพราะมีการผลิตวิธีทัศน์กันแพร่หลายและชมภายในบ้านได้ ภาพยนตร์กลับมาเฟื่องฟูเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีการฉายภาพยนตร์ใหม่ แต่การสำรวจภาพสะท้อนความนิยมของคนกรุงเทพฯ ในปี พ.ศ.2539 ก็พบว่า ร้อยละ 99.4 เคยดูหนังในโรงภาพยนตร์เฉลี่ย 1 ครั้งต่อสัปดาห์ และเป็นวัยรุ่นมากที่สุดนั่นเอง

วิทยุ สื่อที่มีการขยายตัวในด้านช่องทางการสื่อสารอย่างมาก นับแต่เริ่มก่อตั้งสถานีในปี พ.ศ.2473 จนถึงปัจจุบัน มีถึง 514 สถานี เน้นบันเทิงเป็นหลัก แม้หน่วยงานภาครัฐจะเป็นเจ้าของสถานีวิทยุทั้งหมด แต่ได้ให้สัมปทานแก่กลุ่มธุรกิจ ที่สามารถดำเนินงานผูกขาด เน้นบันเทิงเพื่อแสวงผลกำไร

โทรทัศน์ เป็นสื่อที่มีอิทธิพลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ จนกลายเป็นศูนย์กลางของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในสังคมยุคนี้ เกือบทุกบ้านของไทยมีโทรทัศน์ประจำบ้าน ประกอบกับช่วงเวลาออกอากาศของรายการก็ยาวนานเกือบตลอด 24 ชั่วโมง จึงปรากฏในงานวิจัยหลายชิ้นว่า เด็กใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์มากที่สุด สอดคล้องกับผลการวิจัยไลฟ์สไตล์เด็กในเอเชีย “นิวเจนเนอเรชันส์ ทีเอ็ม (New Gener Asians Tm)” ของการ์ตูนเน็ตเวิร์ค พบว่า เด็กไทยเป็นกลุ่มผู้ชมรายการโทรทัศน์กลุ่มใหญ่ที่สุดใน 14 ประเทศทั่วภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก และ 89 % ของเด็กไทยจะดูทีวี

ทุกวัน และจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2546 พบว่า กิจกรรมที่เด็กและเยาวชนไทยอายุ 6-24 ปีทำมากที่สุดได้แก่ การดูโทรทัศน์ดูวิดีโอ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 39.62 เมื่อเทียบกับการเลือกทำกิจกรรมอื่นๆ รองลงมาคือการฟังวิทยุ ฟังเพลง การสังสรรค์กับเพื่อนเด็กจะเลือกทำมากเป็นอันดับสาม และอันดับสี่ได้แก่การอ่านหนังสือ จึงกล่าวได้ว่า โทรทัศน์เป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กและมีโอกาสในการชี้นำเด็กไทยได้มาก

โทรทัศน์ อาจแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ วิทยุทัศน์เพื่อความรู้ วิทยุทัศน์เพื่อความบันเทิง และวิดีโอเกม (รวมเกมกด) ข้อเด่นคือ เป็นสื่อที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ในเวลาที่ต้องการ การสำรวจในปี พ.ศ.2531 พบว่าในกรุงเทพฯ มีศูนย์เช่าวิทยุทัศน์ 600 กว่าแห่ง และทั่วประเทศมีถึง 1,176 แห่ง ซึ่งกลุ่มเด็กเป็นกลุ่มที่ดูภาพยนตร์ประเภทต่างๆ จากวิทยุทัศน์มากที่สุด ส่วนวิดีโอเกมมีการวิจัยพบว่า เด็กเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 9-10 ขวบ แต่ละคนใช้เวลา 1-2 วันต่อสัปดาห์ วันละ 1-2 ชั่วโมง สถานที่เล่นคือบ้าน ร้านเช่า และบ้านเพื่อน เกมที่เด็กผู้ชายชอบคือ การต่อสู้ เด็กเล่นแล้วเลิกยากคล้ายยาเสพติด เด็กที่เล่นวิดีโอเกมบ่อย จะเครียด มีแนวโน้มจะก้าวร้าวและใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ชอบการต่อสู้มากขึ้น เห็นว่าการฆ่าศัตรูเป็นการแก้ปัญหาที่ดี ผลการวิจัยชี้ว่า วิดีโอเกมเป็นมากกว่า “ของเล่น” ของเด็กที่พ่อแม่ยังไม่ตระหนักถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นนอกจากนี้ คอมพิวเตอร์ยังเป็นอีกสื่อหนึ่งที่กำลังก้าวเข้ามามีบทบาทต่อเด็ก ต่อสังคมไทย

ในปัจจุบัน ดังที่ ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2541) กล่าวไว้ว่า ในโลกยุคดิจิทัล เด็กจะมีทางเลือกและมีเวลาเป็นของตนเองมากขึ้น โดยการใช้เวลาไปกับการท่องไปใน Cyberspace และเรียนรู้ด้วยตนเอง เด็กๆ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ท่องอยู่ใน Cyberspace และใช้ Internet ได้นำวัฒนธรรมใหม่มาสู่ครอบครัวของเขา วัฒนธรรมนี้มีลักษณะพิเศษตรงที่ว่า รวบรวมข้อดีของความเป็นส่วนตัวกับความเป็นส่วนรวมที่เกี่ยวข้องกับคนทั่วโลกมาไว้ด้วยกัน เด็กๆ เข้าใจคอมพิวเตอร์ก็เพราะพวกเขาสามารถควบคุมมันได้ เขาโปรดปรานมัน เพราะเขาสามารถเปิดหน้าต่างความสนใจได้ด้วยตัวเองแทนที่จะถูกจำกัดกรอบ ถูกกำหนดให้เรียนในสิ่งที่เขาไม่สนใจแต่จำใจต้องเรียน คอมพิวเตอร์จะทำให้เด็กสามารถทดแทนการถูกละเลยจากครอบครัวและความรู้สึกเมื่อหน่ายจากโรงเรียนได้ นั่นคือ บทบาทของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ควรตระหนักถึงในฐานะสื่อใหม่ที่มีอิทธิพลตามมา แม้ว่าในขณะนี้เด็กๆ และครอบครัวยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างทั่วถึงกันเท่าใดนัก

อิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ต่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว

อย่างไรก็ตาม สื่อโทรทัศน์ยังนับเป็นสื่อที่มีอิทธิพลสูงเมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น เนื่องจากเครื่องรับโทรทัศน์มีใช้อย่างกว้างขวาง สามารถเข้าถึงคนได้ง่าย ทุกเพศ ทุกวัย และทุกสถานะการศึกษา รวมทั้งยังมีอิทธิพลต่อการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ทั้งรูปและเสียง เพราะอวัยวะรับรู้ที่

มนุษย์ใช้มากที่สุด คือ ตา ใช้ถึง 75% รองลงมาคือหู 13% ดังนั้นในการดูโทรทัศน์เราจึงใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ถึง 88% แสดงให้เห็นว่าสื่อโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อความนึกคิดของเราได้มากกว่าสื่ออื่นๆ นอกจากนั้น ความรวดเร็วของสื่อโทรทัศน์ในปัจจุบันที่มีการใช้การสื่อสารผ่านระบบดาวเทียมเป็นการย่นย่อระยะเวลาการเดินทางระหว่างกันให้เหลือเพียงเศษเสี้ยววินาที สิ่งที่แพร่ภาพออกไปจะสามารถรับได้พร้อมกันทั่วประเทศ แม้จะอยู่ต่างสถานที่กันแต่ก็สามารถรับรู้ได้ในสิ่งเดียวกัน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2543)

ผลกระทบจากการเสพสื่อบันเทิง

การเสพสื่อบันเทิงนั้นครอบคลุมถึงพฤติกรรมและปัญหาจากการที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมได้ ผู้วิจัยศึกษารวบรวมข้อมูลผลกระทบจากการเสพสื่อบันเทิงประเภทต่างๆ สรุปแบ่งได้เป็นด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านร่างกาย

นักวิจัยได้ทำการศึกษา และได้ผลวิจัยที่สนับสนุนการเกิดผลเสีย ในผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ดังนี้ Steve Thomepson (1996) นั้น ได้สำรวจกลุ่มตัวอย่าง 104 คน พบว่า ร้อยละ 72 นั้นมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และ ร้อยละ 33 ของผู้เสพติดนั้นบอกว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้น ส่งผลกระทบต่อทางลบกับชีวิตของพวกเขา และในกลุ่มนี้ ร้อยละ 47 บอกว่ารับผลกระทบทางร่างกาย เช่น การมองไม่เห็นที่ชัดเจน เสียสายตา ปักพ่อนไม่เพียงพอ ฯลฯ

2. ด้านจิตใจ

บุคคลที่มีลักษณะพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะได้รับผลกระทบทางจิตใจและสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างไปจากบุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไป เช่น ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ได้ มีการคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตและรอคอยที่จะใช้อินเทอร์เน็ตครั้งต่อไป รู้สึกโมโห หงุดหงิดเมื่อถูกขัดจังหวะการใช้ ไม่ว่าจะจากบุคคลรอบกวน หรือระบบอินเทอร์เน็ตมีปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลบหนีปัญหา ระบายอารมณ์ ฯลฯ โดยการศึกษาของ ซังฟงส์ ตังมณี และสามารถตีพิมพ์ (2544) พบว่า กลุ่มผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจะได้รับผลกระทบทางจิตใจและสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ตทุกประการในปริมาณที่สูงกว่ากลุ่มผู้ที่ไม่เสพติด

3. ด้านสังคม

จากผลการวิจัยของ Young (1996) ได้แบ่งปัญหาที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต คือ ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้นจะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของบุคคลอย่างรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคู่อริ ครอบครัว หรือเพื่อน

สนิท ผู้เสพติดจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน เพื่อที่จะเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะใช้เวลา น้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต เพื่อที่จะมีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น

4. ด้านวัฒนธรรม

Alvin Toffler (1981) ผู้เขียนเรื่อง “The Third Wave” ได้ทำนายผลกระทบที่จะเกิด จากเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือคอมพิวเตอร์ว่าจะสร้างผลกระทบต่อทั้ง วิถีชีวิต และวิถีคิดของบุคคล สถาบันต่างๆ ของสังคม ความสัมพันธ์ทางการเมือง วัฒนธรรม ครอบครัว ที่ทำงาน กลุ่มเพื่อนรูปแบบใหม่ ชุมชนแบบใหม่

5. ด้านการเรียน

Young ได้แบ่งปัญหาที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตอีกด้าน คือ ด้านการเรียน การ ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่ สนใจในการเรียน

แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546) ได้ให้ความหมาย ของ พฤติกรรม ไว้ว่า การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อ ตอบสนองสิ่งเร้า

ชูลดา จิตพิทักษ์ (2525) ได้กล่าวถึง สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ว่าในการแสดง พฤติกรรมออกมาครั้งหนึ่ง ๆ ของมนุษย์นั้น ได้มีผู้สงสัยว่า อะไรที่ทำให้การแสดงออกมาซึ่งพฤติกรรม เป็นไปอย่างนั้น อะไรในที่นี้ก็คือ เครื่องกำหนดพฤติกรรมบุคคลจะมีพฤติกรรมออกมาในรูปแบบใดก็ตาม ย่อมจะต้องมีสิ่งกำหนดพฤติกรรม การเข้าใจถึงสิ่งกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ จะทำให้เข้าใจ พฤติกรรมมนุษย์ได้ด้วย ซึ่งสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์มีหลายประการ ซึ่งอาจแยกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ลักษณะนิสัย

คนส่วนมากรู้จักคำว่าลักษณะนิสัยและมักใช้กันอยู่เสมอ เช่น นิสัยดี นิสัยใจ น้อย นิสัยขี้อาย แต่ละคนอาจใช้ในความหมายที่เหมือน ๆ กัน หรืออาจเพี้ยนกันไปบ้างไม่มากนัก แต่ใน ที่นี้ ลักษณะนิสัยจะหมายรวมถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ ความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ และบุคลิกภาพ

1.1 ความเชื่อ (Belief) หมายถึง การที่บุคคลคิดว่าการกระทำบางอย่างหรือ ปรากฏการณ์บางอย่าง หรือสิ่งของบางอย่าง หรือคุณสมบัติของสิ่งของหรือของบุคคลบางอย่างมีอยู่จริง หรือเกิดขึ้นจริง ๆ กล่าวโดยสรุป ก็คือ การที่บุคคลหนึ่งคิดถึงอะไรก็ได้ในแง่ข้อเท็จจริง คือ เขาคิดว่า

ข้อเท็จจริงมันเป็นเช่นนั้น ซึ่งความคิดของเขาอันนี้อาจไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ แต่ถ้าเขาคิดว่าความจริงเป็นเช่นนั้นแล้ว นั่นก็คือความเชื่อเขา

1.2 ค่านิยม (Value) มีผู้ให้ความหมายของค่านิยมไว้ ดังนี้

ไคลด์ คลัคคอน (Clyde Kluckhohn, 1951) ได้อธิบายไว้ว่า ค่านิยม คือ แนวความคิดทั้งที่เห็นได้เด่นชัด และไม่เด่นชัด ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มบุคคล กลุ่มหนึ่งเกี่ยวกับว่าจะอะไรเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งเป็นความคิดที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกกระทำการอันใดอันหนึ่ง จากวิธีการที่มีอยู่หลาย ๆ วิธี หรือเลือกเป้าหมายอันใดอันหนึ่งจากหลาย ๆ อันที่มีอยู่

นีล สเมลเซอร์ (Neil Smelser, 1968) ให้คำจำกัดความ ว่า ค่านิยมนั้นเป็นสิ่งที่บอกบุคคลอย่างกว้าง ๆ ว่าจุดมุ่งหมายอะไรบ้างในชีวิตเป็นสิ่งที่น่าปรารถนา ฉะนั้น ค่านิยมจึงเป็นเครื่องชี้แนวทางปฏิบัติอย่างกว้าง ๆ ให้แก่บุคคล

1.3 ทักษคติ (Attitude) คำนี้เป็นคำที่ดีความหมายได้ยากที่สุด และตีความหมาย ผิดแผกกันมากที่สุดในบรรดาคำศัพท์ที่ใช้กันอยู่ในจิตวิทยาสังคม ปัจจุบันทัศนคติมีความหมายที่ ยืดหยุ่นมากและเป็นคำนามธรรม ทฤษฎีที่ใช้อธิบายโครงสร้างของทัศนคติ มีอยู่หลายทฤษฎี แต่ละ ทฤษฎีล้วนเห็นพ้องต้องกันว่าทัศนคติมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ ทัศนคติ เป็นแนวโน้ม หรือขั้นเตรียมพร้อมของพฤติกรรม

ทัศนคติมาจากศัพท์ภาษาละตินว่า “Aptus” ซึ่งมีความหมายว่าเหมาะสม (Fitness) หรือการปรุงแต่ง (Adaptedness) ในทางจิตวิทยาถือว่าทัศนคติเป็นตัวแปรตัวหนึ่งที่ไม่สามารถจะ สังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่จะต้องศึกษาค้นคว้าด้วยกรรมวิธีที่ซับซ้อน นักจิตวิทยาและนักจิตวิทยาสังคม หลายท่าน นำคำว่า Attitude มาใช้ และให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กัน ได้แก่

การ์ดเนอร์ ลินด์เซย์ และ เอลเลียท แอรอนสัน (Gardner Lindzey; & Elliot Aronson, 1968) ได้อธิบายเกี่ยวกับทัศนคติ โดยการแยกอธิบายความหมายของ ทัศนคติออกเป็น 5 ลักษณะย่อย ๆ ดังนี้ คือ

1. เป็นภาวะทางจิตและประสาท ซึ่งอาจแสดงออกให้เห็นได้ทางพฤติกรรม เช่น โกรธเกลียด รัก เป็นต้น

2. เป็นความพร้อมที่จะตอบสนอง คือ เมื่อมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดก็พร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้น ตามลักษณะของทัศนคติที่เกิดขึ้น เช่น ชอบวิชาภาษาอังกฤษ ก็มีความต้องการที่จะเรียนหรือสนใจวิชาภาษาอังกฤษอยู่เสมอ

3. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นระเบียบ เกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระเบียบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดแล้วก็จะเกิดขึ้นต่อเนื่องกัน และจะติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น โกรธก็จะหน้าบึ้ง เป็นต้น

4. เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่า ประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้างทัศนคติได้ดีหรือไม่

5. เป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสดงออก

ทัศนคตินั้นเป็นลักษณะจำเพาะเจาะจงกว่าค่านิยม หรือบุคลิกภาพ เพราะค่านิยม เช่น ค่านิยมที่มีต่อระบอบประชาธิปไตย ต่อระบอบคอมมิวนิสต์ ต่อความซื่อสัตย์ ต่อวัตถุ นั้นจะมีลักษณะกว้าง ๆ ไม่จำเพาะเจาะจงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือคนใดคนหนึ่ง

การวัดทัศนคติเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก ไม่เหมือนกับการวัดทางกายภาพซึ่งเราสามารถวัดกันได้โดยตรง เพราะทัศนคติเป็นเพียงท่าทีทางจิตซึ่งกำหนดแนวปฏิบัติต่อประสบการณ์ใหม่ก่อนที่จะทำการแสดงออกไปจริง ๆ ด้วยเหตุนี้การวัดทัศนคติจึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนซับซ้อน ต้องอาศัยการตอบสนองออกมาเป็นถ้อยคำหรือพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เสียก่อน

1.4 บุคลิกภาพ (Personality) บุคลิกภาพในที่นี้เป็นอีกส่วนหนึ่งของลักษณะนิสัย

1.5 คนธรรมดาทั่วไปมักจะนึกถึงบุคลิกภาพในแง่ของลักษณะหน้าตา การแต่งกาย วิธีการพูด วิธีการวางตัวในที่ต่าง ๆ เพราะฉะนั้นคนที่บุคลิกภาพดี มักจะหมายถึงความถึงบุคคลที่มีรูปร่างหน้าตาดี วางตัวเหมาะสมกับกาลเทศะ พูดจาจะฉะฉานไม่เคอะเขิน และคนที่บุคลิกภาพไม่ดีก็หมายถึงความถึงบุคคลที่รูปร่างหน้าตาไม่ดี วางตัวไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ พูดจาไม่ฉะฉานงก ๆ เงิน ๆ แต่ในทางจิตวิทยานั้นได้ให้คำจำกัดความของคำว่า บุคลิกภาพ ต่างออกไป คือ

โรเบิร์ต ลันดิน (Robert Lundin, 1961) นิยามคำว่า บุคลิกภาพ ว่าคือเครื่องมือในการกำหนดพฤติกรรมที่มีลักษณะเด่นหลาย ๆ ประการ ซึ่งบุคคลได้มาภายใต้สถานการณ์พิเศษ

เรย์มอน แอทเทล (Raymon Cattell, 1965) ได้ให้คำจำกัดความว่า บุคลิกภาพ คือ สิ่งซึ่งบอกว่าบุคคลหนึ่งจะทำอะไร ถ้าเขาอยู่ในสถานการณ์หนึ่ง

กอร์ดอน ออลพอร์ท (Gordon Allport, 1937) ได้อธิบายว่าบุคลิกภาพ คือ ระบบต่าง ๆ ทางร่างกายและใจ เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ และเป็นเครื่องกำหนดอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของเขาและจะปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวเขาอย่างไร

จากคำจำกัดความดังกล่าวนี้พอจะสรุปได้ว่าบุคลิกภาพ คือ สิ่งซึ่งบอกว่าบุคคลจะปฏิบัติอย่างไรในสถานการณ์หนึ่ง ๆ หมายความว่า ถ้าสถานการณ์อย่างเดียวกันแล้วคน 2 คน มี

พฤติกรรมต่างกัน ซึ่งก็จะอธิบายได้ว่าคงเป็นเพราะเขามีบุคลิกภาพที่ต่างกัน และคน ๆ เดียวกันถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่ต่างกันก็ควรมีพฤติกรรมต่างกันไปด้วย

2. กระบวนการอื่น ๆ ทางสังคม ซึ่งไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์ สามารถแยกได้ 2 ประเด็น คือ

2.1 สิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) และความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Strength of Stimulus Object)

ลักษณะนิสัยของบุคคล คือ ความเชื่อถือ ค่านิยม ทัศนคติ และบุคลิกภาพ นั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก็จริงอยู่ แต่พฤติกรรมจะเกิดขึ้นยังไม่ได้ถ้าไม่มีสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนี้จะเป็นอย่างไรก็ได้ เช่น อาหาร เสียงปืน คำสบประมาท หนังสือ ความหิว ถ้าเราเดินไปตามถนนได้ยินเสียงปืนดังปัง เราก็จะหันไปทางที่มาของเสียงปืนนั้น เสียงปืนจึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม การเหลียวไปมอง เมื่อเราเหลียวไปมองแล้ว ถ้าเห็นคนยืนอยู่และกำลังยกปืนเล็งมาทางเรา ๆ ก็อาจจะกระโดดนอนราบหรือวิ่งหนีโดยเร็ว ปืนกระบอกนั้นและชายผู้ถือปืน จึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมทำให้เราวิ่งหนี หรือกระโดดราบลงกับพื้น

สิ่งกระตุ้นพฤติกรรมนี้มีพลังหรือความเข้มข้น (Strength) ด้วย ตัวอย่างเช่น ผู้หญิง 2 คน อาจทำให้ชายหนุ่มคนหนึ่งมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป คือ สมมติชายหนุ่มคนหนึ่งเดินสวนกับหญิงสาวคนหนึ่ง ชายหนุ่มอาจชำเลืองมอง (หญิงสาวจึงเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมในกรณีนี้) แต่ไม่ถึงกับเหลียวหลังกลับไปดู แต่ถ้าชายคนเดียวกันนี้เดินสวนกับผู้หญิงอีกคนหนึ่ง ซึ่งมีความงามหยดย้อยและแต่งตัวสวยชวนมองอย่างมากมาแล้ว ชายหนุ่มผู้นี้ก็อาจจะหันหลังกลับไปอีกเมื่อเดินสวนกันไปแล้ว หญิงสาวทั้ง 2 คน ต่างเป็นสิ่งกระตุ้นพฤติกรรม (Stimulus Object) ของชายหนุ่มเหมือนกัน แต่พลังที่จะกระตุ้นพฤติกรรมของหญิงสาวคนที่ 2 มีมากกว่าจึงทำให้ชายหนุ่มมีพฤติกรรมมากขึ้นเมื่อพบหญิงคนที่ 2

2.2 สถานการณ์ (Situation)

สถานการณ์ หมายถึง สิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นบุคคลและไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอยู่ในสภาวะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม

ตัวอย่างเช่น เวลาเราไปชมภาพยนตร์ต้องไปเข้าคิวซื้อบัตรชมภาพยนตร์เหมือนกันหมด เพราะเขากำหนดไว้ว่าใครจะซื้อบัตรชมภาพยนตร์ก็ต้องเข้าคิว ไม่ว่าลักษณะนิสัยของเราจะเป็นอย่างไรก็ต้องไปเข้าคิวเหมือนกันหมด

ในทัศนะของนักจิตวิทยาสังคมนั้นพยายามอธิบายว่า ความคิดที่ดี ความรู้สึกที่ดี หรือพฤติกรรมของคนนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการปรากฏตัวของคนอื่น หรือสิ่งอื่น ๆ หรือมี

ความคิดที่ว่าคนอื่นและสิ่งแวดล้อม เข้ามาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของคนอย่างไรบ้าง นักจิตวิทยาสังคมยอมรับฐานะตำแหน่งและบทบาท ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วก่อนที่ตัวคนจะเข้าไปสวมตำแหน่งนั้น แต่จิตวิทยาเป็นการศึกษาถึงปฏิกริยาซึ่งเป็นผลในพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่าง “ตัว” (Self) กับฐานะตำแหน่งและบทบาท นักจิตวิทยาถือว่า ตำแหน่ง (Position) เป็นแต่เพียงระบบของการคาดหวังบทบาท (System of Role Expectation) พฤติกรรมของคนจริง ๆ ที่ปรากฏนั้น เป็นผลเนื่องมาจากปฏิกริยา (Product of The Interaction) ระหว่าง “ตัว” (Self) กับ “บทบาท” (Role) ทันทีที่คน ๆ หนึ่งทราบว่าตัวถูกคาดหวังว่าจะทำบทบาท (Role Expectation) คน ๆ นั้นก็จะเกิดการคาดหวังบทบาทจากผู้ที่ตัวจะมีพฤติกรรมต่อ ซึ่งเรียกว่าการคาดหวังบทบาทปฏิกริยา (Reciprocal Role Expectation of Self) ดังนั้นพฤติกรรมของคนเราจะไปได้อีกต้องหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. ความถูกต้องแน่นอนในการคาดหวังบทบาท (The Validity of Role Perception) ซึ่งขึ้นอยู่กับ การคาดการณ์ของตำแหน่งของตัวเอง และผู้ที่จะมีปฏิกริยาต่อตัวอย่าง เช่น มีผู้มาพบท่านผู้อ่านโดยมิได้แจ้งให้ทราบว่าเป็นใคร ท่านผู้อ่านก็จะไม่สามารถตระหนักได้เลยว่าจะต้องปฏิบัติอย่างไร แต่ถ้าหากผู้ที่มาหาท่านผู้อ่านแจ้งว่าตนเป็นพนักงานไปรษณีย์มาส่งโทรเลข ท่านผู้อ่านก็จะสามารถทราบได้ทันทีว่าจะปฏิบัติอย่างไร

2. ความสันทัดในการดำเนินบทบาท (Skill In Role Enactment) ซึ่งขึ้นอยู่กับ ประสิทธิภาพที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ในขณะที่มีปฏิกริยา เช่นเดียวกับผู้แสดงละครที่เคยแสดงบทบาทใดบทบาทหนึ่งแล้วย่อมจะสามารถแสดงได้ดีกว่าบทที่ตนไม่เคยแสดง

3. สภาพของ “ตัว” ของคน ๆ นั้น ซึ่งหมายถึงจิตใจ อารมณ์ ในขณะที่มีปฏิกริยาสัมพันธ์อันจะเป็นผลต่อการคาดหวังบทบาทและความสันทัดในการดำเนินบทบาท ซึ่งหมายความว่าถ้าหากในขณะที่แสดงบทบาทนั้น ถ้าหากผู้แสดงบทบาทอารมณ์ไม่ดีก็ย่อมแสดงได้แตกต่างจากการแสดงขณะอารมณ์ดี

จันทร์เพ็ญ แสงอรุณ (2550) ได้แบ่งปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรม ได้ ดังนี้

1. ปัจจัยพื้นฐานทางสังคมวิทยา

พื้นฐานของพฤติกรรมด้านนี้มุ่งไปที่สิ่งแวดล้อมทางด้านสังคม สภาพของสังคมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่อไปนี้

1.1 กลุ่มคน คนที่อยู่รวมกันในพื้นที่หนึ่งอาจเริ่มต้นที่เผ่าพันธุ์หรือพวกเดียวกัน ระยะต่อมาจำนวนผู้คนก็จะเริ่มมากขึ้น เนื่องจากการสืบพันธุ์ อาจเริ่มมีการผสมผสานเผ่าพันธุ์ อพยพออกไป ย้ายเข้ามา ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงสัดส่วนประชากร เช่น มีวัยเด็กและวัยชรามากกว่าวัยหนุ่มสาว หรือลูกผสมมากกว่าเผ่าพันธุ์เดิม เป็นต้น อันจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่างจากเดิม

1.2 ทรัพยากรและธรรมชาติในพื้นที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสภาพสังคม เป็นตัวชักนำให้คนมาอยู่ร่วมกันและเกิดพฤติกรรมทางสังคมขึ้น เมื่อคนเข้าไปอยู่ร่วมกันและใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ เช่น ดิน ชาติ ภูเขา แหล่งน้ำ อากาศ แสงแดด ต้นไม้ สัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น ทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ก็เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติโดยน้ำมีมือคน และทำให้พฤติกรรมคนในสังคม เปลี่ยนแปลงไปด้วย

1.3 รูปแบบการดำเนินชีวิต ในเบื้องต้นของการดำเนินชีวิตของคนจำเป็นต้องแสวงหาปัจจัยสี่เพื่อการดำรงชีวิตถัดไปเป็นเรื่องการ สืบพันธุ์มีลูกหลาน ตลอดจนถึงเกี่ยวข้องกับผู้อื่นในสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ จากสังคมง่าย ๆ ระยะเวลากลายเป็นสังคมที่ซับซ้อนมากขึ้น เกิดกิจกรรมทางสังคมมากขึ้น เริ่มพัฒนาเพื่อความสงบสุข เริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนกันเพื่อความสะดวกในการดำเนินชีวิตรูปแบบของการดำเนินชีวิตจึงเปลี่ยนแปลงไป

1.4 สถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เมื่อคนอยู่ร่วมกันมากขึ้นก็จะสร้างเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อช่วยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อมีเครื่องมือเครื่องใช้มากขึ้น คนก็จะสร้างองค์กรหรือหน่วยงานเพื่อให้คนผูกพันและเกื้อกูลกัน สังคมยิ่งซับซ้อนรูปแบบของ กิจกรรมในสังคมก็ยิ่งหลากหลายและซับซ้อนตามไปด้วย คนจึงจัดกระบวนการทำงานให้มีรูปแบบที่ชัดเจนต่อเนื่อง กำหนดบทบาทสมาชิกและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก กระบวนการที่มีรูปแบบที่ชัดเจนนี้เรียกว่าสถาบัน ซึ่งหมายถึง งาน วัตถุประสงค์ กิจกรรม บทบาท หน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิก เครื่องมือเครื่องใช้หน่วยงานองค์กรที่ใช้หน่วยงานองค์กรที่ ที่ช่วยกันสร้างขึ้นอย่างมีรูปแบบ มีระบบงานที่ชัดเจนและยึดถือปฏิบัติอย่างต่อเนื่องมั่นคง เช่น สถาบันครอบครัว การศึกษา ศาสนา เศรษฐกิจ การสื่อสารคมนาคม เป็นต้น

2. ปัจจัยพื้นฐานทางจิตวิทยา

พื้นฐานของปัจจัยนี้มุ่งไปที่ความคิดและความรู้สึกเป็นสำคัญ การทำงานของจิตใจจะส่งผลให้มีพฤติกรรมเหมาะสมหรือไม่

2.1 อวัยวะรับความรู้สึก ได้แก่ ประสาทสัมผัสทั้ง 7 อย่าง คือ หู ตา จมูก ลิ้น ผิว ภาย การทรงตัว และความรู้สึกภายใน (กล้ามเนื้อ เอ็น เนื้อเยื่อ ข้อต่อ) หากอวัยวะรับความรู้สึกเกิดความบกพร่องย่อมส่งผลต่อกระบวนการทำงานของจิตใจ

2.2 สิ่งเร้า มีทั้งสิ่งเร้าภายในและภายนอก อาจเป็นวัตถุประสงค์ของ หรือเหตุการณ์ ความรู้สึก ความต้องการ อารมณ์ และจิตใต้สำนึกก็ได้ สิ่งเร้าที่มีความรุนแรงและ มีความถี่ต่าง ๆ กันจะมีผลต่อการแสดงออกของบุคคลแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งเร้าที่ไปกระตุ้น ปมที่จิตไร้สำนึก ปฏิกริยาโต้ตอบจะรุนแรงกว่าปกติ

2.3 ความตั้งใจแน่วแน่ ระดับความตั้งใจแน่วแน่มีผลต่อการรับรู้รายละเอียด ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของแสดงออก

2.4 การเรียนรู้ พฤติกรรมส่วนใหญ่ของคนเกิดจากการเรียนรู้ การเรียนรู้ทำให้คนสามารถบอกคุณค่า มีอารมณ์ และการคิดโต้ตอบได้อย่างถูกต้องเหมาะสมเรียนรู้ใหม่ที่ถูกต้องเพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

2.5 การเกี่ยวโยงระหว่างศูนย์ต่าง ๆ ในสมอง ทั้งด้านกายวิภาคและสรีรวิทยาทุกขั้นตอนในการทำงานของจิตใจจะต้องเกี่ยวโยงระหว่างศูนย์ต่าง ๆ เช่น ศูนย์ความรู้สึกร อารมณ์ การเคลื่อนไหว เป็นต้น ความบกพร่องในจุดต่างๆย่อมส่งผลต่อการโต้ตอบกับสิ่งเร้า

2.6 ระดับความรู้สึกตัว มีผลต่อการรับรู้และโต้ตอบกับสิ่งเร้า ดังนั้น รู้สึกตัวเต็มที่ จะสามารถรับรู้และโต้ตอบได้ถูกต้อง ครึ่งหลับครึ่งตื่น เป็นการรับรู้แต่ไม่ตอบโต้หมดสติหรือไม่รู้สึกตัวเลย เป็นสภาพที่หมดความรู้สึก

3. ปัจจัยพื้นฐานทางจริยธรรม

3.1 ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ในสังคมของตนถือการกระทำชนิดใดว่าควรทำหรือไม่ควรทำ เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม

3.2 ทักษะคิดเชิงจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่างๆ ว่า ชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้นๆเพียงใด

3.3 เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง เหตุจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการเลือกกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษการแสวงหารางวัล การได้รับการยอมรับจากคนที่มีความหมาย กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม การรักษาสัญญา และ การทำเพื่ออุดมคติที่ยึดถือ

3.4 พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมชมชอบหรือดเว้นการแสดงพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ หรือค่านิยมในสังคมนั้น ๆ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศไทย

พัลลภา วิชิตะกุล (2546) ได้ศึกษาผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครได้ห้วงทางโทรทัศน์ เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” ที่มีต่อวัยรุ่นไทย งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” ที่มีต่อวัยรุ่นไทย ในประเด็นหลักดังต่อไปนี้ คือ ความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรมที่นำเสนอในละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับกลุ่ม “F4” และการมองกลุ่ม “F4” ในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง 12-29 ปี ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1. ผู้ชมละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” มีความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรมในระดับปานกลาง
2. ผู้ชมละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” มีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมในระดับปานกลาง โดยค่านิยมที่วัยรุ่นไทยเรียนรู้มากที่สุดคือความสนุกสนานร่าเริง
3. ผู้ชมละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับกลุ่ม “F4” ในระดับปานกลาง
4. ผู้ชมละครได้ห้วงทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” มองกลุ่ม “F4” ในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมในระดับปานกลาง
5. ระดับความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรมที่นำเสนอของผู้ชมมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกในระดับปานกลางกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของผู้ชม
6. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับกลุ่ม “F4” มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกในระดับสูงกับระดับการมองกลุ่ม “F4” ในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชม
7. ระดับความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับกลุ่ม “F4” และการมองกลุ่ม “F4” ในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตแตกต่างกันตามเพศ แต่ไม่แตกต่างกันตามอายุของผู้ชม
8. ระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุ

คุณฉวี พิทักษ์ชัชวาล (2547) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการชมละครโทรทัศน์ เกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครผลการวิจัย สรุปได้ ดังนี้

1. ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 15 -25 ปี สถานภาพโสด ระดับการศึกษาปริญญาตรี หรือเทียบเท่า มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 10,000.00 บาท อาชีพส่วนใหญ่เป็นนักเรียน / นักศึกษา หรือพนักงานเอกชน

2. สื่อที่ทำให้ผู้ชมรู้จักละครโทรทัศน์เกาหลี คือ โฆษณาทางโทรทัศน์ ผู้ชมส่วนใหญ่จะชมละครในช่วง วันศุกร์-อาทิตย์ เวลา 21.30-22.30 ทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี ความถี่ที่พบส่วนใหญ่จะชม 2 ครั้งต่อสัปดาห์ ชมครั้งละ 46-60 นาที/ครั้ง และติดตามชมเป็นแฟนละครเป็นเวลา 1-4 เดือน

3. พฤติกรรมการชมละครเกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ของผู้ชม พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะชมกับสมาชิกในครอบครัว ชมละครเกาหลีโดยชมเรื่องเดียวตลอดจนจบเรื่อง และตั้งใจชมละครพอสมควร

4. ปัจจัยด้านประเภทเนื้อหาของละครเกาหลี พบว่า ส่วนใหญ่ ผู้ชมจะชื่นชอบละครเกาหลีประเภทละครชีวิตรัก และเป็นละครเรื่องยาวหลายตอนจบ

5. ปัจจัยด้านองค์ประกอบของละครที่มีผลต่อพฤติกรรมชม พบว่า มีระดับอิทธิพลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดย องค์ประกอบที่มีผลต่อผู้ชมในการชมละครมากที่สุด คือ บทละคร-เนื้อเรื่อง ตัวละครพระเอก นางเอก

6. ปัจจัยด้านการรับรู้ประโยชน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมชม พบว่า มีระดับอิทธิพลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดย การรับรู้ประโยชน์ที่มีผลต่อผู้ชมในการชมละครมากที่สุด คือ เรื่องมุมมองความรัก การดำเนินชีวิตและการใช้ชีวิตในครอบครัว เรื่องศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

7. ปัจจัยด้านการจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมชม พบว่า มีระดับอิทธิพลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดย การจูงใจที่มีผลต่อผู้ชมในการชมละครมากที่สุด คือ เพื่อความเพลิดเพลินบันเทิง 8. ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดที่มีผลต่อพฤติกรรมชม พบว่า มีระดับอิทธิพลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดย การส่งเสริมการตลาดที่มีผลต่อผู้ชมในการชมละครมากที่สุด คือ การโปรโมตและรายการแนะนำหนังทำรายการละคร และการฉายละครตัวอย่างทางโรงภาพยนตร์ก่อนฉายจริงทางโทรทัศน์จากการทดสอบสมมติฐานสามารถ สรุปได้ว่า

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ อาชีพ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมชมละครเกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ ด้านความถี่ในการชม แตกต่างกันไป ส่วน รายได้ต่อเดือน ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมชมละครเกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ ทั้งด้านความถี่ในการชมและระยะเวลาในการชม แตกต่างกันไป ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ประเภทเนื้อหาละครโทรทัศน์เกาหลีที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการชมที่แตกต่างกัน ในด้านระยะเวลาในการรับชม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. องค์ประกอบของละครโทรทัศน์เกาหลี มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลี ทั้งในด้านความถี่และระยะเวลาในการรับชม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำและมีทิศทางเดียวกัน

4. ประโยชน์ในการชมโทรทัศน์ มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลี ทั้งในด้านความถี่และระยะเวลาในการรับชม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำและมีทิศทางเดียวกัน

5. เหตุผลจูงใจในการชม มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลี ทั้งในด้านความถี่และระยะเวลาในการรับชม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำและมีทิศทางเดียวกัน

6. การส่งเสริมการตลาด มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลี ทั้งในด้านความถี่และระยะเวลาในการรับชม ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำและมีทิศทางเดียวกัน

ทิพยา สุขพรวิทวัส (2550) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและการเลียนแบบสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า

1. ลักษณะทางประชากรที่ต่างกัน ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน อาชีพ มีการเลียนแบบต่างกัน ดังนี้

1.1 เพศ ประกอบด้วยเพศหญิง ร้อยละ 64.5 และเพศชาย ร้อยละ 35.5 โดยจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการเลียนแบบ พบว่าเพศหญิงเลียนแบบมากกว่าเพศชาย

1.2 อายุ พบว่า ผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 15-19 ปี มีการเลียนแบบมากที่สุด

1.3 ด้านสถานภาพ พบว่า ผู้ชมที่มีสถานภาพหม้ายหรือหย่าร้างเลียนแบบมากที่สุด

1.4 ระดับการศึกษา พบว่า ผู้ชมที่มีการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษามีการเลียนแบบมากที่สุด

1.5 รายได้ต่อเดือน พบว่า ผู้ชมที่มีรายได้ต่อเดือน 40,001 บาทขึ้นไปเลียนแบบมากที่สุด

16. อาชีพ พบว่า ผู้ชมที่มีอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัวมีการเลียนแบบสูงที่สุด

โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเลียนแบบเรื่องการซื้อและใช้เครื่องสำอางตามดาราละครโทรทัศน์เกาหลีอยู่ในระดับมาก รองลงมาเลียนแบบในระดับมาก เรื่องการเลือกซื้อและใช้สินค้าแบรนด์เนม ตามละครโทรทัศน์เกาหลี

2. พฤติกรรมการเปิดรับของผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีในเขตกรุงเทพมหานครต่างกัน ส่งผลต่อการเลียนแบบต่างกัน ยกเว้นผู้รับชมละครโทรทัศน์เกาหลีกับบุคคลใดไม่พบความแตกต่างของการเลียนแบบตามการเปิดรับชมที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

3. เนื้อหาละครโทรทัศน์เกาหลีมีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบ โดยรวม เนื้อหาละครโทรทัศน์เกาหลีมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเลียนแบบในระดับปานกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พรรณิภา งามจิตติอำไพ. (2550) ได้ศึกษาปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อภาพยนตร์เกาหลีและละครโทรทัศน์เกาหลีของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 21-26ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในช่วง 20,001- 30,000บาท มีอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีสถานภาพโสด ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ซื้อละครโทรทัศน์เกาหลี ในรูปแบบดีวีดี จำนวนความถี่ 2 ครั้งต่อเดือน นิยมซื้อแนวรักโรแมนติก จำนวน 2 เรื่องต่อครั้ง ที่ร้านค้าภาพยนตร์ซีดีต่างๆ ไป และ มีค่าใช้จ่ายในการเลือกซื้อต่อครั้ง 501 – 1,000 บาท จากการทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.5 พบว่า

1. ความถี่ในการเลือกซื้อต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับ อายุ อาชีพ งานอดิเรก การพักผ่อนความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ และ คุณภาพของผลิตภัณฑ์

2. จำนวนเรื่องในการซื้อมีความสัมพันธ์กับ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน การพักผ่อน ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ คุณภาพของผลิตภัณฑ์ และ ประโยชน์จากการชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี

3. สถานที่ในการซื้อมีความสัมพันธ์กับ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรสการพักผ่อนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และ ประโยชน์จากการชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี

4. ประเภทของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีความสัมพันธ์กับ เพศ อายุ ระดับการศึกษาอาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพ การพักผ่อน ความหลากหลาย และประโยชน์จากการชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี

5. จำนวนเงินที่ใช้จ่ายในการซื้อโดยเฉลี่ยในแต่ละครั้งมีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษารายได้ เฉลี่ยต่อเดือน อาชีพ งานอดิเรก ความหลากหลาย และประโยชน์จากการชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี

สาวิกา ขุนราม. (2550) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิยายประเภทเกาหลี (K-Wave) ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากการคัดเลือกผู้อ่านหนังสือนิยายประเภทเกาหลี พบว่าเป็นเพศหญิงอ่านมากกว่าเพศชาย ซึ่งส่วนใหญ่จะมีอายุ 15 ปีหรือต่ำกว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งมีการศึกษาระดับปริญญาตรี และมีรายได้ 3,000 บาทหรือต่ำกว่า มากที่สุดต่อเดือนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มักจะเปิดรับสารจากสื่ออินเทอร์เน็ต รองลงมาเปิดรับสารจากสื่อโทรทัศน์ และส่วนใหญ่ติดตามสื่อที่มีเนื้อหาทางด้านเกาหลี มานาน 6 เดือน–1 ปี ซึ่งโดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์มีการเปิดรับข่าวสารที่มีเนื้อหาด้านเกาหลีจากสื่อโทรทัศน์มากที่สุด รองลงมา เป็นสื่ออินเทอร์เน็ต และโดยเฉลี่ยใน 1 วันมีการเปิดรับข่าวสารทางด้านเกาหลีจากสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับมาก รองลงมาคือจากสื่อโทรทัศน์กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งจะอ่านหนังสือนิยายเกาหลีแบบเล่มเดียวจบ โดยความชอบอันดับหนึ่งจะเป็นเนื้อหาแบบเรื่องก๊อ๊ก ก๊ก อันดับสองมีเนื้อหาแบบเรื่องตลก ขำขัน และอันดับสามคือมีเนื้อหาแบบเรื่องตลกรักโรแมนติก ซึ่งส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะอ่านหนังสือนิยายเกาหลีต่ำกว่า 6 เดือน รองลงมาอ่าน 6 เดือน–1 ปี ซึ่งส่วนใหญ่จะอ่านหนังสือนิยายเกาหลีทุกวัน และอ่านนาน ๆ ครั้ง ซึ่งมีจำนวนเกือบครึ่งในแต่ละครั้งจะอ่านนาน 1–2 ชั่วโมง และจะอ่านตอนช่วงเวลามีว่าง โดยประมาณจะอ่านหนังสือนิยายเกาหลีสัปดาห์ละ 1–2 เล่ม มากกว่าครึ่งจะซื้อหนังสือนิยายเกาหลีมาอ่านเอง และจะอ่านซ้ำเมื่ออ่านจบ โดยชอบอ่านหนังสือนิยายเกาหลีของสำนักพิมพ์แจ่มใสเป็นอันดับหนึ่ง และอันดับสองคือสำนักพิมพ์ 1168 พับลิชชิง อันดับสามคือ สำนักพิมพ์ A Book มากกว่าครึ่งมักจะซื้อหนังสือนิยายเกาหลีจากร้านหนังสือทั่วไป รองลงมาซื้อนิยายเกาหลีจากร้านหนังสือในห้างสรรพสินค้า โดยผู้อ่านบางคนก็ไม่เคยสมัครเป็นสมาชิกหนังสือนิยายเกาหลีมาก่อน ส่วนกลุ่มผู้อ่านที่เคยสมัครสมาชิกนิยายเกาหลีมาแล้วเพราะต้องการความสะดวก ต้องการรับส่วนลดจากหนังสือพิมพ์ในการซื้อหนังสือ และมักจะมีการพูดคุยเรื่องราวจากการอ่านหนังสือนิยายประเภทเกาหลีกับเพื่อนสนิทมากที่สุด โดยจะพูดคุยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละคร รองลงมาจะพูดถึงเนื้อเรื่อง โดยเหตุผลที่ทำให้กลุ่มผู้อ่านเลือกอ่านหนังสือนิยายเกาหลีมากที่สุดคือรูปภาพปกมีความสวยงาม ดึงดูดใจ อันดับสองคือเห็นจากโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ตามร้านหนังสือ อันดับสามคือชื่นชอบละครจากซีรีส์หนังสือมาก่อน และเกือบทั้งหมดที่ทำให้กลุ่มผู้อ่านเลือกหนังสือนิยายเกาหลีมากที่สุด คือการสนับสนุนจากเพื่อนสนิท

กานต์พิชชา วงษ์ขาว (2550) ได้ศึกษา “สื่อละครโทรทัศน์เกาหลีกับการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ส่วนตัว ต่อความคิดเห็นต่อละครโทรทัศน์เกาหลี พฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมเกาหลี อันได้แก่ การแต่งกาย การรับประทานอาหารการท่องเที่ยว การฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลี รวมถึงการแสดงความรักโรแมนติกแบบเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นไทย และศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบวัดครั้งเดียว (One Shot Descriptive Study) ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีประชากรที่ศึกษาคือ กลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 14-25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้ จะใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่ สถิติ t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรตามสมมติฐานที่ตั้งไว้การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎี แนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Selective Exposure) แนวคิดเรื่องผลและอิทธิพลของละครโทรทัศน์ (Effect) แนวคิดการศึกษาในมิติเชิงวัฒนธรรม (Cultural Dimensions) แนวคิดเรื่องทัศนคติ (Attitude) ทฤษฎีการเลียนแบบ (Modeling) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คนพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายมีอายุระหว่าง 20-22 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน/นักศึกษาสำหรับรายได้ส่วนตัวต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ น้อยกว่า 10,000 บาทผลสรุปการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ พบว่าคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์อันได้แก่ อายุ มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นกล่าวคือ อายุที่แตกต่างกันทำให้ความคิดเห็นต่อละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นแตกต่างกัน ส่วนคุณลักษณะทางประชากรอันได้แก่ เพศ การศึกษา อาชีพและรายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่น กล่าวคือ เพศ การศึกษา อาชีพและรายได้ ที่แตกต่างกันไม่ทำให้ความคิดเห็นต่อละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นแตกต่างกัน ส่วนตัวแปรคุณลักษณะทางประชากรอันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา และรายได้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่น กล่าวคือ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันทำให้พฤติกรรมการชมละครเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นแตกต่างกัน และสำหรับความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการเลียนแบบทาง

วัฒนธรรมจากละครเกาหลีอันได้แก่ การรับประทานอาหาร การท่องเที่ยว การแต่งกาย การแสดงออก ความรักโรแมนติก การฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่น พบว่า คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้าน เพศ มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านการแต่งกาย การฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลี แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านอื่นๆ กล่าวคือ เพศที่แตกต่างกันทำให้การเลียนแบบด้านการแต่งกาย การฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลี แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านอื่นๆ กล่าวคืออายุที่แตกต่างกันทำให้การเลียนแบบการฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลีแตกต่างกัน คุณลักษณะประชากร ด้านการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบอื่นๆ กล่าวคือ การศึกษาที่แตกต่างกันทำให้การเลียนแบบการฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลีแตกต่างกัน ส่วนคุณลักษณะประชากร ด้านอาชีพมีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านการรับประทานอาหารแต่ไม่มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านอื่นๆ กล่าวคือ การอาชีพที่แตกต่างกันทำให้การเลียนแบบการรับประทานอาหารแตกต่างกัน และคุณลักษณะทางประชากรด้านรายได้ มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านการรับประทานอาหาร การแต่งกายและการฟังเพลงแต่ไม่มีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบด้านอื่นๆ กล่าวคือ รายได้ ที่มีความแตกต่างกันทำให้การเลียนแบบการรับประทานอาหาร การแต่งกายและการฟังเพลงของกลุ่มวัยรุ่นแตกต่างกัน

ในส่วนของความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็น และพฤติกรรมชมละครเกาหลีกับ พฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อละครเกาหลีได้แก่ การเลียนแบบทางด้านการรับประทานอาหาร การท่องเที่ยว การแต่งกาย การแสดงความรักโรแมนติก การฟังเพลงและการนิยมนักร้องเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่น พบว่าตัวแปรความคิดเห็นต่อละครโทรทัศน์เกาหลีและตัวแปรพฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีมีความสัมพันธ์กับการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อละครเกาหลีทั้ง 5 ด้านในทิศทางเดียวกัน ซึ่งหมายถึง หากกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในเชิงบวกและมีพฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีในปริมาณมากขึ้น ก็จะมีพฤติกรรมการเลียนแบบจากสื่อละครเกาหลีในด้าน การรับประทานอาหาร การท่องเที่ยว การฟังเพลงและนิยมนักร้องเกาหลี การแสดงความรักโรแมนติกมากขึ้นด้วย

ชุตินา ชุณหากาญจน์ (2550) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ทศนคติต่อวัฒนธรรมเกาหลีและ พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย รวมทั้งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรม กับ การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี และทศนคติต่อวัฒนธรรมเกาหลี กับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 15 - 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และเคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลี ขึ้นขอบและติดตามชมภาพยนตร์

ละคร และเพลงเกาหลี โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมเกาหลี จำนวน 8 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ เปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ในระดับปานกลาง โดยมีการเปิดรับเพลงเกาหลีมากที่สุด ซึ่งเปิดรับทุกวัน เป็นเวลามากกว่า 2 ชั่วโมง/วัน ซึ่งเหตุผลสำคัญที่สุดในการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี คือ ชื่นชอบนักร้องและนักแสดงเกาหลี รวมทั้งมีทัศนคติเป็นกลางต่อวัฒนธรรมเกาหลี วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี ในระดับต่ำ โดยมีพฤติกรรมการเล่นแบบการแต่งกายตามแฟชั่นเกาหลีในระดับปานกลาง ซึ่งนักร้องและนักแสดงเกาหลินั้นมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ รวมทั้งการยอมรับในเรื่องของการทำศัลยกรรม ว่าไม่ใช่เรื่องเสียหายและอยากที่จะเลียนแบบ นอกจากนี้ละครและภาพยนตร์ก็มีผลทำให้วัยรุ่นไทยอยากที่จะรับประทานอาหารเกาหลีและอยากไปท่องเที่ยวประเทศเกาหลี

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า

- 1.การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีกับพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน
- 2.ทัศนคติต่อวัฒนธรรมเกาหลีกับพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

ภัทรมน ติวานนท์ (2550) ได้ศึกษาเว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีกับโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาเว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลี 5 เว็บไซต์คือ www.popcornfor2.com, www.jkdramas.com, www.sonyejin.in.th, www.rainthailand.net และ www.tvxq-thailand.com ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะของกระบวนการโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมโดยมีประเทศเกาหลีได้เป็นศูนย์กลางซึ่งสะท้อนในเว็บไซต์ของประเทศไทย รูปแบบหรือลักษณะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบเกาหลีนิยมที่นำเสนอตลอดจนศึกษาถึงการใช้ประโยชน์ ความพึงพอใจในการใช้เว็บไซต์ การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและการซึมซับทางวัฒนธรรมของผู้ใช้เว็บไซต์โดยแบ่งเป็นกลุ่มผู้เปิดรับเว็บไซต์อย่างเดียวและกลุ่มผู้เปิดรับและมีส่วนร่วมในเว็บไซต์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ผลิตเว็บไซต์จากทั้ง 5 เว็บไซต์และผู้ใช้เว็บไซต์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมกราคม-พฤษภาคม พ.ศ.2550

ผลการวิจัยพบว่า เว็บไซต์ทั้ง 5 เว็บไซต์สะท้อนกระบวนการโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมโดยมีประเทศเกาหลีใต้เป็นศูนย์กลาง เว็บไซต์ทำหน้าที่เป็นช่องทางในการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมและมีส่วนทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) ของผู้ใช้เว็บไซต์ทั้งนโยบาย กระบวนการผลิตและการนำเสนอของเว็บไซต์ยังเป็นไปในทางสนับสนุนสินค้าบันเทิงเกาหลีและการท่องเที่ยวซึ่งรายได้ไปส่งเสริมองค์กรข้ามชาติยังประเทศเกาหลีใต้ ในส่วนของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบเกาหลีที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์ พบว่าเป็น อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมถูกนำเสนอผ่านวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น (Youth Subculture) โดยมักมีดาราเกาหลีเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมทั้งรูปลักษณะภายนอก ดนตรี ภาษา ค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิต สำหรับผู้ใช้เว็บไซต์พบว่า ผู้ใช้เว็บไซต์มีการใช้ประโยชน์และมีความพึงพอใจจากการใช้เว็บไซต์ในระดับสูง ทั้งได้มีการเรียนรู้และมีการซึมซับทางวัฒนธรรมเกาหลีผ่านเนื้อหาที่นำเสนอในระดับสูงอีกด้วยโดยกลุ่มผู้เปิดรับและมีส่วนร่วมในเว็บไซต์มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมด้านต่างๆที่สูงกว่ากลุ่มผู้เปิดรับเว็บไซต์อย่างเดียว นอกจากนี้ยังพบว่า แม้ผู้ใช้เว็บไซต์จะชื่นชอบในบันเทิงเกาหลี ดาราเกาหลีรวมถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบเกาหลีนิยมแต่ส่วนมากไม่ได้นำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไปเลียนแบบโดยตรง หากแต่มีการผสมผสานและประยุกต์ใช้ให้เข้ากับ ตนเองตามความเหมาะสมทั้งสถานที่และโอกาส ทั้งรูปลักษณะภายนอก ดนตรี ภาษา ค่านิยมหรือรูปแบบการดำเนินชีวิต

วรุณ ดันตวิฑิตพงษ์ (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของนิสิตนักศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทยและปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย รวมทั้งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อ และทัศนคติต่อศิลปินนักร้องเกาหลี กับพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย กับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 15 – 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและ โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมความคลั่งไคล้ จำนวน 25 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล

ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นไทย มีพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลี โดยหาข้อมูลและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับศิลปินนักร้องเกาหลีที่คลั่งไคล้ โดยส่วนใหญ่ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด มีพฤติกรรมการซื้อและการสะสมของที่ระลึกต่าง ๆ การไปชมคอนเสิร์ต การติดตามศิลปิน

นักร้องที่คลั่งไคล้ไปตามสถานที่ต่างๆ ทำของขวัญให้ การผลิตสินค้าที่เกี่ยวกับศิลปินเพื่อเป็นธุรกิจ การทำเว็บไซต์ของศิลปินนักร้องเกาหลีที่คลั่งไคล้

การสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนเว็บไซต์ เช่น Blog Hi5 Space Multiply การอ่านหรือการแต่ง Fiction พฤติกรรมการการเลียนแบบท่าเต้น (Cover Dance) และการฝึกฝนหรือเรียนภาษาเกาหลี

วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ มีทัศนคติเชิงบวกต่อศิลปินเกาหลี ในด้านรูปลักษณ์ของศิลปินเกาหลีมากที่สุด รองลงมา คือ ความสามารถทางด้านดนตรีของศิลปิน และด้านกระแสความนิยมเกาหลีตามลำดับ และมีพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีในระดับปานกลาง โดยมีพฤติกรรมด้านอารมณ์มากที่สุด รองลงมา คือ มีพฤติกรรมการแสดงออกเกี่ยวกับศิลปินนักร้องเกาหลี ตามลำดับ โดยมีระดับความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับศิลปินนักร้องเกาหลีจากสื่อบุคคลมากที่สุด รองลงมา คือ สื่อมวลชน และการเข้าร่วมกิจกรรมตามลำดับ

ปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลี คือ เสียเวลา เสียเงิน และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การโกหก การขโมยเงินจากผู้อื่น การเสี่ยงต่อความปลอดภัยของชีวิต ในการติดตามศิลปินนักร้องเกาหลี

วิไล พิศาลชนะกุล (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การรู้จัก ทัศนคติ ของนักเรียนสตรีระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อนักร้องเกาหลี การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การรู้จัก ทัศนคติ ของนักเรียนสตรีในระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อนักร้องเกาหลี โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา คือ ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ย และรายได้จากผู้ปกครอง รวมถึงทัศนคติด้านสังคม วัฒนธรรม และพฤติกรรมที่มีต่อนักร้องเกาหลีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนสตรีระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ทดสอบค่าที่ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ใช้สถิติสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมปลาย มีระดับเกรดเฉลี่ยมากกว่า 3.00 ขึ้นไป และมีรายได้จากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 2,000 บาท – 4,000 บาท

2. นักเรียนระดับสตรีในระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ดังนี้ ด้านสื่อมวลชน มีระดับการเปิดรับสื่อมาก ส่วนด้านสื่อเฉพาะกิจ และด้านสื่อบุคคลมีระดับการเปิดรับสื่อปานกลาง

3. การรู้จักเกี่ยวกับนักร้องเกาหลีในประเทศไทยนักร้องที่ได้รับการรู้จักมากที่สุด คือ Rain และที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุด คือ Battle

4. ทักษะคิดเกี่ยวกับนักร้องเกาหลีในประเทศไทยมีดังนี้ ทักษะคิดด้านสังคม ทักษะคิดด้านวัฒนธรรม และทักษะคิดด้านพฤติกรรม อยู่ในระดับปานกลาง

จากการทดสอบสมมติฐานสามารถสรุปได้ว่า

1. ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อการรู้จักในตัวนักร้องเกาหลีที่มีอายุน้อยไม่แตกต่างกัน แต่สำหรับนักร้องที่มีอายุค่อนข้างสูงจะแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. ระดับเกรดเฉลี่ยของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างในการรู้จักนักร้องที่มีอายุน้อย แต่แตกต่างกันในการรู้จักนักร้องที่สูงวัยกว่า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ความแตกต่างของรายได้เฉลี่ยต่อเดือนจากผู้ปกครองไม่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างในการจะรู้จักนักร้องอายุน้อยแต่ก่อให้เกิดความแตกต่างต่อการรู้จักนักร้องเกาหลีที่มีอายุสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

4. ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อทักษะคิดทั้ง 3 ด้านคือ ทักษะคิดด้านสังคม ทักษะคิดด้านวัฒนธรรม และทักษะคิดด้านพฤติกรรม

5. ความแตกต่างของระดับเกรดเฉลี่ยส่งผลกับทักษะคิดด้านสังคม และด้านวัฒนธรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แต่ไม่มีความแตกต่างด้านทักษะคิดด้านพฤติกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

6. ระดับรายได้เฉลี่ยต่อเดือนจากผู้ปกครองที่แตกต่างกันไม่ทำให้ทักษะคิดด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม และด้านพฤติกรรมที่มีตัวนักร้องเกาหลีแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

7. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ไม่ว่าจะเป็น สื่อมวลชน สื่อเฉพาะกิจ สื่อบุคคล มีความสัมพันธ์กับทักษะคิดด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม และด้านพฤติกรรม

ชมพูช แก้วทองมา (2551) ได้ศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการใช้แบบสอบถาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานครที่มีประสบการณ์อ่านนิตยสารประเภทกอสซิปบันเทิง จำนวนทั้งสิ้น 400 คน และ

ประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงอนุมานในการวิเคราะห์ ข้อมูลผลการศึกษาพบว่าผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และ สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 26-35 ปี มีการศึกษาชั้นสูงสุด ในระดับปริญญาตรี และเป็นพนักงานบริษัทเอกชน ในสัดส่วนมากที่สุด รองลงมา คือ กลุ่มนักเรียน/ นักศึกษา ส่วนใหญ่มีรายได้ส่วนตัวต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน การศึกษาด้านพฤติกรรมกรเปิดรับ พบว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลี ส่วนใหญ่ มีความถี่ในการชมละครโทรทัศน์เกาหลีทาง สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 จำนวน 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ ในแต่ละครั้งจะชมเป็นระยะเวลา มากกว่า60 นาที และมักจะชมในช่วงเวลา เสาร์-อาทิตย์ เวลา 18.30 - 20.00 น. ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลี ส่วนใหญ่ มีความถี่ในการชมละครโทรทัศน์เกาหลี จำนวน 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ ในแต่ละครั้งจะชมเป็นระยะเวลา มากกว่า 60 นาที ในช่วงเวลา เสาร์ - อาทิตย์ 09.00 - 11.30 น. ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลี ส่วนใหญ่ มี พฤติกรรมรับชมละครโทรทัศน์เกาหลี โดยชมเรื่อย ๆ ตั้งใจบ้างในบางครั้ง สาเหตุที่เลือกชมละคร โทรทัศน์เกาหลี เพราะเนื้อหาและการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ประเภทของละครโทรทัศน์เกาหลีที่ชื่นชอบ นั้น ส่วนใหญ่ชื่นชอบละครโทรทัศน์เกาหลี ประเภทรักโรแมนติก ด้านความคิดเห็นต่อละครโทรทัศน์ เกาหลี พบว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลี มีความเห็นเชิงบวกกับละครโทรทัศน์เกาหลี โดยพบว่า สิ่งที่ ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีเห็นด้วยมากที่สุด คือ เพลง/ดนตรีประกอบละครเกาหลีมีความไพเราะ ความ คิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลี ผลการศึกษาพบว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์ เกาหลี มีเห็นด้วยปานกลางกับวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลี และพบว่า สิ่งในกลุ่ม ตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุด กับวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลี คือ ทำให้การรับประทานอาหารเกาหลี ได้รับความนิยมมากขึ้น เช่น กิมจิ ด้านความคิดเห็นต่อการนำละครโทรทัศน์เกาหลีไปใช้ ประโยชน์ พบว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลี มีความคิดเห็นต่อการนำละครโทรทัศน์เกาหลีไปใช้ ประโยชน์ ในระดับสูง หลังชมละครโทรทัศน์เกาหลี นอกจากนี้ยังพบว่า ความคิดเห็นผู้ชมละคร โทรทัศน์เกาหลีที่มีต่อการนำละครโทรทัศน์เกาหลีไปใช้ประโยชน์ มากที่สุด คือ การชมละครเกาหลีคือ การพักผ่อนยามว่าง ทำให้คลายเครียด

กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะว่า ชื่นชอบละครโทรทัศน์เกาหลีเนื่องจากในละครไม่มีตัว ละครที่ร้ายกาจมากเกินไปและมีเนื้อหาที่สนุกน่าติดตามและประทับใจกับบทละครในด้านความรัก นอกจากนี้ยังมีความเห็นว่าเนื้อเรื่องนั้น ที่สอดคล้องกับความจริงมีความเป็นเหตุเป็นผล ไม่เพ้อฝัน และ อยากให้ศึกษาสอบถามกับผู้ชมละครเกาหลี ทาง DVD/VCD

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทย ทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่มีเพศ อายุ อาชีพ การศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็น

ต่อละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน แต่กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อละครโทรทัศน์เกาหลีไม่แตกต่างกัน

ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่มีเพศ อายุ อาชีพ การศึกษา และรายได้ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่มีเพศ อายุ การศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการนำละครโทรทัศน์เกาหลีไปใช้ประโยชน์แตกต่างกัน แต่ผู้ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่มี อาชีพ รายได้แตกต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการนำละครโทรทัศน์ไปใช้ประโยชน์ไม่แตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมชมละครโทรทัศน์เกาหลีต่างกัน จะมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน และกลุ่มตัวอย่างที่มีเหตุผลในการเลือกชมละครโทรทัศน์เกาหลีต่างกัน จะมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน ด้านกลุ่มตัวอย่างที่รับชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ที่มีความถี่ และช่วงเวลาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีไม่แตกต่างกัน แต่ช่วงเวลาต่างกันมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ที่มีระยะเวลาในการชมต่างกัน จะมีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่มีความถี่ในการชม ระยะเวลาในการชม และช่วงเวลาในการชมต่างกัน มีความคิดเห็นต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกัน และนอกจากนี้ยังพบว่าความคิดเห็นที่มีต่อละครโทรทัศน์เกาหลีมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์เกาหลี

ปริยาภรณ์ สืบสวัสดิ์ (2551) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีพบว่า

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย อยู่ในช่วงอายุ 19-21 ปี ศึกษาอยู่ในคณะวิทยาการจัดการ ชั้นปีที่ 2 และมีรายได้ส่วนบุคคลต่อเดือน 6,001-9,000 บาท

2. พฤติกรรมการเปิดรับชมสื่อโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เปิดรับชมสื่อโทรทัศน์ทุกวัน มีเวลาในการเปิดรับชมสื่อโทรทัศน์ 3-4 ชั่วโมงต่อวัน และช่วงเวลาที่เปิดรับชมสื่อโทรทัศน์ส่วนมากอยู่ในช่วงเวลา 18.01-24.00 น.

3. พฤติกรรมการเปิดรับชมละครโทรทัศน์เกาหลีของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เปิดรับชมละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 มีระยะเวลาที่ติดตามชมละครโทรทัศน์เกาหลีตั้งแต่ 5-8 เดือน ช่วงเวลาที่เปิดรับชมละครโทรทัศน์เกาหลีมากที่สุด คือ ช่วงวันเสาร์ – อาทิตย์ เวลา 9.00-11.30 ช่อง 7 เหตุผลในการติดตามชมเนื่องจากดารานำแสดงน่าสนใจเป็นเหตุผลหลัก รองลงมารับชมเพราะเนื้อหาและการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ส่วนลักษณะการชมละครโทรทัศน์เกาหลีจะชมแบบตั้งใจชมแต่เปลี่ยนช่องเมื่อโฆษณาและประเภทของละครที่ติดตามชมเป็นประเภทรักโรแมนติก ประเภทตลกเบาสมองและประเภทประวัติศาสตร์ / ชีวประวัติ

4. การรับรู้ประโยชน์หลังการเปิดรับชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่พบว่า ระดับการรับรู้ประโยชน์หลังการเปิดรับชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีของกลุ่มตัวอย่าง เลือกรับรู้ประโยชน์ในเรื่องความขยันหมั่นเพียร ในการทำงาน อดทน และต่อสู้ไม่ย่อท้อซึ่งอยู่ในระดับสูง รองลงมาคือ เรื่องความสุภาพ เรียบร้อย อ่อนโยนและมีกริยามารยาทที่ดี ตามมาด้วยเรื่องความมีน้ำใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งอยู่ในระดับสูง ขณะเดียวกันพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ พบว่า ระดับการรับรู้ประโยชน์หลังการเปิดรับชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องการใช้จ่ายแบบพอเพียงและไม่ฟุ้งเฟ้อมีน้อยที่สุด นอกจากนี้พบว่า สถาบันการศึกษามีความสัมพันธ์กับการรับรู้ประโยชน์ที่มีต่อวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์ ซึ่งนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ธนบุรี และพระนครมีการรับรู้ประโยชน์หลังการเปิดรับชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีสูงกว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จันทเกษม และบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

5. ความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีหลังการเปิดรับชมละครโทรทัศน์เกาหลีนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีว่า ชมแล้วสนใจอยากไปท่องเที่ยวสัมผัสบรรยากาศประเทศเกาหลี พบว่า สถาบันการศึกษาต่างกันความคิดเห็นที่มีต่อการเปิดรับชมวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีแตกต่างกันคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทเกษม

มีความคิดเห็นต่อการเปิดรับวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีสูงกว่านักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏอื่นๆ

เวฟุริย เมธาวิวินิจฉัย สวัสดิ์ (2551) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยความสำเร็จของโครงสร้าง
อุตสาหกรรมรายการโทรทัศน์ของประเทศเกาหลีสู่ความนิยมของละครเกาหลีในตลาดโลก กล่าวว่า
“ฮันริว” เป็นชื่อที่ใช้เรียกปรากฏการณ์ความนิยมวัฒนธรรมกระแสนิยมของประเทศเกาหลีได้ซึ่งเกิดขึ้น
ในหลายประเทศโดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชีย ปรากฏการณ์นี้เริ่มจากความนิยมในสื่อทาง
วัฒนธรรมของประเทศเกาหลี อาทิ ละครทีวี ภาพยนตร์ และดนตรีป๊อป ละครทีวีเกาหลีที่มีชื่อเสียงโด่ง
ดัง เช่น เพลงรักในสายลมหนาว (Winter Sonata) แดจังกึม จอมนางแห่งวังหลวง (Jewel In The Palace)
และสะอูดรักที่ฟ้าใจ (Full House) มีส่วนทำให้นักท่องเที่ยวนับล้านเดินทางไปยังประเทศเกาหลีได้ นำ
รายได้นับพันล้านเข้าสู่ประเทศ และที่สำคัญที่สุด สร้างให้เกิดเอกลักษณ์ของชาติเกาหลีในสายตาของ
คนทั่วโลกเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศเกาหลีแล้ว ประเทศไทยเองก็มีการส่งออกละครทีวีไปยัง
ต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น กัมพูชา ลาว และเวียดนามอย่างไร
ก็ตาม ประเทศไทยไม่เคยได้รับความสำเร็จจากธุรกิจบันเทิงในระดับนานาชาติเช่นเดียวกับที่
ประเทศเกาหลีได้ได้รับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่ทำการศึกษาวิจัยในประเทศเกาหลี ด้วยจุดประสงค์ที่จะ
นำอุตสาหกรรมโทรทัศน์ของประเทศเกาหลี มาเป็นต้นแบบในการใช้ละครโทรทัศน์เพื่อเพิ่มมูลค่าทาง
เศรษฐกิจและเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศไทยทั้งนี้แม้ว่าความนิยมของละครทีวีจากประเทศเกาหลี
จะเกิดขึ้นจากหลายปัจจัยวัตถุประสงค์หลักของการวิจัยครั้งนี้คือการศึกษาโครงสร้างอุตสาหกรรม
โทรทัศน์ของประเทศเกาหลีเพื่อหาปัจจัยความสำเร็จที่ส่งผลต่อความสำเร็จของละครเกาหลีในตลาด
สากล การวิจัยมุ่งเน้นที่สื่อภาพยนตร์ของอุตสาหกรรมโทรทัศน์ของประเทศเกาหลีได้แก่ รัฐบาล
สถานีโทรทัศน์ บริษัทผู้ผลิตและผู้สร้างสรรค์ละครทีวี ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้คือ การใช้ข้อมูลทุติยภูมิ การ
สังเคราะห์รายการโทรทัศน์ของประเทศเกาหลี และการสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ของ
ประเทศเกาหลีในส่วนต่างๆนอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้ยังกล่าวถึงอุปสรรคและโอกาสสำหรับ
อุตสาหกรรมโทรทัศน์ของประเทศเกาหลีในช่วงอนาคตอันใกล้ โดยได้สรุปข้อเสนอแนะสำหรับ
อุตสาหกรรมโทรทัศน์ของประเทศไทยในการส่งออกละครโทรทัศน์ไปยังตลาดต่างประเทศรวมอยู่ใน
บทความวิจัยชิ้นนี้ด้วย

งานวิจัยในต่างประเทศ

คิม (Kim, H.K., 2005) ได้ศึกษาคลื่นกระแสนิยมเกาหลีในประเทศไทย พบว่า ที่จริง แนวโน้มของกระแสนิยมเกาหลีในประเทศไทยเริ่มมาตั้งแต่ปี พ.ศ.2546 ปัจจุบันแนวโน้มนี้ค่อนข้างมองเห็นได้ชัดในละครทีวี ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ ซึ่งประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมจีนมาอยู่แล้ว ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสนิยมเกาหลียังมีประเทศเวียดนามและสิงคโปร์อีกด้วย งานวิจัยนี้ยังคงมุ่งศึกษาประเทศไทย แม้ว่าประเทศไทยจะได้รับผลกระทบจากวัฒนธรรมจีนและอิทธิพลด้านวัฒนธรรมและศาสนาพุทธของประเทศอินเดีย จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจอีกมุมหนึ่งของการศึกษาอิทธิพลเกาหลีในประเทศไทย และในการศึกษาคครั้งนี้ พบว่า ประเทศไทยถูกซึมซับวัฒนธรรมเกาหลีจากการศึกษาทฤษฎีและการวิเคราะห์รูปแบบที่แตกต่างกันของคลื่นเกาหลีในประเทศไทย การวิจัยนี้ยังได้ศึกษาความเป็นมา สาเหตุและทัศนคติของกระแสนิยมเกาหลีในไทยด้วย

โค (Ko ,Y.F., 2005) ได้ศึกษาผลกระทบของละครเกาหลีและวัฒนธรรมเกาหลีในประเทศไทยได้หวั่น พบว่า กระแสนิยมเกาหลีเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ในประเทศไทยได้หวั่น และในขณะนั้นก็เป็นเรื่องของวัฒนธรรมการบริโภคเกาหลีเมื่อเทียบกับละครญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า ละครเกาหลีประสบความสำเร็จเนื่องจากการดำเนินเรื่องราวที่ไม่เกี่ยวกับเพศ และเน้นความเป็นสากล ผสมผสานกับความใกล้ชิดวัฒนธรรมชาติ ดังนั้น กระแสนิยมเกาหลีในได้หวั่นจึงติดเป็นภาพลักษณ์ของความเป็นเกาหลีและกำลังเริ่มขยายตัวอย่างชัดเจน

ปาร์ค (Park, C.K., 2006) ได้ศึกษาผลกระทบของคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีบนภาพลักษณ์ของการเดินทางไปยังประเทศเกาหลี งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของคลื่นเกาหลีของนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เดินทางไปเกาหลีในขณะที่กระแสเกาหลีเป็นที่นิยม ซึ่งส่งผลกระทบต่อด้านสังคมและเศรษฐกิจ ผลการศึกษาพบว่า คลื่นเกาหลีส่งผลกระทบเชิงบวกในด้านการท่องเที่ยวของประเทศเกาหลีในการเลือกเดินทางไปท่องเที่ยวในประเทศเกาหลีของนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งผลการศึกษาทำให้เกิดความตระหนักและสนใจที่จะให้ความสำคัญของคลื่นเกาหลี ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ประเทศเกาหลีให้ต่อเนื่อง ประเทศเกาหลีเองจึงควรหากกลยุทธ์ในการดึงดูดให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวชาวจีน

คิมา อากรูแซบ ลีค และซอน (Kima, S.S., Agrusab, J., Leed,H., and Chonc, K. , 2006) ได้ศึกษาผลกระทบของละครโทรทัศน์เกาหลีของนักท่องเที่ยวญี่ปุ่น การวิจัยนี้ศึกษากรณีละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่องเพลงรักในสายลมหนาว (Winter Sonata) โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักท่องเที่ยวญี่ปุ่นที่เดินทางไปท่องเที่ยวที่ประเทศเกาหลี โดยเน้นการสำรวจที่เหตุผลที่นิยมของละครชุดเกาหลี พบว่า ละครชุดนี้เปลี่ยนแปลงความรู้สึกจากเรื่องประโลมโลกจนทำให้ต้องการเดินทางไปท่องเที่ยวสถานที่จริง วิธีการศึกษานี้มี 2 วิธี คือ 1.การทบทวนบทความในหนังสือพิมพ์นิตยสารและรายงาน 2.วิเคราะห์จากการสำรวจนักท่องเที่ยวญี่ปุ่นที่เดินทางไปเยี่ยมชมสถานที่ถ่ายทำละครเรื่องเพลงรักในสายลมหนาว ผลของการศึกษานี้ พบว่า ละครชุดนี้ส่งผลให้นักท่องเที่ยวญี่ปุ่นเดินทางไปท่องเที่ยวที่ประเทศเกาหลีและส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างเกาหลีกับญี่ปุ่น

ฮวาง, คิม, และอัน (Hwang,I.S., Kim,B., and Ahn,S.Ah., 2008) ได้ศึกษาผลกระทบของความพึงพอใจกระแสนิยมเพลงเกาหลีต่อนักศึกษาจีนที่เจตนาซื้อผลิตภัณฑ์สินค้าวัฒนธรรมเกาหลี การศึกษานี้เป็นผลมาจากกระแสนิยมเกาหลี มุ่งเน้นเรื่องความพึงพอใจของนักศึกษาจีนที่เจตนาซื้อผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมเกาหลี เช่น เสื้อตัวร่อนเที่ยวเกาหลี เรียนภาษาเกาหลี และศิลปะป้องกันตัวเทควันโด ผลการศึกษาพบว่า ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวไม่ได้สัมพันธ์โดยตรงกับกระแสนิยมเพลงเกาหลี โดยรวมแล้วความพึงพอใจของนักศึกษาจีนต่อกระแสนิยมเกาหลีนำไปสู่ความนิยมเพลงเกาหลีโดยการซื้อผลิตภัณฑ์เพลงเกาหลี นอกจากนี้ยังพบว่าความชื่นชอบคลื่นเกาหลี มีผลต่อการซื้อผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกาหลี อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ระหว่างความชื่นชอบกระแสนิยมเกาหลีกับการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมเกาหลีก็ไม่แตกต่างกันนัก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ได้ดำเนินการศึกษาดังนี้

1. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเสนอผลการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. เลือกหัวข้อปัญหาที่จะทำการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนด โครงร่างวิทยานิพนธ์แล้วนำเสนอต่อแขนงวิชาและกรรมการบริหารหลักสูตร
2. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมความรู้พื้นฐาน และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
คำจำกัดความ หัวข้อปัญหาที่จะทำการวิจัย
3. สร้างเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย เพื่อเสนอต่อที่ปรึกษา แล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแก้ไข และนำกลับมาเสนอต่อที่ปรึกษาอีกครั้ง
4. หากคุณภาพของเครื่องมือ โดยเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
5. ประสานงานการเก็บรวบรวมข้อมูลมหาวิทยาลัยกลุ่มตัวอย่าง
6. จัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
7. ศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปและค้นคว้ารวบรวมข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนการวิจัย
8. เขียนรายงานการวิจัยให้ที่ปรึกษาตรวจสอบเพื่อส่งกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัย

ประชากร

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนิสิตนักศึกษาชายและหญิง การศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษา สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 18 แห่ง และสถาบันอุดมศึกษาเอกชน จำนวน 13 แห่ง ที่มีสถานที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จำนวนนิสิต นักศึกษา ปีการศึกษา 2550 ทั้งสิ้น จำนวน 854,240 คน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2551)

2. สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 18 แห่ง ประกอบด้วย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน จำนวนนิสิต นักศึกษา 694,734 คน

3. สถาบันอุดมศึกษาเอกชน จำนวน 13 แห่ง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร มหาวิทยาลัยเกริก มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต มหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวนนิสิต นักศึกษา 159,506 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนิสิตนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน ในกรุงเทพมหานคร ระดับปริญญาตรี โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างวิธีการแบบสุ่มสูตรยามานะ (Yamane, 1973) แทนค่าสูตรได้ดังนี้

$$\text{แทนค่าสูตร} = \frac{854,240}{1 + 854,240(0.05)^2} = 399.812 \text{ คน}$$

2. ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage sampling) (สุภาพร ศรีสัตตรัตน์, 2552) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกกลุ่มตัวอย่างของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจกฉลาก (Lottery) โดยการเขียนหมายเลขกำกับชื่อมหาวิทยาลัยแต่ละรายการก่อนแล้วจึงจับฉลากขึ้นมาแบบไม่สุ่มประชากรที่ถูกสุ่มแล้วขึ้นมาอีก (Simple Random Sampling without Replacement) คือหยิบแล้วเอาออกได้เลยไม่ต้องใส่กลับลงไปอีก โดยจัดสรรให้ได้กึ่งหนึ่ง ได้มหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ดังนี้

มหาวิทยาลัยของรัฐจำนวน 9 แห่ง

1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
4. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
5. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
6. มหาวิทยาลัยศิลปากร
7. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
9. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยเอกชนจำนวน 6 แห่ง

1. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
2. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร
4. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
5. มหาวิทยาลัยสยาม
6. มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

ขั้นที่ 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกำหนดสัดส่วนจำนวน (Quota Sampling) เนื่องจากสมาชิกของกลุ่มตัวอย่างที่อยู่แต่ละส่วน (ระดับ) มีลักษณะเป็นนิสิตนักศึกษาเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการเลือกบุคคลที่เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร คือ มหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชนประเภทสถาบันละ 200 คน โดยมี ชาย 100 คน หญิง 100 คน ได้จำนวนกลุ่มเท่าๆ กัน ดังนี้

สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ / เอกชน	เพศชาย	เพศหญิง	รวม
สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ			
1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	12	12	24
2. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	11	11	22
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	11	11	22
4. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	11	11	22
5. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	11	11	22
6. มหาวิทยาลัยศิลปากร	11	11	22
7. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	11	11	22
8. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	11	11	22
9. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	11	11	22
รวม	(100)	(100)	(200)
สถาบันอุดมศึกษาเอกชน			
1. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	17	17	34
2. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	17	17	34
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร	17	17	34
4. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต	17	17	34
5. มหาวิทยาลัยสยาม	16	16	32
6. มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต	16	16	32
รวม	(100)	(100)	(200)

ขั้นที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาในแต่ละสถาบัน ใช้วิธีเลือกเก็บข้อมูลแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) และคำถามปลายปิด (Close-Ended Question) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม

เกาหลี

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีที่มีต่อผู้เข้าร่วมในด้านเชิงลบ เชิงบวก และคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับผลกระทบอื่นๆ ที่ได้รับ

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 ท่าน ตามรายนามแนบท้ายภาคผนวกนี้เพื่อตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้

2. พิจารณาการตรวจสอบเครื่องมือ โดยอาศัยเกณฑ์น้ำหนักคะแนน ของ พวงรัตน์ ทวีรัตน์ (2540)

มีคะแนน	+1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องตามเนื้อหา
มีคะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องตามเนื้อหา
มีคะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีมีความสอดคล้องตามเนื้อหา

แล้วนำค่ามาหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC)

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \leq 0.5$$

เมื่อ N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

R คือ ค่าคะแนนความสอดคล้อง

บันทึกผลคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อคำถามที่มีดัชนีสอดคล้องเท่ากับ 0.5 หรือมากกว่าไปใช้เป็นแบบสอบถามในการวิจัยปรากฏว่ามีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ได้จำนวน 49 ข้อ

3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach,1970)

สูตรที่ใช้ คือ

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ

α	=	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
k	=	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
S_i^2	=	ความแปรปรวนของแบบสอบถามแต่ละข้อ
S_t^2	=	ความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

เมื่อทำการทดลองใช้ (Try Out) จำนวน 40 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติคำนวณ ได้ค่าความเที่ยงตรง (Reliability) เท่ากับ 0.96

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยประสานงานขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยกลุ่มตัวอย่าง
2. ดำเนินการรวบรวมข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วมาบันทึกข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล ดังนี้
2. ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อบรรยายลักษณะของตัวแปรของกลุ่มตัวอย่าง

- 2.1 คำนวณค่าสถิติร้อยละในแบบสอบถามตอนที่ 1 ตอนที่ 2
- 2.2 คำนวณค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในแบบสอบถามตอนที่ 3
3. เปรียบเทียบลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามกับผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี โดยแบ่งออกได้ดังนี้
 - 3.1 เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 2 กลุ่ม ใช้การทดสอบค่าที (t-test)
 - 3.2 เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีมากกว่า 2 กลุ่ม ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance) ถ้าพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจึงทดสอบรายคู่ โดยวิธี Scheffé

เกณฑ์เทียบระดับความคิดเห็น

การหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของผลกระทบ สำหรับเกณฑ์เฉลี่ยระดับความสำคัญใช้เกณฑ์และการกำหนดช่วงของการประเมินผลกระทบ ดังนี้ (เพ็ญแข แสงแก้ว, 2540)

$$\text{Interval(I)} = \frac{\text{Range(R)}}{\text{Class(C)}}$$

$$I = \frac{5-1}{5} = \frac{4}{5} = 0.80$$

วิเคราะห์ระดับผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม ซึ่งได้กำหนดการให้คะแนนคำตอบ โดยใช้มาตราวัดเรียงลำดับ ดังนี้

บ่อยครั้งมาก	5	คะแนน
บ่อยครั้ง	4	คะแนน
ปานกลาง	3	คะแนน
นานๆ ครั้ง	2	คะแนน
ไม่เคยเลย	1	คะแนน

โดยการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย สำหรับเกณฑ์เฉลี่ยระดับผลกระทบของกิจกรรม
นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี กำหนดช่วงของการประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 เป็นระดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบบ่อยครั้งมาก
แสดงให้เห็นว่าได้รับผลกระทบมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 เป็นระดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบบ่อยครั้ง แสดง
ให้เห็นว่าได้รับผลกระทบมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 เป็นระดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบปานกลาง แสดง
ให้เห็นว่าได้รับผลกระทบปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 เป็นระดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบนานๆ ครั้ง
แสดงให้เห็นว่าได้รับผลกระทบน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 เป็นระดับที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เคยได้รับผลกระทบ แสดงให้
เห็นว่าไม่ได้รับผลกระทบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และแปลความหมายของข้อมูล และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F-distribution
p	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอผลในรูปแบบของตารางประกอบคำอธิบายโดยเรียงลำดับหัวข้อเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 4 เปรียบเทียบข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปี ประเภทสถานศึกษา รายได้ต่อเดือน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	200	50.00
หญิง	200	50.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายและเพศหญิงเท่ากัน คือ เพศชาย จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิง จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 50

ตารางที่ 2 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามชั้นปี

ชั้นปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปี 1	121	30.25
ปี 2	116	29.00
ปี 3	96	24.00
ปี 4	67	16.75
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25 รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 29.00

ตารางที่ 3 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5,000 บาท	217	54.25
5,000 – 10,000 บาท	146	36.50
มากกว่า 10,000 บาท	37	9.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.25 รองลงมาคือ 5,000 – 10,000 บาท จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5

ตารางที่ 4 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99	58	14.50
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99	184	46.00
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00	158	39.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99 จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาคือ ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00 จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมกรเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ตารางที่ 5 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วม	เข้าร่วม		ไม่เข้าร่วม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. ด้านกิจกรรมการละคร เช่น การดูละครซีรีส์ ภาพยนตร์ เกมโชว์เกาหลี	292	(73.00)	108	(27.00)
2. ด้านกิจกรรมดนตรีและเพลง เช่น การร้องเพลง ฟังเพลงเกาหลี	224	(56.00)	176	(44.00)
3. ด้านกิจกรรมพิเศษ เช่น การร่วมงานคอนเสิร์ต เทศกาลของศิลปินเกาหลี	78	(19.50)	322	(80.50)
4. ด้านกิจกรรมทางสังคม เช่น การเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี	52	(13.00)	348	(87.00)
5. ด้านกิจกรรมเกม เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เกาหลี	128	(32.00)	272	(68.00)
6. ด้านกิจกรรมการเต้นรำ เช่น การเต้น K-pop เฝ้ายแบบศิลปินดาราที่ชื่นชอบ (Cover Dance)	61	(15.25)	339	(84.75)
7. ด้านกิจกรรมวรรณกรรม เช่น การอ่านนิยายนวนิยายเกาหลี	110	(27.50)	290	(72.50)
8. ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การไปท่องเที่ยวที่ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี	57	(14.25)	343	(85.75)

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมการละคร เช่น การดูละครซีรีส์ ภาพยนตร์ เกมโชว์เกาหลี จำนวน 292 คน คิดเป็นร้อยละ 73.00 เข้าร่วมลำดับรองลงมาคือ ด้านกิจกรรมดนตรีและเพลง เช่น การร้องเพลง ฟังเพลงเกาหลี จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 56.00 และเข้าร่วมด้านกิจกรรมเกม เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เกาหลี จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00 เข้าร่วมลำดับสุดท้ายคือ ด้านกิจกรรมทางสังคม เช่น การเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.00

ตารางที่ 6 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลสาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

สาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรม	เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วย	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ ได้เห็นวัฒนธรรมที่แปลกใหม่	220	(55.00)	180	(45.00)
2. ต้องการเป็นที่ยอมรับยกย่องจากผู้อื่น แสดงสถานภาพทางสังคม	88	(22.00)	312	(78.00)
3. ต้องการการพักผ่อนและหนีความเครียด มีความสุขกับโลกแห่งจินตนาการ	271	(67.75)	129	(32.25)
4. ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ฝึกฝนความมั่นใจและทักษะผจญภัย	35	(8.75)	365	(91.25)
5. ต้องการการเป็นผู้นำ เปิดโอกาสให้กลุ่มได้มีโอกาสทำงานเป็นทีม	55	(13.75)	345	(86.25)
6. ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและมีมนุษยสัมพันธ์ ได้รู้จักเพื่อนใหม่	71	(17.75)	329	(82.25)
7. ต้องการพัฒนาจิตใจและอารมณ์	122	(30.50)	278	(69.50)
8. ต้องการสร้างความคิดสร้างสรรค์	140	(35.00)	260	(65.00)
9. ต้องการบริการผู้อื่นหรือทำให้ตนเองมีคุณค่า	36	(9.00)	364	(91.00)
10. ต้องการทดสอบสมรรถภาพของตนเอง ท้าทายความสามารถตนเอง	61	(15.25)	339	(84.75)

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยส่วนใหญ่เห็นว่าสาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรมคือต้องการการพักผ่อนและหนีความเครียด มีความสุขกับโลกแห่งจินตนาการ จำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 67.75 เห็นด้วยลำดับรองลงมาคือ ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ ได้เห็นวัฒนธรรมที่แปลกใหม่ จำนวน 220 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00

ตารางที่ 7 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลบริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

บริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้าน	241	60.25
ที่ทำงาน	9	2.25
สถานศึกษา	73	18.25
ศูนย์การค้า	64	16.00
อื่นๆ	13	3.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมที่บ้าน จำนวน 241 คน คิดเป็นร้อยละ 60.25

ตารางที่ 8 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 6 เดือน	192	48.00
6 เดือน – 2 ปี	142	35.50
มากกว่า 2 ปีขึ้นไป	66	16.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรม ต่ำกว่า 6 เดือน จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมาคือ 6 เดือน – 2 ปี จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.5

ตารางที่ 9 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลปริมาณการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปริมาณการเข้าร่วมกิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	154	38.50
1-3 ชั่วโมง	190	47.50
มากกว่า 3 ชั่วโมง	56	14.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือ 1-3 ชั่วโมง จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 สุดท้ายคือ มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14

ตารางที่ 10 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลความถี่ต่อสัปดาห์ในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเข้าร่วม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ครั้ง	269	67.25
3 – 4 ครั้ง	94	23.50
5 – 6 ครั้ง	16	4.00
มากกว่า 6 ครั้ง	21	5.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่า 3 ครั้ง จำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.25 รองลงมาคือ 3 – 4 ครั้ง จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 สุดท้ายคือ 5 – 6 ครั้ง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ตารางที่ 11 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลผลต่อการเงินของการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลต่อการเงินของการเข้าร่วมกิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สูญเสียเงินให้กับการเข้าร่วมกิจกรรม	102	25.50
มีรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม	33	8.25
ไม่มีปัญหาด้านการเงิน เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม	265	66.25
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่มีปัญหาด้านการเงิน เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 66.25 รองลงมาคือ สูญเสียเงินให้กับการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 สุดท้ายคือ มีรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.25

ตารางที่ 12 จำนวน และค่าร้อยละ ข้อมูลลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วม	เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วย	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. กิจกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหาในยุคสมัยนี้	259	(64.75)	141	(35.25)
2. กิจกรรมมีความลงตัวระหว่างความทันสมัยและความดั้งเดิม	152	(38.00)	248	(62.00)
3. กิจกรรมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าติดตาม	167	(41.75)	233	(58.25)
4. กิจกรรมมีค่านิยมทางจริยธรรมที่เหมือนกันกับสังคมไทย	59	(14.75)	341	(85.25)
5. กิจกรรมสื่อให้เห็นศิลปิน ดารา นักร้องที่มีรูปร่างหน้าตาดี มีความสามารถน่าประทับใจ	122	(30.50)	278	(69.50)
6. กิจกรรมมีผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีคุณภาพ	74	(18.50)	326	(81.50)
7. กิจกรรมมีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง	94	(23.50)	306	(76.50)
8. กิจกรรมมีระบบอุตสาหกรรมความบันเทิงที่ดี มีคุณภาพ	157	(39.25)	243	(60.75)

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วมคือกิจกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหาในยุคสมัยนี้ จำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 64.75 เห็นด้วยลำดับรองลงมาคือ กิจกรรมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าติดตาม จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.75 เห็นด้วยลำดับสุดท้ายคือ กิจกรรมมีค่านิยมทางจริยธรรมที่เหมือนกันกับสังคมไทย จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.75

ตอนที่ 3 ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลผลกระทบด้านต่างๆ เชิงลบของกิจกรรม
นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลกระทบด้านต่างๆ เชิงลบ	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ
ด้านร่างกาย	2.50	.91	น้อย
ด้านจิตใจ	2.50	.85	น้อย
ด้านสังคม	2.80	.77	ปานกลาง
ด้านวัฒนธรรม	2.56	.90	น้อย
ด้านการเรียน	2.21	.82	น้อย
โดยรวม	2.51	.67	น้อย

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบ อยู่ในระดับน้อยทุกด้าน ยกเว้นด้านสังคมมีผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลผลกระทบด้านต่างๆ เชิงบวกของกิจกรรม
นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลกระทบด้านต่างๆ เชิงบวก	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ
ด้านร่างกาย	2.62	.94	ปานกลาง
ด้านจิตใจ	3.18	.83	ปานกลาง
ด้านสังคม	2.80	.77	ปานกลาง
ด้านวัฒนธรรม	3.17	.80	ปานกลาง
ด้านการเรียน	2.52	.91	น้อย
โดยรวม	2.86	.68	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวก อยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้นด้านการเรียน มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 15 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านร่างกายเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านร่างกายเชิงลบ	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปานกลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. นอนไม่หลับไม่ได้พักผ่อน ตามปริมาณที่เหมาะสม เนื่องจากใช้เวลาเข้าร่วม กิจกรรม	21 (5.25)	118 (29.50)	124 (31.00)	53 (13.25)	84 (21.00)	2.85	1.21	ปาน กลาง
2. มีปัญหาสายตา อันเนื่องมาจาก การเข้าร่วมกิจกรรมเป็น เวลานาน	15 (3.75)	78 (19.50)	151 (37.75)	63 (15.75)	93 (23.25)	2.65	1.15	ปาน กลาง
3. มีอาการป่วยเนื่องจากการเข้า ร่วมกิจกรรมจนไม่ได้พักผ่อน	7 (1.75)	75 (18.75)	119 (29.75)	73 (18.25)	126 (31.50)	2.41	1.16	น้อย
4. รับประทานอาหารไม่ครบ หรือไม่ตรงเวลา เนื่องจากการ เข้าร่วมกิจกรรม	15 (3.75)	48 (12.00)	183 (45.75)	71 (17.75)	83 (20.75)	2.60	1.06	น้อย
5. รับประทานอาหาร โดยไม่ คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ เพื่อเป็นการประหยัดเวลาใน การเข้าร่วมกิจกรรม	15 (3.75)	38 (9.50)	175 (43.75)	88 (22.00)	84 (21.00)	2.53	1.04	น้อย
6. ละเลยความสะอาดร่างกาย เนื่องจากใช้เวลาไปกับกรเข้า ร่วมกิจกรรม	8 (2.00)	37 (9.25)	69 (17.25)	106 (26.50)	180 (45.00)	1.97	1.08	น้อย
รวม						2.50	.91	น้อย

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบน้อย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.50 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ นอนไม่หลับไม่ได้พักผ่อนตามปริมาณที่เหมาะสมเนื่องจากใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.85 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีปัญหาสายตา อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลานาน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.65 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ละเลยความสะอาดร่างกาย เนื่องจากใช้เวลาไปกับการเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 1.97 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 16 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านร่างกายเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านร่างกายเชิงบวก	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปานกลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. มีสมรรถภาพร่างกายที่ดีขึ้น สามารถประกอบภารกิจ ประจำวันได้ดีขึ้นจากเข้าร่วม กิจกรรม	19 (4.75)	57 (14.25)	148 (37.00)	99 (24.75)	77 (19.25)	2.61	1.09	ปานกลาง
2. รูปร่าง บุคลิกที่ดีขึ้นจากการ เข้าร่วมกิจกรรม	22 (5.50)	55 (13.75)	129 (32.25)	99 (24.75)	95 (23.75)	2.53	1.15	น้อย
3. มีสุขภาพที่ดีขึ้นจากเข้าร่วม กิจกรรม	21 (5.25)	56 (14.00)	168 (42.00)	80 (20.00)	75 (18.75)	2.67	1.09	ปานกลาง
4. การเข้าร่วมกิจกรรมสามารถ บำบัดรักษาอาการป่วยทำให้ รู้สึกดีขึ้นได้	7 (1.75)	74 (18.50)	181 (45.25)	65 (16.25)	73 (18.25)	2.69	1.03	ปานกลาง
รวม						2.62	.94	ปานกลาง

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.62 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมสามารถบำบัดรักษาอาการป่วยทำให้รู้สึกดีขึ้นได้ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.69 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีสุขภาพที่ดีขึ้นจากเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.67 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รูปร่าง บุคลิกที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.53 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 17 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านจิตใจเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านจิตใจเชิงลบ	บ่อยครั้ง งมาก	บ่อยครั้ง ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่ เคย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. กลัวว่าชีวิตที่ปราศจากการเข้าร่วม กิจกรรมจะน่าเบื่อ ว่างเปล่า ไม่ สนุกสนาน	30	106	134	65	65	2.93	1.17	ปานกลาง
	(7.50)	(26.50)	(33.50)	(16.25)	(16.25))
2. หงุดหงิดที่ถูกรบกวนระหว่างเข้า ร่วมกิจกรรม	13	54	178	95	60	2.66	1.00	ปานกลาง
	(3.25)	(13.50)	(44.50)	(23.75)	(15.00))
3. รู้สึกหวาดกลัวที่ถูกก่อกวน หรือ อันตรายจากคนเกาหลีที่ท่่านรู้จัก	6	29	144	104	117	2.26	1.01	น้อย
	(1.50)	(7.25)	(36.00)	(26.00)	(29.25)			
4. รู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานใจ เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม	4	36	116	99	145	2.14	1.04	น้อย
	(1.00)	(9.00)	(29.00)	(24.75)	(36.25)			
รวม						2.50	.85	น้อย

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจาก
การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบน้อย
ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.50 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมาก
ที่สุด คือ กลัวว่าชีวิตที่ปราศจากการเข้าร่วมกิจกรรมจะน่าเบื่อ ว่างเปล่า ไม่สนุกสนาน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ
2.93 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ หงุดหงิดที่ถูกรบกวนระหว่างเข้าร่วม
กิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.66 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบ
แบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานใจ เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม
ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.14 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 18 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านจิตใจเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านจิตใจเชิงบวก	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย เลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. ได้รับความสนุกสนาน มีความสุข ในการเข้าร่วมกิจกรรม	98	128	115	47	12	3.63	1.07	มาก
	(24.50	(32.00)	(28.75)	(11.75)	(3.00))		
2. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สามารถ ควบคุมอารมณ์ได้	6	64	213	64	53	2.77	.93	ปานกลาง
	(1.50)	(16.00)	(53.25)	(16.00)	(13.25)			
3. มีความรู้สึกว่าคุณเครียด ความ วิตกกังวลลดลงหลังการเข้าร่วม กิจกรรม	41	145	107	48	59	3.15	1.21	ปานกลาง
	(10.25	(36.25)	(26.75)	(12.00)	(14.75))		
รวม						3.18	.83	ปานกลาง

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจาก
การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบปาน
กลาง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.18 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบ
มากที่สุด คือ ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.63 โดยได้รับ
ผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ มีความรู้สึกว่าคุณเครียด ความวิตกกังวลลดลงหลังการเข้าร่วม
กิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.15 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบ
แบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ได้
ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.77 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

ตารางที่ 19 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ ด้านสังคมเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านสังคมเชิงลบ	บ่อยครั้ง งมาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่ เคย	\bar{x}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. ใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับเพื่อน คนเกาหลีทั้งในชีวิตจริงและทาง อินเตอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนคนไทย	2	42	127	95	134	2.21	1.04	น้อย
	(.50)	(10.50)	(31.75)	(23.75)	(33.50)			
2. สร้างความสัมพันธ์ใหม่กับเพื่อน คนเกาหลีมากกว่าเพื่อนคนไทย	5	33	125	97	140	2.17	1.04	น้อย
	(1.25)	(8.25)	(31.25)	(24.25)	(35.00)			
3. ใช้เวลากับการเข้าร่วมกิจกรรมตาม กระแสนิยมเกาหลีมากกว่าการร่วม ทำกิจกรรมกับคนในครอบครัว	10	60	138	94	98	2.48	1.09	น้อย
	(2.50)	(15.00)	(34.50)	(23.50)	(24.50)			
4. มักมีปากเสียงกับครอบครัวหรือ บุคคลรอบข้างเกี่ยวกับการเข้าร่วม กิจกรรม	4	34	102	100	160	2.06	1.04	น้อย
	(1.00)	(8.50)	(25.50)	(25.00)	(40.00)			
รวม						2.80	.77	ปานกลาง

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ใช้เวลากับการเข้าร่วมกิจกรรมตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าการร่วมทำกิจกรรมกับคนในครอบครัว ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.48 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับเพื่อนคนเกาหลีทั้งในชีวิตจริงและทางอินเตอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนคนไทย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.21 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ มักมีปากเสียงกับครอบครัวหรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.06 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 20 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านสังคมเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านสังคมเชิงบวก	บ่อยครั้ง งมาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย เลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้รู้สึก อยากมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม	12 (3.00)	84 (21.00)	189 (47.25)	86 (21.50)	29 (7.25)	2.91	.91	ปานกลาง
2. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดความ สามัคคี รู้สึกรักเพื่อนพ้องมากขึ้น	13 (3.25)	71 (17.75)	176 (44.00)	76 (19.00)	64 (16.00)	2.73	1.03	ปานกลาง
3. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ได้เรียนรู้ เรื่องคุณธรรม จริยธรรม	9 (2.25)	60 (15.00)	208 (52.00)	81 (20.25)	42 (10.50)	2.78	.90	ปานกลาง
4. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สามารถ เข้าสังคมหรืออยู่ร่วมกันกับสังคม ได้ง่าย	12 (3.00)	75 (18.75)	176 (44.00)	80 (20.00)	57 (14.25)	2.76	1.01	ปานกลาง
รวม						2.80	.77	ปานกลาง

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจาก
การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปาน
กลาง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบ
มากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้รู้สึกอยากมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.91 โดย
ได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ได้เรียนรู้เรื่องคุณธรรม
จริยธรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.78 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบ
แบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดความสามัคคี รู้สึกรักเพื่อน
พ้องมากขึ้น ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.73 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

ตารางที่ 21 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านวัฒนธรรมเชิงลบของกิจกรรมนั้นหนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านวัฒนธรรมเชิงลบ	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานา ครั้ง	ไม่เคย เลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. เกิดความซาบซึ้งประทับใจกับ ศิลปวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่า วัฒนธรรมไทย	11	63	184	95	47	2.74	.95	ปานกลาง
	(2.75)	(15.75)	(46.00)	(23.75)	(11.75)			
2. อยากเลือกดำเนินชีวิตตามแบบ วัฒนธรรมเกาหลีมากกว่า วัฒนธรรมไทย	9	47	130	117	97	2.39	1.05	น้อย
	(2.25)	(11.75)	(32.50)	(29.25)	(24.25)			
รวม						2.56	.90	น้อย

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจาก
การเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบ
น้อย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.56 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบ
มากที่สุด คือ เกิดความซาบซึ้งประทับใจกับศิลปวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย ค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 2.74 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ อยากเลือกดำเนินชีวิตตามแบบ
วัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.39 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 22 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านวัฒนธรรมเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านวัฒนธรรมเชิงบวก	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เค ย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. รู้จักประยุกต์วัฒนธรรมเกาหลีให้ เข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่าง เหมาะสม	10	67	179	100	44	2.75	.95	ปานกลาง
	(2.50)	(16.75)	(44.75)	(25.00)	(11.00)			
2. รู้สึกอยากอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย เหมือนกับคนเกาหลีที่มีความเป็น ชาตินิยมสูง	74	172	92	39	23	3.59	1.07	มาก
	(18.50)	(43.00)	(23.00)	(9.75)	(5.75)			
รวม						3.17	.80	ปานกลาง

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจาก การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบ ปานกลาง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.17 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับ ผลกระทบมากที่สุด คือ รู้สึกอยากอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยเหมือนกับคนเกาหลีที่มีความเป็นชาตินิยมสูง ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.59 โดยได้รับผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ รู้จักประยุกต์วัฒนธรรมเกาหลีให้ เข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.75 โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

ตารางที่ 23 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบ
ด้านการเรียนเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบ
แบบสอบถาม

ผลกระทบด้านการเรียนเชิงลบ	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย เลย	\bar{X}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. ไปเรียนสายเนื่องจากเข้าร่วม กิจกรรมในตอนกลางคืน	6	39	165	78	112	2.37	1.04	น้อย
	(1.50)	(9.75)	(41.25)	(19.50)	(28.00)			
2. หลับระหว่างเรียนเนื่องจากเข้าร่วม กิจกรรมในตอนกลางคืน	11	37	120	156	76	2.38	.98	น้อย
	(2.75)	(9.25)	(30.00)	(39.00)	(19.00)			
3. ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเข้าร่วม กิจกรรม ทำให้ผลการเรียนได้รับ ผลเสีย	4	30	103	142	121	2.14	.97	น้อย
	(1.00)	(7.50)	(25.75)	(35.50)	(30.25)			
4. เลือกลงเข้าร่วมกิจกรรมแทนการทำ การบ้าน	7	31	92	154	116	2.15	.98	น้อย
	(1.75)	(7.75)	(23.00)	(38.50)	(29.00)			
5. เคยแอบเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่าง ที่เรียน	9	29	79	126	157	2.02	1.04	น้อย
	(2.25)	(7.25)	(19.75)	(31.50)	(39.25)			
รวม						2.21	.82	น้อย

จากตารางที่ 23 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.21 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ หารหว่างเรียนเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.38 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ไปเรียนสายเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.37 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ เคยแอบเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างที่เรียน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.02 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตารางที่ 24 จำนวน คำร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับผลกระทบ ข้อมูลผลกระทบด้านการเรียนเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลกระทบด้านการเรียนเชิงบวก	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	ปาน กลาง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย เลย	\bar{x}	S.D.	ระดับ ผลกระทบ
1. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีกำลังใจเรียนมากขึ้น	9 (2.25)	51 (12.75)	168 (42.00)	87 (21.75)	85 (21.25)	2.53	1.03	น้อย
2. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สนใจเรียนรู้ภาษาอื่นๆ เพื่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	15 (3.75)	54 (13.50)	125 (31.25)	129 (32.25)	77 (19.25)	2.50	1.06	น้อย
รวม						2.52	.91	น้อย

จากตารางที่ 24 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.52 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีกำลังใจเรียนมากขึ้น ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.53 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สนใจเรียนรู้ภาษาอื่นๆ เพื่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.50 โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

ตอนที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการเปรียบเทียบ

ตารางที่ 25 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามเพศ

ผลกระทบเชิงลบ	ชาย		หญิง		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.53	.92	2.48	.89	0.53	0.59
ด้านจิตใจ	2.57	.86	2.42	.83	1.83	0.07
ด้านสังคม	2.88	.79	2.71	.75	2.19	0.03*
ด้านวัฒนธรรม	2.57	.91	2.56	.89	0.06	0.96
ด้านการเรียน	2.32	.83	2.10	.80	2.75	0.01*
โดยรวม	2.57	.69	2.45	.64	1.81	0.07

* $p < 0.05$ ($t_{398} = 1.96$)

จากตารางที่ 25 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามเพศ ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามชายและหญิง ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณารายด้านแล้วพบความแตกต่างในด้านสังคม, ด้านการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านวัฒนธรรม

ตารางที่ 26 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดย
จำแนกตามเพศ

ผลกระทบเชิงบวก	ชาย		หญิง		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.76	.97	2.49	.90	2.91	0.00*
ด้านจิตใจ	3.21	.80	3.16	.86	0.52	0.60
ด้านสังคม	2.88	.79	2.71	.75	2.19	0.03*
ด้านวัฒนธรรม	3.21	.80	3.12	.80	1.13	0.26
ด้านการเรียน	2.56	.89	2.47	.93	1.02	0.31
โดยรวม	2.92	.67	2.79	.68	1.98	0.05

* $p < 0.05$ ($t_{398} = 1.96$)

จากตารางที่ 26 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามเพศ ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามชายและหญิง ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านสังคม และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านจิตใจ, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 27 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดย
จำแนกตามประเภทสถานศึกษา

ผลกระทบเชิงลบ	มหาวิทยาลัยของรัฐ		มหาวิทยาลัยเอกชน		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.19	1.02	2.81	.64	-7.29	0.00*
ด้านจิตใจ	2.23	.97	2.76	.60	-6.53	0.00*
ด้านสังคม	2.67	.91	2.92	.58	-3.29	0.00*
ด้านวัฒนธรรม	2.36	1.00	2.77	.73	-4.61	0.00*
ด้านการเรียน	2.10	.98	2.32	.61	-2.67	0.01*
โดยรวม	2.31	.79	2.72	.42	-6.37	0.00*

* $p < 0.05$ ($t_{398} = 1.96$)

จากตารางที่ 27 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนิสิตนักศึกษาของมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 28 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดย
จำแนกตามประเภทสถานศึกษา

ผลกระทบเชิงบวก	มหาวิทยาลัยของรัฐ		มหาวิทยาลัยเอกชน		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.40	1.06	2.84	.75	-4.78	0.00*
ด้านจิตใจ	2.88	.86	3.48	.67	-7.76	0.00*
ด้านสังคม	2.67	.91	2.92	.58	-3.29	0.00*
ด้านวัฒนธรรม	3.10	.91	3.24	.66	-1.82	0.07
ด้านการเรียน	2.37	1.04	2.67	.72	-3.33	0.00*
โดยรวม	2.68	.78	3.03	.50	-5.30	0.00*

* $p < 0.05$ ($t_{398} = 1.96$)

จากตารางที่ 28 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนิสิตนักศึกษาของมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 29 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบบ้างของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี

ผลกระทบบ้าง	ปี 1		ปี 2		ปี 3		ปี 4		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.49	.96	2.48	.90	2.53	.85	2.51	.92	.07	0.98
ด้านจิตใจ	2.52	.85	2.49	.88	2.45	.80	2.54	.87	.19	0.90
ด้านสังคม	2.78	.81	2.83	.73	2.79	.76	2.79	.81	.08	0.97
ด้านวัฒนธรรม	2.52	.88	2.58	.96	2.58	.83	2.59	.95	.15	0.93
ด้านการเรียน	2.24	.84	2.21	.84	2.19	.75	2.18	.86	.14	0.94
โดยรวม	2.51	.72	2.52	.66	2.51	.61	2.52	.67	.01	1.00

$p > 0.05$ ($F_{(3,396)} = 2.60$)

จากตารางที่ 29 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบบ้างของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีชั้นปีต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 30 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี

ผลกระทบเชิงบวก	ปี 1		ปี 2		ปี 3		ปี 4		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.64	.97	2.64	.93	2.55	.92	2.66	.96	.24	0.87
ด้านจิตใจ	3.18	.81	3.25	.87	3.13	.80	3.15	.85	.42	0.74
ด้านสังคม	2.78	.81	2.83	.73	2.79	.76	2.79	.81	.08	0.97
ด้านวัฒนธรรม	3.24	.81	3.26	.74	2.98	.82	3.14	.81	2.58	0.05
ด้านการเรียน	2.57	.89	2.56	.92	2.42	.83	2.49	1.02	.59	0.62
โดยรวม	2.88	.71	2.91	.65	2.78	.65	2.85	.69	.74	0.53

$p > 0.05$ ($F_{(3,396)} = 2.60$)

จากตารางที่ 30 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีชั้นปีต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 31 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

ผลกระทบเชิงลบ	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,000 – 10,000 บาท		มากกว่า 10,000 บาท		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.59	.84	2.33	.96	2.65	.99	4.23	0.02*
ด้านจิตใจ	2.59	.82	2.32	.87	2.67	.86	5.20	0.01*
ด้านสังคม	2.86	.68	2.69	.85	2.86	.95	2.21	0.11
ด้านวัฒนธรรม	2.57	.84	2.50	.95	2.76	1.03	1.18	0.31
ด้านการเรียน	2.30	.79	2.07	.85	2.25	.83	3.36	0.04*
โดยรวม	2.58	.61	2.38	.72	2.64	.70	4.62	0.01*

* $p < 0.05$ ($F_{(2,397)} = 3.02$)

จากตารางที่ 31 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม

ตารางที่ 32 การเปรียบเทียบผลกระทบบึงลขของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยรวม
เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.58	2.38
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.58	.20*	-0.06
5,000 – 10,000 บาท	2.38		-0.26
มากกว่า 10,000 บาท	2.64		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 32 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบบึงลขของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบบึงลขโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบผลกระทบบึงลขของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้าน
ร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.58	2.38
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.58	.26*	-.06
5,000 – 10,000 บาท	2.38		-.32
มากกว่า 10,000 บาท	2.64		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 33 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบบึงลขของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบบึงลขด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 34 การเปรียบเทียบผลกระทบบึงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านจิตใจ
เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.58	2.38
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.58	.27*	-.08
5,000 – 10,000 บาท	2.38		-.35
มากกว่า 10,000 บาท	2.64		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 34 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบบึงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 35 การเปรียบเทียบผลกระทบบึงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านการเรียน เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.58	2.38
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.58	.22*	.04
5,000 – 10,000 บาท	2.38		-.18
มากกว่า 10,000 บาท	2.64		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 35 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบบึงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 36 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

ผลกระทบเชิงบวก	ต่ำกว่า 5,000 บาท		5,000 – 10,000 บาท		มากกว่า 10,000 บาท		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านร่างกาย	2.73	.88	2.43	.99	2.78	1.00	4.99	0.01*
ด้านจิตใจ	3.33	.79	2.94	.84	3.26	.81	10.45	0.00*
ด้านสังคม	2.86	.68	2.69	.85	2.86	.95	2.21	0.11
ด้านวัฒนธรรม	3.20	.77	3.12	.82	3.18	.89	.42	0.66
ด้านการเรียน	2.58	.85	2.40	.93	2.61	1.08	1.79	0.17
โดยรวม	2.94	.64	2.72	.71	2.94	.72	5.07	0.01*

* $p < 0.05$ ($F_{(2,397)} = 3.02$)

จากตารางที่ 36 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

ตารางที่ 37 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยรวม เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.94	2.72
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.94	.22*	.00
5,000 – 10,000 บาท	2.72		-.22
มากกว่า 10,000 บาท	2.94		

*p < 0.05

จากตารางที่ 37 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 38 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.94	2.72
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.94	.30*	-.05
5,000 – 10,000 บาท	2.72		-.35
มากกว่า 10,000 บาท	2.94		

*p < 0.05

จากตารางที่ 38 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้าน

ร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 39 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านจิตใจ เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,000 – 10,000 บาท	มากกว่า 10,000 บาท
	\bar{x}	2.94	2.72
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.94	.39*	.07
5,000 – 10,000 บาท	2.72		-.32
มากกว่า 10,000 บาท	2.94		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 39 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

ตารางที่ 40 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลกระทบเชิงลบ	ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99		ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99		ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
	ด้านร่างกาย	2.98	.76	2.46	.86	2.37		
ด้านจิตใจ	2.88	.75	2.45	.80	2.41	.90	7.07	0.00*
ด้านสังคม	2.94	.59	2.73	.75	2.82	.85	1.73	0.18
ด้านวัฒนธรรม	2.72	.75	2.51	.90	2.56	.94	1.21	0.30
ด้านการเรียน	2.57	.75	2.18	.72	2.11	.92	6.94	0.00*
โดยรวม	2.82	.55	2.47	.64	2.46	.71	7.30	0.00*

* $p < 0.05$ ($F_{(2,397)} = 3.02$)

จากตารางที่ 40 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม

ตารางที่ 41 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยรวม
เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย			
	ผลการเรียนเฉลี่ย คะแนน 1.00 – 1.99	ผลการเรียนเฉลี่ย คะแนน 2.00 – 2.99	ผลการเรียนเฉลี่ย คะแนน 3.00 – 4.00	
	\bar{x}	2.82	2.47	2.46
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.99	2.82		.35*	.36*
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 2.00 – 2.99	2.47			.01
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 3.00 – 4.00	2.46			

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 41 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตารางที่ 42 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย			
	คะแนน 1.00 – 1.99	คะแนน 2.00 – 2.99	คะแนน 3.00 – 4.00	
	\bar{x}	2.82	2.47	2.46
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.99	2.82		.52*	.61*
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 2.00 – 2.99	2.47			.09
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 3.00 – 4.00	2.46			

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 42 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตารางที่ 43 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านจิตใจ
เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย			
	คะแนน 1.00 – 1.99	คะแนน 2.00 – 2.99	คะแนน 3.00 – 4.00	
	\bar{x}	2.82	2.47	2.46
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.99	2.82		.42*	.47*
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 2.00 – 2.99	2.47			.04
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 3.00 – 4.00	2.46			

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 43 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตารางที่ 44 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านการเรียน เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย			
	คะแนน 1.00 – 1.99	คะแนน 2.00 – 2.99	คะแนน 3.00 – 4.00	
	\bar{x}	2.82	2.47	2.46
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.99	2.82		.39*	.46*
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 2.00 – 2.99	2.47			.07
ผลการเรียนเฉลี่ยคะแนน 3.00 – 4.00	2.46			

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 44 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตารางที่ 45 การวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม
เกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลกระทบเชิงบวก	ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99		ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99		ผลการเรียน เฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00		F	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
	ด้านร่างกาย	2.98	.87	2.56	.88	2.56		
ด้านจิตใจ	3.41	.64	3.13	.83	3.16	.88	2.67	0.07
ด้านสังคม	2.94	.59	2.73	.75	2.82	.85	1.73	0.18
ด้านวัฒนธรรม	3.32	.57	3.13	.82	3.16	.85	1.28	0.28
ด้านการเรียน	2.79	.77	2.41	.86	2.54	.98	4.16	0.02*
โดยรวม	3.09	.51	2.79	.66	2.85	.73	4.34	0.01*

* $p < 0.05$ ($F_{(2,397)} = 3.02$)

จากตารางที่ 45 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม

ตารางที่ 46 การเปรียบเทียบผลกระทบบังคับของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยรวม
เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม
	สะสม 1.00 – 1.99	2.00 – 2.99	3.00 – 4.00
	\bar{x} 3.09	2.79	2.85
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99	3.09	.30*	.24
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99	2.79		-.06
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00	2.85		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 46 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบบังคับของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99

ตารางที่ 47 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านร่างกาย เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม
	1.00 – 1.99	2.00 – 2.99	3.00 – 4.00
	\bar{x}		
	3.09	2.79	2.85
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99	3.09	.42*	.42*
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99	2.79		.00
ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00	2.85		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 47 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตารางที่ 48 การเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีด้านการเรียน เป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลการเรียนเฉลี่ย		
	ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 1.00 – 1.99	ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 2.00 – 2.99	ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 3.00 – 4.00
	\bar{x}	3.09	2.79
ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 1.00 – 1.99	3.09	0.39*	0.25
ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 2.00 – 2.99	2.79		-0.13
ผลการศึกษาเฉลี่ย คะแนน 3.00 – 4.00	2.85		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 48 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี และผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างได้แก่นิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviations) และเปรียบเทียบตัวแปรด้วยสถิติ Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

สรุปผลการวิจัย

5.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การแจกแจงข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม คือ ชาย และหญิง เท่ากัน การแจกแจงข้อมูลชั้นปีของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คือ ปี 1 รองลงมาคือ ปี 2 สุดท้ายคือ ปี 4 การแจกแจงข้อมูลประเภทสถานศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามชาย และหญิงเท่ากัน การแจกแจงข้อมูลรายได้ต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท รองลงมาคือ 5,000 – 10,000 บาท สุดท้ายคือ มากกว่า 10,000 บาท การแจกแจงข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 2.00 – 2.99 รองลงมามีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.00 – 4.00 สุดท้ายมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 1.00 – 1.99

5.2 ข้อมูลพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. การแจกแจงข้อมูลประเภทกิจกรรมที่เข้าร่วมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมการละคร เช่น การดูละครซีรีส์ ภาพยนตร์ เกมโชว์เกาหลี เข้าร่วมลำดับรองลงมาคือ ด้านกิจกรรมดนตรีและเพลง เช่น การร้องเพลง ฟังเพลงเกาหลี และเข้าร่วมด้านกิจกรรมเกม เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เกาหลี เข้าร่วมลำดับสุดท้ายคือ ด้านกิจกรรมทางสังคม เช่น การเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี

2. การแจกแจงข้อมูลสาเหตุที่ทำให้เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ต้องการการพักผ่อนและหนีความเครียด มีความสุขกับโลกแห่งจินตนาการ ลำดับรองลงมาคือ ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ ได้เห็นวัฒนธรรมที่แปลกใหม่ ลำดับสุดท้ายคือ ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ฝึกฝนความมั่นใจและทักษะผจญภัย

3. การแจกแจงข้อมูลบริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ร่วมกิจกรรมที่บ้าน รองลงมาคือ ที่สถานศึกษา สุดท้ายคือ ที่ทำงาน

4. การแจกแจงข้อมูลประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมต่ำกว่า 6 เดือน รองลงมาคือ 6 เดือน – 2 ปี สุดท้ายคือ มากกว่า 2 ปีขึ้นไป .5

5. การแจกแจงข้อมูลปริมาณการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่า 1 ชั่วโมง รองลงมาคือ 1-3 ชั่วโมง สุดท้ายคือ มากกว่า 3 ชั่วโมง

6. การแจกแจงข้อมูลความถี่ต่อสัปดาห์ในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมต่อสัปดาห์น้อยกว่า 3 ครั้ง รองลงมาคือ 3 – 4 ครั้ง สุดท้ายคือ 5 – 6 ครั้ง

7. การแจกแจงข้อมูลผลต่อการเงินของการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่มีปัญหาด้านการเงิน เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม รองลงมาคือ สูญเสียเงินให้กับการเข้าร่วมกิจกรรม สุดท้ายคือ มีรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม

8. การแจกแจงข้อมูลลักษณะของกิจกรรมที่ดึงดูดให้เข้าร่วมของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่ากิจกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหา ในยุคสมัยนี้ ลำดับรองลงมาคือ กิจกรรมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าติดตาม ลำดับสุดท้ายคือ กิจกรรมมีค่านิยมทางจริยธรรมที่เหมือนกันกับสังคมไทย

5.3 ข้อมูลผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบ อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ด้านสังคม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่

ที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ด้านการเรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

2. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวก อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ด้านจิตใจ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ด้านการเรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

3. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ นอนไม่หลับ ไม่ได้พักผ่อนตามปริมาณที่เหมาะสมเนื่องจากใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีปัญหาสายตา อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลานาน โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ละเลยความสะอาดร่างกาย เนื่องจากใช้เวลาไปกับการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

4. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมสามารถบำบัดรักษาอาการป่วยทำให้รู้สึกดีขึ้นได้ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีสุขภาพที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รูปร่าง บุคลิกที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

5. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ กลัวว่าชีวิตที่ปราศจากการเข้าร่วมกิจกรรมจะน่าเบื่อ ว่างเปล่า ไม่สนุกสนาน โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ หงุดหงิดที่ถูกรบกวนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานใจ เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

6. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ มีความรู้สึกถึงความเครียด ความวิตกกังวลลดลงหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ได้ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

7. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ใช้เวลากับการเข้าร่วมกิจกรรมตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าการร่วมทำกิจกรรมกับคนในครอบครัว โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับเพื่อนคนเกาหลีทั้งในชีวิตจริงและทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนคนไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ มักมีปากเสียงกับครอบครัวหรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

8. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้รู้สึกอยากมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ได้เรียนรู้เรื่องคุณธรรม จริยธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดความสามัคคี รู้สึกรักเพื่อนพ้องมากขึ้น โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

9. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ เกิดความซาบซึ้งประทับใจกับศิลปวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ อยากเลือกดำเนินชีวิตตามแบบวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

10. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ รู้สึกอยากอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยเหมือนกับคนเกาหลีที่มีความเป็นชาตินิยมสูง โดยได้รับผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ รู้จักประยุกต์วัฒนธรรมเกาหลีให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง

11. พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ หลักระหว่างเรียนเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ไปเรียนสายเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ เคยแอบเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างที่เรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

12. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีกำลังใจเรียนมากขึ้น โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สนใจเรียนรู้ภาษาอื่นๆ เพื่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย

5.4 ผลการเปรียบเทียบ

1. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามเพศ ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามชายและหญิง ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านวัฒนธรรม

2. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามเพศ ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามชายและหญิง ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านสังคม และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านจิตใจ, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

3. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

4. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามประเภทสถานศึกษา ด้วยค่าสถิติ t-test โดยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยเอกชน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

5. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีชั้นปีต่างกัน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และไม่พบ

ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

6. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามชั้นปี ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีชั้นปีต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

7. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกันได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม

8. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

9. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

10. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

11. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

12. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกันได้รับผลกระทบ โดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ และไม่ พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม, ด้านการเรียน

13. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

14. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

15. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท จะได้รับผลกระทบด้านจิตใจจากกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ต่อเดือน 5,000 – 10,000 บาท

16. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตาม กระแสนิยมเกาหลีโดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยค่าสถิติ F-test โดยวิธี One-Way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านจิตใจ, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านสังคม, ด้าน วัฒนธรรม

17. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงลบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยม เกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

ได้รับผลกระทบโดยรวมของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และได้รับผลกระทบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านร่างกาย, ด้านการเรียน และไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ในด้านจิตใจ, ด้านสังคม, ด้านวัฒนธรรม

22. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบโดยรวมจากกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99

23. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99 และผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านร่างกายจากกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 3.00 – 4.00

24. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบเชิงบวกของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีเป็นรายคู่ โดยจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยวิธี Scheffé ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 1.00 – 1.99 จะได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่าง 2.00 – 2.99

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวก อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ด้านจิตใจ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ด้านการเรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของสุชาติ สัจจสันถวไมตรี (2542) ที่ทำการศึกษาศักยภาพของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน ผลการศึกษาพบว่า จากทัศนะของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวิดีโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่นิยมเล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อ พัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจอารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่เยาวชนเลือก ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุม รอบคอบ จากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการชิมชั๊ปและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบโดยรวมจากการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบ อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ด้านสังคม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านวัฒนธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่คุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ด้านการเรียน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย สอดคล้องกับตัวอย่างงานวิจัยประเภทกิจกรรมเกมออนไลน์เกาหลีของ วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกที่มีต่อวัยรุ่น กล่าวว่า ผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์ร็อกที่ก่อให้เกิดโทษต่อวัยรุ่น ได้แก่ การที่วัยรุ่นเสพติดเกม จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ เสียเงิน เสียการเรียน สมาธิของวัยรุ่นจะจดจ่อ

อยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป ขาดการเอาใจใส่ในการเรียน ผลการเรียนลดลง บางครั้งถึงขั้นหนีเรียนหรือลางานเพื่อมาเล่นเกมออนไลน์ แร็กนาร์ร็อก สุขภาพเสื่อมโทรม วัยรุ่นจะกิน นอน ขับถ่าย ไม่เป็นเวลา ก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบร่างกายทำให้ร่างกายทำงานผิดปกติ ปวดฝึ้งความก้าวร้าว เนื่องจากรูปแบบและเนื้อหาของเกมจะใช้สิ่งของมีค่า และพลังความสามารถในการสู้รบ เมื่อวัยรุ่นได้ประสบกับเหตุการณ์เกี่ยวกับความก้าวร้าว ข้อมูลที่เคยถูกเก็บไว้ก็จะไหลออกมา และประสบการณ์ความก้าวร้าวเมื่อมีขึ้น และถูกเก็บเป็นข้อมูลแล้ว จะเป็นพลังอันหนึ่งที่ฝังอยู่ภายในจิตใจ ยังมีประสบการณ์มากก็จะมีพลังออกมามาก การขาดพัฒนาการเชิงอารมณ์ เนื่องจากในเกมออนไลน์ แร็กนาร์ร็อกวัยรุ่นจะสามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้ตามต้องการ ทำให้ขาดระงับ ยับยั้งซึ่งใจทางอารมณ์ ขาดพัฒนาการทางด้านสังคม เนื่องจากวัยรุ่นมุ่งที่จะปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ในโลกเสมือนจริงมากกว่าเพื่อนในโลกกายภาพ เพราะโลกเสมือนจริงในเกมวัยรุ่นสามารถที่จะมีเพื่อนได้ง่ายกว่า สนุกกว่า เป็นให้วัยรุ่นไม่ชวนขวยที่จะมีทักษะในการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน คนรอบข้างหรือคนในสังคม ขาดทักษะในการเข้าสังคม การขาดพัฒนาการในด้านคุณค่า หรือความภาคภูมิใจ วัยรุ่นมัวแต่มัวอยู่กับการเล่นเกม ขาดความภาคภูมิใจในมิติอื่นๆ การติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เป็นเรื่องของจินตนาการที่วัยรุ่นสร้างขึ้น เมื่อวัยรุ่นพึงพอใจและมีความสุขในการใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนจริงมากจนเกินไป จะทำให้ประสบการณ์ทางสังคมขาดโอกาสพัฒนา ส่วนผลกระทบต่อด้านอื่นๆ ได้แก่

1. ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมสามารถบำบัดรักษาอาการป่วยทำให้รู้สึกดีขึ้นได้ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีสุขภาพที่ดีขึ้นจากเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รูปร่าง บุคลิกที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของนิสันต์ คำกาศ (2549) ที่ทำการศึกษาผลของดนตรีบำบัดต่อระดับความเจ็บปวดของผู้ป่วยกระดูกต้นขาหักที่ได้รับการรักษาทางกายภาพบำบัด ผลวิจัยพบว่า กลุ่มศึกษามีระดับความเจ็บปวด อัตราชีพจร อัตราการหายใจ ความดันโลหิตต่ำกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การเบี่ยงเบนความสนใจด้วยการฟังดนตรี สามารถลดระดับความปวดของผู้ป่วยกระดูกต้นขาหักได้อีกวิธีหนึ่ง ควรนำดนตรีที่ผู้ป่วยชอบและให้ผู้ป่วยมีส่วนร่วมในการควบคุมการปวดด้วยตนเองมาเป็นกิจกรรมเสริมในการรักษาทางกายภาพบำบัดและควรศึกษาวิธีการนี้ในผู้ป่วยที่มีความปวดจากสาเหตุอื่น

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านร่างกาย อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ นอนไม่หลับไม่ได้พักผ่อนตามปริมาณที่เหมาะสมเนื่องจากใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีปัญหาสายตา อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลานาน โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ ละเลยความสะอาดร่างกาย เนื่องจากใช้เวลาไปกับการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ Steve Thompson (1996) ที่ได้สำรวจพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต เห็นว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้นส่งผลกระทบทางลบกับชีวิตของพวกเขา และในกลุ่มนี้บอกว่าการได้รับผลกระทบทางด้านร่างกาย เช่น การมองเห็นที่ไม่ชัดเจน เสียสายตา พักผ่อนไม่เพียงพอ ฯลฯ

2. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ มีความรู้สึกว่าการเครียด ความวิตกกังวลลดลงหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ได้ โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของพัลภา วิชิตะกุล (2546) ที่ได้ศึกษาผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครได้วันทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใส หัวใจ 4 ดวง” ที่มีต่อวัยรุ่นไทย พบว่าประเด็นด้านการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุด คือ ความสนุกสนานร่าเริง เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ไสลทิพย์ จารุภูมิ (2535) ที่ทำการศึกษาความพึงพอใจที่ได้รับจากละครโทรทัศน์ พบว่า ความพึงพอใจหลักที่ได้รับจากละครโทรทัศน์ คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลินจากเนื้อเรื่อง ดารา ฉาก และเครื่องแต่งกาย การผ่อนคลาย หรือหลีกเลี่ยงจากความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านจิตใจ อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ กลัวว่าชีวิตที่ปราศจากการเข้าร่วมกิจกรรมจะน่าเบื่อ ว่างเปล่า ไม่สนุกสนาน โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ หงุดหงิดที่ถูกรบกวนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ รู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานใจ เนื่องจาก

การเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Scott E. Caplan (2003) ที่ได้ศึกษาความชอบในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ (Preference For Online Social Interaction) โดยกล่าวว่า บุคคลที่รู้สึกโดดเดี่ยว ซึมเศร้า มีปัญหาในการเข้าสังคม มีแนวโน้มที่จะพัฒนาความชอบของตนไปสู่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์ และมีแนวโน้มที่จะชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมออนไลน์มากกว่าการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face To Face) และสอดคล้องกับทฤษฎีของ เพกกา ไอโซทาลุส (Pekka Isotalus, 1985) ที่ได้อธิบายไว้ว่า ความสัมพันธ์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับรูปแบบของสื่อ ตัวพีเรเซเตอร์ หรือรายการ หากแต่ขึ้นอยู่กับการได้ดูบุคคลในสื่ออย่างต่อเนื่อง การมีความสัมพันธ์กับบุคคลในสื่อนี้จะสามารถสร้างความพอใจและตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของบุคคลได้ และสอดคล้องกับทฤษฎีของ รูบิน และ เพริร์ส (Rubin & Perse, 1987) ที่กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับสื่อจะเห็นได้ชัดที่สุดในละคร ผู้ชมละครโทรทัศน์จะมีปฏิริยามากกับตัวละคร โดยอย่างแรกจะเกิดความหลงใหลในรูปลักษณ์ของตัวละคร และคิดว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง นอกจากนี้ ยังเสนอแนวคิดอีกว่าผู้คนส่วนมากจะรู้สึกได้ถึงความรู้สึกของความเป็นเพื่อนกับคนที่เขาเฝ้ามองดูอยู่ทุกวัน เขาจะร่วมทุกข์ร่วมสุข รู้สึกเสียใจ แต่ยังไม่พร้อมให้อภัยเมื่อบุคคลในดวงใจของเขากระทำผิด

3. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้รู้สึกอยากมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ได้เรียนรู้เรื่องคุณธรรม จริยธรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดความสามัคคี รู้สึกรักเพื่อนพ้องมากขึ้น โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา (2544) ที่ได้ศึกษาเรื่องผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ เรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม พบว่า ค่านิยมที่ผู้ชมมีการเรียนรู้ในระดับสูงทั้งหมด 8 ประการนั้น มากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นค่านิยมที่เกี่ยวกับการรักษาสัมพันธภาพให้มั่นคง ซึ่งได้แก่ ค่านิยมในด้านความกตัญญูต่อกัน ความอดทนอดกลั้น ความยุติธรรม ความเมตตา และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า โดยปกติแล้วคนไทยเป็นคนที่รักพวกพ้อง และให้ความสำคัญกับการมีสัมพันธ์อันดีกับบุคคลเป็นอย่างมาก จนอาจกล่าวได้ว่าลักษณะดังกล่าวเป็นบุคลิกลักษณะของคนไทยก็ได้ จึงมีส่วนทำให้ผู้ชมมีการเรียนรู้ประเด็นเหล่านั้นในระดับสูง

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านสังคม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ ใช้เวลากับการเข้าร่วมกิจกรรมตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าการร่วมทำกิจกรรมกับคนในครอบครัว โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับเพื่อนคนเกาหลีทั้งในชีวิตจริงและทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนคนไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ มักมีปากเสียงกับครอบครัวหรือนุคครอบครัวเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณช ดันตวิวิทพงศ์ (2551) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของวัยรุ่นไทย ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลี โดยหาข้อมูลและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับศิลปินนักร้องเกาหลีที่คลั่งไคล้ โดยส่วนใหญ่ทางสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด มีพฤติกรรมการซื้อและการสะสมของที่ระลึกต่างๆ การไปชมคอนเสิร์ต การติดตามศิลปินนักร้องที่คลั่งไคล้ไปตามสถานที่ต่างๆ ทำของขวัญให้ การผลิตสินค้าเกี่ยวกับศิลปินเพื่อเป็นธุรกิจ การทำเว็บไซต์ของศิลปินนักร้องเกาหลีที่คลั่งไคล้การสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนเว็บไซต์ เช่น Blog Hi5 Space Multiply การอ่านหรือการแต่ง Fiction พฤติกรรมการเปลี่ยนแบบทำเดิน (Cover Dance) และการฝึกฝนหรือเรียนภาษาเกาหลี ปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลี คือ เสียเวลา เสียเงิน และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การโกหก การยืมเงินจากผู้อื่น การเสี่ยงต่อความปลอดภัยของชีวิต ในการติดตามศิลปินนักร้องเกาหลี

4. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ รู้สึกอยากอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยเหมือนกับคนเกาหลีที่มีความเป็นชาตินิยมสูง โดยได้รับผลกระทบในระดับมาก รองลงมา คือ รู้จักประยุกต์วัฒนธรรมเกาหลีให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสม โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของชุตินา ชุณหกาญจน์ (2550) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี พบว่า วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่เปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ในระดับปานกลาง โดยมีการเปิดรับเพลงเกาหลีมากที่สุด ซึ่งเปิดรับทุกวัน เป็นเวลามากกว่า 2 ชั่วโมง/วัน ซึ่งเหตุผลสำคัญที่สุดในการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี คือ ชื่นชอบนักร้องและนักแสดงเกาหลี รวมทั้งมีทัศนคติเป็นกลางต่อวัฒนธรรมเกาหลี วัยรุ่นไทย ส่วนใหญ่ มีพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี ในระดับต่ำ โดยมีพฤติกรรมการเลียนแบบการแต่งกายตาม

แฟชั่นเกาหลีในระดับปานกลาง ซึ่งนักร้องและนักแสดงเกาหลีนั้นมีส่วนต่อการเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ รวมทั้งการยอมรับในเรื่องของการทำศัลยกรรม ว่าไม่ใช่เรื่องเสียหายและอยากที่จะเลียนแบบ นอกจากนี้ละครและภาพยนตร์ก็มีผลทำให้วัยรุ่นไทยอยากที่จะรับประทานอาหารเกาหลีและอยากไปท่องเที่ยวประเทศเกาหลี

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านวัฒนธรรม อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ เกิดความซาบซึ้งประทับใจกับศิลปวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง รองลงมา คือ อยากเลิกดำเนินชีวิตตามแบบวัฒนธรรมเกาหลีมากกว่าวัฒนธรรมไทย โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ซึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องกับงานเขียน เรื่อง มนุษย์กับวัฒนธรรมของอมรา พงศาพิชญ์ (2540) ว่า มนุษย์เราอาจจะรับวัฒนธรรมบางส่วนมาจากสังคมข้างเคียงได้ แต่ทั้งนี้ย่อมหมายความว่า ส่วนของวัฒนธรรมของสังคมข้างเคียงที่รับมาจากสังคมข้างเคียงจะต้องสอดคล้องกับของเดิมที่มีอยู่ เมื่อสอดคล้องกันได้ก็จะค่อยๆ รับกันไป จึงเป็นสาเหตุให้วัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทยมีความใกล้เคียงกัน ซึ่งความเหมือนกันทางวัฒนธรรมจะทำให้เกิดความเข้าใจทางด้านความหมายร่วมกัน (นิษฐา จันทปัญญาศิลป์, 2541) และสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรมน ดิวานนท์ (2550) เรื่องเว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับคาราเกะฮิกับโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม พบว่า เว็บไซต์สะท้อนกระบวนการโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมโดยมีประเทศเกาหลีได้เป็นศูนย์กลาง เว็บไซต์ทำหน้าที่เป็นช่องทางในการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมและมีส่วนทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) ของผู้ใช้เว็บไซต์ ทั้งนโยบาย กระบวนการผลิตและการนำเสนอของเว็บไซต์ยังเป็นไปในทางสนับสนุนสินค้าบันเทิงเกาหลีและการท่องเที่ยวซึ่งรายได้ไปส่งเสริมองค์กรข้ามชาติยังประเทศเกาหลีได้ ในส่วนของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบเกาหลีที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์ พบว่าเป็น อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมถูกนำเสนอผ่านวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น (Youth Subculture) โดยมักมีคาราเกะฮิเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมทั้งรูปลักษณะภายนอก ดนตรี ภาษา ค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิต สำหรับผู้ใช้เว็บไซต์พบว่า ผู้ใช้เว็บไซต์มีการใช้ประโยชน์และมีความพึงพอใจจากการใช้เว็บไซต์ในระดับสูง ทั้งได้มีการเรียนรู้และมีการซึมซับทางวัฒนธรรมเกาหลีผ่านเนื้อหาที่นำเสนอในระดับสูงอีกด้วยโดยกลุ่มผู้เปิดรับและมีส่วนร่วมในเว็บไซต์มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมด้านต่างๆที่สูงกว่ากลุ่มผู้เปิดรับเว็บไซต์อย่างเดียว นอกจากนี้ยังพบว่า แม้ผู้ใช้เว็บไซต์จะชื่นชอบในบ้านเกิดคาราเกะฮิรวมถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบเกาหลีนิยมแต่ส่วนมากไม่ได้นำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไปเลียนแบบโดยตรง หากแต่มีการผสมผสานและประยุกต์ใช้ให้เข้ากับ

ตนเองตามความเหมาะสมทั้งสถานที่และโอกาส ทั้งรูปลักษณะภายนอก คนตรี ภาษา ค่านิยมหรือรูปแบบการดำเนินชีวิต

5. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีกำลังใจเรียนมากขึ้น โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้สนใจเรียนรู้ภาษาอื่นๆ เพื่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของเกศสุดา รัชฎาวิชญกุล (2544) ได้ศึกษาปัจจัยทางด้านจิตวิทยาและภูมิหลังทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพมหานคร สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นได้ว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์มีเจตคติและแรงจูงใจเชิงบูรณาการต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง แต่มีแรงจูงใจเชิงเครื่องมืออยู่ในระดับมาก ในส่วนของวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นักศึกษานำวิธีการใช้ความรู้ความคิดเพื่อให้เข้าใจภาษาและวิธีการควบคุมการเรียนรู้และตรวจสอบการใช้ภาษามาปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง สำหรับภูมิหลังทางสังคม นักศึกษาฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษนอกชั้นเรียน และได้รับการสนับสนุนจากบิดามารดา ในการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง การวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน แสดงให้เห็นว่า เจตคติ แรงจูงใจ วิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและภูมิหลังทางสังคมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ยังพบว่าเจตคติที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงกว่าแรงจูงใจ วิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและภูมิหลังทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษ ผลทดสอบค่าที (t-test) พบว่านักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำทางการเรียนภาษาอังกฤษมีเจตคติแรงจูงใจ วิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและภูมิหลังทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือต่อการเรียนภาษาอังกฤษและภูมิหลังทางสังคมที่ส่งเสริมการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาหญิงอยู่ในระดับสูงกว่านักศึกษาชาย

ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบด้านการเรียน อยู่ในระดับผลกระทบน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว พบว่า สิ่ง que ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบมากที่สุด คือ หลับระหว่างเรียนเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย รองลงมา คือ ไปเรียนสายเนื่องจากเข้าร่วมกิจกรรมในตอนกลางคืน โดยได้รับผลกระทบในระดับน้อย ในขณะที่สิ่งที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบน้อยที่สุด คือ เคยแอบเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างที่เรียน โดย

ได้รับผลกระทบในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Young (1996) ที่พบว่าผู้เสพติดอินเตอร์เน็ตส่วนใหญ่เห็นว่า ผลกระทบด้านการเรียนนั้นมีความรุนแรงที่สุด รองลงมาเป็นผลกระทบด้านความสัมพันธ์ ผลกระทบด้านอาชีพการงานและปัญหาทางด้านร่างกาย

จากผลการวิจัยผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวก สรุปได้ว่า ผลกระทบด้านร่างกาย จิตใจ สังคม วัฒนธรรมจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงบวกได้รับผลกระทบเท่ากัน ส่วนผลกระทบด้านการเรียนได้รับผลกระทบน้อยกว่าด้านอื่นๆ ซึ่งเป็นเพราะว่าประเทศเกาหลีมีการส่งเสริมการผลิตสื่อบันเทิงที่ดีและมีคุณภาพ จนทำให้สังคมไทยได้รับผลกระทบเชิงบวกมาก เช่น ผลต่อจิตใจอารมณ์ สุข สงบ ลดความตึงเครียดจากการเรียนหรือทำงานในชีวิตประจำวัน และความเป็นต่างชาติที่แปลกใหม่ของวัฒนธรรมเกาหลี จึงทำให้คนเกิดความอยากรู้ ต้องการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับชีวิตที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีในด้านต่างๆ ที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าในอนาคตประเทศไทยอาจจะมีการค่อยๆ ซึมซับวัฒนธรรมเกาหลีพร้อมๆ กับการพัฒนาของประเทศเกาหลี ในระดับที่น่าให้ความสำคัญ ดังเช่นกระแสวัฒนธรรมญี่ปุ่นในประเทศไทยในอดีตและเห็นได้จนถึงปัจจุบันนี้ ดังนั้น นิสิตนักศึกษาซึ่งถือเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคตจึงควรเฝ้าระวังผลกระทบของกระแสนิยมเกาหลีควบคู่กับการหาวิธีการปลูกกระแสความเป็นไทยให้คงเอกลักษณ์ไว้เช่นเดิม

จากผลการวิจัยผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบ สรุปได้ว่า ผลกระทบด้านสังคมได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีเชิงลบมากกว่าด้านอื่นๆ เป็นเพราะสังคมไทยในปัจจุบัน ชีวิตมหาวิทยาลัยของนิสิตนักศึกษามีการดำเนินไปกับเทคโนโลยีด้านการสื่อสารของสื่อบันเทิงที่มากมายและรวดเร็ว ทำให้สังคมมีความเท่าเทียมของสังคมกันเอง เช่น การปรับแต่งเว็บไซต์ส่วนตัวที่เกี่ยวข้องกับรูปลักษณ์หน้าตา และความสามารถของศิลปินเกาหลี เกิดการกระจายของสื่อระหว่างกลุ่มเพื่อน เกิดการเปรียบเทียบกระแสระหว่างกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีส่วนป้องกันผลเสียของนิสิตนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะด้านสังคมซึ่งได้รับกระทบมากกว่าด้านอื่นๆ คือ ควรมีการสร้างกระแสเรื่องความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ส่วนด้านอื่นๆ เช่น ด้านวัฒนธรรม คือ สัมผัสเอกลักษณ์ความเป็นไทย ด้านสังคม คือ สัมผัสบทบาทหน้าที่ที่แท้จริงของตนเอง ด้านร่างกาย คือ สัมผัสถึงสุขภาพร่างกายตนเอง เป็นต้น ซึ่งควรมีแนวทางการสร้างค่านิยมของความเป็นไทยให้กับนิสิต นักศึกษา
2. สื่อมวลชนควรนำเสนอสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาส่งผลกระทบต่อไม่เฉพาะเชิงบวก ควรนำเสนอทั้งข้อเสียของกระแสนิยมเกาหลี ทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม และด้านการเรียน
3. รัฐควรกำหนดนโยบาย มีมาตรการการป้องกันผลกระทบของกระแสนิยมเกาหลีในด้านต่างๆ ของประเทศ เช่น ด้านเศรษฐกิจโดยกำหนดการนำเข้าของสินค้าวัฒนธรรมเกาหลี และมีการส่งเสริมผลดีของกระแสนิยมเกาหลีที่มีต่อสังคมไทย ซึ่งจากผลการวิจัยที่พบว่าผลกระทบเชิงบวกด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และวัฒนธรรมที่ได้รับผลกระทบในระดับเท่ากัน โดยได้รับผลกระทบมากกว่าผลกระทบด้านการเรียน จึงเป็นสิ่งที่ควรนำมาส่งเสริม
4. รัฐควรจัดตั้งสถาบันการส่งเสริมสินค้าวัฒนธรรมไทยสู่ตลาดโลก เช่น ภาพยนตร์ ละคร ดนตรี เกม การ์ตูนไทย เพื่อเป็นการทดแทนการนำเข้าของสินค้าวัฒนธรรมเกาหลี รวมถึงเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวและพัฒนาเศรษฐกิจของชาติด้วย
5. ผู้ที่ไม่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบควรเฝ้าระวังผลกระทบเชิงลบทั้งต่อตนเองและสังคมไทยไม่ให้ได้รับผลกระทบเชิงลบในระยะยาว ซึ่งอาจเกิดขึ้นในอนาคตต่อประเทศไทย ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม รวมถึงด้านการเมือง
6. นิสิตนักศึกษา ควรรู้จักรับวัฒนธรรมเกาหลีมาปรับใช้ให้เหมาะสม เลือกทำในสิ่งที่ไม่ขัดต่อสังคมไทย ให้สมกับผู้มีความรู้มีการศึกษา
7. คณะกรรมการกิจการนิสิตนักศึกษาในสถานศึกษาควรมีส่วนในการวางแผนส่งเสริมและป้องกันกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของนิสิตเพื่อส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีอย่างเหมาะสมเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยผลกระทบจากกระแสนิยมเกาหลีเฉพาะเจาะจงในแต่ละกิจกรรม คือ ด้านกิจกรรมการละคร เช่น การดูละครซีรีส์ ภาพยนตร์ เกมโชว์เกาหลี ด้านกิจกรรมดนตรีและเพลง เช่น การร้องเพลง ฟังเพลงเกาหลี ด้านกิจกรรมพิเศษ เช่น การร่วมงานคอนเสิร์ต เทศกาลของศิลปินเกาหลี ด้านกิจกรรมทางสังคม เช่น การเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี ด้านกิจกรรมเกม เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เกาหลี ด้านกิจกรรมการเต้นรำ เช่น การเต้น K-pop เลียนแบบศิลปินคาราที่ชื่นชอบ (Cover Dance) ด้านกิจกรรมวรรณกรรม เช่น การอ่านนิยาย นวนิยายเกาหลี ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การไปท่องเที่ยวที่ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี
2. ควรมีการศึกษาวิจัยผลกระทบจากกระแสนิยมเกาหลีในด้านอื่นๆ ที่ส่งผลต่อประเทศไทยทั้งที่คาดว่าจะได้รับในระยะสั้นและระยะยาวในอนาคต เช่น ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมือง เป็นต้น
3. ควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กระดับนักเรียน ซึ่งได้รับผลกระทบเช่นเดียวกับนิสิต นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
4. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบจากกระแสนิยมเกาหลีในประเทศอื่นๆ ที่มีความนิยมในละครเกาหลี เช่น ญี่ปุ่น จีน ไต้หวัน สิงคโปร์ ลาว กัมพูชา เวียดนาม และพม่า เป็นต้น
5. ควรศึกษาวิจัยทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จะทำให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). **สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กานต์พิชชา วงษ์ขาว. (2550). **สื่อละครโทรทัศน์เกาหลีกับการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย**. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กิติมา สุรสนธิ. (ไม่พบปีที่พิมพ์). **ความรู้ทางการสื่อสาร**. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กุลวดี เจริญศรี. (2550). **อุตสาหกรรมวัฒนธรรม: กระทบของการต่อยอดภูมิปัญญา[ออนไลน์]**. แหล่งที่มา : <http://www.vcharkarn.com/vblog/38258/1> [13 ตุลาคม 2551]
- เกศสุดา รัชฎาวิชิตกุล. (2544). **รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยทางด้านจิตวิทยาและภูมิหลังทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะวิศวกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเอกชนในกรุงเทพฯ. ศูนย์สนเทศและหอสมุด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต**.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2543). **“อิทธิพลโทรทัศน์กับการนำเสนอสังคม” ใน คนเฝ้าสื่อ : วิพากษ์เพรียกรเรียกสื่อไทยให้ปฏิรูป**. กรุงเทพฯ : ซักเซส มีเดีย.
- คณะกรรมการการอุดมศึกษา, สำนักงาน.(2551). **จำนวนนักศึกษาทั้งหมด ปีการศึกษา 2550[ออนไลน์]**. แหล่งที่มา : www.mua.go.th/infodata/50/all_2550.xls [13 มกราคม 2552]
- คณิต เขียววิชัย. (2529). **หลักนันทนาการ**. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทัพแก้ว.
- จรินทร์ ธาณิรัตน์. (2528). **นันทนาการชุมชน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- จันทร์เพ็ญ แสงอรุณ. (2552). **ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรม[ออนไลน์]**. แหล่งที่มา : http://www.nrru.ac.th/preelearning/janpen/lesson_02.html [13 มกราคม 2552]
- จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ และคณะ. (2541). **รายงานการทบทวนองค์ความรู้เรื่องเด็ก เยาวชน และครอบครัวในประเทศไทยและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการวิจัย**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ชมพูนุช แก้วทองมา. (2551). **การสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อละครโทรทัศน์เกาหลีทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7**. รายงานโครงการ

เฉพาะบุคคลวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ซัชพงส์ ตั้งมณี และสามารถ สีจำปี (2544). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษาของนิสิตปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วารสารนิเทศศาสตร์ ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2544) ปีที่ 19.

ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2541). เพลิน. กรุงเทพฯ : พีเพรส.

ชูดา จิตพิทักษ์. (2525). พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:สารมวลชน จำกัด.

ชุตินา ชุนทกาญจน์. (2550). พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ สาขาวิชา นิเทศศาสตรพัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐกร อยู่สมบูรณ์. (2550). พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการของนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต.สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดุยฎี พิทักษ์ชัชวาล. (2547). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการชมละครโทรทัศน์เกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพฯ. สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ทิพยา สุขพรวิฑูต. (2550). พฤติกรรมการเปิดรับและการเลียนแบบสื่อละครโทรทัศน์เกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). นันทนาการ. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ : สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิษฐา จันทปัญญาศิลป์. (2541). พฤติกรรมจริยธรรมของตัวละครเอกชาวจีนในนวนิยายไทย.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตินันต์ คำกาศ. (2549). ผลของดนตรีบำบัดต่อระดับความเจ็บปวดของผู้ป่วยกระดูกต้นขาหักที่ได้รับการรักษาทางกายภาพบำบัด. สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปริยาภรณ์ สืบสวัสดิ์. (2551). พฤติกรรมการเปิดรับและความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏในเขตกรุงเทพฯที่มีต่อวัฒนธรรมผ่านสื่อละครโทรทัศน์เกาหลี. รายงานโครงการเฉพาะบุคคลวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- พรรณนิภา นามจิตติอำไพ. (2550). **ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อภาพยนตร์เกาหลีและละครโทรทัศน์เกาหลีของผู้บริโภคในกรุงเทพฯ**. สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัลลภา วิชิตะกุล. (2546). **ผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครใต้หวันทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” ที่มีต่อวัยรุ่นไทย**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัลลภา วิชิตะกุล. (2546). **ผลกระทบทางวัฒนธรรมของละครใต้หวันทางโทรทัศน์เรื่อง “รักใสใสหัวใจ 4 ดวง” ที่มีต่อวัยรุ่นไทย**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). **นันทนาการและการจัดการ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- เพ็ญแข แสงแก้ว. (2540). **การวิจัยทางสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภัทรมน ดิวนนท์. (2550). **เว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีกับโลกทัศน์ทางวัฒนธรรม**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.ภาควิชาวารสารสนเทศ สาขาวิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์ จำกัด.
- โรจนศักดิ์ แสงศิริวิไล. (2551). **วัฒนธรรมเกาหลี’ กระทบต่อสังคมไทย[ออนไลน์]**. แหล่งที่มา : http://rojanasak.com/index3_72.html [13 ตุลาคม 2551]
- วรนุช ตันตวิฑิตพงศ์. (2551). **พฤติกรรมความคลั่งไคล้ศิลปินนักร้องเกาหลีของนิสิตนักศึกษา**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัลย์ลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547). **พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการโลกเสมือนจริงและผลกระทบของเกมออนไลน์แรกนารีออคที่มีต่อวัยรุ่น** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วิไล พิศาลชนะกุล. (2551). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การรู้จักทัศนคติ ของนักเรียนสตรีระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพฯที่มีต่อนักร้องเกาหลี. สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจฉัย สวัสดิ์. (2551). Key success factors of Korean TV industry structure that leads to the popularity of Korean TV dramas in a global market. วารสารเอเชียตะวันออกศึกษา ปีที่ 12 (กันยายน 2550-กุมภาพันธ์ 2551).
- ไศลทิพย์ จารุภูมิ. (2535). ความพึงพอใจที่ได้รับจากละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ, สำนัก. (2551). คู่มือการแปลงแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2550 – 2554) ผู้การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2535 ข.). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2541). นันทนาการชั้นนำ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาตี ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2540). ปรชญานันทนาการ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาวิกา ขุนราม. (2550). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือนิตยสารประเภทเกาหลี (K-WAVE) ของผู้อ่านในเขตกรุงเทพฯ. รายงานโครงการเฉพาะบุคคลวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. (2542). ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาพร ศรีสัตตรัตน์, (2552). การสุ่มตัวอย่างในงานวิจัย[ออนไลน์]. แหล่งที่มา : www.akm.in.th/th/research/sampling.ppt?PHPSESSID=cf5a77f0ef9f14cd5e643c091f732a1b [13 มกราคม 2552]

- สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา. (2544). **ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ เรื่อง “แอนน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรา พงสภาพชัย. (2538). **วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2550). **กระแสวนิยมสินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีกับผลกระทบต่อ นิสิตนักศึกษา.** จุฬาสัมพันธ์. ปีที่ 50 ฉบับที่ 32 (สิงหาคม 2550).
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ. (2545). **การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรมและ สังคม.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Allport, G. (1961). **Personality : A Psychological Interpretation.** New York: Henry Holt.
- Butler, G.D. (1949). **Introduction to Community Recreation.** 2nd ed. New York : McGraw-Hill.
- Caplan, E. S. (2003). **Preference for Online Social Interaction.** Malden : Communication Research. Vol. 30.
- Cattell, R. (1965). **The Scientific Analysis of Personality.** Chigago: Aldine.
- Gardner, L. & Aronson, E. (1968). **The Handbook of Social Psychology.** 2nd ed. Addison-Wisley Publishing Company.
- Cronbach, Lee J. (1970). **Essentials of Psychological Testing.** 3rd en. New York :Harper & Row.
- Hwang,I.S., Kim,B., and Ahn,S.Ah., (2008). **Economic Ripple Effect of Korean Wave(Hallyu) : Impacts of the Satisfaction of Korean Popular Music among Chinese College Students on the Purchase Intention for Korean Culture Products[Online].** Available from :
<http://naver.nanet.go.kr:8080/dl/CommonView.php?u=3Xr2yMSaHpYSCBKpiqKXrmzdFqipkU5zWwGPNrN1AdvYDPMA1Y/YDNNBw5xeV1rSd0QDUcaGIGPw7Y111smJnw%3D%3D> [2009, February 3]

- Kim, H.K. (2005). **Korean Wave in Thailand: Analysis and Evaluation[Online]**. Available from : http://www.dbpia.co.kr/view/ar_view.asp?arid=1044411 [2009, February 3]
- Kima, S.S., Agrusab, J., Leed,H., and Chonc, K. , (2006) **Effects of Korean television dramas on the flow of Japanese tourists[Online]**. Available from : http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V9R-4NC50B4-1&_user=591295&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C000030318&_version=1&_urlVersion=0&_userid=591295&md5=5fdff95e3b7f62460e0f5d2927d1c0f5 [2009, February 3]
- Kluckhon, C. (1951). **Toward A General Theory of Social Action**.Cambridge:Harvard University Press.
- Ko ,Y.F. (2005). **Korean Drama and Its Cultural Consequences in Taiwan[Online]**. Available from : http://www.dbpia.com/view/ar_view.asp?arid=958170 [2009, February 3]
- Lundin, R. (1961). **Personality : A Behavioral Analysis**. Toronto: McMillan Company.
- Park, C.K. (2006). **The Impact of Korean Wave on Destination Image of Korea[Online]**. Available from : http://academic.naver.com/view.nhn?doc_id=6800423 [2009, February 3]
- Pekka Isotalus, (1985). **A friend or a gambler: Politician in the media**. Jyväskylä,Atena.
- Rubin, A.M. & Perse, E.M. (1987). **Audience activity and soap opera involvement : A uses and effects investigation**. Chicago : Human Communication Research.
- Smelser, N. (1968). **Theory of Collective Behavior**. New York: The Free Press.
- Thomepson, S. (1996). **What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use[Online]**. Available from : <http://www.netaddiction.com/articles/habitforming.htm> [2009, February 3]
- Thompson, S. (1996). **Internet Addiction McSurvey, results[Online]**. Available from : <http://mediainformatics.biz/iads> [2009, February 3]
- Toffler,A. (1981). **The Third Wave[Online]**. Available from : <http://calcuemus.org/lect/07pol-gosp/arch/proby-dawne/materialy/waves.htm> [2009, February 3]
- Weiskopf, D. (1975). **A Guide to Recreation and Leisure**. Boston : Allan and Bacon.
- Yamane, T. (1973). **An introduction analysis**. 3 .ed. New York: Harper and Row.

Young, K.S. (1996). **Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical**

Disorder[Online]. Available from :

<http://newmedia.cityu.edu.hk/en5608/readings/newdisorder.pdf> [2009, February 3]

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพิ่มศักดิ์ สุริยจันทร์	คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
อาจารย์แถมชัย ชัยเพชร	รองอธิการบดี สถาบันพลศึกษา วิทยาเขตชุมพร
อาจารย์สมยศ วนิชาชีวะ	รองอธิการบดี สถาบันพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กาญจนา คาราศักดิ์	อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร	อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา
อาจารย์ ดร.อาพรธมนิต ศิริแพทย์	อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลี
ต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านตอบแบบสอบถามและแสดงความคิดเห็นตามความคิดเห็นที่แท้จริงของท่านทุกข้อ เพื่อเป็นแนวทางส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมต่อไป
2. แบบสอบถามชุดนี้มี 3 ตอน ได้แก่
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 3 ผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม
3. คำถามจัดทำขึ้นในรูปแบบของตัวเลือก กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ เพื่อเลือกคำตอบที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด และตอบคำถามลงในช่องว่างที่กำหนด
4. ไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด เพียงแต่เป็นข้อมูลหรือความคิดเห็นของท่าน
5. แบบสอบถามชุดนี้ผู้วิจัยนำไปใช้ในการศึกษาข้อมูลเพื่อการวิจัยเท่านั้นและจะนำเสนอข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น

ขอขอบคุณที่กรุณาให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม

นายสมภพ ตั้งตา

นิสิตปริญญาโท แผนกวิชาการจัดการนันทนาการการท่องเที่ยว
สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ
 - (1) ชาย
 - (2) หญิง
2. สถานศึกษาที่ท่านศึกษาอยู่
 - (1) มหาวิทยาลัยของรัฐ
 - (2) มหาวิทยาลัยเอกชน
3. ชั้นปี

(1) <input type="checkbox"/> ปี 1	(3) <input type="checkbox"/> ปี 3
(2) <input type="checkbox"/> ปี 2	(4) <input type="checkbox"/> ปี 4
4. รายได้ต่อเดือน
 - (1) ต่ำกว่า 5,000 บาท
 - (2) 5,000 – 10,000 บาท
 - (3) มากกว่า 10,000 บาท
5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - (1) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 1.00 – 1.99
 - (2) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 2.00 – 2.99
 - (3) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ระหว่าง 3.00 – 4.00

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามกระแสนิยมเกาหลีของผู้ตอบแบบสอบถาม

6. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมใดดังต่อไปนี้บ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 - (1) ด้านกิจกรรมการละคร เช่น การดูละครซีรีส์ ภาพยนตร์ เกมโชว์เกาหลี
 - (2) ด้านกิจกรรมดนตรีและเพลง เช่น การร้องเพลง ฟังเพลงเกาหลี
 - (3) ด้านกิจกรรมพิเศษ เช่น การร่วมงานคอนเสิร์ต เทศกาลของศิลปินเกาหลี
 - (4) ด้านกิจกรรมทางสังคม เช่น การเข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี
 - (5) ด้านกิจกรรมเกม เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์เกาหลี
 - (6) ด้านกิจกรรมการเต้นรำ เช่น การเต้น K-pop เลียนแบบศิลปินดาราที่ชื่นชอบ (Cover Dance)
 - (7) ด้านกิจกรรมวรรณกรรม เช่น การอ่านนิยาย นวนิยายเกาหลี
 - (8) ด้านกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น การไปท่องเที่ยวที่ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี

7. สาเหตุใดบ้างที่ทำให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกาหลี (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) ต้องการส่งเสริมประสบการณ์ใหม่ ได้เห็นวัฒนธรรมที่แปลกใหม่
- (2) ต้องการเป็นที่ยอมรับยกย่องจากผู้อื่น แสดงสถานภาพทางสังคม
- (3) ต้องการการพักผ่อนและหนีความเครียด มีความสุขกับโลกแห่งจินตนาการ
- (4) ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ฝึกฝนความมั่นใจและทักษะผจญภัย
- (5) ต้องการการเป็นผู้นำ เปิดโอกาสให้กลุ่มได้มีโอกาสทำงานเป็นทีม
- (6) ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและมีมนุษยสัมพันธ์ ได้รู้จักเพื่อนใหม่
- (7) ต้องการพัฒนาจิตใจและอารมณ์
- (8) ต้องการสร้างความคิดสร้างสรรค์
- (9) ต้องการบริการผู้อื่นหรือทำให้ตนเองมีคุณค่า
- (10) ต้องการทดสอบสมรรถภาพของตนเอง ท้าทายความสามารถตนเอง

8. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมบริเวณใดบ่อยที่สุด

- (1) บ้าน
- (2) ที่ทำงาน
- (3) สถานศึกษา
- (4) ศูนย์การค้า
- (5) อื่นๆ โปรดระบุ

9. ระยะเวลาที่ท่านเริ่มเข้าร่วมกิจกรรมจนถึงปัจจุบัน

- (1) ต่ำกว่า 6 เดือน
- (2) 6 เดือน – 2 ปี
- (3) มากกว่า 2 ปีขึ้นไป

10. จำนวนชั่วโมงที่ท่านเข้าร่วมกิจกรรมต่อครั้งโดยประมาณ

- (1) น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
- (2) 1-3 ชั่วโมง
- (3) มากกว่า 3 ชั่วโมง

11. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมเฉลี่ยสัปดาห์ละกี่ครั้ง

- (1) น้อยกว่า 3 ครั้ง
- (2) 3 – 4 ครั้ง
- (3) 5 – 6 ครั้ง
- (4) มากกว่า 6 ครั้ง

12. การเข้าร่วมกิจกรรมส่งผลต่อการเงินของท่านอย่างไร

- (1) ท่านสูญเสียเงินให้กับการเข้าร่วมกิจกรรม
 (2) ท่านมีรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรม
 (3) ท่านไม่มีปัญหาด้านการเงิน เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม

13. ท่านคิดว่าลักษณะของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีได้ดังต่อไปนี้ ดึงดูดให้ท่านเข้าร่วมมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) กิจกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าค้นหาในยุคสมัยนี้
 (2) กิจกรรมมีความลงตัวระหว่างความทันสมัยและความดั้งเดิม
 (3) กิจกรรมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย น่าติดตาม
 (4) กิจกรรมมีค่านิยมทางจริยธรรมที่เหมือนกันกับสังคมไทย
 (5) กิจกรรมสื่อให้เห็นศิลปิน ดารา นักร้องที่มีรูปร่างหน้าตาดี มีความสามารถน่าประทับใจ
 (6) กิจกรรมมีผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีคุณภาพ
 (7) กิจกรรมมีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง
 (8) กิจกรรมมีระบบอุตสาหกรรมความบันเทิงที่ดี มีคุณภาพ

ตอนที่ 3 ผลกระทบของกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีต่อพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ท่านได้รับผลกระทบจากการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีอย่างไรบ้าง

ผลกระทบ	บ่อยครั้ง มาก (5)	บ่อย ครั้ง (4)	ปาน กลาง (3)	นานๆ ครั้ง (2)	ไม่เคย เลย (1)
<u>ด้านร่างกาย</u>					
1. ท่านนอนไม่หลับไม่ได้พักผ่อนตามปริมาณที่เหมาะสมเนื่องจากใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรม					
2. ท่านมีปัญหาสายตา อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลานาน					
3. ท่านมีสมรรถภาพร่างกายที่ดีขึ้น สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดีขึ้นจากเข้าร่วมกิจกรรม					
4. ท่านมีรูปร่าง บุคลิกที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม					

ผลกระทบ	บ่อยครั้ง มาก (5)	บ่อย ครั้ง (4)	ปาน กลาง (3)	นานๆ ครั้ง (2)	ไม่เคย เลย (1)
5. ท่านมีอาการป่วยเนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรมจนไม่ได้พักผ่อน					
6. ท่านมีสุขภาพที่ดีขึ้นจากเข้าร่วมกิจกรรม					
7. ท่านรับประทานอาหารไม่ครบ หรือไม่ตรงเวลา เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม					
8. การเข้าร่วมกิจกรรมสามารถบำบัดรักษาอาการป่วยทำให้ท่านรู้สึกดีขึ้นได้					
9. ท่านรับประทานอาหาร โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ เพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม					
10. ท่านละเลยความสะอาดร่างกาย เนื่องจากใช้เวลาไปกับการเข้าร่วมกิจกรรม					
ด้านจิตใจ					
1. ท่านกลัวว่าชีวิตที่ปราศจากการเข้าร่วมกิจกรรมจะน่าเบื่อ ว่างเปล่า ไม่สนุกสนาน					
2. ท่านได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม					
3. ท่านหงุดหงิดที่ถูกรบกวนระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม					
4. ท่านรู้สึกหวาดกลัวที่ถูกก่อกวน หรืออันตรายจากคนเกาหลีที่ท่านรู้จัก					
5. ท่านรู้สึกเจ็บปวด ทุกข์ทรมานใจ เนื่องจากการเข้าร่วมกิจกรรม					
6. ท่านมีความรู้สึกถึงความเครียด ความวิตกกังวลลดลงหลังการเข้าร่วมกิจกรรม					

ผลกระทบ	บ่อยครั้ง มาก (5)	บ่อย ครั้ง (4)	ปาน กลาง (3)	นานๆ ครั้ง (2)	ไม่เคย เลย (1)
7. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านสามารถควบคุมอารมณ์ได้					
<u>ด้านสังคม</u>					
1. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านรู้สึกอยากมีพฤติกรรมที่ดีในสังคม					
2. ท่านใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับเพื่อนคนเกาหลีทั้งในชีวิตจริงและทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพื่อนคนไทย					
3. ท่านสร้างความสัมพันธ์ใหม่กับเพื่อนคนเกาหลีมากกว่าเพื่อนคนไทย					
4. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดความสามัคคี รู้สึกรักเพื่อนพ้องมากขึ้น					
5. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านได้เรียนรู้เรื่องคุณธรรม จริยธรรม					
6. ท่านใช้เวลากับการเข้าร่วมกิจกรรมตามกระแสนิยมเกาหลีมากกว่าการร่วมทำกิจกรรมกับคนในครอบครัว					
7. ท่านมักมีปากเสียงกับครอบครัวหรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม					
8. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านสามารถเข้าสังคมหรืออยู่ร่วมกันกับสังคมได้ง่าย					
<u>ด้านวัฒนธรรม</u>					
1. ท่านเกิดความซาบซึ้งประทับใจกับศิลปวัฒนธรรมเกาหลี					
2. ท่านรู้จักประยุกต์วัฒนธรรมเกาหลีให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสม					

ผลกระทบ	บ่อยครั้ง มาก (5)	บ่อย ครั้ง (4)	ปาน กลาง (3)	นานๆ ครั้ง (2)	ไม่เคย เลย (1)
3. ท่านอยากเลือกดำเนินชีวิตตามแบบ วัฒนธรรมเกาหลี					
4. ท่านรู้สึกอยากอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย เหมือนกับคนเกาหลีที่มีความเป็นชาตินิยม สูง					
<u>ด้านการเรียน</u>					
1. ท่านไปเรียนสายเนื่องจากเข้าร่วม กิจกรรมในตอนกลางคืน					
2. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านมีกำลังใจ เรียนมากขึ้น					
3. ท่านหลับระหว่างเรียนเนื่องจากเข้าร่วม กิจกรรมในตอนกลางคืน					
4. ท่านใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเข้าร่วม กิจกรรม ทำให้ผลการเรียนได้รับผลเสีย					
5. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ท่านสนใจ เรียนรู้ภาษาอื่นๆ เพื่อความก้าวหน้าใน หน้าที่การงาน					
6. ท่านเลือกเข้าร่วมกิจกรรมแทนการทำ การบ้าน					
7. ท่านเคยแอบเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างที่ เรียน					

กิจกรรมนั้นทนทานการตามกระแสนิยมเกาหลีส่งผลกระทบต่ออื่นๆ กับท่านอย่างไร (ถ้ามี)

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายสมภพ ตั้งตา เกิดเมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม พุทธศักราช 2527 ที่จังหวัด นครราชสีมา สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๒๗ จังหวัดหนองคาย รับพระราชทานทุนการศึกษาสงเคราะห์ มูลนิธิราชประชานุเคราะห์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ระดับปริญญาบัณฑิตและปริญญามหาบัณฑิต จบการศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง กลุ่มวิชาเอกนันทนาการศาสตร์ สำนักวิชาวิทยาศาสตร์ การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีพุทธศักราช 2550 และได้เข้าทำงานตำแหน่งเจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ แผนงานทุนอุปถัมภ์เพื่อสนับสนุนกิจกรรมปลอดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในสถานศึกษา สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จนถึงปัจจุบัน