

บทที่ 2

แนวความคิดและทฤษฎี

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดทางสังคมวิทยาสื่อสารมวลชน ของ Nelrin L. De Fleur ได้แก่ แนวความคิดเกี่ยวกับความแตกต่างทางปัจเจกบุคคล การจัดประเภททางสังคม ความสัมพันธ์ทางสังคม และบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์เกี่ยวกับลักษณะการใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม และใช้ทฤษฎีการเล่นความสนุกสนานของสื่อมวลชนของ Stephenson ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud และ ทฤษฎีการใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของ Katz, E. and Other เป็นกลุ่มทฤษฎีประกอบการวิเคราะห์ในเรื่องความสำคัญและประโยชน์ของสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงที่มีต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม ดังรายละเอียดที่จะได้กล่าวถึงต่อไป

แนวความคิดและความสำคัญของสังคมวิทยาสื่อสารมวลชนของ Nelrin L. De Fleur

Nelrin L. De Fleur (1970) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสื่อสารมวลชนร่วมสมัย รายละเอียดของทฤษฎี เป็นการศึกษาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชนในแง่ของผลสะท้อนและอิทธิพลที่มีต่อปัจเจกบุคคลและสังคม ความสนใจของ De Fleur มุ่งศึกษาลักษณะโครงสร้างของเนื้อหาสาระ (Content) และลักษณะของผู้รับสาร (Audience) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อต้องการค้นหาคำตอบว่า เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของสาร และผู้รับสารไปในลักษณะใดลักษณะหนึ่งนั้น ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองอันเนื่องมาจากการเปิดรับสื่อเป็นไปในลักษณะใด กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ เป็นการศึกษาพิจารณาถึงบางสิ่งบางอย่างที่เป็นตัวแทรกซ้อนในกระบวนการระหว่างสื่อ กับปฏิกิริยาการรับสาร

ความแตกต่างทางปัจเจกบุคคล

มนุษย์แต่ละคนมีความแตกต่างกันอย่างมาก ในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งความแตกต่างนี้อาจจะเนื่องมาจากการได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน หรือมีการดำรงชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมือนกัน ฯลฯ ซึ่งทำให้มนุษย์เรามีทัศนคติและความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป มนุษย์แต่ละคนจะสร้างรูปแบบของทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนความเชื่อที่เขายึดถือขึ้นมา สิ่งเหล่านี้จะประกอบกันเป็นบุคลิกภาพส่วนบุคคล ลักษณะโครงสร้างทางบุคลิกภาพส่วนบุคคลที่ต่างกัน ถือได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ หรือการเรียนรู้ของมนุษย์ต่อเหตุการณ์รอบตัว ให้ต่างไปจากบุคคลอื่น

แนวความคิดในเรื่องความแตกต่างทางปัจเจกบุคคลนี้ สามารถนำไปประยุกต์เข้ากับการศึกษาพฤติกรรมด้านการสื่อสารมวลชนของแต่ละคน กล่าวคือการศึกษาว่าบุคคลแต่ละคนจะเลือกให้ความสนใจเปิดรับ (Selective Exposure) และเลือกรับรู้ (Selective Perception) ในเนื้อหาอย่างไรอย่างหนึ่งนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความแตกต่างกันในลักษณะของบุคลิกภาพส่วนตัว และผลที่เกิดขึ้นคือ การเลือกรับสารและการติดตามเนื้อหาของสารของแต่ละคน ก็จะแตกต่างกันออกไปด้วยเช่นกัน

การจัดประเภททางสังคม

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าปัจเจกบุคคลจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลก็ตาม แต่ในสังคมสมัยใหม่ ปัจเจกบุคคลมักจะอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มทางสังคม การจัดประเภททางสังคม คือ การนำเอาลักษณะพื้นฐานบางประการของแต่ละคนที่เหมือนกัน มาจัดแบ่งแยกบุคคลเข้าไว้เป็นกลุ่มประเภทเดียวกัน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับรายได้ ฯลฯ แนวความคิดในเรื่องการจัดประเภททางสังคม ทำให้สามารถคาดคะเนพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ได้ ว่า บุคคลที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ย่อมจะรับเนื้อหาของการสื่อสารมวลชนคล้ายคลึงกันไม่มากก็น้อย และทำนองเดียวกัน ย่อมจะมีการตอบสนองเนื้อหาดังกล่าวไปในรูปแบบที่ไม่แตกต่างกัน

ความสัมพันธ์ทางสังคม

เมื่อปัจเจกบุคคลมีการรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มสังคม ซึ่งเชื่อว่ากลุ่มสังคมประเภทเดียวกันมักจะมีพฤติกรรมคล้ายคลึงกันแล้ว นอกจากนั้นยังมีสาเหตุหรือปัจจัยสนับสนุนอีกประการหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมของคนในกลุ่มเดียวกันมีความคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะพฤติกรรมในการรับสารและการใช้สื่อมวลชน นั่นคือ ความสัมพันธ์ทางสังคมของคนในกลุ่ม เพราะคนมักจะเต็มใจที่จะทำในสิ่งที่ เป็นแนวโน้ม หรือค่านิยมของกลุ่มมากกว่าที่จะทำอะไรโดยลำพังโดดเดี่ยว ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างและประสานความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มและเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม สำหรับนักศึกษานั้น กลุ่มสังคมที่สำคัญก็คือ กลุ่มเพื่อน ซึ่งมีอิทธิพลซึ่งกันและกันเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านความคิดและการกระทำ ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มสังคมแต่ละกลุ่มย่อมมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นและการยอมรับของบุคคลภายในกลุ่ม ได้แก่ การเข้ากลุ่มเพื่อนไปดูภาพยนตร์ ดูคอนเสิร์ต หรือแม้แต่บางครั้งอาจยอมหนีเรียนเพื่อไปกับเพื่อน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม หรือการที่นักศึกษาจำเป็นต้องอ่านหนังสือพิมพ์ ดูโทรทัศน์ ก็เพื่อการเข้ากลุ่มเพื่อน รับสารเพื่อนำมาใช้ในการพูดคุยกับเพื่อน ๆ หากสามารถพูดคุยกัน ได้รู้เรื่อง จะมีความรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน ตามหลักจิตวิทยาสังคม ซึ่งจะทำให้คนมีความรู้สึกว่ามีชีวิตมีความสุข เพราะเขาได้ในสิ่งที่ต้องการ

เพื่อนมีความหมายต่อเด็กวัยรุ่นมาก และมักจะเห็นว่าเพื่อนเป็นสิ่งจำเป็นที่ จะขาดเสียมิได้ ในการทำอะไรทุกอย่างมักต้องอาศัยเพื่อน มีอะไรมักจะเล่าให้เพื่อนฟังหรือขอความเห็นขอคำปรึกษาและปรับทุกข์ร้อนของตน มากกว่าจะหันไปหาพ่อแม่ เวลาไปเที่ยวก็ไปกับเพื่อนมากกว่าไปกับพ่อแม่ เพราะสนุกสนานกว่าและไม่ต้องระมัดระวังตัว (ก่อ สวัสดิพิบูลย์, 2519 : 65-67) เมื่อวัยรุ่นออกไปคบหาสมาคมกับเพื่อนรุ่นเดียวกัน พวกเขา มักจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ได้พบปะกันโดยสะดวก การรวมพวกเช่นนี้ส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์ในการแสวงหาความบันเทิงใจ จะเห็นตัวอย่างเช่น โรงภาพยนตร์จะเป็นสถานที่รวมพวกเพื่อวัตถุประสงค์นี้ที่มองเห็นได้ชัดเจนที่สุด นอกจากนั้นก็มีการจัดดนตรี จัดงานสังสรรค์อย่างอื่น นิธิรับน้องใหม่ การทัศนอาจร และจัดงานรื่นเริงภายในสถาบัน เป็นต้น การรวมพวกในหมู่เพื่อนจะทำให้วัยรุ่นได้รับความอบอุ่นทางอารมณ์ และสนองความต้องการทางสังคมของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างดี (สะอาด กลีบสังข์, 2501 : 6-10) รศ.ดร. เสรี วงษ์มณฑา ได้กล่าวไว้ในการสัมมนาทาง

วิชาการเรื่อง "การสื่อสารเพื่อเด็กและเยาวชนไทย" ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 7-8 กันยายน 2527 ณ ห้องปฏิบัติการโทรทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ว่าเด็กที่อยู่ในช่วงของ Early-Teen จนกระทั่งถึง Adolencence คือ ตั้งแต่ 13 ปี จนถึง 25 ปี เด็กช่วงนี้เป็นช่วงซึ่งอิทธิพลของ Teen Group คืออิทธิพลของกลุ่มเพื่อน นั้นสูงมากไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเรียน การงานหรือการเล่น รวมทั้งความสนใจในการเลือกใช้สื่อมวลชนด้วย นักศึกษาจะพยายามใช้สื่อมวลชนที่เป็นอย่างเดียวกัน หรือใกล้เคียงกันกับเพื่อน เพื่อจะได้นำมาพูดคุย สนุกสนานกับเพื่อนได้ และเพื่อให้ได้รับการยอมรับภายในกลุ่ม เพราะฉะนั้นลักษณะของการใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง และผลที่ได้รับจึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันเป็นส่วนมาก ทั้งในเรื่องรูปแบบ โอกาส ประเภทของสื่อมวลชน และเนื้อหาของสาร

บรรทัดฐานทางวัฒนธรรม

เด็กวัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มสังคมเดียวกัน เช่น นักศึกษาในสถาบันเดียวกัน มักจะยึดถือวัฒนธรรมชนิดเดียวกัน มักจะเอาอย่างต่อ ๆ กันไป ใครคิดอะไรขึ้นใหม่ถ้าเป็นที่ถูกใจพวกเขา ก็จะยอมรับมาปฏิบัติ เพื่อน ๆ เห็นเข้าก็เอาอย่างกันเป็นทอด ๆ วัยรุ่นเป็นวัยที่สนใจกับสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ เปลี่ยนไปอยู่เสมอ และพอใจที่จะรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ อยู่เสมอเช่นกัน สื่อมวลชนก็เป็นประตูสำคัญ ที่คอยเปิดรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามาและถ่ายทอดออกไปยังผู้รับสาร สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพสูงก็จะมีส่วนช่วยให้วัฒนธรรมวัยรุ่นเผยแพร่ได้กว้างขวางและรวดเร็วมากขึ้น และเป็นที่น่าสังเกตว่า วัฒนธรรมใหม่ ๆ นั้น มักจะผ่านมาจากสารที่เป็นความบันเทิง เป็นส่วนใหญ่ สื่อมวลชนสามารถเสริมสร้างรูปแบบของบรรทัดฐานที่มีอยู่ในสังคมให้มีความสำคัญมากขึ้น เป็นผู้เสนอแนะรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ และบรรทัดฐานจากสังคมอื่นมาสู่สมาชิกในสังคม และชักจูงสมาชิกในสังคมให้เปลี่ยนแปลงบรรทัดฐานดั้งเดิม

ทฤษฎีการเล่น ความสนุกสนานของสื่อมวลชน ของสติเฟเนสัน (Stephenson : 1968)

(The Play theory of Mass Communication)

สื่อมวลชน ซึ่งโดยปกติถูกมองว่าเป็นสื่อกลางที่ทำหน้าที่ในการให้ข่าวสารความรู้ แต่ในขณะเดียวกัน สื่อมวลชนก็ได้ทำหน้าที่ในการให้ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินกับผู้ใช้อีกด้วย สติเฟเนสัน ตั้งข้อสันนิษฐานเอาไว้ว่า คนทุกคนใช้สื่อมวลชนในเวลาว่างของตัวเอง เพื่อประโยชน์ในการรักษาความเป็นตัวของตัวเองเอาไว้ หมายถึงการรักษาความเป็นอิสระส่วนตัวของตนเอง นั่นคือ เมื่อใดที่คนใช้สื่อมวลชน เมื่อนั้นแสดงว่าเขาต้องการอิสระและความเป็นตัวของตัวเองมากกว่าอย่างอื่น แม้ความต้องการอิสระนี้จะมีได้แสดงออกมาอย่างชัดเจนก็ตาม เช่น บางครั้งการใช้สื่อมวลชน อาจจะใช้พร้อม ๆ กับผู้อื่น แต่ในส่วนลึก (Unconscious) ขณะที่ใช้สื่อมวลชน ทุกคนจะมีสมาธิในใจของตนเอง โดยไม่เกี่ยวข้องกับคนอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง แต่ละคนจะมีความอิสระเป็นส่วนตัวของตัวเองอย่างเต็มที่ ดังนั้น สื่อมวลชนจึงสนองตอบความต้องการการสื่อสารดังกล่าว ด้วยการทำหน้าที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน (Communication-Pleasure) การสร้างสรรค์ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินนี้ ก็เพื่อการพักผ่อน และลดความตึงเครียดให้แก่คน ซึ่งสติเฟเนสันได้ชี้ให้เห็นว่าความสนุกสนานในลักษณะดังกล่าว เป็นสื่อที่สังคมได้ใช้เพื่อการสร้างสมวัณธรรม ไม่ว่าจะออกมาในรูปที่เป็นความฝัน หรือเป็นตำนานที่เล่าสืบทอดกันมา แม้กระทั่งทำให้คนที่อยู่ในสังคม เกิดความรักและห่วงแหนสังคมของตนเอง

การใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง หากจะมองกันอย่างผิวเผิน จะดูเหมือนเป็นการใช้เวลาอย่างไม่มีสาระประโยชน์แต่อย่างใด แต่ถ้าหากพิจารณากันให้ลึกลงไปแล้ว การใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง มิใช่สิ่งที่ไร้สาระประโยชน์ มันเป็นการได้ประโยชน์หรือตอบสนองทางจิตวิทยาที่มีค่ายิ่ง เพราะในการดำรงชีวิตของคนนั้น แบ่งได้เป็นสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นสาระ และส่วนที่ไม่เป็นสาระ ส่วนที่เป็นสาระประโยชน์ คือ ส่วนที่เป็นชีวิตในการทำงาน ซึ่งจะสร้างความตึงเครียดให้แก่ชีวิต อีกทั้งประกออบกับความกดดันทางสภาพแวดล้อมและสังคม ทั้งสังคมภายในและสังคมภายนอก ซึ่งมีส่วนในการเพิ่มความตึงเครียดให้กับชีวิตมากยิ่งขึ้น ทำให้คนจำเป็นต้องมีชีวิตในอีกส่วนหนึ่ง คือ ส่วนของการเล่น การสนุกสนาน ความบันเทิงเร้าใจ

ทั้งนี้เพื่อเป็นการลดความตึงเครียด และเป็นการสร้างสมดุลย์ให้กับชีวิต ชีวิตจึงจะดำรงอยู่ได้ในสภาพสังคมปัจจุบัน

สติเฟเนสัน (1968) ได้แยกการเล่นออกจากการทำงานโดยกล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองต่อตนเองและมุ่งให้เกิดความเพลิดเพลินจากการเล่นนั้น ในขณะที่การงานเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ เช่น เพื่อผลิตสินค้า บริการ ความคิดหรือเพื่อจุดประสงค์อื่น ๆ เขามักทัศนะว่าคนเราไม่ชอบทำงานจริงจังและเบื่อหน่าย แต่ชอบเล่นเพื่อสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อช่วยให้ความยุ่งยากต่าง ๆ ในชีวิตผ่อนคลายลง โดยทั่วไปแล้ว เราไม่อาจจะแยกการงานกับการเล่นออกจากกัน ดังนั้น บางครั้งจึงมีการปนเปกันในลักษณะ การเล่นที่มีการงานและการงานที่มีการเล่น ทั้งนี้เพื่อการปรับความสมดุลย์ดังกล่าวข้างต้น

ทฤษฎีการเล่น มีความคิดหลักที่ว่า (สติเฟเนสัน) คนเราต้องการสื่อสารเพื่อความเพลิดเพลิน มากกว่าเพื่อการสื่อสารที่จริงจัง ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่างของตน ในการสื่อสารนั้นมีเรื่องของความต้องการของผู้รับและการตอบสนองความต้องการอยู่ด้วยกันเสมอ เมื่อคนเราต้องการสื่อสารเพื่อความเพลิดเพลิน สื่อมวลชนมักจะตอบสนองความต้องการในด้านนั้น โดยนำเสนอทำให้ผู้รับสารเกิดความเพลิดเพลิน และในการเลือกสารเพื่อความเพลิดเพลินนี้ สติเฟเนสันกล่าวว่า คนจะเลือกอะไรที่เหมือน ๆ กัน หรือที่เรียกว่า การบรรจบกันของการเลือกสรร ซึ่งเป็นเหตุมาจากการควบคุมทางสังคมกับการปฏิบัติตามกัน

ข้อสรุปของทฤษฎีการเล่นนี้ อาจกล่าวได้ว่า การเลือกสรรของคนเรานั้น มักจะโน้มเอียงไปทางเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานมากกว่าที่จะสื่อสารกันอย่างเป็นทางการ ซึ่งจะทำให้เกิดความเครียด นับแต่อดีตที่ผ่านมา สื่อไม่เคยทำให้ผู้รับเกิดความอัดอัดเลย และสื่อก็ไม่ควรมีบทบาทนอกเหนือไปจากการให้ความเพลิดเพลิน เพราะสิ่งที่ผู้รับสารมุ่งหวังก็คือความสนุกสนานตามข้อสรุปของสติเฟเนสันที่กล่าวว่า สื่อมวลชนเป็นสถาบันที่ให้ความบันเทิงที่ตอบสนองจุดประสงค์ในการกล่อมเกลாதงสังคม คือสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อขนบธรรมเนียมในรูปแบบของการเล่นนั้นคือ สื่อมวลชนเป็นผู้สร้างธรรมเนียมเรื่อยมา จนทุกคนกลายเป็นแบบเดียวกันหมดมีพฤติกรรมเหมือน ๆ กัน เช่น พฤติกรรมการนิยมดูการแสดงคอนเสิร์ต ดูแล้วจะต้องส่งเสียงแหลม

ร้องด้วยความพอใจสุดขีดแล้วลุกขึ้นเต้นในลีลาแบบสมัยใหม่ หรือพฤติกรรมการเล่นวิทยุที่มีหูฟังติดหูอยู่ตลอดเวลา นอกจากจะเป็นการสร้างความบันเทิงให้แก่ตนเองแล้ว ยังเป็นพฤติกรรมที่คนโดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นถือว่าเป็นธรรมเนียมของสังคมในปัจจุบัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อมวลชนมีบทบาทเป็นด้านหน้าของความเปลี่ยนแปลงคือ เลิกล้มความเชื่อเก่า ๆ และรับเอาความเชื่อใหม่ ๆ ใส้เข้าไปแทน ดังนั้น ทฤษฎีการเล่น จึงชี้ให้เห็นความสำคัญของการสื่อสารเพื่อการผลิตเพลินในแง่ของความต้องการที่มีร่วมกันของผู้รับทั้งมวล เพราะผู้รับไม่ได้มุ่งหวังอะไรจากสื่อ นอกเหนือไปจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน

สืบเนื่องจากทฤษฎีการเล่นของสติเฟนสันข้างต้น ที่กล่าวถึงการรับสาร เพื่อความสนุกสนานของคนว่า คนต้องการรับสารเพื่อความบันเทิงมากกว่าเพื่อความจริงจังในเรื่องของการทำงานนั้น น่าจะถือได้ว่า การรับสารเพื่อความบันเทิงนี้เป็นการแสดงออกของพฤติกรรมของคนอย่างหนึ่ง ที่สนองตอบความต้องการบางอย่างของตน ซึ่งสาเหตุของความต้องการนี้อาจมาได้จากทั้งความต้องการภายนอกและความต้องการภายในของคน เป็นที่น่าสนใจว่า แล้วเพราะเหตุใดคนจึงมีความต้องการที่จะรับความสนุกสนาน ความบันเทิง มากกว่าความจริงจังในเรื่องการทำงาน สาเหตุหนึ่งซึ่งตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของซิกมันด์ ปรอยด์ (Sigmund Freud) ได้กล่าวว่ามีมาจากแรง กระตุ้น หรือความต้องการภายในจิตใจเป็นสำคัญ ที่ต้องการจะหาทางปลดปล่อยและชดเชยบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งรายละเอียดของเรื่องนี้สามารถหาคำตอบได้จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของ ซิกมันด์ ปรอยด์ ซึ่งจะโยงให้ทราบถึงสาเหตุแห่งความต้องการรับสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง อันจะเป็นคำตอบที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเล่นของสติเฟนสัน

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของ Sigmund Freud

ปรอยด์ กล่าวว่าบุคลิกภาพของคนเราประกอบด้วยระบบ 3 ระบบ คือ ระบบ ID ระบบ Ego และระบบ Super-Ego ระบบอีดี ID มีหน้าที่ปลดปล่อยความเครียดทางใจที่เกิดขึ้นออกไปจนกระทั่งถึงระดับที่ร่างกายจะสะดักและพึงพอใจ เมื่อใดที่ร่างกายและจิตใจเกิดความเครียด ระบบนี้จะทำงานทันที คือ ต้องปลดปล่อยความเครียดออกไปทันทีโดยมีระบบ Ego

จะทำหน้าที่เลือกวิธีการที่จะสนองความต้องการของร่างกายและจิตใจ ซึ่งวิธีการที่เลือกนั้นจะเป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสม หรือไม่ก็จะมีระบบ Super Ego เป็นผู้ควบคุมคอยพิจารณาตัดสินใจว่าสิ่งที่จะกระทำนั้นควรหรือไม่ควร ถูกหรือผิด ซูเปอร์อีโก้เกิดจากระเบียบแบบแผน ขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคม และผู้ที่ยืนความรู้สึกลำบากผิดชอบชั่วดีให้แก่เรา ก็คือ พ่อแม่ ครู อาจารย์ เพื่อนฝูง และสังคม

สรุปตามแนวความคิดทางสังคมวิทยา, ทฤษฎีการเล่นของสติเฟเนสัน และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ จะเห็นว่า การใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงของนักศึกษานั้นเกิดจากแรงกระตุ้น 2 ทางคือ แรงกระตุ้นภายในตัวบุคคล ได้แก่ ความต้องการสนุกสนานรื่นเริง ความสุข ความสบายใจ การผ่อนคลายความเครียด ความเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ความมั่นคง ความสนใจ และความพอใจอื่น ๆ กับแรงกระตุ้นภายนอกหรือสภาพแวดล้อมของสังคม ได้แก่ ธรรมเนียมหรือค่านิยมของกลุ่ม อิทธิพลของกลุ่ม การแข่งขันทางการตลาด (การใช้กลยุทธ์ในการโน้มน้าวใจ ให้เกิดความต้องการซื้อความบันเทิง) การเสนอซ้ำแล้วซ้ำอีก (เช่น เทปเพลง หรือ เทปมิวสิควีดีโอ ที่เปิดซ้ำบ่อย ๆ จะช่วยผลักดันให้เกิดความต้องการขึ้นได้) ผลจากแรงกระตุ้นทั้ง 2 ทาง ดังกล่าว จึงทำให้นักศึกษาต้องแสวงหาความบันเทิงให้แก่ตัวเอง และสิ่งทีสนองความพอใจได้ดีที่สุดก็คือ ความบันเทิงที่สื่อมวลชนเป็นผู้สร้างและถ่ายทอดให้

นักทฤษฎีที่เกี่ยวกับทางด้านจิตวิทยาสังคมหลายท่าน ก็ได้กล่าวถึงเรื่องของความต้องการ (Needs) ของคนไว้ต่าง ๆ กันมากมาย เช่น Sullivan ได้กล่าวว่า สาเหตุของการเกิดความตึงเครียดนั้น เนื่องมาจากความต้องการของอินทรีย์ทั้งหลาย และเกิดจากผลของความกดดัน และในการที่จะลดความต้องการนี้ลง ทำได้โดยทำให้เกิดความพอใจขึ้น ซึ่งการสร้างความบันเทิงเป็นวิธีหนึ่งทำให้เกิดความพอใจอันเป็นผลตอบสนองทางด้านจิตวิทยา

Murray ได้สรุปความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 20 ชนิด และ 2 ชนิดเป็นความต้องการทางด้านความบันเทิง คือ

1. **Play** คือ ความต้องการที่จะแสดงความสามารถ โดยไม่มีวัตถุประสงค์อย่างอื่น ต้องการหัวเราะ และสร้างเรื่องตลกขบขัน เพื่อการผ่อนคลายความตึงเครียด เช่น การมีส่วนร่วมในการกีฬา การเต้นรำ การตีหม่ การรีนเริงต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการวิจัย นักศึกษาหลายคนตอบว่าไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นเรื่องนี้ เพราะชอบ เพราะอยากชม ไม่มีวัตถุประสงค์อย่างอื่น และให้เหตุผลไม่ได้ว่าชอบอย่างไร ทำไม่ถึงชอบ เพราะชอบเท่านั้น ฟังเพลง เพราะชอบ หรือใช้สื่อประเภทอื่น ๆ เพราะต้องการความบันเทิงอย่างเดียว

2. **Sentience** คือ ความต้องการที่จะมีความสุขและสนุกสนานกับสิ่งที่ประทับใจทั้งหลาย เช่น ไปชมภาพยนตร์กับคนที่เขารัก ไปดูคอนเสิร์ตของศิลปินที่เขาชื่นชอบ เป็นต้น

ทฤษฎีการใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ ของ Katz, E. and Other

(The Uses and The Gratification Approach)

แนวทางการศึกษาในเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (The Uses and The Gratification Approach) เป็นการเน้นความสำคัญของกลุ่มผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร กล่าวคือ ตัวผู้รับสารเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่าง ๆ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อสนองความต้องการของตนเอง

แคทซ์ และคณะ (Katz, E. and Other, 1974) ได้ให้คำอธิบายในแบบแผนในเรื่องของการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนของบุคคลผู้รับสาร ดังนี้

"แนวทางการศึกษาการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจคือ การศึกษาผู้รับสารเกี่ยวกับสภาวะทางสังคมและจิตใจซึ่งก่อให้เกิดความต้องการจำเป็นของบุคคล และเกิดความคาดหวังจากสื่อมวลชนหรือแหล่งข่าวสารอื่น ๆ แล้วนำไปสู่การเปิดรับสื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ กัน อันก่อให้เกิดผลคือการได้รับความพึงพอใจตามที่ต้องการและผลอื่น ๆ ที่ตามมาซึ่งอาจจะไม่ใช่ผลที่ตั้งเจตนาไว้ก็ได้"

นั่นคือ สภาวะของสังคมและจิตใจที่แตกต่างกัน ทำให้มนุษย์มีความต้องการแตกต่างกันไป ความต้องการที่ต่างกันนี้ทำให้แต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไปด้วย ดังนั้น ลักษณะของการใช้สื่อของบุคคลที่มีความต้องการไม่เหมือนกันจะแตกต่างกันออกไปด้วย

บทสรุปของทฤษฎีการใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and The Gratification Approach) ก็คือ บุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์หรือมีความต้องการในการใช้ข่าวสารในการสนองความต้องการหรือความพึงพอใจด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน

ในเรื่องความต้องการใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของแต่ละบุคคลนั้น ได้มีแนวคิดของนักทฤษฎีสื่อสารมวลชน ที่ได้ให้ความคิดสนับสนุนความสำคัญของผู้รับสาร ดังนี้

Raymond Bauer (1971) มีแนวความคิดในเรื่องของผู้รับสารว่า ผู้รับสารทั่วไป (Audiences) มีลักษณะเป็นผู้กระทำ (Active) แทนที่จะเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) เพียงฝ่ายเดียวในการรับหรือไม่รับข่าวสารสื่อมวลชน สารจากสื่อมวลชนจะได้รับการยอมรับหรือคล้อยตามจากผู้รับหรือไม่ขึ้นอยู่กับผู้รับเป็นสำคัญ (พีระ จิรโสภณ, 2527)

เดนิส แม็คเคอล (1983) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมวลชนอย่างมาก เพราะเป็นผู้ที่จะต้องรับผลกระทบมากที่สุดก็คือ ประชาชนผู้รับสาร การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจของประชาชนผู้รับสาร ได้ช่วยให้ค้นพบบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารมวลชน ที่มาจากเจตจำนงของผู้รับสารอยู่หลายประการ รวมทั้งเจตจำนงที่เกี่ยวกับการบันเทิง ซึ่งแม็คเคอลได้กล่าวว่า การบันเทิงเรีงรมย์ ช่วยให้หนีหรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่าง ๆ ช่วยในเรื่องของการพักผ่อนหย่อนอารมณ์ ช่วยฆ่าเวลา ช่วยกระตุ้นทางเพศ และทำให้ชื่นชมกับความงามของศิลปะและวัฒนธรรม (สมควร์ กวียะ, 2532)

จากทฤษฎีและแนวความคิดที่ได้กล่าวอ้างมาทั้งหมดข้างต้น จะเป็นกรอบอ้างอิงและเป็นเหตุผลสำคัญที่สนับสนุนในเรื่องการใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม เพราะนักศึกษาเป็นเด็กวัยรุ่น ย่อมเกิดความเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจและอารมณ์ได้ง่าย อันจะก่อให้เกิดภาวะตึงเครียดของจิตใจ (ทฤษฎีการเล่น : สตีเฟนสัน) ดังนั้น จึงหาทางปรับภาวะจิตใจ ลดความเครียด (ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ : ฟรอยด์) ด้วยการแสวงหาความบันเทิงจากสื่อมวลชน เพื่อสนองตอบความต้องการและความพึงพอใจ (ทฤษฎีการใช้สื่อมวลชนเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ : แคทซ์ และคัมปะ) ของตน ซึ่งในการรับเนื้อหาของความบันเทิงจากสื่อมวลชนนั้น ก็จะมีเรื่องของสังคมวิทยาสื่อสารมวลชน เรื่องของความแตกต่างของแต่ละบุคคล การจัดกลุ่มบุคคล ความสัมพันธ์ทางสังคม และบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง อันมีส่วนในการเลือกรับสารของผู้รับสาร และมีส่วนในการสร้างบทบาทให้แก่สื่อมวลชน



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย