Journal of Liberal Arts, Thammasat University
วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Journal homepage: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalarts/index

การศึกษามุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา

*จิราพร พรประภา[1] และ วีรยุทธ พจน์เสถียรกุล[2]**

[1] คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประเทศไทย

[2] คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ประเทศไทย

A Study of Thai Adolescents' Perspectives on U.S. Popular Culture

Jiraporn Phornprapha[1] and Weerayuth Podsatiangool[2]*

[1] Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand

[2] School of Humanities, University of the Thai Chamber of Commerce, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:
Received 25 November 2022
Revised 14 June 2023
Accepted 25 July 2023

คำสำคัญ

วัฒนธรรมประชานิยม
ประชากรไทยวัยหนุ่มสาว
สื่อวัฒนธรรมประชานิยม
สหรัฐอเมริกา
มุมมอง

* Corresponding author
E-mail address:
weerayuth.cat@gmail.com

บทคัดย่อ

ยุคของสื่อใหม่ที่การติดต่อเป็นไปอย่างเสรีทำให้ผู้ผลิตและผู้บริโภคสื่อมีความสัมพันธ์กันใกล้ชิด ผู้บริโภคเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์และเผยแพร่วัฒนธรรมประชานิยมโดยเฉพาะสู่ประชากรไทยวัยหนุ่มสาวที่เป็นผู้เข้าถึงและบริโภคสื่อวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกามากกว่ากลุ่มอื่นจึงน่าจะได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก ในการศึกษานี้คณะผู้วิจัยมุ่งศึกษาประเภทของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผลกระทบต่อประชากรกลุ่มนี้มากที่สุด และศึกษาระดับและลักษณะของผลกระทบจากวัฒนธรรมประชานิยมนั้นในด้านวิถีชีวิต ค่านิยม และปัญหาสังคมในภาพรวม ด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผู้ตอบให้ข้อมูลด้วยการตอบคำถามปลายปิดและแสดงความคิดเห็นโดยใช้สเกลของลิเคิร์ท และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา นอกจากนี้ยังมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิดและใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นเรื่องเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษาแสดงว่าสื่อที่ส่งผลกระทบต่อประชากรกลุ่มนี้มากที่สุดคือภาพยนตร์ และผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมนี้ต่อสังคมไทยในด้านวิถีชีวิตและค่านิยมนั้นอยู่ในระดับมาก ส่วนปัญหาสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งผลกระทบนี้ถึงจะเป็นไปในด้านบวกและด้านลบ แต่มีทิศทางบวกมากกว่า การศึกษานี้จึงแสดงให้เห็นว่าผลกระทบของวัฒนธรรมดังกล่าวในยุคของสื่อใหม่มีความแตกต่างจากการศึกษาในอดีตที่ผ่านมา และแสดงให้เห็นว่าอำนาจของสหรัฐอเมริกาที่อยู่ในประเทศไทยนั้นอาจจะยังไม่ได้อยู่ในภาวะถดถอย การศึกษานี้จึงส่งเสริมความเข้าใจวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงและการวางนโยบายในเชิงปฏิบัติในด้านการศึกษาและการสื่อสารกับประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

Keywords:
popular culture,
Thai adolescents,
pop culture media,
U.S.,
perspectives

Abstract

The era of new media brings about the freedom of communication and closer relations between media producers and consumers, who play an important role in the creation and dissemination of popular culture, particularly among Thai adolescents who, among other populations, have the highest access and consumption of the US media and are likely to be greatly affected. This study aims to investigate the types of popular culture media that have the greatest effect on Thai adolescents. It also intends to provide an overall picture of the impact level of and describes the effects of American popular culture on lifestyles, social values, and social problems. The survey collects quantitative data from Thai adolescents who are asked to rate their opinions on a Likert scale. The acquired data are analyzed using descriptive statistical analysis. Then a thematic analysis is performed to analyze the qualitative data from open-ended questions. The study results show that the most impactful mass medium is movies. While the effects on lifestyles and social values are high, they are moderate on social problems. In addition, although these effects are viewed as both positive and negative, the majority of respondents consider the effect to be more positive. The study demonstrates that the impacts of American popular culture in the new era differ from the findings of previous studies, suggesting that the influence of US in Thailand is probably not yet declining. The implications of this study can be used to promote the understanding of cultural changes and serve as a helpful source of strategic planning in the education and communication of Thai adolescents.

1. บทนำ

เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาก้าวหน้าทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นไปได้อย่างเสรี อุปกรณ์สำหรับรับสื่อต่าง ๆ มีหลากหลาย การรับสื่อจากต่างประเทศที่เคยเป็นเรื่องที่เข้าถึงได้เฉพาะประชากรบางกลุ่มจึงกลายเป็นเรื่องในอดีตเนื่องจากประชากรจำนวนมากสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายดาย สื่อจึงเป็นช่องทางที่เผยแพร่วัฒนธรรมจากต่างประเทศและยังเป็นผู้มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมในสังคมโดยเฉพาะวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture)

สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศหนึ่งที่มีอิทธิพลด้านวัฒนธรรมมากที่สุดในโลก จนมีการกล่าวว่าโลกาภิวัฒน์ (globalization) คือการทำให้เป็นอเมริกัน (Americanization) หรือกระบวนการทำให้เป็นแมคโดนัลด์ (McDonaldization) (อัมพร จิรัฐติกร, 2559, น. 17) อุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงของสหรัฐอเมริกาที่มีมูลค่า 717 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือมีมูลค่าหนึ่งในสามของอุตสาหกรรมนี้ทั่วโลก และการเป็นผู้ผลิตเทคโนโลยีของสื่อ เช่น Facebook Twitter และ Google ทำให้สื่อจากสหรัฐอเมริกาเข้าถึงประชากรทั่วโลก (Daniel III & Musgrave, 2017; Galloway, 2018; U. S. News, n. d.) ซึ่งประชากรไทยก็ได้บริโภควัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาผ่านทางสื่อมวลชนตั้งแต่สมัยสงครามเวียดนาม การศึกษาผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีต่อสังคมไทยจึงมีความสำคัญเพราะวัฒนธรรมที่แพร่หลายมานั้นย่อมส่งผลต่อสังคมในทางใดทางหนึ่ง

ในมุมมองของวัฒนธรรมศึกษา เป็นที่ยอมรับกันว่า สื่อมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมในชุมชนโดยเฉพาะวัฒนธรรมประชานิยมของชุมชน แต่ผลกระทบของสื่อนั้นมักเห็นได้ไม่ชัดเจนโดยเฉพาะจากมุมมองของผู้บริโภค จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า วัฒนธรรมประชานิยมเป็นผลผลิตโดยตรงจากมวลชนในสังคม เป็นพื้นที่ที่ใช้สร้างอัตลักษณ์และวาทกรรมของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคม (Mankekar, 2015) และใช้สร้างความเป็นจริงทางสังคม (social construction of reality) โดยผู้บริโภควัฒนธรรมมาจากสื่อมวลชนจะมีแนวโน้มที่จะเชื่อว่าสิ่งที่นำเสนอในสื่อคือความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม

แม้ว่าจะมีผู้ยอมรับว่าสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ทรงอิทธิพลอย่างสูงในศตวรรษที่ 20 การศึกษาเรื่องอำนาจของสหรัฐอเมริกาในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมาบ่งชี้ว่าอิทธิพลในฐานะประเทศมหาอำนาจในด้านต่าง ๆ อาจกำลังถูกสั่นคลอนและเสื่อมถอย (Nye, 2010) ซึ่งรวมถึงอิทธิพลของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่เผยแพร่ไปยังทั่วทุกมุมโลกด้วย (Friedberg, 1994) แต่การศึกษาเรื่องผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีต่อสังคมไทยนั้นยังไม่เพียงพอที่จะบ่งชี้ได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกานั้นยังคงส่งผลในระดับมากหรือกำลังอยู่ในระยะถดถอย คณะผู้วิจัยจึงเห็นว่าการศึกษาเรื่องผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกานั้นต้องศึกษาโดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีในการสื่อสาร คณะผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาผลกระทบโดยรวมจาก

วัฒนธรรมประชานิยมดังกล่าวที่มีต่อประเทศไทยด้วยการศึกษาจากมุมมองของผู้รับสาร โดยเฉพาะในกลุ่มประชากรวัยหนุ่มสาวซึ่งเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีการสื่อสารและมีแนวโน้มที่จะบริโภควัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกามากกว่าประชากรในกลุ่มอื่น ๆ และเป็นผู้กำหนดทิศทางของประเทศต่อไปในอนาคต คณะผู้วิจัยคาดว่าผลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นการต่อยอดในการศึกษาจากมุมมองสังคมวัฒนธรรมนิยม (a social-culturalist perspective) ซึ่งเชื่อว่าสื่อและประสบการณ์จากการบริโภคสื่อส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคลและสังคมโดยรวม (McQuail, 2010) และเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมความเข้าใจแนวคิดและอัตลักษณ์ของวัยหนุ่มสาว การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม พลวัตของการเป็นประชากรโลก การเรียนรู้วัฒนธรรมประชานิยมของวัยหนุ่มสาวผ่านสื่อต่าง ๆ และการเลือกสื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

2. วัตถุประสงค์

2.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1.1 เพื่อศึกษาประเภทของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

2.1.2 เพื่อศึกษาผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีผลต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในด้านวิถีชีวิต ปัญหาสังคม และค่านิยม ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

2.2 คำถามของการวิจัย

2.2.1 สื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาประเภทใดที่ส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมากที่สุด ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

2.2.2 วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกามีผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในด้านวิถีชีวิต ปัญหาสังคม และค่านิยมระดับใด อย่างไร ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

3. ทบทวนวรรณกรรม

3.1 การนิยามความหมายของคำว่าวัฒนธรรมและวัฒนธรรมประชานิยม

นิยามของวัฒนธรรมนั้นอาจแตกต่างกันตามวัตถุประสงค์การวิจัย Martin and Nakayama (2021) ได้เสนอความหมายของวัฒนธรรมตามแนวการศึกษาดังนี้ 1) วัฒนธรรมเป็นองค์ความรู้ร่วมกันของสังคม มีการถ่ายทอดสืบต่อกันในสังคม วัฒนธรรมจึงไม่ได้มีฐานะเป็นอารยธรรมชั้นสูง การศึกษาวัฒนธรรมจึงรวมถึงการศึกษาผลกระทบของวัฒนธรรมใน

การดำรงชีวิตต่อพฤติกรรมของประชากรในชุมชนนั้น ๆ ด้วย (Spencer-Oatey, 2012) ซึ่งความหมายลักษณะนี้มักจะสอดคล้องกับการศึกษาแนวสังคมศาสตร์ (social science approach) 2) วัฒนธรรมประกอบด้วยรูปแบบและสัญลักษณ์ที่ประชากรในชุมชนเข้าใจและเข้าถึงได้ร่วมกัน บริบทของสังคมนั้น ๆ จึงส่งผลต่อการตีความรูปแบบและสัญลักษณ์ดังกล่าวให้ถูกต้อง การศึกษาวัฒนธรรมจึงเป็นการศึกษาแนวกระบวนทัศน์เชิงตีความ (interpretive approach) โดยมีรากฐานมาจากแนวคิดของนักวิชาการสำคัญ เช่น Donal Carbaugh และ Gerry Philipsen ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดชาติพันธุ์วรรณาแห่งการสื่อสารของ Hymes (1974) และ 3) วัฒนธรรมเป็นเรื่องของอำนาจ กล่าวคือไม่ใช่ประชากรทุกกลุ่มจะสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมของสังคมได้ การศึกษาโดยยึดนิยามนี้ก็คือการศึกษาแนววิพากษ์ (critical approach) ซึ่งนักวิชาการคนสำคัญที่ศึกษาเรื่องบทบาทของอำนาจทางวัฒนธรรมในสังคม ได้แก่ Michel Foucault, Jacques Derrida, Roland Barthes และ Antonio Gramsci เป็นต้น (Hoops & Drzewiecka, 2017)

การนิยามความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมในการศึกษานี้นั้นเกี่ยวข้องกับนิยามทั้งสามข้างต้น และสอดคล้องกับความหมายของวัฒนธรรมของ Edward Taylor ว่าเป็นสิ่งที่คนทุกกลุ่มในสังคมมีร่วมกัน ซึ่งหมายรวมถึงความรู้ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม และแนวปฏิบัติต่าง ๆ ดังนั้นประชากรทั่วไปย่อมมีวัฒนธรรมของตน (Spencer-Oatey, 2021) วัฒนธรรมประชานิยมยังต้องเป็นที่นิยมของประชากรจำนวนมากในสังคม และถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของประชากรทั่วไป จึงรวมถึงวัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมของชนชั้นแรงงาน และวัฒนธรรมของชนชั้นกลางได้ และเนื่องจากมีการเผยแพร่ผ่านทางสื่อมวลชนเพื่อให้เข้าถึงประชากรส่วนใหญ่ (Martin & Nakayama, 2021; Ting-Toomey & Chung, 2012) จึงจัดเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) ที่ใช้สร้างความเท่าเทียมในสังคมและใช้ต่อสู้ระหว่างชนชั้น และมีนัยที่แสดงความเหลื่อมล้ำเชิงอำนาจของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคม นอกจากนี้ยังมักสะท้อนความต้องการตอบสนองวิถีชีวิตประจำวันโดยเฉพาะในด้านความบันเทิงที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และสินค้าทางวัฒนธรรม (เกตุชพรรณ์ คำพุฒ, 2558) กล่าวโดยสรุปวัฒนธรรมประชานิยมในการศึกษานี้ คือ วัฒนธรรมที่มีลักษณะของการเป็นสินค้า (commodification) เป็นมาตรฐานเดียวกัน (standardization) และเพื่อมวลชน (massification) (Martin & Nakayama, 2021; Ting-Toomey & Chung, 2012; กาญจนา แก้วเทพ, 2549) มีการขับเคลื่อนด้วยเป้าหมายทางธุรกิจ เป็นที่นิยมในหมู่มวลชน ผลิตมาเพื่อมวลชน บริโภคโดยมวลชน ตีความและเข้าถึงได้ร่วมกันของมวลชนผ่านสื่อต่าง ๆ (Phornprapha & Podsatiangool, 2019) และมีลักษณะเป็นสินค้าเพื่อการบริโภคในระบบทุนนิยม การศึกษาจึงรวมถึงอาหาร การแต่งกาย สื่อบันเทิงต่าง ๆ กีฬา และสื่อสังคมออนไลน์ (social media) เป็นต้น (อัมพร จิรัฐติกร,

2559) โดยเฉพาะในกรณีของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกานั้นมักจะเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในสังคมประชาธิปไตยและระบบทุนนิยม

3.2 การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม

กาญจนา แก้วเทพ (2549) ให้ความเห็นว่ามีการศึกษาวัฒนธรรมโดยนักวิชาการสองกลุ่มหลัก คือนักวิชาการในกลุ่มของ American cultural studies โดยใช้แนวคิดการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (intercultural communication) แนวคิดหน้าที่นิยม (functionalism) และทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (media cultivation theory) และนักวิชาการจากยุโรป โดยเฉพาะประเทศอังกฤษ หรือ European cultural studies ซึ่งจะเน้นการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมโดยใช้แนววิพากษ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549, น. 32) ด้วยแนวคิดจากนักวิชาการจากสำนักเบอร์มิงแฮมซึ่งเห็นว่าวัฒนธรรมนั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อการต่อสู้ทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมชายขอบ และเน้นการวิเคราะห์กระบวนการของวัฒนธรรมมากกว่าผลผลิตหรือตัววัฒนธรรมเอง และสำนักแฟรงค์เฟิร์ตที่มีจุดเริ่มมาจากแนวคิดของเศรษฐศาสตร์การเมืองผสมผสานกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์และจิตวิทยาสังคม โดยพิจารณาความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมประชานิยมกับอำนาจเชิงโครงสร้าง (กาญจนา แก้วเทพ, 2549, น. 116)

3.3 การศึกษาวัฒนธรรมที่มากับเทคโนโลยี

วัฒนธรรมประชานิยมมีการส่งผ่านทางสื่อเทคโนโลยี จึงมีผู้ศึกษาโดยใช้ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (technological determinism) ซึ่ง Dusek (2006) ให้ความหมายของเทคโนโลยีดังนี้ คือ 1) เทคโนโลยีในฐานะเป็นฮาร์ดแวร์ (technology as hardware) คือเป็นอุปกรณ์ เครื่องมือ หรือเครื่องจักร เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต 2) เทคโนโลยีในฐานะที่เป็นกฎ (technology as rules) หมายถึงรูปแบบหรือวิธีการใช้งาน เช่น การใช้งานตามที่ซอฟท์แวร์กำหนด 3) เทคโนโลยีในฐานะที่เป็นระบบ (technology as system) คือความสัมพันธ์ที่เป็นระบบระหว่างฮาร์ดแวร์ ซอฟท์แวร์ และผู้ใช้ ดังนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการลงโปรแกรมไว้โดยมีผู้ใช้งานจึงจะนับว่าเป็นเทคโนโลยี

การสื่อสารวัฒนธรรมผ่านทางสื่อตามความหมายข้างต้นควรคำนึงถึงการใช้สื่อใหม่ ซึ่งประกอบเกียรติ อิ่มศิริ (2556) ได้อธิบายว่ามีลักษณะผสมผสานแบบโน้มเข้าหากัน (convergence) เกิดการพึ่งพาโดยได้ประโยชน์ร่วมกัน (mass media symbiosis) และแพร่หลายได้หลากหลายช่องทาง ซึ่ง Dusek (2006) เห็นว่าเทคโนโลยีมีส่วนสร้างและกำหนดโครงสร้างของสังคมและวัฒนธรรม และมีผลกระทบต่อบุคคล สถาบัน และสังคม สอดคล้องกับ McQuail (2010) ว่าการเปลี่ยนแปลงและการใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสารจะทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงด้วย เช่น การส่งข้อความเป็นลายลักษณ์อักษรทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วซึ่งต่างจาก

การใช้โทรศัพท์หรือโทรเลข และเป็นสื่อที่สามารถใช้ได้ตลอดเวลา (non-broadcast) และปราศจากขอบเขตของรัฐ (non-national structure) ดังนั้นการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้มีการไหลบ่าของวัฒนธรรมประชานิยมจากต่างประเทศเข้ามาสู่สังคม และการส่งออกวัฒนธรรมประชานิยมไปต่างประเทศอย่างเป็นระบบ เช่น การสนับสนุนวัฒนธรรมประชานิยมเกาหลีในต่างประเทศของรัฐบาลเกาหลี (กิตติ ประเสริฐสุข, 2561; วิริยะ สว่างโชติ, 2561; ศิริพร ดาบเพชร, 2565) จึงทำให้มีข้อคำถามถึงความเป็นไปได้ถึงปรากฏการณ์ที่จะนำไปสู่การผสานและกลืนกินวัฒนธรรมประจำชาติของชาติต่าง ๆ (convergence and homogenization of culture) ซึ่งถึงจะมีการศึกษาขณะนี้พบว่าผู้ปกครองจากชาติต่าง ๆ มีแนวปฏิบัติเรื่องการปลูกฝังการพึ่งพาตัวเองและความรับผิดชอบให้กับบุตรหลานในทิศทางเดียวกัน แต่ก็สรุปไม่ได้ว่าจะมีการผสานวัฒนธรรมจากการไหลบ่าของวัฒนธรรมประชานิยมจากต่างประเทศหรือไม่ (Kaasa & Minkov, 2020)

3.4 การศึกษาผลกระทบของสื่อต่อสังคม

การศึกษาผลกระทบจากสื่อต่อประชากรเริ่มต้นจากการที่สื่อเข้าถึงประชากรจำนวนมากได้ในช่วงทศวรรษ 1920 ความหมายของคำว่า สื่อสารมวลชน (mass media) มีนัยที่บ่งบอกถึงจำนวนประชากรที่เข้าถึงสื่อ และการใช้สื่อเพื่อสร้างความเป็นเอกภาพ (homogeneous use) ของชุมชนนั้น ๆ ด้วย (McQuail, 2010; Valkenburg & Oliver, 2019) นักวิจัยจึงสนใจศึกษาประสิทธิภาพในการสื่อสารจากมุมมองของผู้รับสาร และผลกระทบของสื่อในระยะยาวต่อสังคม จึงมีการศึกษาที่ใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (cultivation theory) ที่เชื่อว่าสื่อมีผลกระทบโดยรวมต่อสังคมทั้งในด้านการเกิดปัญหาสังคม ด้านทัศนคติ ค่านิยม ตลอดจนการดำเนินชีวิต และทำการศึกษาโดยใช้แนวคิดเรื่อง “การสร้างความจริงทางสังคม” (social construction of reality) (กาญจนา แก้วเทพ, 2549, น. 237) ที่พัฒนาโดย Gerbner (1969) ซึ่งเชื่อว่าปริมาณที่บุคคลดูโทรทัศน์ จะส่งผลต่อการสร้างความเป็นจริงจากภาพที่ได้ดู ซึ่งอาจจะแตกต่างจากสภาพความเป็นจริงในชีวิตจริงก็ได้

3.5 การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในประเทศไทย

ในยุคที่รัฐสนับสนุนสินค้าทางวัฒนธรรมเช่นวัฒนธรรมประชานิยมผ่านนโยบายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จนมีบทบาทที่สำคัญมากในระบบเศรษฐกิจเสรีนิยม (วิริยะ สว่างโชติ, 2561) ประชากรไทยบริโภควัฒนธรรมประชานิยมจากต่างประเทศผ่านสื่อต่าง ๆ ตามประเภทดังนี้ 1) วิธีการแต่งกาย เช่น รูปแบบ สี และกาละเทศะ 2) วิธีการแสดงอารมณ์ เช่น อารมณ์รัก 3) วิธีการสื่อความหมาย เช่น การแสดงออกทางวาจาและอากัปกิริยา 4) วิธีการแสวงหาความสุขทางใจและหลักเกณฑ์ในการดำเนินชีวิต เช่น ความเชื่อ และอุดมการณ์ (เฉลียว บุรีภักดี, 2517, อ้างถึงใน ชุลีพร เชวงศักดิโสภาคย์, 2541)

การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในประเทศไทยนั้นมีการศึกษาว่าวัฒนธรรมประชานิยมสะท้อนสภาพสังคมและหล่อหลอมหรือเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างไร (อัมพร จิรัฐติกร, 2559) และเมื่อมีการเปิดรับวัฒนธรรมประชานิยมจากหลากหลายประเทศรวมทั้งสหรัฐอเมริกา (ภัทร ด่านอุดม, 2541) จึงมีการศึกษาทั้งในภาพรวมของวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการบริโภคในประเทศ เช่น การศึกษาปัญหาสังคมที่สะท้อนจากสื่อวัฒนธรรมประชานิยม อิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมต่อการบริโภคดนตรี และอัตลักษณ์และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบและอิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social media) (Ancho et al., 2020; Charoensereechai et al., 2022; Meechunek, 2017; Sumetchanthasiri et al., 2020; กันต์ธนัน ดำดี และ อติพล เอื้อจรัสพันธุ์, 2565; ธัญญากร บุญมี และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2561) และวัฒนธรรมประชานิยมที่มาจากประเทศหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ เช่น ประเทศเกาหลีและญี่ปุ่น ซึ่งอาจเป็นการศึกษาทัศนคติ พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลี หรืออิทธิพลของสื่อบันเทิงเกาหลี (Butsaban, 2019; ดวงทิพย์ เจริญรุกข์, 2564; ปภังกร ปรีดาชัชวาล และคณะ, 2556; รมิตา สาสุวรรณ์, 2560;) และการศึกษาอิทธิพล บทบาท และคุณค่าของวัฒนธรรมประชานิยมของญี่ปุ่นและการส่งเสริมวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อบันเทิงในสังคมไทย (Lopattananont, 2021; Prasannam, 2019; วีรยุทธ พจน์เสถียรกุล และ จิราพร พรประภา, 2562)

ทั้งนี้ผู้ที่มีบทบาทและเป็นผู้บริโภคสำคัญของวัฒนธรรมประชานิยมก็คือกลุ่มวัยรุ่น จึงมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมประชานิยมกับกลุ่มประชากรวัยรุ่นไทย ซึ่งนับจากสมัยการรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศเป็นอย่างมากในยุคจอมพลถนอม กิตติขจร (พ.ศ. 2507-2516) และจำนวนนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างมาก ทำให้เกิดการปะทะกันของค่านิยมและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมกับวัฒนธรรมต่างชาติโดยเฉพาะจากตะวันตกในกลุ่มวัยรุ่น Sawangchot (2016) ซึ่งศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานครได้อธิบายสาเหตุว่า เกิดจากความต้องการค้นหาอัตลักษณ์ของตนเองที่แตกต่างจากค่านิยมแบบไทยโดยการใช้ไอดอลชาวอเมริกันเป็นแบบอย่าง ซึ่งกระแสของวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาในช่วงปลายทศวรรษ 60 จนถึงต้นทศวรรษ 70 มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ทางการเมืองของวัยรุ่นไทยโดยตรง การศึกษาโดย Siriyuvasak (2004) พบว่าสำหรับประชากรวัยรุ่นในยุคนั้นแล้ว การบริโภควัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นไม่ใช่เพื่อแสดงความทันสมัยแต่เพื่อต่อต้านวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่กดขี่ตนเองอยู่ ต่อมาชุลีพร เชวงศักดิ์โสภาค (2541) ซึ่งศึกษามุมมองของวัยรุ่นไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความสัมพันธ์กับการรับสื่อในช่วงเวลาที่สื่อดั้งเดิม (traditional media) ยังมีบทบาทอยู่มากในลักษณะการส่งสารทางเดียวจากผู้ผลิตไปยังผู้บริโภค พบว่าวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีการรับรู้เกี่ยวกับสังคมตะวันตกและการใช้ชีวิตแบบสังคมตะวันตกในระดับต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาโดย Thongprayoon and Hill (1996) ที่ศึกษาผลกระทบของสื่อมวลชนของสหรัฐอเมริกาใน

กลุ่มนักเรียนไทยในสหรัฐอเมริกาว่าสื่อมวลชนของสหรัฐอเมริกาไม่มีผลกระทบต่อรูปแบบการดำรงชีวิต ค่านิยม และ ปัญหาสังคม อย่างมีนัยสำคัญ

แนวคิดแบบตะวันตกที่สืบเนื่องจากอดีตโดยเฉพาะทางการเมืองของสหรัฐอเมริกายังคงมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยในยุคของสื่อใหม่โดยเฉพาะต่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง กนกรัตน์ เลิศชูสกุล (2566) เห็นว่าชัยชนะของพรรคก้าวไกลในการเลือกตั้งระดับประเทศเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2566 นั้น เริ่มต้นจากการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มเยาวชนเพื่อต่อต้านการรัฐประหารในปี 2557 และการต่อต้านรัฐบาลที่นำโดยทหารผ่านสื่อใหม่ เช่น Twitter และการทำแคมเปญออนไลน์เพื่อต่อต้านนโยบายของรัฐบาลได้สำเร็จ ปรากฏการณ์เคลื่อนไหวทางการเมืองของวัยรุ่นไทยในช่วง พ.ศ. 2557-2566 นี้ เป็นที่สนใจของนักวิจัยเนื่องจากมีรูปแบบที่แตกต่างจากในอดีต โดยมีการต่อต้านค่านิยมและสถาบันการปกครองแบบดั้งเดิมผ่านการแสดงออกเชิงสัญญะของวัฒนธรรมประชานิยมดังที่การศึกษาโดย Lertchoosakul (2021, p. 206) ระบุว่าเป็น “unique protest” ด้วยการใช้ท่าทางการชูสามนิ้วตามภาพยนตร์ The Hunger Games เพื่อแสดงออกทางการเมือง ซึ่งสอดคล้องกับ Siriyuvasak (2004) ว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นอาจมาจากความต้องการต่อต้านการถูกกดขี่โดยค่านิยมแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ดีการทบทวนวรรณกรรมแสดงว่าการศึกษาด้านประชานิยมในประเทศไทยในช่วง พ.ศ. 2540-2550 จะเป็นการศึกษาผลกระทบที่มีต่อสังคมในภาพรวมในช่วงที่สื่อดั้งเดิมมีบทบาทสำคัญ ในขณะที่การศึกษาในยุคหลังจะเป็นเรื่องผลกระทบหรือภาพสะท้อนของสังคมจากวัฒนธรรมประชานิยมตามประเภทของสื่อ พื้นที่ หรือเพศมากกว่า และมีผู้สนใจศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมจากประเทศเกาหลีมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ขาดการศึกษาผลกระทบในภาพรวมของวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาต่อประชากรในกลุ่มวัยหนุ่มสาวในยุคที่สื่อใหม่มีบทบาทสำคัญและวัฒนธรรมประชานิยมจากประเทศต่าง ๆ มีการแข่งขันกันสูง ซึ่งบริบททางสังคมขณะทำการวิจัยมีผลกระทบต่อผลการศึกษา คณะผู้วิจัยจึงเห็นสมควรที่จะศึกษาว่าในสังคมที่การเผยแพร่วัฒนธรรมประชานิยมเป็นไปอย่างไร้ขอบเขตด้วยสื่อใหม่นั้น วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่เป็นที่ยอมรับว่ามีอิทธิพลมากในอันดับต้น ๆ ของโลกในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวเห็นว่าส่งผลกระทบต่อสังคมไทยในด้านวิถีชีวิต ค่านิยม และ ปัญหาสังคม ในระดับใดและอย่างไร คณะผู้วิจัยเห็นว่าผลจากการศึกษานี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจอัตลักษณ์ของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวและการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมในสังคมไทยได้มากขึ้น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative) ด้วยการใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) ด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล การดำเนินการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษานี้เป็นการศึกษาจากประชากรไทยวัยหนุ่มสาวที่มีอายุ 18-27 ปีที่บริโภควัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาจำนวน 384 คน โดยมีวิธีการคำนวณตัวอย่าง (sample size calculation) ด้วยการอาศัยกฎแห่งความชัดเจน (Rule of Thumb) ของ Roscoe (1975, อ้างถึงใน Hill, 1998) โดยกำหนดคะแนนปกติมาตรฐานที่สอดคล้องกับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญที่ร้อยละ 95 หรือระดับนัยสำคัญ .05 ประชากรในกลุ่มตัวอย่างนี้อาจมีความหลากหลายในด้านข้อมูลประชากรเช่น เพศ และ การศึกษา เป็นต้น โดยคณะผู้วิจัยพยายามเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มาจากภาคต่าง ๆ เช่น ภาคเหลือ ภาคใต้ ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามมาจากการศึกษาผลกระทบของสื่อมวลชนของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทย (U.S. mass media and Thai society) โดย Thongprayoon and Hill (1996) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาประเภทของวัฒนธรรมประชานิยมที่เผยแพร่อยู่ในประเทศไทย โดยเฉลียว บุรีภักดี (2517, อ้างใน ชุลีพร เชวงศักดิโสภาคย์, 2541) เพื่อสอบถามระดับของผลกระทบจากวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาประเภทต่าง ๆ จากมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวโดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ (five-point Likert scale) ในประเด็นปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม

แบบสอบถามเพื่อการศึกษานี้มี 3 ส่วน คือ 1) การเก็บข้อมูลประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา 2) ประเภทของสื่อซึ่งรวมทั้งสื่อดั้งเดิม เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ ฯลฯ และสื่อใหม่ เช่น Facebook YouTube Instagram ฯลฯ ที่เผยแพร่วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีผลกระทบต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด 3 อันดับแรก และ 3) ความคิดเห็นเรื่องผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยจากมุมมองของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ แบ่งเป็นผลกระทบต่อปัญหาสังคม 5 ข้อ วิถีชีวิต 5 ข้อ และค่านิยม 5 ข้อ ร่วมกับการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อเก็บข้อมูลทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมต่อตนเองและสังคมไทยอีก 2 ข้อ

ก่อนการนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถามด้วยแบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม (IOC) ด้วยการให้คะแนนค่าสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยโดยมีช่วงคะแนนตั้งแต่ -1 จนถึง 1 คำถามที่ได้ค่าความเที่ยงตรงตั้งแต่ 0.50-1.00 สามารถนำมาไปใช้ได้ แต่ถ้ามีค่าต่ำกว่า 0.5 เป็นข้อคำถามที่ต้องปรับปรุง ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขแล้วเสร็จและนำแบบสอบถามไปใช้ในการเก็บข้อมูล

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยมีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น ด้วยวิธีสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างดังนี้ (1) เป็นบุคคลสัญชาติไทย (2) เป็นบุคคลที่อายุ 18-27 ปี และ (3) เป็นบุคคลที่บริโภควัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา คณะผู้วิจัยใช้วิธีแจกจ่ายแบบสอบถามออนไลน์ (google form) ด้วยการนำเสนอผ่าน social media ที่กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงได้ ในกรณีที่จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามไม่เพียงพอตามที่กำหนด คณะผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (snowball sampling) ประกอบจนได้จำนวน 384 คน โดยใช้เวลาประมาณ 2 เดือน

แบบสอบถามในการศึกษานี้กำหนดให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีอิทธิพลต่อตัวเองมากที่สุด 3 ลำดับแรก จากนั้นจึงคำนวนคะแนนเป็นร้อยละ เพื่อตอบคำถามวิจัยข้อแรก และออกแบบคำถามลักษณะปลายปิดเกี่ยวกับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม เพื่อตอบคำถามวิจัยข้อ 2 เรื่องมุมมองของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกากับผลกระทบกับสังคมไทยในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยมอย่างละ 5 ข้อ รวมทั้งหมด 15 ข้อ โดยใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ แต่ละระดับมีความหมายดังนี้

ตารางที่ 1

คำอธิบายความหมายของระดับมาตรวัดแบบลิเคิร์ท

ระดับ	ความหมาย
1	เห็นด้วยน้อยที่สุด (มีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นน้อยกว่า 20%)
2	เห็นด้วยน้อย (มีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระดับน้อย หรือประมาณ 21-40%)
3	เห็นด้วยปานกลาง (มีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระดับปานกลาง หรือประมาณ 41-60%)
4	เห็นด้วยมาก (มีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระดับมาก หรือประมาณ 61-80%)
5	เห็นด้วยมากที่สุด (มีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระดับมากที่สุด หรือมากกว่า 80%)

เนื่องจากการใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ เป็นมาตรวัดระดับอันตรภาค (interval scale) ที่มีการแสดงผลโดยค่าเฉลี่ย คณะผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องกำหนดการแปลผลของค่าเฉลี่ย โดยอ้างอิงจาก Pimentel (2010) ดังนี้

ตารางที่ 2

คำอธิบายความหมายของค่าเฉลี่ยในการแปลผล ตาม Pimentel (2010)

มาตรวัดลิเคิร์ท	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1	1.00-1.50	เห็นด้วยน้อยที่สุด
2	1.51-2.50	เห็นด้วยน้อย
3	2.51-3.50	เห็นด้วยปานกลาง
4	3.51-4.50	เห็นด้วยมาก
5	4.51-5.00	เห็นด้วยมากที่สุด

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนาหาค่าเฉลี่ย (mean) และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) จากคะแนนที่ได้จากคำถามปลายปิด เพื่อสรุปว่ากลุ่มตัวอย่างมีมุมมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบกับสังคมไทยใน 3 ด้านนี้อย่างไร ร่วมกับการใช้คำถามปลายเปิดด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นเรื่อง (thematic text analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพประเภทเดียวกับการวิเคราะห์เนื้อเรื่อง (content analysis) (Popping, 2015) เพื่อจัดระเบียบข้อมูลและแยกข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่และสรุปผลจากคำตอบของกลุ่มตัวอย่าง โดยนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาใส่รหัส (coding) เพื่อจำแนกประเภท (category) และหาแก่นเรื่อง (theme) โดยดำเนินการตามขั้นตอนของ Popping (2015) และ Erlingsson and Brysiewicz (2017) ดังนี้

4.4.1 การกำหนดนิยาม

คณะผู้วิจัยใช้นิยามของปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม เพื่อให้สามารถใส่รหัสได้อย่างสอดคล้องกัน ดังต่อไปนี้

ปัญหาสังคม หมายถึง ปัญหาในสังคมที่ทำให้คนในสังคมมีความลำบากในการพัฒนาศักยภาพของตัวเองได้เต็มที่ เช่น ความยากจน การว่างงาน ความเหลื่อมล้ำ การเหยียดเชื้อชาติ การเลือกปฏิบัติในการจ้างงาน และการทารุณเด็ก เป็นต้น (Glicken, 2007, p. 6)

วิถีชีวิต หมายถึง วิถีที่บุคคลปฏิบัติเพื่อแสดงสถานะทางสังคมโดยแสดงออกผ่านทางรูปแบบพฤติกรรมที่สังเกตได้ (observable behavior) ผ่านทางการบริโภคและกิจกรรมสันทนาการ (Van Acker, 2015, p. 5)

ค่านิยม หมายถึง มาตรฐานที่บุคคลและกลุ่มสังคมใช้เพื่อแสดงเป้าหมายส่วนบุคคลและมีส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะและแบบแผนของกฎระเบียบทางสังคม (social order) เช่น สิ่งใดเป็นที่ยอมรับได้หรือไม่ได้ หรือเป็นที่พึงประสงค์หรือไม่ ซึ่งค่านิยมจะถูกใช้เป็นแนวทางของหลักการในการดำเนินชีวิต (Tsirogianni et al., 2014, p. 6187)

4.4.2 การจับใจความของข้อความ (Condensation)

คณะผู้วิจัยอ่านคำตอบของกลุ่มตัวอย่างจากคำถามปลายเปิดแล้วบันทึกเฉพาะใจความสำคัญ เช่น ผู้ตอบแบบสอบถามหมายเลข P2 ตอบคำถามปลายเปิดข้อที่ 1 วัฒนธรรมประชานิยมของอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยในระดับใดและเพราะเหตุใด ว่า “ปานกลาง เนื่องจากตอนนี้เราสามารถรับวัฒนธรรมจากประเทศอื่นได้เสมอกันตามสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์” คณะผู้วิจัยจะบันทึกว่า ปานกลาง รับวัฒนธรรมจากประเทศอื่นด้วย

4.4.3 การใส่รหัส (Code)

คณะผู้วิจัยได้นำใจความที่ได้มาใส่รหัส หรือการกำกับ (label) หน่วยของใจความ (unit of condensation meaning) ตามความหมายด้วยกลุ่มคำ เพื่อจัดหมวดหมู่ในเบื้องต้น เช่น ในหน่วยของใจความ ปานกลาง รับวัฒนธรรมจากประเทศอื่นด้วย คณะผู้วิจัยได้ใส่รหัสว่า ปานกลาง และ บทบาทจากวัฒนธรรมอื่น

4.4.4 การระบุประเภท (Category)

คณะผู้วิจัยนำรหัสของหน่วยใจความมาจัดเข้าประเภทตามความเกี่ยวข้องกันของรหัสนั้น ๆ ซึ่งการจัดประเภทนั้นเป็นการจัดตามเนื้อหาที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน (manifest content) เป็นการระบุข้อเท็จจริงของรหัสนั้น ๆ (Erlingsson & Brysiewicz, 2017) เช่น รหัส ปานกลาง และ บทบาทจากวัฒนธรรมอื่น จะอยู่ในประเภท ผลกระทบปานกลาง และ บทบาทจากวัฒนธรรมจากแหล่งอื่น

4.4.5 การระบุแก่นเรื่อง (Theme)

การระบุแก่นเรื่องคือการตีความเพื่อหาความหมายโดยนัย (underlying meaning) เพื่อใช้ตอบคำถามที่มุ่งหาสาเหตุ และอธิบายกระบวนการหรือวิธีการ (Erlingsson & Brysiewicz, 2017) ด้วยการจัดประเภทของรหัสที่มีความสัมพันธ์กันไว้ด้วยกัน โดยอาศัยหลักการการจำแนกชนิดข้อมูล (typological analysis) ด้วยการวิเคราะห์คำหลัก (domain analysis) กล่าวคือเป็นการจัดองค์ประกอบย่อยให้อยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกัน (เอื้อมพร หลินเจริญ, 2555) เช่น คณะผู้วิจัยจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบย่อย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและทันเหตุการณ์ที่

เกิดขึ้น และการมีตัวเลือกมากขึ้นในการทำอะไรหลาย ๆ อย่าง ว่าอยู่ภายใต้หัวข้อ การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลายและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิต

4.4.6 การตรวจสอบความเที่ยงของการใส่รหัส ระบุประเภท และการระบุแก่นเรื่อง (Researcher Triangulation)

คณะผู้วิจัยแต่ละคนทดลองใส่รหัส ระบุประเภท และระบุแก่นเรื่อง โดยใช้ข้อมูลร้อยละ 10 ของข้อมูลทั้งหมด จากนั้นนำข้อมูลที่ใส่รหัส ใส่ประเภท และแก่นเรื่อง แล้วมาเปรียบเทียบกัน หากสอดคล้องกันแสดงว่าการวิเคราะห์เนื้อหาของคณะผู้วิจัยมีความเที่ยงระหว่างผู้วิเคราะห์ หากแตกต่างกัน คณะผู้วิจัยจะกลับไปทบทวนนิยามและขั้นตอนการใส่รหัสประเภท และแก่นเรื่องอีกครั้ง เพื่อหาข้อตกลงร่วมกันให้การวิเคราะห์เนื้อหามีความเที่ยงตลอดชุดข้อมูล อนึ่งขั้นตอนการวิเคราะห์ที่เป็นขั้นตอนที่ไม่เบ็ดเสร็จ เพื่อให้การวิเคราะห์มีความเที่ยง คณะผู้วิจัยจำเป็นต้องกลับไปพิจารณาแต่ละขั้นตอนให้มีความสอดคล้องกันก่อนดำเนินการขั้นต่อไปเพื่อให้ได้การวิเคราะห์ที่ครบถ้วนและสามารถตอบคำถามของการวิจัยได้ตรงประเด็นมากที่สุด

5. ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

5.1 สื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาประเภทใดที่มีผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมากที่สุดในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

คำถามข้อนี้คณะผู้วิจัยต้องการทราบว่าในยุคสื่อใหม่นั้นวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่เผยแพร่มาในประเทศไทยผ่านทางสื่อวัฒนธรรมประชานิยมทั้งทางสื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ฯลฯ และสื่อใหม่ เช่น Facebook Twitter YouTube Netflix ฯลฯ ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวนั้น สื่อวัฒนธรรมประเภทใดที่มีผลกระทบมากที่สุด

ผลจากแบบสอบถามระบุว่าประเภทของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่มีอิทธิพลต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในมุมมองของกลุ่มตัวอย่างสามลำดับแรก คือ ภาพยนตร์ ดนตรี และวิดีโอคลิป YouTube โดยประเภทของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่มีอิทธิพลต่อตัวเองมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ได้แก่ ภาพยนตร์ (ร้อยละ 28.1) ดนตรี (ร้อยละ 25.3) ละครโทรทัศน์/ซีรีส์ (ร้อยละ 8.6) และ เฟซบุ๊ก/เว็บเพจของอินฟลูเอนเซอร์/บล็อกส่วนบุคคล (ร้อยละ 7) อันดับ 2 ได้แก่ ดนตรี (ร้อยละ 21.9) ภาพยนตร์ (ร้อยละ 21.4) วิดีโอคลิป YouTube (ร้อยละ 10.4) และ ละครโทรทัศน์/ซีรีส์ (ร้อยละ 9.9) และอันดับ 3 ได้แก่ วิดีโอคลิป YouTube (ร้อยละ 15.4) ดนตรี (ร้อยละ 13.5) ภาพยนตร์ (ร้อยละ 12.8) และละครโทรทัศน์/ซีรีส์ (ร้อยละ 10.7)

ตารางที่ 3

ผลสำรวจประเภทของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อประชากรวัยหนุ่มสาวมากที่สุดสามลำดับแรกแสดงผลเป็นร้อยละ

อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3
ภาพยนตร์ (ร้อยละ 28.1)	ดนตรี (ร้อยละ 21.9)	คลิปวิดีโอ YouTube (ร้อยละ 15.4)
ดนตรี (ร้อยละ 25.3)	ภาพยนตร์ (ร้อยละ 21.4)	ดนตรี (ร้อยละ 13.5)
ละครโทรทัศน์/ซีรีส์ ร้อยละ (8.6)	คลิปวิดีโอ YouTube (ร้อยละ 10.4)	ภาพยนตร์ (ร้อยละ 12.8)
เฟซบุ๊ก/เว็บเพจของอินฟลูเอนเซอร์/บล็อกส่วนบุคคล (ร้อยละ 7)	ละครโทรทัศน์/ซีรีส์ (ร้อยละ 9.9)	ละครโทรทัศน์/ซีรีส์ (ร้อยละ 10.7)

ผลการสำรวจแสดงว่าในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว ภาพยนตร์และดนตรีเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อตัวเองมากที่สุดในลำดับที่ 1 และ 2 ทั้ง ๆ ที่เป็นสื่อดั้งเดิม ในขณะที่วิดีโอจาก YouTube ที่เป็นสื่อใหม่นั้นอยู่ที่ลำดับ 2 และ 3 ส่วนผู้ที่ระบุว่าละครโทรทัศน์หรือซีรีส์มีอิทธิพลมากเป็นอันดับ 1 คิดเป็นเพียงร้อยละ 8.6 และอันดับ 2 และ 3 คิดเป็นร้อยละ 9.9 และ 10.7 ตามลำดับ ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าละครโทรทัศน์หรือซีรีส์ไม่ได้สำคัญมากสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่จะอยู่ใน 3 ลำดับแรก

ผลของการวิจัยประเด็นนี้สามารถอภิปรายได้ดังนี้ ประชากรไทยวัยหนุ่มสาวระบุว่าภาพยนตร์เป็นสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่มีผลกระทบต่อสังคมไทยมากที่สุดนั้นสอดคล้องกับนพดล อินทร์จันทร์ (2557) ว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลที่ชัดเจนเชิงรูปธรรมมากที่สุด โดยสามารถเปลี่ยนแปลงแนวคิด ความเชื่อ และค่านิยมของคนในสังคม และสหรัฐอเมริกาที่เริ่มส่งออกภาพยนตร์เป็นสินค้าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นอันดับต้น ๆ ก็ใช้สื่อนี้เพื่อแสดงความมีอารยะ แนวคิด และค่านิยมของตนมายาวนานและต่อเนื่อง กลุ่มประชากรไทยวัยหนุ่มสาวจึงเห็นว่าภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาเป็นสื่อที่มีอิทธิพลมากกว่าสื่ออื่น ๆ แต่เมื่อเปรียบเทียบผลในการศึกษานี้กับ Thongprayoon and Hill (1996) ที่ระบุว่า สื่อโทรทัศน์จากสหรัฐอเมริกามีอิทธิพลมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ส่วนภาพยนตร์เป็นอันดับที่ 4 นั้น จะเห็นได้ว่าถึงแม้สื่อโทรทัศน์จะไม่ได้สำคัญมากเป็นอันดับ 1-3 ในการศึกษานี้ แต่ก็มีความสำคัญในระดับต้น ๆ การที่กลุ่มประชากรไทยวัยหนุ่มสาวเห็นว่าโทรทัศน์ลดลงอาจอธิบายได้ ดังนี้

1) ประชากรไทยมีช่องทางเพื่อชมภาพยนตร์เพิ่มขึ้นผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ แทนการรับชมที่โรงภาพยนตร์อย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดว่ารูปแบบของเทคโนโลยีในการสื่อสารจะขึ้นอยู่กับโครงสร้างของสังคมในขณะนั้น และในทางกลับกัน เทคโนโลยีในการสื่อสารจะกำหนดรูปแบบการดำเนินชีวิตของประชากรในสังคม ดังนั้นประชากรจึงมีพฤติกรรมในการรับชมภาพยนตร์เปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้น และเนื่องจากภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกาได้รับ

ความนิยมมากในสังคม ดังจะเห็นได้จากสัดส่วนทางการตลาดและการฉายที่สูงกว่าภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ชาติอื่น ๆ ที่ฉายในประเทศ (อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2563) ประชากรไทยจึงชมภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกามากกว่าของชาติอื่น ๆ ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อของ Gerbner (1969) จะเห็นได้ว่า ปริมาณการบริโภคสื่อมีบทบาทในการสร้างความจริงทางสังคมตามลักษณะ the three Bs คือ blurring, blending, bending (Gerbner, 1987) คือภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกาได้ลดความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมสหรัฐอเมริกาลง ทำให้ผู้บริโภคสื่อภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยเห็นว่าสังคมไทยควรมีลักษณะที่เหมือนกับสังคมที่ได้รับชมในภาพยนตร์ กล่าวคือมีแนวคิด ค่านิยม วิถีชีวิต และการเกิดปัญหาสังคม ไม่ต่างกับสหรัฐอเมริกา

2) ประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในช่วงอายุ 18-34 ปี ใช้เครื่องโทรทัศน์เพื่อรับสื่อลดลง เมื่อพิจารณาเทคโนโลยีในฐานะที่เป็นฮาร์ดแวร์ (hardware) ตามทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด จะเห็นได้ว่าใน พ.ศ. 2561 มีการรับสื่อด้วยโทรศัพท์มือถือมากที่สุด (อดิพล เอื้อเจริญพันธุ์, 2561) และมีแนวโน้มว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับสื่อแทนสื่อดั้งเดิมอย่างเช่นโทรทัศน์มากขึ้นเรื่อย ๆ จากผลสำรวจใน พ.ศ. 2563 ประชากรไทยร้อยละ 89.6 ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ เพื่อดูภาพยนตร์ วิดีโอ ฟังเพลง และเล่นเกมส์ สูงถึงร้อยละ 74.3 โดยกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคือกลุ่มอายุ 15-24 ปี (ร้อยละ 98.4) และกลุ่มอายุ 25-34 ปี (ร้อยละ 97.3) (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564) ดังนั้นถึงแม้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์จะเพิ่มช่องทางเสนอรายการทางออนไลน์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้ชมรายการที่เปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยี (ณัฐกานต์ แก้วขำ และ ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2564) ก็ยังไม่อาจรักษาความนิยมของตนไว้ได้ นอกจากนี้ที่รายการโทรทัศน์ของสหรัฐอเมริกาสำคัญลดลงยังเป็นเพราะมีคู่แข่งที่สำคัญในประเทศไทยคือ ละครโทรทัศน์จากเกาหลีที่ได้รับความนิยมอย่างสูงตั้งแต่ พ.ศ. 2546 จากละครเกาหลียอดนิยมเรื่องแดจังกึม ซึ่งวัฒนธรรมเกาหลีที่ส่งผ่านจากสื่อบันเทิงทำให้ประชากรไทยสนใจวัฒนธรรมจากเกาหลีเพิ่มขึ้น เช่น ภาษา บุคลิกภาพ อาหาร และแฟชั่น เนื่องจากมีข้อได้เปรียบกว่าละครโทรทัศน์จากสหรัฐอเมริกาจากการมีพื้นฐานร่วมกันทางวัฒนธรรมแบบเอเชีย (ดวงทิพย์ เจริญรุกข์, 2564; นพดล อินทร์จันทร์, 2557; ปภังกร ปรีดาชัชวาล และคณะ, 2556; ศิริพร ดาบเพชร, 2565)

5.2 สื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกามีผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในด้านวิถีชีวิต ปัญหาสังคม และค่านิยม ระดับใดและอย่างไร ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

คำถามข้อนี้มุ่งศึกษาผลกระทบจากประเภทของวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาที่เข้ามาในประเทศไทย กล่าวคือการมีปฏิสัมพันธ์กัน (interaction) ของวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาทำให้เกิดการปะทะกันระหว่างการรักษาวัฒนธรรม

ประจำชาติไว้และการเปิดรับวัฒนธรรมใหม่ (Anheier & Isar, 2011; Siriyuvasak, 2004) โดยเฉพาะในสังคมที่วัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจอย่างใกล้ชิด วัฒนธรรมเป็นสินค้าและอุตสาหกรรมประเภทหนึ่ง (Anheier, 2020) สอดคล้องกับนิยามของวัฒนธรรมประชานิยมที่คณะผู้วิจัยได้นิยามไว้ตอนต้น คณะผู้วิจัยได้นำประเด็นเหล่านี้มาศึกษาว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม ในระดับใดและอย่างไรจากมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว ด้วยการใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ทเพื่อตอบคำถามประเด็นที่ว่ามีผลกระทบระดับใดและคำถามปลายเปิดในแบบสอบถามเพื่ออธิบายว่ามีผลกระทบอย่างไร

ผลการสำรวจแสดงว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม ดังนี้ (จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 384 คน)

ตารางที่ 4

มุมมองของกลุ่มตัวอย่างต่อผลกระทบด้านปัญหาสังคมของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา

รายการ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผลระดับ
อาชญากรรมสูงขึ้น	3	1.31	ปานกลาง
การตั้งครรภ์ในวัยรุ่นเพิ่มขึ้น	3	1.30	ปานกลาง
ปัญหาสุราและยาเสพติดสูงขึ้น	3	1.28	ปานกลาง
ปัญหาสุขภาพจิตมีมากขึ้น	3	1.27	ปานกลาง
อัตราการหย่าร้างสูงขึ้น	3	1.22	ปานกลาง
สรุปค่าเฉลี่ย	3	1.28	ปานกลาง

ตารางด้านบนแสดงว่ามีผลกระทบด้านปัญหาสังคมในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากันทั้งการเพิ่มขึ้นของอาชญากรรม การตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ปัญหาสุราและยาเสพติด ปัญหาสุขภาพจิต และอัตราการหย่าร้าง

ตารางที่ 5

มุมมองของกลุ่มตัวอย่างต่อผลกระทบด้านวิถีชีวิตของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา

รายการ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผลระดับ
งานสังสรรค์/การพักผ่อนหย่อนใจตามเทศกาลหรือวาระพิเศษมีความจำเป็นมากขึ้น	4	0.85	มาก
การแต่งกาย/แฟชั่นเสื้อผ้า เครื่องประดับ มีรูปแบบมากขึ้น	4	0.88	มาก
มีการเสนอภาพลักษณะเปิดเผยร่างกายหรือยั่วยวนทางเพศเพิ่มขึ้น	3	1.15	ปานกลาง
มีการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้น	4	0.90	มาก
ความสัมพันธ์ในลักษณะผู้ใหญ่กับผู้น้อยลดลง	3	1.07	ปานกลาง
สรุปค่าเฉลี่ย	3.6	0.97	มาก

ในด้านผลกระทบต่อวิถีชีวิตนั้น โดยรวมเห็นว่ามีผลกระทบอย่างมาก (ค่าเฉลี่ย 3.6) โดยเฉพาะมีการสังสรรค์และการพักผ่อนหย่อนใจตามเทศกาลหรือวาระพิเศษมากขึ้น มีรูปแบบการแต่งกายและแฟชั่น และการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4) ส่วนในด้านการนำเสนอภาพลักษณะเปิดเผยร่างกายหรือยั่วยวนทางเพศที่เพิ่มมากขึ้นและการมีความสัมพันธ์ในลักษณะผู้ใหญ่กับผู้น้อยลดลงนั้น มีผลกระทบน้อยกว่าและอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3)

ตารางที่ 6

มุมมองของกลุ่มตัวอย่างต่อผลกระทบด้านค่านิยมของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา

รายการ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผลระดับ
การแต่งงานมีความสำคัญน้อยลง	3	1.09	ปานกลาง
ความรู้สึกต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยสูงขึ้น	3	1.12	ปานกลาง
มีความเป็นวัตถุนิยมมากขึ้น	4	0.99	มาก
มีทัศนคติทางเพศที่เปิดกว้างมากขึ้น	4	0.78	มาก
มีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น	4	0.96	มาก
สรุปค่าเฉลี่ย	3.6	0.99	มาก

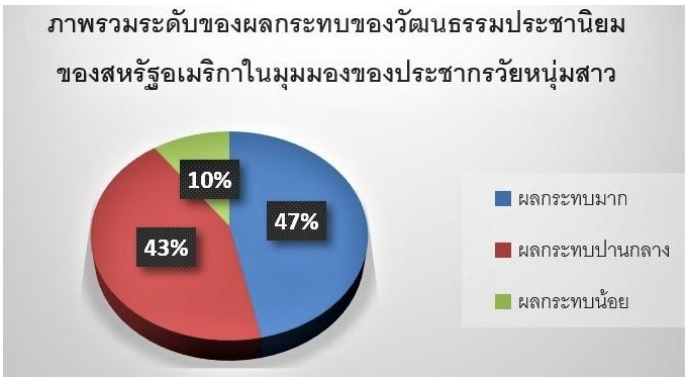
กลุ่มตัวอย่างสะท้อนว่าในภาพรวม มีผลกระทบต่อค่านิยมอย่างมาก (ค่าเฉลี่ย 3.6) โดยเฉพาะการมีความเป็นวัตถุนิยม การเปิดกว้างด้านทัศนคติทางเพศ และการเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4) ส่วนเรื่องการให้ความสำคัญกับการแต่งงานลดลงและความรู้สึกต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยที่สูงขึ้นนั้น กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีผลกระทบในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3)

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าระดับของผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมที่มีต่อประชากรวัยหนุ่มสาวในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยมนั้นคือมีระดับปานกลาง มาก และมาก ตามลำดับ

ในการอธิบายว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกามีผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม อย่างไร คณะผู้วิจัยได้ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามเขียนอธิบายว่าในมุมมองของตนเอง วัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบทั้งในด้านบวกและด้านลบต่อตนเองและสังคมไทยในด้านที่กำหนดมาอย่างไร ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นเรื่องแสดงว่า ในภาพรวมคือร้อยละ 99.02 เห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยและมีผลกระทบตามภาพ ดังนี้

ภาพที่ 1

แสดงภาพรวมของระดับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยจากมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

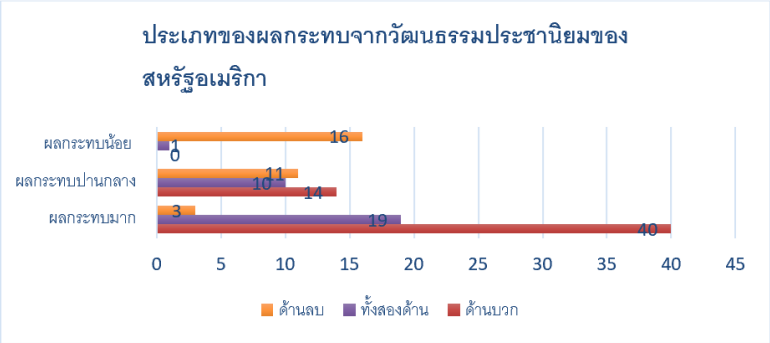


ภาพที่ 1 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 47 คิดว่าในภาพรวมวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยอย่างมาก ร้อยละ 43 คิดว่าส่งผลกระทบปานกลาง และร้อยละ 10 คิดว่าส่งผลกระทบน้อย ซึ่งหมายความว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นประชากรไทยวัยหนุ่มสาวโดยส่วนใหญ่มีความเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกามีผลกระทบต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก

ภาพที่ 2 แสดงประเภทของผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยในระดับน้อย ปานกลาง และ มาก กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นประชากรไทยวัยหนุ่มสาวที่เห็นว่าผลกระทบจากวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยที่อยู่ในระดับมากนั้นจะเป็นในด้านบวกมากที่สุด อันดับถัดมาคือเห็นว่าส่งผลกระทบอย่างมากทั้งด้านบวกและด้านลบ ในกลุ่มที่เห็นว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นอยู่ในระดับปานกลางก็มีความเห็นว่าเป็นผลกระทบในด้านบวกมากที่สุด ส่วนกลุ่มที่เห็นว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นอยู่ในระดับน้อยมีความเห็นว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นไปในด้านลบมากที่สุด ซึ่งจะเห็นได้ว่าประชากรในวัยหนุ่มสาวซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยนั้นส่งผลกระทบอย่างมากในด้านบวกและถ้าจะส่งผลในด้านลบก็จะเป็นในระดับน้อย

ภาพที่ 2

แสดงภาพรวมของระดับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยจากมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว



ในประเด็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐส่งผลต่อสังคมไทยในด้านวิถีชีวิต ค่านิยม และปัญหาสังคมอย่างไร ในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว กลุ่มตัวอย่างได้ตอบคำถามปลายเปิดว่า วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยในด้านวิถีชีวิตและค่านิยมมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับคำตอบที่ได้จากมาตรวัดแบบลิเคิร์ทที่ระบุว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและค่านิยมในระดับมาก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้อธิบายประกอบว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อสังคมไทยอย่างไรตามตารางที่ 7

ตารางที่ 7

ตัวอย่างความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยแสดงผลเป็นร้อยละ

อันดับ	ผลกระทบต่อสังคมไทย	ตัวอย่าง	ร้อยละ
1	ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลายและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิต	P10 ผลกระทบด้านบวก มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สนใจภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น	30.55
		P15 ด้านบวก มาก ทำให้ตระหนักถึงสิทธิของพลเมือง มีความฝันที่อยากจะเป็นชนชั้นกลางมากขึ้น เห็นความเป็นอยู่ของโลกที่พัฒนาแล้วมากขึ้นและต้องการความเท่าเทียมดังกล่าว...	
		P21 ด้านบวก - คิดว่ามีตัวเลือกมากขึ้นในการทำอะไรหลาย ๆ อย่าง เช่น แฟชั่น ดนตรี เกม...	
2	ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคม และทำให้มีวัฒนธรรมแบบผสมผสาน	P29 ในด้านบวก American popular culture ทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างประเทศไทยและประเทศอเมริกาในหลาย ๆ ด้าน เช่น ดนตรี วรรณกรรม ศิลปะ หรือการแต่งกายและวิถีชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ...	16.36
		P319 ด้านบวกปานกลาง : ส่งผลให้กล้าแสดงออกในความคิดของตนเองและการแสดงออกในด้านต่าง ๆ...	
		P330 ...US เป็นเหมือนผู้นำของโลกทำให้คนหนุ่ม-สาวที่ต้องการติดตามหรือ สนใจสิ่งต่าง ๆ ...หันไปนิยมในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับ US... บางทีก็ทำให้เกิดความวุ่นวายในสังคมมากขึ้น ...การประท้วงต่าง ๆ เหตุก่อความวุ่นวาย เป็นต้น...หลาย ๆ คนติดตามสิ่งที่เป็น American culture ทำให้เกิดความชอบและความคลั่งไคล้... ใช้จ่ายเงินกับสิ่งที่เป็น American culture เช่น YouTube Premium, Disney plus, Netflix เป็นต้น	
3	ทำให้เกิดความขัดแย้งและปัญหาในสังคมเนื่องจากการมีแนวคิดที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มบุคคล	P12 ...วัฒนธรรมบางอย่างถูกตีค่าด้วยคำด้านเดียว ดี/ชั่ว และมีการรับบางวัฒนธรรมเข้ามาใช้โดยมิได้ปรับให้เข้ากับลักษณะของสังคมเก่าที่มีอยู่ก่อนในบางครั้ง	10.18
		P58 ...ส่งผลด้านลบปานกลาง คือ บางเนื้อหาหรือบางอย่างที่รุนแรงของต่างประเทศก็มีการลอกเลียนแบบเกิดขึ้นในสังคมไทย	
		P153 ...สังคมไทยให้ความสำคัญกับประเทศที่เจริญมาก ยิ่งสหรัฐอเมริกาที่ถือว่าเป็นประเทศมหาอำนาจอันดับ 1 ในความคิดเห็นของคนส่วนมาก เชื่อว่าสิ่งไหนที่ประเทศเค้าทำแล้วดี ก็อยากทำบ้าง...เลยส่งผลให้คนไทยคิดว่าต้องทำเหมือนเค้า... โดยบางทีก็อาจจะไตร่ตรองบ้างหรือไม่ไตร่ตรองบ้างถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นในแง่บวกและแง่ลบต่อคนไทยและสังคมไทย	
4	ไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านลบมากต่อสังคมไทย เนื่องจากบุคคลย่อมมีวิจารณญาณที่จะเลือกปฏิบัติอย่างเหมาะสม	P56 ด้านลบอยู่ใน ระดับปานกลาง เพราะถ้าหากเราแยกแยะได้ออกจะไม่มีผลกระทบกับชีวิตประจำวัน	6.91
		P57 คิดว่าไม่ค่อยมีส่วนที่ทำให้เกิดผลกระทบมากเท่าไร...คิดว่าไม่เกี่ยวกับ American popular culture อยู่กับตัวบุคคลนั้น ๆ	
		P176 ...แล้วแต่ว่าเราจะมาปรับใช้ยังไง	

ตารางที่ 7

ตัวอย่างความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อสังคมไทยแสดงผลเป็นร้อยละ (ต่อ)

อันดับ	ผลกระทบต่อสังคมไทย	ตัวอย่าง	ร้อยละ
5	ไม่มีผลในการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจน	P42 ปานกลาง เพราะคนไทยยังอยู่ในค่านิยมเดิม	5.45
		P50 ปานกลาง เพราะ วัฒนธรรมในบางส่วนนั้นไม่ได้มีอยู่มาก่อนในประเทศ ทำให้เป็นไปได้ยากที่จะทำให้เกิดวัฒนธรรมนั้นขึ้น...	
		P108 ปานกลาง เพราะในการเปิดกว้างความคิดของแต่ละบุคคลก็ยังมีความยึดตนเป็นที่ตั้งอยู่ การเปลี่ยนแปลงเปิดมุมมองแต่ไม่ได้เกิดการปลูกฝังมันก็ไม่เกิดผลดีขึ้นอย่างชัดเจนเท่าไหร่	
6	ทำให้สังคมไทยมีความทันสมัยและสะดวกสบายมากขึ้น	P49 ด้านบวกคือ ทำให้สังคมมีสิ่งใหม่ ๆ ที่ทันสมัยเข้ามาพัฒนาสังคมไทยให้ทันสมัยมากขึ้น...	4.73
		P53 ด้านบวก มากขึ้น เพราะช่วยอำนวยความสะดวกให้ชีวิตมากขึ้น	
		P55 ด้านบวกก็มีความทันโลกเพราะอเมริกาเขาพัฒนาเร็วกว่าไทย...	
7	ส่งผลในทางลบทางด้านทัศนคติ ค่านิยม ความสัมพันธ์ และวัฒนธรรมไทย	P24 ...ส่งผลเสียต่อทัศนคติและค่านิยมของคนในสังคม	4.36
		P29 ...มีผลเสียบางอย่างที่คนไทยรับมาและลอกเลียนแบบ ซึ่งก็นับว่าเป็นผลกระทบในด้านลบของวัฒนธรรมนี้ต่อสังคมไทย	
		P106 ส่งในด้านลบมาก เพราะปัจจุบันยังเกิดปัญหาทางด้านความคิดของคนไทยส่วนใหญ่ที่เป็นผลลบ ซึ่งกระทบทางด้านความรู้สึกของวัยรุ่นในปัจจุบัน ทั้งแสดงความคิดไม่เห็นด้วย ตำหนิ ดูด่า ว่า แค่ในด้านความคิดเห็นของตนเอง ไม่นึกถึงความคิดเห็นของผู้อื่น	
8	ส่งผลให้วัฒนธรรมไทยสูญเสียเอกลักษณ์	P199 ด้านลบ ปานกลาง เพราะมันก็ทำให้วัฒนธรรมเก่า ๆ เราหายไป	3.27
		P206 ...บางคนที่ซึมซับอิทพลมามากเกินไป จนหลงลืมวัฒนธรรมที่ดีงามของสังคมไทยเอง เช่น ในเรื่องการเคารพผู้ใหญ่ การนอบน้อมถ่อมตน การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของคนรุ่นเก่า...	
		P213 ...ประเทศไม่เหมาะสังคมอเมริกาที่เน้นเสรีภาพทำให้ประชาชนไม่สนใจวัฒนธรรมของตนเท่าที่ควร	

ตารางข้างต้นแสดงว่าประชากรไทยวัยหนุ่มสาวอธิบายว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลต่อสังคมไทยในหลายด้านทั้งในด้านวิถีชีวิต ค่านิยม และปัญหาสังคมทั้งในทางบวกและลบ อย่างไรก็ดีผลกระทบสูงสุดใน 3 ลำดับแรกแสดงให้เห็นถึงผลกระทบด้านวิถีชีวิต และค่านิยมได้แก่

1) ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลายและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิต (ร้อยละ 30.55) กล่าวคือ วัฒนธรรมประชานิยมมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสื่อ และเมื่อมีการเข้าถึงสื่อโดยเฉพาะสื่อบันเทิงได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา และนำไปสู่การสร้างความสนใจในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ยังทำให้ทัศนคติของ

คนในสังคมไทยเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในระดับทั่วไป ๆ คือทำให้มีการเปิดกว้างทางความคิด จนทำให้เกิดการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมที่สะท้อนออกมาทางวิถีชีวิตและกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคม

2) ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคม และทำให้มีวัฒนธรรมแบบผสมผสาน (ร้อยละ 16.36) กล่าวคือ วัฒนธรรมประชานิยมที่หลั่งไหลเข้ามากับสื่อส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมแบบใหม่ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีผลต่อความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคมและทัศนคติของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

3) ทำให้เกิดความขัดแย้งและปัญหาในสังคมจากความแตกต่างกันของแนวคิดระหว่างกลุ่มบุคคล (ร้อยละ 10.18) คือ วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาทำให้มีความขัดแย้งและปัญหาในสังคมได้ เพราะมีบุคคลบางกลุ่มที่อาจจะประเมินคุณค่าของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาไม่รอบด้าน และถ้าบุคคลไม่ไตร่ตรองอย่างรอบด้านก่อนนำไปปฏิบัติก็จะเกิดปัญหาในสังคมได้ และวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาก็อาจจะไม่เหมาะที่จะนำมาปฏิบัติในสังคมไทยได้ในทุกด้าน เมื่อขาดการพิจารณาอย่างเหมาะสม ก็จะไม่สามารถนำข้อดีของวัฒนธรรมนั้น ๆ มาปรับใช้ให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนในสังคมไทยจนเกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มบุคคลได้

จากผลการวิเคราะห์แก่นเรื่องสรุปได้ว่าประชากรไทยวัยหนุ่มสาวเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบต่อด้านวิถีชีวิต ค่านิยม และปัญหาสังคม ทั้งในด้านบวกและด้านลบ และทั้งในระดับบุคคลและสังคม โดยส่วนใหญ่บ่งชี้ว่า ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลายและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิต ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคม จนเกิดวัฒนธรรมแบบผสมผสาน แต่ก็มีข้อเสียคือทำให้เกิดความขัดแย้งและปัญหาในสังคมจากแนวคิดที่แตกต่างกันระหว่างคนในสังคม มีเพียงส่วนน้อยที่เห็นว่าไม่มีผลกระทบที่ชัดเจนหรือเห็นว่าสังคมไทยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแหล่งอื่น ๆ มากกว่า

ผลของการวิจัยประเด็นนี้สามารถอภิปรายได้ดังนี้ ประชากรไทยวัยหนุ่มสาวเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบด้านวิถีชีวิตในระดับมาก ด้านปัญหาสังคมในระดับปานกลาง เนื่องจากผู้บริโภคการลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือการขาดวิจารณญาณเอง ส่วนด้านค่านิยมและวิถีชีวิตอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะในทางบวก ทำให้มีการเรียนรู้สิ่งใหม่ เปิดกว้างทางความคิด และการตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพ ซึ่งอาจอธิบายได้ดังนี้

1) ค่านิยมและวิถีชีวิตจากวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกามีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมวัยรุ่นซึ่งมีที่มาจากกระบวนการเปลี่ยนผ่านช่วงวัย คือเป็นการเรียนรู้ที่จะออกจากการถูกควบคุมโดยผู้ใหญ่ มีการแสวงหาเสรีภาพ มีความเป็นปัจเจกบุคคล (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2553) โดยมีลักษณะดังนี้ 1) ขัดแย้งหรือต่อต้านวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคม โดยเฉพาะ

จากมุมมองของผู้ใหญ่ 2) มีความเชื่อมโยงกับระบบทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ และ 3) ต้องการท้าทายหรือล้อเลียนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Danesi, 2006) หากพิจารณาบริบทของการศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการศึกษาในยุคที่การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นที่แพร่หลายแล้ว จะเห็นได้ว่าประชากรไทยวัยหนุ่มสาวนั้นสื่อสารโดยใช้สื่อใหม่เป็นสำคัญ ซึ่งการสื่อสารในช่องทางนี้ทำให้เกิดความเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่ได้ยึดโยงกับขอบเขตของรัฐ และวัฒนธรรมของชาติ (Kho Suet et al., 2014; McQuail, 2010; ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2553; ประกอบเกียรติ อิ่มศิริ, 2556) และส่งเสริมความเป็นเสรีนิยมและกระบวนการประชาธิปไตย (Dusek, 2006) ดังนั้นเมื่อพิจารณาเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผ่านสื่อวัฒนธรรมประชานิยมแล้ว จะเห็นได้ว่ามีการนำเสนอภาพของชาติประชาธิปไตยที่มีเสรีภาพ ความเท่าเทียม ก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เป็นทุนนิยม และมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม (ฐนยศ โล่ห์พัฒนานนท์, 2563; พุฒินันท์ ปรีดี และ ธีรภัทร วรรณฤมล, 2560) จึงสอดคล้องกับลักษณะวัฒนธรรมของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในการศึกษานี้

2) ค่านิยมและวิถีชีวิตจากวัฒนธรรมประชานิยมสอดคล้องกับความคาดหวังของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวที่มีต่อสังคมไทย ผลการศึกษานี้แสดงว่าประชากรไทยวัยหนุ่มสาวต้องการที่จะเห็นความทันสมัยและก้าวหน้า มีเสรีภาพ และมีความเท่าเทียมกัน ซึ่งสอดคล้องกับณฐมน หมวกฉิม และคณะ (2565) ที่ระบุว่าประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมีความตื่นตัวทางการเมืองตามระบอบประชาธิปไตยซึ่งเกิดจากการกล่อมเกลาทางการเมืองโดยสถาบันสื่อมวลชนในบริบทที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และการศึกษาการเคลื่อนไหวทางการเมืองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวนับแต่ปี 2563 โดย Lertchoosakul (2021) ที่แสดงให้เห็นว่าการเคลื่อนไหวนี้เป็นการต่อต้านความอนุรักษ์นิยมของสถาบันการศึกษาและสถาบันพระมหากษัตริย์ ซึ่งแตกต่างจากการเคลื่อนไหวทางการเมืองในอดีตด้วยการนัดหมายชุมนุมส่งข่าวสารผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์และการใช้ท่าทางการชูสามนิ้วจากภาพยนตร์ The Hunger Games เป็นสัญลักษณ์ของการเรียกร้องประชาธิปไตย ความคาดหวังของประชากรไทยวัยหนุ่มสาวที่มีต่อสังคมไทยในลักษณะดังกล่าวน่าจะมาจากการเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่ไม่ได้ยึดติดกับขอบเขตของรัฐ และความต้องการเป็นพลเมืองโลกจึงมีความพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับสังคมโลก ซึ่งเป็นผลจากการสื่อสารผ่านสื่อใหม่สอดคล้องกับการศึกษาโดย Hjavard (2008) ว่าความรู้สึกการเป็นชุมชนและเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนจะเกิดขึ้นได้จากการใช้สื่อที่มีลักษณะเป็นเครือข่าย และการศึกษาโดย Carmona et al. (2022) ที่ศึกษาลักษณะของพลเมืองโลกว่า จะให้ความสำคัญกับความหลากหลาย การเปิดกว้าง การให้ความสนใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศอื่น ๆ ความเป็นปัจเจกบุคคล และความเท่าเทียมกันในสังคม ซึ่งลักษณะดังกล่าวมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา

สุดท้ายนี้ผลการศึกษาที่น่าสังเกตคือ ถึงแม้ในปัจจุบันวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยจะมีคู่แข่งที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูงเช่นวัฒนธรรมประชานิยมของประเทศเกาหลี จนอาจมีผู้กล่าวว่าวัฒนธรรมจากเกาหลีนั้นมีอิทธิพลสูงกว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกา แต่ผลการศึกษานี้บ่งชี้ว่าคำกล่าวนั้นยังไม่ถูกต้องนัก เพราะในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกายังส่งผลกระทบในระดับมากต่อสังคมไทยทั้งในด้านวิถีชีวิตและค่านิยม กล่าวคือมีผู้ระบุว่าได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมประชานิยมจากแหล่งอื่น ๆ เป็นส่วนน้อย แต่จุดแตกต่างที่สำคัญของผลกระทบระหว่างวัฒนธรรมประชานิยมสหรัฐอเมริกาและแหล่งอื่นเช่นเกาหลีนั้นคือลักษณะของผลกระทบ กล่าวคือ ผลกระทบของวัฒนธรรมเกาหลีต่อสังคมไทยโดยเฉพาะในกลุ่มวัยหนุ่มสาวจะอยู่ในด้านวิถีชีวิตเป็นหลัก โดยอาจมีพฤติกรรมเลียนแบบการแต่งกาย การแต่งหน้า การตกแต่งทรงผม การพูด การรับประทานอาหาร การฟังดนตรี มีความสนใจในภาษาเกาหลีและการท่องเที่ยวเกาหลี และมีทัศนคติต่อประเทศเกาหลีในทางที่ดีขึ้น (ดวงทิพย์ เจริญรุกข์, 2564; นพดล อินทร์จันทร์, 2557; ปภังกร และคณะ 2556; รมิตา สาสุวรรณ์, 2560) แต่ไม่พบว่ามีผลกระทบในแง่ของค่านิยมในลักษณะเดียวกันกับวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกา ซึ่งจะเห็นได้ว่านอกจากจะส่งผลกระทบในระดับวิถีชีวิตเช่นเดียวกันแล้วยังส่งผลกระทบด้านค่านิยมโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการเมืองและความเป็นประชาธิปไตย เช่น การมีสิทธิเสรีภาพ ความเท่าเทียมกัน และการเปิดกว้างทางความคิด ในการศึกษาครั้งนี้จึงอาจสรุปได้ว่า วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกานั้นเป็นมากกว่ากระแส เพราะหยั่งรากลึกและสามารถสร้างแรงผลักดันในสังคมไทยได้อย่างเป็นรูปธรรมโดยเฉพาะการเคลื่อนไหวและการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางการเมือง การศึกษานี้จึงเป็นประโยชน์เชิงนโยบายการศึกษาโดยเฉพาะการเลือกสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับทัศนคติของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน และเป็นประโยชน์ในการสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว

6. สรุป และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุป

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาผลกระทบของวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวด้วยการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล เพื่อตอบคำถามวิจัยว่าสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาประเภทใดที่ส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมากที่สุดในมุมมองของประชากรไทยวัยหนุ่มสาว และวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบในด้านปัญหาสังคม วิถีชีวิต และค่านิยม ในระดับใดและอย่างไรต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในมุมมองของประชากรไทย

วัยหนุ่มสาว ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มประชากรไทยวัยหนุ่มสาว จำนวน 384 คน แสดงให้เห็นว่า สื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมากที่สุด เป็นอันดับ 1 คือ ภาพยนตร์ (ร้อยละ 28.1) อันดับ 2 ได้แก่ ดนตรี (ร้อยละ 21.9) และอันดับ 3 ได้แก่ คลิปวิดีโอ YouTube (ร้อยละ 15.4) และจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ท คณะผู้วิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกามีผลกระทบในด้านปัญหาสังคมในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3) ด้านวิถีชีวิตในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.6) และด้านค่านิยมในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.6) ส่วนข้อมูลที่ได้จากคำถามปลายเปิด ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นเรื่องแสดงว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบต่อสังคมไทยแต่เป็นไปในด้านบวกมากกว่าโดยเฉพาะในด้านวิถีชีวิตและค่านิยม คือ ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลายและโอกาสต่าง ๆ ในชีวิต ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคมจนเกิดวัฒนธรรมแบบผสมผสาน แต่ก็มีข้อเสียคือทำให้เกิดความขัดแย้งและปัญหาในสังคมจากแนวคิดที่แตกต่างกันระหว่างคนในสังคม มีเพียงส่วนน้อยที่เห็นว่าไม่มีผลกระทบที่ชัดเจนหรือเห็นว่าสังคมไทยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมแหล่งอื่น ๆ มากกว่า

6.2 ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาของงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นประเด็น ดังนี้

1) สื่อวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่ส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวมากที่สุดมีการเปลี่ยนแปลงจากสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อประเภทภาพยนตร์และสื่อใหม่ ดังนั้นข้อแนะนำในเชิงปฏิบัติในการติดต่อสื่อสารหรือการศึกษาเกี่ยวกับประชากรไทยวัยหนุ่มสาวควรคำนึงเรื่องการเลือกสื่อในการสื่อสารหรือศึกษาที่สามารถส่งอิทธิพลต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวได้มากที่สุด โดยการเน้นสื่อภาพยนตร์หรือสื่อใหม่

2) วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาที่ถ่ายทอดผ่านทางสื่อส่งผลกระทบต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาวในด้านวิถีชีวิตในระดับอย่างมาก ด้านปัญหาสังคมในระดับปานกลาง และด้านค่านิยมในระดับมาก โดยกลุ่มตัวอย่างอธิบายว่าวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาส่งผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบต่อวิถีชีวิตและค่านิยม คือทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่และเพิ่มความหลากหลายและโอกาสให้กับชีวิต จนทำให้มีวัฒนธรรมในลักษณะผสมผสานเกิดขึ้น ส่วนในเรื่องปัญหาสังคมนั้นส่วนใหญ่เกิดจากความขัดแย้งจากแนวคิดที่แตกต่างกัน ดังนั้นข้อแนะนำในการประยุกต์ผลการศึกษานี้ในระดับนโยบายการศึกษาโดยเฉพาะการปลูกฝังการเป็นพลเมืองโลก ได้แก่ การใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาซึ่งมีความเชื่อมโยงกับคุณลักษณะการเป็นพลเมืองโลกในการเลือกสื่อการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ โดยเฉพาะรายวิชาภาษาอังกฤษ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาภาษาของผู้เรียนและการปลูกฝังคุณลักษณะการเป็นพลเมืองโลก การศึกษาในประเด็นของผลกระทบของ

วัฒนธรรมประชานิยมของสหรัฐอเมริกาด้วยการใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยสถิติเชิงพรรณนาและวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในครั้งนี้มีข้อจำกัดในการอ้างอิงไปถึงประชากรเนื่องจากเป็นการใช้การสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น ดังนั้นการพิจารณาวิธีวิจัยต่อไปในอนาคตจึงควรพิจารณาถึงการอ้างอิงไปถึงประชากรโดยอาจพิจารณาเลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็น และสุดท้ายนี้ผลจากการวิจัยนี้ทำให้เห็นว่าในยุคโลกาภิวัฒน์นี้ถึงจะมีกระแสของวัฒนธรรมประชานิยมจากประเทศต่าง ๆ ไหลบ่าเข้ามาในประเทศไทย วัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาก็ยังคงมีบทบาทเป็นอย่างมากต่อประชากรไทยวัยหนุ่มสาว ซึ่งการศึกษาในประเด็นนี้ในภาพรวมยังไม่มีความต่อเนื่องแต่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจของการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมในสังคม

เอกสารอ้างอิง/References

เกตุชพรรณ์ คำพุฒ. (2558). ปริทัศน์วัฒนธรรมสมัยนิยม: ฐานคิดและปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, *34*(1), 5-28.

กนกรัตน์ เลิศชูสกุล. (2566, 25 พฤษภาคม). *อนาคตใหม่-ม็อบคนรุ่นใหม่-ปรากฏการณ์ก้าวไกล: พลังส่งต่อจาก 2562 ถึง 2566*. The 101 World. https://www.the101.world/social-movement-and-future-forward/

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลที่สำคัญ: สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ. ศ. 2563*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

กันต์ธนัน ดำดี และ อดิพล เอื้อจรัสพันธุ์. (2565). การบริโภคเชิงสัญญะและผลของวัฒนธรรมกระแสนิยมของไอดอลในสังคมไทย กรณีศึกษา: แฟนคลับและวงไอดอล BNK48. *Connexion Journal of Humanities and Social Sciences, 11*(1), 24-44.

กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เอดิสันเพรส โปรดักส์.

กิตติ ประเสริฐสุข. (2561). Soft Power ของเกาหลีใต้: จุดแข็งและข้อจำกัด. *International Journal of East Asia Studies*, *22*(1), 122-139.

ชุลีพร เชวงศักดิ์โสภาคย์. (2541). *การเปิดรับสื่อ การรับรู้เกี่ยวกับสังคมตะวันตก และการใช้ชีวิตแบบสังคมตะวันตกของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository.

ฐนยศ โล่ห์พัฒนานนท์. (2563). สื่อบันเทิงกับความมั่นคงใหม่ในประเทศสหรัฐอเมริกา: มองผ่านบทบาทภาพยนตร์ฮอลลีวูด. *วารสารความมั่นคงศึกษา*, *4*, 33-48.

ณฐมน หมวกฉิม, สุรพล สุยะพรหม, และ ยุทธนา ปราณีต. (2565). การตื่นตัวทางการเมืองของเยาวชนในระบอบประชาธิปไตยที่มีผลต่อการเลือกตั้งทั่วไปของไทย. *วารสารรัชต์ภาคย์*, *16*(44), 103-118.

ณัฐกานต์ แก้วขำ และ ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2564). บทบาทของอุตสาหกรรมสื่อโทรทัศน์ในภูมิทัศน์ของสื่อใหม่ภายใต้ระบบเศรษฐกิจดิจิทัล. *วารสารนิเทศศาสตร์*, *39*(1), 107-120.

ดวงทิพย์ เจริญรุกข์. (2564). อิทธิพลสื่อบันเทิงเกาหลี และค่านิยมในวัฒนธรรมเกาหลีต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรภาษาเกาหลีของนักศึกษาไทย. *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์*, *25*(2), 126-139.

ธัญญากร บุญมี และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2561). อัตลักษณ์เสมือนกับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเครือข่ายสังคมเกมส์ออนไลน์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยพะเยา*, *6*(1), 82-95.

นพดล อินทร์จันทร์. (2557). ภาพยนตร์ไทยในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, *2*(4), 6-13.

ปภังกร ปรีดาชัชวาล, ไฉไล ศักดิวรพงศ์, และ สากล สถิตวิทยานันท์. (2556). การยอมรับและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, *5*(1), 17-30.

ประกอบเกียรติ อิ่มศิริ. (2556). *หลักการสื่อสารมวลชน*. ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิตอล.

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2553). วัฒนธรรมวัยรุ่น. *วารสารสังคมศาสตร์*, *22*(1), 25-52.

พุฒินันท์ ปรีดี และ ธีรภัทร วรรณฤมล. (2560). การสื่อสารอุดมการณ์อเมริกันผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของบริษัทมาร์เวล. *วารสารการสื่อสารมวลชน*, *5*(1), 18-41.

ภัทร ด่านอุดม. (2541). *หากดูไม่เป็นการรบกวนก็จะชวนมาศึกษา Popular Culture กัน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์รัฐศาสตร์สาร.

รมิตา สาสุวรรณ์. (2560). การเปิดรับกับทัศนคติ และพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Digital Collections.

วิริยะ สว่างโชติ. (2561). *อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. ศูนย์ผู้นำธุรกิจเพื่อสังคมแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วีรยุทธ พจน์เสถียรกุล และ จิราพร พรประภา. (2562). ไร้สาระหรือมีแก่นสาร?: คุณค่าของมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น) ในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมประชานิยมต่อสังคมไทย. *International Journal of East Asian Studies*, *23*(2), 384-398.

ศิริพร ดาบเพชร. (2565). *K WAVE กับเศรษฐกิจเกาหลีใต้*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, คณะสังคมศาสตร์.

อดิพล เอื้อจรัสพันธุ์. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มเจ็นเนอเรชั่น เอ็กซ์ และเจ็นเนอเรชั่น วาย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, *1*(11), 59-65.

อัมพร จิรัฐติกร. (2559). บทบรรณาธิการ วัฒนธรรมสมัยนิยม: ความหมายและกระบวนทัศน์. *วารสารสังคมศาสตร์*, *28*(2), 7-20.

เอื้อมพร หลินเจริญ. (2555). เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, *17*(1), 17-29.

Ancho, I., Calimbahin, G., Basal, M., & Dela Rosa, W. (2020). Education fever and other academic-related illnesses as diagnosed by the Thai movie “Bad Genius”. *Thai Journal of East Asian Studies*, *24*(2), 20-34.

Anheier, H. K, & Isar, Y. R. (2011). *Heritage, memory and identity*. Sage.

Anheier, H. K. (2020). Cultures, values, and identities: What are the issues?. *Global Perspectives*, *1*(1): 11755. https://doi.org/10.1525/001c.11755

Butsaban, K. (2019). How K-Pop Thai idols affect Koreans’ public perception of Thai people and multicultural families: The case of Blackpink’s Lisa. *International Journal of East Asian Studies*, *23*(2). 418-438.

Carmona, M., Guerra, R., & Hofhuis, J. (2022). What does it mean to be a “citizen of the world”: A prototype approach. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, *53*(6), 547-569.

Charoensereechai, C., Nurittamont, W., Phayaphrom, B., & Siripipatthanakul, S. (2022). Understanding the effect of social media advertising values on online purchase intention: A case of Bangkok Thailand. *Asian Administration and Management Review*, *5*(2), 1-11.

Danesi, M. (2006). *Perspectives on youth culture*. Pearson Education.

Daniel III, J. F., & Musgrave, P. (2017). Synthetic experiences: How popular culture matters for images of international relations. *International Studies Quarterly*, *61*(3), 503-516.

Dusek, V. (2006). *Philosophy of technology: An introduction*. Blackwell.

Erlingsson, C., & Brysiewicz, P. (2017). A hands-on guide to doing content analysis. *African Journal of Emergency Medicine*, *7*, 93-99.

Friedberg, A. L. (1994). The future of American power. *Political Science Quarterly*, *109*(1), 1-22.

Galloway, L. (2018, July 2). *The five countries that set world culture*. BBC. https://www.bbc.com/travel/article/20180701-the-five-countries-that-set-world-culture

Gerbner, G. (1969). Toward ‘cultural indicators’: the analysis of mass-mediated public message systems. *AV Communication Review*, *17*, 137-148.

Glicken, M. D. (2007). *Social work in the 21st century: An introduction to social welfare, social issues, and the profession*. Sage.

Hill, R. (1998). What sample size is ‘enough’ in internet survey research?. Interpersonal Computing and Technology: *An Electronic Journal for the 21st Century*, *6*(3-4). http://cadcommunity.pbworks.com/f/what%20sample%20size.pdf

Hjarvard, S. (2008). The mediatization of society: A theory of the media as agents of social and cultural change. *Nordicom Review*, *29*(2), 105-134.

Hoops, J. F., & Drzewiecka, J. A. (2017). *Critical perspectives toward cultural and communication research*. Oxford Research Encyclopedia of Communication. https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.175

Hymes, D. (1974). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Tavistock Publications.

Kaasa, A., & Minkov, M. (2020). Are the world’s national cultures becoming more similar?. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, *51*(7-8), 531-550.

Kho Suet, N., Kee, C. P., & Ahmad, A. L. (2014). Mediatization: A grand concept or contemporary approach?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 155, 362-367.

Lertchoosakul, K. (2021). The white ribbon movement: High school students in the 2020 Thai youth protests. *Critical Asian Studies*, *53*(2), 206-218.

Lopattananont, T. (2021). The role of entertainment media in promoting culture: The case of Japanese cartoons and superhero TV series in 80s-90s Thai society. *Manusya: Journal of Humanities*, 24, 390-408.

Mankekar, P. (2015). Popular culture. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2nd ed., pp. 528-532). Elsevier.

Martin, J. N., & Nakayama, T. K. (2021). *Intercultural communication in contexts* (8th ed.). McGraw-Hill Higher Education.

McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage.

Meechunek, K. (2017). Using social media affecting lifestyle and social behaviors of generation Y in Bangkok metropolitan, Thailand. *PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research*, *6*(2), 103-110.

Nye, J. S. (2010). The future of American power: Dominance and decline in perspective. *Foreign Affairs*, *89*(6), 2-12.

Phornprapha, J., & Podsatiangool, W. (2019). Beyond otaku community to global business: Manga in academia – a literature review. *International Journal of East Asian Studies*, *23*(2), 400-416.

Pimentel, J. (2010). A note on the usage of Likert scaling for research data analysis. *USM R&D*, *18*(2), 109-112.

Popping, R. (2015). Analyzing open-ended questions by means of text analysis procedures. *Bulletin de Methodologie Sociologique*, 128, 23-39. https://doi.org/10.1177/0759106315597389

Prasannam, N. (2019). The yaoi phenomenon in Thailand and fan/industry interaction. *Plaridel Journal of Communiction, Media, and Society*, *16*(2), 63-89.

Roscoe, J.T. (1975). *Fundamentals research statistics for behavioral sciences* (2nd ed.). Holt Rinehart & Winston.

Sawangchot, V. (2016). Rebel without causes: The 1960s Thai pop music and Bangkok youth culture. *Journal of Communication Studies*, *3*(2), 1-8.

Siriyuvasak, U. (2004). Popular culture and youth consumption: Modernity, identity and social transformation. In K. Iwabuchi (Ed.), *Feeling Asian modernities transnational consumption of Japanese TV dramas* (pp. 177-202). Hong Kong University Press.

Spencer-Oatey, H. (2012). *What is culture?: A compilation of quotations*. GlobalPAD Core Concepts. https://warwick.ac.uk/fac/soc/al/globalpad-rip/openhouse/interculturalskills_old/core_concept_compilations/global_pad_-_what_is_culture.pdf

Spencer-Oatey, H. (2021). *What is culture?: A compilation of quotations for the intercultural field*. Global People Consulting. https://globalpeopleconsulting.com/what-is-culture

Sumetchanthasiri, P., Polyiam, N., & Kraisin, I. (2020). Effect on social media: Its impacts on Thai education. *Academic MCU Buriram Journal*, *5*(1), 248-261.

Thongprayoon, B., & Hill, L. B. (1996). U. S. mass media and Thai society. *Intercultural Communication Studies*, *5*(1), 53-74.

Ting-Toomey, S., & Chung, L. C. (2012). *Understanding intercultural communication* (2nd ed.). Oxford University Press.

Tsirogianni, S., Sammut, G., & Park, E. (2014). Social values and good living. In A. C. Michalos (Ed.), *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* (pp. 6187-6190). Springer.

U. S. News. (n. d.). *Cultural influence*. U. S. News. https://www.usnews.com/news/best-countries/influence-rankings

Valkenburg, P. M., & Oliver, M. B. (2019). Media effects: An overview. In M. B. Oliver, A. A. Raney, & J. Bryant (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (4th ed., pp. 16-35). Routledge.

Van Acker, V. (2015). Defining, measuring, and using the lifestyle concept in modal choice research. *Transportation Research Record*, *2495*(1), 74-82.