

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้อาศัยการศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา สาเหตุ และการเกิดกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการแสดงออก เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการทำวิจัยดังนี้

1. การแฝงฝัง Embody/Embodiment
2. ความหลงใหลคลั่งไคล้ Fanatic
3. การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling)
4. แนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมวัยรุ่น
5. วัฒนธรรมป๊อป Pop culture

การแฝงฝัง Embody/Embodiment

Embody/ Embodiment หมายถึง ตัว, ทำให้เป็นตัวตน, ทำให้รูปร่างขึ้น, เป็นตัว, รวบรวม, แสดงให้เห็นเป็นรูป (พจนานุกรมแปลอังกฤษ-ไทยของ อ.สอ เสถบุตร)

Csordas (1994) กล่าวว่า จริงๆ แล้วงานเขียนเกี่ยวกับ กาย (body) นั้นเริ่มขึ้นเมื่อก่อนศตวรรษ 1970 และ เพิ่มขึ้นอย่างมากในหลังศตวรรษ 1980 ข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับกาย (body) ปรากฏอยู่บนสาขาวิชามานุษยวิทยา และบนเวทีของการศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังมีสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องในการกล่าวอ้างถึงเรื่องเกี่ยวกับกาย ซึ่งได้แก่ กลุ่มสตรีนิยม งานเขียนงานวิจารณ์ ประวัติศาสตร์ ภูมิภาคศึกษา ปรัชญา สังคมศาสตร์ และจิตวิทยา เป็นต้น ในขณะที่ Thomas ได้นำบทความของ Turner (อ้างใน Csordas, 1994) มาอธิบายเรื่องเกี่ยวกับกาย อีกในเรื่องของ ลักษณะเด่นเฉพาะของ ความสัมพันธ์กันระหว่างกาย กับการเมือง ซึ่งการเมืองมีส่วนเกี่ยวข้องในการวางแผนนโยบายต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องแฝงฝังกับกาย (embody) ในวัฒนธรรมร่วมสมัยช่วงหลังระบบทุนนิยม ร่างกาย หรือ การฝังตัวของวัตถุ (embodied subject) จะเป็นในเรื่องของ การชักจูงโน้มน้าวผู้คนโดยผ่านระบบของสื่อการโฆษณา เป็นการชี้แจงเหตุผลโดยนำมาซึ่งสินค้าที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ และแฝงนัยยะผ่านสินค้า วัตถุ ของเทคโนโลยีใหม่ๆ การขยายตัวของสังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอิสระ นำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์หนึ่งเดียวของตนเอง

โดยกระบวนการแฝงฝังของวัตถุกับกายได้ถูกสร้างขึ้นและแอบแฝงแทรกซึมลงไปในตัวบุคคลจากอนุเล็กๆ ไปจนถึงสิ่งใหญ่ที่มองเห็นได้ชัดเจนดังเช่นที่ Foucault (1979-1980, อ้างใน Csordas, 1994) กล่าวว่า ร่างกายเป็นแม่แบบที่แสดงให้เห็นถึงพลังของสังคมที่สลักไว้บนตัวบุคคล Foucault ได้พัฒนาแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ “พลังที่เข้าไปใกล้ในหน่วยเล็กๆ ของปัจเจกชน” โดยผ่านร่างกาย (body) ของพวกเขา และใส่เข้าไปในร่างกายพวกเขาและใส่เข้าไปในตัวมันเอง ทั้งในเรื่องของการแสดงออกของพวกเขา และกริยาท่าทาง, การสนทนาบรรยาย, ระบบการเรียนรู้ และชีวิตประจำวัน

กระบวนการทางสังคม แนวคิดเกี่ยวกับกาย ซึ่งเกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาของสังคมนั้นก็แตกต่างกันไปตามแต่ละยุคสมัย Wrong (1961: 191 อ้างใน Csordas, 1994) ได้กล่าวในเชิงทฤษฎีทางสังคมว่า กาย เป็นสื่อกลางระหว่าง ชีวิตวิทยา ซึ่งกายทางสังคมนั้นบ่งบอกได้ถึงความเป็นกลุ่มพวก ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในกลุ่ม และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของมันเอง โดยจะมีลักษณะฝังตัวไปกับกายทางสังคมของพวกเขา และในเรื่องของกายกับกลุ่มทางสังคม Lyon and Barbalet (อ้างใน Csordas, 1994) ได้อธิบายใน ทฤษฎีทางสังคมเรื่องของ “ร่างกายทางสังคม: อารมณ์ และ กระบวนการเกี่ยวกับร่างกาย” ไว้ว่า การรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตามความคิดหลักของกลุ่ม แสดงให้เห็นถึงการมีอารมณ์ร่วม ทั้งความรู้สึก จิตใจ และการแสดงออก ซึ่งเป็นตัวเชื่อมระหว่างร่างกายกับสังคม ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เต็มไปด้วยสัมพันธ์ภาพระหว่างกัน โดยใช้การแฝงฝัง (Embodiment) ตัวกลุ่มทางสังคมให้เข้ากับร่างกาย หรือร่างกายทางกายภาพเป็นส่วนหนึ่งของสังคมวัฒนธรรมนั้น

ซึ่งจากข้อความดังกล่าวเบื้องต้นสามารถนำมาอธิบายความหมายของ การแฝงฝัง หรือ Embodiment ในเรื่องของการเป็นกลุ่มแฟนคลับได้ชัดเจนขึ้นว่าเป็นการนำเอาวัตถุ สิ่งของ หรือการสร้างกิจกรรมกลุ่มเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อสร้างความพิเศษให้กับตนเองและคนในกลุ่มเพื่อเป็นสัญลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับ และยังเป็นการสร้างพฤติกรรมกลุ่มขึ้นมาเพื่อแสดงและบ่งบอกให้บุคคลภายนอกกลุ่มเห็นถึงความเป็นแฟนในตัวเอง เช่น พฤติกรรมการแต่งกายตามกลุ่ม การซื้อของใช้ ของสะสม หรือของที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ เพื่อให้ได้มาหรือแสดงออกซึ่งการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เป็นต้น เหล่านี้ทำให้เกิดการแฝงฝังที่ปรากฏออกมาในรูปของพฤติกรรม การแสดงออก และความคิดของบุคคล

Elias (1991b อ้างใน Burkitt 1999) กล่าวถึงกิจกรรมของมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมสามสิ่ง คือ การพูด (Speak) การคิด (Think) และการรู้ (Know) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ทั้งยังได้ผสมรวมกันก่อเกิดกิจกรรมอันหลากหลายขึ้นในสังคม ซึ่งการรู้และการคิดเป็นพื้นฐานของการสร้างสัญลักษณ์ (Symbols) ขึ้นมา ภายในพื้นที่และเวลา (Space and Time) ดังนั้นจึงไม่สามารถแยกสิ่งเหล่านี้ออกจากกันได้ ซึ่งในที่นี้ การพูด คือพวกเขาจะพูดถึง ชื่นชม เขียนเกี่ยวกับเรื่องราวของศิลปินที่พวกเขารักและชื่นชมเพื่อส่งผ่านไปยังบุคคลอื่นๆให้ได้รับรู้เกี่ยวกับความคิดของพวกเขาที่แสดงให้เห็นว่าคิดถึงตลอดเวลา และการรู้จัก ว่าพวกเขานั้นรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศิลปินที่ตนรักมากแค่ไหน รูปแบบของความสัมพันธ์ในเรื่องของการกระทำ และความคิด ทำให้เกิดการสร้างสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรม (Artifacts) ขึ้นมาเพื่อแสดงให้เห็นถึงความโดดเด่นความพิเศษกว่าใคร โดยได้สร้างเครื่องมือ ภาษา และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยภาษานั้นไม่ใช่แค่สิ่งที่เชื่อมต่อขององค์ความรู้ แต่ยังสามารถส่งผ่านให้เห็นถึงพฤติกรรม การแสดงออก โดยมีสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมเป็นสื่อของความคิด (Thinking) นั่นเอง นอกจากนี้ Ilyenkov (1997 อ้างใน Burkitt 1999) และ Bakhurst (1991 อ้างใน Burkitt 1999) อธิบายเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมไว้ว่า เป็นการสร้างสิ่งหนึ่งที่แฝงฝังเข้าไปในกิจกรรมมนุษย์ เช่นเมื่อเราเห็นก้อน ก็รู้ว่ามันถูกออกแบบมาไว้ใช้ดีเมื่อเราเคลื่อนไหวร่างกายทำการตอกก็ดูเหมือนว่าเราใช้เครื่องมือเหล่านี้ เช่นเดียวกับการเกิดขึ้นในชุมชนของมนุษย์ที่ว่าเรารู้จักวิธีการใช้สิ่งประดิษฐ์พร้อมกับวัตถุประสงค์ในการใช้งาน Ilyenkov (1997 อ้างใน Burkitt, 1999) ได้กล่าวถึง ภาษา (Words) และเครื่องหมาย (Signs) ซึ่งมีความสำคัญและเกี่ยวพันในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เหล่านั้นให้มีความหมาย มีคุณค่า และเป็นเอกลักษณ์

นอกจากนี้ ไชยง ลิ้มทองกุล (2539 อ้างใน รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์) ยังได้กล่าวอ้างถึงสำนักเศรษฐศาสตร์นีโอคลาสสิกในแนวความคิดว่าด้วย Technological Embodiment ซึ่งอาจแปลว่าการฝังตัวของเทคโนโลยี เมื่อเราซื้อเครื่องจักร สิ่งที่เราได้มาไม่ใช่แค่ตัวเครื่องจักรซึ่งนำไปผลิตสินค้าอื่นๆเท่านั้น หากยังได้เทคโนโลยีที่ติดมากับตัวเครื่องจักรด้วย เครื่องจักรแต่ละรุ่นแต่ละสมัยมีความทันสมัยทางด้านเทคโนโลยีแตกต่างกัน สำนักเศรษฐศาสตร์กระแสหลักชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีนั้นฝังอยู่ในตัวเครื่องจักร หรือที่เรียกว่า Embodied Technology

นอกจากนี้ การแฝงฝังนั้นมิได้มีเฉพาะในตัวเครื่องจักร หากยังมีในตัวสินค้าด้วย สินค้าแต่ละยุคแต่ละสมัยมี การแฝงฝังของเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน กระดาษมีการแฝงฝังของเทคโนโลยีแตกต่างจากใบตอง พลาสติกก็มีการแฝงฝังของเทคโนโลยีแตกต่างจากกระดาษ ผู้เขียนนำ แนวคิดที่ว่าด้วย Embodiment Technology หรือ Technological Embodiment มาประยุกต์วิเคราะห์กับ

วัฒนธรรม และตั้งชื่อว่า Cultural Embodiment หรือ Embodied Culture ที่นี้เมื่อเราซื้อสินค้ามาบริโภค สิ่งที่ได้มามีได้มีเฉพาะแต่ตัวสินค้าที่สนองความสุขความพอใจในการบริโภคเท่านั้น หากยังได้ “วัฒนธรรม” ที่ฝังอยู่ในตัวสินค้านั้นด้วย สินค้าหรือบริการแต่ละประเภทมีนัยเกี่ยวพันถึงวัฒนธรรม แต่นัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมมีระดับและความเข้มข้นไม่เท่ากัน สินค้าหรือบริการบางประเภทอาจมีนัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมไม่ชัดเจน แต่บางประเภทมีความชัดเจนยิ่ง

ซึ่งจากแนวคิดเกี่ยวกับการแฝงฝังทางวัฒนธรรมนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการฝังตัวของวัฒนธรรมลงในตัวสินค้า ซึ่งสามารถนำมาอธิบายเกี่ยวกับการสร้างซ้ำของเครื่องใช้ หรือสินค้าต่างๆ เพื่อบ่งบอกถึงความเป็นกลุ่มเดียวกันของแฟนคลับต่างๆ อย่างเช่น การใส่เสื้อคลับ การใส่เครื่องประดับที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของความเป็นแฟนคลับตัวของศิลปิน ตลอดจนการเรียนภาษาเกาหลี ลองทานอาหารเกาหลีตามแบบศิลปินที่ตนชื่นชอบ เป็นต้น

นอกจากนี้แนวคิดเกี่ยวกับการแฝงฝังยังสามารถอธิบายได้ถึงการแปรสิ่งที่เป็นามธรรม ซึ่งก็คือการเป็นแฟนคลับ สู่รูปแบบที่เป็นรูปธรรม โดยผ่านการฝังตัวมาในรูปแบบของการแสดงออกโดยการแต่งกาย การประพฤติปฏิบัติตัว รสนิยม ค่านิยมการซื้อใช้สินค้า และรวมถึงการรวมกลุ่มกันเพื่อหาแนวร่วมที่จะแสดงตัวออกมาให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้ถึงการมีตัวตนอยู่ของพวกเขาเหล่านั้น การการสร้างค่านิยมแบบแผนขึ้นมาภายในกลุ่ม เพื่อเป็นธรรมเนียมปฏิบัติของการเป็นแฟนคลับที่ดี

ความหลงใหลคลั่งไคล้ Fanatic

Fanatic หมายถึง คนที่คลั่งไคล้สิ่งหนึ่งสิ่งใด, คนบ้า(หนัง,ฟุตบอล,วิทยาศาสตร์), คลั่ง, หรือผู้ที่มีความกระตือรือร้นอย่างคลั่งไคล้ (พจนานุกรมแปลอังกฤษ-ไทยของ สอ เสถบุตร)

Lewis (1992) ได้กล่าวถึงคำว่า แฟน (fans) ไว้ว่า แฟน คือผู้ที่ซึ่งสวมใส่เสื้อผ้าตามสีของทีมโปรดของพวกเขา บางคนฟังเพลงโปรดที่ศิลปินชื่นชอบ ติดตามดูการทำงานของพวกเขาคงตลอดวัน และพูดคุยบอกเล่าเรื่องราวชีวิตและการทำงานของเหล่าดาราขวัญใจ บางคนเสียเวลานั่งรออยู่หลายชั่วโมงเพียงเพื่อรอซื้อตัวชมคอนเสิร์ตศิลปินคนโปรดในแถวหน้าให้ได้ ความเป็นจริงแล้วแฟนเหล่านี้ก็คือเหล่าบรรดาผู้ชมผู้ฟังทั้งหลายนั่นเอง บางทีแฟนผู้ที่มีความชื่นชอบถึงขั้นรุนแรงของความรู้สึก มีความปลื้มปิติ ความพึงพอใจ ที่สำคัญบรรดาเหล่าแฟน ก็ได้ประกาศอย่างเปิดเผยด้วยความภูมิใจในความเป็นแฟนของตน พวกเขามีความกล้าหาญการถูกตราหน้าจากสังคม

ซึ่งเหล่าบรรดาแฟนพวกนี้ก็จะมีความสนใจในเรื่องของคนมีชื่อเสียงที่ตนชื่นชอบ และพยายามสืบสวน ติดตามข่าวสารของกลุ่มนักร้องที่พวกตนชื่นชอบอยู่ตลอดเวลา

Lewis (1992) ได้กล่าวถึง ลักษณะของแฟน ไว้ว่าเป็นผลและเป็นผู้สนับสนุนของบุคคลที่มีชื่อเสียง และยังให้คำจำกัดความของ แฟน (Fan) ว่าเป็น ระบบตอบรับความรู้สึกถึงดารา(star) ซึ่งหมายถึง การยอมรับในความสูงที่ปราศจาก การโต้แย้ง ซึ่งบรรดาเหล่าแฟนเขาหรือเธอ เป็น นำมาสู่การหลงเสน่ห์ เพื่อระบบของบุคคลที่มีชื่อเสียงดำรงอยู่ได้ ในเส้นทางสายบันเทิง นอกจากนี้ แฟน(Fan) ตามเครื่องหมายทางสังคม Fans as Socially Symptomatic แท้จริงแล้ว มันเป็นการฝังตัวของสองลักษณะที่สัมพันธ์กันอยู่ซึ่งก็คือ ความสัมพันธ์ของแฟนกับบุคคลที่มีชื่อเสียง และ ปฏิสัมพันธ์ทางตัวบุคคลระหว่างดารากับแฟน นี่เองที่ได้ครอบงำจิตใจ มีความสลับซับซ้อนในตัวสูง ซึ่งอาจนำไปสู่โรคที่เรียกว่า ซึ่งเป็นโรคทางจิตประสาท มีการระดมพลของมหาชนเหล่าแฟนคลับเหมือนเป็นโรคติดต่อที่เริ่มขยายวงกว้างขึ้นเรื่อยๆ ทั้งมีรูปแบบแตกต่างกันไปตามกลุ่มแฟนคลับของผู้มีชื่อเสียงแต่ละประเภท ความจริงเกี่ยวกับแฟน ซึ่งพวกเขาเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆ มากมายบางคนก็มีความชื่นชอบแบบล่ำลึง บางคนก็ชอบเพียงแค่ผิวเผิน แต่พวกเขาเหล่านั้นจะติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่มของผู้ที่ชื่นชอบในแบบเดียวกัน และตั้งเป็นกลุ่ม ชมรม คลับ หรือสโมสร ขึ้นมาเพื่อเป็นแหล่งติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล ติดตามการเคลื่อนไหวของเหล่าดาราที่ตนชื่นชอบ และมีการ แพร่กระจายมากขึ้นเป็นวงกว้างผ่านการติดต่อสื่อสาร ข้อสมมุติฐานเกี่ยวกับบุคคลในยุคปัจจุบันนั้น แฟนแต่ละประเภท จะมีการระดมพลบุคคลที่หลงใหลใฝ่ฝันในแบบเดียวกัน มีการสร้างภาพให้เห็นว่าเป็นผู้ที่หลงใหลคลั่งไคล้ เช่นภาพของฝูงชนที่เบียดเสียดกันหนาแน่นเพื่อเข้าชมคอนเสิร์ตของศิลปินที่ชื่นชอบ

ซึ่งจากแนวคิดเบื้องต้นเหล่านี้ทำให้มองเห็นภาพของบุคคลที่เรียกตัวเองว่า “แฟน” ที่เป็นผู้หลงใหลคลั่งไคล้ในตัวศิลปินที่ตนชื่นชอบมากขึ้น กับการอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เหล่าบรรดาสาวกนักร้องเกาหลีทั้งหลายแห่ไปรอรับศิลปินคนโปรดของตนเองอย่างคับคั่งและทรหดอดทนกับสภาพอากาศ สภาพแวดล้อม และเวลาที่ต้องรอคอยนานนับหลายชั่วโมง เพียงเพื่อจะต้องการพบหน้าหรือพูดคุยสองสามคำกับเหล่าศิลปินในดวงใจ อีกทั้งการแสดงออกถึงสัญลักษณ์ของการเป็นแฟนคลับให้บุคคลทั่วไปรู้ว่าการแต่งกายแบบนี้เป็นสาวกของกลุ่มศิลปินใด เช่นสมัยก่อน แฟนคลับของ Elvis Presley ก็จะแต่งตัวตามแบบสไตล์ของ Elvis และที่เห็นได้ชัดเมื่อไม่นานที่ผ่านมา ที่มีข่าวของการรวมตัวกันอีกครั้งของวง X-Japan ก็มีเหล่าสาวกของ X-Japan ที่พากันแต่งตัวแนวพังค์ย้อมสีผมจัดจ้านมาร่วมงานแถลงข่าว และปัจจุบันนี้ก็จะเห็นภาพของกลุ่มเด็กที่สวมเสื้อสีส้ม

ต่างๆตามสีประจำตัวศิลปินเกาหลี ทั้งบางกลุ่มพวกเขายังแต่งทรงผมแทนต์เกาหลีออกมาเดินโชว์เลียนแบบศิลปินที่ตนชื่นชอบให้เห็นมากมายเกลื่อนกลาด เป็นต้น ซึ่งเหล่านี้ได้บ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่มแฟนคลับกลุ่มต่างๆ ที่เป็นการแสดงให้เห็นเด่นชัดออกมาภายนอก

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling)

Bandura (1965, 1982 อ้างใน สุรางค์ ไคว้ตระกูล, 2533) ระบุว่า ทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่าๆ กัน Bandura กล่าวว่า คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัวอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งที่ผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเรามากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหรือหนังสือก็ได้ นอกจากนี้คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกต โดยผู้เรียนไม่คิด คุณสมบัติของผู้เรียนมีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัส หรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ในขณะที่ต้องแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ นอกจากนี้บันดูรายังได้พูดถึงทฤษฎีแรงเสริมโดยสาร หรือ การเสริมพฤติกรรมแบบโดยสาร (Vicarious reinforcement) Bandura พบว่าเด็กอาจเลียนแบบคนแปลกหน้า หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่เขารู้สึกพึงพอใจ เมื่อเขาเฝ้าสังเกตดูการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งของคนๆนั้นในขณะที่ดูอยู่มีความรู้สึกพอใจคล้อยตามไปด้วย จึงอยากทำพฤติกรรมนั้นบ้าง หรือเห็นบุคคลใดบุคคลหนึ่งทำแล้วได้รับรางวัลหรือไม่ได้รับการลงโทษก็ทำตามอย่างบุคคลนั้นบ้างโดยทั้งๆที่ไม่รู้เลยว่าจะได้รับรางวัลเหมือนกับเขาหรือไม่ ทั้งนี้เพราะว่าการที่เห็นเขาทำเช่นนั้นแล้วได้รับรางวัล จะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ทำตาม โดยหวังว่าจะได้รับรางวัลด้วย หรืออาจจะเป็นเพราะว่าการที่เราสังเกตว่าเขาทำเช่นนั้นแล้วได้รับรางวัลทำให้เรารู้สึกเหมือนกับว่าได้รับรางวัลไปกับเขาด้วย เราจึงตามแบบบุคคลนั้น ความพอใจที่เกิดขึ้นในตัวเรานั้นเป็นแรงเสริมที่เกิดขึ้นกับตัวเราเอง มิได้เกิดจากคนแปลกหน้านั้นมอบให้เลย เพราะเรามองเห็นแนวทางว่าถ้าทำเช่นนั้นบ้าง เราอาจจะได้รับความสำเร็จเช่นเขาได้ เป็นการคาดหวังว่าจะได้รับความพอใจ(แรงเสริม) ถ้าได้ทำพฤติกรรมตามอย่างตัวแบบที่แปลกหน้านั้น

อย่างที่ Bandura ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าพฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนจากตัวแบบ และตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ สามารถนำมาอธิบายเกี่ยวกับการลอกเลียนแบบคิดปิ่นหรือบุคคลที่ปรากฏตามสื่อต่างๆ แม้ว่าพวกเขาจะไม่คุ้นเคยด้วยก็ตาม

แต่เมื่อเกิดความประทับใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในตัวของศิลปินคนนั้นๆ ก็จะเริ่มมองพวกเขาเหล่านั้นเป็นต้นแบบ และพยายามแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบหรือการแสดงพฤติกรรมที่เรียกว่าเป็นส่วนร่วมในความสำเร็จของตัวแบบด้วย

แนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมวัยรุ่น

นักสังคมวิทยาได้ให้ความหมายของ “สังคม” ไว้ว่าเป็นกลุ่มกลุ่มหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันของบุคคลในกลุ่มย่อย และภายในกลุ่มใหญ่ด้วย หรือหมายถึงคนจำนวนหนึ่งที่เป็นอิสระจากกลุ่มอื่นๆ และสามารถดำรงอยู่สืบเนื่องยาวนานด้วยตนเอง โดยมีที่เป็นเขตถิ่นฐานของตน มีสมาชิกประกอบด้วยคนทุกเพศทุกวัย และมีแบบแผนในการดำรงชีวิต หรือมีวัฒนธรรมเป็นแบบอย่างเฉพาะของตนเองไม่มากนักน้อย Hault (1969 อ้างใน จำนง อติวัฒนสิทธิ์ และคณะ, 2543) ได้กล่าวถึงความหมายของวัฒนธรรมในทางสังคมวิทยาว่าคือ วิถีแห่งการดำรงชีวิตมนุษย์ในแต่ละสังคม คำว่าวัฒนธรรมเป็นคำรวมที่กินความหมายถึงแบบแผนแห่งพฤติกรรมทั้งปวงของมนุษย์ซึ่งได้มาเนื่องจากการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสามารถถ่ายทอดให้แก่กันโดยใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ เช่น การพูด การเขียน หรือการแสดงกิริยาอาการต่างๆ อันเป็นที่เข้าใจ และนักมานุษยวิทยาของอังกฤษ Taylor (1871 อ้างใน อุทัย หิรัญโต, 2526) กล่าวว่า วัฒนธรรม หมายถึงส่วนรวมทั้งหมดอันสลับซับซ้อน ได้แก่ วิชาความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ขนบธรรมเนียม และความสามารถอื่นใด ตลอดจนความเคยชินต่างๆ ซึ่งคนเราได้รับมาในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม วัฒนธรรมจึงเป็นแบบแผนการดำเนินชีวิตของกลุ่ม ซึ่งสมาชิกของสังคมหนึ่งยึดถือเป็นแบบแผนของชีวิตร่วมกัน วัฒนธรรมจึงเป็นเหมือนเครื่องหมายหรือตราประจำกลุ่มที่คนอื่นเห็นแล้วรู้ได้ทันที เช่น ภาษา เครื่องแต่งกาย ขนบธรรมเนียมประเพณีที่เหมือนๆ กันสำหรับคนในกลุ่มนั้น

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2541) กล่าวว่า สังคมวัยรุ่นเป็นการรวมตัวของบุคคลที่มีอายุประมาณ 12-21 ปี มีลักษณะการดำรงชีวิตที่แตกต่างจากวัยอื่นๆ โดยให้ความสำคัญกับการมีเพื่อน การมีกลุ่ม เพื่อให้มีความรู้สึกว่ามีพรรคพวกเป็นที่ยอมรับและมีส่วนร่วมในกลุ่ม ทำให้เสริมสร้างความเข้มแข็ง ความมั่นใจ และความมีอำนาจ เด็กวัยนี้พยายามทำในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับของเพื่อน ทำตามแบบเพื่อน โดยจะมีการแสดงออกในเรื่องแฟชั่น เสื้อผ้า รองเท้าดนตรี กีฬา ความรู้สึก ความคิด ภาษาแสดง ซึ่งแตกต่างกันไปตามยุคสมัยและปรัชญาในการรวมกลุ่ม สิ่งที่จะเป็นสื่อกลางในการแสดงออกที่สำคัญของวัยรุ่นคือ เพลง ดนตรี กีฬา โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ ยานพาหนะ การเขียน การอ่าน การทำกิจกรรมที่ให้ความบันเทิง ฯลฯ อันเป็นลักษณะเฉพาะที่วัยรุ่นจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆตามยุคสมัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะใช้แสดงออกในเรื่องของ อารมณ์ ความคิด ค่านิยมทัศนคติต่าง วัยรุ่นจะมีโลกของพวกเขาเอง ซึ่งบุคคลในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ไม่เข้าใจพวกเขา วัยรุ่นจึงรวมกลุ่มกับคนวัยเดียวกัน มีความผูกพันลึกซึ้งกับเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน จนทำให้เกิดความห่างเหินจากครอบครัว มีการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลในวัยอื่นๆ และจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป คนกลุ่มหนุ่มสาวที่เติบโตมาในยุคหลัง เหตุการณ์ได้สั่งสมและเลียนแบบค่านิยมที่เขาได้รับในสังคมโดยปริยาย โดยสภาพสังคมตลอดระยะเวลาสองทศวรรษที่ผ่านมา เน้นสังคมวัตถุนิยมและบริโภคนิยม กระแสโลกมีแนวโน้มที่จะทำให้ความสำคัญในเรื่องเศรษฐกิจเป็นหลัก บุคคลวัยนี้จึงแสวงหาความสุขเพื่อตนเอง แสวงหาทรัพย์สินเพื่อจะมีชีวิตอยู่อย่างสุขสบาย และ ธนัญญา ชูลี (2545) ยังได้กล่าวไว้อีกว่าวัยรุ่นมีการเลียนแบบพฤติกรรมจากบุคคลที่ประสบความสำเร็จจากดาราที่ชื่นชอบ ใช้ชีวิตอย่างฟุ้งเฟ้อ รับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ด เที่ยวกลางคืน จับคู่เป็นแฟนกันตั้งแต่อายุน้อย แต่งกายตามแฟชั่น ฟังเพลงตามสมัยนิยม ดังนั้นวัยรุ่นมักใช้เวลา และใช้เงิน หมดไปกับการแต่งกาย และเพื่อความบันเทิง โดย Cohen (1985 อ้างใน สุชา จันทรเฒ, 2542) เรียกพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้เป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมย่อย ซึ่ง Cohen ได้อธิบายว่า การปฏิบัติของเด็กอาจจะขัดแย้งกับผู้ใหญ่ในสังคม กล่าวคือ เด็กจะเรียนรู้เฉพาะวัฒนธรรมของตน เช่น สำนวน การสนทนา การแต่งกาย การไว้ทรงผม กีฬา และดนตรี ฯลฯ ซึ่งเหล่านี้เป็นวัฒนธรรมย่อยของพวกเขา ซึ่งอาจจะขัดแย้งกับผู้ใหญ่ในสังคม เมื่อเป็นเช่นนั้นกลุ่มเด็กจึงหันมารวมกลุ่มกัน และจะสร้างแบบแผนพฤติกรรมของตนขึ้นมา ซึ่งพวกเขาเห็นว่าสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้ วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นไม่ได้แสวงหาผลประโยชน์จากการกระทำ หรือพฤติกรรมของตน แต่มุ่งแสดงให้กลุ่มเดียวกันเห็นว่าตนนั้นเก่ง หรือเป็นคนที่มีความสามารถ เพื่อจะได้รับการยกย่องจากบรรดาเพื่อนในกลุ่มของตน ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมต่างๆ

ของวัยรุ่นที่จับกลุ่มกันเป็นหมู่พวก เป็นการแสดงออกทางความคิด ทักษะที่กลุ่มวัยรุ่นกลุ่มเดียวกันมีเหมือนกัน และการสร้างแบบแผนพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อสร้างสร้างความเป็นกลุ่มเป็น การยอมรับจากกลุ่ม ซึ่งทุกวันนี้วัยรุ่นมีความเป็นอยู่ร่วมกันและมีโอกาสศึกษาซึ่งกันและกันอย่าง กว้างขวาง เนื่องจากเป็นยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน หรือสังคมยุคออนไลน์ ทำให้การรวมกลุ่ม กันนั้นง่ายขึ้นเพียงคลิกนิ้ว นอกจากนี้ ครอบครัวส่วนใหญ่ที่มีเงินมากพอ ก็จัดสรรเงินบางส่วนให้ วัยรุ่นได้ใช้จ่ายสิ่งต่างๆ ที่วัยรุ่นต้องการ เช่น ซื้ดีเพลงต่างๆ การดูหนัง ฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต การรับประทานอาหารตามสมัยนิยม การซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องสำอาง การซื้อของ สะสมที่ตนเองชื่นชอบ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ทำให้วัยรุ่นปัจจุบันมีแนวโน้มในการใช้จ่าย ฟูมเฟื่อย เพื่อสนองต่อความต้องการของตนตามสมัยนิยมเท่านั้น

วัฒนธรรมป๊อป Pop culture

พัฒนา กิตติอาษา (2546) ได้พูดถึงกระแสป๊อป หรือวัฒนธรรมสมัยนิยมไว้ว่า กระแส ดังกล่าวเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ ต่อรอง และสร้างตัวตนของกลุ่มต่างๆ ในสังคม ซึ่งกระแสป๊อปนี้ได้ มองเห็นความหมายหรือนิยามวัฒนธรรมที่หลากหลายที่เกิดขึ้นจากการบริโภค การแสดงออก หรือ การให้ความหมายของประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มคนที่เรียกว่า “คนพันธุ์ป๊อป” หรือผู้คนที่ใช้ชีวิตผูกพันกับกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมอย่างเข้มข้น โดยได้ให้ ความหมายของ คนพันธุ์ป๊อป ไว้ว่า หมายถึงผู้คนกลุ่มใหญ่ในสังคมที่ใช้ชีวิตผูกพันทั้งในแง่ของ การมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ บริโภค และแสวงหาวัฒนธรรมสมัยนิยมรูปแบบต่างๆ คนพันธุ์ ป๊อปคือแฟนของวัฒนธรรมป๊อป หรือคนที่ให้ความสำคัญกับกระแสป๊อป จนถึงขั้นที่ยอมรับเอา กระแสดังกล่าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน หรืออัตลักษณ์ส่วนตัวของแต่ละคน และ แน่นนอนว่า กลุ่มคนพันธุ์ ป๊อปส่วนใหญ่จะเป็นคนรุ่นใหม่ นับตั้งแต่วัยรุ่นแรกเริ่ม วัยรุ่น วัยทำงาน และวัยผู้ใหญ่บางส่วน (พัฒนา กิตติอาษา, 2546)

พัฒนา กิตติอาสา มองวัฒนธรรมป๊อปในแง่ของ สนามของการต่อรอง อัตลักษณ์ และ ตัวตน โดยได้เสนอมุมมองทางวิชาการเกี่ยวกับกระแส วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือ วัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) พัฒนาเห็นว่าสังคมไทยมักไม่มีที่ว่างในกระบวนทัศน์วัฒนธรรมไทย สำหรับ ผลงานสร้างสรรค์ วิถีชีวิต หรือระบบการให้คุณค่าของคนไทยบางกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มคน หนุ่มสาว วัยรุ่น หรือคนชายขอบกลุ่มต่างๆ ทั้งที่เปิดเผยตนเอง และหลบซ่อนอยู่ในชอกหลืบต่างๆ ของสังคมไทยในยุคโลกาภิวัตน์ นอกจากนี้ยังได้มองเห็นถึง เสียงพูด และความพยายามของคน

กลุ่มที่เป็นผู้ไม่มีอำนาจ หรือสิทธิเสียงในสังคมมากนัก เช่น ชาวบ้านร้านตลาด เด็กวัยรุ่น ฯลฯ กำลังต่อรองหรือสร้างความหมายทางวัฒนธรรมให้กับชีวิตของตนเอง หลายครั้งพวกเขาก็มีวิสัยทัศน์ ทัศนคติ หรือมุมมองของตนเองในการต่อต้านจัดขึ้น หรือไม่เห็นด้วยกับบรรดาผู้มีอำนาจในสังคม เช่น พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ หรือหน่วยงานของทางราชการ โดยที่พวกเขาเหล่านั้นได้สร้าง ตัวตน (self) หรือ อัตลักษณ์ (identity) ของพวกเขาเองขึ้นมา ซึ่ง ตัวตน (self) หรือ อัตลักษณ์ (identity) นี้ เป็นคำหลักของการวิเคราะห์กระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่กระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการนิยาม การช่วงชิงการนิยาม และนำเสนอ “ความเป็นตัวตน/ความเป็นตัวฉัน” ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล และระดับกลุ่มสังคมอย่างเข้มข้น

พัฒนา กิตติธาส มองว่าในสังคม วัฒนธรรมสมัยนิยมนี้ เป็นวัฒนธรรมแห่งความเป็นไปได้ เกิดขึ้น เปลี่ยนแปลง และเลื่อนลู่ไปตามกระแสความนิยมของคนในสังคมและกาลเวลา วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องธรรมดาสามัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งความเยาว์ภาพ (culture of the youth) วัฒนธรรมสมัยนิยมบางอย่างอาจมีผลกระทบหรือเป็นที่ชื่นชอบโดยผู้คนทุกเพศทุกวัยทุกชนชั้นในสังคม แต่วัฒนธรรมสมัยนิยมส่วนใหญ่ จะเป็นเรื่องของคนหนุ่มสาว โดยเฉพาะวัยรุ่นและวัยทำงาน คนกลุ่มดังกล่าวมีกำลังผลิต กำลังซื้อ กำลังบริโภค และกำลังในการแสวงหาความสนุกสนานรื่นรมย์ของชีวิต โดยมุมมองวัฒนธรรมสมัยนิยมของพัฒนา กิตติธาส มองว่า

- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางโลกย์ (culture of the mundane)
- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมพันธุ์ผสม (hybrid culture) วัฒนธรรมสมัยนิยมเกิดจากหลายแหล่งที่มา และเกิดจากการดัดแปลงหรือรวมเอาองค์ประกอบปลีกย่อยต่างๆ จากทั้งในและนอกวัฒนธรรมขึ้นมา แล้วนำเสนอเพื่อสร้างกระแสการยอมรับและสนองรูปแบบต่างๆ จากสังคม รูปแบบผสมผสานดัดแปลง หรือผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม
- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการรวมกันของการแยกส่วนและแยกตัวออกเป็นเสี่ยงๆ (fragment culture) วัฒนธรรมสมัยนิยมจำนวนมากเต็มไปด้วยการแยกส่วน แยกตัว และไม่จำเป็นต้องให้ความหมายที่สัมพันธ์กับรากฐานหรือความเป็นมาดั้งเดิมของตนเอง หรือบริบทของสังคมใหม่ที่หล่อเลี้ยงกระแสเหล่านั้นอยู่

วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งการบริโภค (consumers' culture) หรือเป็นวัฒนธรรมตลาด ซึ่งถูกผลิตในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในปริมาณมหาศาล และกระจายผลผลิตออกไปสู่ผู้บริโภคเป็นวงกว้าง เพื่อสร้างกระแสในการบริโภคให้เกิดขึ้นในสังคม

- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นผลผลิตของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสาร หรือวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน (mass media-saturated culture)
- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเรื่องของแฟชั่น และกระแสความนิยม (culture of fashion popular trend) วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงเกิดเร็ว ได้รับความนิยมเร็ว รวมทั้งจืดจางไปอย่างรวดเร็ว เพราะถูกแทนที่ด้วยกระแสอื่นที่ใหม่กว่า สดกว่า และเร้าความสนใจของผู้คนได้มากกว่า
- วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเรื่องของการสร้าง ค้นหา ต่อรอง และผลิตซ้ำตัวตนหรืออัตลักษณ์ (battle of/for cultural identities/selves) ผู้คนเวียนว่ายอยู่ในกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมเพื่อค้นหา เลือก ต่อรอง และ/หรือปฏิเสธสังกัดของตนเอง (พัฒนา กิตติอาษา, 2546)

ซึ่งเหล่านี้ได้อธิบายให้เข้าใจถึงภาพรวมของวัฒนธรรมสมัยนิยมที่เข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบันมากขึ้น ซึ่งอธิบายให้เข้าใจถึงพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นไทยที่ต้องการสร้างพื้นที่ทางสังคมตามกระแสนิยมขึ้นมาเพื่อสร้างความหมายทางวัฒนธรรมให้กับตนเอง โดยการสร้างตัวตนของตนเองขึ้นมา ภายใต้กระแสวัฒนธรรม ป๊อปที่กำลังแพร่หลายในสังคมไทยในปัจจุบันนี้ ซึ่งคนส่วนใหญ่ของวัฒนธรรมป๊อปนี้ก็คือกลุ่มวัยรุ่น เยาวชน คนยุคใหม่ ที่เติบโตมาพร้อมกับวัฒนธรรมสมัยนิยมนี้

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โรคคลั่งรัก (Erotomania)

พญ. ศิริจิต สุทธจิตต์ ได้กล่าวถึงอาการ และอาการแสดงทางจิตเวช Signs and Symptoms in Psychiatry ว่า ในทางจิตเวชมีคำศัพท์ที่ใช้บรรยายถึงอาการและอาการแสดงอย่างมากมาย ผู้ป่วยอาจเป็นผู้มาพบแพทย์เองและเล่าถึงอาการให้แพทย์ฟัง หรือผู้ป่วยอาจไม่ตระหนักถึงความผิดปกติของตนเองเลยก็ได้ แต่ญาติที่ใกล้ชิดสังเกตได้ผู้ป่วยเปลี่ยนไป อย่างไรก็ตาม ไม่มีอาการหรืออาการแสดงใดที่บ่งว่าเป็นโรคใดโรคหนึ่งโดยเฉพาะ แพทย์ต้องประมวลอาการต่างๆ เข้าด้วยกัน จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาการและอาการแสดงทางจิตเวชของผู้ป่วย เพื่อที่จะได้เข้าใจผู้ป่วย วินิจฉัยโรคได้ถูกต้อง และรักษาผู้ป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

โรคคลั่งรักนี้อยู่ในกลุ่มของอาการทางจิตกลุ่ม Thinking (การคิด) ในหมวดหมู่ของ Specific disturbances in content of thought ประเภท Delusion หรือก็คือความคิดหลงผิด ไม่สามารถแก้ไขได้โดยการให้เหตุผล โดยไม่เกี่ยวข้องกับความจริงหรือวัฒนธรรมของผู้ป่วย ซึ่งเป็นบ่อเกิดของโรคคลั่งรัก มักพบในผู้หญิง มีอาการคือ ความหลงผิด คิดว่ามีคนอื่นมารักตนเอง ยึดมั่นในความคิด (เอาเอง) ของตนเองอย่างแท้จริงเป็นจัง หมกมุ่นวนเวียนอยู่ในอาการหลงผิดนั้นจนซึมเศร้า หวาดระแวง หงุดหงิด ก้าวร้าวและคุ้มคลั่งจนก่อคดีสะพรึง อาการแบบนี้มักจะปรากฏกับกลุ่มคนที่หลงใหลดารานักรื้อ นักกีฬาระดับโลก ซึ่งชอบตามรั้งควานไปทุกหนแห่ง สร้างความรำคาญและหวาดหวั่น ในทางจิตเวชนั้น อาการคลั่งรัก ยังมีอีกคำ คือ Erotomania เป็นอาการหลงใหลคนดัง จนถึงขั้นขาดสติ คิดว่าคนดังผู้นั้นก็รักก็หลงตัวเองเช่นกัน

ความหมายและความสำคัญพฤติกรรมของวัยรุ่น

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำนั้นผู้กระทำจะทำโดยรู้หรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การ เดิน การยืน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ และการละทิ้งหน้าที่ เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

ประเภทของพฤติกรรม การจัดประเภทของพฤติกรรมขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่ใช้จัด ในที่นี้จะใช้หลักการสังเกต หลักการรู้ตัว และหลักการยอมรับทางสังคมเป็นหลักเกณฑ์ในการจัด

เมื่อใช้หลักการ “สังเกต” เป็นหลักเกณฑ์ในการจัดแล้ว พฤติกรรมมี 2 ประเภทคือ พฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เช่น การเดิน การวิ่ง การอ่าน พฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตไม่ได้ หรือพฤติกรรมภายใน (Convent Behavior) เช่น ความสนใจ การคิด การจำ การตัดสินใจ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นความในใจ รู้ได้เฉพาะเจ้าตัวเท่านั้น คนอื่นจะรู้เมื่อเจ้าตัวบอก ถ้าเจ้าตัวไม่บอกให้ทราบเราก็นิยฐานจากการกระทำแทน เมื่อใช้หลักการ “รู้ตัว” เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทแล้ว พฤติกรรมแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

พฤติกรรมที่ผู้กระทำรู้ตัว และจงใจทำพฤติกรรมนั้น เช่น การยิ้ม พุดคุย

พฤติกรรมที่ผู้กระทำไม่รู้ตัว เช่น ความฝัน การละเมอ เป็นต้น

เมื่อใช้หลัก “การยอมรับทางสังคม” เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทแล้ว พฤติกรรมจัดได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

พฤติกรรมที่พึงประสงค์ (Desirable Behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่สังคมยกย่องว่า ดี ถูก และควรกระทำ เช่น การทำตามหน้าที่ ทำตามจารีตประเพณี เป็นต้น

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ (Undesirable Behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่สังคมประณามว่า เลว ผิด และไม่ควรกระทำ เช่น การฆ่ามนุษย์ การทำผิดกฎหมายบ้านเมือง เป็นต้น

อนัญญา ชูลี (2545) ได้ศึกษาการใช้เวลาว่างของวัยรุ่นกับการสร้างตัวตน พบว่า วัยรุ่น สร้างตัวตนจากการใช้เวลาว่างโดยการรวมกลุ่มกับเพื่อน มีการแลกเปลี่ยนค่านิยมเพื่อสร้าง ลักษณะเฉพาะกลุ่มขึ้นมา และบางครั้งก็เป็นการยึดแบบอย่างจากบุคคลที่ประสบความสำเร็จ กระทำตามค่านิยมของกลุ่ม และรับเอาคุณค่าบางอย่างมาจากครอบครัว ญาติพี่น้อง หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงอื่นๆ ที่วัยรุ่นชื่นชอบ หรือไม่ก็ทำตามความต้องการ ความชอบของตนเอง