พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

Pub Going Behavior of Prince of Songkla University Students

โมไนย แมนสรวงรัตน์

Monai Mansuangrat

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of

Master of Arts in Human and Social Development

Prince of Songkla University

2553

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ชื่อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้เขียน นายโมไนย แมนสรวงรัตน์
สาขาวิชา พัฒนามนุษย์และสังคม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสัจการ)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วัน เดชพิชัย)

.....กรรมการ
(ดร.กานดา จันทร์แย้ม)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสัจการ)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.เกริกชัย ทองหนู)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้เขียน นายโมไนย แมนสรวงรัตน์

สาขา พัฒนามนุษย์และสังคม

ปีการศึกษา 2553

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) พฤติกรรมการเที่ยวผับ (2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ (3) ผลกระทบจากการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ปีการศึกษา 2551 ที่เคยไปเที่ยวผับ จำนวน 379 คน รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่า ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมและด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ในขณะที่ปัจจัยด้านสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเที่ยวผับมีผลกระทบต่อการเรียน และต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.91 และ 2.54 ตามลำดับ การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับโดยรวม พบว่าปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย สามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 ตามลำดับ และพบว่าปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ และปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเที่ยวผับที่มีผลกระทบต่อนักศึกษา พบว่าความถี่ในการเที่ยวผับ สามารถพยากรณ์ผล กระทบต่อการเรียน และค่าใช้จ่ายรายเดือนของนักศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ

Thesis Title	Pub-Going Behavior of Prince of Songkla University Students
Author	Monai Mansuangrat
Major Program	Human and Social Development
Academic Year	2009

ABSTRACT

The objectives of this study were to investigate pub-going behavior of Prince of Songkla University students; factors affecting their pub-going behavior, and the effects of pub-going behavior on Prince of Songkla University students. The subjects of the study were 379 Prince of Songkla University students, Hat Yai Campus who had been to a pub in the academic year 2008. The data were collected using a questionnaire and the data were analyzed using frequency, percentage, standard deviation, and multiple regression. The results of the study revealed that environmental factors and the overall attitudes are at high level. The overall social factors are at moderate level; pub-going behavior had an effect on students' learning performance and monthly expenses at a moderate level with an average of 2.91 and 2.54, respectively. The analysis of factors affecting the overall pub-going behavior revealed that the factor of attitude toward pub-going and the factor of unrestricted upbringing could predict the frequency of pub-going with statistical significance at the levels .001 and .01, respectively. In addition, it was found that the factor of attitude toward pub-going and the factor of family atmosphere could predict the length of pub-going with statistical significance at the level .001.

The results of a test on pub-going behavior that affected students in various ways showed that the frequency of students' pub-going could significantly predict the effects on their learning performance and monthly expenses at .001 and .05, respectively.

Keywords: pub-going behavior, students

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้นอกจากจะบรรจุความรู้ ความเพียรพยายามด้วยแรงกายและแรงใจของผู้วิจัย จนได้เข้าร่วมการนำเสนอผลงานประเภทบรรยาย ในการประชุมวิชาการระดับชาติทางศิลปศาสตร์ประยุกต์ ครั้งที่ 1 ซึ่งสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยได้รับกำลังใจและความปรารถนาดีจากบุคคลแวดล้อมในชีวิตของผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์รอง รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสัจการ ผู้ให้ความรู้ ความเอาใจใส่ให้คำปรึกษา ความเมตตากรุณา กำลังใจ และโอกาสแก่ผู้วิจัย ตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องการให้คำแนะนำในทุกขั้นตอนของการวิจัย และการเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยรู้สึกเป็นพระคุณอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ กรรมการสอบอีก 2 ท่าน คือ รองศาสตราจารย์ ดร.วัน เดชพิชัย ดร.กานดา จันทร์แย้ม ที่ให้ความเมตตา กรุณาชี้แนะแก่ผู้วิจัยเพื่อปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ น้องๆ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรีสุพร ช่วงสกุล และคณาจารย์ภาควิชาสารัตถศึกษาทุกท่าน ที่ช่วยผลักดันหลักสูตรพัฒนามนุษย์และสังคม

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ บัณฑิตวิทยาลัย และกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์ ที่กรุณาให้เงินทุนอุดหนุนการวิจัยนี้ ทำให้วิทยานิพนธ์สำเร็จโดยสมบูรณ์

ความดีใดๆ ที่มีอยู่ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยขออุทิศให้บุพการี ครูบาอาจารย์ผู้มีพระคุณและนักวิชาการทั้งหลายที่ผู้วิจัยได้นำเอาความคิดมาประกอบการวิจัยครั้งนี้ทั้งที่ได้เอ่ยนามและไม่ได้เอ่ยนาม ตลอดจนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหลายที่ได้ช่วยให้ความความคิดเห็นเสนอการแก้ไขปรับปรุง

โมไนย แมนสรวงรัตน์

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		(3)
Abstract		(4)
กิตติกรรมประกาศ		(5)
สารบัญ		(6)
รายการตาราง		(8)
รายการภาพประกอบ		(9)
บทที่ 1	**บทนำ**	**1**
	ความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์	4
	คำถามการวิจัย	4
	สมมติฐานการวิจัย	4
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
	ขอบเขตของการวิจัย	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ	6
บทที่ 2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	**8**
	แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม	9
	ผับ	22
	พฤติกรรมการเที่ยวผับ	30
	ผลกระทบที่เกิดจากการเที่ยวผับ	34
	แนวคิดเกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคม	38
	ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา	45
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	57
บทที่ 3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	58
	การเลือกพื้นที่ศึกษา	58
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	58
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
	การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ	62
	วิธีการการเก็บรวบรวมข้อมูล	63
	การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	64
บทที่ 4	**ผลการวิจัย**	**65**
	ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	65
	พฤติกรรมการเที่ยวผับ	72
	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ	77
	ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ	80
	ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ	84
	ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	86
	การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	88
	พฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา	90
	ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเที่ยวผับ	92
บทที่ 5	**สรุปและอภิปรายผลการวิจัย**	**94**
	สรุปผลการวิจัย	94
	อภิปรายผล	99
	ข้อเสนอแนะ	106
บรรณานุกรม		**108**
ภาคผนวก		**114**
	ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	115
	ข รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	128
	ค ดัชนีความเที่ยงของเครื่องมือ	129
ประวัติผู้เขียน		**130**

รายการตาราง

ตาราง		หน้า
1	จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการเพื่อใช้ในการวิจัย	60
2	การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	64
3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	67
4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการเที่ยวผับ	73
5	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมในภาพรวมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยว	78
6	ปัจจัยด้านบรรยากาศของผับ และปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ	79
7	ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	81
8	ปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ	81
9	ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ	82
10	ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ	84
11	ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ	85
12	ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	86
13	ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำแนกรายข้อ	87
14	การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยวผับ	88
15	การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านระยะเวลาในการเที่ยวผับ	90
16	การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษาต่อการเรียน	91
17	การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษาต่อ ค่าใช้จ่ายรายเดือน	92
18	จำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดี ในการเที่ยวผับ	92
19	จำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลเสีย ในการเที่ยวผับ	93

รายการภาพประกอบ

ภาพ **หน้า**

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 57

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การเติบโตของโลกปัจจุบันทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ในยุคโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ความเจริญทุกด้านสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว และไร้ขีดจำกัดในเรื่องพรมแดน ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลของการขยายตัวของวัฒนธรรมในทุกด้าน โดยเฉพาะในด้านของสังคมที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ทั้งทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งล้วนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยเป็นอย่างยิ่ง เห็นได้จากความฟุ้งเฟ้อทางสังคมหรือวัตถุนิยมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เช่น การที่วัยรุ่นไทยมีความคลั่งไคล้ในการแต่งกายแบบแนวแปลก ๆ บางรายนิยมสินค้ามียี่ห้อราคาแพงแล้วออกมาแสดงความเป็นผู้นำแฟชั่นโดยการเที่ยวเตร่ยามค่ำคืน ซึ่งเราจะเห็นได้จากแหล่งบันเทิงต่าง ๆ ของคนกลางคืน หรือตามผับ บาร์ เธค ที่กลุ่มวัยรุ่นชอบไปจับกลุ่มมั่วสุมกันเป็นประจำ บางกลุ่มมีพฤติกรรมในด้านลบ คือการจับกลุ่มมั่วสุมยาเสพติดและมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือบางกลุ่มมีการขายบริการทางเพศเพื่อจะได้มาซึ่งรายได้เพื่อการแต่งตัวและการออกมาเที่ยวเตร่ตามสถานบันเทิง (ลภัสรดา พละภิญโญ, 2544: 1) ส่วนใหญ่จะปรากฏในเมืองใหญ่ๆ และสถานบันเทิงมีหลายประเภท เช่น ดิสโก้เธค ผับ บาร์ คาราโอเกะ คาเฟ่ อาบอบนวด บาร์รำวง โรงน้ำชา ค็อกเทลเล้าน์หรือคอฟฟี่ช็อฟ

ดิสโก้เธคเป็นสถานที่เที่ยวเตร่ หาความสำราญยามค่ำคืนของเยาวชนชายหญิง ซึ่งเยาวชนต้องเสียค่าใช้จ่ายสูงมาก เมื่อวัยรุ่นมาเที่ยวครั้งแรกมักจะติดใจเพราะเป็นสถานที่ที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน เจ้าของกิจการมีวิธีการมากมายปรนเปรอให้กับเยาวชนวัยรุ่นอย่างจุใจทำให้วัยรุ่นนิยมใช้บริการอย่างเต็มที่และทุกรูปแบบที่สถานบริการมีไว้ วัยรุ่นที่ชอบเที่ยวจึงต้องหาเงินเพื่อไปเที่ยวตามดิสโก้เธค เพื่อความสบายใจซึ่งวิธีการหาเงินของกลุ่มวัยรุ่น อาจมีรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยจะนำทรัพย์สินมีค่าภายในบ้านหรือสร้อยแหวนของตนเองไปจำนำ ขาย ขโมยบัตรเครดิตของพ่อแม่ ผู้ปกครองมาใช้จ่ายหรืออาจเป็นการหาเงินโดยจัดตั้งแก๊งเพื่อหาเงินหรือทำการค้าขายยาเสพติดทำให้เกิดการกระทำที่ผิดกฎหมายได้ในที่สุด (ภากร กมลาศวิน, 2543: 4-5) ซึ่งส่วนใหญ่เยาวชนวัยรุ่นมักจะไปเที่ยวดิสโก้เธคในช่วงวันศุกร์ วันเสาร์ และวันอาทิตย์ เนื่องจากเป็นวันหยุดสุดสัปดาห์ สามารถกลับบ้านดึกได้ โดยส่วนใหญ่เยาวชนวัยรุ่นจะไปยังสถานบริการดิสโก้เธคตั้งแต่ 6 โมงเย็น เพื่อจองโต๊ะภายในร้าน การไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคของวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแนวโน้มก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมประเภทต่างๆ ขึ้นได้ เช่น ปัญหายาเสพติด ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาลักขโมย

รวมทั้งกลายเป็นแหล่งมั่วสุมแหล่งใหญ่ของวัยรุ่น นอกจากนี้วัยรุ่นที่เที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคจะมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในทางก้าวร้าว เกเร หรือมีพฤติกรรมที่พยายามให้ตัวเองดูเด่น ประพฤติตนไม่เหมาะสมกับวัย (นลินี ศุภกรโกศัย, 2546: 50) แม้ว่าจะมีกฎหมายห้ามมิให้เยาวชนอายุต่ำกว่า 20 ปี เที่ยวสถานเริงรมย์อย่างชัดเจน แต่ยังมีเยาวชนและเด็กวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่นิยมเที่ยว ซึ่งถือว่าเป็นการประพฤติที่ไม่สมควรกับสภาพนักเรียนและไม่เหมาะสมกับวัย อาจชี้ให้เห็นว่าสังคมถูกปล่อยปละละเลย และขาดการเอาใจใส่เยาวชนของชาติ หรืออาจเกิดจากสาเหตุหลายประการที่ทำให้วัยรุ่นไปเที่ยวสถานเริงรมย์ ซึ่งเป็นการละเมิดกฎหมาย อันจะส่งผลไปสู่ปัญหาสังคมตามมาได้ (คันธรส พลเยี่ยม, 2545 : 2)

สถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธคมักมีจุดเด่นที่ดึงดูดลูกค้าตั้งแต่การออกแบบตกแต่งสถานที่ภายนอกให้มีความโดดเด่นทันสมัยเป็นที่สะดุดตาของผู้พบเห็น เป็นสถานที่ที่อยู่ในทำเลที่เดินทางไปถึงได้อย่างสะดวกและมีลานจอดรถเพียงพอ นอกจากนี้บรรยากาศภายในมักตกแต่งสไตล์ผับทางตะวันตก มีเคาท์เตอร์บาร์ โต๊ะและเก้าอี้ที่ออกแบบมาเฉพาะ และสิ่งสำคัญที่เป็นจุดขายของสถานที่เช่นนี้ คือ ดนตรี ถ้าเป็นผับที่ใหญ่โตกว้างขวางมักมีการแสดงสดของนักดนตรีทั้งชาวไทยและต่างชาติและมีดีเจคอยเปิดแผ่นสลับกันไป ส่วนมากในช่วงหัวค่ำจังหวะดนตรีมักเป็นจังหวะเบาๆ ฟังสบาย แต่ยิ่งดึกจังหวะจะยิ่งหนักหน่วง เร้าใจชวนให้ลุกขึ้นมาโยกย้ายเต้นรำ สร้างความบันเทิงใจแก่ผู้มาเที่ยวเป็นอย่างยิ่ง (รจนา เพ็ชรดี, 2545: 2) โดยจะมีวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 13 ปี จนถึงอายุ 20 ปี ไปเที่ยวกันเป็นจำนวนมาก วัยรุ่นกลุ่มที่ไปเที่ยวนี้มีพฤติกรรมที่น่าศึกษาหลายแบบ บางคนใช้ยาเสพติด เช่น บุหรี่ สุรา ทั้งๆ ที่อายุยังน้อย และสะท้อนให้เห็นความเป็นไปของสังคมไทยอีกรูปแบบหนึ่ง บางคนติดใจสถานที่ท่องเที่ยวด้วยเหตุผลบางประการที่น่าศึกษาและน่าให้ความสนใจ ทำให้ต้องหวนกลับมาเที่ยวซ้ำแล้วซ้ำเล่าเป็นจำนวนอีกหลายครั้งก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมามากมายทั้งในเรื่องการเรียน ปัญหาทางครอบครัว ปัญหาทางเศรษฐกิจ ปัญหาการก่ออาชญากรรมทางเพศ ฯลฯ โดยหลายฝ่ายมองสถานบันเทิงเหล่านี้ ว่าเป็นแหล่งอบายมุข ที่นำเอาความเสื่อมเสียและปัญหามาสู่สังคม เมื่อมีเหตุการณ์ใดที่เป็นทางลบเกี่ยวกับสถานบริการเหล่านี้ ก็จะได้รับการตอบสนองอย่างรุนแรงในด้านลบจากสื่อมวลชนอย่างเห็นได้ชัด อย่างเช่น คดีทำร้ายร่างกาย คดีฆ่าคนตาย เป็นต้น (รัตนะ บัวสนธ์, 2549: 19)

นักศึกษา คือ บุคคลที่อยู่ในวัยของการศึกษาหาความรู้ เพื่อนำสรรพวิชาความรู้ต่าง ๆ ไปเป็นแนวทางในการสร้างประโยชน์แก่ชีวิตตนและสังคม นักศึกษาจึงเป็นบุคคลที่ได้รับการยอมรับและยกย่องจากสังคมด้วย ถือว่าเป็นผู้รู้ที่จะเป็นผู้สร้างประโยชน์ต่อไป (อรสม สุทธิสาคร, 2544: 12 อ้างใน ลักขณา ศรีสารคาม, 2545: 1) แต่พบว่ามีนักศึกษาบางกลุ่มหันไปมั่วสุมเที่ยวเตร่กันตามสถานบันเทิงประเภทผับในเวลากลางคืน ซึ่งเป็นสถานที่ที่ไม่เหมาะสมกับสภาพและวัยของนักศึกษา โดยพฤติกรรมเหล่านี้จะทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียน เสียเงินทองโดยไม่จำเป็น และมีผลกระทบต่อสุขภาพ

นอกจากนั้นแล้วยังเป็นการเสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ สิ่งเหล่านี้ย่อมก่อให้เกิดผลเสียต่อตัวนักศึกษาเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติอีกด้วย

เทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา เป็นเมืองที่มีความสำคัญมากในภาคใต้ เนื่องจากเป็นเมืองธุรกิจท่องเที่ยวที่มีความเจริญ มีบรรยากาศคึกคักแห่งการซื้อ-ขาย ตลอดจนเป็นศูนย์กลางของการคมนาคมในภาคใต้ตอนล่าง มีแหล่งสถานบันเทิงยามค่ำคืนจำนวนมาก โดยเฉพาะสถานบันเทิงประเภทผับ มีมากกว่า 20 แห่ง กระจายรอบเมือง เช่น Sugar Beet, Monkey Pub, Sabay Bar/Chill, Indy Pub, Blue Kid Ice Bar, Paragon, Sotus Pub, Bar Berry ฯลฯ ซึ่งเปิดให้บริการในช่วงกลางคืน และกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่นักศึกษาให้ความสนใจและนิยมเข้าไปใช้บริการเป็นจำนวนมาก นอกจากนั้นในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ยังมีสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาของรัฐและเอกชนเป็นจำนวนมากอีกด้วย ผู้ปกครองจึงส่งบุตรหลานเข้าศึกษาในสถาบันการศึกษาเหล่านี้ โดยนักศึกษาบางส่วนเข้าพักอาศัยในหอพักที่สถาบันการศึกษาจัดให้ และส่วนหนึ่งเช่าหอพักเอกชน มีนักศึกษาจำนวนมากที่พักอาศัยในหอพักตลอดระยะเวลาในการศึกษา ทำให้นักศึกษามีโอกาสใช้ชีวิตอิสระตามความต้องการและความพอใจของตนเอง เนื่องจากไม่ได้พักอาศัยกับครอบครัวหรือญาติพี่น้อง เมื่อมีปัญหาจากการศึกษาหรือปัญหาส่วนตัวมักปรึกษาหารือกับเพื่อนเป็นสำคัญ (เบิร์ด, 2545: สัมภาษณ์อ้างใน ลักขณา ศรีสารคาม, 2545: 2) จนก่อให้เกิดการรวมกลุ่มกันไปเที่ยวเตร่ตามสถานบันเทิงประเภทผับ ซึ่งบรรยากาศภายในมีระบบแสง สี เสียงและมุมมืดเพื่อดึงดูดใจให้นักศึกษาได้มาหาความสนุกสนาน สามารถทำอะไรก็ได้ตามใจปรารถนาโดยไม่สนใจซึ่งกันและกัน ด้วยเหตุนี้ทำให้นักศึกษาเกิดการใช้ชีวิตแบบใหม่จนกลายเป็นพฤติกรรมไม่เหมาะสม โดยการพยายามลอกเลียนแบบกัน ซึ่งนักศึกษาอาจถูกชักนำโดยเพื่อนให้ทดลองทำในสิ่งที่แปลกจากที่เคยทำ เช่น สูบบุหรี่ หัดดื่มเหล้า มั่วสุมทางเพศ เสพสิ่งเสพติด แต่งหน้าทาปาก การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น ก่อให้เกิดค่านิยมแบบวัตถุนิยมและบริโภคนิยม ตลอดจนความฟุ้งเฟ้อในหมู่นักศึกษารุ่นใหม่

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษาว่าเป็นอย่างไร และอะไรเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา รวมทั้งศึกษาถึงผลกระทบจากการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ซึ่งการเข้าใจพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงประเภทผับ และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ รวมทั้งปัญหาที่ตามมาจากการเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นปัญหายาเสพติด ปัญหาด้านการเรียน ปัญหาด้านสุขภาพล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้คุณภาพนักศึกษาด้อยลง กลายเป็นปัญหาหลักอีกปัญหาหนึ่งที่ทุกคนในสังคมไม่ควรมองข้าม และมีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากนักศึกษากลุ่มดังกล่าวยังอยู่ในวัยของการศึกษาหาความรู้ และถือเป็นกำลังสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต ผลจากการศึกษาครั้งนี้ จะได้นำไปเสนอให้อาจารย์ ผู้ปกครอง ผู้บริหาร หน่วยงาน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักศึกษาและสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
3. ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

คำถามการวิจัย

1. นักศึกษา มีพฤติกรรมการเที่ยวผับอย่างไร
2. อะไรเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
3. การเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อนักศึกษาอย่างไรบ้าง

สมมุติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยด้านอายุส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
2. ปัจจัยด้านบรรยากาศของผับส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
3. ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
4. ปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
5. ปัจจัยด้านสื่อมวลชนส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
6. ปัจจัยด้านทัศนคติส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
7. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเผด็จการส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
8. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
9. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อยส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
10. พฤติกรรมการเที่ยวผับ ส่งผลกระทบต่อการเรียนของนักศึกษา
11. พฤติกรรมการเที่ยวผับ ส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนของนักศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา

3. ทำให้ทราบถึงผลกระทบต่างๆ ที่ตามมาจากการเที่ยวผับของนักศึกษา

4. นำผลการศึกษาไปเสนอให้อาจารย์ ผู้ปกครอง ผู้บริหาร หน่วยงาน ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องพิจารณาเพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่ตามมาจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักศึกษาและสังคมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

จากการที่ผู้วิจัยได้สำรวจภาคสนามเบื้องต้น พบว่าในจังหวัดสงขลามีสถานบันเทิงประเภทผับมากมายหลายแห่ง ได้แก่ Sugar Beet, Monkey Pub, Sabay Bar/Chill, Indy Pub, Blue Kid Ice Bar, Paragon, Sotus Pub, Bar Berry, Vanich Pub เป็นต้น แต่ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาสถานบันเทิงประเภทผับเฉพาะในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

2. กลุ่มตัวอย่าง

2.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเฉพาะนักศึกษาที่เคยไปเที่ยวผับ โดยศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ที่ยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 379 คน เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 เนื่องจากนักศึกษากลุ่มนี้มีอายุถึงเกณฑ์ที่สามารถเข้าใช้บริการผับได้

3. ตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ

3.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปี ผลการเรียน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน สถานภาพของบิดามารดา รายได้ของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา การศึกษาของบิดามารดา ลักษณะที่พักอาศัย และบุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย

3.1.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ บรรยากาศของผับ และกลุ่มเพื่อน

3.1.3 ปัจจัยด้านสังคม ได้แก่ บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อย และสื่อมวลชน

3.1.4 ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และผลกระทบต่างๆ ที่ตามมาจากการเที่ยวผับของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือนักศึกษา หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ทุกคณะ ทั้งเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2551 ที่เคยไปเที่ยวผับ และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

2. ผับ หมายถึง สถานบันเทิงที่เที่ยวยามราตรี ให้ผู้ใช้บริการไปดื่มสุราหรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และเต้นรำ ภายนอกจะติดแสง สีที่เร้าใจ ส่วนภายในจะมีการเปิดเพลง ผู้ใช้บริการสามารถลุกขึ้นยืนเต้นบริเวณโต๊ะที่ตนเองนั่งได้อย่างอิสระ มีบรรยากาศที่เร้าใจ ส่วนมากมักจะจัดแสงไฟสลัวและมืดมีระบบแสง สี เสียงที่ทันสมัย

3. พฤติกรรมการเที่ยวผับ หมายถึง การกระทำทุกขั้นตอนในการไปเที่ยวผับของนักศึกษา ซึ่งหมายรวมถึงการกระทำตั้งแต่ก่อนออกจากที่พักเพื่อมาเที่ยวผับ จนกระทั่งกลับถึงที่พัก โดยพิจารณาจาก ความถี่ในการเที่ยว และระยะเวลาในการเที่ยว

4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับหมายถึง สิ่งที่ชักนำ หรือโน้มน้าวให้วัยรุ่นไปเที่ยวผับ แบ่งเป็น 4 ปัจจัย ดังนี้

4.1 ปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึง สิ่งที่มีผล หรือมูลเหตุที่ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเที่ยวผับ ได้แก่ อายุ

4.1.1 อายุ หมายถึง อายุของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

4.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่มีผล หรือมูลเหตุที่ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเที่ยวผับ ได้แก่ บรรยากาศของผับ และกลุ่มเพื่อน

4.2.1 บรรยากาศของผับ หมายรวมถึง ทำเลที่ตั้งที่ของผับที่สะดวกในการเดินทางมาเที่ยว สภาพแวดล้อมภายนอกและบรรยากาศภายในของผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ การจัดกิจกรรมและการมีโปรโมชั่นพิเศษต่างๆ ของผับ เช่น การแจกของรางวัล ส่วนลดราคาเครื่องดื่ม ฯลฯ การมีนักร้องและดีเจที่เสียงดี และหน้าตาดี การบริการของพนักงานที่ประทับใจ รวดเร็วและถูกต้อง ระบบรักษาความปลอดภัยของผับที่มีประสิทธิภาพ สถานที่จอดรถของผับสะดวกสบาย และค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งไม่แพง

4.2.2 กลุ่มเพื่อน หมายถึง กลุ่มเพื่อนที่มีความสัมพันธ์ มีความรู้จักสนิทสนมกัน และบุคคลที่ไปเที่ยวด้วยกัน แบ่งเป็น ความต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อน หรือเพื่อนต่างเพศ การชักชวนของเพื่อน ความต้องการพบเพื่อนใหม่ต่างเพศที่ถูกใจ ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน และมีเพื่อนสนิทเป็นคนที่ชอบเที่ยว

4.3 ปัจจัยด้านสังคม หมายถึง สิ่งที่มีผล หรือมูลเหตุที่ทำให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเที่ยวผับ ได้แก่ บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และสื่อมวลชน

4.3.1 บรรยากาศในครอบครัว หมายถึง สภาพแวดล้อมของครอบครัวที่เกี่ยวข้องกับสมาชิกในครอบครัว ได้แก่ ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว ความรักและความอบอุ่นของสมาชิกในครอบครัว การมีเวลาและดูแลเอาใจใส่ของบิดามารดา การทำกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว การปรึกษาและช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นของสมาชิกในครอบครัว การยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันของสมาชิกในครอบครัว การมีความรับผิดชอบของสมาชิกในครอบครัว รวมทั้งปัญหาความขัดแย้งของสมาชิกในครอบครัว

4.3.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง วิธีการของบิดามารดาในการอบรมสั่งสอนและเลี้ยงดูนักศึกษา แบ่งเป็น

4.3.2.1 การเลี้ยงแบบเผด็จการ ได้แก่ บิดามารดาไม่เคยแสดงความรักและบิดามารดาต้องการให้นักศึกษากลับบ้านตามเวลาที่กำหนด

4.3.2.2 การเลี้ยงแบบมีเหตุผล ได้แก่ การที่นักศึกษาสามารถปรึกษาหารือเรื่องต่างๆ กับบิดามารดาได้เสมอ และบิดามารดาเปิดโอกาสให้นักศึกษาชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด

4.3.2.2 การเลี้ยงแบบปล่อย ได้แก่ บิดามารดาไม่เคยแสดงความไม่พอใจนักศึกษาเลยเมื่อทำผิด และบิดามารดาจะตามใจนักศึกษาเสมอไม่ว่าจะขออะไร

4.3.3 สื่อมวลชน หมายถึง ตัวกลางที่หน้าที่เป็นทั้งสื่อ และเป็นช่องทางในการส่งสารเกี่ยวกับสถานบันเทิงประเภทผับ ไปยังผู้รับ ได้แก่ แผ่นป้ายโฆษณา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือวารสาร วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอินเตอร์เน็ต เป็นต้น

4.4 ปัจจัยด้านทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ และความคิดเห็นต่อการเที่ยวผับ

5. ผลกระทบที่เกิดจากการเที่ยวผับ หมายถึง ผลกระทบและปัญหาที่เกิดขึ้นตามมาจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ แบ่งเป็น ผลกระทบต่อการศึกษา และผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ประกอบด้วยเนื้อหาสาระดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
    1.1 ความหมายของพฤติกรรมและประเภทของพฤติกรรม
    1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรม
    1.3 รูปแบบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
    1.4 ผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
    1.5 ทัศนคติ
2. ผับ
    2.1 ความหมาย
    2.2 วิวัฒนาการจากดิสโก้เธคสู่ผับ
    2.3 ผับในสังคมไทย
    2.4 สภาพของผับที่นักศึกษานิยมเที่ยว
3. พฤติกรรมการเที่ยวผับ
4. ผลกระทบที่เกิดจากการเที่ยวผับ
5. แนวคิดเกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคม
6. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
    6.1 ปัจจัยส่วนบุคคล
    6.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม
    6.3 ปัจจัยด้านสังคม
    6.4 ปัจจัยด้านทัศนคติ
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

1.1 ความหมายของพฤติกรรมและประเภทของพฤติกรรม ได้มีผู้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้หลากหลาย เช่น

ประสิทธิ์ ทองอุ่น (2542: 34) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม (Behavior) ว่าหมายถึง การกระทำการแสดงอาการหรืออากัปกริยาของอินทรีย์ ทั้งในส่วนที่เจ้าของพฤติกรรมเองเท่านั้นที่รู้ได้ และในส่วนที่บุคคลอื่นอยู่ในวิสัยที่จะรู้ได้

ชวนพิศ ทองทวี (อ้างใน สงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2543: 4) อธิบายว่าพฤติกรรมหมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ไม่ว่าผู้นั้นจะรู้ตัวหรือไม่ และผู้อื่นจะสังเกตได้หรือไม่ก็ตาม

จารึก ชูกิตติกุล (อ้างในสงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2543: 4) ได้ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง ความประพฤติต่างๆ โดยทั่วไปพฤติกรรมดังกล่าวจะเป็นพฤติกรรมในการปฏิบัติซึ่งกระทำเป็นปกติอยู่ในชีวิตประจำวัน

ฮาร์ริสและสจวร์ท (Harris and Stewart, 1986: 54 อ้างในสงวน สุทธิเลิศอรุณ, 2543: 5) ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง แนวทางในการแสดงออกของบุคคล อาจจะดีหรือเลว อาจจะเป็นที่ชื่นชอบหรือไม่ก็ได้

กันยา สุวรรณแสง (2532: 32 อ้างในราตรี พัฒนรังสรรค์, 2548: 6) กล่าวว่าพฤติกรรมคือ กิริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติปฏิบัติ การกระที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งใน 5 ทวาร คือ โสตสัมผัส จักษุสัมผัส ชิวหาสัมผัส ฆานสัมผัส และทางผิวหนัง หรือมิฉะนั้นก็สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2542: 12-13) ได้ให้ความหมายว่าพฤติกรรม หมายถึงการกระทำของมนุษย์หรือสัตว์ การกระทำที่ว่านี้รวมทั้งการการกระทำที่เกิดขึ้นทั้งผู้กระทำรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัวในขณะกระทำ รวมทั้งการกระทำที่สังเกตได้หรือสังเกตไม่ได้ โดยมากนักจิตวิทยาจะแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) หมายถึง การกระทำที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 พฤติกรรมแบบโมลาร์ (Molar Behavior) เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยตรงไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น พฤติกรรมการกินอาหาร หัวเราะ ร้องไห้ อ้าปาก ถีบจักรยาน

1.2 พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior) เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้แต่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเต้นของหัวใจ พฤติกรรมการโกหก ความดันโลหิต เป็นต้น

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง การกระทำที่ผู้อื่นสังเกตไม่ได้โดยตรง ถ้าหากบุคคลที่เป็นเจ้าของพฤติกรรมไม่บอก หรือไม่แสดงพฤติกรรมภายนอกออกมาให้ผู้อื่นสังเกต ดังนั้น พฤติกรรมภายในจึงเป็นเรื่องของประสบการณ์ส่วนบุคคล (Private Experience) ตนเองเท่านั้นที่จะรู้ ได้แก่ ความคิด ความจำ ความฝัน จิตนาการ และพฤติกรรมการรู้สึกต่าง ๆ เช่น หิว เพลีย เจ็บ ชื่นชม หนาว กลัว ตื่นเต้น และเสียใจ เป็นต้น พฤติกรรมภายในจำเป็นจะต้องอาศัยการวัดหรือการสังเกตทางอ้อมนั้นคือ สังเกตหรือวัดจากพฤติกรรมภายนอกหรือจัดสภาพแวดล้อมบางอย่าง เพื่อเป็นการกระตุ้นให้บุคคลที่ถูกสังเกตแสดงพฤติกรรมภายนอกออกมา พฤติกรรมภายในอาจแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 พฤติกรรมภายในที่เกิดขึ้นโดยรู้สึกตัว (Concious Processes) พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้น โดยผู้ที่เป็นเจ้าของพฤติกรรมรู้สึกว่ามันเกิดขึ้น ซึ่งถ้าบุคคลนั้นสามารถควบคุมความรู้สึกที่มันเกิดขึ้นได้ และไม่บอกหรือไม่แสดงอาการหรือสัญญาณหนึ่งสัญญาณใดให้คนอื่นรู้ก็ยากที่ผู้สังเกตจะรู้ได้ โดยเฉพาะถ้าผู้สังเกตไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจนและรัดกุมพอในการสังเกตพฤติกรรมภายนอก ผู้สังเกตนั้นก็ไม่สามารถตัดสินได้อย่างถูกต้องกับความเป็นจริง พฤติกรรมดังกล่าว เช่น ปวดฟัน หิว โกรธ ตื่นเต้น เหนื่อย ชื่นชม เป็นต้น

2.2 พฤติกรรมภายในที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้สึกตัว (Unconcious Processes) เป็นพฤติกรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล โดยบางครั้งบุคคลไม่รู้สึกตัว ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมภายนอกของบุคคลนั้น เช่น ความคิด ความปรารถนา ความคาดหวัง ความกลัว และความสุขใจ เป็นต้น

จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรมหมายถึง การกระทำ อาการ หรือกิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิตที่แสดงออกเพื่อสนองความต้องการของบุคคลต่อสิ่งเร้าทั้งภายนอกและภายใน ซึ่งบุคคลอื่นสามารถสังเกตได้โดยตรงและใช้เครื่องมือวัดได้

1.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526: 173-185 อ้างใน คันธรส พลเยี่ยม, 2545: 15) กล่าวว่า การเกิดพฤติกรรมนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน มีปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมด้านการปฏิบัติ ได้แก่

1. ปัจจัยด้านจิตวิทยา เป็นปัจจัยที่อยู่ภายใต้จิตใจของบุคคลที่มีต่อการเกิดและความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่างๆ ทั้งทางด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย วุฒิภาวะ ความต้องการ ความสนใจ แรงจูงใจ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล

2. ปัจจัยด้านสังคม คนเราจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้จากสังคม ทำให้มีการปฏิบัติสืบต่อกันมา ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้

2.1 ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมแห่งแรกที่มีความสัมพันธ์และสำคัญมากในการที่จะถ่ายทอดแบบการประพฤติ ตลอดจนความเชื่อและพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งในด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติเพราะสังคมนี้ประกอบไปด้วยบิดามารดา และบุคคลอื่นที่ปลูกฝังแนวความคิด ความเชื่อและการปฏิบัติให้กับเด็ก เมื่อเด็กโตขึ้นก็จะออกไปเผชิญกับสังคมนอกบ้าน เช่น โรงเรียน ชุมชน เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากบุคคลอื่นๆ ในสังคมต่อไป

2.2 กลุ่มบุคคลในสังคม ได้แก่ บุคคลที่มีความสัมพันธ์กับเด็กอย่างใกล้ชิด เช่น ครู เพื่อนฝูง หรือบุคคลอื่นๆ ที่แวดล้อมอยู่ในสังคม จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลมาก

2. สถานภาพทางสังคม สถานภาพทางสังคมที่แตกต่างกันของบุคคลจะมีผลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการปฏิบัติตนของสมาชิกในสังคม ระดับการศึกษาและเศรษฐกิจของสมาชิกในสังคมด้วย

3. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจและการศึกษาของบุคคลจะมีผลต่อพฤติกรรมต่างๆ กล่าวคือ ถ้าบุคคลมีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ดีนัก จะมีความรู้เจตคติและการปฏิบัติที่ไม่ถูกต้องในเรื่องต่างๆ

ถวิล ธาราโภชน์ (2543: 6-10 อ้างใน คันธรส พลเยี่ยม, 2545: 16) ยังได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมในทางบวกหรือลบ ย่อมจะเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลาและทุกสถานการณ์ โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านั้นและขณะนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายประการ ดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านสรีระ

เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวะภาพของมนุษย์ เป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม นับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่าย เช่น เมื่อรู้สึกหิวก็ไปหาอาหารมารับประทาน รู้สึกง่วงก็หาที่นอนเพื่อพักผ่อน ตลอดจนพฤติกรรมที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวัน ล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันแทบทั้งสิ้น ฉะนั้นลักษณะทางสรีระของมนุษย์ในเชิงชีววิทยา ถือเป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วางรูปแบบของพฤติกรรมของมนุษย์ทุกคน จัดว่าเป็นอินทรีย์ที่มีชีวิตอย่างหนึ่ง การทำหน้าที่สรีระในระบบอวัยวะต่าง ๆ จึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่แสดงออก เช่น การทำงานของระบบต่อมต่าง ๆ ระบบประสาทสัมผัส ระบบประสาทส่วนกลาง โดยเฉพาะที่สำคัญยิ่ง ได้แก่ ส่วนสมองของมนุษย์ที่มีความสำคัญต่อการรู้สึกการคิด การจำ การรับรู้และอื่นๆ อีกมากมาย

2. ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม

ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดเวลา สิ่งแวดล้อมใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคล สิ่งแวดล้อมนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้าในการกระตุ้นให้เกิด

พฤติกรรม และพฤติกรรมก็จะแตกต่างกันไปตามสภาพสิ่งแวดล้อม ดังตัวอย่างที่มักจะกล่าวถึงเสมอ เช่น ถิ่นที่อยู่อาศัย ลักษณะดินฟ้าอากาศ ทำให้พฤติกรรมของคนแตกต่างกัน

ในทางจิตวิทยาจะมองถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นรายละเอียดที่แตกต่างออกไป อีกไม่ว่าจะเป็นอาหาร แสงสว่าง บรรยากาศการทำงาน เพื่อน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ จะมีผลต่อพฤติกรรม การทำงานอย่างไร หรือเมื่อเราเดินสวนทางกับบุคคลหนึ่งหน้าตาดีแต่งกายใส่เสื้อสีฟ้าอ่อน เราอาจมองว่าเป็นคนน่ารัก เรียบร้อย สุภาพ และในขณะเดียวกันเดินสวนทางกับบุคคลหน้าตาดีใส่เสื้อสีสดสลับลายพฤติกรรมการมองอาจเป็นอีกแบบหนึ่ง นั่นหมายความว่า ความแตกต่างในสิ่งแวดล้อมที่เป็นตัวเร้า เป็นคุณสมบัติที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมภายใน หรือการรู้สึก การรับรู้ การคิด การจำ เป็นต้น

3. ปัจจัยทางด้านสังคม

เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน มนุษย์จึงมาอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน หรือที่เราเรียกว่าสังคม เมื่อมีสังคมเกิดขึ้น คนในสังคมจำเป็นที่จะต้องมีข้อตกลงร่วมกันเรียกว่า โครงสร้างทางสังคม เช่น สังคมโรงเรียน หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ในโรงเรียน ซึ่งจะมี ครู อาจารย์ นักเรียน เจ้าหน้าที่ประจำฝ่ายและแผนกต่าง ๆ นักการภารโรง เพื่อให้การอยู่ร่วมกันเป็นไปด้วยความเรียบร้อยเกิดประโยชน์แก่สังคม จึงต้องมีข้อกำหนดต่าง ๆ ขึ้นให้แต่ละคนปฏิบัติตาม เช่น การเคารพในสิทธิของผู้อื่น โดยการไม่ล่วงละเมิดในชีวิต ร่างกาย ทรัพย์สินหรือเสรีภาพของผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งข้อกำหนดต่าง ๆ เหล่านี้ คือ โครงสร้างของสังคมที่จะเป็นเหมือนสิ่งบังคับพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปด้วยความเหมาะสม

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2532: 246 – 250 อ้างในรจนา เพ็ชรดี, 2545: 34-36) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของวัยรุ่นว่าเกิดจากปัจจัยต่างๆ ดังนี้

1. ปัจจัยสภาพแวดล้อม ได้แก่

1.1 สภาพทางครอบครัว ครอบครัวที่ขาดวินัย ขาดความรับผิดชอบ ครอบครัวที่มีแต่การทะเลาะเบาะแว้ง ครอบครอบแตกแยกไม่มีความสนใจใยดีกัน ครอบครัวที่ทำการฝ่าฝืนกฎหมาย ไม่มีศีลธรรม ไม่เคารพกฎหมาย ลักขโมย โดยเด็กที่มาจากครอบครัวประเภทนี้ส่วนมากมักจะไม่มีความอดทน ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่อดทนต่อความผิดหวัง ยิ่งบางครอบครัวที่ไม่เคยชมเชยลูกมีแต่การดุว่า จะทำให้เด็กขาดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง มีความว้าเหว่ มีปมด้อยในใจ เด็กเหล่านี้จะหาทางออกด้วยการเรียกร้องความสนใจแบบผิดๆ และมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม

1.2 สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม การขยายตัวทางวัฒนธรรมทำให้เด็กเกิดความสับสน เกิดความขัดแย้งภายในใจ เกิดความไม่แน่ใจสงสัยในสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น พฤติกรรมของผู้ใหญ่ในสังคมที่พบเห็นจริงๆ กับหลักการที่โรงเรียนไม่สอดคล้องกันเด็กไม่สามารถเลือกปฏิบัติ

ได้ถูกต้อง และมีโอกาสเลือกทำในสิ่งที่ผิดได้ นอกจากนั้นการขาดหลักธรรมช่วยกล่อมเกลาจิตใจขาดที่พึ่งในชีวิตทำให้ไม่รู้ในการสำนึกบาปและไม่รู้จักดีชั่ว

1.3 สภาพของสถานการศึกษา ได้แก่ ปัญหาจากโรงเรียน ปัญหาจากกลุ่มเพื่อนนักศึกษา ปัญหาครู ปัญหาจากกฎระเบียบของโรงเรียน และปัญหาจากตัวนักศึกษาเอง

2. ปัจจัยทางพันธุกรรม เด็กที่มีความบกพร่องมาแต่เกิด เช่น ความผิดปกติทางจิตของบิดามารดาที่ถ่ายทอดมายังบุตร โรคปัญญาอ่อน จิตใจบกพร่อง ระบบประสาทชำรุด หูหนวก ตาบอด หรือการมีโรคเรื้อรัง เช่น โรคไต โรคหัวใจ ทำให้สภาพทางอารมณ์ ความคิด การตัดสินใจที่แปลกแตกต่างไปจากเด็กปกติ

3. ปัจจัยจากตัวเด็กเอง ได้แก่

3.1 ความผิดปกติทางร่างกาย ร่างกายที่เตี้ยหรือสูงเกินไป การเป็นโรคบางอย่างที่ทำให้ไม่สมประกอบ สมองทึบ ปัญญาอ่อน โรคทางสมอง โรคขาดอาหาร ทำให้เด็กรู้สึกว่าตนเองมีปมด้อยจึงหาทางสร้างปมเด่นด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การทำเสียงดังในห้องเรียน การก้าวร้าว รังแกเพื่อน สร้างปัญหาในห้อง เรียนด้วยวิธีการต่างๆ เป็นต้น

3.2 การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในสภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ มีอารมณ์รุนแรงวู่วามขาดความยั้งคิด ฉุนเฉียว โกรธง่าย เจ้าคิดเจ้าแค้นเอาแต่ใจตนเองเป็นใหญ่ ต้องการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย

3.3 ระดับสติปัญญา จากการศึกษาพบว่า เด็กที่กระทำผิดหรือชักจูงให้กระทำผิดได้ง่ายจะมีระดับสติปัญญาปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก รวมทั้งเด็กปัญญาอ่อน เด็กสมองพิการ ซึ่งทำให้วุฒิภาวะต่ำ ความผิดที่กระทำเป็นไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ถูกหลอกลวงถูกชักจูงจากเพื่อนที่ฉลาดกว่าหรือจากผู้ใหญ่ และถูกใช้เป็นเครื่องมือให้กระทำผิดแทน

3.4 ลักษณะเฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน เช่น เด็กที่มีโรคภัยไข้เจ็บประจำตัว สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรงมีปัญหาทางบุคลิกภาพ เช่น เด็กที่มีปมด้อยในตนเองหรือเด็กที่มีปัญหาในการปรับตัวไม่สามารถปฏิบัติตัวตามกฎเกณฑ์ของสังคมได้ จึงมีพฤติกรรมฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับของสังคม นอกจากนั้นความกดดันและความผิดปกติของอารมณ์เพศเป็นสาเหตุของการก่อคดีความผิดเช่นกัน ความผิดปกติทางเพศที่พบได้ทั่วไป เช่น การก่อคดีข่มขืนเด็ก การฆ่าข่มขืน เด็กบางคนมีสัญชาติญาณในการต่อสู้รุนแรงชอบการโอ้อวด ชอบการอวดดีอวดเด่น

4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจ ปัญหาความยากจน ปัญหาการตกงาน การมีรายได้น้อย มีบุตรมาก ไม่มีอาชีพแน่นอน ครอบครัวที่ยากจนบิดามารดาไม่มีเวลาอบรมสั่งสอน เพราะต้องทำงานหารายได้มาจุนเจือครอบครัว ทำให้บุคคลในครอบครัวได้รับความกดดันจนเด็กดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด

และผลักดันให้เด็กกระทำผิดโดยไม่รู้สึกผิดได้ตั้งแต่ความผิดเล็กๆ น้อยๆ เช่น การลักขโมย จนถึงการประกอบอาชญากรรมเพื่อให้ได้เงินมาใช้จ่ายจุนเจือภายในครอบครัว

5. ปัจจัยทางด้านสื่อมวลชน สื่อมวลชนสามารถโน้มน้าวจิตใจเด็กให้ทำในสิ่งที่เลวร้ายได้ เพราะการเห็นจนชินตาจนคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดาไม่เป็นความผิดแต่อย่างใด การแพร่ภาพทางหน้าหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ในด้านอาชญากรรม บรรยายวิธีการหรือแผนอาชญากรรม ซึ่งทำให้เด็กเห็นความโหดร้ายทารุณในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างชัดเจน เด็กอาจประทับใจความเก่งกาจของผู้กระทำผิดจนถึงขั้นทดลองปฏิบัติการเองบ้าง อีกทั้งยังมีสื่อมวลชนที่ขาดหลักจริยธรรมมุ่งแต่จะเผยแพร่ภาพและข่าวสารที่ไร้สาระ สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก เช่น การโฆษณาสินค้าฟุ่มเฟือยประเภทต่างๆ ทำให้เกิดการเอาเป็นแบบอย่างโดยไร้เหตุผล

พวงทอง ป้องภัย (2540: 43-45) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่เป็นผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มีหลายรูปแบบและหลายปัจจัย ทุกปัจจัยล้วนแต่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ทั้งนั้น ซึ่งสรุปได้ 4 ปัจจัยด้วยกันคือ วุฒิภาวะ ยาและสิ่งเสพติด พันธุกรรม และการเรียนรู้

1. วุฒิภาวะ วุฒิภาวะของคนก็เป็นปัจจัยที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมาก ซึ่งจะดูได้จากการพัฒนาของคนตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งตาย

2. ยาและสิ่งเสพติด ยาและสิ่งเสพติดเป็นปัจจัยที่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนทั้งภายในและภายนอกได้ เช่น สิ่งเสพติดที่คนติดมากในปัจจุบัน คือ สุรา เมื่อดื่มเข้าไปมากพฤติกรรมของคนจะเปลี่ยนไปจากคนพูดน้อยอาจพูดมาก หรือแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เมื่อควบคุมสติตัวเองไม่ได้อาจถึงขั้นแก่อาชญากรรมดังที่เคยอ่านข่าวอยู่บ่อยๆ นอกจากสุราแล้วยังมียาเสพติดชนิดต่าง ๆ เช่น ฝิ่น กัญชา เฮโรอิน ยาม้า ฯลฯ

3. พันธุกรรม เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน โดยเฉพาะด้านความคิดการแสดงออก ต้องอาศัยสติปัญญา ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากพันธุกรรม นอกจากนี้แล้วยังมีสิ่งที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมอีกอย่างที่จะเป็นปัจจัยสำคัญ คือ โรคบางอย่างไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงได้ เช่นเบาหวาน ตาบอดสี จิตเภท เป็นต้น

4. การเรียนรู้ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด อาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมของคนส่วนใหญ่มาจากการเรียนรู้แล้วเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ไม่มีใครรู้ได้เองโดยกำเนิดและรู้ได้โดยไม่เรียนการเรียนรู้ การเรียนรู้ของคนที่สำคัญคือการเรียนรู้จากครอบครัว ครอบครัวจะเป็นสถาบันที่ปลูกฝังแนวคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา และแนวการปฏิบัติต่างๆ ให้แก่เด็กเป็นการสอนในช่วงแรกเริ่ม สถานที่ ๆ เด็กจะได้รับการเรียนรู้อีกแห่งคือโรงเรียน ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีครูผู้ชำนาญในสาขาวิชาการต่าง ๆ กันเป็นผู้ขัดเกลาและปลูกฝังทั้งด้านระเบียบวินัย ความประพฤติ รวมทั้งการแนะแนวอาชีพที่จะดำรงชีวิตอยู่ต่อไป ในโรงเรียนนอกจากจะได้เรียนรู้จากครูแล้วยังได้เรียนรู้จาก

การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม นั่นคือการได้เรียนรู้จากเพื่อน เพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมได้มาก โดยเฉพาะเด็กในวัยรุ่นจะเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ของตัวเอง เมื่อออกจากโรงเรียนแล้วเด็กเข้าสู่สังคมตามอาชีพที่เขาเลือก เขาก็จะได้รับการเรียนรู้ในด้านนี้เพิ่มขึ้น เพื่อนฝูง บุคคลอื่นๆ ในสังคม สถานภาพทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้รับเข้ามาใหม่ก็สามารถจะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างออกไป

โดยสรุป ปัจจัยต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมามีหลายปัจจัยประกอบกัน ได้แก่ ปัจจัยด้านจิตวิทยา ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการศึกษา ปัจจัยด้านสรีระ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางพันธุกรรม ปัจจัยจากตัวเด็กเอง ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ปัจจัยด้านวุฒิภาวะ ปัจจัยด้านยาและสิ่งเสพติด และปัจจัยด้านการเรียนรู้ ปัจจัยต่างๆ เหล่านั้นจะเป็นแรงผลักดันและมีอิทธิพลให้มีมนุษย์มีพฤติกรรมที่แสดงออกเปลี่ยนไป ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ส่งเสริมและผลักดันให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

1.3 รูปแบบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

พฤติกรรมบุคคลมีการเปลี่ยนแปลงได้ โดยการถูกกระตุ้นหรือถูกเร้า ทำให้เกิดพฤติกรรมออกมา ซึ่งนักจิตวิทยาชื่อ Herber C. Kelman (อ้างในพวงทอง ป้องภัย, 2540: 42-43) ได้แบ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงเพราะถูกบังคับ (Compliance) อาจจะเป็นเพราะว่าได้ถูกกลุ่มบุคคลหรือสังคมบังคับ ถ้าไม่ทำจะถูกลงโทษถ้าทำตามได้รับรางวัล หรือถูกยกย่องสรรเสริญ ในแต่ละสังคมจะมีการบังคับให้สมาชิกต้องเปลี่ยนแปลงไปตามแนวทางที่กำหนดให้ เช่น มีกฎหมายออกมาบังคับ การแจ้งเกิด การแจ้งตาย กฎหมายประกันภัยบุคคลที่ 3 กฎหมายการใช้หมวกนิรภัย หรือถ้ามีโรคระบาดจะต้องแจ้งและป้องกัน หรือพฤติกรรมบางอย่างจะแสดงในที่สาธารณะไม่ได้

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยการถูกบังคับนี้มีผลเพียงแต่พฤติกรรมภายนอกเท่านั้นแต่พฤติกรรมภายในเขาไม่เป็นเช่นนั้น บางอย่างอาจจะต่อต้านอยู่ภายในแต่ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวถูกลงโทษ เช่น ในชั้นเรียนนักเรียนอาจไม่พอใจครูผู้สอนแต่ทำอะไรไม่ได้ จะแสดงพฤติกรรมออกมาว่าไม่พอใจก็ไม่กล้า ในสถานการณ์ที่ทำงานก็เช่นกัน บางครั้งเราไม่ชอบผู้บังคับบัญชา ไม่อยากจะทำงานให้แต่ระบบระเบียบในการทำงานเป็นอย่างนั้นเราจึงต้องปฏิบัติตาม ถ้าทำดีก็จะได้ผลตอบแทนคุ้มค่า หากต่อต้านอาจจะได้ผลเสียตอบแทน

2. การเปลี่ยนแปลงเพราะการเอาแบบอย่าง (Identification) การเปลี่ยนแปลงชนิดนี้ ขึ้นอยู่กับบุคคลที่เขาได้เห็นและคิดว่าพฤติกรรมของคนนั้นเป็นสิ่งที่ดีต้องการเลียนแบบ หรือเอาแบบอย่าง อาจเป็นบิดา – มารดา ญาติพี่น้อง ครู ดารา นักการเมือง ฯลฯ เช่นบางคนมีพ่อ แม่ เป็น

คนแต่งตัวดีเรียบร้อย ลูก ๆ ก็จะเอาแบบอย่าง บางคนอาจจะแต่งตามแฟชั่น แต่การเปลี่ยนแปลงนี้อาจจะหายไปหรืออาจจะอยู่ถาวรก็ได้

3. การเปลี่ยนแปลงเพราะยอมรับว่าเป็นสิ่งดี (Internalization) การเปลี่ยนแปลงชนิดนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่บุคคลยอมรับว่าถ้าเปลี่ยนแปลงแล้วดีสำหรับเขา และตรงกับค่านิยมที่ยึดถืออยู่ และการเปลี่ยนแปลงนั้น อาจแก้ไขปัญหาที่ตนเองมีอยู่ได้ เช่น บางคนชอบอ่านหนังสือเพราะคิดว่าการอ่านมาก ๆ ทำให้ได้ความรู้มากและฉลาดขึ้นทั้งให้ความเพลิดเพลิน บางคนชอบช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอและมีความรู้สึกว่ามีความสุข

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นแบบใด ถ้าบุคคลนั้นได้มองเห็นแล้วว่ามีประโยชน์ต่อตนเองหรือผู้อื่น เหมาะกับความเชื่อ ค่านิยมของตนเองรวมทั้งสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ และเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ไม่หวังผลตอบแทน หรือหลีกเลี่ยงการลงโทษ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงไปทั้งแนวคิด ความรู้สึกและการกระทำไปพร้อมกันแล้ว การเปลี่ยนแปลงแบบนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่น่าส่งเสริมขึ้นมากที่สุด

1.4 ผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

พวงทอง ป้องภัย (2540: 45) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมิใช่มีผลเฉพาะตัวของเราเองเท่านั้น ผู้ที่อยู่ใกล้ชิด เช่น เพื่อน คนในครอบครัว ชุมชน ประเทศชาติ จะกระทบไปหมดแม้ว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นจะมีผลดีหรือเสีย

1. บุคคล เมื่อเกิดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในด้านใดด้านหนึ่ง สิ่งที่เกิดตามมา คือ พฤติกรรมใหม่ ถ้าพฤติกรรมใหม่มีผลดี บุคคลนั้นก็จะคงพฤติกรรมนั้นไว้จนกลายเป็นนิสัยและนิสัยของบุคคลเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ซึ่งจะทำให้บุคคลนั้นแตกต่างไปจากบุคคลอื่น เมื่อบุคคลเปลี่ยนพฤติกรรมบุคลิกภาพของเขาก็จะเปลี่ยนไปด้วย

2. ครอบครัว เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นด้านดีหรือด้านร้าย ผลกระทบจะเกิดขึ้นอย่างแน่นอน โดยเฉพาะพ่อ – แม่ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดขึ้น ลูก ๆ ในครอบครัวจะต้องเอาแบบอย่าง ถ้าเป็นในทางบวกจะเกิดผลดี แต่ถ้าไปในทางลบจะทำให้เกิดความเสียหายขึ้นในครอบครัว

3. ชุมชนและประเทศชาติ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนนอกจากจะกระทบตัวเองและครอบครัวแล้วก็จะกระทบต่อประเทศชาติด้วย เช่น บุคคลในชุมชนมีการศึกษาดี มีเศรษฐกิจดี ทำงานเพื่อส่วนรวม สร้างสรรค์ชุมชน ก็จะทำให้ประเทศชาติเจริญรุ่งเรือง แต่ในทางกลับกัน ถ้าชุมชนใดที่บุคคลมีแต่ความก้าวร้าว และมีพฤติกรรมไปในทางเกเร ชอบก่อกวน เห็นแก่ตัว ติดยาเสพติด ให้โทษ แตกสามัคคี ชุมชนนั้นก็จะเดือนร้อนและทำให้ประเทศชาติล่มจมได้

1.5 ทัศนคติ

1.5.1 ความหมายของทัศนคติ

ทัศนคติ เป็นคำที่มาจากภาษาลาตินว่า แอบตุส (Aptus) แปลว่า โน้มเอียง (วิชัย พัฒนาวงศ์ธรรม, 2524: 24) คำว่าทัศนคติบางครั้งใช้ว่าเจตคติ ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายของทัศนคติไว้หลายความหมาย เช่น

Norman R.F. Maies (อ้างใน สุรางค์ จันทน์เอม, 2527: 47) กล่าวถึงความหมายของทัศนคติไว้ว่า “ทัศนคติคือสภาพทางจิตใจของมนุษย์ และสภาพนี้จะเป็นสิ่งกำหนดความคิดเห็นตลอดจนการแสดงพฤติกรรมของเขา

ราตรี พัฒนรังสรรค์ (2544: 49) ได้ให้ความหมายของทัศนคติ ว่าเป็นอัชฌาสัย (Disposition) หรือแนวโน้มที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสนองตอบต่อสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งคน วัตถุ สิ่งของ หรือความคิด (Ideas) ทัศนคติอาจจะเป็นบวกหรือลบ ถ้าบุคคลมีทัศนคติบวกต่อสิ่งใด ก็จะมีพฤติกรรมที่จะเผชิญกับสิ่งนั้น ถ้ามีทัศนคติลบก็จะหลีกเลี่ยง ทัศนคติเป็นสิ่งที่เรียนรู้และเป็นการแสดงออกของค่านิยมและความเชื่อของบุคคล

เทอร์สโตน (Thurstone อ้างใน ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545: 137) อธิบายว่าเจตคติเป็นผลรวมทั้งหมดของมนุษย์ที่เกี่ยวกับความรู้สึก อคติความคิด ความกลัวต่อบางสิ่งบางอย่าง

ฮิลการ์ด (Hilgard อ้างในศักดิ์ไทย สุรกิจบวร, 2545: 137) กล่าวว่า เจตคติหมายถึง ความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ สถานการณ์บุคคลในทิศทางที่ได้กำหนดไว้แล้วในใจ

จากที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า ทัศนคติ คือ สภาพทางจิตใจของบุคคลที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิด และความเชื่อที่มีต่อข้อมูลข่าวสาร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้ ทัศนคติเป็นได้ทั้งเชิงบวก และเชิงลบ ถ้าบุคคลมีทัศนคติบวกต่อสิ่งใด ก็จะมีพฤติกรรมที่จะเผชิญกับสิ่งนั้น ถ้ามีทัศนคติลบก็จะหลีกเลี่ยง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมออกมา

1.5.2 ลักษณะของทัศนคติ

เติมศักดิ์ คทวณิช (2546: 818-819) ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของทัศนคติดังนี้

1) ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้ (Learning) หรือประสบการณ์ (Experience) ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ประชาชนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเมืองของไทย เพราะประชาชนมีประสบการณ์จากนักการเมืองว่าชอบซื้อเสียง มีการทุจริต คอรัปชั่น เป็นต้น

2) ทัศนคติเป็นตัวกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อบุคคลหรือสถานการณ์ ทั้งนี้เนื่องจากโดยส่วนใหญ่แล้วถ้าบุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทิศทางใดบุคคลนั้นก็ย่อมจะแสดงพฤติกรรมไปในทิศทางเดียวกับทัศนคติที่มีอยู่ด้วย เช่น ถ้าประชาชนมีทัศนคติ

ที่ไม่ดีต่อหน่วยงานราชการก็จะทำให้ประชาชนหลีกเลี่ยงที่จะไปติดต่อกับราชการ หรือถ้านักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อวิชาจิตวิทยานักศึกษาก็จะตั้งใจเรียนวิชานี้เป็นพิเศษ เป็นต้น

3) ทัศนคติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากทัศนคติเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และประสบการณ์ ด้วยเหตุนี้ถ้าบุคคลมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งใดเพิ่มขึ้น หรือถ้าได้รับประสบการณ์ใหม่ย่อมสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีอยู่เดิมนั้นได้ด้วย เช่น มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อตำรวจ เพราะเคยได้ยินข่าวตำรวจชอบรีดไถประชาชน ต่อมาภายหลังได้รับความช่วยเหลือและได้รับการบริการจากตำรวจเป็นอย่างดี ย่อมที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ไม่ดีก่อนหน้านั้นให้ดีขึ้นได้

แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงได้ก็ตาม แต่ในบางกรณีอาจต้องใช้ระยะเวลายาวนานพอสมควรจึงจะมีเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้เนื่องจากการที่บุคคลจะเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นั้นจะต้องใช้ระยะเวลาในการสั่งสมมานานเช่นกัน

4) ทัศนคติสามารถถ่ายทอดได้ โดยทั่วไปการถ่ายทอดทัศนคติมักจะเกิดจากการเลียนแบบหรือเอาอย่างจากการบอกเล่าของคนใกล้ชิดหรือจากบุคคลที่ได้รับความศรัทธาเชื่อถือ เช่น ถ้าพ่อแม่มีทัศนคติที่ดีต่อเพลงไทยเดิมลูก ๆ มักจะชอบเพลงไทยเดิมไปด้วย หรือถ้าพ่อแม่พูดว่าเพื่อนบ้านคนนั้นไม่ดีลูกก็จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเพื่อนบ้านคนนั้นตามไปด้วย เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้ และเป็นตัวกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้และเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดได้

1.5.3 องค์ประกอบของทัศนคติ

ทัศนีย์ ทองสว่าง (2549: 302) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการสร้างทัศนคติที่สำคัญ มี 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1) องค์ประกอบทางความคิด (Cognitive Component) ในชีวิตประจำวันบุคคลได้รับรู้และสัมผัสสิ่งต่างๆ มากมาย บุคคลมักจะแบ่งกลุ่มของสิ่งที่ผ่านมาในชีวิตของตนเสมอเพื่อให้เกิดความง่ายในการให้ความหมายหรือคิดเกี่ยวกับเรื่องเหล่านั้น โดยรวมสิ่งที่เหมือนกันหรือคล้ายกันเข้าด้วยกัน การจัดหาหมวดหมู่จะช่วยบุคคลในด้านการรับรู้ (Perception) แต่ในทางตรงกันข้ามอาจจะทำให้บุคคลเข้าใจสิ่งแวดล้อมในทางที่ผิดได้ถ้าบุคคลนั้นสรุปด้วยตนเองโดยปราศจากข้อมูลที่ถูกต้อง การรับรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เร้าต่าง ๆ นี้เป็นส่วนประกอบทางด้านความรู้ของทัศนคติ

2) องค์ประกอบทางอารมณ์ (Affective Component) ได้แก่ ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เป็นด้านบวกหรือลบ ในทางสรีรวิทยาอารมณ์จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับสภาวการณ์ที่มาเร้าหรือจากบุคคลนั้นได้แปลความหมาย หรือให้ความหมายสิ่งเร้าแล้ว สามารถที่จะทำให้ทราบทิศทางของอารมณ์ หรือความรู้สึกว่าเป็นไปในทิศทางบวกหรือลบได้

3) องค์ประกอบทางพฤติกรรม (Behavioral Component) ซึ่งปทัสถานทางสังคมเป็นสิ่งกำหนดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือผิด ปทัสถานทางสังคมจะมีอิทธิพลในการควบคุมการประพฤติ หรือการแสดงออกของแต่ละบุคคล

นอกจากนี้ นพมาศ ธีรเวคิน (2539: 90) ได้แบ่งองค์ประกอบของเจตคติเป็นสามส่วน คือ

1) ส่วนความเชื่อและความคิด (Cognitive Component) ซึ่งส่วนใหญ่แล้วหมายถึง ความเชื่อหรือความไม่เชื่อ ความคิด และความรู้

2) ส่วนที่เกี่ยวกับความชอบ (Affective Component) ส่วนนี้เกี่ยวกับส่วนที่เป็นอารมณ์ เช่น ความชอบ ความรัก หรือความไม่ชอบและความเกลียดชัง

3) ส่วนที่เกี่ยวกับการกระทำ (Action Component) ส่วนนี้เกี่ยวกับความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม

จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของทัศนคติทั้ง 3 องค์ประกอบมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเสมอ กล่าวคือ การที่บุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่างกัน ก็เนื่องมาจากบุคคลมีความเข้าใจ มีความรู้สึก หรือมีแนวความคิดแตกต่างกันนั่นเอง ดังนั้น ส่วนประกอบทางด้านความคิด หรือ ความรู้ความเข้าใจ จึงนับได้ว่าเป็นส่วนประกอบขั้นพื้นฐานของทัศนคติ และส่วนประกอบนี้จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความรู้สึกของบุคคล อาจออกมาในรูปแบบแตกต่างกัน ทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้

1.5.4 หน้าที่ของทัศนคติ

ประสิทธิ์ ทองอุ่น และคณะ (2542: 29) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของเจตคติมีดังนี้

1) ปรับตัวเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เช่น การปรับปรุงกิริยาท่าทางและการแต่งกาย เพื่อเป็นผู้บริหารของหน่วยงาน

2) ปกป้องตนเอง เช่น การแสดงออกเพื่อแสดงความสูงส่งของตนเอง หรือปกป้องมิให้ตนเองดูต่ำต้อยในสายตาของผู้อื่น

3) แสดงค่านิยมของตน เจตคติเป็นการแสดงออกที่สะท้องความเชื่อค่านิยมในส่วนลึกของบุคคล

4) ให้และรับข้อมูลความรู้ ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการรับรู้และเผยแพร่ข้อมูล ความรู้ระหว่างตนเองและโลกกว้างที่อยู่ล้อมรอบตัวเอง

1.5.5 ปัจจัยการเกิดทัศนคติ

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติของบุคคลนั้นมีทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อาจจำแนกรายละเอียดได้ (เติมศักดิ์ คทวณิช, 2546: 314-315) ดังนี้

1) วัฒนธรรม (Culture) แต่ละสังคมจะมีวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดแบบแผนเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อและความรู้สึกของคนในสังคมอย่างมาก ด้วยเหตุนี้คนในสังคมเดียวกันจึงมักจะแสดงพฤติกรรมออกมาในแนวทางเดียวกัน เช่น คนอเมริกันบางรัฐจะมีวัฒนธรรมในการรังเกียจสีผิว จึงมีผลทำให้คนในรัฐนั้นมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อคนผิวเหลืองและผิวดำ พฤติกรรมที่แสดงออกมาจึงมักจะลอบทำลายทรัพย์สินและทำร้ายร่างกายคนต่างผิวอยู่เสมอ เป็นต้น

2) ครอบครัว (Family) เป็นสถาบันทางสังคมแห่งแรกที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติของบุคคลเป็นอย่างมากทั้งนี้เนื่องจากเด็กมักจะมีความคิดและความเชื่อที่คล้อยตามคำอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ ดังนั้นทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับการปลูกฝังจากครอบครัวมาแล้ว จึงมักจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก ด้วยเหตุนี้จึงพบว่าทัศนคติของพ่อแม่กับลูกจึงมีความคล้ายคลึงกันมาก เช่น พ่อแม่มีความเชื่อทางศาสนาอย่างเคร่งครัด ลูกมักจะเคร่งครัดต่อศาสนาไปด้วย

3) ประสบการณ์ (Experience) ที่บุคคลได้รับจะมีส่วนสำคัญต่อการเกิดทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ทั้งในทางบวกและทางลบ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงทัศคติที่มีอยู่เดิมด้วย เช่น คนป่วยที่มีประสบการณ์จากการที่ถูกพยาบาลตวาดบ่อยๆ จึงมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อนางพยาบาลหรือโรงพยาบาล เด็กอนุบาลจะมีทัศนคติที่ดีต่อครู เพราะมีประสบการณ์ว่าครูใจดี สวย พูดเพราะ เป็นต้น

4) อิทธิพลของกลุ่มทางสังคม (Social Group) ได้แก่ กลุ่มเพื่อนสนิท เพื่อนร่วมงาน กลุ่มดังกล่าวจะมีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติไปทิศทางหนึ่งทิศทางใดได้ง่าย โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่น ทั้งนี้เนื่องจากความเป็นเพื่อนย่อมทำให้เกิดความใกล้ชิด สนิทสนม โดยเฉพาะเพื่อนที่มีอายุรุ่นราวคราวเดียวกันด้วยแล้วมักจะมีความคิดเห็นที่คล้อยตามกันได้ง่าย

5) สื่อมวลชน (Mass Communications) ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ แม้กระทั่งอินเทอร์เน็ต (Internet) เหล่านี้จะมีบทบาทสำคัญต่อการชักจูงให้บุคคลเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทิศทางใดก็ได้ ทั้งนี้เนื่องจากสื่อมวลชนทั้งหลายจะทำหน้าที่ป้อนข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งแสดงความคิดเห็นต่อบุคคลและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้บริโภคข่าวสารจึงมักถูกโน้มน้าวความคิดจากสื่อมวลชนได้ง่ายถ้าบุคคลผู้รับข่าวสารโดยขาดวิจารณญาณในการรับข้อมูลที่ดีพอ

1.5.6 วิธีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

สุรางค์ จันทน์เอม (2527: 46-47) ได้กล่าวถึงวิธีหลายๆ อย่าง ในการเปลี่ยนทัศนคติต่อตนเอง ดังนี้

1) อาศัยการอบรมเลี้ยงดูที่ถูกวิธี (Raring Practice) นั้นคือ ในขณะที่เด็กกำลังเจริญเติบโตนั้น เด็กกำลังสะสมลักษณะต่างๆ ใส่ตัว จนกลายเป็นบุคลิกภาพประจำตัวตน ถ้าหากบิดามารดาหรือพี่เลี้ยงติเตียนอยู่เสมอว่าเป็นคนไม่ดี ทำอะไรๆ ก็ไม่เป็น เป็นคนอ่อนแอ เป็นคนเกียจคร้านเด็กก็จะมองตัวเองในลักษณะเช่นนั้นก่อให้เกิดทัศนคติที่ไม่พึงปรารถนาต่อตนเอง ในทางตรงข้ามในระหว่างการอบรมเลี้ยงดูหากบิดามารดาได้ให้คำยกย่องชมเชย ทำสิ่งใดดีก็ชม หากทำสิ่งใดผิดพลาด ก็แนะนำวิธีการที่ถูกต้องให้ เด็กจะเติบโตไปด้วยความมั่นคงทางอารมณ์ และมีทัศนคติต่อตนเองไปในทางที่พึงประสงค์

2) การเรียนรู้และการเพิ่มประสบการณ์ให้กว้างขวางขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากทัศนคติของบุคคลเกิดจาการเรียนรู้และประสบการณ์ ฉะนั้น การที่ได้ทราบว่าทำอย่างไรจึงจะประสบความสำเร็จและเมื่อลงมือปฏิบัติเด็กก็ประสบความสำเร็จจริง ๆ จะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เกิดการจูงใจในการเรียนและสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อตนเองไปในทิศทางที่พึงปรารถนาได้

3) การเปลี่ยนกลุ่ม (Group Change) การเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง บุคคลย่อมรับเอาทัศนคติของกลุ่มนั้นมาเป็นของตนเอง หากครูหรือผู้ปกครองต้องการเปลี่ยนทัศนคติของเด็กเสียใหม่ ก็จำเป็นที่จะต้องย้ายกลุ่มของเด็กเสียใหม่ด้วย เช่น หากต้องการให้เด็กเป็นคนไม่รังแกเพื่อนและตั้งใจเรียนดียิ่งขึ้นก็ให้ไปอยู่ร่วมกับกลุ่มที่เขาตั้งใจเรียน และมีความสุภาพต่อกันไม่รังแกกัน ไม่ช้าเด็กก็จะปฏิบัติเช่นเดียวกับคนส่วนใหญ่ของกลุ่ม

4) การชักชวน (Persuasion) คนส่วนมากย่อมเปลี่ยนทัศนคติ โดยได้รับข้อมูลใหม่ๆ และได้รับการชักชวนให้เปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดเสียใหม่ เช่น ผู้ที่ได้พบสิ่งใหม่จากการโฆษณาและได้รับข่าวสารใหม่ๆ ที่น่าเชื่อถือได้ และข่าวสารนั้นๆ มีแนวโน้มคล้ายกับความรู้สึกของตนมาก่อน บุคคลก็อาจจะเปลี่ยนทัศนคติเสียใหม่ได้

สุชา จันทน์เอม (2541: 245) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ 3 ประการ ดังนี้ คือ

1) การชักชวน (Persuasion) มีบุคคลเป็นจำนวนมากที่สามารถปรับปรุงทัศนคติหรือเปลี่ยนทัศนคติของตนเสียใหม่ หลังจากได้รับคำแนะนำบอกเล่า หรือได้รับความรู้เพิ่มพูนขึ้น เช่น เด็กที่เคยกลัวความมืด หากได้รับคำแนะนำหรือคำอธิบายให้ทราบความจริง อาจจะเลิกกลัวได้

2) การเปลี่ยนกลุ่ม (Group Change) กลุ่มมีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติของบุคคลมาก ฉะนั้น หากจะเปลี่ยนทัศนคติของบุคคล อาจจะลองเปลี่ยนกลุ่มสมาชิกดูจะช่วยได้

เช่น เด็กที่ขี้เกียจเรียนหนังสือ เพราะอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่ขี้เกียจเรียน ถ้าหากจัดกลุ่มเสียใหม่ให้ย้ายไปอยู่กับกลุ่มที่ขยันเรียน เด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนมาขยันเรียนตามกลุ่มที่ตนอยู่ก็ได้

3) การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นการชักชวนให้บุคคลหันมาสนใจหรือรับรู้โดยการสร้างสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เช่น ตั้งชื่อแปลกๆ เพื่อให้คนสนใจ ใช้ภาษาแปลกๆ อ้างว่าเป็นพวกเดียวกัน เพื่อให้คนทั่วไปสนใจและเข้ามาหา การแจกฟรี เช่น บริษัทที่ผลิตสินค้าใหม่ๆ ก็มักจะแจกฟรีก่อน ขายภายหลัง หรือหาของแถม ผู้ที่ผลิตกางเกงใหม่ๆ ก็โฆษณาว่าวัยรุ่นทั้งหญิงและชายชอบ ใครไม่ใช้จะกลายเป็นคนล้าสมัย เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลเสียใหม่ สามารถทำได้ โดยการให้บุคคลได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ต่างจากเดิม หรือให้การศึกษาใหม่นั่นเอง นอกจากนี้ ทัศนคติของบุคคลเมื่อเกิดขึ้นแล้วก็จะสามารถ เปลี่ยนได้โดยตัวบุคคล สถานการณ์ ข่าวสาร และสิ่งต่างๆ ที่ทำให้เกิดการยอมรับในสิ่งใหม่ นอกจากนี้อาจเกิดจากการยอมรับโดยการบังคับ เช่น กฎหมาย ข้อบังคับ

2. ผับ

2.1 ความหมายของผับ

นักวิชาการได้ให้ความหมายของ “ผับ” ไว้ ดังนี้

ลักขณา ศรีสารคาม (2545: 36) อธิบายว่า ผับ (Pub) มาจาก Publishes หรือ Publican หมายถึง โรงแรมหรือร้านขายอาหารที่มีการจำหน่ายสุราอาหาร และเครื่องดื่มอื่นๆ ให้นั่งดื่มกินได้ โดยมีการจัดให้มีการแสดงดนตรีหรือการแสดงอื่นๆ เพื่อความบันเทิง

นันทยา คงประพันธ์ (2543: 25-26, อ้างใน คันธรส พลเยี่ยม, 2545: 19-21) อธิบายว่า ผับ เป็นสถานบันเทิงสำหรับดื่มสุรา ประกอบกับการฟังเพลง เต้นรำ สามารถลุกขึ้นยืนเต้นได้บริเวณโต๊ะที่ตนเองนั่ง มีบรรยากาศที่เร้าใจ ส่วนมากมักจะจัดแสงไฟสลัวและมืดมีระบบแสงสี เสียงที่ทันสมัย

เสถียร วิชัยลักษณ์ และ สืบวงศ์ วิชัยลักษณ์ (2534: 11 อ้างในเดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 15) อธิบายว่าผับ เป็นสถานที่ดื่มเหล้า ฟังเพลง เต้นรำ โดยสามารถลุกขึ้นเต้นรำได้ตรงโต๊ะที่นั่งของตนเอง ไม่มีฟลอร์เต้นรำ เปิดให้คนเข้าไปเที่ยวได้ตลอดแม้จะไม่มีโต๊ะหรือเก้าอี้ให้นั่ง ให้บริการด้วยระบบแสง สี เสียง ที่ทันสมัย บรรยากาศเป็นกันเองในกลุ่มเพื่อนฝูง หรือทำความรู้จักกับคนรอบข้างได้ รวมทั้งมีสิ่งเสพติดทุกอย่างในนั้น ปัจจุบันเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น

จาริณี นันทวัฒน์ (2546: 5) อธิบายว่าผับ หมายถึง สถานบันเทิงสำหรับดื่มสุรา ประกอบกับการฟังเพลง เต้นรำ สามารถลุกขึ้นเต้นได้บริเวณโต๊ะที่ตนเองนั่ง มีบรรยากาศที่เร้าใจ ส่วนมากมักจะจัดแสงไฟสลัวและมืด มีระบบแสง สี เสียงที่ทันสมัย

ชัยนาม นักไร่ (2545: 10-12 อ้างในรัตนะ บัวสนธ์, 2549: 18) กล่าวถึงผับว่าเป็นสถานบันเทิงเริงรมย์ที่เปิดให้บริการในเวลากลางคืนอีกรูปแบบหนึ่ง ที่มีการวิวัฒนาการ และเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม ผับแต่เดิมนั้นเรียกว่าเป็นสถานที่ให้บริการเครื่องดื่มและการเต้นรำเพื่อความสนุกสนานเท่านั้นต่อมาได้เริ่มที่จะทำตลาดในกลุ่มวัยรุ่น โดยมีการโฆษณาจูงใจให้เด็กวัยรุ่นสนใจและหันมาใช้บริการมากขึ้น

นันฑวัฒน์ ฉัตรอุทัย (2547: 43-44) กล่าวว่า Public house หรือที่เรารู้จักกันโดยทั่วไปว่า “ผับ” (Pub) เป็นสถานที่จำหน่ายและบริการให้มีการดื่มสุราหรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ภายในบริเวณที่จัดเตรียมไว้ ไม่ว่าจะเป็นเบียร์ ไวน์ และสุราชนิดต่าง ๆ (วิสกี้ รัม ฯลฯ) แต่สิ่งที่จะเป็นเอกลักษณ์ของผับก็คือ เบียร์ โดยเบียร์ที่ขายในผับจะมีทั้งเบียร์ถังเหล็กจากโรงงานผลิตเบียร์ และเบียร์ถังไม้ที่ทางผับได้รับอนุญาตให้เป็นผู้ผลิต เพื่อจำหน่ายเอง ร้านเหล้าที่เรียกว่า ผับนี้ พบมากในประเทศอังกฤษ ไอร์แลนด์ หรือออสเตรเลีย

ผับเป็นสถานที่ซึ่งต่างไปจากร้านเหล้าอื่นๆ เช่น คาเฟ่ บาร์ คลับ ฯลฯ ในขณะที่สังคมไทยบางครั้งก็เรียกว่าผับว่า “ร้านเหล้า” แต่สำหรับคนอังกฤษพื้นถิ่นแล้วบางครั้งก็เรียกผับว่า “Boozer” หรือถ้าเป็นคำแสลงตามอย่างสำเนียงค็อกนี่ (Cockney) ก็จะเรียกผับว่า “rub-a-dub-dub” ผับ (ในอังกฤษ) แต่ละแห่งมีลูกค้าขาประจำเป็นกลุ่มเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนท้องถิ่นในละแวกที่ตั้งของผับ หรือกลุ่มคนทำงานทั้งพนักงานบริษัท (White-Collar) และแรงงานในอุตสาหกรรม (Blue-Collar) ที่อาจมีสถานที่ทำงานอยู่ใกล้เคียงกับผับ ผับจึงเป็นสถานที่พักผ่อนสำหรับเพื่อนฝูงหลังเลิกงาน หรือเป็นสถานที่พบปะของผู้คนในละแวกบ้านยามค่ำคืนเพื่อสังสรรค์ สนทนา หรืออาจจะมีกิจกรรมร่วมกัน เช่น การเล่นปาลูกดอก พูล หรือชมการถ่ายทอดสดฟุตบอล เป็นต้น

สรุป ผับ หมายถึง สถานบันเทิงที่เที่ยวยามราตรี ให้ผู้ใช้บริการไปดื่มสุราหรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และเต้นรำ ภายนอกจะติดแสง สีที่เร้าใจ ส่วนภายในจะมีการเปิดเพลง ผู้ใช้บริการสามารถลุกขึ้นยืนเต้นบริเวณโต๊ะที่ตนเองนั่งได้อย่างอิสระ มีบรรยากาศที่เร้าใจ ส่วนมากมักจะจัดแสงไฟสลัวและมืดมีระบบแสง สี เสียงที่ทันสมัย

2.2 วิวัฒนาการจากดิสโก้เธคสู่ผับ

สถานบริการดิสโก้เธคเกิดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเมื่อปี ค. ศ. 1973 (พ.ศ. 2516) ขณะที่ดนตรีประเภทจังหวะร็อคเริ่มเสื่อมความนิยมจากวัยรุ่นทั้งในยุโรปและอเมริกา นักดนตรีวงหนึ่ง

ชื่อว่า “บีจี” ได้รับการทาบทามให้ไปแสดงภาพยนตร์เพลงเรื่อง Saturday Night Fever และเรื่องกรีส (Grease) นำแสดงโดยพระเอกขวัญใจวัยรุ่น คือ จอห์น ทราโวลต้า (John Travolta) และโอลิเวีย นิวตันจอห์น (Olivia Newton John) นักดนตรีกลุ่มนี้ได้นำเพลงจังหวะบลูแจ๊ซร็อค (Blue Jazz Rock) มาผสมกับแบบใหม่ที่คิดสร้างสรรค์ขึ้นเรียกแนวผสมนี้ว่าดิสโก้ (Disco) จนประสบความสำเร็จได้รับความนิยมจากวัยรุ่นทั่วโลก ได้มีนักธุรกิจกลุ่มหนึ่งหันมาลงทุนเปิดไนท์คลับเต้นรำขึ้นโดยอาศัยเปิดแผ่นเสียงเพลงจังหวะใหม่ขณะให้บริการลูกค้า นั่นก็คือ ที่มาของสถานบริการดิสโก้เธคซึ่งก็เป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน

สถานบริการดิสโก้เธคได้รับความนิยมเป็นอันมากในขณะที่บาร์และไนท์คลับในขณะนั้นได้ซบเซาลงเป็นเวลานาน สถานบริการดิสโก้เธคส่งผลกระทบให้ธุรกิจด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเฟื่องฟูขึ้นอย่างมาก เช่น ธุรกิจบริษัทเครื่องแสงและเครื่องเสียง ธุรกิจด้านเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย

ธุรกิจดิสโก้เธคได้ขยายวงกว้างขึ้น มีการพลิกแพลงรูปแบบต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ เช่น สำหรับเด็กก็มีการผลิตไอศกรีมดิสโก้ ดิสโก้ล้อเลื่อน นอกจากนี้ก็ยังมีการติดตั้งเครื่องไฟฟ้าในรถบรรทุกเพื่อดัดแปลงทำเป็นดิสโก้คลับเคลื่อนที่ และไม่ว่าจะเป็นโรงแรม ห้างสรรพสินค้า หรือแม้แต่ในบ้าน การจัดมุมสำหรับการเต้นดิสโก้ก็ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง (ชัยพฤกษ์ ลาภหลาย, 2541: 95 – 96)

ดิสโก้เธคได้รับความนิยมแพร่หลายในประเทศแถบยุโรปและสหรัฐอเมริกาและแผ่ขยายมาทางประเทศในแถบตะวันออก ประเทศไทยเองก็ได้รับเอาวัฒนธรรมทางด้านนันทนาการประเภทนี้เข้ามา ประกอบกับค่านิยมของวัยรุ่นไทยที่นิยมวัฒนธรรมตะวันตกกันอย่างคลั่งไคล้ ทำให้สถานบริการดิสโก้เธค เป็นที่นิยมกันมากในหมู่สังคมวัยรุ่น ปี 2530 เป็นปีที่ธุรกิจเกี่ยวกับความบันเทิงมีการเปลี่ยนแปลงมาก ภาพยนตร์ไทยที่เคยซบเซาและไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างจริงจัง เริ่มจะมีการพัฒนาและฟื้นตัวไปในแนวทางที่ดีขึ้น ในขณะเดียวกันธุรกิจประเภทเทปคาสเซท เริ่มเปลี่ยนแปลงจากอดีตที่มีการแข่งขันกันจำนวนไม่มากนัก มาเป็นการแข่งขันกันมากขึ้น ในขณะเดียวกันธุรกิจที่ให้ความบันเทิงอีกประเภทหนึ่งที่เริ่มรุ่งเรืองมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 มากขึ้น จนถึงปัจจุบัน ก็ยังได้รับความนิยมสูงและมีการแข่งขันกันมาก ได้แก่ สถานบริการเต้นรำ หรือดิสโก้เธค ที่เกิดขึ้นมาราวกับดอกเห็ด ดิสโก้เธคแตกต่างจากสถานบริการที่ให้ความบันเทิงประเภทอื่น ขณะเดียวกันก็มีกลุ่มตลาดเป้าหมายที่แน่นอนกว่าคือ มุ่งกลุ่มตลาดวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ซึ่งปัจจุบันมีมากมาย และในต่างจังหวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวใหญ่อีกเกือบทุกที่ จนเป็นผลให้ธุรกิจประเภทนี้มีการแข่งขันกันมาก เช่น มีการเสนอบริการใหม่ๆ ที่ทันสมัยหรือปรับปรุงสถานบริการให้ดีขึ้นด้วยการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาเสริมแต่งเพื่อเป็นการชักจูง (นลินี ศุภกรโกศัย, 2546: 44)

พัฒนาการของสถานดิสโก้เธคในสังคมไทย สามารถแบ่งออกเป็นยุคๆ (ชัยพฤกษ์ ลาภหลาย, 2541: 97 – 121) ดังนี้

ยุคแรก

ดิสโก้เธคแห่งแรกของไทยเปิดดำเนินการครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2518 ที่โรงแรมออคิด พัทยา ใช้ชื่อว่า “บีบลอส” โดยได้เปลี่ยนแปลงจากไนท์คลับธรรมดาที่มีวงดนตรีร้องเพลง เต้นรำ เป็นการเปิดเพลงจากแผ่น เพลงที่เปิดจะเปิดติดต่อกันไม่มีการหยุดระหว่างเพลง ต่อมาบีบลอสขยายสาขามาเปิดที่กรุงเทพฯ ที่ย่านสุขุมวิม ซอย 4 นานาใต้ ตอนแรกผู้คนยังนิยมน้อยกว่าไนท์คลับ กลุ่มเป้าหมายก็เป็น กลุ่มอายุตั้งแต่ 25 – 40 ปี วัยรุ่นยังน้อยมาก ยุคของบีบลอสเป็นยุคที่รุ่งเรืองที่สุด ซึ่งทุกวันนี้นักธุรกิจบันเทิงยึดเป็นแบบอย่างในการทำเป็นสถานบันเทิงระบบสมาชิก

ต่อมาในต้นปี 2524 โรงแรมใหญ่ๆ ในกรุงเทพฯ เริ่มมองเห็นช่องทางอันดีของธุรกิจดิสโก้เธคนี้ จึงมีการแข่งขันเปิดกันมาก

ยุคที่สอง

ยุคที่ 2 ของดิสโก้คือ การเปิดตัวของ “ไดอาน่า” โรงแรมโอเรียลเต็ล ซึ่งมีการลงทุนมากและทำอย่างสมบูรณ์กว่าทุกๆ แห่งที่ผ่านมาโดยใช้เงินทุนถึง 10 ล้านบาท มีการนำเอาระบบแสงเลเซอร์มาใช้เป็นครั้งแรกโดยเปิดบริการเมื่อ 1 ตุลาคม 2524 ได้รับความนิยมสูงจากนักท่องเที่ยวกลางคืน

ในช่วงปลายปี 2525 ได้มีการเปิดดิสโก้เธคอีกหลายๆ แห่งตามมา เช่น RPM โรงภาพยนตร์ ไดเรกเตอร์เดิม ถนนสุขุมวิท โดยลงทุนถึง 20 ล้าน ระบบเสียงแสงใหญ่โตมโหฬาร เพราะสภาพห้องเป็นโรงหนังเก่าจึงใหญ่มาก ฮอทซิตี้ (ใต้ถุนตึกโชคชัย ถนนสุขุมวิท) ซึ่งนับเป็นดิสโก้เธคที่โด่งดังเป็นขวัญใจวัยรุ่น และนักเที่ยวเปอร์สตาร์ (พัฒน์พงศ์) ซึ่งประสบความสำเร็จมากกว่าแห่งอื่นเพราะสามารถจับตลาดวัยรุ่นซึ่งเป็นกลุ่มใหญ่ได้ จนกระทั่งกลางปี 2526 นับได้ว่าเป็นยุคที่เฟื่องฟูที่สุด เจ้าของผู้ประกอบการต่างปรับตัวมาแข่งขันในธุรกิจดิสโก้เธคอย่างเต็มที่

ยุคที่สาม

เดอะพาเลซ ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้วงการ โดยที่กลุ่มปาป้าคาเฟ่ (ไทยรัฐ) ทุ่มเงิน 40 ล้านบาท เพื่อสร้างตึกและ “เดอะพาเลซ” ได้เปิดขึ้นมาเป็นสถานดิสโก้ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในปลายปี 2526 โดยสามารถจุคนได้ถึง 2,500 คน ใช้ระบบเลเซอร์ 2 ตัว 3 สี ระบบเสียงที่แน่นที่สุด เพราะใช้ถึง 17,000 วัตต์ มีระบบวีดีโอฉายบนจอติดผนัง ซึ่งนานๆ จะฉายโชว์เพื่อให้เห็นลีลาการร้องเพลงและเต้นของดารานักร้องยอดนิยมระดับโลก

นับว่ายุคที่สามนี้เป็นยุคดิสโก้เธคได้มาถึงจุดอิ่มตัวแต่ละแห่งได้ใช้กลยุทธทางการตลาด (Marketing Strategy) กันอย่างเต็มที่ ได้แก่

1. ด้านผลิตภัณฑ์และบริการ (Product and Service) จุดหลักคือ ระบบเสียง แสง และสี โดย

- เสียง มีการเพิ่มความดังกระหึ่ม
- แสง สี ใช้ระบบเลเซอร์ กระจกลูกกลม (Mirror Ball) ไฟแบบจานผี เป็นต้น

2. ด้านราคา (Price) มีการใช้สงครามราคา (Price War) กันในหลายแห่งเพื่อแย่งชิงลูกค้ากัน

3. ด้านการส่งเสริมการขาย (Sales Promotion) เป็นกลยุทธที่ใช้กันมากที่สุด เพราะการลดราคามากอาจทำให้ภาพพจน์ของดิสโก้เธคเสียได้ จึงเน้นด้านการโฆษณาผ่านสื่อทั้งทางวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ด้านการส่งเสริมการขายไปยังผู้บริโภค เช่น แจกเครื่องดื่มฟรีในวันที่กำหนด แจกของขวัญ เช่น ทีวีสี รถยนต์ ตั๋วเครื่องบิน โทรศัพท์เคลื่อนที่ เหล้า เสื้อ เป็นต้น

ธุรกิจดิสโก้เธคได้รับการนิยมจากกลุ่มเด็กและกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น ทั้งนี้เพราะเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ สามารถสนองตอบต่อความต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายในวัยนี้ได้มาก และยังนำไปสู่ผลประโยชน์มากมายแก่ผู้ประกอบการจึงได้มีการเปิดเพิ่มขึ้นอยู่เรื่อย ๆ (ศึกดิสโก้เธคห้าร้อยล้าน, 2527 : 135 อ้างในภากร กมลสวิน, 2543: 15 – 18)

ระหว่างที่ดิสโก้เธคกำลังฮิตอย่างต่อเนื่องนั้น มีของเล่นชิ้นใหม่จากตะวันตกแพร่เข้ามาให้วัยรุ่นไทยได้ลิ้มลองกันอีกระลอกใหญ่ คือ “ลานสเก็ต” ซึ่งเป็นของเล่นชิ้นใหม่ที่กระชากใจวัยรุ่นให้เสียผู้เสียคนไปจำนวนไม่น้อย

ในช่วงที่สเก็ตเข้ามามีบทบาทในสังคมไทย คือช่วงปี พ.ศ. 2527 สเก็ตได้รับความนิยมจากบรรดากลุ่มวัยรุ่นมาก ทำให้ธุรกิจดิสโก้เธคต้องเปลี่ยนรูปแบบเป็นสเก็ตดิสโก้เธคเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในช่วงนั้น สถานบริการดิสโก้เธคบางแห่งต้องปิดธุรกิจ เนื่องจากสเก็ตเข้ามามีบทบาท อย่างไรก็ตามสเก็ตได้รับความนิยมประมาณ 2-3 ปี คนก็เลิกนิยมไปเที่ยวสเก็ตกันทำให้ผู้ประกอบการจำนวนหลายรายต้องปิดสถานบริการประเภทนี้จนเหลือลานสเก็ตเพียงไม่กี่แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และสถานบริการดิสโก้เธคกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้งในช่วงหนึ่งประมาณปี พ.ศ. 2531 ปัจจุบันไม่มีสถานบริการสเก็ตดิสโก้เธคแล้ว

ยุคปัจจุบัน

ผับเริ่มเข้ามาอย่างเงียบ ๆ เมื่อสิบกว่าปีก่อน และเป็นที่นิยมมากขึ้นเมื่อร้านขายเหล้าในสไตล์เป็นกันเอง ซึ่งเรียกตัวเองว่าผับ ก่อกำเนิดเปิดตัวขึ้นบริเวณที่คอเหล้ารู้จักกันดี เรียกว่า “หลังสวน” ประกอบกับเหตุผลทางกฎหมาย จึงทำให้ดิสโก้เธคถูกรวมเข้ากับร้านอาหาร จนมีลักษณะคล้ายกับโรงเหล้า หรือผับ เนื่องจากมีการลดขนาดของฟลอร์ลง เป็นฟลอร์เล็ก ๆ หรืออาจจะไม่มีเลยในบางที่ โดยจัดให้มีโต๊ะและเก้าอี้สำหรับนั่งรับประทานเครื่องดื่มกัน แต่ยังคงเปิดเพลงในแนว

เต้นรำเหมือนเดิม ผู้ที่ใช้บริการอาจใช้เนื้อที่ใกล้ ๆ กับโต๊ะที่ตัวเองนั่งอยู่ เต้นรำหรืออาจจะเดินไปที่ฟลอร์เพื่อร่วมสนุกกับผู้ใช้บริการอื่นๆ ทำให้สถานบริการในรูปแบบของผับเหล่านี้ ขายเครื่องดื่มและอาหารได้มากขึ้น ในขณะเดียวกันผู้ที่มาใช้บริการก็ไม่เหนื่อยและเมื่อยกับการที่ต้องยืนเต้นรำนาน ๆ อีกทั้งยังมีเวลาที่จะดื่มสุราจนเมามาย

ผับจึงกลายเป็นแหล่งที่นิยมของวัยรุ่นมากขึ้น ประกอบกับค่านิยมทางตะวันตกที่หลั่งไหลเข้าสู่ประเทศไทย ทำให้ผับเป็นแหล่งที่มีค่านิยมว่าวัยรุ่นจะต้องเคยสัมผัส วัยรุ่นคนใดที่ไม่เคยเข้าผับถือว่าแปลกแยกไปจากสังคม วัยรุ่นบางกลุ่มใช้ผับเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจเป็นประจำทุกอาทิตย์บางคนไปเกือบทุกวัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อเยาวชนและวัยรุ่นเป็นอย่างมาก (ชัยนาม นักไร่, 2545: 10-12 อ้างในรัตนะ บัวสนธ์, 2549: 18-19 และชัยพฤกษ์ ลาภหลาย, 2541: 103)

ผับในช่วงแรกๆ สมัยนั้น ที่รู้จักกันก็มีซัมไทม์ บลูมูน บราวน์ชูการ์ และโอลด์เวสต์ ช่วงนั้นประมาณปี 2528 คนยังรู้จักกันน้อย ผู้จัดการผับโอลด์เวสต์เล่าถึงสถานการณ์ของผับในช่วงนั้น พอเข้าปีที่ 2 ของหลังสวน เป็นช่วงที่คนกำลังเบื่อดิสโก้เธคและหันมามองร้านเหล้าที่มีความเป็นกันเองอย่างผับมากขึ้น ปากต่อปากส่งผลให้หลังสวนกลายเป็นทำเลทองของกิจการผับ คอเหล้าเนืองแน่นตลอดทั้งสัปดาห์ ขึ้นปีที่ 4 สีลมพลาซ่าเปิดตัวขึ้น ผู้คนทะลักจากหลังสวนไปที่ใหม่ แต่หลังสวนก็ใช่ว่าจะไร้เสน่ห์สำหรับคอเหล้าเสียทีเดียว เพียงแต่ของใหม่นั้นย่อมแรงกว่าเป็นธรรมดา

การเปิดตัวของสีลมพลาซ่าในยุคนั้นนอกจากจะได้เปรียบในเรื่องของความสดแล้ว ด้านสถานที่ก็ดูจะเป็นต่อสถานบันเทิงอื่นๆ เพราะเป็นศูนย์รวมของบรรดาผับที่เรียงรายกันอยู่อย่างยัดเยียดนับสิบ ๆ แห่ง หลายแห่งมีนักแสดงชื่อดังเป็นเจ้าของกิจการ ซึ่งนับเป็นจุดหนึ่งที่ดึงคนเที่ยวได้ดีแถมยังมีดิสโก้เธครวมอยู่ในนั้นถึง 3 แห่ง หากถามวัยรุ่นในตอนนั้นว่า คืนนี้เจอกันที่ไหน เกือบทุกเสียงตอบว่า สีลมพลาซ่า

ปัจจุบันดิสโก้เธคไม่ใช่สถานบริการประเภทเดียวที่มีไว้เพื่อการเต้นรำสำหรับวัยรุ่นอีกต่อไป เพราะนับตั้งแต่ผับเริ่มเป็นที่นิยมของสังคมไทย ผับหลายแห่งถึงแม้ไม่มีฟลอร์เต้นรำ แต่การเต้นรำที่โต๊ะของแขกก็กลายเป็นเรื่องปกติธรรมดาไป (นันฑวัฒน์ ฉัตรอุทัย, 2547: 43-58)

2.3 ผับในสังคมไทย

จากนั้นดูเหมือนว่าสังคมไทยจะให้การต้อนรับผับเป็นอย่างดี และด้วยบรรยากาศทางเศรษฐกิจในช่วง พ.ศ. 2530-2534 ที่กำลังเติบโตอย่างร้อนแรงได้ส่งผลให้ธุรกิจผับเติบโตขึ้นถึงขีดสุด ช่วงเวลาดังกล่าวจึงเปรียบได้กับยุคทองของธุรกิจผับซึ่งนั่นจะทำให้ “การไปผับ” กลายเป็นแฟชั่นหรือกิจกรรมหลักหลังเลิกงานที่แพร่หลายไปอย่างรวดเร็ว ผับจึงกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมและปรากฏการณ์ทางธุรกิจที่ “มีกระแสการลงทุนใหม่อย่างคับคั่ง ทั้งเม็ดเงินที่อัดลงไป และแรงหนุน

จากสินค้าในผับโดยเฉพาะเหล้าและเครื่องดื่ม สู้กันสุดฤทธิ์เพื่อแย่งชิงพื้นที่โปรโมตสินค้า" (ยุคผับเฟื่องฯ, 2534: 70 อ้างใน นันฑวัฒน์ ฉัตรอุทัย, 2547: 59)

ความรุนแรงของธุรกิจผับอาจจะสะท้อนได้จากเม็ดเงินที่ต้องทุ่มลงไป กล่าวคือ "ส่วนใหญ่จะมีการลงทุนสำหรับการตกแต่งสถานที่และบรรจุส่วนประกอบเพื่อสร้างความบันเทิงที่ให้บรรยากาศมากกว่าร้านเหล้าธรรมดา ด้วยวงเงินสูงถึง 4-10 ล้านบาท เงินลงทุนส่วนใหญ่ใช้ไปเพื่อการตกแต่งและเนรมิตบรรยากาศของร้าน ที่ลงทุนมากขนาดนี้ก็เพื่อสื่อสารกับกลุ่มคนเป้าหมาย ซึ่ง "ส่วนใหญ่" กลุ่มลูกค้าผับจะเป็นกลุ่มนักธุรกิจรุ่นใหม่หรือคนหนุ่มสาวที่มีกำลังซื้อในเกรดบีขึ้นไป "(มีกำลังซื้อสูง) ทำให้เจ้าของสินค้าทั้งหลายที่มีกลุ่มเป้าหมายตรงกับกลุ่มลูกค้าของผับให้ความสนใจ เพราะเป็นกลุ่มลูกค้าเดียวกัน เช่น เหล้านอก เครื่องดื่ม หรือแม้แต่บุหรี่นอก" (ยุคผับเฟื่องฯ, 2534: 71 อ้างในนันฑวัฒน์ ฉัตรอุทัย, 2547: 59-60) นอกจากนี้ กลุ่มชาวต่างชาติก็เป็นอีกเป้าหมายหลักของธุรกิจผับด้วย

นันฑวัฒน์ ฉัตรอุทัย (2547: 60) ให้ความเห็นว่าในสังคมไทยนั้นการนำคำว่า "ผับ" มาใช้เรียกสถานบริการของตน ส่วนใหญ่แล้วมิได้เป็นเพราะต้องการจะจำลองหรือผลิตซ้ำความเป็นผับแบบในสหราชอาณาจักรหากแต่มุ่งเพื่อแยกแยะให้รู้ว่าสถานบริการของตนไม่ใช่ร้านคาราโอเกะ ไม่ใช่ร้านยาดอง ไม่ใช่ร้านข้าวต้ม ไม่ใช่บาร์ที่มีสาวนั่งดริ้งค์ ไม่ใช่ดิสโก้เธคที่เปิดเพลงเต้นรำวัยรุ่น ไม่ใช่ไนค์คลับที่มีฟลอร์ลีลาศและพาร์ตเนอร์ และไม่ใช่ค็อกเทลเลานจ์ที่มีสาวๆ นั่งชั่วโมงเป็นเพื่อนแขกหากแต่ลักษณะร่วมกันประการหนึ่งของผับในสังคมไทย ก็คือ การมีดนตรีสดเต็มวง (Live Band) และมีเสิร์ฟอาหารทั้งกับแกล้มหรืออาหารจานหลัก ถ้าหากไม่มีดนตรีสดเต็มวงก็จะเป็นแค่ร้านอาหารหรือร้านเหล้าธรรมดาทั่วๆ ไป หรือถ้ามีแต่วงโฟล์คซองขนาดเล็กก็จะเข้าลักษณะของค็อฟฟี่ช้อพซึ่งเป็นที่นิยมของสังคมอย่างมากเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ลักษณะของผับไทยในปัจจุบันจึงมีความใกล้เคียงกับ "ไลฟ์ เฮ้าส์" (Live House) มากกว่าที่จะเป็นผับแบบของอังกฤษเพราะผับในสังคมไทยไม่ใช่ที่รวมตัวของเพื่อนบ้านหรือสถานที่นัดพบประจำของเพื่อนฝูงหากแต่มีลักษณะเป็นที่เที่ยวซึ่งลูกค้าจะเปลี่ยนที่ไปเรื่อย ๆ มากกว่า สำหรับสังคมไทยแล้วผับจึงเป็นเพียงสัญญะ (Sign) ที่บ่งเพียงว่าร้านนี้มีขายเหล้าและแสดงดนตรีเต็มวงเท่านั้น

2.4 สภาพของผับที่นักศึกษานิยมเที่ยว

สถานบันเทิงประเภทผับในเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีมากมายหลายแห่ง เช่น Sugar Beet, Monkey Pub, Sa-bay Bar/Chill, Indy Pub, Blue Kid Ice Bar, Paragon, Sotus Pub, Bar Berry ฯลฯ ผับเหล่านี้มีการให้บริการและสภาพบรรยากาศที่คล้ายคลึงกันโดยรวม คือ เปิดทุกวัน มีพนักงานคอยบริการสุราหรือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ภายนอกจะติดแสง สี ที่เร้าใจ

และดึงดูดใจ ส่วนภายในจะจัดแสงไฟสลัวและมืดมีระบบแสง สี เสียงที่ทันสมัย และมีวงดนตรีสลับกับการเปิดเพลง ผู้ใช้บริการสามารถลุกขึ้นยืนเต้นบริเวณโต๊ะที่ตนเองนั่งได้อย่างอิสระ ส่วนโปรโมชั่นและค่าใช้จ่ายในการเที่ยวของแต่ละผับจะไม่เหมือนกัน ซึ่งไม่สามารถระบุได้ เนื่องจากโปรโมชั่นและค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งจะเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามสถานการณ์ จากการสำรวจ พบว่ามีผับที่นักศึกษานิยมเที่ยวมากที่สุด 2 แห่ง ได้แก่

1) ชูก้าบีส ผับ ตั้งอยู่ที่ 444/1 ถนนธรรมนูญวิถี อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา เป็นสถานที่ที่อยู่ใกล้มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์มากที่สุด เริ่มดำเนินกิจการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 จึงนับได้ว่าเป็นผับที่เปิดบริการยาวนานที่สุดเมื่อเทียบกับผับอื่นๆ คือ 5 ปี ภายนอกจะตกแต่งด้วยกระจกรอบด้าน ส่วนภายในมีพื้นที่ 4 โซน คือ บริเวณเคาเตอร์บาร์ บริเวณหน้าเวที บริเวณหลังเวที และบริเวณข้างบนที่เป็นพื้นต่างระดับ ซึ่งอยู่ข้างเวที พื้นที่ภายในสามารถรองรับผู้มาใช้บริการจำนวนมาก บริเวณภายในผับโดยรอบจะตกแต่งแสงสีและเลเซอร์อย่างสวยงาม เปิดให้บริการทุกวัน ซึ่งจะเปิดเวลา 19.30 น. และปิดเวลา 3.00 น. เวลาที่นักศึกษานิยมเข้าไปเที่ยวประมาณ 4 ทุ่ม – 5 ทุ่ม จุดเด่นของผับนี้ คือ มีนักร้องคุณภาพหลายคน บางคนผ่านเวทีการประกวดติดอันดับประเทศมาแล้วมีวงดนตรี 3 วง เล่นสลับกับการเปิดเพลง มีส่วนต่อเติมด้านหลังเพื่อรองรับผู้มาใช้บริการจำนวนมากได้ มีพนักงานเสิร์ฟคอยให้บริการเป็นจำนวนมาก ผับจะมีการดึงดูดลูกค้าโดยการมีโปรโมชั่นต่างๆ เช่น วันเกิดโดยการลดราคาครึ่งหนึ่งของราคาจริงให้กับเจ้าของวันเกิดที่มาจัดงานวันเกิดที่นี่ แต่ถ้าลูกค้าเข้าใช้บริการก่อน 3 ทุ่ม ทางผับจะลดค่ามิกเซอร์ในราคาครึ่งหนึ่งของราคาจริง

2) มั้งกี้ ผับ ตั้งอยู่ภายในโรงแรมอินทราชั้นสอง ถนนธรรมนูญวิถี ใจกลางเมืองหาดใหญ่ อยู่โซนเดียวกับห้างสรรพสินค้าลีการ์เดนท์ ภายนอกจะตกแต่งด้วยกระจกมีแสงสีเพื่อดึงดูดลูกค้า ส่วนภายในผับแบ่งเป็น 3 โซน คือ บริเวณหน้าทางเข้าห้องน้ำ บริเวณริมบันได และบริเวณที่เป็นโซฟา พื้นที่โดยรอบจะตกแต่งด้วยแสงไฟหลากหลายสี เปิดให้บริการทุกวัน ซึ่งจะเปิดเวลา 20.00 น. และปิดเวลา 3.00 น. เวลาที่นักศึกษานิยมเข้าไปเที่ยวประมาณ 4 ทุ่ม – 5 ทุ่ม มีวงดนตรี 2 วงเล่นสลับกับการเปิดเพลง เป็นผับที่มีนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ นิยมใช้บริการมากที่สุด บางวันโดยเฉพาะวันศุกร์-เสาร์ มีผู้ใช้บริการหนาแน่นมาก สิ่งที่ขาดไม่ได้ของผับนี้ คือ นักร้องเสียงคุณภาพที่สามารถจูงใจลูกค้าให้มาใช้บริการจำนวนมาก และมีพนักงานบริการเดินเวียนคอยบริการลูกค้า

3. พฤติกรรมการเที่ยวผับ

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงหลากหลาย เช่น ธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 74) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการของวัยรุ่น ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า วัยรุ่นนิยมเที่ยวสถานบริการประเภทดิสโก้เธค ในวันหยุดประจำสัปดาห์ โดยนิยมเที่ยวเวลา 23.01 น.-01.00 น. ส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการเที่ยวแต่ละครั้ง 2-4 ชั่วโมงต่อครั้ง กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเที่ยวสถานบริการสัปดาห์ละครั้ง ส่วนค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้ง ประมาณ 101 – 200 บาท และมักจะไปเที่ยวสถานบริการกับเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน แหล่งของค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเที่ยวของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ เงินเดือนประจำที่ได้รับจากผู้ปกครอง กิจกรรมที่ทำขณะเที่ยวมากที่สุด คือ เต้นรำ ส่วนใหญ่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่กลุ่มตัวอย่างพบเห็นในสถานบริการ คือ การทะเลาะวิวาท เช่นเดียวกับพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายที่พบเห็นในสถานบริการมากที่สุด คือ การทะเลาะวิวาท และทำร้ายร่างกาย

จากการศึกษาของคันธรส พลเยี่ยม (2545: 91) เรื่อง พฤติกรรมและสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่น ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด โดยศึกษาวัยรุ่นจำนวน 224 คน พบว่า

1. วัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมเที่ยวสถานเริงรมย์ประเภทดิสโก้เธคมากที่สุด
2. วัยรุ่นส่วนใหญ่เที่ยวสถานเริงรมย์โดยเฉลี่ยทุกครั้งที่มีโอกาสมากที่สุด รองลงมา คือ เดือนละครั้ง และความถี่โดยเฉลี่ยในการเที่ยวน้อยที่สุดคือสัปดาห์ละครั้ง
3. วัยรุ่นส่วนใหญ่เที่ยวสถานเริงรมย์ในช่วงวันศุกร์และวันเสาร์มากที่สุด รองลงมา คือ วันเสาร์และอาทิตย์ และช่วงวันที่เที่ยวน้อยที่สุด คือ ช่วงวันอาทิตย์ และวันจันทร์
4. วัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้ช่วงเวลาประมาณ 22.00-23.00 น. เที่ยวสถานเริงรมย์มากที่สุด รองลงมาคือ ช่วงหัวค่ำและเที่ยงคืนตามลำดับ ช่วงเวลาที่ใช้ในการเที่ยวสถานเริงรมย์น้อยที่สุด คือ หลังเที่ยงคืน
5. วัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้เวลาโดยเฉลี่ยในการเที่ยวสถานเริงรมย์แต่ละครั้งนาน 2-4 ชั่วโมงมากที่สุด รองลงมา คือ 4-6 ชั่วโมง ส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการเที่ยวแต่ละครั้งน้อยที่สุด คือ มากกว่า 6 ชั่วโมง
6. วัยรุ่นส่วนใหญ่มักจะไปเที่ยวสถานเริงรมย์กับเพื่อนสนิทมาที่สุด รองลงมา คือ เพื่อนต่างเพศ และน้อยที่สุดคือ เที่ยวคนเดียว
7. วัยรุ่นส่วนใหญ่จะเสียค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยในการเที่ยวสถานเริงรมย์ แต่ละครั้งประมาณ 101 – 200 บาท รองลงมา คือ 301 – 400 บาทและมากกว่า 500 บาท ส่วนค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยในการเที่ยวสถานเริงรมย์โดยเฉลี่ยที่น้อยที่สุด คือ 401 – 500 บาท

8. วัยรุ่นส่วนใหญ่เมื่ออยู่ในการเที่ยวสถานเริงรมย์จะฟังเพลงมากที่สุด รองลงมา คือ คุยกับเพื่อน เต้นรำ และร้องเพลง ดื่มเครื่องดื่มประเภทแอลกอฮอล์ ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมที่กระทำน้อยที่สุดขณะอยู่ในสถานเริงรมย์ คือ สูบบุหรี่

9. วัยรุ่นส่วนใหญ่ได้เงินค่าใช้จ่ายในการเที่ยวสถานเริงรมย์ จากเงินประจำที่ได้จากผู้ปกครองมากที่สุด รองลงมาคือ ผู้ปกครองเป็นกรณีพิเศษและหารายได้พิเศษเอง ตามลำดับ ส่วนแหล่งเงินทุนในการเที่ยวสถานเริงรมย์ที่ได้มาน้อยที่สุด คือ ทุนการศึกษา

10. แหล่งหรือสื่อที่ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่รู้จักสถานเริงรมย์มากที่สุด คือ จากเพื่อน รองลงมา คือ ป้ายโฆษณา วิทยุ ใบปลิวโปสเตอร์ตามลำดับ ส่วนแหล่งที่ทำให้วัยรุ่นรู้จักสถานเริงรมย์น้อยที่สุด คือโทรทัศน์

รจนา เพ็ชรดี (2545: 100-101) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการนิยมเที่ยวกลางคืน ณ สถานบันเทิง อาร์.ซี.เอ. ของวัยรุ่น พบว่า

1. การแต่งกาย กลุ่มตัวอย่างนิยมแต่งกายมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ. ตามสไตล์ของตนเองโดยไม่ตามแฟชั่นมากที่สุด รองลงมา คือ การแต่งกายมาเที่ยวแบบง่าย ๆ ธรรมดาอะไรก็ได้ แต่งกายมาเที่ยวแบบเรียบหรู แต่งกายมาเที่ยวแบบเปรี้ยวเซ็กซี่ และแต่งกายมาเที่ยวให้ดูเด่นสะดุดตาผู้อื่นตามลำดับ

2. การเดินทาง กลุ่มตัวอย่างนิยมเดินทางมาเที่ยวสถานบันเทิง อาร์.ซี.เอ. โดยรถแท็กซี่มากที่สุด รองลงมา คือ เดินทางมาเที่ยวโดยอาศัยรถเพื่อน และโดยรถยนต์ส่วนตัว ส่วนการเดินทางมาเที่ยวที่กลุ่มตัวอย่างนิยมน้อย คือ การเดินทางมาเที่ยวโดยรถประจำทางและโดยรถมอเตอร์ไซค์

3. บุคคลที่วัยรุ่นมาเที่ยวด้วย กลุ่มตัวอย่างนิยมมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ. กับเพื่อนสนิทหรือกลุ่มเพื่อนมากที่สุด รองลงมา คือ มาเที่ยวกับเพื่อนต่างเพศหรือคนรู้ใจ ส่วนบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างนิยมมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ. ด้วยน้อย คือ ญาติพี่น้อง การมาเองโดยลำพัง และการมาเที่ยวกับบิดามารดาหรือผู้ปกครองตามลำดับ

4. ช่วงวันเวลาและความถี่ที่นิยมมาเที่ยว กลุ่มตัวอย่างนิยมมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ. ในวันศุกร์-วันเสาร์มากที่สุด โดยช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างนิยมมาเที่ยว คือ เวลา 22.01–24.00 น. ซึ่งความถี่ของการมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ ของกลุ่มตัวอย่างนั้นอยู่ในระดับปานกลาง คือ มาเที่ยว 5-10 ครั้งต่อเดือน

5. ร้านที่นิยมมาเที่ยว กลุ่มตัวอย่างนิยมเข้ามาเที่ยวร้าน Route66 มากที่สุด รองลงมา คือ ร้าน Morgan, ร้าน Baby Blink Intertate, ร้าน Sky Beach, ร้าน Kracy Cat และร้าน Lucile Disko Tk. ตามลำดับ

6. กิจกรรมที่กระทำขณะอยู่ในสถานบันเทิง กิจกรรมด้านบวกที่กลุ่มตัวอย่างนิยมกระทำมากที่สุดขณะมาเที่ยวสถานบันเทิง อาร์.ซี.เอ. คือ การพูดคุยกับเพื่อน รองลงมา คือ เต้นรำ สั่งอาหารมากิน และนั่งเฉยๆ ส่วนกิจกรรมด้านลบที่กลุ่มตัวอย่างนิยมกระทำมากที่สุดขณะมาเที่ยวสถานบันเทิง อาร์.ซี.เอ คือ การดื่มแอลกอฮอล์ รองลงมาคือ การเข้าไปหาและทำความรู้จักกับเพื่อนต่างเพศ และการเสพยา ตามลำดับ

7. ค่าใช้จ่ายในการเที่ยว การมาเที่ยวสถานบันเทิงอาร์.ซี.เอ. นั้นมิได้ทำให้กลุ่มตัวอย่างประสบปัญหาด้านการเงินเพราะค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ที่เสียไปนั้นถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง คือ ครั้งละประมาณ 301-1,000 บาท และค่าใช้จ่ายดังกล่าวที่หมดไปกับการเที่ยวนั้นส่วนใหญ่เป็นรายได้ที่กลุ่มตัวอย่างหามาด้วยตนเอง แต่ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมิได้ระบุว่ารายได้ดังกล่าวหามาจากแหล่งใด

จากการศึกษาของเดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 141) เรื่อง พฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่น: กรณีศึกษานักศึกษาสถาบันราชภัฏเลย จำนวน 330 คน พบว่าวัยรุ่นในจังหวัดเลยนิยมเที่ยวดิสโก้เธค ผับ คอฟฟี่ช็อป และ คาราโอเกะ ร้อยละ 39.4 บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย คือ เพื่อน ร้อยละ 84.5 ใช้เวลาอยู่ในสถานเริงรมย์มากกว่า 4 ชั่วโมงร้อยละ 51.5 โดยมีกิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ คือ เต้นรำ ร้องเพลง ฟังเพลง นั่งคุยกับเพื่อน และดื่ม ร้อยละ 27.8 รวมทั้งวัยรุ่นส่วนมากมีความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ไม่แน่นอน ร้อยละ 62.4

จากการศึกษาของพิสุทธิ์ ภีมะโยธิน (2547: 80) เรื่อง พฤติกรรมการใช้บริการสถานดิสโก้เธคและความคิดเห็นเกี่ยวกับการบังคับใช้นโยบายจัดระเบียบสังคม ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏในกลุ่มรัตนโกสินทร์ จำนวน 2,294 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เคยไปใช้บริการสถานดิสโก้เธค สำหรับผู้ที่เคยไปใช้บริการส่วนใหญ่จะใช้บริการมาแล้ว 2 ครั้ง โดยความถี่ในการไปใช้บริการ วันที่ไปใช้บริการไม่แน่นอน แต่มักจะไปใช้บริการช่วงเวลา 21.01-23.00 น. และมักไปกับเพื่อนสนิท ซึ่งแต่ละครั้งจะเสียค่าใช้จ่ายประมาณ 201-300 บาท ซึ่งที่มาของค่าใช้จ่ายจะได้มาจากเพื่อนฝูง สำหรับผู้ที่ไม่เคยไปใช้บริการสถานดิสโก้เธคนั้นส่วนใหญ่เป็นเพราะบิดา มารดา หรือผู้ปกครองไม่อนุญาต ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะรู้จักสถานดิสโก้เธคจากโทรทัศน์ สำหรับในอนาคตนักศึกษาที่ไม่เคยไปสถานดิสโก้เธคส่วนใหญ่ก็ยังไม่ต้องการไป

การศึกษา เรื่อง วิถีชีวิตของผับ และนิสิตติดผับข้างรั้วมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในเขตภาคเหนือตอนล่างของรัตนะ บัวสนธ์ (2549: 63) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง การสังเกตและบันทึกภาคสนาม พบว่า นิสิตมาเที่ยวในผับส่วนใหญ่จะเน้นการดื่มสุราหรือเครื่องดื่มที่ผสมแอลกอฮอล์เป็นหลัก เพราะในผับส่วนใหญ่ไม่มีบริการอาหารมีแต่บริการเครื่องดื่ม บางผับมีอาหารประเภทของขบเคี้ยว อาหารว่างหรือกับแกล้มมากกว่า และเป็นที่ทราบร่วมกันของกลุ่มนักเที่ยวว่าผับเป็นแหล่งให้ความบันเทิงด้านเสียงเพลง และการเต้นรำของวัยรุ่นที่แอลกอฮอล์เป็นตัวกระตุ้น

ให้เกิดอารมณ์คึกคะนองหรือสนุกสนานเพื่อปลดปล่อยอารมณ์และความเครียดต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเรียน หรือมาเที่ยวเป็นปกติของแต่ละคน

เมื่อถึงเวลาโดยประมาณคือ 2 ทุ่ม เป็นต้นไป บริเวณถนนอเวจีแห่งนี้ดูจะไม่เงียบเหงาเหมือนในตอนกลางวัน หากแต่มีสาวน้อยวัยรุ่นแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าตัวจิ๋ว รัดรูป เพื่ออวดทรวดทรงองเอว บางคนก็ใส่เสื้อสายเดี่ยว บางคนก็ใส่เกาะอกที่เน้นการโชว์เนินอก แต่ก็มีบางส่วนที่สวมเสื้อยืดขนาดพอดีตัวบ้าง รัดรูปบ้าง บางคนใส่กางเกงยีนส์รัดรูป บางคนใส่กระโปรงตัวจิ๋วยาวแค่คืบตามแฟชั่น ส่วนวัยรุ่นชายส่วนใหญ่จะใส่กางเกงยีนส์ตัวโคร่ง และเสื้อยืดพอดีตัว บางคนก็สวมแจ๊คเก็ตทับเสื้อยืดอีกที มีบางคนที่ยังใส่ชุดนิสิตอยู่ วัยรุ่นกลุ่มนี้จะยืนเกาะกลุ่มเรียงรายอยู่ตามถนนที่มีผับเปิดไฟแสงสี เรียงกันอยู่บนถนน

นิสิตที่เที่ยวผับส่วนมากไปเที่ยวกันเป็นกลุ่มหรือเป็นก๊วนของตัวเอง ซึ่งอาจจับกลุ่มกันตามวิชาเอก ตามหอพัก หรือตามจังหวัดที่เป็นบ้านเกิด แต่ส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากการเป็นเพื่อนร่วมวิชาเอกเดียวกันมากกว่า แล้วมาขยายกลุ่มเพื่อนจากเพื่อนในก๊วนเดียวกันอีกที บางกลุ่มก็ขยายกลุ่มเพื่อนจากแฟนของเพื่อนอีกที และที่สำคัญคือต้องมีนิสัยสนุกสนาน ชอบการเที่ยวผับเหมือนกันจะเป็นก๊วนในการเที่ยว ซึ่งก๊วนนี้อาจเป็นกลุ่มเดียวกันหรือคนละกลุ่มกับการเรียนก็ได้ ค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งจะอยู่ที่ประมาณ 200-400 บาทต่อครั้งต่อคน เวลาที่ไปเที่ยวผับด้วยกันจะจองกันเป็นโต๊ะ และดื่มร่วมกันแล้วเฉลี่ยค่าใช้จ่ายกัน ส่วนใหญ่ประมาณ 200 บาท มีบางครั้งที่ไปต่อ คาราโอเกะตู้ ก็จะมีค่าใช้จ่ายเพิ่ม หรือวันไหนที่มีการจัดเลี้ยงเป็นกรณีพิเศษ เช่น เลี้ยงวันเกิด ปาร์ตี้ที่ผับจัดขึ้น ก็จะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ส่วนใหญ่จะไม่เกิน 400 บาท ต่อครั้งต่อคน ซึ่งเงินที่นำมาใช้จ่ายก็จะได้จากเงินค่าใช้จ่ายรายเดือน ที่ได้รับจากผู้ปกครอง และส่วนหนึ่งเป็นเงินกู้จากกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา

จากการศึกษาของจาริณี นันฑวัฒน์ (25: 62) เรื่อง พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้บริการสถานบันเทิงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี โดยศึกษาผู้ใช้บริการสถานบันเทิงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 350 คนพบว่า พฤติกรรมของผู้ใช้บริการสถานบันเทิงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานีส่วนใหญ่ใช้บริการจากร้านประจำ (ร้อยละ 57.70) มีความถี่ในการใช้บริการไม่แน่นอน (ร้อยละ 65.10) ส่วนใหญ่ไปวันเสาร์ (ร้อยละ 39.50) เวลา 21.31- 23.00 (ร้อยละ 49.10) ใช้บริการเฉลี่ย 3-7 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 44.90) ส่วนใหญ่ชื่นชอบเพลงไทยสากล (ร้อยละ 36.96) นิยมสั่งเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ (ร้อยละ 78.30) โดยเครื่องดื่มที่ชื่นชอบ คือ เหล้า (ร้อยละ 56.90) จำนวนเงินที่จ่ายในการใช้บริการแต่ละครั้ง อยู่ระหว่าง 301-600 บาท (ร้อยละ 40.60) ผู้ที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกใช้บริการส่วนใหญ่ คือ เพื่อน (ร้อยละ 55.14) และผู้ที่ไปด้วยเป็นเพื่อน (ร้อยละ 77.75) นอกจากนี้ ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่ไปเพื่อฟังเพลง (ร้อยละ 26.08) และต้องการ

สังสรรค์ (ร้อยละ 39.14) โดยรู้จักสถานบันเทิงจากเพื่อน (ร้อยละ 45.54) และผู้ใช้บริการสถานบันเทิงส่วนใหญ่จะเปรียบเทียบราคาก่อนใช้บริการ (ร้อยละ 56.30) สถานบันเทิงที่ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่นิยมไป คือ ผับ (ร้อยละ 40.33)

4. ผลกระทบที่เกิดจากการเที่ยวผับ

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากสถานบันเทิงมีมากมายนับไม่ถ้วน แต่ละปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่บิดามารดาผู้ปกครองไม่พึงปรารถนาที่จะให้เกิดกับบุตรหลานของตน (ชัยนาม นักไร่, 2545: 11-15 อ้างใน รัตนะ บัวสนธ์, 2549: 21-24) เช่น

1. ปัญหาในเรื่องยาเสพติด

เด็กและเยาวชนที่ไปเที่ยวสถานบริการ ไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากสุราหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ได้ เพราะว่าผับหรือสถานบันเทิงนั้น มุ่งจำหน่ายสุราและเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์พร้อมทั้งบริการเปิดเพลงเป็นเรื่องหลักอยู่แล้ว เด็กและเยาวชนเกือบทุกคนเริ่มทดลองยาเสพติดชนิดนี้เป็นครั้งแรก ในการเที่ยวผับกับเพื่อน สอดคล้องกับสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กและเยาวชนวัยรุ่นติดยาเสพติดเนื่องจากเพื่อนชักชวน และความอยากรู้ อยากเห็นทดลองด้วยวุฒิภาวะที่ยังด้อยทำให้วัยรุ่นหลายคนไม่สามารถควบคุมตนเองได้

ในสถานบริการจะเต็มไปด้วยควันบุหรี่ที่ลอยคละคลุ้งไปทั่ว สถานบริการบางแห่งมีควันบุหรี่มากเสียจนผู้ที่เข้าไปใช้บริการแสบตาถึงกับน้ำตาไหลพราก วัยรุ่นหลายคนที่ไปเที่ยวบ่อยขึ้นจะเริ่มชินกับกลิ่นบุหรี่ บางคนลองทดลองสูบจากเพื่อนที่สูบอยู่แล้ว บางคนคิดว่าการสูบบุหรี่โก้เก๋และดูเป็นผู้ใหญ่ ในระยะแรกวัยรุ่นเหล่านี้เริ่มสูบบุหรี่เฉพาะเมื่อมาเที่ยวที่สถานบริการ แล้วเพิ่มอัตราการสูบมากขึ้น จนในที่สุดก็กลายเป็นผู้ที่เสพติดบุหรี่

จากสุรา บุหรี่ บางคนเริ่มทดลองยาเสพติดที่ว่ากันว่า เมื่อกินหรืออัพเข้าไปแล้วจะทำให้การมาเที่ยวสนุกสนานขึ้น สามารถเต้นได้นาน ๆ โดยไม่เหนื่อย ความมึนงงในฤทธิ์ยาจะทำให้จังหวะของเสียงเพลงเร้าใจมากขึ้น บางคนเต้น บางคนส่ายหัวอยู่ตลอดเวลาจนเป็นที่เรียกกันในผับว่าแก๊งสายหัว หมายถึง พวกที่รับประทานวัตถุออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาท เช่น เมทิลลีน ไดออกซีเมทแอมเฟตามีน หรือเรียกกันทั่วไปว่ายาอี นั่นเอง ยาอีเป็นยาเสพติดที่มีราคาสูง โดยขายกันราคาเม็ดละ 500 บาท คนที่มีฐานะไม่สูงมากนักหรือวัยรุ่นทั่วไปจึงจะกินนาน ๆ ครั้ง แต่ด้วยราคาที่สูงนี้เอง จึงทำให้ผู้ที่ได้เสพยาอี จึงเป็นคนที่ดูโก้เก๋ มีฐานะ เมื่อบวกกับเรื่องของกฎหมายแล้ว คนที่เสพยาอีจึงเป็นคนที่ดูบ้าบิ่น กล้าหาญ วัยรุ่นที่ได้เสพยาอีเมื่อไปเที่ยวจะรู้สึกภูมิใจ รู้สึกว่าตนเหนือคนอื่น ๆ ทั้งที่จริงแล้วมันคือ ยาเสพติดอย่างหนึ่งที่นำผลเสียมาสู่ร่างกายมากมาย

วัยรุ่นส่วนหนึ่งจะถูกชักจูงมาหายาเสพติดชนิดอื่น เช่น คีตามีนหรือยาเค ซึ่งเป็นผงเอาไว้สูดดม ยาเคเป็นที่นิยมนำมาเสพหลังจากที่อัพยาอีเข้าไปแล้ว เพราะฤทธิ์ของยาอีทำให้เสพยาเคได้ดีขึ้น ยาเคยังมีราคาสูงพอ ๆ กับยาอี คือ ห่อกระดาษเล็ก ๆ (ขนาดกว้างยาวประมาณ 2 เซนติเมตร) ราคาห่อละ 500 บาท

หลายคนจึงนิยมที่จะใช้ยาเสพติดอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งราคาถูกกว่า หาได้ง่ายกว่า เสพได้บ่อยครั้ง นั่นคือ ยาบ้า หรือเมทแอมเฟตามีน ซึ่งเป็นมหันตภัยร้ายแรงของสังคมไทย (ราคาประมาณเม็ดละ 70 -120 บาท) ผู้ที่เสพติดยาบ้านั้น มักจะถอนตัวไม่ขึ้น วัยรุ่นหลายคนเมื่อเสพติดแล้วย่อมส่งผลต่อการดำเนินชีวิต รวมทั้งเป็นการทำลายอนาคตของชาติอย่างรุนแรง ปัญหาอื่น ๆ เช่น ปัญหาเรื่องการเรียน ปัญหาการลักเล็กขโมยน้อย ปัญหาทางเพศ จึงเกิดตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2. ปัญหาเรื่องความฟุ่มเฟือย

วัยรุ่นที่ไปใช้บริการสถานบริการ จะใช้เงินเฉลี่ยประมาณคนละ 300-400 ในการไปเที่ยวผับย่านอาร์ซีเอ ตรอกข้าวสาร หรือผับในลักษณะเดียวกัน และจะต้องการเงินจำนวนมากกว่านั้นหลายเท่าหากไปเที่ยวผับที่มีค่าบริการสูงกว่านั้น

ค่าสุรา ซึ่งจะต้องซื้อจากทางร้านและค่าเครื่องดื่มต่าง ๆ ที่เรียกว่ามิกเซอร์ ถูกบวกเอาราคาต้นทุนที่เป็นค่าบริการ ค่าบรรยากาศ ค่าเปิดเพลง ค่าไฟแสงสีต่างๆ ทำให้ราคาโดยเฉลี่ยของสุราต่างประเทศ เช่น จอห์นนี่ วอล์คเกอร์ แบล็กเลเบิล หรือชีวาส รีกัลป์ ซึ่งถูกใช้เป็นมาตรฐานของราคาสุราในผับแต่ละร้าน จะมีราคาอยู่ที่ 1,200 บาท และสูงถึง 2,000 บาท ในบางผับส่วนราคาเครื่องดื่มผสมที่เรียกว่ามิกเซอร์นั้น อยู่ที่ขวดละ 30-50 และสูงถึงขวดละ 100 บาท ในบางผับ สำหรับอาร์ซีเอราคาสุราอยู่ที่ 500 – 600 บาท (ราคาสุราจริง 100-200 บาท) และเครื่องดื่มมิกเซอร์ราคาขวดละ 30 บาท (ราคาจริงขวดละ 5-7 บาท)

หลายคนไปเที่ยวสถานบริการ จะพยายามแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ทันสมัย ทำทรงผมแบบแปลก ๆ ใช้เครื่องประดับราคาแพง เพื่อเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้ามและทำให้เป็นคนที่ดูทันสมัย ทำให้ต้องมีค่าใช้จ่ายในส่วนดังกล่าวเพิ่มขึ้นอีกทางหนึ่ง

3. ปัญหาเรื่องสุขภาพ

นอกจากควันบุหรี่จากนักเที่ยวที่อบอวลและแออัดเต็มอยู่ในห้องเล็ก ๆ ของผับและการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์หรือสุรา ซึ่งเป็นเรื่องหลักที่บั่นทอนสุขภาพของวัยรุ่นแล้วในผับยังเปิดเสียงเพลงที่ดังกว่า 85 เดซิเบล ซึ่งดังสั่นสะท้านเข้าไปในหูของผู้ที่มาเที่ยว เพื่อเร่งเร้าให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เกิดผลเสียต่อหู และแสงสีวูบวาบที่เปิดยังทำให้เกิดความระคายเคืองตาได้อีกด้วย สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องที่เด็กวัยรุ่นและเยาวชนไม่ควรจะมาสัมผัสเลย

4. ปัญหาเรื่องความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน

วัยรุ่นหลายคนเที่ยวสถานที่ดังกล่าวเป็นกลุ่ม แล้วทำให้เกิดความคึกคะนอง รวมทั้งอาการเมาสุรา ทำให้เกิดการเขม่นกันขึ้น จนถึงขั้นอาจมีปากเสียงกันก่อน และลงท้ายด้วยการทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกายซึ่งกันและกัน บางคนถูกดำเนินคดีอาญา บางคนถูกทำร้ายบาดเจ็บสาหัส ทั้ง ๆ ที่เรื่องเริ่มต้นเป็นเรื่องเล็กๆ เรื่องทรัพย์สินหายหรือถูกประทุษร้าย ก็เป็นปัญหาอีกอย่างหนึ่ง ที่เกิดจากอาชญากรอีกพวกหนึ่ง บางครั้งก็เป็นนักเที่ยวด้วยกันเองที่ต้องการหาเงินเพื่อใช้เที่ยวในครั้งต่อไป โดยการหยิบฉวยหรือจี้ชิงทรัพย์

เมื่อมองในแง่ของส่วนที่เป็นประโยชน์ของผับและสถานบริการเหล่านี้ วัยรุ่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อพวกเขา และมองว่าเมื่อพวกเขาสามารถใช้ประโยชน์จากผับและสถานบริการเหล่านี้โดยระมัดระวังปัญหาที่อาจเกิดขึ้นแล้ว ผับจะมีประโยชน์มากกว่าโทษ (มนต์ชัย นินนาทนนท์, 2534 อ้างใน รัตนะ บัวสนธ์, 2549: 21-24) ได้แก่

1. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. ผ่อนคลายความตึงเครียด
3. ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีอิทธิพลในการเลียนแบบต่างๆ เช่น การแต่งกาย ทรงผม ท่าทาง เพื่อปรับปรุงให้เป็นคนที่มีบุคลิกภาพดีขึ้น
4. สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตของนักเรียน
5. เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน นิสิต นักศึกษา
6. เป็นคนที่มีรสนิยมดีขึ้นและเป็นคนที่ทันสมัยมากขึ้น

ในขณะที่กลุ่มประชากร บิดามารดา ผู้ปกครอง รวมถึงผู้ที่มีวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เห็นว่าสถานบริการผับเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะเป็นแหล่งมั่วสุมอบายมุขต่างๆ ปัญหาอีกข้อหนึ่งที่เป็นคำถามในใจของทุกๆ คนเมื่อเห็นเด็กวัยรุ่นเข้าไปใช้บริการในสถานที่เหล่านี้ นั้นคือ บิดามารดา ผู้ปกครอง รู้หรือไม่ว่าบุตรหลานของตนเข้ามาใช้บริการในสถานที่เหล่านั้น

ภาระต่าง ๆ ถูกมองหาผู้รับผิดชอบ ผู้ที่รับผิดชอบหลายฝ่ายมองว่าผู้ที่ควรรับผิดชอบในเรื่องนี้คือเจ้าหน้าที่ตำรวจ ซึ่งถูกมองว่าละเลยไม่เคร่งครัดกับกฎหมาย ในเรื่องของการควบคุมไม่ให้เยาวชนหรือเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการในสถานที่ดังกล่าว และควรกวดขันให้สถานบริการนี้ปิดและเปิดตรงตามเวลา เมื่อเจ้าหน้าที่ตำรวจไม่สามารถกวดขันตรงจุดนี้ได้แล้วหลายฝ่ายจึงมองว่าเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามามีผลประโยชน์

นอกจากนี้ยังมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบที่ตามมาจากการเที่ยวสถานบันเทิงในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ผลกระทบต่อการศึกษา

จากการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) เรื่อง ทัศนะของวัยรุ่นชายต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธค: ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จำนวน 342 คน พบว่าสถานบริการดิสโก้เธคก่อให้เกิดผลกระทบกับผลการเรียนของเด็กนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ โดยผู้ที่มาเที่ยวส่วนมากจะทำให้มีเวลาในการอ่านหนังสือน้อย และทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ น้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) เรื่องอิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกองการมัธยม กรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2530 จาก 8 เขตท้องที่การศึกษาจำนวน 216 ซึ่งพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าการเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธคบ่อยๆ มีผลทำให้การศึกษาเล่าเรียนตกต่ำ ทำให้เกิดความเฉื่อยชา ขาดความกระตือรือร้นและทำให้การเรียนรู้ด้อยลงไป

2. ผลกระทบต่อการใช้จ่ายรายเดือน

จากการศึกษาของ น้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) พบว่า การเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธค จะเป็นเหตุให้เสียค่าใช้จ่ายไปโดยเปล่าประโยชน์ ทำให้เกิดความขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อหาสิ่งจำเป็นต่าง ๆ (เช่น ค่าอุปกรณ์การเรียน ค่าอาหาร ฯลฯ) ทำให้ฐานะการเงินของผู้ปกครองตกต่ำลงและเป็นเหตุให้เกิดการแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ เช่น การจำนำ การลักขโมย การขายตัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของเฉลิมชัย อุพารกุล (2544: 13) ซึ่งศึกษาอิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น: ศึกษากรณีวัยรุ่นในสถานศึกษาในเขตเทศบาลเมืองสกลนคร จำนวนทั้งสิ้น 1,202 คน พบว่าดิสโก้เธคมีผลกระทบต่อเยาวชนวัยรุ่น ด้านเศรษฐกิจ ทั้งโดยรวมและรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 5 อันดับแรก คือ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ท่านเสียค่าใช้จ่ายมากขึ้น ท่านไม่ได้เก็บออมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันเพราะท่านนำเงินที่เหลือไปใช้ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่างๆ เช่น อุปกรณ์การเรียน ค่าอาหาร เป็นต้น การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ท่านมีความจำเป็นต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ เช่น การจำนำ การลักขโมย และการขายตัว เป็นต้น และการเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ฐานะทางการเงินของผู้ปกครองต่ำลง นอกจากนี้การศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 98-99) เรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการนิยมเที่ยวกลางคืน ณ สถานบังเทิง อาร์. ซี. เอ. ของวัยรุ่น” โดยศึกษาวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่มาใช้บริการสถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธค จำนวน 200 คน พบว่า เมื่อวัยรุ่นประสบปัญหาด้านค่าใช้จ่าย กลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่หรือร้อยละ 62.5 จะแก้ไขปัญหาด้านค่าใช้จ่ายด้วยการขอเงินเพิ่มจากบิดามารดา หรือผู้อุปการะ รองลงมาร้อยละ 14.5 คือ การหารายได้พิเศษซึ่งกลุ่มตัวอย่างมิได้ระบุไว้

ว่าหามาจากแหล่งใด และการแก้ปัญหาเมื่อประสบปัญหาด้านค่าใช้จ่ายที่กลุ่มวัยรุ่นเลือกกระทำน้อยที่สุด คือ การนำทรัพย์สินไปจำนำหรือไปขายมีเพียงร้อยละ 2.0

3. ผลกระทบต่อสุขภาพ

จากการศึกษาของ น้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) พบว่าการเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธคมีผลทำให้ร่างกายอ่อนเพลียและทรุดโทรม ตาเสีย ประสิทธิภาพของการฟังเสื่อมลง และติดสิ่งเสพติด ซึ่งส่งผลบั่นทอนสุขภาพร่างกายและอาจทำให้ติดเชื้อหรือโรคเอดส์ได้

4. ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว

ผลการศึกษาของ น้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) พบว่าการเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธคเป็นเหตุให้กลุ่มตัวอย่างห่างเหินจากสมาชิกในครอบครัว ทำให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างผู้ปกครอง บิดามารดา ตลอดจนเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีแก่บุคคลในครอบครัว

5. แนวคิดเกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคม

5.1 ความหมายของการขัดเกลาทางสังคม

จำนง อดิวัฒนสิทธิ์ (2547: 50) อธิบายการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ว่าเป็นกระบวนการทางสังคมกับทางจิตวิทยาซึ่งมีผลทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพตามแนวทางที่สังคมต้องการ เด็กที่เกิดมาจะต้องได้รับการอบรมสั่งสอนให้เป็นสมาชิกที่สมบูรณ์ของสังคม สามารถอยู่ร่วมและมีความสัมพันธ์กับคนอื่นได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้การขัดเกลาทางสังคมทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงจากสภาพตามธรรมชาติ เป็นมนุษย์ผู้มีวัฒนธรรม มีสภาพแตกต่างจากสัตว์ร่วมโลกชนิดอื่น ดังนั้นการขัดเกลาทางสังคมจึงมีความหมาย 2 นัยด้วยกัน คือ

1) การขัดเกลาทางสังคม หมายถึง การถ่ายทอดวัฒนธรรม โดยเหตุที่มนุษย์ทุกคนไม่มีความรู้เรื่องวัฒนธรรมติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด เช่น การใช้ภาษาพูด การอ่านเขียนหนังสือ มารยาททางสังคมหรือระเบียบประเพณีต่าง ๆ การขัดเกลาทางสังคมจึงเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมทำให้มนุษย์ได้เรียนรู้วัฒนธรรม ดังกล่าวและสามารถปฏิบัติตัวให้เข้ากับสังคมได้ถูกต้อง เช่น การได้รับการแนะนำสั่งสอนเรื่องภาษา ทำให้มนุษย์สามารถพูดภาษาติดต่อกันได้ การเรียนรู้มารยาทในการรับประทานอาหารได้ถูกต้อง เช่น ควรนั่งรับประทานอาหารให้เรียบร้อยหรือไม่เดินขณะรับประทานอาหาร

2) การขัดเกลาทางสังคม หมายถึง การพัฒนาบุคลิกภาพ สังคมแต่ละแห่งมีวัฒนธรรมไม่เหมือนกัน มนุษย์ในแต่ละสังคมจึงมีบุคลิกภาพแตกต่างกัน เช่น คนไทยมีบุคลิกภาพยิ้มง่ายอ่อนโยนและเคารพอ่อนน้อมต่อผู้ใหญ่ ส่วนชาวตะวันตกมีบุคลิกภาพแข็งกระด้าง ไม่อ่อนโยน

และนิยมการแสดงออกตามอารมณ์ของตนไม่ว่าจะอยู่ต่อหน้าผู้สูงอายุหรือวัยเดียวกันก็ตาม กระบวนการขัดเกลาทางสังคมมีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพมากกว่าสภาพทางธรรมชาติ ยกตัวอย่าง เช่น เด็กไทยโดยทั่วไปจะมีลักษณะรูปร่างหน้าตาคล้ายกัน แต่การแสดงออกไม่เหมือนกันทุกคน เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีผู้ใหญ่เอาใจใส่อบรมสั่งสอนอยู่เสมอจะมีกิริยามารยาทเรียบร้อยและพูดจาไพเราะกว่าเด็กที่ถูกปล่อยละเลยไม่มีใครเอาใจใส่ดูแล เป็นต้น

มนุษย์ทุกคนจำเป็นต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมเพื่อที่จะได้มีบุคลิกภาพเช่นเดียวกับมนุษย์ผู้อื่นและรู้จักระเบียบของสังคมหรือวัฒนธรรม มิฉะนั้นแล้วเขาก็จะมีพฤติกรรมเช่นเดียวกับสัตว์ชนิดอื่น ไม่สามารถเข้าสังคมมนุษย์ได้

พจนานุกรมศัพท์ทางสังคมวิทยา (Duncan 1968: 170 อ้างในชัยยุทร ดาผา, 2534: 15-16) อธิบายว่า “การอบรมให้รู้ระเบียบสังคม คือ กระบวนการเรียนรู้ระยะยาวของมนุษย์ที่จะทำให้บุคคลเรียนรู้ถึงค่านิยมที่สำคัญ ๆ ของสังคม ตลอดจนรูปแบบสัญลักษณ์ในระบบสังคมซึ่งบุคคลนั้น ๆ เข้าร่วมอยู่และนำมาใช้เป็นบทบาทในการแสดงออก”

Horton and Hunt (1968: 521 อ้างใน ชัยยุทธ ดาผา, 2534: 17) กล่าวว่า การขัดเกลาทางสังคม คือ กระบวนการที่บุคคลเรียนรู้และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของคณะ จนเกิดมีเอกภาพในตนเองที่แน่ชัดขึ้นเป็นบุคคลหนึ่งในหมู่คณะนั้น ๆ

Olsen (1968: 120 อ้างในชัยยุทธ ดาผา, 2534: 17) อธิบายว่า “การขัดเกลาทางสังคม คือ กระบวนการรวม (Total Process) กระบวนการหนึ่งซึ่งเป็นแหล่งที่ปัจเจกบุคคลได้อาศัยพัฒนาบุคลิกภาพของตน และเป็นแหล่งที่เขาอาศัยเรียนหรือฝึกฝนการเป็นสมาชิกของสังคม (Social Actor) กระบวนการนี้รวมหมายถึงกระบวนการเรียนรู้ ค่านิยม บรรทัดฐาน ความเชื่อ อาชีพ และเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นต้น

Green (1972:127 อ้างในรพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ, 2530: 46) ให้ความหมายว่า การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมเป็นกระบวนการที่เด็กจะได้รับวัฒนธรรม และสร้างบุคลิกภาพกับความเป็นตัวของตัวเอง

Broom and Selzick (1968 อ้างในรพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ, 2530: 46) กล่าวว่าการอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องประสบตั้งแต่เด็กจนเป็นผู้ใหญ่ เพื่อเป็นหลักในการปฏิบัติ ซึ่งทุกคนต้องเรียนรู้กฎเกณฑ์ ระเบียบ แบบแผนที่สังคมนั้นๆ วางไว้จึงจะทำให้สังคมนั้นๆ คงอยู่ได้ ฉะนั้น การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคม จึงเป็นวิธีการถ่ายทอดวัฒนธรรมเพื่อที่จะให้บุคคลสามารถปรับตนให้เข้ากับวิถีชีวิตที่เป็นระเบียบและเป็นกระบวนการที่มีอยู่เรื่อยไปจนตลอดชีวิต บุคคลจะเริ่มเริ่มเรียนตั้งแต่เด็ก เด็กจะเรียนรู้ในการมีส่วนร่วมในชีวิตกลุ่ม (Group Life) และรับเอาคุณค่าของกลุ่มที่ตนร่วมด้วยในฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้นๆ เป็นการเรียนรู้กฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผน

ใหม่ และพัฒนาคุณภาพใหม่ๆ โดยทั่วไปการอบรมนี้จะเริ่มจาก พ่อ – แม่ ซึ่งเป็นผู้อบรมที่สำคัญ และพ่อ- แม่ เองก็ได้รับการสั่งสอนอบรมมาว่าการเป็น พ่อ –แม่ จะต้องมีบทบาท (Role) อย่างไรต่อการเลี้ยงดูบุตร

โดยสรุป การขัดเกลาทางสังคม คือ กระบวนการฝึกฝนอบรมทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เพื่อให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ระเบียบสังคมให้สามารถปฏิบัติตัวสอดคล้องกับสังคม วัฒนธรรม ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อในสังคมนั้นๆ เป็นกระบวนการที่มีอยู่เรื่อยไปตลอดชีวิต และยังเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลด้วย

5.2 จุดมุ่งหมายของขัดเกลาทางสังคม

จำนงค์ อดิวัฒนสิทธิ์ (2547: 44) กล่าวว่าการขัดเกลาทางสังคมมีจุดมุ่งหมายดังนี้ คือ

1) ช่วยเพาะความเป็นระเบียบวินัยขั้นพื้นฐาน เช่น รู้จักใช้ห้องน้ำ ห้องส้วม จนกระทั่งรู้จักใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์อันสลับซับซ้อนและละเอียดสูงขึ้น ความมีระเบียบวินัยจำต้องมีการปลูกฝังให้แน่นแฟ้นจนเกิดเป็นนิสัยถาวรในตัวบุคคล

2) ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและความมีวินัยขึ้นในตัวบุคคล ความมีวินัยตามปกติเป็นเรื่องเข้มงวดและบางทีเป็นเรื่องไม่น่าเพลินเลย แต่อาศัยแรงบันดาลใจ บุคคลสามารถรักษาวินัยได้โดยทำให้ มันรู้สึกง่ายขึ้นและมีความหมายเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เพื่อเลิกล้มความคิดที่จะทำการเสาะแสวงหาความพอใจชนิดทันทีทันใจ กระบวนการขัดเกลาทางสังคมเป็นแรงบันดาลใจให้บุคคลหลายอย่าง เช่น การยึดมั่นคำสั่งสอนทางศาสนาอย่างเคร่งครัด จนบางคนมีแรงบันดาลใจที่จะปฏิบัติตามธรรมวินัยที่เข้มงวดไปอีก คือ การบวชเป็นพระหรือบางคนได้รับแรงบันดาลใจที่จะฝึกฝนอบรมตนเองให้มีความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีสูงขึ้น และทำการศึกษาวิจัยจนเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิทยาศาสตร์ต่างๆ ความสำเร็จในชีวิตของบุคคลโดยทั่วไปเกิดจากแรงบันดาลใจทั้งสิ้น

3) สอนให้บุคคลรู้จักบทบาททางสังคม รวมทั้งทัศนคติต่างๆ ซึ่งช่วยสนับสนุนบทบาทเหล่านั้น มนุษย์ในสังคมมีบทบาทแตกต่างกันออกไปตามสถานภาพหรือตำแหน่งที่ตนได้รับ เช่น บางคนเป็นทหาร บางคนเป็นครูอาจารย์ บางคนเป็นนักเรียน เหล่านี้เป็นต้น แต่ละตำแหน่งที่กล่าวมาต่างก็มีบทบาทกำหนดไว้โดยเฉพาะ โดยอาศัยกระบวนการขัดเกลาทางสังคมนี้ มนุษย์เรียนรู้วิธีการปรับตัวให้เข้ากับบทบาทต่างๆ ของตน และเข้าใจบทบาทของบุคคลอื่นด้วย ทำให้ความสัมพันธ์กันในสังคมเป็นไปโดยราบรื่น

4) ทำให้บุคคลมีความชำนาญและทักษะในด้านต่างๆ ช่วยให้บุคคลมีการเตรียมตัวพร้อมที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมทางสังคม เช่น ทักษะในการเขียนจดหมาย ทักษะในการเกี่ยวข้องกับ

เพื่อนบ้าน ทักษะในการใช้โทรศัพท์และทักษะในการรู้จักสั่งอาหารมารับประทานเหล่านี้ เป็นต้น ทักษะดังกล่าวเป็นเงื่อนไขสำคัญยิ่งสำหรับการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมเหล่านั้น

5.3 วิธีการขัดเกลาทางสังคม

การขัดเกลาทางสังคม คือกระบวนการที่สังคมหรือกลุ่มอบรมให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้และรับเอาระเบียบกฎเกณฑ์ที่กลุ่มได้กำหนด ซึ่งสมาชิกของสังคมจะต้องผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมตลอดทั้งชีวิต ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ซึ่งรพีพรรณ สุวรรณฉัฐโชติ (2530: 50) ได้อธิบายว่า การอบรมให้รู้ระเบียบของสังคมอาจกระทำได้ 2 วิธี คือ

1) การอบรมโดยทางตรง เป็นการอบรมในรูปที่ต้องการให้ปฏิบัติให้ถูกต้องตามระเบียบแบบแผนที่กลุ่มสังคมนั้นกำหนดไว้ การอบรมโดยทางตรงนี้ช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างแจ่มแจ้ง เพราะเป็นการบอกว่าอะไรควรทำและอะไรไม่ควรทำ อะไรผิด อะไรถูก ฯลฯ ซึ่งนับได้ว่าการอบรมแบบนี้มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพมาก เนื่องจากมีการชี้ทางในการปฏิบัติแก่บุคคลอย่างจงใจและเจตนาเพื่อให้บุคคลนั้นสามารถวางตัวได้ถูกต้องและเหมาะสมต่อสถานการณ์หนึ่งๆ การอบรมโดยทางตรงนี้ มักจะพบกันในหมู่ครอบครัว โรงเรียน และวัด แต่การอบรมในโรงเรียนและวัดจะมีลักษณะเป็นทางการมากว่าครอบครัว เพราะต้องอบรมคนเป็นจำนวนมากจึงต้องมีระเบียบและกฎเกณฑ์ เช่น โรงเรียนมีวิชาและการสอนอย่างเป็นระเบียบตามกำหนดเวลาที่วางไว้ ส่วนการอบรมในครอบครัวนั้นมักจะอบรมในรูปของการว่ากล่าว บอกเล่า ชมเชย เป็นต้น

2) การอบรมโดยทางอ้อม เป็นการที่เราได้รับการอบรมโดยไม่รู้ตัว เพราะไม่ใช่เป็นการบอกโดยตรง แต่เราเรียนรู้โดยการเลียนแบบจากบุคคลอื่น เช่น เราไปในงานเลี้ยงที่มีอุปกรณ์การกินมากมาย และเราไม่คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์เหล่านั้น เราก็เรียนได้จากการดูบุคคลอื่นว่าเขาหยิบอะไรก่อน หรือในครอบครัวก็เช่นกันเด็กอาจเลียนแบบความประพฤติของพ่อแม่โดยไม่รู้ตัว หากพ่อแม่ชอบใช้คำหยาบ เด็กก็จะใช้คำหยาบด้วย หรือในกลุ่มเพื่อนก็จะเลียนแบบการกระทำของเพื่อน

กล่าวโดยสรุป วิธีการขัดเกลาทางสังคมสามารถทำได้ 2ทาง คือ การขัดเกลาโดยตรง เป็นการสอนหรือการฝึกอบรมโดยตรง เช่น พ่อแม่สอนลูก ครูสอนนักเรียน เพื่อแนะแนวทางในการปฏิบัติตัวให้สามารถวางตัวได้ถูกต้อง และการขัดเกลาทางอ้อม เป็นการเรียนรู้โดยประสบการณ์จากการเลียนแบบผู้อื่น เช่น การฟัง การอ่าน การเข้ากลุ่มเพื่อน การฟังวิทยุ การดูโทรทัศน์ การดูภาพยนตร์ ทำให้เกิดการปรับตัวและพัฒนาบุคลิกภาพ

5.4 องค์กรที่ทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคม

องค์กรที่ทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคม หรือตัวแทนของการขัดเกลาทางสังคม เป็นแหล่งที่บุคคลสามารถเรียนรู้ความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน ทัศนคติ บทบาทที่จะต้องทำ และ

ความคิดของตน โดยอาศัยตัวแทนช่วยขัดเกลาทางสังคม สุพัตรา สุภาพ (2541: 47-49) อธิบายว่า องค์การทางสังคม ซึ่งทำหน้าที่ขัดเกลาสังคมที่สำคัญ ได้แก่

1) ครอบครัว

ครอบครัวเป็นองค์กรแรก ที่ทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมให้กับมนุษย์เพราะครอบครัวเป็นผู้เลี้ยงดูบุคคลตั้งแต่ทารก ครอบครัวจะดูแลความเจริญเติบโต ทางร่างกายของทารกในขณะเดียวกันก็ค่อยๆ ให้การขัดเกลาทางสังคมเท่าที่ทารกจะสามารถเรียนรู้ได้ในระยะสั้น เช่น การสอนให้ออกเสียงเรียกพ่อแม่ สอนให้รู้จักขับถ่ายเป็นเวลาและถูกสถานที่ การตอบสนองพฤติกรรมตามธรรมชาติของร่างกายและกลายเป็นการตอบสนองพฤติกรรมอย่างมีเงื่อนไขที่ทารกเริ่มเรียนรู้ เช่น ทารกร้องไห้เมื่อหิวและรู้สึกระคายเคืองผิวหนัง หรือรู้สึกร้อนหนาว ผู้ใหญ่ก็จะตอบสนองโดยให้ความสนใจ เด็กจะร้องไห้อย่างไม่มีสาเหตุในบางครั้งเพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือต้องการให้ผู้ใหญ่เอาใจเมื่อเด็กถูกขัดใจเพราะรู้ว่าการร้องไห้ คือ พฤติกรรมที่จะได้รับการตอบสนองด้วยการเอาอกเอาใจ บางครอบครัวแม้เด็กจะร้องไห้ก็ไม่ยอมตามใจเด็กอย่างไม่มีเหตุผล เด็กผู้นั้นก็จะไม่พยายามใช้การร้องไห้เป็นเครื่องต่อรองให้ได้สิ่งที่ต้องการ การขัดเกลาทางสังคมที่บุคคลได้รับในวัยเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทางอารมณ์และบุคลิกภาพมาก บุคคลที่ได้รับความกดดันทางอารมณ์ในวัยเด็กมากๆ ก็จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีอารมณ์รุนแรง ส่วนผู้ที่ถูกตามใจมากเกินไปในวัยเด็กก็จะกลายเป็นคนที่ชอบเอาแต่ใจตัว เข้าสมาคมกับผู้อื่นลำบาก ระยะเวลาของการขัดเกลาทางสังคมที่บุคคลจะรับจากครอบครัวนี้แตกต่างกันไปตามทัศนคติของแต่ละครอบครัวที่มีต่อการอบรมบุตร บางครอบครัวก็ชอบที่จะให้บุตรหลานของตนมีความคิดเป็นของตัวเอง รู้จักคิดและตัดสินใจเองตั้งแต่วัยเยาว์ แต่บางครอบครัวก็มีความเป็นห่วงและชอบที่จะควบคุมพฤติกรรมของบุตรหลานอยู่ตลอดไป

กล่าวโดยสรุป ครอบครัวเป็นสถาบันแห่งแรกที่เด็กได้รับการอบรมสั่งสอนมากที่สุดให้รู้ว่าสิ่งใดควรทำหรืออะไรถูกอะไรผิด เช่น การสั่งสอนด้วยวาจา การกระทำให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง โดยมีหน้าที่ให้การอบรมสั่งสอนสมาชิกให้พัฒนาบุคลิกภาพ และความประพฤติเป็นไปตามที่สังคมคาดหวัง

2) สถานศึกษา

สถานศึกษานับเป็นองค์กรที่ทำหน้าที่การขัดเกลาทางสังคมต่อจากครอบครัว เมื่อถึงวัยเรียนครอบครัวก็ส่งบุตรหลานของตนไปโรงเรียนเพื่อให้ได้มีโอกาสได้ศึกษาเล่าเรียนวิชาการและได้รับการอบรมที่ดีจากโรงเรียน สิ่งที่ครอบครัวคาดหวังว่าบุตรหลานของตนจะได้รับจากโรงเรียนจึงมี 2 ประการ คือ

ก) วุฒิการศึกษา อันได้แก่ วิชาความรู้

ข) จริยศึกษา คือ กฎศีลธรรมจรรยาและมารยาทสังคม

เพื่อให้บุคคลเป็นผู้มีความรู้ มีศีลธรรมจรรยา และมารยาทสังคม เพราะความรู้เพียงอย่างเดียวมิอาจช่วยให้สังคมและบุคคลอยู่รอดได้ ครูทำหน้าที่ทั้งให้ความรู้ทางวุฒิทางการศึกษาและจริยศึกษา ซึ่งนับว่าเป็นภาระหนักทั้งสองประการ ในวัยเด็ก คือ ในชั้นอนุบาลและชั้นประถมศึกษาตอนต้น การศึกษามีลักษณะเป็นการให้ความรู้พื้นฐาน เช่น การสอนอ่านหนังสือและนับเลข สอนให้เด็กรู้จักใช้ชีวิตสังคมกับกลุ่มเพื่อนและทำความคุ้นเคยกับกฎเกณฑ์ของสังคมบางประการ เช่น ระเบียบของห้องเรียนที่ห้ามเล่นหรือพูดคุยเวลาครูสอน เวลาพบผู้ใหญ่ต้องทำความเคารพด้วยการไหว้ ยืนตรงเคารพธงชาติเวลา 8.00 น. เมื่อได้ยินเสียงเพลงชาติ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นกระบวนการขัดเกลาทางสังคมที่เด็กได้รับจากโรงเรียนทั้งสิ้น เมื่อบุคคลอายุมากขึ้นผ่านการศึกษาจากโรงเรียนเข้าสู่สถาบันอุดมศึกษา การเรียนทางวิชาการมีความซับซ้อน ตามความสามารถทางสมองที่พัฒนาขึ้น การให้ความรู้เพื่อการขัดเกลาทางสังคมก็มีขอบเขตกว้างขวางขึ้นด้วย นอกจากการรู้จักปฏิบัติตัวตามกฎของสถานศึกษาและห้องเรียนแล้ว นักเรียนในชั้นสูงๆ ยังต้องเรียนรู้พื้นฐานของรัฐธรรมนูญและกฎหมายบางข้อ ซึ่งกำหนดสิทธิและหน้าที่ของบุคคลที่เป็นพลเมืองของประเทศ เช่น การเข้ารับการตรวจคัดเลือกทหารของชายไทยเมื่ออายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ การไปลงบัตรออกเสียงเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรเมื่อมีการเลือกตั้ง เป็นต้น

3) กลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการขัดเกลาทางสังคมทางอ้อม เพราะไม่มีการเขียนระเบียบหรือกฎเกณฑ์ในการที่บุคคลจะคบกับเพื่อนไว้อย่างแน่นอน บุคคลคบกันเป็นเพื่อน เพราะมีสิ่งที่ต้องการร่วมกันบางประการ เช่น มีความคิดตรงกัน มีรสนิยมและงานอดิเรกที่เหมือนกัน เรียนอยู่โรงเรียนเดียวกัน ทำงานอยู่ในสำนักงานเดียวกันหรือมีฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคมใกล้เคียงกัน เป็นต้น คนจะคบกันเป็นเพื่อนได้ต้องมีความพอใจในการปฏิบัติต่อกันและกัน เมื่อเยาว์วัยเด็กๆ มักจะเลียนแบบความประพฤติจากเพื่อน หากได้กลุ่มเพื่อนที่เรียบร้อยเด็กก็จะมีความประพฤติที่เรียบร้อย หากคบกับกลุ่มเพื่อนที่เกเร ชอบพูดจาหยาบคาย ชอบทำลายของ เด็กจะรับเอานิสัยไม่ดีเหล่านั้นไว้ ผู้ปกครองมักจะเตือนหรือห้ามเด็กคบกับเพื่อนบางคนที่เห็นว่าชักนำให้เด็กประพฤติไม่ดี บางครั้งถึงกับย้ายโรงเรียนก็มี การเรียนรู้ระเบียบสังคมจากกลุ่มเพื่อนแม้จะเป็นกระบวนการขัดเกลาสังคมทางอ้อม แต่เป็นสิ่งที่ใกล้ชิดตัวบุคคลมากที่สุด และบุคคลกระทำอย่างเต็มใจโดยไม่รู้สึกถูกบังคับ บุคคลได้เรียนรู้ว่าการจะมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ต้องรู้จักปรับความต้องการของตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการของคนอื่นด้วย สิ่งที่ตนเองพอใจกระทำ แต่ถ้าเพื่อนๆ ไม่พอใจก็ไม่อาจกระทำได้

นอกจากนี้ จำนงค์ อดิวัฒนสิทธิ์ (2540: 60) กล่าวว่ากลุ่มเพื่อนมีความสำคัญในการอบรม คือ

1) สอนอำนาจที่ไม่ใช่ของใครโดยเฉพาะ เป็นการเรียนรู้กฎเกณฑ์ต่างๆ จากการมีส่วนร่วมด้วย เช่น การเล่นฟุตบอล ถ้าฝ่าฝืนจะถูกกีดกันไม่ให้เล่นด้วย ใครอยากเล่นต้องไปทำตามกฎ เป็นต้น

2) ช่วยให้ทดลองกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ว่าจะเอาจริงแค่ไหน ปกติถ้าเด็กอยู่กับเพื่อนๆ มักจะกล้าทำอะไรที่ขัดแย้งหรือลองดีกับผู้ใหญ่มากกว่าอยู่เพียงคนเดียว และในขณะเดียวกันก็อยากจะทดลองดูว่า กลุ่มพอจะดื้อดึงขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้แค่ไหน เชื่อถือได้เพียงไร

3) ถ่ายทอดระเบียบวิธีและคุณค่าที่ผู้ใหญ่ต้องการหรือไปในทางตรงกันข้าม ซึ่งส่วนมากจะถ่ายทอดคุณค่าตามที่ผู้ใหญ่ต้องการ หากกลุ่มสนับสนุนระเบียบและคุณค่านั้น

กล่าวโดยสรุป กลุ่มเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอายุระดับใกล้เคียงกัน เช่น เพื่อนร่วมเรียน ร่วมเล่น ร่วมเที่ยว ร่วมทุกข์ร่วมสุขกัน เป็นต้น กลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมาก เนื่องจากบุคคลจะได้รับการขัดเกลาจากกลุ่มเพื่อนอายุไล่เลี่ยกัน จากการสังเกตและเอาแบบอย่าง เพื่อให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ

4) สื่อมวลชน

การเผยแพร่ข่าวสารหรือแนวความคิดผ่านสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ มีผลต่อสมาชิกของสังคมอย่างกว้างขวางและรวดเร็วมาก เด็กจะชอบเลียนแบบตัวแสดงภาพยนตร์โทรทัศน์ที่เขาชอบ ในบทภาพยนตร์บางประเภทสอดแทรกคุณธรรมและค่านิยมทางสังคมสำหรับเด็กเป็นการปลูกฝังความประพฤติที่ดีให้กับเด็กโดยไม่รู้ตัว ขณะที่ชมภาพยนตร์นั้นด้วยความเพลิดเพลิน หนังสือพิมพ์และสื่อมวลชนประเภทอื่นก็มีผลต่อการขัดเกลาทางสังคม ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีเช่นเดียวกัน การจะยึดถือข่าวสารหรือแบบแผนของสังคมที่ได้จากสื่อมวลชนจึงเป็นเรื่องที่บุคคลจะต้องใช้ความคิดพิจารณาอย่างรอบคอบ

สรุป สื่อมวลชนมีหลายประเภท เช่น วิทยุ โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ภาพถ่าย เป็นต้น สื่อเหล่านี้ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของบุคคลมาก ซึ่งมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม มีผลทำให้บุคคลเกิดการลอกเลียนแบบ ซึ่งสื่อเหล่านี้มีทั้งดีและไม่ดี ทั้งนี้บุคคลจะต้องเลือกรับตามความเหมาะสม

องค์การทางสังคม ซึ่งทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมดังกล่าวมาแล้วมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมบุคลิกภาพของบุคคลตามที่สังคมต้องการ โดยองค์กรเหล่านี้มีหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมที่จะทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมในลักษณะต่างๆ

6. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

6.1 ตัวแปรอิสระ

6.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการเที่ยวผับ

6.1.1.1 เพศ

ความแตกต่างในเรื่องเพศ จะมีสถานภาพและบทบาทต่างกัน ทั้งในด้านครอบครัว ด้านอาชีพ การศึกษา รวมทั้งการมีส่วนร่วมในสถาบันทางสังคมอื่นๆ (นิพนธ์ เทพวัลย์, 2519: 45) ทั้งนี้นักศึกษามีทั้งเพศหญิงและเพศชาย ดังนั้นจึงต้องการศึกษาว่านักศึกษาที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงประเภทผับแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

จากการศึกษาของ ธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 72) เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการของวัยรุ่นในอำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ โดยศึกษาวัยรุ่นที่เข้าไปเที่ยวในสถานบริการในเขตอำเภอเมืองบุรีรัมย์ จำนวน 300 คน พบว่าเพศจะมีผลต่อการไปเที่ยวเพราะการไปเที่ยวสถานบันเทิงของวัยรุ่นจะไปกับกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกัน โดยเพศหญิงจะไปเที่ยวกับเพื่อนสนิทมากกว่าเพศชายเล็กน้อย ในขณะที่เพศชายจะไปกับเพื่อนๆ ต่างเพศมากกว่า และจากการศึกษาของ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 92) เรื่อง พฤติกรรมและสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด โดยศึกษาวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา และวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1-3 โรงเรียนสังกัดกรมอาชีวศึกษา ในอำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 224 คน พบว่าทั้งเพศชายและเพศหญิง มีสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ ด้านตัวบุคคลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เพศชายมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์มากกว่าเพศหญิง กล่าวคือ วัยรุ่นเพศชายต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ต้องการหาประสบการณ์แปลกใหม่ และไปเที่ยวเพื่อพักผ่อนและผ่อนคลายความตึงเครียดมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ จากการศึกษาของเดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) เรื่อง พฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่น : กรณีศึกษานักศึกษาสถาบันราชภัฏเลย โดยศึกษานักศึกษาสถาบันราชภัฏเลยที่เคยเที่ยวสถานเริงรมย์ และกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2-4 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 330 คน และจากการศึกษาของประสิทธิ์ รัตนพันธ์ (2548: 118) เรื่อง พฤติกรรมของผู้บริโภคในการใช้บริการสถานบันเทิงประเภทผับ กรณีศึกษา เขตเทศบาลนครใหญ่ จังหวัดสงขลา โดยศึกษาผู้ที่เข้าใช้บริการ จำนวน 400 คน ผลการศึกษาทั้งสองเรื่องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ปัจจัยความแตกต่างด้านเพศมีความสัมพันธ์กับวัน จำนวนคนต่อครั้งที่ไปใช้บริการ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ และค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ เครื่องดื่มที่สั่ง จำนวนเงินที่

จ่ายต่อครั้งและการจ่ายเงิน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วยเวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ และความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์

6.1.1.2 อายุ

วัยรุ่นที่อยู่ในวัยอายุประมาณ 13-19 ปี จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายไปมากทั้งเพศชายและหญิงในระยะนี้ โดยเฉพาะช่วงอายุ 16-19 ปี เพศชายจะมีการเปลี่ยนแปลงมาก ในเพศหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงและเจริญเติบโตทางด้านร่างกายอย่างรวดเร็วเมื่ออายุ 13 ปีขึ้นไป เมื่อร่างกายเปลี่ยนพฤติกรรมก็เปลี่ยน บางครั้งจะนุ่มนวล บางครั้งจะรุนแรง หรืออาจอ่อนไหวง่าย พฤติกรรมด้านความคิด เริ่มคิดในสิ่งต่างๆได้ หาเหตุผลความถูกต้องได้ เป็นต้น เมื่อถึงวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นวัยที่มีอายุประมาณ 20-60 ปี พฤติกรรมวัยนี้จะดีกว่าพฤติกรรมวัยรุ่น เพราะมีความคิดรอบคอบ ยอมรับกฎเกณฑ์มากขึ้น การแสดงออกจะสอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เป็นต้น (พวงทอง ป้องภัย, 2540: 6-7) จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามอายุที่แตกต่างกัน จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 141) พบว่าอายุมีความสัมพันธ์กับ ความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ และค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวเริงรมย์ นอกจากนี้การศึกษาของประสิทธิ์ รัตนพันธ์ (2548: 118) ยังพบว่าปัจจัยความแตกต่างด้านอายุมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาและระยะเวลาที่ไปใช้บริการ วิธีการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม และจำนวนเงินที่จ่ายต่อครั้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6.1.1.3 ชั้นปี

ชั้นปีที่กำลังศึกษา เป็นข้อมูลที่แสดงถึงระดับการศึกษาของนักศึกษา ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงระดับสติปัญญาของบุคคลที่มีผลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาบุคลิกภาพ และการเกิดพฤติกรรมของบุคคล (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2541: 46 อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 32) จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกุล (2546: 141) พบว่าชั้นปีที่กำลังศึกษา มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์และความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ และค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์

6.1.1.4 ผลการเรียน

เด็กที่ประสบผลสำเร็จในการเรียนมีแนวโน้มที่จะมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ช่วยตนเองได้เมื่อเผชิญกับความเครียด และในที่สุดสามารถปรับตัวได้ และมีสุขภาพจิตดี

ส่วนคนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำจะมีความวิตกกังวลท้อถอย และมุ่งร้ายผู้อื่น ถ้ามีความวิตกกังวลมากๆ จะทำให้คนนั้นมีสุขภาพจิตที่ไม่ดี และอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ (Ringness, 1968: 131 อ้างใน คันธรส พลเยี่ยม, 2545: 42) จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีผลให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมือนกัน จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 141) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาของคันธรส พลเยี่ยม (2545: 93) พบว่าวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ ที่มีระดับผลการเรียนต่างกัน มีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านตัวบุคคล ด้านครอบครัว และด้านสิ่งแวดล้อมไม่แตกต่างกัน

6.1.1.5 เงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน

เงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ถ้ามีจำนวนน้อยไม่เพียงพอกับรายจ่าย อาจก่อให้เกิดปัญหาในด้านการครองชีพของวัยรุ่นได้ ซึ่งอาจนำไปสู่การเที่ยวสถานเริงรมย์และมีพฤติกรรมอื่นๆ ที่ไม่เหมาะสมได้ (เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 34) จากการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 98-99) พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือร้อยละ 41.0 มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 7,000 บาท รองลงมา คือ รายได้ระหว่าง 4,001 – 5,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 16.0 และระดับรายได้ที่น้อยที่สุดกลุ่มตัวอย่างได้รับซึ่งมีเพียงร้อยละ 4.5 คือ รายได้ต่ำกว่า 2,000 บาทต่อเดือน เมื่อนำรายได้มาเปรียบเทียบกับรายจ่าย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือร้อยละ 52.0 มีรายได้พอกับรายจ่าย รองลงมาร้อยละ 25.0 มีรายได้มากกว่ารายจ่าย และกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้น้อยกว่ารายจ่ายมีร้อยละ 23.0 และการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 72) พบว่าค่าใช้จ่ายที่วัยรุ่นได้รับแตกต่างกันจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยว คือ วัยรุ่นที่ได้รับค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์สูงก็จะมีความถี่ในการเที่ยวสถานบริการเพิ่มมากขึ้น แต่เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการเที่ยวสถานบริการแต่ละครั้งเป็นค่าใช้จ่ายระดับต่ำ จึงมีผลให้วัยรุ่นนำเงินที่ได้รับมาใช้จ่ายในการเที่ยวได้เพราะต้องการผ่อนคลายความเครียด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) ที่พบว่ารายได้มีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

6.1.1.6 สถานภาพของบิดามารดา

เด็กที่บิดามารดาแยกกันอยู่มักจะประพฤติตนพาลเกเร ก้าวร้าว ชอบรวมกลุ่มหรือแก๊งค์ไปทำความเดือดร้อนให้ผู้อื่นเพื่อชดเชยความต้องการที่เขาขาดไป และเพื่อเรียกร้องให้ผู้อื่นสนใจ (กมลรัตน์ หลัวสุวงษ์, 2527: 136) นอกจากนี้ยังพบว่า การที่นักเรียนวัยรุ่นอยู่ตามลำพังและอยู่กับครอบครัวที่มีพ่อแม่อยู่พร้อมกัน จะทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกต่างกัน (ปรีชา คัมภีปกรณ์, 2542: 61 อ้างใน ธนูศิลป์ ดวงแก้วงามล, 2547: 19) จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าสถานภาพของบิดามารดามีส่วนทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน จากการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี

(2545: 99) พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มากกว่าครึ่งมีบิดาและมารดาอยู่ร่วมกัน ร้อยละ 72.5 รองลงมา คือ บิดาและมารดาแยกกันอยู่ ซึ่งจำนวนเท่ากับบิดาและมารดาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเสียชีวิต คือ ร้อยละ 13.0 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่บิดาและมารดาเสียชีวิตทั้งคู่มีเพียงร้อยละ 1.5 และจากการศึกษาของ ธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 72) พบว่าครอบครัวที่มีพ่อแม่หย่าร้างกัน มีผลให้วัยรุ่นใช้ชีวิตส่วนใหญ่ร่วมกับเพื่อน เมื่อเพื่อนชวนไปเที่ยวหรือมีกลุ่มไปเที่ยวสถานบริการ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการ อีกทั้ง จงจิตต์ โศภณคณาภรณ์ (2538: 263) ได้ทำการศึกษาการเข้าสู่งานขายบริการทางเพศแบบแอบแฝงของสตรีที่มีการศึกษาในสถานเริงรมย์ : กรณีศึกษาค็อกเทลเลาน์ ผับ และคาราโอเกะ โดยศึกษาหญิงบริการนั่งดื่ม 17 คน มาม่าซัง 4 คน ผู้จัดการของสถานเริงรมย์ 5 คน จากสถานเริงรมย์ระดับกลาง ระดับกลางค่อนข้างสูง และระดับสูงรวมทั้งได้เลือกสัมภาษณ์ชายผู้เที่ยว 5 คน ซึ่งมีสถานภาพทางสังคมเป็นผู้บริหารในระดับกลาง และระดับสูง พบว่าในวัยเด็ก หญิงสาวหลายคนต้องประสบปัญหาครอบครัว ได้แก่ พ่อแม่หย่าร้างกันหรือบางกรณีที่พ่อแม่อยู่ด้วยกันแต่เข้มงวดมากเกินไปทำให้ขาดความอบอุ่น และความเข้าใจอันดีต่อกัน สภาพดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นประสบการณ์ในทางลบ เมื่อหญิงสาวเหล่านี้เติบโตเป็นวัยรุ่น มีผลทำให้พอใจที่จะสนิทสนมและคบหาสมาคมกับเพื่อนที่มีปัญหาคล้ายกันเพื่อความเข้าใจต่อกัน และหาทางชดเชยด้วยการเที่ยวเตร่และละทิ้งการเรียน นอกจากนี้ การศึกษาของคันธรส พลเยี่ยม (2545: 92) ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการอยู่ร่วมกันของบิดามารดาต่างกัน จะมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ ด้านครอบครัวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่วัยรุ่นที่มีบิดามารดาแยกกันอยู่มีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านครอบครัวมากกว่าวัยรุ่นที่มีบิดามารดาอยู่ด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.1.1.7 รายได้ของบิดามารดา

รายได้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก รายได้เป็นเครื่องวัดฐานะทางเศรษฐกิจของครัวเรือนและบุคคล (วันทนา กลิ่นงาม, 2528: 96) บิดามารดาที่มีฐานะยากจน ต้อง หารายได้มาจุนเจือครอบครัว จนไม่มีเวลาในการอบรมบุตรหลาน อาจมีผลให้วัยรุ่นขาดความอบอุ่นและซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ (Merton, 1870. อ้างใน อัณณพ ชูบำรุง, 2527: 49 อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 34) จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่ารายได้ของบิดาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นทุกประเด็น ได้แก่ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายและความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ในขณะที่รายได้ของมารดามีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ และความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วยเวลาที่อยู่ใน

สถานเริงรมย์ นอกจากนี้ ผลการศึกษาของรจนา เพ็ชรดี (2545: 99) ยังพบว่าวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี ที่มาใช้บริการสถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธค ส่วนใหญ่บิดามีรายได้ต่อเดือนสูงกว่า 25,000 บาท และส่วนใหญ่มารดากลุ่มตัวอย่างมีรายได้ต่อเดือนสูงกว่า 25,000 บาท

6.1.1.8 อาชีพของบิดามารดา

อาชีพ หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลประกอบเพื่อเลี้ยงครอบครัวและตนเอง และรายได้เป็นสิ่งตอบแทนจากการทำงานของบุคคล อาชีพจะแสดงถึงการมีงานทำ การว่างงาน ตลอดจนเป็นองค์ประกอบอย่างสำคัญในการบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของบุคคล (ศิริ ฮามสุโพธ์, 2539: 61) คณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมเลี้ยงดูเด็ก (2535: 17 อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 36) พบว่าการที่บิดามารดาต้องทำงานนอกบ้าน ทำให้ไม่มีเวลาดูแลบุตรหลาน เป็นเหตุให้เด็กไม่ได้รับความรัก ความอบอุ่น จากครอบครัว เด็กจึงมีโอกาสที่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น คบเพื่อนเกเร มั่วสุมตามสถานเริงรมย์ ติดยาเสพติด เป็นต้น จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นตัวอย่างให้เห็นว่า ปัจจัยด้านอาชีพของบิดามารดา มีส่วนทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามจากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่าอาชีพของบิดา มารดา ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นทุกประเด็นได้แก่ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายและความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์

6.1.1.9 การศึกษาของบิดามารดา

การศึกษา หมายถึง ระดับชั้นสูงสุดที่เรียนจบจากสถาบันทางการศึกษา ระดับการศึกษาที่ได้รับ เป็นสิ่งสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึงการพัฒนาทางการศึกษา เศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนระดับการพัฒนาในด้านอื่นๆ อีกหลายๆ ด้าน (พรเพ็ญ สุวรรณเดชา, 2529: 85) นอกจากนี้ อนันชัย เขื่อนธรรมและคณะ (2527: 51 อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 142) ยังพบว่าระดับการศึกษาของบิดามารดานั้นมีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นได้ เนื่องจากผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำมีโอกาสเลือกประกอบอาชีพที่มีรายได้สูงค่อนข้างน้อย จึงมีฐานะทางเศรษฐกิจค่อนข้างต่ำ จึงต้องดิ้นรนหารายได้มาจุนเจือครอบครัว ให้เวลาในการอบรมบุตรหลานน้อยลง บุตรหลานจึงมีโอกาสที่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นตัวอย่างให้เห็นว่าปัจจัยด้านการศึกษาของบิดามารดามีส่วนทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่าการศึกษาของบิดามารดา มีความสัมพันธ์กับเวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเที่ยวสถานเริงรมย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย ค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ นอกจากนี้ยังพบว่า การศึกษา

ของมารดา มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และจากการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2549: 99) พบว่าบิดาของกลุ่มตัวอย่างที่มาใช้สถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธคส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 33.5 ส่วนมารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 37.0

6.1.1.10 ลักษณะที่พักอาศัย

ลักษณะที่พักอาศัยในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง สถานที่พักของนักศึกษาในระหว่างการศึกษา แบ่งเป็น บ้านของบิดาหรือมารดา บ้านญาติ บ้านเพื่อน บ้านเช่า หอพักในมหาวิทยาลัย และหอพักนอกมหาวิทยาลัย ซึ่งที่พักอาศัยของวัยรุ่นนั้น มีความสำคัญต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ตามลำพัง เช่น อยู่หอพัก หรือบ้านเช่า เพราะต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ โดยไม่มีที่ปรึกษา รวมทั้งมีอิสระในการมีพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งง่ายต่อการถูกชักชวนไปในทางที่ไม่เหมาะสม (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น, 2532: 62 อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, 2546: 40) จากการศึกษาของ ลักขณา ศรีสารคาม (2546: 78) เรื่อง การใช้ชีวิตของนักศึกษาหญิงตามสถานบันเทิงในเขตเทศบาลนครขอนแก่น โดยศึกษานักศึกษาหญิงจำนวน 8 คนพบว่า ปัจจัยการมีชีวิตอิสระจากการพักอาศัยในหอพักและบ้านเช่า มีส่วนส่งเสริมให้นักศึกษาหันไปใช้ชีวิตตามสถานบันเทิงเพราะกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ต่างจังหวัด เมื่อมาเรียนหนังสือจึงจำเป็นต้องเช่าหอพัก ซึ่งปราศจากการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง ประกอบกับกฎระเบียบของที่พักเอื้ออำนวยให้นักศึกษาหญิงได้รับอิสระมากกว่าที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครอง ซึ่งขัดแย้งกับผลการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่าลักษณะที่พักอาศัยไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นทุกประเด็น ได้แก่ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายและความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ นอกจากนี้ จากการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 99) ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มาใช้สถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธคส่วนใหญ่พักอาศัยที่บ้านของบิดามารดาร้อยละ 60.0 รองลงมา คือ พักอาศัยคอนโดมิเนียมหรือหอพัก ร้อยละ 22.0 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่พักอาศัยบ้านเพื่อนมีเพียงร้อยละ 0.5

6.1.1.11 บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย

บุคคลที่มีความสัมพันธ์กับเด็กอย่างใกล้ชิด เช่น ครู เพื่อนฝูง หรือบุคคลอื่นๆ ที่แวดล้อมอยู่ในสังคม จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 173-185 อ้างใน คันธรส พลเยี่ยม, 2545: 15) จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2545: 142) พบว่าการพักอาศัยอยู่ร่วมกับครอบครัว มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วยไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม

การเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นทุกประเด็น ได้แก่ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายและความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ นอกจากนี้การศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 99) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มาใช้บริการสถานบันเทิงประเภทผับและดิสโก้เธคครึ่งหนึ่งพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา รองลงมา คือ พักอาศัยกับพี่น้องหรือญาติ ร้อยละ 13.5 พักอาศัยคนเดียว ร้อยละ 13.0 พักอาศัยกับมารดา ร้อยละ 8.5 พักอาศัยกับเพื่อน ร้อยละ 7.5 และพักอาศัยกับบิดา ร้อยละ 2.5

อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาครั้งนี้จะศึกษาเพียงปัจจัยด้านอายุเพียงตัวเดียว

6.1.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมกับพฤติกรรมการเที่ยวผับ

6.1.2.1 บรรยากาศของผับ

กลุ่มผู้ประกอบการสถานบันเทิงหวังผลประโยชน์จากกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น โดยจัดกิจกรรมและด้านบริการที่จูงใจให้วัยรุ่นเข้าไปใช้บริการ เช่น ระบบแสง สี และการโฆษณา ทั้งนี้เพื่อดึงดูดให้วัยรุ่นไปใช้บริการ (น้อยนภา สินธุบดี, 2530: 41) จากการศึกษาของ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 92) พบว่าสถานเริงรมย์มีระบบแสง สี เสียงที่เร้าใจและดึงดูดใจทำให้มีความสุข รวมทั้งบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมของสถานเริงรมย์น่าสนใจดึงดูดใจทำให้ออกไปเที่ยว และการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 104) พบว่าสถานบันเทิงมีผลต่อกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยในระดับมาก ได้แก่ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานและเปิดเพลงทันสมัยมีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยว นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยด้านสถานบันเทิงมีส่วนทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบมาเที่ยวเฉลี่ยในระดับปานกลาง ได้แก่ การที่อาร์.ซี.เอ. มีร้านให้เลือกหลายร้าน การที่อาร์.ซี.เอ. เป็นสถานที่เที่ยวที่โด่งดัง สภาพแวดล้อมภายนอกและการตกแต่งผับต่าง ๆ ในอาร์.ซี.เอ ที่ทันสมัย ค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งที่ไม่แพง ทำเลที่ตั้งที่มาง่ายที่จอดรถสะดวกสบาย การจัดกิจกรรมของผับต่าง ๆ ในอาร์.ซี.เอ. เช่น แจกของรางวัล Gift Card และการให้สิทธิพิเศษต่าง ๆ และการที่มีดีเจที่หน้าตาดีหรือเป็นดารานักร้องมาเปิดคอนเสิร์ต และยังสอดคล้องกับการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 192 – 193) เรื่องอิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น: ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกองการมัธยม กรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2530 จาก 8 เขตท้องที่การศึกษา โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 216 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าระบบแสง สี เสียง การโฆษณา การจัดกิจกรรมต่าง ๆ สภาพแวดล้อม ตลอดจนบรรยากาศและการตกแต่งภายในของสถานดิสโก้เธคมีส่วนผลักดันให้นักเรียนสนใจและใช้บริการของสถานดิสโก้เธค สำหรับผู้เคยไปใช้บริการเห็นว่า ระบบแสง สี เสียง การโฆษณา สภาพแวดล้อมตลอดจนบรรยากาศและการตกแต่งภายในของสถานดิสโก้เธค เป็นปัจจัยหนึ่งที่ผลักดันให้นักเรียนสนใจหรือใช้บริการของสถานดิส

โก้เธค ส่วนผู้ที่ไม่เคยไปใช้บริการเห็นว่าการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานดิสโก้เธคและบรรยากาศการตกแต่งภายในมีส่วนทำให้สนใจและต้องการไปเที่ยวดิสโก้เธคมากขึ้น

6.1.2.2 กลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนมีสภาพเป็นดาบสองคม กล่าวคือมีผลในการช่วยถ่ายทอดคุณค่าและระเบียบกฎเกณฑ์ที่ผู้ใหญ่ต้องการให้ได้ ในทางตรงข้าม กลุ่มเพื่อนอาจเป็นแรงที่ยั่วยุผลักดันให้บุคคลทดลองหรือลองดีต่อข้อบังคับ ระเบียบวินัยที่ผู้ใหญ่ตั้งเอาไว้ เช่น การหนีโรงเรียน สูบบุหรี่ การเที่ยวเตร่ในสถานเริงรมย์ในวัยไม่สมควร เป็นต้น (พวงเพชร สุรัตนกวีกุล, 2542: 75-76) จากการศึกษาของลักขณา ศรีสารคาม (2546: 78) พบว่าการคบเพื่อนใหม่ของกลุ่มวัยรุ่นมีส่วนส่งเสริมให้นักศึกษาหันไปใช้ชีวิตตามสถานบันเทิง เพราะต้องการความรักความเข้าใจ ความอบอุ่น และการยอมรับในสังคม เพื่อนจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงการลอกเลียนแบบหรือการเอาอย่างจากเพื่อนให้เป็นคนทันสมัย สอดคล้องกับการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 73-74) ที่พบว่าวัยรุ่นที่มีกลุ่มเพื่อนสนิทเป็นเด็กที่ชอบเที่ยวสถานบริการจะมีแนวโน้มไปเที่ยวสถานบริการประเภทดิสโก้เธค มากกว่าวัยรุ่นที่มีเพื่อนสนิทแบบอื่นๆ ซึ่งขัดแย้งกับการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 142) ที่พบว่าการได้รับการชักชวนจากเพื่อน ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นทุกประเด็น ได้แก่ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย เวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายและความถี่ในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์

6.1.3 ปัจจัยด้านสังคมกับพฤติกรรมการเที่ยวผับ

6.1.3.1 บรรยากาศในครอบครัว

สัมพันธภาพระหว่างบิดามารดาและสัมพันธภาพระหว่างบิดามารดากับบุตร มีผลต่อพฤติกรรมและการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก เด็กที่เติบโตท่ามกลางความรักความอบอุ่นจะมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ แต่ถ้าเป็นเด็กที่เติบโตในทางตรงข้าม กล่าวคือ ครอบครัวมีความแตกแยกไม่ยอมรับซึ่งกันและกัน เด็กก็จะขาดความอบอุ่นและสุขภาพจิตก็จะไม่ดี ในที่สุดก็จะมีพฤติกรรมที่เรียกร้องความสนใจในทางที่ผิด หรืออาจกลายเป็นคนที่แยกตนเองจากสังคมอีกด้วย (สมร ทองดี, 2534: 723 อ้างในเฉลิมชัย อุฬารกุล, 2544: 32) นอกจากนี้ ความเอาใจใส่ใกล้ชิดที่พ่อแม่มีต่อลูก จะเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งของความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของเด็ก แล้วแต่ว่าพ่อแม่ได้กระทำไปถูกต้องเหมาะสมหรือไม่เพียงใด (ชุดา จิตพิทักษ์, 2525: 103) จากการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) เรื่อง ทัศนะของวัยรุ่นชายต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธค : ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จำนวน 342 คน พบว่าเหตุที่เยาวชนวัยรุ่นเหล่านั้นไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคเพราะผู้ปกครองไม่ให้ความรัก

ความเอาใจใส่ ดูแลอย่างใกล้ชิด จึงทำให้เยาวชนวัยรุ่นพยายามหาสิ่งยึดเหนี่ยวทางด้านจิตใจ เพื่อให้ตนเองรู้สึกดี และไม่ขาดหายบางสิ่งบางอย่างไป สอดคล้องกับการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 192) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นที่ด้วยว่าสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นหาทางออกไปเที่ยวมั่วสุมตามสถานดิสโก้เธค เนื่องมาจากการที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองมีภารกิจมากเกินไป มีความขัดแย้งต่อกัน หรือรักลูกไม่เท่ากัน หรือไม่ยอมเข้าใจและไม่ยอมรับความคิดเห็นของลูกตลอดจนขาดการเอาใจใส่ และงานศึกษาของ เดช วัฒนะวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่า สัมพันธ์ภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ และความถี่ในการเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับ ประเภทของสถานเริงรมย์ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วย และเวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์ นอกจากนี้ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 92-93) ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงที่มีบรรยากาศในครอบครัวต่างกันมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านตัวบุคคลและด้านครอบครัวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยวัยรุ่นที่มีบรรยากาศในครอบครัวดีปานกลางมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านตัวบุคคลมากกว่าวัยรุ่นที่มีบรรยากาศในครอบครัวดีมากที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.1.3.2 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู

จากงานวิจัยของ Baumrind (1991 อ้างใน นพมาศ อุ้งพระ, 2545) พบว่า การจัดแนวทางการอบรมเลี้ยงดูลูกสามารถแบ่งได้ 3 แบบ คือ

1) การเลี้ยงแบบเผด็จการ การเลี้ยงลูกแบบนี้ คือ การถือว่าคำสั่งของพ่อแม่คือกฎเหล็ก ห้ามถามหรือห้ามเถียงและการทำผิดต้องถูกลงโทษ พ่อแม่เผด็จการจะห่างเหิน แสดงอารมณ์ผูกพันกับลูก แสดงความรักและความการทะนุถนอมน้อย มีความคาดหวังให้ลูกมีวุฒิภาวะสูง การสื่อกันระหว่างพ่อแม่ลูกมีน้อย ไม่ค่อยสื่อความคิดหรือความรู้สึกกัน

2) เลี้ยงแบบมีเหตุผล พ่อแม่พวกนี้คล้ายพ่อแม่เผด็จการในแง่ที่ว่า ตั้งกฎเกณฑ์ ตั้งขีดจำกัดและรักษากฎ แต่ต่างจากพ่อแม่เผด็จการตรงที่ว่ายินดีรับฟังเหตุผล รับฟังคำเรียกร้อง และรับฟังคำถามของลูก มีความเป็นประชาธิปไตยมากกว่าเผด็จการ พ่อแม่ประเภทนี้คาดหวังให้ลูกมีวุฒิภาวะเช่นกัน พ่อแม่ประเภทนี้ สื่อความคิด สื่อความรู้สึกกับลูกและทะนุถนอมลูกมีความอบอุ่น

3) เลี้ยงแบบปล่อย พ่อแม่ประเภทนี้ไม่ตั้งข้อเรียกร้องจากลูก ถึงแม้จะไม่พอใจก็เก็บความรู้สึกไว้ พวกเขาถนอมลูก ยอมรับลูก และสื่อความรู้สึกกับลูก แต่ไม่มีวินัย ตั้งความหวังเกี่ยวกับวุฒิภาวะของลูกน้อย เพราะคิดว่าตัวเองช่วยลูกได้ตลอดเวลา และตัวเองไม่ต้องรับผิดชอบว่า ลูกจะออกมาเป็นอย่างไร พูดง่ายๆ คือ เลี้ยงแบบรักแล้วปล่อยไปตามชะตากรรม แล้วแต่ดวง วินัยก็ไม่มี กฎเกณฑ์ก็ไม่มี จากที่กล่าวมาข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าการอบรมเลี้ยงดูบุตรมีความสำคัญ

ในการหล่อหลอมพฤติกรรมให้เป็นไปตามที่สังคมต้องการได้ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 97) พบว่า การที่บิดามารดาทำงานมากไม่มีเวลาเอาใจใส่ดูแล บิดามารดาไม่เข้าใจและไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของวัยรุ่น บิดามารดามีความขัดแย้งกันทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายการอยู่บ้านเป็นสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นเที่ยวสถานเริงรมย์ในระดับน้อย และประเด็นสำคัญที่เป็นสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านครอบครัวระดับมาก คือ การที่วัยรุ่นคิดว่าบิดามารดาไม่รัก หรือมีความลำเอียงรักลูกไม่เท่ากัน นอกจากนี้ รจนา เพ็ชรดี (2545: 103) พบว่า การเลี้ยงดูของครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยเฉลี่ยในระดับมาก ได้แก่ การเชื่อว่าสามารถดูแลตนเองได้เมื่ออยู่ไกลตา การให้ความเป็นกันเองและสนิทสนม การแสดงความรักและความสนใจ การให้ตัดสินใจเองในเรื่องส่วนตัวบางเรื่อง การให้คำแนะนำในการดำรงชีวิตและการวางตัวในสังคม การลงโทษด้วยการตำหนิมากกว่าการตี การให้ความอบอุ่นใกล้ชิดการให้โอกาสชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด และการชี้แจงเหตุผลก่อนการลงโทษ และการเลี้ยงดูของครอบครัวที่มีผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยเฉลี่ยในระดับปานกลาง ได้แก่ การปรึกษาหารือเรื่องต่าง ๆ เสมอ ในขณะที่ธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 72) พบว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยจะส่งผลให้ไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคมากเนื่องจากครอบครัวไม่เข้มงวดทำให้ไปเที่ยวกับเพื่อนได้อย่างไม่มีระเบียบมาเป็นข้อบังคับ และมีแนวโน้มที่จะมีความถี่ในการเที่ยวสถานบริการมากกว่าวัยรุ่นที่ถูกเลี้ยงแบบอื่นๆ

6.1.3.3 สื่อมวลชน

สื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ สิ่งตีพิมพ์ต่างๆ วิทยุ และอื่นๆ สิ่งเหล่านี้จะเป็นสื่อนำให้เกิดค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติ และได้เรียนรู้พฤติกรรมแบบอย่างต่างๆ แล้วนำมาปฏิบัติในสังคม ดังพบเห็นได้ง่ายๆ ในหมู่เด็กที่ชมภาพยนตร์ แล้วนำเอาพฤติกรรมการแสดงของผู้แสดงมาปฏิบัติได้มากเช่นกัน (เอมอร ทองเจียว, 2543: 74) จากที่กล่าวมาข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของบุคคล จากการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 103) พบว่าสื่อมวลชนมีผลต่อกลุ่มตัวอย่างโดยเฉลี่ยในระดับปานกลาง ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ข่าวคราวเกี่ยวกับสถานบันเทิงมีส่วนจูงใจให้มาเที่ยวสถานบันเทิง ละคร ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวกลางคืน มีส่วนจูงใจให้ต้องการมาเที่ยวบ้าง การที่สถานีวิทยุต่าง ๆ มาจัด Meeting ตามสถานบันเทิงมีส่วนจูงใจมาเที่ยวมากขึ้น และการที่นักร้องมาเปิดคอนเสิร์ต ตามสถานบันเทิงมีส่วนทำให้สนใจมาเที่ยวมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าสื่อมวลชนมีผลต่อกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยระดับน้อย ได้แก่ การที่ดารานักร้องชอบมาพบปะสังสรรค์ตามสถานบันเทิงเวลากลางคืนทำให้สนใจและต้องการมาเที่ยวกลางคืนเช่นกัน และสอดคล้องกับการศึกษาของ ชัยพฤกษ์ ลาภหลาย (2541: 227 – 228) เรื่อง ทัศนะของเจ้าหน้าที่ตำรวจ กองกำกับการสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนต่อการเที่ยวเตร่ในสถานบริการดิสโก้เธคของวัยรุ่น จำนวน 94 นาย พบว่านักร้อง ดารา หรือนักแสดงในปัจจุบันมี

อิทธิพลต่อวัยรุ่นในการทำตัวเป็นตัวอย่างให้มีพฤติกรรมเลียนแบบการไปเที่ยวในสถานบริการดิสโก้เธค นอกจากนี้จากการศึกษาของ เดช วัฒนาวิทยานุกูล (2546: 143) พบว่าการได้รับข่าวสารเกี่ยวกับสถานเริงรมย์ มีความสัมพันธ์กับ ประเภทของสถานเริงรมย์ กิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ และค่าใช้จ่ายในการเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับ บุคคลที่ไปเที่ยวด้วยเวลาที่อยู่ในสถานเริงรมย์

6.1.4 ทัศนคติต่อการเที่ยวผับ

ทัศนคติเป็นแรงจูงใจหรือแนวโน้มที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมตอบสนองตอบต่อสิ่งเร้า มีลักษณะเป็นได้ ทั้งบวกและลบ เป็นผลจากการเรียนรู้ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม (ราตรี พัฒนรังสรรค์, 2544: 50) จากการศึกษาพบว่า บุคคลมีทัศนคติต่อการเที่ยวผับหลากหลายแตกต่างกันออกไปทั้งในด้านบวกและด้านลบ ดังนี้

1) ทัศนคติด้านบวก จากการศึกษาของ เฉลิมชัย อุฬารกุล (2544: 126) เรื่อง อิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีวัยรุ่นในสถานศึกษาในเขตเทศบาลเมืองสกลนคร จำนวนทั้งสิ้น 1,202 คน พบว่า เยาวชนวัยรุ่นมีเจตคติที่ดีต่อการใช้บริการดิสโก้เธคในประเด็นต่างๆ คือ ดิสโก้เธคทำให้ผ่อนคลายความเครียดและพักผ่อนหย่อนใจ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ทำให้ประสบการณ์ใหม่ๆและดิสโก้เธคเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) ที่พบว่าทัศนะด้านความคิดเห็นของวัยรุ่นต่อสถานบริการดิสโก้เธคส่วนใหญ่ มีความเห็นว่าการไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคเป็นสิ่งที่ดี เพราะเป็นสถานที่ที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและเป็นที่สำหรับพบปะสังสรรค์กับเพื่อนๆ รวมทั้งเยาวชนวัยรุ่นมีค่านิยมที่เห็นว่าบุคคลที่ไม่เคยไปเที่ยวในสถานที่ดังกล่าวเป็นคนที่เชย ไม่ทันสมัยและล้าหลัง

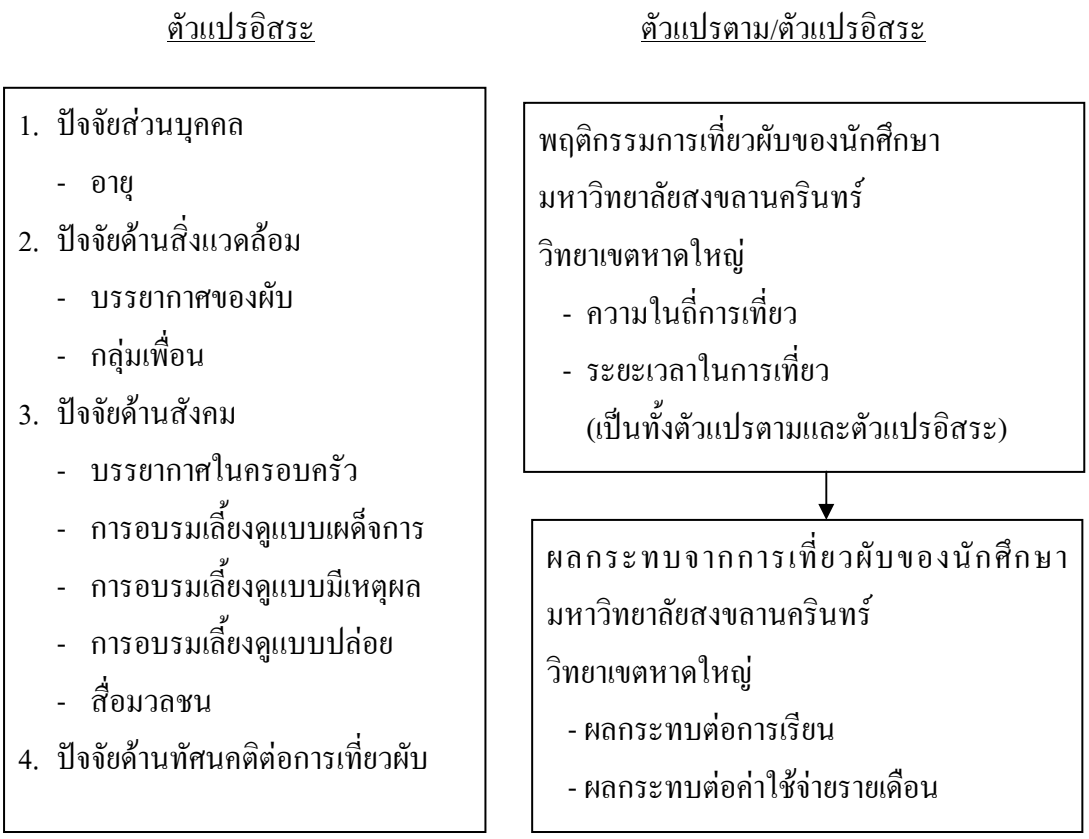
2) ทัศนคติด้านลบ จากการศึกษาของชัยพฤกษ์ ลาภหลาย (2541: 227 – 228) เรื่อง ทัศนะของเจ้าหน้าที่ตำรวจ กองกำกับการสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนต่อการเที่ยวเตร่ในสถานบริการดิสโก้เธคของวัยรุ่น พบว่าเจ้าหน้าที่ตำรวจ กองกำกับการสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนมีทัศนะต่อสถานบริการดิสโก้เธคว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี โดยไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าสถานบริการดิสโก้เธคเป็นสถานที่ ที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่นเพื่อพบปะสังสรรค์ เพราะเป็นแหล่งมั่วสุมอบายมุขต่าง ๆ และเป็นสถานที่เด็กวัยรุ่นอาจจะถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ และเป็นมูลเหตุให้เกิด คดีอาชญากรรมได้ง่าย อีกทั้งสถานบริการดิสโก้เธคเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทยเพราะทำให้เด็กที่ไปเที่ยวมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น ก้าวร้าวไม่เคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ หรือเป็นนักเลง ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ สิ้นเปลืองเงินและเวลาในการผักผ่อน เป็นแหล่งโสเภณีในรูปที่แอบแฝงและก่อให้เกิดโสเภณีเด็กในสังคมไทย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ จิราพร

เชาว์ประยูร (2503: 161) เรื่องวัยรุ่นกับดิสโก้เธค : ทัศนคติของกลุ่มผู้ปกครองและกลุ่มวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาผู้ปกครอง นักเรียนโรงเรียนพาณิชยการ ระดับประกาศนียบัติวิชาชีพ กลุ่มครูโรงเรียนพาณิชยการ และกลุ่มเจ้าหน้าที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนในหน่วยงานภาครัฐบาล จำนวน 210 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเที่ยวสถานบันเทิง คือ เป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะเป็นแหล่งมั่วสุม อบายมุขต่าง ๆ และเป็นสถานที่เด็กวัยรุ่นอาจจะถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ และเป็นมูลเหตุให้เกิดคดีอาชญากรรมได้ง่าย อีกทั้งสถานบริการดิสโก้เธคเป็นสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทย

สรุป ทัศนคติการเที่ยวผับมีทั้งทางบวกและทางลบ ทางบวกได้แก่ การเที่ยวผับเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นการหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่ เป็นสิ่งที่น่ารู้ น่าเห็น และน่าลอง นอกจากนั้นการเที่ยวผับยังทำให้เป็นคนที่มีความทันสมัยไม่ตกยุค และมีรสนิยม เป็นการสร้างสังคมใหม่ของกลุ่มวัยรุ่น เป็นการหาคู่และพบเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ และยังเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง การเที่ยวผับเป็นเรื่องไม่เสียหายและไม่เป็นการขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย ส่วนทัศนคติในทางลบได้แก่ ผับเป็นแหล่งมั่วสุมที่ทำให้เกิดอบายมุขต่างๆ และเป็นสถานที่ที่เด็กวัยรุ่นอาจถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ และเป็นมูลเหตุให้เกิดคดีอาชญากรรมได้ง่าย

8. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร ตำรา แนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในภาพประกอบ1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2551 ทุกคณะ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การเลือกพื้นที่ศึกษา
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การเลือกพื้นที่ศึกษา

จากการที่ผู้วิจัยได้สำรวจภาคสนามเบื้องต้น พบว่าในจังหวัดสงขลามีสถานบันเทิงประเภทผับมากมายหลายแห่ง ได้แก่ Sugar Beat, Monkey Pub, Sabay Bar/Chill, Indy Pub, Blue Kid Ice Bar, Paragon, Sotus Pub, Bar Berry, Vanich Pub เป็นต้น แต่ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาสถานบันเทิงประเภทผับเฉพาะในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 7,109 คน ประกอบด้วย 13 คณะ คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการคณะทันตแพทย์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร คณะทรัพยากรธรรมชาติ โครงการ

จัดตั้งคณะแพทย์แผนไทย คณะเภสัชศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ และคณะนิติศาสตร์ เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 เนื่องจากนักศึกษากลุ่มนี้มีอายุถึงเกณฑ์ที่สามารถเข้าใช้บริการผับได้

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

2.2.1 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973: 725 อ้างใน บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2540: 71) ดังนี้

$$n = \frac{n}{1+N(e)^2} \text{ ……..(0.05)}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 0.05

แทนค่าในสูตรจะได้

$$n = \frac{7,109}{1+7,109\,(0.05)^2}$$

$$n = 379$$

เมื่อได้จำนวนตัวอย่างที่เหมาะสมแล้ว ได้ทำการกำหนดขนาดตัวอย่างให้เป็นสัดส่วนกับจำนวนนักศึกษาในแต่ละคณะและชั้นปี โดยใช้สูตร

$$\frac{\text{จำนวนประชากรของแต่ละระดับชั้น} \times \text{จำนวนตัวอย่างทั้งหมด}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}}$$

ดังแสดงรายละเอียดในตาราง 1

เมื่อได้จำนวนตัวอย่างในแต่ละคณะและชั้นปีแล้ว จะใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเฉพาะนักศึกษาที่เคยไปเที่ยวผับ และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

ตาราง 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการเพื่อใช้ในการวิจัย

คณะ	ฐานะปี 3						ฐานะปี 4					
	ประชากร			กลุ่มตัวอย่าง			ประชากร			กลุ่มตัวอย่าง		
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม
1. คณะวิศวกรรมศาสตร์	433	238	671	23	13	36	382	156	538	20	8	28
2. คณะวิทยาศาสตร์	265	591	856	14	32	46	169	471	640	9	25	34
3. คณะพยาบาลศาสตร์	5	243	248	0	12	12	5	129	134	0	7	7
4. คณะแพทย์ศาสตร์	94	137	231	5	7	12	80	94	174	4	5	9
5. คณะวิทยาการจัดการ	182	462	644	10	25	35	214	622	836	11	33	44
6. คณะทันตแพทย์	12	36	48	1	2	3	15	44	59	1	2	3
7. คณะอุตสาหกรรมเกษตร	27	91	118	1	5	6	32	69	101	2	7	9
8. คณะทรัพยากรธรรมชาติ	74	116	190	4	6	10	132	178	310	7	8	15
9. โครงการจัดตั้งคณะแพทย์แผนไทย	11	34	45	1	2	3	7	48	55	0	3	3
10. คณะเภสัชศาสตร์	43	103	146	2	5	7	50	124	174	3	7	10
11. คณะศิลปศาสตร์	20	126	146	1	7	8	12	125	137	1	7	8
12. คณะเศรษฐศาสตร์	37	59	96	2	3	5	38	77	115	2	4	6
13. คณะนิติศาสตร์	101	94	195	5	5	10	99	103	202	5	5	10
รวมจำนวนนักศึกษา 7,109 คน			3,634			193			3,475			186
รวมจำนวนตัวอย่าง 379 คน												

ที่มา: กองกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ www.psu.ac.th (2551)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเองจากการทบทวนวรรณกรรม แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของนักศึกษา ประกอบด้วย เพศ อายุ ชั้นปี ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม เงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน สถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้ของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา การศึกษาของบิดามารดา ลักษณะที่พักอาศัย บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย เคยไปเที่ยวผับหรือไม่ เที่ยวผับครั้งแรกเมื่ออายุเท่าไหร่ สาเหตุที่ไปเที่ยวผับครั้งแรกสุดเพราะอะไร และเพราะเหตุใดจึงไปเที่ยวผับครั้งต่อๆ มา ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบปลายปิด (Closed Ended Question) ซึ่งมีคำตอบให้เลือก จำนวน 13 ข้อ ยกเว้นข้อคำถามเกี่ยวกับ

อายุ ชั้นปี คณะ และสาขาวิชา เป็นคำถามปลายเปิด (Opened Ended Questions) จำนวน 3 ข้อ ให้ตอบตามความเป็นจริง

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เป็นข้อคำถามแบบปลายปิด (Closed Ended Questions) ซึ่งมีคำตอบให้เลือก จำนวน 14 ข้อ

ตอนที่ 3 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมของผับและกลุ่มเพื่อน เป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้เทคนิคการวัดความคิดเห็นแบบลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 14 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามเชิงบวกทั้งหมด

ตอนที่ 4 ปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้แก่ บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และสื่อมวลชน เป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้เทคนิคการวัดความคิดเห็นแบบลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 13 ข้อ ซึ่งเป็นคำถามเชิงบวกทั้งหมด

ตอนที่ 5 ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้เทคนิคการวัดความคิดเห็นแบบลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 11 ข้อ ซึ่งข้อ1-9 เป็นคำถามเชิงบวก ส่วนข้อ 10-11 เป็นคำถามเชิงลบ

ตอนที่ 6 ผลกระทบจากการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ แบ่งเป็น ผลกระทบต่อการเรียน และผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน เป็นข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้เทคนิคการวัดความคิดเห็นแบบลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 6 ข้อ และคำถามแบบปลายเปิดเพื่อถามความคิดเห็นเพิ่มเติมของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นคำถามเชิงบวกทั้งหมด

ข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ในแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ ให้เลือกตอบเพียงข้อละ 1 คำตอบ แบ่งเป็น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2540: 266)

	คำถามเชิงบวก	คำถามเชิงลบ
ระดับความคิดเห็น	คะแนน	คะแนน
มากที่สุด	5	1
มาก	4	2
ปานกลาง	3	3

น้อย	2	4
น้อยที่สุด	1	5

ในการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านทัศนคติ กับพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงประเภทผับเกณฑ์ในการแปรผลของค่าเฉลี่ยแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 103)

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

4. การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

4.1 การหาค่าความตรง (Validity) เมื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเองให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความชัดเจน ความถูกต้องของการใช้ภาษา และความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน หลังจากผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิภายใต้คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปหาความเที่ยงของเครื่องมือต่อไป

4.2 การหาค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่แก้ไขและปรับปรุงความตรงเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน และนำคำตอบของแบบสอบถามในตอนที่ 3, 4, 5 และ 6 ซึ่งมีลักษณะคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่ามาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) ซึ่งวิธีการนี้เรียกว่าการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) หากมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ .70 ขึ้นไป ถือว่ามีความเที่ยงใช้ได้ จึงจะสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัยได้ (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสตร์, 2545: 149)

ผลการทดสอบหาความเที่ยงของแบบสอบถาม สรุปได้ ดังนี้

แบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมของผับและกลุ่มเพื่อน เท่ากับ .923

แบบสอบถามตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้แก่ บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และสื่อมวลชน เท่ากับ .843

แบบสอบถามตอนที่ 5 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เท่ากับ .721

แบบสอบถามตอนที่ 6 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ แบ่งเป็น ผลกระทบต่อการเรียน และผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน เท่ากับ .856

จะเห็นได้ว่าผลการทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นสูงกว่า .70 ทุกตอนจึงสามารถนำแบบสอบ ถามไปใช้ได้

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาข้อมูล 2 ประเภท ดังนี้

1. ข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

    1.1 หอสมุดคุณหญิงหลง อรรถกวีสุนทร

    1.2 หอสมุดมหาวิทยาลัยทักษิณ

    1.3 หอสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2. ข้อมูลปฐมภูมิ เป็นการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ดังต่อไปนี้

    2.1 การสำรวจเบื้องต้น ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจผับต่างๆ ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

2.2 แบบสอบถาม ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบสอบถาม โดยผู้วิจัยติดต่อขอหนังสือจากสำนักงานบัณฑิตศึกษาถึงคณบดีคณะต่างๆ เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูล ระหว่างวันที่ 15 สิงหาคม – พฤศจิกายน 2551 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถาม

ไปแจกตามคณะต่างๆ ด้วยตนเอง โดยขอความร่วมมือให้นักศึกษาที่เคยไปเที่ยวผับเป็นผู้ตอบ จนได้ครบตามจำนวนที่ต้องการในแต่ละคณะ

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อรวบรวมแบบสอบถามได้แล้ว นำมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูล แล้ววิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป และนำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในรูปของตารางประกอบการบรรยาย โดยใช้สถิติดังแสดงไว้ในตาราง 2

ตาราง 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วัตถุประสงค์	สมมติฐาน	ระดับการวัดตัวแปร	สถิติที่ใช้
1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามอ.	-	-	- ค่าความถี่ - ค่าร้อยละ - ค่าเฉลี่ย - ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามอ. 2.1 ปัจจัยส่วนบุคคล 2.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม 2.3 ปัจจัยด้านสังคม 2.4 ปัจจัยด้านทัศนคติ	ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยด้านทัศนคติ ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามอ.	<u>ตัวแปรอิสระ</u> - ปัจจัยส่วนบุคคล Ratio Scale : อายุ - ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม Interval Scale : บรรยากาศของผับ กลุ่มเพื่อน - ปัจจัยด้านสังคม Interval Scale : บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู สื่อมวลชน - ปัจจัยด้านทัศนคติ Interval Scale : ทัศนคติต่อการเที่ยวผับ <u>ตัวแปรตาม</u> Interval Scale : พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา	- Multiple Regression Analysis
3. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามอ. 3.1 ผลกระทบต่อการเรียน 3.2 ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน	พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามอ. ส่งผลกระทบต่อการเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือน	<u>ตัวแปรอิสระ</u> Interval Scale : พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามอ. <u>ตัวแปรตาม</u> Interval Scale : ผลกระทบต่อการเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือน	- Multiple Regression Analysis

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เป็นการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับและผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 379 คน ผลการศึกษา นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง
2. พฤติกรรมการเที่ยวผับ
3. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ
4. ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ
5. ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ
6. ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษา
7. การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ
8. พฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา
9. ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเที่ยวผับ

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง สามารถอธิบายได้ ดังนี้ (ตาราง 3)

1.1 เพศและอายุ กลุ่มตัวอย่างมีอายุโดยเฉลี่ย 21.5 ปี โดยมีอายุต่ำสุด 20 ปี สูงสุด 24 ปี ส่วนใหญ่ร้อยละ 64.6 เป็นนักศึกษาเพศหญิง

1.2 ระดับชั้นปีและคณะ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 50.9 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 โดยแบ่งเป็นนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ ร้อยละ 21.1 คณะวิทยาการจัดการ ร้อยละ 20.8 คณะวิศวกรรมศาสตร์ ร้อยละ 16.8 คณะทรัพยากรธรรมชาติ ร้อยละ 6.6 คณะแพทยศาสตร์ ร้อยละ 5.5 คณะนิติศาสตร์ ร้อยละ 5.3 คณะพยาบาลศาสตร์ ร้อยละ 5.0 คณะเภสัชศาสตร์ ร้อยละ 4.5 คณะศิลปศาสตร์ ร้อยละ 4.2

คณะอุตสาหกรรมเกษตร ร้อยละ 3.9 คณะเศรษฐศาสตร์ ร้อยละ 2.9 ส่วนที่พบน้อยที่สุด คือ คณะทันตแพทยศาสตร์และโครงการจัดตั้งคณะแพทย์แผนไทย พบในอัตราส่วนเท่ากัน คือ ร้อยละ 1.7

1.3 ผลการเรียนและค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน นักศึกษาส่วนใหญ่ส่งผลการเรียนเฉลี่ยในระดับปานกลาง คือ มีเกรดเฉลี่ย 2.01-3.00 ร้อยละ 62.0 ร้อยละ 9.2 ส่งผลการเรียนเฉลี่ยในระดับดีมาก โดยมีเกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 และมีเพียงร้อยละ 2.9 ที่ส่งผลการเรียนในระดับต่ำ โดยมีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วงระหว่าง 1.51-2.00

สำหรับค่าใช้จ่ายที่นักศึกษาได้รับในแต่ละเดือน อยู่ในช่วงระหว่าง 3,000-5,000 บาท ร้อยละ 46.7 ร้อยละ 5.3 ได้รับค่าใช้จ่ายที่มากกว่า 9,001 บาท แต่ไม่เกิน 15,000 บาท และร้อยละ 4.5 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือนต่ำกว่า 3,000 บาท

1.4 สถานภาพสมรสของบิดามารดาและการศึกษา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 73.9 มีบิดามารดาที่อาศัยอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 9.0 บิดามารดาหย่าร้างและร้อยละ 7.1 บิดามารดาแยกกันอยู่

สำหรับการศึกษาของบิดา พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 30.6 มีบิดาที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 13.9 บิดามีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี และร้อยละ 1.9 บิดาไม่มีการศึกษา ส่วนการศึกษาของมารดา พบว่า ร้อยละ 36.1 มีมารดาที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี

1.5 อาชีพและรายได้ของบิดามารดา กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 40.9 มีบิดาประกอบอาชีพรับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ รองลงมา ร้อยละ 29.6 ประกอบธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย ร้อยละ 12.4 ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ร้อยละ 2.1 ไม่ได้ประกอบอาชีพ และร้อยละ 1.8 เกษียณอายุราชการ ขณะเดียวกัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 35.4 มีมารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือค้าขาย ร้อยละ 11.9 ไม่ได้ประกอบอาชีพ และที่พบน้อยที่สุด คือ สถาปนิกและเกษียณอายุราชการ ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากัน คือร้อยละ 1.3

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

(n = 379)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	134	35.4
หญิง	245	64.6
2. อายุ		
20 ปี	34	9.0
21 ปี	163	43.0
22 ปี	144	38.0
23 ปี	35	9.2
24 ปี	3	0.8
Mean = 21.50 ปี Min. = 20 ปี Max. = 24 ปี S.D. = 0.816		
3. ชั้นปีที่กำลังศึกษา		
ปี 3	193	50.9
ปี 4	186	49.1
4. คณะ		
คณะวิทยาศาสตร์	80	21.1
คณะวิทยาการจัดการ	79	20.8
คณะวิศวกรรมศาสตร์	64	16.8
คณะทรัพยากรธรรมชาติ	25	6.6
คณะแพทยศาสตร์	21	5.5
คณะนิติศาสตร์	20	5.3
คณะพยาบาลศาสตร์	19	5.0
คณะเภสัชศาสตร์	17	4.5
คณะศิลปศาสตร์	16	4.2
คณะอุตสาหกรรมเกษตร	15	3.9

ตาราง 3 (ต่อ)

(n = 379)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
4. คณะ (ต่อ)		
คณะเศรษฐศาสตร์	11	2.9
คณะทันตแพทยศาสตร์	6	1.7
โครงการจัดตั้งคณะแพทย์แผนไทย	6	1.7
5. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม		
1.51 – 2.00	11	2.9
2.01 – 3.00	235	62.0
3.01 – 3.50	98	25.9
3.51 – 4.00	35	9.2
6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน		
ต่ำกว่า 3,000 บาท	17	4.5
3,000 – 5,000 บาท	177	46.7
5,001 – 7,000 บาท	102	26.9
7,001 – 9,000 บาท	63	16.6
มากกว่า 9,001 บาท แต่ไม่เกิน 15,000 บาท	20	5.3
7. สถานภาพสมรสของบิดามารดา		
อยู่ด้วยกัน	280	73.9
บิดา มารดา ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียชีวิต	38	10.0
หย่าร้าง	34	9.0
แยกกันอยู่	27	7.1
8. รายได้ต่อเดือนของบิดามารดา		
น้อยกว่า 10,000 บาท	24	6.3
10,000 บาท – 20,000 บาท	94	24.8
20,001 – 30,000 บาท	78	20.6
30,001 – 40,000 บาท	64	16.9
มากกว่า 40,000 บาท	119	31.4

ตาราง 3 (ต่อ)

(n = 379)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
9. อาชีพของบิดา		
รับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	155	40.9
ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือค้าขาย	112	29.6
เกษตรกรรม	47	12.4
รับจ้างทั่วไป	30	7.9
พนักงานของบริษัทเอกชน	20	5.3
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	8	2.1
อื่น ๆ เช่น เกษียณอายุราชการ	7	1.8
10. อาชีพของมารดา		
ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือค้าขาย	134	35.4
รับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	91	24.0
เกษตรกรรม	51	13.5
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	45	11.9
รับจ้างทั่วไป	27	7.1
พนักงานของบริษัทเอกชน	21	5.5
อื่น ๆ เช่น สถาปนิก	5	1.3
อื่น ๆ เช่น เกษียณอายุราชการ	5	1.3
11. การศึกษาของบิดา		
ไม่ได้เรียนหนังสือ	7	1.9
ประถมศึกษา	60	15.8
มัธยมศึกษาตอนต้น	37	9.8
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.	56	14.8
ปวส./ อนุปริญญา	50	13.2
ปริญญาตรี	116	30.6
สูงกว่าปริญญาตรี	53	13.9

ตาราง 3 (ต่อ)

(n = 379)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
12. การศึกษาของมารดา		
ไม่ได้เรียนหนังสือ	4	1.1
ประถมศึกษา	81	21.4
มัธยมศึกษาตอนต้น	35	9.2
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช.	45	11.9
ปวส./ อนุปริญญา	46	12.1
ปริญญาตรี	137	36.1
สูงกว่าปริญญาตรี	31	8.2
13. สถานที่ที่พักอาศัย		
หอพักใน มอ.	142	37.5
หอพักนอก มอ.	102	26.9
บ้านของบิดาหรือมารดา	77	20.3
บ้านเช่า	41	10.8
บ้านญาติ	13	3.4
บ้านเพื่อน	4	1.1
14. บุคคลที่พักอาศัยด้วย		
เพื่อน	207	54.6
บิดา มารดา	73	19.3
อยู่คนเดียว	45	11.9
พี่น้อง	18	4.7
ญาติ	13	3.4
มารดา	10	2.6
แฟน	9	2.4
บิดา	4	1.1

ตาราง 3 (ต่อ)

(n = 379)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
15. ประสบการณ์ในการเคยหรือไม่เคยไปเที่ยวผับ		
เคยไป	379	100.0
16. ช่วงอายุขณะเริ่มเที่ยวผับเป็นครั้งแรก (n = 379)		
13 - 15 ปี	4	1.1
16 - 18 ปี	101	26.6
19 - 21 ปี	268	70.7
22 - 24 ปี	6	1.6
Mean = 19.17 ปี Min. = 13 ปี Max. = 22 ปี S.D. = 1.319		
17. เหตุผลในการไปเที่ยวผับครั้งแรก		
เพื่อนชวนหรือแฟนพาไป	163	43.0
เปิดหูเปิดตา อยากลองหาประสบการณ์ใหม่ ๆ	113	29.8
สังสรรค์ มีงานเลี้ยง	58	15.3
มีปัญหาชีวิต เช่น อกหัก	31	8.2
คลายเครียด	14	3.7
18. เหตุผลในการไปเที่ยวผับครั้งต่อมา		
ติดใจ เนื่องจากรู้สึกสนุก	201	53.0
เพื่อนชวน	89	23.5
มีงานเลี้ยงหรืองานสังสรรค์ต่าง ๆ	50	13.2
คลายเครียด	39	10.3

บิดามารดาของกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 31.4 มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 40,000 บาท รองลงมา ร้อยละ 20.6 มีรายได้ต่อเดือน 20,001-30,000 บาท และร้อยละ 16.9 มีรายได้ต่อเดือนอยู่ในช่วงระหว่าง 30,001-40,000 บาท

1.6 สถานที่และบุคคลที่พักอาศัยอยู่ด้วย กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 37.5 พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัย ร้อยละ 26.9 พักอาศัยอยู่ในหอพักนอกมหาวิทยาลัย และร้อยละ 20.3 พักอาศัยที่บ้านของบิดามารดา

สำหรับบุคคลที่นักศึกษาพักอาศัยด้วย พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 54.6 พักอาศัยอยู่กับเพื่อน ร้อยละ 19.3 อาศัยอยู่กับบิดามารดา และร้อยละ 2.4 พักอาศัยอยู่กับแฟน

1.7 ประสบการณ์และอายุที่เริ่มเที่ยวผับ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ล้วนมีประสบการณ์ในการไปเที่ยวผับ โดยมีอายุเฉลี่ยเมื่อเริ่มเที่ยวผับครั้งแรก 19.17 ปี และร้อยละ 1.1 เริ่มไปเที่ยวผับครั้งแรก เมื่อมีอายุ 13-15 ปี

1.8 เหตุผลในการไปเที่ยวผับ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มีประสบการณ์ในการไปเที่ยวผับ โดยร้อยละ 43.0 ให้เหตุผลในการไปเที่ยวผับครั้งแรกว่าเนื่องจากเพื่อนชวนหรือแฟนพาไป ร้อยละ 29.8 ให้เหตุผลว่าไปเที่ยวผับครั้งแรกเพราะต้องการเปิดหูเปิดตา อยากลองหาประสบการณ์ใหม่ๆ ร้อยละ 15.3 บอกว่าเนื่องจากสังสรรค์ มีงานเลี้ยง ร้อยละ 8.2 ให้เหตุผลว่าเพราะมีปัญหาชีวิต เช่น อกหัก และที่พบน้อยที่สุด คือ ร้อยละ 3.7 ให้เหตุผลว่าต้องการคลายเครียด

ส่วนเหตุผลที่ทำให้นักศึกษาไปเที่ยวผับครั้งต่อๆ มา ส่วนใหญ่ร้อยละ 53.0 ให้เหตุผลว่าเพราะติดใจ เนื่องจากรู้สึกสนุก ร้อยละ 23.5 บอกว่าเพื่อนชวน และร้อยละ 10.3 บอกว่าเพื่อคลายเครียด

2 พฤติกรรมการเที่ยวผับ

ในการศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับของกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาสามารถอธิบายได้ดังนี้ (ตาราง 4)

2.1 ผับและความถี่ในการไปเที่ยว นักศึกษานิยมไปเที่ยวผับ Sugar Beat และ Monkey Pub เป็นจำนวนที่ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 74.1 และร้อยละ 71.7 ตามลำดับ ผับที่นิยมไปเที่ยวน้อยที่สุด คือ Paragon ร้อยละ 5.1

สำหรับความถี่ในการไปเที่ยวผับ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 55.9 มักไปเที่ยวผับนานๆ ครั้ง ร้อยละ 6.3 ไปเที่ยวผับ 2-3 วันต่อครั้ง มีเพียงร้อยละ 2.6 ที่นิยมไปเที่ยวผับทุกวัน

2.2 วันและเวลาที่ไปเที่ยว ส่วนใหญ่นักศึกษานิยมไปเที่ยวผับวันศุกร์-เสาร์ ร้อยละ 73.4 รองลงมา ร้อยละ 19.5 นิยมไปเที่ยวผับวันเสาร์-อาทิตย์ และที่พบน้อยที่สุด ร้อยละ 1.6 นิยมไปเที่ยวในคืนวันศุกร์-อาทิตย์

นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 55.9 นิยมไปเที่ยวผับในช่วงเวลา 23.01-01.00 น. ร้อยละ 3.4 นิยมไปเที่ยวผับในช่วง 01.00-03.00 น. แม้ว่าโดยกฎหมายกำหนดให้ผับปิดเวลา 01.00 น. แต่ในความเป็นจริงผับส่วนใหญ่จะเปิดเลยเวลาที่กฎหมายกำหนด และร้อยละ 2.1 นิยมไปเที่ยวผับในช่วง 19.00-21.00 น.

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการเที่ยวผับ

(n = 379)

พฤติกรรมการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
1. ผับที่นิยมไปเที่ยว (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)*		
Sugar Beat	280	74.1
Monkey Pub	271	71.7
Sabay Bar / Chill	87	23.0
Blue Kid Ice Bar	71	18.8
Star Bar	68	18.0
Sotus Pub	41	10.8
Paragon	19	5.1
2. ความถี่โดยเฉลี่ยในการไปเที่ยวผับ		
2-3 วันต่อครั้ง	24	6.3
สัปดาห์ละครั้ง	26	6.9
2-3 สัปดาห์ต่อครั้ง	39	10.3
เดือนละครั้ง	68	17.9
นาน ๆ ครั้ง	212	55.9
อื่น ๆ เช่น ทุกวัน	10	2.6
3. วันที่ชอบไปเที่ยวผับ		
จันทร์ - ศุกร์	21	5.5
ศุกร์ - เสาร์	278	73.4
เสาร์ - อาทิตย์	74	19.5
อื่น ๆ เช่น ศุกร์ - อาทิตย์	6	1.6
4. ช่วงเวลาในการเที่ยวผับ		
19.00 – 21.00 น.	8	2.1
21.01 – 23.00 น.	146	38.5
23.01 – 01.00 น.	212	55.9
01.01 – 03.00 น.	13	3.4

หมายเหตุ: * ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ ผลรวมจึงมากกว่า 100 %

ตาราง 4 (ต่อ)

(n = 379)

พฤติกรรมการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
5. เวลาในการเที่ยวผับแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	26	6.9
2 – 4 ชั่วโมง	253	66.7
4 – 6 ชั่วโมง	89	23.5
มากกว่า 6 ชั่วโมง	11	2.9
6. บุคคลที่นิยมไปเที่ยวผับด้วยกัน		
เพื่อนสนิทเพศเดียวกัน	301	79.4
เพื่อนสนิทต่างเพศ	25	6.6
เพื่อนต่างเพศ	20	5.3
แฟน	19	5.0
พ่อแม่	6	1.6
ญาติพี่น้อง	5	1.3
คนเดียว	3	0.8
7. จำนวนคนในการไปเที่ยวผับแต่ละครั้ง		
คนเดียว	4	1.1
2 คน	9	2.4
3 – 4 คน	86	22.7
5 – 6 คน	167	44.1
มากกว่า 6 คน	113	29.9
8. ค่าใช้จ่ายในการเที่ยวโดยเฉลี่ยต่อครั้งและต่อคน		
น้อยกว่า 100 บาท	21	5.5
100 – 200 บาท	124	32.7
201 – 300 บาท	145	38.3
301 – 400 บาท	50	13.2
401 – 500 บาท	22	5.8
อื่น ๆ เช่น สูงกว่า 500 แต่ไม่เกิน 1,000 บาท	17	4.5

ตาราง 4 (ต่อ)

(n = 379)

พฤติกรรมการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
9. แหล่งที่มาของเงินที่ใช้จ่ายในการเที่ยว		
เงินเดือนประจำที่ได้จากผู้ปกครอง	308	81.3
รายได้พิเศษจากการทำงาน	43	11.3
กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา	13	3.4
ยืมจากเพื่อน	9	2.4
อื่น ๆ เช่น จากแฟน	6	1.6
10. รูปแบบการแต่งกาย		
ตามสไตล์ของตนเองโดยไม่ตามแฟชั่น	144	37.9
แบบเรียบง่าย	125	32.9
สไตล์เปรี้ยว เซ็กซี่ ตามแฟชั่น	92	24.3
สไตล์เซอร์	18	4.7
11. วิธีในการเดินทางมาผับ		
รถมอเตอร์ไซต์	208	54.9
อาศัยรถเพื่อน	84	22.2
รถยนต์ส่วนตัว	82	21.6
รถรับจ้างต่าง ๆ	5	1.3
12. กิจกรรมที่ทำเมื่ออยู่ในผับ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)*		
ฟังเพลง	327	87.0
ดื่มเครื่องดื่มแอลกฮอล์	282	75.0
พูดคุยกับเพื่อน	255	67.8
เต้นรำ	225	59.8
ร้องเพลง	194	51.6
รับประทานอาหาร	117	31.1

หมายเหตุ: * ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ ผลรวมจึงมากกว่า 100 %

ตาราง 4 (ต่อ)

(n = 379)

พฤติกรรมการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
ทำความรู้จักกับเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ	67	17.8
นั่งเฉย ๆ	60	16.0
สูบบุหรี่	42	11.2
13. เครื่องดื่มที่ชอบสั่งมาดื่มมากที่สุด		
สุรา	196	51.7
ไวน์	92	24.3
เบียร์	32	8.4
คอกเทล	31	8.2
น้ำผลไม้	14	3.7
น้ำอัดลม/ น้ำแปล่า	9	2.4
อื่น ๆ เช่น สปายน์	5	1.3
14. ผู้จ่ายเงินในการไปเที่ยวผับ		
เฉลี่ยกันจ่าย	300	79.2
จ่ายเอง	56	14.8
มีคนเลี้ยง	23	6.1

หมายเหตุ: * ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ ผลรวมจึงมากกว่า 100 %

นักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 66.7 ใช้เวลาในการเที่ยวผับแต่ละครั้ง 2-4 ชั่วโมง รองลงมา ร้อยละ 23.5 ใช้เวลาในการเที่ยวผับแต่ละครั้ง 4-6 ชั่วโมง ร้อยละ 6.9 ใช้เวลาเที่ยวผับน้อยกว่า 2 ชั่วโมง และร้อยละ 2.9 ใช้เวลาเที่ยวผับแต่ละครั้งมากกว่า 6 ชั่วโมง

2.3 ลักษณะในการไปเที่ยว นักศึกษาส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวผับกับเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน ร้อยละ 79.4 และยังพบว่ามีนักศึกษาไปเที่ยวผับกับบิดามารดาและญาติพี่น้อง ร้อยละ 1.6, 1.3 ตามลำดับ มีเพียงร้อยละ 0.8 นิยมไปเที่ยวผับคนเดียว

นักศึกษาร้อยละ 44.1 นิยมไปเที่ยวผับ 5-6 คน รองลงมา คือ มากกว่า 6 คน ร้อยละ 29.9 และที่พบน้อยที่สุด คือ นักศึกษาที่นิยมไปเที่ยวผับคนเดียว ร้อยละ 1.1

นักศึกษาที่ไปเที่ยวผับร้อยละ 37.9 นิยมแต่งกายตามสไตล์ของตนเอง โดยไม่ตามแฟชั่น รองลงมา คือ แต่งกายแบบเรียบง่าย ร้อยละ 32.9 สไตล์เปรี้ยว เซ็กซี่ ตามแฟชั่น ร้อยละ 24.3 ส่วนที่พบน้อยที่สุด คือ สไตล์เซอร์ ซึ่งเป็นการแต่งกายในรูปแบบที่ล้าสมัย ร้อยละ 4.7

สำหรับวิธีในการเดินทางมาผับ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่นิยมเดินทางมาผับโดยใช้รถมอเตอร์ไซต์ส่วนตัว ร้อยละ 54.9 รถยนต์ส่วนตัว ร้อยละ 21.6 และที่พบน้อยที่สุด คือ เดินทางมาผับด้วยรถรับจ้างต่างๆ ร้อยละ 1.3

2.4 ค่าใช้จ่ายและกิจกรรมที่ทำในผับ นักศึกษามีค่าใช้จ่ายในการเที่ยวโดยเฉลี่ยต่อครั้งและต่อคนจำนวน 201-300 บาท ร้อยละ 38.3 มีค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 100 บาท ร้อยละ 5.5 สำหรับค่าใช้จ่ายที่พบน้อยที่สุด คือ สูงกว่า 500 บาท แต่ไม่เกิน 1,000 บาท ร้อยละ 4.5

ส่วนแหล่งที่มาของค่าใช้จ่ายในการเที่ยว พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 81.3 ได้มาจากเงินเดือนประจำที่ได้รับจากผู้ปกครอง ร้อยละ 3.4 ใช้เงินที่ได้มาจากกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา และที่พบน้อยที่สุด คือ จากแฟน ร้อยละ 1.6

สำหรับกิจกรรมที่นิยมทำเมื่ออยู่ในผับ นักศึกษาเลือกที่จะฟังเพลง ร้อยละ 87.0 รองลงมา คือ ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ร้อยละ 75.0 รับประทานอาหาร ร้อยละ 31.1 ทำความรู้จักกับเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ ร้อยละ 17.8 นั่งเฉยๆ ร้อยละ 16.0 และที่พบน้อยที่สุด คือ สูบบุหรี่ ร้อยละ 11.2

เครื่องดื่มที่นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบสั่งมาดื่มมากที่สุด คือ สุรา ร้อยละ 51.7 รองลงมา คือ ไวน์ ร้อยละ 24.3 หรือน้ำเปล่า ร้อยละ 2.4 และที่พบน้อยที่สุด คือ สปายน์ ร้อยละ 1.3

ส่วนผู้จ่ายเงินในการไปเที่ยวผับ พบว่าส่วนใหญ่นักศึกษาใช้วิธีเฉลี่ยกันจ่าย ร้อยละ 79.2 รองลงมา คือ จ่ายเฉพาะในส่วนของตัวเอง ร้อยละ 14.8 และที่พบน้อยที่สุด คือ มีคนเลี้ยง ร้อยละ 6.1

3 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ

การศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านบรรยากาศของผับและด้านกลุ่มเพื่อน โดยพิจารณาจากค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการศึกษานำเสนอเป็นภาพรวมและรายด้าน (ตาราง 5 – 6) ดังนี้

3.1 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

3.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยภาพรวม ปรากฏดังรายละเอียดในตาราง 5

ตาราง 5 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมในภาพรวมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านบรรยากาศของผับ	3.84	.73	มาก
ด้านกลุ่มเพื่อน	3.58	.92	มาก
รวม	3.70	.67	มาก

จากตาราง 5 พบว่าโดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.70 เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าปัจจัยด้านบรรยากาศของผับส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.84 ในขณะที่ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน ส่งผลในระดับรองลงมา ($\bar{x}$ = 3.58)

3.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายข้อ ปรากฏดังรายละเอียดในตาราง 6

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อในแต่ละด้านจากตาราง 6 พบว่าในด้านบรรยากาศของผับ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับใน 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ ($\overline{X}$ = 4.17) สภาพแวดล้อมภายนอกและบรรยากาศภายในของผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ ($\overline{X}$ = 4.00) ทำเลที่ตั้งของผับที่สะดวกในการเดินทางมาเที่ยว ($\overline{X}$ = 3.94) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีความสำคัญน้อยที่สุด คือ สถานที่จอดรถของผับสะดวกสบาย ($\overline{X}$ = 3.66)

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับรายข้อจากตาราง 6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับใน 3 อันดับแรก ได้แก่ การชักชวนของเพื่อน ($\overline{X}$ = 4.02) ความต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อนหรือเพื่อนต่างเพศ ($\overline{X}$ = 3.99) มีเพื่อนสนิทเป็นคนที่ชอบเที่ยว ($\overline{X}$ = 3.34) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีความสำคัญน้อยที่สุด คือ ความต้องการพบเพื่อนใหม่ต่างเพศที่ถูกใจ ($\overline{X}$ = 3.24)

ตาราง 6 ปัจจัยด้านบรรยากาศของผับ และปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ

	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ	ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	ด้านบรรยากาศของผับ								
1	ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ	143 (37.6)	160 (42.1)	63 (16.6)	4 (1.1)	1 (0.3)	4.17	.79	มาก
2	สภาพแวดล้อมภายนอก บรรยากาศในผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ	103 (27.1)	187 (49.2)	80 (21.1)	7 (1.8)	1 (0.3)	4.00	.79	มาก
3	ทำเลที่ตั้งผับสะดวกในการเดินทางมาเที่ยว	88 (23.2)	192 (50.5)	91 (23.9)	6 (1.6)	1 (0.3)	3.94	.77	มาก
4	ค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งไม่แพง	110 (28.9)	128 (33.7)	94 (24.7)	26 (6.8)	11 (2.9)	3.87	1.80	มาก
5	กิจกรรมและมีโปรโมชั่นพิเศษของผับ เช่น การแจกของรางวัล ส่วนลดราคาเครื่องดื่ม ฯลฯ	75 (19.7)	154 (40.5)	117 (30.8)	22 (5.8)	8 (2.1)	3.80	2.23	มาก
6	ระบบรักษาความปลอดภัยของผับที่มีประสิทธิภาพ	105 (27.6)	120 (31.6)	113 (29.7)	33 (8.7)	6 (1.6)	3.74	1.02	มาก
7	มีนักร้องและดีเจเสียงดี และหน้าตาดี	84 (22.1)	141 (37.1)	121 (31.8)	25 (6.6)	7 (1.8)	3.70	.96	มาก
8	การบริการของพนักงานที่ประทับใจรวดเร็วและถูกต้อง	73 (19.2)	150 (39.5)	123 (32.4)	27 (7.1)	4 (1.1)	3.68	.92	มาก
9	สถานที่จอดรถของผับสะดวกสบาย	85 (22.4)	133 (35.0)	118 (31.1)	36 (9.5)	6 (1.6)	3.66	.99	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ	ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	ด้านกลุ่มเพื่อน								
1	การชักชวนของเพื่อน	111 (29.2)	178 (46.8)	81 (21.3)	7 (1.8)	1 (0.3)	4.02	.80	มาก
2	ต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อนหรือเพื่อนต่างเพศ	88 (23.2)	173 (45.5)	94 (24.7)	18 (4.7)	3 (0.8)	3.99	2.72	มาก
3	มีเพื่อนสนิทเป็นคนที่ชอบเที่ยว	57 (15.0)	113 (29.7)	142 (37.4)	38 (10.0)	28 (7.4)	3.34	1.09	ปานกลาง
4	ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน	45 (11.8)	123 (32.4)	134 (35.3)	49 (12.9)	27 (7.1)	3.28	1.08	ปานกลาง
5	ต้องการพบเพื่อนใหม่ต่างเพศ	55 (14.5)	99 (26.1)	135 (35.5)	64 (16.8)	25 (6.6)	3.24	1.11	ปานกลาง

4. ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ

จากการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านบรรยากาศในครอบครัว ด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูและด้านสื่อมวลชน โดยพิจารณาจากค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการศึกษานำเสนอเป็นภาพรวมและรายด้าน (ตาราง 7 – 10) ดังนี้

4.1 โดยภาพรวม พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.46 (ตาราง 7)

4.2 เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวและปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.28 และ 3.84 ตามลำดับ ในขณะที่ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการและปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบปล่อยส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.96 2.86 และ 2.73 ตามลำดับ (ตาราง 7)

ตาราง 7 ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านบรรยากาศในครอบครัว	4.28	.69	มาก
ด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล	3.84	.88	มาก
ด้านสื่อมวลชน	2.96	1.04	ปานกลาง
ด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ	2.86	.10	ปานกลาง
ด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบปล่อย	2.73	.91	ปานกลาง
รวม	3.46	.56	ปานกลาง

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อในแต่ละด้าน กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าด้านบรรยากาศในครอบครัวนั้น ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ สมาชิกในครอบครัวให้ความรัก ความอบอุ่น ($\overline{X}$ = 4.47) บิดามารดาคอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 4.25) บิดามารดามีเวลาเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิด ($\overline{X}$ = 4.24) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีความสำคัญน้อยที่สุด คือ บิดามารดาเข้าใจถึงความต้องการเสมอ ($\overline{X}$ = 4.14) (ตาราง 8)

ตาราง 8 ปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ

ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านบรรยากาศในครอบครัว	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1 สมาชิกในครอบครัวให้ความรักความอบอุ่น	220 (57.9)	119 (31.3)	35 (9.2)	1 (0.3)	1 (0.3)	4.47	.73	มาก
2 บิดามารดาคอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ เสมอ	174 (45.8)	134 (35.3)	63 (16.6)	4 (1.1)	1 (0.3)	4.25	.82	มาก
3 บิดามารดามีเวลาเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิด	168 (44.2)	145 (38.2)	60 (15.8)	4 (1.1)	1 (0.3)	4.24	.80	มาก
4 บิดามารดาเข้าใจความต้องการเสมอ	157 (41.3)	135 (35.5)	74 (19.5)	5 (1.3)	5 (1.3)	4.14	.89	มาก

ปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแต่ละรูปแบบจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ (ตาราง 9) ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ สามารถปรึกษาหารือเรื่องต่าง ๆ กับบิดามารดาได้เสมอ ($\overline{X}$ = 4.08) บิดามารดาเปิดโอกาสให้ชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด ($\overline{X}$ = 4.01) และบิดามารดามักจะถามความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 3.90)

ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ เมื่อออกไปข้างนอก บิดามารดาจะคอยควบคุมดูแลอยู่เสมอ ($\overline{X}$ = 3.30) เมื่อมีเรื่องที่ไม่เห็นด้วยกับบิดามารดา จะไม่โต้แย้งเพราะกลัวถูกดุ ($\overline{X}$ = 3.03) และบิดามารดาชอบยุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว ($\overline{X}$ = 2.57)

ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อย พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ บิดามารดามักอนุญาตให้ไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 3.69) เมื่อออกนอกบ้าน บิดามารดาจะไม่สนใจถามรายละเอียด ($\overline{X}$ = 2.44) และบิดามารดาไม่ค่อยสนใจเมื่อแสดงสิ่งที่ทำด้วยตนเองให้ดู ($\overline{X}$ = 2.42) (ตาราง 9)

ตาราง 9 ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ

	ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	**ระดับความคิดเห็น**					$\overline{X}$	**S.D.**	**ระดับ**
	ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู	**มากที่สุด**	**มาก**	**ปานกลาง**	**น้อย**	**น้อยที่สุด**			
	การอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล								
1	สามารถปรึกษาหารือเรื่องต่าง ๆ กับบิดามารดาได้เสมอ	122 (32.1)	145 (38.2)	90 (23.7)	14 (3.7)	3 (0.8)	4.08	2.21	มาก
2	บิดามารดาเปิดโอกาสให้ชี้แจงเหตุผล เมื่อทำผิด	125 (32.9)	161 (42.4)	73 (19.2)	13 (3.4)	5 (1.3)	4.01	.91	มาก
3	บิดามารดามักถามความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เสมอ	99 (26.1)	163 (42.9)	99 (26.1)	10 (2.6)	4 (1.1)	3.90	.87	มาก
4	บิดามารดาจะขอโทษ หากลงโทษเพราะเข้าใจผิด	62 (16.3)	113 (29.7)	132 (34.7)	44 (11.6)	25 (6.6)	3.37	1.11	ปานกลาง

ตาราง 9 (ต่อ)

ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ		ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
	ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	การอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการ								
1	เมื่อออกไปข้างนอก บิดามารดาจะคอยควบคุมดูแลอยู่เสมอ	51 (13.4)	110 (28.9)	143 (37.6)	54 (14.2)	20 (5.3)	3.30	1.06	ปานกลาง
2	เมื่อมีเรื่องที่ไม่เห็นด้วยกับบิดามารดา จะไม่โต้แย้งเพราะกลัวถูกดุ	28 (7.4)	72 (18.9)	148 (38.9)	93 (24.5)	36 (9.5)	3.03	2.78	ปานกลาง
3	บิดามารดาชอบยุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว	20 (5.3)	48 (12.6)	122 (32.1)	127 (33.4)	60 (15.8)	2.57	1.07	ปานกลาง
4	รู้สึกว่าครอบครัวมีกฎข้อบังคับมาก ทำให้ไม่มีอิสระ	24 (6.3)	53 (13.9)	116 (30.5)	99 (26.1)	86 (22.6)	2.54	1.17	ปานกลาง
	การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อย								
1	บิดามารดามักอนุญาตให้ไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ เสมอ	76 (20.0)	146 (38.4)	131 (34.5)	16 (4.2)	9 (2.4)	3.69	.94	มาก
2	เมื่อออกนอกบ้าน บิดามารดาจะไม่สนใจถามรายละเอียด	23 (6.1)	55 (14.5)	84 (22.1)	93 (24.5)	118 (31.1)	2.44	1.71	น้อย
3	บิดามารดาไม่ค่อยสนใจ เมื่อแสดงสิ่งที่ทำด้วยตนเองให้ดู	21 (5.5)	55 (14.5)	98 (25.8)	95 (25.0)	109 (28.7)	2.42	1.21	น้อย
4	ยามป่วยมักต้องหายามาทานเองโดยบิดามารดาไม่ค่อยสนใจ	21 (5.5)	58 (15.3)	89 (23.4)	94 (24.7)	112 (29.5)	2.41	1.23	น้อย

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านสื่อมวลชนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแผ่นพับ แผ่นปลิว หรือป้ายโฆษณาของผับที่กลุ่มตัวอย่างได้รับ/เห็นมีส่วนดึงดูดให้มาเที่ยวในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.99) รองลงมา คือ ดาราและนักร้องที่มีพฤติกรรมการเที่ยวผับ มีอิทธิพลในการเป็นตัวอย่างให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเลียนแบบชอบมาเที่ยว ($\overline{X}$ = 2.97) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีส่วนทำให้มาเที่ยวผับน้อยที่สุด คือ สื่อทางทีวีและวิทยุที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวผับ ($\overline{X}$ = 2.92) (ตาราง 10)

ตาราง 10 ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ

	ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
	ด้านสื่อมวลชน	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1	แผ่นพับ แผ่นปลิว หรือป้ายโฆษณาของผับที่ได้รับ/ เห็นมีส่วนดึงดูดให้มาเที่ยว	32 (8.4)	90 (23.7)	138 (36.3)	80 (21.1)	38 (10.0)	2.99	1.10	ปานกลาง
2	ดารานักร้องที่มีพฤติกรรมการเที่ยวผับ มีอิทธิพลในการเป็นตัวอย่างให้มีพฤติกรรมเลียนแบบชอบมาเที่ยวด้วย	44 (11.6)	78 (20.5)	124 (32.6)	78 (20.5)	53 (13.9)	2.97	1.34	ปานกลาง
3	สื่อทางทีวีและวิทยุที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวผับ มีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยวผับ	30 (7.9)	78 (20.5)	147 (38.7)	79 (20.8)	44 (11.6)	2.92	1.10	ปานกลาง

5. ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ

การศึกษาปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ โดยพิจารณาจากค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการศึกษาพบว่า โดยภาพรวม กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าปัจจัยด้านทัศนคติส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.52) เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับใน 3 อันดับแรก ได้แก่ การเที่ยวผับทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\overline{X}$ = 4.13) ผับเป็นสถานที่ที่เด็กวัยรุ่นอาจถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบและเป็นมูลเหตุให้เกิดคดีอาชญากรรมได้ง่าย ($\overline{X}$ = 3.86) การเที่ยวผับเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและช่วยผ่อนคลายความเครียด ($\overline{X}$ = 3.79) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าส่งผลต่อการเที่ยวผับน้อยที่สุด คือ ทัศนคติที่เห็นว่าการเที่ยวผับเป็นเรื่องไม่เสียหายและไม่เป็นการขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย ($\overline{X}$ = 2.30) (ตาราง 11)

ตาราง 11 ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ จำแนกรายข้อ

ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ		ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
	ปัจจัยด้านทัศนคติ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1	การเที่ยวผับเป็นการพักผ่อนและช่วยคลายความเครียด	84 (22.1)	164 (43.2)	107 (28.2)	15 (3.9)	8 (2.1)	3.79	.92	มาก
2	การเที่ยวผับทำให้สนุกสนานเพลิดเพลิน	108 (28.4)	165 (43.4)	83 (21.8)	15 (3.9)	4 (1.1)	4.13	3.72	มาก
3	การเที่ยวผับเป็นการหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่	74 (19.5)	153 (40.3)	115 (30.3)	22 (5.8)	12 (3.2)	3.67	.98	มาก
4	การเที่ยวผับเป็นสิ่งที่น่ารู้เห็นและน่าลอง	55 (14.5)	124 (32.6)	145 (38.2)	36 (9.5)	17 (4.5)	3.43	1.02	ปานกลาง
5	การเที่ยวผับทำให้เป็นคนทันสมัยไม่ตกยุคและมีรสนิยม	47 (12.4)	85 (22.4)	152 (40.0)	62 (16.3)	29 (7.6)	3.29	3.03	ปานกลาง
6	การเที่ยวผับเป็นการสร้างสังคมใหม่ของกลุ่มวัยรุ่น	49 (12.9)	132 (34.7)	133 (35.0)	47 (12.4)	17 (4.5)	3.39	1.02	ปานกลาง
7	การเที่ยวผับเป็นการหาคู่และเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ	53 (13.9)	78 (20.5)	134 (35.3)	67 (17.6)	46 (12.1)	3.06	1.20	ปานกลาง
8	การเที่ยวผับเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง	60 (15.8)	86 (22.6)	127 (33.4)	61 (16.1)	41 (10.8)	3.16	1.21	ปานกลาง
9	การเที่ยวผับเป็นเรื่องไม่เสียหายและไม่ขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย	41 (10.8)	103 (27.1)	169 (44.5)	46 (12.1)	16 (4.2)	2.30	1.05	น้อย

ตาราง 11 (ต่อ)

ปัจจัยด้านทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ		ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
	ปัจจัยด้านทัศนคติ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
10	ผับเป็นแหล่งมั่วสุม ทำให้เกิดอบายมุขต่าง ๆ	79 (20.8)	137 (36.1)	116 (30.5)	32 (8.4)	13 (3.4)	3.62	1.03	มาก
11	ผับเป็นที่ที่เด็กวัยรุ่นอาจถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ เป็นเหตุให้เกิดอาชญากรรมได้ง่าย	118 (31.1)	135 (35.5)	92 (24.2)	23 (6.1)	10 (2.6)	3.86	1.03	มาก
	รวม						3.52	.84	มาก

6. ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

การศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ 2 ด้าน ได้แก่ ผลกระทบต่อการเรียนและผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน โดยพิจารณาจากค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการศึกษานำเสนอเป็นภาพรวมและรายด้าน (ตาราง 12 – 13) ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบในภาพรวมในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.72) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อการเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือนในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.91 และ 2.54 ตามลำดับ (ตาราง 12)

ตาราง 12 ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผลกระทบจากการเที่ยวผับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
กระทบต่อการเรียน	2.91	1.39	ปานกลาง
กระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน	2.54	1.13	ปานกลาง
รวม	2.72	1.09	ปานกลาง

เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในด้านผลกระทบต่อการเรียน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าทุกข้อล้วนเป็นผลกระทบในระดับปานกลาง ตามลำดับดังนี้ การเที่ยวผับทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย ($\overline{X}$ = 3.01) รองลงมา คือ การเที่ยวผับทำให้มีเวลาในการอ่านหนังสือน้อยลง ($\overline{X}$ = 2.88) และจะเห็นว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าส่งผลกระทบน้อยที่สุด คือ การเที่ยวผับทำให้ส่งผลการเรียนต่ำลง ($\overline{X}$ = 2.83) ขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ในด้านผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายในระดับปานกลางถึงน้อย ดังนี้ การเที่ยวผับทำให้ประสบปัญหาด้านการเงิน ส่งผลให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่าง ๆ ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.94) และผลกระทบในระดับน้อย ได้แก่ ทำให้เงินไม่พอจ่าย จึงต้องไปทำงานหารายได้พิเศษ ($\overline{X}$ = 2.38) และส่งผลทำให้จำเป็นต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ ($\overline{X}$ = 2.31) (ตาราง 13)

ตาราง 13 ผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำแนกรายข้อ

	ผลกระทบจากการเที่ยวผับ	ระดับความคิดเห็น					$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
	กระทบต่อการเรียน								
1	การเที่ยวผับทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย	43 (11.3)	95 (25.0)	119 (31.3)	67 (17.6)	54 (14.2)	3.01	1.22	ปานกลาง
2	การเที่ยวผับทำให้มีเวลาอ่านหนังสือน้อยลง	29 (7.6)	89 (23.4)	123 (32.4)	84 (22.1)	52 (13.7)	2.88	1.15	ปานกลาง
3	การเที่ยวผับทำให้ผลการเรียนต่ำลง	24 (6.3)	66 (17.4)	127 (33.4)	94 (24.7)	67 (17.6)	2.83	0.87	ปานกลาง
	กระทบต่อค่าใช้จ่าย								
1	การเที่ยวผับทำให้มีปัญหาด้านการเงิน ทำให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่าง	44 (11.6)	80 (21.1)	120 (31.6)	80 (21.1)	54 (14.2)	2.94	1.22	ปานกลาง
2	การเที่ยวผับทำให้เงินไม่พอจ่าย จึงต้องทำงานหารายได้พิเศษ	21 (5.5)	56 (14.7)	95 (25.0)	81 (21.3)	125 (32.9)	2.38	1.24	น้อย
3	การเที่ยวผับทำให้ต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ	24 (6.3)	61 (16.1)	76 (20.0)	64 (16.8)	150 (39.5)	2.31	1.32	น้อย

7. การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาในการเที่ยวผับ ผลการศึกษานำเสนอได้ ดังนี้ (ตาราง 14- 15)

ปัจจัยด้านอายุ บรรยากาศของผับ กลุ่มเพื่อน บรรยากาศในครอบครัว สื่อมวลชน ทัศนคติต่อการเที่ยวผับและรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ แบบมีเหตุผลและแบบปล่อย สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยว โดยรวมได้ร้อยละ 12.7 (R^2 = .127, F = 5.194, Sig. = .000) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีสองปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย ซึ่งสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 14 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยวผับ

ปัจจัยพยากรณ์	B	S.E.	β	t	Sig.
ค่าคงที่	-2.679	2.067		-1.296	.196
อายุ	.115	.088	.070	1.311	.191
ปัจจัยด้านบรรยากาศของผับ	-.141	.122	-.067	-1.148	.252
ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน	.198	.130	.105	1.530	.127
ปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว	.003	.123	.002	.027	.978
ปัจจัยด้านสื่อมวลชน	-.146	.091	-.109	-1.595	.112
ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ	.542	.141	.273	3.849***	.000
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ	-.032	.018	-.106	-1.778	.076
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล	.016	.021	.043	.773	.440
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย	.068	.024	.182	2.781**	.006
R^2 = .127 Adj.R^2 = .103 F = 5.194 Sig. = .000***					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านทัศนคติสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .273) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับ จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย สามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้รองลงมา โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .182) กล่าวคือ นักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อย จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูในรูปแบบอื่น เช่น การเลี้ยงดูแบบเผด็จการและการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล (ตาราง 14) แสดงให้เห็นว่าเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ปัจจัยด้านทัศนคติและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อยส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษาด้านความถี่ในการเที่ยวผับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 ตามลำดับ

ปัจจัยด้านอายุ บรรยากาศของผับ กลุ่มเพื่อน บรรยากาศในครอบครัว สื่อมวลชน ทัศนคติต่อการเที่ยวผับและรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ แบบมีเหตุผลและแบบปล่อย สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านระยะเวลาในการเที่ยว โดยรวมได้ร้อยละ 6.6 (R^2 = .066, F = 2.469, Sig. = .010) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีสองปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปสู่การสรุปผลได้ดังนี้ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .240) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับจะใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับ สำหรับปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้รองลงมา โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .146) กล่าวคือ นักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศดี ใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศไม่ดี (ตาราง 15) แสดงให้เห็นว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ปัจจัยด้านทัศนคติและปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษาด้านระยะเวลาที่ใช้ในการเที่ยวผับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ

ตาราง 15 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านระยะเวลาในการเที่ยวผับ

ปัจจัยพยากรณ์	B	S.E.	β	t	Sig.
ค่าคงที่	.112	.966		.116	.907
อายุ	.053	.041	.071	1.275	.203
ปัจจัยด้านบรรยากาศของผับ	-.050	.057	-.054	-.881	.379
ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน	-.009	.060	-.011	-.156	.876
ปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว	.134	.057	.146	2.341*	.020
ปัจจัยด้านสื่อมวลชน	-.043	.042	-.072	-1.016	.311
ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ	.211	.065	.240	3.247***	.001
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ	-.007	.008	-.055	-.874	.383
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล	.003	.010	.018	.316	.752
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย	.006	.011	.036	.526	.599
R^2 = .066 Adj.R^2 = .039 F = 2.469 Sig. = .010**					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

8. พฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา

การทดสอบพฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษาในด้านการเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือน โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการศึกษานำเสนอได้ ดังนี้ (ตาราง 16-17)

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับ สามารถร่วมกันพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนโดยรวมได้ร้อยละ 3.3 (R^2 = .033, F = 6.313, Sig. = .002) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีเพียงปัจจัยเดียวที่สามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ความถี่ในการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .180) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับมาก จะมีโอกาสเกิดผลกระทบต่อการเรียนได้สูงกว่า

นักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับน้อย (ตาราง 16) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ การเที่ยวผับของนักศึกษาด้านความถี่ในการเที่ยว ส่งผลกระทบต่อการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ตาราง 16 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษาต่อการเรียน

ปัจจัยพยากรณ์	B	S.E.	β	t	Sig.
ค่าคงที่	2.503	.254		9.843	.000
ความถี่ในการเที่ยวผับ	.190	.055	.180	3.431***	.001
ระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับ	.007	.109	.004	.067	.946
R^2 = .033 Adj.R^2 = .028 F = 6.313 Sig. = .002 **					

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับ สามารถร่วมกันพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนโดยรวมได้ร้อยละ 2 (R^2 = .020, F = 3.786, Sig. = .024) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีเพียงปัจจัยเดียวที่สามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ความถี่ในการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .146) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับมาก จะส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน โดยจะมีค่าใช้จ่ายรายเดือนสูงกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับน้อย (ตาราง 17) แสดงให้เห็นว่าเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ การเที่ยวผับของนักศึกษาด้านความถี่ในการเที่ยว ส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 17 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษาต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน

ปัจจัยพยากรณ์	B	S.E.	β	t	Sig.
ค่าคงที่	2.411	.210		11.501	.000
ความถี่ในการเที่ยวผับ	.125	.045	.146	2.751**	.006
ระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับ	-.056	.091	-.033	-.622	.535
R^2 = .020 Adj.R^2 = .015 F = 3.786 Sig. = .024*					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

9. ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเที่ยวผับ

จากการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเที่ยวผับ โดยให้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรีทั้งผลดีและผลเสียของการเที่ยวผับ พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างตอบผลดีในการเที่ยวผับ จำนวน 202 คน ร้อยละ 53.3 และมีผู้ตอบผลเสียในการเที่ยวผับ จำนวน 257 คน ร้อยละ 67.8 ผลการศึกษานำเสนอได้ดังนี้

เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในด้านผลดีจากการเที่ยวผับ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ร้อยละ 75.2 ให้ความเห็นว่าการเที่ยวผับเป็นการคลายเครียด ทำให้รู้สึกสนุกและผ่อนคลาย ร้อยละ 15.8 เห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลดีเพราะทำให้ได้เปิดหูเปิดตาและได้ค้นพบประสบการณ์ใหม่ๆ และร้อยละ 5.0 เห็นว่าการเที่ยวผับเป็นรูปแบบหนึ่งของการเข้าสังคม เช่น การกินเลี้ยง การสังสรรค์ และร้อยละ 4.0 เห็นว่าการเที่ยวผับทำให้ได้พบเพื่อนใหม่ (ตาราง 18)

ตาราง 18 จำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลดีในการเที่ยวผับ

(n = 202)

ผลดีในการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
1. คลายเครียด รู้สึกสนุกและผ่อนคลาย	152	75.2
2. เป็นการเปิดหูเปิดตาและได้ค้นพบประสบการณ์ใหม่ๆ	32	15.8
3. เป็นรูปแบบหนึ่งของการเข้าสังคม เช่น การกินเลี้ยง การสังสรรค์	10	5.0
4. ได้เพื่อนใหม่	8	4.0

อย่างไรก็ตาม พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นถึงผลเสียของการเที่ยวผับเช่นกัน โดยร้อยละ 35.8 เห็นว่าการเที่ยวผับจะส่งผลเสียต่อการเรียน ทำให้การเรียนตกต่ำลง ร้อยละ 30.4 เห็นว่าเป็นการสิ้นเปลืองเงินโดยเปล่าประโยชน์ เป็นแหล่งอบายมุข ร้อยละ 16.7 อาจเกิดความเสี่ยงในการถูกล่อลวง ร้อยละ 14.4 และมีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 2.7 เห็นว่าการเที่ยวผับทำให้เกิดผลเสียต่อภาพพจน์นักศึกษา (ตาราง 19)

ตาราง 19 จำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับผลเสียในการเที่ยวผับ

(n = 257)

ผลเสียในการเที่ยวผับ	จำนวน	ร้อยละ
1. ส่งผลเสียต่อการเรียน ทำให้การเรียนตกต่ำลง	92	35.8
2. สิ้นเปลืองเงินโดยเปล่าประโยชน์	78	30.4
3. เป็นแหล่งอบายมุข	43	16.7
4. อาจเกิดความเสี่ยงในการถูกล่อลวง	37	14.4
5. เกิดผลเสียต่อภาพพจน์	7	2.7

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับและผลกระทบจากการเที่ยวผับ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3-4 ปีการศึกษา 2551 ซึ่งมีจำนวน 7,109 คน ประกอบด้วย 13 คณะ คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ คณะแพทย์ศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะทันตแพทย์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร คณะทรัพยากรธรรมชาติ โครงการจัดตั้งคณะแพทย์แผนไทย คณะเภสัชศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ และคณะนิติศาสตร์ ทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเฉพาะนักศึกษาที่เที่ยวผับ ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 379 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการศึกษานำเสนอในรูปของตารางประกอบคำอธิบาย

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศหญิง อายุโดยเฉลี่ยเท่ากับ 21.5 ปี ส่วนใหญ่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 50.9 เป็นนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์มากที่สุด ร้อยละ 21.1 โดยกลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมอยู่ในช่วง 2.01-3.00 ร้อยละ 62.0 ค่าใช้จ่ายต่อเดือน อยู่ในช่วงระหว่าง 3,000-5,000 บาท ร้อยละ 46.7 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพ่อแม่อาศัยอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 73.9 บิดาและมารดาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 40.9 มีบิดาประกอบอาชีพรับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจและร้อยละ 35.4 มีมารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว หรือค้าขาย บิดามารดาของกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 31.4 มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 40,000 บาท

กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 37.5 พักอาศัยอยู่ในหอพักของมหาวิทยาลัย บุคคลที่นักศึกษาส่วนใหญ่พักอาศัยด้วย คือ เพื่อน และกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ล้วนมีประสบการณ์ในการไปเที่ยวผับ

โดยมีอายุเฉลี่ยเมื่อเริ่มเที่ยวผับครั้งแรก 19.17 ปี ร้อยละ 29.8 ให้เหตุผลในการไปเที่ยวผับครั้งแรกเป็นเพราะเพื่อนชวนหรือแฟนพาไป ส่วนเหตุผลในการไปเที่ยวผับครั้งต่อมา ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่าเพราะติดใจ เนื่องจากรู้สึกสนุก

2. พฤติกรรมการเที่ยวผับ

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 33.5 นิยมไปเที่ยวผับ Sugar Beat ส่วนใหญ่มักไปเที่ยวผับนานๆ ครั้ง โดยร้อยละ 73.4 นิยมไปเที่ยวผับวันศุกร์-เสาร์และร้อยละ 55.9 จะไปเที่ยวผับในช่วงเวลา 23.01-01.00 น. ร้อยละ 66.7 ใช้เวลาในการเที่ยวผับแต่ละครั้ง 2-4 ชั่วโมง ส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวผับกับเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน โดยร้อยละ 44.1 นิยมไปเที่ยวผับ 5-6 คน สำหรับการแต่งกายนั้น พบว่าร้อยละ 32.9 นิยมแต่งกายตามสไตล์ของตนเอง โดยไม่ตามแฟชั่น กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 54.9 เดินทางมาผับโดยใช้รถมอเตอร์ไซต์ส่วนตัว ร้อยละ 38.3 มีค่าใช้จ่ายในการเที่ยวโดยเฉลี่ย 201-300 บาทต่อครั้ง ค่าใช้จ่ายในการเที่ยว ได้มาจากเงินเดือนประจำที่ได้รับจากผู้ปกครอง ส่วนกิจกรรมที่นิยมทำเมื่ออยู่ในผับ คือ ฟังเพลง ร้อยละ 81.3 เครื่องดื่มที่นักศึกษาส่วนใหญ่ชอบสั่งมาดื่มมากที่สุด คือ สุรา ร้อยละ 51.7 สำหรับวิธีการจ่ายเงินในการไปเที่ยวผับ นั้นพบว่าส่วนใหญ่เฉลี่ยกันจ่าย

3. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับ

โดยภาพรวม พบว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.70 เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าปัจจัยด้านบรรยากาศของผับส่งผลต่อการเที่ยวผับในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.84 ในขณะที่ ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน มีความสำคัญรองลงมาโดยมีค่าเฉลี่ย 3.58

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านบรรยากาศของผับที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าทุกปัจจัยส่งผลต่อการเที่ยวผับในระดับมาก โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับมากใน 3 อันดับแรก ได้แก่ ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ ($\overline{X}$ = 4.17) สภาพแวดล้อมภายนอกและบรรยากาศภายในของผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ ($\overline{X}$ = 4.00) ทำเลที่ตั้งของผับที่สะดวกในการเดินทางมาเที่ยว ($\overline{X}$ = 3.94) ในขณะที่สถานที่จอดรถของผับสะดวกสบาย ($\overline{X}$ = 3.66) ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับน้อยที่สุด

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับใน 3 อันดับแรก ได้แก่ การชักชวนของเพื่อน ($\overline{X}$ = 4.02) ความต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อนหรือเพื่อนต่างเพศ ($\overline{X}$ = 3.99) มีเพื่อนสนิทเป็นคนที่ชอบเที่ยว

($\overline{X}$ = 3.34) ส่วนปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าส่งผลต่อการมาเที่ยวผับน้อยที่สุด คือ ความต้องการพบเพื่อนใหม่ต่างเพศที่ถูกใจ ($\overline{X}$ = 3.24)

4. ปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

โดยภาพรวม พบว่าปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.46 เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวและปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล ส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.28 และ 3.84 ตามลำดับ ในขณะที่ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการและปัจจัยด้านรูปแบบการเลี้ยงดูแบบปล่อยส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.96, 2.86 และ 2.73 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ สมาชิกในครอบครัวให้ความรักความอบอุ่น ($\overline{X}$ = 4.47) บิดามารดาคอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 4.25) บิดามารดามีเวลาเอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิด ($\overline{X}$ = 4.24) ส่วนปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับน้อยที่สุด คือ บิดามารดาเข้าใจถึงความต้องการเสมอ ($\overline{X}$ = 4.14)

ส่วนปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ สามารถปรึกษาหารือเรื่องต่าง ๆ กับบิดามารดาได้เสมอ ($\overline{X}$ = 4.08) บิดามารดาเปิดโอกาสให้ชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด ($\overline{X}$ = 4.01) และบิดามารดามักจะถามความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 3.90)

ปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเผด็จการที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ เมื่อออกไปข้างนอก บิดามารดาจะคอยควบคุมดูแลอยู่เสมอ ($\overline{X}$ = 3.30) เมื่อมีเรื่องที่ไม่เห็นด้วยกับบิดามารดา จะไม่โต้แย้งเพราะกลัวถูกดุ ($\overline{X}$ = 3.03) และบิดามารดาชอบยุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว ($\overline{X}$ = 2.57)

สำหรับปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ 3 อันดับแรก ได้แก่ บิดามารดามักอนุญาตให้ไปเที่ยวกับเพื่อน ๆ เสมอ ($\overline{X}$ = 3.69) เมื่อออกนอกบ้าน บิดามารดาจะไม่สนใจถามรายละเอียด ($\overline{X}$ = 2.44) และบิดามารดาไม่ค่อยสนใจ เมื่อแสดงสิ่งที่ทำด้วยตนเองให้ดู ($\overline{X}$ = 2.42)

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านสื่อมวลชนที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับเป็นรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับ ได้แก่ แผ่นพับ แผ่นปลิว หรือป้ายโฆษณาของผับที่ได้รับ/เห็นมีส่วนดึงดูดให้มาเที่ยว ($\overline{X}$ = 2.99) รองลงมา คือ ดาราและนักร้องที่มีพฤติกรรมการเที่ยวผับ มีอิทธิพลในการเป็น

ตัวอย่างให้มีพฤติกรรมเลียนแบบชอบมาเที่ยวด้วย ($\overline{X}$ = 2.97) ส่วนปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับน้อยที่สุด คือ สื่อทางทีวีและวิทยุที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวผับ มีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยวผับ ($\overline{X}$ = 2.92)

5. ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ

โดยภาพรวม ปัจจัยด้านทัศนคติส่งผลต่อการเที่ยวผับของนักศึกษาในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.52 เมื่อพิจารณาแยกรายด้าน พบว่าทัศนคติที่ส่งผลต่อการเที่ยวผับใน 3 อันดับแรก ได้แก่ การเที่ยวผับทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ($\overline{X}$ = 4.13) ผับเป็นสถานที่ที่เด็กวัยรุ่นอาจถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ และเป็นมูลเหตุให้เกิดคดีอาชญากรรมได้ง่าย ($\overline{X}$ = 3.86) การเที่ยวผับเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและช่วยผ่อนคลายความเครียด ($\overline{X}$ = 3.79) ส่วนทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างเห็นว่ามีความสำคัญน้อยที่สุด คือ การเที่ยวผับเป็นเรื่องไม่เสียหายและไม่เป็นการขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย ($\overline{X}$ = 2.30)

6. ผลกระทบจากการเที่ยวผับ

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบในภาพรวมในระดับปานกลาง โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.72 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อการเรียนและต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 2.91 และ 2.54 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในด้านผลกระทบต่อการเรียนเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าทุกข้อล้วนเป็นผลกระทบในระดับปานกลาง ตามลำดับดังนี้ การเที่ยวผับทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย ($\overline{X}$ = 3.01) รองลงมา คือ การเที่ยวผับทำให้มีเวลาในการอ่านหนังสือน้อยลง ($\overline{X}$ = 2.88) และกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลกระทบทำให้ผลการเรียนต่ำลงน้อยที่สุด ($\overline{X}$ = 2.83)

ในด้านผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน กลุ่มตัวอย่างส่งผลกระทบในระดับปานกลาง ในประเด็นต่างๆ ดังนี้ การเที่ยวผับทำให้ประสบปัญหาด้านการเงิน ส่งผลให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่าง ๆ ($\overline{X}$ = 2.94) การเที่ยวผับทำให้เงินไม่พอจ่าย จึงต้องไปทำงานหารายได้พิเศษ ($\overline{X}$ = 2.38) และกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการเที่ยวผับส่งผลน้อยที่สุด ($\overline{X}$ = 2.31) ที่ทำให้จำเป็นต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ

7. การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

ผลการทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาในการเที่ยวผับ ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านอายุ สิ่งแวดล้อมของผับ กลุ่มเพื่อน บรรยากาศในครอบครัว สื่อมวลชนปัจจัยด้านทัศนคติและรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ แบบมีเหตุผลและแบบปล่อย สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านความถี่ในการเที่ยว โดยรวมได้ร้อยละ 12.7 (R^2 = .127, F = 5.194, Sig. = .000) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีสองปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย ซึ่งสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านทัศนคติสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .273) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับ จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับ และปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อย สามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้รองลงมา โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .182) กล่าวคือ นักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อย จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูในรูปแบบอื่น เช่น การเลี้ยงดูแบบเผด็จการและการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านอายุ สิ่งแวดล้อมของผับ กลุ่มเพื่อน บรรยากาศในครอบครัว สื่อมวลชน ปัจจัยด้านทัศนคติและรูปแบบการเลี้ยงดูแบบเผด็จการ แบบมีเหตุผลและแบบปล่อย สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเที่ยวผับ ด้านระยะเวลาในการเที่ยว โดยรวมได้ร้อยละ 6.6 (R^2 = .066, F = 2.469, Sig. = .010) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีสองปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ ซึ่งสามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .240) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับ จะใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับ สำหรับปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัว สามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้รองลงมา โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .146) กล่าวคือ นักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศดี ใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศไม่ดี

8. พฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา

ผลการทดสอบพฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบด้านการเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือนของนักศึกษา โดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการศึกษานำเสนอได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับ สามารถร่วมกันพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนโดยรวมได้ร้อยละ 3.3 (R^2 = .033, F = 6.313, Sig. = .002) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีความถี่ในการเที่ยวผับเพียงปัจจัยเดียวที่สามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .180) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับสูง จะส่งผลกระทบต่อการเรียนมากกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับต่ำ

เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับและระยะเวลาที่ใช้ไปกับการเที่ยวผับสามารถร่วมกันพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนโดยรวมได้ร้อยละ 2 (R^2 = .020, F = 3.786, Sig. = .024) โดยในปัจจัยเหล่านี้ พบว่ามีเพียงปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับปัจจัยเดียวที่สามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นำไปสู่การสรุปผลได้ ดังนี้ ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้มากที่สุด โดยสามารถพยากรณ์ได้ในทางบวก (β = .146) กล่าวคือ นักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับสูง จะส่งผลทำให้มีค่าใช้จ่ายรายเดือนสูงกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับต่ำ

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. พฤติกรรมการเที่ยวผับ

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวผับวันศุกร์ – เสาร์ คิดเป็นร้อยละ 73.4 สอดคล้องกับผลการศึกษาของ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 91) ซึ่งพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวสถานเริงรมย์ในวันศุกร์และวันเสาร์มากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวันศุกร์เสาร์เป็นช่วงวันหยุดปลายสัปดาห์ วัยรุ่นสามารถเที่ยวได้จนถึงดึกและนอนตื่นสายได้ ทำให้เป็นเหตุผลที่วัยรุ่นนิยมเลือกไปเที่ยววันนี้มากที่สุด นอกจากนี้ ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 58.3 นิยมไปเที่ยวผับในช่วงเวลา 23.01-01.00 น. ซึ่งจากการสำรวจพบว่าในช่วงเวลาดังกล่าวผับในเขตเทศบาลหาดใหญ่ จะมีกลยุทธ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการดึงดูดลูกค้า เช่น ไม่คิดค่าบริการในการเข้าไปในผับสำหรับผู้เที่ยวที่เป็นสตรีเพศ สอดคล้องกับผลการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547:74) ซึ่งพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวสถานบริการช่วงเวลา 23.01-01.00 เช่นกัน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่คนกำลังพลุกพล่าน

ส่งเสริมให้บรรยากาศในการเที่ยวมีความสนุกมากยิ่งขึ้น สถานบันเทิงมักมีกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่งัดมาใช้ในช่วงเวลาดังกล่าวเพื่อดึงดูดลูกค้า และยังพบว่านักศึกษาร้อยละ 66.7 ใช้เวลาในการไปเที่ยวผับแต่ละครั้ง 2-4 ชั่วโมง สอดคล้องกับการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547:74) ซึ่งพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเที่ยวครั้งละ 2-4 ชั่วโมง ซึ่งช่วงระยะเวลา 2-4 ชั่วโมง จะเป็นช่วงเวลาที่ลงตัวกับการทำกิจกรรมต่างๆ ภายในผับ เช่น การเต้นรำ การฟังเพลงหรือแม้แต่การดื่มเครื่องดื่มต่างๆ จากการศึกษายังพบว่าบุคคลที่นักศึกษานิยมไปเที่ยวผับด้วยกัน คือ เพื่อนสนิทเพศเดียวกัน คิดเป็นร้อยละ 79.4 สอดคล้องกับผลการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 74) ซึ่งพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมไปเที่ยวดิสโก้เธคกับเพื่อนสนิทเพศเดียวกัน เนื่องจากการเที่ยวในสถานที่ดังกล่าวมีความล่อแหลม ดังนั้นจึงเป็นการดีกว่า หากจะไปเที่ยวกับเพื่อนสนิทที่รู้ใจและวางใจได้ ร้อยละ 38.3 ของกลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายในการเที่ยวโดยเฉลี่ยต่อครั้ง 201-300 บาท ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าวัยรุ่นยังไม่สามารถหาเงินได้ด้วยตัวเอง ค่าใช้จ่ายรายเดือนที่ได้รับจากผู้ปกครองอยู่ในวงเงินจำกัด ดังนั้นวัยรุ่นจึงไม่สามารถใช้จ่ายเงินจำนวนมากไปกับการเที่ยวผับ

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ รองลงมา คือ สภาพแวดล้อมภายนอกและบรรยากาศภายในของผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ และทำเลที่ตั้งของผับที่สะดวกในการเดินทางมาเที่ยว เนื่องจากนักศึกษามักจะอยู่ในช่วงวัยรุ่น ความทันสมัยของดนตรีเป็นการแสดงให้เห็นถึงการเกาะติดกับกระแส เพราะดนตรีมักมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเป็นไปตามยุคสมัย นักศึกษาจึงให้ความสำคัญกับประเภทของดนตรี และเมื่อได้เข้าไปในผับแล้ว บรรยากาศทั้งภายนอกและภายในผับนอกจากจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความเพลิดเพลินแล้ว ยังคงสามารถดึงดูดให้นักศึกษาสามารถอยู่ในผับได้เป็นเวลานานโดยไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ดังนั้นจึงต้องอาศัยระบบแสงสีเสียงที่น่าสนใจ สำหรับยานพาหนะที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ในการเดินทาง คือ รถมอเตอร์ไซต์ ดังนั้นผับจึงควรตั้งอยู่ในพื้นที่การคมนาคมสะดวก ทำเลไม่เป็นอุปสรรคในการเดินทางมาเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของคันธรส พลเยี่ยม (2545: 92) ซึ่งพบว่าสถานเริงรมย์มีระบบแสง สี เสียงที่เร้าใจและดึงดูดใจทำให้มีความสุข รวมทั้งบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมของสถานเริงรมย์น่าสนใจดึงดูดใจทำให้ออกไปเที่ยว และการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 104) ซึ่งพบว่าสถานบันเทิงส่งผลต่อกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยในระดับมาก ได้แก่ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานและเปิดเพลงทันสมัยมีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยว นอกจากนี้ยังพบว่าสถานบันเทิงส่งผลต่อกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยในระดับปานกลาง ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายนอกและการตกแต่งผับต่าง ๆ ในอาร์.ซี.เอ ที่ทันสมัยมีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยว การจัดกิจกรรม

ของผับต่าง ๆ ในอาร์.ซี.เอ. เช่น แจกของรางวัล Gift Card และการให้สิทธิพิเศษต่าง ๆ มีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยว และการที่มีดีเจหรือนักร้องที่หน้าตาดีหรือเป็นดารานักร้องมาเปิดคอนเสิร์ตมีส่วนทำให้ชอบมาเที่ยว และยังสอดคล้องกับการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 192 – 193) ซึ่งเห็นว่า ระบบแสง สี เสียง การโฆษณา การจัดกิจกรรมต่าง ๆ สภาพแวดล้อม ตลอดจนบรรยากาศและการตกแต่งภายในของสถานดิสโก้เธคมีส่วนผลักดันให้นักเรียนสนใจและใช้บริการของสถานดิสโก้เธค สำหรับผู้เคยไปใช้บริการเห็นว่า ระบบแสง สี เสียง การโฆษณา สภาพแวดล้อมตลอดจนบรรยากาศและการตกแต่งภายในของสถานดิสโก้เธค เป็นปัจจัยหนึ่งที่ผลักดันให้นักเรียนสนใจหรือใช้บริการของสถานดิสโก้เธค ส่วนผู้ที่ไม่เคยไปใช้บริการเห็นว่าการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของสถานดิสโก้เธคและบรรยากาศ การตกแต่งภายในมีส่วนทำให้สนใจและต้องการไปเที่ยวดิสโก้เธคมากขึ้น

สำหรับปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อนพบว่าส่งผลต่อการมาเที่ยวผับในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การชักชวนของเพื่อน รองลงมา คือ ความต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อนหรือเพื่อนต่างเพศ เนื่องจากนักศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่น การใช้ชีวิตประจำวันในสถานศึกษา ทำให้เกิดความใกล้ชิดกับเพื่อนและเอนเอียงตามการตัดสินใจของเพื่อน เมื่อเพื่อนชักชวนให้มาเที่ยวผับ ย่อมไม่สามารถปฏิเสธได้ เนื่องด้วยความเกรงใจและต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของลักขณา ศรีสารคาม (2546: 78) ที่พบว่าการคบเพื่อนใหม่กลุ่มวัยรุ่นมีส่วนส่งเสริมให้นักศึกษาหันไปใช้ชีวิตตามสถานบันเทิง เพราะความต้องการรักความเข้าใจ ความอบอุ่นและการยอมรับในสังคม เพื่อนจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงการลอกเลียนแบบหรือการเอาอย่างจากเพื่อนให้เป็นคนทันสมัย และสอดคล้องกับการศึกษาของธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม (2547: 73-74) ซึ่งพบว่าวัยรุ่นที่มีกลุ่มเพื่อนสนิทเป็นเด็กที่ชอบเที่ยวสถานบริการจะมีแนวโน้มไปเที่ยวสถานบริการประเภทดิสโก้เธค มากกว่าวัยรุ่นที่มีเพื่อนสนิทแบบอื่นๆ

ปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อพฤติกรรมการมาเที่ยวผับในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ พบว่าส่งผลในระดับมาก เนื่องจากในปัจจุบัน บิดามารดามักยอมรับพฤติกรรมการเที่ยวผับของบุตรหลาน เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่ทำให้บิดามารดาเปิดกว้างทางความคิดและจิตใจมากขึ้น เพียงแต่ยังมีการควบคุมในเรื่องของการเที่ยวไม่ให้เกินเลย มีการจำกัดเวลากลับบ้านและกลุ่มเพื่อนที่ไปด้วย ว่าควรเป็นกลุ่มเพื่อนที่บิดามารดาสามารถวางใจได้ แต่ในขณะเดียวกัน ยังมีนักศึกษาอีกบางกลุ่ม ที่มีปัญหาครอบครัว สัมพันธภาพระหว่างบิดามารดาและสัมพันธภาพระหว่างบิดามารดากับบุตรส่งผลต่อพฤติกรรมและการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็ก เด็กที่เติบโตท่ามกลางความรัก ความอบอุ่นจะมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ แต่ถ้าเป็นเด็กไปในทางตรงข้าม กล่าวคือ ครอบครัวที่มีความแตกแยกไม่ยอมรับซึ่งกันและกัน เด็กก็จะขาดความอบอุ่นและสุขภาพจิตก็จะไม่ดี ในที่สุดก็จะมีพฤติกรรมที่เรียกร้องความสนใจในทางที่ผิด

หรืออาจกลายเป็นคนที่แยกตนเองจากสังคมอีกด้วย (สมร ทองดี, 2534: 723 อ้างใน เฉลิมชัย อุฬารกุล, 2544: 32) นอกจากนี้ ความเอาใจใส่ใกล้ชิดที่พ่อแม่มีต่อลูก จะเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งของความสำเร็จหรือความล้มเหลวของเด็ก แล้วแต่ว่าพ่อแม่ได้กระทำไปถูกต้องเหมาะสมหรือไม่เพียงใด (ชุดา จิตพิทักษ์, 2525: 103) สอดคล้องกับผลการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 192) ซึ่งพบว่าสาเหตุหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นหาทางออกไปเที่ยวมั่วสุมตามสถานดิสโก้เธค เนื่องมาจากการที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองมีภารกิจมากเกินไป มีความขัดแย้งต่อกัน หรือรักลูกไม่เท่ากัน หรือไม่ยอมเข้าใจและไม่ยอมรับความคิดเห็นของลูกตลอดจนขาดการเอาใจใส่

สำหรับปัจจัยด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูในภาพรวมส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ กลุ่มตัวอย่างสามารถปรึกษาหารือเรื่องต่างๆ กับบิดามารดาได้เสมอ รองลงมา คือ บิดามารดาเปิดโอกาสให้ชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด เนื่องจากการอบรมเลี้ยงดูส่งผลต่อความคิดและการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน หากครอบครัวให้ความสำคัญกับบุตรหลานและสามารถเปิดใจรับฟังได้ทุกปัญหา ย่อมส่งผลให้นักศึกษามีช่องทางในการระบายและแสดงออก ความต้องการคลายเครียดโดยการเที่ยวผับก็ย่อมลดน้อยลงไป ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 103) ที่พบว่า การเลี้ยงดูของครอบครัวส่งผลต่อกลุ่มตัวอย่าง อันจะเห็นได้จากการที่บิดามารดาให้ความเป็นกันเองและสนิทสนม การแสดงความรักและความสนใจ การให้ตัดสินใจเองในเรื่องส่วนตัวบางเรื่อง การให้คำแนะนำในการดำรงชีวิตและการวางตัวในสังคม การลงโทษด้วยการตำหนิมากกว่าการตี การให้ความอบอุ่นใกล้ชิดการให้โอกาสชี้แจงเหตุผลเมื่อทำผิด และการชี้แจงเหตุผลก่อนการลงโทษ

ปัจจัยด้านสื่อมวลชน ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ แผ่นพับ แผ่นปลิว หรือป้ายโฆษณาของผับที่ได้รับ/ เห็นมีส่วนดึงดูดให้มาเที่ยวและดารานักร้อง ที่มีพฤติกรรมการเที่ยวผับมีอิทธิพลเป็นตัวอย่างให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบชอบมาเที่ยวด้วย เนื่องจากสื่อมวลชน ได้แก่ สิ่งตีพิมพ์ต่างๆ เช่น แผ่นพับ ป้ายโฆษณาของผับ วิทยุ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะเป็นสื่อทำให้เกิดค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติ และเป็นการโน้มน้าวใจ รวมทั้งการได้เรียนรู้พฤติกรรมแบบอย่างต่างๆ แล้วนำมาปฏิบัติในสังคม ดังพบเห็นได้ง่ายๆ ในหมู่เด็กที่ชมภาพยนตร์หรือชื่นชอบดารานักร้องคนไหน แล้วนำเอาพฤติกรรมการแสดงของผู้แสดงมาปฏิบัติได้มากเช่นกัน จากที่กล่าวมาข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของบุคคล สอดคล้องกับผลการศึกษาของ รจนา เพ็ชรดี (2545: 103) พบว่าสื่อมวลชนส่งผลต่อกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยระดับปานกลาง ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ข่าวคราวเกี่ยวกับสถานบันเทิงมีส่วนจูงใจให้มาเที่ยวสถานบันเทิง ละคร ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวกลางคืน มีส่วนจูงใจให้ต้องการมาเที่ยวบ้างและการที่นักร้องมาเปิดคอนเสิร์ต ตามสถานบันเทิงมีส่วนทำให้สนใจมาเที่ยวมากขึ้น

และยังสอดคล้องกับการศึกษาของชัยพฤกษ์ ลาภหลาย (2541: 227 – 228) ซึ่งพบว่านักร้อง ดารา หรือนักแสดงในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นในการทำตัวเป็นตัวอย่างให้มีพฤติกรรมเลียนแบบการไปเที่ยวในสถานบริการดิสโก้เธค

ด้านทัศนคติ พบว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับในระดับมาก เมื่อพิจารณาปัจจัยรายข้อ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลในระดับมาก คือ การเที่ยวผับทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเที่ยวผับยังเป็นการพักผ่อนและช่วยคลายความเครียด รวมถึงเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่ เนื่องจากนักศึกษามีทัศนคติต่อการเที่ยวผับในทางบวก จึงเป็นเสมือนแรงดึงดูดให้เข้าหาในสิ่งนั้น จนกว่าจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองถึงผลกระทบในทางลบจากการเที่ยวผับ สอดคล้องกับผลการศึกษาของเฉลิมชัย อุฬารกุล (2544: 126) ซึ่งพบว่า เยาวชนวัยรุ่นมีเจตคติที่ดีต่อการใช้บริการดิสโก้เธค 5 ข้อ คือ ดิสโก้เธคทำให้ผ่อนคลายความเครียดและพักผ่อนหย่อนใจ ดิสโก้เธคทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดิสโก้เธคทำให้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ดิสโก้เธคทำให้ประสบการณ์ใหม่ๆและดิสโก้เธคเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง ทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) ที่พบว่าทัศนะด้านความคิดเห็นของวัยรุ่นต่อสถานบริการดิสโก้เธคส่วนใหญ่ มีความเห็นการไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคเป็นสิ่งที่ดี เพราะเป็นสถานที่ที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและเป็นที่ไว้สำหรับพบปะสังสรรค์กับเพื่อนๆ รวมทั้งเยาวชนวัยรุ่นมีค่านิยมที่เห็นว่าบุคคลที่ไม่เคยไปเที่ยวในสถานที่ดังกล่าวเป็นคนที่เชย ไม่ทันสมัย และล้าหลัง

3. ผลกระทบจากการเที่ยวผับ

จากการศึกษาผลกระทบจากการเที่ยวผับ สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่าการเที่ยวผับของนักศึกษาส่งผลกระทบต่อการเรียนในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเที่ยวผับทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย รองลงมา คือ การเที่ยวผับทำให้มีเวลาอ่านหนังสือน้อยลงและการเที่ยวผับทำให้ผลการเรียนต่ำลง เนื่องจากพฤติกรรมการเที่ยวผับ มักเป็นการนอนดึก ตื่นสาย ทั้งยังเป็นการเบียดบังเวลาในการอ่านหนังสือหรือการได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ ๆ ชีวิตที่หลงใหลไปกับแสงสีและสิ่งยั่วใจยามค่ำคืน ย่อมทำให้หันเหออกจากการศึกษาไปเรื่อยๆ สอดคล้องกับผลการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) ที่ระบุว่าสถานบริการดิสโก้เธคก่อให้เกิดผลกระทบกับผลการเรียนของเด็กนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ โดยผู้ที่มาเที่ยวส่วนมากจะทำให้มีเวลาในการอ่านหนังสือน้อย และทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) ซึ่งพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าการเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธคบ่อยๆ ส่งผลทำให้การศึกษาเล่าเรียนตกต่ำ ทำให้เกิดความเฉื่อยชา ขาดความกระตือรือร้นและทำให้การเรียนรู้ด้อยลงไป เมื่อพิจารณาผลกระทบต่อค่าใช้จ่าย

รายเดือน จากการเที่ยวผับของนักศึกษาพบว่าได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเที่ยวผับทำให้ประสบปัญหาด้านการเงิน ส่งผลให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่าง ๆ รองลงมา คือ การเที่ยวผับทำให้เงินไม่พอจ่าย จึงต้องทำงานหารายได้พิเศษเพิ่ม เนื่องจากเงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับรายเดือนจากบิดามารดามักมีอย่างจำกัด และบิดามารดาได้คำนวณแล้วว่ามีความเหมาะสมเพียงสำหรับค่าใช้จ่ายด้านการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน หากนักศึกษานำไปใช้ในการเที่ยวผับบ่อยครั้ง ย่อมทำให้ไม่เพียงพอ สอดคล้องกับผลการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) ซึ่งพบว่า การเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธค จะเป็นเหตุให้เสียค่าใช้จ่ายไปโดยเปล่าประโยชน์ ทำให้เกิดความขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อหาสิ่งจำเป็นต่าง ๆ (เช่น ค่าอุปกรณ์การเรียน ค่าอาหาร ฯลฯ) ทำให้ฐานะการเงินของผู้ปกครองตกต่ำลงและเป็นเหตุให้เกิดการแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ เช่น การจำนำ การลักขโมย การขายตัว ทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของเฉลิมชัย อุฬารกุล (2544: 13) ซึ่งพบว่าดิสโก้เธคส่งผลกระทบต่อเยาวชนวัยรุ่น ด้านเศรษฐกิจ ทั้งโดยรวมและรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 5 อันดับแรก คือ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ท่านเสียค่าใช้จ่ายมากขึ้น ไม่ได้เก็บออมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายในชีวิตประจำวันเพราะต้องนำเงินที่เหลือไปใช้ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่างๆ เช่น อุปกรณ์การเรียน ค่าอาหาร เป็นต้น การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้มีความจำเป็นต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ เช่น การจำนำ การลักขโมย และการขายตัว เป็นต้น และการเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ฐานะทางการเงินของผู้ปกครองต่ำลง

4. การทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ

จากการทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบปล่อยสามารถพยากรณ์ความถี่ในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .01 ตามลำดับ เนื่องจากนักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับ จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับ เพราะเมื่อนักศึกษามีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับ คือ มองเห็นว่าการเที่ยวผับไม่ได้เสียหายอะไร จึงทำให้มีพฤติกรรมไปในทางบวกด้วย คือ ทำให้ตัดสินใจไปเที่ยวผับได้บ่อยกว่าผู้ที่มีทัศนคติในทางลบ เนื่องจากทัศนคติเป็นตัวกำหนดรูปแบบของพฤติกรรม (เติมศักดิ์ คหวณิช, 2546) และนักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อย จะมีความถี่ในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่ได้รับการเลี้ยงดูในรูปแบบอื่น เช่น การเลี้ยงดูแบบเผด็จการและการเลี้ยงดูแบบมีเหตุผล สอดคล้องกับการศึกษาของ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 97) พบว่าการที่บิดามารดาทำงานมากไม่มีเวลาเอาใจใส่

ดูแล บิดามารดาไม่เข้าใจและไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของวัยรุ่น บิดามารดามีความขัดแย้งกันทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายการอยู่บ้านเป็นสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นเที่ยวสถานเริงรมย์ในระดับมาก และประเด็นสำคัญที่เป็นสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านครอบครัวระดับมาก คือ การที่วัยรุ่นคิดว่าบิดามารดาไม่รัก หรือมีความลำเอียงรักลูกไม่เท่ากัน นอกจากนี้ ยังพบว่าปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับและปัจจัยด้านบรรยากาศในครอบครัวสามารถพยากรณ์ระยะเวลาในการเที่ยวผับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ เนื่องจากนักศึกษาที่มีทัศนคติในทางบวกต่อการเที่ยวผับจะใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มีทัศนคติในทางลบต่อการเที่ยวผับและนักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศดี ใช้ระยะเวลาในการเที่ยวผับสูงกว่านักศึกษาที่มาจากครอบครัวที่มีบรรยากาศไม่ดี สอดคล้องกับการศึกษาของนลินี ศุภกรโกศัย (2546: 128) เรื่อง ทัศนะของวัยรุ่นชายต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธค: ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จำนวน 342 คน พบว่าเหตุที่เยาวชนวัยรุ่นเหล่านั้นไปเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธคเพราะผู้ปกครองไม่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ ดูแลอย่างใกล้ชิด จึงทำให้เยาวชนวัยรุ่นพยายามหาสิ่งยึดเหนี่ยวทางด้านจิตใจ เพื่อให้ตนเองรู้สึกดี และไม่ขาดหายบางสิ่งบางอย่างไป สอดคล้องกับการศึกษาของเดช วัฒนะวิทยานุกูล (2546: 142) พบว่าสัมพันธ์ภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมที่ปฏิบัติระหว่างอยู่ในสถานเริงรมย์ ค่าใช้จ่ายในการไปเที่ยวสถานเริงรมย์ และความถี่ในการเที่ยวสถานเริงรมย์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ คันธรส พลเยี่ยม (2545: 92-93) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการเที่ยวสถานบันเทิงที่มีบรรยากาศในครอบครัวต่างกันมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ด้านตัวบุคคลและด้านครอบครัวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยวัยรุ่นที่มีบรรยากาศในครอบครัวดีปานกลางมีค่าเฉลี่ยสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ ด้านตัวบุคคลมากกว่าวัยรุ่นที่มีบรรยากาศในครอบครัวดีมากที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. การทดสอบพฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา

จากการทดสอบพฤติกรรมการเที่ยวผับที่ส่งผลกระทบต่อนักศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เนื่องจากนักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับสูง จะส่งผลกระทบต่อการเรียนมากกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับต่ำ เพราะการเที่ยวผับบ่อยๆ ทำให้ไม่มีเวลาในการทบทวนบทเรียน จึงย่อมส่งผลต่อการเรียน ทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของน้อยนภา สินธุบดี (2530: 193) เรื่อง อิทธิพลของดิส

โก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกองการมัธยม กรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2530 จาก 8 เขตท้องที่การศึกษา พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่าการเข้าไปเที่ยวในสถานดิสโก้เธคบ่อยๆ ส่งผลทำให้การศึกษาเล่าเรียนตกต่ำ ทำให้เกิดความเฉื่อยชา ขาดความกระตือรือร้นและทำให้การเรียนรู้ด้อยลงไป และความถี่ในการเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ ยังพบว่าปัจจัยด้านความถี่ในการเที่ยวผับสามารถพยากรณ์ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากนักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับสูง จะส่งผลกระทบทำให้มีค่าใช้จ่ายรายเดือนสูงกว่านักศึกษาที่มีความถี่ในการเที่ยวผับต่ำ ทั้งนี้เพราะในการไปเที่ยวผับแต่ละครั้ง นักศึกษาจะต้องมีค่าใช้จ่ายอย่างน้อยครั้งละ 201-300 บาท ซึ่งนักศึกษาต้องนำเงินที่ผู้ปกครองให้เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ เมื่อนำไปเที่ยวบ่อยครั้งย่อมต้องมีค่าใช้จ่ายสูงตามไปด้วย ซึ่งมีผลทำให้ต้องลดค่าใช้จ่ายทางอื่น ทำให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่างๆ เป็นเหตุให้ต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ สอดคล้องกับผลการศึกษาของเฉลิมชัย อุฬารกุล (2544: 13) ซึ่งศึกษาอิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีวัยรุ่นในสถานศึกษาในเขตเทศบาลเมืองสกลนคร จำนวนทั้งสิ้น 1,202 คน พบว่าดิสโก้เธคส่งผลกระทบต่อเยาวชนวัยรุ่นด้านเศรษฐกิจ ทั้งโดยรวมและรายข้อเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปหาต่ำ 5 อันดับแรก คือ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ท่านเสียค่าใช้จ่ายมากขึ้น ท่านไม่ได้เก็บออมเงินที่เหลือจากการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน เพราะท่านนำเงินที่เหลือไปใช้ การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่างๆ เช่น อุปกรณ์การเรียน ค่าอาหาร เป็นต้น การเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ท่านมีความจำเป็น ต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ เช่น การจำนำ การลักขโมย และการขายตัว เป็นต้น และการเที่ยวดิสโก้เธคทำให้ฐานะทางการเงินของผู้ปกครองต่ำลง และผลการทดสอบไคสแควร์ยังพบว่าความถี่ในการเที่ยวผับส่งผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการศึกษา พบว่าพฤติกรรมในการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มักเกิดขึ้นเนื่องจากการชักชวนจากเพื่อน ด้วยเหตุนี้ ผับจึงกลายเป็นแหล่งที่นิยมของวัยรุ่นมากขึ้น ทำให้ผับเป็นแหล่งที่มีค่านิยมว่าวัยรุ่นจะต้องเคยสัมผัส วัยรุ่นคนใดที่ไม่เคยเข้าผับถือว่าแปลกแยกไปจากสังคม วัยรุ่นบางกลุ่มใช้ผับเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจเป็นประจำทุกอาทิตย์ บางคนไปเกือบทุกวัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อเยาวชนและวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ทั้งกระทบต่อ

การเรียนและค่าใช้จ่ายรายเดือน ด้วยเหตุนี้ บิดามารดา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือแม้กระทั่งมหาวิทยาลัยเอง จึงควรคำนึงถึงปัญหาที่อาจเกิดจากการเที่ยวผับ เช่น ผลการเรียนของนักศึกษาตกต่ำลง หรือแม้กระทั่งการลุ่มหลงกับอบายมุข ซึ่งอาจเป็นชนวนนำไปสู่ปัญหาที่ร้ายแรงกว่าในลำดับต่อไป วิธีการแก้ปัญหาที่มีความเหมาะสม คือ การนำเสนอกิจกรรมเพื่อการผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนในรูปแบบอื่น ดังนี้

1. จัดตั้งกลุ่มหรือชมรมขึ้นในมหาวิทยาลัย เพื่อให้การช่วยเหลือแนะนำให้คำปรึกษา รวมถึงให้ความรู้แก่นักศึกษาในด้านต่างๆ เป็นการส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดไปกับงานอดิเรกที่มีความเหมาะสม ทำให้รู้จักเพื่อนต่างคณะผ่านกิจกรรมที่ทำร่วมกัน เกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความคิด มุมมอง ไปในทางที่ถูกที่ควร รวมทั้งจัดให้มีกิจกรรมเพื่อบำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวมร่วมกัน ทำให้นักศึกษาเกิดความเคารพนับถือในตัวเอง

2. มหาวิทยาลัยควรมีการจัดตั้งโครงการเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่มหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมให้เกิดความพร้อมและความเข้าใจในการเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทั้ งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม โดยการให้ความรู้เรื่องการดำเนินชีวิตประจำวัน การใช้ชีวิตในสังคมอย่างรู้เท่าทันและการเอาตัวรอดจากอบายมุขและสิ่งล่อแหลมทั้งหลายทั้งปวง โดยเน้นให้นักศึกษาสามารถดูแลตนเองได้ มีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะเมื่อมีการเตรียมความพร้อมแล้วจะช่วยให้มีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้น ได้อย่างเหมาะสม

3. บิดามารดาควรดูแลและให้ความเอาใจใส่กับพฤติกรรมของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด หากบุตรหลานมีพฤติกรรมการเที่ยวผับ ควรให้คำแนะนำถึงรูปแบบการเที่ยวที่เหมาะสม

4. สื่อมวลชนควรจะแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม โดยการไม่นำเสนอสิ่งที่ยั่วยุหรือส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเกิดความอยากรู้อยากลองในการเที่ยวผับ ซึ่งสื่อมวลชนอาจนำเสนอกิจกรรมที่เป็นประโยชน์อื่นๆ ให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น นำเสนอเกี่ยวกับดนตรี กีฬา เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมของนักศึกษาที่เที่ยวผับบ่อยครั้งและนักศึกษาที่ไม่นิยมการเที่ยวผับ โดยพิจารณาตัวแปรให้ครอบคลุมมากขึ้น เพื่อจะได้นำไปปรับใช้เป็นแนวทางการให้คำแนะนำในการปฏิบัติตัวได้อย่างเหมาะสมแก่นักศึกษาได้มากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นที่น่าจะส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษา เช่น ภาวะกดดันที่นักศึกษาต้องเผชิญ รวมทั้งการศึกษาซ้ำในปัจจัยที่ศึกษาในครั้งนี้โดยเฉพาะปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ เพื่อเป็นการยืนยันผลการศึกษา และนำผลการศึกษาที่ได้ไปใช้ส่งเสริมการดำเนินชีวิตของนักศึกษา รวมถึงการหลีกหนีอบายมุขและการเอาตัวรอดในสังคมได้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หลัวสกุล 2527 **จิตวิทยาสังคม** กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

จำนง อดิวัฒนสิทธิ์ 2540 **สังคมวิทยา** พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

จำนง อดิวัฒนสิทธิ์ 2547 **สังคมวิทยา** พิมพ์ครั้งที่ 11 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ชุดา จิตพิทักษ์ **พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: สารมวลชน

เติมศักดิ์ คทวณิช 2546 **จิตวิทยาทั่วไป** กรุงเทพฯ: ซีเอดียูเคชั่น

ทัศนีย์ ทองสว่าง 2549 **สังคมวิทยา** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

นพมาศ ธีรเวคิน 2539 **สังคมกับชีวิต** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นพมาศ อุ้งพระ 2545 **สังคมประกิตและพัฒนาการของมนุษย์** กรุงเทพฯ

นิพนธ์ เทพวัลย์ 2519 **ประชากรศาสตร์** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช

บุญชม ศรีสะอาด 2545 **การวิจัยเบื้องต้น** พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ 2540 **ระเบียบวิธีการการวิจัยทางสังศาสตร์** พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพฯ: ภาควิชาศึกษาศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ประสิทธิ์ ทองอุ่น และคณะ 2542 **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาคน** กรุงเทพฯ: เธิร์ดเวฟเอ็ดดูเคชั่น

พรเพ็ญ สุวรรณเดชา 2529 **ประชากรศาสตร์** สงขลา: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

พวงทอง ป้องภัย 2540 **พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น** ปัตตานี: ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

พวงเพชร สุรัตนกวีกุล 2542 **มนุษย์กับสังคม** พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์

เพ็ญแข แสงแก้ว 2541 **การวิจัยทางสังศาสตร์** กรุงเทพฯ: ภาควิชาคณิตศาสตร์และสถิติ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ 2530 **สังคมวิทยา** สงขลา: คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลา นครินทร์

ราตรี พัฒนรังสรรค์ 2544 **พฤติกรรมกับการพัฒนาคน** กรุงเทพฯ: คณะคุรุศาสตร์ สถาบันราชภัฏ จันทรเกษม

ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสตร์ 2545 **แนวการศึกษาค้นคว้าระเบียบวิธีการ การวิจัย** กรุงเทพฯ: พิมพ์ดีการพิมพ์

วันทนา กลิ่นงาม 2528 **ประชากรศึกษาและการวางแผนครอบครัว** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ศิริ ฮามสุโพธ์ 2539 **ประชากรศึกษา** กรุงเทพฯ: โอ เอส พรินติ้ง เฮาส์

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร 2542 **ทฤษฎีและปฏิบัติการทางจิตวิทยาสังคม** พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร 2545 **จิตวิทยาสังคม** ทฤษฎีและปฏิบัติ กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

สงวน สุทธิเลิศอรุณ 2543 **พฤติกรรมกับการพัฒนาคน** กรุงเทพฯ: ทิพยวิสุทธ์

สุชา จันทน์เอม 2541 **จิตวิทยาทั่วไป** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด

สุพัตรา สุภาพ 2541 **สังคมวิทยา** พิมพ์ครั้งที่ 20 กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช

สุรางค์ จันทน์เอม 2527 **จิตวิทยาสังคม** กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต

เอมอร ทองเจียว **สังคมวิทยา** 2543 สงขลา: ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

วิทยานิพนธ์และงานวิจัย

คันธรส พลเยี่ยม 2545 “พฤติกรรมและสาเหตุในการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่นในอำเภอเมืองจังหวัดร้อยเอ็ด” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

จงจิตต์ โศภณคณาภรณ์ 2530 “การเข้าสู่งานขายบริการทางเพศแบบแอบแฝงของสตรีที่มีการศึกษาในสถานเริงรมย์ : กรณีศึกษาค็อกเทลเลาน์ ผับ และคาราโอเกะ” วิทยานิพนธ์ศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จาริณี นันทวัฒน์ 2546 “พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้บริการสถานบันเทิงในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี” วิทยานิพนธ์บริหารุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

จิราพร เชาว์ประยูร 2540 “วัยรุ่นกับดิสโก้เธค : ทัศนคติของกลุ่มผู้ปกครองและกลุ่มวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง” วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เฉลิมชัย อุพารกุล 2544 “อิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีวัยรุ่นในสถานศึกษาในเขตเทศบาลเมืองสกลนคร” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏธนบุรี

ชัยพฤกษ์ ลาภหลาย 2541 “ทัศนะของเจ้าหน้าที่ตำรวจ กองกำกับการสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนต่อการเที่ยวเตร่ในสถานบริการดิสโก้เธคของวัยรุ่น” วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชัยยุทธ ดาผา 2534 “ปัจจัยของการขัดเกลาทางสังคมของพ่อแม่ที่กระทบต่อพฤติกรรมการดื่มอัลกอฮอของวัยรุ่น : ศึกษากรณีโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของกรมสามัญศึกษาที่อยู่ในเขตเทศบาลเมืองสกลนคร” วิทยานิพนธ์สังคมวิทยามหาบัณฑิต คณะสังคมสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เดช วัฒนาวิทยานุกูล 2546 “พฤติกรรมการเที่ยวสถานเริงรมย์ของวัยรุ่น : กรณีศึกษานักศึกษาสถาบันราชภัฏเลย” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ธนูศิลป์ ดวงแก้วงาม 2547 “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการของวัยรุ่นในอำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

นลินี ศุภกรโกศัย 2546 “ทัศนะของวัยรุ่นชายต่อพฤติกรรมการเที่ยวสถานบริการดิสโก้เธค : ศึกษาเฉพาะกรณีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย” วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นิรันดร์ นิมิง 2540 “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบอาชีพบริการของสตรีไทยมุสลิมในสถานเริงรมย์เฉพาะจังหวัดนราธิวาส” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ

น้อยนภา สินธุบดี 2530 “อิทธิพลของดิสโก้เธคที่มีต่อเยาวชนวัยรุ่น : ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกองการมัธยม กรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นันทวัฒน์ ฉัตรอุทัย 2547 “ร้าน Saxophone Pub & Restaurant : รสชาติทางดนตรีกับตัวตน และพื้นที่ทางวัฒนธรรมของคนเมือง” วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประสิทธิ์ รัตนพันธ์ 2548 “พฤติกรรมของผู้บริโภคในการใช้บริการสถานบันเทิงประเภทผับ กรณีศึกษา เขตเทศบาลนครใหญ่ จังหวัดสงขลา” สาขาวิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหิทยาลัยหาดใหญ่

พิสุทธ์ ภีมะโยธิน 2547 “พฤติกรรมการใช้บริการ สถานดิสโก้เธค และความคิดเห็นเกี่ยวกับการบังคับใช้นโยบายจัดระเบียบสังคม ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏในกลุ่มรัตนโกสินทร์” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนา สถาบันราชภัฏธนบุรี

ภากร กมลาศวิน 2543 “ผลกระทบดิสโก้เธคต่อเยาวชนไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีนักศึกษาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ภาสกร สวนเรือง 2550 “ภาวะความเครียด ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความเครียด และการจัดการความเครียดของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รจนา เพ็ชรดี 2545 “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการนิยมเที่ยวกลางคือ ณ สถานบังเทิง อาร์. ซี. เอ. ของวัยรุ่น” วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รัตนะ บัวสนธ์ 2549 “วิถีชีวิตของผับ และนิสิตติดผับ ข้างรั้วมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในเขตภาคเหนือตอนล่าง” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร

ลักขณา ศรีสารคาม 2545 “การใช้ชีวิตของนักศึกษาหญิงตามสถานบันเทิงในเขตเทศบาลนครขอนแก่น” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ลภัสรดา พละภิญโญ 2544 “บทบาทของเจ้าหน้าที่ตำรวจต่อการควบคุมและป้องกันปัญหาสังคมในสถานบันเทิง 12 ห้วยแก้ว” วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิชัย พัฒนาวงศ์ธรรม 2524 “ทัศนคติต่อการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้ของนักศึกษาในวิทยาลัยครูภาคใต้” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการเที่ยวผับ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ และผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษา จึงใคร่ขอความร่วมมือจากนักศึกษา โปรดสละเวลากรอกแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง และตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะเป็นประโยชน์เพื่อประกอบการวิจัยทางการศึกษาเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบต่อนักศึกษาและจะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลต่อผู้ใด ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม และข้อมูลของท่านจะได้รับการรักษาเป็นความลับ

อนึ่ง ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้จะนำเสนอเป็นภาพรวม จะไม่มีผลเสียหายต่อตัวท่านและผู้อื่นแต่ประการใดทั้งสิ้น ผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าตอบแบบสอบถาม เพื่อให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

นายโมไนย แมนสรวงรัตน์
ผู้วิจัย
โทร 0867475040

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง ขอให้ท่านใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ( ) หน้าคำตอบที่ท่านเลือกในแต่ละข้อ และเติมคำตอบลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

( ) ชาย ( ) หญิง

2. อายุ ..... ปี

3. ระดับการศึกษา ชั้นปีที่.....คณะ.....สาขาวิชา.....

4. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

( ) ต่ำกว่า 1.50 ( ) 1.51 - 2.00

( ) 2.01 - 3.00 ( ) 3.01 – 3.50

( ) 3.51 – 4.00

5. เงินค่าใช้จ่ายที่ท่านได้รับต่อเดือน

( ) ต่ำกว่า 3,000 บาท ( ) 3,000 – 5,000 บาท

( ) 5,001 – 7,000 บาท ( ) มากกว่า 7,000 บาท (โปรดระบุ_____)

6. สถานภาพสมรสของบิดามารดา

( ) อยู่ด้วยกัน ( ) หย่าร้าง

( ) แยกกันอยู่ ( ) บิดา มารดา ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียชีวิต

( ) บิดา มารดา เสียชีวิตแล้วทั้งคู่

7. บิดามารดาของท่านมีรายได้รวมกันเดือนละ

( ) น้อยกว่า 10,000 บาท ( ) 10,000 – 20,000 บาท

( ) 20,001 – 30,000 บาท ( ) 30,001 – 40,000 บาท

( ) มากกว่า 40,000 บาท

9. อาชีพของบิดามารดา

	บิดา	มารดา
รับราชการ หรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ	( )	( )
พนักงานของบริษัทเอกชน	( )	( )
ประกอบธุรกิจส่วนตัว หรือค้าขาย	( )	( )
รับจ้างทั่วไป	( )	( )
เกษตรกรรม	( )	( )

ไม่ได้ประกอบอาชีพ	( )	( )
อื่นๆ (โปรดระบุ)	_____	_____

10. การศึกษาของบิดามารดา

	บิดา	มารดา
ไม่ได้เรียนหนังสือ	( )	( )
ประถมศึกษา	( )	( )
มัธยมศึกษาตอนต้น	( )	( )
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	( )	( )
ปวส./อนุปริญญา	( )	( )
ปริญญาตรี	( )	( )
สูงกว่าปริญญาตรี	( )	( )

11. ในขณะที่ศึกษาที่มอ. ท่านพักอาศัยอยู่ที่ใด

( ) บ้านของบิดาหรือมารดา ( ) บ้านญาติ

( ) บ้านเพื่อน ( ) บ้านเช่า

( ) หอพักในมอ. ( ) หอพักนอกมอ.

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ _____)

12. ในขณะกำลังศึกษาท่านพักกับใคร

( ) บิดา มารดา ( ) บิดา

( ) มารดา ( ) ญาติ

( ) พี่น้อง ( ) เพื่อน

( ) แฟน ( ) อยู่คนเดียว

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

13. ท่านเริ่มเที่ยวผับครั้งแรกเมื่ออายุเท่าไร .....

14. สาเหตุที่ไปเที่ยวผับครั้งแรกสุดเพราะอะไร

.....

.....

.....

15. เพราะเหตุใดจึงไปเที่ยวผับครั้งต่อๆ มา

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

คำชี้แจง ขอให้ท่านใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ( ) หน้าคำตอบที่ท่านเลือกในแต่ละข้อ และเติมคำลงในช่องว่าง (กรุณาตอบตามความเป็นจริง)

1. ผับในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ที่ท่านนิยมไปเที่ยว (ตอบได้มากกว่า 1 แต่ไม่เกิน 3 คำตอบ)

( ) Sugar Beat ( ) Monkey Pu□

( ) Blue Kid Ice Bar ( ) Sa□ay Bar / Chill

( ) Star Bar ( ) Sotus Pu□

( ) Paragon ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

2. ความถี่โดยเฉลี่ยในการไปเที่ยวผับของท่าน

( ) 2 - 3 วันต่อครั้ง ( ) สัปดาห์ละครั้ง

( ) 2 – 3 สัปดาห์ต่อครั้ง ( ) เดือนละครั้ง

( ) นานๆ ครั้ง ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

3. ท่านชอบไปเที่ยวผับวันใดมากที่สุด

( ) จันทร์- ศุกร์ ( ) ศุกร์- เสาร์

( ) เสาร์- อาทิตย์ ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

4. ท่านไปเที่ยวผับในช่วงเวลาใดมากที่สุด

( ) 19.00 – 21.00 น. ( ) 21.01 – 23.00 น.

( ) 23.01 – 01.00 น. ( ) 01.01 – 03.00 น.

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

5. ท่านใช้เวลาในการเที่ยวผับแต่ละครั้งนานเท่าใด

( ) น้อยกว่า 2 ชั่วโมง ( ) 2 - 4 ชั่วโมง

( ) 4 - 6 ชั่วโมง ( ) มากกว่า 6 ชั่วโมง

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

6. ท่านไปเที่ยวผับกับใครมากที่สุด

( ) เพื่อนสนิทเพศเดียวกัน ( ) เพื่อนสนิทต่างเพศ

( ) เพื่อนต่างเพศ ( ) พ่อแม่

( ) ญาติพี่น้อง ( ) คนเดียว

( ) แฟน ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

7. ท่านมักไปเที่ยวผับครั้งละกี่คน

( ) คนเดียว ( ) 2 คน

( ) 3 - 4 คน ( ) 5 - 6 คน

( ) มากกว่า 6 คน

8. ท่านใช้จ่ายในการเที่ยวโดยเฉลี่ยต่อครั้ง (ต่อ 1 ท่าน)

( ) น้อยกว่า 100 บาท ( ) 100 – 200 บาท

( ) 201 – 300 บาท ( ) 301 – 400 บาท

( ) 401 – 500 บาท ( ) สูงกว่า 500 บาท (โปรดระบุ_____)

9. ท่านได้รับค่าใช้จ่ายในการเที่ยวมาจากไหน

( ) เงินเดือนประจำที่ได้จากผู้ปกครอง ( ) รายได้พิเศษจากการทำงาน

( ) กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา ( ) ยืมจากเพื่อน

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

10. ท่านแต่งกายแบบใดเมื่อไปเที่ยวผับ

( ) สไตล์เปรี้ยว เซ็กซี่ ตามแฟชั่น เช่น เสื้อรัดรูป สายเดี่ยว เกาะอก กางเกงยีนส์รัดรูป กระโปรงตัวจิ๋ว เป็นต้น

( ) แบบเรียบง่าย เช่น กางเกงยีนส์ และเสื้อยืด เป็นต้น

( ) สไตล์เซอร์ เช่น เสื้อแนวเก่า และกางเกงมีรอยขาด เป็นต้น

( ) แต่งกายตามสไตล์ของตนเองโดยที่ไม่ตามแฟชั่น

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

11. ท่านเดินทางมาเที่ยวผับโดยวิธีใด

( ) รถมอเตอร์ไซด์ ( ) รถรับจ้างต่างๆ

( ) รถยนต์ส่วนตัว ( ) อาศัยรถเพื่อน

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

12. กิจกรรมที่ท่านกระทำเมื่ออยู่ในผับ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

( ) ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ( ) สูบบุหรี่

( ) ฟังเพลง ( ) เต้นรำ

( ) รับประทานอาหาร ( ) พูดคุยกับเพื่อน

( ) ร้องเพลง ( ) ทำความรู้จักกับเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ

( ) นั่งเฉยๆ ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

13. เครื่องดื่มประเภทใดที่ท่านชอบสั่งมาดื่มมากที่สุด

( ) สุรา ( ) เบียร์

( ) คอกเทล ( ) น้ำผลไม้

( ) น้ำอัดลม/น้ำเปล่า ( ) ไวน์

( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

14. ใครเป็นผู้จ่ายเงินในการไปเที่ยวผับ

( ) ท่านจ่ายเอง ( ) เฉลี่ยกันจ่าย

( ) มีคนเลี้ยง ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ_____)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม แบ่งเป็น สิ่งแวดล้อมของผับ และกลุ่มเพื่อนที่ทำให้ท่านตัดสินใจหรือดึงดูดใจให้มาเที่ยวผับ

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมแต่ละข้อต่อไปนี้มีส่วนทำให้ท่านชอบมาเที่ยวผับมากน้อยเพียงใด และกรุณา ตอบโดยการกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อ	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
1.	<u>บรรยากาศของผับ</u> ทำเลที่ตั้งที่ของผับที่สะดวกในการเดินทางมาเที่ยว					
2.	สภาพแวดล้อมภายนอกและบรรยากาศภายในของผับมีระบบแสงสีเสียงน่าสนใจ					
3.	ประเภทดนตรีที่ทันสมัยของผับ					
4.	การจัดกิจกรรมและการมีโปรโมชั่นพิเศษต่างๆ ของผับ เช่น การแจกของรางวัล ส่วนลดราคาเครื่องดื่ม ฯลฯ					
5.	การมีนักร้องและดีเจที่เสียงดี และหน้าตาดี					
6.	การบริการของพนักงานที่ประทับใจ รวดเร็วและถูกต้อง					
7.	ระบบรักษาความปลอดภัยของผับที่มีประสิทธิภาพ					
8.	สถานที่จอดรถของผับสะดวกสบาย					
9.	ค่าใช้จ่ายในการเที่ยวแต่ละครั้งไม่แพง					
10.	<u>กลุ่มเพื่อน</u> ความต้องการพบปะสังสรรค์กับเพื่อน หรือเพื่อนต่างเพศ					

ข้อ	ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
11.	การชักชวนของเพื่อน					
12.	ความต้องการพบเพื่อนใหม่ต่างเพศที่ถูกใจ					
13.	ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน					
14.	มีเพื่อนสนิทเป็นคนที่ชอบเที่ยว					

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าแต่ละข้อมีความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากน้อยเพียงใด และกรุณากาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเลือก

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสังคม แบ่งเป็น บรรยากาศในครอบครัว รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และสื่อมวลชนที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

ข้อ	ปัจจัยด้านสังคม	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงปานกลาง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
	<u>บรรยากาศในครอบครัว</u>					
1.	สมาชิกในครอบครัวให้ความรักความอบอุ่นต่อท่านเสมอ					
2.	บิดามารดามีเวลาเอาใจใส่ดูแลท่านอย่างใกล้ชิด					
3.	บิดามารดาคอยให้กำลังใจท่านในเรื่องต่างๆเสมอ					
4.	บิดามารดาเข้าใจถึงความต้องการของท่านเสมอ					
	<u>รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู</u>					
5.	ช่วงเวลาที่ท่านออกไปข้างนอก บิดามารดาจะคอยควบคุมดูแลอยู่เสมอ					

ข้อ	ปัจจัยด้านสังคม	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงปานกลาง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
6.	เมื่อมีเรื่องที่ท่านไม่เห็นด้วยกับบิดามารดา ท่านจะไม่กล้าโต้แย้งเพราะกลัวจะถูกดุ					
7.	ท่านรู้สึกว่าครอบครัวมีกฎข้อบังคับมาก ทำให้ไม่มีอิสระ					
8.	บิดามารดาชอบยุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวของท่าน					
9.	ท่านสามารถปรึกษาหารือเรื่องต่างๆ กับบิดามารดาได้เสมอ					
10.	บิดามารดาเปิดโอกาสให้ท่านชี้แจงเหตุผล เมื่อทำผิด					
11.	บิดามารดาจะขอโทษท่าน ถ้าลงโทษท่านเพราะเข้าใจผิด					
12.	บิดามารดามักจะถามความคิดเห็นของท่านในเรื่องต่างๆ เสมอ					
13.	บิดามารดามักจะอนุญาตให้ท่านไปเที่ยวกับเพื่อนๆเสมอ					
14.	เมื่อท่านป่วยมักจะต้องหายามาทานเองโดยบิดามารดาไม่ค่อยสนใจ					
15.	บิดามารดาไม่ค่อยสนใจเมื่อท่านแสดงสิ่งที่ท่านทำด้วยตนเองให้ท่านดู					
16.	เมื่อท่านออกนอกบ้าน บิดามารดาจะไม่สนใจถามรายละเอียด					
17.	<u>สื่อมวลชน</u> แผ่นผับ แผ่นปลิว หรือป้ายโฆษณาของผับที่ท่านได้รับ/เห็นมีส่วนดึงดูดให้ท่านมาเที่ยว					

ข้อ	ปัจจัยด้านสังคม	จริงมากที่สุด	จริงมาก	จริงปานกลาง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
18.	สื่อทางทีวีและวิทยุที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเที่ยวผับ มีส่วนทำให้ท่านชอบมาเที่ยวผับ					
19.	ดาราและนักร้องที่มีพฤติกรรมการเที่ยวผับ มีอิทธิพลในการเป็นตัวอย่างให้ท่านมีพฤติกรรมเลียนแบบชอบมาเที่ยวด้วย					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านทัศนคติต่อการเที่ยวผับ

คำชี้แจง ให้ท่านแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความข้างล่างนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อ	ทัศนคติ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
1.	การเที่ยวผับเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและช่วยผ่อนคลายความเครียด					
2.	การเที่ยวผับทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน					
3.	การเที่ยวผับเป็นการหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่					
4.	การเที่ยวผับเป็นสิ่งที่น่ารู้ น่าเห็น และน่าลอง					
5.	การเที่ยวผับทำให้เป็นคนที่มีความทันสมัยไม่ตกยุค และมีรสนิยม					
6.	การเที่ยวผับเป็นการสร้างสังคมใหม่ของกลุ่มวัยรุ่น					
7.	การเที่ยวผับเป็นการหาคู่และพบเพื่อนต่างเพศที่ถูกใจ					
8.	การเที่ยวผับเป็นการออกกำลังกายอย่างหนึ่ง					
9.	การเที่ยวผับเป็นเรื่องไม่เสียหายและไม่เป็นการขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของไทย					
10.	ผับเป็นแหล่งมั่วสุมที่ทำให้เกิดอบายมุขต่างๆ					
11	ผับเป็นสถานที่ที่เด็กวัยรุ่นอาจถูกชักจูง และล่อลวงไปในทางมิชอบ และเป็นมูลเหตุให้เกิดคดีอาชญากรรมได้ง่าย					

ตอนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ แบ่งเป็นผลกระทบต่อการเรียน และผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน

คำชี้แจง ให้ท่านแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความข้างล่างนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อ	ผลกระทบ	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
1.	<u>ผลกระทบต่อการเรียน</u> การเที่ยวผับทำให้ผลการเรียนของท่านต่ำลง					
2.	การเที่ยวผับทำให้ท่านมีเวลาในการอ่านหนังสือน้อยลง					
3.	การเที่ยวผับทำให้ท่านนอนดึก ตื่นสาย ไปเรียนไม่ทัน ส่งผลให้ขาดเรียนบ่อย					
4.	<u>ผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายรายเดือน</u> การเที่ยวผับทำให้ท่านประสบปัญหาด้านการเงิน ส่งผลให้ขาดแคลนกำลังทรัพย์ในการซื้อสิ่งจำเป็นต่างๆ					
5.	การเที่ยวผับทำให้ท่านจำเป็นต้องแสวงหาทุนทรัพย์ในทางมิชอบ					
6.	การเที่ยวผับทำให้เงินไม่พอจ่าย ท่านจึงต้องไปทำงานหารายได้พิเศษ					

<u>ความคิดเห็นเพิ่มเติม</u>

ท่านคิดว่าการเที่ยวผับมีข้อดีและข้อเสียต่อท่านอย่างไรบ้าง

<u>ข้อดี</u>

.....

.....

.....

.....

.....

<u>ข้อเสีย</u>

.....

.....

.....

.....

.....

.

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ ณ โอกาสนี้

โมไนย แมนสรวงรัตน์

ภาคผนวก ข

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของแบบสอบถาม

1. รองศาสตราจารย์ ดร. รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ	ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสัจการ	ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
3. รองศาสตราจารย์ ดร. วัน เดชพิชัย	อธิการบดี มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
4. ดร. กานดา จันทร์แย้ม	ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
5. อาจารย์ ดารณี กาญจนสุวรรณ	ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ภาคผนวก ค

ดัชนีความเที่ยงของเครื่องมือ

ดัชนีความเที่ยงของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย หาความเที่ยงของเครื่องมือโดยการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามดังกล่าวมาหาความเที่ยงกับนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน และนำมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคหาค่า α-coefficient (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ และอัจฉรา ชำนิประศาสตร์, 2545: 149) ได้ค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม ดังนี้

ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	เท่ากับ .923
ปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเที่ยวผับ	เท่ากับ .843
ทัศนคติต่อการเที่ยวผับ	เท่ากับ .721
ผลกระทบจากการเที่ยวผับ	เท่ากับ .856

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล นายโมไนย แมนสรวงรัตน์

รหัสประจำตัวนักศึกษา 4911120014

วุฒิการศึกษา

วุฒิ	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
ศิลปศาสตรบัณฑิต	มหาวิทยาลัยทักษิณ	2549

การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน

การเผยแพร่ในการประชุมวิชาการ

โมไนย แมนสรวงรัตน์, รพีพรรณ สุวรรณณัฐโชติ และวันชัย ธรรมสัจการ. 2553. “พฤติกรรมการเที่ยวผับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์” การประชุมวิชาการระดับชาติทางศิลปศาสตร์ประยุกต์ ครั้งที่ 1 ในวันที่ 14-15 พฤษภาคม 2553 ณ อาคารนวมินทรราชินี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.