

กรอบกรองสารของวัยรุ่น กับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ในนิยายสารที่สะท้อน  
วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น



นางสาวดวงทอง แก้ววัชรระรังษี

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TEENAGERS SCHEMA UTILIZED IN DETERMINING THE VALUES OF PERSONS,  
OBJECTS AND EVENTS IN TEENAGER MAGAZINES THAT REFLECT YOUTH  
SUBCULTURE

Miss Tuangthong Kaewachararungsi

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts Program in Journalism

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

**492048**

หัวข้อวิทยานิพนธ์

กรอบกรองสารของวัยรุ่น กับ การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ

และเหตุการณ์ในนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

โดย

นางสาวดวงทอง แก้ววัชรระรังษี

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดวงทอง แก้ววัชรระรังษี : กรอบกรองสารของวัยรุ่น กับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ในนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น. (TEENAGERS SCHEMA UTILIZED IN DETERMINING THE VALUES OF PERSONS, OBJECTS AND EVENTS IN TEENAGER MAGAZINES THAT REFLECT YOUTH SUBCULTURE) อ. ที่ปรึกษา : ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุดบรรทัด, 273 หน้า.

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากรอบกรองสาร(schema) ของวัยรุ่นที่เลือกอ่านนิตยสาร a day และ Cheeze เป็นประจำ ถึงลักษณะการใช้กรอบกรองสารและการให้คุณค่ากับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของพวกเขา ทั้งนี้ยังศึกษานโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกรอบกรองสารของวัยรุ่นกับกรอบที่นิตยสารทั้ง 2 เล่มใช้ในการคัดกรองเนื้อหาที่น่าสนใจในแต่ละเดือนด้วย

จากการศึกษาพบว่า นโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมประชานิยมใน 4 ลักษณะด้วยกัน คือ การนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้วัฒนธรรมในระยเวลานั้น, ลักษณะของนิตยสารที่เป็นสินค้าในระบบทุน, การต่อสู้เพื่อเชิดชูค่านิยมของตนในวัฒนธรรมกระแสหลักที่สร้างโดยผู้ใหญ่ และการให้พื้นที่กับ "มือสมัครเล่น" ในการแสดงออก นอกจากนี้เนื้อหายังแสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในฐานะของสื่อมวลชนที่สัมพันธ์กับกลุ่มวัยรุ่นผู้ใช้วัฒนธรรม และเป็นตัวแทนของวัยรุ่นภายใต้วัฒนธรรมของพ่อแม่และวัฒนธรรมหลักของวัยรุ่นด้วยกัน ส่วนในเรื่องกรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze พบว่าวัยรุ่นมีกรอบกรองสาร และการแจกแจงคุณค่าบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์คล้ายคลึงกับกรอบกรองสารที่นิตยสารใช้ในการนำเสนอเนื้อหา และแจกแจงคุณค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ

เมื่อวิเคราะห์ผลและอธิบายด้วยแนวคิดทฤษฎีแล้ว สรุปได้ว่า วัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze เป็นวัยที่เริ่มใช้เหตุผลได้เป็นอย่างดี รู้จักคิดวิเคราะห์ และสามารถรับผิดชอบตนเอง มีความประพฤติที่เหมาะสมกับสังคม ทั้งการแต่งกาย และการแสดงออกทางความคิด พวกเขาแสดงออกถึงอำนาจด้วยการเรียนรู้ ดัดแปลง หรือสร้างรหัสใหม่จากสัญญาณในสื่อมวลชน โดยวัยรุ่นจะสามารถเลือกรับสื่อต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับกรอบของตน และใช้กรอบในการคัดเลือกสิ่งที่เข้ากับตนเองเท่านั้น ไม่ได้หันเหไปกับกระแสทุกอย่างที่มีอยู่ในสังคม และไม่ใช่วัยที่ก่อปัญหา หรือ เน้นแต่ความบันเทิง

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....  
 สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....  
 ปีการศึกษา.....2549.....

ลายมือชื่อนิสิต.....  
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
 ลายมืออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

# # 4785067928 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: TEENAGERS / SCHEMA / TEENAGER MAGAZINES / SUBCULTURE

TUANGTHONG KAEWACHARARUNGSI : (TEENAGERS SCHEMA UTILIZED IN DETERMINING THE VALUES OF PERSONS, OBJECTS AND EVENTS IN TEENAGER MAGAZINES THAT REFLECT YOUTH SUBCULTURE). THESIS ADVISOR : PROF. SUKANYA SUSBANTAD, 273 pp.

This research study uses the qualitative method, with an objective to study the schema of teenagers who regularly read "a day" and "Cheeze" magazines. It examines the teenagers' utilization of schema in determining the values of persons, objects, and events in their life. The study also explores the magazines' policy, production, goal, and sales distribution, which reflect a popular culture phenomenon in terms of youth sub-culture. In addition, the researcher studies the correlation between teenagers' schema and the framework which these 2 magazines use to select content to be presented each month.

The study indicates that the magazines' policy, production, goal, and sales distribution signify 4 pop-culture characteristics; the presentation of culture users' lifestyle during that period, the characteristics of magazines that are deemed commodity in the capital system, the struggle to cherish one's values in mainstream culture which is created by adults, and the contribution of space for "amateurs" in expressing their views. Moreover, the magazines' content reflects youth sub-culture, as it shows mass media's connection with youth culture users, and becomes representatives of teenagers amidst the parents' and mainstream youth's culture. In terms of the schema of teen readers of "a day" and "Cheeze", the study reveals that teenagers use the schema to identify the values of persons, objects, and events similar to the magazines' schema in presenting content and determining values to persons, objects, and events.

After analyzing the results and discussing with relevant theories, the researcher concludes that teen readers of "a day" and "Cheeze" magazines are beginner users of logical and analytical thinking, and are able to be responsible for themselves, as well as to behave appropriately in society, for example, in their attire and idea expression. They also express their power by learning, adapting, or creating new codes from media semiotics. Teenagers are capable of choose to consume the media that are related to their schema, and use that schema in selecting objects that only fit with themselves. They are not easily induced by every trend existing in the society, or solely focus on entertainment.

Department..... JOURNALISM ..... Student's signature..... *Tuangthong K.*  
 Field of study..... JOURNALISM ..... Advisor's signature..... *Sukanya Susbantad*  
 Academic year..... 2006 ..... Co-advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ไม่สามารถเกิดขึ้นและสำเร็จได้ ถ้าปราศจากบุคคลเหล่านี้...

อาจารย์สุกัญญา สูดบรรทัด ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำ ชี้ทางสว่าง ช่วยเหลือตรวจแก้อย่างละเอียดในส่วนที่บกพร่อง และให้เวลาปรึกษาอยู่เสมอ

อาจารย์รจิตลักษณ์ แสงอุไร ประธาน และอาจารย์วิลาสินี พิพิธกุล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้เวลาในการสอบ พร้อมทั้งคำแนะนำดี ๆ ให้กับวิทยานิพนธ์เล่มนี้

พี่นาย ที่คอยช่วยเหลือ ติดต่อเรื่องการเรียนรู้ การทำวิทยานิพนธ์ และช่วยเหลือในเรื่องอื่น ๆ อีกมากมายให้ลุล่วง ไร้ปัญหา ผู้เขียนหนังสือทุกเล่มที่ใช้ในวิทยานิพนธ์นี้ และหล่อหลอมความคิดจนเกิดวิทยานิพนธ์ขึ้นมาอีก 1 เล่มได้

น้อง ๆ เพื่อน ๆ พี่ ๆ กลุ่มตัวอย่างที่สละเวลา พักกลางวัน พักผ่อน ทำงาน เพื่อให้ข้อมูลองค์กร ข้อมูลส่วนตัวและครอบครัว อันเป็นหัวใจสำคัญของการวิจัยครั้งนี้ และเพื่อนที่เรียนปริญญาโททุกคน ที่คอยบอกข่าวคราว เป็นกำลังใจ กอดดัน ให้ทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จลุล่วงเป็นที่เรียบร้อย รวมถึงเพื่อนคุณพ่อที่บอกเล่าประสบการณ์เรียนโทและให้บทเรียนต่าง ๆ สิ่งนั้นเป็นกำลังใจมากเลยคะ

เพื่อนประถม มัธยม และศิลปิน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กระแต ต่าย แก้ว แก๊ก พี่เซอร์รี่และหริ ที่ช่วยหากกลุ่มตัวอย่างสัมภาษณ์จนครบได้ตามจำนวน สำหรับพี่เซอร์รี่นั้น ยังเป็นกำลังใจ เป็นเพื่อนเรียน เพื่อนเล่น เพื่อนเที่ยว เพื่อนซี้เกียจ เพื่อนนอนไม่หลับและคอยช่วยเหลือในยามที่เราวิตกกังวลเสมอ ๆ ส่วนหริที่คอยช่วยรับฟังปัญหาสารพันและให้กำลังใจกันอยู่เนือง ๆ

คุณยายถนอม ที่ให้กำลังใจอยู่ห่าง ๆ และคอยดีใจกับความสำเร็จของหลานอยู่ทุกครั้ง ที่สำคัญที่สุดและขาดไม่ได้เลยก็คือ พ่อ'กรรมกับแม่'มล ผู้ให้กำเนิด สนับสนุนในการศึกษา ค่าปรึกษา ค่าอาหาร ค่าน้ำ ค่าไฟ คอมพิวเตอร์ตัวใหม่ และเลี้ยงดูมาอย่างดีเป็นเวลาสี่สิบกว่า ๆ ปีแล้ว ขอขอบคุณที่รออย่างอดทนจนถึงวันนี้คะ

สิ่งที่ทุกคนให้ความกรุณานั้น หวังว่าจะมีโอกาสได้ตอบแทนนะคะ ขอขอบคุณทุกคนมากคะ

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ

## บทที่

### 1. บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
ปัญหาคำถามวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6

### 2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....

แนวคิดเกี่ยวกับนิติยสาร.....	7
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น.....	12
แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว.....	14
แนวคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม.....	24
แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์.....	32
แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยา.....	38
แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์.....	42
แนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย และวัฒนธรรมวัยรุ่น.....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
กรอบในการวิเคราะห์.....	51
นิยามคำศัพท์.....	52

3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	54
แหล่งข้อมูล.....	54
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	57
กรอบคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์.....	57
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
การนำเสนอข้อมูล.....	60
4. ผลการวิจัย.....	61
ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิตยสาร .....	61
1. ความเป็นมาของ a day.....	61
2. ความเป็นมาของ Cheeze .....	63
ลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในนโยบาย การผลิต เป้าหมาย	
และการจัดจำหน่ายของผู้ผลิตและเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze.....	64
1. การนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้วัฒนธรรมในระยเวลานั้น...65	
2. ลักษณะของนิตยสารที่เป็นสินค้าในระบบทุน.....	71
3. การต่อสู้เพื่อขีดชุกคามนิยมของตนในวัฒนธรรมกระแสหลักที่สร้างโดยผู้ใหญ่....73	
4. การให้พื้นที่กับ “มือสมัครเล่น” ในการแสดงออก.....	77
โครงสร้างเนื้อหา และสารที่พบในเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze.....	79
สารด้านบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุและเหตุการณ์ที่พบในนิตยสาร.....	121
การนำเสนอเนื้อหาของ a day และ Cheeze ที่แสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อย.....	147
1. การแสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อยในฐานะของผลิตผลทาง	
สื่อสารมวลชนที่สัมพันธ์กับกลุ่มวัยรุ่นผู้ใช้วัฒนธรรม.....	147
2. การแสดงวัฒนธรรมย่อยในฐานะที่เป็นตัวแทนของวัยรุ่น	
ภายใต้วัฒนธรรมหลักของพ่อแม่และวัฒนธรรมหลักของวัยรุ่นด้วยกัน.....	149
กรอบของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ที่พบในเนื้อหาของนิตยสาร a day กับ Cheeze.....	152
การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของนิตยสาร a day และ Cheeze...156	
อุดมการณ์ของนิตยสาร a day และ Cheeze .....	164



กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่ได้จากการสัมภาษณ์.....	165
ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง.....	165
1. กรอบความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง.....	167
2. กรอบที่วัยรุ่นใช้ในการเลือกอ่านนิตยสาร.....	172
3. การตีความเชิงสัญลักษณ์ในนิตยสารของวัยรุ่น.....	179
กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ของวัยรุ่น.....	180
สรุปความเหมือนและความแตกต่างกรอบกรองสารทั้ง 4 ชนิดของวัยรุ่น.....	187
การใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นในการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์.....	190
ภาพรวมของลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่น.....	218
การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร.....	223
ความสอดคล้องระหว่างการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ของวัยรุ่นกับนิตยสารที่วัยรุ่นอ่าน.....	234
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	236
สรุปผลการวิจัย.....	236
อภิปรายผล.....	248
ข้อเสนอแนะ.....	258
รายการอ้างอิง.....	260
ภาคผนวก.....	267
ภาคผนวก ก.....	268
ภาคผนวก ข.....	270
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	273

## สารบัญตาราง

ตาราง

หน้า

1. แสดงคอลัมน์ย่อยที่อยู่ใน 3 หมวดหลักของนิตยสาร a day.....	79
2. แสดงคอลัมน์ย่อยที่อยู่ใน 2 ส่วน หลักของนิตยสาร.....	105
3. แสดงเนื้อหา นิตยสาร a day และ Cheeze ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่น.....	148
4. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านบุคคล.....	191
5. แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว ในกรอบทรงสารด้านบุคคล .....	193
6. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านวัตถุ.....	194
7. แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว ในกรอบทรงสารด้านวัตถุ .....	196
8. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านเหตุการณ์.....	197
9. แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว ในกรอบทรงสารด้านเหตุการณ์.....	198
10. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านบุคคล.....	199
11. แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว ในกรอบทรงสารด้านบุคคล.....	201
12. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านวัตถุ.....	202
13. แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านวัตถุ.....	203
14. แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียวในกรอบทรงสารด้านเหตุการณ์.....	204

15. แสดงความถี่ในการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียวในกรอบรองสารด้านเหตุการณ์.....	205
16. แสดงลักษณะการใช้กรอบรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day และCheeze ในกรอบรองสารด้านบุคคล.....	207
17. แสดงความถี่ในการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร a day และ Cheeze ในกรอบรองสารด้านบุคคล.....	208
18. แสดงลักษณะการใช้กรอบรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day และCheeze ในกรอบรองสารด้านวัตถุ.....	209
19. แสดงความถี่ในการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร a day และ Cheeze ในกรอบรองสารด้านวัตถุ.....	211
20. แสดงลักษณะการใช้กรอบรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่าน นิตยสาร a day และCheeze ในกรอบรองสารด้านเหตุการณ์.....	212
21 แสดงความถี่ในการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน นิตยสาร a day และ Cheezeในกรอบรองสารด้านเหตุการณ์.....	213
22. แสดงลักษณะการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มเปรียบเทียบ โดยเรียงจากที่ใช้มากไปหาน้อย.....	214
23. แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว.....	218
24. แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว.....	218
25. แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน a day และ Cheeze.....	218
26. แสดงภาพรวมของลักษณะการใช้กรอบรองสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มเป็นร้อยละ.....	219

## สารบัญภาพ

รูปที่

หน้า

1. แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะของสิ่งที่เห็นกับความรู้ที่มีอยู่ของเด็ก.....16
2. แสดงการใช้กรอบกรองสารของเด็ก .....17
3. แบบจำลองแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของ Birkigt and Stadler. 34
4. แสดงวงจรแห่งวัฒนธรรมของ S. Hall.....37
5. แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง ตัวหมายและตัวหมายถึง .....39
6. ปก a day เล่มที่ 52 ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหลักภายในภาพ เคท มอสและ โคลิน ฟาเรว .....65
7. ภาพปก a day เล่มที่ 51 .....66
8. ปกนิตยสาร a day เล่มที่ 47 ที่แสดงสัญลักษณ์เกี่ยวกับนิตยสารขนาดใหญ่ .....67
9. ภาพปกนิตยสาร Cheeze เล่มที่ 12 และ เนื้อหาด้านในที่เป็นภาพถ่ายวัยรุ่นตามท้องถนน.....69



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่น หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15 - 25 ปี เป็นช่วงที่กำลังก้าวจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่ต้องการความเป็นอิสระจากผู้ที่มิอำนาจเหนือตน ต้องการเรียนรู้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ท้าทาย ในปัจจุบันการเรียนรู้ของวัยรุ่นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในสถาบันศึกษา เพื่อน และครอบครัวเท่านั้น สื่อมวลชนได้กลายแหล่งข้อมูลที่เข้ามามีบทบาทมากในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ และโครงข่ายไร้สายอย่างอินเทอร์เน็ต<sup>1</sup>

เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนอื่นแล้ว นิตยสารค่อนข้างมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร เนื่องจากข้อมูลมีความละเอียด กลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน ผู้ผลิตจึงสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำกลับมาอ่านได้อีกในเวลาที่ต้องการ จึงมีอิทธิพลต่อทัศนคติ และการรับรู้ของผู้อ่านได้มาก อีกทั้งการอ่านจะมีผลต่อความรู้ที่ลึกซึ้งกว่าการรับรู้ด้วยวิธีอื่น<sup>2</sup> ดังนั้น การที่สื่อมวลชนนำเสนอเนื้อหาลักษณะใดลักษณะหนึ่งมาเสนอต่อวัยรุ่นย่อมมีผลกระทบต่อความคิดทัศนคติ และพฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงวัยรุ่นเป็นวัยของการเรียนรู้ สื่อจึงมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเสมอ

จากงานวิจัยรูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พบว่าคนช่วงอายุ 18-25 เป็นช่วงที่มีเวลาว่างมากที่สุด และใช้เวลาว่างถึงร้อยละ 47 ในการเปิดรับสื่อ โดยร้อยละ 12 เปิดรับนิตยสาร<sup>3</sup> นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัย

---

<sup>1</sup> มนตรา สายวิวัฒน์, การศึกษาเนื้อหาและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในการเสริมความรู้และจริยธรรม (ปริญญาโทศึกษาศาสตร์พัฒนการมหาบัณฑิต ภาควิชาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545)

<sup>2</sup> กัลยากร นรภัทรทวีพร, พฤติกรรมการอ่านและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารผู้หญิงของนักศึกษาปริญญาโทหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร (ปริญญาวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548), น.24

<sup>3</sup> ณัฐวุฒิ ศรีศักดิ์บุญ, รูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร(นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544), น. 75-78

ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อนิตยสารวัยรุ่นของวัยรุ่นสตรีในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า วัยรุ่นสตรีที่มีอายุ 15–24 ปีเป็นผู้ที่ซื้อหรือเคยซื้อนิตยสารวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการซื้อนิตยสารประมาณเดือนละ 2 ครั้ง มีความถี่ในการอ่านนิตยสารต่อเดือนประมาณ 4 ครั้ง ใช้เวลาในการอ่าน 30.91 นาทีต่อครั้ง<sup>4</sup> เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีเวลาว่างเปิดรับสื่อมากที่สุด และเป็นกลุ่มผู้อ่านที่ใหญ่ที่สุด ทำให้ซึมซับวัฒนธรรมต่าง ๆ ผ่านสื่อมวลชนมากกว่าวัยอื่น

นิตยสารเป็นสื่อมวลชนหนึ่งที่รับใช้สังคมไทยมานาน เป็นที่ถ่ายทอดข่าวสารสู่ประชาชนตามแนวคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่านิตยสารเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของสังคมในระยะเวลาหนึ่ง นิตยสารจึงแปรเปลี่ยนลักษณะ เป้าหมาย หน้าที่ไปตามลักษณะและความจำเป็นของสังคมนั้น นิตยสารวัยรุ่นเป็นนิตยสารบันเทิงที่มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจง คือ วัยรุ่น นิตยสารประเภทนี้เริ่มออกมามากในปี พ.ศ.2525<sup>5</sup> นิตยสารวัยรุ่นเหมือนกับคู่มือหนึ่งสำหรับวัยรุ่น เป็นสิ่งที่คอยแนะว่าอะไรถูก อะไรผิด หรือ แม้แต่อะไรเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นด้วยกัน เป็นแบบอย่างว่าควรจะแต่งกายอย่างไร ใช้ชีวิตแบบไหน หรือปฏิบัติตัวกับเพศตรงข้ามอย่างไร นิตยสารวัยรุ่นจึงเป็นเหมือนตัวกลางในการแสดงอัตลักษณ์ของวัยรุ่นในทุกยุคทุกสมัย

ในปัจจุบันนิตยสารกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม อันเป็นที่รวมของทุกอย่างที่เกิดขึ้นในสังคม ประเพณี ธรรมเนียมปฏิบัติ โดยเกิดจากแรงผลักดันของสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ส่วนมากจะถูกสร้างขึ้นจากวัฒนธรรมประชาานิยม มีลักษณะเป็นมวลชน ประกอบด้วยสัญลักษณ์ที่หลากหลาย สื่อมวลชนจึงกลายเป็นสถาบันทางสังคม ที่มีส่วนในการทำให้คนตระหนักว่าตนเป็นคนกลุ่มใด วัฒนธรรมที่ถ่ายทอดผ่านสื่อ นั้น ทำให้เขารับรู้ว่าคุณอยู่ในวัฒนธรรมไหน ต้องปฏิบัติตัวอย่างไร สังคมมองอย่างไร เมื่อคนเหล่านั้นรู้ว่าตัวตนของเขาเป็นอย่างไร ก็จะเลือกเข้าสังคมและวัฒนธรรมที่เข้ากับตน การเลือกสื่อที่ตอบสนองอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของเขาได้ ซึ่งจะเป็นวัฒนธรรมที่มองว่าเขาไม่แปลกแยก นอกจากนี้สื่อยังเป็นผู้สร้างวัฒนธรรมย่อยด้วย เช่น เพลงอัลเทอร์เนทีฟ หนังสือ นิตยสาร ทำมือ ตลอดจนนิตยสารทางเลือก<sup>6</sup>

<sup>4</sup> นันทะลียา ศิริโกคากิจ, ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อนิตยสารวัยรุ่นสตรีในเขตกรุงเทพมหานคร (สารนิพนธ์ บ.ธ.ม (การตลาด)บัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546)

<sup>5</sup> มนตรา สายวิวัฒน์, การศึกษาเนื้อหาและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในการเสริมความรู้และจริยธรรม, น.16

<sup>6</sup> วุฒิชัย กฤษณะประภกิจ และคณะ “สังคมไทยสายพันธุ์ป๊อป culture” GM (16มกราคม 2545) : 137-

Pual Willis<sup>7</sup> (1990) กล่าวว่า วัฒนธรรมสื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญลักษณ์ที่วัยรุ่นใช้กันมาก วัยรุ่นเป็นวัยที่ active ในการใช้สื่อ วัยรุ่นในฐานะผู้รับสารสามารถดัดแปลงเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในสังคมและสร้างความหมายใหม่ของตนเอง วัยรุ่นยังมีความในการต่อรองกับวัฒนธรรมหลัก เพื่อดำรงสืบทอดวัฒนธรรมของตนเอง เป็นการต่อรองกับกรอบที่วัฒนธรรมผู้ใหญ่สร้างขึ้นมานิตยสารวัยรุ่นที่น่าเสนอเกี่ยวกับแฟชั่นเป็นเหมือนการแสดงตัวตน สร้างความหมายใหม่ เป็นตัวแทนอำนาจของกลุ่มวัยรุ่น มีกรอบเป็นของตนเอง พรพิมล เจียมนาครินทร์<sup>8</sup> ศึกษานาการทางด้านเหตุผลของวัยรุ่นไว้ สามารถเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ ลักษณะสำคัญที่สุด คือ การเลือกสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และภาษาแสลงที่ใช้ในหมู่วัยรุ่น แสวงหาความแปลกใหม่ ดังจะเห็นได้จากการค้นหาอัตลักษณ์ของตน จากการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทรงผม สถานที่ท่องเที่ยว

ดังนั้นการที่วัยรุ่นเรียนรู้จากสื่อดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น เนื้อหาที่สื่อนำเสนอจะกลายเป็นความรู้ส่วนหนึ่งของวัยรุ่น ซึ่งความรู้นั้นจะถูกวัยรุ่นนำมาใช้สร้างเป็นกรอบในการมอง หรือ ทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ล้อมรอบตน กรอบตัวนี้จะถูกใช้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจว่าสิ่งไหนดีหรือไม่ดี

กรอบในที่นี้ คือ “กรอบกรองสาร” หรือ “Schema” อันเป็นกระบวนการแจกแจงคุณค่าของแต่ละคน เป็นโครงสร้างทำความเข้าใจความรู้ต่าง ๆ ในโลกที่อยู่ล้อมรอบตัวเรา เราจะมีกรอบกรองสารแทบจะทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบุคคล วัตถุ หรือ เหตุการณ์ กรอบกรองสารมาจากการสื่อสารในวัฒนธรรมของแต่ละบุคคล เราจะสามารถอนุมานทุกเรื่องที่เราที่มีกรอบกรองสารเกี่ยวกับมันแล้วได้ Piaget<sup>9</sup> ให้นิยามของ กรอบกรองสารว่า เป็นการรับรู้ การจำ การตัดสินใจ การให้ เหตุผล หรือ โครงสร้างทางจิตใจ อันเกิดจากสติปัญญาของแต่ละบุคคล เพื่อใช้ในการปรับตัว และจัดระเบียบสิ่งแวดล้อมของตน ถึงแม้ว่าจะเป็นโครงสร้างทางจิตใจ แต่ก็มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่แสดง

<sup>7</sup> Barnard Malcolm, *Fashion As Commnication*. (London New York : Routledge,1996) p. 82-

84 อ้างแล้วใน ตรีญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษานิตยสาร Seventeen, น.9

<sup>8</sup> พรพิมล เจียมนาครินทร์, พัฒนาการวัยรุ่น (กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมีจำกัด , 2539)

<sup>9</sup> Barry J. Wadsworth, Piajet's Theory of Cognitive and Affective Development, fifth edition (New York : Peason Education, Inc, 2004), p.13-14

ออกมา Markus<sup>10</sup> กล่าวว่าเพิ่มเติมว่า กรอบทรงสาร เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวตนของตนเอง ที่ได้รับประสบการณ์ในอดีต ตัวตนของเราจะทำการเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ จากประสบการณ์ในสังคม กรอบทรงสารมีหลายประเภท<sup>11</sup> ได้แก่ กรอบทรงสารทางสังคม, กรอบทรงสารด้านบุคคล, กรอบทรงสารด้านบุคคลในอุดมคติ, กรอบทรงสารด้านตัวตน, กรอบทรงสารด้านบทบาท, กรอบทรงสารด้านเหตุการณ์ เป็นต้น

นอกจากนี้แบบแผนกรอบทรงสารที่ต่างกันของแต่ละคนอาจส่งผลให้เห็นจากลักษณะภายนอกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่กลับสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของบุคคลจะแทบแยกไม่ออก คนสองคนที่มีแบบแผนของกรอบทรงสารเรื่องเดียว ก็จะเชื่อมโยงความรู้ของตนเกี่ยวกับเรื่องนั้นต่างกัน เนื่องจากใช้กรอบทรงสารที่ต่างกันมอง<sup>12</sup> สื่อมวลชนจึงมีบทบาทมากในการนำเสนอต้นแบบ หรือแบบแผนของกรอบทรงสาร ทั้งนี้ผู้สร้างต้นแบบ จะเป็นสื่อ หรือสังคม หรือวัฒนธรรมที่แวดล้อมเราอยู่ก็ได้<sup>13</sup>

จากแนวคิดเกี่ยวกับกรอบทรงสารผู้วิจัยเชื่อว่า วัยรุ่นที่สามารถดัดแปลงสัญญาณจากสื่อ และเลือกใช้สื่ออย่างฉลาดนั้น ย่อมมีกรอบทรงสารของตน ซึ่งส่วนมากแล้ว ผู้ใหญ่มักเห็นว่าการที่วัยรุ่นต้องการสิ่งแปลกใหม่ ทำท่าย ทำตัวเด่นจากการแต่งกายและแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นการกระทำที่ไม่ได้ผ่านการกลั่นกรอง

นิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น จึงเหมือนกับเป็นตัวแทนหรือ พื้นที่สำหรับวัยรุ่นกลุ่มย่อย ๆ การที่วัยรุ่นเลือกอ่านนิตยสารวัยรุ่นประเภทนี้ ในขณะที่มีนิตยสารวัยรุ่นมากมาย ให้เลือกบนแผงหนังสือ แสดงว่านิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น เข้า (fit) กับกรอบทรงสารของตน

<sup>10</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" *Journal of Personality and Social Psychology*, 1977 : p. 64 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*(London : Thousand Oaks New Delhi : SAGE Publication, 2005) , p. 16

<sup>11</sup> <http://education.indiana.edu/~p540/webcourse/schama.html>

<sup>12</sup> Markus H. Hamill, R. and Sentis, K. "Thinking fat : Self schemas for body weight and the processing of Weight relevant Information" *Journal of Applied Social Psychology*, 1987 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*, p.16

<sup>13</sup> Myera P.N. and Biocca F.A., (1992) อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*, p.17



ตามที่ Markus (1977) กล่าวถึง กรอบกรองสารด้านตัวตนว่า เป็นการนำประสบการณ์ของตนมาจัดระบบในการเลือกสรรข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวตนของเรา และยังส่งผลให้ เรา คิดอย่างไร สนใจอะไร แล้วใช้เวลาไปกับสิ่งไหน สิ่งเหล่านี้จะแสดงถึงตัวตนของเรา<sup>14</sup> โดยการแสดงออกนี้จะกลายเป็นตัวตน (self) ของเราในเวลาต่อมา และกลายเป็นกรอบที่เขาใช้ในการ แจกแจงคุณค่าสิ่ง ๆ ไปตลอดชีวิต<sup>15</sup> ดังนั้นการที่วัยรุ่นเลือกอ่านนิตยสารเล่มใดจึงเป็นสิ่งบอก ว่าเขาคิดอย่างไร สนใจอะไร และจะใช้สิ่งนั้นวินิจฉัยคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ต่อไปในชีวิตเช่นกัน ในทางกลับกัน สื่อเองก็มีส่วนในการกำหนดการเลือกรับรู้โลกของคนด้วย ดังที่ Cohen<sup>16</sup> กล่าวว่า การเลือกรับรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสนใจของแต่ละคนเท่านั้น แต่ขึ้นอยู่กับประเด็นต่าง ๆ ที่สื่อ นำเสนอภาพโลกในแต่ละช่วงเวลามาให้ผู้อ่านเลือกอย่างไรบ้างซึ่งการกำหนดประเด็นของสื่อ ก็เหมือนเป็นการกำหนดกรอบให้กับวัยรุ่นด้วย

ในปัจจุบันนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น เป็นผู้นำเสนอเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นต้นแบบของวัยรุ่น เหมือนกับเป็นการนิยามให้กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทำให้วัยรุ่นซึมซับกับเรื่องที่น่าเสนอ แล้วยึดถือเป็นกรอบกรองสารของตนเอง ดังนั้นย่อมใช้เนื้อหาของนิตยสารนำเสนอในการแจกแจงคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ งานวิจัยนี้จะเป็นการศึกษา กรอบกรองสารของ วัยรุ่นที่ใช้ในการแจกแจงคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าพวกเขาใช้กรอบกรองสารอย่างไร ใช้กรอบประเภทใดเป็นหลัก ซึ่งกรอบกรองสารของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มผู้รับสารของนิตยสารวัยรุ่นนั้น ย่อมได้รับอิทธิพลการให้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของนิตยสารด้วยเช่นกัน

## สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>14</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" *Journal of Personality and Social Psychology* ,1997 Available from [www.ship.edu](http://www.ship.edu)

<sup>15</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" *Journal of Personality and Social Psychology* ,1997 : p.35, 63-78 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image* , p.15-17

<sup>16</sup> อ้างจาก กาญจนา แก้วเทพ, *สื่อสารมวลชนทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* พิมพ์ครั้งที่3 ,(กรุงเทพฯ : ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545) น. 229

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษา นโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสาร ในการสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาการวินิจฉัยคุณค่า บุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ของนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น
3. เพื่อศึกษาลักษณะกรอบกรองสารที่วัยรุ่นใช้ในการวินิจฉัยคุณค่า บุคคล วัตถุ และเหตุการณ์
4. เพื่อศึกษาความสอดคล้องระหว่างการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของวัยรุ่น กับนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

### ปัญหานำวิจัย

1. นโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารวัยรุ่น สะท้อนวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นอย่างไร
2. นิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นนำเสนอเนื้อหา และแจกแจงคุณค่าเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์อะไรบ้าง อย่างไร
3. กรอบกรองสารของวัยรุ่น ที่นำมาวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ มีลักษณะอย่างไร
4. การให้คุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ของนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น สอดคล้องกับการให้คุณค่าของเด็กวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องกรอบกรองสารของวัยรุ่น เพื่อให้มีความเข้าใจวัยรุ่นมากขึ้น รวมถึงลักษณะการเลือกรับสื่อสิ่งพิมพ์ของวัยรุ่นในปัจจุบัน
2. ทราบถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างกรอบกรองสารและการแจกแจงคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของวัยรุ่นกับกรอบที่นิตยสารสะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นใช้ในการคัดเลือกในการนำเสนอเนื้อหาและใช้แจกแจงคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ในนิตยสาร

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “กรอบกรองสารของวัยรุ่นกับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ในนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อจะนำไปสู่ที่มาของประเด็นปัญหา และเป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร
2. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น(Adolescence)
3. แนวคิดเกี่ยวกับกรอบกรองสาร (Schema)
4. แนวคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern)
5. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)
6. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)
7. แนวคิดเรื่องสัญวิทยา (Semiology)
8. แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)
9. แนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย และวัฒนธรรมวัยรุ่น (Subculture / Youth culture)

#### แนวคิดเกี่ยวกับนิตยสาร

“นิตยสาร” หรือ “Magazine” มีรากศัพท์มาจากภาษาอารบิก หมายถึง ร้าน คลังสินค้า หรือ ห้างสรรพสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของคำว่า “Magazin” ในภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า คลังเก็บของ<sup>1</sup> โดยเป็นการให้ความหมายของนิตยสารในด้านการเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารหลายประเภทที่มีความแตกต่างกันออกไป นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของนิตยสาร ดังนี้

---

<sup>1</sup> Peter M. Sandman, David M. Rubin and David B. Sachsman, *Media, Second Edition*.

(Eastwood Cliff, New Jersey : Prentice Hall, 1976), p.252-282 อ้างใน ดร.ณิธิ ธีรบุญรักษ์, *นิตยสาร* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530) น. 20

Frank Luther Mott<sup>2</sup> ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับนิตยสารอเมริกัน ให้คำจำกัดความของนิตยสารว่าเป็นการรวบรวมเอาเรื่องราวต่าง ๆ มารวมไว้ในเล่มเดียว เช่น นิตยสารฉบับหนึ่งอาจจะมีบทความ ความ ตลกดจนบทวิเคราะห์ข่าวสาร

Davinson<sup>3</sup> ให้คำนิยามว่า เป็นวารสารสำหรับผู้อ่านทั่วไปที่มีบทความ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นด้วยผู้เขียนหลายคน เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องอ่านเล่น นวนิยาย และคำประพันธ์ ส่วนความหมายเดิมของนิตยสาร คือ บทสรุปข่าว และเรื่องเบ็ดเตล็ดจากหนังสือและนิตยสารต่าง ๆ ที่พิมพ์ขึ้นเพื่อความบันเทิง

Hildick<sup>4</sup> ได้ให้นิยาม คือ เป็นแหล่งรวมบทความ หรือเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งเขียนโดยผู้เขียนหลายคน มีกำหนดออกเป็นวาระ

ระวีวรรณ ประกอบผล<sup>5</sup> ให้ความหมายของนิตยสารว่า สิ่งพิมพ์ที่ตามปกติมีปกอ่อน ระบุกำหนดออกที่แน่นอน ประกอบด้วยเนื้อหาสาระที่ให้ความรู้และความบันเทิง เช่น บทความ บทสัมภาษณ์ เรื่องสั้น นวนิยาย ข่าวต่าง ๆ และโฆษณา มีภาพประกอบค่อนข้างมาก

จากความหมายต่าง ๆ ที่นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้ สามารถสรุปได้ว่านิตยสารหมายถึง สิ่งพิมพ์ปกอ่อน ออกเป็นวาระ โดยระบุกำหนดออกที่แน่นอน เนื้อหาประกอบด้วยเรื่องราวและบทความต่าง ๆ ที่เขียนด้วยผู้เขียนหลายคน ซึ่งเนื้อหาจะให้ทั้งสาระความรู้และความบันเทิง นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบค่อนข้างมาก และมีเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม

<sup>2</sup> Frank Luther Mott, *A History of American Magazines*, Vol.1 (Cambridge : Harvard University Press, 1968), p. 1-3 อ้างใน ทิพย์วรรณ แสงศรี, *การวิเคราะห์เนื้อหา ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์จากนิตยสาร Lisa*, (ปริญญาวารสารศาสตร์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546), น. 19

<sup>3</sup> Davinson, D.E. *The Periodicals Collection : its Purpost and Uses in Library* (London : Dentsch, 1969), p. 37

<sup>4</sup> E.W. Hildick. *A Close Look at Magazines and Comics*. (London : Faber, 1966), p.13 อ้างใน กาญจนา ธานีปกรณ์. *รูปแบบการดำเนินชีวิตและทัศนคติของผู้อ่านชายต่อนิตยสารผู้ชาย กรณีศึกษานิตยสารเอสไควร์ ฉบับภาษาไทย*(ปริญญาวารสารศาสตร์ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544), น. 17

<sup>5</sup> ระวีวรรณ ประกอบผล, *นิตยสารไทย* (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530), น.9-10

หลักเบื้องต้นในการทำนิตยสารเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านนั้น ต้องตอบสนองความต้องการ 3 ประการ<sup>6</sup> คือ 1) รสนิยม (Taste) ของผู้อ่าน 2) ความสนใจ (Interest) ของผู้อ่าน 3) ทศนคติ (Attitude) ของผู้อ่าน

### องค์ประกอบของนิตยสาร

เนื้อหาของนิตยสารประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ อันได้แก่

1. องค์ประกอบด้านวัจนภาษา (Verbal Language) วัจนภาษาหมายถึง ภาษากถ้อยคำที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นการใช้อักษร และถ้อยคำสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้หมายถึงภาษาที่ผู้ผลิตนิตยสารวัยรุ่นใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น อันประกอบด้วย หัวเรื่อง ข้อความเนื้อหา คำบรรยายต่าง ๆ

2. องค์ประกอบด้านอวัจนภาษา (Nonverbal Language) อวัจนภาษา หมายถึง ส่วนอื่นที่นอกเหนือจากถ้อยคำ หรือ ข้อความที่ใช้ในการสื่อความหมายในนิตยสารวัยรุ่น เพื่อเป็นส่วนช่วยให้การสื่อความหมายนั้น น่าสนใจ สะดุดตา และมีความหมายลึกซึ้งกว่าการใช้ถ้อยคำหรือข้อความเพียงอย่างเดียว อวัจนภาษาที่พบในนิตยสารวัยรุ่น ได้แก่

- ภาพถ่าย ทำให้เกิดประสิทธิผลในการสื่อสาร เป็นการสร้างบุคลิกของนิตยสารให้สวยงาม ดึงดูด ง่ายแก่การจดจำ เนื่องจากภาพถ่ายเข้าใจง่ายในเวลาอันสั้น และยังเป็นตัวเพิ่มความชัดเจนให้กับเนื้อหาสาระ
- ภาพวาด นิยมใช้เป็นภาพประกอบในนิตยสาร มีประโยชน์ในการใช้อธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน ช่วยในการผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับผู้อ่านนิตยสาร และลดความรุนแรงของเนื้อหาในนิตยสารด้วย
- ปกนิตยสาร ปกจะประกอบด้วยภาพ ชื่อนิตยสาร เนื้อหาด้านใน วันเดือนปี เลขที่เล่ม และ ราคา เนื่องจากอยู่ด้านหน้าสุดของเล่มจึงมีความสำคัญมาก จะเป็นสิ่งบ่งบอกลักษณะและเอกลักษณ์ของนิตยสาร จึงไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงมากนัก
- สี มีประโยชน์ในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ช่วยสร้างความพึงพอใจแก่ผู้อ่าน ทำให้ภาพหรือข้อความมีอารมณ์มากขึ้น
- สัญลักษณ์ เป็นการสื่อความหมายผ่านภาพวาด ภาพถ่าย ที่มีการให้ความหมายที่รับรู้ร่วมกัน

<sup>6</sup> วิษณุ สุวรรณเพิ่ม, นิตยสาร MC.369. (ภาควิชาสื่อมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2527), น.3-4

### บทบาทและหน้าที่ของนิตยสารในฐานะสื่อมวลชน

นิตยสารเป็นสื่อที่มีหน้าที่สำคัญในการถ่ายทอดข่าวสาร ให้ความรู้ ความบันเทิง เป็นสื่อที่สร้างพฤติกรรมกรรมการอ่านแก่มวลชน ธุรกิจนิตยสารเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนชีวิตผู้คน ไม่ว่าจะ เป็นด้านความคิดเห็น ทศนคติ ความรู้สึก อาชีพการงาน และความสนใจต่าง ๆ นิตยสารยังมีอิทธิพลอย่างมากในการตรวจสอบความเป็นไปของสังคม<sup>7</sup> Wolsley<sup>8</sup> ได้ศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่และความรับผิดชอบของนิตยสาร พบว่านิตยสารมีหน้าที่เหมือนกับสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ในสังคมประชาธิปไตย กล่าวคือ ต้องให้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริง แสดงความคิดเห็นอย่างยุติธรรม และลงพิมพ์โฆษณาที่เป็นจริง

Wilbur Schramm<sup>9</sup> กล่าวว่า นิตยสารมีหน้าที่และบทบาททางสังคม 5 ประการ ได้แก่

1. ทำหน้าที่เสมือนยามคอยรายงานเหตุการณ์ ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยนิตยสารจะทำหน้าที่รวบรวมเหตุการณ์และความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทั้งทางกายภาพและทางความคิดของคนในสังคม มาวิเคราะห์ วิเคราะห์ ในลักษณะที่ละเอียดมากขึ้น เนื่องจากนิตยสารมีเวลาที่จะทำหน้าที่นี้เพียงพอ ไม่รีบร้อน
2. ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างสังคมเก่ากับสังคมใหม่ ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เกิดขึ้นทุกขณะ นิตยสารสามารถนำเสนอเรื่องราวที่เปลี่ยนแปลงให้ผู้อ่านทราบได้ ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องเล็กหรือใหญ่ นิตยสารสามารถถ่ายทอดความเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรม และวิถีชีวิตคนในช่วงต่าง ๆ ทั้งด้านการใช้ภาษา หรือ ภาพ เพื่อเก็บรวบรวมเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
3. ทำหน้าที่เป็นเวทีหรือสื่อกลางแสดงความคิดเห็น ซึ่งการทำหน้าที่นี้ นิตยสารค่อนข้างได้เปรียบมากกว่าสื่ออื่น เนื่องจากนิตยสารเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผู้อ่านจะต้องมีความสามารถในการอ่าน หรือ รักการอ่าน ดังนั้นนิตยสารจึงสามารถแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นทางสังคมได้อย่างละเอียด ลึกซึ้ง และเป็นสื่อที่เอื้อต่อการใช้ความคิดหรือแสดงออกความคิด
4. ทำหน้าที่เป็นครู คือ ให้ความรู้แก่ประชาชน นิตยสารแต่ละประเภทจะทำหน้าที่นี้ต่างกันไปแล้วแต่ความมุ่งหมายและแนวทางของนิตยสารแต่ละฉบับ
5. ทำหน้าที่ให้บริการทางธุรกิจ โดยเฉพาะในแง่ของการประกาศ หรือ โฆษณา ทั้งเรื่องสาธารณประโยชน์ และเรื่องโฆษณาสินค้า

<sup>7</sup> วิษณุ สุวรรณเพิ่ม, นิตยสาร, น.1-6

<sup>8</sup> Roland E. Wolsley, *Understanding Magazines, Second Edition.* (Ames, Iowa : The Iowa State University Press, 1972), p.375-376

<sup>9</sup> Wilbur Schramm, อ้างจาก ระวีวรรณ ประกอบผล, นิตยสารไทย, น.240-242

ปัจจุบันนิตยสารยังมีอีกบทบาทหนึ่ง คือ นิตยสารกลายเป็นเครื่องแสดงสถานะทางสังคม แทนที่การเป็นเครื่องแสดงสถานะทางปัญญา หรือ ค่านิยมที่ผู้อ่านเชื่อถือ เช่น การถือหนังสือแฟชั่นแสดงให้เห็นว่าผู้อ่านเป็นคนทันสมัยสนใจแฟชั่น หรือ คนที่เสียเปรียบในสังคมจะคาดหวังว่าการได้อ่านนิตยสารดี ๆ อาจทำให้ชีวิตดีขึ้น<sup>10</sup> วรินทร์า ไกรยวงค์<sup>11</sup> ได้สรุปหน้าที่หนึ่งของนิตยสารไว้ว่าเป็นสิ่งที่เปิดมิติการบริโภค กลายเป็นสื่อรับใช้ตอบสนองความต้องการต่าง ๆ ของผู้บริโภค โดยการแสดงผ่านพื้นที่หน้าโฆษณาและการเป็นผู้นำเรื่องค่านิยมต่าง ๆ ในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อที่ถ่ายทอดวิถีชีวิตที่ให้ความสำคัญกับเรื่องวัตถุนิยมผ่านคอลัมน์ต่าง ๆ ซึ่งนำไปให้อ่านกลายเป็นผู้บริโภคซื้อสินค้ามาใช้มากขึ้น

นิตยสารเป็นสื่อมวลชนหนึ่งที่คนให้ความสนใจไม่น้อยกว่าหนังสือพิมพ์รายวัน เนื่องจากนิตยสารมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมและยังมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ นิสัย และการใช้ภาษาของผู้อ่าน โดยที่ผู้อ่านไม่รู้ตัว ดังนั้นสิ่งที่ผู้ผลิตนิตยสารต้องให้ความสำคัญ คือ การตระหนักถึงผลที่ผู้อ่านจะได้รับด้วย นิตยสารควรให้ประโยชน์กับผู้อ่าน ส่งเสริมให้ผู้อ่านได้คิด และต้องนำเสนอความจริงแก่ผู้อ่าน<sup>12</sup> สำนักงานการโฆษณานิตยสาร (Magazine Advertising Bureau หรือ MAB) ของสหรัฐอเมริกากล่าวถึงอิทธิพลของนิตยสารว่า สื่อที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคน มีใช้การนำเสนอการนำเสนอข่าวสารของหนังสือพิมพ์แต่เป็นนิตยสาร นอกจากนี้ Wood นักวิชาการ ผู้ทำการศึกษานิตยสารอเมริกันพบว่า สื่อมวลชนที่มีอิทธิพลต่อความคิดมนุษย์ 3 อย่าง ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ และนิตยสาร ซึ่งนิตยสารเป็นสื่อหนึ่งที่คนให้ความสนใจมาก และยังสามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านมี ปฏิกริยาต่อข่าวสารที่ได้รับ ดังจะเห็นได้จากนิตยสารแม่บ้านมีผลทำให้แม่บ้านตัดสินใจเลือกซื้อเครื่องใช้ในบ้านที่ลงโฆษณาในนิตยสาร และพบว่านิตยสารแม่บ้านมีการลงโฆษณามากที่สุด<sup>13</sup>

<sup>10</sup> สุชาติ สวัสดิ์ศรี “สนทนาหลายบันทึกกับ สุชาติ สวัสดิ์ศรี ยุคตลาดขยาย” นิตยสารพีเพิล (ฉบับที่ 32 (กรกฎาคม 2534)) : น.64-65

<sup>11</sup> วรินทร์า ไกรยวงค์, มิติแห่งการบริโภคในนิตยสารผู้หญิง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ นิเทศศาสตร์พัฒนการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540), น. 58-70

<sup>12</sup> Gerald Gross, Social Responsibilities and Effects, The Responsibility of the Press. (New York : Feet Publishing Corporation, 1966), p. 223 – 235 อ้างใน จงจิต ศรีพรรณ โรเบิร์ต, บรรณาธิการนิตยสาร. (ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2543)

<sup>13</sup> เรื่องเดียวกัน, น.61

เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนอื่น นิตยสารมีข้อได้เปรียบที่จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร<sup>14</sup> คือ

1. นิตยสารสามารถนำเสนอหรือวิเคราะห์เรื่องต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งกว่าสื่ออื่น เนื่องจากมีระยะเวลาในการจัดเตรียมต้นฉบับพอสมควร จึงสามารถแสวงหาข้อมูลในแต่ละเรื่องได้อย่างละเอียดมากกว่า ในขณะที่สื่ออื่น เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ไม่สามารถทำได้

2. นิตยสารแต่ละฉบับมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน สามารถวิเคราะห์ความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งทำให้ผู้ผลิตสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า

3. ผู้เปิดรับสื่อ นิตยสารต้องเป็นผู้มีความรู้พอสมควร เพราะต้องมีทักษะในการอ่าน ระหว่างการอ่านผู้อ่านสามารถใช้คิดไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งการกระทำเช่นนี้จะมีผลต่อการซึมซับข่าวสารความรู้ได้มากกว่า

4. นิตยสารเป็นสื่อที่มีอายุยาวนานกว่าสื่ออื่น และที่สำคัญยังสามารถนำกลับมาอ่านได้อีก ในเวลาที่ผู้อ่านต้องการ จึงมีอิทธิพลต่อทัศนคติ และการรับรู้ของผู้อ่านได้มาก โดยเฉพาะการโน้มน้าวใจให้คล้อยตาม แม้ว่าจะเป็นไปได้ช้า ๆ แต่ส่งผลยาวนาน

#### แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น (Adolescence)

วัยรุ่น (Adolescence) เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างการเป็นเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ จึงต้องปรับพฤติกรรมเพื่อให้สังคมยอมรับ ดังนั้นการเป็นวัยรุ่นไม่เพียงแต่เติบโตทางร่างกายเท่านั้น แต่เป็นการเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมในแต่ละที่ด้วย<sup>15</sup> ลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่นมีดังนี้

1. เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เนื่องจากอยู่คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ จึงสับสนในบทบาทที่ไม่ชัดเจนของตน

2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง วัยรุ่นจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และทัศนคติ ไปพร้อมกับการเจริญเติบโตทางร่างกาย

3. เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ความเป็นตัวเอง เช่น พยายามหาเอกลักษณ์ของตนเองผ่านการแต่งกาย และการใช้ภาษาที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มเท่านั้น

<sup>14</sup> กัลยากร นรภัทรทวีพร, พฤติกรรมการอ่านและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารผู้หญิงของนักศึกษาปริญญาโทหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร (มหาบัณฑิตวารสารศาสตร์ วารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548), น.24

<sup>15</sup> Jerome B. Dusek, Adolescent Development and Behavior (Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice-Hall, 1987) p.4-5 อ้างจาก พรพิมล เจียมนาครินทร์, พัฒนาการวัยรุ่น (กรุงเทพฯ : ดันฮอลล์ แกรมมี จำกัด , 2539), น.11



4. เป็นช่วงวัยแห่งจินตนาการ โดยมักจะจินตนาการว่าตนเองเป็นบุคคลต่าง ๆ ที่ตนเองชอบ หรือ ต้องการเอาเป็นแบบอย่าง

พัฒนาการที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัยรุ่น คือ พัฒนาการทางสังคม เมื่อก้าวเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมและทัศนคติ วัยรุ่นจึงมีความต้องการอิสรภาพมากขึ้น อีกทั้งยังขาดความมั่นใจในตนเอง พวกเขาจึงระบายออกด้วยการคบเพื่อน และพยายามหาเอกลักษณ์ของตนเองให้ได้ (Ego Identity)

วัยรุ่นมีธรรมชาติในการแสดงออกและลักษณะทางสังคม คือ เป็นวัยที่มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะให้ใกล้เคียงผู้ใหญ่มากขึ้น ต้องการให้ผู้ใหญ่อบรมรับความคิดเห็น และการกระทำของตนเอง ต้องการอิสรภาพทั้งการแต่งกาย การคบเพื่อน เทียวเตร่ สามารถค้นพบความสนใจของตัวเองอย่างแท้จริง เนื่องจากมีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ น้อยลง แต่มองอย่างลึกซึ้งมากขึ้น มีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ในวัยนี้สมองเจริญเติบโตทางอย่างเต็มที่ ทำให้มีความคิดเป็นของตนเอง แก้ไขปัญหาเองได้ สนใจเรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพที่ตนต้องการจะเป็นในอนาคต ชอบแสดงออกเพื่อให้ตัวเองดูโดดเด่น จากการค้นหาตัวตน ส่งผลให้เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจในตัวเอง ยอมรับการเป็นสมาชิกของหมู่คณะที่มีความสนใจตรงกัน

สติปัญญาของมนุษย์จะเริ่มพัฒนาขึ้นเรื่อง ๆ ในช่วงอายุ 18-20 ปี Piaget ได้ทดลองวัดสติปัญญาของเด็กในวัยต่าง ๆ พบว่า ในอายุ 17 ปี สติปัญญาและความสามารถจะได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ Benjamin Bloom<sup>16</sup> กล่าวว่า ในระยะวัยรุ่น เด็กจะมีความสามารถเพิ่มขึ้นหลายอย่าง มีความสนใจและมีทัศนคติต่อสิ่งต่าง ๆ มากขึ้น มีความสามารถในการใช้เหตุผลมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการเรียนรู้ เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ มีความรู้ความเข้าใจในการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ Bruner ยังกล่าวถึง พัฒนาการของวัยรุ่นว่า เป็นวัยที่มีความคิดรวบยอดสามารถให้นิยามวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ได้ดี และมีความคิดในระดับที่เป็นนามธรรม

<sup>16</sup> บุญงา วัฒนนะ. วิธีการเรียนรู้ของเด็กในทรวงศ์ของผู้เชี่ยวชาญ (กรุงเทพมหานคร : วิทยาลัยครูพระนครศรีอยุธยา, 2534) อ้างจาก พรพิมล เจียมนาครินทร์, พัฒนาการวัยรุ่น

พรพิมล เจียมนาครินทร์<sup>17</sup> สรุปพัฒนาการทางด้านเหตุผลของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

1. มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาหลายรูปแบบ คิดอย่างมีระบบและเหตุผล รู้จักการสร้างสมมติฐานเพื่อหาข้อสรุปที่ดี
2. สามารถเข้าใจสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ ทำให้เกิดความคิดรวบยอด สามารถตัดสินความผิดถูกของเหตุการณ์จากประสบการณ์และการเรียนรู้ของตน ลักษณะที่สำคัญที่สุด คือ การเลือกสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และภาษาแสดงที่ใช้ในหมู่วัยรุ่น
3. จัดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดี โดยเฉพาะสิ่งที่สนใจ และมองว่าการเรียนแบบท่องจำเป็นสิ่งน่าเบื่อและไร้เหตุผล
4. แสวงหาความแปลกใหม่ ดังจะเห็นได้จากการค้นหาอัตลักษณ์ของตน จากการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทรงผม สถานที่ท่องเที่ยว เป็นการเข้าหาความตื่นเต้นด้วยวิธีต่าง ๆ
5. มีจินตนาการกว้างขวาง สามารถจินตนาการในสิ่งที่ไม่เคยประสบเหตุการณ์นั้นเลย นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีอารมณ์อ่อนไหวอีกด้วย
6. เชื่อมมั่นในสิ่งต่าง ๆ อย่างรุนแรง วัยรุ่นจะมีเหตุผลในการเชื่ออย่างรุนแรง พยายามพิสูจน์ว่าเหตุผลของตนไม่ใช่เรื่องเหลวไหล ต้องการให้ผู้ใหญ่เห็นคล้อยตามกับตน ในบางครั้งผู้ใหญ่จะคิดว่าการกระทำเช่นนี้ เป็นการดื้อ ไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่
7. มีความสนใจในตัวเอง มีการปรับตัวเพื่อให้เข้าใจสังคมและบุคคลในสังคมมากขึ้น
8. พึ่งพาตนเองมากขึ้น

จากพัฒนาการด้านเหตุผลของวัยรุ่นจะเป็นว่า วัยนี้เป็นวัยที่เติบโตพอที่จะตัดสินใจเพื่อเลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมให้กับตนเองได้แล้ว เป็นเครื่องบ่งชี้อย่างหนึ่งว่า วัยรุ่นย่อมมีกรอบของสารเป็นของตนเองตามความพอใจส่วนบุคคล ผู้วิจัยจะใช้ความรู้ในเรื่องเกี่ยวกับวัยรุ่นนี้ ช่วยในการวิเคราะห์กรอบของสารของวัยรุ่นแต่ละคน

### แนวคิดเกี่ยวกับกรอบของสาร (Schema)

คำว่า “กรอบของสาร” (Schema) มีรูปพหูพจน์ในอังกฤษแบบอเมริกัน คือ Schemas และแบบอังกฤษ คือ Schemata โดยทั่วไปแล้ว คนส่วนใหญ่จะรู้จักในฐานะ เป็นแบบแผนทางจิตสำนึก, แนวคิด, การแสดงออกของสำนึก และโครงสร้างความรู้<sup>18</sup>

<sup>17</sup> อ้างแล้วใน พรพิมล เจียมนาครินทร์, พัฒนาการวัยรุ่น, น.97-100

<sup>18</sup> Available from <http://www.changingminds.org>

Piaget<sup>19</sup> นักวิชาการด้านการพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์ เชื่อว่า กรอบกรองสาร คือ โครงสร้างทางจิตใจของคน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่แสดงออกมา เหมือนกับกระเพาะของสัตว์ ที่เป็นตัวบ่งชี้ว่าสัตว์นั้นกินอะไร และย่อยอย่างไร ซึ่งตรงนี้เองเป็นตัวอธิบายว่า ทำไมคนบางคนถึงได้ต้องการสิ่งเร้าแบบเดิม ๆ และใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการอธิบายในปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่รู้อยู่แล้ว

Piaget ให้นิยามของ กรอบกรองสารว่า เป็นการรับรู้ การจำ การตัดสินใจ การให้เหตุผล หรือ โครงสร้างทางจิตใจ อันเกิดจากสติปัญญาของแต่ละบุคคล เพื่อใช้ในการปรับตัว และจัดระเบียบสิ่งแวดล้อมของตน<sup>20</sup>

ส่วน Markus<sup>21</sup> กล่าวว่ากรอบกรองสาร เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวตนของเอง ที่ได้รับประสบการณ์ในอดีต ตัวตนของเราจำทำการเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ จากประสบการณ์ในสังคม

กรอบกรองสารเป็นโครงสร้างด้านจิตสำนึกของคนในการจัดการ หรือ ทำความเข้าใจ ความรู้ต่าง ๆ ในโลกที่อยู่ล้อมรอบตัวเรา เราจะมีกรอบกรองสารแทบจะทุกเรื่อง อันได้แก่ ตัวตน (self) ของเราเอง คนอื่น วัตถุสิ่งของ อาหาร เป็นต้น ตัวอย่างเช่น บางคนมักจะไม่ชอบตำรวจ เนื่องจากพวกเขามีกรอบกรองสารเกี่ยวกับตำรวจที่ว่า เป็นคนที่เห็นทุกคนเป็นผู้กระทำผิดจนกว่า จะได้รับการพิสูจน์สอบสวนว่าเป็นผู้บริสุทธิ์ แต่บางคนกลับคิดว่าอยู่ใกล้ตำรวจแล้วรู้สึกปลอดภัย แสดงว่าเขามีกรอบกรองสารเกี่ยวกับตำรวจที่ว่า ตำรวจเป็นผู้ปกป้องที่กล้าหาญ<sup>22</sup>

กรอบกรองสารนี้ จะใช้ในการตีความสิ่งต่าง ๆ และใช้ในการตัดสินใจ หรือ อาจก่อให้เกิด การกระทำ ซึ่งการกระทำที่ว่านั้นเหมือนกับเป็นการกรองว่าสิ่งไหนที่เราจะรับ หรือไม่รับสิ่งไหน เป็นการแจกแจงคุณค่าของ (classify) สิ่งต่าง ๆ นอกจากนี้ยังเป็นกรอบในการทำนายสิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือ ระลึกถึงเรื่องเคยเกิดขึ้น เหมือนกับใช้สำหรับเข้ารหัส (encode) ความจำของบุคคล ในกรณีนี้

<sup>19</sup> Barry J. Wadsworth, Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development, fifth edition (New York : Peason Education, Inc, 2004), p.13-14

<sup>20</sup> Ibid, p.14

<sup>21</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" Journal of Personality and Social Phychology , p. 64 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, The Media and Body Image(London : Thousand Oaks New Delhi : SAGE Publication, 2005)

<sup>22</sup> Available from <http://www.changingminds.org>

มีทางเลือกหลายทาง เราจะเรียกใช้กรอบทรงสารเลือกหนทางที่เข้ากับ (fit) ความรู้ในกรอบทรงสารที่เรามีอยู่ กรอบทรงสารมาจากการสื่อสารในวัฒนธรรมของแต่ละบุคคล เราจะสามารถอนุมานทุกเรื่องที่เราใช้กรอบทรงสารเกี่ยวกับมันแล้วได้ ตามแนวคิดของ Driscoll กรอบทรงสารเป็นเหมือนกับทฤษฎีที่สามารถทำนายได้จากข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์<sup>23</sup>

Piaget ได้ศึกษาการพัฒนากลอบทรงสารของเด็ก เขาได้เปรียบเทียบกรอบทรงสารเข้ากับ “แฟ้มของสารบัญข้อมูล” (Index card file) ที่คนเราใช้จัดเก็บนิยามเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ โดยสร้างขึ้นเป็น “สารบัญข้อมูล” (Index card) ซึ่งโดยปกติแล้ว ผู้ใหญ่มักจะมีกรอบทรงสารหลายกรอบที่ใช้ในการปฏิบัติ จัดประเภท หรือ บ่งชี้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวของเรา ส่วนเด็กจะมีกรอบทรงสารน้อยกว่ามาก เนื่องจากเด็กยังเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ไม่มากนัก ดังนั้น การอนุมานสิ่งต่าง ๆ ที่เพิ่งเคยพบเป็นครั้งแรกของเด็กย่อมแตกต่างจากผู้ใหญ่<sup>24</sup>

อย่างไรก็ตาม กรอบทรงสารจะเปลี่ยนแปลงไปตลอด กรอบทรงสารของผู้ใหญ่บางคนมีพื้นฐานมาจากกรอบทรงสารในตอนเด็กของเขา เพราะฉะนั้นถ้าเรามีกรอบเพิ่มขึ้น การอนุมานหรือจัดประเภทสิ่งต่าง ๆ ก็จะต่างออกไปจากเดิม ตัวอย่างเช่น ในสถานการณ์ที่ผู้ใหญ่ และเด็กมองเห็นวัว โดยเด็กเพิ่งเคยเห็นวัวเป็นครั้งแรก ผู้ใหญ่จะสามารถบอกได้ว่า สิ่งที่อยู่ตรงหน้านี้คือ วัว ในขณะที่เด็กกำลังพยายามเรียกกรอบทรงสารของตนขึ้นมาเปรียบเทียบ<sup>25</sup> ดังภาพ

รูปที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะของสิ่งที่เห็นกับความรู้ที่มีอยู่ของเด็ก



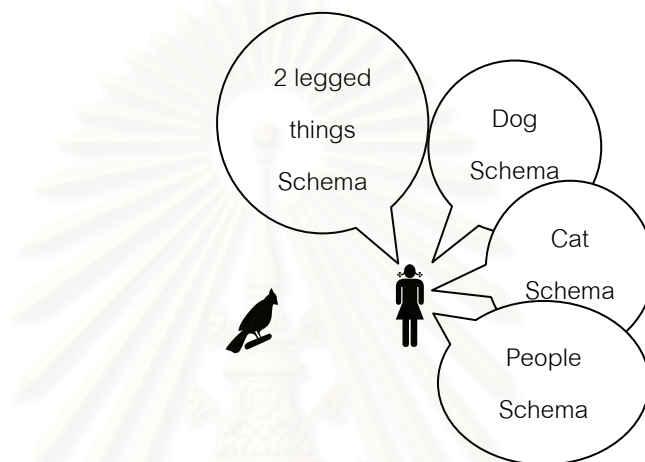
<sup>23</sup> Driscoll, M. *Psychology of Learning for Instruction* (Boston : Allyn and Bacon, 1994)

<sup>24</sup> Barry J. Wadsworth, *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development*, fifth edition, p.15

<sup>25</sup> Ibid, p.15

จากการที่เด็กเห็นวัวแล้วอนุมานว่าเป็นสุนัข เนื่องจากเด็กได้นำสารบัญชของแฟ้มข้อมูลสุนัขมาใช้ เด็กจึงพยายามอ้างถึง สารบัญชข้อมูล (Index card) ที่เป็นลักษณะของสุนัข มาใช้จำแนกลักษณะของวัวและพบว่า มีลักษณะตรงกันจึงสรุปว่าสัตว์ที่เห็นเป็นวัว จากภาพ Piaget จึงอธิบายว่า กรอบกรองสารนั้นเป็นโครงสร้างทางสติปัญญาของมนุษย์ เพื่อจัดการข้อมูลที่ได้รับรู้ด้วยการจัดกลุ่มแบ่งแยกตามลักษณะ ดังจะเห็นได้ว่าเด็กพยายามใช้กรอบกรองสารของตนที่มีอยู่มองสิ่งที่พบใหม่<sup>26</sup> ดังภาพ

ภาพที่ 2 แสดงการใช้กรอบกรองสารของเด็ก



Piaget ยังกล่าวว่า กรอบกรองสารไม่ใช่เฉพาะกระบวนการทางจิตเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่เกี่ยวเนื่องกับความรู้สึก (sense) ด้วย การใช้กรอบกรองสารเป็นการมองสิ่งหนึ่งต่าง ๆ กันออกไป แล้วแต่กรอบของแต่ละคน กรอบกรองสารของคนนั้นจะพัฒนาไปตามการพัฒนาทางสติปัญญา ดังนั้นผู้ใหญ่มักจะมีกรอบกรองสารอันซับซ้อนกว่าเด็ก เนื่องมาจากกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้ใหญ่เห็นความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ มากกว่าเด็ก<sup>27</sup>

การที่เด็กสามารถอนุมานได้แม่นยำและสมเหตุสมผลขึ้น เนื่องจากเขามีกรอบกรองสารมากพอที่รองรับสิ่งใหม่ ๆ การพัฒนากรอบกรองสารมี 2 วิธีด้วยกัน<sup>28</sup> ได้แก่

1. Assimilation คือ การที่บุคคลสามารถประมวลความรู้ โดยการปรับกรอบกรองสารที่ตนมีอยู่ เมื่อพบสิ่งใหม่ ๆ หรือ อาจพูดได้ว่า มีประสบการณ์มากขึ้นจากการมองสิ่งใหม่ หรือ เป็นการมองสิ่งเก่าด้วยมุมมองใหม่ การที่คนพยายามทำให้สิ่งใหม่เข้ากับกรอบเดิมที่มีอยู่ในตอนนั้น เหมือนกับเป็นการขยายขนาดของกรอบกรองสาร โดยการวางสิ่งใหม่ลงไปกรอบเดิมที่มีอยู่แล้ว

<sup>26</sup> Ibid, p. 18

<sup>27</sup> Piaget , *The Origins of Intelligence in Children* (New York : International Universities Press, 1952), p.7

<sup>28</sup> Piaget , *Play, Dreams and Imitation in Childhood* (New York : Norton, 1962)

Assimilation จึงไม่ใช่การเปลี่ยนกรอบทรงสาร แต่เป็นการทำให้กรอบทรงสารใหญ่ขึ้น หรืออาจเปรียบได้ว่า กรอบทรงสารเป็นลูกโป่ง ส่วนสิ่งใหม่ที่พบเป็นก๊าซที่เติมเข้าไป จึงมีผลให้ลูกโป่งเพียงขนาดใหญ่ขึ้นแต่ไม่ได้เปลี่ยนรูปร่าง

2. Accommodation คือ การที่ไม่มีกรอบทรงสารเดิมมารองรับสิ่งใหม่ จึงมีการหาวิธีเพื่อแจกแจงสิ่งใหม่ด้วย 2 วิธีด้วยกัน ได้แก่

2.1 สร้างกรอบทรงสารขึ้นมาใหม่เพื่อให้เข้ากับสิ่งที่พบ

2.2 เปลี่ยนกรอบทรงสารที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ใส่สิ่งใหม่ลงไปในกรอบนั้นได้

ในบุคคลทั่วไป จะไม่เกิด Assimilation หรือ Accommodation อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงลำพัง ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่เล่นอะไรแปลก ๆ ไม่เหมือนใคร อาจสรุปได้ว่า เป็นคนที่พัฒนากรอบทรงสารแบบ Assimilation มากกว่า Accommodation ส่วนเด็กที่ชอบเล่นตามคนอื่น อาจจะใช้วิธี Accommodation มากกว่า Assimilation หรืออาจพูดได้ว่า Accommodation เป็นการเปลี่ยนเชิงคุณภาพ และ Assimilation เป็นการเปลี่ยนเชิงปริมาณ นอกจากการพัฒนากรอบทรงสารทั้ง 2 แบบแล้ว ยังมีแบบ Equilibration คือ กระบวนการที่ Assimilation และ Accommodation มีความสำคัญต่อการเรียนรู้เท่า ๆ กัน อยู่ในภาวะสมดุล ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี ถ้าบุคคลไหนใช้แต่การ Accommodation ก็จะมีกรอบทรงสารมากมาย ไม่ว่าจะสิ่งเล็กน้อยแค่ไหนก็จะมีกรอบของมันเสียหมด ส่วนคนที่ใช้แต่ Assimilation ก็อาจจะไม่เห็นข้อแตกต่างของวัตถุใดเลย Equilibration จึงถือเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบตัวเองว่า พัฒนาการที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่

Stein และ Trabasso<sup>29</sup> (1982) ได้สรุปลักษณะพิเศษของกรอบทรงสารไว้ ดังนี้

- มาจากการประมวลความรู้ของตน แล้วใช้เป็นแนวทางในการเข้ารหัส จัดการ และแก้ไขข้อมูล
- เป็นผลมาจากสถานการณ์ที่เคยเผชิญมาด้วยตนเอง แล้วนำมาสรุปเป็นข้อเท็จจริงของตน
- อาจจะเป็นรูปแบบที่ใช้ได้โดยไม่รู้สึกรู้สึ
- แม้ว่ากรอบทรงสารจะเกิดจากประสบการณ์ส่วนบุคคล แต่บางครั้งก็สามารถใช้ทำนายกับผู้อื่นที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้

<sup>29</sup> Available from <http://education.indiana.edu/~p540/webcourse/schema.html>

โดยปกติแล้ว เมื่อเราต้องตีความ หรือ ทำความเข้าใจโลก ทุกคนจะพยายามใช้กรอบกรองสารที่ตนเองนิยมใช้ หรือ ใช้บ่อยที่สุดดีความก่อน แต่เมื่อกรอบนั้นไม่สามารถใช้ได้ จึงเปลี่ยนไปใช้กรอบกรองสารอื่นแทน กรอบกรองสารยังมีหน้าที่ในการรักษาตัวตนของบุคคล (self-sustaining) ในกรณีที่ต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่เขาไม่เคยเจอมาก่อน แต่ถ้ากรอบที่มีอยู่ไม่สามารถใช้ได้คนนั้นก็มักจะเพิกเฉยกับสิ่งนั้นเสีย ในบางครั้งกรอบกรองสารของแต่ละบุคคลสามารถเปลี่ยนแปลงได้ กรอบกรองสารบางประเภทสามารถเปลี่ยนได้ง่าย หรือ คนบางคนที่เป็นคนใจกว้างจะปรับเปลี่ยนกรอบของเขาได้มากกว่าคนอื่น กรอบกรองสารมีหลายประเภท<sup>30</sup> ได้แก่

1. กรอบกรองสารทางสังคม (Social schemas) เป็นกรอบความรู้ทั่วไปที่มีอยู่ในสังคม
2. กรอบกรองสารด้านบุคคล (Person schemas) เป็นกรอบการมองคนทั่วไป
3. กรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติ (Idealized schemas) เป็นกรอบบุคคลแบบอย่าง (Prototypes)
4. กรอบกรองสารด้านตัวตน (Self-schemas) เป็นกรอบเกี่ยวกับตัวตนของเรา
5. กรอบกรองสารด้านบทบาท (Role schemas) กรอบการปฏิบัติตนให้เหมาะสมต่อสถานการณ์หนึ่ง
6. กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ (Event schemas)

จากประเภทของกรอบกรองสารที่กล่าวมาแล้ว Markus (1977) ได้กล่าวถึง กรอบกรองสารด้านตัวตน (Self-schemas) ว่าเป็นการนำประสบการณ์ของตนมาจัดระบบเพื่อเป็นแนวทางในการเลือกสรรข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวตนของเรา และยังส่งผลให้เห็นผลว่า เราคิดอย่างไร สนใจอะไร แล้วใช้เวลาไปกับสิ่งไหน สิ่งเหล่านี้จะแสดงถึงตัวตนของเรา<sup>31</sup> McCare และCosta (1988) ยังสนับสนุนว่า บทบาทของครอบครัว บทบาทของการทำงาน คุณลักษณะส่วนบุคคลงานอดิเรก และความพึงพอใจนั้น เรามักจะใช้สิ่งเหล่านี้นิยามความเป็นตัวตนของเรา<sup>32</sup>

Self-schema หรือ กรอบกรองสารด้านตัวตน เป็นการตระหนักรู้ของบุคคล จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขา หรือ อาจกล่าวได้ว่า เป็นการที่บุคคลนั้นถูกแจกแจงด้วยบุคคลอื่น ซึ่งแต่ละคนจะมีมุมมองที่ต่างกัน โดยบุคคลที่ถูกแจกแจงจะมีคุณลักษณะเฉพาะ (attributes) ซึ่ง

<sup>30</sup> Available from [www.changingminds.org](http://www.changingminds.org)

<sup>31</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" *Journal of Personality and Social Psychology*, 1997 Available from [www.ship.edu](http://www.ship.edu)

<sup>32</sup> Available from [www.ship.edu](http://www.ship.edu)

คุณลักษณะนี้จะมีผลต่อการมอง หรือ การประเมินค่าตนเองของบุคคลนั้น และบุคคลก็มักจะตั้งความจำเกี่ยวกับตนเองขึ้นมาตอกย้ำ กรอบที่คนอื่นมองเขาอยู่เสมอ<sup>33</sup>

Markus กล่าวถึง กรอบกรอบสารด้านตัวตนว่า เป็นโครงสร้างด้านจิตใต้อาจมากกว่าจะเป็นการแจกแจงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ด้วยภาวะวัตถุวิสัย<sup>34</sup> เป็นการแสดงออกทางจิตของบุคคลในทิศทางที่เขาเป็น โดยการแสดงออกนี้จะกลายเป็นตัวตน (self) ของเขาในเวลาต่อมา เป็นการแสดงออกถึงตัวตน และกลายเป็นกรอบที่เขาใช้ในการแจกแจงคุณค่าสิ่ง ๆ ไปตลอดชีวิต เป็นการให้ฉลากกับสิ่งรอบตัว ซึ่งฉลากของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน เช่น การที่ได้ถูกล้อว่าอ้วน คำว่า “อ้วน” จะกลายเป็นฉลากให้กับเขา และเมื่อโตขึ้นตรงนี้จะกลายเป็นกรอบติดตัวไปว่า เขาเป็นคนมีน้ำหนักเกินปกติ และถ้ากรอบนี้มีแรงกดดันจากรอบข้างมาก จะเข้าไปถึงขบวนการทางจิต ทำให้เข้าคนนี้ถึงแต่ตัวเองในทางนั้น

จากงานวิจัยเกี่ยวกับกรอบกรอบสารด้านตัวตนของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในการระบุอัตลักษณ์ทางเพศของตน พวกเขาจะนึกถึงแบบทดสอบอัตลักษณ์ทางเพศ เพื่อเป็นการยืนยันอัตลักษณ์ของตนว่ามีความเป็นชาย หรือ หญิงมากกว่ากัน การแจกแจงตนเองโดยใช้แบบทดสอบนั้น เด็กจะจำนิยามของชายและหญิงว่า การเป็นชายต้องเป็นอย่างไร เป็นหญิงต้องเป็นอย่างไรตามแบบทดสอบนั้น เป็นต้น<sup>35</sup>

Markus<sup>36</sup> กล่าวถึง กรอบกรอบสารเกี่ยวกับรูปร่างไว้ว่า ถ้าคนยึดกรอบกรอบสารด้านนี้เป็นศูนย์กลางของการนิยามสิ่งต่าง ๆ นั้น ทำให้ในชีวิตประจำวันของเราต้องเกี่ยวข้องกับสัดส่วน หรือน้ำหนักตลอดเวลา ดังนั้น คนทั่วไปจะแจกแจงรูปร่างคนโดยการให้ฉลาก หรือ อาจเรียกการให้ฉลากนี้ว่า แบบแผนของกรอบกรอบสาร (Schematic) ถ้าคนใดไม่ได้ให้ความสำคัญรูปร่าง หรือ

<sup>33</sup> Derry, P.A. and Kuiper, N.A., "Schematic processing and self-reference in clinique depression" *Journal of Abnormal Psychology* (1981), p.90, 286-297

<sup>34</sup> Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" *Journal of Personality and Social Psychology*, 1997 : p.35, 63-78 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*, p.15-17

<sup>35</sup> Bem (1977) อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*

<sup>36</sup> Markus and Sentis, K. "The self in information processing" in M. Cantor and J. Kihstrom (eds) *Social Psychology Perspectives on the Self* (NJ : Lawrence Erlbaum Associates, 1982), p. 27-45 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*



น้ำหนัก อาจเรียกได้ว่า ไม่มีกรอบทรงสาร(Aschematic) ในด้านนี้ แบบแผนของกรอบทรงสารของคน เป็นการประเมินค่าสิ่งเร้าอย่างสม่ำเสมอ โดยการตีความจะเป็นไปตามโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ ตัวอย่างได้แก่ แบบแผนของกรอบทรงสารเรื่องน้ำหนัก เมื่อเห็นสิ่งใดก็จะใช้กรอบทรงด้านนี้ เช่น เมื่อเห็นนางแบบ ก็จะคิดว่า ทำอย่างไรถึงจะมีหุ่นแบบนี้ หรือ ถ้าเห็นกางเกง ก็จะนึกถึงว่าอ้วนเกินไปจะได้หรือไม่ หรือ ถ้าเห็นขนม ก็จะคิดว่ากินแล้วจะอ้วนหรือเปล่า เป็นต้น

นอกจากนี้แบบแผนกรอบทรงสารที่ต่างกันของแต่ละคนอาจส่งผลให้เห็นจากลักษณะภายนอกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่กลับสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของบุคคลจะแทบแยกไม่ออก คนสองคนที่มีแบบแผนของกรอบทรงสารเรื่องเดียว ก็จะเชื่อมโยงความรู้ของตนเกี่ยวกับเรื่องนั้นต่างกัน เนื่องจากใช้กรอบทรงสารที่ต่างกันมอง เช่น ถ้านึกถึงเรื่องน้ำหนัก บางคนอาจกังวลว่าตัวเองอ้วน ในขณะที่อีกคนให้ความสนใจกับการลดความอ้วน ส่วนคนที่ไม่มีการกรอบทรงสาร(Aschematic) ด้านรูปร่างเลย อาจใช้รูปร่างของตนเป็นเกณฑ์<sup>37</sup> คนที่มีการกรอบทรงสารในเรื่องหนึ่ง จะสามารถปรับตัวหรือได้รับผลกระทบได้ง่ายกว่าคนที่ไม่มีการกรอบเรื่องนั้นเลยการที่มีการกรอบรูปร่างเข้ามาทำให้คนต้องการจะบริโภคสื่อแฟชั่นที่น่าเสนอ นางแบบ หรือ ดูนักร้องในภาพยนตร์<sup>38</sup> สื่อมวลชนจึงมีบทบาทมากในการนำเสนอรูปร่างต้นแบบ ทั้งนี้ผู้สร้างบุคคลต้นแบบ จะเป็นสื่อ หรือ สังคม หรือ วัฒนธรรมที่แวดล้อมเราอยู่ก็ได้<sup>39</sup> การที่คนยึดกรอบทรงสารในเรื่องหนึ่งเป็นเกณฑ์ย่อมส่งผลกระทบได้ เช่น คนที่กลัวอ้วนก็จะมีภารกิจที่ผิดปกติ อารมณ์แปรปรวน กลายเป็นปัญหาได้

ปัจจุบันนิตยสารวัยรุ่นเป็นผู้นำเสนอเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นต้นแบบของวัยรุ่น เหมือนกับเป็นการนิยามให้กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทำให้วัยรุ่นสนใจ และซึมซับกับเรื่องที่น่าเสนอแล้วยึดถือเป็นกรอบทรงสารด้านตัวตนของตนเอง<sup>40</sup> แนวคิดนี้ จะนำมาใช้ศึกษากรอบทรงสารของของวัยรุ่น ที่เป็นผู้บริโภคนิตยสารวัยรุ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมประชานิยม ดังนั้นย่อมใช้เนื้อหาที่นิตยสารนำเสนอมาเป็นต้นในการแจกแจงคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์

<sup>37</sup> Maggi Wykes and Barrie Gunter, The Media and Body Image

<sup>38</sup> Markus H. Hamill, R. and Sentis, K. "Thinking fat : Self schemas for body weight and the processing of Weight relevant Information" Journal of Applied Social Psychology 1987

<sup>39</sup> Myera P.N. and Biocca F.A., (1992) อ้างใน Maggi Wykes and Barrie Gunter, The Media and Body Image, p.17

<sup>40</sup> Ibid.

## แนวคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism)

แนวคิดหลังสมัยใหม่ก่อตัวขึ้นครั้งแรกในสาขาศิลปะ และวรรณคดี วิจารณ์ จากนั้นก็แพร่ขยายมาสู่สาขาปรัชญา และสังคมศาสตร์ เมื่อพิจารณาแนวคิดหลังสมัยใหม่ในสังคมศาสตร์แล้ว จะพบแนวคิดที่หลากหลาย ไม่ได้สอดคล้องหรือเชื่อมโยงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันแต่อย่างใด

ธีระ นุชเปี่ยม<sup>41</sup> (2541) ยุคสมัยในปัจจุบันถูกกำหนดด้วยคำ 2 คำ คือ สิ้นสุด (end) และ หลัง(post) การเกิดขึ้นของภาวะหลังสมัยใหม่ (postmodernity) มาจากความเปลี่ยนแปลงในสังคมหลังอุตสาหกรรมในประเทศตะวันตกก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวทางปัญญา และการสร้างสรรค์ต่าง ๆ ในแนวทางที่เรียกว่า “หลังสมัยใหม่” (postmodernism) ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิด อารมณ์ และท่าทีที่มีต่อโลก ในลักษณะท้าทายความคิดและความเข้าใจที่เราเคยมีอยู่ในเรื่องราวต่าง ๆ เป็นอย่างมาก

“หลังสมัยใหม่” เป็นการปฏิเสธความเป็นจริงของความเป็นเหตุผลและความหมายที่เคยยอมรับกัน การมีทัศนคติใหม่เกี่ยวกับมนุษย์ เป็นทัศนคติที่เรียกว่า “anti-humanism” ซึ่งไม่ได้ถือว่ามนุษย์เป็นศูนย์กลางหรือตัวกำหนดทุกสิ่งทุกอย่างอีกต่อไป (decentring of man) ตรงนี้เองเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของชีวิตและความรู้สึก<sup>42</sup> เครื่องบ่งชี้ลักษณะของภาวะหลังสมัยใหม่คือการแสดงความไม่เชื่อ หรือไม่เชื่อมั่น ในทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นรากฐานของสมัยใหม่นั้นเอง ภาวะหลังสมัยใหม่ไม่ได้มีรูปแบบอย่างใดอย่างหนึ่งและไม่ได้จำกัดเฉพาะแวดวงใดแวดวงหนึ่ง แต่อาจปรากฏออกมาในหลายลักษณะ รวมไปถึงในแทบทุกส่วนของชีวิตและสังคม ลักษณะสำคัญของกระแสหลังสมัยใหม่อีกอย่างหนึ่ง คือ การวิพากษ์ (critique) ที่จะทำให้เห็นถึงปัญหาและสู่ทางความเป็นไปได้ต่าง ๆ ว่ากระแสหลังสมัยใหม่จึงไม่ใช่การไม่ยอมรับหรือไม่เชื่อสิ่งใดเลยและไม่ใช้ความสิ้นหวังโดยสิ้นเชิง<sup>43</sup>

<sup>41</sup> ธีระ นุชเปี่ยม, การเมืองหลังโลกสมัยใหม่ (กรุงเทพฯ : ศิลป์สยามบรรจุกัณฑ์การพิมพ์ บจ., 2541) น. 60-61

<sup>42</sup> Hans Bertens, The Idea of the Postmodern : A History (London/New York : Routledge, 1995) p. 24-25 อ้างใน ธีระ นุชเปี่ยม, การเมืองหลังโลกสมัยใหม่, น. 68

<sup>43</sup> ธีระ นุชเปี่ยม, อ้างแล้ว, น. 67-69

Daniel Bell<sup>44</sup> (1976) ให้นิยามหลังสมัยใหม่นิยามว่า เป็นวัฒนธรรมที่ต้องการต่อต้านค่านิยมของชนชั้นกลาง และพวกเคร่งครัดจริยธรรม (Puritan) โดยการนำเสนอค่านิยมแบบ สุขนิยม (Hedonistic) การบริโภคของมวลชนจึงเข้ามาแทน ทำให้เกิดลักษณะทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากไม่มีชนชั้นกลางที่ยึดมั่นในกระแสหลัก แต่เต็มไปด้วยมวลชนที่หลากหลาย ซึ่งต่างก็มีวัฒนธรรมย่อยเป็นของตัวเอง

Jean Baudrillard<sup>45</sup> (1988) มองว่า สังคมปัจจุบันเป็นสังคมหลังสมัยใหม่ ซึ่งแยกขาดจากสังคมยุคสมัยใหม่อย่างเด็ดขาด เขาเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างพังทลายไปหมดแล้ว ภาวะเดียวที่เราต้องทำ คือ ดำรงชีวิตให้รอดให้ได้ ท่ามกลางซากปรักหักพังของสิ่งที่เหลืออยู่ Baudrillard ยังเห็นว่า “บริโภคนิยม” (consumerism) เป็นวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ (Postmodern Culture) ที่พัฒนามาจากวัฒนธรรมทุนนิยม โดยเปลี่ยนความสำคัญจากการผลิตมาอยู่ที่การบริโภคสิ่งที่ Marx ถือว่าเป็นส่วนที่ไม่สำคัญของทุน เช่น สื่อ, การโฆษณา, ข่าวสาร และเครือข่ายการติดต่อสื่อสาร

Francios Loytard<sup>46</sup> (1992) ผู้เขียนหนังสือเรื่อง Postmodern Condition ขึ้นในปี 1979 ซึ่งหนังสือเล่มนี้กลายเป็นจุดสนใจของแนวคิดหลังสมัยใหม่ โดยเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องสภาพความรู้ในโลกที่พัฒนาแล้ว Loytard ให้ความหมายของ “หลังสมัยใหม่” ว่า เป็นสภาพความรู้ ซึ่งในปัจจุบันความรู้ที่คนเคยมี ไม่ได้รับการเชื่อถืออีกต่อไป

Hebdige<sup>47</sup> (1988) ได้สรุปลักษณะของภาวะหลังสมัยใหม่ที่ปฏิเสธแนวคิดแบบสมัยใหม่ 3 ประการ คือ

1. การปฏิเสธข้อสรุปรวบยอด (Against) คือ การปฏิเสธแนวคิดแบบเบ็ดเสร็จ แนวคิดหลังสมัยใหม่จะปฏิเสธข้อสรุปที่ว่า มนุษย์มีลักษณะทางธรรมชาติมีจุดมุ่งหมายเหมือนกัน และความเป็นสากลตามวาทกรรมสมัยใหม่

<sup>44</sup> อ้างแล้ว, น. 63-64

<sup>45</sup> Bryan S Turner, *Orientalism, Postmodernity and Globalism* (London/New York : Routledge, 1994) p. 10 อ้างแล้ว, น. 67

<sup>46</sup> จันทนีเย์ เจริญศรี, โพลโมเดิร์น & สังคมวิทยา (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา, สิงหาคม, 2544)

<sup>47</sup> D Morley, *Cultural Study and Communication* (London : Arnold, 1996), p. 50-56 อ้างจาก วิทยา พานิชลือเจริญ, การสร้างความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักยุคหลังสมัยใหม่ ใน *มิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), น. 19-20

2. ปฏิเสธความแน่นอนชัดเจน (Against teleology) นักวิชาการหลังสมัยใหม่เชื่อว่า มนุษย์เราไม่สามารถค้นพบความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ในปรากฏการณ์ภายนอกได้ เนื่องจากปัจจุบันมนุษย์อาศัยอยู่ในโลกเสมือนจริง (Simulacra) ปฏิเสธแนวคิดสมัยใหม่ที่ว่า มนุษย์สามารถค้นพบความเป็นจริงเหล่านั้นได้

3. การปฏิเสธความจริงสัมบูรณ์ (Against Utopia) คือ การปฏิเสธสังคมในอุดมคติ โดยเชื่อว่าสังคมยุคหลังสมัยใหม่เป็น “สังคมแห่งปรากฏการณ์” ความจริง (Reality) จะถูกแทนที่ด้วยภาพลักษณ์ (Image) และภาพลักษณ์จะถูกแทนที่ด้วยภาพนิมิต (Simulacrum) ซึ่งก็คือ “ความเกินจริง” (Hyper real)

แนวคิดเรื่องยุคหลังสมัยใหม่จะนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ วาทกรรมเด็กแนวในนิตยสารวัยรุ่น และสามารถใช้อธิบายวัฒนธรรมวัยรุ่นความกลับทิศกลับทางของวัยรุ่นในปัจจุบันที่อยู่ในสังคมเสมือนจริงที่ถูกห้อมล้อมด้วยสื่อต่าง ๆ

### แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

วัฒนธรรมประชานิยมมีความเกี่ยวข้องกับยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) อย่างแยกไม่ออก<sup>48</sup> ซึ่งวัฒนธรรมนี้จะมีสื่อมวลชนเป็นหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ แทรกซึมเข้ามาในชีวิตประจำวัน และในทุก ๆ ส่วนของสังคม สัญญาที่ใช้อยู่ในสื่อและวัฒนธรรมประชานิยม นั้นจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ของสังคม เป็นตัวกำหนดการให้ความหมายของความเป็นจริง (Sense of Reality) ให้กับสังคม ที่เรียกว่า “Mass-Saturated Society”

ในยุคหลังสมัยใหม่เกิดการรวมกันระหว่างวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจ โดยในการสร้างวัฒนธรรมต้องอาศัยเศรษฐกิจและการเติบโตทางเศรษฐกิจของอาศัยวัฒนธรรม วัฒนธรรมประชานิยมจะเข้ามากำหนดรูปแบบการบริโภคของคนในสังคม เช่น สิ่งที่เราบริโภคเป็นไปตามที่สื่อโฆษณา เป็นต้น เนื่องจากยุคหลังสมัยใหม่ที่ทำให้ความสนใจกับเรื่องรูปแบบมากกว่าเนื้อหาสาระ ซึ่งเคยเป็นเกณฑ์ในการใช้แบ่งแยกวัฒนธรรมชั้นสูง กับวัฒนธรรมประชานิยม เมื่อเนื้อหาหมดความหมายสิ่งต่าง ๆ ที่เคยเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงก็กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม

<sup>48</sup> Dominic Strinati, *An Introduction to theories of Popular Culture* (London : Routledge, 1995) ดูนใน กาญจนา แก้วเทพ, *ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา* น. 35-37

อันที่จริงวัฒนธรรมประชานิยมเกิดขึ้นในยุคสมัยใหม่ ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีวัฒนธรรมประชานิยมนี้ มีวัฒนธรรมหลักอยู่ 2 วัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมชั้นสูง(High Culture) และวัฒนธรรมชนชั้นกลาง (Bourgeoisie Culture) เพื่อต่อสู้กับความชอบธรรมและปฏิบัติการของชนชั้นสูง วัฒนธรรมประชานิยมเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นกลาง กล่าวคือ วัฒนธรรมประชานิยมจะเต็มไปด้วยความฉาบฉวย วาบวาบ ไม่มีคุณค่าทั้งทางปัญญาและอารมณ์ ขาดความสร้างสรรค์แต่ก็เป็นสิ่งที่ประชาชนเสพอยู่ทุกวัน ในขณะที่วัฒนธรรมชนชั้นกลางให้ความรู้สึกลึกซึ้ง เสริมภูมิปัญญา ทำให้รู้จักคิด มองโลกในมุมใหม่ การแบ่งแยกเช่นนี้เป็นการทำให้วัฒนธรรมชนชั้นกลาง อยู่ในสถานะที่เหนือกว่า ซึ่งในปัจจุบันมีการเปลี่ยนท่าทีแล้ว ทั้งนี้ตามทัศนะของ J. Derrida (1975) การมีวัฒนธรรมประชานิยมจะเป็นตัวเปรียบเทียบให้วัฒนธรรมชนชั้นกลางดูดีขึ้นมา ดังนั้นถ้าขาดวัฒนธรรมประชานิยม มุมมองที่มีต่อวัฒนธรรมชนชั้นกลางอาจเปลี่ยนไปก็ได้

ในยุคปัจจุบันมุมมองด้านวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปจากวัฒนธรรมที่เป็นของดี ของสูง ครอบครองการอนุรักษ์สืบสาน ซึ่งเป็นมุมมองจากวัฒนธรรมชั้นสูงกลายเป็นวิถีชีวิต หรือ สิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันที่แสนธรรมดาสามัญของทุกคนในสังคม วัฒนธรรมประชานิยมเป็นองค์รวมของวิถีชีวิต สิ่งของ หรือแบบแผนวิถีคิดที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของคนในสังคม เป็นแบบแผนความหมาย หรือเป้าหมายของชีวิตและสังคมที่แยกไม่ออกจากชีวิตประจำวัน Raymond Williams<sup>49</sup> กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งธรรมดาสามัญ (Culture is Ordinary) ซึ่งมีอยู่ในทุกสังคม และความคิดของทุกคน ตามแนวคิดของ W. Benjamin กล่าวว่า วัฒนธรรมประชานิยมต้องเป็นประชาธิปไตย เพื่อให้คนทุกคนสามารถเข้าถึงได้

นักวิชาการสายวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่า วัฒนธรรมในโลกสมัยใหม่นั้น ควรจะเป็นเวที หรือ พื้นที่ สำหรับการปฏิบัติการของอำนาจ และวาทกรรม โดยประกอบด้วยชนชั้นนำ ชนชั้นกลาง และผู้คนในกลุ่มต่างๆ ที่พยายามจะผลิตวัฒนธรรมร่วมสมัยของตน วัฒนธรรมจึงไม่ใช่สิ่งที่ทุกคนต้องยึดถือ อารมณ์รักษาประเพณีที่สืบต่อกันมาตามความหมายในอดีต นอกจากนี้ในโลกสมัยใหม่ สื่อมวลชนยังมีบทบาทอย่างมากในการผลิตวัฒนธรรม วัฒนธรรมในยุคนี้จึงเป็นเสมือนสินค้าในระบบทุนนิยม ที่สร้างขึ้นเพื่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและอุดมการณ์ทางการเมืองของคนเฉพาะกลุ่ม ในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมเป็นการประยุกต์เอาแนวคิดเกี่ยวกับยุคหลังสมัยใหม่

<sup>49</sup> Raymond Williams, "Culture is Ordinary" in *Studying Culture : An Introductory Reader* (London : Arnold, 1997) p. 6 อ้างจาก พัฒนา กิติอาษา, คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม (กรุงเทพฯ : ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร(องค์การมหาชน), 2546), น.6

เข้ามาพร้อมด้วย โดยสำนักวัฒนธรรมศึกษาจะสนใจชีวิตประจำวันของยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและชั้นต่ำเริ่มจางหายไป<sup>50</sup>

การให้คำนิยามวัฒนธรรมประชานิยม สามารถมองได้จากหลายมุมมอง A. Cranny-Francis (1994) ได้รวบรวมคำนิยามไว้ ดังนี้

1. นิยามโดยใช้เกณฑ์ลักษณะของ “ตัวบท” และ “เนื้อหา”

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่มีอยู่ในปัจจุบัน (Culture of the day) ได้แก่ เนื้อหาพวกเรื่องแต่ง (genre fiction) รูปแบบความบันเทิงต่าง ๆ โฆษณา นวนิยายของพวกโพสต์โมเดิร์น เนื้อหาของวัฒนธรรมประชานิยมมีคุณลักษณะ คือ มักจะเป็นเรื่องเล็ก ๆ (minor) ไม่มีความสำคัญง่าย ๆ หยาบ ๆ (simplistic) วนวนซ้ำวนวน เป็นเรื่องเฉพาะ (particular) ไม่มีลักษณะเป็นสากล ถือเป็นรสนิยมแบบต่ำถ้ามองจามุมวัฒนธรรมชั้นสูง

2. นิยามโดยใช้เกณฑ์ทางการตลาด

ตลาดในที่นี้ หมายถึง กลุ่มคนผู้ใช้วัฒนธรรม อันเป็นจุดหมายที่ผลผลิตทางวัฒนธรรมประชานิยมจะมุ่งไปถึง ความต้องการของตลาด คือความบันเทิง สนุกสนาน หลีกหนีจากความเป็นจริง ไม่ต้องการคิดมาก

3. นิยามโดยใช้เกณฑ์เรื่องรูปแบบการแสดงผลของตำแหน่งทางสังคม

เป็นการพิจารณาเปรียบเทียบกลุ่มคนในวัฒนธรรมประชานิยมเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น การที่กลุ่มคนนั้นผลิตผลของวัฒนธรรมประชานิยมอาจเนื่องมาจากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจมากกว่ารสนิยม เนื่องจากสิ่งที่มาจากวัฒนธรรมชั้นสูงจะมีราคาแพง

4. นิยามโดยใช้เกณฑ์เรื่อง “วิธีดำเนินการ” มากกว่า “ตัวผลผลิต”

จากที่กล่าวมาเป็นการนิยามวัฒนธรรมประชานิยมจากมุมมอง ผลผลิต(thing) และผู้เสพ (audience) การดูที่กระบวนการ (way of operating) หมายความว่า การที่นำเอาเรื่องราวที่เคยอยู่ในวัฒนธรรมชั้นสูงมาผลิตใน พื้นที่/สถาบันทางวัฒนธรรมร่วมสมัย (Major institution space/cultural space) โดยมีการลดทอนบางส่วนให้ดูง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมก็ได้

5. นิยามโดยใช้เกณฑ์เรื่องการต่อสู้ทางวัฒนธรรม

เนื่องจากในสังคมประกอบด้วยวัฒนธรรมอันหลากหลาย เป็นวัฒนธรรมย่อยที่คอยแย่งชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่วัฒนธรรมชั้นสูงและชั้นกลางพยายามครอบงำพื้นที่

<sup>50</sup>พัฒนา กิตติอาษา, คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม

ส่วนมาก จนกลายเป็นกระแสหลัก วัฒนธรรมประชานิยมพยายามต่อสู้เพื่อเชิดชูค่านิยมของตน ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแนววิพากษ์จะยึดถือนิยามนี้เป็นหลัก

John Storey<sup>51</sup> ได้รวบรวมความคิดเกี่ยวกับนิยามของวัฒนธรรมของ Raymond Williams ไว้ว่า

1. เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการพัฒนาทางความรู้ จิตวิญญาณ และสุนทรียภาพ
2. เป็นวิถีชีวิตที่เฉพาะเจาะจง ทั้งของคนกลุ่มหนึ่ง หรือ ในช่วงเวลาหนึ่ง
3. เป็นผลงานและกิจกรรมทางปัญญาทั้งหลายโดยเฉพาะงานศิลปะ ซึ่งก็คือ ตัวบทและภาคปฏิบัติการของตัวบทอันมีหน้าที่สำคัญในการสื่อและสร้างความหมาย

จากค่านิยมทั้ง 3 ข้อ Storey สรุปว่า ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะเคลื่อนไปมาระหว่างความหมายที่ 2 และ 3 อันหมายถึง วิถีชีวิตของคนเฉพาะกลุ่ม ในช่วงเวลาหนึ่ง ตลอดจนตัวบทและภาคปฏิบัติการของตัวบทในสังคมที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตเหล่านั้นด้วย

นอกจากนี้ Storey ได้แบ่งค่านิยมออกเป็น 6 กลุ่ม ตามแนวคิดของนักทฤษฎีกลุ่มต่าง ๆ ไว้<sup>52</sup> ดังนี้

-วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมที่เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง หรือ เป็นที่นิยมของคนจำนวนมาก นิยามนี้ค่อนข้างครอบคลุม แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมแต่ละอย่างได้ ทั้งนี้วัฒนธรรมชั้นสูงก็สามารถจะกลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยมได้<sup>53</sup>

-วัฒนธรรมประชานิยม คือ ส่วนที่เหลือจากการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมของชนชั้นสูง (high culture) หรือ อาจกล่าวได้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมของชนชั้นสูง ซึ่งการแบ่งประเภทเช่นนั้นจะเป็นมุมมองที่มาจากวัฒนธรรมชั้นสูง จึงไม่สามารถใช้ได้อย่างครอบคลุม การจะจัดประเภทวัฒนธรรมจะต้องพิจารณาโดยใช้มาตรฐานของวัฒนธรรมย่อยเป็นเกณฑ์ ดังที่ Piere Bourdieu<sup>54</sup> กล่าวไว้ว่า ความโดดเด่นของแต่ละวัฒนธรรมนั้น ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อให้เข้ากับ

<sup>51</sup> John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*(Georgia : The University of Georgia Press, 1993), p.87

<sup>52</sup> John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, p. 7-16

<sup>53</sup> Tony Bennett, "Popular Culture : A Teaching Object" in *Screen Education* 34 (1980)p.20-

<sup>54</sup> Piere Bourdieu, *Distinction : A Social Critique of the Judgment of Taste*, Translated by Richard Nice (Cambridge : Harvard University Press, 1984), p.5 อ้างจาก John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*, p. 7-16

ชนชั้นและรสนิยมที่ต่างกัน นอกจากนี้ Bourdieu ยังกล่าวเสริมอีกว่า วัฒนธรรมการบริโภคนั้น บทบาททางสังคมอย่างหนึ่งที่ถูกกฎหมาย ในสังคมที่มีความแตกต่างกันทางชนชั้น ดังนั้นการแบ่งระหว่างทั้ง 2 วัฒนธรรมให้ชัดเจน จึงทำไม่ได้ เพราะขึ้นอยู่กับช่วงเวลาด้วย อย่างเช่น การนำวรรณกรรม เช่น การนำวรรณกรรมของ William Shakespeare มาสร้างเป็นภาพยนตร์แล้วเป็นที่ชื่นชอบของคนจำนวนมาก เป็นต้น

-ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) คำนี้นิยามนี้จะให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมรูปแบบต่าง ๆ ที่ถูกผลิตขึ้นในรูปของสินค้าในระบบทุนนิยม ที่ได้รับความนิยม มองผู้รับสารในฐานะเป็นกลุ่มมวลชนบริโภคแบบมวลชน ไม่มีการแบ่งแยก

-วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชนเป็นวัฒนธรรมประชาชนโดยแท้

-ความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะ เป็นพื้นที่ของการต่อสู้ระหว่างผู้ถูกเอาเปรียบและผู้ที่มีอำนาจครอบงำ ดังนั้นวัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ช่วงชิงทางอุดมการณ์เพื่อผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม นิยามนี้พัฒนาจากแนวคิดการครอบครองความเป็นใหญ่ (hegemony) ของ Gramsci

-วัฒนธรรมประชานิยม หมายถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการพัฒนาอุตสาหกรรม และการขยายตัวของชุมชนเมือง ทำให้เกิดการผลิตแบบอุตสาหกรรม ผู้คนมีการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม เกิดรูปแบบวัฒนธรรมสมัยใหม่ วิถีชีวิตประจำวันกลายมาเป็นวัฒนธรรม จึงเหมือนเป็นสิ่งที่ไม่มองเห็น แต่สามารถรู้สึกได้ บริโภคได้

Harrington and Bielby<sup>55</sup> เสนอเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดว่าอะไรเป็นวัฒนธรรมประชานิยม โดยมีอยู่ 4 เกณฑ์ด้วยกัน คือ 1) เป็นสิ่งที่ชื่นชอบ หรือ ยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก 2) เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าไร้คุณค่า 3) เป็นสิ่งที่ออกแบบหรือสร้างเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบ เพื่อประโยชน์ทางการค้า และการโฆษณา 4) เป็นสิ่งที่คนสร้างขึ้นเพื่อตัวของเขาเอง

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ<sup>56</sup> ให้ความหมายวัฒนธรรมประชานิยม ดังนี้ ป็อปคัลเจอร์ คือ วัฒนธรรมที่รวมถึงวัตถุ ประเพณี กระแส และกิจกรรมในสังคมที่เราเห็นเป็นเรื่องธรรมดา

<sup>55</sup> C. Lee Harrington and Denise D. Bielby, eds., Popular Culture Production and Consumption(Oxford : Blackwell Publishers, 2001)p.2.

<sup>56</sup> วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ, “สังคมไทย สายพันธุ์ป็อป CULTURE” น.138-141 ตูใน John Hartley, Popular Reality : Journalism, Modernity, Popular Culture. And Stan Le Roy Wilson, Mass Media/Mass Culture : An Introduction (New York : McGraw Hill, 1995).



สามัญ เป็นวัฒนธรรมที่มีรากฐานอยู่ที่มหาชน ไม่ใช่แค่กระแสนิยม เพราะมนุษย์มีกระบวนการสร้างความหมายของตนเอง ป็อดคัลเจอร์จึงมีความหลากหลายไม่คงที่ และมีความสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนของคนเราแบบมีอิทธิพลต่อกันและกัน

พัฒนา กิติอาษา ได้สรุปลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมประชานิยม เพื่อให้ครอบคลุมมากขึ้น โดยสรุปเป็น 10 ข้อ ดังนี้

1. วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมแห่งความเป็นไปได้ (anything goes) มีการเกิดเปลี่ยนแปลง และสูญสลายไปตามกระแสนิยม สังคม และเวลา
2. เป็นเรื่องเกี่ยวเนื่องกับชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งธรรมดาสามัญที่เกิดขึ้นในชีวิตมนุษย์ (ordinary/common culture in the realm of everyday life) จึงไม่สามารถสรุปได้ชัดเจน เนื่องจากชีวิตประจำวันเป็นการเคลื่อนไหวไปมาระหว่างชั่วของชีวิตซ้ำซากจำเจ กับชั่วของชีวิตที่ล้ำลึกของจิตวิญญาณและสุนทรียภาพ<sup>57</sup>
3. วัฒนธรรมประชานิยมยังเป็นวัฒนธรรมแห่งความเยาว์ (culture of the youth) แม้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมอาจจะเป็นที่ชื่นชอบของทุกวัย แต่วัฒนธรรมประชานิยมที่เห็นกันได้ทั่วไปมักเป็นเรื่องของคนหนุ่มสาว ซึ่งเป็นวัยที่มีกำลังผลิต กำลังบริโภค และแสวงหาความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ
4. ส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางโลก (culture of the mundane) จึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากเรื่องธุรกิจ อำนาจ และค่านิยมของสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ได้ สิ่งเหล่านี้เป็นกระแสไม่ยั่งยืน
5. เป็นวัฒนธรรมพันธุ์ผสม (hybrid culture) ที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงองค์ประกอบปลีกย่อยของวัฒนธรรมหลากหลายแหล่งที่มา เพื่อให้ตอบสนองและได้รับการยอมรับจากสังคมได้ง่าย
6. เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการแตกตัว (fragmented culture) จึงไม่สามารถเข้าใจภาพรวม หรือเนื้อหาที่มีขอบเขตชัดเจนได้ อีกทั้งวัฒนธรรมเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์กับรากฐานความเป็นมาดั้งเดิมของตนเอง หรือบริบทสังคม
7. เป็นวัฒนธรรมแห่งการบริโภค (consumer's culture) หรือวัฒนธรรมตลาด ซึ่งถูกผลิตแบบอุตสาหกรรม เน้นที่ปริมาณมาก และกระจายออกสู่ผู้บริโภคจำนวนมาก การคงอยู่ของ

<sup>57</sup> Toby Miller and Alec McHoul, Popular Culture and Everyday Life (London : SAGE Publications, 1998 ). p.9

วัฒนธรรมจะเป็นไปตามกลไกของตลาด นอกจากนี้คำว่า วัฒนธรรมตลาดยังมีนัยไปถึง การเข้าถึงทุกคน ทุกชั้นวรรณะสามารถเข้าถึงได้

8. เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากผลผลิตมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสาร หรือ อาจเรียกได้ว่า เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากสื่อมวลชน (mass media-saturated culture) สื่อนำเสนอความจริง ดังนั้นการทำความเข้าใจห้วงสลับต่าง ๆ ของจริง จึงต้องอาศัยตรรกะของสื่อมวลชน

9. เป็นเรื่องของแฟชั่นและกระแสความนิยม (culture of fashion and popular trend) เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นเร็ว ได้รับความนิยมเร็ว และจืดจางไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีกระแสใหม่ เข้ามาแทนที่

10. เป็นวัฒนธรรมที่สร้าง คันทา ต่อรอง ผลิตซ้ำตัวตน หรือ อัตลักษณ์ (battles of/for cultural identities/selves) ทั้งด้านการดำรงชีวิต กลุ่มเพื่อน ครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน ชาติพันธุ์ และด้วยลักษณะในข้อนี้ ทำให้วัฒนธรรมประชานิยมใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ที่เกิดขึ้นได้

ตามแนวคิดของ John Fiske ที่ว่า หนทางที่ดีที่สุดในการอธิบายวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน ต้องดูที่การต่อสู้เพื่อช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมซึ่งการต่อสู้ที่วุ่นวายนี้เกิดจากความพอใจของแต่ละคนที่จะผลิตความหมายของประสบการณ์ทางสังคมของตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงไปจากกฎระเบียบของผู้มีอำนาจในสังคม<sup>58</sup> การมองวัฒนธรรมประชานิยมตามแนวทางของ Fiske จึงไม่ได้มุ่งแต่ความไร้สาระในกระแสประชานิยม แต่กลับมองที่ความหมายที่ถูกผลิตออกมาจากการบริโภค การแสดงออก หรือการให้ความหมายของประสบการณ์ชีวิตของคนในสังคม ของคนในกระแสวัฒนธรรมประชานิยม

การศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัยของ Fiske ประกอบด้วย 3 แนวทางด้วยกัน คือ

-พิจารณาวัฒนธรรมในแง่ของการประนีประนอม (a consensual model) โดยมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมนั้นเป็นเครื่องมือที่ใช้จัดการกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม

-พิจารณาวัฒนธรรมในด้านอำนาจ (a model of power) โดยมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นทางออกของคนจากการครอบงำของวัฒนธรรมกระแสหลัก

-พิจารณาวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นสนามในการต่อรองช่วงชิงพื้นที่ (a site of struggle) ซึ่งคนในสังคมใช้ผลิตความหมายให้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตน

<sup>58</sup> John Fiske, *Understanding Popular Culture* (London : Routledge, 1989). p.47

Craig and King<sup>59</sup> ได้ศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในเอเชีย ได้สรุปว่า อำนาจของผู้ปกครองหรือกลไกตลาดไม่สามารถปิดบังการแสดงออกถึงตัวตนให้คนทั่วไปได้ พวกเขาผลักดันรนาหาพื้นที่หรือช่องทางที่จะพูด แสดงความคิดเห็น หรือแสดงตัวตนออกมา อาจจะได้เห็นได้จาก ดนตรี แฟชั่น ละคร ฯลฯ เป็นการต่อรองอำนาจที่มาจากทุนนิยมในปัจจุบัน

วัฒนธรรมประชานิยมของไทยไม่มีพื้นที่ในกระบวนการทัศน์วัฒนธรรมกระแสหลัก เนื่องจากวาทกรรมวัฒนธรรมไทยได้กีดกันกระแสประชานิยมที่เป็นความธรรมดาสามัญออกไป ทำให้วัฒนธรรมประชานิยม ทั้งที่กระแสนี้ได้แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน วาทกรรมของวัฒนธรรมไทยทำให้วัฒนธรรมประชานิยมกลายเป็นความเป็นอื่นทางวัฒนธรรม ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ววัฒนธรรมนี้ได้คลุกคลีอยู่กับคนส่วนมากตลอดเวลา วาทกรรมวัฒนธรรมไทยมีเนื้อหาที่เน้นความสำคัญของอุดมการณ์อนุรักษ์นิยม เพื่อรักษาโครงสร้างอำนาจของชนชั้นปกครองของไทย จึงมักผลิตวาทกรรมที่แฝงไปด้วยอคติต่อวิถีชีวิตร่วมสมัย จึงแทบไม่มีพื้นที่ว่างให้กับวัฒนธรรมประชานิยม เนื่องจากความเจริญของเทคโนโลยีสื่อสารประกอบกับกระแสบริโภคนิยมในปัจจุบัน ทำให้วัฒนธรรมประชานิยมเริ่มจะมีพื้นที่เป็นของตัวเอง

วัฒนธรรมประชานิยมกลายเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ ต่อรอง และสร้างตัวตนของคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม พื้นที่ทางวัฒนธรรมจะเป็นเวทีที่ใช้ต่อต้านทางอุดมการณ์, ชนชั้น และอำนาจการครอบงำ โดยการผลิตความหมายต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจ และความสุขของคนในสังคมนั้น ๆ ที่จะหลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบทางสังคมที่มาจากผู้มีอำนาจในสังคม

#### นิตยสารวัยรุ่นที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

นิตยสารวัยรุ่นของไทย เริ่มเกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2525 ซึ่งเป็นช่วงที่เริ่มให้ความสนใจกับกลุ่มเด็กและวัยรุ่น จึงมีการผลิตสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการ ในปี พ.ศ. 2544 นิตยสาร a day เริ่มออกจำหน่าย จะมีเนื้อหาสร้างสรรค์ เกี่ยวกับแนวคิดนอกกรอบ บทสัมภาษณ์ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับดารานักร้องที่อยู่ในกระแสอินดี้<sup>60</sup> นักเขียนหัวก้าวหน้า หรือ ไม่ก็จะเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้อง

<sup>59</sup> Timothy J. Craig and Richard King, eds., *Global Goes Local : Popular Culture in Asia* (Vancouver : University of British Columbia Press , 2002). p. 6

<sup>60</sup> "อินดี้" (Indy) หรือ Independent ในที่นี้หมายถึง ค่ายเพลงเล็ก ๆ ที่เป็นอิสระจากนายทุน ผลิตแนวเพลงต่างไปจากเพลงตลาดทั่วไป ในช่วงแรกมีกลุ่มผู้ฟังอยู่ในวงแคบ แต่เมื่อมี Fat radio คลื่น 104.5 MHz โดยแกนนำอย่าง ป้าเต๋อ อุทกนา บุญอ้อม ก็ปลุกกระแสเพลงอินดี้ให้แพร่หลาย จนขึ้นชื่อว่า "คลื่นของคนอินดี้" เพลง

กับวงการศิลปะ โดยจะมีลีลาการเขียนและสัมภาษณ์ต่างกับนิยายสารเล่มอื่น เนื่องจาก a day มีกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น เนื้อหาจะสะท้อนถึงสิ่งที่แตกต่างจากนิยายสารวัยรุ่นอื่น ๆ เหมือนกับเป็นพื้นที่สำหรับวัฒนธรรมวัยรุ่นย่อยวัฒนธรรมหนึ่ง เพื่อตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นกลุ่มนั้น ตามแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมในแนวทางของ Gramsci

ในช่วงปี พ.ศ. 2547 – 2548 ยังมีนิยายสารวัยรุ่นที่ออกมาใหม่ เช่น Cheeze, Knock Knock และ Bump เป็นต้น นิยายสาร Cheeze ที่จะใช้ศึกษาในงานวิจัยนี้มีความแตกต่างโดดเด่นกว่าเล่มอื่น ๆ มาก เมื่อดูจากเนื้อหาด้านในแล้วจะพบว่า เป็นภาพเด็กวัยรุ่นที่แต่งตัวเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองเสียส่วนใหญ่ คอลัมน์ก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับแฟชั่นและศิลปะเป็นหลัก รวมทั้งมีการสัมภาษณ์เด็กวัยรุ่นด้วยกันเอง เกี่ยวกับเรื่องความรักและเรื่องทางเพศด้วย เมื่อดูจากลักษณะต่างๆ ของนิยายสาร Cheeze แล้ว จะแสดงให้เห็นแฟชั่น หรือ เรื่องที่กำลังนิยมในกลุ่มวัยรุ่นเฉพาะกลุ่ม แสดงลักษณะที่ดูบ๊วว เน้นที่รูปแบบมากกว่าเนื้อหาสาระ ผู้วิจัยจึงจัดว่านิยายสาร Cheeze เป็นนิยายสารในกระแสประชานิยมเช่นกัน แต่เป็นวัฒนธรรมประชานิยมกลุ่มย่อย ๆ เช่นเดียวกับนิยายสาร a day

ในงานวิจัยนี้จะใช้วัฒนธรรมประชานิยมเป็นเครื่องมือในการอธิบายการต่อรองสร้างความหมายทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นผ่านนิยายสาร ที่ใช้ในการต่อรองกับผู้มีอำนาจเหนือตน อันได้แก่ ผู้ปกครอง อาจารย์ หรือ หน่วยงานราชการผู้ผลิตสร้างวัฒนธรรมกระแสหลัก

### แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

ตามแนวคิดทางจิตวิทยาทางสังคม อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง สำนึกของแต่ละบุคคลว่าตนเองแตกต่างจากบุคคลอื่นอย่างไร ส่วนจิตวิทยาทางแพทย์ อัตลักษณ์ หมายถึง ลักษณะเฉพาะที่จะช่วยให้ผู้อื่นสามารถบ่งชี้ความเป็นบุคคลนั้นได้ นักจิตวิทยาหลายท่านให้นิยามของอัตลักษณ์ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

Conger<sup>61</sup> กล่าวถึงความหมายของอัตลักษณ์ไว้ว่า เป็นสภาวะที่บุคคลยอมรับว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งความต่างนั้น เป็นผลมาจากการบูรณาการระหว่างประสบการณ์ในอดีตกับสภาพปัจจุบันที่ต่อเนื่องกันอย่างคงที่และสม่ำเสมอ

---

อินดี้บางเพลงก็ไม่สามารถระบุแนวเพลงได้ จึงพวกที่ผลิตเพลงอินดี้ออกมาว่า “เด็กแนว” เนื่องจากการแต่งกายของผู้ผลิตเพลงเหล่านี้จะคล้ายคลึงกับกลุ่มคนที่เรียนศิลปะ จะแสดงความเป็นตัวของตัวเองมาก

<sup>61</sup>สายฝน ครอบดวง, การศึกษาสถานภาพทางเอกลักษณ์ของวัยรุ่นตอนปลายในสถาบันอุดมศึกษา.

Hodgson และ Fischer<sup>62</sup> สรุปไว้ว่า อัตลักษณ์เป็นพัฒนาการของการตระหนักรู้ของคนคนหนึ่งว่า เขาเป็นใคร และเขาเป็นอะไร นอกจากนี้ De Lavita<sup>63</sup> อธิบายว่าอัตลักษณ์เป็นคำตอบของคำถามที่ว่า ฉันคือใคร และ ฉันคือใครในสายตาผู้อื่น ส่วน Mark Liechty ให้ความหมายอัตลักษณ์ คือ สำนึกของบุคคลว่าตนเองอยู่ในสังกัดขอบเขต บทบาทและแนวทางใดในสังคม

Kathryn Woodward (1997) กล่าวว่าอัตลักษณ์ คือ สิ่งที่ทำให้เรารู้ว่าเราคือใคร และ จะดำเนินความสัมพันธ์กับคนอื่นและโลกที่อยู่แวดล้อมตัวเราอย่างไร อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่กำหนดทางเดินให้กับเรา เป็นตัวบอกว่า ใครคือพวกเดียวกับเราหรือแตกต่างจากเรา อัตลักษณ์จึงไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ หรือติดตัวบุคคลมาแต่กำเนิด แต่ถูกสร้างขึ้นโดยระบบสังคมที่มีการผลิตซ้ำวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่แล้วอัตลักษณ์จะถูกกำหนดด้วยความแตกต่างที่มองเห็นได้ เช่น มองจากลักษณะที่แยกออกจากกัน<sup>64</sup> จากงานวิจัย ของ ประไพพรรณ<sup>65</sup> (2530) เรื่องจิตวิทยาวัยรุ่นค้นพบว่า การเข้ากลุ่มของวัยรุ่นทำให้พวกเขาสามารถประเมินตนเองเองและมีการเปรียบเทียบกันทางสังคม ซึ่งตรงนี้เองทำให้วัยรุ่นรู้จักตัวเองมากขึ้น

อุษา ศรีจินดารัตน์<sup>66</sup> (2532) กล่าวว่า อัตลักษณ์ หมายถึง ความเข้าใจในตนเองว่าเป็นใคร มีความคิดในการแสดงออกของตนเองเพื่อการดำเนินชีวิตในแนวทางใดทางหนึ่ง ยอมรับความแตกต่างและความเหมือนกันของบุคคลในเรื่องต่าง ๆ ความรู้สึกของการมีอัตลักษณ์ของตน เกิดจากการที่คนคนนั้นดำรงความเหมือน และความต่อเนื่องภายในตนของแต่ละคน ที่สอดคล้องกับที่ผู้อื่นมอง

<sup>62</sup> Hodgson, J.W. and Fisher, J.L. "Sex Differences in Identity and Intimacy Development in College Youth" *Journal of Youth and Adolescence* 8 (1979) : p. 37-50.

<sup>63</sup> อ้างใน Hout Thomas Ford, *Dictionary of Modern Sociology*, First Edition. (Totowa, NJ : Little Field Adams, 1969).

<sup>64</sup> คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, *สตรีศึกษา 2 : ผู้หญิงกับประเด็นต่าง ๆ* (กรุงเทพมหานคร : สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2544).

<sup>65</sup> ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, *จิตวิทยาวัยรุ่น*. (ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530)

<sup>66</sup> พัฒนา กิติอาษา, *คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม*. (กรุงเทพฯ : ศูนย์มนุษยวิทยา สิริรินทร์, 2546).

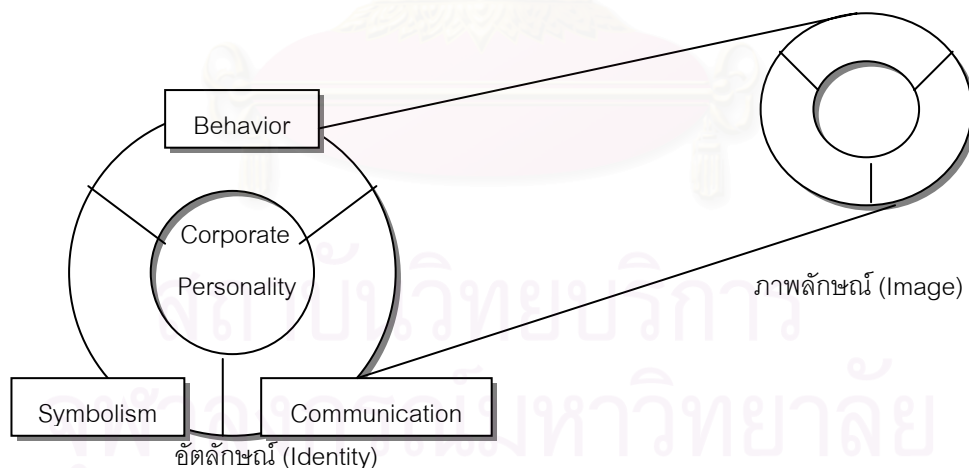
อัตลักษณ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (Individual Identity) บุคคลหนึ่งจะมีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย กล่าวคือ การมองตัวเองในแง่มุมต่าง ๆ ในฐานะสมาชิกหน่วยหนึ่งของสังคม

2. อัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity) Melucci อธิบายว่า อัตลักษณ์ร่วมเป็นกระบวนการสร้างสำนึกร่วมของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งทำให้สมาชิกในสังคมนั้นตระหนักได้ถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม และเห็นว่า “พวกเรา” มีลักษณะต่างไปจาก “พวกเขา” อย่างไรก็ตาม สำนึกที่ถูกสร้างขึ้นนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยใช้ระบบสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในวัฒนธรรมกลุ่มนั้น ๆ เช่น ตำนานวีรบุรุษ ดังนั้นสังคมและวัฒนธรรมจึงมีบทบาทโดยตรงในการสร้าง ดำรงรักษา และปรับเปลี่ยน อัตลักษณ์<sup>67</sup>

3. อัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) Lux กล่าวว่า อัตลักษณ์ขององค์กรเป็นการแสดงออกถึงบุคลิกภาพขององค์กร สมาชิกขององค์กรจะรู้สึกได้ โดยสมาชิกจะแสดงออกทางพฤติกรรมและการสื่อสารขององค์กร สามารถวัดความรับรู้ของภายในและภายนอกได้ Birkigt and Stadler<sup>68</sup> ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์กับภาพลักษณ์ (Image) ว่า ภาพลักษณ์คือ ภาพฉายของอัตลักษณ์ แบ่งอัตลักษณ์ออกเป็น 3 ส่วน พฤติกรรม การสื่อสาร การใช้สัญลักษณ์ (แผนภาพ)

รูปที่ 3 แบบจำลองแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของ Birkigt and Stadler



<sup>67</sup> Schesinger, 1993 อ้างใน สกลกานต์ อินทรไพโร, การสื่อสารกับอัตลักษณ์ของกลุ่มเด็กป๊อปในกรุงเทพมหานคร, (ปริญญานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539)

<sup>68</sup> กรองแก้ว วัฒนมะมงคลรักษ์, การสื่อสารกับอัตลักษณ์ถนนข้าวสาร, (ปริญญานิเทศศาสตร์พัฒนการมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545) น.21-22

พฤติกรรม (Behavior) คือ การที่คนภายนอกตัดสินว่าองค์กรเป็นอย่างไร จากสิ่งที่องค์กรกระทำ

การสื่อสาร (Communication) คือ องค์กรส่งสารที่เป็นวจน และอวจนภาษาออกไปสู่ภายนอกองค์กร แทนที่การแสดงออกเพียงอย่างเดียว เพื่อประสิทธิผลทางการสื่อสาร

การใช้สัญลักษณ์ (Symbolism) คือ เครื่องมือที่องค์กรใช้สอดประสานการแสดงออกของอัตลักษณ์องค์กรในด้านต่าง ๆ ว่าองค์กรนั้นเป็นอย่างไร หรือ ต้องการจะเป็นอย่างไร

4. อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) โครงสร้างของอัตลักษณ์นั้น เกิดขึ้นจากสถาบันต่าง ๆ ของระบบสังคม ทั้งสถาบันเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง บุคคลหนึ่งจะต้องปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์เมื่อเข้าไปเป็นสมาชิกของสังคมใหม่ ดังนั้น อัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลและอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มจะปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป<sup>69</sup> นอกจากนี้ Barker (2000) อัตลักษณ์ทางสังคมยังเป็นผลผลิตจากการสังสมของการใช้วาทกรรม (Product of Discourse) ด้วย เช่นเราจะรู้ว่าอัตลักษณ์ของเราในฐานะผู้หญิงอย่างไร จากการได้ยินคนพูดถึงเรา

5. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Culture Identity) เป็นเครื่องบ่งชี้ผลผลิตทางวัฒนธรรม เช่นอาหารอีสาน รำเซิ้ง และกระบวนการทางวัฒนธรรม ได้แก่ การเก็บรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม รื้อฟื้น หรือการทะนุบำรุง<sup>70</sup> Kathryn Woodward (1997) กล่าวว่า อัตลักษณ์จึงไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ หรือติดตัวบุคคลมาแต่กำเนิด แต่ถูกสร้างขึ้นโดยระบบสังคมที่มีการผลิตซ้ำวัฒนธรรม

ตามแนวคิดของ Edward Hall<sup>71</sup> ที่ว่าวัฒนธรรมก่อให้เกิดอัตลักษณ์ ซึ่งทำให้เราแตกต่างจากคนกลุ่มอื่น โดย Hall ได้แบ่งวิธีการเรียนรู้ที่ทำให้ทราบถึงความแตกต่างไว้ 10 กลุ่ม คือ 1) ระบบการสื่อสารและภาษา 2) ลักษณะท่าทางการแต่งกาย 3) อาหารและนิสัยการบริโภค 4) เวลาและความสำนึก 5) การตอบแทนและทักทาย 6) ความสัมพันธ์ 7) ค่านิยมและบรรทัดฐาน 8) การรู้สึกถึงความเป็นตัวเองและระยะห่าง 9) กภาพพัฒนาจิตใจและการเรียนรู้ 10) ความเชื่อและทัศนคติ

<sup>69</sup> ศิรินาด ปั่นทองพันธ์, การรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวใต้ของนักศึกษาชาวใต้ในกรุงเทพมหานคร (นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546) น. 7-9

<sup>70</sup> กรองแก้ว วัฒนมะมงคลรักษ์, การสื่อสารกับอัตลักษณ์ถนนข้าวสาร, น.21-24

<sup>71</sup> ภัทธนาจุ แสงจันทร์, สถานภาพการศึกษาวิจัยทางการสื่อสารระดับวัฒนธรรมในประเทศไทย (ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542)

### อัตลักษณ์กับวัยรุ่น

ตามแนวคิดของ Moghadam<sup>72</sup> เชื่อว่า อัตลักษณ์สามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วยแรงกดดันจากภายนอก ช่วงวัยรุ่นถือเป็นช่วงที่พวกเขาเริ่มมีความคิดเกี่ยวกับเรื่องอัตลักษณ์ของตนเอง ในขณะเดียวกันก็เตรียมพัฒนาตัวตนเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคม เช่น เมื่อเปลี่ยนเข้าไปอยู่ในสังคมใหม่ ย่อมทำให้อัตลักษณ์แปรเปลี่ยนไปด้วย นอกจากนี้ประสบการณ์ยังทำให้อัตลักษณ์พัฒนาดังนั้น อัตลักษณ์ส่วนบุคคลอาจจะคงที่ในแง่มุมมองหนึ่งและอาจเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์หนึ่ง ๆ ไปพร้อมกัน

ตามผลงานวิจัยของ Erikson<sup>73</sup> ในปี ค.ศ. 1963 กล่าวว่า ช่วงวัยรุ่นเป็นระยะของแสวงหาความเป็นตนเอง วัยรุ่นจึงมีการพัฒนาอัตลักษณ์ของตน หรือ เป็นช่วงที่เกิดความสับสนในอัตลักษณ์ของตน โดยถ้าเด็กสามารถหาอัตลักษณ์ของตนได้ วัยรุ่นจะสามารถรับรู้ความต้องการบทบาทหน้าที่ของตน เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถจัดการชีวิตตัวเองได้อย่างเหมาะสม แต่ถ้าวัยรุ่นไม่สามารถหาอัตลักษณ์ของตนได้ อาจทำให้เป็นคนที่มีแบบแผนชีวิตไม่แน่นอน และก้าวไปในอนาคตอย่างไร้ทิศทาง

Kelly<sup>74</sup> กล่าวถึงการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นว่า วัยรุ่นตอนปลายเป็นระยะเวลาที่เกิดการเรียนรู้ ทดลองการสร้างอัตลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ วัยรุ่นมักจะให้ความสำคัญกับการค้นหาอัตลักษณ์ของตน หรือ อัตลักษณ์ทางสังคม การสร้างอัตลักษณ์ไม่ใช่การเรียนรู้อย่างเดียวเท่านั้น แต่วัยรุ่นยังแสดงตัวตนของเขา ซึ่งตรงกับแนวคิดในงานวิจัยของ พัฒนา กิติอาษา<sup>75</sup> (2546) ที่กล่าวถึงความสำคัญของอัตลักษณ์ เนื่องจากเป็นการนิยามตัวเองจากจิตสำนึกส่วนตัวและจิตสำนึกร่วมในสังคมว่า ตัวเองคือใคร ความเป็นมาอย่างไร แตกต่างจากบุคคลอื่นหรือกลุ่มอื่นหรือสังคมอื่นอย่างไร และใช้อะไรเป็นเครื่องหมายในการแสดงออก

<sup>72</sup> Valentine M. Moghadam, Identity Politics and Women : Cultural Reassertions and Feminisms International Perspective (Boulder, Colorado : Westview Press, 1994), p.44-45

<sup>73</sup> Erik H. Erikson, Identity : Youth and Crisis (New York : W.W. Norton Company ,.Inc, 1968), p.415-428

<sup>74</sup> Kelly Jonh R. , Leisure . Third Edition(London : SAGE Publication ,.Inc, 1985), p.43-53

<sup>75</sup> พัฒนา กิติอาษา, คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม.

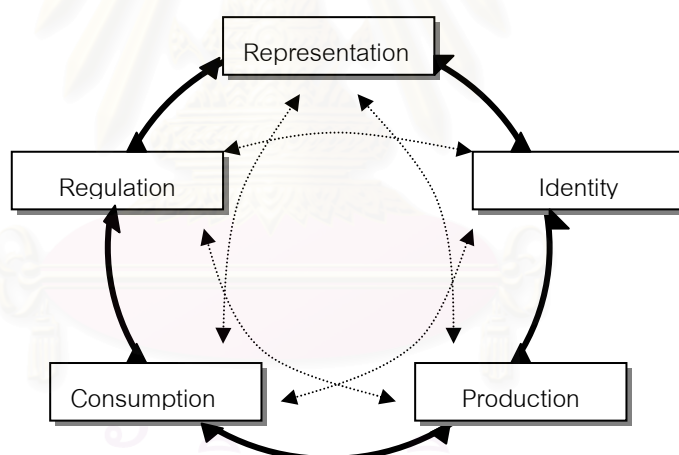


Erikson<sup>76</sup> กล่าวว่า การเจริญเติบโตและพัฒนาการของวัยรุ่นหนุ่มสาว นอกจากจะต้องเผชิญ การเปลี่ยนแปลงทางสรีระแล้ว ยังต้องรวบรวมบทบาทต่างๆ ในสังคมของตนให้เข้ากับความคิด ตั้งเดิมที่มีอยู่ Erikson จึงได้จำแนกพัฒนาการของอัตลักษณ์ออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ 1) แต่ละคนยอมรับว่าตนเองมีความเหมือน (Sameness) และความต่อเนื่อง (Continuity) อยู่ภายในตน 2) ผู้อื่นในสังคมมองเราเหมือนกับที่เรามองตนเอง 3) บุคคลจะมีความเชื่อมั่นและ ติดต่อสัมพันธ์ระหว่างโลกภายใน ภายนอก และการยอมรับผลที่สะท้อนกลับที่เกิดขึ้น

#### แนวคิดอัตลักษณ์ กับนิตยสาร

การสร้างอัตลักษณ์เกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ทั้งปัจจัยด้านเศรษฐกิจและสังคม, การเลี้ยงดู ของครอบครัว, อิทธิพลจากชีวิตวัยเรียน, ความสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียน และที่สำคัญ คือ อิทธิพลจากสื่อ นิตยสารมีส่วนในการสร้างความหมายและความเข้าใจในเรื่องอัตลักษณ์ของวัยรุ่น ซึ่งเป็นผู้รับสาร จนเกิดเป็นการสื่อสารร่วมกัน มีการสร้างอารมณ์ร่วมและกิจกรรมนี้ก็ดำเนิน กระบวนการเข้าไปมา คล้ายคลึงกับวงจรแห่งวัฒนธรรมของ Hall<sup>77</sup> (2000) ดังภาพ

รูปที่ 4 แสดงวงจรแห่งวัฒนธรรมของ S. Hall



<sup>76</sup> Erik H. Erikson, *Childhood and Society* (New York : W.W. Norton Company ,.Inc, 1963), p.357-372

<sup>77</sup> Stuart Hall, *Representation Cultural : Representations and Signifying Practices*(London : Open University, 2001) อ้างจาก ศรีัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen (ปริญา วารสารศาสตร์ มหาคณิศจิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548)

จากแผนภาพ วงจรวัฒนธรรมจะเริ่มขึ้นที่การสร้างภาพตัวแทน ซึ่งการสร้างภาพตัวแทนประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ 1. เจตนาผู้ส่งสาร (นิตยสารวัยรุ่น) 2. ความหมายของสาร (ลักษณะต่าง ๆ ของวัยรุ่น) 3. ความหมายของสิ่งที่ถูกนำเสนอต้องรับรู้และจดจำได้ ซึ่งองค์ประกอบที่กล่าวมาต้องควบคู่ไปกับการตีความของผู้รับสาร (วัยรุ่น) จึงเกิดการประกอบสร้างความหมายขึ้น ภาพตัวแทนมีระบบคล้ายกับภาษา เพราะภาพตัวแทนเป็นผลผลิตทางความหมายของระบบความคิดมนุษย์ ภาพตัวแทนนั้นส่งผลถึงอัตลักษณ์ของวัยรุ่น เกิดการปรับเปลี่ยน หรือเสริมสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ขึ้นมา เช่น อาจแต่งตัวหรือใช้ชีวิตตามนิตยสาร จึงเกิดการบริโภคนิตยสารนี้ต่อไป ในความเป็นจริงแล้ว วัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลาตามบริบทสังคมหรือผู้ใช้วัฒนธรรม ดังนั้นขั้นตอนต่าง ๆ ในวงจรอาจเกิดสลับซับซ้อนกันไปมาได้

อัตลักษณ์เป็นผลมาจากการบูรณาการประสบการณ์ในอดีตของวัยรุ่น แนวคิดอัตลักษณ์นี้ ผู้วิจัยจะใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวตนของวัยรุ่น ตัวตนนั้นกำหนดบทบาทอะไรให้แก่พวกเขา ทำให้รู้ว่าพวกเขาควรจะทำอย่างไรและมีความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร เนื่องจากตัวตน นอกจากนี้การเรียนรู้วัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ทักษะคิดจึงน่าจะส่งผลต่อการวินิจฉัยสิ่งต่าง ๆ ของวัยรุ่นด้วย อัตลักษณ์นี้น่าจะมีผลต่อกรอบกรองสารของวัยรุ่นแต่ละคนด้วย

### แนวคิดเรื่องสัญวิทยาวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (sign) ที่จะใช้สำหรับการศึกษานี้ สัญวิทยาวิทยา มีความหมายคร่าว ๆ คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ นอกจากนี้ Peirce<sup>78</sup> (1931) นักวิชาการชาวอเมริกัน ได้ให้ความหมายของสัญวิทยา คือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง

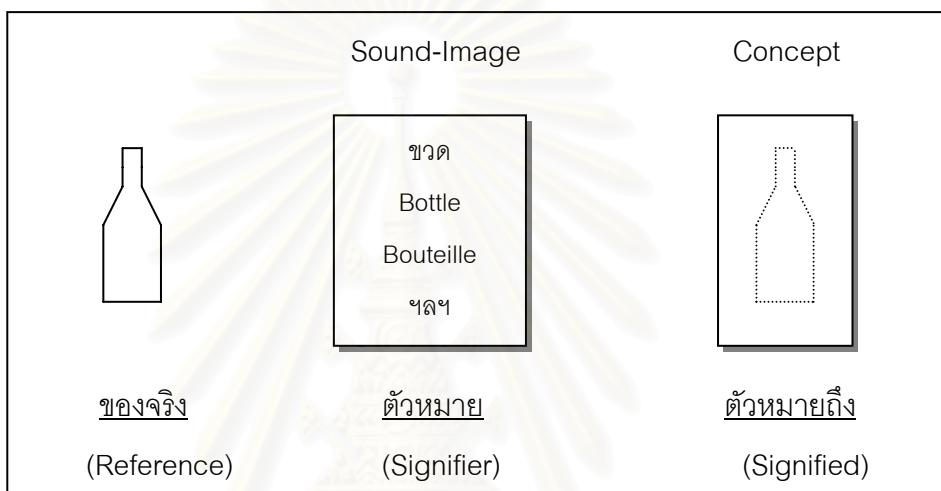
F. de Saussure (1974) ให้คำนิยามของสัญวิทยาวิทยาว่า เป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญวิทยาภายในสังคมที่สัญวิทยานั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง และเมื่อขยายความคำว่า วิถีชีวิตของสัญวิทยา ให้กว้างออกไปจะหมายความถึง การศึกษา กำเนิด

<sup>78</sup> กาญจนา แก้วเทพ, สื่อสารมวลชน วิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค (กรุงเทพฯ : ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาฯ, 2541), น.80-108

การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของสัญญะตัวหนึ่ง รวมถึงการวิเคราะห์กฎเบื้องหลังวิธีชีวิตดังกล่าวด้วย<sup>79</sup>

การศึกษาสัญญะตามทัศนะของ ตามทัศนะของ F. de Saussure จะให้ความสนใจในแง่การวิเคราะห์โครงสร้าง โดยมีแนวคิดสำคัญว่ากระบวนการสร้างความหมายอาศัยองค์ประกอบของสัญญะ ดังภาพ

รูปที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง ตัวหมายและตัวหมายถึง



Saussure อธิบายว่า องค์ประกอบของสัญญะประกอบด้วย 3 ส่วนด้วยกัน คือ 1) ของจริง (Reference) จากนั้นแต่ละวัฒนธรรมจะสร้างสัญญะที่เป็นตัวอักษรขึ้นมา เช่น สังคมไทย-ขวด สังคมอังกฤษ-Bottle สังคมฝรั่งเศส-Bouteille วิธีสร้างสัญญะของแต่ละบริบทสังคมอาจเป็น เสียง หรือ ภาพ (Image) ซึ่งสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมานี้เรียกว่า 2) ตัวหมาย (Signifier) และเมื่อคนในวัฒนธรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้สัญญะ เมื่อเขาเห็นตัวอักษร ขวด-Bottle-Bouteille จะเกิดภาพในใจ หรือ ภาพในความคิด (Concept) ซึ่งเรียกว่า ตัวหมายถึง (Signified)

ลักษณะความสัมพันธ์ของตัวหมายและตัวหมายถึงนี้ เกิดขึ้นได้โดยไม่มีหลักเกณฑ์ใด ๆ (arbitrary) เกิดขึ้นโดยมิได้ตั้งใจ (unmotivate) และไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (unnatural) ซึ่งมีนัยยะว่า คนเราไม่สามารถรู้จักสัญญะเองได้เองตามธรรมชาติแต่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เนื่องจาก

<sup>79</sup> อ้างจาก กาญจนา แก้วเทพ, มองสื่อใหม่ สังคมใหม่ (กรุงเทพฯ : ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), น. 4-5

ความสัมพันธ์ของรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์นั้น เป็นข้อตกลงที่แต่ละสังคมทำขึ้นมา และมีบทบาทในกระบวนการสร้างและให้ความหมายสิ่งต่าง ๆ

กาญจนา แก้วเทพ (2543) ได้สรุปคุณสมบัติของสัญลักษณ์ไว้ 3 ประการ คือ

1. ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร หรือ วัตถุ หรืออื่น ๆ
2. มีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง
3. ผู้ใช้สัญลักษณ์ต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญลักษณ์

สัญลักษณ์จะต้องมีลักษณะทางกายภาพ สามารถรับรู้ได้ด้วยอวัยวะสัมผัส การที่สัญลักษณ์จะเป็นสัญลักษณ์ได้นั้นผู้ใช้จะต้องมีความตระหนักรู้ สัญลักษณ์ไม่ใช่เรื่องที่จำกัดอยู่เฉพาะองค์ประกอบ (element/material) ตัววัตถุที่จะมาเป็นสัญลักษณ์อาจเป็นอะไรก็ได้ แต่คุณสมบัติที่สำคัญคือ ต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ โดยเฉพาะตัวบุคคลกับวัตถุ วัตถุจะต้องมีความหมายในกลุ่ม/สังคม/วัฒนธรรม

สัญลักษณ์ตัวหนึ่งจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อเรานำไปเปรียบเทียบกับโครงสร้างกับสัญลักษณ์ตัวอื่น เช่น สมศักดิ์สูง 160 ซม. เราจะทราบว่าสมศักดิ์สูงหรือเตี้ยได้จากการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น การเปรียบเทียบของ Saussure ทำได้ 3 มิติ

1. เปรียบเทียบคู่ตรงข้าม(binary opposition) เช่น เราจะรู้ว่าอะไรคือ วัวก็ต่อเมื่อเรานำไปเทียบกับสิ่งอื่นที่ไม่ใช่วัว
2. เปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ในโครงสร้างทั้งหมด หมายถึงการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อยในโครงสร้างเดียวกัน เช่น เอาใจ ต่างจาก เอาไป และ เบาใจ
3. การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อยเมื่อพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทั้งหมด เช่น เอาใจหมายความว่าอะไร เมื่อดูจากคำอื่นที่ประกอบอยู่ เช่น เอาใจใส่ หรือ เอาใจออกห่าง

ความหมายของสัญลักษณ์ย่อย จึงต้องพิจารณาร่วมกับสัญลักษณ์ย่อยอื่น ๆ ที่รวมอยู่ในโครงสร้าง Saussure ตั้งข้อสังเกตว่า แต่ละวัฒนธรรมมีการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา เพื่อใช้จัดหมวดหมู่ (categorization) สิ่งของที่อยู่นอกโลกออกเป็นประเภทต่าง ๆ และจะมีการใช้กฎเกณฑ์ (category) ที่แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้น การใช้สัญลักษณ์ย่อยตัวหนึ่งให้มีความหมายขึ้นมาได้ เพราะสัญลักษณ์ย่อยนั้นมีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ย่อยอื่น ๆ ในโครงสร้างรวม เช่น เราจะเข้าใจความหมายสัตว์น้ำได้

เมื่อสัญลักษณ์นี้ถูกจัดประเภทอยู่ร่วมกับสัญลักษณ์อื่นอันได้แก่ สัตว์บก สัตว์ปีก เป็นต้น Saussure เรียกความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ย่อย ๆ เหล่านี้ว่า Value และระบุว่า Value จะเป็นตัวกำหนดความหมาย

R. Barthes<sup>80</sup> (1967) ได้จัดประเภทของความหมายที่อยู่ในสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ -ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) เป็นตัวหมายถึงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นภาววิสัย (Objective) เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร มองเห็นได้อย่างชัดเจน เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

-ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ทั้งในระดับบุคคล (ความรู้สึกรู้ใจของแต่ละคนที่มีต่อแม่ของตน) และระดับสังคม (แต่ละวัฒนธรรมจะให้ความหมายโดยนัยของแม่ต่างกัน หรือ เรียกความหมายเหล่านั้นว่า ค่านิยมของแต่ละสังคม) Barthes เรียกความหมายแบบนี้ว่า ความหมายชั้นที่สอง (second order of signification)

ในทุกสัญลักษณ์จะต้องมีความหมายทั้ง 2 ควบคู่กันไปเสมอ สัญลักษณ์แต่ละประเภทอาจมีส่วนหนึ่งของความหมายโดยอรรถและโดยนัยแตกต่างกันไป Barthes เสนอว่า ไม่มีการใช้สัญลักษณ์ครั้งไหนที่จะมีความหมายเพียงชั้นเดียว ความหมายโดยนัยจะเป็นตัวบ่งบอกถึงจุดยืน ความนึกคิด และอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้สัญลักษณ์อยู่เสมอ

นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังมีการถ่ายโอนความหมาย ซึ่งการถ่ายโอนมี 2 แบบด้วยกัน<sup>81</sup> ได้แก่

- Metaphor เป็นการถ่ายโอนความหมายโดยเลือกเอาสัญลักษณ์ 2 ตัวมาวางคู่กัน โดยที่สัญลักษณ์ตัวหนึ่งมีความเป็นที่รับรู้กันอยู่แล้ว ส่วนอีกตัวยังไม่รู้ความหมาย เมื่อนำมาเข้าคู่กัน ความหมายของสัญลักษณ์ตัวแรกจะถูกถ่ายโอนมายังสัญลักษณ์ตัวหลังได้ วิธีนี้เป็นการโอนความหมายที่คนคุ้นเคยกัน ดังจะเห็นได้จากภาษาในวรรณคดี หรือ การอุปมาอุปไมย

- Metonymy เป็นการถ่ายโอนความหมายจากสัญลักษณ์แรกไปสู่สัญลักษณ์ที่สอง โดยจะเลือกเอาส่วนย่อยส่วนหนึ่ง (part) มาแทนความหมายของส่วนรวมทั้งหมด (whole) เช่น หอไอเฟลแทนกรุงปารีส หรือ แทนฝรั่งเศส เป็นต้น

<sup>80</sup> เรื่องเดียวกัน, น.34-35

<sup>81</sup> เรื่องเดียวกัน, น.36-40

สัญญะวิทยาจึงไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการศึกษาความหมายของภาษาเท่านั้น แต่ขยายขอบเขตของสิ่งที่สามารถมีความหมายออกไป สิ่งใดที่มีการให้ความหมายล้วนเป็นสัญญะทั้งสิ้น ดังนั้นสิ่งที่ใช้การวิเคราะห์สัญญะและรหัสที่เรานำมาศึกษาจะเรียกว่า “ตัวบท” (Text)

เมื่อพิจารณาจากการรวบรวมแนวความคิดที่ว่าด้วยสัญญะของ D.S. Clarke (1987) ทำให้สรุปได้ว่าสัญญะวิทยา เป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ 3 เรื่อง<sup>82</sup> คือ

1. ตัวสัญลักษณ์ (sign) โดยจะศึกษาสัญญะประเภทต่าง ๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาพ เสียง อาหาร รูปร่าง ฯลฯ ซึ่งจะสนใจวิธีการสืบทอดความหมาย (meaning) และวิธีการที่สัญญะเหล่านั้นเชื่อมโยงกับผู้ใช้ รวมไปถึงผู้สร้างสัญญะ เนื่องจากสัญญะเป็นผลผลิตและเกิดจากการประกอบสร้าง (construct) ของมนุษย์

2. รหัส / ระบบ (code / system) การใช้สัญญะนั้น ถูกจัดขึ้นมาอย่างเป็นระบบ โดยการนำสัญญะมาประกอบเข้าด้วยกันกลายเป็นรหัส (code) ซึ่งมีหลายประเภท และแต่ละประเภทก็จะมีคุณสมบัติต่างกัน

3. วัฒนธรรม (culture) สัญญะเป็นผลิตรกรรมของมนุษย์ จึงถือว่าเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมด้วย ดังนั้น สัญญะและรหัสจึงถูกสร้างและใช้ทำงานอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ เท่านั้น และวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ จะดำรงอยู่ได้ด้วยสัญญะและรหัสเช่นกัน ในการวิเคราะห์สัญญะวิทยาจึงจำเป็นต้องเข้าใจในบริบททางวัฒนธรรมด้วย

ส่วนใหญ่ในกระบวนการสื่อสารมวลชน ผู้ผลิตมีความตั้งใจในการสร้างและการใช้สัญญะที่มีลักษณะการใช้ที่ซับซ้อนกว่าการใช้สัญญะในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ซึ่งเป็นการสร้างความหมายของสิ่งต่างของนิตยสาร ดังนั้นในการแจกแจงเนื้อหาที่นิตยสารนำเสนอ นั้น จึงต้องใช้การวิเคราะห์สัญญะเป็นกรอบช่วยในการวิเคราะห์หาโครงสร้างของสิ่งที่ถูกนำเสนอ เพื่อนำไปสู่การใช้แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ต่อไป นอกจากนี้กรอบการสื่อสารของวัยรุ่นที่เกิดจากการแจกแจงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ คุณค่าก็ถือว่าเป็นสัญญะอย่างหนึ่งที่นิตยสารนำเสนอออกมาเช่นกัน

### แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เป็นทฤษฎีตามแนววัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ตามแนวความคิดของ H. Blumler ทฤษฎีนี้สนใจตอบคำถามที่ว่า “คนเราเรียนรู้และใช้วัฒนธรรม

<sup>82</sup> เรื่องเดียวกัน, น. 5-10

อย่างไร” นักคิดสำคัญอีกคน ได้แก่ George Herbert Mead ได้ประยุกต์ S-R Conditioning ที่ใช้กับสัตว์ของนักจิตวิทยาทดลอง โดยตั้งคำถามว่า “มนุษย์เรามีอะไรที่ทำได้เกินกว่าสัตว์” แล้วเขาก็พบว่า มนุษย์เรามีการรับรู้สิ่งเร้า (Stimulus) ในลักษณะของสัญลักษณ์ (symbol) การมองเห็นความหมายของสิ่งหนึ่งมากไปกว่าสิ่งที่เห็นอยู่ และการอ่านความหมายนี้ ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางสังคมของแต่ละแห่ง การรู้สัญลักษณ์นี้ ทำให้มนุษย์เป็นอิสระจากการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข เป็นอิสระจากกาลและเทศะ ทำให้หวนถึงอดีต หรือ มองไกลถึงอนาคตได้

ทฤษฎีนี้จะมองการสื่อสารลึกไปกว่าการถ่ายทอดข่าวสารเท่านั้น เนื่องจากในกระบวนการนั้นยังเป็นการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ระหว่างผู้ที่สื่อสาร โดยยึดหลักที่ว่า การสื่อสารเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งของสังคมที่ต้องอาศัยกฎระเบียบข้อตกลง วัฒนธรรม หรือ รหัสร่วมของสังคม

Mead ได้ขยายแนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ออกไปอีกว่า มนุษย์เราใช้สัญลักษณ์มาสร้างสิ่งสำคัญ 3 อย่าง คือ 1) “จิต” อันเกิดจากประสบการณ์ของสำนึกส่วนตัว 2) “ตัวตน” คือ ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเอง 3) “สังคม” ที่แต่ละคนเก็บสัญลักษณ์เอาไว้เป็นฐานข้อมูล ซึ่งจะเป็นสิ่งควบคุมการกระทำของมนุษย์เรา H. Solomon ได้สรุปงานวิจัยเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนของ Mead ไว้ว่า

“ตัวตน” หรือ “อัตตา” (Self) ที่ G.H. Mead (1934) ให้ความหมายว่า ความสำคัญของตนเอง อัตตานั้นก่อตัวขึ้นมาด้วยกระบวนการที่มีการสื่อสารสอดแทรกอยู่ใน “ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์” (Symbolic interaction) อันเป็นตัวกลางสำคัญในการสร้างสำนึกเกี่ยวกับตัวตน อย่างเช่น ตอนเด็กเราจะรู้ได้ว่าตัวตนของเราเป็นอย่างไร ก็ต่อเมื่อมีคนอื่นมาบอก แล้วเราก็จะสร้างตัวตนของเราขึ้นมาแบบนี้ M.Heidegger 1987 กล่าวว่า สัญลักษณ์มีความสำคัญต่อการก่อรูปของตัวตน และตัวตนของบุคคลนั้นมีหลายแบบ และหลายความหมาย<sup>83</sup>

ความเป็นตัวตนของคนนั้นมีอิทธิพลต่อทัศนคติโดยรวมของบุคคล ส่งผลให้คนแสดงการกระทำในลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล อัตตาของแต่ละคนจึงถูกส่งผ่านกระบวนการทางสัญลักษณ์ ซึ่งเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์กับสังคมนั้นเอง ส่วนสัญลักษณ์ที่เป็นตัวสื่อความหมายที่คนใช้ในการสื่อสาร จะเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายร่วมกันในสังคม (Shared meaning) คนในสังคมเดียวกันจะสามารถเข้าใจตรงกันได้<sup>84</sup> ส่วนสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมจะถูกเรียนรู้ผ่านการ มี

<sup>83</sup> กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา (กรุงเทพมหานคร : เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2544), น.162-163

<sup>84</sup> ศิรินาถ ปิ่นทองพันธ์, การรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวใต้ของนักศึกษาภาคใต้ในกรุงเทพมหานคร, น. 11-12

ปฏิสัมพันธ์ และสัญลักษณ์นี้จะมาทำหน้าที่เป็นตัวสื่อกลาง (Mediated) ในการกระทำทางสังคมของเรา นอกจากนี้คนที่อยู่ร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน จะมีระบบการตีความหมายสัญลักษณ์ของสังคมร่วมกัน เราจึงสามารถทำนายพฤติกรรมของคนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันได้<sup>85</sup>

ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นที่ สื่อมีส่วนในการนำเสนอตัวบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ซึ่งเป็นการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายถึงคุณค่าของสิ่งเหล่านั้น และวัยรุ่นผู้ใช้สื่อหรือใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสร้างขึ้นมา จึงนำแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์มาใช้ในการค้นหาความสัมพันธ์ของการแจกแจงให้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของวัยรุ่น โดยการสังเกตจากพฤติกรรมการแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ที่กระทำกับบุคคลรอบตัว ซึ่งอยู่ในรูปของวัจนและอวัจนภาษา รวมไปถึงพฤติกรรมการใช้นิตยสารว่า มีผลต่อการตีความหรือมองโลกอย่างไรบ้าง

#### แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย และวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture)

วัฒนธรรม (Culture) มีหลากหลายความหมายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย Culture มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน ซึ่งหมายถึง การเพาะปลูก ในคำภาษาไทยมีกลุ่มคำที่มีความหมายคล้ายเดียวกับวัฒนธรรม ได้แก่ อบรม บ่ม เพาะ ปลูก ฝัง เป็นต้น<sup>86</sup> การที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมได้นั้น ตั้งอยู่บนความหมายอันเป็นพื้นฐานเดียวกันว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างหรือ ประดิษฐ์ขึ้น ไม่ใช่สิ่งที่มีมนุษย์กระทำไปโดยเป็นธรรมชาติ หรือ สัตว์ชาติญาณ<sup>87</sup>

วัฒนธรรมในแง่วัฒนธรรมศึกษายังหมายถึง วิถีชีวิต หรือ แบบในการดำเนินชีวิต (way of life) ของคนแต่ละกลุ่ม หรือ แต่ละสังคม ซึ่งมีหลายด้านด้วยกัน นักมนุษยวิทยาสงรูปลักษณะพื้นฐานของวัฒนธรรม จากการเปรียบเทียบวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วโลกไว้<sup>88</sup> ดังนี้

<sup>85</sup> กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา, น.253-257

<sup>86</sup> กาญจนา แก้วเทพ “นาคความหมายของคำว่าวัฒนธรรม” ใน วัฒนธรรมกับสังคมไทยในกระแสการเปลี่ยนแปลง (กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537) น.2

<sup>87</sup> สมศักดิ์ ศรีสันติสุข, การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : แนวทางการศึกษาวิเคราะห์และวางแผน (ขอนแก่น : โรงพิมพ์คลังน่านวิทยา, 2536), น.3 อ้างใน ชัดติยา ชาญอุไร, บทบาทของนิตยสารทางเลือกในการสื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์ (ปริญญาวารสารศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548) น.44

<sup>88</sup> ยศ สันติสมบัติ, มนุษย์กับวัฒนธรรม (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544), น.11-12



1. วัฒนธรรมเป็นความคิดร่วม (Shared Ideas) และค่านิยมทางสังคมเป็นตัวกำหนดมาตรฐานของพฤติกรรม
2. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ควรเรียนรู้ (Culture is Learned) เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นเหมือนมรดกทางสังคม ดังนั้นมนุษย์จึงต้องค่อย ๆ เรียนรู้ ในขณะที่กำลังเติบโตขึ้นในสังคมหนึ่ง
3. วัฒนธรรมมีพื้นฐานมาจากการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) สัญลักษณ์สำคัญของมนุษย์ ก็คือ ภาษา
4. วัฒนธรรมเป็นองค์รวมของความรู้และภูมิปัญญา
5. วัฒนธรรม คือ กระบวนการที่มนุษย์กำหนดนิยามความหมายให้กับชีวิตและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา
6. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่ง

วัฒนธรรมในสังคมประกอบด้วยหลายวัฒนธรรมย่อยที่ต่อสู้แย่งชิงพื้นที่กันอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่วัฒนธรรมชั้นสูง/ชั้นกลางพยายามครอบงำจนกลายเป็นกระแสหลักของสังคม ขณะเดียวกันวัฒนธรรมย่อยเองก็ต่อสู้เพื่อช่วงชิงพื้นที่ในกระบวนการสร้างความหมายและตัวตนของคนกลุ่มต่าง ๆ จึงก่อให้เกิดวัฒนธรรมย่อยที่หลากหลายภายใต้วัฒนธรรมหลัก John Clarke, Stuart Hall, Tony Jefferson and Brain Roberts (1997) ให้ความหมายของวัฒนธรรมย่อยว่าเป็นการแสดงออกลักษณะเด่นของรูปลักษณ์เฉพาะ ระบบสร้างให้วัฒนธรรมย่อยมีเอกลักษณ์ต่างไปจากวัฒนธรรมหลัก มีจุดร่วมกันอยู่มีการแสดงออกผ่านพฤติกรรม ค่านิยม การใช้ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ

F. Phillip Rice<sup>89</sup> อธิบายลักษณะของวัฒนธรรมวัยรุ่น ไว้ว่า เป็นโครงสร้างสังคมที่ไม่ตายตัว ไม่ได้เป็นที่รวมของหนุ่มสาวเพียงกลุ่มเดียว แต่มีสังคมวัยรุ่นที่หลากหลายไปตาม อายุ ระดับสังคม ภูมิหลังชาติพันธุ์ ไม่มีความเป็นปึกแผ่นด้านโครงสร้างมากนัก วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นหลักความเชื่อ ค่านิยม และการปฏิบัติที่วัยรุ่นทั้งประเทศพร้อมใจกันทำ ภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่แพร่หลาย มักจะหมายถึงวัยรุ่นที่เป็นชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง

Clarke อธิบายถึงวัฒนธรรมวัยรุ่น ซึ่งมักแสดงลักษณะโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งแตกต่าง โดดเด่นจากวัฒนธรรมอื่น ๆ จะเห็นได้จากการใช้ชีวิต กิจกรรมในเวลาว่าง

<sup>89</sup> Phillip F. Rice, *The Adolescent : Development, Relationship and Culture* (Boston : Allyn and Bacon, 1987) p.345-346

ค่านิยมการใช้สิ่งของ การแต่งกาย การใช้พื้นที่ ฯลฯ วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นทางออกที่ประณีประนอมระหว่างความขัดแย้ง 2 ประการคือ การสร้างและแสดงความเป็นตัวเองที่ต่างจากพ่อแม่ และ การรักษาเอกลักษณ์ร่วมของพ่อแม่เป็นพื้นฐานของพวกเขา<sup>90</sup>

Michael Brake (1990) ได้ศึกษาเปรียบเทียบวัฒนธรรมของอเมริกา อังกฤษ และ แคนาดา เขาพบรูปแบบเฉพาะตัวของวัฒนธรรมย่อยที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างความหมายร่วมกันของกลุ่ม โดยผ่านภาพลักษณ์ เช่น การแต่งกาย ทรงผม บุคลิกลักษณะ ผ่านคำศัพท์ที่ใช้กันในกลุ่ม เมื่อมองวัฒนธรรมวัยรุ่นก็จะพบว่ามีความคล้ายคลึงกันในการสร้างความหมายร่วมกันของกลุ่มเช่นกัน

วัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยมีลักษณะโดยทั่วไป คือ รูปแบบ (style) อันโดดเด่นแตกต่างจากกลุ่มอื่น เป็นกลุ่มที่มีการใช้รูปแบบเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่ง รูปแบบการดำเนินชีวิตในเชิงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมวัยรุ่นนั้น สามารถสรุปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เป็นรูปแบบการแสดงออกของวัยรุ่น<sup>91</sup> มีดังนี้

#### 1. รูปแบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่แสดงออกในวัฒนธรรมวัยรุ่น ได้แก่

- 1.1 การแต่งกาย เป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ชัดเจนที่สุด เป็นช่องทางให้วัยรุ่นค้นพบและแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง ทำให้วัยรุ่นมั่นใจในอัตลักษณ์ของตน และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มของตน การแต่งกายของวัยรุ่นมักจะมีรูปแบบใหม่เปลี่ยนไปทุกปี
- 1.2 เครื่องใช้ หรือ ประดิษฐ์กรรมต่าง ๆ นิยมใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่มของตน นอกเหนือจากเสื้อผ้า เช่น โทรศัพท์ รถยนต์ หนังสือ เป็นต้น
- 1.3 ดนตรี วัยรุ่นจะนิยมดนตรีหลากหลายแนว บางครั้งใช้เนื้อเพลงในการแสดงออก เช่น Heavy Metal มีเนื้อเพลงเกี่ยวกับเพศ การฆาตกรรม สงครามระหว่างพ่อแม่ กับ

<sup>90</sup> Clarke et al 1991 p.13-14 อ้างใน สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต วารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548), น.15

<sup>91</sup> Michael Brake, Comparative Youth Culture (London : Routledge, 1990), p. 11-24 อ้างจาก ชัตติยา ชาญอุไร, บทบาทของนิตยสารทางเลือกในการสื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์, น.56

วัยรุ่น Sarah Thornton<sup>92</sup> กล่าวว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะเป็นวัฒนธรรมย่อยทางดนตรี (Music Subculture) วัยรุ่นมักจะมีอัตลักษณ์เกี่ยวกับดนตรี

2. รูปแบบการประพฤติตัว เช่น การแสดงออก กริยาท่าทางปฏิบัติกิจกรรมส่วนตัว และปฏิบัติต่อสังคม เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความหมายของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

3. รูปแบบของภาษากลุ่ม วัยรุ่นจะมีภาษาพิเศษเฉพาะกลุ่มเรียกว่า ภาษาแสลง ที่ช่วยประหยัดคำยืดยาว และยังเป็นตัวเสริมความเป็นปึกแผ่นของกลุ่ม กล่าวคือสมาชิกในกลุ่มต้องพูดภาษาเดียวกัน

#### 4. รูปแบบการดำเนินชีวิต

4.1 รูปแบบชีวิตการเรียน เช่น วัฒนธรรมย่อยของนักเรียนที่มีความคิดเป็นของตัวเอง อันได้แก่ นักเรียนที่มีสติปัญญาดี บางคนก็ชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ เป็นต้น แต่ละคนจะมีบรรทัดฐานของตน จึงสร้างวัฒนธรรมขึ้นมา

4.2 การประกอบอาชีพ

4.3 กิจกรรมยามว่าง Millicent E. Poole<sup>93</sup> จัดประเภทกิจกรรมที่วัยรุ่นทำในเวลาว่างดังนี้

- อ่านหนังสือ อ่านหนังสือเรียน ทำการบ้าน
- ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงจากเทป
- อยู่กับเพื่อน คุย ทำกิจกรรมเพื่อฆ่าเวลา
- เล่นเกมและกีฬากลางแจ้ง
- เล่นเกมในร่ม เล่นดนตรี วาดรูป
- สร้างและซ่อมแซมสิ่งต่าง ๆ
- เข้าสมาคมวัยรุ่น
- ชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ฯ

Rably กล่าวว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นถูกถ่ายทอดไปทั่วโลกเริ่มต้นจากวัฒนธรรมทางด้านการบริโภคสื่อบันเทิงประเภทดนตรี ก่อนจะแตกแขนงเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นด้านการบริโภคสัญลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ วัฒนธรรมวัยรุ่นจึงประกอบด้วยแบบแผนแนวคิด และพฤติกรรมของวัยรุ่น

<sup>92</sup> Sarah Thornton , Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital (Oxford : Policy, 1995) p.19

<sup>93</sup> อ้างใน วิชาวี วิโรจน์พันธุ์, การสร้าง ความหมายวัฒนธรรมวัยรุ่นในรายการปกิณกะบันเทิงทางโทรทัศน์(วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539), น.15

สื่อมวลชนมีหน้าที่สื่อสารทางวัฒนธรรม ซึ่งสะท้อนหรือสร้างความหมายจากความเป็นจริงที่พบเห็นในสังคม

โดยสรุป วัฒนธรรมวัยรุ่นคือวิถีชีวิตทั้งหมดของวัยรุ่น มีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามบริบทที่รายล้อมกลุ่มวัยรุ่น จึงเป็นสังคมย่อยหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นแบบแผนของกลุ่มที่สามารถสื่อสารสัญญาณบางอย่างได้และอาจมีการเปลี่ยนแปลง วัฒนธรรมวัยรุ่นจะแยกออกมาจากวัฒนธรรมของผู้ใหญ่ ใช้สินค้าเป็นเครื่องมือในการแสดงออกวัฒนธรรมของตน เช่น การแต่งกายตามสไตล์ต่าง ๆ การเลือกฟังเพลง การเลียนแบบพฤติกรรมดารานักร้อง นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยวัตถุ<sup>94</sup>

Dick Hebdige (1976) นักวิชาการสำนัก Birmingham ได้วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงมิติต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย การดำเนินชีวิต การบริโภค เข้ากับเงื่อนไขของโครงสร้างทางสังคม โดยการศึกษาวัยรุ่นในฐานะผู้รับสารมีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายใหม่ของตนเอง วัยรุ่นยังมีความสามารถในการตัดแปลง ต่อรองกับวัฒนธรรมหลักเพื่อดำรงสืบทอดวัฒนธรรมของตนเอง โดยเรียกว่า วัฒนธรรม Cut' n 'Mix (65) โดยเป็นการเอาสัญญาณที่มีอยู่เดิมในสังคม มาปะติดปะต่อเพื่อสร้างความหมายใหม่ในกลุ่มของตน ซึ่งมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่<sup>95</sup> วัฒนธรรมตัดปะเป็นการสร้างรหัสเฉพาะ เราจะเห็นได้ชัดเจนในเรื่องวัฒนธรรมการแต่งกายโดยหยิบยืมผลิตภัณฑ์จากวัฒนธรรมหลัก

Pual Willis<sup>96</sup> (1990) วัฒนธรรมสื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญญาณที่วัยรุ่นใช้กันมาก วัยรุ่นไม่เพียงแต่เรียนรู้รหัสเท่านั้น แต่กลับเล่นกับรหัส ตัดแปลงรหัส จากผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ active ในการใช้สื่อ อย่างฉลาดและซับซ้อนกว่าทุกคนในกลุ่มสังคม เช่น การแต่งกาย วัยรุ่นตัดแปลงรหัสขึ้นมาใหม่ เสื้อผ้ายังเป็นการแสดงถึงอัตลักษณ์อย่างชัดเจนแต่งกายของวัยรุ่นในสังคมไทย ผู้ใหญ่มักจะมองว่าเป็นปัญหา เช่นการแต่งกายที่แหวกแนว เปิดเผยจนเกินไป แต่วัยรุ่นกลับมองว่า การแต่งกายตามแฟชั่นที่พวกเขาแสดงออกเป็นการแสดงอำนาจที่เขาสนใจ

<sup>94</sup> Hebdige 1997 p.401 อ้างใน สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen , น.17

<sup>95</sup> กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา , น.545

<sup>96</sup> Barnard Malcolm, Fashion As Commnication. (London New York : Routledge,1996) p. 82-84 อ้างแล้วใน สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen, น.9

นำเสนอ เป็นการต่อสู้ ต่อรองกับกรอบที่วัฒนธรรมผู้ใหญ่สร้างขึ้นมา นิตยสารวัยรุ่นที่นำเสนอเกี่ยวกับแฟชั่นเป็นเหมือนการแสดงตัวตน สร้างอัตลักษณ์ ความหมายใหม่ เป็นตัวแทนอำนาจของกลุ่มวัยรุ่นนิตยสารวัยรุ่นจะผลิตเนื้อหาออกมาตอบสนองการบริโภคของวัยรุ่นในแต่ละกลุ่ม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุบลวรรณ<sup>97</sup> (2531) ได้ทำการสำรวจอิทธิพลของนิตยสารว่ามีผลต่อผู้หญิงที่เป็นผู้รับสารเนื่องจากมีรสนิยมในการอ่านของผู้หญิงต่อนิตยสารที่ตนเองชอบนั้นจะต่อเนื่อง เมื่ออ่านระยะยาวเนื้อหาในนิตยสารย่อมส่งผลกระทบต่อความคิดอย่างแน่นอน นอกจากนี้นิตยสารยังเป็นสื่อกลางในการเข้าสู่สังคมด้วย

พิมพ์ฤทัย ชูแสงศรี (2531) ศึกษาความคิดเห็นของผู้หญิงในนิตยสาร ได้มองย้อนถึงพัฒนาการตั้งแต่ นิตยสารก่อตั้งขึ้นมา ผลการวิจัยพบว่า นิตยสารมีความสำคัญต่อผู้หญิงมาก โดยเป็นแหล่งบันเทิงเรื่องราว และความคิดเห็นของผู้หญิงที่มีต่อตัวเอง สังคม โลก ที่สามารถแสดงออกสู่สาธารณะได้

วรินทร์า ไกยรวงศ์ (2541) วิจัยเรื่อง มิติแห่งการบริโภคที่ปรากฏในนิตยสารผู้หญิง พบว่า นิตยสารผู้หญิงได้บรรจุคุณค่าทางสัญลักษณ์ ซึ่งสังคมในปัจจุบันให้ความสำคัญกับคุณค่าทางสัญลักษณ์อย่างมาก

จุฑามาส กิริติกสิกร (2542) ศึกษาเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่นกับการใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน ในส่วนของนิตยสารพบว่า เพศชายเปิดรับนิตยสารเพื่อรู้ความเปลี่ยนแปลงของโลก ผ่านคลายความเครียด และฆ่าเวลา ส่วนเพศหญิงอ่านนิตยสารเพื่อคลายเครียดเป็นหลัก นอกจากนี้ยังใช้เพื่อรู้ความเปลี่ยนแปลงของโลกและดูแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แสดงให้เห็นว่าเพศหญิงต้องการความบันเทิงมากกว่าเพศชาย

กุลภา วจนสาระ (2543) ศึกษาเรื่องการก่อตัวของวัฒนธรรมวัยแรกเริ่ม ที่ปรับเปลี่ยนตามยุคสมัยและมีเรื่องพื้นที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยพบว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นวัฒนธรรมกลุ่มย่อยในสังคม มรณาหาพื้นที่เฉพาะในการแสดงวัฒนธรรมของตน มักจะบอกเล่าเรื่องราวของตนผ่านการ

<sup>97</sup> อ้างจาก กาญจนา แก้วเทพ, การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2539), น.149-174

แต่งกาย แบบแผนพฤติกรรม กริยาท่าทาง วิถีชีวิต ส่วนกิจกรรมของวัยแรกรุ่นจะเป็นตัวบ่งบอกการแยกออกจากวัยเด็ก และเตรียมตัวสำหรับการเป็นวัยรุ่น

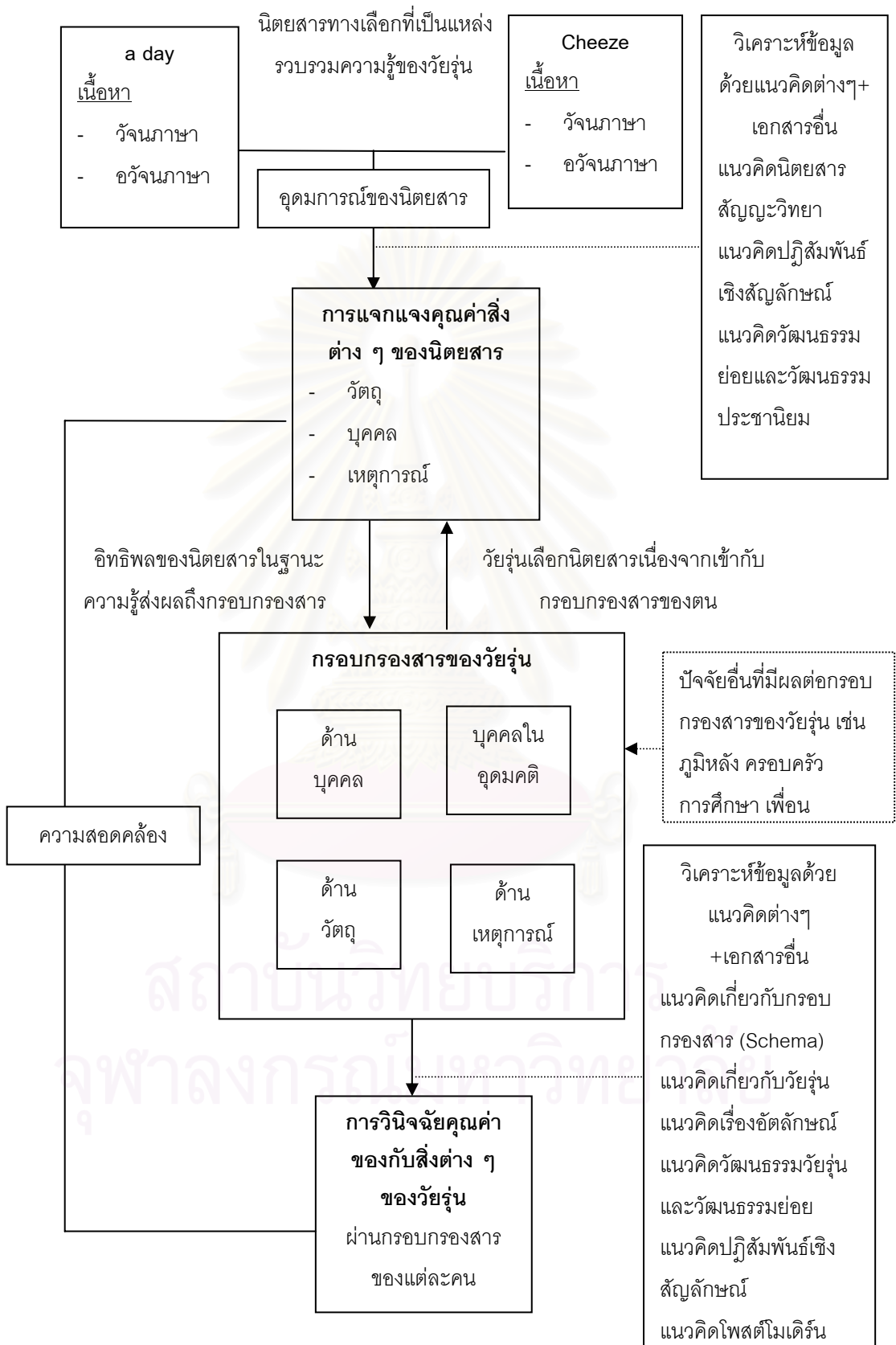
พจนีย์ พจนะลาวัลย์ (2544) วิจัยเรื่อง เนื้อหาและการสะท้อนค่านิยมในนิตยสารวัยรุ่น เธอกับฉันทน์ เดอะบอย ฮาร์ท พบว่า ทั้ง 3 ฉบับมีพัฒนาการ การจัดหน้า และเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน ในส่วนของการนำเสนอค่านิยม จะพบค่านิยมที่ไม่พึงปฏิบัติ เช่น การบริโภคสินค้าต่างประเทศ และความฟุ่มเฟือย ส่วนค่านิยมที่ดี ได้แก่ การพึ่งพาตนเอง ชยันหมั่นเพียร การมีความรับผิดชอบ และการประหยัด

ชัตติยา ชาญอุไร (2548) วิจัยเรื่อง บทบาทของนิตยสารทางเลือกในการสื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์ของวัยรุ่น ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาส่วนที่เกี่ยวกับการแสดงตัวตนของวัยรุ่นในนิตยสาร a day เช่น จดหมายที่ส่งมาจากทางบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ยังศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day ด้วย

การณิก ยิ้มพัฒนา (2548) ศึกษาเรื่อง นิตยสาร a day กับภาพสะท้อนของกลุ่มวัฒนธรรมแบบโพสต์โมเดิร์น ซึ่งศึกษานิตยสาร a day ในฐานะที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมาพร้อมกับวัฒนธรรมยุคโพสต์โมเดิร์น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบในการวิเคราะห์ (Conceptual Framework)



## นิยามคำศัพท์

กรอบกรอองสาร (Schema) หมายถึง กรอบที่คนใช้ในการตีความ หรือ แจกแจงคุณค่าของ (classify) สิ่งต่าง ๆ เพื่อตัดสินใจ หรือ อาจก่อให้เกิดการกระทำ เราจะใช้สิ่งนี้ทำนายสิ่งที่จะเกิดขึ้น หรือ ระลึกถึงเรื่องเคยเกิดขึ้น เป็นการประมวลเอาประสบการณ์และความรู้เดิมมาใช้ ในงานวิจัยนี้ กรอบกรอองสารจะเป็นการแจกแจงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ของคน ที่สัมพันธ์กับการบริโภคนิตยสาร แบ่งเป็น

1. กรอบกรอองสารด้านบุคคล (Person schemas) เป็นกรอบที่บุคคลใช้ตีความหรือแจกแจงคุณค่าของบุคคล จากรูปลักษณะภายนอก, การประกอบอาชีพ, เป้าหมายในชีวิต ลักษณะทางประชากรด้านต่าง ๆ เช่น เพศสภาพ ฐานะทางสังคม เชื้อชาติ เป็นต้น
2. กรอบกรอองสารด้านบุคคลในอุดมคติ (Idealized schemas) เป็นกรอบที่บุคคลใช้คัดกรองเพื่อหาลักษณะของบุคคลที่น่ายกย่อง ชื่นชม และสามารถนำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตได้
3. กรอบกรอองสารด้านวัตถุ (Object schemas)<sup>98</sup> เป็นกรอบที่บุคคลใช้ตีความหรือแจกแจงคุณค่าให้กับวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมรอบตัวของพวกเขา
4. กรอบกรอองสารด้านเหตุการณ์ (Event schemas) เป็นกรอบที่ใช้ตีความ หรือ แจกแจงคุณค่าให้กับเหตุการณ์ ที่พบได้ในชีวิตประจำวันของพวกเขาเอง หรือ เหตุการณ์ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลก

ลักษณะของกรอบกรอองสารของวัยรุ่น หมายถึง ลักษณะของกรอบกรอองสารตามนิยามของ Stein และ Trabasso อันได้แก่

1. กรอบกรอองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นจะใช้การคิดวิเคราะห์ โดยกล่าวอ้างจากความรู้ที่ได้จากการเปิดรับข้อมูลจากสื่อ, การเรียนในระบบการศึกษา, หลักการที่เคยได้ยินมาจากแหล่งต่าง ๆ หรือ เป็นความรู้ในอดีต

<sup>98</sup> วัตถุในที่นี้ จะหมายถึง สิ่งที่สามารถจับต้องได้ สามารถมองเห็นได้ด้วยตา หรือ สามารถรับด้วยประสาทสัมผัส ทั้งนี้อาจรวมไปถึง ภาพยนตร์ และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ด้วย (อ้างจาก <http://simple.wikipedia.org/wiki/object>) นอกจากนี้ยังเป็น ศิลปวัตถุต่าง ๆ ตามที่ Andrew Penner ได้กล่าวไว้ใน Collecting in Modernist Art :Debunking Life as Coherently Meaningful ด้วย (อ้างจาก Kelly Amienne "The Thing about the Thing : Material Objects & Meaning" Available from <http://core-relations.uchicago.edu/VolumnI/pages/thingIntro.html>)



2. กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา จะเป็นกรอบที่วัยรุ่นตอบจากประสบการณ์ตรงของตนเอง โดยวัยรุ่นจะเข้าไปมีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้นโดยตรง
3. กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว จะกรอบที่วัยรุ่นใช้ในทันทีในการตัดสินใจต่าง ๆ ซึ่งอาจเกิดจากอารมณ์ ความรู้สึก หรือ ความเคยชินของพวกเขาต่อสิ่งเหล่านั้น
4. กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น อันเป็นกรอบที่วัยรุ่นกล่าวอ้างมาจากประสบการณ์ของบุคคลรอบข้างพวกเขาเผชิญมา โดยพวกเขาจะนำเอากรอบของบุคคลนั้นมาใช้เลย

นิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น หมายถึง นิตยสารที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น นำเสนอแนวทางการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบัน ในงานวิจัยนี้จะหมายถึง นิตยสาร a day และ Cheeze ซึ่งเป็นนิตยสารที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากนิตยสารวัยรุ่นเล่มอื่นในยุคเดียวกัน และเป็นตัวแทนของวัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านได้ดี

การแจกแจงคุณค่าของนิตยสาร หมายถึง การแจกแจงความหมายวัจนภาษา และความหมายอวัจนภาษา

ความหมายวัจนภาษา ในที่นี้หมายถึงภาษาที่ผู้ผลิตนิตยสารวัยรุ่นใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น อันประกอบด้วย หัวเรื่อง ข้อความเนื้อหา คำบรรยายต่าง ๆ แล้วมีความหมายทั้งนัยตรง (โดยอรรถ) และนัยแฝง (โดยนัย)

ส่วนความหมายอวัจนภาษา หมายถึง ส่วนอื่นที่นอกเหนือจากข้อความที่ใช้ในการสื่อความหมายในนิตยสารวัยรุ่น เพื่อเป็นส่วนช่วยให้การสื่อความหมายน่าสนใจ และมีความหมายลึกซึ้งขึ้น อวัจนภาษาที่พบในนิตยสารวัยรุ่น ได้แก่ ปกนิตยสาร, ภาพถ่าย, ภาพวาด, สี และสัญลักษณ์

วัยรุ่น ในงานวิจัยนี้จะหมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15 - 25 ปี เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่าง การเป็นเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ จึงต้องปรับพฤติกรรมเพื่อให้สังคมยอมรับ นอกจากการเติบโตทางร่างกายแล้ว ยังเป็นการเติบโตทางสังคมด้วย ซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้วัยรุ่นที่กล่าวถึงเป็นผู้รับสารจากนิตยสาร a day หรือ Cheeze เป็นประจำด้วย

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยศึกษาเรื่อง “กรอบกรองสารของวัยรุ่นกับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ในนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาการแจกแจงคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ผ่านกรอบกรองสารของวัยรุ่น จากการใช้ นิตยสาร a day และนิตยสาร Cheeze ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการวิจัยปรากฏการณ์ทางสังคม โดยจะศึกษาข้อมูลในแง่ความรู้สึกนึกคิด ความหมาย ค่านิยม หรืออุดมการณ์ของบุคคล

#### แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูล ในงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน อันได้แก่ ข้อมูลประเภทเอกสาร และ แหล่งข้อมูลบุคคล

#### 1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ศึกษาจากนิตยสารวัยรุ่น จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า ปัจจุบันมีนิตยสารวัยรุ่นหลายเล่มวางจำหน่าย เช่น Cheeze, Ice, The Boy, Buzz, Knock Knock, I Like, J-Spy, I- Spy, Cawaii, Bump, เธอกับฉัน, a day, Hamburger<sup>1</sup>, ต้าเจี้ยห่าว ฯลฯ จากการสำรวจเบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหา นิตยสารที่วางจำหน่าย ผู้วิจัยได้เลือกนิตยสารจำนวน 2 ฉบับ คือ Cheeze และ a day เพื่อนำมา เป็นประชากรที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือก มีดังนี้

1.1 นิตยสาร a day เป็นนิตยสารที่น่าเสนอเนื้อหาสาระที่น่าสนใจเกี่ยวกับความคิด แปลกใหม่ นอกกระแสหลัก ส่วนนิตยสาร Cheeze จะนำเสนอเรื่องราวที่ไม่ได้เป็น กระแสหลัก แต่จะแสดงภาพถ่าย และเรื่องราวเกี่ยวกับวัยรุ่น ที่ค่อนข้างแสดงตัวตน ของตน อันได้แก่ ทางกาย แต่งกาย ท่าทาง คำพูด เครื่องใช้ เป็นต้น

1.2 กลุ่มเป้าหมายของนิตยสารทั้ง 2 เล่มเหมือนกัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นที่กำลัง ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายจนถึงมหาวิทยาลัย มีช่วงอายุประมาณ 15-25 ปี

---

<sup>1</sup> อันที่จริงแล้ว Hamburger เป็นนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ แต่ก็มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น ผู้วิจัยจึง ขอรวมเข้าไปในนิตยสารวัยรุ่นด้วย

- 1.3 มีราคาขายในระดับเดียวกัน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงสถานภาพทางสังคมของผู้อ่านว่า มีรายได้อยู่ในระดับเดียวกัน
- 1.4 นิตยสาร a day เป็นนิตยสารวัยรุ่นที่ขายดีอันดับหนึ่ง โดยดูจากผลสำรวจจากการเก็บสถิติยอดขายนิตยสาร 155 จุดในกรุงเทพฯและปริมณฑลของซีเอ็ดบุ๊คเซ็นเตอร์ในเดือนตุลาคม-ธันวาคม 2547<sup>2</sup> ที่มียอดขายนิตยสารและหนังสือพิมพ์ 61% ของยอดขายทั่วประเทศ ส่วนนิตยสาร Cheeze นิตยสารวัยรุ่นที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันซึ่งขายดีเป็นอันดับ 5 ในกลุ่มนิตยสารทั้งหมด<sup>3</sup>
- 1.5 Cheeze และ a day ยังนำเสนอเนื้อหาออกมาในแง่มุมที่ต่างกัน กล่าวคือ Cheeze ค่อนข้างเน้นที่รูปลักษณะภายนอก คำพูด ส่วน a day จะหนักไปทางความคิด เมื่อมีข้อมูลทั้ง 2 ส่วน อันเป็นเสมือนการแสดงตัวตนของวัยรุ่นทั้งภายในและภายนอก จะทำให้การวิเคราะห์เรื่องกรอบของสารสมบูรณ์ขึ้น

นิตยสารสำหรับวัยรุ่นที่เป็นประชากรในวิเคราะห์เนื้อหา มีดังนี้ นิตยสาร Cheeze ตั้งแต่ฉบับที่ 1 จนถึงฉบับที่ 20 หรือ ตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2547 ถึงเดือนธันวาคม 2548 และนิตยสาร a day ในช่วงเวลาเดียวกัน คือ ตั้งแต่ฉบับที่ 45 ถึงฉบับที่ 64 รวมจำนวน 40 เล่ม โดยการวิเคราะห์เนื้อหาผู้วิจัยจะเลือกศึกษาเนื้อหาของนิตยสาร ตั้งแต่หน้าปก บทบรรณาธิการ บทความ คอลัมน์ต่าง ๆ ยกเว้นในส่วนของโฆษณา

การวิเคราะห์เพื่อแจกแจงการให้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

-บุคคล ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลทั่วไป ในทุก ๆ คอลัมน์ โดยดูตั้งแต่ เพศ อาชีพ การแต่งกาย ที่เป็นลักษณะภายนอก และเรื่องราวในคอลัมน์นั้น

-บุคคลในอุดมคติ ได้แก่ การนำเสนอถึงเรื่องราวของบุคคลต้นแบบ (prototype) ที่นิตยสารทางเลือกวินิจฉัยแล้วว่า มีความสำคัญ และเป็นประโยชน์ต่อผู้รับสาร

<sup>2</sup> ซีเอ็ดบุ๊ค เซ็นเตอร์, ที่สุดในธุรกิจหนังสือพิมพ์และนิตยสาร 2547 จาก <http://www.se-ed.com>

(1 มีนาคม 2548)

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน

- วัตถุ ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับวัตถุทุกอย่างรวมไปถึงศิลปวัตถุ อันได้แก่ ผลงานศิลปะ ภาพยนตร์ ฯลฯ

- เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ เนื้อหาที่เป็นภาพเหตุการณ์ เรื่องเล่าเหตุการณ์ หรือข่าว ประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

ในการแยกประเภทข้อมูลจะใช้ coding sheet ให้ง่ายแก่การลำดับความคิด วิเคราะห์ ข้อมูล โดยการแจกแจงเป็นคุณลักษณะต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้เพื่อไปสร้างเป็นกรอบด้านต่าง ๆ ของวิทยุรุ่นได้เพื่อจะใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์บุคคลต่อไป

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทนี้ จะแยกออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.1 ส่วนที่ 1 ในการศึกษาเกี่ยวกับ นโยบายการผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของ นิตยสารวิทยุรุ่น ในการสะท้อนวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวิทยุรุ่นนั้น ผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล อันได้แก่ บรรณาธิการนิตยสารวิทยุรุ่นทั้ง 2 เล่ม เนื่องจากบรรณาธิการเป็นผู้ที่ทราบทั้งนโยบายของนิตยสารในระดับบริหาร และยังเป็นผู้ที่ดูแลเนื้อหาโดยรวมทั้งหมดของนิตยสาร

a day - คุณทรงกลดบางยี่ขัน บรรณาธิการบริหาร

Cheeze - คุณชาญณรงค์ พรหมรักษ์ บรรณาธิการบริหาร

2.2 ส่วนที่ 2 ในการศึกษาคั้งนี้เน้นที่กรอบการสื่อสารด้านตัวตนของวิทยุรุ่นในเรื่องเกี่ยวกับบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ ดังนั้นแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลจึงเป็นหัวใจในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างวิทยุรุ่นแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยจะสัมภาษณ์วิทยุรุ่นจำนวน 30 คน ในระดับอายุตั้งแต่ 15-25 ปี อันเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของนิตยสาร a day และ Cheeze โดยเริ่มจากสัมภาษณ์วิทยุรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day หรือ Cheeze หรือ ทั้ง 2 เล่ม อย่างน้อยเป็นระยะเวลา 6 เดือน และให้ผู้อ่านคนที่ถูกสัมภาษณ์แล้วนั้น แนะนำเพื่อนที่รู้จักกันต่อ ๆ ไป เพราะต้องการศึกษาในเรื่องของกรอบการสื่อสารที่เป็นความคิดส่วนบุคคล และเพื่อให้ได้คำตอบที่แท้จริง ผู้วิจัยจึงต้องคุ้นเคยกับผู้ถูกสัมภาษณ์ระดับหนึ่ง ทั้งนี้ถ้าการแนะนำต่อ ๆ กันของผู้ให้ข้อมูลอาจไม่สามารถทำให้ผู้วิจัยสัมภาษณ์บุคคลได้ครบตามจำนวน ผู้วิจัยจะใช้การหากกลุ่มตัวอย่างในย่านที่วิทยุรุ่นรวมตัวกันมาก ได้แก่ สยาม และมาบุญครอง เป็นต้น

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 1. ข้อมูลประเภทเอกสาร

นิตยสารที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยรวบรวมจากการสั่งซื้อทางย้อนหลังในส่วนที่ยังคงมีอยู่สำนักพิมพ์ สำหรับส่วนที่จำหน่ายหมดแล้วจะซื้อจากแผงหนังสือใช้แล้ว นอกจากนี้เอกสารสิ่งพิมพ์อื่น ๆ อันได้แก่ หนังสือ บทความ งานวิจัย จะรวบรวมจากอินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ และห้องสมุด

### 2. ข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะรวบรวมโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) บรรณาธิการบริหารของนิตยสารทั้ง 2 เล่ม และผู้อ่านนิตยสารเพื่อให้ทราบถึงกรอบกรอบสารของวัยรุ่นแต่ละคนใช้ในการมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัวของตน คำถามจะได้มาจากการวิเคราะห์เนื้อหาในขั้นตอนแรก เป็นคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้แสดงความคิดเห็นได้เต็มที่ จะเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ เนื่องจากผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นวัยรุ่น ใช้เทปบันทึกเสียงและการจดบันทึกเป็นเครื่องมือช่วยในการเก็บข้อมูล

## กรอบคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

### ข้อมูลส่วนบุคคล

- ชื่อ นามสกุล อายุ
- ระดับการศึกษา สถานศึกษา คณะ สาขา และเหตุผลในการเลือกเรียน
- ภูมิลำเนา
- ครอบครัว เกี่ยวกับ สมาชิกในครอบครัว รายได้ และสภาพความเป็นอยู่
- สังคมในสถานศึกษา
- เพื่อน และกลุ่มเพื่อนสนิท

### ข้อมูลเกี่ยวกับตัวตน และความชอบส่วนบุคคล

- คิดว่าตัวเองมีตัวตนอย่างไร แตกต่างจากคนอื่นหรือไม่ อย่างไร
- ลักษณะอาชีพที่อยากทำ หรือ อยากศึกษาต่อในอนาคต
- กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง หรือ วันหยุด และกิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้สื่อ

### ข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านนิตยสาร

- กรอบที่ใช้ในการการเลือกอ่านนิตยสาร a day และ Cheeze
- ความแตกต่างระหว่างนิตยสารที่ตนอ่านกับนิตยสารเล่มอื่น ๆ
- สิ่งที่ชอบ และสิ่งที่ไม่ชอบในนิตยสาร นิยมอ่านคอลัมน์อะไรมากที่สุด
- ได้ประโยชน์อะไรจากนิตยสาร และนิตยสารส่งผลถึงความคิดของพวกเขาหรือไม่

### ข้อมูลเกี่ยวกับกรอบกรองสารของวัยรุ่น

ถามความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับ บุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ที่พบ และไม่พบในนิตยสาร a day และ Cheeze ทั้งนี้ต้องผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา ก่อน กรอบคำถาม คร่าว ๆ มีดังนี้

- ลักษณะการประกอบอาชีพที่วัยรุ่นชื่นชม
- ทักษะคติเกี่ยวกับความสำเร็จ ความเก่ง ฐานะ เชื้อชาติ เพศสภาพ อายุของบุคคล
- บุคคลที่เป็นบุคคลต้นแบบของวัยรุ่น
- วัตถุที่วัยรุ่นให้ความสนใจ เถลไถลในการคัดเลือกวัตถุและแนวความคิดเกี่ยวกับวัตถุต่าง ๆ รอบตัว
- เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบในนิตยสารและเหตุการณ์ที่วัยรุ่นประสบด้วยตนเอง หรือ ให้ความสนใจ
- ความสอดคล้องระหว่างแนวความคิดของวัยรุ่นใช้คัดเลือกสิ่งต่าง ๆ กับเนื้อหาที่นำเสนอในนิตยสาร

### ลักษณะในการถามคำถามกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะเริ่มถามคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลและการเลือกอ่านนิตยสารของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างก่อน ตามด้วยการใช้ชีวิตประจำวันรวมถึงความชอบของพวกเขาในเรื่องต่าง ๆ แล้วใช้คำตอบที่ได้เชื่อมโยงเข้าสู่หัวข้อที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze ดังตัวอย่าง

ผู้วิจัย : เวลาว่างชอบทำอะไรบ้าง

วัยรุ่น : ชอบดูหนังกับเพื่อนที่มีชีวิตคล้าย ๆ กัน แนวเดียวกัน แล้วก็ฟังเพลง อ่านนิตยสาร

ผู้วิจัย : หนังสือชอบเป็นประเภทไหน

วัยรุ่น : ชอบหนังนอกกระแส ส่วนใหญ่จะไปดูหนังตามลิโด้ ตามสยาม

ผู้วิจัย : แล้วทำไมถึงเลือกอ่าน a day

วัยรุ่น : เพราะมันจะมีคอลัมน์ที่น่าสนใจอ่านแล้วจะได้รับความรู้ด้านที่เกี่ยวข้องกับนิเทศฯ ครบ อย่างเช่น มีโฆษณาให้ดู แล้วได้รู้ว่าคนทำเขาคิดอย่างไร แล้วก็ยังมีสัมภาษณ์คนที่เกี่ยวกับด้านนี้ พวกที่เป็นนักศิลปะ ภาพยนตร์ ทำหนังสือ อ่านแล้วก็จะได้ข้อคิดของเขา จะมีคอลัมน์ที่แตกต่างจากหนังสืออื่นทั่วไปนะครับ อย่างตอนแรกที่ซื้อก็เพราะ a day แถมเล่มแรกของหนังสือมันน่ารักทรานซิสเตอร์ ผมชอบหนังของเป็นเอก (ผู้กำกับ) ก็เลยซื้ออ่าน

ผู้วิจัย : ที่เรียนด้านนิเทศฯ อยากทำอาชีพอะไร เพราะอะไร

วัยรุ่น : อยากทำภาพยนตร์ครับ อยากออกกองถ่ายอยากเป็นผู้กำกับรู้สึกว่ามันยิ่งใหญ่ มากกับการจะสร้างหนังเรื่องหนึ่งออกมา ถ่ายทอดความคิดในหัวของเราออกมาให้คนดูเชื่อตาม อยากทำหนังในแนวที่เป็นตัวของตัวเองอย่างเป็นทางการ เป็นเอกครับ คือหนังจะเป็นลายเซ็นของเขาเลย

จากตัวอย่างของบทสัมภาษณ์ผู้อ่านนิตยสาร a day ที่ยกมานั้น ผู้วิจัยได้ถามคำถาม เกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวของเด็กก่อน จึงทราบว่าเขาเรียนด้านนิเทศศาสตร์ โดยมีความสนใจด้าน ภาพยนตร์มาก จากนั้นก็ถามกิจกรรมในยามว่าง แล้วเชื่อมโยงกับเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา จาก a day ได้แก่ a day จะกล่าวถึงเรื่องภาพยนตร์, เรื่องอาชีพ เป็นต้น ในแต่ละคำถามเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นสามารถเชื่อมโยงไปยังเรื่องต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

1. วิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหาในทุก ๆ ส่วน ยกเว้นโฆษณาของนิตยสาร a day และ Cheeze ซึ่งประกอบด้วย การนำเสนอแบบวัจนภาษา และ อวัจนภาษา

- แบบวัจนภาษา จะวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวกับตัวบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ทั้งที่ ชัดเจน และแอบแฝง
- แบบอวัจนภาษา ได้แก่ ปก ภาพ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ ที่แสดงถึงบุคคล วัตถุ และ เหตุการณ์

ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ใช้ coding sheet เป็นตัวช่วยในการจัดเรียง หรือ แบ่งประเภทเนื้อหา ตามทฤษฎีกรอบทรงสาร (Schema) ว่า นิตยสาร a day และ Cheeze นำเสนอออกมา มี อะไรบ้าง โดยแบ่งประเภทเนื้อหาออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. กรอบทรงสารด้านบุคคล (Person schemas)
2. กรอบทรงสารด้านบุคคลในอุดมคติ (Idealized schemas)
3. กรอบทรงสารด้านวัตถุ (Object schemas)
4. กรอบทรงสารด้านเหตุการณ์ (Event schemas)

การวิเคราะห์เนื้อหาจะนำไปเป็นแนวทางในการตั้งคำถามสำหรับสัมภาษณ์เชิงลึกในขั้นต่อไป นอกจากนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์สิ่งพิมพ์อื่น ๆ ที่มีกรอกล่าวเกี่ยวกับวัยรุ่น เพื่อใช้เป็นข้อมูลเพิ่มเติม ในการวิเคราะห์ให้เกิดแง่คิดและมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

2. นำการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนแรกมาประกอบการวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์วัยรุ่นถึง กรอบทรงสารของพวกเขาว่าเป็นไปในทิศทางใดบ้าง

2.1 จะใช้แนวคิดเกี่ยวกับกรอบทฤษฎี มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยจะดูว่าวัยรุ่นมีกรอบทฤษฎีเกี่ยวกับ บุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างไร ในทั้ง 4 ด้าน ได้แก่

- กรอบทฤษฎีด้านบุคคล (Person schemas)
- กรอบทฤษฎีด้านบุคคลในอุดมคติ (Idealized schemas)
- กรอบทฤษฎีด้านวัตถุ (Object schemas)
- กรอบทฤษฎีด้านเหตุการณ์ (Event schemas)

2.2 วิเคราะห์ลักษณะของกรอบทฤษฎีว่าเป็นอย่างไร

- กรอบที่มาจากประสบการณ์จริงของเด็กวัยรุ่น
- กรอบจากสถานการณ์ที่เคยเผชิญมาด้วยตนเอง
- กรอบที่ใช้โดยไม่รู้สึกรู้สีกตัวอาจจะเป็นรูปแบบที่ใช้ได้โดยไม่รู้สึกรู้สีกตัว
- กรอบจากประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สรุปจากบุคคลอื่น

จากการสัมภาษณ์ภูมิหลังและกรอบทฤษฎีของวัยรุ่น ประกอบกับการนำข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ จะทำให้ทราบถึง ความสัมพันธ์ระหว่างการให้คุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของวัยรุ่น กับการให้คุณค่าของนิตยสาร

### การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลจะใช้การพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytic Description) โดยจัดเรียงเป็น

1. นำเสนอข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิตยสาร a day และ Cheeze

2. ลักษณะการนำเสนอเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ของนิตยสารทั้ง 2 เล่ม วิเคราะห์การสร้างความหมายที่ให้กับทั้ง 3 สิ่งของนิตยสาร การแจกแจงคุณค่าของนิตยสาร และอุดมการณ์ของนิตยสารที่สะท้อนความเป็นวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

3. นำเสนอข้อมูลของบุคคลที่สัมภาษณ์ถึงภูมิหลัง เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดกรอบทฤษฎีของแต่ละบุคคล และกรอบที่วัยรุ่นใช้ในการเลือกอ่านนิตยสาร

4. สรุปกรอบทฤษฎีของวัยรุ่น ว่าใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่าของสิ่ง ๆ บนโลกที่อยู่รอบตัวของพวกเขา ทั้งนี้ผู้อ่านเล่มใดเล่มหนึ่งอาจมีกรอบทฤษฎีที่แตกต่างกันไป

5. สรุปความสัมพันธ์ระหว่างการวินิจฉัยคุณค่าของสิ่ง ๆ ของวัยรุ่นกับการให้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ของนิตยสาร



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

#### ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับนิตยสาร

##### ความเป็นมาของนิตยสาร a day

นิตยสาร a day วางแผงครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2543 อยู่ภายใต้การดำเนินงานบริษัท เดย์ออฟเตอร์เดย์ จำกัด ด้วยทีมงานเริ่มแรกเพียง 6 คน ได้แก่ วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์, นิติพัฒน์ สุขสวย, เอก-ภาสกร ประมูลวงศ์, จัณทรศรัณย์ เกียรติยศ, ทรงพล จันลา และจันทน์เพ็ญ ตั้งสัมปตติวงศ์ เลขานุการของวงศ์ทองตั้งแต่ทำนิตยสาร Spaghetti แรงแบบดาลใจสำคัญต่อการก่อตั้งนิตยสารเล่มนี้ คือ นิตยสาร i-D นิตยสารชื่อดังของอังกฤษ ที่เกิดจากการรวบรวมเงินทุนจากผู้อ่านภายในอพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่ง เนื่องจากผู้พักอาศัยในอพาร์ทเมนต์นั้นชื่นชอบความคิดดี ๆ และสร้างสรรค์ของเด็กหนุ่มจัดทำนิตยสารนี้ขึ้น

รูปแบบการจัดสรรต้นทุนสำหรับจัดทำนิตยสาร a day อยู่ในลักษณะของบริษัทมหาชน ขนาดย่อม หรือเรียกอีกอย่างว่า “การลงขัน” โดยกลุ่มผู้ผลิตได้เขียนจดหมายเพื่อขายหุ้นให้กับกลุ่มเป้าหมายที่รักการอ่าน โดยจัดสรรต้นทุนเป็นหุ้นเบื้องต้นจำนวน 1,000 หุ้น เปิดให้ผู้อ่านเป็นเจ้าของหุ้นละ 1,000 บาท สามารถซื้อขั้นต่ำได้ 100 หุ้นและซื้อได้ไม่เกิน 100 หุ้น การขายหุ้นครั้งนี้ประสบความสำเร็จด้วยดี a day จึงถือกำเนิดขึ้น ด้วยการร่วมหุ้นจึงทำให้ a day จึงไม่จำเป็นต้องผูกติดกับรายได้จากโฆษณา ทำให้ a day สามารถรักษาอุดมการณ์ในการสร้างสรรค์เนื้อหาได้ดังที่วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ กรรมการผู้จัดการและบรรณาธิการบริหาร ต้องดูแลทั้งธุรกิจนิตยสาร กล่าวไว้ว่า

“a day เป็นนิตยสารต้นทุนต่ำไม่ผูกตัวเองอย่างแน่นอนหาไว้กับรายได้จากค่าโฆษณา ซึ่งอาจก้าวท้าวและแปรเปลี่ยนอุดมการณ์ของนิตยสารเราได้ เราต้องการทำนิตยสารดี ๆ ที่อยู่ได้ยาวนาน และคนทำงานมีความสุข ซึ่งหัวใจสำคัญของการนั้นไม่ใช่ อะไรเลยนอกจากการได้รับการสนับสนุนจากผู้อ่าน”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์, *A Day Story : The Modern Rebel*, พิมพ์ครั้งที่ 17, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ a book, น.160

นโยบายหลักของการจัดทำ a day มาจากความตั้งใจของวงศัทงที่ต้งการจะทำนิตยสารคุณภาพสูงแต่ต้นทุนต่ำ โดยที่เนื้อหาของนิตยสารแบ่งออกเป็น 2 เรื่องหลัก ๆ ได้แก่ ส่วนแรกจะกล่าวถึงบุคคลธรรมดาทั่วไป ไม่จำกัดเฉพาะคนที่มีชื่อเสียงหรือฐานะทางสังคม แต่สิ่งที่โดดเด่นของบุคคลเหล่านั้นที่ a day เล็งเห็นก็คือ การเป็นคนที่มีวิถีชีวิตและความคิดที่โดดเด่น อีกส่วนหนึ่งจะนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ เรื่องราวที่แปลกใหม่ทันสมัย สามารถนำมาปรับใช้ได้กับชีวิตจริง นอกจากนี้ a day จะมุ่งเน้นให้ผู้อ่านรู้เท่าทันสังคมโลกอย่างผ่อนคลายแล้ว ยังต้องการให้ทรรคนะที่เป็นความคิดเชิงบวก และเป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้อ่านด้วย a day ยังได้การยอมรับว่าเป็นหัวหอกในการปลุกกระแสนิยมแนวใหม่ที่เรียกว่า Alternative Magazine ขึ้นในหมู่ผู้อ่านและวงการโฆษณา จากวันแรกที่เริ่มวางแผง a day ได้รับคำวิจารณ์จากหนังสือพิมพ์จำนวนมากทั้งในแง่ดี และแง่ความห่วงใยที่นิตยสารเล่มนี้จะอยู่รอดในระบบเศรษฐกิจ คอรั้มนิสต์คนหนึ่งเคยให้ความเห็นว่าจังหวะการก่อกำเนิดของ a day นั้นเรียกว่าถูกที่ถูกเวลา การประสบความสำเร็จของ a day มีส่วนจูงใจให้คนทำนิตยสารรุ่นใหม่จำนวนมากด้วยการทำนิตยสารในแนวที่ต่างไปจากฉบับเดิมที่เป็นมา<sup>2</sup>

ในปี พ.ศ. 2546บริษัทเคย์อาฟเตอร์เคย์ จำกัด เปลี่ยนชื่อเป็นบริษัทเคย์โพเททส์ จำกัดเมื่อเข้าร่วมหุ้นกับบริษัท ทราฟฟิค คอนเนออร์ โฮลดิ้ง จำกัด (มหาชน) ในปัจจุบัน a day มีอายุรวมได้ 6 ปีแล้ว ตั้งแต่เล่มแรกถึงเล่มที่ 24 วงศัทง รับผิดชอบเป็นบรรณาธิการเอง ในเล่มที่ 25 ส่งมอบตำแหน่งนี้ให้กับ วชิรา ฐิธิรณก จนถึงเล่มที่ 47 จึงมอบตำแหน่งบรรณาธิการบริหารให้กับทรงกลด บางยี่ขัน ผู้ที่เคยเป็นผู้ช่วยของวชิรามาก่อน ทรงกลดรับตำแหน่งนี้จนถึงปัจจุบัน วชิราได้กล่าวถึงสาเหตุของการเปลี่ยนบรรณาธิการใน a day เล่มที่ 48 ไว้ว่า

“...ผมและคุณวงศัทงเห็นพ้องกันว่าเพื่อให้นิตยสารคง”ความสนุก” อย่างต่อเนื่องยาวนาน เราเห็นสมควรว่าตำแหน่งหน้าที่บรรณาธิการควรจะมีวาระการผัดเปลี่ยน”

ถึงแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงบรรณาธิการอย่างไรก็ตาม a day ก็ยังคงรักษาแก่นเดิมของตัวหนังสือไว้ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ในรายละเอียดของเนื้อหาย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามผู้ควบคุม อีกทั้งการบริหารที่เปลี่ยนไปเพื่อความคงอยู่ของนิตยสาร a day จึงมีโฆษณาเพิ่มมากขึ้น แต่ยังคงรักษาความอิสระของเนื้อหาไว้ได้ และเป็นที่ยอมรับของวัยรุ่นจนถึงปัจจุบัน สิ่งที่ยืนยันได้ดีก็คงจะเป็นจำนวนที่ตีพิมพ์ในแต่ละเดือนที่สูงถึง 100,000 เล่มเลยทีเดียว<sup>3</sup>

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, น.113-114

<sup>3</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทรงกลด บางยี่ขัน วันที่ 28 สิงหาคม 2549

## ความเป็นมาของนิตยสาร Cheeze

นิตยสาร Cheeze วางแผงวันแรกเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2547 เป็นนิตยสารในเครือเดียวกับ นิตยสาร bio-scope<sup>4</sup> ภายใต้การบริหารของบริษัท book maker ซึ่งเป็นบริษัทลูกของ matching studio<sup>5</sup> เนื่องจากผู้บริหารของ matching studio ต้องการขยายธุรกิจสื่อออกไป ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และภาพยนตร์

ผู้ที่เป็นริ้วแรงสำคัญในการก่อตั้งนิตยสาร Cheeze ได้แก่ ชาญณรงค์ พรหมรักษ์ผู้คร่ำหวอดในวงการนิตยสารวัยรุ่นมานาน ตั้งแต่ นิตยสาร Katch (ในเครือเบอเกอร์), ป๊อปทีน และ ดีลิเชียส ปัจจุบันดำรงอยู่ในตำแหน่งของบรรณาธิการนิตยสาร Cheeze นิตยสารนี้เกิดขึ้นจากความชอบส่วนตัวของผู้ผลิตที่เป็นคนชอบเที่ยว อ่านหนังสือ ชอบดูหนังสือ ชอบซื้อป๊อปปี้ ชอบแฟชั่น และสนใจวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “วัยรุ่น”

Cheeze เป็นนิตยสารแนว “Street style” เจ้าแรกในประเทศไทย โดยได้แรงบันดาลใจมาจากนิตยสาร Street style ของต่างประเทศ นำเสนอภาพถ่ายวัยรุ่นที่เห็นได้ในสังคมทั่วไป ซึ่งเป็นเครื่องบ่งชี้วิถีชีวิตผู้คนในขณะนั้น เรื่องราว ความเป็นอยู่ การแต่งตัวในท้องถิ่นของคนประเทศ สังคม หรือเมื่อนั้น ๆ เนื้อหาที่น่าสนใจจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับแฟชั่นเสียส่วนใหญ่ แฟชั่นที่น่าสนใจล้วนเป็นแฟชั่นที่มีที่มาจากท้องถิ่นทั้งสิ้น

ในขณะนี้นิตยสาร Cheeze จึงเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่เด็กมัธยมและมหาวิทยาลัยที่ชื่นชอบการแต่งตัว ส่งผลให้ Cheeze มีจำนวนตีพิมพ์สูงถึง 100,000 เล่มต่อเดือน และยอดสิ่งพิมพ์จะเพิ่มขึ้นทุก ๆ เดือน เดือนละ 2,000 เล่ม กระจายขายทั่วประเทศ ถึงแม้จะมียอดขายที่สูงแต่รายได้หลักในการผลิตนิตยสารเล่มนี้ก็ยังคงเป็นโฆษณา เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านนิตยสารในประเทศไทยยังคงมีน้อยอยู่ เพราะฉะนั้นถ้าการพิมพ์ในปริมาณน้อย ต้นทุนการพิมพ์ก็สูง ประกอบกับนิตยสารในประเทศไทยไม่สามารถขายเกินเล่มละ 60 – 70 บาทได้ จึงทำให้ต้นทุนกับราคาขายใกล้เคียงกันมาก เมื่อหักลบค่าการตลาด หรือ ค่าจัดจำหน่ายไปแล้วก็พบว่ายังขาดทุนต่อเล่ม ทางผู้ผลิตจึงต้องเสริมเนื้อหาให้เพิ่มขึ้นเพื่อรองรับโฆษณาให้หลากหลายหมวดหมู่ขึ้น แต่ก็ยังคงประมาณเนื้อหาน้อย ๆ ตามนโยบายครั้งแรกเริ่ม แต่การที่มีโฆษณาเข้ามาสนับสนุนส่งผลให้ผู้ผลิตต้องพยายามหาความสมดุลของคุณภาพนิตยสารให้โดนแทรกแซงน้อยที่สุด

<sup>4</sup> นิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์

<sup>5</sup> เป็นบริษัท production house ที่ทำสื่อโฆษณา

ในตอนแรกกลุ่มเป้าหมายของนิตยสาร Cheeze คือ วัยรุ่นมัธยมปลายถึงมหาวิทยาลัยที่ชื่นชอบแฟชั่น อยากจะสนุกสนานกับการแต่งตัว เพื่อผ่อนคลายจากการเรียนอันหนักหนา เมื่อถ้าดูอย่างผิวเผินจะเป็นว่าหนังสือนี้ดูเป็นกระแสล้วน ๆ แต่เมื่อพิจารณาในเชิงลึกแล้ว จะพบว่ารูปภาพหรือเนื้อหาที่สอดแทรก How to ไปได้ด้วย โดยเป็นการสอนด้วยภาพจริง ของสังคมวัยรุ่นที่เกิดขึ้นจริง อย่างเช่น เด็กคนนี้รูปร่างเหมือนเราแต่งกายแบบนี้แล้วสวยเด็กวัยรุ่นก็อาจทำตามหรือปรับใช้กับตัวเอง แต่ในระยะหลังกลุ่มเป้าหมายของ Cheeze กลับเพิ่มขึ้น ซึ่งก็ได้แก่ เด็กมัธยมต้นที่อยากเป็นสาว คนทำงานที่ไม่อยากแก่ หรือแรงบันดาลใจให้ผู้ที่เรียนศิลปะและผู้ที่ทำธุรกิจเสื้อผ้า

ประโยชน์ที่ผู้ผลิตคาดว่าผู้อ่านจะได้รับคือ 1) เป็นแนวทางให้เด็กเข้าสู่วัยหนุ่มสาวในเรื่องของแฟชั่น และสภาพสังคมวัยรุ่นด้วยกัน 2) ส่งเสริมของถูก อย่าง cheeze used shop เป็นตัวกลางที่ให้เอาของใช้แล้วมาแลกเปลี่ยนกัน 3) เป็นเวทีของเด็กได้แสดงออก เป็นฟรีเซ็นเตอร์ หรือเป็น stylist สามารถมาฝึกงานได้ 4) ให้คนที่ชอบนั่งดูคนแต่งตัวสวยงามในราคาถูกขึ้น

การที่ Cheeze เป็นที่นิยมอย่างมากอาจเป็นเพราะความแตกต่างจากนิตยสารที่วางขายตามท้องตลาดทั่วไป รสนิยมในการเลือกภาพ การใช้สี มุมมอง การวางเลย์เอาท์ สิ่งเหล่านี้ Cheeze ได้รับอิทธิพลจากการทำงานกับค่ายเบอเกอร์มีวสิกอย่างมาก ซึ่งตรงกับรสนิยมของผู้อ่าน Cheeze ในปัจจุบัน

### **ลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในนโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของผู้ผลิตและเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze**

จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตประกอบกับศึกษาเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze จะพบว่า นิตยสารทั้ง 2 เล่ม มีคุณลักษณะหลายประการตรงกับความเป็นวัฒนธรรมประชานิยม ในหัวข้อนี้ จะหยิบยกเอาบทสัมภาษณ์ผู้ผลิตทั้งที่ได้จากบทสัมภาษณ์ที่เคยมีมา การสัมภาษณ์โดยผู้วิจัยเอง และเนื้อหาของนิตยสาร เพื่อแสดงถึงลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในนโยบายการผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารทั้ง 2 เล่มที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยจะนำมาแยกแยะตามลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมออกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้วัฒนธรรมในระยะเวลาหนึ่ง
2. ลักษณะของนิตยสารที่เป็นสินค้าในระบบทุน
3. การต่อสู้เพื่อเชิดชูค่านิยมของตนในวัฒนธรรมกระแสหลักที่สร้างโดยผู้ใหญ่
4. การให้พื้นที่กับ “มือสมัครเล่น” ในการแสดงออก

### 1. การนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้วัฒนธรรมในระแยะเวลานั้น

ทั้งนิตยสาร a day และ Cheeze มีลักษณะการนำเสนอเรื่องราวที่มีอยู่ในปัจจุบันของกลุ่มผู้ใช้วัฒนธรรม อันได้แก่ วัยรุ่น โดยจะมีคุณลักษณะย่อย ๆ คือ มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น เป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ธรรมดาสามัญ และเฉพาะเจาะจงที่วัยรุ่นชื่นชอบ

- a day

ปกของนิตยสาร a day จะแสดงให้เห็นความเรียบง่าย ภาพหน้าปกจะเป็นรูปบุคคล สิ่งของ หรือรูปภาพต่าง ๆ ที่สื่อไปถึงเนื้อหาด้านใน สามารถทำให้ผู้พบเห็นรู้เนื้อหาหลักด้านในได้ อย่างง่ายดาย โดยไม่ต้องมีตัวอักษรบอกเล่า ซึ่งภาพปกส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลัก (คอลัมน์ Main course) อันเป็น Theme ของแต่ละเล่ม

บุคคลที่ลงปก a day จะมีหลากหลายสาขาอาชีพไม่จำกัดเฉพาะต้องเป็นนางแบบ หรือ บุคคลมีชื่อเสียงในแวดวงสังคมเท่านั้น แต่จะมีทั้งนักเขียน ผู้กำกับภาพยนตร์ นักร้อง นางแบบ บุคคลมีชื่อเสียงโด่งดังระดับโลก นักบินอวกาศ หรือแม้แต่ทีมงานผู้ผลิต a day เอง ซึ่งบุคคลเหล่านี้ เป็นอาชีพทั่วไปที่ไม่ได้โด่งดังเป็นเบื้องหน้า เป็นเป็นตัวแทนของคนในยุคนี้ได้อย่างดี อย่างเช่น เล่มที่ 52 เป็นรูปคนดังระดับโลกในยุคนี้ ทำเป็นภาพกราฟฟิกใบหน้าพวกเขาเหล่านั้นบน Mount Rushmore แทนที่ภาพประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกา แสดงให้เห็นว่าพวกเขา คือ คนที่ทรงอิทธิพลต่อโลกในตอนนี้มากกว่าผู้นำประเทศมหาอำนาจเสียอีก และเป็นบุคคลสำคัญที่วัยรุ่นในยุคนี้รู้จักเป็นอย่างดี



รูปที่ 6 ปก a day เล่มที่ 52 ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหลักภายในภาพ เคท มอสและ โคลิน ฟาเวอ

ส่วนรูปสิ่งของหรือภาพถ่ายมาเป็นปก บางครั้งสามารถสื่อสารถึงเรื่องราวภายในได้ดีกว่า รูปบุคคล เช่น เล่มที่ 51 เป็นเรื่องราวของการครบรอบ 10 ปีค่ายเพลงเบอเกอร์ a day ได้นำรูปซีดี

ต่าง ๆ มาวางเรียงไว้กับรูปถ่ายผู้บริหารค่าย เนื้อเพลง โลโก้บริษัท เป็นต้น ซึ่งตรงนี้เองทำให้ปกของ a day เป็นแบบอย่างให้หนังสือในแนวเดียวกันที่เกิดขึ้นในตอนหลัง



รูปที่ 7 ภาพปก a day เล่มที่ 51

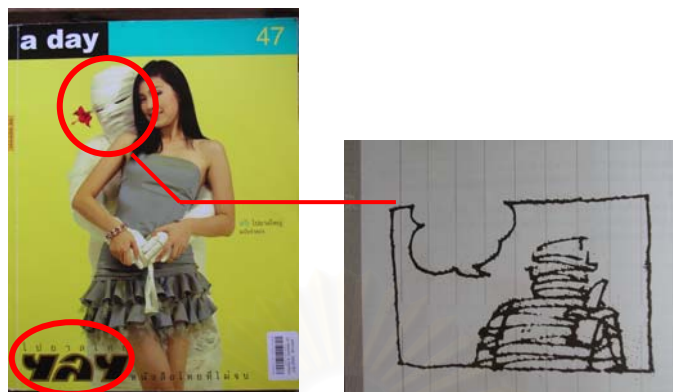
โดยทั่วไปแล้ว เนื้อหาของนิตยสารต่าง ๆ มักเป็นเรื่องของสังคมชั้นสูงซึ่งจะเห็นได้จากการหน้าปกที่จะเป็นเฉพาะคนที่เป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง เป็นผู้มีฐานะ หรือ อยู่ในระดับผู้นำของสังคม แต่การนำเสนอเนื้อหาของ a day จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต อันธรรมาสาสามัญของคนในสังคม จึงมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นมากกว่า ซึ่งสิ่งนี้มาจากวิถีคิดของผู้ก่อตั้งนิตยสาร คือ วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ ดังกล่าวไว้ว่า

“เนื้อหาของนิตยสาร a day จะบอกเล่าเรื่องราวของคนธรรมดา ๆ ทั่วไป ไม่จำกัดเฉพาะคนมีชื่อเสียงเพราะฐานะชาติตระกูล หรือสังคมปลูกปั้น ทว่าเป็นคนมีวิถีชีวิตและวิถีความคิดที่โดดเด่น น่าสนใจ กับอีกส่วนนำเสนอความคิดอันทันสมัย และความแปลกใหม่ในหลากหลายวงการที่สามารถปรับใช้ได้กับชีวิตจริง”<sup>6</sup>

ลักษณะที่เป็นเรื่องราวเฉพาะเจาะจงที่พบในรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของ a day ได้แก่ การกำหนดเป็น theme เดียวกันทั้งเล่มในแต่ละเดือน ซึ่งจะแตกต่างจากนิตยสารเล่มอื่น ที่จะประกอบด้วยเรื่องทั่ว ๆ ไป รวมกัน เนื้อหาหลักที่มีรองรับ theme ของแต่ละเดือนนั้น จะบรรจุอยู่ในคอลัมน์ main course ในคอลัมน์นี้จะรวบรวมเรื่องราวรายละเอียดปลีกย่อยที่เกี่ยวกับ theme หลัก โดยคำนึงถึงความรู้ของผู้อ่านที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ ด้วย เช่น เล่มที่ 47 จะเกี่ยวกับนิตยสารขายความคิดอย่าง “ไปยาลใหญ่” a day ฉบับนั้น จะมีปกเป็นรูปมัมมี่อันเป็นสัญลักษณ์ของนิตยสารไปยาลใหญ่ ส่วนคอลัมน์ main course ที่อยู่ด้านในจะลงปกของไปยาลใหญ่ทุกเล่ม ประวัติ

<sup>6</sup> ข้อความในจดหมายเชิญเชิญให้ถือหุ้นเพื่อใช้เป็นเงินทุนในการก่อตั้งนิตยสาร a day จาก A day story

เกร็ดเล็กเกร็ดน้อย ที่ทีมงาน ตลอดจนบุคคลที่เคยลงไปมาก่อน และความคิดเห็นเกี่ยวกับนิตยสารเล่มนี้ จากการที่ a day มี theme เฉพาะเจาะจงเช่นนี้



รูปที่ 8 ปกนิตยสาร a day เล่มที่ 47 ที่แสดงสัญลักษณ์เกี่ยวกับนิตยสารขนาดใหญ่

กระบวนการคัดเลือก theme ในปัจจุบันผู้ผลิตจะมีหลักเกณฑ์ 3 ข้อด้วยกัน คือ 1) theme นั้นจะต้องเป็นสิ่งที่คนให้ความสนใจ และสอดคล้องกับลักษณะของนิตยสาร a day อันได้แก่ เป็นเรื่องราวของความคิดสร้างสรรค์ หรือ เรื่องราวที่ทำให้เกิดการขบคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ 2) เป็นเรื่องราวที่อยู่ในกระแสสังคมที่กลุ่มผู้อ่าน a day สนใจ โดยผู้ผลิตจะยึดถือกลุ่มแฟน a day เป็นหลัก 3) เป็นเรื่องราวอื่น ๆ ที่กลุ่มผู้อ่าน a day ไม่มีความรู้ เพื่อก่อให้เกิดความคิดในแง่มุมใหม่ ๆ แก่ผู้อ่าน อีกทั้งยังเป็นการขยายกลุ่มผู้อ่านด้วย นอกจากนี้ 3 สิ่งที่กล่าวมา การคัดเลือก theme ผู้ผลิตจะคำนึงถึงการถ่ายภาพปกเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้อ่านสามารถรู้เนื้อหาของ theme ด้านในได้ทันทีที่เห็นภาพปก

“ theme ที่เราเลือกต้องเป็นสิ่งที่คนสนใจและสะท้อนความเป็น a day ซึ่งเรามีความสนใจเรื่องความคิดสร้างสรรค์ และการคิดต่าง ต้องดูว่า theme นั้นน่าสนใจ เป็นเรื่องที่อยู่ในกระแสสังคม เป็นเรื่องที่แฟน a day สนใจ จะให้เลือกมันก็ต้องอิงกับกลุ่มแฟน a day ก่อน...เราก็ควรทำให้แฟน a day มีความสุข แต่ถ้าทำเรื่องที่คน a day อ่านอย่างเดียวจะแคบ บางครั้งจึงไปทำเรื่องที่ต่างออกไปก็ได้ความคิดใหม่ มีคนอ่านใหม่ อาจมีผู้ใหญ่อ่าน a day มากขึ้น theme ที่เลือกจากจะโยงไปถึงภาพปกด้วย ดังนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญว่า theme ที่ว่านั้นต้องสามารถทำปกได้อย่างสวยงามแล้วก็ทำให้คนอ่านเข้าใจในทันทีและซื้อได้”<sup>7</sup>

การที่เรื่องเฉพาะเจาะจงที่ a day นำเสนอค่อนข้างจะอิงกับกลุ่มผู้อ่าน a day อย่างมาก โดย a day รับรู้ได้จากจดหมายตอบรับหรือทางอีเมลที่ผู้อ่านที่ส่งเข้ามา ทั้งนี้ในเนื้อหาเรื่องหนึ่ง ๆ

<sup>7</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทรงกลด บางยี่ขัน วันที่ 28 สิงหาคม 2549

จะมีขอบเขตความลึก หรือ เฉพาะเจาะจงได้แค่ไหนนั้น ทางทีมงานผู้ผลิตจะยึดถือเอาองค์ความรู้ของคนในสังคมเป็นหลัก

“ลองนึกแค่ว่าเรื่องไหนก็แล้วแต่เรื่อง ว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องที่คนรู้ดีแค่ไหน แต่ถ้าเป็นเรื่องใหม่มาก คนไม่ค่อยรู้จักเราก็จะให้ภาพกว้าง เรื่องที่คนรู้มากอยู่แล้วก็จะทำลึกมากขึ้น รู้มากเท่าไรก็ต้องลึกขึ้นเท่านั้น หรือหาแง่มุมแปลก ๆ มาลง”<sup>8</sup>

สิ่งที่เป็นลักษณะเด่นอย่างมากของ a day อย่างหนึ่งคือ การนำเรื่องรอบตัวเล็ก ๆ น้อย ๆ ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไปมาหยิบยกเป็นเนื้อหา ซึ่งผู้ผลิตยึดอุดมการณ์ที่ว่า

“ผมรู้สึกว่าการเรื่องทุกเรื่องมันมีสาระ มีคุณค่า เราอยากเป็นสื่อที่อยู่บนแผง และสร้างความแตกต่างให้กับนิตยสารบ้านเราบ้าง นิตยสารบ้านเราจะคล้าย ๆ กัน คือ มีคนสวย หล่อ รวย ซึ่งพวกเรามีพื้นที่ในสื่อมากอยู่แล้ว สื่อส่วนใหญ่ชูแค่คนกลุ่มเล็กเล็กเท่านั้นเอง คนเล็ก ๆ เก่ง ๆ อยู่เบื้องหลังก็น่าพูดถึงเหมือนกัน หรือ เรื่องของอื่น ๆ รอบตัวที่นิตยสารอื่นสนใจ ที่สวยงามเก๋ แต่สำหรับคนชั้นกลางหรือลงมานิดหน่อยมันดูไกลตัว”<sup>9</sup>

อย่างคอลัมน์ Nostalgia ที่เกี่ยวกับการหวนหาอดีตถือเป็นเรื่องเฉพาะเจาะจง มองสิ่งเล็กๆ น้อย ๆ รอบตัวให้เกิดความหมายไปถึงอดีตของแต่ละคน ซึ่งแต่ละคนแต่ละช่วงวัยจะมีอดีตที่ต่างกัน ในฐานะที่ a day เป็นนิตยสารสำหรับวัยรุ่น ทีมงานจึงพยายามหาอดีตที่ร่วมกับประสบการณ์ของวัยรุ่นที่อ่านให้มากที่สุด

“ก็พยายามดูวัยรุ่นด้วยแต่ก็มาจากสิ่งที่เรารู้จักเป็นหลักก่อนนะครับ แต่ว่าตอนนี้เราก็พยายามตัดอดีตที่แม้แต่คนทำเองก็ยังไม่รู้จักออกไปแล้ว... เราดูว่าถ้าเขียนเรื่องนี้มีคนรู้จักกันใหม่ พยายามตรวจสอบจากคนหลายช่วงอายุ ส่วนเรื่องเกมเก่าเป็นเรื่องที่คนส่วนใหญ่มีส่วนร่วม เป็นอดีตที่สนุกสุดใสดี ๆ ดี”<sup>10</sup>

จากการที่ a day พยายามทำให้นิตยสารเล่มนี้ใกล้ชิดผู้อ่านอย่างแท้จริงการเลือกเรื่องนำเสนอจะจำกัดอยู่ไม่กี่วงการ เช่น แวดวงศิลปะ และแวดวงบันเทิงซึ่งเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของมนุษย์ จึงทำให้ผูกพันและเข้าถึงชีวิตคนได้ง่ายกว่าเรื่องอื่น ๆ

<sup>8</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>9</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน



“วงการบันเทิงก็เป็นเรื่องที่คนสนใจอยู่แล้ว ผูกพันกับคนอ่านได้ง่าย การสัมภาษณ์ผู้กำกับหนัง นักร้อง ดารา ก็เป็นเรื่องที่ผู้อ่านสนใจและรู้จักดี วงการศิลปะก็รู้สึกว่ามันเป็นงานสร้างสรรค์ที่น่าจะหยิบยกแรงบันดาลใจบางอย่างมาใช้ได้ มีวงการเพื่อสังคมด้วย กลุ่มคนหรือเรื่องงานส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของศิลปวัฒนธรรมเรื่องหลัก”<sup>11</sup>

a day ยังมีเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับอาชีพของบุคคลเป็นหลัก เพื่อตอบสนองความต้องการการค้นหาตนเองในด้านอาชีพของวัยรุ่นด้วย

- Cheeze

สิ่งที่ Cheeze จะโดดเด่นกว่านิตยสารวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ ในยุคเดียวกัน ได้แก่ จำนวนรูปภาพคนที่บรรจุก่อเป็นส่วนใหญ่ของเล่ม ซึ่งนอกจากรูปวัยรุ่นที่แต่งตัวจัดจ้านแล้ว ยังมีภาพท้องถนน และศิลปะที่เห็นได้ตามท้องถนนทั่วไป หรือ street art ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญกับสิ่งธรรมดารอบตัว ที่เราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน การที่สไตลิ่งหนังสือเป็นเช่นนี้ เป็นผลมาจากธรรมเนียมของผู้ผลิตที่สังเกตเห็นจากการอ่านนิตยสารเพื่อผ่อนคลายของวัยรุ่น ดังนี้

“ทำจากนิสัยส่วนตัวเราที่ไม่ชอบอ่านหนังสือ ชอบหนังสือมีรูปเยอะ มีเนื้อหาน้อย เพราะเวลาอ่านหนังสือเราก็อยากอ่านน้อย ๆ ลงเฉพาะรูปดีกว่า อย่างวัยรุ่นซื้อหนังสือไปก็ลงเฉพาะรูป ดูปก ดูแฟชั่น เราก็เลยอัดแฟชั่น 80 เปอร์เซ็นต์เลย แต่เป็นแฟชั่นบนท้องถนน”<sup>12</sup>



รูปที่ 9 ภาพปกนิตยสาร Cheeze เล่มที่ 12 และ เนื้อหาด้านในที่เป็นภาพถ่ายรูปวัยรุ่นตามท้องถนน

ทั้งนี้การถ่ายภาพเด็กที่มาลงก็เป็นภาพง่าย ๆ ไม่ได้มีการจัดแต่ง เป็นภาพที่ถ่ายจริงจากคนบนท้องถนน ในย่านที่วัยรุ่นรวมตัวกันมาก ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญกับเด็กวัยรุ่นธรรมดา ไม่ได้

<sup>11</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>12</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ชาญณรงค์ พรหมรักษ์ วันที่ 17 สิงหาคม 2549

เป็นดารา หรือ บุคคลอันมีชื่อเสียงโด่งดัง ส่วนวัยรุ่นที่นำมาลงปกจะใช้การวิเคราะห์กระแสความนิยมของวัยรุ่นในขณะนั้น จึงทำให้มีความใกล้เคียงกับกลุ่มผู้อ่านและสภาพสังคมวัยรุ่นมาก

“หนังสือเราไปเก็บภาพมา ไม่ว่าจะวัยรุ่นจะไปทางไหนก็เรื่องของวัยรุ่นเราแค่เก็บภาพอย่างเดียว เราไม่ได้เป็นคนทำนาย เราไปพร้อมกับเขา หนังสือเราก็ไปกับสังคมอยู่เรื่อย เราเป็นหนังสือที่สังคมเป็นอยู่วันนี้... ส่วนวัยรุ่นที่จะมาลงปกจะเป็นวัยรุ่นที่คนในสังคมตอนนั้นให้การยอมรับมากกว่า จะวิเคราะห์กระแส โลกโซเชียลของวัยรุ่นมาประกอบกัน เพื่อให้ใกล้เคียงกับผู้อ่าน”<sup>13</sup>

รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของ Cheeze เมื่อดูจากภาพรวมจะมีลักษณะของความเฉพาะเจาะจงค่อนข้างคล้ายคลึงกับ a day คือ จะมี theme ในแต่ละเดือนเป็นตัวกำหนดเนื้อหาโดยรวมของตัวเนื่อหานิตยสาร ทั้งรูปและเรื่องราวที่นำมาลง ซึ่ง theme ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับสภาพอากาศ หรือ เทรนด์แฟชั่นที่กำลังมาแรงในขณะ การกำหนด theme ในแต่ละเดือนใช้เกณฑ์ 3 ข้อด้วยกัน คือ 1) ดูกระแสสังคมวัยรุ่นว่านิยมอะไรมากที่สุดขณะนี้ 2) หาข้อมูลนำมาวิเคราะห์ว่าอะไรกำลังจะเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น 3) เกี่ยวกับการโฆษณา ซึ่งจะต้องเป็นสิ่งที่ เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มผู้อ่านและสอดคล้องกับแนวทางของนิตยสาร Cheeze เอง ที่เป็นเรื่องของแฟชั่นที่ใกล้ชิดกับวัยรุ่นไทย

นอกจาก theme แล้วที่เจาะจงแล้ว นิตยสาร Cheeze ยังเป็นนิตยสารเฉพาะทางด้วย เนื่องจากนำเสนอ แต่สิ่งที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตด้านแฟชั่นของวัยรุ่นเป็นหลัก ซึ่งถือเป็นเพียงเรื่องเล็ก ๆ เรื่องหนึ่งในวัฒนธรรมวัยรุ่น นิตยสาร Cheeze ให้ความรู้ในเรื่องการแต่งกาย แหล่งซื้อสินค้า การทดลองทำอาชีพ และการเรียนรู้สังคมวัยรุ่นผ่านภาพถ่าย ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตของวัยรุ่นอย่างมาก

“หนังสือเรามันก็เป็นไลฟ์สไตล์วัยรุ่นเน้นด้านแฟชั่นมาก สำหรับเด็กเริ่มโตที่สนใจการแต่งตัวจะได้หูตากว้างไกลมากขึ้น มีการเสียดลองผิดลองถูกมากขึ้น มีความรู้เรื่องแหล่งการซื้อ นิตยสารยังสามารถเป็นเวทีของเด็กได้แสดงออก นิตยสารเรายังเป็นตัวกลางจำลองให้คนเห็นภาพสังคมวัยรุ่น เห็นผู้คนสวยงาม เหมือนได้มาสถานที่นั้นจริง ๆ ในราคาแค่ 60 บาท”<sup>14</sup>

<sup>13</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>14</sup> เรื่องเดียวกัน

## 2. ลักษณะของนิตยสารที่เป็นสินค้าในระบบทุน

- a day

วงการนิตยสารของประเทศไทยในปัจจุบัน การคงอยู่ของนิตยสารแต่ละเล่มนั้น ขึ้นอยู่กับเงินทุนเป็นสำคัญ โดยแหล่งที่มาของเงินทุน คือ การขายพื้นที่โฆษณา ซึ่งในบางครั้งการมีพื้นที่โฆษณาเพิ่มขึ้นนิตยสารก็กลายเป็นช่องทางการขายสินค้าอย่างหนึ่งเช่นกัน การทำธุรกิจสิ่งพิมพ์ก็ไม่ต่างอะไรกับการทำให้นิตยสารกลายเป็นสินค้าในระบบทุนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นิตยสาร a day ที่เกิดจากการ "ลงขัน" ในเบื้องต้นนั้น ปัจจุบันก็เป็นหนังสือที่มีโฆษณามากฉบับหนึ่งจากที่เคยมีน้อยมาก เพราะไม่ต้องการผูกตัวเองกับรายได้จากโฆษณา แต่ a day ก็พยายามจะรักษาความเป็น a day ไม่ให้เปลี่ยนแปลงไป ตามที่ผู้ผลิตกล่าวไว้ดังนี้

“ที่จริงแล้วยุคแรกก็อยากมีโฆษณาแต่แรกแล้ว โฆษณามี 2 ส่วน โฆษณาส่วนหนึ่งคือ มันไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวเล่มเพราะเขาซื้อหน้าไป กับรูปแบบผูกมัด เช่น ซื้อแล้วขอลงคอลัมน์นี้ ขอลงอย่างนี้คือข้อจำกัดที่ตามมา เราต้องเข้าใจมันแล้วเอาธุรกิจมารับใช้ความคิดดีๆของเรา...เรายังไม่สูญเสียตัวตนให้การค้าขาย”<sup>15</sup>

a day เป็นสินค้าในระบบทุนที่มีจุดเด่นเรื่องความสร้างสรรค์ มองหาสิ่งใหม่ และพยายามสร้างความแตกต่างให้โลกที่คนในสังคมมีพฤติกรรมเหมือนกันหมด ที่สำคัญผู้ผลิต a day มีความเชื่อว่าโลกต้องมีความหลากหลาย เนื่องจากบนโลกมีทางเลือกมากมาย ไม่ใช่แค่สิ่งเดิม ๆ ที่คุ้นเคยกันอยู่ในสังคม ผู้บริโภคสื่อน่าจะจะมีโอกาสได้ลองอะไรหลากหลายแนว ไม่ปิดกั้นโลกทัศน์ของตนเอง และ a day ก็เป็นทางเลือกหนึ่งให้ผู้บริโภคได้ข้อมูลที่แตกต่างออกไป เพื่อให้พวกเขาได้เปิดรับสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของตนเองมากที่สุด ซึ่งสิ่งที่ a day นำเสนอจึงเป็นสิ่งที่มีความพิเศษในสื่ออื่นน้อย จึงไม่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปมากนัก

ในปัจจุบัน a day กลายเป็นสินค้าในระบบทุนที่อยู่ได้อย่างมั่นคงจากการขายโฆษณา ดังจะเห็นได้จากปริมาณโฆษณาที่ลงเพิ่มปริมาณมากขึ้นเรื่อย ๆ ถึงแม้ว่าโฆษณาที่ลงนั้นจะมีอิทธิพลต่อเนื้อหาของนิตยสาร a day น้อยมาก แต่ก็ทำให้ผู้ผลิตต้องเพิ่มเนื้อหาให้มากขึ้น เพื่อให้สมดุลกับโฆษณาที่มีปริมาณมากขึ้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อผู้อ่าน โดยวัยรุ่นผู้อ่านส่วนใหญ่จะกล่าวว่า a day เปลี่ยนแปลงไปเพราะมีพื้นที่โฆษณามากขึ้น รวมถึงเนื้อหาหนักไปและเนื้อหาไม่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งเล่มดังที่เคยเป็นมาในอดีต นอกจากนี้ a day ยังประกอบด้วยโฆษณาสุราจำนวนมาก อีกทั้งโฆษณาสุราเน้นที่การขายภาพลักษณ์ที่ดี และการค้นหาตนเอง ซึ่งเป็นส่วนที่ไม่เหมาะสมกับนิตยสารสำหรับวัยรุ่น

<sup>15</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทรงกลด บางยี่ขัน วันที่ 28 สิงหาคม 2549

- Cheeze

ในส่วนของนิตยสาร Cheeze ผู้ผลิตจำเป็นต้องปรับเนื้อหาบางส่วนเพื่อรองรับโฆษณา เนื่องจาก Cheeze เป็นนิตยสารที่เริ่มก่อตั้งได้ไม่นาน ประกอบกับประสบการณ์ของการทำงานในตำแหน่งบรรณาธิการมาหลายเล่ม ของชาญณรงค์ ทำให้เขารู้ว่าการอยู่รอดในธุรกิจนิตยสารต้องเป็นเช่นไร Cheeze

“...แวดวงนิตยสารในเมืองไทย รายได้หลักมาจากโฆษณา เพราะกลุ่มคนอ่านหนังสือในประเทศไทยมีน้อย ปริมาณการพิมพ์ก็ไม่มาก ต้นทุนต่อการพิมพ์ก็สูง เราไม่สามารถขายเกิน 60-70 บาทได้ จึงจำเป็นต้องอยู่ได้ด้วยโฆษณา content ที่เราเพิ่มขึ้นมาก็เพื่อ support โฆษณา เป็นการเพิ่มทางรอดให้ทำหนังสือที่เรารักไปนาน ๆ มากกว่า”<sup>16</sup>

นิตยสาร Cheeze เป็นสินค้าที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้ชื่นชอบในแฟชั่นการแต่งกาย ด้วยความที่ Cheeze เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแฟชั่นที่สนุกสนาน ผู้อ่านไม่ต้องคิดมาก จึงทำให้เข้าถึงวัยรุ่นในปัจจุบันได้ง่ายและรวดเร็ว Cheeze ยังเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นได้แสดงตัวตนผ่านการแต่งกาย ด้วยการถ่ายรูปปลง และพยายามให้วัยรุ่นค้นหาตัวตนจริง ๆ ของตัวเองโดยเริ่มที่การแต่งกายก่อน จนพัฒนาไปเป็นอาชีพเกี่ยวกับแฟชั่นได้

“ภาพลักษณ์ของ Cheeze ที่ชัดเจนคือส่งเสริมให้คนเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น เป็นนิตยสารของคนชอบแต่งตัว หาบุคลิกหาการแต่งตัวเป็นของตัวเอง ให้คิดเป็น ไม่แต่งตัวตามเพื่อน เพราะรูปร่างแต่ละคนไม่เหมือนกัน มันก็เป็นจุดเล็ก ๆ สอนการแต่งตัว จุดประกายให้เข้าวงการของแฟชั่นมากขึ้น”<sup>17</sup>

Cheeze เป็นนิตยสารที่ก่อตั้งจากระบบทุนนิยมอยู่แล้ว เพียงแต่ในช่วงแรกของการผลิตนั้น ยังไม่เห็นความเป็นสินค้าในระบบทุนอย่างชัดเจนเนื่องจากมีปริมาณโฆษณาน้อยมาก แต่ต่อมาได้มีการเพิ่มประเภทของเนื้อหาให้มากขึ้นเพื่อให้ได้โฆษณาหลากหลายประเภท ซึ่งเป็นการเพิ่มจำนวนโฆษณาและรายได้ของตัวนิตยสาร ในภายหลังโฆษณาเริ่มแฝงเข้ามาในตัวเนื้อหาของ Cheeze มากขึ้น โดยเริ่มในเล่มที่ 13 ซึ่งนิตยสาร Cheeze จะใช้ผลิตภัณฑ์ของแบรนด์หนึ่งในการถ่ายแบบ เช่น ในเล่ม 13 นางแบบของเล่มจะทำท่าทางดื่มเครื่องดื่มอัดลม (ที่ต้องการโฆษณา) หลังจากเล่ม 13 ก็มีเล่มที่ 14 และ 20 โดยเล่มที่ 14 กับ 20 จะใช้เสื้อผ้าเพียงแบรนด์เดียวในการถ่ายแบบ และเน้นที่ตัวสินค้าให้เห็นเด่นชัดขึ้น

<sup>16</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ชาญณรงค์ พรหมรักษ์ วันที่ 17 สิงหาคม 2549

<sup>17</sup> เรื่องเดียวกัน

### 3. การต่อสู้เพื่อเชิดชูค่านิยมของตนในวันนวัตกรรมกระแสหลักที่สร้างโดยผู้ใหญ่

- a day

a day เป็นนิตยสารสำหรับวัยรุ่น จึงนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่วัยรุ่นสนใจ เพื่อตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น ในขณะที่เดียวกันผู้ก่อตั้ง a day มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับวงการนิตยสารในไทยด้วย โดยเขาเห็นว่านิตยสารตามท้องตลาดที่มีความคล้ายคลึงกันหมด และไม่สามารถตอบสนองบุคคลได้ทุกกลุ่ม วงทงส์ (ผู้ก่อตั้ง) มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดความแตกต่างในสิ่งที่ดีได้

“ผมเชื่อในพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ ที่กำเนิดมาจากกลุ่มคนซึ่งมีทัศนคติเดียวกัน ว่าสามารถเปลี่ยนแปลงทุกอย่างให้ดีกว่าที่เป็นอยู่ได้ ทั้งยังมุ่งหวังให้ประเทศของเราที่สื่อ นิตยสารที่หลากหลายและเต็มไปด้วยคุณภาพอย่างแท้จริง... และได้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์อันแท้จริงได้มากกว่าที่เคยเป็นมา”<sup>18</sup>

ความคิดที่มองว่าบุคคลควรกระทำให้เกิดความแตกต่าง ไม่ควรทำอะไรคล้ายคลึงกันไปหมด ได้ส่งต่อกับบรรณารักษกรบริหารในปัจจุบัน ซึ่งเขาหวังให้นิตยสารเล่มนี้ได้เสพสิ่งที่แตกต่างออกไป วัยรุ่นที่เป็นกลุ่มผู้อ่านและจะเป็นผู้ใหญ่ในรุ่นต่อไปอาจก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ขึ้น โดยเริ่มจากตัวของพวกเขาเองก่อน

“ผมว่าถ้าเด็กทุกคนมัวทำตามอย่างกันมันก็ไม่เกิดอะไรใหม่ ๆ ผู้บริโภคก็จะได้แต่ของเหมือนกันหมด อยากให้คนเราคิดต่างให้ขึ้นไปบ้าง เกิดความเปลี่ยนแปลงในสังคมบ้านเรา”<sup>19</sup>

a day กลายเป็นตัวแทนของคนกลุ่มหนึ่งที่โหยหาความคิดสร้างสรรค์ และความแตกต่างเพื่อต่อสู้กับระบบทุนนิยมที่ครอบงำสังคมไทยอยู่ ซึ่งระบบทุนนิยมนี้ได้แฝงค่านิยมบางอย่าง โดยทำให้บุคคลยึดติดกับการใช้ชีวิตแบบ “สูตรสำเร็จ” มากเกินไป โดยเฉพาะคนในเมืองที่มีชีวิตประจำวันจำเจเหมือนมีกรอบมาครอบอยู่ อันได้แก่ ความรวย กินดีอยู่ดี ความสำเร็จ ชื่อเสียง ความยอมรับนับถือ เป็นต้น วัยรุ่นที่เติบโตมากับกรอบสังคมที่มีกฎเกณฑ์แบบนี้ ทำให้พวกเขาไม่มีเป้าหมายชีวิตที่แตกต่าง ๆ การใช้ชีวิตแบบ stereotype ตามลักษณะคนทั่ว ๆ ไปในสังคมทุนนิยม ผู้ผลิตจึงมีความตั้งใจจะเปลี่ยนสังคมโดยเริ่มจากนิตยสารของเขา

“I’m trying to change the society, starting with my magazine, with my readers”<sup>20</sup>

<sup>18</sup> วงศ์ทงษ์ ชัยณรงค์สิงห์, *A Day Story : The Modern Rebel*, พิมพ์ครั้งที่ 17, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ a book, น.28-31

<sup>19</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทรงกลด บางยี่ขัน วันที่ 28 สิงหาคม 2549

การต่อสู้ของ a day คือการสร้างแรงบันดาลใจให้หนุ่มสาวให้เป็นผู้ริเริ่มความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ เนื่องจากนิสัยของคนไทยที่รักความสงบ ไม่กล้าโต้แย้ง และถูกปลูกฝังจากค่านิยมเรื่องการเคารพผู้อาวุโส จึงทำให้สังคมไทยผลิตแต่บุคลากรแบบซ้ำ ๆ ไม่มีความกล้า สังคมไทยในปัจจุบันยังขาดบุคลากรที่เป็น “ผู้บุกเบิก” ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมในทางสร้างสรรค์ ด้วย ดังนั้นผู้ใหญ่จึงต้องชี้แนะอนาคตของชาติเหล่านี้จะต้องทำด้วยความเข้าใจอย่างคนที่เคยเป็นวัยรุ่นมาก่อน นิตยสาร a day กลายเป็นผู้แนะแนวทางให้วัยรุ่นได้รู้ว่ายังมีทางอื่นที่น่าจะไปอีกมากมาย นอกจากทางสายหลักที่มองเห็น หรือ กรอบค่านิยมที่ยึดติดกันอยู่

“...สิ่งที่ผมทำมาตลอด คือ การกระตุ้นให้หนุ่มสาวลุกขึ้นมาใช้ชีวิต เลือกชีวิตตามทางเดินของตัวเอง โดยไม่ยึดติดกับกรอบเก่า ๆ”<sup>21</sup>

การยึดติดกับกรอบเก่า ๆ นั้น ทำให้คนในสังคมพยายามเปลี่ยนตัวเองให้อยู่ในทิศทางเดียวกับหมด ทั้ง ๆ ที่แต่ละบุคคลล้วนมีความสามารถและข้อจำกัดต่างกัน a day จึงพยายามแทรกอุดมการณ์ที่ให้คุณยินดีกับสิ่งที่ตนเป็น ซึ่งส่งผลให้เกิดจุดมุ่งหมายที่ต่างกัน หรือต้องการให้คนเห็นคุณค่าในตนเองมากกว่า

“การหาความสุขไม่จำเป็นต้องไปที่แพง ๆ ทุกที่ก็สามารถทำให้เรามีความสุขได้ต่างจากนิตยสารบางเล่มจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าคุณยังไม่สวย คุณยังไม่ดี ทำให้คุณรู้สึกว่าของตัวเองยังไม่ดี แต่ว่า a day กลับกัน จะทำให้คุณอ่านรู้สึกว่าคุณดีอยู่แล้ว เรามีข้อดีอยู่แล้ว ไม่ควรมองข้อเสีย เอาข้อดีมาใช้ดีกว่า”

a day ยังกลายเป็นพื้นที่ของวัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านที่มีความเห็นแตกต่างจากค่านิยมในสังคมที่พวกเขาอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎเกณฑ์ที่มาจากผู้ใหญ่

“ผู้ใหญ่จำนวนมากไม่ได้เป็นต้นแบบที่ดี เรายังมีขนบนาเบื่อหน่ายมากมายสมควรถูกทำลาย การเป็นเด็กดีไม่น่ารักในสายตาผู้ใหญ่ ซึ่ง a day เป็นแบบนั้น ผู้ใหญ่จะชอบเด็กเรียบร้อย หัวอ่อน อยู่ในโอวาท แต่ a day ตรงข้ามกันเลย”<sup>22</sup>

นอกจากในเรื่องของการพยายามเปลี่ยนสังคมโดยเริ่มที่ตัวบุคคลแล้ว a day ยังสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะด้วยเช่นกัน เนื่องจากศิลปะเคยถูกตัดสินด้วยรสนิยมของชน

<sup>20</sup> ใน วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์, *A Day Story : The Modern Rebel*, ปกหลัง

<sup>21</sup> เรื่องเดียวกัน, น. 146

<sup>22</sup> เรื่องเดียวกัน, น.147

ชั้นสูง และมีเพียงชนชั้นเดียวที่สามารถเข้าถึงได้ แต่ a day พยายามต่อสู้เพื่อชี้ให้เห็นว่า ทุกชนชั้นล้วนมีศิลปะของตน a day ใช้พื้นที่ในนิตยสารของตนเป็นพื้นที่ศิลปะของชนชั้นกลาง ใช้ประชาสัมพันธ์เพื่อให้บุคคลทั่วไปเข้าถึงศิลปะมากขึ้นและได้ให้นิยามศิลปะใหม่เพื่อให้คนชนชั้นกลางเข้าถึงได้ง่าย เพราะศิลปะกลายเป็นเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวันของบุคคล

“ศิลปะคือ ผมว่ามันเป็นเรื่องของสุนทรียะที่อะไรก็ได้ เรามองว่าศิลปะคือสุนทรียะที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เราอยากให้ศิลปะเป็นสิ่งรอบ ๆ ตัว อย่างโปสเตอร์ดีไซน์สวย โฆษณาทางทีวี หรืองานของนักศึกษา คนที่ดูที่ไม่ต้องเรียนศิลปะดูแล้วก็สวยดีมีความแปลกที่เราไม่เคยเห็น ดีกว่าเลือกงานแอบสแตรกที่เข้าถึงยาก ๆ”<sup>23</sup>

a day เป็นพื้นที่ให้กับศิลปะหรือสื่อต่าง ๆ ที่มีพื้นที่โฆษณาน้อย จึงไม่เป็นที่รู้จักของคนส่วนใหญ่ มีโอกาสได้โฆษณาผลงานของตน เพื่อให้สื่อเหล่านี้กลายเป็นที่รู้จักมากขึ้น อย่างเช่น ในวงการภาพยนตร์ ไม่ได้มีแต่ภาพยนตร์จากฮอลลีวูด แต่ยังมีภาพยนตร์อื่น ๆ อีกหลายประเทศอีกมากมายที่ดี

“a day ไม่เคยบอกให้ผู้อ่านดูหนังสั้นอย่างเดียว a day อยากให้คนเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับตัวคุณ สิ่งที่ a day ทำเราแค่เสนอทางเลือกเท่านั้น ในโลกนี้มีทางเลือกอีกมากมายนักที่คุณควรได้เห็น”<sup>24</sup>

- Cheeze

ทางผู้ผลิต Cheeze ได้ใช้นิตยสารเล่มนี้ เพื่อแสดงแสดงให้วัยรุ่นเห็นว่า หนังสือไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อสำหรับพวกเขา ในขณะที่คำว่าหนังสือในความคิดคนส่วนใหญ่คือตำราเรียนอันกอรปด้วยตัวหนังสือเรียงเต็มหน้ากระดาษ ซึ่งล้วนกล่าวถึงเรื่องที่น่าเบื่อ วิชาการและไม่น่าสนใจ หนังสือจะไม่ใช้เรื่องที่น่าเบื่ออีกต่อไป อีกทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจให้คนในด้านศิลปะและแฟชั่น อีกทั้งยังช่วยให้เรื่องของแฟชั่นกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และทำให้วัยรุ่นสนใจในเรื่องของศิลปะมากขึ้น ในขณะที่ผู้ใหญ่ในบ้านเมืองเราไม่ให้ความสำคัญ เพราะมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระฟุ่มเฟือย

“เท่าที่จับจุดเรามองว่ามันก็มีส่วนทำให้คนเรียนศิลปะและแฟชั่น เราารู้สึกว่าหนังสือเราก็ทำให้วงการแฟชั่นคึกคักขึ้นนะ มันเป็นแรงบันดาลใจให้คนทำร้านเสื้อผ้ามากขึ้น ชอบหนังสือมากขึ้น เพราะหนังสือไม่ใช่มีแต่ตัวหนังสือจัดตัวหนังสือ แต่หนังสือกลายเป็นความสนุกที่มีภาพสวย จัดเลย์เอ๊าท์สวย แฟชั่นล้วน ๆ”<sup>25</sup>

<sup>23</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทรงกลด บางยี่ขัน วันที่ 28 สิงหาคม 2549

<sup>24</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>25</sup> ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ชาญณรงค์ พรหมรักษ์ วันที่ 17 สิงหาคม 2549

ชาญณรงค์ ยังให้ความสำคัญกับแฟชั่นและการแต่งกายเป็นอย่างมาก แต่แสดงถึง อารยธรรมของมนุษย์อย่างหนึ่ง ไม่ต่างอะไรกับงานศิลปะ เขาจึงใช้นิตยสารที่ผลิตขึ้นเป็นเครื่องมือส่งเสริมเชิดชูอุดมการณ์ที่ว่าแฟชั่นเป็นสิ่งที่มิประโยชน์กับสังคมและโลก ผูกพันกับชีวิตมนุษย์ เป็นการบ่มเพาะระสนิยมของบุคคล รวมถึงการแสดงถึงอารยะของผู้คนในบ้านเมืองนั้น ๆ ด้วย และเขาหวังว่าสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นในประเทศไทย

“แฟชั่นมีประโยชน์กับวัยรุ่น มีประโยชน์กับโลก มีประโยชน์กับสังคมมาก โดยเฉพาะประเทศไทย การแต่งตัวดี คือรู้จักตัวเอง รู้จักกาลเทศะ เหมาะสม แฟชั่นเป็นสีสันของสังคมเป็นตัวบ่งบอกถึง เป็นความเจริญของวัฒนธรรม สนุกทริยะ เป็นเรื่องของศิลปะ เป็นความเจริญทางด้านจิตใจ เป็นความสุขของคนอย่างหนึ่งที่ได้แต่งตัว เราจึงส่งเสริมเรื่องแฟชั่น”<sup>26</sup>

ในขณะที่นิตยสารสำหรับวัยรุ่นมีจำนวนไม่มากนัก และส่วนใหญ่จะเน้นที่การแนะนำเพื่อจะก้าวสู่ความเป็นวัยรุ่นในสังคมของผู้ใหญ่ แต่ Cheeze ได้ให้ช่องทางวัยรุ่นได้แสดงถึงความเป็นตัวตนของพวกเขาจริง ๆ มากกว่าการปรับตัวให้เป็นผู้ใหญ่ หรือปรับตัวให้เข้าตาผู้ใหญ่ ซึ่งพื้นที่เหล่านี้มีอยู่น้อย Cheeze จึงเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นได้แสดงตัวตนผ่านการแต่งกายด้วยการถ่ายรูปลงและพยายามให้วัยรุ่นค้นหาตัวตนจริง ๆ ของตัวเองโดยเริ่มที่การแต่งกาย

“ภาพลักษณ์ของหนังสือ Cheeze ที่ชัดเจนตอนนี้มันดูส่งเสริมให้คนเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นไม่กี่อบปี หากบุคลิกหากการแต่งตัวเป็นของตัวเองได้เราต้องหัดเป็นตัวของตัวเอง ให้คิดเป็นไม่แต่งตัวตามเพื่อนเพราะรูปร่างแต่ละคนไม่เหมือนกัน และไม่จำเป็นต้องสวยอย่างสมบูรณ์แบบ”<sup>27</sup>

Cheeze พยายามต่อสู้เพื่อต้องการให้เรื่องของแฟชั่นเป็นเรื่องของบุคคลทั่วไปตามท้องถนน ซึ่งเป็นผู้ใช้แฟชั่นจริง ๆ ส่งเสริมค่านิยมที่แฟชั่นไม่ใช่เรื่องของคนชั้นสูง หรือ เรื่องบนแคตวอลด์ที่เข้าถึงได้ยากอีกต่อไป

“แฟชั่นของ cheeze คือ สตรีทสไตล์แฟชั่นที่ใส่ได้จริง ๆ ทั่วไป ไม่ใช่บนแคตวอลด์ใส่ได้จริง เราเลยไปถ่ายให้เห็นในสังคมจริงที่เขาใส่กัน”<sup>28</sup>

<sup>26</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>27</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>28</sup> เรื่องเดียวกัน



ทางผู้ผลิต Cheeze ยอมรับว่าเรื่องแพชั่นเป็นดาบสองคม ระหว่างความสวยงามเป็นศิลปะ กับความฟุ่มเฟือย จึงพยายามผลักดันให้ Cheeze used shop เกิดขึ้น โดยเป็นตัวกลางการแลกเปลี่ยนสินค้าแพชั่นของวัยรุ่นที่ยังไม่สามารถหารายได้ได้ เพื่อสนับสนุนว่าแพชั่นไม่ใช่เรื่องของความฟุ่มเฟือยอีกต่อไป

“เปิดคอลัมน์ให้เด็กที่ชอบการแต่งตัวของเขาของมาแลกเปลี่ยน หรือเขาของมาฝากขาย ความนิยมก็เริ่มสูงขึ้น จึงไปเปิดเป็นศูนย์แลกเปลี่ยนสินค้า แต่ used shop ของเราเป็นของใช้มาแล้ว ให้คนเห็นค่าของวัตถุและเงิน ตรงนี้เป็นตัวกระตุ้นภาพลักษณ์ว่าแพชั่นไม่ใช่สิ่งเลวร้ายนะเราก็อยากให้มันมีประโยชน์กับสังคมนะ”<sup>29</sup>

ทั้งนี้ยังเปิดให้วัยรุ่นมีการพูดเรื่องเพศได้อย่างเสรี อย่างคอลัมน์ sex talk ในขณะที่วัฒนธรรมของผู้ใหญ่มองว่าเป็นสิ่งที่เด็กไม่ควรพูด เป็นเรื่องน่าเกลียด แต่ Cheeze กลับมองว่ามันเป็นสิ่งที่วัยรุ่นต้องรู้ และให้ความรู้พวกเขาอย่างถูกต้อง ว่าเรื่องเพศนั้นไม่ใช่เรื่องเพศสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการดูแลร่างกายของมนุษย์ด้วย และพื้นที่ที่เปิดให้วัยรุ่นพูดได้อย่างเสรีแลกเปลี่ยนความคิดเรื่องเพศกันอย่างเปิดเผย เป็นการตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นอย่างแท้จริง เป็นการแสดงออกของวัยรุ่นทางหนึ่ง และในพื้นที่นี้ วัยรุ่นยังมั่นใจได้ว่าเป็นพื้นที่ที่ปราศจากอำนาจของพ่อแม่ หรือผู้ใหญ่จะเข้ามาล่วงล้ำได้

“sex talk ผู้ใหญ่มักมองว่าเป็นเรื่องน่าเกลียด ประเด็นนี้เป็นประเด็นล่อแหลมจึงพยายามทำในทางสร้างสรรค์ จุดประสงค์ต้องการให้เรียนรู้เรื่องเพศอย่างถูกต้องและไม่ถือว่าเรื่องเช็กเป็นเรื่องน่าอายและน่าเกลียด หรือเป็นเรื่องบนเตียงเสมอไป เราพยายามให้มันมีคุณค่า เด็กเห็นเป็นเรื่องปกติเลยนะ คิดว่าโลกมันกว้างอิสระเสรี คิดว่าพ่อแม่ไม่มีทางมาเจอ เราก็อยากนำเสนอตรงนั้นเพื่อเป็นทางออกให้พวกเขา”<sup>30</sup>

#### 4. การให้พื้นที่กับ “มือสมัครเล่น” ในการแสดงออก

- a day

a day มีส่วนที่เปิดโอกาสให้ “มือสมัครเล่น” อันเป็นบุคคล หรือ นักเขียนรุ่นใหม่ และผู้อ่านสามารถแสดงออกทางความคิด โดยให้วัยรุ่นผู้อ่านเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งผลงานของตัวเองเข้ามาร่วมลงใน a day ด้วย ได้แก่ คอลัมน์ First chapter จะเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นสามารถส่งการ์ตูนที่ตนเองวาดเข้ามา, คอลัมน์สนามเด็กเล่นจะให้ส่งผลงานศิลปะ และส่งกลอนเข้ามาใน 10canto (กลอน 3 บรรทัด) ซึ่งตัว canto เองก็แสดงความเป็นวัยรุ่นได้อย่างดี เนื่องจากเรียบง่าย

<sup>29</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>30</sup> เรื่องเดียวกัน

ไร้นั้นลักษณะที่ยุ่งยากกว่าแน่นอน แสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ตามหัวข้อที่กำหนด นอกจากนี้ยังมีคอลัมน์ขอเปลี่ยนที่ให้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งของต่าง ๆ รอบตัว โดยใช้ความคิดของตนออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้น อันเป็นคอลัมน์ที่ได้รับความนิยมมาก

- Cheeze

Cheeze ได้เปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นแสดงตัวตนของพวกเขาผ่านการแต่งกาย โดยถ่ายภาพวัยรุ่นที่แต่งกายจากความคิดสร้างสรรค์ของตนตามท้องถนน ซึ่งไม่ได้รับการจัดแต่งจาก stylist มีอาชีพอีกทั้งนิตยสารยังสนับสนุนให้วัยรุ่นได้แสดงความเป็นตัวของตัวเองผ่านการแต่งกายและค้นหาความเป็นตัวตนด้านการแต่งกาย ด้วยการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นที่เป็นเพียงแค่การแนะนำ หรือ ให้เห็นเองจากวัยรุ่นด้วยกัน มากกว่าการบังคับให้ทำตาม เพื่อเป็นที่ยอมรับในสังคมของวัยรุ่นด้วยกัน

“วัยรุ่น ที่ชื่นชอบแฟชั่น อยากจะสนุกสนานกับการแต่งตัว หนังสือเราสอนให้เด็กคิดเป็น ไม่ได้บอกให้เด็กทำตาม เราแค่ไปถ่ายคนที่แต่งตัวดี ๆ มาให้เห็นแล้วเกิดสไตล์ ของตัวเอง ในเรื่องการแต่งตัวถือเป็นการอัปเดตสังคมของเด็กเหมือนกัน ในเรื่องการค้นหาตัวเองเราสามารถช่วยได้ แนะนำสร้างคุณค่าเฉพาะการแต่งตัวเท่านั้น หน้าที่ของเราคือสอนให้เขาแต่งตัวดี รู้จักร่างกายและหน้าตาของตัวเอง ไม่ขัดต่อสายตาคนทั่วไป”<sup>31</sup>

นอกจากนี้ Cheeze ยังเปิดโอกาสให้วัยรุ่นที่สนใจในการทำนิตยสาร และด้านแฟชั่นสามารถมาฝึกงานกับ Cheeze ได้ด้วย ซึ่งเป็นหนทางหนึ่งให้วัยรุ่นได้แสดงออกถึงความสามารถของพวกเขา และอาจพัฒนาไปเป็นอาชีพได้ในอนาคต

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>31</sup> เรื่องเดียวกัน

## โครงสร้างเนื้อหา และสารที่พบในเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึง โครงสร้างเนื้อหาและลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสาร รวมไปถึงสารที่แฝงอยู่ใน a day และ Cheeze ทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา ที่ผู้ส่งสารต้องการจะส่งถึงผู้อ่าน โดยจะกล่าวถึงทีละเล่ม พร้อมกับอธิบายตามคอลัมน์ที่ปรากฏอยู่ในนิตยสาร

### นิตยสาร a day

นิตยสาร a day จะประกอบด้วย ปก, บทบรรณาธิการ(คอลัมน์ wake up), เนื้อหา และโฆษณา โดยในส่วนที่เป็นเนื้อหานั้น จะมีโครงสร้างหลักเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 หมวดหลักอย่างชัดเจน อันได้แก่ somebody, nostalgia และ idea โดยในหมวดหลักจะมีคอลัมน์ย่อย ๆ บรรจุอยู่ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงคอลัมน์ย่อยที่อยู่ใน 3 หมวดหลักของนิตยสาร a day

somebody	nostalgia	idea	
- Day poet society	- Good old days	- Think positive	- Tomorrow
- Talking head	- Old arrival	- สิ่งที่น่าสนใจ/ พื้นที่โฆษณา	- Oversee
- The outsiders	- As day go by	- Today special	- ผู้ใหญ่วันมะรืน
- A pen interview	- Years ago	- Draft till done	- Teampladib
- Q & a day	- การ์ตูนสยาม	- 10 cantos	- E=IQ <sup>2</sup>
- A day with a view		- Main Course	- กำลังก่อสร้าง
- Ordinary people		- Hesheit	- For the boy
- Tack team		- Hall of frame	- Lazy Sunday
- Coverground		- Going places	- ไม่ขีดความคิด
		- First chapter	- เรื่องมีอยู่ว่า
		- Thought experiment	- หัวใช้เท้า
		- Shoo-be-doo-be- doo-da-day	
		- Indie reviewed	- Love at first site
		- Code of	- A day station
		- [away]	- Life in a day
		- สนามเด็กเล่น	- A ธรรม



**เนื้อหา** จะกล่าวที่ละหมวดของโครงสร้างเนื้อหา 3 ส่วนที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น คือ somebody, nostalgia และ idea โดยจะแยกแยะให้เห็นถึงสารเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ที่พบในเนื้อหาด้วย

### 1. หมวด somebody

เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคลทุก ๆ ประเภท ทั้งที่มีชื่อเสียงระดับโลกจนถึงคนธรรมดาที่ไม่มีชื่อเสียงแต่มีการดำรงชีวิตที่น่าสนใจ โดยมีทั้งคอลัมน์ที่เป็นภาพงานสังคม บทสัมภาษณ์ และชีวประวัติ

**1.1 Day poet society** เป็นภาพเหตุการณ์ในงานสังคมต่าง ๆ แต่จะมีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างจากนิยายสารเล่มอื่น ๆ ทั้งในแง่ของวัจนภาษาและอวัจนภาษา โดยงานที่เกี่ยวข้องกับคนในแวดวงสื่อ ทั้งโฆษณา ภาพยนตร์ หนังสือสิ่งพิมพ์ เพลง ละครเวทีงานในวงการศิลปะ และแฟชั่น รวมไปถึงงานประกวดต่าง ๆ เช่น วงดนตรี เป็นต้น ซึ่งงานที่กล่าวมาตรงกับประเภทของเรื่องราวที่ a day นำเสนออยู่เป็นประจำ ได้แก่ วงการบันเทิงและวงการศิลปะ แต่ในการนำเสนอในส่วนที่เป็นวัจนภาษาเพียงแค่ออกชื่องาน และเวลาสถานที่เท่านั้น แต่การเล่าเรื่องของคอลัมน์นี้จะใช้ภาพถ่ายเป็นหลัก โดยรูปส่วนใหญ่เป็นการถ่ายรูปที่เน้นบรรยากาศในงาน และผู้คนที่มีความเคลื่อนไหว โดยคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ในภาพมากกว่าการลงภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงสังคม ทำให้ผู้อ่านได้เห็นบรรยากาศของงาน ภาพผู้คนที่ไปงาน และกิจกรรมที่เขาเหล่านั้นร่วมกันกระทำ

**บุคคล** บุคคลที่พบในคอลัมน์นี้ ได้แก่ บุคคลในแวดวงสื่อสารมวลชน ทั้งกลุ่มคนที่ทำภาพยนตร์ โฆษณา เพลง รวมถึงนักแสดง หรือ นักร้องที่มีชื่อเสียงโด่งดัง, กลุ่มคนที่อยู่ในวงการศิลปะ, บุคคลธรรมดาที่ไปงานนั้น ๆ

**วัตถุ** วัตถุส่วนใหญ่จะเป็นศิลปวัตถุ ที่ถูกจัดแสดงในแต่ละงาน โดยการถ่ายรูปเฉพาะผลงานชิ้น ๆ นั้น ๆ เช่น เสื้อผ้าในงานแฟชั่น, ภาพจิตรกรรมในแกลลอรี่

**เหตุการณ์** เป็นการแสดงให้เห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละงาน ผู้อ่านสามารถรับรู้ความเป็นไปของแต่ละงานได้โดยไม่ต้องไปด้วยตัวเอง เช่น งาน elle fashion week จะมีภาพถ่ายบรรยากาศงาน และเสื้อผ้าบนแคตวอลก์ เป็นต้น

**1.2 Talking head** เป็นบทสัมภาษณ์ดารานักแสดง นักร้อง แบบถาม-ตอบสั้น ๆ ถึงในอดีต เหตุการณ์ในปัจจุบัน หรือเรื่องสังคมรอบตัว เน้นคำถามที่สร้างสรรค์และสนุกสนาน ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นของตนได้อย่างเต็มที่ ซึ่งจะเป็นตัวบ่งบอกแนวคิดและการดำเนินชีวิตของพวกเขาได้ คอลัมน์นี้แสดงถึงความเป็นตัวตนอีกด้านหนึ่งของบุคคลสาธารณะที่ผู้อ่านไม่เคยเห็น

มาก่อน สิ่งที่คุณลักษณะนี้นำเสนอคุณลักษณะนี้นำเสนอแสดงให้เห็นว่า นักแสดง หรือ นักร้องที่ถูก สัมภาษณ์นั้น เป็นเพียงคนธรรมดาคนหนึ่ง มีทั้งด้านดี และด้านลบเหมือนกับคนทั่ว ๆ ไป ไม่ได้ สถาปนาให้ ผู้ถูกสัมภาษณ์กลายเป็นบุคคลแบบอย่าง แต่ให้ผู้อ่านเรียนรู้สิ่งที่เขาเหล่านั้นคิดและ นำไปปรับใช้มากกว่า

**บุคคล** อาชีพผู้ถูกสัมภาษณ์ ได้แก่ นักร้อง นายแบบ นางแบบ นักแสดง (มีทั้งตัวเอก, ตัว ร้ายและชาวต่างชาติ) นักธุรกิจ วิเจ แม่ดารา พิธีกร ซึ่งเป็นอาชีพของคนในวงการบันเทิงที่คนรู้จักดี จะกล่าวถึงบุคคลในหลายแง่มุม ทั้งความสำเร็จที่ได้มายากลำบาก หรือการสามารถเลี้ยง ครอบครัวยุคนี้ได้ การถามเรื่องราวในอดีตของผู้ถูกสัมภาษณ์ที่แสดงถึงความสุขในวัยเด็กและ วัยรุ่น นอกจากนี้ยังกล่าวถึงลักษณะของคนไทยที่รักสงบ และไม่ค่อยมีความเป็นชาตินิยมด้วย บางครั้งในบทสัมภาษณ์การอ้างอิงถึงตัวบุคคลที่นำมาจากสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น บินลาเดนจาก เหตุการณ์ nine-eleven ที่เครื่องบินผู้ก่อการร้ายบินชนตึกเวิร์ลเทรดในสหรัฐอเมริกาถล่ม

ในคอลัมน์นี้ ผู้ถูกสัมภาษณ์จะกล่าวถึงบุคคลที่ตนยึดถือเป็นแบบอย่างด้วย ได้แก่ บุคคลที่ เป็นคนดี, รักและเข้าใจคนรอบครัวของคน, ดำเนินชีวิตอย่างสงบสุข, มีความพอดี, ได้เป็นตัวของตัวเอง, เรียนเก่ง, สามารถพัฒนาจิตใจของคนอื่นได้ ตลอดจนการดำเนินชีวิตอย่างมีเป้าหมาย สูงสุดตามหลักพุทธศาสนา คือ การนิพพาน นอกจากนี้ยังมีการกล่าวเป็นตัวละครด้วย ได้แก่ พระมหากษัตริย์ของประเทศไทย, แจ็กกาลีเน่ เคเนดี้, Mr. Bean หรือ พ่อกับแม่ของแต่ละคน

**วัตถุ** จะกล่าวถึงวัตถุ 3 ประเภท ได้แก่ วัตถุธรรมชาติเป็นสิ่งที่สวยงาม, วัตถุที่ผลิตจำนวน จำกัด(limited edition)เป็นสิ่งที่หายาก และ เงิน ซึ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในปัจจุบัน

**เหตุการณ์** ในคอลัมน์นี้จะไม่ค่อยมีเหตุการณ์เข้ามาเกี่ยวข้องโดยตรงแต่จะเป็นทัศนคติต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ กรุงเทพฯสกปรก รถติด, วงการบันเทิงใส่หน้ากากหากัน และยังคงกล่าวถึงการดำเนินชีวิตโดยใช้ศาสนาเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ รวมไปถึง ชีวิตมนุษย์เป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน

**1.3 The outsiders** เป็นบทสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นคนรุ่นใหม่ที่กำลังมีผลงานโดดเด่น หรือ ดำเนินชีวิตในเชิงสร้างสรรค์ โดยเขาเหล่านั้นจะบอกเล่าผลงานของตัวเองถึงที่มาหรือมุมมองต่อ อาชีพที่ทำอยู่ ผู้อ่านจะได้แง่คิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตไปด้วย ในคอลัมน์หนึ่งจะมีประมาณ 2-4 คน พร้อมทั้งรูปถ่ายของบุคคลเหล่านั้น กับบริบทที่เกี่ยวกับงานของพวกเขา

**บุคคล** เป็นคอลัมน์ที่เกี่ยวกับบุคคลโดยตรง อาชีพที่ถูกพูดถึงในคอลัมน์นี้จะมี 3 ส่วน ด้วยกัน คือ 1) อาชีพเกี่ยวกับวงการศิลปะหรือสื่อที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนักในสังคม ได้แก่ คนทำ สารคดี, นักแข่งพุด, นักจัดละครเวที, ผู้กำกับภาพยนตร์สั้น, นักแสดงละครหุ่นเงา, ศิลปินแกะสลัก น้ำแข็ง, คนทำของเล่นพื้นบ้าน, นักเขียนการ์ตูนนอกกระแส 2) จะเป็นอาชีพที่เป็นที่ยอมรับใน

สังคมอยู่แล้ว แต่พวกเขาเหล่านั้นจะมีวิถีคิดและการดำเนินชีวิตที่แตกต่างออกไป ได้แก่ แพทย์ที่เป็นนักเขียน, แพทย์ชนบทตอบกระทู้แก้ไขปัญหมาให้ชาวบ้าน, นักธุรกิจที่เป็นนักร้อง หรือ สร้างห้างเพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้วงการศิลปะ, อาจารย์สอนภาษาไทยผู้ที่ทำให้ภาษาไทยง่ายขึ้น, ครูสอนศิลปะเพื่อใช้ในการบำบัดโรคออทิสติก, อาจารย์แพทย์ที่สอนนักศึกษาจากธรรมชาติ 3) อาชีพทั่วไป แต่ a day ต้องการนำเสนอแนวคิดที่ได้จากอาชีพนั้น ๆ ได้แก่ ดีเจ, เจ้าหน้าที่ทูต, บุรุษพยาบาล, นักแข่งรถ, พนักงานตรวจสอบโทรศัพท์เคลื่อนที่, นักเดินทาง, นักกีฬา

เนื่องจากการบอกเล่าเรื่องราวของอาชีพ จึงมีข้อคิดหรือหลักในการประกอบอาชีพแฝงมาด้วย เช่น การเป็นนักธุรกิจที่ไม่ดีคือ การทำทุกอย่างเพื่อยอดขาย, การเป็นนักกีฬาที่ดีต้องมีวินัย มีสมาธิที่ดี, การทำงานวัดคนที่ความสามารถไม่วัดกันที่เพศ, นักเขียนต้องอ่านหนังสือให้มาก, การแสดงละครเวทีถ้าผู้แสดงตั้งใจสามารถส่งไปถึงคนดูได้, ดีเจในกรุงลอนดอนลำบากมากต้องพัฒนาตัวเองตลอดเนื่องจากการแข่งขันสูง ทั้งนี้ยังแฝงแนวคิดที่ว่าการทำงานเพื่อสังคมเป็นสิ่งที่ดี และบุคคลสามารถประกอบอาชีพได้หลายอาชีพ

นอกจากเรื่องของอาชีพยังกล่าวถึงบุคคลในแง่มุมอื่น ๆ อีก โดยมองว่าบุคคลล้วนมีคุณค่าในตนเอง มีความหมาย และมีหน้าที่สำหรับโลกนี้ คนที่มีระเบียบวินัยจะจัดการชีวิตได้ดี, ต้องกล้าในสิ่งที่ไม่น่าเป็นไปได้อีก เช่น การเดินทางรอบโลก, พยายามดำเนินชีวิตให้มีความสุข, สนใจในเรื่องของจิตใจมากกว่าวัตถุ, ต้องเป็นตัวของตัวเอง, มองโลกในแง่ดี, การช่วยเหลือเพื่อมนุษย์, อดทน, เรียนอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และให้ความสำคัญกับศิลปะ

วัตถุ ถูกนำเสนอว่าเป็นเรื่องที่สำคัญน้อยกว่าจิตใจคน ในขณะที่ต้องดำรงอยู่ในสังคมทุนนิยมอย่างปัจจุบัน มีการเน้นย้ำเรื่องความสำคัญของเงินอยู่ที่ความพอเพียง วัตถุที่นำเสนอในคอลัมน์นี้จะเกี่ยวข้องกับอาชีพที่ได้กล่าวมา ได้แก่ วัตถุที่เป็นผลผลิตจากสื่อออกกระแส (เพลงอินดี้, ภาพยนตร์สั้น, การ์ตูน, สารคดี), ศิลปวัตถุที่มีรากเหง้าและสื่อถึงผู้ผลิตผลงาน (หุ่นกระบอก, ละครหุ่นเงา), วัตถุที่นำกลับมาใช้ใหม่ (recycle) เพื่อช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมโลก และวัตถุสิ่งที่ใช้หาความรู้เพื่อเปิดโลกทัศน์ (อินเทอร์เน็ต, หนังสือ)

เหตุการณ์ ส่วนใหญ่เหตุการณ์ในคอลัมน์นี้จะเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพต่าง ๆ หรือดำเนินชีวิตในสังคม อย่างการใช้ชีวิตให้มีความสุขไม่ควรสนใจแต่จุดหมาย, ชีวิตประกอบด้วยหลายส่วน จึงต้องทำให้สมดุล, ศาสนาปรับใช้กับชีวิตได้ทุกเรื่อง, ทำความฝันให้เป็นจริง, เรียนรู้และพัฒนาตนเอง และใช้ความสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิตอยู่เสมอ

**1.4 A pen interview** บทสัมภาษณ์นักเขียน โดยใช้ปากกาหรือดินสอของเขาเป็นตัวแทน ส่วนใหญ่จะเป็นคอลัมน์ประจำใน a day ซึ่งจะมีรูปเครื่องเขียนของนักเขียนแต่ละคน บอกเล่าถึง

เจ้านายของตัวเอง เรื่องราวก็จะมุ่งเน้นไปที่ความคิดของนักเขียน การทำงานของเขา และทฤษฎะเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใน สังคม

บุคคล จะกล่าวถึงอาชีพนักเขียนเป็นหลัก แต่นำเสนอว่า นักเขียนไม่ได้มีเพียงแค่เขียนหนังสือเท่านั้น แต่รวมถึงคนแปลบทบรรยายภาพยนตร์, นักแต่งเพลง, นักเขียนการ์ตูนด้วย ยังมีคำแนะนำสำหรับการประกอบอาชีพนี้ เช่น นักเขียนต้องมีความคิดแปลกแตกต่างไม่เหมือนคนอื่น ต้องคิดมากการทำงานต้องอดทน มีพลัง มีวินัย คิดแปลก นอกกระแส แหกกฎ สร้างสรรค์ มีมุมมองหลากหลายต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว คิดเยอะ ๆ ประเด็นรอบด้าน และกล่าวถึงนักเขียนในอุดมคติของนักเขียนที่ถูกสัมภาษณ์ ได้แก่ Sara Midda, อิวาซากิ ชิอิโระ, ชอง จาร์เป้, Karl Marx, Gramsci, Sigmund Freud, Plato

ส่วนเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลนั้นจะเป็นมุมมองของนักเขียนในเรื่องที่หลากหลาย เช่น ตัวตนของบุคคลว่าเกิดจากการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ,มนุษย์ควรมีอิสรภาพ, ผู้หญิงถูกกดขี่ในสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่, คนต้องศรัทธาในความดีงาม, รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

วัตถุ จะให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กสิ่งน้อย คือ อุปกรณ์ที่นักเขียนใช้สร้างสรรค์ผลงาน วัตถุที่ใช้เรียนรู้ คือ หนังสือ ภาพยนตร์ เพลง

เหตุการณ์ จะเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของนักเขียนแต่ละคน เน้นที่รูปแบบผลงานของนักเขียนและ การทำงานในอาชีพนักเขียนเป็นประสบการณ์แก่ผู้อ่าน เช่น นักเขียนต้องทำงานหนักถึงจะพอมีกิน, การเรียนภาษาไทยของชาวต่างชาติในประเทศไทย ยังกล่าวถึงสภาพสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ วิทยาศาสตร์ทำให้ธรรมชาติกับคนเสื่อม และเน้นย้ำว่าควรใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต

1.5 Ordinary people เป็นบทสัมภาษณ์สั้นบอกเล่าสาขาอาชีพ อันเป็นกลไกเล็ก ๆ ในสังคม จึงไม่เป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง โดยใน 1 คอลัมน์ จะมีประมาณ 4 อาชีพ ในช่วงแรกจะยึดกลุ่มอาชีพเป็นหลัก เช่น อาชีพเกี่ยวกับจดหมาย ก็จะมีบุรุษไปรษณีย์ คนขายกระดาษจดหมาย คนออกแบบกระดาษจดหมาย และคนคัดแยกจดหมายเพื่อส่งไปตามแต่ละแผนกในบริษัท เป็นต้น ส่วนช่วงหลังจะกำหนดด้วยคำพ้องเสียงแทน เช่น อาชีพเกี่ยวกับหลอด ได้แก่ พนักงานโรงงานผลิตหลอด คนหยอดหยอดหลอด เป็นต้น ด้านบนของเรื่องราวจะมีภาพบุคคลเหล่านั้นมีใบหน้ายิ้มแย้มแสดงความภูมิใจในอาชีพของตน และยังมีรูปสิ่งของที่ใช้ในการประกอบอาชีพด้วย

บุคคล จะเน้นที่ อาชีพเล็ก ๆ ในสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในสังคมยังมีอาชีพอีกมากมายหลายทางเลือก ล้วนมีมีคุณค่าในตัวของมันเอง ไม่ใช่มีเฉพาะอาชีพที่มีหน้ามีตาในสังคมเท่านั้น ซึ่งจะนำเสนอความภูมิใจในอาชีพของตน ซึ่งนอกจากจะแสดงออกทางวัจนภาษาที่ผู้ถูกสัมภาษณ์กล่าวถึงอาชีพของตัวเองอย่างภาคภูมิใจแล้ว ยังแสดงออกผ่านอวัจนภาษาได้อย่างชัดเจน จะเห็น



ได้จากรูปถ่ายของบุคคลที่ถูกสัมภาษณ์นั้นจะมีใบหน้ายิ้มแย้ม รักและมีความสุขในการประกอบอาชีพของตน เนื่องจากเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ จึงนำเสนอถึงการทำงานและวิถีคิดในการทำงาน เช่น แม่บ้านต้องดูแลบ้านของคนอื่นเหมือนกับเป็นบ้านของตัวเอง, นักบินต้องสุขุมและมีความรับผิดชอบ, พนักงานไฟแนนซ์ของธนาคารต้องวิเคราะห์คน เพื่อรักษาประโยชน์ให้กับคนมากู้เงินและตัวองค์กรเอง เป็นต้น และยังคงตั้งใจทำงาน, ซื่อสัตย์, การทำประโยชน์เพื่อสังคม, พัฒนาตัวเองตลอด, ทำงานเพื่อส่วนรวมเป็นสิ่งที่มีความค่า

**วัตถุ** วัตถุที่ถูกให้ความสำคัญในคอลัมน์นี้จะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพของผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งจะมีรูปให้เห็นลักษณะของอุปกรณ์เหล่านั้นด้วย ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งเล็ก ๆ ธรรมดาที่คนมักไม่สังเกตเห็น แต่กลับมีค่าและสร้างเป็นอาชีพได้ เช่น จดหมาย เชือกชิงเวทิมวย (อาชีพคนชิงเชือก) หุ่นทอริโซ่(หุ่นใส่เสื้อผ้าสำหรับตัด อาชีพนักตัดเสื้อผ้า) ที่เติมน้ำมัน (อาชีพพนักงานกัปตันน้ำมัน) เป็นต้น

**เหตุการณ์** กรอบเกี่ยวกับสภาพสังคมทั่วไป ได้แก่ ในสังคมมีการแบ่งชั้นวรรณะทำให้เกิดการเลือกปฏิบัติกันมาก, ชีวิตเมืองเป็นชีวิตที่ลำบาก, เกษตรกรไทยมีความเป็นอยู่ที่ลำบากมาก

**1.6 Q & a day** บทสัมภาษณ์บุคคลแบบถามตอบทั้งคนไทยและต่างชาติ ถึงอาชีพและวิถีชีวิตของบุคคลเหล่านั้น อีกทั้งยังแฝงแง่คิดในการดำเนินชีวิตไว้ด้วย ที่ลงในคอลัมน์นี้ส่วนใหญ่จะทำงานเกี่ยวข้องกับวงการสื่อสารมวลชน และวงการศิลปะ แต่ถ้าเป็นชาวต่างชาติจะเป็นชาวต่างชาติที่มีโอกาสแวะเวียนมาประเทศไทยและมีวิถีชีวิตที่น่าสนใจ เช่น ครอบครัวดูจาดัง (Dujardin) ชาวฝรั่งเศสที่เดินทางรอบโลกด้วยบ้านเคลื่อนที่ (mobile house) ในเล่มที่ 47 หรือ คอสโม วาสเซนาร์ (Cosms Wassenaar) กัปตันเรือ Rainbow Warrior ของกรีนพีซเข้ามารณรงค์เรื่องสิ่งแวดล้อมในเอเชียเป็นต้น รูปของผู้ที่ถูกสัมภาษณ์จะถ่ายกับสิ่งแวดล้อมที่เขาอยู่จริง เพื่อให้เห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสถานที่นั้น และเป็นตัวเสริมในการเล่าเรื่องอย่างหนึ่ง

**บุคคล** จะเป็นอาชีพที่จะแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) อาชีพในวงการสื่อสารมวลชน ได้แก่ นักร้อง, นักเขียน, นักข่าว, ผู้รายงานข่าว, นักดนตรี, ผู้กำกับภาพยนตร์และโฆษณา, พิธีกร, นักแสดงวัยรุ่น 2) อาชีพในวงการศิลปะ ได้แก่ นักทำแอนิเมชัน, ช่างภาพ, จิตรกร, สถาปนิก, นักวาดการ์ตูน, ภัณฑารักษ์หอศิลป์ 3) กรอบเกี่ยวกับอาชีพที่ทำเพื่อสังคม ได้แก่ กัปตันเรือ Rainbow warrior นักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของกรีนพีซ เนื่องจากเป็นเรื่องราวของบุคคลที่มีวิถีชีวิตที่น่าสนใจ จึงมีข้อคิดซึ่งเป็นแนวทางในการการดำเนินชีวิตของบุคคล ได้แก่ ทุกคนมีความเป็นเด็กในตัวเองซึ่งทำให้มีชีวิตชีวา สร้างสรรค์ ลองสิ่งใหม่ ๆ, ความรักทำให้ชีวิตชุ่มชื้น, คนที่ไม่เก่งทำผลงานให้ดีได้ถ้ารักในสิ่งที่ทำ, คนต้องเข้าหาโอกาสคนยังไม่เท่าเทียมกันในสังคม, คนไทยไม่ชื่นชมคนไทยแต่ชื่นชมคนต่างชาติ, คนอายุมากแสดงถึงการผ่านประสบการณ์มามาก, ต้องเป็นตัวของตัวเอง, มอง

โลกในแง่ดี, เปิดกว้างยอมรับผู้อื่น, ปกป้องสิ่งที่ถูกต้อง, ปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด, ไม่ลืมรากเหง้าของตัวเอง ยังกล่าวถึงความสำเร็จของบุคคลด้วย ว่าทุกคนสามารถประสบความสำเร็จได้, ความสำเร็จคือการได้ทำสิ่งที่ชอบ, ความสำเร็จมีกระบวนการและเกิดจากความพยายาม

นอกจากนี้ยังมีเรื่องเกี่ยวกับ คนไม่ดี(คนทำร้ายผู้อื่น, ไม่มีความยุติธรรม, เสแสร้งไม่จริงใจ), ผู้หญิง (การที่สื่อสร้างภาพลักษณ์ให้ผู้หญิงทำให้คนติดตัวไปติดกับภาพเหล่านั้น เช่น ผู้หญิงร้องเพลงหรือดอกไม้จำเป็นต้องห้าว หรือ ติดภาพลักษณ์ที่ว่าผู้หญิงวิเคราะห์ชาวใต้ไม่ดีเท่าผู้ชาย) และ อาชีพ (นักการเมืองเป็นคนที่เชื่อถือไม่ได้ เนื่องจากทำให้สื่อเสื่อมอำนาจ, ภัณฑารักษ์ต้องไม่ตีกรอบศิลปิน, นักวิจารณ์ทำให้นักร้องต้องปรับปรุงตัวเอง, ประสบการณ์การทำข่าวในห้องส่ง, การรณรงค์สิ่งแวดล้อมในเอเชีย)

วัตถุประสงค์ จะเป็นวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับบุคคลที่ถูกสัมภาษณ์ ได้แก่ ศิลปิน (ผลงานศิลปะที่ดีต้องสื่อสารได้, ต้องอาศัยแรงบันดาลใจ, การจัดพิพิธภัณฑ์ก็ถือว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง), ผลผลิตจากสื่อสารมวลชน (รายการเกี่ยวกับผู้หญิงเพื่อช่วยเหลือกลุ่มผู้หญิง, สื่อสะท้อนภาพประชาชนในสังคมนั้น ๆ การตูนที่ขายความคิดให้ผู้อ่านได้เห็นภาพสังคมในปัจจุบัน, งานโฆษณาชิ้นหนึ่งต้องขึ้นอยู่กับความพอใจของทุกฝ่ายผู้เกี่ยวข้องทั้งลูกค้าและตัวผู้ผลิตเอง, หนังสือ คือ หนังสือเป็นการแสดงโลกของผู้เขียน) และ รางวัล (รางวัลเป็นของขวัญกับการทำงาน และการเริ่มต้นใหม่)

เหตุการณ์ จะเป็นประสบการณ์เกี่ยวกับการประกอบอาชีพ ได้แก่ การทำงานต้องไม่เลือกงาน, ตั้งใจทำงาน, เรียนรู้ตลอดเวลา, รับผิดชอบงานที่ทำสำเร็จ, การทำงานหนักเป็นความสุข, การทำงานเป็นทีมต้องสามัคคี, การยึดถือสิ่งที่ถูกต้องการถูกจับจึงไม่ใช่เรื่องเลวร้าย นอกจากนี้ยังสอดแทรกแนวทางการดำเนินชีวิต ได้แก่ ยึดถืออุดมการณ์ของตน, ควรใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลาง, บทเรียนมีไว้เตือนสติ, การเดินทางรอบโลกไม่ต้องเก่งภาษาอังกฤษมากก็ได้

1.7 A day with a view เป็นคอลัมน์สัมภาษณ์บุคคลอีกคอลัมน์หนึ่ง แต่จะมีความยาวมากกว่า Q & a day บุคคลที่ถูกสัมภาษณ์ในคอลัมน์นี้จะเป็นคนที่ a day ถือว่าเป็นคนที่ประสบความสำเร็จในชีวิตในระดับหนึ่ง เรื่องราวส่วนใหญ่จะเล่าชีวิตของบุคคลเหล่านั้นตั้งแต่แรกเริ่มจนประสบความสำเร็จ ซึ่งระหว่างทางของชีวิตของแต่ละคนต่างก็มีแง่คิด และเป็นการแนะแนวทางให้คนรุ่นหลังไว้ศึกษา หรือเป็นแรงบันดาลใจในชีวิตของพวกเขาได้ จะเน้นหนักที่มุมมองต่อเรื่องต่างๆ เป็นหลัก ส่วนใหญ่จะเป็นบุคลากรในวงการสื่อสารมวลชน อย่างพิธีกร นักเขียน นักร้อง นักข่าว เป็นต้น บางครั้งคอลัมน์นี้ก็ทำหน้าที่ให้ความรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ในปัจจุบัน เช่น เล่มที่ 64 สัมภาษณ์คุณโสภณ สุภาพงษ์(ผู้เป็นกรรมการสอบสวนเรื่องทนายสมชาย) ถึงสถานการณ์ภาคใต้ที่เกิดขึ้นถึงสาเหตุที่แท้จริง

บุคคล อาชีพ ได้แก่ นักเขียน, นักแต่งเพลง, โปรดิวเซอร์, พิธีกร, นักธุรกิจ, นักแสดง, ตลก, เด็กอัจฉริยะ, ผู้กำกับภาพยนตร์, อาจารย์, นักข่าวกีฬา, บรรณาธิการนิตยสารสารคดี, หัวหน้าชนกลุ่มน้อย, นักบินอวกาศ, ช่างภาพ, ดีไซน์เนอร์ แต่ส่วนใหญ่ที่สัมภาษณ์จะเป็นนักเขียน นอกจากนี้ นักเขียนแล้วสังเกตได้ว่าอาชีพที่ถูกเลือกในการสัมภาษณ์ จะเป็นอาชีพที่หลากหลายมาก ดังนั้นจึงมีแง่มุมข้อคิดที่แตกต่างกันไป จึงมีคุณลักษณะที่ดีในการประกอบอาชีพแต่ละสาขา ได้แก่ ศิลปินต้องพัฒนาตัวเอง, พิธีกรที่ดีต้องรู้จักลงไปถึงรายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์, นักพากษ์ต้องมีสมาธิที่ดี, นักเขียนต้องชำนาญภาษา ต้องใช้ระยะเวลาและการยอมรับจากผู้อ่านการเขียนหนังสือต้องให้ความสำคัญกับผู้อ่าน

มีทักษะเกี่ยวกับบุคคลทั่วไปในสังคมปัจจุบัน ดังนี้ คนสมัยหาความเป็นเอกลักษณ์ยาก เนื่องจากใช้เครื่องทุนแรงมาก, คนในสมัยนี้อดทนรอได้น้อยลง การรออาจทำให้เจอสิ่งที่ดี, คนเมืองเห็นแก่ตัว, คนมีอำนาจมักไม่มีรสนิยม, ฐานะของคนเป็นเรื่องสมมติขึ้นมา, คนมีความรู้ไม่ขึ้นกับอายุอยู่ที่ประสบการณ์และการขวนขวาย, ตัดสินคนด้วยเหตุผลไม่ใช่อายุ, เด็กต้องมีเรียนรู้คุณธรรม, ทุกคนมีความหมาย, คนเรามีดีเลวปนกันไป, จะสำเร็จได้ต้องพยายาม

ในคอลัมน์นี้ยังมีการกล่าวถึงคนไทยไว้มาก ได้แก่ คนไทยพัฒนาแต่ที่วัตถุ และกฎหมายทำให้เรื่องของจิตใจและประชาธิปไตยตามไปไม่ทัน ความเจริญต้องพัฒนาที่คนไม่ใช่วัตถุ คนฉลาดคือคนที่รู้จักการบริหารชีวิตพนักงานทะเบียนราษฎรไม่เข้าใจเรื่องภาษาชนเผ่า ทั้ง ๆ ที่ในประเทศไทยประกอบด้วยหลายเชื้อชาติ นอกจากนี้ก็กล่าวถึงชาวต่างชาติด้วย ได้แก่ คนอเมริกาทุกคนจะมีความต่างกันหมดเป็นตัวของตัวเอง

มักจะมีการนำเสนอลักษณะของบุคคลเข้าไปซ้ำมา ได้แก่ คนที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง, คนที่รู้จักการอดทนรอคอย, เปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่น, มองโลกในแง่ดี, มีมุมมองแปลกแตกต่าง, เชื่อในความงามดีงาม, มีอุดมการณ์, นับถือตัวเอง, ตัดสินใจด้วยตัวเอง, ใช้ชีวิตให้มีความสุข, มีมาตรฐานในการทำงาน, ต้องเข้างานไม่เลิกงาน, ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ, มีความสุขในการทำงาน ทำในสิ่งที่ตนถนัด ทำในสิ่งที่ชอบ, คนที่มีความสร้างสรรค์จะอยู่ได้นาน, คนที่ทำอะไรนอกกระแสต่างจากคนอื่น, ความเป็นอัจฉริยะคือพรสวรรค์รวมกับการทำงานหนัก, การเป็นคนดีนอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ที่มีลูกอยู่ด้วยรุ่น ได้แก่ พ่อแม่ที่ปล่อยให้ลูกแก้ไขปัญหาเอง พ่อแม่ให้การศึกษากับลูกเป็นสิ่งที่ดีที่สุด, การเป็นคนแก่ที่ลูกหลานรัก

วัตถุ กล่าวถึงวัตถุหลายอย่างด้วยกัน ดังนี้ ศิลปวัตถุ (ศิลปะระยะเวลาต้องเป็นศิลปะรวมกับธุรกิจ, ศิลปะคือความคลุมเครือ, ศิลปะคือความท้าทาย, ศิลปะจะบ่งบอกถึงผู้สร้าง), ผลงาน (เวลาเป็นเครื่องพิสูจน์ผลงานว่าผลงานนั้นดีหรือไม่, ผลงานคือเครื่องพิสูจน์คน) รางวัล (รางวัลเป็นสิ่งที่ดี) วัตถุธรรมชาติ (ป่าเป็นจิตวิญญาณของมนุษย์ธรรมชาติต้องรักษาให้สมบูรณ์), เงิน

(เงินคือความดีนรร, เงินทองไม่ใช่ความสุขเสมอไป), ผลผลิตที่มาจากสื่อ (สื่อต้องมีความรับผิดชอบ, นิยายคือศิลปะกับความรู้, นิตยสารที่ดีต้องยกระดับผู้อ่านไปด้วย, ภาพยนตร์ไทยสะท้อนความเป็นคนไทย, ภาพยนตร์ไม่มีกฎผิด, งานเขียนต้องมาจากใจไม่ใช่เทคนิค, เกมสืโวคือศิลปะกับสาระและเงินรวมกัน ต้องไม่ลอกเลียนแบบคนอื่น, ภาพยนตร์ที่ดีไม่ใช่เฉพาะแค่ผู้กำกับดีแต่อยู่ที่องค์ประกอบหลายส่วน) และ วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันกลายเป็นสิ่งจำเป็นที่ตาย)

เหตุการณ์ การทำงาน (ในการทำงานต้องคิดและเรียนรู้, ยิ่งเรียนรู้มากอัตรายิ่งน้อยลง, การฝึกฝนทำให้ชำนาญ, เข้าหาโอกาส, กล้าลองถูกผิดและลงมือทำ, ทำตามความสามารถของตน, ฟรีแลนซ์แข่งกันทำงานเพื่ออยู่รอดและพัฒนางานตลอด, การเดินทางคืออาหารของนักเขียน, การบริหารธุรกิจต้องนึกถึงลูกน้องก่อน, ศิลปินเป็นได้ยาก, การเขียนหนังสือเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง, ในอดีตการเดินกินรำกินเป็นสิ่งไม่ดี) การดำเนินชีวิต (การรอคอยเป็นสิ่งที่ดีเนื่องจากห้วงที่รอเราจะได้พบปะคุยกับคนอื่นแลกเปลี่ยนประสบการณ์, ครอบครัวที่ดีจะสร้างคนที่สมบูรณ์, เราสามารถศึกษาจากประสบการณ์ของคนอื่นโดยไม่ต้องลงมือทำเอง, ชีวิตไม่สำเร็จรูป, ความสุขอยู่ที่การมอง, ไม่ควรหลงไหลในอดีต, การมีเพื่อนเป็นสิ่งที่ดี) สภาพสังคมในปัจจุบัน (ปัญหาภาคใต้แก้ไขได้ถ้าเข้าใจวัฒนธรรม, ในระบบทุนนิยมเราจะโดนนายทุนเอาเปรียบ, ปัจจุบันทุกอย่างรวดเร็ว คนไม่มีโอกาสซึ่มซึบศิลปะ) ความเชื่อทางศาสนา ( การเวียนว่ายตายเกิด)

1.8 Tack team เป็นคอลัมน์บอกเล่าประวัติของบุคคลสำคัญระดับโลกและผลงานของเขา พร้อมรูปภาพหน้าทั้งนักแสดง นักร้อง นักธุรกิจ นักประดิษฐ์ นักกีฬา และที่ดูแตกต่างนิตยสารอื่น ๆ คือ มักลงเกี่ยวกับวัยรุ่นที่ลุกขึ้นมาทำสิ่งดี ๆ เพื่อสังคมที่ตนอยู่ เช่น Sol Kelly-Jones เธอเป็นเด็กที่ถูกคู่ เลสเบี้ยนขอมมาเลี้ยง เมื่อโตขึ้นเธอจึงรณรงค์ให้สังคมรับรู้ว่าการรักเพศเดียวกันไม่ใช่สิ่งผิด

บุคคล อาชีพบุคคลที่ a day คัดเลือกมาลงล้วนเป็นคนที่มีความสำคัญในระดับโลกทั้งสิ้น จะกล่าวถึงบุคคลในอาชีพ 3 ลักษณะด้วยกัน คือ 1) อาชีพในวงการสื่อสารมวลชน ได้แก่ นักแสดง, นักร้อง, นักดนตรี, ผู้กำกับสารคดี, ผู้กำกับภาพยนตร์คอลัมน์นิสต์, นักวิจารณ์ภาพยนตร์, คนทำนิตยสาร, นักเขียน, ตลก, คนสร้างเว็บเพจ, ทายาทนักธุรกิจหนังสือพิมพ์, นักข่าว, ไททยากร 2) อาชีพที่เกี่ยวข้องศิลปะ ได้แก่ สถาปนิก, creative, นักออกแบบ, designer, นักทำภาพประกอบ 3) อาชีพที่เป็นที่ยกย่องในสังคม ได้แก่ ประธานาธิบดี, นักกีฬา, นักธุรกิจ, รัฐมนตรี, ภรรยาประธานาธิบดี, วุฒิสมาชิก 4) อาชีพเกี่ยวกับสังคม ได้แก่ นักพัฒนาการเกษตร, ผู้ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพ, ครูสอนคนตาบอด, นักประดิษฐ์

บุคคลที่ได้ลงในคอลัมน์นี้จะมี 3 ลักษณะด้วยกัน คือ ลักษณะที่ชัดเจนที่สุด ได้แก่ บุคคลที่ประสบความสำเร็จในสาขาอาชีพของคน เช่น นักกีฬาชนะเลิศการแข่งขันระดับโลก, ประธานาธิบดีที่เป็นขวัญใจประชาชน, สถาปนิกที่ได้รับรางวัล, คนเดินทางรอบโลก, ดาราเด็กที่โด่งดัง, นักร้องที่สืบต่อธุรกิจเสื้อผ้าจนสำเร็จ, ผู้หญิงจีนที่ทำเครื่องสำอางฮิตไปทั่วโลก, ทำเว็บที่มีคนใช้มากที่สุด, นักหนังสือพิมพ์รางวัลพูลิตเซอร์, คนที่ล้มเหลวแล้วลุกขึ้นใหม่ได้, คนที่พลิกวิกฤตเป็นโอกาส เป็นต้น

บุคคลในลักษณะที่ 2 คือ บุคคลที่ทำเพื่อสังคม ได้แก่ นักกีฬาที่สู้เพื่อประเทศของตนที่โดนคว่ำบาตรจากนานาชาติ, designer ที่เข้าไปสอนคนคุกออกแบบเสื้อผ้า, คอลัมนิสต์วิพากษ์สังคมและการค้าประเวณี, นักศึกษาที่รณรงค์ว่าเลสเบี้ยนเป็นเรื่องธรรมดา, รัฐมนตรีร้องเพลงเพื่อชีวิต, นักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

บุคคลในลักษณะที่ 3 คือ บุคคลที่ทำอะไรแปลกแตกต่างจากคนในสังคมแล้วมีความน่าสนใจ ได้แก่ นักแต่งเพลงมีมุมมองแปลก ๆ, นิตยสารที่เอาผู้หญิงนุ่งน้อยห่มน้อยขึ้นปก, สาวสังคมชื่อเสียงทดลองทำธุรกิจที่คนอื่นทำไม่ได้จนประสบความสำเร็จ, คนร้องเพลงผิดคีย์กลายเป็นไอดอลของคนอเมริกา, designer ไม่ตามเทรนด์, ทำนิตยสารแหกกฎจากนิตยสารอื่น, เปิดค่ายเพลง และสายการบินพร้อมกัน, แอนิเมเตอร์มีเอกลักษณ์, คนที่ออกเดินทางรอบโลก เป็นต้น

วัตถุประสงค์ถึงวัตถุประสงค์หลายประเภท ได้แก่ วัตถุประสงค์ที่เป็นผลผลิตจากสื่อมวลชน (เพลงนอกระแสมุมมองแปลก ๆ, เรื่องสั้นแนวทดลอง, นิตยสารแหกกฎ, นิตยสารคนรุ่นใหม่, ภาพยนตร์แฝงปรัชญา) ศิลปวัตถุ (สถาปัตยกรรมที่เน้นประโยชน์ใช้สอยสอดคล้องกับการใช้งาน, การ์ตูน, กราฟฟิตี้) วัตถุประสงค์ (ต้นไม้มี่มีความสำคัญต่อสิ่งแวดล้อมโลก) และวัตถุประสงค์ที่เป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ทำให้คนประสบความสำเร็จได้ (ไอพอด, กระจาดขิดแถบกาบโพสตีอิท, บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป, เว็บไซต์ขายของและเว็บไซต์สำหรับค้นหาข้อมูล, ตึกตาบาร์บี้, เสื้อผ้า)

เหตุการณ์ นำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ เหตุการณ์ที่อิรักโดนกล่าวหาว่าลักลอบเก็บการระเบิดปรมาณูตามที่สหรัฐอเมริกากล่าวหา แต่เมื่อตรวจสอบกลับไม่พบ

1.9 Coverground คอลัมน์นี้จะมีถึงเพียง 3 เล่ม ได้แก่ เล่มที่ 47, 49 และ 60 ซึ่งจะเป็นบทสัมภาษณ์บุคคลที่ขึ้นหน้าปก โดยที่บุคคลเหล่านั้นไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับตนในคอลัมน์ main course ซึ่งจะพบกรอบเพียง 2 ประเภทเท่านั้น

บุคคล บุคคลที่มีชื่อเสียง (นักแสดง, นายแบบ ดีเจ นักร้อง ผู้กำกับภาพยนตร์นอกระแส, นายแพทย์ที่ทำรายการให้ความรู้แก่ชาวบ้าน) การมีชีวิตอุดมคติ (คนที่ได้ทำในสิ่งที่, คนที่รักษาอุดมการณ์, คนที่ช่วยเหลือผู้อื่น)

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต (คนเราต้องเรียนรู้เสมอ เพราะความรู้ไม่มีที่สิ้นสุด, ถ้าฝันแล้ว ต้องลงมือทำ, อาศัยอยู่ในต่างประเทศทำให้ไวใจคนได้น้อยลงเพราะวัฒนธรรมที่ต่างกัน) สภาพสังคมในปัจจุบัน (รัฐบาลของประเทศไทยไม่ช่วยเหลือเด็ก ทั้งที่เป็นกำลังของประเทศในอนาคต, ในปัจจุบันการแข่งขันสูง)

## 2. หมวด Nostalgia

คอลัมน์เกี่ยวกับการหวนหาอดีต จะนำเรื่องราวในอดีตมาให้อ่านรับรู้แล้ว ยังแสดงให้เห็นวิถีชีวิตของคนในอดีตที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเก่า ๆ เหล่านั้น นอกจากนี้ถ้าผู้อ่านมีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุเหล่านั้นก็จะทำให้ระลึกถึงความหลังของตนไปด้วย

2.1 Good old days รวบรวมเกี่ยวกับสิ่งบันเทิงของคนในอดีต ทั้งรายการโทรทัศน์ สนวนสนุก การ์ตูน ภาพยนตร์ เช่น แดนเนรมิต ภาพยนตร์จีนกระป๋องไร้เทียมทาน เป็นต้น ถ้าเป็นภาพยนตร์หรือ การ์ตูนก็จะมีเรื่องย่อด้วย แต่ถ้าเป็นรายการโทรทัศน์หรือสวนสนุกก็จะเล่าให้ผู้อ่านสัมผัสถึงบรรยากาศในสมัยนั้น

บุคคล จะกล่าวถึงการหวนหาอดีตของบุคคล ได้แก่ การนึกย้อนถึงวันวานในวัยเด็กทำให้คนมีความสุขได้ ยังเสนอแนวคิดที่ว่า คนต้องมีความอดทนและเชื่อมั่นในความดี

วัตถุ วัตถุส่วนใหญ่ที่ถูกกล่าวถึง คือ วัตถุอันเป็นผลผลิตจากสื่อในอดีต ได้แก่ ละคร ภาพยนตร์ภาคต่อ, หนังสือการ์ตูน, รายการโทรทัศน์, เพลง, การ์ตูนญี่ปุ่น, รายการญี่ปุ่น, ภาพยนตร์อเมริกัน และจีน, ภาพยนตร์วัยรุ่น

เหตุการณ์ เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในอดีต เช่น นักกีฬาไทยชนะเลิศโอลิมปิกครั้งแรก, มารอน แกรนด์เสียดชีวิต ครั้งหนึ่งเขาเคยมาเมืองไทยได้เข้าเฝ้าฯในหลวง นอกจากนี้ยังบอกเล่าวิถีชีวิต และกิจกรรมของเด็กในอดีตด้วย ได้แก่ การดูหนังซูเปอร์ฮีโร่จากญี่ปุ่น, ดูละครเบนจี้ โอชิน กระป๋องไร้เทียมทาน, ดูรายการโหดมันฮา, อ่านการ์ตูนรายสัปดาห์ และคำสาปฟาโรห์, ไปเที่ยวแดนเนรมิตและสวนสัตว์พาต้า เป็นต้น

2.2 Old arrival เกี่ยวกับประวัติวัตถุที่เป็นนวัตกรรมใหม่ล่าสุดในสมัยหนึ่ง จะบอกเล่าวันแรกที่เข้ามาในเมืองไทยและความเปลี่ยนแปลงของค่านิยมตามกาลเวลา ซึ่งในปัจจุบันสิ่งเหล่านี้อาจกลายเป็นของที่ธรรมดา หรือ หมดไปแล้ว พร้อมกับมีรูปผลิตภัณฑ์นั้นในอดีตด้วย

วัตถุ ประวัติของวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ซึ่งสิ่งของเหล่านั้นซึ่งทุกวันนี้เราจะเป็นเป็น สิ่งของธรรมดา ทั้งที่วันหนึ่งมันเคยเป็นนวัตกรรมใหม่ล่าสุดในสมัยหนึ่งและเป็นที่ยอมรับ เช่น เกม แฟมมิคอม, บัตรเครดิต, วิทยุติดตามตัว, ทามาโก้อตจิ (สัตว์เลี้ยงดูลูก) เป็นต้น

เหตุการณ์ บอกเล่าสภาพสังคมในอดีตผ่านวัตถุสิ่งของ ได้แก่ การเข้ามาของเทคโนโลยีในอดีต เช่น ตู้สติกเกอร์ซึ่งสมัยหนึ่งเป็นที่ยอมรับมากของวัยรุ่น หรือ ตู้โทรศัพท์ที่ใช้ที่เคยใช้สะดวกกว่าตู้ที่ใช้เหรียญ จนกระทั่งปัจจุบันทุกคนใช้โทรศัพท์มือถือถือกันหมดแล้ว เป็นต้น

**2.3 As day go by** เป็นการรวบรวมเรื่องราวประวัติของวัตถุ สถานที่ องค์กรต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน มีรูปภาพประกอบเปรียบเทียบให้เห็นความเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

บุคคล จะไม่กล่าวถึงบุคคลโดยตรง ซึ่งบุคคลที่ถูกนำเสนอในฐานะผู้ใช้วัตถุเท่านั้น

วัตถุ วัตถุ ๆ ที่อยู่รอบตัว มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามกาลเวลา ได้แก่ ตู้ไปรษณีย์ไทย, สลากกินแบ่งรัฐบาล, ไมค์ดีโฟพญานาค เป็นต้น

เหตุการณ์ สิ่งที่เป็นที่ยอมรับในสมัยหนึ่ง ได้แก่ การดูเป็นข่าวช่อง 7 ที่สะท้อนปัญหาภูมิภาค, ดูหนังที่ศาลาเฉลิมกรุง เป็นต้น

**2.4 Years ago** จะรวบรวมขึ้นข่าวแปลก ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในอดีตในแต่ละเดือน ซึ่งตรงกับเดือนที่เล่มนั้น ๆ ออก เช่น เดือนกรกฎาคม ก็จะลงข่าวที่เกิดขึ้นในอดีตช่วงเดือนกรกฎาคม เป็นต้น ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพจากหนังสือพิมพ์ในสมัยนั้นจริง ๆ ด้วย

เหตุการณ์ ในคอลัมน์นี้จะมีแต่เรื่องของเหตุการณ์เท่านั้น โดยจะบอกเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นข่าวในอดีต ได้แก่ นายชวน หลีกภัย (ในขณะนั้นเป็นนายกรัฐมนตรี) ได้รับปริญญา, นักกีฬา มาราดอน่าพบสารเสพติด, การนำเข้าเครื่องบินจัมโบ้เจ็ตในไทย เป็นต้น

**2.5 การ์ตูนสยาม** จะเป็นที่รวบรวมการ์ตูนไทยเก่า ๆ ที่อาจหาไม่ได้แล้วในสมัยนี้ พร้อมทั้งกำกับประวัตินักเขียนการ์ตูนเรื่องนั้นไว้ด้วย

บุคคลนักเขียนการ์ตูนไทยในอดีต ซึ่งปัจจุบันเหลือน้อยลงมาก แต่ละคนจะมีสไตล์การเขียนที่ชัดเจนเป็นตัวของตัวเองทั้งภาพและเรื่องราว

วัตถุ กล่าวถึงเฉพาะการ์ตูนไทยในอดีต มีการลงภาพการ์ตูนนั้นประกอบด้วย

### 3. หมวด Idea

เป็นหมวดที่รวบรวมคอลัมน์ที่เกี่ยวกับความคิด ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องสั้นต่าง ๆ และพื้นที่ที่ให้บุคคลทางบ้านส่งผลงานเข้ามา หรือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ผ่านหัวข้อที่ a day ตั้งไว้ในแต่ละฉบับ เรื่องราวส่วนใหญ่ในหมวดนี้ จะเน้นที่เรื่องของความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก

**3.1 Think positive** ที่รวบรวมเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งในประเทศและทั่วโลก ในเรื่องนวัตกรรมใหม่ ๆ การรักษาสีงแวดล้อมและการประหยัดพลังงาน เรื่องที่นำมาลงจะปลุกจิตสำนึกให้ผู้อ่านติดตามกว้างไกลใช้ทรัพยากรโลกอย่างประหยัดและทำประโยชน์ต่อสังคมที่ตนเองอยู่ นอกจากส่วนที่เป็นเรื่องราวรอบตัวแล้ว ยังมีอีกส่วน คือ “ขอเปลี่ยน” ที่ให้ทางผู้อ่านเสนอความคิดสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวให้ใช้สะดวกขึ้นตามประโยชน์ใช้สอย

**บุคคล** บุคคลนำเสนอว่า ทุกคนสามารถสร้างศิลปะได้, คนไทยไม่ชอบอ่านหนังสือ ส่วนเรื่องราวของอาชีพจะเป็นองค์กรต่าง ๆ ที่คนไม่ค่อยรู้จักมากนัก เช่น มูลนิธิกระต่ายในดวงจันทร์ (จัดละครเวที), กลุ่มคนรักเกมส์เก่า space invader, องค์กรช่วยเหลือคนพิการ นูหนวกตาบอด และดีไซเนอร์ใช้วัสดุธรรมชาติ

**วัตถุ** ในคอลัมน์นี้จะนำเสนอวัตถุหลายประเภทแล้วแต่เรื่องราวที่นำมาลง ได้แก่ wristband เพื่อการกุศล, วัตถุโบราณ, อักษรเบลล์เพื่อคนตาบอด, ผลิตภัณฑ์ราคาถูกแต่มีดีไซน์, พจนานุกรมคำร่วมสมัย, ศิลปวัตถุ (งานศิลปะเพื่อชุมชน, นิติสารรวมศิลปะ, กราฟฟิตี้) ผลิตผลจากสื่อ (สื่อรณรงค์โรคเอดส์, ภาพยนตร์แนวทดลอง, สารคดี, โฆษณาได้รางวัล)

**เหตุการณ์** มีการบอกเล่าสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ได้แก่ พลังงานขาดแคลนต้องใช้พลังงานทดแทน หรือ การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงงานต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในช่วงนั้น ได้แก่ งานกาชาด, AD Festival, งาน IDN ที่สิงคโปร์ (งานรวมผลงานออกแบบทั่วโลก), โรงพยาบาลเกษตรรับบริจาคเลือดสัตว์สำรอง, สวนสัตว์สุนัขที่ญี่ปุ่น, green festival (งานเพื่อสิ่งแวดล้อม), TK park ศูนย์การเรียนรู้, TCDC ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, โรงแรมพระนครนอนเล่น (โรงแรมที่มีห้องหลายสไตล์), เทศกาลหนังแนวทดลอง เป็นต้น

**3.2 สิ่งที่น่าสนใจ และพื้นที่โฆษณา** สิ่งที่น่าสนใจ เป็นการนำโฆษณาที่แปลกใหม่ของต่างประเทศมาลง แล้ววิเคราะห์กลยุทธ์ที่ผู้ผลิตโฆษณาใช้ในการทำให้โฆษณาหนึ่งกลายเป็นโฆษณาที่ดีและมีคนจดจำได้ อีกทั้งยังสามารถทำให้คนจดจำสินค้าได้ด้วย ส่วนพื้นที่โฆษณา เป็นการเล่าวิธีคิดโฆษณาตั้งแต่เริ่มต้น และความหมายของโฆษณานั้น ๆ

**วัตถุ** ผลิตผลจากสื่อ ได้แก่ โฆษณาต้องสร้างความน่าสนใจ, โฆษณาต้องตอบสนองจุดประสงค์ในการขายสินค้านั้น ๆ ไอเดียดี จดจำได้ง่าย วัตถุทั่วไป ได้แก่ สิ่งที่ไม่ดีต้องเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น



3.3 Today special เป็นคอลัมน์แนะนำสิ่งบันเทิงที่จัดขึ้นในช่วงเดือนที่จะถึง ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ เพลง คอนเสิร์ต ภาพยนตร์, เทศกาลภาพยนตร์, เทศกาลแนะนำการศึกษา, ท่องเที่ยว, เว็บไซต์, นิทรรศกาลศิลปะ, การประกวด และหนังสือที่น่าสนใจ

บุคคล วงดนตรีนักร้องที่ถูกกล่าวถึงมักจะเป็นเพลงที่เป็นค่ายอิสระขนาดเล็ก

วัตถุ วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี (กล้องโคมพิชอาย และฟอกอาย เป็นกล้องที่ถ่ายรูปออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัว) ศิลปวัตถุ (ผลงานที่เป็นวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาศิลปะ, ภาพถ่าย, ภาพพิมพ์, ภาพจิตรกรรม, ภาพลายรดน้ำ, ภาพถ่าย, กราฟฟิก), ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน (ภาพยนตร์นอกกระแส และต่างประเทศ, ภาพยนตร์สั้น, เพลงและหนังสือทุกประเภท, การ์ตูนนานาชาติ, ละคร) และวัตถุเพื่อการกุศล เช่น เสื้อเพื่อชื่อนามิ

เหตุการณ์ สภาพสังคมในปัจจุบัน (การรณรงค์ให้คนรับประทานอาหารเช้า) งานเทศกาลต่าง ๆ (เทศกาลเทศกาลภาพยนตร์ที่เมืองคานส์ประเทศฝรั่งเศส, งานเอ็กโป, แนะนำท่องเที่ยวในไทย, งานหนังสือมือสองลดราคา, งานแสดงหุ่นกระบอกนานาชาติ, ตลาดนัดศิลปะงานแสดงผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ของไทย)

3.4 Draft till done เป็นการรวบรวมวิธีสร้างสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่แรงบันดาลใจ ความคิดเริ่มแรกของผู้ผลิตสิ่งนั้น จนกระทั่งสิ่งนั้นเสร็จเป็นรูปเป็นร่างออกมาสู่สายตาประชาชน ผู้อ่านจะได้รับรู้ถึงวิธีคิด แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งออกมา อันได้แก่ โฆษณา ผลิตภัณฑ์ ภาพยนตร์ เป็นต้น โดยทุกขั้นตอนจะมีภาพประกอบจากของจริง ไม่ว่าจะเป็นกระดาษโน้ต สตอรีบอร์ด หรือ ภาพร่างของสิ่งนั้น ๆ

บุคคล นำเสนอเกี่ยวกับคนไทย ได้แก่ คนไทยไม่ค่อยเข้าพิพิธภัณฑ์ และบุคคลที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ปราปดาหยุ่น, วินทร์ เลียววารินทร์และ เฉลิมชัย ห่อหนาค

วัตถุ วัตถุที่กล่าวถึงจะเป็นผลิตภัณฑ์แปลก ๆ ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์, เพลง, อาคารต่าง ๆ (พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)

3.5 10 cantos เป็นคอลัมน์ที่ให้อ่านส่งกลอน 3 บรรทัดเข้ามาตามหัวข้อที่ตั้งขึ้นในแต่ละเดือน ซึ่งเป็นพื้นที่ให้อ่านได้แสดงความคิดของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ และกลอนที่ a day ยอมรับก็จะนำมาลงในฉบับต่อไป

วัตถุ เอสเอ็มเอส (short message) ทำให้สิ้นเปลืองเงินแต่สามารถใช้บอกความรู้สึกที่บอกยากได้, การส่งโปสการ์ดเป็นความสุขอย่างหนึ่ง, บ้านเกิดจากความรักและความอบอุ่น

เหตุการณ์ การทำดี (การช่วยเหลือและการมีน้ำใจต่อผู้อื่นเป็นสิ่งที่ดี) ความสุข (เวลาได้พบกันของคู่รัก, มีพอกอยู่พอกิน) ความเหงา (ความเหงาเกิดจากการขาดคู่ครอง) การดำเนินชีวิต

(คนเราเกิดมาคนเดียวตายคนเดียว, ชีวิตคนไม่แน่นอน, ทุกชีวิตเมื่อตายแล้วก็เท่ากันหมด, ชีวิตคนมีทั้งราบเรียบและมีอุปสรรค) สภาพแวดล้อมในเมือง (ในเมืองไม่มีไถ่ขัน)

**3.6 Main Course** คอลัมน์หลักของนิตยสาร a day ซึ่งในแต่ละเดือนจะมีหัวข้อต่าง ๆ กันไป เรื่องราวใน main course จะมีทุก ๆ เรื่องที่เกี่ยวกับหัวข้อนั้นโดยละเอียด ทั้งเรื่องราวหลัก ๆ จนกระทั่งเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่คนอาจไม่เคยรู้มาก่อน ซึ่งเรื่องราวใน main course จะสัมพันธ์กับปกในเดือนนั้น ๆ ด้วย เนื้อหาจะเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป แต่ที่มีมากที่สุดจะเกี่ยวกับวงการสื่อ หรือเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงนั้น สารเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์จะรวบรวมสิ่งที่ปรากฏที่หน้าปกเข้าไปด้วย

**บุคคล** นำเสนออาชีพแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) เกี่ยวกับเบื้องหน้าวงการบันเทิง (นักร้องนักดนตรี นักแสดงนางแบบ ดีเจ) 2) อาชีพที่ได้รางวัลในสาขาอาชีพของตัวเอง (ผู้กำกับโฆษณา ภาพยนตร์ นักเขียน นักกีฬา ผู้ชนะการแข่งขันในทีวีแชมเปียน) 3) อาชีพที่ได้รับการยกย่องอยู่แล้วแต่จะมีแง่มุมการดำรงชีวิตหรืองานที่น่าสนใจ (ผู้นำประเทศ แพทย์ นักบินอวกาศ) รวมถึงการให้แง่คิดในการประกอบอาชีพต่าง ๆ (คนทำงานวิทย์ที่เป็นผู้กำหนดเทรนวิทย์ในเมืองไทย, พิธีกรที่สะท้อนตัวตนของตัวเองในงาน, แพทย์ที่ดีต้องสนใจจิตใจของคนไข้)

ในคอลัมน์นี้จะกล่าวถึงบุคคลในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้ แม่ (เป็นผู้ให้กำเนิด มีความหมายยิ่งใหญ่และมีความรับผิดชอบสูง) คนไทย (คนไทยไม่เห็นคนไทยมีความสามารถ, คนไทยมักวัดกันที่ ความเก่ง ฐานะ ขนาด ความรวย ยอดขาย, ผู้กำกับโฆษณามือหนึ่งของโลกเป็นคนไทย, นายกรัฐมนตรีของไทย (ทักษิณ ชินวัตรขณะที่เป็นนายกรัฐมนตรี ทำเพื่อประโยชน์ของตัวเอง) วัยรุ่น (เป็นวัยที่มีแรงและเป็นตัวของตัวเอง, ออกนอกกฎเกณฑ์ มีจินตนาการ อยากรู้อยากเห็น รู้จักคิดแบบมีเหตุผล) คนที่ประสบความสำเร็จ (คนที่มีความพยายาม แล้วต้องรักษามาตรฐาน)

**วัตถุ** กรอบเกี่ยวกับผลผลิตจากสื่อ (โฆษณาของแต่ละชาติบอกลักษณะของคนชาตินั้น, นิตยสารชายไอดี อารมณ์ขัน แหวกแนว, เกมสโรวีในปัจจุบันที่เป็นที่นิยมคือชิงร้อยชิงล้าน แฟนพันธุ์แท้ เกมทศกัณฑ์ มาตามนัด TV champion, พัฒนาการความนิยมของรายการโทรทัศน์ในไทยคือ เกมสโรวี คิวสโรวี เรียวลิตี้, รายการวิทย์ตามหาสิ่งลึกลับ, การ์ตูนล้อการเมืองอำนาจทำอะไรไม่ได้, นิยายวิทยาศาสตร์) ของแถม (มีคุณค่าเป็น ของสะสม สีสันวัยเด็ก) รางวัล (เกณฑ์ในการคัดเลือกรางวัลซีไรต์ คือ ตรงเวลา สร้างสรรค์ ยืนยาว มีคุณค่ารางวัลในสาขาที่คนไม่ให้ความสนใจ เช่น รางวัลรักษาสีสิ่งแวดล้อม, รางวัลธุรกิจขนาดเล็ก, รางวัลอาหารslow food)

**เหตุการณ์** เหตุการณ์สำคัญ (ยุริกาการินเหยียบดวงจันทร์คนแรก, ประวัติการก่อตั้งค่ายเพลงเบเกอรี่มิวสิกครบ 10 ปี โรงไฟฟ้าแม่เมาะทำให้คนเป็นโรคนิวโมโคเนโอซิส) การบวช (การบวช

เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง) การดำเนินชีวิต(การหัวเราะดีต่อสุขภาพจิตของคน, คนไม่ควรไม่มองข้ามสิ่งเล็กน้อย, ทำตามความฝัน, คนต้องเติมเต็มให้กับตัวเอง, ถ่อมตน, มีคุณภาพ, อบอุน, กันเอง) การทำงาน (การฝึกงานต้องฝึกกับที่ใหญ่ ๆ ก่อน, ประสบการณ์ทำงานนิตยสารแล้วไม่ได้เงิน, ต้องทำรายการสร้าง แก้ปัญหาเฉพาะหน้าเก่ง, ทำงานแบบผู้ร่วมงานไม่ใช่เจ้านายลูกน้อง, ทำงานให้ดีที่สุดแต่ละคนมีดีที่ต่างกัน) การศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบัน (การแต่งกายของนักศึกษา, ชีวิตเด็กหอ, มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน, มหาวิทยาลัยพระ,ระบบมหาลัย ยึดติดอยู่กับปริญญาและความเก่งฉลาด แทนที่การรับใช้สังคมและมีคุณธรรม)

**3.7 Hesheit** วิสุทธิ พรนิมิตร เป็นการ์ตูนที่อยู่กลางเล่ม a day และพิมพ์ลงในกระดาษไม่ฟอกสี จึงทำให้ดูแตกต่างจากส่วนอื่น ๆ ของหนังสืออย่างชัดเจน ถึงแม้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะวาดเป็นภาพหยาบ ๆ มีขีดฆ่าบางส่วน แต่คนอ่านก็นิยมมาก เนื่องจากแฝงความคิดหรือมุมมองแปลก ๆ จนบางครั้งทำให้ผู้อ่านที่นั่งได้ เพราะเรื่องราวส่วนใหญ่จะจบแบบหักมุม ทำให้คนอ่านต้องคิดต่อหลังจากอ่านจบ

**บุคคล** แฝงแง่คิดเกี่ยวกับบุคคล ได้แก่ คนควรชอบกันที่จิตใจไม่ใช่หน้าตา, ไม่ควรตัดสินคนอื่นจากแง่มุมเดียว, คนเรามีทั้งดีและไม่ดี, คนโลก, คนมองโลกในแง่ดี, คนที่รู้จักการรอคอย

**วัตถุ** วัตถุธรรมชาติ (น้ำ ทำให้เย็นสบาย, ธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์) เงิน (เหรียญสตางค์ก็มีค่าเพราะเป็นเงินเหมือนกันถ้าเก็บก็มีเพิ่มขึ้น)

**เหตุการณ์** นำเสนอแนวทางในการการดำเนินชีวิต ได้แก่ ต้องลองถึงจะรู้, มีโอกาสต้องรีบไขว่คว้า, ไม่ควรโทษคนอื่นและไม่ควรตำหนิตัวเอง, ความมีน้ำใจทำให้สิ่งดีเกิดขึ้น, ทำได้ดีทำชั่วได้ชั่ว, คนไม่ควรปรุงแต่งมาก, น้ำตาใช้ระบายอารมณ์, คนมีเวลาน้อยควรทำแต่ความดี, การสื่อสารผ่านทางเครื่องสื่อสารไม่รู้จักรักตัวตนจริง ๆ ของกันและกัน และคอลัมน์นี้มักกล่าวถึงความสุขอยู่เสมอ ได้แก่ ความสุขเกิดได้จากการให้ ช่วยเหลือตอบแทน การทำเพื่อคนอื่นไม่ใช่วัตถุ

**3.8 Hall of frame** นำเสนอชีวประวัติของนักเขียนการ์ตูนทั้งชาวไทยและต่างชาติ พร้อมทั้งแสดงภาพผลงานและอธิบายลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินนั้น ๆ ด้วย

**บุคคล** นักเขียนการ์ตูนทั้งไทยและต่างชาติ

**วัตถุ** การ์ตูนที่ตีพิมพ์และมีชื่อเสียงโด่งดัง บ่งบอกประเภทของการ์ตูน ได้แก่ การ์ตูนใบเสียดสี ใต้ดิน แฝงปรัชญาจีนโบราณ แฝงไอเดียแปลก ๆ ใบบิดหนังสือท่อนภาพสังคมแต่ละประเทศ การ์ตูนทำให้คนหายเครียด

### เหตุการณ์ ชีวิตของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน

**3.9 Going places** เป็นภาพสีน้ำหน้าคู่ บอกเล่าเรื่องราวของคนหลากหลายที่อยู่รวมกันในสถานที่หนึ่ง ๆ เช่น จตุจักร ในตึกทำงาน หรือ ร้านหนังสือ เป็นต้น ทำให้เห็นวิถีชีวิตของคนในสถานที่นั้น ๆ จำลองภาพเหตุการณ์ในสถานที่หนึ่ง ที่คนบางคนอาจเคยเห็นหรือบางคนอาจไม่เคยเห็น ได้แก่ วิถีชีวิตที่ทะเล, ร้านกาแฟ, ออฟฟิศ, ร้านหนังสือ, ริมคลอง, ตลาดดอกไม้, กลางเมืองในวันฝนตก, งานวัด, ซอยในตอนเช้า

เหตุการณ์ เนื่องจากเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของคนจึงมีแต่เรื่องของเหตุการณ์ ซึ่งมักจะกล่าวถึงเรื่องของความสุขเสมอ ได้แก่ ความสุขอยู่ที่ใจ, การได้อยู่กับธรรมชาติ เป็นความสุข, การดำเนินชีวิตคน

**3.10 First chapter** เป็นการ์ตูนที่นักศึกษา หรือผู้อ่านทางบ้านส่งมาลง จะมีสไตล์การวาดที่เป็นเอกลักษณ์ เรื่องราวแฝงแง่คิด หรือ เป็นการแสดงมุมมองที่แตกต่างในเรื่อง ๆ หนึ่ง

บุคคล อาชีพ ได้แก่ นักวาดการ์ตูน นักศึกษา

วัตถุ การ์ตูน จะเป็นการ์ตูนที่มีทั้งรูปแบบ และแนวคิดแปลกแตกต่าง ดูน่าสนใจ

**3.11 Thought experiment** เป็นเรื่องเล่าเขียนด้วยลายมือประกอบภาพวาดลายเส้นง่าย ๆ ใช้ภาษาง่าย ๆ อธิบายเรื่องธรรมชาติด้วยทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ทำให้วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องที่สนุกได้ เป็นเรื่องดูใกล้ตัวมากขึ้น ไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป

บุคคล บุคคลทั่วไป (คนเกิดมาจากธรรมชาติ, คนที่ช่างสังเกตกับสิ่งรอบตัว)

นักวิทยาศาสตร์ (ผู้ค้นพบทฤษฎีที่เป็นประโยชน์กับโลก เช่น กาลิเลโอ)

เหตุการณ์ การมองสิ่งต่าง ๆ บนโลกตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ เช่น ถ้าทำให้สิ่งหนึ่งบนโลกเสียดมดูล ก็ส่งผลถึงสิ่งอื่น ๆ ต่อกันไปเป็นลูกโซ่

**3.12 Indie reviewed** เป็นคอลัมน์แนะนำหนังสือ เพลง ภาพยนตร์ และละครเวทีที่ออกมาใหม่ โดยจะเป็นประเภทที่คนรู้จักในวงแคบ อย่างเพลงค่ายอิสระ หรือ ภาพยนตร์ต่างประเทศที่ฉายจำกัดโรง นอกจากนี้มีการวิจารณ์รวมไปถึงเรื่องย่อด้วย

วัตถุประสงค์ กล่าวถึงวัตถุประสงค์ที่เป็นผลผลิตของสื่อมวลชนเป็นหลัก ได้แก่ หนังสือที่ดีจะให้ความคิดดี ทำเรื่องธรรมดาให้เป็นปรัชญา เปลี่ยนแปลงทัศนคติของคน สร้างแรงบันดาลใจ, เพลงมีความหมายชื่อเพลงเรียบง่าย ถ่ายทอดอารมณ์ของผู้ร้องได้ดี ค่ายอิสระ, ภาพยนตร์ขนาดเล็กจากฟิล์มเฟสตีวัลส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ต่างประเทศที่ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในเมืองไทย, ละครสะท้อนสังคมเสียดสีสังคมไทย, ดิเกเรื่องสะท้อนสังคมไทย

**3.13 A day station** ให้ผู้อ่านใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนส่งผลงานต่าง ๆ ของตนเองให้ตรงกับหัวข้อที่ตั้งไว้เป็นโจทย์ในแต่ละเดือน เช่น ส่งชื่อชอยที่น่าอยู่ที่สุด หรือ ส่งรูปที่ดูแล้วมีความสุขที่สุด เป็นต้น จากนั้นทีมงาน a day ก็จะคัดสรรมาลงในเดือนต่อไป

วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์ต่าง ๆ รอบตัว ได้แก่ เมนูอาหาร, พลังงานทดแทน, คำขวัญ, กลอน, ปก a day เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต ได้แก่ คนควรให้ความสำคัญกับครอบครัว, สุขภาพของแต่ละคนต่างกัน

**3.14 [away]** เป็นเรื่องราวของการออกแบบปกของ a day ในแต่ละเดือน โดยจะบอกเล่าที่มาของปกนั้นประกอบด้วยว่าคิดได้อย่างไร และสัมพันธ์กับ main course อย่างไร เช่นอย่างหน้าปก เล่มที่ 51 ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเบเกอรี่มิวสิก ทางทีมงานก็เชิญฝ่ายอาร์ตของเบเกอรี่มิวสิกมาออกแบบปก เพื่อให้สื่อความหมายขององค์กรที่เขาเคยอยู่มากที่สุด

บุคคล บุคคลที่ได้ขึ้นปก a day มีดังนี้ บุคคลที่เป็นคนมีชื่อเสียง ได้แก่ นักแสดง เช่น เมย์พิชญา สาขากร, เจมณฑล จิรา และคนรุ่นใหม่ที่น่าสนใจ ได้แก่ วรรณสิงห์ ประเสริฐกุล, อภิชาติพงศ์ (ผู้กำกับรางวัลคานส์) ชันเงิน เนื่อนวล, ธนัญชัย ศรีวิชัย (ผู้กำกับโฆษณารางวัลระดับโลกสร้างความตื่นตัวให้แก่วงการโฆษณาแม้คนจะไม่รู้จักมาก), วรุฒม์ ปันยารชุน (อดีตครีเอทีฟไดเรกเตอร์ของเบเกอรี่มิวสิก) เก่ง ได้แก่ คนมีของ(มีดีในตัวเอง), นักเขียนรางวัลซีไรต์

ที่สัปดาห์ยังมีรูปของบุคคลที่เป็นกลไกของสังคม แต่ไม่ได้เป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง ได้แก่ นักเรียนทุนกฎหมาย, นิสิตครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา, ผู้จัดการโรงพยาบาลเจ้าพระยา, คนว่างงาน, อาจารย์ประจำภาควิชาการโรงแรมเป็นอาสาสมัครมูลนิธิร่วมกตัญญู, นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, นิสิตสาขาการออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, พนักงานธนาคาร พยาบาลแผนกฉุกเฉิน, ผู้จัดการเนื้อหาในเว็บไซต์, ดีเจ, account executive

วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์หลักนี้ให้ความสำคัญ คือ ปกนิตยสาร a day โดยปกต้องสื่อถึงเนื้อหาข้างใน ต้องไม่ฝืดเกินไปให้ขบคิดได้บ้าง เรียบ ปกต้องชัดเจน ขายได้ สั้นสั้นสดใส นอกจากนี้ยัง

กล่าวถึงวัตถุอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำปก เช่น นิตยสารไปยาลใหญ่ด้วย และการทำปกโดยใช้วัตถุขึ้นปกเพราะทีมงานเชื่อว่า คนมีเกี่ยวข้อง หรือ มีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุ (วัตถุที่เป็น memorable) วัตถุเหล่านั้นจึงทำให้ระลึกถึงความทรงจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต

**เหตุการณ์** การดำเนินชีวิต ได้แก่ คนเราถ้าทำอะไรอย่างจริงจังก็จะสามารถพัฒนาได้, ชีวิตนักศึกษาไม่ต้องรับผิดชอบมากแค่เรียนให้จบก็พอแล้ว, การปิดเทอมเป็นเรื่องที่ดี ประวัติ นิตยสาร a day เมื่อครบรอบ 5 ปี

**3.15 สนามเด็กเล่น** เป็นคอลัมน์ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาส่งผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองมาลง ส่วนใหญ่จะเป็นงานศิลปะแขนงต่าง ๆ

**วัตถุ** ศิลปวัตถุ อันเป็นผลงานของนักศึกษาในปัจจุบัน โดยต้องมีแนวคิดแปลกใหม่ สวย คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ด้วย มีทั้ง ภาพวาด ถ่าย กราฟฟิก แฟชั่นเสื้อผ้า ประติมากรรม สื่อผสม

**3.16 Tomorrow** เรื่องที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมโลกในปัจจุบัน ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับโลก ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อมนุษยชาติต่อไปในภายภาคหน้า พร้อมภาพประกอบ

**บุคคล** กล่าวถึงบุคคลสำคัญระดับโลก เช่น เซอร์มาร์ติน ไรส์นักดาราศาสตร์ผู้คำนวณหายนะของโลกจากน้ำมือธรรมชาติและมนุษย์, ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา จอร์จ บุช เป็นผู้ครองโลกและอวกาศชีวิตคนไม่แน่นอน, ไอสไตน์คิดทฤษฎีสัมพัทธภาพที่แปลกแยกจากโลกฟิสิกส์เดิม

**วัตถุ** วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี ได้แก่ มือถือมีส่วนทำให้เม็ดเลือดทำงานได้น้อยลงตามทฤษฎี, ลิฟท์อวกาศของนาซากำลังพัฒนา

**เหตุการณ์** ส่วนใหญ่กล่าวถึงสภาพแวดล้อมโลกในปัจจุบัน ได้แก่ สาเหตุการเกิดโลกร้อน ยุคน้ำแข็ง เฮอร์เคนในแอตแลนติกผิดปกติ, โครงการสำรวจมหาสมุทรแอตแลนติกที่เก่าแก่ เสี่ยงจากแท่นขุดเจาะน้ำมันทำให้ปลาวาฬตาย พัฒนาการตั้งครกของสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ โครงการเปลี่ยนแปลงทุกอย่างให้เป็นน้ำมันเนื่องจากน้ำมันหายากและราคาแพง, คนมีโอกาสอยู่บนโลกได้ถึงปี ค.ศ. 2020 เนื่องจากเกิดการก่อการร้ายทางชีวภาพทั้งมนุษย์และธรรมชาติแผ่นดินไหวในญี่ปุ่นรุนแรงขึ้นมาก ธารน้ำแข็งละลาย, ค.ศ. 2080 ยุโรปจะไม่มีหน้าหนาว, ปี 1918 ค.ศ. เชื้อ สแปนิชฟลูระบาดคนตายไป 50 ล้านคนจากนั้นจะระบาดอีกมนุษย์จึงไม่มีภูมิคุ้มกัน, ดาวพลูโตกลายเป็นเป็นดาวเคราะห์หรือไม่, การดับไฟในนิวยอร์กทำให้สารที่ทำร้ายสภาวะอากาศโลกลดลงได้, แผ่นดินไหวทำให้แผ่นดินไหวรุนแรงขึ้นเข้าใกล้ไทยมากขึ้น, เต่าทะเลใกล้สูญพันธุ์เพราะ ซีนามิ โอิซินัวโลกเหนือบางลง, ภูเขาไฟอแลสกาจะประทุขึ้นมาอีกครั้ง, เฮอร์เคนรุนแรงเพิ่มขึ้นมาก, สัตว์ประหลาด 10 อันดับที่พบในโลก

3.17 **Oversee** เป็นเรื่องราวดี ๆ ที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ ที่ผู้เขียนนำมาบอกเล่าให้กับผู้อ่าน อย่างเช่น เรื่องของคลื่นวิทยุชุมชน Voice of America อันเป็นวิทยุเพื่อชนกลุ่มน้อยในอเมริกาที่เป็นประเทศทุนนิยมอย่างสุดโต่ง ซึ่งคลื่นนี้มีการต่อต้านสงคราม การเหยียดสีผิว เป็นต้น ในช่วงหลังจะนำเสนอเรื่องราวของศิลปินต่างชาติแขนงต่าง ๆ ที่มีผลงานแปลกเป็นที่น่าจับตามอง

**บุคคล** บอกเล่าถึงอาชีพ ได้แก่ นักเขียน อาจารย์, ฮิปปี, นักข่าวเยาวชน คนทำเว็บไซต์ จิตรกร ดีไซน์เนอร์ นักวิทยุ นักร้องนักแสดง นักร้องโอเปร่า จิตรกร ประติมากร เป็นต้น บุคคลที่กล่าวถึงส่วนใหญ่จะเป็นชาวต่างชาติที่ทำประโยชน์ให้กับสังคม ได้แก่ คนที่สู้เพื่อสิทธิมนุษยชน คนที่ไปเป็นสอนคนตาบอด, คนที่ต่อต้านสงครามมีหัวด้านสร้างสรรค์ เป็นต้น

**วัตถุ** ศิลปวัตถุ (ศิลปะร่วมสมัย, ภาพยนตร์บอลลิวูด (หนังอินเดียแบบหนักหนึ่จากชีวิตความจริง) , ป้ายปิดโรงหนังแบบเขียนด้วยมือ, อะไรก็สร้างผลงานศิลปะได้) วัตถุเพื่อการกุศล (กองทุนศิลปิน) ผลิตผลจากสื่อ (ละครปรัชญา ข่าวเพื่อเยาวชน เพลงคลาสสิกเนื้อหาแปลวรรณกรรมไทยแปลเป็นภาษาต่างชาติ)

**เหตุการณ์** เทศกาล ได้แก่ เทศกาลกีฬารั้งเศสในไทย, โรงเรียนสอนคนตาบอดในทิเบต

3.18 **ผู้ใหญ่วันมะรืน** เป็นบทความที่แสดงมุมมองต่อความหมายของสุภาษิตไทยว่าสามารถมองได้หลายแง่มุม ไม่เฉพาะแต่ความหมายที่ท่องจำกันมาเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนยังแสดงความเป็น “เด็กดี” ในสายตาผู้ใหญ่ แต่ความดีของเขานั้นก็อรบไปด้วยเหตุผลต่าง ๆ นานา รูปประกอบคอลัมน์ก็เป็นการ์ตูนลายเส้นแบบโบราณเข้ากับเนื้อเรื่อง ต่อมาคอลัมน์นี้ได้กลายเป็นคอลัมน์ “ผู้ใหญ่มีปัญหา” แทนซึ่งมีการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างจากผู้ใหญ่วันมะรืนอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ผู้ใหญ่มีปัญหาจะเป็นบทความสั้น ๆ แสดงทัศนคติในแง่ลบเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม อีกทั้งภาพประกอบก็เปลี่ยนไปเป็นภาพกราฟิกที่ดูอิมคริมส์สนวนวายแทน แสดงให้เห็นความต้งแก่ที่ผู้เขียนมีต่อสังคม

**บุคคล** นำเสนอเรื่องของบุคคลทั่วไป ได้แก่ ควรตัดสินบุคคลที่ความดี, ทุกคนล้วนมีความต่างกันทุกคนมีความเหงา, คนเป็นไปตามกรรม, จะรวยจนอยู่ที่การใช้เงิน, นักการเมืองนำกลัว, ดาราสร้างภาพ, คนที่กตัญญู, มีความพอดี, มองโลกในแง่ดี, ทำตนให้เป็นประโยชน์แก่สังคม นอกจากนี้ยังกล่าวถึงเด็ก ได้แก่ เด็กไม่จำเป็นต้องตามผู้ใหญ่ตลอด ดื้อบ้างก็ได้, ไม่จำเป็นต้องทำตามประเพณีตลอด คนไม่ดี ได้แก่, การแหกกฎโดยไม่นึกถึงใจผู้ใหญ่

**วัตถุ** นำเสนอว่า คุณค่าของวัตถุไม่ได้อยู่ที่ปริมาณและการตลาด และเงินมีความสำคัญมากในสังคมทุนนิยม นอกจากนี้ยังกล่าวถึงผลิตผลจากสื่อว่า เพลงดีไม่จำเป็นต้องอินดี้

**เหตุการณ์** บอกเล่าสภาพสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ ศาสนาในปัจจุบันคนบูชาวัตถุแทนที่คำสอน, ปัจจุบันคนเก่งเยอะขาดคนดี และยังกล่าวถึงแนวทางดำเนินชีวิต ได้แก่ คนต้องมีความพอดี,

ไม่ควรทำตามตัวตามกัน, คนเกิดมาเพื่อมีความสุขมากกว่ารวย, คนไม่จำเป็นต้องดังก็มีความสุขได้สุข อยู่ที่ไหนไม่ใช่วัตถุนิยมทอง

**3.19 Teempladib** คอลัมน์นี้ค่อนข้างมีความพิเศษกว่าคอลัมน์อื่น คือ ผู้เขียนเป็นชาว ญี่ปุ่นแต่เขากลับเขียนเป็นภาษาไทย เนื่องจากกรที่เขาเข้ามาทำมาหากินในประเทศไทยทำให้มีความมุ่งมั่นในการเรียนภาษา ประกอบกับมุมมองแบบคนต่างชาติที่มองเมืองไทยอย่างชื่นชม ในมุมมองที่คนไทยมองไม่เห็น ทำให้เป็นบทความที่มีผู้อ่านนิยมมาก นอกจากนี้เรื่องราวยังสอดแทรก ให้ผู้อ่านเห็นความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยและญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ

**บุคคล** กล่าวถึงคนไทยและคนญี่ปุ่น ในหัวข้อต่าง ๆ คนไทย (คนไทยชอบการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน, คนไทยในสายตาคนต่างชาติประกอบด้วย พุดไทยชัด กินอาหารไทย รำไทย เพลงไทย มวยไทย นวด ผ้า เพลงชาติ ไทยมุง ชื้อหอย, วิถีชีวิตคนไทยและญี่ปุ่น เกี่ยวกับแม่น้ำ ซึ่งเป็นตัวบ่งบอกการดำเนินชีวิตของคนในเมืองนั้น, คนญี่ปุ่นติดข้าวเหมือนคนไทย, คนไทยรักเด็กใจดีใจเย็น, คนไทยไม่ชอบถือร่ม, คนไทยถือประเพณีซึ่งมีผลต่อชีวิตประจำวัน) และ ยังกล่าวถึงวัยรุ่น (วัยรุ่นบางที่พูดคำหยาบเป็นการบอกความรู้สึก)

**วัตถุ** วัตถุทั่วไปที่คนไทยใช้ และผลิต เช่น ร่ม, เส้นก๋วยเตี๋ยว, กาแฟ เป็นต้น

**เหตุการณ์** สภาพสังคมในปัจจุบันจากสายตาชาวต่างชาติอย่างผู้เขียน ได้แก่ ภาษา เปลี่ยนไปตามยุคสมัย, ญี่ปุ่นพัฒนาเร็ว-ไทยอยู่กับที่, เมืองไทยมีผลไม้อุดมสมบูรณ์, บีทีเอสไม่มี ห้างน้ำ, การเรียนภาษาไทยของชาวต่างชาติ ในประเทศไทย, ในไทยกรุงเทพฯกับต่างจังหวัด ต่างกันเกินไป, การเมืองคนไทยมีแต่คอร์รัปชัน

**3.20 E=IQ<sup>2</sup>** เป็นเป็นคอลัมน์ที่เขียนโดย “นิ่วกลม” จะเขียนเกี่ยวกับเคล็ดลับสำหรับการ สร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ สอนด้วยการเขียนเชิงทดลอง แล้วสรุปว่าสิ่งที่กล่าวไป ผู้อ่านไม่ควรเชื่อต้องลองทำเองถึงจะรู้ เนื่องจากผู้เขียนให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ แบบวิทยาศาสตร์ที่ต้องอาศัยการสังเกต สงสัย การทดลอง แม้แต่ชื่อคอลัมน์ E=IQ<sup>2</sup> ซึ่งคล้ายคลึง กับสูตรตามทฤษฎีสัมพันธภาพของไอน์สไตน์ที่ว่า E=MC<sup>2</sup> ต่อมา กลายเป็นคอลัมน์ “ณ” ซึ่งคอลัมน์ นี้จะเขียนเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่งบนภาพผังสมมติของสถานที่นั้น เช่น รูปผังเป็นไบ โพรธิ์ สื่อถึงลานโพธิ์ที่ธรรมศาสตร์ เป็นต้น

**บุคคล** กล่าวถึงคนไทย ว่ารู้จักเขาแนวคือทุกอย่างมาผสมกันกลายเป็นของตัวเองได้ดี, คนไทยชอบยึดเรื่อง รวย สวย เก่ง ดัง และยึดค่านิยมเหมือนกันหมด เช่น แพทย์เป็นอาชีพที่น่าเชื่อถือ เด็กต้องเอ็นดีด, คนต้องแข่งขันกันจึงจะเกิดความคิดสร้างสรรค์, บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์, มี



แนวทางเป็นตัวของตัวเอง มีพลังชีวิตเสมอ นอกจากนี้ยังกล่าวถึง นักศึกษาในปัจจุบันคิดแต่จะโดดเรียน ซอปปิ้ง ออกหัก ในขณะที่นักศึกษาในอดีตที่ต่อสู้เพื่อรักษาอุดมการณ์ทางการเมือง

วัตถุ วัตถุนั้นเป็นผลิตผลสื่อ ได้แก่ ภาพยนตร์ งานเขียน หนังสือ ผลงาน ได้แก่ ผลงานเกิดจากแรงบัลดาลใจ

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต (ต้องรู้จักสร้างความสัมพันธ์ของผู้อื่น ต้องไม่เชื่อจนกว่าจะได้ทดลอง, ควรดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ใช้ชีวิตอย่างไม่จำเจ) วิธีสร้างความสร้างสรรค์ (มองมุมกลับ, ไม่ทำตามผู้อื่น, ให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กๆ น้อยๆ, รู้จักการmix & match, ไม่เชื่อวาทกรรมที่โลกสร้างขึ้น, ทำในสิ่งที่คนอื่นเห็นว่าผิด, คิดให้มาก, โลกมีกรอบต้องเล่นกับกรอบ, ทดลองในสิ่งที่ไม่รู้, ต้องค้นหาความว่างเปล่า, เอาเรื่องเก่ามาเล่าใหม่) และกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่ง (งานหนังสือ หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในลานโพธิ์ที่ธรรมศาสตร์ จากอดีตถึงปัจจุบัน)

**3.21 กำลังก่อสร้าง** เป็นบทความที่สะท้อนความคิดเห็นของผู้เขียนโดยตรง ว่ารู้สึกอย่างไรกับโลกรอบๆ ตัว พร้อมทั้งพยายามสอนผู้อ่านให้กระตือรือร้น หาโอกาสให้ตัวเอง ไม่ท้อแท้ ไม่จำเจ ใช้ชีวิตให้มีความสุขตามอัธยาศัยของแต่ละคน

บุคคล วัยรุ่น ได้แก่ หม่อมสารคือรากฐานของวันพรุ่งนี้ คนเมืองมักชอบอะไรเรียบง่าย ไม่เครียด สนุก มองหลายแง่มุม มีความรับผิดชอบ พอดี ทำประโยชน์เพื่อสังคม เปิดใจรับผู้อื่น

วัตถุ ให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กน้อยในชีวิตประจำวัน สิ่งที่ทำประโยชน์ ได้แก่ ห้างสมุด พัฒนาเด็กเล็ก

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต ได้แก่ หาความรู้ใส่ตัวอยู่เสมอ, ทำตัวเหลวไหลบ้างจะได้ไม่เครียด, ทำทุกอย่างแต่พอดี, มองอะไรหลายแง่มุม อย่างละเอียดการอ่าน, วัยทำงานต้องรับผิดชอบ เด็กต้องตั้งใจเรียน, สื่อชุดคู่ยี่เรื่องส่วนตัว, ปัญหาภาคใต้, สถานการณ์แต่ละอย่างไม่เหมือนกันต้องอดทนรอดู, ปลอ่ยให้คนที่ทำเพื่อผู้อื่นได้อิสระบ้าง

**3.22 For the boy** คอลัมน์นี้จะเชิญผู้อาวุโสในสังคมไทยมาให้แนวคิดดี ๆ กับวัยรุ่นในปัจจุบัน ได้แก่ บุคคลที่ดูน่าเชื่อถือ มีความรู้ มีประสบการณ์ บรรณารักษ์ นักเขียน วุฒิสมาชิก นักแปล คอลัมน์นิสต์ นักการละคร พระ ศิลปิน นักวิจัยชนบท คนมีมโนธรรม มีจินตนาการ มีเมตตาอดทน ไม่เห็นแก่ตัว มีน้ำใจ ชีวิตดี ต้องสงบ ผู้ใหญ่ที่เข้าหาเด็กบ้าง ให้อภัยโดยจะลงกระดาษที่มีลายมือของบุคคลเหล่านั้นเลย ด้านล่างของคอลัมน์จะมีประวัติความเป็นมาของนักเขียนผู้นั้นกำกับไว้ด้วย

บุคคล บุคคลทั่วไป (มีอาชีพต้องรู้กฎและข้อยกเว้น คนรวยไม่ใช่คนที่มีความสุข)

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิตของบุคคล (ไม่ควรยึดติดกับตัวตน, คนที่ทำหลายอาชีพจะมีประสบการณ์มาก, มองความเป็นจริง ไม่หลงสิ่งรอบตัว, ชีวิตคือการเดินทาง ไม่ควรตัดสินคนที่ภายนอก, คนเราไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ตลอดเวลา, หาตัวเองให้เจอ, ผู้ใหญ่ควรเข้าใจเด็ก ไม่ปิดกั้นความคิดเด็ก, สังคมไทยไม่สงบยากจน, ทำงานที่รักจะทำได้นาน, ไม่ควรใช้ชีวิตอย่างประมาท ความสำเร็จมีขึ้นตอนของมัน)

**3.23 Lazy Sunday** เป็นเรื่องเล่าของวันอาทิตย์ว่าในวันอาทิตย์คนทำอะไรกันบ้าง วันอาทิตย์หรือสิ่งที่ทำในวันอาทิตย์ส่งผลอย่างไรต่อคนบ้าง โดยเฉพาะคนเมืองที่ต้องทำงานเช้าชากค่ำเจ ภาพประกอบสีน้ำก็ใช้สีที่มึน ๆ ทุเนื่อย ๆ ไปตามเรื่องเล่าด้วย

บุคคล คนทั่วไป ได้แก่ คนที่ไม่รู้เรื่องหนึ่งอาจรู้เรื่องอื่นที่เป็นประโยชน์ก็ได้, ไม่ควรตัดสินคนแต่ผิวเผิน, ชีวิตคนในปัจจุบันซ้ำ ๆ กัน ทุกข์สุขก็เรื่องเดิม, ต้องรักงานที่ทำ

เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมส่งผลถึงคน ได้แก่ ฝนตกทำให้คนเศร้า, เหตุการณ์ที่นาฬิกาเกิดขึ้นทำให้คนเศร้าสลด, ช่วงเทศกาลบอลทำให้กิจวัตรประจำวันผิดปกติ, การท่องเที่ยวเป็นการทำให้ชีวิตประจำวันต่างจากที่เป็นอยู่

**3.24 ไม่ขีดความคิด** บอกเล่าเรื่องราวของบุคคลสำคัญในวงการศิลปะระดับโลกส่วนใหญ่ จะเน้นไปทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ สถาปัตยกรรม โดยจะให้รายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชีวิต แรงบันดาลใจให้เกิดผลงานที่สร้างสรรค์

บุคคล วงการศิลปะ ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์, จิตรกร, สถาปนิก, ประติมากรโดยแต่ละคนจะมีชื่อเสียงมีผลงานเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละยุคสมัย เช่น Antinio Gaudi, Frank Lloyd wright เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีนักธุรกิจที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับศิลปะ เช่น Steve Job ผู้ก่อตั้งบริษัทคอมพิวเตอร์แอปเปิ้ล บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ศิลปินทางด้านศิลปะ คนที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ พัฒนาตัวเองอยู่เสมอ มีความคิดที่ดี มีแรงบันดาลใจ

วัตถุ ศิลปวัตถุ ได้แก่ อาคาร, เฟอร์นิเจอร์, ภาพเขียน, ประติมากรรม, งานศิลปะใช้ตัดสินคนไม่ได้, อาคารต้องสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมกลมกลืนจากสิ่งแวดล้อม สิ่งธรรมดา ได้แก่ สิ่งธรรมดาสามัญก็เป็นแรงบันดาลใจที่ดีได้

เหตุการณ์ การเกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์เกิดได้ทุกที่

**3.25 เรื่องมีอยู่ว่า** เป็นเรื่องน่ารู้รายละเอียดเล็กเกร็ดน้อยเกี่ยวกับสิ่งของรอบ ๆ ตัว ซึ่งเราใช้หรือพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น สบู่ เป็นต้น และมีภาพสิ่งของเหล่านั้น

**วัตถุประสงค์** วัตถุประสงค์เป็นสิ่งเล็ก น้อย ๆ เช่น แอปเปิ้ล สบู่ เจา ริมทคอนโทรล สเปร์ย เลขที่บ้าน ถังดับเพลิงตู้จดหมาย ทางม้าลาย

**3.26 Shoo-be-doo-be-doo-da-day** เริ่มมีตั้งแต่เล่ม 55 เป็นต้นมาบทความเกี่ยวกับเพลง ฮิต เพลงอมตะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เขียนในเชิงแสดงทัศนะของผู้เขียนเองกับวงการดนตรี ไทยและระดับโลก “Shoo-be-doo-be-doo-da-day” เป็นชื่อเพลงของสตี้วี วอนเดอร์

**วัตถุประสงค์** เพลง ได้แก่ เพลงบลูเกิดในอเมริกาแต่เติบโตในอังกฤษ, เพลงทำให้คนมีความสุข, เพลงร็อค ไม่เหมาะกับอากาศร้อน, เพลงแจ๊ซต้องฟังในหน้าหนาว

**เหตุการณ์** การดำรงชีวิต ได้แก่ เวลาไหนใครชอบเปิดเพลงดัง ๆ, ชีวิตคู่มืออะไรมากกว่า ความรักตอนแรกหวานชื่นภายหลังเกิดความขัดแย้ง คนเรามีความทรงจำ

**3.27 หัวใจเท่า** บันทึกการท่องเที่ยวที่นอกจากจะอธิบายสถานที่ท่องเที่ยวแล้ว ผู้เขียน ยังให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกระหว่างการเดินทางของตนด้วย บางครั้งแทรกข้อมูลให้ ผู้อ่านได้รับวัฒนธรรมคนในเมืองนั้น ประกอบกับรูปถ่ายคนในเมืองและสิ่งของต่าง ๆ

**บุคคล** ชาวต่างชาติ ได้แก่ ผู้คนในศรีลังกา

**วัตถุประสงค์** ศิลปวัตถุ ได้แก่ ศิลปะบ่งบอกถึงวัฒนธรรมของแต่ละชาติ

**เหตุการณ์** การดำเนินชีวิต ได้แก่ การท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่ดีสำหรับชีวิต, วิถีดื่มชาในศรีลังกาศรีลังกา ได้แก่ ประวัตินครวัดในศรีลังกา วัดพระเจี๊วแก้ว

**3.28 Love at first site** เป็นการแนะนำสถานที่ต่าง ๆ ในกรุงเทพฯย่านเมืองเก่า ในรูปของ เรื่องแต่งประกอบรูปภาพและแผนที่ของสถานที่นั้น แสดงให้เห็นถึงความรักความผูกพันหลาย แง่มุมไม่ใช่เพียงความรักของหญิง-ชายเท่านั้น

**บุคคล** บุคคลทั่วไป ได้แก่ คนที่โหยหาอดีตที่เป็นความทรงจำดี ๆ

**วัตถุประสงค์** ศิลปวัตถุ อันเป็นสถาปัตยกรรมในย่านเมืองเก่า เช่น วัดโพธิ์ สนามมวยลุมพินี แพร่ง นารา แดนเนรมิตร ปากคลองตลาด ย่านสีลม ภูเขาทอง ร้านนมมนต์ สวรรณมณีนาถ

**เหตุการณ์** เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่ต่าง ๆ รวมไปถึงสภาพความเป็นอยู่ของคนในย่าน นั้น ๆ เช่น สนามมวย-มีการพากษ์การชกมวย บรรยายภาคในการเชียร์มวย หรือ พิธีตรียัมปวายที่ เสาชิงช้าในอดีต

3.29 Code of เป็นหน้าคู่ตรงกลางเขียนคำคมในวงการต่าง ๆ เช่น การเมือง กีฬา หรือ ครอบครัว เป็นต้น มีความโดดเด่นจากการใช้สีสัน และการเลือกรูปแบบตัวหนังสือ

**บุคคล** บุคคลทั่วไป ได้แก่ ทุกคนสามารถมีความคิดดีได้, คนควรรักและเห็นความสำคัญในอาชีพของตนเอง, บุคคลที่ต่อสู้เพื่อประชาธิปไตย

**เหตุการณ์** การดำเนินชีวิต ได้แก่ ความรักจะสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์ การที่บุคคลที่ต่อสู้เพื่อสิทธิ เสรีภาพและภรรตภาพจะก่อให้เกิดประชาธิปไตยที่สมบูรณ์, การใช้สิทธิ์ของตนในระบอบประชาธิปไตย จะก่อให้เกิดผลบางอย่าง ไม่สูญเปล่า

3.30 Life in a day คอลัมน์ของคอลัมนิสชื่อดัง “วินทร์ เลียววารินทร์” ที่สร้างชื่อเสียงให้ a day เป็นอันมากเป็นงานเขียนเชิงทดลอง โดยการจัดองค์ประกอบของภาพและตัวหนังสือขึ้นเป็นเรื่องราวสะท้อนสังคมยุคปัจจุบันได้อย่างถึงแก่น

**บุคคล** บุคคลทั่วไป ได้แก่ คนมีความทุกข์ทั้งนั้นไม่ว่าจะรวยหรือจน, คนชอบทำลายโลก ต้องลงมือทำไม่ใช่แค่คิด, คนต่างกัน, คนเกิดมาต้องแข่งขันตั้งแต่เกิด, คนไทยชอบคิดว่าของที่ได้รางวัลดี คนต้องกล้าคิดกล้าทำ, ต้องเป็นคนดี และให้ข้อคิดเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ได้แก่ ศิลปินต้องมีความเป็นตัวของตัวเองไม่ใช่ทำตามกันเพราะคนต่างกันอาจชอบต่างกัน จะได้หลากหลาย

**วัตถุ** รางวัล (รางวัลเหมือนเป็นเครื่องรับประกันความดีของวัตถุ) ปริญาญา (ปริญาญาไม่ใช่เครื่องรับประกันว่าจะได้เงินเดือนดี หรือ เป็นคนดีป ของแถม (ของแถมเป็นการตลาด) (เอสเอ็มเอสทางโทรศัพท์ (เอสเอ็มเอสในปัจจุบันกลายเป็นรายได้แทนโฆษณา)

**เหตุการณ์** การดำเนินชีวิต ได้แก่ แม้ว่าจะเจออุปสรรคต้องเข้มแข็ง, การโดนด่าในที่ทำงาน, ทุกคนมีความทุกข์ สภาพสังคม ได้แก่ ชีวิตในเมืองไม่ดีสงบเท่าต่างจังหวัด, ปัจจุบันคนให้ความสำคัญแต่วัตถุ, การทำบางสิ่งต้องอดทนใช้ความพยายามทั้งชีวิต, คนสนใจเรื่องไกลตัวมากกว่าใกล้ตัว, มนุษย์สร้างขยะและทำลายโลก

3.31 A **ธรรม** เป็นบทความที่เขียนขึ้นโดยสามเณรรูปหนึ่งถึงชีวิตในโลกของธรรมะ จนกระทั่งสี่กอกออกมาจากผู้อ่านจะได้รับรู้เรื่องเกี่ยวกับชีวิตในวัดป่าแล้ว ยังได้คติสอนใจ หรือ อาจทำให้เข้าใจธรรมะบางประเด็นมากขึ้นอีกด้วย การจัดหน้าจึงเรียบง่าย ดูสอดคล้องกับแนวคิดทางศาสนาพุทธ อีกทั้งยังใช้สีเหลืองอันเป็นสัญลักษณ์ของพระสงฆ์ผู้สืบทอดศาสนา และสัญลักษณ์วงกลมที่ชื่อคอลัมน์แทนธรรมจักร

**บุคคล** บุคคลทั่วไป ( คนมีเหตุผล คือ คนมีกิเลสรวมกับปัญญา, ไม่ควรรีดยึดที่ตัวบุคคล ไม่ตัดสินผู้อื่น ผู้หญิง ได้แก่ ผู้หญิงเกิดมาเพื่อสร้างความสมดุลให้แก่โลกใบนี้, คนที่ไม่เปิดเผยผู้อื่น, ชีวิตเรียบง่าย ไม่ยึดติดกับวัตถุ, คนที่ใจเย็น, ใจสะอาด) พระสงฆ์ (พระสงฆ์ที่มีความคิดจิตใจ

เหมือนกับมนุษย์ทั่ว ๆ ไป พระที่ดีต้องไม่ยกตัวเอง ไม่แสดงปาฏิหาริย์, เณรต้องสงบปากสงบคำไม่ควรพูดมาก) เด็ก (เด็กในปัจจุบันไม่ซึมซับศาสนา) การประสบความสำเร็จ (ความสำเร็จคือความโดดเดี่ยว) นอกจากนี้ยังกล่าวถึงตัวบุคคล ได้แก่ พระพุทธเจ้า

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต ได้แก่ วิถีชีวิตอันเรียบง่าย หลุดพ้นจากระบบทุนนิยม ค้นพบตัวเอง, คบเพื่อนเป็นคนดี จะมีเจตนาดี จะมีแต่สิ่งที่ดี, การกินเหล้าไม่ใช่สิ่งผิดถ้าไม่เบียดเบียนใคร, การยึดติดกับอะไรก็เป็นทุกข์กับสิ่งนั้น, คนต้องคุยกับตัวเองมาก ๆ ทำให้รู้จักตัวเองมากขึ้น, การเดินทางอยู่ที่ระหว่างทาง สภาพสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ ทุนนิยมแทรกเข้ามาแม้กระทั่งในสังคมศาสนา, เทคโนโลยีมาก หลักธรรมควรปรับให้เข้ากับยุคสมัย

### นิตยสาร Cheeze

นิตยสาร a day จะประกอบด้วย ปก, บทบรรณาธิการ (Editor's talk), เนื้อหา และโฆษณา โดยในส่วนที่เป็นเนื้อหานั้น จะมีโครงสร้างหลักเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ส่วนที่ 1 ที่เน้นภาพบุคคลเป็นหลัก ส่วนที่ 2 ที่เน้นการเล่าเรื่องด้วยตัวอักษร

ตารางที่ 2 แสดงคอลัมน์ย่อยที่อยู่ใน 2 ส่วน หลักของนิตยสาร

ส่วนที่1 เน้นภาพถ่าย	ส่วนที่2 เน้นการเล่าเรื่องด้วยตัวอักษร
- Fashion set (ภาพถ่ายแฟชั่น)	- Cheeze citizen / Contributor - How to
- Close up (ภาพงานสังคมสำหรับวัยรุ่น)	- What's in and What's Out - Sex on street
- Cheeze on street (ภาพวัยรุ่นตามท้องถนน)	- Cheeze view - Underline
- Ingredients (แบบอย่างการแต่งกายจากบุคคลที่แต่งกายดี)	- Cheeze chart - Maker
	- Global trend - Garget
	- Shopping - Healthy
	- Classic item - Cheeze vote
	- Scoop - Horrorscope
	- Girl guide - What when where
	- Now or never Food / News Update

**ปก** ปกของCheeze จะเน้นที่สีสันสดใสสะดุดตา ส่วนใหญ่จะเป็นภาพวัยรุ่นผู้หญิง แสดงอากัปกริยาสบาย ๆ ใส่เสื้อผ้าสีฉูดฉาด (ในช่วงเล่มที่ 1 – 10, 12, 14, 15 และ 17 จะเป็นรูปเด็กสาวคนเดียว ส่วนเล่มที่ 11 จะเป็นรูปเด็กหนุ่ม 3 คน ในเล่มที่ 13,16 และ19 จะเป็นภาพหมู่รวมหญิงชาย ส่วนเล่ม 18 และ 20 จะเป็นภาพคู่หญิงสาว 2 คน) มักจะถ่ายภาพนอกสถานที่ ซึ่งสถานที่ที่เห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น สถานีรถไฟใต้ดิน, สวนสนุก, กำแพงเก่า เป็นต้น

ส่วนตัวอักษรมีเพียงหัวหนังสือ ลำดับเล่ม และ theme ประจำเดือนเท่านั้น ซึ่งภาพถ่ายและตัวหนังสือจะได้รับการจัดแต่งด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น ใช้กราฟฟิกที่เขียนด้วยมือ, ตกแต่งสี, ใช้เทคนิคการเย็บผ้าเข้ามาผสม เป็นต้น ปกของ Cheeze จะมีความแตกต่างจากปกนิตยสารวัยรุ่นทั่ว ๆ ไปบนแผงนิตยสาร จากการสัมภาษณ์เบื้องต้นวัยรุ่นผู้อ่าน จะชื่นชอบปก Cheeze มาเนื่องจากมีสีสันสดใส เสื้อผ้าสามารถนำมาใส่ได้จริง มีนางแบบที่ใกล้เคียงกับตนเอง ตลอดจนท่าทางสบาย ๆ ไม่ได้มีการจัดแต่งมากของนางแบบ ทำให้พวกเขาชื่นชอบเป็นพิเศษ เพราะรู้สึกคล้ายกับตนเอง

**บทบรรณาธิการ (Editor's talk)** เป็นคอลัมน์ที่บรรณาธิการบริการเขียนคุยกับผู้อ่าน ส่วนใหญ่เป็นการบอกเล่าความเป็นไปในชีวิตของตัวผู้เขียนเองสัมพันธ์กับเรื่องรอบตัวของเขา และเขียนเกี่ยวกับเนื้อหาในนิตยสารบ้าง

**บุคคล** มักจะกล่าวถึงบุคคลทั่ว ๆ ไปตามทัศนคติของบรรณาธิการ (สาระของคนแต่ละคนต่างกัน, ทุกคนล้วนมีแนวทางของตัวเอง, พยายามทำดีมากกว่าชั่ว ความเป็นไทยดี ทำให้ฝันเป็นจริงให้ได้ถ้าพยายาม) เด็กแนว (เด็กแนวหรือไม่แนวก็ถือเป็นการแบ่ง ไม่ควรมีการแบ่งชั้นวรรณะ) วัยรุ่น (การเป็นคนเปิดกว้าง, คนแต่งตัวดี, คนเป็นตัวของตัวเอง) บุคคลที่แต่งตัวดี (การแต่งตัวดีไม่ใช่การแต่งตัวจัด, บุคคลที่แต่งให้เหมาะสมกับตัวผู้แต่งเอง, คนแต่งตัวดีมีเพิ่มขึ้นทุกวันไม่ขึ้นอยู่กับภูมิฐานะ เชื้อชาติ และกล่าวว่าวัยรุ่นไม่ควรเครียดให้มากอยู่เสมอ)

**วัตถุ** นำเสนอสิ่งของราคาถูกมีดีไซน์, ของใช้แล้ว (มือสอง) ศิลปวัตถุ (งานศิลปะของยาโยอิ ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่จัดแสดงในศูนย์การค้า playground) เงิน (เงินบริจาคช่วยภาคใต้)

**เหตุการณ์** ให้มุมมองเรื่องของแฟชั่นและการแต่งกายของวัยรุ่นในปัจจุบัน ได้แก่ แฟชั่นไม่ใช่เรื่องถูกผิด แฟชั่นเป็นสิ่งที่สวยงามไม่ใช่เรื่องไร้สาระน่า แฟชั่นไม่ใช่เรื่องของความสิ้นเปลือง เช่น การเสื้อผ้าเก่า ๆ มาประยุกต์ทำให้ไม่สิ้นเปลือง, แฟชั่นของแต่ละคนเป็นการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง, การแต่งตัวเป็นสิ่งที่สอนกันไม่ได้เนื่องจากขึ้นอยู่กับรสนิยมของแต่ละคน, ปัจจุบันคนใส่บิกินีกลายเป็นเรื่องธรรมดา ห้ามชักกางเกงยีนส์ขาด, หน้าฝนไม่ควรใส่กางเกงยีนส์กวาดน้ำสกปรก แต่เขากลับไม่สนั่นสนุนให้วัยรุ่นพุ่มเพื่อการแต่งกายและไม่ควรใช้บัตรเครดิต เพราะอาจทำให้ความยับยั้งชั่งใจในการซื้อของลดลง ส่วนสิ่งที่บรรณาธิการกล่าวอยู่เสมอคือ เรื่องของความสุภาพ ได้แก่ การได้ทำงานที่ชอบจะมีความสุขในการทำงาน, การทำหนังสือที่รักทำให้คนเรามีความสุข นอกจากนี้ยังกล่าวถึงเหตุการณ์ทั่วไปด้วย ได้แก่ ชีนาในวินปีใหม่, สงสารตำรวจ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้, การย้ายที่ทำการของ Cheeze, ชีวิตในกรุงเทพฯ เร่งรีบ ได้แก่ ไม่สนับสนุนการใช้บัตรเครดิต

**โฆษณา** ส่วนที่เป็นโฆษณา ซึ่งจะอยู่ปะปนกับส่วนที่ 1 จึงมีขนาดของกระดาษเท่ากัน โฆษณาในนิตยสาร Cheeze จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่

1) โฆษณาที่เป็นผู้สนับสนุนด้านเงินทุนของนิตยสาร ซึ่งโฆษณาส່วนใหญ่จะเกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องประดับ และความบันเทิงอื่น ๆ เช่น โรงภาพยนตร์ ร้านอาหาร นอกจากนี้ยังมีโฆษณาแฝงอยู่ในลักษณะของ advertorial อยู่ในคอลัมน์ในส่วนที่ 2 ด้วย อย่างเช่น โฆษณาเครื่องสำอาง ในคอลัมน์ Canopy, Chamer, Dr.Imm เป็นคอลัมน์ที่เกี่ยวกับความงามทั้ง 3 คอลัมน์ Dr.Imm และ Canopy จะเป็นการแนะนำเครื่องสำอางตามที่สปอนเซอร์ส่งมา จะใช้ภาพจริงและวาดผลิตภัณฑ์เหล่านั้น Chamer จะเป็นการแนะนำอุปกรณ์แต่งหน้า หรือ ผลิตภัณฑ์แบบไหนใช้อย่างไร ส่วนการนำเสนอ Chamer และ Canopy จะเสนอในรูปแบบเรื่องเล่า และส่วน Dr.Imm จะเป็นการตอบปัญหาจากจดหมายทางบ้าน โดยไม่ได้เขียนสรรพคุณของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ โดยตรง(ซึ่งในส่วนขอโฆษณาจะไม่ใช้ในการศึกษาเรื่องกรอบกระดาษ)

**บุคคล** นักเรียน นักศึกษา ได้แก่ เด็กก็อยากสวยในชุดนักเรียน, การแต่งหน้าเป็นการสร้างขึ้นมาไม่ธรรมชาติ

2) โฆษณาขายของเก่า ตั้งเป็นคอลัมน์ Cheeze Used Center ซึ่งนิตยสาร Cheeze ใช้ตัวเองเป็นศูนย์กลางการแลกเปลี่ยนเสื้อผ้า หรือ ของใช้เก่า ๆ ของวัยรุ่นในรูปแบบของร้านค้า โดยจะลงรูปวัตถุที่นำมาแลกเปลี่ยน ประกอบกับราคา และสภาพของ สินค้า นั้น จากการที่มีสินค้าไหลเวียนมามาก ทำให้เกิดร้าน Cheeze Used Shop ขึ้นที่จตุจักร เนื้อหาส่วนนี้เปลี่ยนแปลงไปเป็นพื้นที่โฆษณาให้ร้านแทน ภายหลังร้านปิดตัวลงจึงกลับไปเป็นคอลัมน์ Cheeze Used Center ดังเดิม

**วัตถุ** เสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อผ้าไม่ใช่เรื่องของความสิ้นเปลืองสามารถนำมาแลกเปลี่ยนกันระหว่างวัยรุ่นด้วยกันได้

**เนื้อหา** จะกล่าวถึงคอลัมน์ที่บรรจุภายในโครงสร้างเนื้อหาทั้ง 2 ส่วนหลัก โดยจะแยกแยะให้เห็นถึงสารที่พบในนิตยสาร Cheeze ที่เกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ที่พบในเนื้อหาด้วย

1. **ส่วนที่ 1** ส่วนที่เป็นรูปภาพบุคคลเป็นหลัก และมีตัวหนังสือเป็นเพียงส่วนประกอบ จะพิมพ์ลงในกระดาษอาร์ตมีขนาดเท่ากับขนาดเล่มของนิตยสาร

1.1 **Fashion set** (ภาพถ่ายแฟชั่น) จะมีอยู่ในทุกเล่ม ซึ่งจะรวมภาพปกด้วย ตัวแบบจะแสดงอากัปกิริยาสบาย ๆ ตามท้องถิ่นในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ยืนพิงกำแพง นั่งยอง ๆ หรือยืนดื่ม น้ำ เป็นต้น การแต่งกายของนายแบบนางแบบแม้ว่าจะได้รับการจัดแต่งของสไตลิสต์ให้เข้ากับ

Theme ของแต่ละเดือน แต่กลับดูธรรมดาสบาย ๆ เหมือนกับการแต่งกายของวัยรุ่นที่สามารถพบเห็นได้ตามท้องถนน

ในการถ่ายภาพแฟชั่นแต่ละภาพจะเป็นภาพที่มีมุมมองแปลก ๆ มีการทำเทคนิคให้ภาพซ้อน ๆ กัน และเสริมแต่งด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์จัดจ้านแบบ Street Art ที่ดูไม่เนียบมากนัก แต่เข้ากันได้อย่างลงตัวกับภาพถ่าย สถานที่ที่ใช้ถ่ายภาพจะเป็นท้องถนนทั่ว ๆ ไป มีกำแพงเก่า หรือ กำแพงที่มีป้ายประกาศฉีกขาดปะอยู่ หรือ กำแพงที่มีสีพ่น โครงสร้างตึกที่ยังก่อสร้างไม่เสร็จ รถไฟใต้ดิน เสาไฟฟ้า สิ่งก่อสร้างแถวถนนราชดำเนิน เป็นต้น จากสถานที่ ๆ กล่าวมานั้น บางทีในสภาพความเป็นจริงก็ไม่ได้สวยงาม แต่ภาพถ่ายแฟชั่นใน Cheeze สามารถดึงความสวยงามออกมาจากสิ่งเหล่านั้นได้

บุคคล วัยรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นผู้หญิงไทยควรจะดูสบาย ๆ ไม่ต้องได้รับการจัดแต่งมาก, ผู้หญิงสามารถใส่บิกินีที่ทะเลในหน้าร้อนได้, ผู้หญิงสามารถใส่บิกินีได้โดยไม่ต้องดูเซ็กซี่, แต่งกายตามฤดูกาลของไทย เมื่อสังเกตจากนางแบบบนปกสามารถสรุปได้ว่า กรอบเกี่ยวกับบุคคลที่น่าชื่นชม ได้แก่ ผู้หญิงไทยที่ดูดีได้ โดยไม่ต้องพยายามจัดแต่งมาก สิ่งที่เป็นธรรมชาติดีอยู่แล้ว

วัตถุ เสื้อผ้า ได้แก่ ต้องนำเสื้อผ้ามาประกอบกัน หรือ mix & match, ให้ความสำคัญกับการเกยยีนส์เยื้องจากเข้ากับเสื้อผ้านิ่งง่าย เป็นแฟชั่นฮิตตลอดกาล

เหตุการณ์ สภาแวดล้อม ได้แก่ เมืองไทยมีแค่ 3 ฤดู ร้อน ฝน หนาว, สวนสนุกโคคาโคล่า เครื่องเล่นระดับโลกเข้ามาตั้งชั่วคราวในไทยเป็นที่นิยมของวัยรุ่น

1.2 Close up เป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ถ่ายจากงานสังคม ซึ่งงานสังคมในที่นี้ ดูจะเป็นสังคมของวัยรุ่นอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้ผลิตจะเลือกงานที่มีวัยรุ่นไปรวมตัวกันมาก ๆ หรือ ไม่ก็เป็นงานที่เกี่ยวกับแฟชั่น ซึ่งตรงกับความประสงค์หลักของนิตยสารเล่มนี้ โดยการถ่ายภาพของ Cheeze จะมีความแตกต่างจากนิตยสารหัวอื่น ๆ ดังนี้

บุคคล ส่วนใหญ่จะเป็นภาพถ่ายวัยรุ่นที่ไปงานนั้น ๆ และภาพศิลปินที่เป็นที่รู้จักในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ยังนิยมถ่ายภาพศิลปินที่ผลิตงานศิลปะด้วย

วัตถุ เสื้อผ้า คอรัมนี่จะให้ความสำคัญกับเสื้อผ้าและเครื่องประดับของวัยรุ่นที่ไปร่วมงานมาก จะเห็นได้จากมีภาพ ลายเสื้อ กระเป๋า รองเท้า มากกว่าภาพหน้าบุคคล

เหตุการณ์ เป็นการบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในงานต่าง ๆ ได้แก่ งานที่มีวัยรุ่นไปรวมตัวกันมาก ๆ ได้แก่ งานแฟตเฟสติวัล, งานคอนเสิร์ต, Pattaya music festival งานที่



เกี่ยวกับวงการแฟชั่น เช่น แอลแฟชั่นวีค งานเกี่ยวกับการสังสรรค์ของศิลปินสาขาต่าง ๆ และงานเปิดตัวงานศิลปะ

1.3 Cheeze on street หรือ ภาพถ่ายบุคคลทั่วไปบนท้องถนน บุคคลที่ได้ลงจะเป็นเด็กวัยรุ่นทั่ว ๆ ไปในย่านที่มีวัยรุ่นกระจุกตัวกันมาก เช่น สยาม มาบุญครอง ข้าวสาร เป็นต้น ด้านล่างของรูปถ่ายจะมี ชื่อ ชื่อเล่น อายุ อาชีพ และรายละเอียดร้านค้าหรือยี่ห้อของเสื้อผ้าที่บุคคลเหล่านั้นใส่ ในเล่มแรก ๆ จะมีความสูง เวลา สถานที่ แหล่งช้อปปิ้ง สไตลิ่งการแต่งกาย ความคิดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เช่น คิดอย่างไรกับเด็กแนว ความรู้สึกเกี่ยวกับกรุงเทพฯ เสื้อผ้าที่ชอบ เป็นต้น ซึ่งการแต่งกายของคนในภาพจะรวมไปถึงการจัดเลย์เอาท์ก็สอดคล้องกับ theme หลักด้วย เช่น เล่มที่เป็น “Accessory Issue” รูปถ่ายบุคคลก็จะถ่ายเน้นที่กระเป๋า เข็มขัด สร้อย รองเท้า บางครั้งมีรูปสิ่งเหล่านี้แยกออกมาต่างหากให้เห็นเด่นชัดขึ้น

บุคคล มักกล่าวถึงอาชีพของผู้ถูกถ่ายภาพ ส่วนใหญ่จะทำอาชีพด้านแฟชั่น ได้แก่ สไตลิส, นางแบบ, ผู้จัดซื้อเสื้อผ้า, เจ้าของร้านเสื้อผ้า, อาชีพด้านการออกแบบ ได้แก่ ดีไซน์เนอร์, ศิลปิน, สถาปนิก, ครีเอทีฟ, ออกแบบผลิตภัณฑ์, นักออกแบบเครื่องประดับ, นักออกแบบสิ่งทอ, นักศึกษาศิลปะ, ช่างภาพ, อาร์ตไดเรกเตอร์, ผู้กำกับ, ออกแบบกราฟฟิก และอยู่ในวัยเรียนได้แก่ นักเรียนและนักศึกษา ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่เรียนในสายนิเทศศาสตร์, ศิลปะ, ดนตรี, เรียนนานาชาติ

นอกจากนี้อาชีพเกี่ยวกับวงการบันเทิง ได้แก่ วีเจ นักแสดง นักร้อง พิธีกรวัยรุ่น นักเต้น ซึ่งบุคคลมีชื่อเสียงที่ได้ลงมักจะเป็นนักแสดงวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ รองมาก็จะเป็นนักร้องพ็อปปูล่าร์และนักร้องในค่ายเพลงอิสระ อาชีพเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารและบริการ ได้แก่ ประชาสัมพันธ์, พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน อาชีพเกี่ยวกับสื่อ ได้แก่ คนทำนิตยสาร บรรณาธิการ คอลัมนิส นอกจากนี้ยังมีบุคคลที่เป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง ได้แก่ พานทองแท้ ชินวัตร (ลูกนายกรัฐมนตรีนปัจจุบัน)

จะกล่าวถึงบุคคลทั่วไปว่า คนไม่จำเป็นต้องหุ่นนางแบบก็สวยได้จากการแต่งตัวเข้ากับตัวเอง และยังนำเสนอถึงชาวต่างชาติในประเทศไทย ได้แก่ มักจะรวมตัวกันอยู่ที่ถนนข้าวสาร, ชาวต่างชาติชอบของจากประเทศไทย

วัตถุ วัตถุบนท้องถนน (ถนน กำแพงเก่า ตู้โทรศัพท์ รถไฟฟ้า รถไฟใต้ดิน) เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย (แต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างเป็นลักษณะเฉพาะตัว โดยเป็นการหยิบยืมมาจากกระแสหลักมาผสมผสานกัน ซึ่งเป็นแฟชั่นที่ใส่ได้จริง) ศิลปะวัตถุ (ลายเสื้อเก๋ ๆ, graffiti, wristband รอยสัก) วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี (กล้องถ่ายภาพ, headphone, มือถือ, mp3

เหตุการณ์ สภาพสังคมจริงที่เกิดขึ้น ได้แก่ ภาพชาวต่างชาติที่ถนนข้าวสารอันเป็นแหล่งที่อาศัยของชาวต่างชาติในไทย ภาพเด็กวัยรุ่นตามสถานที่ต่าง ๆ ที่วัยรุ่นรวมตัวกัน เช่น ย่านสยาม จตุจักร คอนเสิร์ต เป็นต้น การเปิดท้ายขายของตามสถานที่ต่าง ๆ

**1.4 Ingredients** คอลัมน์นี้เริ่มตั้งแต่เล่มที่ 5 เป็นต้นมา จะแนะนำการแต่งกายจากการแต่งกายของบุคคลต้นแบบที่ทางนิตยสารคัดเลือกมา บุคคลที่นำมาเป็นตัวอย่งการแต่งกายในคอลัมน์นี้ มักจะเป็นบุคคลที่เรียนหรือทำอาชีพเกี่ยวกับวงการแฟชั่นและศิลปะ อันได้แก่นักศึกษาคณะศิลปกรรม, stylist, designer, ผู้ประกอบธุรกิจด้านเสื้อผ้า, ช่างภาพ เป็นต้น ส่วนหนึ่งจะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงแล้ว และอีกส่วนหนึ่งยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก ซึ่งในคอลัมน์จะประกอบด้วยภาพเต็มตัวของบุคคลเหล่านั้นเพื่อแสดงให้เป็นการแต่งกาย ตั้งแต่หัวจรดเท้า และถ่ายเจาะเฉพาะเสื้อผ้าเครื่องประดับ และเครื่องใช้ของเขาเหล่านั้น ในการถ่ายภาพมักถ่ายมุมมองแปลกตา หรือบุคคลที่ถ่ายก็จะแสดงท่าทางแปลก ๆ ให้แตกต่างจากการถ่ายรูปของบุคคลทั่วไป

บุคคล คนที่แต่งตัวดี สามารถเลือกสิ่งของได้สวยงาม และเข้ากับตัวผู้ใส่เอง บุคคลที่แต่งตัวดีสามารถเป็นแบบอย่างได้ ได้แก่ บุคคลที่เรียนจบ คณะเกี่ยวกับศิลปะ เช่น มัณฑนศิลป์, ศิลปศาสตร์ หรือ บุคคลที่ทำอาชีพอิสระ และเกี่ยวข้องกับศิลปะ ได้แก่ creative, director, freelance stylist, creative, ศิลปิน

วัตถุ นำเสนอว่าวัตถุที่เป็นเครื่องแต่งกายไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง แต่อยู่ที่การเลือก

**2. ส่วนที่ 2** ส่วนที่มีเนื้อหาตัวหนังสือบอกเล่าเรื่องราวเป็นหลัก และมีภาพเป็นส่วนประกอบ แต่บางคอลัมน์ก็ใช้ภาพในการเล่าเรื่อง กระดาษที่ใช้พิมพ์ส่วนนี้จะมีขนาดเล็กกว่าส่วนที่ 1 เพียงเล็กน้อย อีกทั้งเนื้อกระดาษก็ต่างกัน ในส่วนที่ 2 เป็นคอลัมน์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแฟชั่น การดูแลตัวเองและข่าวสารเพื่อให้รู้เท่าทันโลก ประกอบกับการสัมภาษณ์วัยรุ่นในหัวข้อที่น่าสนใจต่าง ๆ แม้ว่ารูปแบบในส่วนนี้จะค่อนข้างเหมือนหนังสือวัยรุ่นทั่ว ๆ ไป แต่ความแตกต่างอยู่ตรงที่ การสอนอ้อม ๆ ด้วยรูปภาพ เนื้อหาส่วนใหญ่จะเน้นด้านแฟชั่นเป็นหลัก ในส่วนที่ 2 ประกอบด้วยคอลัมน์ ดังต่อไปนี้

**2.1 Cheeze citizen / Contributor**<sup>33</sup> เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้แนะนำทีมงานผู้ผลิตนิตยสารเล่มนี้ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับนิตยสารอย่างไรบ้าง โดยจะบอกระดับและสาขาที่บุคคลเหล่านั้นเรียนมาพร้อมทั้งหน้าที่ในนิตยสารเล่มนี้ จะมีทั้งขาประจำ และขาจร ได้แก่ บรรณาธิการ บรรณาธิการ

<sup>33</sup> ลักษณะเป็นเช่นเดียวกับ Editor's talk

แฟชั่น นักเขียน ช่างภาพ stylist งานฝ่ายศิลปกรรม ส่วนใหญ่แล้วบุคลากรเหล่านี้จะเรียนทางด้านศิลปะ

บุคคล ตำแหน่งของผู้จัดทำนิตยสาร ได้แก่ บรรณาธิการ, ผู้ช่วยบรรณาธิการ, stylist, designer, คอลัมนิสต์, ช่างภาพ, เด็กฝึกงาน นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการศึกษาของผู้จัดทำนิตยสารด้วย ซึ่งส่วนใหญ่จะเรียนทางด้านศิลปะ และเรียนเกี่ยวกับนิตยสารโดยตรง และต้องมีคุณสมบัติของบุคคลที่การทำนิตยสาร ได้แก่ มีสปรการณในวงการแฟชั่นพอสมควร, มีความรู้เรื่องกระแสแฟชั่น, เคยทำงานนิตยสารวัยรุ่นอื่น ๆ มาก่อน เพราะต้องผู้ที่ให้ความรู้เรื่องกระแสแฟชั่น, สนใจวัฒนธรรมวัยรุ่น, แม้ว่าจะเรียนไม่ตรงสาขาแต่ใจรักก็สามารถทำงานได้ดี

เหตุการณ์ แฟชั่น ได้แก่ แฟชั่นคือการทำให้เข้ากับตัวเอง

2.2 In - Out / What's in and What's Out ส่วนใหญ่จะเป็นคอลัมน์ย่อย ๆ อยู่ในหน้าของคอลัมน์ Contributor เป็นคอลัมน์ที่สัมภาษณ์สั้น ๆ บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับแฟชั่น บุคคลในวงการบันเทิง และทีมงานผู้จัดทำนิตยสาร ว่าอะไรที่กำลังเป็นที่นิยม และไม่เป็นที่นิยมในสายตาของเขาแต่ละคน คำตอบจากคอลัมน์นี้สรุปสิ่งที่กำลังอยู่ในความนิยมและไม่อยู่ในความนิยมได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ 1) เรื่องของแฟชั่นเสื้อผ้าที่อยู่และไม่อยู่ในกระแสนิยม 2) เรื่องของการดำเนินชีวิต หรือ ความคิดที่ใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน หรือ บางครั้งก็สะท้อนภาพสังคมในตอนนั้น 3) ตอบแบบเล่นคำ กับความหมายของคำว่า In - Out (เข้า-ออก)

บุคคล ในนิตยสารจะครอบคลุมเกี่ยวกับบุคคลที่สามารถบอกได้ว่าอะไร In - Out ต้องเป็นผู้รู้เกี่ยวกับแฟชั่น เพลง นิตยสารวัยรุ่น วัยรุ่น นักศึกษาศิลปะ นักแสดง และยังนำเสนอถึงบุคคลหลายประเภทดังนี้ คนไร้สาระ มองมุมเดียว เป็นคนอื่น ฟุ่มเฟือย ผู้ชายไม่ดี ชี้เกียด มือถือสากปากถือศีล การมีกิ๊ก การตามกระแส นินทา การมีเพศสัมพันธ์แบบชั่วคราว รัฐบาลเก่า การลอกเลียนแบบ designer ไทย คนรักสุขภาพ มีสาระ มีมุมมองหลายแบบ เป็นตัวของตัวเอง ประหยัด ผู้ชายต้องเป็นคนดี ออกกำลังกาย ใจกว้าง รักเดียวใจเดียว นอกกระแส สาวผิว 2 สี กินเปียร์ ตามใจตัวเอง การเป็นคนมีเหตุผล

วัตถุ สิ่ง In และ Out คือ สิ่งที่ถูกสัมภาษณ์คิดว่าเป็นที่กำลังนิยมในขณะนั้น ได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องประดับ, อาหาร, ภาพยนตร์, เพลง, รายการโทรทัศน์ ซึ่งส่วนใหญ่วัตถุที่ In จะเป็นสิ่งของที่คนยังใช้กันน้อยอยู่ หรือ เป็นสิ่งที่หายาก ส่วนวัตถุที่ Out จะเป็นสิ่งที่คนใช้กันเยอะมาก หรือ ใช้ตาม ๆ กัน

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิตของบุคคล เช่น เรื่องของการดำเนินชีวิตของบุคคลทำงานเล็ก เข้า การสูบบุหรี่ การพยายามเป็นเด็กแนว เป็นต้น เรื่องการแต่งกาย เป็นเรื่องของเสื้อผ้าเครื่องประดับ เช่น ตอนนี่วัยรุ่นนิยมใส่อะไร ความนิยมด้านดนตรี เช่น เพลงอะไรกำลังมาแรง

2.3 Cheeze view เป็นหน้ารูปภาพหน้าแรกของส่วนที่ 2 แสดงถึงความแตกต่างระหว่างส่วนที่ 1 กับส่วนที่ 2 อย่างชัดเจน โดยจะเป็นรูปถ่ายสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับ theme หลักของเล่ม ประกอบกับข้อความอธิบายว่าสามารถหาซื้อได้ที่ไหนบ้าง อย่างเช่น เล่มที่ 2 เป็น On the beach Issue รูปของ Cheeze view จะเป็นรูปบิกินี่หลายตัวแขวนอยู่ เป็นต้น ต่อมาในเล่มที่ 12 ซึ่งเป็นเล่มครบรอบ 1 ปี คอลัมน์นี้ได้ขยายออกมาเป็นคอลัมน์ Product of this month โดยจะมีลักษณะหลักคงเดิม คือ รูปถ่ายสิ่งของที่เป็นส่วนหนึ่งของ theme แต่การที่มีข้อความเพิ่มว่า “เป็นผลิตภัณฑ์ของเดือนนี้” ทำให้ดูน่าสนใจมากขึ้น และมีข้อความอธิบายว่าสิ่งนั้นคืออะไรเหมือนเน้นความสำคัญของมันมากขึ้น ทำให้คอลัมน์นี้ไม่ใช่เพียงหน้าคั่นของส่วนเนื้อหาเท่านั้น

วัตถุ เสื้อผ้าเครื่องประดับ ได้แก่ เสื้ออมิกี้เม้าส์ รองเท้า playhound สร้อยโลหะ เสื้อทำเป็นรูปกระจกพิเศษบอกเล่าเรื่องเสื้อผ้า, รองเท้า nike air, sumsung mp3, music turntable(อุปกรณ์แต่งเสียงเพลง), เข็มขัด rock, เสื้อฮาวาย, กล้องโพลาร์, เสื้อผ้าแบบคอมมิวนิสต์, เรือทะเล รองเท้า onistuka tiger, บิกินี่, กระเป๋า, ตลับใส่ของ Blyth (ตุ๊กตาแฟชั่น)

2.4 Cheeze chart คอลัมน์นี้จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ Street fashion ของนานาชาติประเทศ ประกอบรูปถ่ายของผลิตภัณฑ์แฟชั่นใหม่ที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นในประเทศนั้น ๆ โดยจะมีประวัติความเป็นมา การก่อตั้งของยี่ห้อต่าง ๆ ด้วย เพื่อเป็นความรู้เกี่ยวกับแฟชั่นนอกเหนือจากแฟชั่นในไทย ซึ่งบางครั้งก็ไม่ใช่แค่เพียงเสื้อผ้า แต่เป็นของสะสมที่มีความสวยงามและคุณค่าทางศิลปะ เช่น ตุ๊กตาหมี Qees ที่เป็นตุ๊กตาหมีพลาสติกที่แต่ละตัวมีลวดลายป๊อปอาร์ตจากการรังสรรค์ของศิลปินมากมาย นอกจากเรื่องราวของผลิตภัณฑ์แล้วยังสอดแทรกเรื่องราวบอกเล่าสภาพสังคมวัยรุ่นของประเทศต่าง ๆ ที่หยิบยกมาด้วย เช่น

“สังคมบริโภคนิยมของโตเกียวที่มีการแข่งขันทางด้านแฟชั่นมากจนกลายเป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่ง... Fruits สไตล์แฟชั่นแห่ง Harajuku กลายเป็นแรงบันดาลใจให้ดีไซน์เนอร์ทั่วโลกมาแล้ว... Harajuku kids รูปแบบหนึ่งของการแสดงออกเฉพาะตัวของวัยรุ่นญี่ปุ่น...ซึ่งถ้าหากเราลองมองสไตล์อันหลากหลายของพวกเขาให้ดีแล้ว จะพบว่าจริง ๆ พวกเขามีความเป็นกบฏเฉพาะตัวอยู่ลึกๆ มากทีเดียว”<sup>34</sup>

สิ่งที่แฝงเข้ามาในเนื้อหาของ Cheeze chart อยู่ตลอด คือ การสอนแบบแนะนำกับวัยรุ่นที่ดูไม่ใช่เป็นการบอกให้ทำ เพื่อให้วัยรุ่นไม่หลงไปกับสิ่งที่นำเสนอจนทำให้สิ้นเปลืองทรัพย์สินของผู้ปกครอง ได้แก่

<sup>34</sup>จากนิตยสาร Cheeze เล่มที่ 4, น. 57

“เทรนด์จากเมืองนอกรายงานว่า โทนสีเขียวกับมินิสเกิร์ตกำลังจะมา...และที่มาเรียบร้อยแล้วคือรองเท้าบู๊ตสูงระดับเข่า... ว่าง ๆ ลองไปรื้อหารองเท้าในตู้ของคุณบ้างคุณแม่ดูจะได้เปรียบในแบบประหยัดก็ได้นะจ๊ะสาว cheeze ทั้งหมด”<sup>35</sup>

**บุคคล** บุคคลทั่วไป ได้แก่ กระเทยไม่มีขนาดเสื้อผ้าสำหรับพวกเขาโดยตรง, คนไม่ควรพยายามจะสวยมากเกินไปเป็นธรรมชาติดีกว่า, คนไทยเก่งเป็นที่ยอมรับของชาวต่างชาติ เช่น ผลงาน กราฟฟิกของ รักกิจ ควรเวหา ได้ลงนิตยสาร Computer Art ของอังกฤษ, คนที่มีความแตกต่างไม่ซ้ำคนอื่น เป็นตัวของตัวเอง ใจบุญช่วยเหลือผู้อื่น, ปัจจุบันศิลปินไทยเริ่มฉีกแนวจากที่ stylist วางให้มากขึ้น

**วัตถุ** เสื้อผ้า (เสื้อยืดลิ่งตัด เพื่อเน้นความเป็นตัวของตัวเอง, การใส่สูทอย่างไม่เป็นทางการ, การทำเสื้อผ้าด้วยตัวเองของทำมือ, เสื้อผ้าเก๋ารุ่นแม่กลับมาใส่ใหม่, ไม่จำเป็นต้องใส่ของมีเยื่อหุ้มก็ดูดีได้ เสื้อผ้าต้องใส่ได้นาน, ก่อนซื้อต้องลองก่อน, รองเท้าสุขภาพแต่เท่ Bikenstock ใส่ได้กับทุกชุด เพราะเรียบแพ้นั่นท้องถนนในไทยมีการพัฒนามากขึ้น, เลือกของตามงบประมาณของเรา) วัตถุที่ดี (วัตถุจำนวนจำกัด (limited edition) เป็นสิ่งหายากมีดีไซเนอร์ น่าสะสม ราคาแพง, วัตถุที่ไม่ซ้ำกับคนอื่น, ของเก่าที่มีคุณค่า, ทุกอย่างเป็นแพ้นั้นได้หมด, วัตถุรณรงค์ทำบุญ เช่น wristband ช่วยเหลือคนเป็นมะเร็ง สายรัดข้อมือช่วยผู้ประสบภัยขึ้นนามิของลิมิเต็ดเอ디션) ศิลปวัตถุ (graffiti เป็นศิลปะท้องถนน) ของไม่ดี (“ของไหล” มีนัยว่า ของที่คนมีกันอย่างดาษดื่น เช่น เสื้อผ้าที่ใส่แล้วเหมือนกับคนอื่นหลายคน)

**เหตุการณ์** แฟชั่น และการแต่งกาย ได้แก่ การแต่งกายเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน, ควรเลือกของที่ใส่ได้นาน, ชื่อของเรียบ ๆ มาจะได้เข้ากับเสื้ออื่นได้ง่าย, นิตยสารนำของมีเยื่อหุ้มมาลงแต่แนะนำให้วัยรุ่นซื้อตามแคสไตล์แต่ราคาของที่ต้องซื้อในที่ราคาถูก เช่น จตุจักร, การแต่งตัวต้องดูหุ่นกับอายุ(เหมาะสมรู้กาลเทศะ), แฟชั่นไม่ใช่เรื่องของคนชั้นสูงเท่านั้น เครื่องประดับที่ทำจากวัสดุง่าย ๆ จากชีวิตประจำวันเช่น กระดุม, ไม่ควรตามเทรนด์แล้วไม่ดูตัวเอง, การใส่เสื้อซ้ำกันเป็นสิ่งแย่, สิ่งที่ไม่ส่งเสริมการใช้แบรนด์ให้เอาของที่มืออยู่มามix & matchกันดีกว่า, การซักทำความสะอาดต้องดูที่เนื้อผ้า ประวัติสไตล์แฟชั่นต่าง ๆ ได้แก่ punk style มาจากนักกราฟฟิกชื่อ Jamie Reid ที่ออกแบบให้วงพังค์อังกฤษ sex pistols เป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้วงการแฟชั่นพังค์ในปัจจุบัน, Harajuku เป็นการแสดงออกของเด็กวัยรุ่นญี่ปุ่นอย่างหนึ่ง โดยการแต่งตัวเป็นสไตล์ของตัวเอง, กลุ่มคนนิโกรในอังกฤษคือผู้อพยพมาจากหมู่เกาะต่าง ๆ ในแคริบเบียน เป็นพวกบุกเบิก British style ของคนดำทั่วโลก

<sup>35</sup>เล่มเดียวกัน , น. 56

นอกจากนี้ยังนำเสนองานนิทรรศการต่าง ๆ ได้แก่ นิทรรศการ graffiti ของ Banksy ศิลปิน graffiti ชื่อดัง สภาพแวดล้อมทั่วไป เช่น ประสบการณ์ เวลาดูคอนเสิร์ตจะต้องเตรียมตัวอย่างไรบ้าง, ควรใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

**2.5 Global trend** เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ Street fashion ของเมืองใหญ่ ๆ ในโลกของเรา อันได้แก่ นิวยอร์ก โตเกียว ปารีส และลอนดอน ว่าคนที่นั่นเขากำลังฮิตแฟชั่นอะไรกันบ้าง มีทั้งรูปผลิตภัณฑ์ที่กำลังเป็นที่นิยม ประกอบกับภาพแบบอย่างของผู้คนในเมืองนั้น ๆ ว่าเขาใส่หรือใช้กันอย่างไร อีกทั้งคอลัมน์นี้ยังมีเคล็ดลับกำกับไว้ทำเรื่อง ซึ่งเคล็ดลับก็จะเกี่ยวกับการเลือกผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่าง ๆ ในเมืองไทยที่สอดคล้องกับแฟชั่นในเมืองใหญ่ ๆ ดังที่กล่าวมา แต่ก็แนะนำให้ผู้อ่านคำนึงถึงสภาพแวดล้อม กาลเทศะของประเทศไทยด้วย

**บุคคล** ชาวต่างชาติ ได้แก่ คนอังกฤษนิยมใช้เสื้อผ้าแบรนด์ของญี่ปุ่น, คนญี่ปุ่นชอบเครื่องประดับประดิษฐ์เอง, คนญี่ปุ่นมีความเป็นชาตินิยมมาก คนฝรั่งเศสตามแฟชั่นตลอดและชอบเอาสไตล์แบบตะวันตกมาประยุกต์ กรอบเกี่ยวกับคนที่น่าชื่นชม ได้แก่ คนที่รู้จักกาลเทศะ, แต่งกายตามสภาพอากาศ

**วัตถุ** การนำของที่เคยฮิตในอดีตมาผลิตใหม่, วัตถุผลิตจำนวนจำกัด (limited edition) ไม่ควรใส่ของปลอมไม่เท่า แต่หากหาไม่ได้ในเมืองไทย, ของโบราณมีคุณค่าเสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อผ้าที่ทำขึ้นเองแสดงถึงตัวตนผู้ใส่ได้, การหาซื้อของตามแฟชั่นแต่ราคาถูก เช่น สำเพ็งมากกว่าสยาม, การใช้ของปลอมดูไม่ดี

**เหตุการณ์** การแต่งกาย ได้แก่ การแต่งกายให้เหมาะสมกับอากาศบ้านเราอย่าเอาแต่ตามชาวต่างชาติ สภาพสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ เมืองที่เป็นผู้นำด้านแฟชั่นมี 4 เมือง คือ นิวยอร์ก โตเกียว ปารีส และลอนดอน, ที่ปารีสต่อต้านการฆ่าสัตว์เลือกใช้ผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้มาจากสัตว์

**2.6 Shopping** พื้นที่ส่วนใหญ่ของหน้ากระดาษจะเป็นรูปภาพเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า เครื่องประดับ เครื่องใช้ ที่เกี่ยวข้องกับ theme หลักในแต่ละเล่ม พร้อมทั้งบอกชื่อร้านและราคา สิ่งของส่วนใหญ่ที่น่ามาลงจะเป็นของที่หาซื้อได้ตามย่านช้อปปิ้งของวัยรุ่น ได้แก่ สยาม จตุจักร ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นร้านที่วัยรุ่นรู้จักดีอยู่แล้ว

**วัตถุ** นำเสนอวัตถุ ได้แก่ วัตถุที่มีดีไซน์ (คอมพิวเตอร์ apple) ของใช้ที่มีียี่ห้อ ( ผ้าขนหนู Ripcurl girl หมุดติดบอร์ด roxy), ของราคาถูก, ของที่เป็นของย้อนยุค ของที่ใช้ได้ในเทศกาล เช่น วาเลนไทน์ แหวนบอกรัก, ของมือสองที่วัดสวนแก้ว, ของที่เข้ากับสภาพอากาศทรนสีช่วงนั้น, ของราคาแพงแต่มีดีไซน์ เสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อผ้าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งเป็นการบ่มเพาะรสนิยม, เสื้อผ้าแบบแปลก ๆ ดูแตกต่างจากคนอื่น, เสื้อที่ดีต้องการตัดเย็บดี และนำเสนอว่าไม่มีสิ่งของใดตกยุค

เหตุการณ์ การเลือกซื้อสินค้า ได้แก่ ต้องมีการเปรียบเทียบราคาของก่อนซื้อ, คอลัมน์นี้เป็นเหมือนร้านค้าที่ให้เข้ามาดูสินค้าก่อนซื้อ เนื่องจากมีราคาบอกเปรียบเทียบความถูกต้องแพงให้เด็กได้หยุดคิดเปรียบเทียบก่อน

2.7 Classic item เป็นคอลัมน์ที่เริ่มมีตั้งแต่เล่ม 15 – 19 จะกล่าวถึงเสื้อผ้าที่ผู้คนนิยมมานานและยังคงเป็นที่นิยมอย่างมากของวัยรุ่นในปัจจุบัน หรืออาจเป็นของสะสมหายาก เนื้อหาจะเป็นประวัติสั้น ๆ ของของชิ้นนั้น โดย Cheeze จะให้เหตุผลความเป็นคลาสสิกของวัตถุแต่ละชิ้นนั้นขึ้นอยู่กับ ความเป็นอมตะไม่มีวันเซยหรือหลุดกระแสนิยม (out)

วัตถุ ได้แก่ วัตถุที่ราคาไม่แพง, มีดีไซน์, เข้ากับเสื้อผ้าง่าย, หายาก, โบราณ, มีบริการรับซ่อมตลอดชีพ ได้แก่ Converse Jack Purcell, แจ็กเก็ตหนังเป็นสัญลักษณ์ของผู้ชายเี้ยวในยุค 50, นาฬิกา Spaceman, Zippo ไฟแช็กลายสวย

เหตุการณ์ การนำวัตถุแฟชั่นมาหวนหาอดีต ซึ่งสิ่งของเหล่านี้เคยเป็นที่เป็นที่นิยมในอดีตบางชิ้นในปัจจุบันก็ยังเป็นที่นิยมอยู่ ทำให้คนมีประสบการณ์ร่วมนึกถึงได้

2.8 Scoop คอลัมน์นี้เนื้อหาจากเล่ม 1 – 20 แบ่งการนำเสนอเรื่องราวเป็น 3 หมวดใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ

ช่วงเล่มที่ 1 – 6 เป็นการแนะนำอาชีพต่าง ๆ ตั้งแต่การเริ่มเข้าทำงาน ลักษณะของงาน คุณสมบัติของบุคคลในอาชีพนั้น ๆ และยังมีสัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานในอาชีพนั้นจริง ๆ ได้แก่ โมเดลลิ่ง นางแบบ พรินเซสเซอร์ สเตลิสต์

ช่วงเล่มที่ 7 – 14 จะเป็นประวัติ และการจัดอันดับต่าง ๆ ได้แก่ ประวัติการแต่งกายของวัยรุ่นในประเทศไทย โดยจะบอกถึงสิ่งของที่วัยรุ่นนิยมมากในสมัยนั้น ซึ่งกลายเป็นสัญลักษณ์ของยุค, ประวัติสตรีทแฟชั่น, ประวัติบิกินี่ และ มีการจัดลำดับอาชีพยอดนิยม ทางเกย์ฮันส์ยอดนิยม

ช่วงเล่มที่ 15 - ปัจจุบัน เกี่ยวกับเรื่องราวประจำวันของวัยรุ่น บางครั้งเขียนแนะนำกิจกรรมที่ควรทำ การแต่งกายเพื่อเป็นตัวของตัวเอง หรือแนะนำที่หอชื่อดังของเมืองไทยที่อยู่คู่กับวัยรุ่นมาหลายยุคสมัย เป็นต้น

บุคคล กล่าวถึงอาชีพของบุคคล ได้แก่ โมเดลลิ่ง, นางแบบ, พรินเซสเซอร์, designer, stylist, ผู้กำกับ, นักร้อง, ช่างภาพ, นักแสดง, นางแบบ, นักเขียน, พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน และกล่าวถึงบุคคลทั่วไป ได้แก่ ผู้ชายที่แต่งตัวได้ เพราะแฟชั่นไม่มีเพศ, เด็กแนว คือ เด็กที่เรียนศิลปะ แต่งตัวดี ใช้ถนนเป็นพื้นที่ของการแสดงออก เป็นตัวของตัวเอง

วัตถุประสงค์ที่เป็นสัญลักษณ์ของแต่ละยุคสมัยในไทย ซึ่งสามารถบอกความเป็นไปของวัยรุ่นในไทยได้ แฟชั่นการแต่งกาย ได้แก่ การแต่งกายของคนบอกรสนิยมของแต่ละคน, แฟชั่นบ่งบอกแนวเพลงได้, ประเภทของแฟชั่นที่ไม่ตกยุค เช่น miniskirt, military(การแต่งกายแบบทหาร), รองเท้าแตะ bikenstock, เสื้อโปโล, การพับแขนเสื้อ, กางเกงเด็กแนว (เป็นการกางแบบเป๋ายานชาลีย์), wristband เพื่อการกุศล, รองเท้ากีฬา Onistuka tiger, รองเท้าผ้าใบ Converse, รองเท้า Bathing ape, เสื้อแบรนด์ไทยที่เป็นที่นิยมตลอดกาลสำหรับวัยรุ่น (soda grayhound flynow G- shock)

เหตุการณ์ ประวัติแฟชั่น ได้แก่ สตรีทแฟชั่นเป็นวัฒนธรรมย่อยที่แสดงวิถีชีวิตบนท้องถนน การทำงานในแต่ละอาชีพ, วิธีป้องกันโมเดลลิ่งหลอกหลวง, ชยันทำงาน, เลือ่งานที่ดี, หาความรู้ทำการบ้านอยู่เสมอ, การเลือกชุดว่ายน้ำให้เข้ากับตัวเอง, การเลือกเครื่องประดับและการทำความสะอาด, การแว็กซ์ การแต่งกายให้เหมาะสมกับเมืองร้อน

2.9 Girl guide เป็นคำแนะนำสำหรับวัยรุ่นผู้หญิง ทั้งเรื่องการดูแลตัวเอง การเข้าสังคม วัยรุ่น และการวางตัวเป็นผู้หญิงที่ดีในสังคมไทย จะเน้นย้ำมากโดยเฉพาะเรื่อง การใส่ใจคนรอบข้าง การปฏิบัติตัวกับเพศตรงข้าม และไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร แต่การแนะนำจะใช้ภาษาที่เป็นกันเองมีเหน็บแนมเหมือนเพื่อนสาวคุยกัน

บุคคล บุคคลทั่วไป ผู้หญิงต้องระวังตัวให้ดี เนื่องจากเสียหายง่าย ประวัติตัวให้เหมาะสมเมื่อเข้าสังคม, ให้ผู้หญิงเห็นคุณค่าในตัวเอง เช่น คนผิวคล้ำก็สวยได้ ผู้หญิงที่น่าชื่นชมได้แก่เป็นคนที่เอาใจใส่ผู้อื่น, มองโลกในแง่ดี, มีสติ

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิตประจำวัน ได้แก่ มารยาทบนโต๊ะอาหาร, ต้องพัฒนาอีคิวและหาคุณค่าให้ชีวิต, แต่งหน้าแต่งตัวสมัครงานให้เหมาะสม, บำรุงผิวแบบประหยัด, ลดความอ้วนให้ถูกวิธี, การทำห้องให้สะอาด, ผู้หญิงควรทำความสะอาดให้เป็นกิจวัตร, วิธีรับประทานอาหารต่อหน้าผู้ชาย, ไม่สนใจเรื่องน้ำหนัก, ไม่ควรแต่งตัวตามเพื่อน, ต้องการดูแลตัวเอง, สารปรอทมีอันตรายมาก มีในผลิตภัณฑ์ทำให้ผิวขาว, อุปสรรคของการแต่งตัวคือฝน

2.10 Now or never คอลัมน์แนะนำการแต่งตัวสำหรับวัยรุ่นผู้ชายให้ทันสมัย จะสอนให้วัยรุ่นผู้ชาย mix 'n match เสื้อผ้าให้เข้ากับเทรนด์ที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนั้น โดยจะมีรูปแฟชั่นการแต่งตัวเป็นตัวอย่าง และมีข้อความอธิบายความเป็นมาและยุคของแฟชั่นที่หยิบยกขึ้นมาอย่างละเอียด ในตอนท้ายมักสอดแทรกความคิดที่ว่าควรนำเสื้อผ้ามียุคมาใช้ประโยชน์ และแต่งกายให้เข้ากับสภาพอากาศ



บุคคล นำเสนอเกี่ยวกับผู้ชาย ได้แก่ ผู้ชายที่มีแพชั่น, ผู้ชายที่ดีต้องเข้มแข็ง มั่นคง แข็งแกร่ง ฟังพาได้, ผู้ชายเป็นตัวเลือกของผู้หญิงดังนั้นต้องดูแลตัวเอง ผู้ชายที่ไม่ดี ได้แก่ ผู้ชาย สไตร์ metrosexuals คือ ผู้ชายสนใจที่แต่ตัวเอง ผู้ชายที่ดี ได้แก่ ผู้ชายแบบ ubersexual ที่สนใจ เรื่องรอบตัว สังคม เศรษฐกิจ เฉลียวฉลาดใส่ใจกับตัวเองทั้งภายในภายนอก

วัตถุประสงค์ เสื้อผ้า ได้แก่ เสื้อผ้าทำให้ผู้ชายดูดีได้

**2.11 How to** เป็นเคล็ดลับในการเลือกเสื้อผ้าและเครื่องประดับให้เข้ากับรูปร่าง สภาพ อากาศ แต่ละเล่มจะมีหัวข้อหลัก เช่น การเลือกกระโปรง นอกจากจะบอกการเลือกกระโปรงให้เข้ากับรูปร่างของแต่ละบุคคลแล้ว ยังแนะนำการจับคู่กระโปรงกับเสื้อผ้าอื่น ๆ ให้เหมาะสมอีกด้วย สิ่ง ที่คอลัมน์นี้แตกต่างออกไปจากนิตยสารเล่มอื่น คือ มีการสัมภาษณ์และภาพถ่ายวัยรุ่นที่ใส่สิ่งนั้น ๆ แล้วดูดีเหมาะสมถึงวิธีการเลือกสิ่งของเหล่านั้นให้เข้ากับตัวเอง อีกทั้งยังระบุชื่อ อายุและ สถานศึกษาหรืออาชีพด้วย แสดงให้เห็นถึงการใช้ได้จริงจากสิ่งที่แนะนำมา

บุคคล วัยรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นในประเทศไทยแต่งตัวกันมากขึ้น ผู้ชาย ได้แก่ ผู้ชายไม่ดี คือชอบ จับคู่ให้คนอื่น ตลกบนความทุกข์ของคนอื่น เกทับเมื่อมีคนล้ม ทำเป็นเข้าใจผู้หญิง อยากรู้เรื่อง ชาวบ้าน คนไม่ดี ได้แก่ ชี้อัจฉา นินทาคนอื่น

วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์จำเป็นสำหรับสภาพแวดล้อมในเมืองไทย ได้แก่ หมวกกันแดด ผน, แว่นตา

เหตุการณ์ แพชั่นและการแต่งกาย ได้แก่ แต่งตัวต้องดูหุ่นตัวเองก่อนจะใส่อะไรเพื่อความ งาม, คนเราหุ่นไม่ได้ดีทุกคนต้องดูแลให้ดี, ไม่ควรพูดไทยคำฝรั่งคำ, พัฒนาตัวเอง, ไม่ขี้อัจฉา, ควร ชื่อของลดราคา, แพชั่นคือการแต่งกายให้เข้ากับตัวเอง, การแต่งตัวไม่เข้ากับตัวเองทำให้ไม่มั่นใจ

**2.12 Sex talk / Sex on street** เป็นคอลัมน์ที่เปิดให้วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่องเพศ ในแต่ละเล่มจะตั้งเป็นคำถามขึ้นมา 1 คำถามแล้วใช้ถามวัยรุ่นทั่ว ๆ ไป ทั้งนี้ยังลง ภาพถ่าย ชื่อเล่น อายุ สถานศึกษาของวัยรุ่นที่ตอบด้วย ตอนท้ายจะมี Sex trips มีเนื้อความเตือน เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ที่ส่งผลร้ายต่อร่างกาย และแนะนำการมีเพศสัมพันธ์ที่มีการป้องกันอย่าง ถูกต้อง ด้วยความรุนแรงด้านเนื้อหา ที่บางคำถามอาจดูเน้นหนักไปทางเรื่องบนเตียง ทำให้คอลัมน์ นี้ลงอย่างไม่สม่ำเสมอทุกฉบับ

บุคคล วัยรุ่นพูดเรื่องเพศสัมพันธ์ได้อย่างอิสระ ถ้าเด็กมากจะมีการปิดตาไม่แสดงตัวตน

เหตุการณ์ เรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ได้แก่ เช็กไม่ใช้เรื่องของเพศสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องความรัก การดูแลอนามัยของอวัยวะสำคัญ, ให้ความรู้เกี่ยวกับ เพศสัมพันธ์, การดูแลช่องคลอดในกิจวัตรประจำวันการกินยาคุม, เช็กคือความรักกับการออก

กำลังกายการป้องกันการทำตัวที่ถูกต้อง เนื่องจากคอลัมน์นี้เปิดโอกาสให้วัยรุ่นเข้ามาแสดงความคิดเห็น จึงมีกรอบเกี่ยวกับวัยรุ่นกับเซ็กได้แก่ เรื่องเซ็กสำหรับวัยรุ่นอาจเป็นเรื่องที่ตลกไม่ใช่การมีเพศสัมพันธ์อย่างเดียว, การพูดเรื่องเซ็กเป็นเรื่องปกติ จึงใช้คำที่ค่อนข้างรุนแรง เช่น กำลังกลัดมัน, การมีเซ็กในวัยเรียนเป็นเรื่องธรรมดา, โป๊เป็นเรื่องน่าอาย, มีแฟนเป็นเรื่องธรรมดา นอกจากนี้เป็นกรอบเกี่ยวกับความรัก ได้แก่ รักคนอื่นก่อนสักวันแล้วเขาจะรักเรา, ผู้หญิงหรือผู้ชายใครจีบก่อนก็ได้, การจัดการกับโลกจิต, ไม่ควรเจ้าชู้รักเดียวใจเดียว, มอบสิ่งดีให้คนที่เรารักการ

**2.13 Underline** เป็นคอลัมน์ที่ผู้เขียนแสดงความคิดเห็นสะท้อนด้านลบต่อสังคมไทย เช่น ฉบับที่ 6 เขียนถึงสังคมวัยรุ่นบางกลุ่มที่ประพรมตัวเองด้วยแบรนเนมและใช้วิถีชีวิตเกินฐานะของตัวเอง หรือ ฉบับที่ 10 เขียนถึงการเป็นคนไทยที่ช่วยเหลือกันโดยไม่ต้องนับถือชาวต่างชาติมาก เป็นต้น น่าเสียดายที่คอลัมน์นี้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นที่อ่าน เนื่องจากมีตัวหนังสือมาก

**บุคคล** นำเสนเกี่ยวกับบุคคลทั่วไป ได้แก่ วัยรุ่นไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร, คนมีค่าในตัวเองไม่ได้อยู่ที่ฐานะ หน้าที่ ความร่ำรวย, ผู้หญิงไม่ควรกลัวเกณงาม ที่ไม่ช่วยสังคม บุคคลที่ไม่ดี ได้แก่ คนที่ท้องก่อนแต่ง, ไข่ของแพงเกินฐานะตัวเอง, การแต่งตัวโป๊, ชอบทำตามกระแสไม่ดูตัวเอง, ไฮโซไม่ช่วยสังคม

**เหตุการณ์** เหตุการณ์ที่ไม่ดีในปัจจุบัน ได้แก่ นักเรียนมีเพศสัมพันธ์กับครู, เด็กสาวอยากเป็นคุณหนูจึงพยายามใช้ของแพง, ผู้ชายน้อยผู้หญิงกล้ามากขึ้นเป็นฝ่ายรุก, การประกวดนางงาม, หมอดูกับการเลือกชีวิตของตัวเอง, ดาราขโมยของ, แต่งกายป้องกันโดนข่มขืน, โสเภณีเด็ก, ดาราสมัยนี้ชอบแต่งตัวโป๊, การเลือกของตามกระแส, การสอนเด็กด้วยการหลอก, ชีวิตไฮโซ

**2.14 Maker** เป็นคอลัมน์ที่อยู่คู่กับ cheeze มาโดยตลอด โดยจะสอนประยุกต์สิ่งของที่มีอยู่เดิมให้เกิดประโยชน์ ในแบบที่เป็นตัวของตัวเอง และเข้ากับแฟชั่นที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ รูปที่แสดงวิธีการประดิษฐ์สิ่งของนั้นจะเป็นภาพวาดประกอบกราฟฟิกสวยงาม สีสันสดใส ดึงดูดความสนใจเป็นอันมาก

**บุคคล** คนที่ประหยัด, เป็นตัวของตัวเอง

**วัตถุ** วัตถุเก่าแต่นำมาปรับให้เข้ากับยุคสมัย, ของแพงไม่ใช่สิ่งที่ดีเสมอไป, ของเหลือสามารถทำให้เป็นประโยชน์ได้, ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการปรับแต่งวัตถุในรูปแบบของตัวเอง

2.15 Garget คอลัมน์นี้จะกล่าวถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นผลจากเทคโนโลยีอันก้าวหน้า เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ บางครั้งก็เป็นแค่โครงการของบริษัทผู้ผลิตเทคโนโลยีที่ยังไม่เกิดขึ้น เช่น โทรศัพท์มือถือที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างไปตามการใช้งาน เป็นต้น

วัตถุประสงค์ คอลัมน์นี้จะให้ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับวัตถุเกี่ยวกับเทคโนโลยี ได้แก่ กล้อง Rollei flex digital, mp3, มือถือเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ตามประโยชน์ใช้สอย, เว็บไซต์กราฟฟิก นอกจากนี้ยังมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นเทคโนโลยีเน้นที่ความสะดวกและบันเทิงของผู้ใช้ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ, Ipod watch

2.16 Healthy เป็นคอลัมน์ที่เริ่มมีตั้งแต่เล่มที่ 16 จะเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพ และความรู้เกี่ยวกับความงามโดยยึดสุขภาพเป็นหลัก เช่นการรับประทานอาหารให้ถูกหลักโภชนาการการลดความอ้วนที่ถูกวิธี หรืออย่างเล่มที่ 17 ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องทำหน้าออกแต่เขียนเป็นแนวทางว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นต้น

เหตุการณ์ การดำเนินชีวิต ได้แก่ กินให้เหมาะสม, รับประทานควรแต่งหน้าเอง, การคัดลอกกรรมไม่ดีอาจเกิดผลข้างเคียง, การลดความอ้วนที่ถูกต้อง

2.17 Cheeze vote จากเล่มที่ 1- 20 มีเพียง 3 เล่มเท่านั้นที่มีคอลัมน์นี้ คือเล่มที่ 6, 11 และ 12 จะเป็นการจัดลำดับยอดสิ่งที่กำลังฮิตในหมู่วัยรุ่น ได้แก่ บุคคลในอุดมคติ ร้านเสื้อผ้า ร้านทำผม เป็นต้น

บุคคล คนที่เป็น fashion idol ของวัยรุ่นในยุคนี้ อันได้แก่ เรย์ แมคโดนัลด์ (แต่งตัวเซอร์พูดจาไม่รู้เรื่อง) The Strokes Kurt, Kobain Brandon, ป๊อด โมเดิร์นด็อก, ก้อย วง Saturday Seiko (แต่งตัวแปลก mix & match เสื้อผ้าเก๋) เคท ไบรอนนี่, Gwen Stefani (กล้าแต่งตัว) Paris hilton (แต่งตัวดี) และ Avril Lavign

เหตุการณ์ เหมือนเป็นการสะท้อน life style ของวัยรุ่นในปัจจุบัน ถึงย่านที่วัยรุ่นชอบไป เช่น สยาม ข้าวสาร, ศัพท์เฉพาะ ได้แก่ โคตรเสียว โคตรแนว แนวไหนเนีย ชี้เรื่อน แ่สาด เป็นต้น

2.18 What when where / News Update จะลงงานต่าง ๆ ที่กำลังจะจัดขึ้น ได้แก่ คอนเสิร์ต งานวิชาการของแต่ละมหาวิทยาลัย เป็นต้น

เหตุการณ์ กิจกรรมต่าง ๆ ของวัยรุ่น

2.19 Super de look คอลัมน์สอนการแต่งหน้าสำหรับวัยรุ่น จะเน้นให้ดูเป็นธรรมชาติมากที่สุดและเข้ากับสภาพอากาศร้อนอย่างเมืองไทย แต่ละเล่มจะเป็นการแต่งหน้าที่เหมาะกับ theme ของเล่มนั้น ๆ นอกจากการสอนวัยรุ่นผู้หญิงแต่งหน้าแล้ว ยังมีการจัดแต่งทรงผมและดูแลหน้าตา ผิวพรรณของวัยรุ่นผู้ชายด้วย

บุคคลบุคคลทั่วไป ได้แก่ คนควรจะดูเป็นธรรมชาติโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยรุ่น ไม่ควรแต่งเติมมาก ไม่ว่าจะผู้หญิงหรือผู้ชายก็ควรดูแลตัวเองให้ดูดีอยู่เสมอ

2.20 Horrorscope เป็นดวงชะตาราศีประจำเดือน ใช้สำนวนในการเขียนเหมือนกับเพื่อนคุยกันเรื่องดวง ซึ่งค่อนข้างจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับวัยรุ่น จะเป็นเรื่องเรียน และเรื่องความรักเสียส่วนใหญ่

บุคคลนักเรียนนักศึกษา เช่น ควรใส่ใจการเรียน และสนใจบุคคลรอบข้างทั้งเพื่อนและครอบครัว

2.21 Food เริ่มมีขึ้นในเล่มที่ 16 ก่อนหน้านี้เคยมีคอลัมน์เกี่ยวกับอาหารมาแล้ว ได้แก่ Eating out ซึ่งเป็นการแนะนำร้านอาหารอร่อย แต่มีเพียงแค่ในเล่ม 3 และ 4 เท่านั้น ส่วน Food ในเล่มที่ 16 เป็นการแนะนำอาหารและประวัติของอาหารชนิดนั้น ส่วนเล่มที่ 17 ปรับเป็นวิธีสอนทำอาหารแบบง่าย ๆ ในเล่มที่ 18 การเอาอาหารสำเร็จรูปมาเปรียบเทียบกัน และช่วงเล่ม 19 เป็นต้นไปจะเป็นการแนะนำร้านอาหาร หรือ อาหารสำเร็จรูป

วัตถุประสงค์ อาหารและร้านอาหารที่อร่อย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารด้านบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุประสงค์และเหตุการณ์ที่พบในนิตยสาร a day และ Cheeze

ในหัวข้อนี้จะเป็นสารที่ได้จากนิตยสารทั้ง 2 เล่ม โดยสารด้านบุคคล วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ที่นำเสนอในนิตยสารทั้ง 2 ได้ชัดเจนขึ้น ทั้งนี้ยังสรุปสารด้านบุคคลอุดมคติจากสารด้านบุคคลไว้ด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะให้ความสำคัญกับคอลัมน์ที่กลุ่มตัวอย่างนิยมอ่านมากกว่า เนื่องจากมีผลต่อกรอบการของสารของพวกเขามากกว่า คอลัมน์ที่ผู้อ่านอ่านน้อยหรือไม่ค่อยอ่าน โดยคอลัมน์ที่วัยรุ่นนิยมอ่านได้จากการสัมภาษณ์เบื้องต้นผู้อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม

### นิตยสาร a day

คอลัมน์หลัก ๆ อันเป็นที่นิยมของเด็กวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day ก่อน ได้แก่ Life in a day, Hesheit, Think positive, Teempladib, a day with a view, Q & a day, a ธรรม, Shoo-be-doo-da-day, Talking head, E= IQ?, ผู้ใหญ่วันมะรีน, 10canto, Draft till done, Review, going place, Wake up, Tomorrow, Good old days Old arrival และสนามเด็กเล่น ส่วน Main course เป็นสิ่งที่คนให้ความสนใจน้อย ถ้าไม่ใช่เรื่องราวที่ชอบหรือไม่มีเวลาอ่าน วัยรุ่นก็จะไม่อ่าน และไม่มีใครตอบได้ว่าตนสนใจเรื่องอะไรจริง ๆ Life in a day และ Hesheit เป็นคอลัมน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ส่วน Think positive คนจะนิยมอ่านในช่วงขอเปลี่ยน ขอสังเกตอย่างหนึ่งจะเห็นได้ว่า คอลัมน์ที่วัยรุ่นนิยมอ่านส่วนใหญ่จะอยู่ในหมวด Idea

### บุคคล

#### อาชีพของบุคคล

a day นำเสนอเรื่องราวของบุคคลที่ประกอบอาชีพต่าง ๆ ในสังคมไม่ว่าจะเป็นในคอลัมน์บทสัมภาษณ์ หรือ บทความ ซึ่งการนำเสนอเกี่ยวกับอาชีพของ a day สามารถแบ่งออกเป็นหมวดใหญ่ ๆ 6 หมวดด้วยกัน คือ

อันดับแรกจะมุ่งเน้นอาชีพด้านนิเทศศาสตร์ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับกิจการสื่อสารมวลชนและวงการบันเทิง อันได้แก่ นักร้อง, นายแบบ, นางแบบ นักแสดง, ดีเจ, วีเจ, พิธีกร, นักข่าว, ผู้รายงานข่าว, นักดนตรี, ผู้กำกับภาพยนตร์และโฆษณา, คนทำสารคดี, นักเขียน, บรรณาธิการนิตยสาร, นักแต่งเพลง, producer, sound engineere และนักจัดละครเวที จากการสัมภาษณ์บรรณาธิการบริหารของ a day ถึงสาเหตุที่เน้นเรื่องวงการสื่อเป็นหลัก เนื่องจาก a day เป็นนิตยสารที่เป็นความบันเทิง ประกอบกับเรื่องแวดวงบันเทิงยังเป็นที่สนใจของบุคคลทั่ว ๆ ไป จึงทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านได้ง่าย นอกจากนี้ a day ยังพยายามนำเสนอสื่อที่เป็นกระแสย่อย ๆ ที่มีเพียงคน

ส่วนน้อยให้ความสนใจ อันได้แก่ นักแสดงละครเวที, ผู้กำกับภาพยนตร์สั้น, ผู้ผลิตรายการเกี่ยวกับสารคดี, นักแสดงละครหุ่นเงา

ส่วนที่สองจะเป็นบุคคลที่มีอาชีพเกี่ยวกับวงการศิลปะ หรือ การออกแบบ ได้แก่ ดีไซน์เนอร์, นักจัดละครเวที, ศิลปินแกะสลักน้ำแข็ง, ผู้ผลิตของเล่นพื้นบ้าน, นักเขียนการ์ตูน, นักทำแอนิเมชัน, ช่างภาพ, จิตรกร, สถาปนิก, ภัณฑารักษ์หอศิลป์, นักออกแบบผลิตภัณฑ์และประติมากร a day พยายามหยิบยกประเภทของศิลปะที่คนมักจะมองข้าม เช่น นักแกะสลักน้ำแข็ง เป็นต้น นำเสนอผู้ผลิตศิลปะที่ได้รับรางวัลระดับโลก และสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า การผลิตผลงานศิลปะนั้น ต้องมีพื้นฐานมาจากรากเหง้าวัฒนธรรมของผู้ผลิต จึงจะทำให้ผลงานออกมามีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับในสังคมโลก และยังรวมถึงนักศึกษาศิลปะที่ส่งผลงานของตนมาลงใน a day ด้วย

หมวดที่สามจะกล่าวถึงผู้แข่งขันที่ประสบความสำเร็จด้วยการได้รับรางวัล เช่น นักแข่งพุด, นักแข่งรถ, นักกีฬา, ผู้ชนะการแข่งขันในทีวีแชมเปียน โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะนำเสนอเกี่ยวกับวิธีการที่จะทำให้ถึงจุดหมายของพวกเขาเหล่านั้น

หมวดที่สี่ จะเป็นอาชีพที่เป็นที่ยอมรับในสังคม หรือ เกี่ยวเนื่องกับสถาบันทางสังคม เช่น นักธุรกิจ, แพทย์, นักการเมือง, พยาบาล, อาจารย์, นักบินอวกาศด้านเทคนิค, พระสงฆ์ แต่ a day จะเสนอในส่วนที่มีวิธีการในการดำเนินอาชีพหลุดออกกรอบที่เคยมีมา หรือต่างจากภาพที่สังคมทั่วไปเคยเห็น เช่น อาจารย์ที่สอนด้วยวิธีแปลก ๆ แต่ได้ผลสำหรับเด็ก เป็นต้น หรือนำเสนอรายละเอียดปลีกย่อยของอาชีพที่คนไทยไม่ค่อยเคยในชีวิตประจำวัน อย่างนักบินอวกาศ เป็นต้น

ส่วนในหมวดที่ 5 จะเป็นอาชีพเกี่ยวกับบุคคลอุทิศตัวเพื่อสังคมส่วนรวม โดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับเรื่องสิ่งแวดล้อมของไทยและโลก เช่น ผู้ดูแลนโยบายรีไซเคิล, หัวหน้าชนกลุ่มน้อย, นักพัฒนาการเกษตร, กัปตันเรือ Rainbow warrior นักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของกรีนพีซ และนักวิทยาศาสตร์ผู้ค้นพบทฤษฎีที่เป็นประโยชน์กับโลก เช่น กาลิเลโอ เป็นต้น

หมวดสุดท้ายจะเป็นกรอบเกี่ยวกับอาชีพอาชีพเล็ก ๆ น้อย ๆ ในสังคม ซึ่งอาชีพเหล่านี้เป็นกลไกของสังคม แต่ถ้าไม่มีอาชีพเหล่านี้สังคมคงจะดำเนินไปไม่ได้ เช่น บุรุษไปรษณีย์, พนักงานชิงเชือกเวทีมวย เป็นต้น

อาชีพทั้ง 6 หมวดที่กล่าวมา a day ยังนำเสนอรายละเอียดปลีกย่อยเกี่ยวกับอาชีพเหล่านั้นไว้ ดังนี้

- **ศิลปิน** จะพูดถึงศิลปินมากที่สุด ในความหมายของ a day ศิลปินคือ ผู้ผลิตศิลปะในทุกแขนง และนำเสนอในแง่มุมมองที่ว่าทุกคนสามารถผลิตศิลปะได้ สารเกี่ยวกับความเป็นศิลปิน คือ ศิลปินต้องพัฒนาตัวเอง, ศิลปินควรทำงานสะท้อนตัวตนของตัวเองออกมาไม่ควรเน้นที่การตลาด, ศิลปินต้องเป็นตัวของตัวเองจะได้ก่อให้เกิดผลงานที่หลากหลาย, ศิลปินเป็นได้ยากมาก, ภัณฑารักษ์ก็ถือเป็น

ศิลปิน เนื่องจากการจัดพิพิธภัณฑ์ก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง, ภัณฑารักษ์ต้องไม่ตีกรอบศิลปิน จัดแสดงงานให้ต้องสะท้อนความเป็นตัวศิลปิน

- นักเขียน a day นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับนักเขียนมากมาย ทั้งบุคคลลงปก คอลัมน์ภายในเล่ม จนกระทั่งบางเล่มนำเสนอเรื่องนักเขียนซีไรต์ เป็น Theme ของเล่ม และมักจะบรรจุสารเกี่ยวกับนักเขียนไว้ ดังนี้ นักเขียนต้องชำนาญภาษา, นักเขียนต้องคิดแปลกแตกต่างจากคนอื่น, นักเขียนต้องใช้ระยะเวลาในการยอมรับจากผู้อ่านและต้องให้ความสำคัญกับผู้อ่าน, ต้องทำงานหนัก, การเดินทางคืออาหารของนักเขียน นอกจากนี้นักเขียนก็ถือเป็นศิลปินด้วยเช่นกัน นักเขียนที่ a day กล่าวถึงบ่อยครั้ง คือ ปราบดา หยุ่น, วินทร์ เลียววารินทร์, วรรณสิงห์ ประเสริฐกุล, จีระนันท์ พิตรปรีชา

- สื่อสารมวลชน กล่าวไว้ในหลากหลายสาขา ประกอบด้วยสารต่าง ๆ ได้แก่ นักร้องต้องปรับปรุงตัวเองเมื่อมีคนวิจารณ์ผลงาน, นักแสดงไม่ควรสร้างภาพ, พิธีกรที่ดีต้องทำการบ้านเพื่อให้รู้จักลงไปถึงรายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์, พิธีกรที่สะท้อนตัวตนของตัวเองในงาน, นักพากย์ต้องมีสมาธิที่ดี, คนทำงานวิทยุต้องสร้างความแปลกใหม่ให้วงการวิทยุไทย, ศิลปินเบเกอรี่เน้นที่ตัวตนของศิลปิน, การแสดงละครเวทีถ้าผู้แสดงตั้งใจมากจะสามารถส่งไปถึงคนดูได้ บุคคลในอาชีพด้านนี้ที่ถูกลำเสนอ ได้แก่ อภิชาติพงษ์ ,เป็นเอก รัตนเรือง, ยุทธเลิศ สิปปภาคซึ่งเป็นผู้กำกับที่สร้างภาพยนตร์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว, นักร้องค่ายอิสระและค่ายเบเกอรี่มิวสิก และนักแสดงที่มีวิถีชีวิตน่าสนใจ

- นักธุรกิจ ได้แก่ นักธุรกิจสามารถเป็นนักร้องได้, นักธุรกิจที่ให้ความสำคัญกับศิลปะ, การเป็นนักธุรกิจที่ไม่ดีคือ การทำทุกอย่างเพื่อยอดขาย, นักธุรกิจที่ดีต้องเข้าใจศิลปะ, การบริหารธุรกิจต้องนึกถึงลูกน้องก่อน

- นักกีฬา กล่าวถึงนักกีฬาหลายประเภทรวมไปถึงผู้แข่งขันในการแข่งขันต่าง ๆ ด้วย และให้คุณสมบัติของนักกีฬาไว้ดังนี้ การเป็นนักกีฬาที่ดีต้องมีวินัย มีสมาธิ, นักกีฬาที่โด่งดังแล้วก็เหมือนกับดารามีผู้คนห้อมล้อมมีแฟนคลับ, นักกีฬาเมื่อแก่ตัวลงสามารถพัฒนาเป็นโค้ชได้

- แพทย์ กล่าวถึงแพทย์ที่มีวิถีชีวิตต่างจากผู้อื่น ได้แก่ แพทย์สามารถเป็นนักเขียน, แพทย์ชนบทตอบกระทู้แก้ไขปัญหาให้ชาวบ้าน และกล่าวถึงแพทย์ที่ดีไว้ดังนี้ แพทย์เป็นอาชีพที่น่าเชื่อถือ, แพทย์ต้องเข้าใจจิตใจของคนไข้, แพทย์ที่ดีต้องสนใจจิตใจของคนไข้

- อาจารย์ ได้แก่ อาจารย์สอนภาษาไทยผู้ที่ทำให้ภาษาไทยง่ายขึ้นด้วยการ์ตูน, ครูสอนศิลปะเพื่อใช้ในการบำบัดโรคออทิสติก, อาจารย์แพทย์ที่สอนนักศึกษาจากธรรมชาติ

- นักการเมือง ได้แก่ นายกรัฐมนตรีของประเทศไทย เช่น ทักษิณฯ เพื่อประโยชน์ของตัวเอง ทำให้ชาวบ้านลำบากระยะยาว นายกรัฐมนตรีที่ดี คือ พล.เอก เปรม ติณสูลานนท์ และนายกรัฐมนตรีที่ไม่ดี ได้แก่ ชวลิต ยงใจยุทธ, ชวน หลีกภัย และทักษิณ ชินวัตร

- นักบวช มีดังนี้ พระสงฆ์ก็มีความคิดจิตใจเหมือนกับมนุษย์ทั่ว ๆ ไป พระที่ดีต้องไม่ยกตัวเอง ไม่แสดงปาฏิหาริย์, เณรต้องสงบปากสงบคำไม่ควรพูดมาก
  - นักเรียน/นักศึกษา ได้แก่ นักศึกษาในปัจจุบัน คิดแต่จะโดดเรียน ซื้บปั้ง ออกหัก, ระบบมหาลัย ล้มเหลวทำไปเพื่อหน้าตาไม่ใช่หาความรู้หรือพัฒนาประเทศ ยึดติดอยู่กับปริญญาและความเก่งฉลาด แทนที่การรับใช้สังคมและมีคุณธรรม
- ทั้งนี้ยังมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพอื่น ๆ อีกเล็กน้อย ได้แก่ ฟรีแลนซ์แข่งกันทำงานเพื่ออยู่รอดพัฒนา งานตลอด, ในอดีตการเดินกินรำกินเป็นสิ่งไม่ดี การทำข่าวในห้องส่ง, การรณรงค์สิ่งแวดล้อมใน เอเชีย การถูกจับเพื่อสิ่งที่ไม่ต้องการถูกจับจึงไม่ใช่เรื่องเลวร้าย, พนักงานทะเบียนราษฎรไม่เข้าใจ เรื่องความแตกต่างของภาษาในแต่ละชนเผ่า แม้บ้านต้องดูแลบ้านของคนอื่นเหมือนกับเป็นบ้าน ของตัวเอง, นักบินต้องสุขุมและมีความรับผิดชอบ, พนักงานไฟแนนซ์ของธนาคารต้องวิเคราะห์คน ให้ดีก่อน เพื่อรักษาประโยชน์ให้กับคนมากู้เงินและตัวองค์กรเอง เป็นต้น

สิ่งที่ a day พยายามนำเสนออยู่เสมอคือ ความภูมิใจในอาชีพ และมีความสุขกับอาชีพ ของตน ซึ่งจะทำให้เราทำงานนั้นได้ดี ทำได้อย่างยาวนาน และมักนำเสนอถึงความอิสระในอาชีพที่ ไม่ต้องมีกฎเกณฑ์มากำหนดการทำงาน บ่อยครั้งยังนำเสนอให้บุคคลประกอบอาชีพโดยเชื่อใน ความถูกต้อง

### ความสำเร็จของบุคคล

a day นำเสนอเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จ โดยจะแบ่งเป็น 2 มุมมองหลักด้วยกัน คือ คนที่ประสบความสำเร็จในชีวิต คือ คนที่เลี้ยงครอบครัวได้, คนที่ล้มเหลวแล้วลุกขึ้นใหม่ได้, การได้ ทำสิ่งที่ชอบ, การดำเนินชีวิตให้มีความสุข, คนที่สามารถพลิกวิกฤตเป็นโอกาส และได้ทำเพื่อคนที่ ตนรัก คนที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ความสำเร็จที่ เกิดจากการทำได้ตามอุดมการณ์ที่ตนเองตั้งไว้ เช่น คนที่เดินทางรอบโลกสำเร็จ, ทำงานจากศูนย์ จนประสบความสำเร็จได้ถือว่าสุดยอดความสำเร็จ หรือ การทำงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ส่วนรวม เป็นต้น กับประสบความสำเร็จจากผลงานที่ได้การยอมรับ ได้รับรางวัล หรือมีชื่อเสียงใน สังคม เช่นนักกีฬาชนะเลิศระดับโลก, ประธานาธิบดีที่เป็นขวัญใจประชาชน, สถาปนิกที่ ได้รับรางวัล, นักแสดงเกาหลิดังในเอเชีย, คนทำเว็บที่มีคนใช้มากที่สุดขายของบนอินเทอร์เน็ต, นักหนังสือพิมพ์ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ เป็นต้น

การนำเสนอเรื่องราวของคนที่ประสบความสำเร็จด้านการทำงานนั้น a day จะนำเสนอ ประเด็นของความสำเร็จไม่ได้ได้มาโดยง่ายต้องรอคอย พยายาม อดทนพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เมื่อ



ประสบความสำเร็จแล้วต้องความรักษามาตรฐานของตน บางครั้งนำเสนอด้านลบของความสำเร็จ เช่น ความสำเร็จทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว

### เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่

a day มีมุมมองว่าวัยเด็กเป็นวัยที่สดใส จึงพยายามนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งของเก่า ๆ ในวัยเด็ก หรือ การสัมภาษณ์ถึงชีวิตวัยเด็กของผู้ถูกสัมภาษณ์ เด็กมีจินตนาการ และเชื่อว่าทุกคนมีความเป็นเด็กในตัว คือ สามารถริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ได้ตลอดชีวิต วัยเด็กเป็นวัยที่มีความสุขเนื่องจากไม่ต้องคิดมาก, เด็กควรกตัญญูแต่ไม่จำเป็นต้องตามผู้ใหญ่ตลอด หรือ ทำตามประเพณีตลอดหรือสิ่งที่ยึดถือกันมาให้การตัดสินใจขึ้นอยู่กับเหตุผลที่ถูกต้อง, เด็กในปัจจุบันไม่ซึมซับศาสนา, เด็กต้องตั้งใจเรียน

a day นำเสนอเกี่ยวกับวันรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสุข มีแรงและเป็นตัวของตัวเอง, วัยรุ่นเป็นวัยของการออกนอกกฎเกณฑ์ มีจินตนาการผสมกับความจริง มองหาบุคคลในอุดมคติ, การเป็นวัยรุ่นยากเพราะเป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่, อยากลอง, รู้จักคิดแบบมีเหตุผล, วัยรุ่นควรริเริ่มทำอะไรก่อนแก่, วัยรุ่นควรรู้ตัวริเริ่มทำอะไรเพื่อตัวเอง

ผู้ใหญ่ คือ คนอายุมากแสดงการผ่านประสบการณ์มากมาย แต่บางครั้งก็ควรปรับเข้าหาเด็กบ้าง ควรเข้าใจเด็กและไม่ปิดกั้นความคิดเด็ก, ให้เด็กเป็นอิสระในการตัดสินใจ, ผู้ใหญ่มักจะยึดตามสิ่งเดิม ๆ ที่เชื่อถือกันมา จึงให้ความสำคัญกับฐานะ ความเก่ง ความรวย ยอดขาย ปริญา เป็นต้น ส่วนผู้ใหญ่ที่เป็นพ่อแม่ควรให้การศึกษา ปล่อยให้ลูกเป็นอิสระและเข้าใจลูก นอกจากนี้ยังนำเสนอว่า คนมีความรู้ไม่ขึ้นกับอายุ แต่อยู่ที่ประสบการณ์ทางสังคมที่ร้ายล้อมและการขนขวาย จึงตัดสินใจคนด้วยเหตุผลไม่ใช่อายุ

### ความเป็นบุคคลที่ดี และไม่ดี

a day มักจะมีเนื้อหากล่าวถึงคนดีและไม่ดีอยู่เสมอ ซึ่งมาจากคำถามสัมภาษณ์และบทความต่าง ๆ คนดี ได้แก่ อ่อนน้อมถ่อมตัว, คำนึงถึงผู้อื่น, มีวินัย, ไม่เบียดเบียนผู้อื่น, ทำประโยชน์หรืออุทิศตนให้กับสังคม, กตัญญู, ไม่เห็นแก่ตัว นอกจากนี้ a day ยังพูดถึงกรอบเกี่ยวกับคนที่ไม่ดี ได้แก่ คนที่ไม่จริงใจ, คนโลภ, คนตะกละ, คนที่มั่นใจในตัวเองมากไม่สนคนรอบข้าง, คนที่ดีแต่พูด, คนที่เห็นแก่ตัว, คนที่ทำร้ายคนอื่น, คนที่ไม่ยุติธรรม, นักการเมือง, ดาราสร้างภาพ, คนที่มั่นใจในตัวเองมากจนไม่สนใจคนรอบข้าง, คนที่ดีแต่พูด การนำเสนอเรื่องนี้จะค่อนข้างอิงกับหลักการอยู่ร่วมกับคนอื่น ในบางเรื่อง a day แสดงให้เห็นกรอบที่ว่า คนเรามีทั้งดีและเลวปะปนกันไป ควรเลือกที่จะมองส่วนดีของแต่ละบุคคล และไม่ตัดสินบุคคลเพียงผิวเผิน

### เชื้อชาติ

ใน a day นำเสนอมุมมองที่ a day มีต่อชาวไทยและชาวต่างชาติ ดังนี้ คนไทย มีลักษณะคือ รักสงบ, เมตตา, ชอบช่วยเหลือ, รู้จักเอาทุกอย่างผสมกันให้กลายเป็นของตัวเองได้ดี, รักเด็ก, ใจดี, ไม่ค่อยเป็นชาตินิยม, คนไทยพัฒนาแต่ที่วัตถุ และกฎหมาย ทำให้เรื่องของจิตใจและประชาธิปไตยตามไปไม่ทัน, คนไทยชอบรู้เบื้องหลังของคนดัง, คนไทยไม่ชอบอ่านหนังสือ, คนไทยไม่เห็นความสามารถของคนไทย, คนไทยมักวัดกันที่ ความเก่ง ฐานะ ขนาด ความรวย ยอดขาย, คนไทยไม่ค่อยเข้าพิพิธภัณฑ์, คนไทยชอบคิดว่าของที่ได้รางวัลดีสิ่งที a day กล่าวถึงมากที่สุด คือ การมองว่าคนไทยมีความสามารถเท่าคนต่างชาติ ทุกประเทศมีรากเหง้าของตัวเอง เราควรมองเห็นสิ่งที่ดีงามที่วัฒนธรรมที่เราสร้างขึ้นมามากกว่าการยกย่องให้ฝรั่งเก่ง นอกจากนี้ยังนำเสนอเกี่ยวกับชาวต่างชาติในแง่มุมที่พวกเขาเหล่านั้นมีอิสระมากกว่าที่ทั้งการกระทำและความคิด ส่วนลักษณะของชาวต่างชาติ คือ เป็นตัวของตัวเองมากกว่าคนไทย, คนต่างชาติสามารถทำตามใจตัวเองได้ เช่น การเลิกเรียนหนังสือเพื่อเที่ยวรอบโลก เป็นต้น

ในคอลัมน์ teampladib ซึ่งเป็นคอลัมน์ที่คนญี่ปุ่นเขียนเกี่ยวกับประเทศไทยยังนำเสนอเกี่ยวกับคนไทยเปรียบเทียบกับญี่ปุ่นด้วย เช่น คนไทยชอบการ์ตูนญี่ปุ่นเพราะวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน, มีข้าวเป็นอาหารหลัก, คนญี่ปุ่นใช้ชีวิตเร่งรีบ-คนไทยสบายกว่า และสัญลักษณ์ความเป็นไทยในสายตาชาวต่างชาติ คือ พุดไทยชัด กินอาหารไทย รำไทย เพลงไทย มวยไทย นวด ผ้า เพลงชาติไทยมุง ชื่อหอย

### เพศสภาพ

เรื่องที่น่าเสนอในประเด็นนี้ พยายามจะแสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมของผู้หญิงกับผู้ชายในสังคมไทย และไม่ควรถัดสินคนที่เพศ โดยจะมีแนวคิดที่ว่าผู้หญิงถูกกดขี่ในสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงจึงไม่ค่อยได้เสนอความคิดเห็น และสื่อต่าง ๆ พยายามสร้างภาพลักษณ์เป็นกรอบให้ผู้หญิง เช่น ผู้หญิงวิเคราะห์ข่าวไม่ดีเท่าผู้ชาย, ผู้หญิงเล่นดนตรีร็อคต้องห้าว ซึ่งในความเป็นจริงไม่เป็นเช่นนั้น ส่วนในคอลัมน์ a ธรรม ที่เขียนเกี่ยวกับศาสนาพุทธ กล่าวว่าพระพุทธเจ้าตรัสรู้ได้ด้วยผู้หญิง และผู้หญิงเป็นความสมดุลของโลก

### ความเก่ง

ส่วนใหญ่เป็นบุคคลที่ได้รางวัลในสาขาต่าง ๆ พร้อมกับเสนอวิธีการทำงานของบุคคลเหล่านั้น ที่ต้องใช้ความพยายาม ฝึกฝนหาความรู้ อย่างเช่นบทสัมภาษณ์ที่น่าเสนอเกี่ยวกับความ

อัจฉริยะ ได้แก่ อัจฉริยะคือพรสวรรค์รวมกับการทำงานหนัก นอกจากนี้คนเก่งยังต้องคอยพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ และไม่มองข้ามสิ่งเล็กน้อย แม้ว่า a day จะนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับคนเก่งมากมาย แต่ก็แฝงแนวคิดที่ว่า ปัจจุบันคนเก่งเยอะแต่ขาดคนดี บางครั้งก็เสนอด้านมืดของความเก่ง เช่น คนเก่งมักจะโดดเดี่ยว

### ฐานะทางสังคม

กรอบหนึ่งที่ a day มักจะพูดถึงเสมอ คือ เรื่องของความรวยจน โดยกล่าวว่าความรวยจนเป็นเรื่องของการสมมติขึ้นมา ซึ่งคนรวยไม่จำเป็นต้องมีความสุขเสมอไป

### บุคคลทั่วไป

สารในหัวข้อนี้ไม่สามารถจัดลงหมวดหมู่ได้ ซึ่งคือ เรื่องมนุษย์กับธรรมชาติ ได้แก่ สภาพสังคมในปัจจุบันคนพยายามสร้างสิ่งต่าง ๆ มากขึ้นมาอำนวยความสะดวกให้ตัวเองจนทำร้ายธรรมชาติ ทำลายโลก ทั้ง ๆ ที่คนเกิดจากธรรมชาติและมีความเกี่ยวพันกับธรรมชาติ แต่คนกลับชอบทำลายธรรมชาติซึ่งเป็นสมบัติของคนร่วมกันทั้งโลก นอกจากนี้ยังนำเสนอว่า คนที่อยู่กับธรรมชาติย่อมมีจิตใจที่ดีกว่า ในปัจจุบันคนนิยมการใช้เครื่องทุ่นแรงทำให้คนขาดความเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะในด้านศิลปะเป็นเหตุให้ทุกสิ่งออกมาเหมือนกันหมด

### บุคคลในอุดมคติ

จากการสรุปสิ่งที่ a day นำเสนอเกี่ยวกับบุคคล โดยกรอบของบุคคลอุดมคติจะเป็นสิ่งที่ a day นำเสนอบ่อยครั้ง กล่าวคือ เป็นกรอบของบุคคลที่ a day ให้ความสำคัญ ซึ่งจะแทรกอยู่ในบทสัมภาษณ์ของบุคคลที่ a day คัดเลือกมาลง หรือ นำเสนอเรื่องราวของเขาเหล่านั้น สิ่งที่ a day นำเสนออยู่เสมอเสมอ คือ คนที่ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ไม่ว่าจะเป็นการได้ทำงานที่ตนรัก หรือ ใช้ชีวิตอย่างพอเพียงอยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ เป็นคนมองโลกในแง่ดีอยู่เสมอ มีพลังชีวิต สนุกสนานร่าเริง ไม่เครียด มองหลายแง่มุมเพื่อหาส่วนที่ดีของสิ่งต่าง ๆ มีความพอเพียง มีความเป็นตัวของตัวเอง นับถือตนเอง เปิดกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อแก้ไขปรับปรุงข้อผิดพลาดของตน นอกจากนี้ยังต้องช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมด้วย เนื่องจากหน้าที่ส่วนหนึ่งของ a day คือ การเป็นแรงบันดาลใจ a day จึงเสนอเรื่องราวบุคคลที่มีความกล้าที่จะแตกต่างจากคนอื่นในทางสร้างสรรค์ ลองสิ่งใหม่ ๆ สร้างความท้าทายให้กับชีวิต กล้าคิดและลงมือทำในสิ่งที่คนอื่นคิดว่าเป็นไปได้ยาก หรือ การทำความฝันให้เป็นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลที่มีอุดมการณ์ปกป้องสิ่งที่ถูกต้อง ส่วนที่สำคัญที่สุด a day เน้นย้ำให้บุคคลควรตั้งอยู่ในความดี พัฒนาจิตใจของตน และสามารถพัฒนาจิตใจของผู้อื่นได้ด้วย บางครั้งมีการอ้างอิงความเป็นอุดมคติตามแนวคิด

พุทธศาสนาถึงการนิพพานของพระพุทธเจ้าเป็นชีวิตแบบอุดมคติด้วย นอกจากนี้ยังมีบุคคลที่กล่าวถึงในแง่ควรนำเป็นต้นแบบ ได้แก่ พระพุทธเจ้าและพระมหากษัตริย์ของประเทศไทยในแง่การทำเสียสละและการดำเนินชีวิตที่ดี เป็นต้น

## วัตถุประสงค์

a day กล่าวถึงวัตถุประสงค์หลายประเภทด้วยกัน พร้อมทั้งความคิดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เหล่านั้น ซึ่งจะกล่าวถึงหมวดหมู่ที่ a day กล่าวถึงมากที่สุดก่อน แล้วไล่เรียงไปตามลำดับความสำคัญ

### วัตถุประสงค์เป็นผลผลิตจากสื่อสารมวลชน

วัตถุประสงค์ที่เป็นผลผลิตของสื่อสารมวลชนเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด เนื่องจาก a day เป็นนิตยสารที่เน้นความสาระด้านความบันเทิงให้กับวัยรุ่น ที่วัยรุ่นใช้ในการสร้างความบันเทิงและผ่อนคลาย ได้แก่ โฆษณา, สื่อสิ่งพิมพ์, รายการโทรทัศน์, ภาพยนตร์, และเพลง

a day จะให้ความสำคัญกับสื่อด้านสิ่งพิมพ์มาก จะมีคอลัมน์แนะนำหนังสือโดยเขียนเล่าเรื่องย่อและวิจารณ์เหมือนเป็นการบอกเล่าให้ผู้อ่านทราบ เมื่อดูในคอลัมน์ต่าง ๆ จะเห็นว่า a day จะสัมภาษณ์นักเขียนหนังสือเป็นส่วนใหญ่ ยิ่งเคยมี theme หลักเกี่ยวกับรางวัลซีไรต์ด้วย และยังให้ทรรศนะเกี่ยวกับหนังสือไว้ดังนี้ หนังสือเป็นการแสดงโลกของผู้เขียน, นิยายคือศิลปะกับความรู้อย่างหนึ่ง งานเขียนต้องมาจากใจไม่ใช่เทคนิคไป ส่วนนิตยสารก็เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ a day กล่าวถึงอยู่บ่อยครั้ง และเคยทำเป็น theme หลักด้วยเช่นกัน ได้แก่ นิตยสารไปยาลใหญ่ เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่จะกล่าวถึงนิตยสารสำหรับนิตยสารคนรุ่นใหม่ ชาญความคิดแปลก ๆ มีอารมณ์ขัน แหวกแนว ทันสมัย มองโลกในแง่ดี นอกจากนี้ยังกล่าวถึงนิตยสารที่ดีว่า ต้องเป็นนิตยสารที่ยกระดับจิตใจและความคิดของผู้อ่านด้วย

a day มักจะนำโฆษณาที่มีแนวความคิดที่ดีและแปลกมานำเสนอในทุกเล่ม และยังมีคอลัมน์ที่บอกเล่าการทำงานของผู้ผลิตโฆษณาทั้งวิถีคิดและการทำงานในโฆษณานั้น ๆ ด้วย นอกจากนี้ยังให้ความรู้เกี่ยวกับโฆษณาไว้ดังนี้ โฆษณาต้องสร้างความน่าสนใจ, โฆษณาต้องตอบสนองจุดประสงค์ในการขายสินค้า, ต้องเกิดจากแนวความคิดที่ดี สามารถกระทบใจคนจดจำได้ง่ายทุกช่วงวัย, โฆษณาขึ้นอยู่กับความพอใจของผู้เกี่ยวข้องทั้งลูกค้าและตัวผู้ผลิตเอง, โฆษณาของแต่ละชาติบอกลักษณะของคนประเทศนั้น เช่น เยอรมันเป็นคนเปิดกว้าง บราซิลเข้าใจง่าย เพราะคนเขาการศึกษาไม่ต้องเข้าถึงได้ง่าย ไทยเร่ร่อนเร่ร่อน ซึ่งการที่ a day นำเสนอเรื่องราวของโฆษณาในแง่เนื้อหาและวิธีการทำมากกว่า ในแง่ของการตลาด

สื่อภาพยนตร์ก็เป็นสิ่งที่ a day นำเสนออย่างสม่ำเสมอ ซึ่งมีทั้งคอลัมน์แนะนำภาพยนตร์และคอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์ทั้งที่ฉายในโรงภาพยนตร์และไม่ได้ฉาย ทั้งเก่าและใหม่ ภาพยนตร์ที่นำมาลงจะเป็นทั้งที่นิยมในคนส่วนมากและภาพยนตร์ที่ที่คนนิยมน้อยเพราะหาดูได้ยาก

นอกจากนี้ยังนำเสนอเกี่ยวกับบุคคลในวงการภาพยนตร์ไทยและเทศอีกด้วย โดยมุ่งเน้นไปที่บุคลากรที่ทำภาพยนตร์นอกกระแส a day ยังกล่าวถึงภาพยนตร์ในแง่มุมต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ไทยสะท้อนความเป็นคนไทย, ภาพยนตร์ไม่มีถูกผิด, ภาพยนตร์ที่ติดอยู่ที่องค์ประกอบหลายส่วน ไม่ใช่เฉพาะผู้กำกับ

แม้ว่ารายการโทรทัศน์ถึงจะเป็นสิ่งที่ a day กล่าวถึงไม่มาก แต่ก็เคยเป็นหัวข้อที่เป็น theme หลักของเล่ม จะกล่าวถึงรายการต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับทั้งในอดีตและปัจจุบัน พร้อมก็นำเสนอภาพสะท้อนของสังคมสมัยนั้น รายการที่กล่าวถึงมากที่สุด คือ game show โดยรายการที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย เช่น ชิงร้อยชิงล้าน, แฟนพันธุ์แท้, เกมทศกัณฐ์, มาตามนัด, TV champion โดยกล่าวถึง game show ว่า เป็นศิลปะกับสาระและเงินรวมกัน ต้องไม่ลอกเลียนแบบใคร และยังบอกเล่าพัฒนาการความนิยมของรายการโทรทัศน์ในไทยด้วย คือ game show, Quiz show, reality show ซึ่ง reality show นอกจากนี้ก็กล่าวถึงรายการที่ทำประโยชน์ให้กับสังคม ได้แก่ สารคดี, ข่าวเพื่อเยาวชน, รายการเกี่ยวกับผู้หญิงเพื่อช่วยเหลือกลุ่มผู้หญิงด้วยกัน เป็นต้น

a day กล่าวถึงทั้งการ์ตูนไทยและเทศ จึงมีคอลัมน์การ์ตูนรายเดือนอย่าง hesheit หรือ going place คอลัมน์ที่ให้ผู้อ่านส่งผลงานของตนมาลงอย่าง first chapter และคอลัมน์อื่น ๆ ที่มีเรื่องราวของการ์ตูนทั้งเก่าและใหม่เสมอ การ์ตูนที่นำมาลงใน a day จะมีภาพดูน่าสนใจ เนื้อหาแปลก สะท้อนแนวคิดสร้างสรรค์ แฝงแนวคิดในการมองโลกในมุมมองแตกต่าง บางครั้งยังเป็นการจำลองสถานที่หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ และยังให้ทรรศนะเกี่ยวกับการ์ตูนไว้ด้วย ได้แก่ การ์ตูนล้อการเมืองสามารถผ่อนหนักให้เป็นเบาอำนาจทำอะไรไม่ได้ การ์ตูนทำให้คนหายเครียด การ์ตูนของแต่ละประเทศสามารถสะท้อนสังคมแต่ละประเทศ การ์ตูนขยายความคิดผู้อ่านมากกว่าได้เห็นภาพ

a day ให้ความสนใจกับเพลงด้วย จะมีคอลัมน์ที่หยิบเอาซีดีเพลงมาวิจารณ์ โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเพลงในกลุ่มอินดี้ (ผลิตจากค่ายเพลงเล็ก) หรือ เพลงนอกกระแสมาแนะนำให้อ่านรู้จัก และมักจะแนะนำเพลงที่แฝงปรัชญาหรือมีเนื้อหาแปลก ๆ ด้วย ยังมีคอลัมน์ Shoo-be-doo-da-day ที่เขียนเกี่ยวกับเพลงเก่า ๆ ซึ่งจะให้ความรู้เกี่ยวกับเสียงเพลงและชีวิตของคน

a day ยังกว้างถึงผลผลิตจากการสื่อสารอื่น ๆ อีก เช่น เอสเอ็มเอสทำให้สิ้นเปลืองเงินแต่สามารถใช้บอกความรู้สึกที่บอกยากได้, การส่งไปสการ์ดเป็นความสุขอย่างหนึ่ง นอกจากนี้ยังกล่าวถึงสื่อสารมวลชนในแง่วิพากษ์ไว้ด้วย คือ สื่อเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพประชาชนในสังคมนั้น ๆ และสื่อมวลชนต้องมีความรับผิดชอบ เนื่องจากมีผลต่อผู้คนจำนวนมาก

## ศิลปะวัตถุ

a day นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับศิลปะอย่างหลากหลาย โดยมองว่าทุกอย่างรอบ ๆ ตัวของเราสามารถเป็นศิลปะได้หมด และใครก็สามารถสร้างสรรค์ศิลปะได้ ศิลปะในความหมายของ a day ไม่ได้จำกัดอยู่แค่งานจิตรกรรม หรือประติมากรรม แต่รวมถึงสิ่งอื่น ซึ่งมักแนะนำศิลปะแขนงต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ หุ่นกระบอก หุ่นเงา ใบบิดภาพยนตร์เขียนมือ ศิลปะร่วมสมัย ผลงานนักศึกษาศิลปะ ศิลปะตามท้องถนนอย่าง graffiti งานศิลปะเพื่อชุมชน ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับ ได้แก่ ศิลปะที่ดีต้องมีรากเหง้ามาจากวัฒนธรรมของตัวเอง, ผลงานศิลปะจะสื่อตัวตนของผู้ทำ, ผลงานศิลปะที่ดีต้องสื่อสารได้, ศิลปะต้องอาศัยแรงบันดาลใจ, ศิลปะคือความคลุมเครือ, ศิลปะคือความท้าทาย, ศิลปะระยะยาวต้องเป็นศิลปะร่วมกับธุรกิจ นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงสถาปัตยกรรมอันเป็นสถานที่ด้วย เช่น สถาปัตยกรรมย่านเมืองเก่า อันได้แก่ วัดโพธิ์ สนามมวยลุมพินี แพร่งนารา แดนเนรมิตร ปากคลองตลาด ย่านสีลม ภูเขาทอง ร้านนมมนต์ สวนรมณีนาถ โดยนำเสนอในแง่ผูกพันกับวิถีชีวิตผู้อยู่อาศัย สถาปัตยกรรมจะเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยสอดคล้องกับการใช้งานของมนุษย์ และกลมกลืนจากสิ่งแวดล้อม

## วัตถุธรรมชาติ

a day มักนำเสนอถึงวัตถุธรรมชาติในแง่ความงามและผูกพันกับชีวิตมนุษย์เสมอ เนื่องจากสภาพแวดล้อมโลกในปัจจุบันกำลังอยู่ในขั้นวิกฤต โดยจะมีคอลัมน์ tomorrow ซึ่งบอกเล่าความเป็นไปสิ่งแวดล้อมที่กำลังถูกทำลายในปัจจุบัน ส่วน think positive จะเป็นเรื่องราวของการอนุรักษ์ธรรมชาติด้วยการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและคิดถึงธรรมชาติก่อนที่จะใช้ a day จะให้คุณค่ากับธรรมชาติ ได้แก่ เป็นสิ่งที่สวยงาม, ป่าเป็นจิตวิญญาณของชาวเขาต้องรักษาให้สมบูรณ์, ต้นไม้สำคัญกับสิ่งแวดล้อมโลก, สิ่งที่มนุษย์สร้างมาต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และบทความต่าง ๆ ที่นำเสนอด้านดีของการที่มนุษย์อยู่ร่วมกับธรรมชาติ เช่น แม่น้ำสัมพันธ์กับมนุษย์ ทำให้เย็นสบาย ธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ นอกจากนี้ยังนำเสนอเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ช่วยอนุรักษ์ธรรมชาติ เช่น เสื้อผ้าที่ใช้เส้นใยจากธรรมชาติ ถ้วยชามชั่วคราวที่สามารถย่อยสลายง่าย ทั้งนี้ยังรวมถึงการรณรงค์ให้ใช้พลังงานอย่างประหยัดด้วย

## รางวัล

a day นำเสนอวัตถุหรือผลงานที่ได้รางวัล ดังนี้ รางวัลเป็นของขวัญกับการทำงาน และเป็นการเริ่มต้นใหม่งานชิ้นใหม่ที่ดีกว่าเก่า แต่รางวัลเป็นสิ่งที่ถูกสมมติขึ้น ซึ่งคนส่วนใหญ่มักคิดว่าสิ่งที่ได้รางวัลต้องเป็นสิ่งที่ดีเสมอ แต่การที่คนอื่นยอมรับในผลงานน่าจะเป็นจะเป็นเครื่อง

พิสูจน์ความดีของผลงานได้มากกว่า ผลงานยังถูกใช้เป็นเครื่องพิสูจน์คนด้วย นอกจากนี้ a day ยังนำเสนอเกณฑ์ในการคัดเลือกรางวัลซีไรต์ด้วย โดยให้ค่าความสำคัญกับ การตรงเวลา ความสร้างสรรค์ที่ยาว และมีคุณค่า และยังนำเสนอเกี่ยวกับการให้รางวัลในสาขาที่คนไม่ค่อยให้ความสนใจแต่มีคุณค่ากับสังคม เช่น รางวัลรักษาสิ่งแวดล้อม, รางวัลอาหารslow food เป็นต้น

### เงิน

เงิน เป็นวัตถุหนึ่งที่ถูกกล่าวถึงในแง่ที่มีความจำเป็นในการดำรงชีวิตในสังคมทุนนิยมอย่างปัจจุบัน แต่เงินทองก็ไม่ใช่ความสุขเสมอไป การมีเงินทำให้คนต้องดิ้นรนที่จะมีมากขึ้น อีกทั้งยังเสนอแนวคิดที่ว่าเงินจะมากหรือน้อยอยู่ที่ความเพียงพอ นอกจากนี้ คนทั่วไปมักจะไม่นชอบเก็บเหรียญสตางค์ คอแลมน์ hesheit จึงแสดงให้เห็นว่า เหรียญมีค่าเป็นเงินเช่นกัน หากเรารู้จักเก็บก็เพิ่มพูนได้

### วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี

a day จะมีคอลัมน์บอกเล่าถึงวิทยาการใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกเพื่อเปิดโลกทัศน์ของผู้อ่านให้กว้างในเรื่องของเทคโนโลยี แต่วัตถุที่เป็นเทคโนโลยีส่วนใหญ่ที่นำมาลง มักจะเป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์ต่อมนุษยชาติ หรือ เป็นเทคโนโลยีที่ใหม่แต่ไม่ทำลายธรรมชาติ การนำเสนอจึงอยู่บนพื้นฐานแนวคิดการอนุรักษ์ธรรมชาติเสมอ และมักจะวิพากษ์เทคโนโลยีที่แทรกซึมในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในปัจจุบัน เช่น มือถือมีส่วนทำให้เม็ดเลือดทำงานได้น้อยลง หรือ คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันกลายเป็นสิ่งที่เป็นชีวิต เป็นต้น

### วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วมของบุคคล(memorable)

a day พยายามหยิบยกสิ่งของที่เป็นความทรงจำร่วมของบุคคล คือ วัตถุที่เป็นความสุข ความทรงจำร่วม โดยการที่คนมีประสบการณ์ร่วมกับวัตถุเหล่านั้น จะพบได้ในคอลัมน์หมวด nostalgia โดยผู้ผลิตเชื่อว่าการมองย้อนไปในโลกวันเก่า ๆ ก็สร้างความสุขให้ได้ เนื่องจากความทรงจำจะตัดเรื่องที่ไม่ดีออกไปแล้ว และเหลือแต่ความทรงจำที่ดี

### วัตถุที่เป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ

จุดเด่นอย่างหนึ่งของ a day คือ การนำเสนอวัตถุที่เป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่พบได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจากการสังเกตวัตถุเหล่านี้สามารถทำให้คนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากสิ่งธรรมดาสามัญก็เป็นแรงบันดาลใจที่ดีได้ a day แสดงให้เห็นว่า คนจำนวนหนึ่งสามารถสร้างอาชีพและชีวิตที่ประสบความสำเร็จจากสิ่งเหล่านี้ได้ และบางทีสิ่งเล็กน้อยเหล่านั้นอาจเป็นประโยชน์ต่อชีวิตเราถ้าเรารู้จักมันเป็นอย่างดี ซึ่งตรงนี้เองน่าจะทำให้เป็นคนช่างสังเกต หรือ สนใจสิ่งต่างๆ ที่ใกล้ตัวมากกว่าสิ่งที่ไกลตัวโดยไม่ต้องไขว่คว้าหามา เช่น การชมศิลปะอาจดูได้จากใบปิดภาพยนตร์ โดยไม่จำเป็นต้องไปดูที่แกลอรี เป็นต้น

### วัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด (limited edition)

a day นำเสนอว่าวัตถุที่เป็นของจำนวนจำกัด (limited edition) เป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากจำนวนน้อยและหายาก ซึ่งบางอย่างมีคุณค่าทางจิตใจของมนุษย์ เช่น ของแถมที่แถมจากขนมทำให้คนนึกถึงอดีตได้ เป็นต้น

### วัตถุเพื่อการกุศล

วัตถุที่นำเสนออยู่บ่อยครั้ง ได้แก่ วัตถุที่ก่อให้เกิดผลดีต่อสังคม หรือ ช่วยเหลือผู้คนในสังคม ได้แก่ กองทุนช่วยเหลือด้านต่างๆ วัตถุเพื่อการกุศล, การสร้างวัตถุเพื่อคนพิการ, วัตถุที่สร้างเพื่อการพัฒนาคน เป็นต้น

### **เหตุการณ์**

a day ได้นำเสนอสิ่งต่างๆ ที่เป็นแนวคิดในการดำเนินของบุคคล ซึ่งส่วนนี้เองเปรียบเสมือนเป็นกรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เป็นตัวอย่างในดำเนินชีวิตของวัยรุ่น

#### การดำเนินชีวิต

a day กล่าวถึงชีวิตของคนอยู่เสมอ พร้อมทั้งแทรกแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตได้ด้วย โดยกล่าวว่าชีวิตคนนั้นไม่สำเร็จรูป ชีวิตเปรียบเหมือนการเดินทางจึงมีทั้งราบเรียบและอุปสรรค คนเราสามารถชื่นชมอดีตได้ ไม่ควรเจ็บปวดกับอดีต และควรเก็บไว้เป็นบทเรียนแต่ไม่ควรหลงไหลไปกับมัน ชีวิตคนเราไม่แน่นอนจึงไม่ควรใช้ชีวิตอย่างประมาท คนเราเกิดมาคนเดียวตายคนเดียว ทุกชีวิตเมื่อตายแล้วก็เหลือเท่ากันหมดจึงไม่ควรดูถูกหรือแบ่งชนชั้นวรรณะนอกจากสอนการยอมรับในชีวิตแล้ว ยังกล่าวถึงการใช้ชีวิตให้มีความสุขจากการมองโลกในแง่ดี และช่วยเหลือผู้อื่นด้วย นอกจากนี้ยังต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น เนื่องจากในชีวิตคนต้องมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องกับ



อยู่เสมอ ดังนั้นควรถ่อมตน รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่ควรโทษคนอื่นและไม่ควรตำหนิตัวเอง เป็นคนอบอุ่นเป็นกันเอง สนุกสนาน ไม่เบียดเบียนผู้อื่นและไม่ควรตัดสินผู้อื่นแต่ผิวเผิน หรือไม่ควรดูคนที่ภายนอก เพราะคนมีความต่างกันและมีดีเลวปะปนกันไป แต่ละคนล้วนมีหน้าที่ของตน ซึ่งนำมาเปรียบเทียบกันไม่ได้นอกจากนี้ยังนำเสนอการใช้ชีวิตด้วยความกล้าทำในสิ่งต่าง ๆ และการตั้งมั่นอยู่ในความดีด้วย

### คนในเมืองกับชนบท

a day ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับชีวิตคนในเมืองคนเมือง และต่างจังหวัดไว้ คือ คนเมืองเห็นแก่ตัวเห็นแก่เงินทอง มีวิถีชีวิตที่วุ่นวาย ใช้ชีวิตลำบาก อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีห่างไกลธรรมชาติ คนเมืองจึงมีความอยากหนีความวุ่นวายไปหาอะไรเรียบง่ายและธรรมชาติในต่างจังหวัด คนในเมืองกรุงอยู่กับธรรมชาติดีกว่าอยู่ในเมือง ส่วนชีวิตในต่างจังหวัดเรียบง่าย คนจิตใจดี สงบสบายกว่า ยิ่งอยู่กับธรรมชาติยิ่งทำให้จิตใจดี และต้องการวัดถุ์น้อยลง

### การแหกกฎ นอกกรอบ

a day ตระหนักว่าเมื่อบุคคลหนึ่งเริ่มเข้าสู่วัยทำงาน เพื่อการดำรงชีวิตจึงทำให้ ผู้คนจำนวนมากมีชีวิตรที่ขาดความสดใสกระตือรือร้นเนื่องจากหมดไฟในชีวิต a day นำเสนอว่า ทุกคนมีความเป็นเด็กในตัวเอง ความเป็นเด็กทำให้มีชีวิตรที่ว้าว มีพลัง คนต้องเติมเต็มให้กับตัวเอง สร้างสรรค์คิดทำอะไรใหม่ ๆ กล้าคิดแปลก นอกกระแสค่านิยมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน บางครั้งการแหกกฎก็ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา ทำให้โลกไม่จำเจ ทำตัวเหลวไหลบ้างจะได้ไม่เครียด

### การเป็นตัวของตัวเอง

a day ส่งเสริมให้วัยรุ่นค้นหาตัวเองให้เจอ ด้วยการคนต้องคุยกับตัวเองมากจะทำให้รู้จักตัวเองมากขึ้น และสนับสนุนว่าการเป็นตัวของตัวเองดี แตกต่างจากคนอื่นแต่คนเราไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ตลอดเวลา เพราะต้องเปลี่ยนไปตามสถานการณ์และไม่เบียดเบียนบุคคลรอบข้าง และไม่ควรยึดติดกับตัวตน

### การสื่อสาร

ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารมากมาย หลายช่องทาง ได้แก่ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ ซึ่งอาจทำให้คนไม่รู้จักตัวตนจริง ๆ ของกันและกัน

### ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่เป็นจุดเด่นของนิยายสาร a day ด้วยความเชื่อที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ทำให้โลกไม่น่าเบื่อ สืบเนื่องมาจากการมองว่าสังคมในปัจจุบันนี้คนปฏิบัติตัวตามกันหมด ไม่มีความแตกต่างเพราะเป็นผลจากค่านิยมกระแสหลักของสังคม a day นำเสนอเรื่องราวของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ คือ มองมุมกลับ, ไม่ทำตามผู้อื่น, ให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กๆ น้อยๆ, รู้จักการmix & match, ไม่เชื่อวาทกรรมที่โลกสร้างขึ้น, ทำในสิ่งที่คนอื่นเห็นว่าผิด, คิดให้มาก เป็นตัวของตัวเอง โลกมีกรอบต้องเล่นกับกรอบ, ทดลองในสิ่งที่ไม่รู้, เอาเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ เป็นต้น ความคิดสร้างสรรค์ยังเกิดได้ทุกที่ นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดสิ่งต่างๆ ได้อีกมากมาย ดังจะเห็นได้จากคอลัมน์ขอเปลี่ยน ที่ให้ทางบ้านส่งผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์นำเสนอความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว โดยปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้น

### ความสุขความทุกข์

a day จะมีเรื่องราวของความทุกข์และความสุขเสมอ โดยมีมุมมองว่าชีวิตของทุกคนมีความสุขและทุกข์ ความสุขของแต่ละคนต่างกัน ขึ้นอยู่กับการยึดติดกับอะไรก็เป็นทุกข์กับสิ่งนั้น ความสุขจึงอยู่ที่ใจและวิธีการมองโลกของแต่ละคนไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุเงินทอง a day เชื่อว่าคนเกิดมาเพื่อที่จะมีความสุขมากกว่าการทำตามค่านิยม จึงมีการเสนอวิธีเพื่อไปสู่ความสุขไว้ดังนี้ มีพออยู่พอกิน ไม่คำนึงถึงแต่ความร่ำรวย ไม่ควรสนใจแต่จุดหมาย ความสุขเกิดได้จากการให้และการทำเพื่อผู้อื่น การได้อยู่กับธรรมชาติก็เป็นความสุขอย่างหนึ่ง ความสุขเกิดจากมีชีวิตสงบ, ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข, มีความพอดี, ไม่ยึดติดกับวัตถุ, มีความสุขในการทำงาน และอาชีพของตนเองมองโลกในแง่ดีกับคนที่ไม่เคยียด ซึ่งจะทำให้มองโลกอย่างมีความสุขขึ้น เนื่องจากความสุขก็ขึ้นอยู่กับการมอง นอกจากนี้การมีความสุขมีไม่จำกัดเชื้อชาติภาษา และทุกคนควรมีความสุขจากการพอใจในสิ่งที่ตนมี ทั้งนี้ a day พยายามเชื่อมโยงกับความสุขเพื่อให้เข้ากับกรอบของวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียนด้วย เช่น ช่วงเวลาปิดเทอมเป็นช่วงที่มีความสุข

### การทำงาน

เนื่องจากการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาชีพไว้มาก จึงมีกรอบเกี่ยวกับการทำงานที่แทรกมากับเนื้อหา ซึ่งเหมือนกับเป็นกรอบประสบการณ์เกี่ยวกับการทำงานให้กับผู้อ่านวัยรุ่นที่ยังอยู่ในวัยเรียน และในวัยเริ่มต้นทำงาน ได้รู้ข้อคิดและวิธีปฏิบัติตนในชีวิตการทำงานของตน โดยเริ่มจากการฝึกงาน ซึ่งควรฝึกกับองค์กรใหญ่ๆ ก่อน ส่วนเมื่อถึงการทำงาน a day ส่งเสริมให้คนไม่

เลือกงาน และพยายามเข้าหาโอกาสอยู่เสมอ ในการทำงานต้องคิดตลอดเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น ต้องฝึกฝนเรียนรู้จะได้ชำนาญ และคอยเรียนรู้จากผู้อื่นเสมอ a day กล่าวว่าคุณจะต้องมีความรักในอาชีพของตนเสียก่อน ถึงจะทำอาชีพนั้นได้ดี หรือ การได้ทำงานที่รักเป็นความสุข ทำให้ทำงานนั้น ๆ ได้นาน ภูมิใจในอาชีพของตน

คนที่ทำงานให้ดีต้องมีคุณสมบัติ คือ ทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด รับผิดชอบในงานของตน ตั้งใจทำงาน ทำงานหนัก ถ้าทำงานเป็นทีมต้องสามัคคี ต้องอดทนไม่ย่อท้อเมื่อถูกวิจารณ์งาน ในการทำงานต้องเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ไม่ควรคิดแต่จะร่ำรวย พัฒนาฝึกฝนตัวเองอยู่เสมอจึงจะชำนาญ, ต้องเรียนรู้เพราะความรู้ไม่มีที่สิ้นสุด และที่สำคัญ a day ยกย่องการทำงานเพื่อสังคมมาก ในระยะหลังจะนำเสนอเรื่องราวของคนเหล่านี้มากในระยะหลัง ทั้งนี้ a day เชื่อว่าการทำงานหนักเป็นทางหนึ่งที่ทำให้เกิดความสุขอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีกรอบในการปฏิบัติเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้อื่น คือ ต้องสามัคคี ทำงานแบบผู้ร่วมงานไม่ใช่เจ้านายลูกน้อง ต้องเป็นมืออาชีพ และการวัดคนที่ความสามารถในการทำงานต้องไม่วัดกันที่เพศ

### สังคมในปัจจุบัน

นำเสนอสภาพแวดล้อมในเมือง ได้แก่ กรุงเทพมหานครปริมณฑล, ในเมืองธรรมชาติเสื่อมไม่มีไก๊ขัน ชีวิตในเมืองไม่ดีสงบเท่าต่างจังหวัด, สังคมไทยไม่สงบยากจน, ในเมืองมีการแข่งขันสูงทุกอย่างรวดเร็ว การพัฒนาตามระบบทุนนิยมที่มีผลประโยชน์เป็นหลักจึงทำให้ความเจริญกระจุกอยู่แต่ตัวเมืองกรุงเทพฯกับต่างจังหวัดจึงต่างกันมาก ต่างจังหวัดใกล้ขีดธรรมชาติ สงบ ส่วนในเมืองสกปรก รถติด ชีวิตในเมืองไม่สงบ เนื่องจากความรวดเร็วทำให้คนไม่มีโอกาสซึมซับศาสนาและศิลปะ

### ศาสนา

จากคอลัมน์ a ธรรม ซึ่งเป็นเรื่องเล่าชีวิตสมณเพศของเณรรูปหนึ่ง จึงเกี่ยวกับการใช้ชีวิตโดยยึดหลักธรรมในศาสนาพุทธมาปรับใช้กับชีวิต คอลัมน์นี้เป็นทางหนึ่งในการแผ่หลักคำสอนของศาสนาโดยมุ่งเน้นที่วิถีชีวิตอันเรียบง่ายหลุดพ้นจากระบบทุนนิยม และการค้นพบตัวเอง อีกทั้งยังแนะนำให้ใช้ศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจเมื่อผิดหวัง และการบวชเป็นการเรียนรู้อีกทางหนึ่ง นอกจากนี้แผ่คติธรรม เช่น ชีวิตเป็นสิ่งไม่แน่นอน, การเวียนว่ายตายเกิด, ต้องมีความพอดี และพุทธประวัติประกอบกับคำสอนของพระพุทธเจ้าไว้ด้วย พร้อมกับสะท้อนภาพสังคมในปัจจุบันด้วย เช่น ศาสนาในปัจจุบันคนบูชาวัตถุแทนที่คำสอนหลักธรรม

### เหตุการณ์สำคัญ

เหตุการณ์จะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน ตามลักษณะของเรื่องราวและการเขียนลงในแต่ละคอลัมน์ ส่วนแรกจะกล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและอดีตทั้งเรื่องในไทยและเทศ ซึ่งส่งผลต่อมนุษย์ในขณะนั้น ได้แก่ เหตุการณ์ขึ้นามิที่เกิดช่วงเทศกาลบอลโลก, ปัญหาภาคใต้ที่ต้องแก้ไขด้วยการเข้าใจในวัฒนธรรม, เหตุการณ์ในเดือน 16 ตุลา, ยูริกาการินเหยียบดวงจันทร์คนแรก, ประวัติการก่อตั้งค่ายเพลงเบเกอรี่มิวสิกครบ 10 ปี, โรงไฟฟ้าแม่เมาะทำให้คนเป็นโรคนิวโมโคนิโอซิล, นักกีฬาไทยชนะโอลิมปิกครั้งแรก, นักกีฬามาราธอนนำพบสารเสพติด, การนำเข้าเครื่องบินจัมโบ้เจ็ตในไทย, เหตุการณ์ที่อิรักโดนกล่าวหาว่าลักลอบเก็บการระเบิดปรมาณูตามที่สหรัฐอเมริกา กล่าวหาแต่เมื่อตรวจสอบกลับไม่พบ เป็นต้น

ส่วนที่ 2 จะเป็นเหตุการณ์ที่แต่งขึ้น โดยอ้างอิงการเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่ง ๆ เพื่อเล่าถึงสภาพความเป็นอยู่ของคนในย่านนั้น หรือ ณ เวลานั้น เพื่อเป็นกรอบให้ผู้อ่านที่ไม่เคยสัมผัสได้รับรู้เรื่องราวไปด้วย เช่น สนามมวยราชดำเนิน-บรรยายภาคในการพากษ์และเชียร์มวย หรือ พิธีตรียัมปวายที่เสาชิงช้าในอดีต บอกเล่าเหตุการณ์ในงานหนังสือ และสถานที่ท่องเที่ยวในต่างประเทศ หรือ ภาพวาดกิจกรรมของคนในสถานที่ต่าง ๆ ที่ทะเล, ร้านกาแฟ, ออฟฟิศ, ร้านหนังสือ, ริมคลอง, ตลาดดอกไม้, กลางเมืองในวันฝนตก, แคมป์, งานวัด, ซอยในตอนเช้า

ส่วนที่ 3 จะเป็นกรอบเหตุการณ์ที่เป็นงานนิทรรศการต่าง ๆ ทั้งในไทยและต่างประเทศ ซึ่งมักจะเป็นงานที่ดีและเกี่ยวกับความสร้างสรรค์ เกี่ยวกับงานการกุศล ศิลปะ บอกเล่าโดยภาพและคำบรรยายสั้น ๆ ซึ่งจะเป็นงานที่กลุ่มผู้อ่าน a day สนใจ สามารถรับรู้ความเป็นไปของแต่ละงานได้โดยไม่ต้องไปด้วยตัวเอง เช่น งานกาชาด, AD Festival, งาน IDN ที่สิงคโปร์(งานรวมผลงานออกแบบทั่วโลก), โรงพยาบาลเกษตรรับบริจาคเลือดสัตว์สำรอง, สวนสัตว์สุนัขที่ญี่ปุ่น, green festival(งานเพื่อสิ่งแวดล้อม), TK park ศูนย์การเรียนรู้ ,TCDC ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, โรงแรมพระนครนอนเล่น(โรงแรมที่มีห้องหลายสไตล์), เทศกาลหนังแนวทดลองที่สวนลุมฯ งาน elle fashion week จะมีภาพถ่ายบรรยายภาคงาน และเสื้อผ้าบนแคตวอล์ก เป็นต้น

### สภาพแวดล้อมโลก

a day นำมาเสนอการรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งสภาวะต่าง ๆ ที่สร้างความเสียหายให้กับโลกนั้นเกิดจากน้ำมือของมนุษย์ และย้อนกลับมาทำลายมนุษย์เอง เช่น โลกร้อน ยุคน้ำแข็ง สัตว์ใกล้สูญพันธุ์ พลังงานที่หายากและราคาแพง แผ่นดินไหว ซึ่งนับวันจะกลายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมนุษย์

มากขึ้น พร้อมกันนั้น a day กล่าวถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นพิชต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด และนำเสนอแนวคิดที่ว่า บางครั้งวิทยาศาสตร์ก็ทำให้ธรรมชาติกับคนเสื่อม

### นิตยสาร Cheeze

จากบทสัมภาษณ์พบว่า เด็กที่อ่านนิตยสาร Cheeze จะอ่านในทุกคอลัมน์ ดังนั้นในหัวข้อนี้จึงเป็นการสรุปกรอบที่ถูกนำเสนอในทุกคอลัมน์ของนิตยสาร Cheeze จะนำเสนอว่ากรอบเกี่ยวกับมุมมองของ Cheeze ดังประโยคที่เขียนในเล่ม 1 ว่า “Cheeze view is a good view meaning good taste good place good style good buy” คือ สิ่งที่ Cheeze นำเสนอเป็นสิ่งที่ดี สถานที่ดี ๆ มีรสนิยม เหมือนเป็นการให้คุณค่ากับเนื้อหาที่ตนนำมาลงเสนอมว่าเป็นสิ่งที่ดีที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่าน

### บุคคล

#### อาชีพของบุคคล

Cheeze ได้นำเสนอเกี่ยวกับอาชีพทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือ จะกล่าวถึงอาชีพนั้นโดยตรง พร้อมทั้งอธิบายรายละเอียดของการทำงานในอาชีพนั้น ส่วนทางอ้อมจะเป็นการลงอาชีพของบุคคลที่ในคอลัมน์ Cheeze on street ที่เป็นภาพบุคคลทั่วไปตามท้องถนน ซึ่งกล่าวถึงอาชีพแบ่งเป็น 6 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่

กลุ่มแรกเป็นนักเรียนและนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มที่ลงมากที่สุด ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาที่เรียนในสายศิลปะการออกแบบ, นิเทศศาสตร์, นิติศาสตร์, ดนตรี, เรียนนานาชาติ, ต่างประเทศ, อักษรศาสตร์, บริหารธุรกิจ

กลุ่มที่ 2 เป็นอาชีพด้านแฟชั่น ได้แก่ สไตลิส, นางแบบ, ผู้จัดซื้อเสื้อผ้า, เจ้าของร้านเสื้อผ้า

กลุ่มที่ 3 อาชีพด้านการออกแบบ ได้แก่ designer, สถาปนิก, creative, ออกแบบผลิตภัณฑ์, นักออกแบบเครื่องประดับ, นักออกแบบสิ่งทอ, นักศึกษาศิลปะ, ช่างภาพ, อาร์ตไดเรกเตอร์, ผู้กำกับ, ออกแบบกราฟฟิก ทั้งนี้ยังกล่าวถึงศิลปิน แต่ไม่ได้ระบุสาขาชัดเจน

กลุ่มที่ 4 อาชีพเกี่ยวกับวงการบันเทิง ได้แก่ วีเจ นักแสดง นักร้อง พิธีกรวัยรุ่น นักเต้น โมเดลลิ่ง, นางแบบ, พิธีกรเตอร์ ซึ่งบุคคลมีชื่อเสียงที่ได้ลงมักจะเป็นนักแสดงวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ รอมมาก็จะเป็นนักร้องพวกฮิปฮอปและนักร้องในค่ายเพลงอิสระ

กลุ่มที่ 5 อาชีพเกี่ยวกับการติดต่อและบริการ ได้แก่ ประชาสัมพันธ์, airhostress

กลุ่มที่ 6 อาชีพเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นบุคลากรที่ผลิตนิตยสาร ได้แก่ คนทำนิตยสาร, บรรณาธิการ, ผู้ช่วยบรรณาธิการ, คอลัมนิสต์, เด็กฝึกงาน นอกจากนี้มักจะระบุน การศึกษาของผู้ทำกรอบเกี่ยวกับการศึกษาของผู้ทำนิตยสาร ซึ่งส่วนใหญ่จะเรียนทางด้านศิลปะ ได้แก่ นิเทศศิลป์ ครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา, สถาปัตยกรรม, ศิลปกรรม และมัณฑนศิลป์เรียน เกี่ยวกับนิตยสารโดยตรงคือ วารสารศาสตร์ และยังมีเรื่องเกี่ยวกับคุณสมบัติของบุคคลที่การทำ นิตยสาร ได้แก่ มีประสบการณ์และมีความรู้เรื่องแฟชั่น, มีประสบการณ์ทำงานนิตยสารวัยรุ่นมา ก่อน, สนใจวัฒนธรรมวัยรุ่น และคนที่เรียนไม่ตรงสาขาแต่ใจรักก็สามารถทำงานได้ดี

อาชีพที่ Cheeze นำเสนอนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นอาชีพอิสระ โดยแสดงผ่านทางวีจนาภาษา ด้วยการลงว่าทำอาชีพอิสระ (freelance) หรือ ใช้นำหน้าชื่ออาชีพของตน และแสดงออกทางการ แต่งกายของผู้ประกอบอาชีพเหล่านั้น แสดงถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวเสริมในการ ประกอบอาชีพอีกด้วย

#### ความสำเร็จของบุคคลCheeze

กล่าวถึงความสำเร็จโดยตรงอยู่เพียงเล็กน้อย โดยความสำเร็จเกิดจากการได้ทำงานในสิ่ง ที่ตนเองรัก และทำความฝันให้เป็นจริงขึ้นมา

#### คนที่แต่งตัวดี

ใน Cheeze จะกล่าวถึงคนที่แต่งตัวดีในทุก ๆ เล่ม การแต่งตัวดีในความหมายของ Cheeze คือ สามารถเลือกสิ่งของได้สวยงามและเหมาะสมกับตัวผู้ใส่เอง ไม่ใช่การแต่งตัวจัด หรือ การใส่เสื้อผ้าราคาแพง และต้องคำนึงถึงสภาพอากาศในบ้านเราด้วย การแต่งตัวดีนั้นไม่ขึ้นอยู่กับ ภูมิฐานะ เชื้อชาติ ทั้งนี้ยังให้ทรรณะที่ว่าคนแต่งตัวดีมีเพิ่มขึ้นทุกวันในสังคมไทย

#### เด็กแนว

เป็นคำที่กำลังเป็นที่กล่าวถึงอย่างมากในยุคนี้ Cheeze มองว่าเป็นการแบ่งเขาแบ่งเรา เด็กแนวเป็นเพียงกระแสอย่างหนึ่ง ทุกคนล้วนมีแนวทางเป็นของตนเอง และก็นำนิยามของคน ทั่วไปไว้ด้วย คือ เด็กแนวเป็นพวกเรียนศิลปะ แต่งตัวดี ถนนเป็นพื้นที่ของการแสดงออก

## เชื้อชาติ

Cheeze กล่าวถึงชาวต่างชาติไว้พอสมควร โดยจะเล่าผ่านความนิยมของวันรุ่นในเมืองแฟชั่นระดับโลก ๆ ได้แก่ New York, Paris, London และ Tokyo เช่น คนอังกฤษนิยมใช้เสื้อผ้าแบรนด์ของญี่ปุ่น, คนญี่ปุ่นชอบเครื่องประดับแฮนด์เมด, คนญี่ปุ่นมีความเป็นชาตินิยมมาก คนฝรั่งเศสตามแฟชั่นตลอดและชอบเอาสไตล์แบบตะวันตกมาประยุกต์ Cheeze นำเสนอว่า คนไทยเก่งเป็นที่ยอมรับของชาวต่างชาติเช่นกัน ดังผลงานกราฟฟิกของ รักกิจ ครอบเวหา ได้ลงนิตยสาร Computer Art ของอังกฤษ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงชาวต่างชาติที่อาศัยหรือท่องเที่ยวในประเทศไทยด้วย ซึ่งเป็น theme หลักของเล่มที่ 3 จะใช้ภาพที่ถ่ายชาวต่างชาติที่ถนนข้าวสารบอกเล่าเรื่องราวและการแต่งกายของพวกเขา และยังมีสัมภาษณ์ชาวต่างชาติเกี่ยวกับประเทศไทย ซึ่งส่วนใหญ่พวกเขาจะชื่นชอบของ อาหารและธรรมชาติอย่างมาก

## เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่

การพูดถึงวัยรุ่นไทยของ Cheeze จะแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ เรื่องลักษณะนิสัย, การแต่งกาย และเพศสัมพันธ์ ในประเด็นแรก Cheeze จะกล่าวถึงวัยรุ่นในแง่ของการเป็นวัยรุ่นที่สนุกสนาน ไม่เครียด สบาย กล้าแสดงออก และแสดงออกผ่านเสื้อผ้า ประเด็นที่ 2 ที่เกี่ยวกับการแต่งกาย Cheeze ให้ทรรศนะที่ว่า วัยรุ่นในประเทศไทยแต่งตัวกันมากขึ้น วัยรุ่นผู้หญิงไทยควรจะดูสบาย ๆ ไม่ต้องได้รับการจัดแต่งมาก ควรแต่งกายให้เหมาะสมกับสภาพอากาศไทย และผู้หญิงสามารถใส่บิกินีที่ทะเลในหน้าร้อนได้โดยไม่ต้องดูเข้กซี ส่วนสุดท้ายที่เป็นเรื่องเพศสัมพันธ์ กล่าวคือ วัยรุ่นพูดเรื่องเพศสัมพันธ์ได้อย่างอิสระ แต่ไม่ควรมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร นอกจากนี้ยังเปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นสามารถพูดเรื่องนี้ได้อย่างอิสระในคอลัมน์ Sex talk ด้วย Cheeze ยังกล่าวถึงผู้ใหญ่ไว้ด้วย คือ ผู้ปกครองที่มีหัวใจวัยรุ่น กล่าวคือ ผู้ใหญ่ที่เข้าใจวัยรุ่น เปิดรับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

## คนดีและคนไม่ดี

Cheeze จะกล่าวถึงกรอบของคนไม่ดีอยู่เสมอ โดยจะแทรกอยู่ในหลายคอลัมน์ด้วยกัน ได้แก่ คนที่ขี้ใจดำ, คนที่ชอบนินทาคนอื่น, คนแบ่งชั้นวรรณะ, คนที่ห้องก่อนแต่ง, ใช้ของแพงเกินฐานะตัวเอง, การแต่งตัวโป้, ชอบทำตามกระแสไม่ดูตัวเอง, คนในวงสังคมชั้นสูงที่ไม่ช่วยสังคม, คนมองอะไรแคบหรือมองมุมเดียว, คนที่ฟุ่มเฟือย, คนขี้เกียจ, มือถือสาปากถือศีล, มีกิ๊ก, one-night stand, รัฐบาลเก่า, การลอกเลียนแบบผลงานดีไซเนอร์ไทยด้วยกัน แม้ว่า Cheeze จะเป็นนิตยสาร

เกี่ยวกับแฟชั่น แต่กลับไม่สนับสนุนให้คนฟุ่มเฟือย และวิ่งตามกระแสที่เข้ามาโดยไม่ดูตัวเอง พร้อมทั้งแทรกเกี่ยวกับค่านิยมที่ดีให้เด็กวัยรุ่นอันเป็นกลุ่มตัวอย่างได้รับรู้ด้วย

### เพศสภาพ

การกล่าวถึงผู้หญิงไทยว่า ควรอยู่ในจารีตประเพณีที่คนไทยยึดถือ เช่น ผู้หญิงต้องระวังตัว ให้ดีเนื่องจากเสียหายง่าย ประพฤติตัวให้เหมาะสมเมื่อเข้าสังคม ผู้หญิงไม่ควรกล้าเกินงาม ไม่ควรแต่งตัวโป๊ และสอดแทรกแนวคิดที่ว่า ผู้หญิงควรเห็นคุณค่าในตัวเอง เช่น คนผิวคล้ำก็สวยได้

ส่วนผู้ชายจะพูดแบ่งออกเป็น 3 มุมมองด้วยกัน คือ มุมมองของการแต่งกายที่ว่า ผู้ชายก็แต่งตัวได้, ผู้ชายก็มีแฟชั่น มุมมองที่สองจะเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวของผู้ชายว่าควรเป็นผู้ชายที่ดี ต้องเข้มแข็ง มั่นคง แข็งแกร่ง ฟังพาได้, ผู้ชายที่สนใจเรื่องรอบตัว สังคม เศรษฐกิจ เฉลียวฉลาดใฝ่ใจกับตัวเองทั้งภายในภายนอก, ผู้ชายแบบ metrosexuals คือ ผู้ชายสนใจที่แต่ตัวเอง ส่วนมุมมองสุดท้ายเป็นการเสนอกรอบให้ผู้ชายทำดีต่อผู้หญิง โดยอยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่าผู้ชายเป็นตัวเลือกของผู้หญิงดังนั้นต้องดูแลตัวเอง ซึ่งเป็นส่วนที่ตรงข้ามกับวาทกรรมเกี่ยวกับเรื่องเพศในโลกที่ว่า ผู้หญิงต้องพยายามเสริมแต่งตัวเองเพื่อให้ผู้ชายสนใจ นอกจากนี้ยังพูดถึงเพศอื่น ๆ ไปด้วย เช่น กระเทยไม่มีขนาดเสื้อผ้าสำหรับพวกเขาโดยตรง และยังกล่าวถึงการไม่แบ่งเพศไว้ด้วย คือ ทุกคนสามารถแต่งตัวได้หมด เนื่องจากแฟชั่นไม่มีเพศ

### บุคคลทั่วไป

Cheeze นำเสนอว่าคนทุกคนมีค่าในตัวเอง คุณค่าของคนไม่ได้กำหนดด้วยฐานะร่ำรวยหรือ หน้าตา ทุกคนมีความแตกต่างมีแนวทางของตัวเอง ไม่จำเป็นจะต้องเหมือนกันหมด เพราะสาระของแต่ละคนต่างกัน ความแตกต่างแยกได้จากธรรมเนียมในการแต่งกายก่อน คนจึงไม่จำเป็นต้องพยายามจะสวยสมบูรณ์แบบ แต่ควรเป็นธรรมชาติดีกว่า ทุกคนสามารถสวยได้ถ้าแต่งการเข้ากับตัวเอง นอกจากนี้ต้องพยายามทำความดีมากกว่าชั่ว ส่งเสริมความเป็นไทย และทำความดีเป็นความจริง

### บุคคลที่สามารถกำหนดกระแสนิยม

Cheeze เป็นนิตยสารแฟชั่น จึงมีคอลัมน์ In – Out เพื่อบอกเล่าความนิยมในเรื่องของวัยรุ่นในขณะนั้น โดยการสัมภาษณ์บุคคลที่มีอาชีพในวงการเหล่านี้ ได้แก่ วัยรุ่น นักศึกษาศิลปะ



คนในแวดวงแฟชั่น นักร้อง ผู้ทำนิตยสารวัยรุ่น นักแสดง ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นการกำหนดว่าคนเหล่านี้เป็นผู้รู้เกี่ยวกับแฟชั่น

### คนในเมืองกับชนบท

Cheeze นำเสนอว่าไม่ว่าเป็นคนจังหวัดไหนก็ไม่มี ความแตกต่างกัน โดยเฉพาะการแต่งกาย Cheeze ยังมีการถ่ายแฟชั่นในต่างจังหวัด เช่น เชียงใหม่ และมีการลงจดหมายของแฟนนิตยสารที่ส่งมาจากต่างจังหวัดด้วย ทั้งนี้ผู้ผลิตยังมองว่า เรื่องของแฟชั่นจะขยายวงกว้างมากขึ้น ไม่จำกัดอยู่เฉพาะเมืองหลวง

### บุคคลในอุดมคติ

จากสารเกี่ยวกับบุคคลที่พบใน Cheeze ที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้น สามารถสรุปความเป็นบุคคลในอุดมคติได้ดังนี้ การเป็นบุคคลที่แต่งตัวดี เข้ากับบุคลิกภาพของตน และสภาพอากาศ ซึ่งการแต่งกายยังเป็นตัวบอกว่า คน ๆ นั้น เป็นตัวของตัวเอง แตกต่างจากผู้อื่น แต่ยังคงใส่ใจผู้อื่นอยู่ รวมไปถึงการทำตัวนอกกระแสอันเป็นหนทางหนึ่งที่จะแตกต่างจากคนอื่น ต้องเป็นคนเปิดกว้างมีมุมมองหลากหลาย, ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น, มีสาระ, เอาใจใส่ผู้อื่น, มองโลกในแง่ดี, มีสติ คนที่ประหยัด, มีเหตุผลใจบุญช่วยเหลือผู้อื่น, ขยัน, รักเดียวใจเดียว และที่สำคัญที่สุดคือการเป็นคนดี นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์สิ่งของ และ mix & match การแต่งกายของวัยรุ่นด้วย

### วัตถุ

#### เสื้อผ้า

Cheeze เป็นนิตยสารแฟชั่นสำหรับวัยรุ่น จึงมีการนำเสนอเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายไว้มาก Cheeze กล่าวถึงเสื้อผ้าในแง่ของการแสดงออกลักษณะเฉพาะตัวของวัยรุ่น โดยเป็นวัตถุที่วัยรุ่นหยิบยืมมาจากกระแสหลัก กล่าวคือ รูปแบบของเสื้อผ้าชั้นสูง (ที่มีราคาสูงมีเย็บห่อ) มาผสมผสาน หรือ mix & match กัน ให้เกิดความแตกต่างเป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น การเอาสูทมาใส่กับชุดลำลอง เป็นต้น และเพื่อเป็นการแสดงลักษณะเฉพาะตัว Cheeze ยังสนับสนุนการประดิษฐ์เสื้อผ้าขึ้นเองจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เพราะเชื่อว่า เสื้อผ้าที่ทำขึ้นเองแสดงถึงตัวตนผู้ใส่ได้ อีกทั้งยังเป็นกรให้วัยรุ่นสนุกสนานไปกับแฟชั่นได้โดยไม่ต้องสิ้นเปลือง

Cheeze เปรียบเสื้อผ้าเหมือนกับเป็นงานศิลปะที่อยู่บนตัวคน และท้องถิ่นเป็นพื้นที่ในการแสดงผลงาน เสื้อผ้ายังเป็นการบ่มเพาะระสนิยมของบุคคลทางหนึ่ง การถ่ายภาพวัยรุ่นผู้ใส่

เสื้อผ้าเป็นการแสดงออกถึงวัฒนธรรมของตนแสดงให้เห็นพัฒนาการการแต่งกายและรสนิยมของวัยรุ่นในปัจจุบันด้วย เสื้อผ้ายังถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแบ่งยุคสมัยของวัยรุ่นของไทยได้อย่างชัดเจนตามความนิยมในสมัยนั้น นอกจากนี้ยังแนะนำให้นำเสื้อผ้าเก่ารุ่นแม่กลับมาประยุกต์ใส่ใหม่ เลือกซื้อเสื้อผ้าที่ใส่ได้นาน เข้าได้กับทุกชุดที่มีอยู่ และเข้ากับสภาพอากาศของประเทศไทยด้วย ซึ่ง Cheese มีการสนับสนุนให้เด็กแลกเปลี่ยนเสื้อผ้ากันเป็นเสื้อผ้ามือสองด้วย รวมไปถึงการใช้สิ่งของที่ราคาถูก การใช้ของปลอมแบบรสนิยมเป็นการลอกเลียนแบบความคิดของผู้อื่น

### ศิลปวัตถุ

นอกจากเสื้อผ้าที่ Cheese ถือว่าเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งแล้ว Cheese ยังพยายามหยิบยกศิลปะแบบร่วมสมัยของศิลปินต่างประเทศในปัจจุบันมาลง เพื่อให้ความรู้กับผู้อ่านอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะที่กำเนิดจากท้องถนน อันเป็นแนวความคิดหลักของนิยายสารเล่มนี้ ได้แก่ graffiti (ศิลปะที่ใช้การพ่นสีบนกำแพง) ตามท้องถนนไทย และผลงานศิลปินในต่างประเทศ, ลายกราฟฟิคที่พิมพ์บนเสื้อ หรือ ของใช้อื่น ๆ, รอยสัก และของใช้หรือป้ายตามถนนที่มีดีไซน์สวยงาม ซึ่งศิลปะเหล่านี้วัยรุ่นสามารถเข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากอยู่ในชีวิตประจำวันของพวกเขา

### วัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด (limited edition)

เป็นสิ่งของที่หายากมีดีไซน์ มีรูปร่างลักษณะโดดเด่น น่าเก็บสะสม ราคาแพง เมื่อขายหมดแล้วหมดเลย ลักษณะสำคัญของมันคือ เป็นของที่ไม่จำเจไม่ซ้ำคนอื่น ดังนั้น ของ limited edition จึงไม่ควรใส่ของปลอม นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งของที่หายากในเมืองไทย แต่บางครั้งในคอลัมน์ที่เขียนถึงวัตถุเหล่านี้มักจะมีเขียนกำกับไว้ตอนท้ายว่า ถึงแม้ราคาจะสูงเกินที่จะซื้อได้

### วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วม (memorable)

เป็นความรู้เกี่ยวกับเรื่องแฟชั่นกรอบการนำวัตถุแฟชั่นมาเป็นความทรงจำร่วมของคนไทย ในยุคหนึ่ง หวนหาอดีตซึ่งสิ่งของเหล่านี้เคยเป็นที่เป็นที่นิยมในอดีตบางชิ้นในปัจจุบันก็ยังเป็นที่นิยมอยู่ ทำให้คนมีประสบการณ์ร่วมนึกถึงได้

### วัตถุเพื่อการกุศล

โดยจะอ้างอิงจากเหตุการณ์ที่ต้องการความช่วยเหลือในช่วงเวลานั้น ๆ และถือเป็นการบอกเล่าเหตุการณ์สำคัญไปด้วย เช่น เงินบริจาคช่วยภาคใต้, wristband ช่วยเหลือคนเป็นมะเร็ง, สายรัดข้อมือช่วยผู้ประสบภัยซีนามิ เป็นต้น

### วัตถุนันทองถนน

เมื่อเป็นนิตยสารเกี่ยวกับ Street fashion จึงมักมีวัตถุนันทองถนนอยู่ด้วย ได้แก่ ถนน กำแพงเก่า ตู้โทรศัพท์ รถไฟฟ้า รถไฟใต้ดิน ซึ่งวัตถุเหล่านี้บางครั้งก็ใช้บอกเล่าเหตุการณ์หรือสภาพของสภาพแวดล้อมในขณะนั้นได้ เช่น การถ่ายแบบที่มีรถไฟฟ้าใต้ดินเป็นฉากหลัง ประกอบกับช่วงนั้น ประเทศไทยเริ่มมีการใช้รถไฟฟ้าใต้ดิน เป็นต้น แต่บางครั้งวัตถุที่เป็นทองถนนที่นำมาเป็นส่วนประกอบในรูปถ่ายนั้น ไม่ได้บอกสภาพความเป็นจริง เช่น ตู้โทรศัพท์สาธารณะ เนื่องจากวัยรุ่นในปัจจุบันใช้โทรศัพท์มือถือถือมาก จึงลดการใช้โทรศัพท์สาธารณะลงไป

### วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามาในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น Cheeze มีคอลัมน์แนะนำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ ทั้งเทคโนโลยีและดีไซน์ โดยมักจะเป็นอุปกรณ์ที่ไม่ได้ใช้เพื่อความสะดวกเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะเป็นอุปกรณ์ที่ให้ความบันเทิงเป็นหลัก

## **เหตุการณ์**

### แพชั่น

Cheeze จะแนะนำการแต่งกายว่า ไม่ควรตามเทรนแล้วไม่ดูรูปร่างตัวเอง การแต่งตัวเป็นสิ่งที่สอนกันไม่ได้เนื่องจากขึ้นอยู่กับรสนิยมของแต่ละคน การแต่งกายจึงเป็นการบอกรสนิยมของคนอย่างหนึ่ง เน้นการเอาสิ่งของที่มีอยู่มา mix & match ให้เป็นแบบเฉพาะของแต่ละคน การแต่งกายเป็นการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ตอกย้ำเรื่องของการพยายามหลุดออกจากเทรนแฟชั่นที่เหมือน ๆ กัน นอกจากนี้ยังพยายามให้ความรู้เกี่ยวกับการแต่งกายที่ถูกต้อง เช่น การแต่งกายให้เหมาะสมกับอากาศบ้านเราที่เป็นเมืองร้อน อย่าเอาแต่ตามฝรั่ง (ผู้กำหนดแฟชั่นกระแสหลักของโลก) ไม่ส่งเสริมการใช้แบรนด์ Cheeze สนับสนุนให้เด็กยึดติดกับแฟชั่นตามต่างประเทศน้อยลง โดยการให้แต่งกายคำนึงถึงสภาพอากาศและฤดูกาลในเมืองไทยมากกว่า การแต่งตัวตามแฟชั่นได้ แต่สามารถหาซื้อที่ราคาถูกลงกว่าเดิมได้ การแต่งกายยังสามารถบอกสภาพสังคมวัยรุ่นในปัจจุบันได้

ได้แก่ ดารานักร้องไทยส่วนหนึ่งเริ่มฉีกแนวจากที่ stylist วางให้มากขึ้นก่อน, ปัจจุบันคนใส่บิกินี กลายเป็นเรื่องธรรมดา ตอนนี้วัยรุ่นนิยมใส่อะไร

### การแต่งกาย

ถึงแม้ว่าการแต่งกายที่ดีนั้นจะขึ้นอยู่กับรสนิยมของแต่ละคน แต่ Cheeze ก็พยายามเปิดกว้าง ไม่จำกัดว่าแฟชั่นแบบไหนเป็นสิ่งที่ดี กลับมองว่า แฟชั่นไม่ใช่เรื่องถูกผิด แฟชั่นคือการทำให้วัตถุที่มาประพรมเข้ากับตัวเอง แฟชั่นเป็นสิ่งที่สวยงามไม่ใช่เรื่องไร้สาระ ไม่ใช่เรื่องของความสิ้นเปลือง เป็นการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองของแต่ละคน แฟชั่นยังบ่งบอกถึงความนิยมชมชอบของผู้ใส่กับแนวเพลงที่เขาฟังได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าเพลงก็สามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจในการเกิดแฟชั่นได้ ซึ่งทั้งเพลงและแฟชั่นก็ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่นทั้งสิ้น และให้กรอบเกี่ยวกับ Street fashion ว่า เป็นวัฒนธรรมย่อยที่แสดงวิถีชีวิตบนท้องถนน ไม่ใช่เรื่องตายตัวขึ้นอยู่กับบุคคลมากกว่า นอกจากนี้ยังกล่าวถึงประวัติแฟชั่นในอดีตของต่างประเทศที่ส่งอิทธิพลต่อแฟชั่นในปัจจุบันด้วย

Cheeze ยังให้ความรู้เกี่ยวกับแฟชั่นสำหรับวัยรุ่นจริง ๆ โดยร้านที่นำมาเสนอก็จะเป็นแบรนด์เนมของคนไทยที่วัยรุ่นนิยมในอย่างสยาม สวนลูมไนท์ บาร์ชาร์และจตุจักร ไม่ใช่ของจากดีไซเนอร์ชื่อดังระดับโลก และยังเป็นแฟชั่นที่มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นมาก ได้แก่ แฟชั่นเกี่ยวกับแนวเพลง ซึ่งสามารถบอกได้ว่าเมื่อมีคนแต่งตัวแบบนี้เยอะแสดงว่าเพลงประเภทไหนกำลังเป็นที่นิยมเป็นต้น นอกจากนี้แฟชั่นบ่งบอกแนวเพลงที่ผู้แต่งฟังได้ด้วย เพียงแต่ว่าในเมืองไทยจะค่อนข้างสับสน เช่น แต่งตัวแบบสกา แต่ฟังฮิปฮอป เป็นต้น

### การเลือกซื้อสินค้า

Cheeze มักนำเสนอเสื้อผ้ากับราคาไว้ด้วยกันเสมอ อีกทั้งแฝงแนวคิดว่า การเลือกซื้อสินค้านั้นต้องมีการเปรียบเทียบราคาของก่อนซื้อ และควรซื้อของลดราคา แม้ว่าในนิตยสารนำของมีเยี่ยห้อมาลงและชี้แนะแต่แนะนำให้เด็กซื้อตามแคสไตล์แต่ราคาของที่ต้องซื้อในที่ราคาถูก เช่น สวนจตุจักร, การแต่งตัวต้องดูหุ่นกับอายุ เหมาะสมรู้กาลเทศะ, ควรเลือกของที่ใช้ได้นาน, ซื้อของเรียบ ๆ มาจะได้เข้ากับเสื้ออื่นได้ง่าย

## สังคมในปัจจุบัน

การแสดงภาพสังคมในปัจจุบันของ Cheeze ส่วนใหญ่จะใช้ภาพเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราว ในย่านที่ไปถ่ายรูปมาลง เป็นการสะท้อนภาพ life style ของวัยรุ่นทางหนึ่ง อันได้แก่ ที่วัยรุ่นรวมตัวกันมากเพื่อใช้เป็นที่ผ่อนคลาย เช่น ย่านสยาม สแควร์ จตุจักร คอนเสิร์ต งานเทศกาลต่าง ๆ สำหรับวัยรุ่น เช่น งานแฟตเฟสติวัล Pattaya music festival และถนนข้าวสารอันเป็นแหล่งรวมของชาวต่างชาติ เนื่องจากภาพที่ออกมาจะมีทั้งรูปบุคคลและภาพบรรยากาศโดยทั่วไป เหมือนกับเป็นกรอบเกี่ยวกับสถานที่นั้น ๆ ให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้ยังมีการแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวในบางสถานที่ โดยการรวบรวมจากประสบการณ์ของผู้เขียน เช่น เวลาดูคอนเสิร์ตจะต้องเตรียมตัวอย่างไรบ้าง

Cheeze ยังพยายามถ่ายทอดปัญหาวัยรุ่นที่อาจกลายเป็นปัญหาสังคมได้ในคอลัมน์ underline โดยมักจะเขียนในแง่เสียดสีว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีอย่างมาก เช่น การมีเพศสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับอาจารย์, เด็กสาวอยากเป็นคุณหนูจึงพยายามใช้ของแพง, ผู้ชายน้อยผู้หญิงกล่าวมากขึ้น, การที่คนให้หมอดูกำหนดชีวิต, ภัยข่มขืนและการแต่งกายป้องกันโดนข่มขืน, โสเภณีเด็ก, ดาราสมัยนี้ชอบแต่งตัวโป๊, วัยรุ่นที่พยายามตามกระแสตลอดเวลา เป็นต้น และยังกล่าวถึงสิ่ง queวัยรุ่นกำลังนิยมในขณะนั้น อันได้แก่ เรื่องแนวเพลง เป็นต้น และ Cheeze ก็ยังนำเสนอเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ในไทยด้วย ได้แก่ ชีนาบีในวันปีใหม่, เหตุการณ์ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ และยังกล่าววิพากษ์ถึงชีวิตในเมืองที่ต้องเร่งรีบอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ คอลัมน์ cheeze chart และ global trend ยังมีกรอบเกี่ยวกับเรื่องราว สภาพเมืองและแฟชั่นในต่างประเทศด้วย

## ความสุข

Cheeze มีการนิยามกรอบเกี่ยวกับความสุขไว้ด้วย โดนความสุขที่เกิดจากการได้ทำงานที่ชอบ จะทำให้มีความสุขในการทำงาน และการที่ทำให้ความฝันเป็นความจริงได้

## การดำเนินชีวิตของบุคคล

Cheeze จะมีคอลัมน์แนะนำในรูปแบบของ how to ที่มักพบในนิตยสารสตรีทั่ว ๆ ไป แต่การแนะนำนั้น จะใช้ภาษาง่าย ๆ โดยมุ่งไปที่วิถีชีวิต การดูแลตนเอง และการเข้าสังคมของวัยรุ่น หรือแม้แต่การปฏิบัติตัวกับเพศตรงข้าม เช่น แต่งหน้าแต่งตัวสมัครงานให้เหมาะสม, การลดความอ้วนให้ถูกวิธี, การทำห้องให้สะอาด, มารยาทบนโต๊ะอาหารวิธีรับประทานอาหารต่อหน้าผู้ชาย, การเลือกเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับกาลเทศะและสภาพอากาศ เป็นต้น นอกจากการแนะนำในเรื่อง

การปฏิบัติตนที่ถูกต้องแล้ว ยังส่งเสริมการพัฒนาที่ความคิดด้วย เช่น การหาคุณค่าให้ชีวิต, พัฒนาตัวเอง, ไม่ซี้อัจฉา เป็นต้น ยังมีการบอกเล่าและวิพากษ์สังคมวัยรุ่นในปัจจุบันด้วย ได้แก่ การพยายามเป็นเด็กแนวโดยการทำตาม ๆ กัน, วัยรุ่นชอบแต่งตัวตามเพื่อน, รับประทานขนมแต่งหน้าเองมากกว่าการจ้างช่างแต่งหน้าในราคาสูง, ปัจจุบันคนนิยมทำศัลยกรรม ซึ่งถ้าทำไม่ดีอาจเกิดผลข้างเคียง, ปัจจุบันคนชอบพูดไทยคำฝรั่งคำ และยังคงกล่าวถึงศัพท์เฉพาะที่ใช้กันในหมู่วัยรุ่น

### การทำงาน

จากการที่ลงเรื่องราวของอาชีพต่าง ๆ นั้น มีการนำเสนอกรอบของการทำงานที่ดีไว้ด้วย ได้แก่ พยายามเข้าหาโอกาส เลือกลงานที่ดีและในการทำงานต้องเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด ชยันหาความรู้อยู่เสมอ นอกจากนี้ยังหยิบยกอาชีพที่วัยรุ่นอยากจะเป็นมานำเสนอเป็นกรอบเกี่ยวกับอาชีพนั้น ๆ รวมไปถึงประสบการณ์ร้าย ๆ ที่อาจเกิดขึ้นหากรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น วิธีป้องกันโมเดลลิงหลอกหลวง ซึ่งเหมือนเป็นประสบการณ์ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ก่อนจะเผชิญกับสถานการณ์จริง

### เรื่องเพศสัมพันธ์และการพูดเรื่องเพศ

การที่ Cheeze เปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นสามารถพูดเรื่องเพศสัมพันธ์ได้อย่างเสรี จึงมีกรอบเกี่ยวกับเรื่องนี้ในความคิดของวัยรุ่นที่แท้จริง โดยวัยรุ่นคิดว่าเรื่องเซ็กเป็นเรื่องที่ไม่ใช่การมีเพศสัมพันธ์อย่างเดียว ยังรวมถึงการดูแลอนามัยของอวัยวะสำคัญของตนและการป้องกันการตั้งครรภ์ที่ถูกต้อง การพูดเรื่องเซ็กส์จึงเป็นเรื่องปกติ บางคนคิดว่าการมีเซ็กส์ในวัยเรียนเป็นเรื่องธรรมดา นอกจากนี้ยังมีเรื่องเกี่ยวกับความรักด้วย เช่น ผู้หญิงหรือผู้ชายใครจีบก่อนก็ได้, รักเดียวใจเดียว, มอบสิ่งดีให้คนที่เรารัก และให้ความรู้เกี่ยวกับภัยที่จะเกิดขึ้นกับผู้หญิงด้วย เช่น การจัดการกับคนโรคจิต

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## การนำเสนอเนื้อหาของ a day และ Cheeze ที่แสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อย

ในเรื่องของการนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารทั้ง 2 เล่ม ที่บ่งชี้ถึงแสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อยนั้น จะแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ

1. การแสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อยในฐานะของผลิตผลทางสื่อสารมวลชน ที่สัมพันธ์กับกลุ่มวัยรุ่นผู้ใช้วัฒนธรรม
2. การแสดงวัฒนธรรมย่อยในฐานะที่เป็นตัวแทนของวัยรุ่น ภายใต้วัฒนธรรมหลักของพ่อแม่และวัฒนธรรมหลักของวัยรุ่นด้วยกัน

### 1. การแสดงความเป็นวัฒนธรรมย่อยในฐานะของผลิตผลทางสื่อสารมวลชน ที่สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มวัยรุ่นผู้ใช้วัฒนธรรม

แม้ว่าแนวโน้มวัฒนธรรมวัยรุ่นของโลกในศตวรรษที่ 20 จะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่คนให้ความสนใจกับสิ่งเดียวตามกันหมด กลายเป็นสนใจกับกับสิ่งย่อย ๆ มากขึ้นตามความเป็นไปของโลกโพสต์โมเดิร์น<sup>36</sup> แต่แนวโน้มนี้ก็กลับพบได้น้อยในสังคมไทย วัยรุ่นยังคงมีพฤติกรรมทำตามกันในนิตยสารนิตยสาร 2 เล่มนี้ จึงพยายามเสนอเนื้อหาโดยมุ่งให้ความสนใจในสิ่งย่อย ๆ มากกว่าสิ่งที่อยู่ในกระแสหลัก จากรูปเล่มและเนื้อหาของนิตยสาร a day และ Cheeze ได้แสดงถึงลักษณะโดดเด่นเป็นรูปลักษณะเฉพาะสัมพันธ์กับลักษณะของกลุ่มผู้อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้ ซึ่งทำให้ดูแตกต่างออกไปจากผลิตภัณฑ์ที่มาจากวัฒนธรรมหลัก ดังนี้

a day จะใช้ภาพปกอย่างหลากหลาย โดยใช้ทั้งรูปบุคคลสิ่งของที่วัยรุ่นชื่นชอบ ประกอบกับการจัดองค์ประกอบที่น่าสนใจ สื่อถึงเนื้อหาหลักของนิตยสาร ปก a day และมีขนาดใหญ่พิเศษ จึงดูแปลกแตกต่างจากนิตยสารเล่มอื่น ๆ ในแผง ส่วน Cheeze แม้ว่าจะใช้รูปบุคคลเหมือนกับสื่อแฟชั่นกระแสหลัก แต่ก็มีความแตกต่างโดยใช้วัยรุ่นที่มีหน้าตา กิริยาและการแต่งกายใกล้เคียงกับวัยรุ่นจริง ๆ โดยไม่ได้ดูสวยสมบูรณ์แบบตามความงามในอุดมคติ อีกทั้งการแต่งกายของวัยรุ่นที่ขึ้นปกนั้นก็สื่อถึงเนื้อหาหลักด้านในของเล่มเช่นเดียวกับ a day ซึ่งสื่อที่มาจากกระแสหลัก ภาพปกจะไม่สื่อถึงเนื้อหาด้านใน จึงต้องเขียนกำกับด้วยตัวหนังสือแทน

ส่วนการจัดองค์ประกอบด้านในเล่มของ a day จะเน้นที่องค์ประกอบศิลป์เป็นหลัก จึงทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นตัวอักษรดูไม่น่าเบื่อ เหมือนกับตำราทางวิชาการ ประกอบกับภาพประกอบที่สวยงามและมีขนาดใหญ่ Cheeze ก็เช่นเดียวกัน เพียงแต่ Cheeze จะมีภาพถ่ายปริมาณมากกว่าเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร จนกลายเป็นจุดเด่นของนิตยสารเล่มนี้ ที่มีเนื้อหาภาพถ่ายเป็นหลัก

<sup>36</sup>From "Youth Culture" www. Wikipedia.org

การนำเสนอเนื้อหาของทั้ง 2 เล่มนี้ มีความสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยการอ่านของวัยรุ่นที่ชอบดูรูปภาพมากกว่าอ่านตัวอักษรมาก ๆ ซึ่งเป็นการหลีกเลี่ยงหนีจากการอ่านตำราเรียน ที่ดูน่าเบื่อหน่ายและซ้ำซากจำเจ

ในด้านเนื้อหาของ a day และ Cheeze ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนแนวคิดแบบสุขนิยมของวัยรุ่น โดยหยิบยกเอาเรื่อง รูปแบบ (style) อันโดดเด่นแตกต่างจากกลุ่มอื่น ที่แบ่งโดย Michael Brake ทั้งรูปแบบการดำเนินชีวิต, การแสดงออกผ่านรูปสัญลักษณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมวัยรุ่น และรูปแบบการแสดงออกของวัยรุ่น ดังตาราง

ตารางที่ 3 แสดงเนื้อหาหนังสือนิตยสาร a day และ Cheeze ที่แสดงถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่น

รูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่น	การนำเสนอเนื้อหาของนิตยสาร	
	a day	Cheeze
<u>รูปลักษณ์</u> - การแต่งกาย - เทคโนโลยี - ดนตรี	- บุคคลที่นำมาลงจะแต่งกายไม่เป็นทางการ ตามสบาย - นำเสนอเทคโนโลยีที่ทันสมัย - นำเสนอดนตรีหลายประเภท คอลัมน์แนะนำเพลง เน้นที่ค่ายอิสระ	- บุคคลที่เป็นวัยรุ่นตามท้องถนน แต่งกายโดดเด่น แสดงความเป็นตัวของตัวเอง - นำเสนอเทคโนโลยีที่ทันสมัย - นำเสนอดนตรีที่บ่งบอกทางการแต่งกาย เช่น ฮิปฮอปใส่เสื้อตัวใหญ่ ๆ เป็นต้น
<u>ความประเพณี</u>	- ดำเนินชีวิตแบบสร้างสรรค์ ออกนอกรอบ ทดลองสิ่งใหม่ ๆ ใช้ชีวิตให้แตกต่าง	- แต่งกายเป็นตัวของตัวเอง ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และต้องอยู่ในกรอบจารีตประเพณีไทย
<u>ภาษากลุ่ม</u>	- ใช้ภาษาอย่างไม่เป็นทางการในคอลัมน์ต่าง ๆ เหมือนภาษาที่วัยรุ่นใช้กัน ประกอบกับคนเขียนส่วนใหญ่ก็อยู่ในวัยไม่ต่างจากกลุ่มผู้อ่านมากนัก	- ภาษาอย่างไม่เป็นทางการในคอลัมน์ต่าง ๆ เหมือนภาษาที่วัยรุ่นใช้กัน และมีการลงบทสัมภาษณ์คำพูดติดปากของวัยรุ่นในยุคนี้ด้วย
<u>การดำเนินชีวิต</u> - เน้นที่กิจกรรมยามว่าง	- งานต่าง ๆ ที่วัยรุ่นให้ความสนใจ - บอกเล่าสิ่งบันเทิงที่เข้ามาใหม่ เน้นที่กิจกรรมการชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ท่องเที่ยว ฟังเพลง เล่นเกม ประดิษฐ์สิ่งของ	- งานต่าง ๆ ที่วัยรุ่นให้ความสนใจ - เน้นกิจกรรมการซื้อเสื้อผ้า, การกิน, คอนเสิร์ต, สถานที่ต่าง ๆ ที่วัยรุ่นมักไปรวมตัวกัน, เพลงที่วัยรุ่นนิยม ประดิษฐ์สิ่งของ



การนำเสนอเนื้อหาของทั้ง 2 เล่มนี้ จึงอยู่ที่การยึดกลุ่มวัยรุ่นผู้อ่านเป็นจุดศูนย์กลาง ทั้งที่ นิตยสารวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ พยายามทำให้วัยรุ่นมุ่งเข้าสู่วัฒนธรรมหลักที่พยายามครอบงำ โดยการ ปรับตัวตนให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์แบบกลายเป็นกระแสหลักของสังคม ซึ่งในนิตยสารเล่มอื่น ๆ มักจะหยิบยกเอาบุคคลที่อยู่ในวัยโตกว่าที่ประสบความสำเร็จในชีวิตมาลง แต่นิตยสารทั้ง 2 เล่ม นี้ ต่อสู้เพื่อสร้างความหมายและตัวตน โดยเริ่มจากการให้วัยรุ่นค้นหาตนเองจากมองคุณค่าและ ตัวตนของพวกเขา ก่อน ซึ่งทำให้วัยรุ่นคงลักษณะที่แตกต่าง โดดเด่น อันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ไม่ถูกดูดกลืนเข้าสู่วัฒนธรรมกระแสหลัก อีกทั้งยังส่งเสริมให้วัยรุ่นแสดงตัวตน เช่น Cheeze ให้ แสดงออกจากการแต่งกายให้เข้ากับตนเอง ส่วน a day ให้ส่งผลงานศิลปะหรือแสดงความคิดเห็น ต่างผ่านกลอนและบทความ เป็นต้น

วัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะวัฒนธรรมย่อย จึงประกอบด้วยแบบแผนแนวคิด และพฤติกรรม ของวัยรุ่น ซึ่ง a day และ Cheeze เป็นสื่อมวลชนมีหน้าที่สื่อสารทางวัฒนธรรม ซึ่งเนื้อหาต่าง ๆ ของทั้ง 2 เล่ม จะสะท้อนหรือสร้างความหมายจากความเป็นจริงที่พบเห็นในสังคม โดย a day จะ เน้นที่การสะท้อนแนวความคิดรวมไปถึงวิถีชีวิตของวัยรุ่น ส่วน Cheeze จะสะท้อนที่การแสดงออก ทางความคิดและการแต่งกาย

## 2. การแสดงวัฒนธรรมย่อยในฐานะที่เป็นตัวแทนของวัยรุ่น ภายใต้วัฒนธรรมหลัก ของผู้ใหญ่ หรือ พ่อแม่และวัฒนธรรมหลักของวัยรุ่นด้วยกัน

a day และ Cheeze เป็นผลผลิตจากสื่อมวลชน ที่มีหน้าที่เป็นตัวแทนวัฒนธรรมวัยรุ่น ในฐานะวัฒนธรรมย่อยซึ่งมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมหลักที่อยู่ร่วมกัน ใน 2 ลักษณะคือ

1) ความแตกต่างจากวัฒนธรรมหลักที่เป็นของผู้ใหญ่ หรือ พ่อแม่ ซึ่งส่งผลให้มี แนวความคิดและค่านิยมต่างกันออกไป

วัยรุ่นจะมีความรู้สึกว่าคุณเป็นวัฒนธรรมย่อยแตกต่างจากวัฒนธรรมของพ่อแม่ บุคคล จากทั้ง 2 วัฒนธรรมนี้ จึงมักขัดแย้งกันอยู่เสมอ ทั้งนิตยสาร a day และ Cheeze ก็ให้ความสำคัญ กับความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดย a day จะนำเสนอความคิดที่ต่อต้านผู้ใหญ่และจารีตประเพณีที่ไม่ให้ อิสระแก่บุคคล จึงทำให้บุคคลขาดความสร้างสรรค์ต้องประพฤติตนอยู่ในกรอบเดียวกันหมด ตาม สิ่งที่คุณใหญ่หรือพ่อแม่ตั้งไว้ ส่วน Cheeze จะเปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นสามารถแสดงออกตัวตนของพวกเขา ผ่านสื่ออย่างเสรี ด้วยการแต่งกาย ซึ่งเป็นการต่อกรกับกรอบที่วัฒนธรรมผู้ใหญ่สร้างขึ้นมา โดยเรื่องแฟชั่นการแต่งกายที่แหวกแนว เปิดเผยจนเกินไปนี้ ผู้ใหญ่มักจะมองว่าเป็นปัญหา ในขณะที่วัยรุ่นกลับมองว่า เป็นการแสดงออกเป็นการแสดงอำนาจของกลุ่มวัยรุ่น เป็นการแสดงตัวตน สร้างอัตลักษณ์ สร้างความหมายใหม่ เปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยวัตถุ

นอกจากการแสดงออกทางความคิดและการแต่งกายที่แตกต่างจากรอบของผู้ใหญ่แล้ว นิตยสารทั้ง 2 เล่ม ยังนำเสนอเรื่องราวของอาชีพอิสระที่มีวิถีชีวิตอันหลากหลาย โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกอาชีพ คือ ความชอบและความพอใจของผู้ประกอบอาชีพ เพื่อก่อให้เกิดความสุข ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมของผู้ใหญ่ที่ยึดถือเอาความมั่นคงในชีวิต และเรื่องของเงินเดือนเข้ามาตัดสินในการเลือกอาชีพ ซึ่งตรงนี้เป็น การแสดงออกถึงการต่อต้านกรอบแนวคิดของวัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่วัยรุ่นสังกัดอยู่ โดยพยายามออกจากกรอบความสมบูรณ์แบบที่ผู้ใหญ่ยึดเยียดให้ และนิตยสารทั้ง 2 เล่มยังนำเสนอจุดมุ่งหมายของชีวิตที่ต่างออกไปจากสิ่งที่ผู้ใหญ่กำหนด ได้แก่ การยึดที่ความสุขของตนเป็นหลัก มากกว่าการพยายามที่จะประสบความสำเร็จร่ำรวยตามความคิดของผู้ใหญ่

อย่างไรก็ตามทั้ง a day และ Cheeze ก็พยายามนำเสนอทางออกที่ประนีประนอมระหว่างวัฒนธรรมวัยรุ่นกับวัฒนธรรมของพ่อแม่ โดยให้วัยรุ่นรักษาเอกลักษณ์และตัวตนให้อยู่ร่วมกับวัฒนธรรมของพ่อแม่ a day จะลงความคิดเห็นที่แตกต่างระหว่างผู้ใหญ่กับวัยรุ่นเพื่อให้ทั้ง 2 วัยได้รับรู้เหตุผลที่ต่างกัน ส่วน Cheeze แม้ว่าจะนำเสนอการแต่งกายของวัยรุ่นที่มาจากสภาพสังคมจริงแต่ก็พยายามสอดแทรกเนื้อหาให้วัยรุ่นคำนึงถึงกรอบจารีตประเพณีไทยด้วย

## 2) ความแตกต่างจากวัฒนธรรมวัยรุ่นหลัก ส่งผลให้รูปแบบของนิตยสาร และการนำเสนอเนื้อหาแตกต่างออกไปจากนิตยสารวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ

วัฒนธรรมวัยรุ่นในไทยจะมีความแตกต่างกันออกไปตามสุนทรียะของพวกเขา กล่าวคือ วัยรุ่นจะมีรสนิยมต่างกันออกไป ดูได้จากนิตยสารที่เป็นตัวแทนความชอบของวัยรุ่นแต่ละกลุ่ม นิตยสาร a day และ Cheeze จะสะท้อนที่การค้นหาตัวตนของวัยรุ่นจากสิ่งที่มีอยู่ บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ทุกคนมีคุณค่าในตัวเอง และมีความแตกต่างหลากหลายกันไป บุคคลจึงไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ และมีเป้าหมายไปในทางเดียวกันหมด ซึ่งต่างจากนิตยสารวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ ที่มาจากวัฒนธรรมหลัก โดยมุ่งเน้นที่ความสำเร็จและสมบูรณ์แบบของบุคคล ดูได้จากปกของนิตยสาร Cheeze ที่นางแบบอยู่ในลักษณะสบาย ไม่ได้รับการจัดแต่งมาก ประกอบกับหน้าตาธรรมดาเหมือนวัยรุ่นทั่ว ๆ ไป ไม่ใช่บุคคลที่มีหน้าตาโดดเด่นในหมู่วัยรุ่น หรือ บุคคลสาธารณะที่มีชื่อเสียง ส่วนปกของ a day ก็จะเป็นเรื่องเฉพาะตามเนื้อหาด้านใน ซึ่งจะเป็นเรื่องที่ตรงกับความสนใจกับกลุ่มวัยรุ่นผู้อ่าน a day

จากเนื้อหาของนิตยสารทั้ง 2 เล่มยังเป็นตัวแทนของกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง จึงนำเสนอในเรื่องวิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในสังคมเมือง ซึ่งเป็นสิ่งรอบตัวที่วัยรุ่นกลุ่มนี้เข้าถึงได้ง่าย

a day จะกล่าวถึงสิ่งบันเทิงต่าง ๆ ที่วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน a day ชื่นชอบเป็นหลัก ซึ่งจะเป็นสิ่งที่มีพื้นที่โฆษณาบ่อย หรือ อยู่ในกระแสรอง เช่น ภาพยนตร์นอกกระแส หรือ เพลงค่ายขนาดเล็ก และยังมีการนำเสนอเรื่องที่หยิบยืมมาจากวัฒนธรรมหลักมาสร้างความหมายใหม่ของตนเอง เช่น สัมภาษณ์บุคคลที่ประกอบอาชีพเป็นที่นิยมในสังคม ได้แก่ แพทย์ แต่กลับนำเสนอคุณค่าในแง่แพทย์ที่ทำค่ายเพลงอิสระ แทนที่จะนำเสนอในเรื่องคุณธรรมของความเป็นแพทย์ เป็นต้น และยังเป็นสื่อวัยรุ่นที่ให้ความสำคัญกับวงการศิลปะมาก ซึ่งหาได้ยากในนิตยสารสำหรับวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ

ส่วน Cheeze จะนำเสนอเสื้อผ้าที่วัยรุ่นใส่จริงจากวัยรุ่นจริง ซึ่งเสื้อผ้าต่าง ๆ ที่วัยรุ่นใส่นั้นเป็นการนำเอาวัตถุที่มาจากกระแสหลักมาดัดแปลงสร้างความหมายให้กับตนเอง ในบางครั้ง Cheeze ได้นำเสื้อผ้าที่เป็นวัตถุในกระแสหลักมานำเสนอ เพื่อให้ผู้อ่านนำมาดัดแปลงสร้างความหมายของตนเอง ทั้งนี้การนำเสนอรูปแบบของแฟชั่นที่หลากหลาย แสดงความเป็นตัวตนของวัยรุ่นแต่ละคน แทนที่การนำเสนอให้วัยรุ่นทำตามกระแสวัยรุ่นหลัก โดยแต่งตัวตามกันและเห็นว่าสิ่งเดียวกันเป็นสิ่งที่ดี ในขณะที่วัยรุ่นกลุ่มที่ Cheeze นำเสนอจะให้ความหมายการแต่งกายแตกต่างและโดดเด่น ถือเป็นสิ่งที่ดีกว่าการทำตามกัน สไตล์ของวัยรุ่นที่ Cheeze นำมาเสนอ นั้นแม้ว่าจะเป็นการหยิบยืมเอาผลิตภัณฑ์ที่ใช้เพื่อการตลาดของกระแสหลักมาทำความเข้าใจใหม่ แต่ก็มีภารกิจให้ได้ความรู้สึกว่า “เจ๋ง” หรือดี กว่ากระแสหลัก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## กรอบของบุคคล วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ที่พบในเนื้อหาวิทยสาร a day กับ Cheeze

จากการวิเคราะห์เนื้อหาวิทยสาร a day และ Cheeze แล้ว สามารถนำมาสรุปเป็นกรอบเกี่ยวกับบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ ที่ผู้ผลิตใช้ในการกรองสารที่จะนำมาลงในวิทยสารแต่ละเดือน ซึ่งกรอบเหล่านี้จะแสดงถึงอุดมการณ์ของผู้ส่งสารที่ส่งถึงผู้รับสารไว้ด้วย

- a day

### กรอบเกี่ยวกับบุคคล

กรอบประเภทของบุคคลที่ a day ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคล ได้แก่

1. บุคคลที่มีความเก่งในด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยจะมีแนวทางการดำเนินชีวิตและการทำงานที่น่าสนใจ มักจะริเริ่มทำสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างจากสิ่งที่คนทั่วไปในสังคมยึดถือ
2. บุคคลสาธารณะที่สร้างประโยชน์ให้กับสังคม
3. บุคคลสาธารณะที่อยู่ในกระแสสังคมในขณะนั้น
4. บุคคลสาธารณะที่เป็นคนรุ่นใหม่ มีชื่อเสียงและผลงานอยู่ในปัจจุบัน
5. บุคคลทั่วไปในสังคมที่มีหน้าที่เป็นกลไกขนาดเล็กของสังคม แต่เป็นส่วนทำให้สังคมสามารถขับเคลื่อนไปได้

นอกจากประเภทของบุคคลแล้ว a day ยังกล่าวถึงมีลักษณะทางประชากรอื่น ๆ ไว้อีกด้วย ได้แก่ อาชีพ เพศสภาพ เชื้อชาติ ฐานะทางสังคม

อาชีพของบุคคลที่กล่าวถึงจะเป็นอาชีพเกี่ยวกับทางสร้างสรรค์เป็นส่วนใหญ่ และเน้นที่ความบันเทิง จึงเป็นอาชีพเกี่ยวกับวงการบันเทิงและด้านศิลปะการออกแบบ นอกจากนี้อาชีพอื่น ๆ ที่กล่าวถึงก็จะเป็นอาชีพที่คนให้ความสนใจน้อย หรือ เป็นอาชีพที่มีคนรู้จักมาก แต่มีการดำเนินอาชีพที่อาชีพหลุดออกกรอบที่เคยมีมา หรือต่างจากภาพที่สังคมทั่วไปที่เคยเห็นกัน โดยหลักในการประกอบอาชีพของบุคคลจะมุ่งเน้นที่ การเลือกอาชีพที่ตนถนัด มีความชอบ เพื่อสร้างความสุขในการทำงาน ซึ่งอาชีพต่าง ๆ ที่ a day คัดเลือกมานั้น แสดงให้เห็นว่าสังคมมีทางเลือกมากมาย ไม่ได้มีแต่อาชีพที่เป็นที่รู้จักหรือมีหน้ามีตาในสังคมเท่านั้น และให้คนเห็นคุณค่าของตนเอง

เพศสภาพ a day จะแสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้หญิงและผู้ชายในสังคมไทย ผู้หญิงยังคงเสียเปรียบผู้ชาย และถูกวางทรรคมเกี่ยวกับผู้หญิงกีดกันอยู่เสมอ เนื่องจากอยู่ในสังคมชายเป็นใหญ่ ในเรื่องของเชื้อชาติ a day จะนำเสนอในเรื่องความสามารถของของคนไทย ว่ามีความสามารถทัดเทียมกับต่างชาติ คนไทยจึงควรเห็นค่าของคนไทยด้วยกัน และไม่ว่าจะชาติใดภาษาใดมีความเท่าเทียมกันทั้งสิ้น ดังนั้นการอยู่ร่วมกันจึงต้องเรียนรู้ เพราะปัจจัยที่ทำให้

คนแตกต่างกัน คือ วัฒนธรรมที่แต่ละบุคคลยึดถือ a day เชื่อว่าฐานะทางสังคมเป็นสิ่งที่สมมุติขึ้นมาเท่านั้น ไม่ใช่เป้าหมายของชีวิต บุคคลจึงควรพอใจในสิ่งที่ตนมี เพราะความร่ำรวยหรือยากจนล้วนขึ้นอยู่กับการบริหารให้จ่ายและความพอใจของแต่ละบุคคลทั้งสิ้น

สิ่งที่ a day นำเสนออยู่สม่ำเสมอ คือ บุคคลต้องใช้ชีวิตอย่างกระตือรือร้น และต้องประกอบกับการมีคุณธรรมไม่สร้างความสะดวกสบายให้ผู้อื่นด้วย ทั้งนี้บุคคลที่จะประสบความสำเร็จได้ ต้องสำเร็จในด้านการงานและการดำเนินชีวิตด้วย ซึ่งการที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องใช้เวลานานรวมกับความพยายามในการพัฒนาตนเอง

#### กรอบเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ

สิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคลที่ a day นำเสนอนั้น เพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกันเป็นอุดมการณ์หลักของ a day คือ การที่บุคคลใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ซึ่งความสุขนั้นเกิดได้จากหลายทาง กล่าวคือ การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติ, การมองโลกในแง่ดี, การเห็นคุณค่าของตนเอง, มีความสร้างสรรค์, การทำตามสิ่งที่ตนเองถนัด, การทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม, ไม่ตัดสินบุคคลอื่นที่ภายนอก และการตั้งมั่นอยู่ในความดี ซึ่งอาจสรุปได้ว่า บุคคลในอุดมคติตามทฤษฎีของ a day นั้นเอง

#### กรอบเกี่ยวกับวัตถุ

กรอบที่แสดงถึงประเภทของวัตถุจะมี 7 ประเภทใหญ่ ๆ ที่กล่าวถึงบ่อยครั้ง ได้แก่

1. วัตถุที่เป็นผลผลิตจากสื่อสารมวลชน โดยสื่อแต่ละประเภทจะมีกรอบลักษณะที่แตกต่างกันออกไป อันได้แก่ สิ่งพิมพ์, โฆษณา, ภาพยนตร์, เพลงและการ์ตูน จะต้องมีความแปลกใหม่ เกิดจากแนวคิดสร้างสรรค์ อยู่นอกกระแส มีความแตกต่าง ส่วนรายการโทรทัศน์จะเป็นรายการที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทั้งในอดีตและปัจจุบัน ในขณะที่รายการวิทยุจะต้องเป็นการการที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม
2. ศิลปวัตถุ จะนำเสนอทุกแขนง ตั้งแต่จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ วรรณกรรม ละคร เสื้อผ้า รวมไปถึงวัตถุที่เป็นผลผลิตจากสื่อด้วย โดยลักษณะที่เป็นกรอบที่ใช้ในการคัดเลือกมาลง คือ คนธรรมดาสามารถเข้าถึงความงามได้โดยง่าย ดังนั้นส่วนใหญ่จึงเป็นผลงานศิลปะของคนไทย ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากรากเหง้าของตนเอง และสามารถให้แรงบันดาลใจแก่ผู้อ่านได้
3. วัตถุธรรมชาติ จะถูกนำเสนอในแง่ความสวยงาม และผูกพันกับมนุษย์ ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์ผ่อนคลายและมีความสุขได้

4. วัตถุที่บ่งบอกความเป็นยุคสมัยนี้ ได้แก่ เงิน(เป็นตัวแทนของสังคมทุนนิยม จึงมีความจำเป็นต่อบุคคลในยุคนี้ คนควรใช้อย่างพอดี), วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี-เป็นวัตถุที่มีความทันสมัย แสดงความก้าวหน้าของวิทยาการ และวัตถุที่ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม, วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วมกับบุคคลในยุคนี้ (memorable) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเป้าหมายของนิตยสาร อันได้แก่ วัยรุ่น ทั้งนี้ยังรวมถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด (limited edition) ในยุคหนึ่ง ๆ ด้วย)
5. วัตถุที่เป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ – เป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน แต่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจ และให้ความรู้กับบุคคลได้
6. รางวัล - เป็นกำลังใจแก่คนทำงาน แต่ไม่ควรยึดติดเนื่องจากเป็นสิ่งที่สมมติขึ้น และไม่ได้มีแต่รางวัลที่เป็นที่รู้จักกันเท่านั้น แต่มีรางวัลอื่นอีกมากมายที่ไม่อยู่ในกระแสสังคม
7. วัตถุที่เกี่ยวกับพุทธศาสนาและวัตถุเพื่อการกุศล – เป็นวัตถุเพื่อการช่วยเหลือมนุษย์

#### กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์

ใน a day ได้นำเสนอกรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งกรอบที่กล่าวถึงนี้ เพื่อให้ผู้อ่านได้ประยุกต์ใช้กับชีวิตของตน ซึ่งกรอบที่นำมาใช้คัดเลือกแบ่งออกเป็น 3 กรอบ คือ

1. กรอบในการดำเนินชีวิตของบุคคล
2. กรอบเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ในไทยและต่างประเทศ ในช่วงนั้น ยังรวมถึงงานต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นด้วย ซึ่งงานเหล่านั้นมักจะเกี่ยวข้องกับนิทรรศการศิลปะและงานที่วัยรุ่นนิยมไป
3. สภาพแวดล้อมโลกในปัจจุบันที่ถูกทำลาย จนเกิดผลกระทบต่อมนุษย์ในปัจจุบันและอนาคต

- Cheeze

#### กรอบเกี่ยวกับบุคคล

กรอบบุคคลที่ Cheeze นำเสนอนั้น

1. บุคคลที่มีการแต่งกายโดดเด่น แตกต่างจากผู้อื่น มีความสนใจในการแต่งกาย ส่วนมากจะเป็นวัยรุ่น ส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาในสาขาศิลปะ
2. บุคคลสาธารณะ ที่เป็นคนรุ่นใหม่ ประกอบอาชีพที่ต้องใช้ความสร้างสรรค์ เช่น designer stylist ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งจะเป็นอาชีพอิสระเป็นส่วนใหญ่
3. บุคคลสาธารณะ ที่เป็นคนรุ่นใหม่ ที่มักตกเป็นข่าวอยู่เสมอ เช่น พานทองแท้ ชินวัตร ตัก-บงกช คงมาลัย

บุคคลส่วนใหญ่ที่ถูกนำเสนอจะมีลักษณะ คือ ได้ทำอาชีพในสิ่งที่ตนรัก, แต่งตัวดี, เป็นตัวของตัวเอง, ไม่ตามกระแส, ยึดถือประเพณีไทย, ยอมรับวัยรุ่น และมองเห็นคุณค่าในตนเอง จะสังเกตได้ว่ากรอบบุคคลของ Cheeze จะเกี่ยวเนื่องกับการแต่งกายมากที่สุด อาชีพของที่นำเสนอ มักจะเป็นอาชีพที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ และบุคคลเหล่านั้น มักจะแสดงออกมาทางการแต่งกาย ซึ่งมาตรฐานความงามในการแต่งกายของ Cheeze จะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผู้สวมใส่ และสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความพยายามปรับเปลี่ยนตนเองให้สมบูรณ์แบบตามความงามสากล

#### กรอบเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ

บุคคลในอุดมคติของ Cheeze จะเป็นคนที่เป็นตัวของตัวเอง เห็นคุณค่าของตนเอง มีความสุขจากการได้ทำงานอย่างที่ท่านเองรัก ส่วนการแต่งกายต้องไม่เลียนแบบใคร เหมาะสมกับกาลเทศะ สภาพอากาศและบุคลิกของผู้สวมใส่

#### กรอบเกี่ยวกับวัตถุ

กรอบประเภทของวัตถุ ได้แก่

1. วัตถุที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีคุณภาพ และราคาไม่แพง
2. วัตถุที่วัยรุ่นให้ความสนใจ และใช้ปรับแต่งให้เข้ากับตัวตนของแต่ละคน ได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องประดับต่าง ๆ, เทคโนโลยีที่วัยรุ่นใช้เพื่อความบันเทิง เป็นต้น
3. วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วม(memorable) ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความทรงจำของวัยรุ่นร่วมกับบุคคลในยุคนั้น ยังรวมถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด(limited edition) ด้วย
4. ศิลปวัตถุ ตามนิทรรศการแสดงศิลปะต่าง ๆ
5. วัตถุที่พบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถนน แต่มีความสวยงาม
6. วัตถุที่ประดิษฐ์ขึ้นเองจากวัสดุเหลือใช้ หรือ ประดิษฐ์ของเก่าให้เข้ากับยุคสมัย
7. วัตถุใช้แล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

#### กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์

กรอบเหตุการณ์ที่พบใน Cheeze จะเป็นการแนะนำวัยรุ่นในเรื่องต่าง ๆ มีดังนี้

1. เรื่องเกี่ยวกับแฟชั่นในไทยและต่างประเทศ
2. การเลือกรับกระแสแฟชั่นและปรับใช้ให้เข้ากับการแต่งกายของตนเอง โดยไม่สิ้นเปลืองและไม่ต้องตามกระแสอยู่ตลอดเวลา

3. การปฏิบัติตนในสังคม ในขณะที่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้โดยไม่ขัดต่อจารีตประเพณีwmp
4. การจำลองสภาพสังคมวัยรุ่นจริง จากสถานที่ที่วัยรุ่นนิยมไป ซึ่งสัมพันธ์กับกิจกรรมของพวกเขา
5. ประสบการณ์การทำงาน จากสาขาอาชีพที่วัยรุ่นสนใจ
6. การปฏิบัติตนเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ที่ถูกต้อง
7. สภาพสังคมในปัจจุบัน สะท้อนในด้านลบ

### การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ของนิตยสาร a day และ Cheeze

- a day

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล

ในกรอบของบุคคลของ a day จะแสดงให้เห็นถึงชุดความคิดที่ว่า แบบอย่างบุคคลที่น่าสนใจในสังคมนั้น ไม่เพียงมีแต่คนที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับของสังคมส่วนใหญ่เท่านั้น แต่ยังมีบุคคลอื่น ๆ อีกมากมายที่ทำประโยชน์ให้กับสังคม สิ่งที่ a day เชิดชูเป็นพิเศษเห็นจะได้แก่ บุคคลที่มีความเก่งในด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยจะมีแนวทางการดำเนินชีวิตและการทำงานที่น่าสนใจ มักจะริเริ่มทำสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างจากสิ่งที่คนทั่วไปในสังคมยึดถือ โดยบุคคลเหล่านี้จะพยายามออกจากกฎเกณฑ์ที่สังคมส่วนใหญ่กำหนดไว้จากการยึดค่านิยมเดิม ๆ คือ การมีหน้ามีตาในสังคม ร่ำรวยมีเงินทอง ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายที่คนในสังคมทุนนิยมพยายามจะบรรลุ การจะไปถึงยังจุดเป้าหมายนั้นอาจทำให้บุคคลทำทุกอย่างเพื่อตนเอง และไร้ความสุขในชีวิต

สภาพสังคมในประเทศไทยที่อยู่ในระบบทุนนิยม ทำให้เกิดการเอารัดเอาเปรียบโดยนายทุน เงินกลายเป็นปัจจัยหลักที่แทรกซึมอยู่ในทุก ๆ ส่วนของสังคม ทำให้เกิดการตัดสินบุคคลด้วยฐานะ ชื่อเสียง เงินทอง และความไม่เท่าเทียมกันในสังคม a day พยายามปฏิเสธในเรื่องนี้ โดยเชื่อว่า ค่านิยมต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และทำให้มนุษย์มีแนวความคิดและการปฏิบัติตัวไปในแนวทางเดียวกันหมด ทั้งที่ทุกคนเกิดมามีความหมายมีความแตกต่างกัน เมื่อยึดติดกับค่านิยมเดียว ก็จะพยายามทำตัวให้เข้ากับค่านิยมนั้น จนลืมความเป็นตัวตนของตัวเอง จุดประสงค์หลักที่ a day ต้องการนำเสนอคือ การทำให้คนเห็นคุณค่าในตัวเอง โดยเลือกหยิบสิ่งที่ดีในตัวคนออกมา ไม่ใช่การที่พยายามปรับให้คน ๆ หนึ่งเป็นไปตามค่านิยมที่คนในสังคมส่วนใหญ่วางไว้ เพื่อก่อให้เกิดความสุขในชีวิตมนุษย์ a day จึงได้นำเสนอบุคคลอีกด้านหนึ่ง ได้แก่ บุคคลทั่วไปในสังคมที่มีหน้าที่เป็นกลไกขนาดเล็กของสังคม แต่เป็นส่วนทำให้สังคมสามารถขับเคลื่อนไปได้ และพวกเขาเหล่านั้นก็ภูมิใจในหน้าที่ของตน ในส่วนนี้ยังแสดงให้เห็นว่ามีอาชีพมากมายหลาย



ทางเลือก ไม่จำกัดแค่อาชีพที่มีหน้ามีตาในสังคมตามที่คนทั่วไปยกย่องด้วยการให้คุณค่าของอาชีพเหล่านั้นที่เงินเดือน

อาชีพของบุคคลที่ a day จะนำเสนอในแง่มุมของความเป็นอิสระ ที่ยึดตามอุดมการณ์ของตนเอง โดยไม่มีข้อผูกมัดด้านเศรษฐกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง อีกทั้งยังส่งเสริมให้คนทำหลายอาชีพ ไม่จำเป็นต้องจะทำอาชีพเดียว ซึ่งเป็นอีกนัยหนึ่งของความอิสระนั่นเอง พร้อมทั้งสนับสนุนให้กล้าทำในสิ่งที่อยากทำและสิ่งนั้นต้องถูกต้อง a day พยายามแสดงให้เห็นทางเลือกอื่นในโลก ที่ไม่ได้มีแต่สิ่งที่ถูกกำหนดมาแล้วกับค่านิยมต่าง ๆ ในสังคม เช่น นักธุรกิจต้องพยายามทำผลกำไรให้บริษัทตัวเองให้มากที่สุด หรือ อาชีพนักเขียนดูรายได้น้อย เป็นต้น นอกจากนี้ความอิสระในที่นี้ยังหมายถึง การหลุดออกจากกรอบอาชีพที่ทำตามกันมา เช่น อาจารย์ไม่ควรสอนตามกับหมดควรสอนให้แตกต่าง มีแนวทางเป็นของตนเอง โดยยึดการเรียนรู้ของเด็กและความเข้าใจในตัวเด็กเป็นหลัก เป็นต้น

ในปัจจุบันคนจะมีค่านิยมไปในทางเดียวกัน คือ กระบวนการเพื่อนำไปสู่การประสบความสำเร็จ ในส่วนนี้ a day ต้องการตอกย้ำเรื่องที่ว่าความสำเร็จในการทำงานนั้นไม่ได้มาโดยง่าย เนื่องจากสื่อในปัจจุบันนำเสนอแต่เรื่องคนที่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อยในสังคมไทย ทำให้วัยรุ่นคิดว่าการประสบความสำเร็จนั้นได้มาโดยง่าย a day จึงพยายามนำเสนอชีวิตของผู้ที่มีความสำเร็จในการทำงานว่ามีขั้นตอนหรือวิธีการอย่างไรบ้างที่จะมาถึงวันนี้ โดยเชื่อว่าสิ่งที่อยู่ระหว่างทางสำคัญกว่าการมุ่งแต่จุดหมายนอกจากนี้ a day มีความเชื่อที่ว่า คนที่ประสบความสำเร็จนั้น ไม่จำกัดไปด้วย เพศ อายุ เชื้อชาติ จึงนำเสนอถึงบุคคลสาธารณะที่อยู่ในกระแสสังคมในขณะนั้น และบุคคลสาธารณะที่เป็นคนรุ่นใหม่ มีชื่อเสียงและผลงานอยู่ในปัจจุบัน เช่น นักแสดงเด็กที่เป็นที่ยอมรับในวงการภาพยนตร์อเมริกา เป็นต้น

a day จะส่งเสริมให้วัยรุ่นกล้าทำตามที่ตัวเองฝันและคิด เนื่องจากอยู่ในช่วงวัยที่มีพลัง, เป็นอิสระ เป็นวัยที่เป็นตัวของตัวเอง, ออกนอกกฎเกณฑ์, มีจินตนาการผสมความจริง นอกจากนี้ a day ยังไม่ต้องการให้เด็กและวัยรุ่นมีความคิดแบบเดิม ๆ ที่ชีวิตต้องมีแต่การเรียนรู้ให้จบปริญญาเท่านั้น แต่ยังมีหนทางอื่นอีกมากมาย เนื่องจากมีแนวคิดในสังคมไทยที่ว่า เด็กต้องเข้ามหาวิทยาลัยได้ และยึดการได้ปริญญาแทนที่การรับใช้สังคมและความมีคุณธรรม ทำให้การศึกษาของประเทศไทยล้มเหลว นอกจากนี้ยังกล่าวถึงคุณลักษณะของวัยรุ่นนั้นมักจะต่อต้านฟังผู้ใหญ่

a day จึงมีการนำเสนอกรอบ เพื่อให้วัยรุ่นมีความรู้สึกเข้าใจความคิดของบุคคลต่างวัยให้มากขึ้น และมักสอดแทรกความรู้สึกของวัยรุ่นที่ต้องการให้ผู้ใหญ่เป็นไวด้วย

a day วิพากษ์แนวความคิดของคนไทยที่มีต่อชาวต่างชาติเสมอ เนื่องจากคนไทยมักคิดว่าชาวต่างชาติต้องเก่งกว่าตนและไม่ชื่นชมคนไทยด้วยกัน a day เสนอในเนื้อหาในแง่ตรงกันข้ามเสมอ โดยเฉพาะการหยิบยกเอาคนไทยที่ได้รับการยอมรับระดับโลกมาลง อีกทั้งคนไทยมีค่านิยมเชิดชูคนเก่ง ทำให้ในสังคมปัจจุบันจึงมีแต่คนเก่งไม่รู้จักความพอเพียงมีแต่การคอร์ปชั่น จึงมีแต่ความไม่สงบและยากจน a day มักจะกล่าวถึงประเด็นที่ว่า ควรให้คุณค่าคนที่ดีมากกว่าคนที่เก่ง โดยเน้นย้ำให้เชื่อในความดี พัฒนาที่คนและจิตใจ ไม่ใช่วัตถุ เพื่อต้องการให้คนให้ความสำคัญกับจิตใจที่ดีงาม เพราะเชื่อว่าเป็นสิ่งที่สร้างสังคมที่ดีได้ ควรมุ่งหาความสุขที่แท้จริงในชีวิต แต่ a day ก็ไม่ได้ปฏิเสธในเรื่องความเก่งของบุคคลเสียทั้งหมด แต่จะมีความหมายที่ต่างออกไป คือ มักจะยกย่องคนที่เรียกว่า “คนมีของ” หรือ มีดีในตัวเองบางอย่าง หรือ เชี่ยวชาญในเรื่องหนึ่ง ๆ และสามารถดำเนินชีวิตของตนกับคนรอบข้างได้ดีด้วย

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

ดังนั้น a day จึงสรุปประเด็นเกี่ยวกับนำไปสู่ประเด็นที่ว่า คนควรจะใช้ชีวิตของตนให้เกิดความสุขมากกว่า คนที่มีความสุขของ a day สามารถจำแนกได้หลายทาง เช่น ความสุขที่ได้ทำงานที่ตนเองรัก ความสุขที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่น ความสุขที่ได้อยู่กับธรรมชาติ อันเป็นแหล่งกำเนิดมนุษย์ หรือ ความสุขที่เกิดจากความรู้จักพอในชีวิตของแต่ละคน a day เชื่อว่า คนที่ร่ำรวย หรือฐานะทางสังคมที่สูงส่งไม่ใช่คนที่มีความสุข เพราะไม่ว่าใครก็ล้วนมีความทุกข์ทั้งนั้น แต่คนที่รู้จักพอ มองโลกในแง่ดีและทำเพื่อคนอื่นสามารถมีความสุขได้โดยไม่ต้องไขว่คว้า

นอกจากนี้ยังแง่มุมที่เป็นแนวทางให้ผู้อ่านไม่ควรตัดสินบุคคลอื่นที่ภายนอก หรือ เปลือกที่ห่อหุ้มตัวพวกเขาอยู่ แต่ควรให้คุณค่าคนที่จิตใจ หรือ ความดีของบุคคลนั้นมากกว่า อีกทั้งยังแฝงกรอบความคิดที่ว่า แต่ละบุคคลมีดีเลวปะปนกัน ดังนั้นจึงควรเลือกมองแต่ข้อดีของเขา

#### การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุ

a day จะให้ความสนใจวัตถุที่เป็นผลผลิตจากสื่ออย่างสม่ำเสมอโดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1) สื่อออกกระแส เช่น เพลงที่มีเนื้อหาแปลก, เพลงอินดี้, ภาพยนตร์สั้น, ภาพยนตร์แนวทดลอง, เรื่องสั้นแนวทดลอง เป็นต้น เป็นการนำเสนอในสิ่งที่แตกต่างจากเล่มอื่นเพื่อเป็นทางเลือกให้กลุ่มผู้อ่าน a day 2) จะให้ความสำคัญกับสื่อที่เป็นประโยชน์กับสังคม ได้แก่ สื่อเพื่อ

การรณรงค์โรคเอดส์, สารคดี, รายการวิทยุร่วมด้วยช่วยกันตามหาสังคมอุดมคติ 3)จะเป็นสื่อต่าง ๆ ที่ได้รับรางวัล เช่น โฆษณารางวัล, ภาพยนตร์รางวัล เป็นต้น

แม้ว่า a day จะกล่าวถึงสื่อออกกระแสไว้มาก เนื่องจาก a day มองเห็นว่าคนสมัยนี้ให้ความสำคัญกับการตลาดและปริมาณมากเกินไป และต้องการให้คนเปิดกว้างจากสิ่งที่สื่ออื่นนำเสนอเข้า ๆ ในสังคม แต่ก็ยังแฝงแนวความคิดที่ว่า วัตถุที่ดีไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุที่ออกกระแสเสมอไป เพื่อ จากแนวคิดทั่วไป โดยเสนอว่าตนไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใดไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่อยู่ออกกระแสเท่านั้น

a day จะให้ความทับทิมปะมาก โดยจะเลือกสิ่งที่สามารถเข้าถึงชนชั้นกลางได้มากกว่าบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า ศิลปะเป็นของคนทุกชั้นไม่ใช่ของเฉพาะชนชั้นสูงอีกต่อไป ศิลปะที่ถูกคัดเลือกมาลงจึงใช้สุนทรียะของบุคคลทั่วไปเป็นเกณฑ์มากกว่านักวิจารณ์ศิลปะ a day ยังมองว่าทุกคนสามารถผลิตผลงานศิลปะได้ นอกจากนี้ a day ยังใช้ศิลปวัตถุ เป็นตัวเชื่อมระหว่างนิยายสารกับคนอ่านด้วย โดยการให้ส่งผลงานศิลปะทุกประเภทเข้ามาเพื่อลงนิยายสารในแต่ละเดือน ซึ่งตรงนี้เป็นกลยุทธ์หนึ่งที่ทำให้ศิลปะเป็นเรื่องที่เข้าถึงง่ายขึ้น สำหรับประชาชนทั่วไปด้วย

วัตถุประสงค์ยังเป็นสิ่งที่ a day ให้ความสำคัญมาก โดยจะให้คุณค่าว่าเป็นสิ่งที่ผูกพันกับชีวิตมนุษย์ อีกทั้งยังทำให้มนุษย์ผ่อนคลายได้ ดังนั้นมนุษย์จึงควรอนุรักษ์และอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ในขณะที่ความเป็นจริงแล้ว วัตถุประสงค์ถูกทำลายจากน้ำมือของมนุษย์มากที่สุด นอกจากการกล่าวถึงวัตถุประสงค์โดยตรง a day วัตถุที่เป็นเทคโนโลยีที่รักษาธรรมชาติไว้ด้วย

a day ครอบคลุมเกี่ยวกับคุณค่าของวัตถุอยู่ที่ ความทรงจำร่วมของมนุษย์กับวัตถุนั้น ซึ่งทำให้คนนึกถึงอดีตที่ผ่านมาของตน และเป็นการสร้างความสุขให้ผู้อ่านอย่างหนึ่ง วัตถุประสงค์ ๆ ตัวบุคคลยังก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ a day จึงส่งเสริมให้ผู้อ่านรู้จักขบคิด และสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ดังนั้นคุณค่าของวัตถุในความหมายของ a day จึงไม่ได้อยู่ที่มีปริมาณมากหรือมีคุณค่าทางการตลาดสูง

นอกจากสิ่งที่กล่าวมาแล้ว a day มักจะวิพากษ์สังคมทุนนิยมที่ทุกคนหันเหไปยึดติดกับวัตถุ a day พยายามจะคงแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุเป็นเรื่องที่สำคัญน้อยกว่าจิตใจเสมอ และให้ความสำคัญกับสิ่งที่ไม่ตกอยู่ในกระแสนิยม โดย a day มีความเชื่อว่าผู้อ่านน่าจะมีสิทธิ์ใน

การเลือกตามความชอบของตัวเองมากกว่าการถูกยึดเยียดจากสิ่งที่น่าเสียดาย ๆ อยู่ในกระแสสื่อในปัจจุบัน a day มักกล่าวว่าคนในปัจจุบันให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าเรื่องของจิตใจ หรือความถูกต้อง อย่างในวงการศึกษาคอนมักจะมีกรอบว่า ปริญาเป็นเครื่องตัดสินทุกอย่าง ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงแล้ว ปริญาไม่ใช่เครื่องรับประกันว่าจะได้เงินเดือนดี หรือ เป็นคนดีได้เลย บางครั้งคนก็ยึดติดกับสิ่งที่เป็นเปลือกภายนอกของวัตถุนั้น ๆ กล่าวคือ ของที่มีคำว่าโบราณเป็นสิ่งที่ดี เช่น กาแฟโบราณอร่อย วัตถุโบราณเป็นสิ่งล้ำค่า ทั้งที่เราอาจไม่เห็นคุณค่าของมันจริง ๆ a day จึงพยายามส่งเสริมด้านคุณค่าของจิตใจมาก่อนวัตถุอยู่เสมอ โดยพยายามนำเสนอวัตถุที่มีส่วนช่วยให้จิตใจมนุษย์ดีขึ้น เช่น พระไตรปิฎก หรือวัตถุเพื่อการกุศลต่าง ๆ เป็นต้น

### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

การใช้ชีวิตอย่างมีความสุข เป็นสิ่งที่ a day ให้ความสำคัญมากที่สุด โดยนิยามเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดความสุขว่า คือ ความสุขสามารถหาได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน อยู่กับการมองของแต่ละบุคคล โดย แต่ละบุคคลนั้น ไม่ควรมุ่งสนใจแต่จุดหมายที่ตั้งไว้ ความสุขจึงไม่ได้อยู่ที่ความร่ำรวยหรือประสบความสำเร็จในที่ทำงาน แต่อยู่ที่ความรู้จักพอดี และการใช้ชีวิตอย่างถูกต้อง

a day มักจะนำเสนอว่า ชีวิตของคนเราประกอบด้วยหลายส่วน ดังนั้นการที่ชีวิตจะดีได้ ต้องสร้างสมดุลทั้งในเรื่องการงาน ครอบครัว ชีวิตคู่และเพื่อนฝูง อันเป็นเรื่องใกล้ตัว ในขณะที่คนส่วนใหญ่มักสนใจเรื่องที่อยู่ไกลตัวมากกว่า จึงมักไม่มีเวลาให้กับการสร้างความสมดุลของชีวิต ทั้งนี้ยังต้องใช้ชีวิตที่ยึดมั่นในความดีด้วย

a day ต้องการเป็นนิตยสารที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนหนุ่มสาว จึงนำเสนอกรอบว่า ทุกคนควรมีความฝัน มีแรงบันดาลใจ และทำความฝันให้เป็นความจริง ซึ่งตรงนี้เองต้องใช้ความกล้าที่จะทำในสิ่งที่แตกต่าง ออกจากกรอบที่สังคมวางไว้ กล้าลองถูกลองผิด หาสิ่งแปลกใหม่ให้กับชีวิต รวมไปถึงการหาความรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นวัยรุ่นตามทัศนะของ a day จึงควรหาประสบการณ์ด้านอื่น ๆ นอกจากการเรียนรู้อันตำรา เช่น การท่องเที่ยว, หาประสบการณ์อื่น ๆ หรือให้ความสนใจกับสิ่งรอบตัว เป็นต้น นอกจากนี้ยังต้องเป็นคนเปิดกว้างมีมุมมองหลากหลายต่อสิ่งต่าง ๆ ใช้ความคิดในทุกเรื่อง, มองโลกในแง่ดีไม่, ควรเชื่ออะไรง่าย ๆ และควรช่วยเหลือและมีน้ำใจต่อผู้อื่นเป็นสิ่งที่ดี การมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองที่สำคัญเอกลักษณ์นั้นต้องมาจากรากเหง้าของวัฒนธรรมของตนด้วย

นอกจากนี้ a day เห็นว่า การรอคอยเป็นสิ่งที่ดี ระหว่างรออาจเกิดอะไรดี ๆ ขึ้น ส่วนความสำเร็จมีขั้นตอนของมัน ดังนั้นการทำบางสิ่งต้องอดทนใช้ความพยายามทั้งชีวิตก็ได้ จะต้องมีความอดทน แม้ว่าจะเจออุปสรรคต้องเข้มแข็งไม่ท้อแท้

- Cheeze

### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล

กรอบที่ใช้กำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลของนิตยสาร Cheeze นั้น เน้นที่การแต่งกายของบุคคลเป็นหลัก เพราะเป็นนิตยสารด้านแฟชั่นโดยเฉพาะ โดย Cheeze จะคัดเลือกบุคคลที่ผู้ผลิตมองว่า เป็นบุคคลที่มีการแต่งกายโดดเด่น แตกต่างจากผู้อื่น มีความสนใจในการแต่งกาย ซึ่งส่วนมากจะเป็นวัยรุ่นในย่านที่มีวัยรุ่นรวมตัวอยู่มาก นอกจากนี้จะเป็นบุคคลสาธารณะที่เป็นคนรุ่นใหม่ ประกอบอาชีพที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ และ บุคคลสาธารณะ ที่เป็นคนรุ่นใหม่ ที่มักตกเป็นข่าวอยู่เสมอ

บุคคลที่ได้ลงใน Cheeze นั้น กลายเป็นผู้กำหนดแฟชั่นของนิตยสารเล่มนี้ จึงมีความหลากหลาย และมีความใกล้เคียงกับกลุ่มผู้อ่านมาก ซึ่งถือเป็นการให้ความสำคัญกับวัยรุ่นมีส่วนสำคัญในการกำหนดแฟชั่นของตนเอง บุคคลที่ได้ลงส่วนมากมักจะเรียนหรือทำงานในด้านที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์สูง อย่างเช่น สาขานิเทศศาสตร์และสาขาศิลปะการออกแบบ จึงมีนัยยะว่า บุคคลที่เรียนในสิ่งเหล่านี้จะสามารถแต่งกายได้แตกต่างจากผู้อื่น และเหมาะสมกับตัวของพวกเขาเอง ในเรื่องอาชีพของบุคคลที่มาลงเป็นแบบอย่างในการแต่งกายจะเป็นอาชีพอิสระเสียส่วนใหญ่ จึงสามารถแต่งกายได้เสรี และการแต่งกายใช้แสดงออกถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งด้วย ซึ่งแตกต่างไปจากสิ่งที่สื่อส่วนใหญ่นำเสนอ โดยบุคคลที่เป็นแบบอย่างการแต่งกายจะเป็น ดารา นักแสดง นักร้อง และบุคคลในสังคมชั้นสูงเท่านั้น

ในเรื่องของการแต่งกาย Cheeze จะให้คุณค่าผู้ชายและผู้หญิงเท่ากัน กล่าวคือ การแต่งกายไม่ขึ้นอยู่กับเพศ ทุกคนสามารถแต่งกายได้ แต่ในเรื่องการปฏิบัติตนในสังคมนั้น ตามทฤษฎีของ Cheeze ผู้หญิงจะต้องยึดตามแบบแผนจารีตประเพณี ในการรักษานวลสงวนตัว ส่วนผู้ชายก็ควรให้เกียรติผู้หญิง และสนใจเรื่องรอบตัว สังคม เศรษฐกิจ เฉลียวฉลาดใส่ใจ ไม่ควรเป็นผู้ชายแบบที่สนใจที่แต่ตัวเอง ทั้งนี้ Cheeze พยายามจะเน้นย้ำประเด็นที่ว่า ไม่ควรนำเพศ เชื้อชาติ มาแจกแจงคุณค่าของบุคคล

วัยรุ่นส่วนใหญ่ในปัจจุบัน พยายามแต่งกายตามกันโดยไม่ดูความเหมาะสมกับตนเอง สภาพอากาศ และกาลเทศะ Cheeze จึงส่งเสริมให้บุคคลเป็นตัวของตัวเอง ไม่ควรแต่งกายตามผู้อื่น เพราะการแต่งกายถือเป็นการแสดงออกถึงตัวตนอย่างหนึ่ง ซึ่งแต่ละคนมีความแต่งต่างกัน ดังนั้นการแต่งกายก็ควรแตกต่างกันไปด้วย นอกจากเรื่องของการแต่งกายแล้ว Cheeze ยังต้องการให้วัยรุ่นมีความกล้าทำในสิ่งที่ตนเองรัก และทำความฝันให้เป็นจริง

### การแจจแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

บุคคลในอุดมคติของ Cheeze จะเป็น บุคคลที่แต่งกายดี เหมาะสม นอกจากนี้ยังต้องมีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่โอนเอนตามกระแสตลอดเวลา โดยสามารถหาสิ่งที่เหมาะสมกับตนเองได้ ยึดถือประเพณีไทย และมองเห็นคุณค่าในตนเอง นอกจากนี้ต้องมีความสุขโดยทำงานที่ตนรัก

### การแจจแจงคุณค่าด้านวัตถุ

เนื่องจาก Cheeze เป็นนิตยสารเกี่ยวกับแฟชั่นของวัยรุ่น วัตถุที่ให้ความสำคัญที่สุดก็ได้แก่ เสื้อผ้า เครื่องประดับ โดยให้คุณค่าว่าการเสื้อผ้าไม่ใช่สิ่งฟุ่มเฟือย ยังสนับสนุนให้วัยรุ่นใช้สิ่งของราคาถูกและเสื้อผ้าใช้แล้ว ซึ่งคุณค่าของวัตถุในทรรศนะของ Cheeze อยู่ที่รูปแบบความสวยงาม และเหมาะสมกับผู้ใช้มากที่สุด โดยไม่ได้ขึ้นอยู่กับราคาหรือแบรนด์เนมของวัตถุสิ่งนั้น

Cheeze ยังมีคอลัมน์สัมภาษณ์เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์กล่าวถึงวัตถุที่ตนมีความคิดเห็นว่าเป็น In-trend (ทันสมัย/อยู่ในกระแส) Out-trend ไร้ด้วย (ล้าสมัย/ตกในกระแส) ซึ่งลักษณะหรือชนิดของวัตถุนั้นก็ขึ้นอยู่กับความนิยมของผู้คนในตอนนั้นเป็นผู้กำหนด เป็นเรื่องของรสนิยมส่วนบุคคลมากกว่า ซึ่งการบอกเล่าจากคนที่อยู่ในวัฒนธรรมนั้น ๆ เหมือนกับว่าวัตถุนั้นเป็นสิ่งที่ดีสำหรับคน ๆ นั้น ในวัฒนธรรมนั้น หรือ ในสมัยนั้นจริง ๆ ต่างจากความหมายของ trend ในแฟชั่นกระแสหลัก ที่เป็นการกำหนดเพื่อให้ทุกคนต้องทำตามกันหมด อันเป็นกลไกการตลาดเพื่อที่จะขายสินค้าพร้อมกันนั้น Cheeze พยายามชูประเด็นที่ว่า ไม่มีสิ่งใดที่หลุดกระแสอย่างแท้จริง เพราะแต่ละบุคคลสามารถนำวัตถุเก่า ๆ มาใช้ได้ใหม่ และวัตถุโบราณนั้นยังแฝงคุณค่าอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากมีการนำของเก่าที่มีคุณค่ากลับมาผลิตใหม่ หรือ ของที่เป็นของย้อนยุคก็กลับมาเป็นที่นิยมได้อีกครั้ง วัตถุเก่ายังแต่นำมาปรับให้เข้ากับยุคสมัยได้ด้วยซึ่งทำให้ผู้น่ากลับมาใช้ใหม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการปรับแต่งวัตถุในรูปแบบของตัวเอง โดยส่วนมากแล้วการเขียนถึงวัตถุที่ตกกระแสจะเป็นการวิพากษ์ความนิยมของวัยรุ่นบางกลุ่มในปัจจุบันมากกว่า โดยเฉพาะสิ่งของหรือเสื้อผ้าที่ทุกคนพยายามใช้ตาม ๆ กันเป็นกระแส โดยไม่ดูว่าจำเป็นเข้ากับตัวเอง หรือ มีประโยชน์หรือไม่

ในบางครั้งจะใช้เรียกสิ่งที่มาจากระแสหลัก หรือการพยายามทำสิ่งที่เป็นกระแสรองให้กลายเป็น กระแสหลัก เช่น ความนิยมในเพลงฮิปฮอป เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีวัตถุอื่น ๆ ที่ Cheeze ให้คุณค่า ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีอีก เช่น บุหรี่ทำให้เสียสุขภาพ บัตรเครดิตที่อาจทำให้ความยับยั้งชั่งใจในการซื้อ ของลดลง

ในเรื่องของศิลปวัตถุ Cheeze จะนำเสนอทั้งที่เป็นนิทรรศการ และสิ่งของตามท้องถนนที่มีความสวยงาม (หรือ Street Art) ทั้งนี้ Cheeze ยังมีทรรศนะที่ว่าความสวยงามของเสื้อผ้าถือเป็น ศิลปวัตถุอย่างหนึ่ง การที่บุคคลดูสิ่งเหล่านี้บ่อย ๆ ถือเป็นบ่มเพาะรสนิยมของผู้ดูด้วยเช่นกัน เสื้อผ้าโดย เริ่มที่การแต่งกายก่อน

### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

Cheeze จะเน้นที่ lifestyle การแต่งกายของวัยรุ่น โดยจะปฏิเสธแนวความคิดของผู้ใหญ่ ที่ว่าการแต่งกายเป็นเรื่องฟุ่มเฟือย และเป็นเรื่องไร้สาระ นอกจากนี้ยังเน้นกิจกรรมของวัยรุ่น โดยการนำเสนองานต่าง ๆ ที่วัยรุ่นนิยมไป ซึ่งจะมีส่วนที่เกี่ยวกับวงการแฟชั่นและศิลปะ Cheeze ก็ จะเน้นย้ำในเรื่องของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อยู่เสมอ

ส่วนที่สำคัญที่สุดในการกล่าวถึง Street fashion ของ Cheeze ก็เพื่อจุดประสงค์ที่ว่า เรื่อง ของแฟชั่นไม่ใช่เรื่องของคนชั้นสูงอย่างเดียว ใครก็สามารถเข้าถึงได้ Cheeze นำเสนอว่า street fashion ในไทยมีการพัฒนามากขึ้น จากการที่ถ่ายภาพเด็กวัยรุ่นตามท้องถนน อีกทั้งเป็นการ จำลองภาพความนิยมของวัยรุ่นในยุคหนึ่ง ๆ ให้ผู้อ่านได้รับรู้ เหมือนกับเป็นการเรียนรู้สังคมวัยรุ่น ของผู้อ่านไปด้วยให้กับเด็กวัยรุ่น โดยพยายามสร้างค่านิยมที่ว่า การแต่งกายเกิดจากความคิด สร้างสรรค์ของแต่ละคน ดังนั้นโดยให้คุณค่าว่าใส่เสื้อผ้าซ้ำกับคนอื่นเป็นสิ่งที่ไม่ดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## อุดมการณ์ของนิตยสาร a day และ Cheeze

ทั้ง a day และ Cheeze ต่างมีอุดมการณ์เดียวกัน คือ ต้องการเปลี่ยนสังคมไทยในทางที่ดีขึ้นโดยเริ่มจากวัยรุ่นผู้รับสารก่อน แต่กระบวนการที่ใช้ในการประกาศอุดมการณ์ของนิตยสาร ทั้ง 2 เล่มมีความต่างกัน ในเรื่องที่แตกต่างกัน สิ่งที่นิตยสารทั้ง 2 เล่มตั้งการจะเปลี่ยนแปลงมี ดังนี้

a day พยายามต่อยอดอุดมการณ์ของตนในรูปของบทความในคอลัมน์ต่าง ๆ เน้นที่การเปลี่ยนแปลงที่ความคิดของกลุ่มผู้อ่านให้คล้อยตาม ด้วยภาษาที่เข้าถึงกลุ่มผู้อ่านได้ง่าย

1) พยายามจะเปลี่ยนแปลงสังคมที่คนในสังคมปฏิบัติตัวตามกันหมด ด้วยการยึดถือค่านิยมเดียวกัน ให้กลายเป็นคนต่างมีความแตกต่างหลากหลาย เห็นคุณค่าในตนเอง มีเป้าหมายและจุดยืนของตนเอง เพื่อก่อให้เกิดความสุขแก่ตัวบุคคลนั้น ๆ โดยไม่ต้องพยายามจะเป็นในสิ่งที่ตนไม่สามารถทำได้

2) เปลี่ยนแปลงแนวคิดที่ติดมากับสังคมทุนนิยมที่ผู้คนเน้นแต่ ความเก่ง จะมุ่งเอาแต่ผลประโยชน์ส่วนตัว และยึดถือวัตถุเป็นหลัก กลายเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเรื่องของจิตใจที่ดั่งงามมากกว่า และใส่ใจคนรอบข้าง

3) ให้ความสำคัญกับธรรมชาติ โดยเน้นที่การอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

4) เปลี่ยนแปลงเพื่อให้ศิลปะลงสู่ระดับชนชั้นกลางมากขึ้น โดยพยายามทำให้ศิลปะเป็นเรื่องธรรมดาโดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือรสนิยมอันสูงส่งมาตัดสิน

5) ต้องการให้บุคคลดำเนินชีวิตในเชิงสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการหาความสุขให้กับชีวิต, ใส่ใจกับสิ่งรอบตัว, การทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม หรือ หาความรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

Cheeze นำเสนออุดมการณ์ของตนผ่านภาพถ่ายและคำบรรยายได้ภาพ เป็นส่วนใหญ โดยให้วัยรุ่นสามารถเรียนรู้ด้วยการตีความด้วยตนเอง และใช้วัยรุ่นด้วยกันมาเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดสาร อันเน้นที่เรื่องของแฟชั่นและการแต่งกายเป็นหลัก นอกจากนี้ยังใช้เนื้อหาที่มีปริมาณน้อยชักจูงให้ผู้อ่านอย่างอ่านและสอดแทรกชุดความคิดต่าง ๆ เข้าไป

1) ต้องเปลี่ยนแปลงที่วิธีการแต่งกายของวัยรุ่น ให้มีความแตกต่างตามตัวตนของแต่ละบุคคล โดยไม่แต่งกายตามกัน ควรใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งกาย และใช้การแต่งกายในการแสดงออกถึงตัวตนได้

2) ให้ความสำคัญกับวงการแฟชั่น และวงการศิลปะ ทำให้บุคคลสนใจในการแต่งตัว โดยนำเสนอว่าการแต่งกายเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง

3) บุคคลไม่จำเป็นต้องมีความงามสมบูรณ์แบบ ควรมองเห็นคุณค่าในตัวเอง

4) ปรับทัศนคติของบุคคลที่มีต่อการแต่งกายว่า ทุกเพศทุกวัย สามารถแต่งกายได้ การแต่งกายไม่ใช่เฉพาะเรื่องของผู้หญิง หรือ เกย์เท่านั้น



### กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่ได้จากการสัมภาษณ์

สิ่งที่กล่าวถึงในหัวข้อนี้จะเป็นบทสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day หรือ Cheeze หรือ อ่านทั้ง 2 เล่ม โดยผู้วิจัยสัมภาษณ์ตามกรอบที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาของนิตยสารทั้ง 2 เล่ม ซึ่งส่งผลให้การแบ่งหัวข้อของผู้อ่านจะแตกต่างกันไปบ้างตามนิตยสารที่พวกเขาอ่าน ในส่วนแรกจะเป็นข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนต่อมาจะเป็นการสรุปกรอบกรองสารด้านตัวตน (self-schema) ของวัยรุ่นแต่ละคน เนื่องจากกรอบกรองสารด้านตัวตนนี้ จะเป็นกรอบที่เกี่ยวข้องกับการเลือกแจกแจงให้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของวัยรุ่นด้วย ซึ่งจะส่งผลถึงการใช้กรอบในรูปแบบต่าง ๆ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกรอบที่พบในวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day อย่างเดียวเป็นอันดับแรก จากนั้นจะกล่าวถึงผู้อ่านนิตยสาร Cheeze และอ่านทั้ง 2 เล่มตามลำดับ

### ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่อ่าน a day หรือ Cheeze เป็นประจำข้อมูลในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแสดงลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นผู้ถูกสัมภาษณ์ไว้ดังนี้

#### อายุและเพศ

ประชากรวัยรุ่นที่ใช้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง มีอายุตั้งแต่ 15 – 25 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างของแต่ละช่วงอายุมีดังนี้ อายุ 15 ปีจำนวน 2 คน, อายุ 16 ปีจำนวน 4 คน, อายุ 17 ปีจำนวน 3 คน, อายุ 18 ปีจำนวน 4 คน, อายุ 19 ปีจำนวน 3 คน, อายุ 20 ปีจำนวน 5 คน, อายุ 21 ปีจำนวน 3 คน, อายุ 22 ปีจำนวน 2 คน อายุ 23 ปีจำนวน 1 คน, อายุ 24 ปีจำนวน 2 คน, อายุ 25 ปีจำนวน 1 คน เป็นเพศชายจำนวน 10 คน และเพศหญิงจำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

ข้อสังเกตหนึ่งที่ได้จากการที่หากกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างเพศชายจะน้อยกว่าเพศหญิง คือ กลุ่มอายุตั้งแต่ 15 – 18 ปี ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมปลายนั้น จะพบเด็กวัยรุ่นชายอ่านนิตยสารน้อยมาก จากการสัมภาษณ์พบว่า วัยรุ่นผู้ชายส่วนใหญ่จะอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และหนังสือพิมพ์กีฬามากกว่าการอ่านนิตยสาร ส่วนกลุ่มอายุตั้งแต่ 19 – 22 อันได้แก่ ผู้เรียนในชั้นมหาวิทยาลัยผู้ชายจะแยกกันอ่านนิตยสารที่บ้านมากกว่าและไม่ค่อยนำมาคุยกัน จึงเป็นอุปสรรคในการแนะนำให้ผู้วิจัยสัมภาษณ์ต่อ ส่วนการอ่านนิตยสารของเพศหญิงส่วนใหญ่จะอ่านกันเป็นกลุ่ม หรือ เพื่อนแนะนำให้อ่าน และยังมีการนำมาเป็นหัวข้อสนทนากันด้วย กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงจึงมีจำนวนมากกว่า

### การเรียนรู้ และอาชีพ

การศึกษาของกลุ่มตัวอย่างจะรวมทั้งของผู้ที่ยังเรียนอยู่ และผู้ที่เรียนจบแล้ว โดยชั้นมัธยมปลาย จะมีผู้เลือกเรียนสายวิทยาศาสตร์จำนวน 5 คน ส่วนเรียนสายศิลป์คำนวณจำนวน 5 คน ในระดับมหาวิทยาลัย จะพบผู้ที่เรียนสายสื่อสารมวลชนมากที่สุดจำนวน 6 คน นอกจากนี้ก็จะเป็นครุศาสตร์จำนวน 3 คน, คณะรัฐศาสตร์จำนวน 2 คน, คณะนิติศาสตร์จำนวน 1 คน, จิตวิทยาจำนวน 1 คน เรียนในระดับปริญญาโทสาขามนุษยศาสตร์พร้อมกับทำงานในองค์กรอิสระจำนวน 1 คน ส่วนบุคคลที่สำเร็จการศึกษาและทำงานแล้ว มี 5 คน โดยประกอบอาชีพสถาปนิก 2 คน พนักงานขาย 1 คน และช่างภาพอิสระ 2 คน

### ลักษณะครอบครัว

ความเป็นอยู่ของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) วัยรุ่นที่อาศัยอยู่กับครอบครัว ซึ่งส่วนใหญ่จะมีภูมิลำเนาอยู่ในกรุงเทพฯ มีจำนวน 26 คน 2) วัยรุ่นที่ไม่ได้พักอาศัยอยู่กับครอบครัว หรือ อยู่หอพัก ซึ่งจะเป็นวัยรุ่นที่มีภูมิลำเนาในต่างจังหวัด มีจำนวน 4 คน ซึ่งวัยรุ่นที่อยู่กับครอบครัวจะรับอิทธิพลของพ่อแม่พี่น้องที่อาศัยอยู่ร่วมกัน แต่วัยรุ่นกลุ่มที่ 2 จะมีอิทธิพลจากเพื่อนมากกว่า

### ลักษณะการดำเนินชีวิต

ผู้วิจัยจะแยกลักษณะการดำเนินชีวิตออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยม วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย และ วัยรุ่นที่เริ่มทำงานแล้ว เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 จะมีกิจวัตรประจำวันต่างกันออกไปด้วยหน้าที่ที่ต่างกัน รวมไปถึงการปฏิบัติและความไว้วางใจของผู้ปกครองในการให้อิสระกับพวกเขาด้วย

- วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลาย ผู้ปกครองค่อนข้างเป็นห่วงอย่างมาก เนื่องจากอยู่ในระหว่างการตัดสินใจเรียนต่อ และผู้ปกครองมักคิดว่ายังเด็กอยู่ ไม่สามารถดูแลตัวเอง เวลาส่วนใหญ่ของวัยรุ่นกลุ่มนี้จะหมดไปกับการศึกษาทั้งในโรงเรียนและการเรียนพิเศษ เวลาที่เหลือจะใช้ทำกิจกรรมที่แต่ละคนชอบ ได้แก่ การคุยหรือเล่นกับเพื่อน เลือกซื้อสินค้าแฟชั่น ในเด็กผู้หญิง และเล่นกีฬาในเด็กผู้ชาย เมื่อแยกห่างจากเพื่อนกิจกรรมส่วนมากจะเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องใช้สื่อเป็นหลัก เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงวิทยุ อ่านนิตยสาร ใช้อินเทอร์เน็ต ดูภาพยนตร์ ดูคอนเสิร์ต เป็นต้น

- วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย ผู้ปกครองเริ่มให้อิสระในการตัดสินใจมากขึ้น ด้วยหลักสูตรของการเรียนมหาวิทยาลัยแล้วทำให้วัยรุ่นในกลุ่มนี้มีเวลาว่างมากกว่ากลุ่มแรก จึงมีเวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ซึ่งส่วนหนึ่งจะร่วมกิจกรรมกับทางคณะที่ตนศึกษาอยู่ หรือ เริ่มฝึกงานในสิ่งที่ตนสนใจและคิดจะประกอบอาชีพในอนาคต วัยรุ่นผู้หญิงในระดับอุดมศึกษาจะหันไปทางกิจกรรมด้านเลือกซื้อสินค้าแฟชั่นกับเพื่อนฝูงมากขึ้น ส่วนเด็กผู้ชายก็ยังคงเล่นกีฬาเหมือนเดิม ทั้งนี้เมื่อมีเวลาเพิ่มขึ้น วัยรุ่นก็มีการรับสื่อเพิ่มมากขึ้นด้วย โดยจะอ่านนิตยสาร ดูภาพยนตร์และรู้เรื่องภาพยนตร์มากขึ้น
- วัยรุ่นที่เริ่มทำงานแล้ว วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะหมดเวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำงาน เริ่มรับผิดชอบตัวเองได้มากขึ้น ผู้ปกครองค่อนข้างให้อิสระ อีกทั้งเงินที่ได้มาเกิดจากการหาเอง ทำให้มีการใช้จ่ายลดลง ประกอบกับเวลาพักจากการทำงานก็ต้องการการพักผ่อนมากที่สุด จึงมีการทำกิจกรรมอื่น ๆ และการใช้สื่อน้อยลงไปด้วย แต่วัยรุ่นผู้ถูกสัมภาษณ์ก็ยังคงรับสื่อโทรทัศน์ วิทยุและนิตยสารอยู่ เนื่องจากโทรทัศน์เข้าถึงง่าย วิทยุใช้คลายเครียดระหว่างทำงาน และนิตยสารไว้หาความรู้เพิ่มทัศนคติ มุมมองเพื่อประยุกต์ใช้กับงานที่ตนทำอยู่

### กรอบความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนในการการใช้เวลาว่าง

- 1) ความสนใจของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว
- 2) ความสนใจของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว
- 3) ความสนใจของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง a day และ Cheeze

ใน 3 หัวข้อที่จะกล่าวถึงเรียงลำดับตามอายุและระดับการศึกษาของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งอายุและระดับการศึกษา เพราะผู้วิจัยเห็นว่าค่อนข้างครอบคลุมและมีผลอย่างมากในกับพฤติกรรม ความคิด ทัศนคติ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกรอบการครองตัวของกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ความสนใจของวัยรุ่นที่อ่าน a day เพียงอย่างเดียว

**มิ่ง** มีความชอบในการศึกษาหาความรู้จากหนังสือ สนใจด้านดนตรีเนื่องจากเป็นสมาชิกในวงโยทวาธิตของโรงเรียน สนใจในศิลปะ มีกรอบเกี่ยวกับตนเองว่า สิ่งที่เขาชอบมักต่างจากเพื่อน อยู่เสมอ เช่น ชอบฟังเพลงแจ๊ซ, อ่าน a day ซึ่งมีเนื้อหาในเรื่องที่เพื่อน ๆ ไม่สนใจ, ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาแปลก ๆ ซึ่งมักจะเป็นเรื่องในกระแสรองมากกว่ากระแสหลัก ยึดหลักที่ว่าควรใช้ชีวิตให้มีความสุข และทำในสิ่งที่ตนเองชอบ

**ต้น** ต้องการศึกษาด้านใดในคณะเนื่องจากชื่นชมผู้ประกอบการที่เป็นทนาย แต่ก็สนใจในอาชีพด้าน creative เป็นคนที่จะยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ ที่ตนเองเคยปฏิบัติ โดยไม่กล้าเปลี่ยนแปลง ชอบฟังเพลงค่ายเบอเกอร์มิวสิก ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นและชอบดูงานโฆษณาที่สร้างสรรค์ ชอบทำกิจกรรมโรงเรียน ไม่ชอบอ่านหนังสือที่มีตัวอักษรมาก ชื่นชอบ a day เพราะนำเสนอเรื่องที่เขาสนใจ โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ

**แมน** มีความรู้ด้านกีฬาและดนตรีเป็นอย่างดี เพราะเคยเป็นนักกีฬาของโรงเรียนและทำงานพิเศษเป็นครูเปียโน เขาจะชื่นชมพี่สาวของตนมากเนื่องจากเป็นคนที่มีความกล้าเป็นตัวของตัวเอง เลือกรับงานในสิ่งที่ชอบ ซึ่งอาจขัดกับแนวทางของคนทั่วไปในสังคม ชอบความบันเทิงและความเป็นส่วนตัว ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมาก ชอบฟังคนในครอบครัวของตน นิยมสังสรรค์กับเพื่อนที่ชอบเพลงฮิปฮอปเหมือนกัน ชอบเสื้อผ้า การแต่งกาย เนื่องจากแมนอยู่ในมัธยมปีที่ 6 จึงเครียดกับการศึกษาของตน และยังลังเลสับสนกับอนาคตของตนเอง

**เมียว** อยู่ในช่วงการเรียนรู้สังคมใหม่ โดยเปลี่ยนสังคมจากโรงเรียนเป็นมหาวิทยาลัย ในขณะที่เรียนในคณะวารสารศาสตร์ เนื่องจากสนใจในการทำโฆษณาและงานด้าน creative ทั้งที่ผู้ประกอบการคัดค้าน มักจะขัดแย้งกับผู้ปกครองของตนเสมอ เพราะผู้ประกอบการไม่เชื่อใจมองว่าตนไร้สาระ ชอบอ่านนิตยสาร อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ดูโทรทัศน์ ชมภาพยนตร์ ฟังเพลงคลื่นแพตเรดิโอ เนื่องจากเปิดเพลงต่างจากสถานีอื่น ชื่นชอบนักร้องค่ายอิสระมากกว่า ชอบการแต่งกายและใช้ชีวิตให้มีความสุขสนุกสนาน

**ปักเป้า** มีเป้าหมายสำคัญในชีวิตต้องการจะเป็นทันตแพทย์และตั้งใจจะทำให้เป็นจริงให้ได้ จึงไม่ชอบในสาขาวิชาจิตวิทยาที่ตนเรียนอยู่ ชอบอ่านนิตยสารทุกประเภท ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ชอบดูโทรทัศน์ ฟังเพลงคลื่นแพตเรดิโอเนื่องจากเปิดเพลงต่างจากสถานีอื่น และชื่นชอบนักร้องในค่ายอิสระ ชอบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นคนที่ชอบใช้ความคิดและอารมณ์อ่อนไหวง่าย

**แก้ว** เรียนอยู่ในคณะนิเทศศาสตร์เนื่องจากค้นพบว่าตนเองสนใจงานด้านโฆษณา มากกว่าวิศวกรรมศาสตร์ที่เคยเรียนมา ชอบอ่านนิตยสารอ่านหลายประเภท ให้ความสนใจในเรื่องที่ตนไม่รู้ ชอบโฆษณา อยากเป็น creative โฆษณา ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ชอบภาพยนตร์จากเกาหลีและ ญี่ปุ่นมาก

**เบ็ด** มีความชอบในภาพยนตร์มาก จึงเปลี่ยนคณะที่เรียนจากคณะวิศวกรรมศาสตร์เป็นนิเทศศาสตร์ เนื่องจากต้องการทำงานในสายภาพยนตร์ ชื่นชอบผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรืองเป็นพิเศษ ชอบอ่านหนังสือและนิตยสารหลากหลายประเภทแต่ชอบ a day มากที่สุด สนใจความรู้ในด้านนิเทศศาสตร์ ศิลปะ และภาพยนตร์ ไม่ชอบเรื่องของแฟชั่น และพยายามทำตัวให้แตกต่างจากคนอื่นอยู่เสมอ เนื่องจากชอบอยู่ในกระแสรองมากกว่ากระแสหลัก คนทั่วไปมักจะมองว่าเขาเป็น

เด็กแนวเสมอ เนื่องจากอ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์และฟังเพลงประเภทอินดี้ เปิดพยายามมองหา ค่านิยมใหม่ ๆ เสมอเพราะรู้สึกว่าจะสังคมในปัจจุบัน คนมักจะปฏิบัติตัวและเชื่อตามกัน จึงเหมือนกัน ไปหมด

**แอม** เป็นคนที่ชอบหาความรู้มาก จึงชอบอ่านหนังสือและนิตยสารมาก โดยจะชอบ เรื่องราวเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ภาพยนตร์ งานศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นชอบสื่อกระแสรอง มากกว่ากระแสหลัก ชอบความเป็น feminist มาก และสนใจงานด้านนิเทศศาสตร์

**คิวิ** เป็นพนักงานขายถ่านไฟฉาย และต้องการเป็นเจ้าของกิจการเอง เขาและกลุ่มเพื่อนจะ รู้สึกว่าตนแตกต่างจากบุคคลรอบข้าง โดยมักจะปฏิบัติตนสวนทางกับคนในสังคมเสมอ เพราะ ต้องการความแปลกใหม่ให้ชีวิต ชอบอ่าน a day มาก เพราะมีแนวคิดใกล้เคียงกับตัวเขา และดู ต่างต่างจากนิตยสารเล่มอื่น ๆ ชอบความสร้างสรรค์ และไม่เป็นสาระมาก ชอบฟังเพลงและชม ภาพยนตร์นอกกระแส ขึ้นชมบุคคลที่กล้าทำตามความฝันของตนมากที่สุด

**โชค** เป็นสถาปนิก โหยหาความสร้างสรรค์เนื่องจากมองว่าสังคมไทยยังให้คุณค่ากับความ สร้างสรรค์น้อย ชอบใช้ความคิดในเรื่องต่าง ๆ อยู่เสมอชอบศิลปะ ชอบอ่านหนังสือ อ่านการ์ตูน ญี่ปุ่น มองโลกในแง่ดี

**ป๊อก** เป็นสถาปนิก โดยตั้งบริษัทขึ้นมาเอง ยอมรับว่ารายได้ไม่ดีแต่ได้ทำงานที่ชอบ ชอบ ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือและนิตยสาร อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ชอบศิลปะ เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการ ทำงาน

**ตัน** ทำงานองค์กรอิสระเกี่ยวกับการผลิตสื่อ เนื่องจากชอบงานที่อิสระ ในองค์กรขนาดเล็ก ได้ช่วยเหลือสังคม และได้ท่องเที่ยว ชอบอ่านหนังสือ การ์ตูน ชอบสื่อนอกกระแส เช่น ภาพยนตร์ หนังสือทำมือ เพลงค่ายเบเกอรี่มิวสิก เป็นต้น มองโลกแง่ดี ไม่เครียดกับชีวิต ชอบความสร้างสรรค์ เน้นที่ใช้ชีวิตให้มีความสุข กล้าคิดกล้าฝัน

## 2) ความสนใจของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว

**กิฟท์1** สนใจด้านแฟชั่นและด้านนิเทศศาสตร์ โดยเฉพาะด้านการเป็นนักข่าวและ คนทำ นิตยสาร เพราะเชื่อว่าเป็นงานที่แสดงถึงความเป็นตัวตนได้ดี ชอบความเรียบง่าย ไม่ตกแต่งมาก มีความรู้สึกว่าจะระบบศึกษาทำให้ตั้งเครียดได้รับการกดดันจากพ่อแม่ จึงไม่ชอบความเครียด ติด โทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังชอบอ่านนิตยสารและดูโทรทัศน์ ส่วนวิทยุที่ฟังได้แก่ คลื่นที่เปิดเพลงไม่สังกัดค่าย ชอบการแต่งกายมาก

**เพลง** คนที่ชอบศิลปะมากและอย่างเรียนต่อในสายสถาปัตยกรรม ดูแต่งกายสบาย ๆ สถาปนิก ชอบเที่ยวและติดเพื่อน มองโลกในแง่ดี ในยามว่างชอบวาดรูปและถ่ายรูป ในเรื่องของ การแต่งกายและเลือกซื้อสิ่งของเพลงจะรู้สึกว่าคุณเองมีความแตกต่างจากเพื่อน โดยจะชอบของ แปลก ๆ ต่างจากคนอื่น เพราะรู้สึกว่าได้เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งชอบการแต่งตัวมากแต่มักโดนพ่อแม่ ตำหนิเพราะกลัวว่าจะเสียการเรียน มีความเชื่อที่ว่าถ้าชอบอะไรจะสามารถทำได้ดี

**เกล้า** มีความชื่นชอบด้านศิลปะทั้งถ่ายภาพ วาดภาพ และการแสดง มีความรู้ด้านดนตรี มีความรู้สึกว่าตนเองเรียนไม่เก่งจึงต้องหาสิ่งอื่นมาทดแทน ยามว่างชอบใช้สื่อโทรทัศน์มากที่สุด รองมาก็คือ อินเทอร์เน็ต และการดูยูทูบ และมักมีกิจกรรมเลือกซื้อเสื้อผ้าและร้องคาราโอเกะกับ กลุ่มเพื่อน ชอบความอิสระ ไม่เครียด สบาย ๆ เป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่า Cheese เป็นนิตยสารที่ทำ เพื่อวัยรุ่นจริง ๆ สนใจอาชีพดีไซน์เนอร์เสื้อผ้า ชอบแต่งตัว ไม่เลียนแบบใคร เชื่อว่าการแต่งกายบ่ง บอกรสนิยมความคิด ความเป็นเอกลักษณ์ นิสัย โดยเฉพาะใช้แสดงถึงความเป็นพวกเดียวกัน ต่อต้านกฎโรงเรียนในองการแต่งกาย

**ฟ้า** ชอบและต้องการเรียนต่อทางด้านดีไซน์ และโฆษณา ร่วมกิจกรรมด้านศิลปะกับ โรงเรียนอยู่เสมอจะชอบชมผู้หญิงที่ทำงานเก่ง มีความรู้ทางด้านดนตรี ชอบความอิสระ กล้าคิด แสดงออก ชอบแต่งตัวชอบของแปลก ๆ จึงมีกิจกรรมเลือกซื้อเสื้อผ้ากับกลุ่มเพื่อนเป็นประจำทุก อาทิตย์ ยามว่างชอบใช้สื่อโทรทัศน์ การดูยูทูบและอินเทอร์เน็ต การการสนใจเรื่องดนตรีจึงชอบดู คอนเสิร์ตมากและมักขัดแย้งกับพ่อแม่ในเรื่องนี้เสมอ รู้สึกว่านิตยสาร Cheese ใกล้เคียงกับตัวเอง

**ว่า** อยากประกอบอาชีพทำธุรกิจเสื้อผ้า เพราะเป็นอาชีพผู้ปกครอง จึงผูกพันตั้งแต่ยังเด็ก สนใจด้านศิลปะมากและตั้งใจจะเรียนต่อในสาขานานาชาติศิลป์ ชอบการมีมีชีวิตอิสระไม่มีใครมา บังคับ ซึ่งชอบการแต่งกายแบบประหยัด มองว่าสังคมวัยรุ่นในปัจจุบันมักแต่งกายตามกันเป็นเรื่อง ที่ไม่ดี เพราะการแต่งกายแสดงความเป็นตัวตนได้ เวลาจะมาช่วยงานผู้ปกครองที่ร้าน

**เอ๋ย** มีความตั้งใจที่จะเรียนทำอาหาร เพื่อเป็นเชฟของโรงแรม โดยทางครอบครัวก็สนับสนุน แม้ว่าจะเรียนต่างออกไปจากเพื่อน ๆ ซึ่งชมแม่ของตนมาก ใช้เวลาว่างอยู่กับกลุ่มเพื่อนเป็นส่วน ใหญ่ รวมถึงการอ่านนิตยสารต่าง ๆ ด้วย ชอบแต่งกายมาก จึงมักซื้อเสื้อผ้าเป็นประจำ

**สาม** ชื่นชอบดนตรีและมีวงดนตรีเป็นของตนเอง จึงมักจะขัดแย้งกับพ่อแม่ เพราะพ่อแม่ คิดว่าคนเล่นดนตรีเป็นคนไม่ดี อยากทำงานเบื้องหลังวงการบันเทิงด้านดนตรี ดูคอนเสิร์ต มีความคิดดีเปิดกว้าง ไม่ค่อยมั่นใจในตัวเองโดยเฉพาะเรื่องการแต่งตัว เวลาว่างใช้สื่อประเภท โทรทัศน์ วิทยุและนิตยสาร

**เพ็ญ** มีพี่ชายเรียนเกี่ยวกับศิลปะ จึงอยากเรียนต่อด้านดีไซน์เสื้อผ้า แต่รู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ ยากสำหรับตัวเอง จึงมาเรียนด้านนาฏศิลป์ เพราะทำได้ดี มีความเชื่อฟังพ่อแม่มาก สนใจในเรื่อง ของเสื้อผ้ามาก ชอบการแต่งตัว แต่มีกรอบว่าผู้หญิงต้องแต่งตัวเรียบร้อย

**ก๊ฟ** ชอบชอบดูโฆษณามาก จึงตัดสินใจเรียนในสาขานิเทศศาสตร์ โดยต้องการเป็น art director มีความสนใจด้านศิลปะ ชอบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แต่งกายเป็นตัวของตัวเองและชอบ Cheese ที่นำเสนอแฟชั่นที่ใส่ได้จริงตรงกับชีวิตประจำวัน ยึดหลักที่ว่าควรวีชีวิตมีความสุขในชีวิต ได้ทำตามสิ่งที่ตนเองชอบ อยู่ในช่วงการเรียนรู้สังคมจากมัธยมเป็นมหาวิทยาลัย

**วันวาน** อยากทำอาชีพ creative เพราะตนเองมีลักษณะนิสัยช่างสังเกต ชอบใช้ความคิดสร้างสรรค์ สนใจด้านโฆษณามาก จึงเลือกเรียนด้านนิเทศศาสตร์โดยตรงธรรมดา ยอมรับว่าตนเป็นเกย์และอยากให้ผู้อื่นยอมรับไม่เห็นว่าเป็นสิ่งแปลก ยามว่างชอบดูโทรทัศน์เพราะเข้าถึงง่าย ชอบการแต่งกายต่างจากผู้อื่น ไม่ชอบคนที่แต่งกายตามกันไปหมด หรือไม่รู้จักรูบุคลิกของตนเอง ยึดหลักว่าควรวีชีวิตให้มีความสุขหลักจากเคยเอกเรียนในคณะที่ตนไม่ชอบมาแล้ว Cheese มีส่วนทำให้กล้าแต่งกายมากขึ้น

**จำ** เรียนในสาขานิเทศศาสตร์ และที่บ้านก็ทำธุรกิจเกี่ยวกับเบื้องหลังวงการบันเทิง เป็นคนชอบศึกษาหาความรู้มาก ชอบการแสดงละครเวที ชอบการแต่งกายมาก แต่มีกรอบที่ว่าผู้หญิงไม่ควรแต่งกายไปมาก โดยมองว่าในวงการบันเทิงมีนักแสดงแต่งกายเพื่อโชว์สัดส่วนทำให้สังคมแย่ เป็นภาพชินตาของเด็ก แบบการแต่งกาย เวลาเลือกซื้อเสื้อผ้าจะเลือกเฉพาะแบบที่ตนเองชอบ และเข้ากับบุคลิกเท่านั้น เชื่อว่าตนเองมองโลกในแง่ร้ายเพราะภัยสังคมมากขึ้นทุกวัน

**ยู** เรียนในสาขาครุศาสตร์ แต่ไม่ต้องการเป็นครูเพราะรู้สึกว่าคุณสามารถเป็นได้ มีความสนใจด้านแฟชั่นมาก จึงอยากทำงานเกี่ยวกับธุรกิจเสื้อผ้า ยามว่างชอบไปเลือกซื้อเสื้อผ้ากับกลุ่มเพื่อน และเรียนเสริมด้านการออกแบบแฟชั่น ชอบอ่านนิตยสารและนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ชอบอ่านนิยาย มองโลกในแง่ดี มีความสุขกับชีวิต ชอบแต่งตัวเข้ากับตัวเอง

**ก๊ฟท2** เรียนในสาขาครุศาสตร์ แต่ไม่ต้องการเป็นครูเพราะรู้สึกว่าคุณสามารถเป็นได้ มีความสนใจด้านแฟชั่นมาก จึงอยากทำงานเกี่ยวกับธุรกิจเสื้อผ้า ยามว่างชอบไปเลือกซื้อเสื้อผ้ากับกลุ่มเพื่อน ชอบอ่านนิตยสารและนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม ไม่ชอบอ่านหนังสือที่มีตัวอักษรมาก ชอบดูรูปภาพ

**เก้** ชอบการถ่ายภาพ จบในสาขาถ่ายภาพ ปัจจุบันเป็นช่างภาพ เคยทำธุรกิจเสื้อผ้าใช้แล้วมีความสนใจด้านศิลปะและเสื้อผ้ามาก ด้วยความที่เป็นช่างภาพทำให้มีความรู้ด้านแฟชั่นมาก เวลาว่างชอบอ่านหนังสือมาก จึงต้องการเปิดร้านขายหนังสือในอนาคต

3) กรอบกรอบสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง a day และ Cheese

**กัน** เรียนในสาขานิติศาสตร์ เนื่องจากผู้ปกครองเป็นทนาย แต่ตนเองอยากเปิดโรงเรียนเนอสตรีเพราะชอบเด็กเล็กมาก สนใจด้านความคิดสร้างสรรค์มาก และชื่นชมคนที่เรียนในสายนี้ ไม่

ชอบที่ผู้ใหญ่เชื่อตาม ๆ กัน ไม่ชอบคนที่ยึดแต่ค่านิยม ชอบความอิสระไม่ชอบให้ใครมาบังคับ ไม่ชอบคิดมาก ชอบนักร้องเบอเกอร์มีวสิก สนใจสิ่งนอกกระแส ชอบใช้สื่อทุกประเภท และชื่นชอบการแต่งกายมาก

**ปอ** เรียนครุศาสตร์ ชอบอ่านนิตยสารมาก จะอ่านทุกประเภท โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวสามารถนำไปใช้ได้จริง ชอบอ่านการ์ตูน ชอบนักร้องค่ายเบอเกอร์มีวสิกจึงต้องการเป็นผู้จัดการศิลปิน มีกรอบครูลำบากเงินเดือนน้อย ชอบความอิสระได้ทำอย่างที่ตนเองไม่เครียด ชอบเสื้อผ้า เพราะเชื่อว่าภาพลักษณ์ภายนอกสำคัญ การแต่งกายเป็นการแสดงออก

**เนย** ชอบอ่านนิตยสารและหนังสือทุกประเภท ชอบอ่านการ์ตูน สนใจในเรื่องแฟชั่นและศิลปะ จึงอยากเป็นครูสอนศิลปะ เป็นเกย์ และต้องการให้คนยอมรับเพศอื่นที่ไม่ใช่ชายกับหญิงเท่านั้น ชอบความอิสระได้ทำอย่างที่ตนเอง ชอบเสื้อผ้า ผู้หญิงไม่ควรแต่งตัวโป๊ สนใจสิ่งนอกกระแส อัดอัดกับประเพณีและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ

**อาท** เรียนในสาขาภาพยนตร์ปัจจุบันเป็นช่างภาพอิสระ และต้องการทำงานในสายพัฒนาศิลปินในค่ายเพลง มีความสนใจเกี่ยวกับด้านดนตรีและแฟชั่น มีความรู้เรื่องภาพยนตร์และโฆษณาเป็นอย่างดี ชอบอ่านการ์ตูน สนใจสิ่งนอกกระแส เพราะรู้สึกว่าจะเข้ากับบุคลิกของตน

### กรอบที่วัยรุ่นใช้ในการเลือกอ่านนิตยสาร

- a day

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน สิ่งที่พวกเขานิยมในนิตยสาร a day คือ ความแปลกแตกต่างจากนิตยสารเล่มอื่นทั้งรูปลักษณ์ และเนื้อหา โดย a day จะเต็มไปด้วยข้อมูลหลากหลายเรื่องราว ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่พวกเขาอยากรู้ มีความทันสมัย มีเนื้อหาเข้าใจง่าย ผูกพันกับคนสามัญธรรมดา และมักนำเสนอข้อมูลของสิ่งที่อยู่ในกระแสของสังคม ในขณะเดียวกันก็สอดแทรกเกี่ยวกับความคิดแปลก สร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี และกล้าทำในสิ่งที่ดี

“a day คิดแปลกไม่เหมือนคนอื่น เขาเรื่องที่คนสนใจน้อย ไม่ใช่เรื่องป๊อปปูล่ามาลง ให้สาระอย่างสบาย เป็นเรื่องที่เราอยากรู้”

วัยรุ่นยังชื่นชอบรูปเล่มของ a day ที่โดดเด่นจากนิตยสารเล่มอื่นๆ โดยภาพปกที่ใช้ทั้งรูปบุคคล สิ่งของ และรูปภาพมาลงปก ใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดหน้า ตัวหนังสือไม่มากนัก ประกอบกับภาพขนาดใหญ่สีฉูดฉาด

“หน้าปกสะดุดตา น่าสนใจ ต่างจากเล่มอื่นที่ใช้หน้าปกเป็นผู้หญิง เหมือนปกการ์ตูน ทั้งสีฉูดฉาดองค์ประกอบ ดูอินดี”



คอลัมน์ใน a day ที่วัยรุ่นกลุ่มนี้นิยมจะคล้ายคลึงกัน ได้แก่ คอลัมน์ wake up, คอลัมน์ talking head, tack team กับคอลัมน์สัมภาษณ์อื่น ๆ ในหมวด Somebody , คอลัมน์ในหมวด Nostalgia และคอลัมน์ในหมวด Idea ได้แก่ การ์ตูน hesheit , life in a day, 10canto, shoo-be-doo-da-day, main course, ทีมปลาติบ, talking head, a ธรรม,  $E = IQ^2$ , think positive, สนามเด็กเล่น, ผู้ใหญ่วันมะรืน และ Indie review แต่คอลัมน์ที่นิยมมากที่สุด คือ life in a day ของ วินทร์ เลียววารินทร์ และ การ์ตูน hesheit ที่เขียนโดยวิศุทธิ์ พรนิมิตร เนื่องมาจากตัวคอลัมน์มีความสั้น ซึ่งเด็กวัยรุ่นเกือบทุกคนลงความเห็นว่าจะไม่ชอบอ่านอะไรยาว ๆ อีกทั้ง การ์ตูนและภาพประกอบเป็นสิ่งที่พวกเขาชอบอยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้วเพราะทำให้เข้าถึงตัวเนื้อหาง่ายขึ้น ประกอบกับแนวความคิดแบบหักมุมที่พวกเขานึกไม่ถึง ทำให้เกิดการพัฒนาความคิดต่อไปหลังอ่านจบ นอกจากนี้ก็จะเป็นบทสัมภาษณ์บุคคลที่ให้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต ส่วนคอลัมน์ main course ที่เป็นเนื้อหาหลักประจำแต่ละเดือนนั้น วัยรุ่นจะอ่านเฉพาะเรื่องที่ตนสนใจเท่านั้น

“a day มีคอลัมน์น่าสนใจให้ติดตามอ่าน ชอบนิตยสารที่ให้ความรู้แบบเรามีส่วนเกี่ยวข้องด้วย เป็นเรื่องที่เราสนใจ”

เนื้อหาโดยรวมของ a day ในหลายส่วนที่มีความสอดคล้องกับกรอบความสนใจของเด็ก กล่าวคือ เป็นเรื่องราวในวงการบันเทิงที่วัยรุ่นทุกคนสนใจ คนที่มีความสนใจด้านดนตรีหรือชอบฟังเพลงก็จะอ่านคอลัมน์เกี่ยวกับเพลง ส่วนคนที่เรียนด้านนิเทศศาสตร์ก็จะสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ โฆษณา หรือ คนที่เรียนเกี่ยวกับศิลปะก็จะได้รับความรู้เกี่ยวกับศิลปะที่เขาชื่นชอบ รวมไปถึงคอลัมน์ย้อนอดีต โดยการดึงอดีตที่วัยรุ่นมีส่วนร่วมมานำเสนอ แต่กรอบจุดร่วมของวัยรุ่นที่ชื่นชอบเนื้อหาของ a day คือ กรอบเกี่ยวกับความคิด เนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่ความแปลกใหม่ ทันสมัย แปลก แตกต่าง แหวกแนว หลุดออกจากนิตยสารอื่น ๆ ที่พวกเขาเห็นอยู่บ่อยครั้งตามแผงยังทำให้เขารู้จักคิดใคร่ครวญกับสิ่งต่าง ๆ ธรรมดาใกล้ตัวอย่างมีเหตุผล จึงทำให้พวกเขาารู้สึกว่าเป็นนิตยสารที่เป็นของวัยรุ่นอย่างแท้จริง

“ได้ความรู้ด้านที่เกี่ยวข้องกับนิเทศฯ เช่น โฆษณา พวกที่เป็นนักศิลปะ ภาพยนตร์ ทำหนังสือ อ่านแล้วก็ได้ข้อคิดของเขา ทำให้เราติดตามเขาบ้าง ก็รู้สึกว่าเขาเข้าใจเรา”

“a day รวมความหลากหลาย มีนักเขียนที่ชอบ ชอบดูวีวี่หนัง เพลง ละครเวที งานดีไซน์ อ่านเอาความรู้ทั่วไปเป็นข้อมูล เพราะชอบเก็บข้อมูล”

“คนอ่าน a day ก็ฟังเพลงเบเกอรี่ สไตล์ฝันอยากมีหนังสือของตัวเอง a day เข้ากับความ คิดแบบเรา”

วัยรุ่นยังกล่าวถึงประโยชน์ที่พวกเขาได้รับจากการอ่านนิตยสาร a day ดังนี้

- a day ช่วยขยายกรอบการสื่อสารของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นจะได้ความรู้ในเรื่องที่ตนยังไม่รู้ เช่น สิ่งเล็กน้อย หรือ ประเด็นที่คนใหญ่มักมองข้าม, วิถีชีวิตบุคคลที่อยู่ในกระแสสังคมมีพื้นที่ในสื่อออนไลน์ ทำให้เด็กมีโอกาสได้รู้จักทางเลือกใหม่ ๆ ซึ่งเด็กในวัยนี้มักจะชอบความแปลกใหม่ a day ยังนำเรื่องที่วัยรุ่นไม่สนใจมาถ่ายทอดให้ง่ายขึ้น เช่น เรื่องปัญหาสังคม การเมือง ศิลปะ วัยรุ่นจะนำความรู้ที่ได้มาจาก a day มาขยายกรอบเกี่ยวกับเรื่องใหม่ และประมวลใช้เป็นความรู้ของตนต่อไป
- จากคอลัมน์สัมภาษณ์ทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งที่ตนเองเคยพบ และไม่เคยพบจากประสบการณ์ของผู้อื่น เหมือนกับเป็นการอ้างอิงกรอบของผู้อื่นมาเป็นกรอบของตัวเอง เนื่องจากเรื่องส่วนใหญ่ที่น่าสนใจก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลธรรมดาทั่วไป จึงมีความใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น
- ได้แนวความคิดใหม่ ๆ ซึ่งตรงนี้มีส่วนนำความคิด หรือ มีผลต่อกรอบในการมองเรื่องต่าง ๆ ตลอดจนพฤติกรรมของวัยรุ่น เช่น มีความสร้างสรรค์, ทำให้มองโลกในแง่ดี, ทำให้จัดกระบวนการคิดได้ถูกต้อง, กล้าคิด กล้าทำ, กล้าฝัน

“ได้มุมมองที่แปลกทำให้มองอีกมุมหนึ่งจากบทสัมภาษณ์ รู้เรื่องเกี่ยวกับสังคมสอนการใช้ชีวิตประจำวัน รู้จักชีวิตคนในหลายแง่ไว้ใช้เป็นข้อคิด”

“บทสัมภาษณ์ทำให้เรารู้กระบวนการความคิดของผู้อื่น แล้วนำมาปรับใช้ พัฒนาความคิด”

“a day เหมือนเปิดโลกทัศน์ ใช้ในชีวิตประจำวันได้เพราะเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัว”

“a day ทำให้มองโลกในแง่ดี ไม่เครียดกับชีวิต เป็นแรงบันดาลใจให้ทำกิจกรรม กล้าฝัน”

ทั้งนี้อายุและการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้รับสารส่งผลถึงการอ่านนิตยสาร a day ของพวกเขาด้วย โดยเฉพาะบุคคลที่เริ่มทำงานแล้วจะสนใจอ่าน a day น้อยลง เนื่องจากความสนใจของพวกเขาเปลี่ยนไป ประกอบกับรูปแบบของนิตยสารที่เปลี่ยนไปด้วย

“เล่มหลัง ๆ อ่านน้อยลงอาจเพราะความสนใจน้อยลง ตอนหลังเล่มหนาขึ้นโดยส่วนตัวแล้วเป็นไม่ชอบอ่านหนังสือเล่มหนา ๆ”

“อ่านน้อยลงไม่รู้เพราะโตขึ้น อาจต้องการสาระมากกว่านี้ ไม่ชอบที่มันหนาไม่ชอบโฆษณาเยอะ แนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจก็ยังมีอยู่ หลัง ๆ อ่าน a day weekly มีเรื่องการเมืองปรัชญา เราชอบเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเรา”

#### - Cheeze

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน Cheeze สิ่งแรกที่ทำให้พวกเขาติดตามอ่านก็คือ Cheeze จะแตกต่างจากนิตยสารวัยรุ่นทั่ว ๆ ไป โดยเน้นที่รูปภาพ และนำเสนอเรื่องราวของแฟน

ของวัยรุ่นที่พบเห็นได้ทั่วไปบนท้องถนน ด้วยความเป็นแฟชั่นเฉพาะตัวบุคคล จึงมีความทันสมัยตลอดเวลา ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามแฟชั่นกระแสหลักของโลก

“ชอบที่เป็นนิตยสารเกี่ยวกับแฟชั่น street รูปถ่ายไม่เหมือนเล่มอื่น เราสนใจเสื้อผ้าด้วย”

“ชอบที่ลงเสื้อผ้าที่ใส่ได้จริง เขาเอาตัวอย่างมาจากคนที่เดินถนนจริง บางเล่มผ่านไปหลายเดือนแล้วหยิบมาอ่าน ก็ไม่เซย”

“แฟชั่นใน Cheeze ไม่ตามกระแสแฟชั่นโลกเท่าไรหรอก แต่เล่มอื่นจะตามมาก”

ทั้งนี้รูปแบบของ Cheeze ที่มีภาพสีในปริมาณมากประกอบกับตัวหนังสือน้อยก็ตรงกับความต้องการและลักษณะนิสัยของวัยรุ่นกลุ่มนี้ ที่ไม่ชอบการอ่านหนังสือมากนัก อีกทั้งปกที่สะดุดตา โดยจะมีรูปวัยรุ่นหญิงที่ไม่ได้มีชื่อเสียงในสังคมวงกว้าง มีรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย ท่าทางสบาย ไม่เป็นทางการ และมีความใกล้เคียงกับกลุ่มผู้อ่าน จึงทำให้ Cheeze เป็นที่ชื่นชอบของวัยรุ่นกลุ่มนี้

“ชอบ Cheeze มากกว่าเล่มอื่น ที่ดูไม่เป็นทางการ ชอบดูรูป ดูแฟชั่นการแต่งตัว”

“เป็นคนไม่ชอบอ่านหนังสือ Cheeze มีรูปภาพเยอะ ไว้ดูรูปเพื่อนคลายเบื่อจากอ่านหนังสือเรียนแล้วมีข้อความเล็กน้อย ชอบภาษาที่ดูเป็นกันเองดี”

“ชอบนางแบบที่เป็นคนธรรมดาใกล้เคียงกับตัวเอง เป็นคนธรรมดาแต่งตัวเป็นตัวของตัวเองทั่วไป ดีกว่าเล่มอื่นที่ใช้คนที่โตมีชื่อเสียงเป็นแบบ”

กลุ่มผู้อ่านทุกคนจะชอบอ่านในส่วนของคอลัมน์ Cheeze on street ที่เป็นรูปวัยรุ่นตามท้องถนนมากที่สุด คอลัมน์นี้จะถูกหยิบยกมาใช้พูดคุยระหว่างวัยรุ่นด้วย ถึงเรื่องของการแต่งกายหรือ บางครั้งบุคคลที่อยู่ในภาพเป็นเพื่อนของตน รองลงมาจะเป็นคอลัมน์ Shopping แนะนำเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อใช้เปรียบเทียบราคาในการเลือกซื้อ หรือ ใช้ในการอ้างอิงและนำมาตัดปะ (mix and match) ในการแต่งกายของตน และยังทำให้วัยรุ่นกล้าแต่งกายมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีประวัติเกี่ยวกับแฟชั่นด้วย

“แฟชั่นที่ลงทำเพื่อวัยรุ่น เขาแนะนำการแต่งตัว”

“Cheeze คล้าย lifestyle ของเราเพราะเป็นคนชอบซื้อของ ชอบแต่งตัว เป็นคนที่ไม่ต้องสวยตลอด ไม่จัดแต่งมาก ดูเป็นตัวของตัวเอง”

“ชอบที่ เน้นการแต่งตัวที่หลากหลาย ไม่มีเย็บห่อ ดูโอเคเสียของคนอื่นที่เขาเสื้อมา mix กันเอง เสื้อผ้าที่เขาเอามาลงก็เป็นสิ่งที่เราชอบซื้ออยู่แล้ว”

“ชอบดูรูปคนที่แต่งตัวให้เข้ากับตัวเอง ทำให้เรากล้าเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นด้วย”

“ได้ความรู้เกี่ยวกับวิวัฒนาการแฟชั่นในเมืองไทย รองเท้า การแต่งกาย แฟชั่น แล้วยังเอาเรื่องเช็กมาทำเป็นเรื่องตลก เล่มอื่นไม่กล้าพูดแบบนี้”

เนื้อหาด้านในที่เป็นการถ่ายรูปวัยรุ่นที่แต่งตัวดีตามท้องถนนมาลง เป็นการ “อัปเดต”(update)สังคมของวัยรุ่น โดยที่วัยรุ่นไม่ต้องไปในที่นั้นจริง ๆ หรือ วัยรุ่นสามารถใช้เป็นความรู้ได้ว่า ถ้าจะไปที่แห่งนั้น ต้องแต่งกายอย่างไรบ้าง ตอนนี้วัยรุ่นคนอื่นใส่อะไรบ้าง รวมถึงการแต่งกายให้เข้ากับสภาพอากาศในเมืองไทย และสามารถใช้เป็นหัวข้อในการสนทนากับกลุ่มเพื่อนได้ด้วย วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านยอมรับว่าการอัปเดตของ Cheeze ทำให้ตนเชื่อถือได้ง่ายเพราะใช้ภาษาที่เป็นกันเอง เหมือนกับคุยกับเพื่อนของตน อีกทั้งวิธีการบอกยังเป็นการบอกให้เลือน ไม่ใช้การสอน

“เป็นนิตยสารที่ทำเพื่อวัยรุ่น ทำให้ตามทันโลก รู้เรื่องแบรนด์ต่าง ๆ ได้แนวการแต่งตัว ดูคนว่าเขาแต่งตัวกันยังไง”

“ชอบดูสไตล์การแต่งตัวเป็นไอเดียให้เราแต่งตัว แล้วบางทีไม่ได้ไปเดินสยามนาน ๆ จะได้ว่าแต่งตัวยังไงไม่ให้เผลอ”

“Cheeze ใช้ภาษาที่วัยรุ่นเข้าใจง่ายเป็นเหมือนเพื่อนกัน จะบอกกลาง ๆ ให้เราเลือกเอาเอง แนะนำว่าหน้าฝนแต่งอย่างนี้หน้าร้อนแต่งอย่างนี้ เข้ากับอากาศบ้านเรา”

เมื่อวัยรุ่นพูดถึง Cheeze พวกเขาจะมีกรอบที่ว่า เป็นตัวแทนและพื้นที่ของวัยรุ่นที่กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก แสดงความเป็นตัวของตัวเองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลผ่านการแต่งกาย และลงในพื้นที่สาธารณะอย่างนิตยสาร รวมไปถึงการเป็นแรงบันดาลใจให้วัยรุ่นเรียนด้านแฟชั่นด้วย

“เราชอบแต่งตัวไม่ซ้ำใคร เราอยากเรียนด้านดีไซน์ด้วย เคยเดินไปแล้วพี่จาก Cheeze เขาขอถ่ายรูปเก็บไว้”

“Cheeze เป็นแรงบันดาลใจให้คนอยากเรียนด้านแฟชั่น”

นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีกรอบเกี่ยวกับบุคคลที่มาลงใน Cheeze โดยจะต้องเป็นวัยรุ่นทั่ว ๆ ไป ดูใกล้เคียงกับผู้อ่าน แต่งตัวดูดี มีแฟชั่นเป็นของตัวเอง อาจเป็นคนที่เรียนทางด้านศิลปะ บางครั้งคนที่ลองอาจแต่งตัวไม่ดี แต่มีลักษณะ คือ บุคคลที่แต่งกายด้วยของแพง หรือเป็นดารานักแสดงวัยรุ่น

- a day และ Cheeze

วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีกรอบที่ชอบอ่านนิตยสารประเภทต่าง ๆ เป็นทุนอยู่แล้ว ประกอบกับเป็นคนชอบลองอ่านนิตยสารที่ออกใหม่ ๆ มา เหตุผลที่ทำให้พวกเขาอ่าน a day ด้วยเป็นนิตยสาร

ที่มีความแตกต่างจากเล่มอื่น ๆ ทั้งปก รูปเล่ม เนื้อหา แนวความคิด ซึ่งเป็นจุดจูงใจให้พวกเขาสนใจ และยังเป็นนิยายสารที่มีเนื้อหามากกว่านิยายสารวัยรุ่นเล่มอื่น ๆ ยังเน้นในเรื่องของกระแสย่อย

“ชอบที่คนเขียนมีความคิดแปลกดี มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง ปกแปลกกว่าเล่มอื่น อย่างเล่มอื่นก็แค่เอานางแบบมาถ่ายขึ้นปกเขียนโฆษณา อย่าง a day จะทำเป็นกราฟฟิก”

“a day จะคิดมาก หัวสมัยใหม่ ไม่เหมือนใคร เนื้อหาเยอะมากรู้สึกเนื้อหามันเยอะดี ชอบหน้าปกที่ จะมีรูปก็รู้เนื้อหาข้างในแล้ว รูปเล่มสวยดีหน้าสีเยอะ”

“เป็นหนังสือที่น่าสนใจ เนื้อหาแปลกดี เหมือนกับว่าเป็นนิยายสารที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับคำว่าเด็กแนว รูปแบบมันค่อนข้างฉีกออกจากเล่มอื่น a day ดูเป็น creative อารมณ์ดี แต่มีสาระน่าสนใจ ส่วนใหญ่เป็นสาระที่ถูกลืม”

ส่วนที่พวกเขาอ่าน Cheeze เนื่องมาจากมีลักษณะแปลกใหม่เช่นกัน มีรูปภาพบุคคลที่เขารู้จักลง นางแบบที่ใช้ก็จะใกล้เคียงกับตัวของผู้อ่าน อีกทั้งยังให้ความรู้ในด้านแฟชั่นและเป็นแบบอย่างด้านการแต่งกาย

“ชอบเพราะเอาวัยรุ่นที่เดินตามสยามมาลงเป็นเทรนแฟชั่น บางทีเพื่อนก็ลง ตัวเองเคยลงชอบดูรูปดูของสวย ๆ ได้ความรู้ใหม่เกี่ยวกับแฟชั่น Cheeze มีเอกลักษณ์”

“มีคนที่รู้จักลง เป็นเล่มแรกที่ update แฟชั่นให้เรา เหมือนเป็นคนนำแฟชั่น มีความรู้ด้านแฟชั่น แปลกใหม่ในทางที่ดี”

คอลัมน์ของ a day ที่เป็นที่นิยมในวัยรุ่นที่อ่านทั้ง 2 เล่ม ในหมวด Idea จะมีความสัมพันธ์กับกรอบความชอบของวัยรุ่น กล่าวคือ คนที่ชอบอ่านการ์ตูนก็จะอ่าน hesheit ส่วนคนที่ชอบอ่านคอลัมน์ที่ตัวหนังสือน้อย ๆ ก็จะอ่าน life in a day, ผู้ใหญ่วันมะรืน, คนที่ชอบเพลงจะอ่าน shoo-be-doo-da-day หรือ คอลัมน์แนะนำภาพยนตร์ เพลง หนังสือ คนที่สนใจด้านศิลปะจะอ่านคอลัมน์สนามเด็กเล่นที่ให้นักศึกษาส่งผลงานมาลง นอกจากนี้ยังอ่านคอลัมน์ที่มปลาดิบและ think positive เพื่อให้ได้ความคิดที่มีมุมมองแตกต่างออกไปจากกรอบที่ตนมีอยู่ ส่วนคอลัมน์ในหมวด Nostalgia จะอ่านเฉพาะเรื่องที่ตนเองมีประสบการณ์ร่วมเท่านั้น และ หมวด Somebody ในทุก ๆ คอลัมน์ โดยสรุปว่า a day ให้ความรู้และความคิดแปลกใหม่กับพวกเขา นอกจากนี้ความคิดที่นำเสนอโน้มน้าวยังสอดคล้องกับกรอบที่พวกเขามีอยู่แล้วด้วย

“ชอบฟังเพลงก็เลยชอบคอลัมน์ shoo-be-doo-da-day ส่วน main course จะอ่านที่สนใจ ชอบที่มีคนเขียนมาลง ได้รับความบันเทิงได้ความคิดของคนเขียนที่ไม่เหมือนคนอื่น”

“ชอบที่แนะนำหนัง เพลง เป็นสิ่งที่เราสนใจ บทสัมภาษณ์ต่างจากหนังสืออื่น จะไม่ใช่คนมีชื่อเสียง มีคำถามแง่มุมแปลกใหม่ เรื่องของคนที่อยู่ในวงการโฆษณาและ animation ชอบคอลัมน์สนามเด็กเล่นที่เอาผลงานนักศึกษาขึ้นมาลง ส่วนใหญ่ก็จะดูรูปกับกราฟิก”

เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้ยังชอบส่วนที่เป็นเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับด้านแฟชั่นของ Cheeze ด้วย นอกจากนี้ยังชอบนางแบบที่ไม่ดังมากดูใกล้เคียงกับพวกเขา เพราะไม่สามารถหาดูได้ในนิตยสารเล่มอื่น ๆ คอลัมน์ close up ที่ถ่ายภาพงานสำหรับวัยรุ่นมานำเสนอ ซึ่งเป็นงานที่พวกเขาชอบไปอยู่แล้ว อีกทั้งยังใช้ความรู้ใน Cheeze เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์สิ่งของ และการแต่งกายแบบสร้างสรรค์

“Cheeze จะเอาวัยรุ่นที่ไม่ได้ดังมากมาย เราชอบมากกว่าคนดัง ชอบภาษาที่ใช้ง่ายไม่เป็นทางการ สัมภาษณ์วัยรุ่นทำให้เราคล้อยตามกว่าให้คนแก่ ๆ มาพูด”

“Cheeze จะมีเรื่องของงานที่เราสนใจไปกับเพื่อน อย่างงานแฟชั่น, งานเล็กชิ้นสด, งาน T-shirt เน้นอะไรที่เราสนใจ เพลง เนื้อหาน้อยดี ทำเพื่อวัยรุ่นที่ชอบแต่งตัว”

“Cheeze เป็นผู้บุกเบิกการถ่ายรูปแต่งตัวดี แนว ๆ หลังจากนั้นกลายเป็นที่นิยมมีเล่มอื่นทำตาม เป็นแฟชั่นที่หลากหลาย ลงคนตามท้องถนนทั่วไปที่การแต่งตัวมี creative”

วัยรุ่นมีกรอบที่ว่าทั้ง 2 เล่มนี้มีการนำเสนอเนื้อหาอย่างมีเอกลักษณ์ แปลกใหม่ เป็นตัวของตัวเอง ตรงกับความต้องการของวัยรุ่นที่ชอบอะไรง่าย ๆ มีสาระ ผ่อนคลาย ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน กิจกรรมที่พวกเขาทำ อีกทั้งยังเป็นเรื่องใกล้ตัวสามารถนำไปปรับใช้ได้ง่าย Cheeze ยังเป็นการเสนอ street art อันเป็นศิลปะในยุคของพวกเขา ที่เกิดขึ้นเพื่อพวกเขาเองอีกด้วย ส่วน a day ก็นำเสนอศิลปะที่เข้าถึงง่ายเหมาะกับวัยรุ่น a day และ Cheeze ถูกใช้เป็นการรวบรวมความรู้ในการเรียนและการทำงาน โดยเฉพาะด้านนิเทศศาสตร์ a day จะสะท้อนด้านความคิดเกี่ยวกับสิ่งรอบ ๆ ตัว ส่วน Cheeze จะสะท้อนภาพสังคม ทำให้วัยรุ่นมีกรอบในการรู้เท่าทันสังคมของตนเอง

“a day ทำให้เราคิดแตกต่าง ได้รู้เรื่องรอบตัว Cheeze ทำให้เรารู้จักแฟชั่นมากขึ้นตรงกับชีวิตประจำวันของเราที่ชอบซื้อของ ได้เห็นภาพสังคมทั่วไป ความนิยมของคนบนท้องถนน”

“a day มันแฝงให้คิดเอง เหมาะกับวัยรุ่นอย่างเรา ไม่มีอะไรตายตัวกำหนด ทำให้เป็นคนมองโลก 2 ด้าน เรื่องที่ Cheeze เอามาลงใกล้ตัวใช้ได้จริง”

“Cheeze ไว้ดูสังคมวัยรุ่นเป็นการฝึก creative รู้ว่าเทรนด์ที่กำลังมา ได้เห็น street art ส่วน a day จะได้ความรู้นำไปใช้ได้เกี่ยวกับสายภาพยนตร์ที่เราเรียน เป็นแรงบันดาลใจ”

## การตีความเชิงสัญลักษณ์ในนิตยสารของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นถึงการอ่านนิตยสารของพวกเขา พบว่า วัยรุ่นตีความสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่นิตยสารทั้ง 2 เล่มนำเสนอ ดังนี้

เมื่อเห็นภาพปกในแต่ละเดือนวัยรุ่นจะสามารถรับรู้ได้ในทันทีว่า Theme ของนิตยสารในเดือนนั้นคือเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร และพวกเขาจะใช้ในการตัดสินใจว่าเรื่องที่น่ามาลงในแต่ละเดือนนั้นตรงกับความสนใจของพวกเขาหรือไม่ การแสดงท่าทางสบายของตัวแบบและการแต่งกายที่ใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่วัยรุ่นชื่นชอบ เนื่องจากวัยรุ่นจะรู้สึกว่าภาพลักษณ์ของบุคคลเหล่านั้นให้เคียงกับตน อีกทั้งวัยรุ่นยังตีความว่าบุคคลควรเป็นเช่นนั้น คือ เป็นคนง่าย ๆ สบาย ๆ

ส่วนภาษาที่ a day และ Cheeze จะเป็นภาษาที่วัยรุ่นในปัจจุบัน ไม่เป็นทางการ วัยรุ่นเมื่อได้อ่านภาษาแบบนี้แล้ว พวกเขาจะรู้สึกผ่อนคลาย ทำให้การอ่านนิตยสารไม่เหมือนกับการอ่านหนังสือทั่วไป สื่อสารง่าย เข้าใจง่าย และยังคงเห็นว่าภาพที่ลงในนิตยสารนั้นมีความหมายมากกว่าสิ่งที่มันเป็น อย่างเช่น คอลัมน์ day poet society ใน a day หรือ close up ใน Cheeze ที่จะลงเพียงภาพงานสังคมต่าง ๆ ของวัยรุ่น แต่วัยรุ่นก็สามารถเข้าใจในทันทีที่คืองานอะไร ในภาพเหล่านั้นจะถ่ายการแต่งกายของบุคคลที่อยู่ในงาน วัยรุ่นจะถอดรหัสว่า คนที่ไปงานนี้ต้อง แต่งกาย หรือ ปฏิบัติตัวอย่างไร หรือ คอลัมน์ในหมวด Nostalgia วัยรุ่นจะมองสิ่งของที่น่ามาลงแล้วสามารถเชื่อมโยงถึงอดีตและปัจจุบันของตนและมีความสุขร่วมกับมันได้ เป็นต้น

นอกจากนี้วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะมองเห็นเสื้อผ้าของวัยรุ่นคนอื่นที่ลงภาพในนิตยสารเป็นรหัส ที่สามารถนำมาปรับเปลี่ยนใหม่เพื่อให้สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของตนได้ เช่น ภาพวัยรุ่นที่มีรูปร่างคล้ายกับผู้อ่าน ใสเสื้อผ้าแบบนี้แล้วสวยวัยรุ่นผู้อ่านก็จะหาเสื้อผ้าแบบที่คล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่ขึ้นเดียวกันมาใส่ หรือ ถ้าเป็นเสื้อผ้าขึ้นเดียวกัน พวกเขาก็จะนำมา Mix 'n Match ให้ต่างออกไป และพวกเขาจะไม่สวมใส่เสื้อผ้าตามวัยรุ่นที่มีรูปร่างต่างจากพวกเขา

จากการสัมภาษณ์ยังพบว่า วัยรุ่นที่อ่าน a day จะเข้าใจในเรื่องของหลักกรรม ปรัชญาในการดำเนินชีวิตด้วยตัวของพวกเขาเอง ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่ a day นำเสนอเนื้อหาเน้นเรื่องของจิตวิญญาณของการดำรงชีวิตในฐานะของบุคคลมากกว่าตัวตนในอาชีพ ในขณะที่วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะกล่าวอ้างถึงจริยธรรมที่มีอยู่แล้วในสังคม และยึดถือว่าอาชีพของบุคคลเป็นภาพแทนตัวตนของคนไปด้วย เช่น เป็นช่างภาพดูเท่ ได้ทำงานอย่างอิสระ เป็นต้น และยังมี การตีความอื่น ๆ

อีกที่สัมพันธ์กับการนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารทั้ง 2 เล่ม คือ วิทยุที่อ่าน a day มักมองที่กระบวนการผลิตของสิ่งต่าง ๆ ในขณะที่วิทยุ Cheeze จะสนใจรูปลักษณะภายนอก

### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ของวิทยุ

กรอบกรอบสารของวิทยุที่จะกล่าวถึงนี้ได้มาจากการสัมภาษณ์ในเรื่องต่างที่นำเสนอในนิตยสาร a day และ Cheeze และที่ไม่ได้นำเสนอ เพื่อให้เห็นกรอบที่วิทยุใช้คัดกรองสารที่ตนจะเลือกรับ โดยจะกล่าวแยกกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มตามนิตยสารที่พวกเขาอ่าน

- a day

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคล

วิทยุผู้อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับประเภทของบุคคล ดังนี้

- 1) บุคคลสาธารณะที่เก่งในทางสร้างสรรค์ที่มีแนวทางการดำเนินชีวิต และแนวทางการทำงานที่น่าสนใจ ซึ่งมักจะมีหลักในการดำเนินชีวิตความแตกต่างจากบุคคลทั่วไปในสังคม โดยยึดเอาความสุขของตนเองเป็นเป้าหมายในชีวิต
- 2) บุคคลสาธารณะที่ประกอบอาชีพในสาขาวิทยาศาสตร์ และวงการศิลปะการออกแบบ เช่น นักเขียน, ผู้กำกับภาพยนตร์ หรือ โฆษณา, นักร้อง, นักดนตรี, นักแสดง, creative, สถาปนิก, ศิลปินในสาขาต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นคนรุ่นใหม่ และผลงานของพวกเขาเหล่านั้นจะอยู่ในกระแสรองของสังคม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่น แต่มีผู้รู้จักในวงจำกัด
- 3) บุคคลทั่วไปที่มีอาชีพการงานมั่นคงและมีใจรักในงานที่ตนทำ มีคุณธรรมและจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ โดยไม่หวังผลประโยชน์ส่วนตนมากไปกว่าประโยชน์ของส่วนรวม เช่น ทนาย แพทย์ นักการเมือง
- 4) บุคคลทั่วไปที่เป็นกลไกเล็ก ๆ ของสังคมล้อมรอบตัวผู้อ่าน ซึ่งมีวิถีชีวิตแบบคนเมือง
- 5) บุคคลทั่วไปที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกับตัวผู้อ่าน ซึ่งมีผลงาน แนวคิด หรือ แนวทางการดำเนินชีวิตที่น่าสนใจ
- 6) บุคคลทั่วไปที่ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม

ส่วนลักษณะทางประชากรอื่น ๆ ที่เป็นองค์ประกอบของบุคคล อันได้แก่ ฐานะทางสังคม เชื้อชาติ เพศสภาพนั้น วิทยุจะมีกรอบที่ว่า เรื่องของฐานะทางสังคม คือ ความพอเพียงของแต่ละบุคคล ส่วนเชื้อชาติที่ต่างกันเนื่องจากวัฒนธรรมที่ต่างกันส่งผลถึงลักษณะนิสัยของคนในชาติที่ต่างกันด้วย และวิทยุมักนำมากล่าวเปรียบเทียบกับคนไทย อีกทั้งมีกรอบว่าต่างชาติเน้นในเรื่องของวัตถุประสงค์ ส่วนคนไทยจะเน้นในเรื่องของจิตใจ ในเรื่องของเพศสภาพวิทยุจะมีกรอบของเรื่องความเท่าเทียมกันระหว่างเพศหญิงและชาย และมีกรอบเกี่ยวกับเพศอื่น ๆ นอกเหนือจาก 2 เพศนี้ด้วย



กรอบเกี่ยวกับแต่ละช่วงวัย วัยรุ่นจะมีกรอบที่ว่าความเป็นผู้ใหญ่ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบ ไม่มีความเป็นอิสระ มีกฎเกณฑ์มากมาย ไม่เข้าใจวัยรุ่น ความเป็นผู้ใหญ่จะถูกแยกออกไปจาก ความเป็นวัยรุ่นอย่างชัดเจน พวกเขากลับกลับมองไม่เห็นเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างวัยเด็กกับวัยรุ่น เนื่องจาก การกระทำของตนจะแกว่งไปมาระหว่างเด็กกับวัยรุ่น และยังมีกรอบว่าวัยของพวกเขา เป็นอิสระ ได้เป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผลในการจัดการชีวิตของตน

วัยรุ่นที่อยู่ในวัยมัธยมและมหาวิทยาลัยตอนต้นจะมองว่าการเป็นตัวของตัวเอง คือ การทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการ โดยไม่ต้องเลียนแบบหรือยึดติดกับใคร ส่วนคนที่อยู่ในวัยมหาวิทยาลัยตอนปลายและคนที่ทำงานแล้ว จะมีกรอบว่าคนไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้หมดเนื่องจากต้อง อยู่ในสังคม คนอื่นย่อมมีอิทธิพลต่อเราไม่มากนักน้อย

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ

วัยรุ่นจะมีกรอบถึงบุคคลในอุดมคติแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1) บุคคลที่มีความสุขและความสงบในชีวิต โดยมีความกล้าจะแตกต่างกับบุคคลในสังคม ในทางที่ถูกต้อง
- 2) บุคคลที่มีความชำนาญในสาขาอาชีพของตน สามารถอยู่ร่วมกับแบบแผนและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เป็นจำกัดของการทำงาน โดยไม่สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง เปิดกว้าง มองโลกในแง่ดี
- 3) บุคคลในครอบครัวของตน ที่สามารถจัดการชีวิตและครอบครัวของของตนได้เป็นอย่างดี

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับวัตถุ

กรอบเกี่ยวกับสิ่งที่วัยรุ่นสนใจจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้กับพวกเขา เพื่อผ่อนคลายจากความตึงเครียดในการเรียนและชีวิตประจำวัน ดังนี้

- 1) ผลผลิตจากสื่อสารมวลชน อันได้แก่ นิตยสาร, หนังสือการ์ตูน, พ็อกเก็ตบุ๊ก, ภาพยนตร์, รายการวิทยุ, รายการโทรทัศน์, โฆษณา, ซีดีเพลง เป็นต้น ส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่อยู่ใน กระแสรอง ทั้งนี้ตัวผู้ผลิตผลงานเหล่านี้ ยังมีผลให้วัยรุ่นติดตามผลงานของบุคคลที่เขา ชอบต่อด้วย วัยรุ่นจะใช้สิ่งเหล่านี้เป็นความรู้ของพวกเขา
- 2) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แบ่งออกเป็น 2 กรอบด้วยกัน วัยรุ่นที่ชื่นชอบการแต่งกายจะมีกรอบที่ 1 คือ เสื้อผ้าที่มีเอกลักษณ์แปลกจากเสื้อผ้าทั่วไปที่คนในสังคมนิยมใส่ตามกระแส และต้องเข้ากับบุคลิกของตน กรอบที่ 2 เสื้อผ้าที่คุณภาพเหมาะสมกับราคา จะมุ่งเน้นที่ความสบายและราคาไม่สูงมากนัก

- 3) ศิลปวัตถุ เป็นสิ่งที่สวยงาม ที่บุคคลธรรมดาทั่วไปเข้าถึงได้ง่าย รวมไปถึงวัตถุรอบ ๆ ตัวที่มีรูปลักษณะสวยงามที่ได้รับการออกแบบอย่างดี
- 4) วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่
- 5) วัตถุที่อยู่ในกระแสสังคม เพื่อใช้เรียนรู้กระแสสังคมในขณะนั้น
- 6) วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วม ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความทรงจำของวัยรุ่นร่วมกับบุคคลในยุคหนึ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันและกิจกรรมวัยเด็กของพวกเขา

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับเหตุการณ์

วัยรุ่นจะให้ความสนใจกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเองเท่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็น กรอบที่ใช้ในการดำเนินชีวิต การเรียนการศึกษา รวมไปถึงเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เป็นข่าวในปัจจุบัน สถานที่ที่วัยรุ่นใช้ทำกิจกรรมบันเทิงต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น คอนเสิร์ต, งานเทศกาลเพลงต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกรอบเกี่ยวกับสาระในชีวิตของตนด้วย โดยสาระของพวกเขาคือสิ่งที่ใช้พัฒนาและเป็นประโยชน์ต่อชีวิตของพวกเขา

- Cheeze

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคล

กรอบประเภทของบุคคลที่วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze สนใจ ได้แก่

- 1) บุคคลสาธารณะที่อยู่ในกระแสสังคมในตอนนั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ตกเป็นข่าวในขณะนั้น
- 2) บุคคลทั่วไปที่ประกอบอาชีพตามความชอบและความถนัดของตน มีอิสระในการทำงานและความคิด ส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลที่ทำงานในสายนิเทศศาสตร์และศิลปะการออกแบบ ได้แก่ บุคคลที่ทำงานเบื้องหลังด้านดนตรี, designer, creative, สถาปนิก, ช่างภาพ เป็นต้น จะเน้นที่อาชีพเกี่ยวกับแฟชั่นมาก
- 3) บุคคลทั่วไปที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตาและวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน หรือ มีลักษณะเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในยุคนั้น ประกอบกับมีการแต่งกายที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์
- 4) บุคคลทั่วไปที่ใกล้ชิดกับวัยรุ่นที่มีความเสียสละเพื่อคนรอบข้าง
- 5) บุคคลทั่วไปเรียนด้านศิลปะ

กรอบเกี่ยวกับบุคคลในเรื่องอื่น ๆ ได้แก่ ในเรื่องฐานะทางสังคมวัยรุ่นจะมีกรอบถึงความพอเพียงและการใช้จ่ายให้เหมาะสมกับสภาพฐานะ โดยไม่นำไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น ในเรื่องของเชื้อชาติวัยรุ่นจะมีกรอบว่า ทุกชาติมีความสามารถเท่าเทียมกัน ชาวต่างชาติมีความกล้าแสดงออก

และมีพัฒนาการด้านวัตถุมาก ส่วนคนไทยจะเน้นเรื่องของจิตใจที่ละเอียดอ่อนยึดถือค่านิยมกับจารีตประเพณีเก่า ๆ นอกจากนี้ยังมีมุมมองเรื่องแฟชั่นการแต่งกายของชาวต่างชาติด้วย โดยพวกเขาจะสามารถเห็นความแตกต่างของการแต่งกายในคนแต่ละชาติได้

กรอบเกี่ยวกับเพศสภาพวัยรุ่นที่เรียนในระดับมหาวิทยาลัยจะกล่าวถึงความเท่าเทียมของเพศชายและหญิง โดยกรอบที่ว่า สังคมทำให้ผู้ชายมีสิทธิ์มากกว่าผู้หญิง ส่วนวัยรุ่นที่เรียนอยู่ในระดับมัธยมจะใช้เกณฑ์เรื่องการแต่งตัวมาตัดสิน พวกเขาจะรู้สึกที่เพศหญิงสามารถแสดงออกทางการแต่งกายได้มากกว่าเพศชาย ผู้ชายที่แต่งตัวจะถูกมองว่าเป็นเกย์ ผู้หญิงในปัจจุบันมีความกล้าแสดงออกและมีสิทธิ์ในการแสดงความรู้สึกของตนเอง เด็กในกลุ่มนี้จะมีกรอบว่าปัจจุบันมีเกย์เพิ่มขึ้นทำให้เพศชายน้อยลง บางครั้งพวกเขาไม่สามารถแบ่งเพศได้จากการมองภายนอก

วัยรุ่นจะมีกรอบที่ว่าวัยของพวกเขา เป็นวัยแห่งความสร้างสรรค์ มีความเป็นตัวของตัวเองมากที่สุด ชอบแสดงออก ความรู้และมีเหตุผลมากขึ้น อยากเป็นที่ยอมรับในสังคม และแต่งกายได้อย่างอิสระ ส่วนผู้ใหญ่เป็นวัยที่มีประสบการณ์มาก มีครอบครัวแล้ว ต้องใส่เสื้อผ้าตามกาลเทศะ ต้องมีความคิดและเหตุผล

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ

วัยรุ่นจะมีกรอบเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ 2 แบบด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ความเป็นอุดมคติจากการดำเนินชีวิตบุคคลที่เป็นตัวของตัวเอง โดยมีคุณธรรม กล้าคิดกล้าทำตามความฝัน มีเอกลักษณ์ อิสระ แตกต่างจากบุคคลทั่วไปในสังคม เปิดกว้างไม่มีอคติ ยอมรับและเข้าใจผู้อื่น แบบที่ 2 บุคคลที่เป็นแบบอย่างด้านการแต่งกาย คือ แต่งการเข้ากับบุคลิกลักษณะของตนเอง โดดเด่นมีเอกลักษณ์ สบายตัว ไม่ได้รับการจัดแต่งมาก ไม่ต้องสวมบุรุษแบบ

#### กรอบกรอบสารเกี่ยวกับวัตถุ

- 1) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ที่เข้ากับบุคลิกของแต่ละบุคคล มีแบบที่เป็นเอกลักษณ์ โดดเด่น ไม่ซ้ำกับผู้อื่น วัยรุ่นกลุ่มนี้จะมีกรอบว่าของแบรนด์เนมเป็นสิ่งที่มีความพิเศษสวยงาม คุณภาพดี และราคาแพง ยังมีกรอบเกี่ยวกับเสื้อผ้าใช้แล้ว และกรอบเกี่ยวกับที่ประดิษฐ์ขึ้นเองจากความคิดสร้างสรรค์ของตน ต้องใช้ความสามารถด้านศิลปะ
- 2) ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน อันได้แก่ นิตยสาร, หนังสือการ์ตูน, ละคร, ภาพยนตร์, รายการวิทยุ, รายการโทรทัศน์ เป็นต้น วัยรุ่นในระดับชั้นมัธยมจะมีกรอบว่าละครคือสิ่งเดียวกับภาพยนตร์ ส่วนวัยรุ่นที่เรียนมหาวิทยาลัยจะชอบดูภาพยนตร์และสามารถแบ่งแยกละคร

กับภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้อง วิทยุรุ่นกลุ่มนี้ยังอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นอยู่เป็นประจำ แต่บางคนไม่อ่าน เพราะไม่เข้าใจการเรียงลำดับเนื้อหา

- 3) กรอบเกี่ยวกับศิลปะวัตถุ วิทยุรุ่นกลุ่มนี้จะมีกรอบถึงภาพจิตรกรรมก่อน ส่วนหนึ่งจะกล่าวว่า ศิลปะคือสิ่งรอบตัวเป็นศิลปะที่มีความงาม
- 4) กรอบเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นเทคโนโลยี พวกเขาจะใช้ ในการสื่อสารและพักผ่อน ได้แก่ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยใช้ทั้งการหาข้อมูลและสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน
- 5) วัตถุที่เป็น memorable ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความทรงจำของวิทยุรุ่นร่วมกับบุคคลในยุคหนึ่ง ยังรวมถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด(limited edition) เป็นสิ่งที่สวยงามหายาก และราคาแพง เป็นตัวแทนในยุคหนึ่ง ๆ ด้วย

#### กรอบทรงสารเกี่ยวกับเหตุการณ์

วิทยุรุ่นกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะสนใจเรื่องข่าวสารที่เป็นกระแสสังคม และสนใจเรื่องการเรียนรู้สังคมวิทยุรุ่นผ่านการแต่งกาย มองว่า การแต่งกายเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งถึงความเป็นตัวตนของตนเอง สร้างความมั่นใจในตนเอง พวกเขาจะเลือกรับกระแสแฟชั่นและปรับใช้ให้เข้ากับ การแต่งกายของตนเอง แต่ไม่ได้ตามกระแสอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ยังสนใจสถานที่ที่วิทยุรุ่นทำกิจกรรมร่วมกันและจะไปอยู่เสมอ เช่น คอนเสิร์ต นอกจากนี้ยังมีกรอบที่ว่าเรื่องเพศสัมพันธ์เป็นเรื่องที่วิทยุรุ่นพูดได้ เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่ง

- ทั้ง a day Cheeze

#### กรอบทรงสารเกี่ยวกับบุคคล

กรอบเกี่ยวกับบุคคลของวิทยุรุ่นในกลุ่มนี้ จะมีกรอบเกี่ยวกับประเภทของบุคคลค่อนข้างกว้าง ดังนี้

- 1) บุคคลสาธารณะที่เก่งในทางสร้างสรรค์ที่มีแนวทางการดำเนินชีวิต และแนวทางการทำงานที่น่าสนใจ ซึ่งมักจะมีหลักในการดำเนินชีวิตความแตกต่างจากบุคคลทั่วไปในสังคม โดยยึดเอาความสุขของตนเองเป็นเป้าหมายในชีวิต
- 2) บุคคลสาธารณะและบุคคลทั่วไปที่ประกอบอาชีพตามความชอบและความถนัดของตน มีอิสระในการทำงาน และความคิด ที่ประกอบอาชีพในสาขานิเทศศาสตร์ และวงการศิลปะ การออกแบบ เช่น นักเขียน, ผู้กำกับภาพยนตร์ หรือ โฆษณา, นักร้อง, นักดนตรี, นักแสดง, creative, สถาปนิก, ด้านดนตรี, designer, ช่างภาพ ศิลปินในสาขาต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นคนรุ่นใหม่ และผลงานของพวกเขาเหล่านั้นจะอยู่ในกระแสรองของสังคม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดดเด่น แต่มีผู้รู้จักในวงจำกัด

- 3) บุคคลทั่วไปที่มีอาชีพการงานมั่นคงและมีใจรักในงานที่ตนทำ มีคุณธรรมและจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ โดยไม่หวังผลประโยชน์ส่วนตนมากเกินไปกว่าประโยชน์ของส่วนรวม เช่น ทนาย แพทย์ นักการเมือง
- 4) บุคคลทั่วไปที่เป็นกลไกเล็ก ๆ ของสังคมล้อมรอบตัวผู้อ่าน ซึ่งมีวิถีชีวิตแบบคนเมือง
- 5) บุคคลสาธารณะที่อยู่ในกระแสสังคมในตอนนั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ตกเป็นข่าวในขณะนั้น
- 6) บุคคลทั่วไปที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตาและวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน หรือ มีลักษณะเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในยุคนั้น ประกอบกับมีการแต่งกายที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์
- 7) บุคคลทั่วไปที่ใกล้ชิดกับวัยรุ่นที่มีความเสี่ยงสูงเพื่อคนรอบข้าง และทำเพื่อสังคม
- 8) บุคคลทั่วไปเรียนด้านศิลปะ

กรอบเรื่องฐานะทางสังคมเป็นสิ่งที่สมมติขึ้น คนที่ทำงานทุกคนก็มีคุณค่าต่อสังคมทั้งสิ้น ต้องมีความพอเพียงในชีวิต วัยรุ่นมีกรอบเกี่ยวกับเชื้อชาติที่ว่า ไม่ได้มีความสามารถมากกว่าคนไทย เป็นชาติที่รับผิดชอบ ให้คุณค่ากับบุคคลที่ทำงาน และมีอิทธิพลกับบ้านเมืองไทยมาก ส่วนคนไทย คือ เป็นคนจิตใจดี เป็นมิตรขอช่วยเหลือ นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงเรื่องการแต่งกายของคนไทยด้วยว่า คนไทยนิยมแต่งตัวตามกัน

กรอบเกี่ยวกับเพศสภาพ วัยรุ่นหญิงที่ทำงานให้อิสระในการใช้ชีวิต จะรู้สึกว่ามีความเท่าเทียมกัน แต่วัยรุ่นหญิงที่ได้รับความดูแลก่อนเข้มงวดจะรู้สึกว่า ผู้ชายมีโอกาสในการใช้ชีวิตมากกว่า ผู้หญิงต้องคอยระวังอันตราย ส่วนวัยรุ่นชายจะมีกรอบที่ว่า ผู้ชายต้องเป็นสุภาพบุรุษ กลายเป็นเสียเปรียบ อีกทั้งเป็นเรื่องที่ไม่ควรนำมาเปรียบเทียบกัน ธรรมชาติได้แบ่งหน้าที่มาแล้ว

วัยรุ่นกลุ่มนี้ค่อนข้างมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง และพวกเขาพยายามที่จะเป็นตัวของตัวเอง ทั้งเรื่องการดำเนินชีวิตและการแต่งกาย

วัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้กรอบของคุณธรรมพื้นฐานมาตัดสินความดีของบุคคล เช่น ความซื่อสัตย์ช่วยเหลือคนอื่น ไม่เบียดเบียนใคร ไม่เห็นแก่ตัว ไม่คนโกหก ทุกคนมีส่วนดีและไม่ดี อยู่ที่ว่าเขาคบส่วนไหนของเขา ไม่มีอะไรมาตัดสินและยังมีกรอบเกี่ยวกับการตัดสินบุคคล บางทีการมองคนที่ภายนอกของบุคคลก็สามารถบอกอะไรได้ แต่ต้องคบหาก่อนถึงตัดสินได้

### กรอบกรองสารเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติ

จะมีกรอบเกี่ยวกับตัวบุคคลในอุดมคติ คือ บุคคลที่ทำประโยชน์เพื่อบุคคลอื่นและสังคม เข้าใจและให้อิสระผู้อื่น เป็นตัวของตัวเอง เปิดกว้าง มีปรัชญาในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรม และ มุ่งเน้นการมีความสุขในชีวิต นอกจากนี้ยังกล่าวถึงตัวบุคคลด้วย ได้แก่ ในหลวงรัชกาลที่ 9 และพ่อแม่ของตน

### กรอบกรองสารเกี่ยวกับวัตถุ

กรอบเกี่ยวกับสิ่งที่ยั่วยุสนใจจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้กับพวกเขา เพื่อผ่อนคลายจากความตึงเครียดในการเรียนและชีวิตประจำวัน ดังนี้

- 1) ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน อันได้แก่ นิตยสาร, หนังสือการ์ตูน, พ็อกเก็ตบุ๊ก, ภาพยนตร์, รายการวิทยุ, รายการโทรทัศน์, โฆษณา, ซีดีเพลง เป็นต้น ส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่อยู่ใน กระแสรอง ทั้งนี้ตัวผู้ผลิตผลงานเหล่านี้ ยังมีผลให้วัยรุ่นติดตามผลงานของบุคคลที่เขา ชอบต่อด้วย วัยรุ่นจะใช้สิ่งเหล่านี้เป็นความรู้ของพวกเขา
- 2) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย วัยรุ่นกลุ่มนี้จะชื่นชอบการแต่งกายมากจะมีกรอบว่า เสื้อผ้าที่มีเอกลักษณ์แปลกจากเสื้อผ้าทั่วไปที่คนในสังคมนิยมใส่ตามกระแส และต้องเข้ากับบุคลิก ของตน
- 3) ศิลปวัตถุ เป็นสิ่งที่สวยงาม ที่บุคคลธรรมดาทั่วไปเข้าถึงได้ง่าย รวมไปถึงวัตถุรอบ ๆ ตัวที่มี รูปลักษณะสวยงามที่ได้รับการออกแบบอย่างดี
- 4) วัตถุที่เป็นเทคโนโลยี ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่
- 5) วัตถุที่อยู่ในกระแสสังคม เพื่อใช้เรียนรู้กระแสสังคมในขณะนั้น หรือใช้ในการเข้าสังคมใน กลุ่มเพื่อนตน
- 6) วัตถุที่เป็น memorable ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความทรงจำของวัยรุ่นร่วมกับบุคคลในยุคหนึ่ง ยัง รวมถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด (limited edition) เป็นสิ่งที่สวยงามหายาก และราคาแพง เป็นตัวแทนในยุคหนึ่ง ๆ ด้วย

### กรอบกรองสารเกี่ยวกับเหตุการณ์

วัยรุ่นจะให้ความสนใจกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็น กรอบที่ใช้ในการดำเนินชีวิต การเรียนการศึกษา รวมไปถึงเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เป็นข่าวใน ปัจจุบัน สถานที่ที่วัยรุ่นใช้ทำกิจกรรมบันเทิงต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น คอนเสิร์ต, งานเทศกาลเพลงต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกรอบเกี่ยวกับสาระในชีวิตของตนด้วย โดยสาระของพวกเขาคือสิ่งที่ใช้ พัฒนาและเป็นประโยชน์ต่อชีวิตของพวกเขา

สาระหนึ่งของวัยรุ่นกลุ่มนี้คือ การแต่งกาย โดยถือว่าเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ทำให้มั่นใจในตนเองมากขึ้น และจะมีการเลือกรับกระแสแฟชั่น และปรับใช้ให้เข้ากับการแต่งกายของตนเอง โดยไม่สิ้นเปลืองและไม่ต้องตามกระแสอยู่ตลอดเวลา ในขณะที่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้โดยไม่ขัดต่อจารีตประเพณี

### สรุปความเหมือนและความแตกต่างกรอบกรองสารทั้ง 4 ชนิดของวัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านนิตยสารทั้ง 3 กลุ่ม

#### กรอบกรองสารด้านบุคคล

กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มที่มีลักษณะตรงกัน ได้แก่

- 1) บุคคลทั่วไปที่ทำงานในสายนิเทศศาสตร์ และด้านศิลปะการออกแบบ
- 2) บุคคลทั่วไปที่มีวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน ในที่นี้คือวัยรุ่นด้วยกัน
- 3) บุคคลทั่วไปที่มีอิสระในการใช้ชีวิตและการทำงาน
- 4) บุคคลทั่วไปที่มีคุณธรรม และความเสียสละเพื่อบุคคลอื่น
- 5) บุคคลทั่วไปที่ยึดความเพียงพอในฐานะทางสังคมของตนเป็นเป้าหมายหลักในการดำเนินชีวิต
- 6) บุคคลทุกเชื้อชาติมีความเก่งทัดเทียมกัน คนต่างชาติเน้นเรื่องของวัตถุ คนไทยให้ความสำคัญกับเรื่องจิตใจ
- 7) บุคคลที่สามารถเป็นตัวของตัวเอง มีความสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี

ความแตกต่างของกรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม คือ

- 1) วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบในการตัดสินบุคคลโดยใช้รูปลักษณ์ภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแต่งกายของแต่ละบุคคลเป็นเกณฑ์หนึ่งในการตัดสินความต่างและคล้ายกับตนเอง ในขณะที่ผู้อ่าน a day จะใช้ความคิดของบุคคลเป็นเกณฑ์ ส่วนผู้อ่านทั้ง 2 เล่มจะใช้ลักษณะทั้งด้านรูปลักษณ์และความคิด
- 2) วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze มักมีกรอบที่ใช้ในการสังเกตเกี่ยวกับบุคคลรอบตัวที่ใกล้ชิดของตนอยู่เสมอ ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับบุคคลที่อยู่ห่างออกไปที่มีลักษณะตรงตามความสนใจของพวกเขามากกว่า ในขณะที่ผู้อ่านทั้ง 2 เล่มจะมีกรอบทั้ง 2 ลักษณะปะปนกันไป
- 3) วัยรุ่นผู้อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม และอ่าน a day เพียงเล่มเดียว จะมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย มากกว่าผู้อ่าน Cheeze
- 4) วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze มักจะตั้งกรอบจากมุมมองในชีวิตประจำวันของตนเอง ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน a day จะมองที่บุคคลโดยทั่วไปในสังคม และผู้อ่านทั้ง 2 เล่มจะใช้มุมมองทั้ง 2 แบบ

### กรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติ

กรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติของวัยรุ่นที่เหมือนกันคือ บุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระ เปิดกว้างและมีความสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต

ส่วนที่แตกต่างกันของกรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่

- 1) วัยรุ่นผู้อ่าน a day และผู้อ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบว่าบุคคลในอุดมคติ คือ บุคคลที่มีความสุขในชีวิตของตน ซึ่งผู้อ่าน Cheeze จะไม่กล่าวถึงในส่วนนี้
- 2) ผู้อ่าน Cheeze จะใช้การแต่งกายมาเป็นเกณฑ์ คือ บุคคลที่มีการแต่งกายดีและไม่จำเป็นต้องมีความงามสมบูรณ์แบบ
- 3) วัยรุ่นที่อ่านทั้ง 2 เล่มจะมีกรอบที่ต่างออกไป คือ จะมีกรอบคุณธรรมของบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง
- 4) กรอบที่ต่างออกไปของวัยรุ่นที่อ่าน a day ได้แก่ บุคคลที่มีความกล้าจะแตกต่างจากคนในสังคม บุคคลที่มีความชำนาญในอาชีพของตน และบุคคลที่ดูแลครอบครัวได้ดี

### กรอบกรองสารด้านวัตถุ

กรอบกรองสารด้านวัตถุของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะมีประเภทของวัตถุที่ตรงกัน ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและกิจกรรมด้านบันเทิงของวัยรุ่น อันได้แก่

- 1) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เข้ากับบุคลิกของผู้สวมใส่ มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับผู้อื่น
- 2) ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน
- 3) ศิลปวัตถุที่เข้าถึงชนชั้นกลางได้ง่าย เป็นสิ่งสวยงามรอบตัวที่สามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวัน
- 4) วัตถุที่เป็นเทคโนโลยีที่วัยรุ่นใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่
- 5) วัตถุที่อยู่ในกระแสสังคมส่วนใหญ่ในขณะนั้น สำหรับให้วัยรุ่นใช้เรียนรู้กระแสสังคมในขณะนั้น
- 6) วัตถุที่เป็น memorable ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความทรงจำของวัยรุ่นร่วมกับบุคคลในยุคนั้น

ความแตกต่างของกรอบกรองสารด้านวัตถุของวัยรุ่นจะอยู่ที่ลักษณะอันละเอียดยับยั้งของวัตถุในแต่ละประเภท กล่าวคือ

- 1) วัยรุ่นที่อ่าน a day และทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบเกี่ยวกับผลิตผลจากสื่อที่มาจากกระแสรอง และมีความรู้เกี่ยวกับสื่อประเภทต่าง ๆ เป็นอย่างดี ในขณะที่ผู้อ่าน Cheeze จะไม่มีกรอบเกี่ยวกับกระแสรองมากนัก
- 2) กรอบเกี่ยวกับวัตถุที่เป็นเทคโนโลยี วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบถึงด้านบันเทิงของวัตถุเหล่านี้มากกว่า เช่น ใช้ติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน หรือ หาความบันเทิงต่าง ๆ ในขณะที่ผู้อ่าน a day และอ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบในแง่ประโยชน์ใช้สอยและอิทธิพลที่เทคโนโลยีเข้ามามีผลต่อชีวิตประจำวัน



- 3) ผู้อ่าน a day จะมีการอบเกี่ยวกับวัตถุที่เป็น memorable ว่าเป็นสิ่งที่เป็นความทรงจำร่วมในอดีตของพวกเขา ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันหรือกิจกรรมยามเด็ก ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze และทั้ง 2 เล่ม จะมีการอบถึงสินค้าแฟชั่นอันเป็นตัวแทนในยุคหนึ่ง ๆ และในยุคปัจจุบันด้วย ทั้งนี้ยังรวมไปถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัดด้วย

#### กรอบกรอบสารด้านเหตุการณ์

กรอบกรอบสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มที่มีลักษณะตรงกัน คือ วัยรุ่นจะมีการอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเองเท่านั้น อันได้แก่ การดำเนินชีวิต การศึกษา กิจกรรมด้านบันเทิงต่าง ๆ และข่าวสารในสังคม

ส่วนความแตกต่างของกรอบกรอบสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะมีการอบเกี่ยวกับแฟชั่นในปัจจุบันและการแต่งกายของวัยรุ่นด้วยกัน มีการเลือกรับใช้กระแสแฟชั่นให้เหมาะสมกับตนเอง ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะไม่มีการอบเกี่ยวกับแฟชั่นมากนัก นอกจากนี้ในเรื่องการรับข่าวสารและสถานการณ์ปัจจุบันก็มีความแตกต่างกัน ผู้อ่าน a day และทั้ง 2 เล่ม จะสนใจข่าวสารบ้านเมือง หรือ ความรู้รอบตัว ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีการอบเฉพาะข่าวสารที่เป็นกระแสสังคมในขณะนั้น โดยเฉพาะข่าวในวงการบิน

## การใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นในการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์

การใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นนั้น ได้จากการถอดกรอบกรองสารจากบทสัมภาษณ์ของวัยรุ่นในหัวข้อต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาของนิยายสารที่พวกเขาอ่าน เป็นกรอบกรองสารทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่กรอบกรองสารด้านบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

1. กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นจะทำการหยุดคิดวิเคราะห์เมื่อผู้วิจัยถามคำถามในหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งอาจกล่าวอ้างจากความรู้ที่ได้จากการเปิดรับข้อมูลจากสื่อ, การเรียนในระบบการศึกษา, หลักการที่เคยได้ยินมาจากแหล่งต่าง ๆ หรือ เป็นความรู้ในอดีต
2. กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา จะเป็นกรอบที่วัยรุ่นตอบจากประสบการณ์ตรงของตนเอง โดยวัยรุ่นจะเข้าไปมีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้นโดยตรง จึงเป็นคำตอบที่เกิดจากการบอกเล่าเรื่องราวของตนเอง
3. กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว จะกรอบที่วัยรุ่นใช้ในทันทีในการตัดสินใจต่าง ๆ และไม่สามารถหาเหตุผลมาประกอบการตัดสินใจนั้นได้ ซึ่งอาจเกิดจากอารมณ์ ความรู้สึก หรือ ความเคยชินของพวกเขาต่อสิ่งเหล่านั้น
4. กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น อันเป็นกรอบที่วัยรุ่นกล่าวอ้างมาจากประสบการณ์ของบุคคลรอบข้างพวกเขาเผชิญมา โดยพวกเขาจะนำเอากรอบของบุคคลนั้นมาใช้เลย เช่น ถ้าบุคคลนั้นเคยเจอแพทย์รักษาไม่ดีแล้วนำมาเล่าให้วัยรุ่นฟัง พวกเขาก็จะมีความรู้สึกไม่ดีกับอาชีพนี้ เป็นต้น

เนื่องจากบทสัมภาษณ์ในทุกส่วนของวัยรุ่น แสดงถึงการใช้กรอบกรองสารของพวกเขา โดยในเรื่องหนึ่ง ๆ วัยรุ่นจะใช้กรอบกรองสารในหลายลักษณะด้วยกัน ผู้วิจัยจึงจะแจกแจงการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นแต่ละคนลงในตาราง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ตารางการแสดงลักษณะใช้กรอบของวัยรุ่นเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ตามลำดับ โดยจะใช้ตัวเลข a, b, c, d แทนลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 นั้น และ x แทนการไม่มีกรอบกรองสาร (aschematic) ซึ่งในกรณีที่วัยรุ่นไม่มีกรอบนี้จะไม่นำมารวมในการคำนวณเป็นร้อยละเพื่อเปรียบเทียบการใช้กรอบมากหรือน้อย เพราะการไม่มีกรอบกรองสารใช้อธิบายว่าวัยรุ่นไม่มีกรอบในเรื่องใดเท่านั้น ในกรณีของการใช้กรอบเกี่ยวกับกลุ่มอาชีพในกรอบเกี่ยวกับบุคคลนั้น ผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เป็นด้านนิเทศศาสตร์และศิลปะการออกแบบ ได้แก่ ศิลปิน นักเขียน นักแสดง ผู้กำกับ นักดนตรี creative designer ฯ 2) อาชีพอื่น ๆ ได้แก่ นักเรียน อาจารย์ แพทย์ นักกีฬา นักการเมือง นักธุรกิจ ฯ การลงรหัสการใช้กรอบกรองสารจึงนำอาชีพที่อยู่ในกลุ่มนั้นมารวมกันนอกเหนือจากตารางลงรหัสความถี่ในการใช้กรอบกรองสารแล้วจะมีตารางสรุปความถี่ของตารางแต่ละชุดไว้ด้วย

## ลักษณะการใช้กรอบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว

ตารางที่ 4 แสดงลักษณะการใช้กรอบของสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว

ในกรอบของสารด้านบุคคล

กรอบด้านบุคคล	ลักษณะการใช้กรอบของสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day											
	มิ่ง	ต้น	แมน	เมียว	ปัก	แก้ว	เปิด	แฉ้ม	คิว	โชค	ป๊อก	ต้น
การเลือกอาชีพ	ab	bd	b	ab	ac	ab	abd	ab	b	ab	bd	b
ชื่นชมอาชีพ	a	ad	ad	ad	bd	d	db	a	ab	a	ab	a
อาชีพด้านนิเทศ/ศิลปะ	aaa aa bb c	bbbb b x	aa bbbx xx	aaaa a bbb c d	aaa bbb c dd	aaaa bbb bb c x	aaaaa aaa bb/b	aaaa a bbbb bb	a bb b c dd x	aaaa a bbb c	a bbbb b c	aaa bb bb d
อาชีพอื่น ๆ	aaa aaa b	aa bbb c	aaab b c d	aaa bbb cd	aaa b c dd	aaaa bb d	aaaa bbb d	aaaa bb c d	aaa bb b c	aaaa aa b	aaaa a d	aa b c d
ความสำเร็จของบุคคล	a	ab	a	a	a	ab	ad	ad	a	ab	a	ad
คนเก่ง	a	d	a	a	a	a	ac	ad	a	a	a	a
คนดีและคนไม่ดี	a	ab	a	a	a	ab	ab	ab	a	a	a	a
ฐานะของบุคคล	a	a	a	a	a	b	a	a	a	a	a	a
เชื้อชาติของบุคคล	ab	ab	ab	a	a	a	ab	ab	a	bd	b	ab
เพศสภาพของบุคคล	ab	a	b	ac	a	a	ab	ab	a/b	c	a	ab
ช่วงวัยของบุคคล	b	b	b	b	b	b	b	bd	a	b	a	b
ผู้ใหญ่และพ่อแม่ที่ดี	a	b	b	b	ab	b	b	ab	ab	b	a	ab
การเป็นตัวของตัวเอง	b	b	b	a	ab	ab	b	ab	b	b	ab	ab

a = กรอบของสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบของสาร (aschematic)

จากตารางวัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน a day นี้จะเลือกอาชีพจากการใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงกับสิ่งที่ตนชอบ โดยถ้าวัยรุ่นชอบกิจกรรมใดก็จะเลือกทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้น และจะมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพนั้นเป็นอย่างดี วัยรุ่นบางคนยังใช้กรอบที่ได้มาจากประสบการณ์จากอาชีพของผู้ปกครองใช้มาเป็นเหตุผลเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกของตนด้วย ส่วนอาชีพที่พวกเขาชื่นชอบจะใช้จากการประมวลอ้างอิงหลักการความรู้ที่ตนเรียนรู้มาในอดีต แล้วเลือกสิ่งที่ตนชื่นชอบมากที่สุด และมักสัมพันธ์กับลักษณะของบุคคลในอุดมคติของวัยรุ่นและอาชีพที่วัยรุ่นชอบด้วย วัยรุ่นบางคนอ้างถึงอาชีพของบุคคลที่ตนเองชื่นชอบ ส่วนอาชีพด้านนิเทศศาสตร์และศิลปะ วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะอ้างจากประสบการณ์ตรงกับอาชีพด้านนี้เนื่องจากบางคนเรียนในสายนี้ บางคนมีความสนใจในอาชีพด้านนี้เป็นพิเศษ และวัยรุ่นกลุ่มนี้ยังมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพด้านนี้ดีด้วย ส่วนอาชีพอื่น ๆ วัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้ของตน วัยรุ่นจะมีความรู้ถึงอาชีพที่หลากหลายสามารถพูดถึงรายละเอียดได้ และเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงของตนที่เคยพบบุคคลในอาชีพเหล่านี้ วัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจนอกเหนือจากสิ่งที่ตนเองชอบจะไม่มีกรอบกรองสารในหลายอาชีพ

เรื่องของความสำเร็จและความเก่งของบุคคล วัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้มากที่สุด ในเรื่องของความสำเร็จวัยรุ่นบางคนอ้างจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นแทรกมา และบางคนใช้ชีวิตของตนเองเป็นเครื่องชี้ความสำเร็จนั้น ๆ ในเรื่องของการตัดสินใจบุคคลว่าดีหรือไม่นั้น วัยรุ่นจะอ้างจากการประมวลความรู้ของตนว่าสิ่งไหนคือดีหรือไม่ดี ประกอบกับประสบการณ์ตรงของตนที่เคยเจอบุคคลที่ตนชอบและไม่ชอบ ฐานะของบุคคล เชื้อชาติ และเพศสภาพวัยรุ่นจะพิจารณาจากการประมวลความรู้และอ้างถึงตนเองบ้างเพศสภาพประมวลความรู้ รวมถึงประสบการณ์ตรงที่ค้นพบจากการใช้ชีวิตประจำวันของแต่ละคน ในขณะที่ช่วงวัยของบุคคลวัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้ประสบการณ์ของตัวเองเป็นเกณฑ์ในการแยกช่วงอายุ ส่วนลักษณะของผู้ใหญ่และพ่อแม่ที่ตนนั้น วัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ตรงของตนมาสร้างสิ่งที่อยากให้พ่อแม่ของตนเป็น หรือ คิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง อีกทั้งในเรื่องของการเป็นตัวของตัวเองวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังยึดกรอบจากประสบการณ์ของตนที่ใช้ชีวิตร่วมกับสังคม

**สรุป** จากตารางนี้จะแสดงให้เห็นลักษณะการใช้กรอบด้านบุคคลของวัยรุ่นผู้อ่าน a day นั้น จะมีความคล้ายคลึงกันหมด ไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นตอนต้นหรือตอนปลาย แต่ความแตกต่างประการหนึ่งคือ วัยรุ่นตอนต้นที่ยังมีกรอบความรู้น้อยกว่าวัยรุ่นตอนปลาย มักจะใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ของตนก่อน แต่วัยรุ่นตอนปลายจะใช้กรอบจากการประมวลความรู้ก่อน จนกระทั่งประสบการณ์ที่ตนเจอสัมพันธ์กับความรู้จึงยึดจากประสบการณ์ตรง

ตารางที่ 5 แสดงความถี่ในการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว  
ในกรอบกรองสารด้านบุคคล

กรอบ ด้านบุคคล	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)												รวม
	มึง	ฉัน	แม่	เมีย	บ๊าย	แก้ว	เปิด	แอม	คิว	โชค	ป๊อ	ฉัน	
แบบ a	19	9	11	17	15	15	19	19	13	17	15	14	183
แบบ b	9	15	11	9	8	14	14	15	11	10	9	13	138
แบบ c	1	1	1	3	3	3	1	1	2	2	1	1	20
แบบ d	0	2	2	3	4	2	4	4	2	1	1	2	27
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	29	27	25	32	30	34	38	39	28	30	26	30	368

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน a day สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (368 ครั้ง) ดังนี้

กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 49.73

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 37.5

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 5.43

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 7.34

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน a day จากมากไปน้อยได้ คือ a-b-d-c

ลักษณะการใช้กรอบกรองสารที่วัยรุ่นผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว กล่าวคือ ใช้กรอบที่ได้จากการประมวลความรู้มากที่สุด รองมาด้วยกรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงของตนเอง กรอบที่อ้างอิงจากกรอบของผู้อื่น และใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวน้อยที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านนี้พยายามประมวลความรู้ ใช้เหตุผล และประสบการณ์ต่าง ๆ ก่อนที่จะแจกแจง หรือ ให้คุณค่าบุคคล นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะเชื่อมั่นในประสบการณ์ที่ตนเองได้เรียนรู้ หรือ ประสบมาก่อนมากกว่าการใช้กรอบของบุคคลอื่น หรือ ใช้ความรู้สึก

ตารางที่ 6 แสดงลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร a day เพียงอย่างเดียว  
ในกรอบกรองสารด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุ	ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร a day											
	มิ่ง	ต้น	แมน	เมียว	บ๊ิก	แก้ว	เบ็ด	แฉ้ม	คิว	โชค	ป๊อก	ต้น
วัตถุที่วัยรุ่นสนใจ	abd	bd	bc	b	b	bc	b	a	c	a	ab	ab
การเลือกอ่านนิยายสาร	bd	bd	bd	bd	bd	b	b	b	b	ab	ab	ab
ภาพยนตร์	bc	bc	bc	bc	bc	bc	ab	bc	ab	b	ab	b
โฆษณา	ab	abd	x	c	c	bc	ab	ab	c	a	b	c
รายการโทรทัศน์	b	b	b	b	b	b	ab	ab	bc	b	ab	b
ละครเวที	x	x	x	b	x	x	ab	bc	x	x	x	b
การ์ตูน	bc	bc	bc	bc	ab	ab	ab	bc	b	b	ab	ab
ศิลปินวัตถุ	a	b	a	bd	a	a	a	a	b	a	a	b
เทคโนโลยี	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
วัตถุธรรมชาติ	bc	bc	bc	bc	bc	x	bc	bc	bc	bc	bc	bc
วัตถุ limited edition	c	c	c	c	c	c	a	b	b	c	c	a
รางวัล	abc	b	b	ab	bc	a	a	a	a	a	a	bd
วัตถุแบรนด์เนม	a	b	b	b	d	a	ab	ad	a	a	a	ab

a = กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลผลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบกรองสาร (ascematic)

จากตารางวัตถุที่วัยรุ่นผู้อ่าน a day สนใจนั้น วัยรุ่นจะประมวลผลจากสิ่งที่ตนซื้อหรือใช้ใน ชีวิตประจำวันขึ้นอยู่กับความชอบเป็นสำคัญ วัยรุ่นตอนปลายที่เริ่มมีรายได้จากการทำงานจะนึก ถึงหลักที่ตนใช้ในการคัดเลือกสิ่งของตามความจำเป็นมากขึ้น

ส่วนการเลือกรับสื่อประเภทต่าง ๆ วัยรุ่นต้องใช้ประสบการณ์ตรงของตนที่เคยรับสื่อ นั้นเป็นตัวตัดสิน การเลือกอ่านนิยายสารวัยรุ่นตอนต้นจะใช้กรอบที่อ้างอิงจากเพื่อนของตน และ ความชอบอันเกิดจากการมีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งนั้น วัยรุ่นตอนปลายจะประมวลผลความรู้ถึงสิ่งที่

ตนชอบก่อนค่อยคัดเลือกลักษณะนิสัยที่จะอ่าน ส่วนภาพยนตร์วัยรุ่นส่วนใหญ่ยึดจากสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ร่วมก่อน บางคนจะใช้ความรู้ด้านภาพยนตร์ในการคัดกรองสิ่งที่ชอบ ในเรื่องโฆษณา วัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องโฆษณาก็จะใช้กรอบประมวลความรู้จากโฆษณาที่ตนเคยชม ส่วนวัยรุ่นคนอื่น ๆ จะพูดถึงสิ่งที่ตนชอบดู หรือนึกถึงในทันที บางคนไม่ชอบดูเลยก็ไม่มีกรอบเลย ส่วนรายการโทรทัศน์วัยรุ่นจะนึกถึงสิ่งที่ตนรับชมอยู่เสมอ ที่ตนได้ความรู้ วัยรุ่นกลุ่มนี้มักไม่มีกรอบเกี่ยวกับละครเวทีเพราะมีโอกาสเข้าถึงยาก วัยรุ่นที่มีกรอบจะเป็นบุคคลที่เคยรับชมหรือมีประสบการณ์ร่วมแล้ว วัยรุ่นส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์ร่วมกับการ์ตูน วัยรุ่นตอนต้นจะกล่าวถึงเรื่องที่ชอบ ส่วนวัยรุ่นตอนปลายจะใช้จากการประมวลความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน มองเป็นเรื่องขององค์ประกอบภาพและการวาด

ศิลปินวัยรุ่นส่วนใหญ่จะกล่าวถึงศิลปะด้วยการประมวลความรู้ ซึ่งพวกเขาจะมีความสนใจและเข้าใจในศิลปะพอสมควร และบางคนกล่าวถึงงานที่ตนเคยไปดูมา

เทคโนโลยีและวัฒนธรรมชาติจะอ้างจากประสบการณ์ตรงที่ตนมีร่วมกับวัตถุ 2 สิ่งนี้ ในเรื่องของวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัดอันเป็นสัญลักษณ์ของวัยรุ่นในยุคนี้แล้ว วัยรุ่นส่วนใหญ่จะนึกถึงสิ่งที่พวกเขาชอบโดยไม่มีเหตุผล บางคนนึกถึงสิ่งที่ตนเองใช้ ส่วนบางคนมองโดยใช้การประมวลความรู้ ส่วนวัตถุที่เป็นแบรนด์เนมวัยรุ่นจะอ้างความรู้ และใช้ประสบการณ์ที่ตนมีส่วนร่วมกับสิ่งที่ตนเองใช้ ส่วนรางวัลวัยรุ่นตอนต้นจะกล่าวถึงประสบการณ์ตรง ส่วนตอนปลายจะอ้างจากการประมวลความรู้ยกเว้นบางคนที่มีความประสบการณ์ร่วมก็จะใช้ประสบการณ์ของตน

สรุป เมื่อดูภาพรวมของลักษณะการใช้กรอบเกี่ยวกับวัตถุของวัยรุ่นกลุ่มนี้ จะเห็นว่าวัยรุ่นในกลุ่มอายุหรือการศึกษาใกล้เคียงกันจะมีลักษณะการใช้กรอบที่คล้ายคลึงกัน ส่วนใหญ่วัยรุ่นตอนต้นมักจะยึดเอาประสบการณ์ของตนเป็นหลัก และค่อย ๆ ปรับจนวัยรุ่นตอนปลายจะใช้กรอบที่ได้จากการประมวลความรู้เป็นหลัก

ตารางที่ 7 แสดงความถี่ในการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว

ในกรอบกรองสารด้านวัตถุ

กรอบ ด้านวัตถุ	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)												รวม
	มึง	ต้น	แมน	เมียว	บ๊ัก	แก้ว	เปิด	แอม	คิว	ไซค	ป๊อก	ต้น	
แบบ a	4	0	1	2	3	4	8	4	3	5	7	6	47
แบบ b	8	11	10	11	8	6	10	9	9	7	7	12	108
แบบ c	5	4	5	4	4	4	2	4	3	2	2	1	40
แบบ d	2	2	1	2	2	0	0	1	0	0	0	1	11
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	19	17	17	19	17	15	20	18	15	14	16	20	206

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านวัตถุของวัยรุ่นผู้อ่าน a day สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด(206ครั้ง) ดังนี้

กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 22.81

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 52.43

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 19.42

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 5.34

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านวัตถุของวัยรุ่นผู้อ่าน a day จากมากไปน้อยได้ คือ b-a-c-d

ลักษณะการใช้กรอบกรองสารเกี่ยวกับวัตถุของผู้อ่าน a day คือ ใช้กรอบด้านประสบการณ์ของตนเองที่มีต่อวัตถุเหล่านั้นมากที่สุด ตามด้วยกรอบที่ใช้การประมวลความรู้ที่เป็นเหตุผลเกี่ยวกับวัตถุนั้น ซึ่งใกล้เคียงกับที่ใช้กรอบความชอบของตนที่เป็นกรอบโดยไม่รู้ตัว และใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นน้อยที่สุด สิ่งที่สังเกตได้จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นในกลุ่มนี้ พวกเขาจะใช้ความรู้ในการเลือกสรรหรือให้คุณค่ากับวัตถุอยู่เสมอ ซึ่งจะใช้ความคิดและหลักการมากกว่าอารมณ์ หรือ ความชอบของตน วัยรุ่นในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะมีกรอบเกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ เป็นอย่างดี ในเรื่องของละครเวทีวัยรุ่นจะมีกรอบกรองสารน้อยที่สุดเพราะเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ยาก มีผู้ผลิตจำนวนน้อย ส่วนในเรื่องอื่น ๆ ที่วัยรุ่นบางคนไม่มีกรอบ เนื่องจากขณะสัมภาษณ์พวกเขาไม่นึกถึงสิ่งเหล่านี้เลย



ตารางที่ 8 แสดงลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day เพียงอย่างเดียว  
ในกรอบกรองสารด้านเหตุการณ์

กรอบด้านเหตุการณ์	ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day											
	มิง	ตัน	แมน	เมียว	บีก	แก้ว	เบ็ด	แฉ้ม	คิว	โชค	ป๊อก	ตัน
ความสุข/ความทุกข์	ab	bd	cb	bd	bd	ab	ab	ab	ab	abd	ab	ab
ชีวิตในเมืองกับชนบท	a	a	a	ab	a	b	ab	bd	b	b	b	b
ความสร้างสรรค์	a	ab	ab	a	a	a	a	a	a	a	a	a
แฟชั่น	a	a	a	ab	ad	x	a	ab	ab	a	a	a
การนอก/ตามกระแส	ab	abd	x	c	c	bc	ab	ab	c	a	b	c
การศึกษาไทย	a/b	ab	b	bd	ab	b	abd	bd	b	b	b	ab
แหกกฎ/นอกกรอบ	a	ab	ab	a	ac	a	a	a	a	a	a	a
กรอบในสังคมไทย	a	ab	b	b	b	b	ab	ab	b	ab	b	b
สาระของวัยรุ่น	a	c	c	a	a	c	ad	a	a	ab	ab	ab

a = กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบกรองสาร (aschematic)

จากตารางลักษณะการใช้กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่องความสุขความทุกข์ จะอ้างจากประสบการณ์ความสุขในชีวิของตนเองและบุคคลอื่น วัยรุ่นตอนปลายจะทำการประมวลความรู้เข้ามาแทนที่ ส่วนการใช้ชีวิตในเมืองเมืองกับชนบทวัยรุ่นตอนต้นที่ไม่ค่อยมีประสบการณ์ในต่างจังหวัดจะทำการประมวลความรู้ ส่วนวัยรุ่นตอนปลายที่มีความรู้ในเรื่องนี้ดี ก็จะใช้ประสบการณ์ตรงของตน เรื่องของแฟชั่นกลุ่มนี้จะทำการประมวลความรู้มากที่สุด เพราะพวกเขาไม่เคยมองเอาตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องกับแฟชั่นมากนัก ในเรื่องกระแสนิยมต่าง ๆ พวกเขาจะอ้างจากประสบการณ์ตรงเป็นส่วนใหญ่ และเป็นเรื่องของความชอบหรือรสนิยมมากกว่า กรอบเรื่องการศึกษาไทย วัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ของตนมาสรุปภาพรวมของการศึกษา ส่วนกรอบต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยที่วัยรุ่นมองเห็นนั้น พวกเขาจะใช้ประสบการณ์ตนเป็นหลักเกี่ยวกับกรอบที่ตนรู้สึก ในเรื่องของความสร้างสรรค์วัยรุ่นจะทำการประมวลความรู้ว่าสิ่งใดเป็นหรือไม่เป็นความสร้างสรรค์ ส่วนการแหกกฎนอกกรอบใช้การประมวลความรู้และบางคนยังอ้างถึงการกระทำนอก

กรอบของตน โดยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้น สารของวัยรุ่นตอนต้นสารคือสิ่งที่พวกเขาชอบอย่างไม่มีเหตุผล แต่วัยรุ่นตอนปลายจะพยายามหาเหตุผลมารองรับสารของตน

**สรุป** ลักษณะการใช้กรอบด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นในกลุ่มนี้ถึงแม้ว่าจะมีช่วงอายุแตกต่างกันไปแต่ก็มีลักษณะการใช้กรอบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ตารางที่ 9 แสดงความถี่ในการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว  
ในการกรองสารด้านเหตุการณ์

กรอบ ด้านเหตุการณ์	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)												รวม
	มึง	ต้น	แมน	เมียว	ปัก	แก้ว	เปิด	แอม	คิว	โชค	ปอก	ต้น	
แบบ a	9	7	3	5	6	3	9	7	5	7	5	6	72
แบบ b	3	6	5	5	3	5	5	6	5	5	6	5	59
แบบ c	0	1	2	1	2	2	0	0	1	0	0	1	10
แบบ d	0	2	0	2	2	0	2	2	0	1	0	0	11
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	12	16	10	13	13	10	16	15	11	13	11	12	152

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่าน a day สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด(152 ครั้ง) ดังนี้  
กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 47.37  
กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 38.82  
กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 6.57  
กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 7.24  
จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่าน a day จากมากไปน้อยได้ คือ a-b-d-c

ลักษณะการใช้กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ของวัยรุ่นในกลุ่มนี้ จะใช้กรอบที่ได้อ้างอิงจากการประมวลความรู้ของตนก่อน ซึ่งพวกเขาจะสนใจความรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และการดำเนินชีวิตมาก ลักษณะที่ใช้รองลงมาก็คือ กรอบที่อ้างอิงจาประสบการณ์ที่ตนเคยเผชิญ และอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยใช้กรอบแบบไม่รู้ตัวน้อยที่สุด ซึ่งในเรื่องของเหตุการณ์นี้วัยรุ่นค่อนข้างใช้การประมวลความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ตนมีมากกว่าใช้ความรู้สึกของตน

### ลักษณะการใช้กรอบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว

ตารางที่ 10 แสดงลักษณะการใช้กรอบของสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว

ในกรอบของสารด้านบุคคล

กรอบด้านบุคคล	ลักษณะการใช้กรอบของสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze													
	กีฟท์1	เพลง	เกล้า	ฟ้า	ว่า	สาม	เอ๋ย	เพ็ญ	กีฟ	วาน	จำ	ยู	กีฟท์2	แก้
การเลือกอาชีพ	bc	bc	ab	bc	bc	bd	ab	b	ab	ab	ab	bd	bd	ab
ชื่นชมอาชีพ	a	a	ad	a	c	a	ad	d	d	ab	ad	b	b	b
อาชีพด้านนิเทศ/ ศิลปะ	a bbb ccc	a b c ccc xx	aaa bb cccc c x	aa bb bb cc c d x	aa b bb bb cc cc d x	aa a bb cc c d	aa bc c cc c dd x	aa b bb cccd x	a aa bb bb cc c	aa aa ab bb bb c	aa aa ab ab b cc c	aa aa a c cc c	aaaa aa ccc	aa bb bb bb cc cc
อาชีพอื่น ๆ	bcc c x	bcc xx	aab b x	bb b x	ab bb b	ab cd bb	aa bb	aaab	aa bb	aa bb	aa ab	aa aa b	aa bb	aa bb
คนประสบความสำเร็จ	b	b	b	b	b	b	b	b	b	a	a	a	ab	ab
คนเก่ง	b	b	ab	a	ab	a	d	a	a	a	a	a	a	a
คนดีและคนไม่ดี	a	b	b	b	ab	b	a	b	b	ab	a	a	ab	a
ฐานะของบุคคล	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
เชื้อชาติของบุคคล	bc	bc	ab	ab	a	c	ac	a	ab	ab	ab	ab	ab	ab
เพศสภาพของ บุคคล	b	b	a	a	bd	b	b	b	b	ab	b	b	b	ab
อายุของบุคคล	a	a	b	b	b	b	b	b	b	a	a	ab	a	a
ผู้ใหญ่และพ่อแม่ที่ ดี	a	a	ab	b	bd	a	a	a	b	a	b	a	ab	a
การเป็นตัวของตัวเอง	a	b	b	b	b	b	b	b	a	ab	b	a	a	a

- a = กรอบทรงสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น
- b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา
- c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว
- d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น
- x = แทนการไม่มีกรอบทรงสาร (aschematic)

จากตารางลักษณะการใช้กรอบด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร Cheeze เกี่ยวกับอาชีพนั้น พวกเขาจะเลือกอาชีพโดยยึดเอาสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ร่วมและประมวลว่าตนมีความรู้ในทางนั้นดีเป็นหลัก บุคคลที่มีพ่อแม่ทำงานค่อนข้างอิสระจะอ้างถึงกรอบของผู้อื่นด้วย วัยรุ่นตอนต้นจะชื่นชมอาชีพโดยอ้างจากหลักการความรู้ที่มีมา แต่วัยรุ่นตอนปลายจะใช้ประสบการณ์ตรงของตนมากกว่า ส่วนอาชีพด้านนิเทศศาสตร์และศิลปะวัยรุ่นกลุ่มนี้ แม้จะใช้ประสบการณ์ตรงและการประมวลความรู้เกี่ยวกับอาชีพเหล่านี้มาก แต่ก็ใช้กรอบไม่รู้ตัวอันเกี่ยวกับความชอบมากด้วยเช่นกัน ส่วนบางคนไม่มีกรอบในบางอาชีพเลย อาชีพอื่น ๆ วัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้วัยรุ่นตอนต้นมักไม่มีกรอบในหลายอาชีพ

ความสำเร็จของบุคคลวัยรุ่นตอนต้นใช้ประสบการณ์ตรงเป็นส่วนใหญ่ ที่เกี่ยวพันกับชีวิตตนเอง ส่วนวัยรุ่นปลายจะใช้การประมวลความรู้หาสิ่งที่เรียกว่าความสำเร็จ ในเรื่องของคนเก่ง วัยรุ่นกลุ่มนี้จะอ้างอิงจากประสบการณ์ตรงของตนร่วมกับประสบการณ์ของบุคคลอื่นและเริ่มใช้กรอบประมวลความรู้เพิ่มขึ้นตามลำดับในวัยรุ่นที่มีอายุและระดับการศึกษามากขึ้น

การตัดสินใจที่ดีและไม่ดีของบุคคลวัยรุ่นตอนต้นจะใช้ประสบการณ์ตรง วัยรุ่นตอนปลายจะประมวลความรู้ใช้การประมวลความรู้เพื่อคัดแยกสิ่งที่ดีไม่ดีบางคนใช้พื้นฐานจากประสบการณ์ตรง ส่วนฐานะของบุคคลวัยรุ่นยึดตนเองเป็นหลัก ส่วนเรื่องเชื้อชาติจะใช้การประมวลความรู้ร่วมกับประสบการณ์ตรง และเพศสภาพใช้ประสบการณ์ตรงที่ตนใช้ในชีวิตประจำวัน

เรื่องของการแบ่งช่วงวัยของบุคคล และผู้ใหญ่กับพ่อแม่ที่ดีนั้น วัยรุ่นตอนต้นจะใช้การประมวลความรู้ของตน วัยรุ่นตอนกลางจะใช้ประสบการณ์ตรงที่ตนเผชิญมา ส่วนวัยรุ่นตอนปลายจะประมวลความรู้ของตนเกี่ยวกับตนเองและบุคคลรอบข้าง ส่วนการเป็นตัวของตัวเองวัยรุ่นตอนต้นบอกถึงความเป็นตัวของตัวเองของตนเอง วัยรุ่นตอนปลายประมวลความรู้ถึงสิ่งที่ดีและไม่ดีของการเป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้เรื่องการเมืองโลกแ่งดีจะใช้กรอบตามสิ่งที่ตนเองคิด โดยอ้างจากประสบการณ์ตรงและประมวลความรู้ บางคนใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวและอ้างจากผู้อื่น

สรุป ลักษณะการใช้กรอบด้านบุคคลของวัยรุ่นในกลุ่มนี้ วัยรุ่นตอนต้นจะใช้กรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงของตนเองเป็นหลัก ส่วนในเรื่องที่ไม่รู้จะอ้างอิงจากความรู้ที่มีมา ในขณะที่วัยรุ่นตอนปลายจะใช้กรอบที่ได้มาจากการประมวลความรู้ก่อน และเมื่อกรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับความรู้ของตนจึงจะใช้กรอบของประสบการณ์ตรง

ตารางที่ 11 แสดงความถี่ในการใช้กรอบโครงสร้างของวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว

ในกรอบโครงสร้างด้านบุคคล

กรอบด้านบุคคล	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)														รวม
	กึ่งพีท 1	เพลง	เกล้า	ฟ้า	ว่า	สาม	เคย	เพ็ญ	กึ่งพีท 2	วาน	จำ	ยู	กึ่งพีท 2	เก็บ	
แบบ a	6	4	12	7	7	8	9	9	9	17	16	16	15	14	149
แบบ b	10	10	13	14	17	9	9	10	14	13	6	7	10	14	156
แบบ c	9	8	4	4	2	6	5	3	3	2	2	2	3	1	54
แบบ d	0	0	1	1	3	1	2	2	1	0	2	2	1	0	16
รวมของความถี่ของแต่ละคน	25	22	30	26	29	24	25	24	27	32	26	27	29	28	375

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบโครงสร้างด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบโครงสร้างแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (375 ครั้ง) ดังนี้

กรอบโครงสร้างที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 39.73

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 41.6

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 14.4

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 4.27

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบโครงสร้างด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ b-a -c-d

ลักษณะของการใช้กรอบด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว จะใช้กรอบที่ได้มาจกประสบการณ์ตรงของตนเองมากที่สุด รองลงมาจะใช้กรอบที่ได้จากการประมวลความรู้ กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว และใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่นน้อยที่สุด ซึ่งจากการสัมภาษณ์วัยรุ่นในกลุ่มนี้มักเล่าประสบการณ์ของตนในกรอบของบุคคลเรื่องต่าง ๆ อยู่เสมอ วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพไม่หลากหลายมากนัก ส่วนใหญ่อาชีพที่พวกเขาเลือกจะเป็นอาชีพที่มีการทำงานที่อิสระกับอาชีพด้านแฟชั่น และวัยรุ่นบางคนจะไม่มีกรอบเกี่ยวกับอาชีพเลย

ตารางที่ 12 แสดงลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว  
ในกรอบกรองสารด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุ	ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร Cheeze													
	กีฟท์1	เพลง	เกล้า	ฟ้า	ว่า	เอ๋ย	สาม	เพ็ญ	กีฟ	วาน	จำ	ยู	กีฟท์2	แก้
วัตถุที่วัยรุ่นสนใจ	b	b	b	b	b	b	ab	ab	ab	ab	ab	b	ab	ab
ภาพยนตร์	x	x	x	x	x	x	x	x	bc	bc	bc	bc	bc	ab
รายการโทรทัศน์	bc	bc	bc	bc	bc	bc	bc	bc	abc	abc	ab	bc	bc	bc
นิยายสาร	bd	bd	bd	bd	bd	bd	bd	bd	b	b	b	bd	bd	b
การ์ตูน	b	b	b	b	b	b	x	b	b	b	b	x	b	b
ศิลปินวัตถุ	b	ab	ab	ab	ab	c	bc	bc	a	a	a	a	a	ab
เทคโนโลยี	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
วัตถุ limited edition	c	c	c	c	c	x	c	c	b	c	c	c	c	c
วัตถุแบรนด์เนม	b	a	ab	b	c	b	b	c	c	b	bc	b	ab	a
วัตถุใช้แล้ว	d	b	c	c	b	c	b	c	b	b	b	b	b	ab
วัตถุที่ประดิษฐ์เอง	x	x	b	b	b	x	b	b	b	b	b	b	b	b

a = กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบกรองสาร (aschematic)

จากตารางกรอบเกี่ยวกับวัตถุที่วัยรุ่นสนใจ วัยรุ่นจะดึงกรอบวัตถุที่ตนมีประสบการณ์ร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ วัยรุ่นตอนปลายจะพยายามใช้การประมวลความรู้เข้าร่วมด้วย

วัยรุ่นจะใช้กรอบในการการเลือกรับสื่อที่ตนมีประสบการณ์ร่วม หรือ เคยเปิดรับมาแล้วซึ่งชอบเป็นตัวคัดกรอง การเลือกอ่านนิยายสารของวัยรุ่นกลุ่มนี้จะอ้างอิงจากประสบการณ์ผู้อื่นซึ่งส่วนใหญ่คือเพื่อนเป็นสำคัญ เพราะไม่ชอบอ่านหนังสือ วัยรุ่นตอนต้นจะไม่มีกรอบเกี่ยวกับภาพยนตร์สื่อก็จะมีกรอบเฉพาะวัยรุ่นตอนกลางและปลายที่มีการรับชมภาพยนตร์บ่อยครั้ง วัยรุ่นจะนึกถึงรายการโทรทัศน์ที่ตนเองรับชมอยู่เสมอก่อน ส่วนการ์ตูนวัยรุ่นจับอกเล่าเรื่องบอกเล่าตามที่ตนอ่าน บางคนไม่มีกรอบเลยเพราะอ่านไม่เป็น

วัยรุ่นตอนต้นจะกล่าวถึงศิลปะวัตถุจากสิ่งที่ตนเคยดูและจากการประมวลความรู้ ในขณะที่วัยรุ่นตอนปลายจะประมวลความรู้เพื่อหาปริมาณว่า สิ่งไหนเรียกว่าศิลปะ ในเรื่องของวัตถุที่เป็นเทคโนโลยีวัยรุ่นจะยึดที่ตนเองใช้ในชีวิตประจำวัน หรือ มีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งนั้นก่อน ส่วนวัตถุที่มีจำนวนจำกัดวัยรุ่นจะใช้กรอบความชอบที่ใช้อย่างไม่รู้จักตัวก่อน แต่วัยรุ่นบางคนกลับไม่มีกรอบในเรื่องนี้ ส่วนวัตถุที่เป็นแบนเนมวัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ตรงของตนต่อสิ่งของที่พวกเขาใช้และใช้กรอบความชอบโดยไม่รู้จักตัวเป็นส่วนใหญ่ บางคนจะประมวลความรู้โดยคิดว่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น ในส่วนของวัตถุที่ใช้แล้ว วัยรุ่นที่ไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมจะอ้างจากกรอบประสบการณ์ของบุคคลอื่น วัยรุ่นตอนปลายจะมีประสบการณ์ตรง วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีประสบการณ์ตรงในการประดิษฐ์สิ่งของตนเอง ในขณะที่บางตนคนที่ไม่ชอบการประดิษฐ์สิ่งของจะไม่มีกรอบเลย

สรุป โดยทั่วไปแล้ววัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีลักษณะการใช้กรอบด้านวัตถุไปในทิศทางเดียวกัน แต่วัยรุ่นตอนปลายที่มีระดับการศึกษาสูงขึ้นและอายุมากขึ้น จะใช้กรอบการประมวลความรู้มากกว่าวัยรุ่นที่มีระดับการศึกษาและอายุน้อยกว่า

ตารางที่ 13 แสดงความถี่ในการใช้กรอบของสารของวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว

ในกรอบของสารด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุ	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)														รวม
	กัฟท์	เพลง	เกลา	ฟ้า	ว่า	สาม	เฮย์	เพ็ญ	กัฟท์	วาน	จำ	ยู	กัฟท์	เก้	
ลักษณะการใช้	1												2		
แบบ a	0	2	2	1	1	0	0	1	3	3	3	1	2	5	24
แบบ b	7	7	8	8	8	5	9	7	9	9	9	8	9	9	112
แบบ c	2	2	3	3	3	4	1	5	2	3	4	3	3	1	39
แบบ d	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	9
รวมของความถี่ของแต่ละคน	11	12	14	12	13	10	11	13	14	15	16	13	15	15	184

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบของสารด้านวัตถุของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบของสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (184 ครั้ง) ดังนี้

กรอบของสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 13.03

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 60.87

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้จักตัว คิดเป็นร้อยละ 21.2

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 4.9  
จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบทรงสารด้านวัตถุของวัยรุ่นที่อ่าน  
Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ b-c-a-d

วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะมีลักษณะการใช้กรอบด้านวัตถุ คือ ใช้กรอบที่ตนเองมีประสบการณ์หรือ  
มีส่วนร่วมกับวัตถุเหล่านั้นมากที่สุด รองลงมาจะเป็นกรอบความชอบ ซึ่งใช้อย่างไม่รู้ตัวและไม่มี  
เหตุผลมารับรองความชอบเหล่านั้น ในเรื่องนี้วัยรุ่นค่อนข้างยึดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของ  
ตนเป็นหลัก มากกว่าใช้การประมวลความรู้ หรือ กรอบที่ได้จากการอ้างอิงประสบการณ์ของบุคคล  
อื่น

ตารางที่ 14 แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร Cheeze เพียงอย่างเดียว  
ในกรอบทรงสารด้านเหตุการณ์

กรอบด้านเหตุการณ์	ลักษณะการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นที่อ่านนิยายสาร Cheeze													
	กีฬ	เพลง	เกล้า	ฟ้า	ว่า	เอ๋ย	สาม	เพ็ญ	กีฬ	วาน	จำ	ยู	กีฬ2	แก้
ความสุข/ความทุกข์	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b	b
ชีวิตในเมืองกับชนบท	c	c	a	a	a	b	a	ab	ab	ab	a	a	c	ab
ความสร้างสรรค์	a	a	ab	a	c	a	a	a	a	a	a	a	a	a
แฟชั่น	a	a	ab	ab	a	ab	ab	a	ab	a	ab	ab	ab	a
การแต่งกาย/วัยรุ่น	bd	bd	bd	abd	a	abd	bd	ab	bd	abd	ab	ab	a	ab
การนอก/ตามกระแส	ab	a	a	a	ab	ab	ab	b	bc	b	ab	ab	a	b
การศึกษาของไทย	b	bd	b	b	b	a	ab	a	a	a	ab	b	b	b
แหกกฎ/นอกกรอบ	a	a	c	c	b	ab	b	c	ab	bc	a	a	a	c
เพศ/การพูดเรื่องเพศ	a	ac	a	a	a	d	d	a	d	a	a	ac	a	a
กรอบในสังคมไทย	a	a	a	a	a	a	a	a	b	b	a	a	a	b
สาระของวัยรุ่น	b	b	b	a	b	b	b	b	b	a	a	b	b	b

a = กรอบทรงสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบทรงสาร (aschematic)



จากตารางวัยรุ่นจะกล่าวถึงความสุขและความทุกข์ในชีวิตจากใช้ประสบการณ์ตรงของพวกเขาเอง ส่วนเรื่องของชีวิตในเมืองและชนบทจะใช้การประมวลความรู้และกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว เนื่องจากวัยรุ่นกลุ่มนี้ไม่ค่อยมีโอกาสได้สัมผัสจากสถานที่จริง ในเรื่องของความสร้างสรรค์และเทคนิคนอกกรอบ วัยรุ่นจะประมวลความรู้เพื่อหาสิ่งที่เรียกว่าความสร้างสรรค์ กฎ และกรอบตามความคิดของพวกเขา วัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้และประสบการณ์ตรงที่มีความเกี่ยวข้องกับแฟชั่นการแต่งกายของตน กล่าวเกี่ยวกับแฟชั่น ในเรื่องของกระแสนิยมจะใช้การประมวลความรู้ บางคนใช้อ้างจากประสบการณ์ตรงที่ตนปฏิบัติจริง วัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้เกี่ยวกับการพูดเรื่องเพศ และกรอบต่าง ๆ ในสังคมไทยที่พวกเขาารู้สึก ส่วนเรื่องการศึกษาไทยใช้ประสบการณ์ของตนต่อการศึกษา ส่วนวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการศึกษาจะใช้อ้างจากประสบการณ์ตรงของตนมากกว่าประสบการณ์ตรง ในเรื่องของสาระวัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับสิ่งที่ตนทำว่าเป็นสาระของพวกเขา

สรุป ลักษณะการใช้กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ของวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะเป็นไปในทิศทางเดียวกับหมด คือมีลักษณะการใช้กรอบที่คล้ายคลึงกัน

ตารางที่ 15 แสดงความถี่ในการใช้กรอบของสาระของวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว

ในกรอบกรองสารด้านเหตุการณ์

กรอบ ด้านเหตุการณ์	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)														รวม
	กีฬัฟท์	เพลง	เกล้า	ฟ้า	ว่า	เฮ้ย	สาม	เพ็ญ	กีฬัฟท์	วาน	จำ	ยู	กีฬัฟท์2	แก้	
แบบa	6	6	6	8	6	7	6	7	5	7	10	8	7	5	94
แบบb	5	3	6	4	5	6	7	5	8	6	5	6	4	7	77
แบบc	1	2	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12
แบบd	1	2	1	1	0	2	2	0	2	1	0	1	0	0	13
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	13	13	14	14	12	15	13	16	15	15	15	16	12	13	196

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (196 ครั้ง) ดังนี้  
 กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 47.96  
 กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 39.29

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 6.12

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 6.63

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ a-b-d-c

ในกรอบด้านเหตุการณ์วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน Cheeze จะใช้กรอบจากการประมวลความรู้ของตนมากที่สุด ตามด้วยกรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ตรงของตนและผู้อื่น โดยใช้กรอบของที่ใช้โดยไม่รู้ตัวน้อยที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในเรื่องของเหตุการณ์วัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้การคิดวิเคราะห์ที่เป็นเหตุเป็นผลก่อนแจกแจงคุณค่าต่าง ๆ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ลักษณะการใช้กรอบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze

ตารางที่ 16 แสดงลักษณะการใช้กรอบของสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze  
ในกรอบของสารด้านบุคคล

	ลักษณะการใช้กรอบของสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze			
กรอบด้านบุคคล	กัน	ปอ	เนย	อาท
การเลือกอาชีพ	cd	ab	bc	ab
ชื่นชมอาชีพ	ac	b	a	a
อาชีพด้านนิเทศ/ศิลปะ	aaaaaaaa b cc dd	aaaaa bb cccccx	aaaaaa bb ccc	aaaaaaaa bbb cd
อาชีพอื่น ๆ	aaaabbbccd	aaaabbbcd	aaaabbbcd	aaaaaaaaabbc
คนประสบความสำเร็จ	ab	b	ac	a
คนเก่ง	a	bd	ad	acd
คนดีและคนไม่ดี	ab	b	ab	b
ฐานะของบุคคล	a	b	a	a
เชื้อชาติของบุคคล	a	ab	bc	a
เพศสภาพของบุคคล	b	abc	ab	a
อายุของบุคคล	b	ab	b	ab
ผู้ใหญ่และพ่อแม่ที่ดี	b	b	b	b
การเป็นตัวของตัวเอง	b	b	b	b

a = กรอบของสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบของสาร (aschematic)

จากตารางวัยรุ่นกลุ่มที่อ่านทั้งนิตยสาร a day และ Cheeze จะใช้การประมวลความรู้ กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัวอย่างความชอบและประสบการณ์ตรงของตนเลือกอาชีพที่ตนถนัด รวมถึง อาชีพที่ชื่นชมก็ใช้เกณฑ์นี้เช่นกัน ส่วนอาชีพด้านนิเทศศาสตร์และศิลปะวัยรุ่นก็จะใช้การประมวล ความรู้ของตนเกี่ยวกับอาชีพเหล่านี้ และแสดงความชอบที่ไม่รู้ตัว ทั้งนี้ยังมีการอ้างอิงจาก

ประสบการณ์ของบุคคลที่ตนเกี่ยวข้องที่ประกอบอาชีพนี้ร่วมด้วย ส่วนกรอบเกี่ยวกับอาชีพอื่น ๆ จะใช้กรอบทั้ง 4 ประเด็นกัน แต่ใช้การประมวลความรู้มากที่สุด

ในเรื่องความสำเร็จของบุคคลวัยรุ่นจะใช้กรอบประมวลความรู้เพื่อหาสิ่งที่เรียกว่า ความสำเร็จประกอบกับประสบการณ์ของตนที่พบในชีวิต วัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ตรงและ ประสบการณ์ของผู้อื่นเพื่ออ้างถึงคนเก่ง ส่วนกรอบที่ใช้ตัดสินคนดีและไม่ดีจะใช้ประสบการณ์ที่ พบเห็นบุคคลในชีวิตของตนร่วมกับการประมวลความรู้ นอกจากนี้เรื่องของเชื้อชาติ เพศสภาพ ฐานะของบุคคล จะใช้กรอบที่ได้จากการประมวลความรู้เป็นส่วนใหญ่และกรอบจากประสบการณ์ ตรงของบางคน ส่วนของการเป็นตัวของตัวเองกรอบเกี่ยวกับผู้ใหญ่และพ่อแม่ที่ดี รวมไปถึงการ แบ่งช่วงวัยของบุคคลวัยรุ่นจะสรุปจากประสบการณ์ตรงของตนมากที่สุด

สรุป วัยรุ่นในกลุ่มนี้แม้ว่าช่วงอายุจะต่างกันแต่มีการใช้กรอบความคิดที่คล้ายคลึงกัน ใน ทุกเรื่อง ซึ่งนิยมใช้กรอบที่อ้างจากการประมวลความรู้และประสบการณ์ตรงของตนมาก

ตารางที่ 17 แสดงความถี่ในการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze  
ในกรอบกรองสารด้านบุคคล

กรอบด้านบุคคล	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)				รวม
	กัน	ปอ	เนย	อาท	
แบบ a	19	14	17	22	72
แบบ b	10	15	11	10	46
แบบ c	6	7	7	3	23
แบบ d	4	1	2	2	9
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	39	37	37	37	150

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (150 ครั้ง) ดังนี้

กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 48

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 30.67

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 15.33

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 6

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบทรงสารด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ a-b-c-d

วัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้ ในกรอบของบุคคลจะใช้กรอบที่มาจากการประมวลความรู้ของตนมากที่สุด รองมากก็คือ กรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงของตนเอง ตามด้วยกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว และกรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่น จากการสัมภาษณ์เรื่องของอาชีพ วัยรุ่นกลุ่มนี้จะมีความรู้ด้านอาชีพที่หลากหลาย รวมถึงสนใจอาชีพด้านแฟชั่นด้วย ประกอบกับมีนิสัยรักการอ่านจึงมักใช้กรอบการประมวลความรู้อยู่เสมอ

ตารางที่ 18 แสดงลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze ในกรอบทรงสารด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุ	ลักษณะการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze			
	กัน	ปอ	เนย	อาท
วัตถุที่วัยรุ่นสนใจ	bc	bc	bc	bc
นิตยสาร	bd	b	b	ab
ภาพยนตร์	bc	bc	bc	ab
โฆษณา	bc	bc	bc	abc
รายการโทรทัศน์	c	bc	bc	bc
ละครเวที	bc	bc	bc	bc
การ์ตูน	x	b	ab	ab
ศิลปวัตถุ	bc	a	a	ad
เทคโนโลยี	b	b	b	b
วัตถุธรรมชาติ	bc	b	b	b
วัตถุ limited edition	c	bc	b	ab
รางวัล	b	b	c	d
วัตถุแบรนด์เนม	bc	bc	bc	b
วัตถุในกระแสหลัก	ab	b	b	ab
วัตถุใช้แล้ว	b	b	a	b
วัตถุที่ประดิษฐ์เอง	b	b	b	b

- a = กรอบทรงสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น
- b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา
- c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว
- d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น
- x = แทนการไม่มีกรอบทรงสาร (aschematic)

ในทุกๆ เรื่องของกรอบเกี่ยวกับวัตถุวัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงของตนที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น ๆ เป็นส่วนใหญ่ ในการเลือกรับสื่อวัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ตรงและกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัวเป็นหลัก วัยรุ่นที่มีความรู้หรือเรียนเกี่ยวกับสื่อจะใช้กรอบจากการประมวลความรู้เข้าร่วมด้วย วัยรุ่นกลุ่มนี้จะรับสื่อหลายประเภททั้ง นิตยสาร ภาพยนตร์ โฆษณา ละครเวที รายการโทรทัศน์และการ์ตูน ซึ่งจะมีวัยรุ่นบางคนอ่านนิตยสารจากการแนะนำของเพื่อนและไม่มีกรอบเกี่ยวกับการ์ตูน วัยรุ่นจะใช้กรอบการประมวลความรู้เพื่อนำมาคิดว่าศิลปวัตถุ บางคนยังใช้กรอบความชอบโดยไม่รู้ตัวของตน และบางคนก็ใช้ประสบการณ์ของผู้อื่นมาร่วมด้วย

ในเรื่องของเทคโนโลยี วัตถุธรรมชาติ วัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด วัตถุที่อยู่ในกระแสสังคม และวัตถุที่เป็นแบรนด์เนม วัยรุ่นจะใช้กรอบประสบการณ์ตรงของตนต่อสิ่งเหล่านี้ บางครั้งยังใช้กรอบความชอบร่วมด้วย ในขณะที่วัยรุ่นที่เริ่มทำงานแล้วจะใช้การความรู้เข้าร่วมด้วย วัยรุ่นจะใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวัตถุที่ใช้แล้วและวัตถุที่ประดิษฐ์ขึ้นเองตนเอง ส่วนกรอบเกี่ยวกับรางวัลวัยรุ่นจะใช้กรอบต่างกันไปในแต่ละบุคคล

สรุป ในกรอบเกี่ยวกับวัตถุนี้วัยรุ่นผู้อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่มจะใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงของตนต่อวัตถุสิ่งนั้นก่อน และใช้กรอบแบบไม่รู้ตัวอยู่มาก ในขณะที่วัยรุ่นตอนปลายของกลุ่มนี้จะพยายามใช้กรอบความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุผลเข้าร่วมด้วย

ตารางที่ 19 แสดงความถี่ในการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze

ในกรอบทรงสารด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุ	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)				รวม
	กัน	ปอ	เนย	อาท	
แบบ a	1	1	2	7	11
แบบ b	13	15	13	14	55
แบบ c	9	7	7	4	27
แบบ d	1	0	0	1	2
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	24	23	22	26	95

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบทรงสารด้านวัตถุของวัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบทรงสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (95 ครั้ง) ดังนี้

กรอบทรงสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 11.58

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 57.89

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 28.42

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 2.11

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบทรงสารด้านวัตถุของวัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ b-c-a-d

ในการแจกแจงคุณค่าของวัตถุ วัยรุ่นจะใช้กรอบที่เป็นประสบการณ์ตรงของตนมากที่สุด รองมาด้วยความชอบในวัตถุที่เป็นกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว ในขณะที่ใช้กรอบการประมวลความรู้กับกรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่นน้อย ซึ่งลักษณะนิสัยของวัยรุ่นกลุ่มนี้ ค่อนข้างมีความเชื่อมั่นในตนเอง จึงใช้ประสบการณ์และความชอบของตนเป็นหลัก

ตารางที่ 20 แสดงลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 แบบของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และCheeze  
ในกรอบกรองสารด้านเหตุการณ์

กรอบด้านเหตุการณ์	ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และCheeze			
	กัน	ปอ	เนย	อาท
ความสุข/ความทุกข์	b	b	b	b
ชีวิตในเมืองกับชนบท	a	b	b	ab
ความสร้างสรรค์	b	a	a	a
แฟชั่น	ab	abc	a	a
การแต่งกายของวัยรุ่น	ab	b	b	ab
การนอก/ตามกระแส	b	b	a	ab
การศึกษาของไทย	b	b	ab	a
แหกกฎ/นอกกรอบ	a	c	a	a
เพศ/การพูดเรื่องเพศ	a	ac	c	a
กรอบในสังคมไทย	a	b	ab	a
สาระของวัยรุ่น	bc	b	ab	ab

a = กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น

b = กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา

c = กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว

d = กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

x = แทนการไม่มีกรอบกรองสาร (aschematic)

วัยรุ่นจะมีกรอบเกี่ยวกับความสุขและความทุกข์โดยใช้กรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงที่พวกเขาพบในชีวิตของตนเอง ในเรื่องของชีวิตในเมืองกับชนบทวัยรุ่นจะใช้กรอบประสบการณ์ตรงของตน แต่วัยรุ่นบางคนที่มีประสบการณ์น้อยจะอ้างอิงจากการประมวลความรู้แทน วัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้การประมวลความรู้และประสบการณ์ที่ตนก่อให้เกิดความสร้างสรรค์มานิยามความสร้างสรรค์ของตน ส่วนกรอบของการแหกกฎนอกกรอบวัยรุ่นจะใช้การประมวลความรู้และกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว ในเรื่องของแฟชั่น การแต่งกาย เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากกระแสนิยมในสังคม และ กรอบต่าง ๆ ที่มีในสังคมไทย วัยรุ่นกลุ่มนี้จะใช้กรอบจากการประมวลความรู้ร่วมกับประสบการณ์ตรง และใช้กรอบความรู้ร่วมด้วย วัยรุ่นส่วนใหญ่จะใช้กรอบประสบการณ์ตรงกล่าวถึงการศึกษาการศึกษาในไทยส่วนวัยรุ่นที่จบการศึกษาแล้วจะใช้กรอบจากการประมวลความรู้ในอดีตของตน สาระของวัยรุ่นในกลุ่มนี้จะยึดที่ประสบการณ์ตรงของตนเป็นหลัก วัยรุ่นตอนปลายจะมีการประมวลความรู้เพื่อหาเหตุผลสนับสนุนสาระของตนด้วย



สรุป วัยรุ่นจะมีลักษณะการใช้กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์คล้ายคลึงกันในทุกเรื่อง โดยยึดประสบการณ์ตรงเป็นหลัก วัยรุ่นตอนปลายของกลุ่มนี้จะพยายามใช้กรอบการประมวลความรู้ในทุก ๆ เรื่องนอกเหนือจากประสบการณ์ตรง

ตารางที่ 21 แสดงความถี่ในการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze  
ในกรอบกรองสารด้านเหตุการณ์

กรอบ ด้านเหตุการณ์	ความถี่ที่วัยรุ่นใช้กรอบในทั้ง 4 ลักษณะ (ครั้ง)				รวม
	กัน	ปอ	เนย	อาท	
ลักษณะการใช้					
แบบ a	6	3	7	10	26
แบบ b	7	8	6	5	26
แบบ c	1	3	1	0	5
แบบ d	0	0	0	0	0
รวมของความถี่ ของแต่ละคน	14	14	14	15	57

จากตารางความถี่ลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze สามารถสรุปการใช้กรอบกรองสารแต่ละแบบเป็นร้อยละจากการใช้กรอบทั้งหมด (57 ครั้ง) ดังนี้

กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น คิดเป็นร้อยละ 45.61

กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา คิดเป็นร้อยละ 45.61

กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว คิดเป็นร้อยละ 8.78

กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น คิดเป็นร้อยละ 0

จากร้อยละที่ได้สามารถนำมาเรียงลำดับลักษณะการใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่าน a day และ Cheeze จากมากไปน้อยได้ คือ  $a=b-c$  ไม่มีใช้กรอบ d เลย

ในเรื่องของกรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ วัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม จะใช้กรอบจากการประมวลความรู้เท่ากับกรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงของตน และใช้ 2 กรอบนี้มากที่สุด ในขณะที่ใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวเพียงเล็กน้อยและไม่ใช้กรอบจากประสบการณ์ของผู้อื่นเลย ซึ่งบ่งบอกว่าวัยรุ่นกลุ่มนี้ใช้ความคิดและเหตุผลพอ ๆ กับการเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองเผชิญในเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจในตนเองของวัยรุ่นในกลุ่มนี้ด้วย

ในงานวิจัยนี้จะประกอบด้วยกรอบ 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกัน อันได้แก่ กรอบเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ส่วนกรอบเกี่ยวกับบุคคลในอุดมคติจะสรุปมาจากกรอบของบุคคลจึงไม่ได้นำมารวมไว้ด้วย ซึ่งถ้าเราจำแนกการใช้กรอบของวัยรุ่นแต่ละกลุ่มตามกรอบทั้ง 3 นี้ จะได้ลักษณะการใช้กรอบของสารของพวกเขาได้ละเอียดขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 22 แสดงลักษณะการใช้กรอบของสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มเปรียบเทียบโดยเรียงจากที่ใช้มากไปหาน้อย

ประเภทของกรอบ กรอบของสาร	กลุ่มผู้อ่านนิตยสาร	ลักษณะการใช้กรอบของสารของวัยรุ่น เรียงจากมากไปน้อย
บุคคล	a day	a b d c
	Cheeze	b a c d
	ทั้ง 2 เล่ม	a b c d
วัตถุ	a day	b a c d
	Cheeze	b c a d
	ทั้ง 2 เล่ม	b c a d
เหตุการณ์	a day	a b d c
	Cheeze	a b d c
	ทั้ง 2 เล่ม	a = b c

#### การใช้กรอบของสารด้านบุคคลของวัยรุ่น

จากตารางพบว่ากรอบของสารเกี่ยวกับบุคคลนั้น วัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day ทั้งในกลุ่มที่อ่าน a day เพียงอย่างเดียว และกลุ่มที่อ่านทั้ง 2 เล่ม จะใช้กรอบของสารที่ได้จากการประมวลความรู้มากที่สุด ซึ่งตรงกับลักษณะของวัยรุ่นที่อ่าน a day คือมีความสนใจเรื่องราวที่เป็นความรู้รอบ ๆ ตัว และก็ใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงของตนเองลงมา ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze เพียงเล่มเดียวจะใช้กรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงของตนเองมากที่สุดและใช้กรอบจากการประมวลความรู้รองลงมา จากตารางด้านบนวัยรุ่นกลุ่มนี้จะมีกรอบของสารเกี่ยวกับอาชีพอื่น ๆ นอกเหนือจากที่นำเสนอใน Cheeze น้อยมาก หรือในบางครั้งไม่มีเลย หรือ นึกไม่ออกเกี่ยวกับอาชีพนั้น ๆ ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย ทั้งที่นำเสนอและไม่นำเสนอใน a day นอกจากนี้พบว่าวัยรุ่นที่อ่าน a day เป็นกลุ่มเดียวที่ใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวน้อยที่สุด

กรอบกรองสารของวัยรุ่นเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ นั้น พวกเขาจะใช้กรอบที่ได้จากการประมวลความรู้ เนื่องจากพวกเขายังไม่เคยมีประสบการณ์ในการทำงาน และบางอาชีพตรงกับสายที่พวกเขากำลังเรียนอยู่ ก็จะดึงเอาความรู้ของตนมาใช้ ส่วนบุคคลที่ทำงานแล้ว หรือ อาชีพที่วัยรุ่นมีความใกล้ชิดเกี่ยวข้องกับหรือเคยผ่านมา เช่น นักเรียน ครู เป็นต้น วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะมีความแตกต่างกันเล็กน้อยในรายละเอียด โดยวัยรุ่นที่อ่าน a day จะมีกรอบความรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ดี จะมีการเชื่อมโยงกรอบอาชีพหนึ่งเข้ากับกรอบในเรื่องอื่น ๆ ของตนเอง อย่างเช่น กรอบของนายกรัฐมนตรี พวกเขาจะเชื่อมโยง กับกรอบของคุณธรรมและนักธุรกิจ เป็นต้น แต่ผู้อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพด้านแพชชั่นน้อย เนื่องจากพวกเขาไม่ค่อยสนใจ ส่วนผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบความรู้เกี่ยวกับอาชีพอื่น ๆ น้อย แต่จะมีความรู้เรื่องแพชชั่นที่เกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและนักเรียนอยู่มาก ส่วนวัยรุ่นกลุ่มที่อ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีความรู้อาชีพทั่วไปดี รวมไปถึงอาชีพเกี่ยวกับแพชชั่นด้วย จากกรอบของอาชีพสังเกตว่าถ้าวัยรุ่นสนใจอะไร พวกเขาจะมีกรอบเกี่ยวกับสิ่งนั้นเป็นอย่างดี วัยรุ่นยังเป็นวัยที่ใช้จินตนาการร่วมกับเหตุผลเสมอ ซึ่งวัยรุ่นบางคนแม้จะไม่มีกรอบในอาชีพบางอย่างแต่พวกเขาก็พยายามใช้จินตนาการต่อเติมในส่วนที่ไม่รู้ลงไป

ส่วนกรอบในเรื่องอื่น ๆ อันเป็นเป็นส่วนหนึ่งของบุคคล ได้แก่ การประสบความสำเร็จ ความเก่ง ฐานะทางสังคม เชื้อชาติ และเพศสภาพ วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม จะใช้กรอบในการประมวลความรู้เป็นหลัก แต่ในตอนท้ายของคำตอบพวกเขาก็จะประมวลความรู้และอ้างอิงประสบการณ์ของตนมาประกอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นพยายามใช้เหตุผล หรือ ขบคิดในสิ่งต่าง ๆ วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มใช้เหตุผลได้เป็นอย่างดีแล้ว

ส่วนในเรื่องของการตัดสินใจแยกแยะระหว่างความดีของบุคคล วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะใช้ลักษณะของกรอบ 2 ประเภทพร้อมกัน คือ ประมวลใช้ความรู้และใช้ประสบการณ์จากการค้นหาทำความรู้จักกับคน ๆ นั้น เป็นตัวตัดสินใจ ในขณะที่เดียวกันวัยรุ่นบางคนที่มีกรอบว่าตนยังเด็กอยู่ ก็ใช้อ้างกรอบที่ผู้ปกครองของตนบอกไว้ด้วย แต่ก็ใช้เพียงแค่ว่าเป็นความรู้หนึ่งไม่ได้ตัดสินใจในทันที เมื่อพูดเกี่ยวกับความเป็นตัวของตัวเอง วัยรุ่นจะใช้ประสบการณ์ของตนเองเป็นหลัก โดยทุกคนมองว่า ตนก็มีความเป็นตัวของตัวเอง แตกต่างจากผู้อื่น

#### การใช้กรอบกรองสารด้านวัตถุของวัยรุ่น

การใช้กรอบด้านวัตถุของกลุ่มผู้อ่านทั้ง 3 ประเภทจะใช้กรอบที่ได้จากประสบการณ์ตรงของตนมากที่สุด ส่วนกรอบที่ใช้รองลงมาคือกลุ่มผู้อ่าน Cheeze และ กลุ่มที่อ่านทั้ง 2 เล่มจะมีลักษณะเหมือนกันทั้งหมด กล่าวคือ ใช้กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว ได้แก่ ความชอบในวัตถุเหล่านั้นโดย

ไม่มีเหตุผลมารองรับ จึงให้การประมวลความรู้และใช้กรอบที่อ้างอิงจากผู้อื่นน้อยที่สุด ในขณะที่กลุ่มผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียวมีลักษณะการใช้กรอบที่ต่างออกไป โดยให้ความสำคัญกับการประมวลความรู้เป็นอันดับที่ 2 รองจากประสบการณ์ตรง และใช้ความรู้สึกอันไร้เหตุผลมากกว่ากรอบที่ใช้อ้างอิงจากผู้อื่น

วัตถุที่วัยรุ่นให้ความสนใจจะอยู่ในกรอบของวัตถุที่พวกเขาซื้อบ่อยที่สุด โดยจะอ้างจากกรอบการเลือกซื้อวัตถุของตน วัยรุ่นจะใช้ความชอบของตนเป็นเกณฑ์และด้วความชอบนี้เองที่พวกเขา รู้สึกว่าทำให้แตกต่างจากผู้อื่น วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะกรอบความรู้และมีหลักการในการเลือกซื้อวัตถุต่าง ๆ วัยรุ่นทุกคนจะกล่าวว่า โฆษณามีผลน้อยมากต่อการเลือกซื้อวัตถุของพวกเขา

กรอบเกี่ยวกับวัตถุอันเป็นผลิตผลจากสื่อสารมวลชนนั้น วัยรุ่นจะใช้กรอบที่ประสบการณ์ที่ตนเผชิญเป็นที่ตั้ง โดยพิจารณาจากสิ่งที่ตนเองเลือกรับอยู่สม่ำเสมอ แต่การเลือกรับต่อเนื่องอย่างเป็นประจํา นั้นจะใช้กรอบแบบไม่รู้ตัว เพราะเป็นเรื่องของความชอบและรสนิยมของแต่ละคน แต่วัยรุ่นที่อ่าน a day จะใช้ความรู้ทางนิเทศศาสตร์ในการรับสื่อด้วย เพราะเป็นสิ่งที่พวกเขาให้ความสนใจ

ศิลปวัตถุถือเป็นผลิตผลจากวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งวัยรุ่นมีกรอบที่ว่า ศิลปะที่พวกเขาเข้าถึงนั้น ต้องเกิดจากความชอบหรือรสนิยมของพวกเขาเอง ไม่ใช่สวดยตามหลักสุนทรียศาสตร์ พวกเขาจึงใช้กรอบในการชื่นชมศิลปวัตถุจากความรู้สึกของตนเอง ประกอบกับพวกเขาเองก็ผลิตศิลปะได้ วัยรุ่นบางคนยังมีกรอบความรู้ว่าศิลปะควรจะเป็นของทุกคนชั้นไม่ใช่เฉพาะชนชั้นสูง

ส่วนกรอบของวัตถุที่มีนำเสนอใน a day เพียงอย่างเดียว นั้น ได้แก่ กรอบเกี่ยวกับวัตถุธรรมชาติ วัยรุ่นผู้อ่าน a day และอ่านทั้ง 2 เล่ม จะใช้กรอบแบบไม่รู้ตัวกล่าวว่า ชอบธรรมชาติ ส่วนบางคนจะใช้กรอบความรู้และประสบการณ์ตรงของตนเรื่องการอนุรักษ์ด้วย นอกจากนี้ยังมีกรอบเกี่ยวกับรางวัล ผู้อ่าน a day จะมีกรอบโดยใช้การประมวลความรู้ถามถึงความน่าเชื่อถือของรางวัลหนึ่ง ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้วัตถุมีคุณค่าขึ้น

#### การใช้กรอบกรองสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่น

กลุ่มผู้อ่านนิตยสารเพียงอย่างเดียวจะใช้กรอบในการแจกแจงคุณค่าของเหตุการณ์เหมือนกัน คือใช้กรอบจากการประมวลความรู้ กับกรอบประสบการณ์ของตนเองและของผู้อื่น โดยจะใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวน้อยที่สุด ในขณะที่ผู้อ่านทั้ง 2 เล่ม จะใช้กรอบต่างออกไป ซึ่งจะไม่มีการใช้

กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้คนอื่นเลย และใช้กรอบการประมวลความรู้เท่ากับกรอบที่มาจากประสบการณ์ตรงที่ตนเองเผชิญ อีกทั้งใช้กรอบโดยไม่รู้ตัวน้อยมาก เป็นเครื่องบ่งชี้ว่าวัยรุ่นในกลุ่มหลังมีความเชื่อมั่นในตนเองมากกว่ากลุ่มอื่น เมื่อเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ

วัยรุ่นจะมีความรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ตนเองสามารถเผชิญได้ด้วยตนเองแล้วพวกเขาจะนำมาเป็นกรอบในเรื่องของเหตุการณ์ แต่ในกรณีที่เกิดถึงเรื่องที่ไม่เคยประสบในชีวิตก็จะใช้การประมวลความรู้ที่มีหลักการ หรือแม้แต่บางเหตุการณ์พวกเขาใช้มีประสบการณ์แล้วก็ยังอ้างความรู้ประกอบกัน

กรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เป็นความสุขและความทุกข์ ขึ้นอยู่กับความชอบพอของแต่ละบุคคลในเหตุการณ์ที่ตนเองประสบ วัยรุ่นจะอ้างจากประสบการณ์ตนเองมากที่สุด แต่เมื่อเกิดปัญหาพวกเขาจะใช้กรอบที่ได้จากการปรึกษากับพ่อแม่และเพื่อน ๆ มาพิจารณาแก้ปัญหาด้วยตนเอง

กรอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นพวกเขาพยายามจะบอกว่าสถานการณ์ใดหรืออะไรคือความคิดสร้างสรรค์ โดยอ้างจากการประมวลความรู้ของตน แต่วัยรุ่นบางคนที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ก็จะยกตัวอย่างประกอบด้วย

วัยรุ่นที่อ่าน a day จะมีกรอบของแพชั่นไม่มากนัก เมื่อกล่าวถึงเรื่องนี้พวกเขาจึงพยายามใช้การประมวลความรู้มากที่สุด ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze และอ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบเรื่องแพชั่นเป็นอย่างดี จึงใช้การประมวลความรู้ที่มีประกอบกับประสบการณ์ตรงของตนเอง

ในกรอบของการศึกษาในไทย วัยรุ่นการประมวลความรู้และประสบการณ์ตรงของวัยรุ่นกรอบของการศึกษายังสัมพันธ์กับการแทรกแซงนอกกรอบด้วย เพราะวัยรุ่นนี้ถึงกรอบกฎของโรงเรียนเป็นอันดับแรก เพราะเป็นสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ร่วม ในขณะที่การนิยามการแทรกแซงหรือนอกกรอบกลับใช้จากการประมวลความรู้และความรู้สึกมากกว่าประสบการณ์ตรงของตน

เมื่อให้วัยรุ่นมองถึงกรอบที่เด่นชัดในสังคมไทย พวกเขาจะประมวลความรู้ถึงกรอบต่าง ๆ ซึ่งคำตอบจะเป็นกรอบที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ กรอบของกฎหมาย แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่จะกล่าวถึงกรอบจารีตประเพณีที่ตนยึดติด โดยเฉพาะผู้หญิงกับจารีตประเพณีต่าง ๆ

### ภาพรวมของลักษณะการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นในการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์

เพื่อให้เห็นภาพรวมการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ผู้วิจัยจะนำเอาลักษณะการใช้กรอบทั้งหมดในด้านบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์มารวมกันเพื่อเปรียบเทียบความถี่ในการใช้กรอบทั้ง 4 แบบ

- ตารางที่ 23 แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน a day เพียงอย่างเดียว

กรอบทรงสาร	ลักษณะการใช้กรอบทรงสาร (ครั้ง)				รวม(ครั้ง)
	a	b	c	d	
ด้านบุคคล	183	138	20	27	386
ด้านวัตถุ	47	114	40	11	206
ด้านเหตุการณ์	72	59	10	11	152
รวมความถี่ของแต่ละลักษณะ	302	305	70	49	726
คิดเป็นร้อยละของการใช้กรอบทั้งหมดของวัยรุ่นกลุ่มนี้	41.6	42.01	9.64	6.75	100

- ตารางที่ 24 แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว

กรอบทรงสาร	ลักษณะการใช้กรอบทรงสาร (ครั้ง)				รวม(ครั้ง)
	a	b	c	d	
ด้านบุคคล	149	156	54	16	375
ด้านวัตถุ	24	112	39	9	184
ด้านเหตุการณ์	94	77	12	13	196
รวมความถี่ของแต่ละลักษณะ	267	345	105	38	755
คิดเป็นร้อยละของการใช้กรอบทั้งหมดของวัยรุ่นกลุ่มนี้	35.36	45.70	13.91	5.03	100

- ตารางที่ 25 แสดงความถี่ของลักษณะการใช้กรอบของกลุ่มผู้อ่าน a day และ Cheeze

กรอบทรงสาร	ลักษณะการใช้กรอบทรงสาร (ครั้ง)				รวม(ครั้ง)
	a	b	c	d	
ด้านบุคคล	72	46	23	9	150
ด้านวัตถุ	11	55	27	2	95
ด้านเหตุการณ์	26	26	5	0	57
รวมความถี่ของแต่ละลักษณะ	109	127	55	11	302
คิดเป็นร้อยละของการใช้กรอบทั้งหมดของวัยรุ่นกลุ่มนี้	36.1	42.05	18.21	3.64	100

จากการลงรหัสเพื่อดูการใช้กรอบทรงสารของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นในการวิจัยนี้ เพื่อให้ทราบว่าวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารเพียงเล่มใดเล่มหนึ่ง หรือ อ่านทั้ง 2 เล่ม มีลักษณะการใช้กรอบทรงสารทั้ง 4 แบบต่างกันหรือไม่อย่างไร และสามารถบ่งบอกอะไรได้บ้าง สรุปออกมาเป็นตารางเพื่อให้ง่ายแก่การเปรียบเทียบ และแสดงผลการใช้กรอบของเด็กในแต่ละกรอบออกมาในรูปของร้อยละของการใช้กรอบทรงสารทั้งหมด ดังนี้

ตารางที่ 26 แสดงภาพรวมของลักษณะการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มเป็นร้อยละ

กลุ่มผู้อ่าน นิตยสาร	ลักษณะการใช้กรอบทรงสารแต่ละประเภท (ร้อยละของการใช้กรอบทรงสารทั้งหมด)			
	ประมวลความรู้ a	สถานการณ์ที่วัยรุ่น เผชิญมา b	รูปแบบที่ใช้โดยไม่ รู้สึกรู้สึกตัว c	อ้างจากประสบการณ์ ของผู้อื่น d
a day	41.6	42.01	9.64	6.75
Cheeze	35.36	45.70	13.91	5.03
ทั้ง 2 เล่ม	36.1	42.05	18.21	3.64

จากตารางจะเห็นว่าภาพรวมของการใช้กรอบทรงสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะมีลักษณะที่เหมือนกัน คือ จะใช้กรอบที่ได้จากประสบการณ์ที่ตนเผชิญมาโดยตรงมากที่สุด รองลงมาก็คือกรอบที่ได้จากการประมวลความรู้ ตามด้วยกรอบที่ใช้โดยไม่รู้สึกรู้สึกตัว และอ้างอิงจากประสบการณ์ผู้อื่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นให้ความสำคัญกับกรอบประสบการณ์ของตนที่ตนเรียนรู้ หรือ เข้าไปมีความเกี่ยวข้องโดยตรงมากที่สุด ทั้งนี้ความถี่ในการใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของตนนั้น จะมีความใกล้เคียงกับการใช้กรอบจากการประมวลความรู้มาก เป็นการบ่งชี้ว่าการคัดเลือกสารต่าง ๆ ของวัยรุ่นนั้น พวกเขาได้ประมวลจากความรู้ของตน คิดไตร่ตรองหาเหตุผลก่อนที่จะตัดสินใจ คัดกรอง หรือ จำแนกสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในหัวของพวกเขา

เมื่อพิจารณาสัดส่วนของการใช้กรอบแบบประมวลความรู้กับกรอบที่ใช้โดยไม่รู้สึกรู้สึกตัวที่เป็นเรื่องของความรู้สึกของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มนั้น จะมีลักษณะแปรผกผันซึ่งกันและกัน แสดงให้เห็นว่ายิ่งวัยรุ่นใช้กรอบการคิดวิเคราะห์จากความรู้ที่ตนมีมากขึ้นเท่าใด ก็จะใช้กรอบที่เป็นความรู้สึกหรือความเคนชินน้อยลงเท่านั้น สิ่งที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งก็คือ วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นน้อยมากที่สุด และใช้ประสบการณ์ตรงของตนเองมากที่สุด แสดงว่าวัยรุ่นค่อนข้างเชื่อในสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ร่วมโดยตรงมากกว่าความคิดของผู้อื่น

จากการเลือกรับสื่อนิเทศสารของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม แสดงให้เห็นพัฒนาการของกรอบกรองสารตามอายุระดับการศึกษาของพวกเขา และลักษณะนิสัยส่วนตัวบางประการ ดังนี้

1. วัยรุ่นผู้อ่านนิเทศสาร a day Cheeze หรืออ่านทั้ง 2 เล่มที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษา และมหาวิทยาลัย ซึ่งส่วนใหญ่จะไม่ค่อยชอบอ่านหนังสือที่มีตัวอักษรจำนวนมาก เนื่องจากต้องรับมือกับการเรียนที่เคร่งเครียดอยู่แล้ว จะใช้กรอบการเลือกอ่านโดยอ้างอิงจากกรอบกรองสารของบุคคลที่พวกเขาเชื่อถือ อันได้แก่ เพื่อนในกลุ่ม หรือ ญาติพี่น้องของตน
2. วัยรุ่นผู้อ่านนิเทศสาร a day Cheeze หรืออ่านทั้ง 2 เล่มที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย หรือ ในวัยทำงาน และชอบการอ่านนิเทศสารอยู่แล้วจะใช้กรอบในการเลือกอ่านโดย อ้างอิงจากความรู้ที่ตนมีมา ว่าต้องการรู้ในเรื่องใดถึงเลือกอ่านเล่มนี้ หรือ ชอบอะไรในนิเทศสารเล่มนี้ หรืออ่านเพื่อเอาสาระจากนิเทศสารนั้น ๆ

จากการสังเกตกรอบความสนใจและการใช้เวลาว่างของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นพบว่า วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีลักษณะร่วมกันคือ เป็นบุคคลที่ชอบ หรือ หลงใหลในการแต่งกาย การซื้อเครื่องแต่งกายจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่พวกเขาพยายามทำร่วมกับกลุ่มเพื่อนเสมอ ประเด็นของการแต่งกายจึงถูกหยิบยกมาใช้ในการตัดสินใจแจจจคุณค่าของบุคคลอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งจะกล่าวถึงในรายละเอียดต่อไป ส่วนกลุ่มวัยรุ่นผู้อ่าน a day จะมีอุปนิสัยรักการอ่าน ชอบหาความรู้ ประกอบกับชอบใช้ความคิดกับสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวของพวกเขา ส่วนผู้อ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีลักษณะร่วมระหว่าง 2 กลุ่มที่กล่าวมา คือ เป็นกลุ่มคนที่รักการอ่าน ชอบใช้ความคิดและหลงใหลในการแต่งกาย โดยการที่วัยรุ่นมีลักษณะนิสัยสอดคล้องกับสิ่งที่ตนเองอ่าน แสดงว่าพวกเขามีกรอบในการคัดเลือกสารที่พวกเขาจะรับให้เข้า หรือ ใกล้เคียงกับตนเองมากที่สุด

เมื่อพิจารณาจากลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นประกอบกับความสนใจและการใช้เวลาว่างส่วนตัวของพวกเขาแล้วพบว่า ไม่ว่าจะวัยรุ่นจะเป็นคนที่รักหรือไม่รักการอ่าน หรือ ชอบแต่เรื่องบันเทิงแต่พวกเขาก็ไม่ได้ละเลยการศึกษาของตน ความชอบในเรื่องบันเทิงเป็นเพียงความผ่อนคลายหนึ่งเท่านั้น ในขณะที่ผู้ใหญ่มักคิดว่าวัยรุ่นสมัยนี้อ่านหนังสือน้อย จึงไม่ได้รับการเรียนรู้ แต่เมื่อพิจารณาจากการใช้กรอบกรองสารของพวกเขาแล้วจะพบว่า วัยรุ่นพยายามเรียกกรอบกรองสารที่เป็นการประมวลความรู้อันกรอปปไปด้วยเหตุผลมาใช้อยู่เสมอ รวมทั้งการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ของพวกเขา และใช้มากกว่ากรอบที่ไม่มีเหตุผลมารองรับดังกรอบในรูปแบบ c



การที่วัยรุ่นใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้ที่น้อยกว่ากรอบประเภทอื่น เป็นเครื่องยืนยันได้พฤติกรรมของวัยรุ่นที่กำลังก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่เชื่อ จึงไม่รับฟังบุคคลที่มีอำนาจในการสั่งสอน หรือ เหนือกว่าตนมากนัก อีกทั้งยังรับฟังแต่บุคคลที่อยู่ในสถานะใกล้เคียงกับเช่นเพื่อน หรือ บุคคลที่พวกเขายอมรับในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่พี่ของตน

สิ่งที่วัยรุ่นชื่นชอบในนิตยสารที่ตนเลือกอ่านนั้น จะสอดคล้องกับสิ่งที่พวกเขาชอบอยู่แล้ว ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของความบันเทิง อันสอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นวัฒนธรรมวัยรุ่น อย่างเช่นวัยรุ่นที่ชอบอ่าน a day ก็ชอบอ่านการ์ตูน ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze ก็ชอบการเลือกซื้อเสื้อผ้า สนใจงานศิลปะ นอกจากนี้วัยรุ่นทุกคนยังยอมรับว่าตนชอบความบันเทิง ไม่เครียด เพื่อเป็นการพักผ่อนจากหน้าที่หลักคือการเรียนหรือการทำงานของตน การอ่านนิตยสารที่ให้ความบันเทิงกับพวกเขายังเป็นการให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ เพิ่มเติม นิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้ จะทำให้คนมองในสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวธรรมดาสามัญ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในสังคมของพวกเขาอยู่แล้ว จึงเพิ่มความนิยมให้กับกลุ่มผู้อ่านมาก เนื่องจากการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย ใกล้ตัว แม้ว่าลักษณะนิสัยของกลุ่มที่อ่านนิตยสารจะต่างกันออกไปดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น แต่สิ่งที่เป็นจุดรวมอย่างหนึ่งก็คือ เป็นกลุ่มบุคคลที่เฝ้ามองความแปลกใหม่ ทันสมัย แปลก แตกต่าง แหวกแนว มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยนำเสนอผ่านความธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ในสิ่งแวดล้อมของพวกเขา วัฒนธรรมวัยรุ่นที่ชอบความง่ายธรรมดา ปฏิเสธกฎเกณฑ์ที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้น รวมไปถึงเป็นสื่อที่พวกเขาสามารถมีส่วนร่วมด้วย กล่าวคือ วัยรุ่นที่อ่าน a day ก็จะมีการใช้ความคิดร่วมกับตัวเนื้อความที่อ่าน ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze การตัดปะการแต่งกายที่ได้จากตัวนิตยสาร หรือ อาจทำให้พวกเขามีโอกาสได้ลงในนิตยสาร

วัยรุ่นจะเรียนรู้ถึงสภาพสังคมทั่วไปผ่านนิตยสารเหล่านี้ด้วย โดยพวกเขาคิดว่า ชาวที่ได้จากหนังสือพิมพ์หนักไป หรือ ตำราวิชาการ อีกทั้งเป็นเรื่องที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับพวกเขาแม้แต่น้อย พวกเขาพร้อมจะเรียนรู้หรือ เพิ่มกรอบในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตนเองมากกว่า เช่น เพลงที่ตนเองชอบ ฟัง หรือ การแต่งกายเมื่อจะไปในสถานที่อันเป็นที่รวมของวัยรุ่น ความน่าเชื่อถือของนิตยสารที่เป็นเหมือนกับเพื่อนหรือพี่ที่มีความรู้มากกว่า และรู้ในเรื่องที่น่าสนใจ เด็กกลุ่มนี้จะสนใจเฉพาะเรื่องที่พวกเขาสนใจ เห็นเป็นสาระของตนมากกว่า เรื่องที่ไม่สนใจเลยจะปิดการรับ หรือ สารที่มีลักษณะทางวิชาการ หรือมีตัวอักษรมากและไม่มีภาพ วัยรุ่นจะมีกรอบที่ว่าเป็นสิ่งที่สร้างความเครียดให้พวกเขาไม่ต่างอะไรกับตำราเรียน

วัยรุ่นที่มีกรอบกรองสารด้านใดเป็นหลัก ก็จะพยายามใช้ในการตัดสินคุณค่าสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอด และยังเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก (scene) วัยรุ่นจึงมักใช้กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัวเข้าร่วมอยู่เสมอ กรอบกรองสารของวัยรุ่นยังมีความสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของพวกเขา เช่น การใช้รสนิยมการแต่งกายหรือของตนตัดสินผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งกรอบที่ผูกพันกับอัตลักษณ์นี้จะแตกต่างกันออกไปในรายบุคคล ซึ่งมีส่วนให้ในคำถามบางหัวข้อได้คำตอบที่หลากหลาย

จากกรอบที่ผู้ใหญ่คิดว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ทำอะไรอย่างไม่มีเหตุผล แต่เมื่อพิจารณาการใช้กรอบกรองสารของพวกเขาแล้วพบว่า วัยรุ่นแต่ละคนล้วนมีการใช้กรอบการกลั่นกรองสารหรือสิ่งที่พวกเขาได้รับ ตลอดจนการแจกแจงคุณค่าให้สิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ และเชื่อมโยงข้อมูลจากประสบการณ์ความรู้ที่มีมา การสร้างนิยามสิ่งต่าง ๆ จะต้องเชื่อมโยงกับแฟ้มข้อมูลที่มีมาก่อนได้ กรอบเหล่านี้จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ตามประสบการณ์ของพวกเขาเอง ทั้งนี้การใช้กรอบของวัยรุ่นนั้นเกิดจากการอ้างอิงหลายกรอบมารวมกัน มีการเชื่อมโยงกรอบต่าง ๆ ในเรื่อง ๆ หนึ่ง จึงเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าวัยรุ่นไม่ได้ไร้เหตุผลอย่างกล่าวอ้างในข้างต้น

ที่น่าสังเกตอย่างมาก วัยรุ่นจะมีการใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นน้อยมาก ส่วนที่ใช้จะเป็นคนในรุ่นคราวเดียวกันมากกว่า และวัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดียวกันจะใช้กรอบคล้ายคลึงกัน ซึ่งอธิบายได้ว่ากรอบกรองสารที่อ้างอิงจากบุคคลในวัฒนธรรมเดียวกันสามารถใช้อ้างอิงได้ ซึ่งวัยรุ่นก็ใช้กรอบตรงกับข้อนี้ และอีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจคือ กรอบในเรื่องต่าง ๆ ที่วัยรุ่นนำมาใช้มักมาจากกระแสข่าวโด่งดังในช่วงนั้น เช่น เรื่องของจารีตประเพณี ก็จะมีกรอบของแฮมม-เบนโล หรือ กรอบของอดีตนายกรัฐมนตรีมาจากนักธุรกิจ อย่างนายทักษิณ ชินวัตร เป็นต้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## การวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ของวัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นพบว่าวัยรุ่นมีการการวินิจฉัยคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ โดยจะกล่าวแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามนิตยสารที่วัยรุ่นอ่าน คือ กลุ่มที่อ่าน a day เพียงอย่างเดียว, กลุ่มที่อ่าน Cheeze เพียงอย่างเดียว และกลุ่มที่อ่านทั้ง 2 เล่ม

- a day

### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล

- 1) ในเรื่องของการประกอบอาชีพของบุคคล วัยรุ่นให้คุณค่าของอาชีพตามความชอบและสนใจของตนเป็นหลัก เช่น วัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องของภาพยนตร์ก็จะสนใจอาชีพผู้กำกับ, วัยรุ่นที่ชอบด้านดนตรีก็อยากจะประกอบอาชีพเกี่ยวกับวงการเพลง เป็นต้น โดยวัยรุ่นจะมีความเชื่อที่ว่า การได้ทำงานที่ตนชอบและมีความถนัดจะก่อให้เกิดความสุขในชีวิต
- 2) อาชีพ ที่พวกเขาอยากรู้ หรือ ให้ความสนใจก็จะเป็นสาขาอาชีพที่จะได้ใช้ความคิดอย่างอิสระ และสร้างสรรค์ อันได้แก่ อาชีพด้านนิเทศศาสตร์ (creative, นักเขียน, ผู้กำกับ) และอาชีพในวงการศิลปะการออกแบบ (สถาปนิก, จิตรกร, นักออกแบบด้านต่าง ๆ) ทั้งนี้วัยรุ่นจะชื่นชมอาชีพที่ต้องเสียสละเพื่อส่วนรวม (ครู, แพทย์, อาสาสมัครช่วยเหลือผู้อื่น) วัยรุ่นบางคนมองว่าทุกคนที่ประกอบอาชีพสุจริตล้วนมีคุณค่าทั้งสิ้น
- 3) วัยรุ่นกลุ่มนี้ยังให้ความสำคัญกับวิถีชีวิตเล็ก ๆ ของคนเมือง ที่มีความยากลำบาก ไม่มีชื่อเสียง เป็นเพียงกลไกเล็ก ๆ ของสังคม วัยรุ่นจะมองว่าเป็นการประกอบอาชีพเหล่านั้น มีคุณค่าถ้าผู้ประกอบอาชีพมีความสุขในชีวิต ทั้งนี้ยังสนใจบุคคลที่มีอายุใกล้เคียงกับตนที่มีผลงานยอมรับในสังคม หรือมีความคิดใกล้เคียงกับตนด้วย จากความชอบคอลัมน์ต่าง ๆ ของพวกเขา หรือ ดูผลงานนักศึกษาที่นำมาลงใน a day
- 4) นิยามความสำเร็จของวัยรุ่นกลุ่มนี้ คือ การมีความสุขในชีวิต มีความพอเพียง ซึ่งแตกต่างจากความสำเร็จตามความคิดของผู้ใหญ่ในสังคม อันได้แก่ การทำงานที่ดี มีฐานะ และเรียนเก่ง ยังปฏิเสธกรอบของผู้ใหญ่ที่ว่าคนเรียนเก่งคือคนเก่ง หรือ คนที่เรียนแพทย์ต้องเก่ง อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่านักการเมืองในไทยเป็นคนเก่ง แต่ไร้คุณธรรมจึงไม่สามารถทำให้ประเทศก้าวหน้าได้ พวกเขาจึงให้ความสำคัญกับการเป็นคนดีของสังคมมากกว่า
- 5) ในเรื่องของลักษณะประชากรอื่น ๆ อันได้แก่ เชื้อชาติ เพศสภาพ ฐานะทางสังคม วัยรุ่นจะมีแนวคิดต่างออกไปจากสังคมที่มีผู้ใหญ่เป็นผู้วางกฎเกณฑ์ อย่างเรื่องของเชื้อชาติวัยรุ่นมีความเห็นว่าคนไทยมีความสามารถทัดเทียมกับชาวต่างชาติ แม้ว่าชาวต่างชาติสร้างความเจริญทางวัตถุได้มากกว่า แต่คนไทยจะมุ่งเน้นเรื่องของจิตใจและความพอเพียงซึ่งเป็นสิ่งที่ดี ส่วนเพศสภาพที่ในสังคมไทยส่วนใหญ่ผู้หญิงจะเสียเปรียบผู้ชายมาก ผู้ใหญ่โดยเฉพาะพ่อแม่

จะไม่ยอมรับเพศอื่น ๆ นอกเหนือจากเพศหญิงและชาย ในขณะที่สังคมของวัยรุ่นค่อนข้างจะมีความทัดเทียมกันในเรื่องเพศ พวกเขายังมองว่าเพศมีหลากหลายแต่ก็สามารถอยู่ร่วมกันได้ในสังคม เพราะไม่ได้สร้างความเดือดร้อนใคร ส่วนฐานะทางสังคมนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสมมติขึ้นมา จึงขึ้นอยู่กับความรู้สึกพอของแต่ละบุคคล แต่การมีเงินมากไว้ใช้จ่ายก็เป็นสิ่งที่ดีสำหรับพวกเขา

- 6) วัยรุ่นจะแยกช่วงวัยของตนเองออกจากผู้ใหญ่ โดยให้คุณค่าว่า ผู้ใหญ่มีข้อจำกัดมากไม่อิสระ ไร้จินตนาการ เนื่องจากความรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ในขณะที่เด็กกับวัยรุ่นเป็นวัยสดใส มีพลัง และจินตนาการ วัยรุ่นจะมองว่าตนเองมีสถานภาพเป็นทั้งวัยรุ่นและเด็กในตัวอย่างแยกกันไม่ขาด แต่ก็เชื่อมั่นว่าตนเองเป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผลประกอบการตัดสินใจในระดับหนึ่ง พวกเขาจึงต้องการให้ผู้ใหญ่ให้ความสำคัญกับครอบครัว เข้าใจพวกเขาและยอมรับสิ่งที่พวกเขาคิดหรือกระทำ โดยไม่มองว่าเป็นสิ่งที่ไร้สาระ
- 7) วัยรุ่นสรุปว่า ไม่ควรตัดสินบุคคลด้วยอายุหรือการกระทำที่ได้เห็นเพียงด้านเดียว แต่ควรดูที่ความคิดและการดำเนินชีวิตมากกว่า

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

- 1) วัยรุ่นจะให้การได้เป็นตัวของตัวเองเป็นสิ่งที่มีความหมายมากในชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นหนทางให้ถึงเป้าหมายของชีวิต คือ ความสุข ในขณะที่ความเป็นจริงในสังคมแต่ละบุคคลต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่นอยู่เสมอ จึงไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ทั้งหมด ยังต้องใส่ใจและไม่เบียดเบียนคนรอบข้างด้วย
- 2) บุคคลที่วัยรุ่นชื่นชมความชำนาญในสิ่งที่พวกเขาชอบขึ้นมาเป็นแบบอย่าง
- 3) บุคคลในครอบครัว ได้แก่ พ่อแม่ที่เป็นแบบอย่างที่ดีให้พวกเขา

#### การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุ

วัตถุที่วัยรุ่นให้ความสนใจ คือ วัตถุที่มีความเกี่ยวเนื่องกับกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้กับพวกเขา อันได้แก่ ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน (ภาพยนตร์, หนังสือ, การ์ตูน, เพลง) และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

- 1) ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน
  - สื่อที่อยู่ในกระแสหรือ สิ่งที่คนในสังคมไทยให้ความสนใจน้อย อย่างเช่น ภาพยนตร์ต่างประเทศที่หาดูยาก หรือ เพลงที่ผลิตในค่ายเล็ก ๆ เป็นต้น โดยสิ่งที่พวกเขาชอบนั้น จะไม่เป็นที่นิยมในหมู่เพื่อนคนอื่น
  - วัยรุ่นในกลุ่มนี้นิยมอ่านหนังสือมากพวกเขาจะมีนักเขียนคนโปรดที่ติดตามผลงานอยู่เป็นประจำ หรือ บางคนสามารถอ่านหนังสือได้ทุกประเภทที่พวกเขาสนใจ

- พวกเขาชอบสื่อโฆษณาด้วย โดยเฉพาะโฆษณาที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจง่าย มีอารมณ์ขัน ทำให้จดจำตัวสินค้าได้ง่าย ซึ่งวัยรุ่นจะมุ่งเน้นที่กระบวนการคิดและการสร้างโฆษณา และพวกเขายังกล่าวว่าโฆษณาไม่ค่อยมีผลต่อการซื้อสินค้าของพวกเขาเท่าใดนัก
  - การ์ตูนญี่ปุ่นก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่วัยรุ่นกลุ่มนี้อ่านเกือบทุกคน ซึ่งการเลือกอ่านจะให้ความสำคัญกับเรื่องที่น่าสนใจและภาพที่สวยงาม
  - แม้ว่าโทรทัศน์จะเป็นสื่อที่วัยรุ่นในกลุ่มนี้ใช้มาก แต่พวกเขากลับไม่ค่อยชอบรายการไทย โดยมองว่าเป็นสิ่งที่ซ้ำซากจำเจ ส่วนรายการโทรทัศน์ที่ชื่นชอบ ได้แก่ สารคดี กับ game show ที่ให้ความรู้
- 2) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะแบ่งวัยรุ่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกจะให้ความสำคัญกับเรื่องการแต่งกายมาก เพราะเชื่อว่าการแต่งกายบ่งบอกตัวตน ลักษณะนิสัยของแต่ละบุคคล การซื้อเสื้อผ้าเป็นความบันเทิงแบบหนึ่ง อีกทั้งยังใช้ในการเข้ากลุ่มสังคมวัยรุ่นด้วยกัน พวกเขาจึงมักเลือกสรรเสื้อผ้าที่แตกต่างจากบุคคลอื่น เพื่อบ่งบอกตัวตนของตนที่แตกต่างไม่ชอบความซ้ำซากจำเจ หรือ ทำตาม ๆ กัน กลุ่มที่ 2 เป็นวัยรุ่นที่ไม่สนใจการแต่งกาย เนื่องจากรักความสบายในการสวมใส่ของตนและคำนึงถึงราคามากกว่า
  - 3) วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะมีความสนใจในศิลปวัตถุเป็นพิเศษ โดยพวกเขาจะชื่นชอบผลงานศิลปะที่ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เข้าใจง่าย มีความสร้างสรรค์ รับรู้ได้ถึงความรู้สึกของผู้ผลิตผลงาน และจะมองผลงานที่เข้าถึงยากในแง่ลบ อย่างเช่น ผลงานศิลปะที่มีราคาสูง หรือ ผลงานที่ไม่สามารถเข้าใจได้ในทันทีที่รับชม
  - 4) รางวัลในความคิดของผู้อ่าน a day เปรียบเสมือนมาตรฐานเพื่อรับรองคุณภาพของวัตถุ วัยรุ่นยอมรับว่าวัตถุที่ถูกสถาปนาขึ้นด้วยรางวัลมีส่วนทำให้พวกเขาสนใจวัตถุนั้นมากขึ้น และทำใ้คาดหวังกับผลงานชิ้นต่อไปของบุคคลผู้สร้างผลงาน หากแต่การเลือกรับวัตถุนั้น ขึ้นอยู่กับกรอบความชอบของวัยรุ่นเองมากกว่า วัยรุ่นยังสรุปว่าถ้าคนยอมรับว่าผลงานนั้นดี แต่ถ้าไม่ตรงกับกรอบความชอบของตน ตนก็ไม่รู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่ดี
  - 5) วัยรุ่นยังให้ความสนใจกับวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัดด้วย (limited edition) วัยรุ่นส่วนใหญ่รู้สึกชอบ เนื่องจากสร้างความไม่เหมือนใครให้กับตนเอง หรือเป็นสิ่งที่คนอื่นไม่มี ส่วนวัตถุที่อยู่ในกระแสนิยมของสังคม วัยรุ่นจะเรียนรู้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเข้าสังคม แต่การเลือกใช้ต้องเลือกที่เข้ากับบุคลิกของตนเท่านั้น
  - 6) วัยรุ่นยอมรับว่าปัจจุบันวัตถุที่เป็นเทคโนโลยีมีผลต่อชีวิตพวกเขามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ แม้ว่าสิ่งเหล่านี้อาจดูเหมือนเป็นเรื่องฟุ่มเฟือยที่วัยรุ่นใน

ปัจจุบันนี้ใช้แสดงถึงฐานะของตน แต่วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะเลือกโดยเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและความจำเป็น เน้นที่ความประหยัด

7) วัยรุ่นในกลุ่มนี้พยายามให้คุณค่าของจิตใจที่ตึงมากกว่าวัตถุ

#### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

- 1) วัยรุ่นจะให้คุณค่าการดำเนินชีวิตให้มีความสุข โดยการได้ทำงานที่รัก ทำเพื่อครอบครัว หรือการก่อให้เกิดความสุขที่จิตใจของตน วัยรุ่นยังกล่าวว่า การที่ตนไม่มีความสุขในบางครั้งเกิดจากความคาดหวังของผู้รอบข้างตนในเรื่องการงานและการศึกษา
- 2) วัยรุ่นยังมองภาพการศึกษาในไทยที่คนมักให้ความสำคัญกับเกรดเฉลี่ยและผลการสอบเข้ามหาวิทยาลัยมาตัดสินชีวิตของวัยรุ่น ทั้งที่เด็กควรเรียนเพื่อให้ได้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ มากกว่าพยายามทำเกรดให้สูงเพียงอย่างเดียว หรือ ได้เข้าเรียนในคณะที่ตนอยากเรียน การตั้งความหวังเรื่องการศึกษาของเด็กมาก ๆ จึงทำให้วัยรุ่นต้องใช้เวลาจากการเรียนในตำราจนไม่ได้เรียนรู้ชีวิต
- 3) วัยรุ่นกลุ่มนี้จะโยยหาความสร้างสรรค์ เรียนรู้จากหลายสิ่งรอบ ๆ ตัว และใช้ชีวิตให้แตกต่างจากสิ่งที่เป็นแบบแผน ออกนอกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่มีมากมายแต่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ พวกเขา มองว่า ผู้ใหญ่ในสังคมมักการยึดติดอยู่กับสิ่งเก่า ซ้ำซากจำเจ จารีตประเพณี ไม่มีความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น
- 4) มองว่าสังคมไทยไม่ให้ความสำคัญกับสุนทรียะ หรือ วงการศิลปะ ทำให้บุคลากรที่ผลิตผลงานไม่สามารถถ่ายทอดความงามทางศิลปะได้เต็มที่ อีกทั้งยังต้องทำตามนายทุนผู้เป็นเจ้าของเงินทุนนี้
- 5) วัยรุ่นจะสนใจเรื่องราวรอบ ๆ ตัว เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น รวมไปถึงเรื่องการเมืองด้วย
- 6) วัยรุ่นพยายามปฏิเสธกฎทุกอย่างที่สร้างโดยผู้ใหญ่ที่ยึดติดกับสิ่งเดิม ๆ ในเรื่อง พวกเขาจึงชอบชีวิตที่เรียบง่ายไม่ทะเยอทะยานไขว่คว้าเกินตัว ซึ่งชอบการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ทั้งนี้พวกเขาเชื่อว่า สาระ คือสิ่งที่ใช้พัฒนาชีวิตความคิดในการดำเนินชีวิต ไม่ใช่เรื่องราวความรู้ในตำราเพียงอย่างเดียว ในขณะที่ผู้ใหญ่มักคิดว่าสิ่งที่พวกเขาทำไว้สาระ เพราะผู้ใหญ่เห็นเฉพาะความรู้ในตำราเรียนเท่านั้นที่เป็นสาระ

- Cheeze

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล

- 1) วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน Cheeze จะให้ความสนใจกับอาชีพตามความชอบของแต่ละคน โดยเป็นอาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และมีความเป็นอิสระ พวกเขาจะมีแนวคิดที่ว่า งานที่ตรงกับ

ความชอบความสนใจจะเป็นงานที่สนุกและสามารถแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ไม่มีกฎเกณฑ์ใดมาบังคับ โดยวัยรุ่นทุกคนจะมีความสนใจด้านแฟชั่นเสื้อผ้าและงานด้านศิลปะ อาชีพที่พวกเขาสนใจ คือ

- ทำธุรกิจจากความชอบเป็นพื้นฐาน เช่น ชอบซื้อเสื้อผ้าก็จะทำธุรกิจด้านแฟชั่น คนชอบอ่านหนังสือก็ทำร้านขายหนังสือ
  - ทำงานด้านนิเทศศาสตร์ได้แก่ เบื้องหลังวงการบันเทิง, นักข่าวบันเทิง, ทำงานหนังสือ, art director, creative
    - ทำงานเกี่ยวกับศิลปะการออกแบบ ได้แก่ แฟชั่นดีไซน์, ตกแต่งภายใน, สถาปนิก, ช่างภาพ
- 2) อาชีพที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ที่ชื่นชอบจะแบ่งออกเป็น 2 แบบด้วยกัน คือ กลุ่มที่ชื่นชอบความชำนาญในทักษะอาชีพที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ศิลปินวาดภาพ, creative, stylist เป็นต้น อีกกลุ่มจะชื่นชอบบุคคลที่ประกอบอาชีพสุจริตและมีความเสียสละเพื่อสังคมส่วนรวม เช่น ครู เป็นต้น
  - 3) ความสำเร็จของตน คือ การทำได้ตามสิ่งที่หวังไว้เป็นเป้าหมายของตน ได้รู้ความต้องการในชีวิตของตนเอง และมีความสุขในชีวิต มีความแตกต่างจากนิยามของผู้ใหญ่ที่ว่า ต้องเก่ง เรียนในมหาวิทยาลัยดี มีฐานะดี การงานดี ซึ่งเป็นการตัดสินบุคคลที่ภายนอก
  - 4) วัยรุ่นยังปฏิเสธเรื่องความเก่งของผู้ใหญ่ ที่มองว่าเด็กที่เรียนเก่งและคนที่ร่ำรวยคือคนเก่ง โดยวัยรุ่นจะให้คุณค่าความเก่งในการดำรงชีวิตของบุคคลกับบุคคลที่มีความสร้างสรรค์มากกว่า บางคนยังไม่ชอบคนที่เรียนเก่งเพราะคนเหล่านั้นมักดูถูกผู้อื่น
  - 5) วัยรุ่นกลุ่มนี้จะไม่ชอบการเป็นเด็กดีในสายตาของผู้ใหญ่ที่ ต้องเรียนเก่ง ไม่เที่ยวกลางคืน ไม่หนีเรียน วัยรุ่นจะมองว่า บางทีสิ่งที่ผู้ใหญ่เห็นว่าไม่ดีอาจเป็นรสนิยมความชอบของแต่ละคน โดยไม่ใช่สิ่งผิดกฎหมายหรือเลวร้าย เป็นเพียงความสนุกสนาน บางครั้งผู้ใหญ่ก็สร้างกรอบตัดสินคุณค่าให้พวกเขา เช่น คนนี้เป็นเด็กเที่ยว(กลางคืน) เป็นคนไม่ดีทำให้คนรอบข้าง หรือ เพื่อนในวัยเดียวกันติดกับกรอบแบบนั้น จนมองว่าเขาเป็นคนไม่ดีไปด้วย
  - 6) วัยรุ่นในกลุ่มนี้ต้องการให้ผู้ใหญ่และพ่อแม่ของตน เข้าใจวัยรุ่น สามารถเป็นเพื่อนกันได้ สอนให้เด็กรู้ด้วยตัวเองไม่กำหนดชีวิตของพวกเขา ให้กำลังใจเมื่อทำพลาด เปิดกว้างรับฟังเด็ก ไม่ยึดความคิดของตัวเองเป็นมาตรฐาน เนื่องจากเคยเป็นวัยรุ่นมาก่อน ทั้งที่ในความเป็นจริงผู้ใหญ่ มักจะมองว่าเด็กไม่มีความคิด โดยใช้มาตรฐานของตัวเองตัดสิน
  - 7) วัยรุ่นจะให้ความเชื่อถือบุคคลที่มีความใกล้เคียงกับตนเอง ทั้งลักษณะและอายุ อย่างเช่น การแนะนำเรื่องแฟชั่นก็ควรให้วัยรุ่นด้วยกันแนะนำ เป็นต้น

- 8) ในเรื่องของเพศสภาพวัยรุ่นจะรู้สึกว่าการที่สถานภาพของชายหญิงไม่เท่าเทียมกันเนื่องจากข่าวเกี่ยวกับการข่มขืน ทำให้ผู้หญิงต้องป้องกันตัวเองตลอดเวลา ส่วนเรื่องเพศอื่นวัยรุ่นจะมองว่ามีความเท่าเทียมกัน แต่วัยรุ่นหญิงในชั้นมัธยมจะไม่สามารถแยกแยะได้ว่าผู้ชายกับเกย์ต่างกันอย่างไร ยกเว้นบางคนที่มีเพื่อนเป็นเกย์จะสามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจน วัยรุ่นในระดับมหาวิทยาลัยจะมีกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับว่าตนเป็นเกย์ด้วย และพวกเขาจะรู้สึกว่าตนไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมทั้งที่ไม่ได้มีความแตกต่าง
- 9) เด็กวัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน Cheeze มักใช้การตัดสินบุคคลจากภายนอก โดยดูที่การแต่งกาย อยู่เสมอ วัยรุ่นจะมีความคิดที่ว่าการที่เพศหญิงแต่งตัวโป๊เป็นสิ่งที่ไม่ดี ส่วนเพศชายมีข้อจำกัดในการแต่งกายมากกว่า เนื่องจากอาจถูกมองว่าเป็นเกย์ หรือ มีความคิดที่ว่าคนที่เรียนเกี่ยวกับศิลปะมักแต่งกายดี หรือ วัยรุ่นที่เรียนสายวิทยาศาสตร์มักไม่ชอบแต่งตัว เป็นต้น แม้แต่ในเรื่องของเชื้อชาติ อายุ การศึกษาวัยรุ่นก็จะมองที่การแต่งกายก่อน เช่น คนญี่ปุ่นแต่งกายดี, คนควรแต่งกายให้เข้ากับอายุ, กฎการแต่งกายของโรงเรียนทำให้วัยรุ่นดูไม่ดี เป็นต้น
- 10) การแจกแจงคุณค่าอย่างแท้จริงของบุคคลผู้นั้น ต้องผ่านการคบหาก่อน เนื่องจากบางคนลักษณะภายนอกกับลักษณะนิสัยไม่สัมพันธ์กัน

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

บุคคลที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ยกย่องมี 2 ลักษณะ ได้แก่

- 1) คนดีที่ไม่เบียดเบียน หรือ สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น ยังต้องใส่ใจคนรอบข้างด้วย เป็นบุคคลที่มีมุมมองหลากหลายเปิดกว้าง กล้าคิดกล้าทำ สบาย ไม่เครียด เป็นตัวของตัวเอง ความสามารถด้านศิลปะ มีความสุขในชีวิต บุคคลอันเป็นแบบอย่าง ได้แก่ ในหลวงรัชกาลที่ 9 และแม่ของตน
- 2) ส่วนวัยรุ่นบางคนก็ใช้กรอบด้านแฟชั่นในการให้คุณค่าจึงชื่นชมบุคคลที่มีการแต่งกายดี นำสมัย เหมาะสมกับกาลเทศะ และบุคลิกของตนโดยไม่ต้องใช้ความพยายามที่จะสวยงามสมบูรณ์แบบ เพราะเชื่อว่าคนที่สมบูรณ์แบบดูน่าอึดอัด การแต่งกายเป็นการแสดงออกถึงลักษณะนิสัยที่มีความสร้างสรรค์ รู้จักตนเอง และ เป็นตัวของตัวเอง

#### การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุ

- 1) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นวัตถุที่วัยรุ่นให้ความสำคัญมากที่สุด พวกเขาจะให้เลือกเฉพาะสิ่งที่เข้ากับบุคลิกของตนเอง เพราะเป็นการแสดงออกถึงตัวตนของแต่ละคนทางหนึ่ง ซึ่งจะมีรายละเอียดเกี่ยวกับเสื้อผ้า ดังนี้



- วัยรุ่นจะเปรียบเทียบราคาของเสื้อผ้าด้วยและคำนึงถึงความประหยัดในการใช้จ่าย วัยรุ่นผู้อ่านได้ใช้ Cheeze เป็นตัวช่วยในการเปรียบเทียบราคาสินค้า และเป็นแนวทางในการเลือกซื้อในเรื่องของรูปแบบของเสื้อผ้า
  - พวกเขาจะชอบของลดราคาเนื่องจากเป็นวัตถุที่คุณภาพดีแต่ราคาย่อมเยาว์
  - เสื้อผ้าที่วัยรุ่นชอบจะต้องมีรูปลักษณะที่แปลกตา มีจำนวนน้อย เป็นสิ่งที่ไม่เหมือนกับสิ่งที่คนอื่นมี
  - การเลือกซื้อเสื้อผ้ายังเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นหญิงนิยมทำร่วมกับกลุ่มเพื่อนด้วย อีกทั้งยังมีกรอบที่ว่าคนในกลุ่มแสดงถึงความเป็นกลุ่มเดียวกันด้วยการใช้วัตถุที่คล้าย ๆ กัน
  - วัยรุ่นยังให้ความสนใจกับวัตถุโบราณที่เป็นเครื่องแต่งกาย เพราะสามารถนำมาประยุกต์ใส่ใหม่ได้ มีรูปแบบสวยงาม บ่งบอกยุคสมัย
  - ชอบวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด (limited edition) เนื่องจากเป็นสิ่งที่มีจำนวนน้อย ถ้ามีจะแตกต่างจากคนอื่น แต่ในกรณีที่เป็นสิ่งของที่ตนไม่ให้ความสนใจ เนื่องจากไม่เหมาะกับตนเอง จะรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่มีราคาสูง
  - วัตถุที่เป็นแบรนด์เนมมีราคาแพงเกินไป และไม่มี ความจำเป็นต่อชีวิต บางคนมีกรอบที่ว่า ของแพงไม่ได้ดีเสมอไป ส่วนใหญ่จะไม่ชอบของปลอมแบรนด์เนมเนื่องจากมันเป็นการลอกเลียนความคิดของคนอื่น และบุคคลที่ไม่มีกำลังซื้อก็ไม่ควรใช้ของปลอม ควรหาซื้อสิ่งที่พอซื้อได้ แต่บางคนก็มีแนวคิดที่ว่า เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับคนที่ชอบรูปลักษณะแต่ไม่มีรายได้อ่างมารองรับ ทั้งนี้วัยรุ่นยังมีกรอบที่ว่าความเป็นแบรนด์เนมขึ้นอยู่กับบุคคลที่ใช้ด้วย เช่น บุคคลที่ดูดีใช้ของปลอมก็เหมือนของจริง
  - วัยรุ่นจะให้คุณค่าเสื้อผ้าใช้แล้วแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ วัยรุ่นที่เรียนในมหาวิทยาลัยและนักเรียนที่อยากเรียนด้านศิลปะจะเห็นว่า เป็นสิ่งที่ดีเนื่องจากมีชิ้นเดียว เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ส่วนเด็กในวัยมัธยมปลายทั่วไปจะมีกรอบที่ว่า อาจเป็นเสื้อผ้าที่ไม่สะอาด เนื่องจากไม่รู้ที่มาของเสื้อผ้าเหล่านั้น
  - วัยรุ่นกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับสิ่งที่ประดิษฐ์ขึ้นเองเป็นสิ่งที่ดี ประหยัด ไม่เหมือนใคร และสร้างความภูมิใจให้ผู้ทำเมื่อมีบุคคลอื่นชื่นชม
- 2) ความชื่นชอบในวัตถุแต่ละชิ้นขึ้นอยู่กับรสนิยมของวัยรุ่นแต่ละคน วัยรุ่นมีแนวคิดที่ว่า ต้องเลือกสิ่งที่เข้ากับตัวเองเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวตน
  - 3) วัตถุอันเป็นผลผลิตมาจากสื่อสารมวลชนที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ให้ความสนใจ คือ ภาพยนตร์ประเภทโรแมนติคคอมมีดี้ สยองขวัญ และภาพยนตร์ของประเทศเกาหลีเพลง วัยรุ่นในกลุ่มนี้ทุกคนชื่นชอบการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น ดูโทรทัศน์ และฟังเพลงตามสถานีวิทยุที่เปิดเพลงไม่จำกัดค่าย

- 4) ความสนใจในศิลปะวัตถุ ส่วนหนึ่งมาจากความชอบในการทำงานด้านศิลปะอยู่แล้ว ซึ่งวัยรุ่นจะมองว่าศิลปะอยู่รอบตัว เกี่ยวกับสิ่งสวยงามมีดีไซน์
- 5) วัยรุ่นในกลุ่มนี้ผูกพันกับเทคโนโลยีมาก โดยจะใช้โทรศัพท์มือถือมากที่สุด รองมากก็คือคอมพิวเตอร์ ทั้งการติดต่อและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน นอกจากนี้ยังใช้ MP3 ด้วย

#### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

- 1) วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะชอบการใช้ชีวิตที่สร้างสรรค์และบันเทิง โดยยึดที่ความสุขของตนเป็นหลัก ในขณะที่สังคมของผู้ใหญ่พยายามสร้างกรอบให้พวกเขาอยู่ในสิ่งที่ตั้งเครียด เป็นทางการ และมีเป้าหมายในชีวิต คือ ความร่ำรวยเป็นหลัก พวกเขาจึงพยายามออกจากกฎต่าง ๆ เหล่านี้ เช่น การไม่ทำตามกฎของโรงเรียนที่ไม่สมเหตุสมผล และเชื่อว่ากฎเหล่านั้นไม่ได้ตั้งขึ้นมาเพื่อพวกเขาจริง ๆ
- 2) วัยรุ่นยังรู้สึกที่ตนเองสามารถตัดสินใจอะไรได้ รู้ผิดรู้ถูก โดยที่ไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น นอกจากนี้ผู้ใหญ่ยังให้ความสำคัญกับผลการเรียนของพวกเขามาก ในขณะที่วัยรุ่นน่าจะให้ความสำคัญกับการได้ความรู้มากกว่า หรือ ควรเรียนให้มีความสุขมากกว่าการเรียนในสาขาอาชีพที่ได้รายได้ดี หรือ พยายามทำให้เกรดสูงแต่กลับไม่ได้ร่วมกิจกรรม หรือ มีประสบการณ์อื่น ๆ ในชีวิตเลย
- 3) วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะให้ความสำคัญกับการแต่งกายมาก โดยการเลืองซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อนอยู่เสมอ การแต่งกายของพวกเขายังใช้แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละวัน สามารถบอกตัวตนและปิดบังตัวตนได้ ดังนั้นพวกเขาจึงมีหลักที่ว่าต้องแต่งกายเป็นตัวของตัวเอง มีเอกลักษณ์ ไม่เลียนแบบผู้อื่น ถูกกาลเทศะเหมาะสมกับสถานที่และอายุ ในขณะที่ผู้ใหญ่มักมองว่าวัยรุ่นแต่งกายไม่เหมาะสม แต่วัยรุ่นกลับมองว่าพวกเขารู้ว่าควรแต่งตัวอย่างไรเป็นสิ่งที่ดี วัยรุ่นหลายคนจะรู้สึกว่าแต่งตัวไปไม่ดี และไม่เห็นด้วยที่นักแสดงในปัจจุบันแต่งกายโชว์สัดส่วนของตนออกในพื้นที่สาธารณะ หรือ ไม่ควรทำให้ชุดนักศึกษาเป็นแฟชั่น ทั้งนี้การแต่งตัวพลาดของวัยรุ่น คือ การแต่งกายแล้วตนเองไม่มั่นใจ เพราะเกรงสายตาคนรอบข้าง เป็นเรื่องที่เลวร้ายมาก ดังนั้นเมื่อพวกเขาจะออกไปในสถานที่ที่มีวัยรุ่นรวมตัวอยู่มาก พวกเขาจะศึกษาการแต่งกายของคนในสังคมนั้นก่อนแล้วนำมาปรับใช้กับการแต่งกายของตน
- 4) กระแสนิยมที่บุคคลในสังคมขณะนั้น ทำให้บุคคลประพฤติตัวตามกันหมด วัยรุ่นจะมีการทำตามบ้างถ้าสิ่งนั้นเข้ากับตนเอง แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะพยายามเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด วัยรุ่นมองว่าการมั่นใจและเป็นตัวของตัวเองนั้นเป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้าอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมก็ไม่ควรมั่นใจมากเกินไปต้องใส่ใจผู้อื่นด้วย

- 5) การพูดเรื่องเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นเป็นสิ่งที่ดี เพราะใช้เรียนรู้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นการแสดงความคิดเห็นของวัยรุ่นอย่างหนึ่ง ไม่ใช่สิ่งที่น่าเกลียด พวกเขาจะเก็บเรื่องเหล่านี้ไว้เป็นเพียงความรู้ แต่ไม่ได้นำไปปฏิบัติ เนื่องจากรู้สึกว่ายังไม่ถึงวัยที่ควรกระทำเพราะยังไม่มีควมรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตามมา
- 6) วัยรุ่นหลายคนกล่าวว่าผู้ใหญ่มักมองว่าตนไม่มีสาระ โดยของผู้ใหญ่คือ สิ่งที่เป็นความรู้ในตำราที่เกี่ยวกับการเรียนเท่านั้น แต่วัยรุ่นกลับเห็นในทางตรงกันข้าม สาระของพวกเขาคือความรู้พวกเขาใช้ในชีวิตประจำวันของตน สามารถพัฒนาความรู้และความคิดของพวกเขาได้

- ทั้ง 2 เล่ม

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล

- 1) อาชีพที่วัยรุ่นอยากทำจะเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ ได้แก่ สายนิเทศศาสตร์ ศิลปะ และธุรกิจส่วนตัว สิ่งที่เป็นจุดร่วมเด่นชัด คือ ความเป็นอิสระในการประกอบอาชีพ โดยเป็นอาชีพที่ไม่ต้องยึดถือตามกฎเกณฑ์ของสังคมมาก เป็นการทำตามความฝันของตน วัยรุ่นที่มีผู้ปกครองทำงานประจำ เช่น ทนาย รับราชการ จะรู้สึกอึดอัดและไม่อยากทำอาชีพเช่นนั้น แม้ว่าจะมีรายได้ดี หรือ มันคงก็ตาม วัยรุ่นในกลุ่มนี้จะให้ความสนใจกับนักเขียนเป็นพิเศษเนื่องจากมีนิสัยรักการอ่าน พร้อมกับสนใจในอาชีพด้านการดีไซน์ด้วย
- 2) อาชีพที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ชื่นชม ได้แก่ อาชีพครุที่มีความเสียสละ และ creative ที่มีความคิดแตกต่างจากผู้อื่น เป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้พวกเขายังมองว่าทุกอาชีพสำคัญหมดเพราะทำให้กระบวนการสังคมดำเนินต่อไปได้ และมักจะไม่เห็นด้วยที่ผู้ใหญ่มักชื่นชมแพทย์ว่าเก่งกับคนเก่งในแบบที่ผู้ใหญ่คิด คือ เรียนเก่ง คนได้ทุน ทำงานดี ฐานะดี นอกจากนี้พวกเขายังมีแนวคิดที่ปฏิเสธคนเก่งในทรรศนะของผู้ใหญ่ด้วย โดยให้คุณค่าความดีอยู่เหนือความเก่ง
- 3) ความสำเร็จของบุคคลของวัยรุ่น คือ คนใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ไม่เครียด รู้จักพอ ได้ทำอาชีพที่ตัวเองรัก กับบุคคลที่สามารถทำได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ความสำเร็จยังขึ้นอยู่กับความพยายามและโอกาส
- 4) วัยรุ่นจะให้คุณค่าความเก่งของบุคคลที่ความชำนาญในแต่ละสาขาอาชีพ ซึ่งกรอบของพวกเขาก็แตกต่างจากคนเก่งในแบบที่ผู้ใหญ่คิด คือ เรียนเก่ง คนได้ทุน ทำงานดี ฐานะดี วัยรุ่นยังให้คุณค่าความดีอยู่เหนือความเก่งด้วย
- 5) การตัดสินใจบุคคล บางคนมองก็แต่งตัวก่อน แต่อันที่จริงแล้วต้องคบหาก่อนถึงตัดสินใจได้นอกจากนี้วัยรุ่นบางคนรู้สึกว่าเมืองไทยควรให้คุณค่ากับการทำงานของบุคคลในทุกอาชีพ ไม่ควรดูถูกอาชีพที่ไม่มีหน้ามีตาในสังคม เช่น คนไทยเวลาทำงานพิเศษระหว่างเรียนจะรู้สึกอายน

- 6) ในเรื่องของเชื้อชาติวัยรุ่นจะมีความรู้สึกที่ ชาวไทยมีความสามารถเท่ากับชาวต่างชาติ ชาวต่างชาติมีอิทธิพลต่อประเทศไทยมาก แต่คนไทยจะให้ความสำคัญกับเรื่องของจิตใจ รักสบาย และยึดติดกับค่านิยมเดิม ๆ จึงมักปฏิบัติตนในทางเดียวกัน วัยรุ่นที่ได้รับการดูแลอย่างเข้มงวดกับวัยรุ่นที่เป็นเกย์ จะรู้สึกถึงความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศ ส่วนวัยรุ่นที่ได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระจะรู้สึกที่มีความเท่าเทียมกัน
- 7) วัยรุ่นต้องการให้พ่อแม่และผู้ใหญ่เข้าใจ ไม่เข้มงวดหรืออยู่ในกรอบมากเกินไป ปล่อยให้ตนเป็นอิสระ ให้เด็กรู้จักคิดเองเพราะเด็กทุกคนรู้ว่าอะไรดีไม่ดี ใช้เหตุผล รับฟังโดยไม่ยึดความคิดตัวเองเป็นหลัก ไม่ตัดตัดสินคนจากภายนอก
- 8) วัยรุ่นจะมีทั้งกรอบที่ดีและไม่ดีกับการเป็นตัวของตัวเอง สิ่งที่ดี คือ จะได้ไม่ต้องคอยทำตามคนอื่น ทำตามใจตัวเองได้แต่ต้องไม่เดือดร้อนคนอื่น ทำให้คนจดจำเราได้ในแบบที่เราเป็น ส่วนสิ่งที่ไม่ดี คือ เชื้อมันในตัวเองมากเกินไปทำให้ไม่เปิดกว้าง วัยรุ่นกลุ่มนี้ยังมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงอีกด้วย

#### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

วัยรุ่นกลุ่มนี้จะชื่นชมบุคคลที่การมองโลกในแง่ดี มีมุมมองที่หลากหลาย เปิดกว้าง มีวิสัยทัศน์กว้างสามารถนำเอาสิ่งเหล่านั้นเอามาปรับใช้กับตัวเองได้ ฉลาดในการดำเนินชีวิตและเอาตัวรอดได้ดี และจะกล่าวถึงตัวบุคคล ได้แก่ ในหลวง และพ่อแม่ของตน โดยเป็นบุคคลที่มีคุณสมบัติ คือ ทำประโยชน์เพื่อบุคคลอื่น เข้าใจและให้อิสระผู้อื่น มีปรัชญาในการดำเนินชีวิต

#### การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุ

- 1) วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับวัตถุประเภทเสื้อผ้ามากที่สุด พวกเขาใช้นิตยสาร Cheeze ก็ช่วยในการเลือกซื้อด้วย แต่โฆษณาที่ลงกลับไม่มีผลต่อความต้องการสินค้า ยังมีเกณฑ์ในการเลือกคือ ต้องลองก่อนค่อยตัดสินใจ ต้องถูกใจ ราคาไม่แพงเกินไป และต้องเป็นสิ่งที่เข้ากับบุคลิกของตน บางคนชอบชอบเสื้อผ้าแปลกไม่เหมือนใคร ส่วนวัยรุ่นที่ทำงานแล้วเวลาเลือกซื้อวัตถุจะคิดถึงความเป็นมาขึ้น วัยรุ่นใช้ประโยชน์จากเสื้อผ้ามากในแง่การให้ความบันเทิง เป็นกิจกรรมร่วมกับวัยรุ่นด้วยกัน วัยรุ่นบางคนยังมีกรอบความชอบในเสื้อผ้าใช้แล้ว เพราะเข้ากับการแต่งกายของตนและราคาถูก วัยรุ่นให้ความสำคัญกับการประหยัดเงินและไม่ควรสร้างหนี้สินเท่านั้น และไม่จำเป็นต้องซื้อเสื้อผ้าแพงก็ได้แต่ก็ดูดีได้ วัตถุที่เป็นแบรนด์เนมยังไม่ใช้สิ่งแสดงถึงฐานะของบุคคล
- 2) ผลผลิตจากการสื่อสารมวลชนที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ชื่นชอบคือ ภาพยนตร์ เพลง นิตยสาร ที่อยู่ในกระแสรอง วัยรุ่นยังให้ความสนใจในการอ่านหนังสือหลายประเภททั้งที่เป็นความรู้รอบตัว

และนิตยสารแพชั่น รางวัลยังมีส่วนให้พวกเขาสนใจผลงานนั้น ๆ มากขึ้น แต่การเลือกรับสิ่งนั้นก็ขึ้นอยู่กับความชอบส่วนตัวด้วย

- 3) ศิลปวัตถุของวัยรุ่นคือ สิ่งรอบตัวของวัยรุ่นประกอบกับการใช้ความรู้สึกของพวกเขาดูผลงานมากกว่าความสุนทรียศาสตร์ตามทฤษฎีการให้คุณค่าของศิลปะชั้นสูงนั้น
- 4) วัยรุ่นยังรู้สึกว่าปัจจุบันเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อชีวิตอย่างมาก ได้แก่ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่

#### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

- 1) สิ่งที่ยุโรปยึดถือเป็นหลักในชีวิตของพวกเขาคือ การใช้ชีวิตให้มีความสุข คือ ความสุขที่ใจ ได้ทำงานในสิ่งที่อยากทำ ไม่เครียด ส่วนความทุกข์ คือ สิ่งที่ไม่อยากให้เกิดขึ้น พยายามมากเกินไป และการทำผิดพลาด เมื่อกล่าวถึงความทุกข์วัยรุ่นจะเชื่อมโยงไปยังเรื่องการศึกษา โดยกล่าวว่าเรียนเพื่อให้ได้ผลการเรียนดีเป็นเรื่องเครียด สังคมในปัจจุบันให้คุณค่ากับผลการเรียนของเด็กมากเกินไป ใช้ตัดสินอนาคตของเด็ก ทำให้เด็กเรียนพิเศษกันหนักมาก ระบบ entrance ทำให้คนไม่ได้เข้าคณะที่อยากเรียน คนสมัยนี้ยังพยายามเพื่อให้ได้เกียรติยศมากกว่าความรู้ วัยรุ่นควรเรียนรู้จากการใช้ชีวิตมากกว่าเรียนในตำราอย่างเดียว
- 2) วัยรุ่นยังมองความคิดสร้างสรรค์คือคิดสิ่งแปลกใหม่และเป็นสิ่งที่ดี ดังนั้นบุคคลควรใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต และให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตนอกรอบในแง่บวก และสร้างสรรค์ เป็นการคิดต่างออกไปจากผู้อื่น ซึ่งเหมาะสมกับการใช้ชีวิตของตัวเองมากกว่า การทำอะไรตาม ๆ กัน ไม่ควรยึดติดกับค่านิยมเดิม ๆ
- 3) วัยรุ่นจะให้คุณค่ากับการแต่งตัวดีมาก เนื่องจากภาพลักษณ์ภายนอกสำคัญ เป็นการเสริมบุคลิก บ่งบอกรสนิยมอันเป็นมาตรฐานและขึ้นกับสภาพแวดล้อมรอบตัวของแต่ละบุคคล วัยรุ่นกล่าวว่า การแต่งกายแสดงถึงความชอบ ตัวตน นิสัยของผู้แต่งกายได้ ดังนั้นจึงต้องการแต่งกายถูกกาลเทศะ ไม่ไปจนเกินไป การแต่งตัวใช้เข้าสังคมวัยรุ่น การแต่งตัวพลาดจะถือว่าเป็นเรื่องน่าอับอายมากสำหรับวัยรุ่น โดยเฉพาะการใส่เสื้อซ้ำกับผู้อื่น
- 4) วัยรุ่นให้นิยามแพชั่นว่า เป็นสิ่งที่คนนิยมอยู่ในกระแส วัยรุ่นมีกรอบที่ว่าแพชั่นของพวกเขาคือรสนิยมของพวกเขาเอง ใช้ตัดสินบุคคลอื่นไม่ได้ ส่วนเมื่อมีกระแสนิยมที่คนส่วนใหญ่ทำตาม วัยรุ่นกลุ่มนี้จะไม่ค่อยทำตามกระแส เนื่องจากไม่ชอบสิ่งที่คนใช้หรือทำกันมาก ๆ บางคนใช้ประโยชน์จากกระแสโดยการมองดูเพื่อนำมาคิดโดยไม่ต้องเข้าไปอยู่ในกระแส
- 5) การพูดเรื่องเพศสัมพันธ์ในที่สาธารณะ ถือเป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งว่าวัยรุ่นมีความกล้าในการพูดเรื่องที่ผู้ใหญ่มองว่าไม่ควรพูดและสังคมไม่ยอมรับ ซึ่งเป็นการเปิดกว้างแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างวัยรุ่น แต่พวกเขาไม่เห็นด้วยกับการนำเรื่องนี้ไปปฏิบัติ

- 6) วิทยุรุ่มกลุ่มนี้จะมีความรู้รอบตัวดี สนใจในเรื่องของการเมือง พร้อมทั้งสนใจในเรื่องบันเทิงและแฟชั่นด้วย ซึ่งพวกเขามองว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนในชีวิตของตน พวกเขาจะรู้สึกว่าคุณค่าส่วนใหญ่ตัดสินว่าสิ่งที่ใช้เป็นความรู้เป็นสาระเท่านั้น

### **ความสอดคล้องระหว่างการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของวิทยุรุ่มกับนิตยสารที่วิทยุรุ่มอ่าน**

กรอบกรองสารที่วิทยุรุ่มใช้นั้น มีใกล้เคียงกับกรอบที่นิตยสารที่พวกเขาอ่านใช้คัดกรองเนื้อหามาลงในแต่ละเดือน การวินิจฉัยคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของวิทยุรุ่ม ก็มีความสอดคล้องกับนิตยสารที่พวกเขาอ่านเช่นเดียวกัน

#### **การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล**

ในเรื่องการแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล วิทยุรุ่มผู้อ่าน a day มีความเห็นสอดคล้องกับ a day ในทุกทาง ตั้งแต่เรื่องของการปฏิเสธการตัดสินบุคคลด้วยฐานะ ชื่อเสียง เงินทอง และความไม่เท่าเทียมกันในสังคม โดยการสร้างความแตกต่างทางความเชื่อและความคิดด้วยการเห็นคุณค่าในตนเอง ละทิ้งการยึดถือตามค่านิยมเดิม ๆ มีความเป็นอิสระทางความคิด มองโลกในแง่ดี ใส่ใจบุคคลรอบข้าง ให้คุณค่ากับเรื่องจิตใจที่ดีงามมากกว่าวัตถุ และมีคุณธรรมสูงสุด

ส่วนการแจกแจงคุณค่าวิทยุรุ่มผู้อ่าน Cheeze ก็มีความคล้ายคลึงกับการแจกแจงคุณค่าของ Cheeze เช่นกัน โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับการแต่งกายมาเป็นอันดับแรก ซึ่งวิทยุรุ่มในกลุ่มนี้ยังใช้กรอบในการแต่งกายจำแนกบุคคลอยู่เสมอ รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับบุคคลทั่วไปอันมีลักษณะธรรมดาใกล้เคียงกับตัวผู้อ่าน การให้คุณค่าอาชีพที่มีอิสระทางความคิดที่ผูกพันกับแฟชั่นและศิลปะเป็นสิ่งที่ดี และการส่งเสริมให้วิทยุรุ่มสร้างความแตกต่างให้ตนเองโดยเริ่มจากการแต่งกายเป็นอันดับแรก แต่ยังคงยึดถือจารีตประเพณีไทย

จาก 2 กรณีที่กล่าวมา นิตยสาร a day และ Cheeze แม้จะมีลักษณะของเนื้อหาและการนำเสนอที่ต่างกัน แต่ก็มีอุดมการณ์ที่เป็นจุดร่วมกันอยู่ วิทยุรุ่มที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่มนั้น จะใช้การวินิจฉัยคุณค่าปะปนกันระหว่างนิตยสารทั้ง 2 เล่ม โดยให้คุณค่าในแก่นเดียวกัน คือ การสร้างความแตกต่าง การเห็นคุณค่าในตนเอง การมีอิสระทางความคิดและการดำเนินชีวิต ซึ่งวิทยุรุ่มในกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญทั้งเรื่องของแฟชั่น รวมไปถึงการให้ความสำคัญในเรื่องของจิตใจที่ดีงามด้วย

### การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ

วัยรุ่นจะยกย่องบุคคลในอุดมคติใกล้เคียงกับนิตยสารที่พวกเขาอ่าน โดยวัยรุ่นที่อ่าน a day และวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม จะให้คุณค่าที่ความสุขในการดำเนินชีวิต ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะให้คุณค่าโดยใช้คุณธรรมการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นเป็นสิ่งที่ใช้ตัดสิน ซึ่งในส่วนนี้ไม่มีนำเสนอใน Cheeze แต่อย่างไรก็ตามวัยรุ่นในกลุ่มนี้ ก็ยังยกย่องบุคคลที่แต่งกายดี ตรงตามบุคคลในอุดมคติตามกรอบของ Cheeze

### การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุ

วัยรุ่นให้คุณค่าวัตถุสอดคล้องกับสิ่งทีนิตยสารที่ตนอ่านนำเสนอ ส่วนหนึ่งเกิดจากวัยรุ่นมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุเหล่านี้ก่อนแล้ว และใช้เป็นกรอบในการเลือกอ่านนิตยสาร เช่น วัยรุ่นที่ชอบสิ่งนอกกระแสก็ใช้กรอบนี้ในการเลือกอ่าน a day หรือวัยรุ่นที่ชอบการแต่งกายก็จะเลือกอ่าน Cheeze ส่วนวัยรุ่นที่มีความสนใจทั้ง 2 ด้าน จะเลือกอ่านทั้ง 2 เล่ม นอกจากนี้การให้คุณค่าวัตถุต่าง ๆ เช่น การให้ความสำคัญกับศิลปะที่คนทั่วไปเข้าถึงได้ง่าย อย่างผลงานนักศึกษาใน a day หรือ street art ใน Cheeze ก็มีส่วนทำให้วัยรุ่นคล้อยตามได้เช่นกัน วัยรุ่นหลายคนมีกรอบแบบนี้ และอีกหลายคนก็ให้ความสำคัญกับศิลปะมากขึ้น

### การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์

ในการแจกแจงคุณค่าของนิตยสารด้านเหตุการณ์ของ a day นั้น วัยรุ่นได้ใช้ประโยชน์โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ a day ที่พวกเขาอ่านนำเสนอขึ้นมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้พวกเขาใช้ในการแจกแจงคุณค่าให้เหตุการณ์อื่นต่อไป เช่น การใช้ชีวิตให้มีความสุข หรือ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ส่วน Cheeze จะเป็นแนวทางที่ตรงกันข้าม โดยจะหยิบยกเอาสิ่งที่วัยรุ่นให้ความสำคัญอยู่แล้วมานำเสนอ เช่น การนำเสนอ lifestyle การแต่งกายของวัยรุ่น หรือ เน้นที่กิจกรรมต่าง ๆ ที่วัยรุ่นนิยมทำในสังคมของพวกเขา เป็นต้น

จากการแจกแจงคุณค่าที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ไม่ใช่การแจกแจงของนิตยสารที่มีผลต่อวัยรุ่นที่อ่านทางเดียวเท่านั้น แต่วัยรุ่นเองก็ใช้การแจกแจงคุณค่าของตนเอง ในการคัดกรองสารที่ตนจะรับให้เข้ากับกรอบกรองสารของตนเองเช่นกัน และบางครั้งนิตยสารก็แจกแจงคุณค่าตามแนวทางของวัยรุ่นเป็นการคัดเลือกสารที่จะมาตีพิมพ์ในแต่ละเดือนด้วย

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง"กรอบกรองสารของวัยรุ่นกับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ในนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น" มีวัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษานโยบายการผลิต เป้าหมาย การจัดจำหน่ายของนิตยสาร รวมไปถึงการแจกแจงคุณค่าของบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ในเนื้อหาของนิตยสารที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น เพื่อดูความสอดคล้องระหว่างกับการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ของนิตยสารกับกรอบกรองสารที่วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านใช้ และเพื่อให้ทราบลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นด้วย

#### สรุปผลการวิจัย

##### 1. นโยบาย การผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารวัยรุ่นที่สะท้อนวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตนิตยสารวัยรุ่น a day และ Cheeze พบว่า นโยบายการผลิต เป้าหมาย และการจัดจำหน่ายของนิตยสารวัยรุ่นทั้ง 2 เล่มนี้ สะท้อนวัฒนธรรมประชานิยมในฐานะของวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น ดังนี้

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นผลผลิตจากความก้าวหน้าของการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอความจริงส่วนใหญ่เกิดจากการนำเสนอของสื่อมวลชน ซึ่งนิตยสารวัยรุ่นก็สื่อที่นำเสนอเกี่ยวกับความจริงของวัฒนธรรมวัยรุ่นเช่นกัน การนำเสนอเนื้อหาของนิตยสารวัยรุ่นจะสะท้อนวิถีชีวิตของผู้ใช้วัฒนธรรม ผู้ผลิตนิตยสาร a day และ Cheeze จะคัดเลือกเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับวิถีชีวิต (lifestyle) ของผู้อ่าน ซึ่งบ่งชี้ว่านิตยสาร 2 เล่มนี้ เป็นผลิตผลของวัฒนธรรมประชานิยม อันนำเสนอเป็นเรื่องธรรมดาสามัญของการดำรงชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ทั้งนี้วัฒนธรรมประชานิยมยังเป็นวัฒนธรรมของวัยรุ่น (culture of the youth)<sup>1</sup> ที่กลุ่มคนเหล่านี้พยายามแสวงหาความสนุกสนานของชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ จากกระแสวัฒนธรรม เนื้อหาของนิตยสารจึงเน้นเรื่องราวบันเทิงของวัยรุ่นในยุคนี้ที่เกี่ยวข้องกับวงการบันเทิง ศิลปะ และแฟชั่น นิตยสารทั้ง 2 เล่ม ยังเปิด

<sup>1</sup> พัฒนา กิติอาษา, คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม, กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2549, น. 55



โอกาสให้วัยรุ่นผู้ใช้วัฒนธรรมแสดงถึงความคิดเห็นและตัวตนของพวกเขา เช่น a day ให้ผู้อ่านส่งผลงานศิลปะมาลงในแต่ละเดือน หรือ Cheeze ที่ถ่ายภาพวัยรุ่นตามท้องถนน

แม้ว่า a day และ Cheeze จะแสดงถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่นในยุคนี้ แต่ก็ยังเป็นเพียงลักษณะของวัยรุ่นกลุ่มย่อย ๆ ที่แสวงหาสิ่งแปลกใหม่จากสื่อที่พวกเขาบริโภคในวัฒนธรรมประชานิยม นิตยสารทั้ง 2 เล่ม จึงมีรูปลักษณ์และเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะ เป็นเอกลักษณ์แตกต่างจาก นิตยสารวัยรุ่นที่เป็นผลผลิตของวัฒนธรรมกระแสหลัก โดยการปฏิเสธที่จะปรับตัวไปในทิศทางเดียวกันเพื่อความสมบูรณ์แบบตามค่านิยมในกระแสหลัก หากแต่แสดงความแตกต่างและความหลากหลายเหมือนกับสภาพของบุคคลในสังคมจริงที่ล้วนมีความแตกต่างกันออกไป

นิตยสาร a day และ Cheeze เป็นสินค้าในระบบทุนที่ความอยู่รอดขึ้นอยู่กับการขายโฆษณา ผลิตขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกที่หลากหลายสำหรับผู้บริโภควัยรุ่นที่ชอบเรื่องราวความบันเทิงในกระแสร้อยอย่างที่น่าเสนอใน a day หรือ เรื่องของแฟชั่นตามท้องถนน (street fashion) ที่นำเสนอในนิตยสาร Cheeze แม้ว่าการผลิตเนื้อหาจะยึดอุดมการณ์แรกเริ่มที่จะสร้างนิตยสารที่แตกต่างในท้องตลาดเป็นหลัก แต่การคัดเรื่องราวต่าง ๆ ของผู้ผลิตนิตยสารก็พยายามคำนึงถึงความต้องการของตลาดด้วย เนื่องจากนิตยสารทั้ง 2 เล่มเป็นผลผลิตในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งพัฒนา กิติอาซากว่าวว่า เป็นวัฒนธรรมแห่งการบริโภค เป็นการผลิตเชิงธุรกิจที่สามารถกระจายสู่ผู้บริโภคในวงกว้าง ความนิยมของนิตยสารนั้นก็ขึ้นอยู่กับกลไกของการตลาดด้วย ทั้งนี้การผลิตนิตยสาร a day และ Cheeze ในช่วงหลังนั้น จะถูกแทรกแซงด้วยปัจจัยทางเศรษฐกิจอย่างมาก โดย a day ที่เกิดจากการ “ลงขัน” ของผู้อ่านในเบื้องต้น กลับมีปริมาณหน้าโฆษณาที่เพิ่มขึ้นมาก ส่วน Cheeze ที่เป็นสินค้าหนึ่งในระบบธุรกิจอยู่แล้ว แต่ในตอนแรกไม่ส่งผลกระทบต่อเนื้อหา ภายหลังมีการเพิ่มเนื้อหาเพื่อให้รองรับโฆษณา และเริ่มมีโฆษณาแฝงเข้าไปในเนื้อหาของนิตยสาร ซึ่งการที่นิตยสารทั้ง 2 เล่มเป็นสินค้าในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ถูกมองว่าเป็นวัฒนธรรมที่ถูกครอบงำจากระบบทุนนิยม และการค้า<sup>2</sup> ในปัจจุบันผู้อ่านนิตยสารกลายเป็นผู้ที่มีความสัมพันธ์กับสินค้าโดยตรง ซึ่งไม่จำเป็นต้องผ่านโฆษณา

วัฒนธรรมประชานิยมถูกวัฒนธรรมไทยในกระแสหลักถูกกีดกันให้เกิด “ความเป็นอื่น” เป็นเรื่องไร้สาระของวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย นิตยสาร a day และ Cheeze เป็นพื้นที่ในการต่อสู้เพื่อเชิดชูค่านิยมในวัฒนธรรมวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งที่ต้องอยู่ร่วมกับวัฒนธรรมของผู้ใหญ่ และวัฒนธรรมวัยรุ่นในกระแสหลัก นิตยสารทั้ง 2 เล่มนำเสนอความแตกต่างของวัฒนธรรมวัยรุ่นจาก

<sup>2</sup> Jean-Francois Lyotard, The Postmodern Condition : A Report on Knowledge (Manchester : Manchester University Press, 1984)

วัฒนธรรมหลักที่เป็นของผู้ใหญ่ หรือ พ่อแม่ ซึ่งส่งผลให้มีแนวความคิดและค่านิยมต่างกันออกไป a day และ Cheeze จะเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ต่อรองกับวัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่สร้างกฎเกณฑ์ให้กับสังคม โดยนำเสนอว่า ผู้ใหญ่มักจะยึดติดอยู่กับกรอบเดิม ๆ ทำให้ขาดความคิดสร้างสรรค์ และการริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่อาจเป็นประโยชน์กับสังคมไทย ส่วน Cheeze จะนำเสนอว่าการแต่งกายของวัยรุ่นไม่ใช่ปัญหา แต่คือการแสดงออก และการสร้างความหมาย โดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของวัยรุ่น Cheeze ยังให้วัยรุ่นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างเสรี ประกอบกับให้ความรู้เรื่องเพศกับวัยรุ่น โดยให้คุณค่าว่าเป็นการดูแลสุขภาพและการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในทางที่ถูกต้องมากกว่าเป็นเรื่องน่าเกลียดในสายตาของผู้ใหญ่อย่างไรก็ตามนิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้ ก็พยายามลดช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมวัยรุ่นกับผู้ใหญ่ลงด้วย อันได้แก่ a day พยายามนำเสนอ เหตุผลที่แตกต่างของคนทั้ง 2 วัย เพื่อให้ได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ในขณะที่ Cheeze เสนอว่าวัยรุ่นควรแต่งกายโดยคำนึงถึงจารีตประเพณีไทยด้วย

นิตยสารยังแสดงความแตกต่างของวัฒนธรรมผู้อ่าน a day และ Cheeze กับวัฒนธรรมวัยรุ่นกระแสหลักหลัก วัฒนธรรมวัยรุ่นแต่ละกลุ่มจะมีความแตกต่างกันออกไปตามสุนทรียะของพวกเขา นิตยสารจึงเป็นตัวแทนความชอบของวัยรุ่นแต่ละกลุ่ม ซึ่งนิตยสารทั้ง 2 เล่มยังเป็นตัวแทนของกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง จึงนำเสนอในเรื่องวิถีชีวิต และสภาพแวดล้อมในสังคมเมือง มีความชอบในเรื่องกระแสรอง หรือ เป็นสิ่งที่มีพื้นที่โฆษณาน้อยสนใจสิ่งรอบตัว ให้ความสำคัญกับวงการศิลปะมีการนำสัญลักษณ์ที่หยิบยืมมาจากวัฒนธรรมหลักมาสร้างความหมายใหม่ของตนเอง ให้มีความแตกต่างและโดดเด่น ซึ่งตรงกับลักษณะของประชานิยมที่เป็นวัฒนธรรมแบบลูกผสม (hybrid culture) ที่ดัดแปลง หรือ นำเอาองค์ประกอบปลีกย่อยทั้งในและนอกวัฒนธรรมให้เกิดลักษณะที่อยู่นอกเหนือความคาดหมาย ในขณะที่วัฒนธรรมของวัยรุ่นกลุ่มอื่น มองว่าการทำตามกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกันเป็นสิ่งที่ดี และมุ่งเน้นไปที่ความนิยมในกระแสหลักของสังคม

นอกจากนิตยสาร a day และ Cheeze ยังมีส่วนในการให้อ่านากับ “มือสมัครเล่น” ในที่นี้ก็คือ คนรุ่นใหม่ที่มีความคิดใหม่ ๆ รวมถึง ให้ผู้อ่านสามารถส่งผลงานอันเกิดจากแนวความคิดอันสร้างสรรค์ของตนเข้ามาลงในนิตยสาร หรือ แสดงออกทางการแต่งกายที่โดดเด่นสามารถเป็นแบบอย่างให้กับบุคคลในวัฒนธรรมเดียวกันได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมของ

กลุ่มนักวิชาการ Neo-Gramscian<sup>3</sup> ที่เชื่อว่าการบริโภคของประชาชนมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิต ผู้บริโภคมีปฏิริยาโต้ตอบกับสินค้าและบริการ หรืออาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมประชานิยมเป็นการให้อำนาจกับกลุ่มคนที่ไม่ใช่ปากเสียง หรือ ถูกกดขี่อยู่ได้อำนาจ

## 2. นิตยสารสะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นนำเสนอเนื้อหา และการแจกแจงคุณค่าเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์

นิตยสาร a day และ Cheeze มีกรอบที่ใช้คัดเลือกเนื้อหาในการนำเสนอเกี่ยวกับบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ ดังนี้

### กรอบด้านบุคคล

ทั้ง 2 เล่มจะนำเสนอทั้งบุคคลสาธารณะและบุคคลทั่วไปในสังคมที่เป็นคนรุ่นใหม่ มีความสร้างสรรค์ หรือ อยู่ในกระแสสังคมในขณะนั้น แต่มีความแตกต่างกัน คือ a day จะเน้นถึงการดำเนินชีวิตและการทำงานที่แตกต่างจากสิ่งที่คนทั่วไปในสังคมยึดถือ หรือ การสร้างประโยชน์ให้กับสังคม ในขณะที่ Cheeze จะเน้นที่รูปลักษณะภายนอกของบุคคล ซึ่งดูโดดเด่นแตกต่างจากผู้อื่น ในลักษณะประชากรด้านอื่น ๆ ที่ a day กับ Cheeze จะมีกรอบที่คล้ายคลึงกันบางส่วนคือ บุคคลที่เลือกอาชีพตามความชอบและมีความถนัดของตน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลในวงการบันเทิงและวงการศิลปะ นอกจากนี้จะเป็นบุคคลที่มองเห็นคุณค่าในตนเอง

ส่วนกรอบด้านบุคคลมีความแตกต่างกัน โดย a day จะมีความชัดเจนกว่า Cheeze จะกล่าวถึงความเท่าเทียมกันในสังคม ความสำเร็จของบุคคล และการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น ส่วน Cheeze จะกล่าวเน้นที่เรื่องการแต่งกายของวัยรุ่นเพื่อแสดงออกถึงตัวตน และอยู่ร่วมกับจารีตประเพณีไทยได้

### กรอบด้านบุคคลในอุดมคติ

บุคคลในอุดมคติของนิตยสาร a day และ Cheeze จะยึดเอากรอบของความสุขในชีวิตของบุคคลเป็นหลัก กรอบความสุขของ a day จะมีหลากหลาย ได้แก่ การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติ การมองโลกในแง่ดี การเห็นคุณค่าของตนเองมีความสร้างสรรค์ การทำตามสิ่งที่ตนเองถนัด การทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม หากแต่ Cheeze จะเน้นเพียงความสุขในการทำงานที่ตนเองรักเท่านั้น นอกจากนี้ a day มีกรอบนำเสนอให้บุคคลไม่ตัดสินบุคคลอื่นที่ภายนอก

<sup>3</sup> นฤพนธ์ ดั้ววิเศษ, “ความต่างของวิธีคิดต่อวัฒนธรรมกระแสนิยม” ใน รัฐวิวัฒน์ เสนาคำ, เหลียวหน้าแลหลังวัฒนธรรมป๊อป เอกสารวิชาการลำดับที่ 50 (กรุงเทพฯ : ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2549 , น.38-39

และการตั้งมั่นอยู่ในความดี ส่วน Cheeze ก็กล่าวถึงอุดมคติด้านการแต่งกายของบุคคล ได้แก่ ไม่เลียนแบบใคร เหมาะสมกับกาลเทศะและบุคลิกของผู้สวมใส่

### กรอบด้านวัตถุ

กรอบด้านวัตถุที่ a day ใช้คัดเลือกเนื้อหาจะเป็นสิ่งรอบ ๆ ตัวในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น มีกรอบที่ว่าต้องเกิดจากแนวคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ เป็นประโยชน์ต่อสังคม สามารถเป็นแรงบันดาลใจให้ความรู้กับบุคคลได้ และมักนำเสนอวัตถุที่อยู่นอกกระแสสังคมด้วย อันได้แก่ ผลผลิตจากสื่อสารมวลชน, ศิลปวัตถุ, วัตถุธรรมชาติ, เทคโนโลยี, วัตถุอันเป็นความทรงจำร่วมของคนยุคหนึ่ง (memorable), วัตถุเพื่อการกุศล ส่วน Cheeze จะมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุที่วัยรุ่นใช้ในชีวิตประจำวัน หรือนำมาปรับแต่งให้เข้ากับตนเองเพื่อความบันเทิง จึงเป็นวัตถุที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีคุณภาพ และราคาไม่แพง จะนำเสนอเรื่องของเสื้อผ้ามากที่สุด ซึ่งรวมไปถึง วัตถุที่เป็นความทรงจำร่วมในยุคนั้น, วัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัด, วัตถุที่ประดิษฐ์ขึ้นเองจากวัสดุเหลือใช้, วัตถุที่ใช้แล้ว และยังคงกล่าวถึงวัตถุที่เป็นเทคโนโลยีกับศิลปวัตถุด้วย นิตยสารทั้ง 2 เล่ม มีกรอบในการนำเสนอวัตถุที่ใกล้เคียงกัน คือ การดึงเอาวัตถุจากชีวิตประจำวันของวัยรุ่นที่พวกเขาชื่นชอบ เข้าถึงง่ายและคุ้นเคยมานำเสนอ

### กรอบด้านเหตุการณ์

เหตุการณ์ที่ a day นำมาเสนอนั้น จะเป็นเหตุการณ์เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของบุคคล, เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ในไทยและต่างประเทศ งานที่วัยรุ่นนิยมไป และสภาพแวดล้อมโลกในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งที่วัยรุ่นสนใจประกอบกับเกี่ยวพันกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ในขณะที่ Cheeze จะมุ่งไปที่กิจกรรมด้านบันเทิงของวัยรุ่นเป็นหลัก อันได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับแฟชั่นในไทยและต่างประเทศ, การเลือกรับกระแสแฟชั่นปรับใช้ให้เข้าตนเอง, สถานที่อันเป็นที่นิยมของวัยรุ่น ทั้งนี้ Cheeze จะสอดแทรกเรื่องของการปฏิบัติตนในสังคมโดยไม่ขัดต่อจารีตประเพณี, ประสบการณ์ทำงานในอาชีพที่วัยรุ่นสนใจ, การปฏิบัติตนเรื่องเพศสัมพันธ์ที่ถูกต้อง และสภาพสังคมในปัจจุบันในด้านลบเข้ามาด้วย

### การแจกแจงคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

#### - การแจกแจงคุณค่าของ a day

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล a day จะให้ความสนใจกับบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ กล้า และมีความเป็นอิสระ ในการดำเนินชีวิต การทำงาน รวมถึงการสร้างประโยชน์ให้สังคม a day ต้องการทำให้คนเห็นคุณค่าในตัวเอง เพราะแต่ละคนมีความต่างกัน ยิ่งกล่าวถึงความสำเร็จ

ในการงานนั้นไม่ได้มาโดยง่ายต้องอาศัยขั้นตอนและวิธีการ อีกทั้งคนเก่ง คือ บุคคลที่เชี่ยวชาญในเรื่องหนึ่ง และสามารถดำเนินชีวิตของตนกับคนรอบข้างได้ดี a day มีความเชื่อว่าบุคคลควรเน้นที่การพัฒนาจิตใจคนมากกว่าวัตถุ การให้คุณค่ากับบุคคลของ a day พยายามออกนอกกฎเกณฑ์ของสังคมส่วนใหญ่ ที่ตัดสินบุคคลด้วยฐานะทางสังคม ชื่อเสียง ต้องเข้ามหาวิทยาลัยรัฐได้ ยึดถือการได้ปริญญาแทนการรับใช้สังคมและควรมีคุณธรรม ทำให้บุคคลในปัจจุบันมีพฤติกรรมในทิศทางเดียวกัน ไม่เห็นคุณค่าในตนเอง และขาดความสุขในชีวิต

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติของ a day จะให้คุณค่ากับบุคคลที่มีความสุขในชีวิตมากที่สุด จากการทำงานที่ตนเองรัก ช่วยเหลือผู้อื่น ได้อยู่กับธรรมชาติ ความรู้จักพอในชีวิต มองโลกในแง่ดี ทำเพื่อคนอื่น และให้คุณค่าคนที่จิตใจ หรือ ความดีของบุคคล

การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุของ a day คือ การให้ความสนใจกับวัตถุในชีวิตประจำวัน ที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย มักนำเสนอวัตถุที่อยู่วัตถุนอกกระแส วัตถุที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ และเป็นประโยชน์กับสังคมกับสิ่งแวดล้อม โดยวัตถุที่นำเสนอจะยึดเอาความสนใจ และความผูกพันต่อวัตถุนั้นของผู้อ่านเป็นสำคัญ คุณค่าของวัตถุในทัศนะของ a day จึงไม่ได้อยู่ที่มีปริมาณหรือการตลาด วัตถุเป็นเรื่องที่สำคัญน้อยกว่าจิตใจเสมอ

a day ให้คุณค่าด้านเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ในปัจจุบันมากที่สุด โดยต้องการให้บุคคลสามารถรักษาสมดุลในชีวิตของแต่ละบุคคลได้ ทั้งกับคนรอบข้าง สังคม และสิ่งแวดล้อม ได้อย่างสงบสุขและเข้าในโลก

#### - การแจกแจงคุณค่าของ Cheeze

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล Cheeze เป็นนิตยสารด้านแฟชั่นจึงเน้นที่การแต่งกายของวัยรุ่นที่มีความสนใจในการแต่งกาย โดดเด่นแตกต่างจากผู้อื่น และเหมาะสมกับตัวของพวกเขา วัยรุ่นที่ได้ลงใน Cheeze จะกลายเป็นผู้กำหนดแฟชั่นแทนที่นักแสดง นักร้อง และบุคคลในสังคมชั้นสูง บุคคลใช้การแต่งกายแสดงออกถึงตัวตนและความคิดสร้างสรรค์ Cheeze จะสนใจอาชีพที่เป็นอาชีพอิสระ จึงสามารถแต่งกายได้เสรี ยังสนับสนุนว่าทุกเพศทุกวัยมีความเท่าเทียมกันในการแต่งกาย ทั้งนี้ Cheeze ยังต้องการให้วัยรุ่นหญิงให้ความสำคัญกับจารีตประเพณี ส่วนผู้ชายควรให้เกียรติผู้หญิงสนใจเรื่องรอบตัว นอกจากนี้วัยรุ่นควรมีความกล้าทำในสิ่งที่ตนเองรัก และทำความฝันให้เป็นจริง

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติ บุคคลที่แต่งกายดี เหมาะสม มีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถหาสิ่งที่เหมาะสมกับตนเองได้โดยไม่โอนเอนตามกระแสมองเห็นคุณค่าในตนเอง

การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุที่ Cheeze ให้ความสำคัญที่สุด คือ เสื้อผ้าและเครื่องประดับ ให้คุณค่าว่าการเลือกเสื้อผ้าไม่ใช่สิ่งฟุ่มเฟือย ความสวยงามอยู่ที่การเลือกสรรให้เหมาะสมกับตนเอง มากกว่าราคา หรือ แบรินเนมของวัตถุนั้น สนับสนุนให้วัยรุ่นใช้สิ่งของราคาถูกและเสื้อผ้าใช้แล้ว trend เสื้อผ้ายังเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ และสามารถบ่งบอกยุคสมัยกับความนิยมของบุคคลในแต่ละสมัยด้วย ต่างจากความหมายของ trend ในแฟชั่นกระแสหลัก ที่เป็นการกำหนดให้ทุกคนทำตามกันหมด โดยไม่ดูว่าจำเป็นเข้ากับตัวเอง หรือ มีประโยชน์หรือไม่ ทั้งนี้ยังสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์นำวัตถุก่อ ๆ มาปรับใช้ได้ใหม่ได้ ศิลปวัตถุก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ Cheeze ให้ความสำคัญ โดยจะนำเสนอทั้งที่เป็นนิทรรศการ และสิ่งของสวยงามตามท้องถนน (Street Art) เสื้อผ้าถือเป็นศิลปวัตถุอย่างหนึ่งด้วย สามารถบ่งเพาะรสนิยมของบุคคลในสังคมได้ Cheeze ยังให้คุณค่าว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีอีก เช่น บุหรี่ทำให้เสียสุขภาพ บัตรเครดิตทำให้ขาดความยับยั้งชั่งใจในการซื้อของ

การแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์ Cheeze จะเน้นที่ lifestyle การแต่งกายของวัยรุ่น ปฏิเสธแนวความคิดของผู้ใหญ่ที่ว่า การแต่งกายเป็นเรื่องฟุ่มเฟือย และเป็นเรื่องไร้สาระ พยายามสร้างค่านิยมที่ว่า การแต่งกายเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน และคุณค่าใส่เสื้อผ้าเข้ากับคนอื่นเป็นสิ่งที่ไม่ดี กิจกรรมของวัยรุ่นตามงาน ที่วัยรุ่นนิยมไป ซึ่งจะมีส่วนที่เกี่ยวกับวงการแฟชั่นและศิลปะ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อยู่เสมอ Cheeze มักจะกล่าวถึง Street fashion เนื่องจากมีความเชื่อว่า แฟชั่นไม่ใช่เรื่องของคนชั้นสูงอย่างเดียว ใครก็สามารถเข้าถึง การที่ถ่ายภาพเด็กวัยรุ่นตามท้องถนน เป็นการจำลองภาพความนิยมของวัยรุ่นในยุคหนึ่ง ให้ผู้อ่านได้รับรู้ และเป็นการเรียนรู้สังคมวัยรุ่นไปด้วย

### 3. ลักษณะของกรอบกรองสารของวัยรุ่นที่นำมาวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล วัตถุ และ เหตุการณ์

#### กรอบกรองสารที่วัยรุ่นใช้ในการเลือกอ่านนิตยสาร a day และ Cheeze

วัยรุ่นจะใช้กรอบความสนใจและความชอบของตนเลือกอ่านนิตยสาร ซึ่งส่วนใหญ่พวกเขาจะสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับความบันเทิงอันเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่น วัยรุ่นกลุ่มที่ 1 คือผู้ที่เลือกอ่าน a day จะชอบอ่านการ์ตูน ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ สนใจงานศิลปะ ส่วนวัยรุ่นกลุ่มที่ 2 อ่านที่เลือกอ่าน Cheeze ก็จะชอบการเลือกซื้อเสื้อผ้าและแฟชั่น และวัยรุ่นกลุ่มที่ 3 ที่เลือกอ่านทั้ง 2 เล่มก็จะมีลักษณะร่วมกันระหว่างวัยรุ่น 2 กลุ่มแรก

วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มยังมีกรอบในการเลือกอ่านนิตยสารที่มีอัตลักษณ์ร่วม (collective individual) ของกลุ่ม ตามนิยามของ Melucci โดยมีสัญลักษณ์บ่งบอกความเป็นกลุ่มเดียวกัน มีบทบาทในการสร้าง รักษา และปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ คือ เป็นกลุ่มบุคคลที่เฝ้าหาความแปลกใหม่ ทันสมัย แปลก แตกต่าง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นำเสนอผ่านความง่ายและความธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป และเกี่ยวข้องกับในชีวิตประจำวันของพวกเขา

### การตีความเชิงสัญลักษณ์ในนิตยสารของวัยรุ่น

ตามแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่ว่า คนในสังคมเดียวกันจะสามารถเข้าใจกันได้ เกิดการตีความร่วมกันของคนในสังคม เข้าใจสัญลักษณ์และความหมายร่วมกัน (shared meaning) วัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze จึงสามารถเข้าใจและตีความรหัสต่าง ๆ ที่นำเสนอในนิตยสารได้ และตัวนิตยสารเองก็ได้ใช้ภาษาและรหัสที่วัยรุ่นได้ใช้ในสังคมของพวกเขา เช่น การใช้ภาษาวัยรุ่น การใช้ภาพสีสันดึงดูดสื่อความหมาย หรือ แทนการเล่าเรื่อง เป็นต้น

วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze ยังมีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์โดยการมองเห็นความหมายของสิ่งหนึ่งมากไปกว่าสิ่งที่เห็นอยู่ สามารถเป็นอิสระจากเวลามองได้ถึงอดีตและอนาคต จากการอ่านคอลัมน์หวนหาอดีต หรือ มองเห็นวัตถุแพชชั่นอันเป็นที่นิยมในอดีต ทั้งนี้ตัวตนของบุคคลยังมีผลต่อทัศนคติโดยรวมของบุคคล และส่งผ่านออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (mediated) ปฏิสัมพันธ์กับสังคม อย่างเช่น วัยรุ่นแสดงออกทางการแต่งกาย โดยนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ มา Mix 'n Match เพื่อให้บุคคลในสังคมที่พบเห็นรับรู้ถึงตัวตนของพวกเขา

ในเรื่องของอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มผู้อ่านนิตยสารเล่มเดียวกัน ก็แสดงให้เห็นในการตีความสัญลักษณ์ของวัยรุ่นด้วย โดยวัยรุ่นที่อ่าน a day จะสามารถเข้าใจกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตได้ด้วยตนเอง ตรงกับการนำเสนอเรื่องราวด้านจิตวิญญาณในการดำรงชีวิตที่มีความลึกซึ้งของ a day ส่วนผู้อ่าน Cheeze ก็มีการมองโลกหรือตัดสินใจต่าง ๆ จากรูปลักษณ์ภายนอกคล้ายคลึงกับการนำเสนอเนื้อหาใน Cheeze อันมุ่งเน้นที่ภาพลักษณ์ภายนอกของตัวบุคคลเป็นหลัก

## กรอบกรองสารด้านบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุประสงค์ และเหตุการณ์ของวัยรุ่น

### กรอบกรองสารด้านบุคคล

กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่น 3 กลุ่มจะมีความคล้ายคลึงกัน เป็นกรอบของบุคคลที่มีอาชีพอิสระในการใช้ชีวิตและการทำงานมักจะอยู่ในสายนิเทศศาสตร์ และด้านศิลปะการออกแบบ อยู่ในวัยใกล้เคียงกับตน มีคุณธรรม มีความเพียงพอในฐนนะทางสังคมของตน บุคคลที่สามารถเป็นตัวของตัวเอง มีความสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี และความเสียสละเพื่อบุคคลอื่น

แต่วัยรุ่นผู้อ่านก็ยังมีกรอบด้านบุคคลที่ต่างกันออกไป โดยวัยรุ่นที่อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ หลากหลาย ซึ่งจะใช้มุมมองของพวกเขาต่อคนทั่วไปในสังคม จะตัดสินบุคคลด้วยการใช้ความคิดของบุคคลนั้นเป็นเกณฑ์ และให้ความสนใจกับบุคคลที่อยู่ห่างตนเองออกไปมากกว่าคนใกล้ตัว ส่วนวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบด้านอาชีพน้อยกว่าแต่มีความรู้ด้านอาชีพเกี่ยวกับแฟชั่นเป็นอย่างดี และมักจะตั้งกรอบเกี่ยวกับอาชีพจากมุมมองในชีวิตประจำวันของตนเอง จะตัดสินบุคคลจากรูปลักษณ์ภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแต่งกายของแต่ละบุคคล และจะยึดรสนิยมของตนหรือกลุ่มเพื่อนตนเป็นเกณฑ์ พวกเขาจะมีกรอบเกี่ยวกับบุคคลรอบตัวที่ใกล้ชิดของตนอยู่เสมอ ในขณะที่ผู้อ่านทั้ง a day และ Cheeze จะมีความรู้ด้านอาชีพหลากหลาย ใช้ลักษณะทั้งด้านรูปลักษณ์ภายนอกและความคิดตัดสินบุคคล และจะมีกรอบให้ความสนใจกับบุคคลที่ห่างตนและใกล้ชิดกับตนเอง

สรุปได้ว่า กรอบกรองสารด้านบุคคลของวัยรุ่น ค่อนข้างจะมีความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นที่เลือกอ่านนิตยสารต่างกัน โดย วัยรุ่นที่ อ่าน a day และผู้อ่าน Cheeze จะมีความแตกต่างกันค่อนข้างชัดเจน ส่วนกลุ่มที่อ่านทั้ง 2 ฉบับจะมีลักษณะผสมผสานปนเปกันไป

### กรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติ

กรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติของวัยรุ่นที่เหมือนกันคือ บุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระ เปิดกว้างและมีความสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต ส่วนที่แตกต่างกันของกรอบกรองสารด้านบุคคลในอุดมคติวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่วัยรุ่นผู้อ่าน a day และผู้อ่านทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบว่าบุคคลในอุดมคติ คือ บุคคลที่มีความสุขในชีวิตของตน ซึ่งผู้อ่าน Cheeze จะไม่กล่าวถึงในส่วนนี้ ผู้อ่าน Cheeze จะใช้การแต่งกายมาเป็นเกณฑ์ คือ บุคคลที่มีการแต่งกายดีและไม่จำเป็นต้องมีความงามสมบูรณ์แบบ



วัยรุ่นที่อ่านทั้ง 2 เล่มจะมีกรอบที่ต่างออกไป คือ จะมีกรอบคุณธรรมของบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่วนกรอบที่ต่างออกไปของวัยรุ่นที่อ่าน a day ได้แก่ บุคคลที่มีความกล้าจะแตกต่างจากคนในสังคม บุคคลที่มีความชำนาญในอาชีพของตน และบุคคลที่ดูแลครอบครัวได้ดี

#### กรอบกรอบสารด้านวัตถุ

กรอบกรอบสารด้านวัตถุของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะมีประเภทของวัตถุที่ตรงกัน ซึ่งเป็นวัตถุที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและกิจกรรมด้านบันเทิงของวัยรุ่น อันได้แก่ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เข้ากับบุคลิกของตนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับผู้อื่น, ผลิตผลจากสื่อสารมวลชน, ศิลปวัตถุที่เข้าถึงชนชั้นกลางได้ง่าย สามารถสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน, วัตถุที่เป็นเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน, วัตถุที่อยู่ในกระแสสังคม และ วัตถุที่เป็น memorable เพื่อใช้เรียนรู้กระแสสังคมในขณะนั้น

วัยรุ่นที่อ่าน a day และทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุคล้ายคลึงกันในหลายด้าน ได้แก่ มีกรอบถึงผลิตผลจากสื่อที่มาจากกระแสกรอง และมีความรู้เกี่ยวกับสื่อประเภทต่าง ๆ เป็นอย่างดี มีทัศนะว่า เทคโนโลยีเข้ามามีผลต่อชีวิตประจำวันของพวกเขามาก ในขณะที่ผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบที่ต่างออกไป คือ จะไม่มีกรอบเกี่ยวกับสื่อกระแสกรองมากนัก จะมีกรอบวัตถุที่เป็นเทคโนโลยีในด้านบันเทิงมากกว่าการใช้ประโยชน์ด้านอื่น ส่วนในเรื่องของวัตถุอันเป็นความทรงจำร่วมของวัยรุ่นนั้น ผู้อ่าน a day จะมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุที่มักจะเป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันหรือกิจกรรมยามเด็ก ส่วนวัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze และทั้ง 2 เล่ม จะมีกรอบถึงสินค้าแฟชั่นอันเป็นตัวแทนในยุคหนึ่ง ๆ และในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ยังรวมถึงวัตถุที่ผลิตจำนวนจำกัดด้วย

#### กรอบกรอบสารด้านเหตุการณ์

กรอบกรอบสารด้านเหตุการณ์ของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ วัยรุ่นจะมีกรอบเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของตนเองเท่านั้น อันได้แก่ การดำเนินชีวิต การศึกษา กิจกรรมด้านบันเทิงต่าง ๆ และข่าวสารในสังคม แต่วัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะมีกรอบเกี่ยวกับแฟชั่นในปัจจุบันและการแต่งกายของวัยรุ่นด้วยกัน ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะไม่มีกรอบเกี่ยวกับแฟชั่นมากนัก นอกจากนี้ในเรื่องการรับข่าวสารและสถานการณ์ปัจจุบันก็มีความแตกต่างกัน ผู้อ่าน a day และทั้ง 2 เล่ม จะสนใจข่าวสารบ้านเมือง หรือ ความรู้รอบตัว ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze จะมีกรอบเฉพาะข่าวสารที่เป็นกระแสสังคมในขณะนั้น โดยเฉพาะข่าวในวงการบันเทิง

## ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่น

ลักษณะการใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่น มี 4 ประเภท ดังนี้

1. กรอบกรองสารที่ได้จากการประมวลความรู้ของวัยรุ่น
2. กรอบที่ได้จากสถานการณ์ที่วัยรุ่นเผชิญมา
3. กรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว
4. กรอบที่ได้จากการอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น

กรอบที่วัยรุ่นใช้ในการคัดกรองสารนั้นจะตรงกับความชอบ และความสนใจของพวกเขา หรือเป็นการใช้กรอบกรองสารด้านตัวตน (self-schemas) มาเป็นแนวทางในการเลือกสรรข้อมูล โดยจะเลือกรับสารในสิ่งที่ตนสนใจเท่านั้น การใช้กรอบกรองสารของวัยรุ่นยังมีความสัมพันธ์กับ อัตลักษณ์ (identity) ของพวกเขา ซึ่งกรอบที่ผูกพันกับอัตลักษณ์นี้จะแตกต่างกันออกไปใน รายบุคคล วัยรุ่นที่มีกรอบกรองสารด้านใดเป็นหลัก ก็พยายามใช้ในการตัดสินใจคุณค่าสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ วัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มจะมีลักษณะการใช้กรอบกรองสารทั้ง 4 แบบที่เหมือนกัน คือ จะใช้กรอบ ที่ได้จากประสบการณ์ที่ตนเผชิญมาโดยตรงมากที่สุด รองลงมาก็คือ กรอบที่ได้จากการประมวล ความรู้ ตามด้วยกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัว และอ้างอิงจากประสบการณ์ผู้อื่น ดังนั้นการคัดเลือกสาร ต่าง ๆ ของวัยรุ่นจะได้จากประมวลความรู้ของตน คิดไตร่ตรองหาเหตุผลก่อนที่จะตัดสินใจ คัด กรอง หรือ จำแนกสิ่งต่าง ๆ ยิ่งวัยรุ่นใช้กรอบการคิดวิเคราะห์จากความรู้ที่ตนมีมากขึ้นเท่าใด จะใช้ กรอบที่เป็นความรู้สึกหรือความเคยชินน้อยลงเท่านั้น สิ่งที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งก็คือ วัยรุ่นจะใช้ กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นน้อยที่สุด และใช้ประสบการณ์ตรงของตนเองมาก ที่สุด แสดงว่าวัยรุ่นค่อนข้างเชื่อในสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ร่วมโดยตรงมากกว่าความคิดของผู้อื่น

กรอบในลักษณะที่ 3 คือกรอบที่ใช้โดยไม่รู้ตัวนั้น อาจเกิดขึ้นจากสิ่งที่วัยรุ่นอ้างอิง (refer) จากความเคยชินของตนที่ได้มาจากการสื่อสารในด้านต่าง ๆ เป็นคำอธิบายสิ่งรอบตัวที่ได้ยิน บ่อยจนกลายเป็นสามัญสำนึก ทำให้วัยรุ่นดึงมาใช้โดยไม่รู้ตัว ซึ่งตรงกับที่ S. Hall ได้อธิบายถึง กรอบในการอ้างอิงของแต่ละบุคคล ที่กล่าวไว้ว่า “ความเป็นจริง” (reality) ไม่ได้มีอยู่แล้วแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาของคนแต่ละสังคม โดยจะเป็นตัวกำหนดวิธีการมองโลก หรือ ความเป็นจริงที่มีอยู่ ล้อมรอบตัวของพวกเขา ความจริงเหล่านี้เกิดจากผู้ส่งสารเปรียบเสมือนกับคนเข้ารหัส และผู้รับ สารเป็นผู้ถอดรหัสนั้น ซึ่งรหัสนี้จะนำเสนอออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ (natural) โดยไม่ต้อง เรียนรู้ ผู้รับสารจะรับรู้สารที่เหมือนกับความเป็นจริงมาก ภาพที่เสนอนั้น ไม่ใช่เพียงภาพ ความจริงที่เกิดขึ้นเท่านั้น แต่เป็นภาพความจริงที่สร้างขึ้น ผู้รับสารจะได้รับ ความคุ้นเคย (habituation) กับการถอดรหัสนั้น แสดงลักษณะการรับรู้ว่าเป็นเอกฉันท์ สื่อมวลชนยังเป็น

สถาบันที่มีความชอบธรรมอย่างสูงในการเผยแพร่ข่าวสาร ถ่ายทอดค่านิยม ที่น่าเชื่อถือของแหล่งข่าว มีศักยภาพในการให้สถานภาพบุคคลและเหตุการณ์ จึงก่อให้เกิดความรู้ที่กลายเป็นความธรรมดาของสังคม

วัยรุ่นจะการใช้กรอบการถกแถลงเรื่องราวเพื่อแจกแจงคุณค่าให้สิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ และเชื่อมโยงข้อมูลกับแฟ้มข้อมูลที่มีมาก่อน ในกรอบการถกแถลงเรื่องหนึ่งบุคคลต่างหากก็จะมี การเชื่อมโยงข้อมูลต่างหากออกไป ส่วนบางคนอาจไม่มีกรอบในเรื่องนั้นเลยก็ได้ กรอบเหล่านี้จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ตามประสบการณ์ของพวกเขาเอง ทั้งนี้การใช้กรอบของวัยรุ่นจะอ้างอิงหลายกรอบรวมกัน ทั้งนี้วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดียวกันจะใช้กรอบคล้ายคลึงกัน และพวกเขายังนำเรื่องราวปัจจุบันรอบ ๆ ตัวมาอ้างอิงด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากรอบการถกแถลงที่อ้างอิงจากบุคคลในวัฒนธรรมเดียวกันสามารถใช้อ้างอิงได้ วัยรุ่นจึงจะใช้กรอบจากบุคคลที่เขาเชื่อถือเท่านั้น ได้แก่บุคคลในสถานะใกล้เคียงกัน หรือ นิตยสารที่น่าเสนอบุคคลที่แนวความคิดสอดคล้องกับพวกเขา

#### 4. ความสอดคล้องระหว่างการให้คุณค่าของบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ ของนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น กับการให้คุณค่าของเด็กวัยรุ่น

จากกรอบการถกแถลงที่วัยรุ่นใช้ในการคัดกรอง หรือ เลือกรับสารของตนนั้น มีความคล้ายคลึงกับกรอบการถกแถลงที่นิตยสารใช้ในการคัดเลือกสารที่จะมานำเสนอ การวินิจฉัยคุณค่าของวัยรุ่นผู้อ่านก็มีความคล้ายคลึงกับการวินิจฉัยคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของนิตยสารที่พวกเขาอ่านเช่นกัน แต่การวินิจฉัยคุณค่าของวัยรุ่นก็มีความแตกต่างจากนิตยสารไปบ้างในบางเรื่อง ทั้งนี้ความแตกต่างที่เกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยอื่นที่แวดล้อมตัวของวัยรุ่นแต่ละคน อันได้แก่ การดูแลเลี้ยงดูของครอบครัว กลุ่มเพื่อน อายุ การศึกษา ซึ่งอาจทำให้มีความรู้ ประสบการณ์ และการใช้ชีวิตที่ต่าง ออกไป

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคล วัยรุ่นผู้อ่าน a day มีความเห็นสอดคล้องกับ a day ในเรื่องของการสร้างความเชื่อและความคิดด้วยการเห็นคุณค่าในตนเอง เป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นการปฏิเสธการปรับตนให้เข้ามาตามฐานที่วัดบุคคลด้วยฐานะ ชื่อเสียง เงินทอง ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันในสังคม อันเป็นตามค่านิยมเดิมที่ฝังอยู่ในสังคมไทย ทั้งนี้ยังให้คุณค่าในเรื่องของจิตใจที่ดีงาม การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลของผู้อ่าน Cheeze ก็มีความคล้ายคลึงกับการแจกแจงคุณค่าของ Cheeze โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับการแต่งกาย ดังจะเห็นได้จากวัยรุ่นในกลุ่มนี้ยังใช้กรอบในการแต่งกายจำแนกบุคคลอยู่เสมอ ทั้งนี้ยังส่งเสริมคุณค่าความแตกต่างใน

วัยรุ่นแต่ละคน ให้มีอิสระจากกรอบความสมบูรณ์แบบแต่ยังคงยึดถือจารีตประเพณีไทย ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่านทั้ง 2 เล่มจะมีการแจกแจงคุณค่าคล้ายกับนิตยสารทั้ง 2 เล่ม

การแจกแจงคุณค่าด้านบุคคลในอุดมคติของวัยรุ่นที่อ่าน a day และวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม จะสอดคล้องกับสิ่งที่พบใน a day คือ ให้คุณค่าความสุขในการดำเนินชีวิตมากที่สุด ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze จะให้คุณค่าโดยการตัดสินบุคคลด้วยหลักคุณธรรมในชีวิตประจำวัน ซึ่งไม่มีนำเสนอใน Cheeze อย่างไรก็ตามการวินิจฉัยคุณค่าบุคคลในอุดมคติของวัยรุ่นกลุ่มนี้ก็ยังมีส่วนสอดคล้องกับ Cheeze คือ ให้ความสำคัญกับบุคคลที่แต่งกายดี

การแจกแจงคุณค่าด้านวัตถุของวัยรุ่นทั้ง 3 กลุ่มก็สอดคล้องกับสิ่งที่นิตยสารที่ตนอ่านส่วนหนึ่งเกิดจากวัยรุ่นมีกรอบเกี่ยวกับวัตถุเหล่านี้ก่อนแล้ว และใช้เป็นกรอบในการเลือกอ่านนิตยสาร ทั้งนี้การให้คุณค่ากับวัตถุต่าง ๆ ของนิตยสาร มีส่วนทำให้วัยรุ่นคล้อยตามได้ โดยเพิ่มประเภทวัตถุที่ตนสนใจตามกรอบในนิตยสาร วัยรุ่นผู้อ่าน a day และอ่านทั้ง 2 เล่มได้ใช้ประโยชน์จากการแจกแจงคุณค่าด้านเหตุการณ์ของ a day โดยนำมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวัน และใช้ในการแจกแจงคุณค่าให้เหตุการณ์อื่นต่อ ๆ ส่วนนิตยสาร Cheeze จะเป็นแนวทางที่ตรงกันข้าม โดยจะใช้สิ่งที่วัยรุ่นให้ความสำคัญ หรือ lifestyle ของวัยรุ่นมานำเสนอ ซึ่งกระบวนการที่วัยรุ่นได้อิทธิพลจากสื่อและสื่อเองก็ได้รับอิทธิพลจากวัยรุ่นจะตรงกับวงจรวัฒนธรรมของ Hall ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมในการตีความ หรือ สร้างความหมายใหม่ร่วมกัน

## อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องกรอบกรองสาร (Schemas) ด้านบุคคล บุคคลในอุดมคติ วัตถุ และเหตุการณ์ของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze ซึ่งเป็นนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น การอภิปรายจะแยกหัวข้อออกตามรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อย อันมีรูปแบบ (style) อันโดดเด่นแตกต่างจากกลุ่มอื่น ซึ่งกรอบกรองสารของพวกเขาสะท้อนภาพของวัฒนธรรมวัยรุ่นกลุ่มนี้ มีดังต่อไปนี้

### 1. กรอบกรองสารแบบอุดมคติโดยการยึดเอาความสุขเป็นเป้าหมายหลักในชีวิต

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างพบว่า กรอบด้านบุคคลในอุดมคติ อันบ่งชี้ถึงเป้าหมายสูงสุดในชีวิตของพวกเขา คือ การมีความสุขในการดำเนินชีวิต ซึ่งส่งผลต่อกรอบการเลือกเรียนในมหาวิทยาลัย และการเลือกอาชีพของวัยรุ่นในอนาคต

พวกเขาจะสนใจอาชีพที่นำมาซึ่งความอิสระจากเงื่อนไชของเวลา และอำนาจเหนือตน อันได้แก่ เจ้านาย วิทยุกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะสนใจในอาชีพที่เกี่ยวข้องด้านนิเทศศาสตร์ และศิลปะการออกแบบ เพราะพวกเขาเชื่อว่าอาชีพเหล่านี้มีอิสระทางความคิดและการทำงาน โดยไม่ขึ้นอยู่กับว่ารายได้มากหรือน้อย วิทยุยังสนใจทำธุรกิจส่วนตัว หรือ เป็น freelance เนื่องจากเป็นนายของตนเอง มีอิสระ และอาจได้รายได้ดี นอกจากนี้วิทยุบางคนก็จะเลือกประกอบอาชีพตามสิ่งที่ตนชอบเท่านั้น พวกเขาจะคิดเพียงว่าการได้ทำงานที่รัก และสามารถเลี้ยงตนเองได้ โดยไม่จำเป็นต้องดิ้นรนในชีวิต จะก่อให้เกิดความสุข ซึ่งส่วนใหญ่จะขัดแย้งกับความเป็นของผู้ปกครอง ที่ต้องการให้เลือกเรียนหรือทำงานประจำที่คุ้มค่างมากกว่า

จากที่กล่าวมาจะตรงกับแนวความคิดของ Zigmunt Bauman (1988, 1992) ที่ว่า ในยุคหลังสมัยใหม่ หลักการแบบทำงานหนักเพื่อความมั่นคง หรือ ความสำเร็จในระยะยาว ถูกบั่นทอนให้กลายเป็นค่านิยมที่ล้าสมัย ในขณะที่แนวคิดเกี่ยวกับสุขนิยม(hedonistic) ที่เชื่อว่าความสุขคือความดีสูงสุดเข้ามาแทนที่ และตามทัศนะของ Bell (1976) ที่มีต่อยุคหลังสมัยใหม่ คือ การเกิดค่านิยมแบบสุขนิยม ของการบริโภคแบบมวลชนเข้ามาแทนที่ ทำให้วัฒนธรรมต่าง ๆ มีความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้น ซึ่งต่างก็ยึดในวัฒนธรรมของตนเอง ซึ่งวัฒนธรรมของวิทยุในกลุ่มนี้ก็พยายามยึดเอาความสุขของตนเองเป็นเป้าหมายหลักในโลกทุนนิยมอย่างเช่นปัจจุบัน

## 2. วัฒนธรรมวิทยุรุ่นที่ปฏิเสธและอยู่ร่วมกับวัฒนธรรมผู้ใหญ่

จากการใช้กรอบการสื่อสารของวิทยุกลุ่มตัวอย่าง พวกเขาจะใช้กรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของบุคคลอื่นน้อยมากที่สุด และใช้กรอบจากประสบการณ์ตรงของตนเองมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่า วิทยุมีความเชื่อในสิ่งที่ตนมีประสบการณ์โดยตรงมากกว่ากรอบที่อ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้อื่น ส่วนบุคคลที่พวกเขาจับฟังจะเป็นบุคคลที่อยู่ในสถานะใกล้เคียงกับ เช่น เพื่อน หรือ บุคคลที่พวกเขาชอบรับ ได้แก่ พี่ของตน อันเป็นบุคคลที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน ตรงกับสิ่งที่ Stein และ Trabasso (1982) กล่าวว่าไว้ว่ากรอบการสื่อสารของคนในสังคมเดียวกันสามารถนำมาใช้กับบุคคลในสังคมเดียวกันได้

ในขณะที่วิทยุรุ่นจะอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้ใหญ่น้อยมาก ซึ่งตรงกับพฤติกรรมของวิทยุรุ่นที่ปฏิเสธบุคคลที่มีอำนาจในการสั่งสอน หรือ เหนือกว่าตน เช่น ผู้ใหญ่ หรือ พ่อแม่ อาจารย์ ซึ่งเป็นผู้กำหนดวัฒนธรรมหลักของสังคมและมีความขัดแย้งกับวัฒนธรรมย่อยของวิทยุอยู่เสมอ ดังที่พัฒนา กิตติอาษา กล่าวไว้ว่า ในสายตาผู้ใหญ่แล้วกระแสของวัฒนธรรมประชานิยมเป็นภัยที่คุกคามต่อความเป็นไทย รวมทั้งความมั่นคงของวัฒนธรรมแห่งชาติ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่

อายุไม่นานจนกระทั่งปีปัจจุบันจึงไม่ควรถูกยอมรับในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย เช่นเดียวกับ วัฒนธรรมของวัยรุ่นที่มักถูกมองว่าเป็นปัญหาและสิ่งที่ไร้สาระอยู่เสมอ วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างกล่าวหาว่า ผู้ใหญ่มักจะมองว่าสิ่งที่ตนทำ หรือ สื่อที่ตนรับ ล้วนเป็นสิ่งไร้สาระ ไม่มีประโยชน์ โดยกรอบสาระ ของผู้ใหญ่เป็นเพียงเรื่องการเรียนรู้เท่านั้น ในขณะที่สาระตามกรอบของวัยรุ่นจะกล่าวถึงสิ่งที่ เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขามากกว่า

วัยรุ่นหลายคนมีกรอบที่ว่า ผู้ใหญ่จะมีกรอบที่ว่า เด็กที่ดีคือเด็กที่ฉลาด เรียนเก่ง และยัง ส่งเสริมให้พวกเขาเห็นว่า แพทย์เป็นอาชีพที่ดี เก่ง ร่ำรวยและเป็นคนดี ในขณะที่วัยรุ่นกลับมองว่า ถึงพวกเขาบางคนอาจเรียนไม่เก่ง แต่ก็ไม่ได้ทำอะไรเสียหาย ยังสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ดีและ เป็นคนดีของสังคม วัยรุ่นไม่ต้องการให้ผู้ใหญ่ตัดสินบุคคลที่ความเก่ง ความรวย หรือหน้าที่การงาน เท่านั้น โดยพวกเขาจะเชื่อมโยงกับกรอบคนเก่งและความร่ำรวยที่พวกเขามี อย่างเช่น นักการเมือง บางคนเรียนเก่งร่ำรวยแต่โกงกินบ้านเมือง หรือ เวลาไปพบแพทย์แล้วได้รับการรักษาที่ไม่ดี รวมถึง แพทย์พูดจาไม่ดีกับพวกเขา ซึ่งจะเห็นได้ว่า วัยรุ่นจะใช้ลักษณะกรอบกรองสารที่ได้จาก ประสบการณ์ตรงของตน มากกว่าเชื่อในกรอบที่อ้างอิงมาจากผู้ใหญ่ อีกทั้งการให้คุณค่าสิ่งต่าง ๆ ของพวกเขาจะยึดเอาเรื่องของความดี และการดำเนินชีวิตของบุคคลในชีวิตประจำวันเป็นที่ตั้ง

ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของวัฒนธรรม สาระ หรือ การตัดสินบุคคลตามความคิดของวัยรุ่น วัยรุ่น เพียงต้องการการยอมรับและไว้วางใจจากผู้ใหญ่ ซึ่งกรอบความคิดเหล่านี้จะพบมากในวัยรุ่นชั้น มัธยมที่ผู้ปกครองยังไม่ให้อิสระมากนัก แต่จะลดลงในวัยรุ่นที่เรียนมหาวิทยาลัยตอนปลายจนถึง วัยรุ่นที่ทำงานแล้วและได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครอง ซึ่งตรงกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่ต้องการ ยอมรับจากผู้ใหญ่

ทั้งนี้การที่วัยรุ่นแหกกฎโรงเรียน เช่น การแต่งกายหรือใช้สิ่งของผิดระเบียบนั้นถือเป็นการ แสดงออกถึงความพยายามต่อรองสร้างความหมายทางวัฒนธรรมของตน เป็นการต่อต้านชัดเจน หรือไม่เห็นด้วยต่อกฎเกณฑ์ที่มีอำนาจในสังคม เช่น พ่อแม่ผู้ปกครอง อาจารย์ สร้างขึ้น โดยพวกเขาจะมีกรอบที่ว่ากฎโรงเรียนนั้นไม่มีเหตุผล และทำให้วัยรุ่นใส่ใจกับการเรียนน้อยลงเพราะห่วง ภาพลักษณ์ของตน ซึ่ง Clarke<sup>4</sup> ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมวัยรุ่น ซึ่งมักแสดงลักษณะโครงสร้างที่เป็น เอกลักษณะของตนเอง ซึ่งแตกต่าง โดดเด่นจากวัฒนธรรมอื่น ๆ จะเห็นได้จากการใช้ชีวิต กิจกรรม

<sup>4</sup> Clarke et al 1991 p.13-14 อ้างใน สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการ สร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต วารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548), น.15

ในเวลาว่าง ค่านิยมการใช้สิ่งของ การแต่งกาย การใช้พื้นที่ ฯลฯ ทั้งนี้แม้ว่าวัยรุ่นจะทำตนผิดระเบียบแต่ไม่ได้ส่งถึงผลการศึกษาของพวกเขาเลย จะเห็นได้จากกลุ่มตัวอย่างหลายคนเรียนดีแต่มักทำผิดกฎโรงเรียนอยู่เสมอ ซึ่งเป็นการยึดบรรทัดฐานของวัฒนธรรมวัยรุ่นของตนมากกว่าสิ่งที่ผู้ใหญ่อยากให้เป็น

ถึงแม้ว่าวัยรุ่นมักจะปฏิเสธสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ใหญ่กำหนดขึ้น แต่วัยรุ่นกลุ่มนี้ก็พยายาม ประณีประนอมกับครอบครัวของพวกเขา โดยการให้ความสำคัญกับครอบครัวของตน คำพูดหรือคำสอนของพ่อแม่วัยรุ่นจะรับฟังและใช้ในการตัดสินใจเมื่อสำรวจว่าสิ่งเหล่านั้นเข้ากับกรอบที่ตนมีอยู่ ในบางครั้งพ่อแม่ห้ามพวกเขาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในวัฒนธรรมของเขาเช่น การดูคอนเสิร์ต แม้ว่าวัยรุ่นจะรู้สึกขัดใจแต่พวกเขาก็พยายามดึงกรอบที่ผู้ใหญ่คิดเพื่อทำความเข้าใจผู้ใหญ่เสมอ ดังที่ Clarke กล่าวว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นทางออกที่ประณีประนอม ระหว่างความขัดแย้ง 2 ประการคือการสร้างและแสดงความเป็นตัวเองที่ต่างจากพ่อแม่ และการรักษาเอกลักษณ์ร่วมของพ่อแม่เป็นพื้นฐานของพวกเขา

### 3. วัฒนธรรมตาในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่ดี

สิ่งที่วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างใช้ในการเลือกอ่านนิตยสาร a day และ Cheeze เนื่องมาจากนิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้นำเสนอความเป็นธรรมดาในชีวิตประจำวัน เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของวัยรุ่นโดยตรง ในด้านกิจกรรมที่พวกเขาทำ วัตถุที่พวกเขาใช้ ตลอดจนวิถีคิดในการดำเนินชีวิต

วัยรุ่นผู้อ่าน a day จะมีกรอบว่า ผู้เขียนคอลัมน์ของ a day ใกล้เคียงกับลักษณะทั้งภายนอกและความคิดของพวกเขา กล่าวคือ มีอายุและความคิดใกล้เคียงกับตน โดยดูจากภาษาที่ใช้และเรื่องราว หรือ ความคิดเห็นของผู้เขียน วัยรุ่นยังชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสื่อที่พวกเขาชื่นชอบ ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze ก็รู้สึกชอบนางแบบ และวัยรุ่นที่ได้ลงรูปด้านใน เนื่องจากเป็นบุคคลที่ธรรมดา ไม่ได้มีชื่อเสียง และอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน มีลักษณะคล้ายกับตน วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze ยังมีกิจกรรมในการเลือกซื้อของซึ่ง Cheeze ก็ตอบสนองตรงจุดนี้ รวมไปถึงการลงภาพงานคอนเสิร์ตต่าง ๆ ที่พวกเขาสนใจและนิยมไปด้วย

วัฒนธรรมตาที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ชื่นชอบเป็นลักษณะหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมที่คนสามัญธรรมดาสร้างขึ้นและใช้ชีวิตอยู่ในนั้น เป็นวัฒนธรรมที่บอกความเจริญงอกงามในวิถีชีวิตของคน เป็นเพียงกระแสในชีวิตประจำวันที่เราต้องอยู่ต้องใช้ ต้องเสพ ต้องชม สำคัญคืออยู่ใกล้ตัว

ของเรามาก จนฝังอยู่ในวิถีคิดและร่างกายของเรา อยู่ในสินค้าและบริการ ทุกที่ในชีวิตเราเข้าไปเกี่ยวข้องกับ Cheese และ a day ก็ถือว่าเป็นผลผลิตจากวัฒนธรรมนี้ ซึ่งมีวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวเป็นผู้ใช้วัฒนธรรม

#### 4. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการใช้เหตุผลได้ดี

จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นที่ใช้กรอบการประมวลความรู้มากขึ้นเท่าใด จะใช้กรอบที่เป็นความรู้สึกหรือความเคยชินน้อยลงเท่านั้น ทั้งนี้วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างยังสามารถเชื่อมโยงเรื่องต่างเข้าด้วยกัน ทั้งจากสิ่งที่เรียนในตำราและเหตุการณ์ปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นมีการใช้เหตุผลในการคิดวิเคราะห์ที่ตรงตรงในสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นที่ว่า เป็นวัยที่มีการใช้เหตุผลได้ดีขึ้น สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ตามที่ Benjamin Blooms กล่าวไว้

สิ่งที่กล่าวมาก็สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Piaget ที่ว่า กรอบการองสารเกิดจากการเรียนรู้ การใช้กรอบการองสารเป็นการใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ในการอธิบายสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวข้องกับสิ่งที่รู้อยู่แล้ว เกิดจากการรับรู้ จำ ตัดสินใจ ให้เหตุผลจากสติปัญญาของแต่ละบุคคล ใช้ในการจัดสิ่งแวดล้อมของตนเอง ผู้ใหญ่จึงมีกรอบการองสารมากกว่าเด็ก แต่การที่เด็กสามารถใช้กรอบการองสารของตนอนุมานสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องแสดงว่าพวกเขามีกรอบมากพอที่จะรองรับสิ่งเหล่านั้นแล้ว จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่วัยรุ่นจะมีกรอบการองสารพอที่จะอนุมานสิ่งต่าง ๆ ได้ดีแล้ว ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น จะเห็นถึงพัฒนาการกรอบการองสารของพวกเขา โดยจะมีกรอบการองสารเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามอายุ ประสบการณ์ตรง และการศึกษาที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ

#### 5. ความเป็นตัวของตัวเอง ความแตกต่างแปลกใหม่ และความคิดสร้างสรรค์

วัยรุ่นกลุ่มผู้อ่าน a day และ Cheese จะมีอัตลักษณ์ร่วม (collective identity) กัน คือเป็นกลุ่มบุคคลที่ใฝ่หาความแปลกใหม่ ทันสมัย แปลก แตกต่าง แหวกแนว มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จึงมีกรอบเกี่ยวกับความเป็นตัวของตัวเอง ความแปลกแตกต่าง และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพวกเขาจะใช้แจกแจงคุณค่าของสิ่งที่มีคุณสมบัติดังกล่าวว่าเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งการใฝ่หาความแปลกใหม่ เพื่อแยกตนเองให้แตกต่างจากคนอื่นที่อยู่ในกระแสหลักของสังคม ส่งผลให้วัยรุ่นในกลุ่มนี้ชอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในกระแสรอง และเป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์



Stuart Hall, Tony Jefferson and Brain Roberts (1997) ให้ความหมายของวัฒนธรรมย่อยว่า เป็นการแสดงออกลักษณะเด่นของรูปลักษณะเฉพาะ ระบบสร้างให้วัฒนธรรมย่อยมีเอกลักษณ์ต่างไปจากวัฒนธรรมหลัก มีจุดร่วมกันอยู่ที่การแสดงออกผ่านพฤติกรรม ค่านิยม การใช้ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ วัยรุ่นกลุ่มนี้จะแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตน ผ่านเสื้อผ้า เครื่องใช้ หรือประติมากรรมต่าง ๆ นิยมใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์เฉพาะของตน ทั้งนี้การเลือกอ่านนิตยสาร a day และ Cheeze ซึ่งนอกจากการนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์แล้ว จะสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของวัยรุ่นด้วย วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่อ่าน a day จะกล่าวว่า คนภายนอกมักมองว่าเขาเป็น “เด็กแนว” ซึ่งหมายถึงมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นกระแสรองของสังคมไทยในยุคหนึ่ง ส่วนวัยรุ่นที่อ่าน Cheeze ก็จะมีมองว่า Cheeze แสดงลักษณะของการแต่งกายที่เข้ากับตนเอง ที่ดูสบาย ๆ เข้ากับบุคลิก โดยไม่ต้องพยายามสวยตลอดวันอย่างนิตยสารเล่มอื่น ๆ วัยรุ่นที่อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่ม จะมองว่าบุคคลที่อ่านนิตยสารต่างกัน ก็จะมีลักษณะที่ต่างกันด้วย ซึ่งการที่นิตยสารในวัฒนธรรมประชานิยมที่บ่งบอกถึงภาพลักษณ์ (image) ของผู้อ่าน จะตรงกับแนวความคิดของ Baudrillard <sup>5</sup> ที่กล่าวว่า ยุคหลังสมัยใหม่ทำให้เรารู้สึกต่อความเป็นจริงในฐานะภาพลักษณ์ หากแต่วัยรุ่นในกลุ่มนี้ไม่ได้บริโภคเพราะภาพลักษณ์ของตัวนิตยสาร และกลับไม่ชอบที่คนมองภาพลักษณ์ของตนเองไปในทางเดียวกันหมด เพราะแค่ถือหนังสือเล่มเดียวกัน ทั้งนี้ยังเป็นเครื่องแสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์จึงไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติ หรือติดตัวบุคคลมาแต่กำเนิด แต่ถูกสร้างขึ้นโดยระบบสังคมที่มีการผลิตซ้ำวัฒนธรรม ดังที่ Kathryn Woodward (1997) กล่าวไว้

## 6. การใช้วัตถุปรับเปลี่ยนตนเอง

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นที่มีกรอบความสนใจเรื่องแฟชั่น หรือ ไม่สนใจก็ตาม พวกเขาจะมีการใช้วัตถุในการเปลี่ยนแปลงตนเอง บางคนใช้ในการแสดงออกถึงความเป็นตัวตน เช่น การใส่เสื้อผ้า หรือ ใช้สิ่งของที่คนอื่นไม่นิยม แสดงถึงความแตกต่างของตนเองกับผู้อื่น ส่วนบางคนใช้ในการเข้ากลุ่มสังคมวัยรุ่นด้วยกัน เช่น ต้องแต่งตัวดีเมื่อไปสยาม(แหล่งรวมวัยรุ่น) หรือ ถ้าเข้ากลุ่มฮิปฮอปต้องแต่งกายแบบฮิปฮอป เป็นต้น วัยรุ่นยังถือว่าการแต่งกายให้เข้ากับตนเองนั้น เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง วัยรุ่นที่มีกลุ่มเพื่อนสนใจด้านแฟชั่นเหมือนกันทั้งกลุ่มก็จะมี การแต่งกายคล้ายคลึงกันเนื่องจากมีความชอบคล้ายกัน และใช้การแต่งกายแยกกลุ่มเพื่อนได้ด้วย โดยพวกเขาจะไม่ชอบใส่เสื้อผ้ากับคนอื่น แต่ถ้าเพื่อนในกลุ่มมีเหมือนกันก็ไม่เป็นไร

<sup>5</sup> Baudrillard quote in Kellner Douglas, “Postmodernism as Social Theory : Some Challenges and Problem” in Theory, Culture and Society ,1988 อ้างจาก จันทน์ เจริญศรี, โพลีโมเดิร์นกับสังคมวิทยา (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา, 2544)

การแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงถึงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ชัดเจนที่สุด การแต่งกายตามแฟชั่นที่พวกเขาแสดงออกเป็นการแสดงอำนาจที่เขาจงใจนำเสนอ เป็นการต่อสู้ ต่อรองกับกรอบที่วัฒนธรรมผู้ใหญ่สร้างขึ้นมา เป็นช่องทางให้วัยรุ่นค้นพบและแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง ทำให้วัยรุ่นมั่นใจในอัตลักษณ์ของตน และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มของตน การแต่งกายของวัยรุ่นมักจะมีรูปแบบใหม่ ๆ เปลี่ยนไปทุก ๆ ปี Dick Hebdige (1976) กล่าวว่า วัยรุ่นในฐานะผู้รับสารมีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมายใหม่ของตนเอง วัยรุ่นยังมีความสามารถในการคัดแปลงต่อรองกับวัฒนธรรมหลักเพื่อดำรงสืบทอดวัฒนธรรมของตนเอง โดยเรียกว่า วัฒนธรรม Cut' n 'Mix โดยเป็นการเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในสังคม มาปะติดปะต่อเพื่อสร้างความหมายใหม่ในกลุ่มของตน ซึ่งมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่มองว่า การแต่งกายที่แหวกแนว เปิดเผยจนเกินไปเป็นปัญหา แต่เมื่อสัมผัสภาวการณ์รอบการแต่งกายของวัยรุ่นพวกเขาจะมีกรอบที่ว่า ควรแต่งกายให้เหมาะสม ถูกกาลเทศะและสภาพอากาศ ทั้งนี้วัยรุ่นกลุ่มนี้ไม่ชอบการแต่งตัวไปอย่างมาก เนื่องจากดูไม่ดี และเป็นภัยแก่ตัวเอง

## 7. รูปแบบทางดนตรีไม่บอกอัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย

จากการสัมภาษณ์พบข้อสังเกตอย่างหนึ่ง คือ กรอบด้านความนิยมในดนตรีของวัยรุ่นไทยไม่สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของพวกเขา ซึ่งต่างจากวัยรุ่นในต่างประเทศอย่างมาก ดังที่ Sarah Thornton<sup>7</sup> กล่าวว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะเป็นวัฒนธรรมย่อยทางดนตรี (Music Subculture) วัยรุ่นมักจะมีอัตลักษณ์เกี่ยวกับดนตรีโดยวัฒนธรรมป๊อปในต่างประเทศมีดนตรีเป็นจุดเริ่มต้น ส่งผลถึงการแต่งกายของวัยรุ่นตามแนวเพลงที่พวกเขาฟัง และเพลงใช้ในการระบายออกถึงอารมณ์ความรู้สึก เช่น Heavy Metal มีเนื้อเพลงเกี่ยวกับเพศ การฆาตกรรม สงคราม ระหว่างพ่อแม่กับวัยรุ่น

ในขณะที่วัยรุ่นไทยจะดนตรี วัยรุ่นจะนิยมดนตรีหลากหลายแนว ส่วนการแต่งกายตามแนวดนตรีเป็นเพียงความชอบแฟชั่น ซึ่งในบางครั้งคนที่แต่งกายฮิปฮอปก็ไม่ได้ฟังเพลงฮิปฮอปเป็นต้น อาจเป็นเพราะวงการดนตรีในไทยผู้ผลิตยังคงผลิตแนวเพลงเพียงไม่กี่ประเภทเท่านั้น ผู้บริโภคที่เสมือนสามารถเลือกบริโภคได้อย่างเสรี จึงโดนจำกัดให้เลือกเฉพาะแนวเพลงที่ผู้ผลิตผลิตออกมาเท่านั้น ประกอบกับวัยรุ่นในกลุ่มนี้มักฟังเพลงจากวิทยุ เพลงที่ฟังจึงไม่ได้เป็นผู้เลือกเอง พวกเขาเพียงแค่คัดเลือกสถานที่ที่ตรงกับความชอบของตนเองเท่านั้น

<sup>6</sup> กาญจนา แก้วเทพ, ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา , น.545

<sup>7</sup> Sarah Thornton , *Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital* (Oxford : Policy, 1995) p.19

## 8. กรอบรองสารเรื่องเพศสภาพ และการพูดเรื่องเพศในที่สาธารณะ

ในเรื่องของเพศสภาพวัยรุ่นจะใช้กรอบจากชีวิตประจำวันของตน พบว่า พวกเขาจะรู้สึกได้ว่าทุกเพศมีความเท่าเทียมกัน ในขณะที่วัยรุ่นผู้อ่าน Cheeze ที่ชอบการแต่งกาย จะมีมุมมองว่าผู้หญิงได้เปรียบผู้ชายในด้านการแต่งกาย เพราะผู้ชายที่ชื่นชอบการแต่งกาย จะถูกผู้อื่นสร้างภาพลักษณ์ว่าเป็นเกย์ วัยรุ่นตอนต้นมักจะไม่มีการอบในการแยกเพศนอกเหนือจากเพศชายและหญิงได้ บ่งชี้ว่าเพศไม่ใช่เรื่องที่ตัดสินได้จากภายนอกอีกต่อไปแล้ว ส่วนวัยรุ่นที่มีเพื่อนเป็นเพศอื่น ๆ จะสามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้วัยรุ่นยังมีทัศนคติที่ว่าทุกเพศสามารถอยู่ร่วมกันได้โดยไม่มีความแตกต่าง ในขณะที่สังคมกระแสหลักยังรับเรื่องนี้ไม่ได้เต็มที่ ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยวัฒนธรรมประชาานิยมที่วัยรุ่นจะมองจากสิ่งสามัญในชีวิตประจำวันของตน มากกว่าการยึดถือคุณค่าในการแบ่งแยกบุคคลออกจากกันตามค่านิยมของผู้ใหญ่ การที่วัยรุ่นพูดเรื่องเพศ พวกเขาถือว่าการแสดงออกอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่น แม้ว่าคำพูดที่ใช้อาจจะรุนแรง แต่พวกเขาเห็นว่าเป็นเรื่องตลก อีกทั้งไม่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ ตามที่วัฒนธรรมผู้ใหญ่พยายามปิดกั้นไม่ให้พวกเขา พูด หรือ รับรู้ เนื่องจากเป็นเรื่องน่าเกลียดเกรงว่าวัยรุ่นจะเลียนแบบ

## 9. ความเป็นพวกพ้องเดียวกัน

วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนกลุ่มเดียวกันจะใช้กรอบรองสารคล้ายคลึงกัน เนื่องจากพวกเขาประสบการณ์ต่าง ๆ อันเป็นที่มาของกรอบรองสารร่วมกัน อีกทั้งวัยรุ่นจะใช้กรอบด้านตัวตนของตนตัดสินบุคคลที่จะเข้ามาเป็นเพื่อน ซึ่งที่กรอบที่ว่าบุคคลนั้นไม่จำเป็นต้องดีไปหมดทุกอย่าง แต่เข้ากับตัวพวกเขาได้ก็เพียงพอ วัยรุ่นที่อยู่ร่วมกลุ่มกันจะมีอัตลักษณ์คล้ายคลึงกัน หรือ อัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity) โดยผ่านภาพลักษณ์ เช่น การแต่งกาย ทรงผม บุคลิกลักษณะ ผ่านคำศัพท์ที่ใช้กันในกลุ่ม เพื่อใช้สร้างความหมายร่วมกันของกลุ่ม Melucci อธิบายว่า อัตลักษณ์ร่วมเป็นกระบวนการสร้างสำนึกร่วมของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งทำให้สมาชิกในสังคมนั้นตระหนักได้ถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม และเห็นว่า “พวกเรา” มีลักษณะต่างไปจาก “พวกเขา” สำนึกที่ถูกสร้างขึ้นนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยใช้ระบบสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในวัฒนธรรมกลุ่มนั้น

## 10. เลือกสิ่งที่ตรงกับลักษณะความชอบและความพอใจของตนเท่านั้น

กรอบที่วัยรุ่นใช้เป็นหลักในการแจกแจงคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ นั้น พวกเขาจะยึดเอากรอบความชอบของตนเป็นหลัก ซึ่งความชอบที่เกิดขึ้นนั้น วัยรุ่นต้องมีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งนั้นก่อนถึงจะตัดสินความชอบของตนได้ Markus กล่าวว่า กรอบรองสารเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองที่

ได้รับจากประสบการณ์ในอดีต เชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ กับประสบการณ์ในสังคม คนจะใช้กรอบกรองสารมณฑก ๆ เรื่อง ใช้ดีมีความตัดสินใจ อาจก่อให้เกิดการกระทำ จะรับสิ่งไหน ไม่รับสิ่งไหนใช้แจจแจจคุณค่า (classify) ของสิ่งต่าง ๆ สิ่งที่น่าสนใจ คือ โฆษณาต่าง ๆ จึงไม่มีผลในการชักนำให้วัยรุ่นต้องการบริโภคสินค้าเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะโฆษณาในนิตยสาร a day และ Cheeze พวกเขาจะมองว่าเป็นสิ่งที่ทำให้นิตยสารดูไม่ดี อีกทั้งยังรบกวนการอ่านนิตยสารด้วย วัยรุ่นจะมองโฆษณาเป็นเพียงสิ่งที่สร้างความสนใจให้ของสิ่งหนึ่งเท่านั้น แต่ไม่ทำให้พวกเขาเกิดความรู้สึกอยากได้ขึ้นมา เพราะวัยรุ่นจะใช้กรอบความชอบและความพอใจเป็นหลัก และบ่งชี้ว่าวัยรุ่นไม่ได้เป็นผู้บริโภคแบบสุดโต่งพวกเขาฉลาดพอในการรับสิ่งต่าง ๆ โดยไม่ถูกรอบงำ หรือ ผันผวนไปตามกระแสนิยมในสังคม พวกเขาเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยเฉพาะการผลิตความหมายทางอัตลักษณ์จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน

วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะไม่ชอบการอ่านหนังสือที่มีตัวอักษรมาก ๆ เพราะจะทำให้เกิดการอ่านตำราเรียน ที่เคร่งเครียด พวกเขาจะชอบหนังสือที่มีรูปภาพประกอบมาก ๆ เนื่องจากทำให้ผ่อนคลาย ซึ่งตรงกับลักษณะของ a day และ Cheeze ในขณะที่ผู้ใหญ่มองว่า วัยรุ่นในสมัยนี้ไม่รักการอ่าน จึงมีความรู้่น้อย ทั้งที่ความจริงแล้ว วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างแม้ว่าไม่ชอบอ่านหนังสือแต่ส่วนใหญ่เรียนได้ดี อีกทั้งยังเป็นคนที่ใช้การประมวลความรู้หาเหตุผลประกอบการตัดสินใจเสมอ วัยรุ่นกล่าวว่าพวกเขาจะเปิดรับในสิ่งที่พวกเขาชอบ แสดงถึงว่าวัยรุ่นจะเลือกสิ่งต่าง ๆ ที่เข้า (fit) กับกรอบกรองสารที่มีอยู่ของตนเท่านั้น ตามการศึกษาของ Pual Willis<sup>8</sup> (1990) ว่า วัฒนธรรมสื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญลักษณ์ที่วัยรุ่นใช้กันมาก วัยรุ่นไม่เพียงแต่เรียนรู้อัธสเท่านั้น แต่กลับเล่นกับรหัสดัดแปลงรหัสด จากผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ active ในการใช้สื่อ อย่างฉลาดและซับซ้อนกว่าทุกคนในกลุ่มสังคม

Markus<sup>9</sup> กล่าวถึง กรอบกรองสารไว้ว่า ถ้าคนยึดกรอบกรองสารด้านนี้เป็นศูนย์กลางของการนิยามสิ่งต่าง ๆ นั้น แบบแผนของกรอบกรองสาร (Schematic) การที่วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างสนใจเรื่องอะไรเป็นพิเศษ พวกเขาจะมีกรอบกรองสารด้านนั้นมาก เช่น วัยรุ่นที่สนใจด้านภาพยนตร์ เมื่อ

<sup>8</sup> Barnard Malcolm, *Fashion As Commnication*. (London New York : Routledge,1996) p. 82-84 อ้างแล้วใน สรณัญญา ธรรมพรพิพัฒน์, บทบาทนิตยสารสตรีหวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen, น.9

<sup>9</sup> Markus and Sentis, K. "The self in information processing" in M. Cantor and J. Kihstrom (eds) *Social Phychology Perspectives on the Self* (NJ : Lawrence Erlbaum Associates, 1982) , p. 27-45 อ้างใน Maggie Wykes and Barrie Gunter, *The Media and Body Image*

กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง เขาจะเอาความรู้ที่มีอยู่มากกล่าวถึงภาพยนตร์นั้น ในขณะที่วัยรุ่นที่ไม่ให้ความสนใจในเรื่องใด ก็จะไม่มีการบกรองสาร (Aschematic) หรือ ถ้ากรอบที่มีอยู่ไม่สามารถใช้ได้พวกเขาจะเพิกเฉยกับสิ่งนั้น

จากการที่วัยรุ่นกลุ่มนี้ใช้ความพึงพอใจของตนอันเกิดจากการมีประสบการณ์ร่วมกับสิ่ง ๆ หนึ่งมาเป็นกรอบในการคัดกรองสารนั้น เป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่า กรอบบกรองสารของวัยรุ่นผูกพันกับตัวตนของวัยรุ่นอย่างมาก ตามที่ McCare และ Costa กล่าวว่ บทบาทในครอบครัว การงาน งานอดิเรกและความพึงพอใจ ล้วนใช้นิยามความเป็นตัวตนทั้งสิ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Markus ว่ากรอบบกรองสารด้านตัวตน (self-schema) จะเป็นแนวทางในการคัดสรรข้อมูลที่เกี่ยวข้องเนื่องกับตัวตนของบุคคลนั้นกรอบบกรองสารของแต่ละคนอาจส่งผลต่อลักษณะภายนอกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่กลับสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของบุคคลอย่างแยกไม่ออก กรอบบกรองสารยังมีหน้าที่รักษาตัวตนของบุคคล (self-sustaining) กรอบบกรองสารสามารถเปลี่ยนแปลงได้

วัฒนธรรมวัยรุ่นของโลกในขณะนี้ มีแนวโน้มเข้าสู่วัยรุ่นที่มีวิถีชีวิตแบบปัจเจกบุคคลในยุคหลังสมัยใหม่มากขึ้น โดยเป็นคนยึดหยุ่นให้ความสำคัญกับความรู้สึกภายใน สร้างความเป็นจริงทางสังคมแบบตัวเองขึ้น หากความหมายให้กับตัวเอง ไม่วางแผนชีวิต ไม่ยึดติดกับความสัมพันธ์แบบเก่า ๆ เช่น ชีวิตสมรส การแต่งกาย ครอบครัว ชาติศาสนา และในการพยายามสร้างความหมายให้กับตนเองจึงนิยมสิ่งทีมาจากกระแสย่อย ๆ เฉพาะกลุ่มมากกว่าการนิยมสิ่งที่เป็นมวลชน อันมีลักษณะเหมือนกันเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน<sup>10</sup> ซึ่งผลจากการศึกษาคั้งนี้ก็แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นในไทยก็เริ่มแบ่งออกเป็นกลุ่มตามความสนใจของแต่ละบุคคล ดังจะเห็นได้จากกลุ่มวัยรุ่นผู้อ่าน a day และ Cheeze ซึ่งเป็นนิตยสารที่สะท้อนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น ถึงแม้ว่ายังคงเป็นวัยรุ่นกลุ่มเล็ก ๆ แต่จากการที่ Cheeze และ a day เพิ่มปริมาณตีพิมพ์ ก็แสดงให้เห็นแนวโน้มที่ว่า วัยรุ่นจะออกห่างจากกระแสหลักนิยมสิ่งที่เป็นกระแสย่อยมากขึ้นไปตามวัฒนธรรมวัยรุ่นของโลก การศึกษาวัฒนธรรมของวัยรุ่นในกลุ่มผู้อ่านนิตยสารทั้ง 2 เล่มนี้ สามารถใช้ขยายผลในการทำความเข้าใจกับวัยรุ่นในปัจจุบัน รวมถึงการเพิ่มมุมมองให้กับวัฒนธรรมผู้ใหญ่เพื่ออยู่ร่วมกับวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ดีขึ้น บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มใช้เหตุผลได้เป็นอย่างดี รู้จักคิดวิเคราะห์และสามารถรับผิดชอบตนเอง รวมไปถึงการประพฤติตนที่เหมาะสมกับสังคม การแต่งกาย หรือ การแสดงออกทางความคิด พฤติกรรมบางอย่างที่ดูก้าวร้าวในสายตาผู้ใหญ่เป็นเพียงการแสดงออกถึงอำนาจที่พวกเขาสามารถเรียนรู้ ตัดแปลง หรือสร้างรหัสใหม่ขึ้นมา

<sup>10</sup> From www.wikipedia.org

จากสัญญาะสื่อมวลชน โดยวัยรุ่นจะสามารถเลือกรับสื่อต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับกรอบของตน และใช้กรอบในการคัดเลือกสิ่งที่เข้ากับตนเองเท่านั้น ไม่ได้หันเหไปกับกระแสทุกอย่างที่มีอยู่ในสังคม และไม่ใช่วัยที่ก่อปัญหาหรือไร้สาระเน้นแต่ความบันเทิงโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัวอีกต่อไป

นอกจากนี้ ทศนคติของวัยรุ่นที่มีความสอดคล้องกับนิตยสารทั้ง 2 เล่ม อันได้แก่ ความต้องการที่จะเห็นสังคมไทยเกิดความเปลี่ยนแปลง มีความหลากหลายมากขึ้น ยกเลิกแนวความคิดเดิม ๆ ที่มุ่งหาความสมบูรณ์แบบตามสังคมทุนนิยม ให้กลายเป็นความพึงพอใจในตนเอง โดยมีเป้าหมายคือ ความสุขในชีวิต และให้ความสำคัญกับความดีของบุคคลและศิลปะที่เป็นของทุกคน ทุกชนชั้นอย่างแท้จริง ซึ่งที่กล่าวมาอาจเป็นการจุดประเด็นให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อไปในสังคมไทยในอนาคต

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะต่อวงวิชาการ

จากงานวิจัยพบว่า วัยรุ่นจะเลือกรับสื่อที่มีตรง (fit) กับกรอบกรองสารที่พวกเขาถืออยู่แล้ว ซึ่งกรอบกรองสารที่ใช้แจจแจงสิ่งต่าง ๆ จะมาจากประสบการณ์ความรู้ของวัยรุ่นในชีวิตประจำวันของพวกเขา และยังสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของวัยรุ่นด้วย ดังนั้นการที่วัยรุ่นอ่านนิตยสารประเภทใดก็สามารถบ่งบอกถึงลักษณะวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของวัยรุ่นได้ส่วนหนึ่ง ซึ่งในงานวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะนิตยสารวัยรุ่น a day และ Cheeze เท่านั้น จึงบ่งชี้ถึงลักษณะของวัยรุ่นเพียงกลุ่มหนึ่งเท่านั้น ในขณะที่ยังมีนิตยสารอีกหลายประเภทที่วัยรุ่นกลุ่มอื่น ๆ เลือกอ่าน ซึ่งอาจบ่งชี้ลักษณะร่วมของวัฒนธรรมย่อยที่ต่างออกไป ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอให้ศึกษากรอบกรองสารของวัยรุ่นที่อ่านนิตยสารอันเป็นตัวแทนวัฒนธรรมย่อย ๆ ของวัยรุ่นกลุ่มอื่นอีกนอกเหนือจาก a day และ Cheeze หรืออาจเป็นการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกรอบกรองสารของผู้อ่านนิตยสารกลุ่มอื่นกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ เพื่อดูความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมย่อยที่ต่างกัน

ข้อเสนอแนะต่อนิตยสาร

### 2. ข้อเสนอทางวิชาชีพ

ในงานวิจัยนี้พบว่า วัยรุ่นผู้อ่านนิตยสาร a day และ Cheeze จะไม่ชอบอ่านหนังสือที่มีตัวอักษรมาก วัยรุ่นจะชอบดูรูปภาพเพื่อความผ่อนคลายและต้องการได้รับความบันเทิงในการอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการนำเสนอเนื้อหาของ a day และ Cheeze แต่การนำเสนอเนื้อหาของ a day จะมีความหลากหลายและลงลึกมากกว่า Cheeze ส่งผลให้วัยรุ่นที่อ่าน a day จะมีความรู้ที่กว้างขวางสามารถลงลึกถึงรายละเอียดของเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีกว่าผู้อ่าน Cheeze ดังนั้น

ข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยมีต่อนิตยสาร Cheeze คือ ควรจะนำเสนอเรื่องราวให้หลากหลายมากขึ้น โดยพยายามเน้นที่การใช้ความคิดของวัยรุ่นต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งอาจใช้แฟนเข้ามาเป็นตัวเชื่อมเพื่อให้เข้าถึงวัยรุ่นได้ง่าย มากกว่าการเสนอเพียงภาพลักษณ์ที่สวยงามของแฟนเท่านั้น ส่วนนิตยสาร a day ที่เน้นความคิด ความกล้าแตกต่าง ก็ควรมีส่วนแนะนำให้วัยรุ่นเข้าใจการคิดแตกต่าง หรือ ความกล้าในทางถูกต้อง ทั้งนี้วัยรุ่นจะไม่ชอบโฆษณาที่มีเพิ่มปริมาณขึ้นของนิตยสารทั้ง 2 เล่ม ที่มาค้นตัวเนื้อหาทำให้การอ่านไม่สิ้นไหล อีกทั้งโฆษณาเหล่านั้นไม่มีผลต่อการเลือกสิ่งของของพวกเขาเลย นิตยสารจึงน่าจะหารูปแบบในการนำเสนอโฆษณาของนิตยสารให้สอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่น



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กขพร วงศ์ศิริพิบูลย์. สัมภาษณ์, 5 สิงหาคม 2549.

กรองแก้ว วัฒนมะมงคลรักษ์. การสื่อสารกับอัตลักษณ์ถนนข้าวสาร, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์  
มหาบัณฑิต ภาควิชาพัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

กันตยา ศิริรวาวาท. สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2549.

กัลยากร นรภัทรทวีพร. พฤติกรรมการอ่านและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารผู้หญิงของนักศึกษา  
ปริญญาโทหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชา  
วารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.

กัลยากร นรภัทรทวีพร. พฤติกรรมการอ่านและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารผู้หญิงของนักศึกษา  
ปริญญาโทหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร. ปริญญาวารสารศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชา  
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.

กาญจนา แก้วเทพ. การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย.  
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2539.

กาญจนา แก้วเทพ. มองสื่อใหม่ สังคมใหม่. กรุงเทพฯ : ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ. "นানাความหมายของคำว่าวัฒนธรรม" วัฒนธรรมกับสังคมไทยในกระแส  
การเปลี่ยนแปลง. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อ และวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : เอดิชั่นเพรสโปรดักส์,  
2544.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน วิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ : ภาควิชา  
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

กาญจนา ธาณีปกรณ์. รูปแบบการดำเนินชีวิตและทัศนคติของผู้อ่านชายต่อนิตยสารผู้ชาย  
กรณีศึกษานิตยสารเอสไควร์ ฉบับภาษาไทย. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

กานต์ชนก อิทธิโรจนกุล. สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2549.

โกสินทร์ ชมเชยวงศ์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2549.

ชัตติยา ชาญอุไร. บทบาทของนิตยสารทางเลือกในการสื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์. วิทยานิพนธ์  
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.



- คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักรายการรัฐมนตรี. สตรีศึกษา 2 : ผู้หญิงกับประเด็นต่าง ๆ. กรุงเทพมหานคร : สำนักรายการรัฐมนตรี, 2544.
- จงจิต ศรีพรรณ โรเบิร์ต. บรรณานุกรมวิทยาสาร. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2543.
- จันทิพย์ เจริญศรี. โพลโมเดิร์น & สังคมวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา, 2544.
- จิตตนันท์ เป้าเจริญ. สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2549.
- ชวณรรฐ ไชยนันท์. สัมภาษณ์, 21 สิงหาคม 2549.
- ชาญณรงค์ พรหมรักษ์, บรรณานุกรมบริหาร. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2549.
- ณัฐวดี ศรีกตัญญู. รูปแบบการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การบริโภคสินค้าของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ณิชา จงสวัสดิ์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2549.
- ณิรนุช วิจิตรยุทธศาสตร์. สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2549.
- ดรุณี หิรัญรักษ์. นิตยสาร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- ทรงกลด บางยี่ขัน, บรรณานุกรมบริหาร. 28 สิงหาคม 2549.
- ทศพล ทิพย์ทินกร. สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2549.
- ทักษิญา วัชรสารทรัพย์. สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2549.
- ทิพย์วรรณ แสงวศรี. การวิเคราะห์เนื้อหา ความพึงพอใจ และการใช้ประโยชน์จากนิตยสาร Lisa, วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546.
- ธีระ นุชเปี่ยม. การเมืองหลังโลกสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : ศิลปสยามบรรจุกัณฑ์การพิมพ์ บจ., 2541.
- นฤนาถ ลาภปริสุทธิ. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2549.
- นันทน์ภัส ลีราภิรมณ์. สัมภาษณ์, 11 กรกฎาคม 2549.
- บุหงา วัฒนนะ. วิธีการเรียนรู้ของเด็กในทรงคนนะของผู้เชี่ยวชาญ. กรุงเทพมหานคร : วิทยาลัยครูพระนครศรีอยุธยา, 2534.
- ประดับขวัญ อันทนนา. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2549.
- ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. จิตวิทยาวัยรุ่น ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- ปิติวัฒน์ สัมนาวงศ์. สัมภาษณ์, 23 มิถุนายน 2549.
- พงศกร เชิญขวัญศรี. สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2549.
- พรพิมล เจียมนาครินทร์. พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน แกรมมีจำกัด, 2539.
- พรวิชุด แก้วชูศรี. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2549.
- พัชชา พูนผล. สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2549.

- พัฒนา กิติอาษา. คนพันธุ์ป๊อป : ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม. กรุงเทพฯ : ศูนย์มนุษยวิทยา  
สิรินธร(องค์การมหาชน), 2546.
- แพรวพรรณ ตันติสุขวิงษ์. สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2549.
- ภัทรานุจ แสงจันทร์. สถานภาพการศึกษาวิจัยทางการสื่อสารระดับวัฒนธรรมในประเทศไทย.  
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2542.
- ภัทรอร พิริยานรณ. สัมภาษณ์, 30 มิถุนายน 2549.
- มนตรา สายวิวัฒน์. การศึกษาเนื้อหาและการใช้ประโยชน์จากนิตยสารวัยรุ่นในการเสริมความรู้  
และ จริยธรรม. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2545.
- ยศ สันติสมบัติ. มนุษย์กับวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.
- ระวีวรรณ ประกอบผล. นิตยสารไทย. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- รัศรินทร์ นันทิพัฒน์พฤษา. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2549.
- วรินทรา ไกรยวงศ์. มติแห่งการบริโภคในนิตยสารผู้หญิง. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- วิชณุ สุวรรณเพิ่ม. นิตยสาร MC.369. ภาควิชาสื่อมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ กรุงเทพมหานคร :  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2527.
- วิทยา พานิชล้อเจริญ. การสร้างความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์เชิงความรักร  
ยุคหลังสมัยใหม่ ในมิวสิควิดีโอเพลงไทยสากล. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- วุฒิชัย กฤษณะประภกิจ และคณะ. "สังคมไทยสายพันธุ์ป๊อป culture" GM (16มกราคม 2545)
- สุชาติ สวัสดิ์ศรี. "สนทนาหลายบรรทัดกับ สุชาติ สวัสดิ์ศรี ยุคตลาดขยาย" นิตยสารทีเพิล ฉบับที่  
32 (กรกฎาคม 2534).
- วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์. A Day Story : The Modern Rebel, พิมพ์ครั้งที่ 17, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์  
a book, 2548.
- วิภาวี วิโรจน์พันธุ์. การสร้างความหมายวัฒนธรรมวัยรุ่นในรายการปกิณกะบันเทิงทางโทรทัศน์.  
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- แวพลอย โสตา. สัมภาษณ์, 24 มิถุนายน 2549.
- ศศิวุฒิ จงจิตต์ล้ำเลิศ. สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2549.

- ศรินาถ ปิ่นทองพันธ์. การรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวใต้ของนักศึกษาชาวใต้ในกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- สกลกานต์ อินทรไทร. การสื่อสารกับอัตลักษณ์ของกลุ่มเด็กป๊อปในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สมโชค อุทาร์ไทร. สัมภาษณ์, 3 กันยายน 2549.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม : แนวทางการศึกษาวิเคราะห์ และวางแผน. ขอนแก่น : โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา, 2536.
- สรัญญา ธรรมพรพิพัฒน์. บทบาทนิตยสารสตรีหัวนอกในการสร้างความหมายเกี่ยวกับแฟชั่นการแต่งกายให้กับกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น ศึกษาเฉพาะนิตยสาร Seventeen. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- สโรชา หะรังศรี. สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2549.
- สายฝน ควรรณดุจ. การศึกษาสถานภาพทางเอกลักษณ์ของวัยรุ่นตอนปลายในสถาบันอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- อภิวัฒน์ ธรรมเสนา. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2549.
- อลิษา ศรีสุขสถิตกุล. สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2549.
- อาทิมา นทเกล้า. สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2549.
- อัจฉรีย์ มีแสง. สัมภาษณ์, 5 สิงหาคม 2549.
- อารยา สกุลงาม. สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2549.
- อาวิกา เมธิกุล. สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2549.

## ภาษาอังกฤษ

- Barnard Malcolm. Fashion As Commnication. London New York : Routledge,1996.
- Barry J. Wadsworth. Piajet's Theory of Cognitive and Affective Development, fith edition.  
New York : Peason Education, Inc, 2004.
- Barnard Malcolm, Fashion As Commnication. London New York : Routledge,1996.
- Maggie Wykes and Barrie Gunter. The Media and Body Image. London : Thousand  
Oaks New Delhi : SAGE Publication, 2005.
- Bryan S Turner. Orietalism, Postmodernity and Globalism . London/New York : Routledge,  
1994.
- C. Lee Harrington and Denise D. Bielby, eds. Popular Culture Production and  
Consumption.Oxford : Blackwell Publishers, 2001.
- D. Morley. Cultural Study and Communication. London : Arnold, 1996.
- Davinson, D.E. The Periodicals Collection : its Purpost and Uses in Library .London :  
Dentsch, 1969.
- Dominic Strinati. An Introduction to theories of Popular Culture. London : Routledge,  
1995.
- Driscoll, M. Psychology of Learning for Instruction. Boston : Allyn and Bacon, 1994.
- E.W. Hildick. A Close Look at Magazines and Comics. London : Faber, 1966.
- Erik H. Erikson. Childhood and Society.New York : W.W. Norton Company ,.Inc, 1963.
- Erik H. Erikson. Identity : Youth and Crisis. New York : W.W. Norton Company ,.Inc, 1968.
- Frank Luther Mott. A History of American Magazines, Vol.1 . Cambridge : Harvard  
University Press, 1968.
- Gerald Gross. Social Responsibilities and Effects, The Responsibility of the Press.  
New York : Feet Publishing Corporation, 1966.
- Hans Bertens. The Idea of the Postmodern : A History .London/New York : Routledge,  
1995.
- Hodgson,J.W. and Fisher, J.L “Sex Differences in Identity and Intimacy Development in  
College Youth” Journal of Youth and Adolescence 8 (1979) : p. 37.
- Hoult Thomas Ford. Dictionary of Modern Sociology , First Edition . Totowa, NJ : Littlr  
Field Adams, 1969.

- Jerome B. Dusek. Adolescent Development and Behavior Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice-Hall, 1987.
- John Fiske. Understanding Popular Culture. London : Routledge, 1989.
- John Hartley. Popular Reality : Journalism, Modernity, Popular Culture. And Stan Le Roy Wilson, Mass Media/Mass Culture : An Introduction. New York : McGraw Hill, 1995.
- John Storey. An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture. Georgia : The University of Georgia Press, 1993.
- Kelly Jonh R. Leisure , Third Edition. London : SAGE Publication ,.Inc, 1985.
- M. Cantor and J. Kihistrom (eds) Social Phychology Perspectieees on the Self. NJ : Lawrence Erlbaum Associates, 1982.
- Maggie Wykes and Barrie Gunter, The Media and Body Image. London : Thousand Oaks New Delhi : SAGE Publication, 2005.
- Markus, H. "Self-schema and processing information about the self" Journal of Personality and Social Phychology ,1997 Available from [www.ship.edu](http://www.ship.edu)
- Markus H. Hamill, R. and Sentis, K. "Thinking fat : Self schemas for body weight and the processingof Weight relevant Information" Journal of Applied Social Phychology 1987.
- Michael Brake. Comparative Youth Culture. London : Routledge, 1990
- Peter M. Sandman, David M. Rubin and David B. Sachsman, Media, Second Edition. Eastwood Cliff, New Jersey : Prentice Hall, 1976.
- Phillip F. Rice. The Adolescent : Development, Relationship and Culture. Boston : Allyn and Bacon, 1987.
- Piaget. The Origins of Intelligence in Children. New York : International Universities Press, 1952.
- Piaget . Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York : Norton, 1962.
- Piere Bourdieu, Distinction : A Social Critique of the Judgment of Taste, Translated by Richard Nice. Cambridge : Harvard University Press, 1984.
- Raymond Williams. "Culture is Ordinary" in Studying Culture : An Introductory Reader. London : Arnold, 1997.
- Roland E. Wolseley. Understanding Magazines, Second Edition. Ames, Iowa : The Iowa State University Press, 1972.

Stuart Hall. Representation Cultural : Representations and Signifying Practices(London : Open University, 2001.

Sarah Thornton. Club Cultures : Music, Media and Subcultural Capital (Oxford : Policy, 1995) p.19

Timothy J. Craig and Richard King, eds., Global Goes Local : Popular Culture in Asia.Vancouver : University of British Columbia Press , 2002.

Toby Miller and Alec McHoul. Popular Culture and Everyday Life. London : SAGE Publications, 1998.

Tony Bennett. "Popular Culture : A Teaching Object" in Screen Education 34 , 1980.

Valentine M. Moghadam. Identity Politics and Women : Cultural Reassertions and Feminisms International Perspective. Boulder, Colorado : Westview Press,1994.



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก.

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย







ภาคผนวก ข.

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวดวงทอง แก้ววัชรรังษี เกิดที่กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2525 จบศิลปศาสตรบัณฑิต จากคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากรในปี พ.ศ. 2546 เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2547



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย