

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียดในหัวข้อต่อไปนี้

1. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ (Sensation Seeking)
  - 1.1 ความหมาย
  - 1.2 แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง
  - 1.3 ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีวิตวิทยาและรูปแบบสังคม
  - 1.4 ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับวัยรุ่น
  - 1.5 มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ
3. คุณสมบัติของการวัดทางจิตวิทยา
  - 2.1 ความเที่ยง
  - 2.2 ความตรง
  - 2.3 เกณฑ์ปกติ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะทางบุคลิกภาพแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีพฤติกรรมแสดงออกที่เกิดจากผลของสิ่งเร้าที่มีต่อร่างกาย และจิตใจ<sup>(15)</sup> จากคุณลักษณะบุคลิกภาพรูปแบบนี้จึงมีผู้ให้คำจำกัดความของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

ซัคเกอร์แมน (Zuckerman)<sup>(2)</sup> ให้ความหมายว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นลักษณะของความต้องการความแตกต่าง ความแปลกใหม่ ประสบการณ์ความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น และการแสดงออกในกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเสียวทั้งต่อตัวเองและสังคม

โดยคำจำกัดความของ Sensation หมายถึงผลจากการได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เป็นความรู้สึกที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นที่ต่างจากระดับของเกณฑ์ปกติ ได้แก่ การหลงเสเพล เสพติด การทำกิจกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดอันตราย เช่น การกระโดดร่ม การดำน้ำลึก การขับรถแข่ง นอกจากนี้ยังรวมถึงการมีรสนิยมในความแปลกใหม่ของงานศิลปะ ดนตรี การแต่งตัว ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะขึ้นกับประสาทในการรับสัมผัส และสิ่งเร้าที่เป็นตัวกระตุ้นและผลักดันให้เกิดขึ้น ส่วนคำว่า Seeking หมายถึง ลักษณะที่ถูกแสดงออกมาโดยการค้นหาแม้ว่าจะมีข้อจำกัดตามรูปแบบของสิ่งแวดล้อมและสังคมก็ตาม เช่น ในเด็กเล็กๆ มักชอบค้นหาความตื่นเต้นจากการเล่นเกมใหม่ๆ ที่บางครั้งค่อนข้างจะเสี่ยงอันตราย

พฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดเนื่องมาจากผลของการมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงนั้นมีพื้นฐานอยู่บนผลลัพธ์ของสิ่งเร้าที่มีมากระตุ้นร่างกาย และสร้างความตื่นเต้น แปลกใหม่ ทำทาบให้กับจิตใจ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านี้อาจอยู่ในขอบเขตของกฎหมาย เช่น การปีนเขา การเล่นเครื่องร่อน (แบบไม่มีเครื่องยนต์) การมีเพศสัมพันธ์ หรือเป็นพฤติกรรมที่อยู่นอกขอบเขตของกฎหมาย เช่น การขับรถแข่งบนถนนสาธารณะ การเมาสุราขณะขับรถ การขโมยทรัพย์สิน และการทำร้ายร่างกายผู้อื่น เป็นต้น<sup>(15)</sup>

เฟร็ดเฟอ์บาม และ วูด (Pfefferbaum and Wood)<sup>(16)</sup> กล่าวว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นประกอบไปด้วยพฤติกรรมที่ชอบเสี่ยงอันตราย (Risk taking) ขาดการไตร่ตรองและยั้งคิด โดยมีเหตุผลสำคัญของการกระทำพฤติกรรมดังกล่าวเพียงเพื่อความสนุกตื่นเต้นเร้าใจ

ไอกร่า และ เออร์วิน (Igra and Irwin)<sup>(17)</sup> กล่าวว่า พฤติกรรมที่ชอบการเสี่ยงอันตรายเป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยมีสาเหตุเกิดจากความพึงพอใจในความไม่แน่นอนของผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งอาจมีความรุนแรงและเป็นอันตรายต่อร่างกายและ

สังคมได้ โดยการทำกิจกรรม หรือเล่นกีฬาที่อาจเสี่ยงต่อการเกิดอันตรายได้ เช่น การเล่นรถไฟเหาะตีลังกา การเสพสิ่งเสพติดเกินขนาด การมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกัน เป็นต้น

เออร์เนต (Arnett)<sup>(18)</sup> ซึ่งเป็นนักวิจัยเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจได้ให้คำจำกัดความของบุคคลซึ่งมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงว่าเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพชนิด ที (Type-T positive personality) โดยบุคลิกภาพดังกล่าวจะมีการรวมกันของคุณลักษณะบุคลิกภาพแบบเปิดเผย มีความคิดสร้างสรรค์ และแปลกใหม่ มีความต้องการเพื่อให้ได้มาซึ่งความตื่นเต้นและท้าทาย

แพทตัน (Patton)<sup>(19)</sup> กล่าวว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจหมายถึง แรงจูงใจหรือความต้องการในการรับสัมผัสที่มีความหลากหลายโดยมีความเสี่ยงต่อร่างกาย และสังคมเพื่อประสบการณ์ที่แปลกใหม่

เอดมอนส์ตัน (Edmonston)<sup>(20)</sup> ให้ความหมายของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจว่าเป็นการแสดงออกที่เป็นคุณลักษณะเฉพาะส่วนบุคคลทางด้านพฤติกรรมที่มีความชื่นชอบในการค้นหาประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ และสลับซับซ้อน

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะของบุคลิกภาพที่เกิดจากการได้รับสิ่งเร้ามากระตุ้นร่างกายและจิตใจให้มีพฤติกรรมการแสดงออกที่ชื่นชอบความแปลกใหม่ ความท้าทาย และประสบการณ์ที่แตกต่างจากปกติ ซึ่งสามารถนำทฤษฎีพื้นฐานต่างๆมาอธิบายถึงสาเหตุการเกิดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจได้ดังนี้

## แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

### 1. ทฤษฎีวิวัฒนาการและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากการเปรียบเทียบทฤษฎีวิวัฒนาการกับจิตวิทยาพบว่า ในสัตว์แต่ละประเภทจะมีระดับความสนใจในการสำรวจสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัวแตกต่างกันแตกต่างกัน เช่น การเข้าใกล้สิ่งเร้าที่แปลกใหม่ และการเล่นในสิ่งที่เสี่ยงอันตราย ผลจากการศึกษาทำให้เชื่อได้ว่าความชื่นชอบในกิจกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาจากปัจจัยทางชีววิทยาที่มีความแตกต่างกันของสัตว์แต่ละตัว จากหลักฐานที่พบทำให้ทราบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความเกี่ยวข้อง

กันกับความล้มเหลวของวิวัฒนาการสืบเผ่าพันธุ์ เนื่องจากการรอดชีวิตของสัตว์เหล่านั้นต้องอาศัย การครอบครองอาณาเขต มีพฤติกรรมการเลือกคู่ผสมพันธุ์ตามธรรมชาติ และเมื่อเกิดการบุกรุก จากสัตว์อื่น ผู้ที่จะรอดชีวิตได้ก็จะต้องมีการสำรวจค้นหาอาณาเขตใหม่ไปเรื่อยๆ ซึ่งจากลักษณะ ทางธรรมชาติเช่นนี้ผู้ที่มีความอดทนและสามารถรอดชีวิตมาได้ก็จะเป็นสายพันธุ์ที่เข้มแข็งและมีการพัฒนาต่อไป<sup>(21)</sup>

## 2. ทฤษฎีสัญชาตญาณและแรงขับ

ทฤษฎีทั่วไปได้กล่าวถึงความเป็นจริงของมนุษย์ที่ใช้เวลาส่วนมากในชีวิตหมดไปกับการสำรวจ และทำกิจกรรมที่แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยเชื่อว่าพฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นจากแรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ ตัวอย่างเช่น ความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการบริโภคอาหาร หรือ ความต้องการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างอิสระตามธรรมชาติ โดยอาจเรียกได้ว่าเป็นสัญชาตญาณ และแรงขับของมนุษย์

ฟรอยด์ (Freud)<sup>(22)</sup> กล่าวว่าสัญชาตญาณเป็นสิ่งที่ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่เกิด ซึ่งทำให้คนเรามีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆโดยไม่จำเป็นต้องมีการเรียนรู้ เช่น เมื่อแรกคลอดทารกจะสามารถตอบสนองต่ออาหาร น้ำ ความรู้สึกร้อนหนาว ความรู้สึกเจ็บปวด ฯลฯ ได้ ดังนั้นลักษณะของสัญชาตญาณซึ่งเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดนี้จึงเป็นปฏิกิริยาที่มีผลต่อแรงจูงใจให้คนเราแสดงออกถึงพฤติกรรมต่างๆ

ลักษณะของสัญชาตญาณมี 2 ประเภทคือ<sup>(23)</sup>

1. สัญชาตญาณแห่งการดำรงชีวิตอยู่ นั่นคือเมื่อร่างกายอยู่ในสภาวะที่ไม่สมดุลย์ ความไม่สมดุลย์ทางร่างกายจะเป็นสิ่งเร้า หรือเป็นแรงจูงใจให้ร่างกายได้มีพฤติกรรมต่างๆเกิดขึ้นเพื่อให้ร่างกายอยู่ในภาวะที่สมดุลย์ อันเป็นผลทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตต่อไปได้ เช่น เมื่อเกิดความหิวจะต้องรับประทานอาหาร เมื่อเกิดความกระหายน้ำต้องดื่มน้ำ หรือเมื่อเกิดความรู้สึกเกรงกลัวว่าคนอื่นจะมาทำร้ายต้องมีการป้องกันตัวเอง ฯลฯ

2. สัญชาตญาณแห่งความตาย เป็นสัญชาตญาณที่แสดงออกในพฤติกรรมที่มีการเสี่ยงในอัตราสูง โดยพลังของสัญชาตญาณส่วนนี้จะค่อยๆสะสมอยู่ในตัวบุคคลตั้งแต่เกิด และเมื่อมีมากเข้าก็จะพยายามหาทางออกหรือปลดปล่อยออกมา อาจเป็นการแสดงออกอย่างเปิดเผยเป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น การแสดงท่าที่ไม่เป็นมิตรกับผู้อื่น การก่ออาชญากรรมแบบต่างๆ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่เปิดเผยในรูปแบบของการทำร้ายหรือทำลายตัวเอง นอกจากนี้พฤติกรรมและความก้าวร้าวต่างๆที่เกิดขึ้นอาจถูกดัดแปลงเป็นการแสดงออกในรูปแบบ

แบบที่สังคมยอมรับ เช่น การหาทางออกด้วยการเล่นกีฬาหรือทำกิจกรรมต่างๆที่ผาดโผน การกระโดดร่ม ดึงพสุธา การขับรถแข่ง การชมรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาของการ์ตูนหรือใช้กำลังความก้าวร้าว เป็นต้น

เมคคอร์ดเกอร์ (McDougall)<sup>(24)</sup> กล่าวว่า นอกจากสัญชาตญาณแล้วความอยากรู้อยากเห็นก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ ดังจะสังเกตเห็นได้จากมนุษย์ที่ไม่เพียงมีพฤติกรรมแสวงหาสิ่งที่ทำให้เรามีชีวิตอยู่รอดเท่านั้น แต่ยังมีพฤติกรรมแสวงหาสิ่งอื่นอีก เช่น หากเราให้ของเล่นที่มีเสียงดังของกระดิ่งเมื่อถูกเขย่าหรือสัมผัสแก่เด็กทารกอายุประมาณ 2 – 3 เดือนเล่น จะเห็นว่าเด็กจะพยายามเขย่าเพื่อทำให้เกิดเสียงดัง ทั้งนี้เพราะว่าความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงจูงใจในการแสวงหาสิ่งเร้านั่นเอง

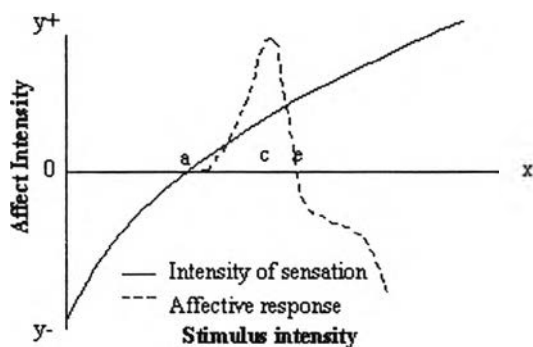
ลักษณะพฤติกรรมเหล่านี้จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นเมื่อคนเรามีอายุมากขึ้น<sup>(25)</sup> ถึงแม้ว่ามนุษย์จะมีแรงจูงใจแสวงหาสิ่งเร้า แต่ต่างคนก็มีความต้องการในส่วนนี้ไม่เท่ากัน จากการจัดกลุ่มในทฤษฎีความต้องการของ เมอร์เรย์ (Murray)<sup>(26)</sup> ที่วัดได้จากแบบทดสอบทางบุคลิกภาพนั้น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กล่าวคือความต้องการเหล่านั้นจะถูกแสดงออกในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆ เช่น ความต้องการแสวงหาความสุขและความประทับใจ (Senticence) ความต้องการความรักและความผูกพันทางเพศ (Sex) ความต้องการแสดงออกโดยต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น (Exhibition) และความต้องการทำในสิ่งที่สนุกสนาน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มของความต้องการที่ตรงกับโครงสร้างของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจคือ ความต้องการเปลี่ยนแปลง และประสบการณ์ใหม่ในชีวิต หรือความต้องการแสดงออกทางอารมณ์ เป็นต้น

จากลักษณะความต้องการที่กล่าวมานั้น มาสโลว์ (Maslow)<sup>(27)</sup> อธิบายว่าจะต้องมีพัฒนาการเป็นลำดับขั้น โดยแต่ละขั้นจะมีความต้องการแตกต่างกันออกไปในช่วงชีวิตคือ ความต้องการด้านสรีระ ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรักหรือสังคม ความต้องการความนิยมนับถือตนเอง และความต้องการพัฒนาศักยภาพของตน ซึ่งความต้องการในขั้นสูงสุดนี้ มนุษย์จะแสวงหาความรู้สึกและประสบการณ์แปลกใหม่เพื่อทำให้เกิดความพึงพอใจ และความสมบูรณ์ของชีวิต

ทฤษฎีสัญชาตญาณและแรงขับที่แสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆนั้น มีเหตุผลเพื่อต้องการขจัดความเครียดและตอบสนองต่อสิ่งเร้า นอกจากนี้ระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าก็เป็นปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการแสดงออกของพฤติกรรมเช่นกัน ดังจะได้กล่าวถึงในทฤษฎีต่อไป

### 3. ทฤษฎีการกระตุ้นและสิ่งเร้า

วุนด์ (Wundt)<sup>(28)</sup> ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้าประเภทต่างๆ เช่น ความกดดัน, อุณหภูมิ, ระดับความดังของเสียง และการรับสัมผัสของรส กับความรู้สึกของผู้ถูกทดลอง



ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างความเข้มของสิ่งเร้ากับปฏิกิริยาการตอบสนองของร่างกาย

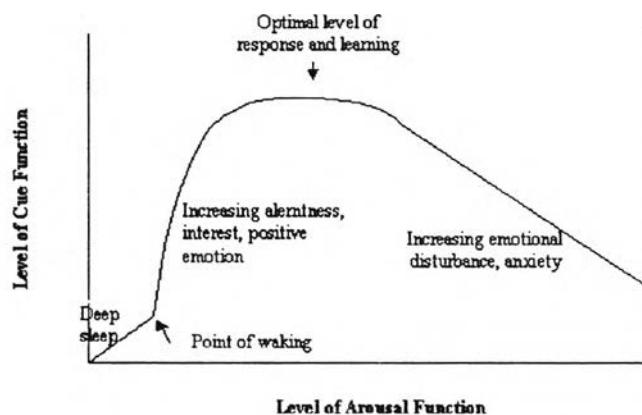
จากรูปนั้นแกน x จะแสดงถึงระดับความเข้มของสิ่งเร้าที่มากกระตุ้น และแกน y จะแสดงถึงปฏิกิริยาการตอบสนองของร่างกายต่อสิ่งเร้าที่ได้รับนั้น จากการศึกษาพบว่าเมื่อเพิ่มระดับความเข้มของการกระตุ้นไปที่ระดับ a จะเกิดปฏิกิริยาการตอบสนองที่เป็นความพึงพอใจ จนกระทั่งการเพิ่มขึ้นของสิ่งเร้าสูงถึงจุด c ระดับความพึงพอใจจะกลับลดลงอย่างรวดเร็วเปลี่ยนเป็นความเจ็บปวดที่จุด e และมีการเพิ่มระดับของความเจ็บปวดมากขึ้นตามแรงกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มากขึ้นด้วย

นอกจากความเจ็บปวดที่เกิดจากการได้รับสิ่งเร้ามากกระตุ้นในความเข้มที่มากเกินไปแล้วยังมีสาเหตุอื่นที่ทำให้เกิดความไม่สมดุลของการรับสัมผัสต่อสิ่งเร้านั้นๆ ดังนี้

ฟรอยด์ (Freud)<sup>(29)</sup> ได้ให้ความเห็นไว้ว่าความวิตกกังวลในคนเรานั้นเกิดจากการได้รับสิ่งเร้ามากกระตุ้นในระดับที่มากหรือน้อยจนเกินไปเมื่อเปรียบเทียบกับระดับปกติ โดยภาวะที่ต้องพรากจากสิ่งเร้า (Sensory Deprivation) หรือเกิดจากการขาดการกระตุ้นต่อประสาทรับสัมผัส ได้แก่ การอยู่ในที่มืดและเงียบสนิทเป็นเวลานาน จะเป็นการตัดขาดจากการรับรู้ ความคิด และการทำกิจกรรมต่างๆ จนทำให้เป็นสาเหตุของความวิตกกังวลได้

เฮบบ์ (Hebb)<sup>(30)</sup> กล่าวว่า การเพิ่มระดับความเข้มของสิ่งเร้าจนถึงระดับที่ทำให้เกิดความเจ็บปวด จะมีผลต่อพฤติกรรมที่ตามมาคือ การพยายามหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวดนั้น ถ้าหลีกเลี่ยงไม่สำเร็จก็จะมีผลต่ออารมณ์คือ ทำให้เกิดความหวาดกลัว และในทางกลับกันกลุ่ม

คนบางส่วนก็มีความต้องการแสวงหาความรู้สึกพึงพอใจที่เกิดขึ้นจากความกลัว เช่น การเล่นเกมไฟ เหวะตีลังกา เป็นต้น แต่ถ้าสิ่งเร้านั้นมีระดับความเข้มข้นความพอดีแล้วก็จะส่งผลให้ความกลัวเพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นภาวะความเครียดได้ ดังนั้นการได้รับสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นในระดับที่เหมาะสมพอดีจะทำให้เกิดความรู้สึกแสวงหาความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจเพื่อประสบการณ์และความพึงพอใจที่จะลดความรู้สึกกลัวนั้นลงได้



ภาพที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าและปฏิกิริยาการตอบสนอง

จากรูปแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรุนแรงของสิ่งเร้าและปฏิกิริยาการตอบสนอง ซึ่งจากทฤษฎีที่กล่าวมาในข้างต้นนี้สรุปได้ว่า การเพิ่มระดับของสิ่งเร้าจนถึงจุดที่มีความพอดีจะทำให้เกิดแรงเสริมทางบวกหรือความพึงพอใจ แต่ถ้าระดับของสิ่งเร้ามีความเข้มข้นเกินไปจะทำให้เกิดความเครียดและความวิตกกังวลได้<sup>(31)</sup>

นอกจากความเข้มของสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นแล้วยังมีปัจจัยที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดความแตกต่างในพฤติกรรมมารับสัมผัสดังที่มีผู้เชี่ยวชาญกล่าวไว้ดังนี้

ปัจจัยที่มีความสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากสิ่งเร้าและหน้าที่ต่างๆของร่างกายและจิตใจ

ดัพพี (Duffy)<sup>(32)</sup> กล่าวว่าในแต่ละบุคคลจะมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นแตกต่างกันออกไป โดยการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม รวมถึงลักษณะพื้นฐานทางอารมณ์ที่แตกต่างกันด้วย นอกจากนี้ในคนที่มีการเคลื่อนไหวที่ของคลื่นแอลฟา (Alpha) จากการตรวจ EEG ในสมองเร็วจะเป็นคนที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น ใจร้อน และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ง่าย ในขณะที่คนที่มีการเคลื่อนไหวที่ของคลื่นสมองช้าจะเป็นคนที่รอบคอบ ระมัดระวัง และมีความมั่นคงทางอารมณ์ ดังนั้นจากทฤษฎีที่กล่าวมาระดับของ

สิ่งเร้าภายในก็เป็นปัจจัยพื้นฐานในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ในการแสวงหาความรู้สึก  
ตื่นเต้นเร้าใจ

ลินด์สลีย์ (Lindsley)<sup>(33)</sup> อธิบายว่ารูปแบบของ Reticular นั้นจะทำการรักษา  
สมดุลของความถี่แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ส่งมายังสมองส่วน เปลือกสมอง Cortex คล้ายกับ  
เครื่องตัดไฟในบ้าน เมื่อกระแสเข้ามาเกินขนาด ในขณะที่เดียวกันเมื่อ Cortex อยู่ในสภาพปกติรูป  
แบบของ Reticular จะทำงานตามปกติ แต่เมื่อมีการรับสัมผัสจากสิ่งเร้าที่มากจนเกินไปสมองส่วน  
Cortex จะทำหน้าที่ในการปรับระดับความสมดุล

ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงอธิบายได้ว่าเมื่อร่างกายเรามีระดับการกระตุ้นและการตื่นเต้นที่  
สูงเกินไป ร่างกายจะพยายามลดการกระตุ้นหรือความตื่นเต้นนั้นลงมา แต่ถ้าระดับของการกระตุ้น  
และความตื่นเต้นต่ำเกินไป ร่างกายจะพยายามที่จะเพิ่มระดับโดยแสวงหาการกระตุ้นเพิ่มเติม  
อาจสรุปได้ว่าแหล่งกำเนิดความตื่นเต้นเร้าใจมีด้วยกัน 4 ชนิดคือ<sup>(34)</sup>

1. แรงขับและเครื่องล่อ เช่น แรงขับทางด้านความหิว ความกระหาย ความคาดหวังต่อความสุขและความเจ็บปวด
2. สภาวะแวดล้อมที่มีผลต่อความตื่นเต้น เร้าใจ โดยปกติแล้วพบว่ายังมีความ  
เข้มของสิ่งเร้ามากเท่าใด ก็จะก่อให้เกิดความตื่นเต้นมากเท่านั้น เช่น ความเข้มของเสียง แสงที่จำ  
ก่อก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจที่สูง
3. เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ก่อให้เกิดความตื่นเต้น เช่น การขับรถแข่ง การ  
กระโดดร่ม การดำน้ำลึก เป็นต้น
4. ยาเสพติด เช่น กาแฟ เครื่องดื่มประเภทแอลกอฮอล์ และยาบ้า เนื่องจากมี  
สารบางอย่างที่ก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ

จากสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจที่กล่าวมาเราสามารถวัดปฏิกิริยาได้โดย  
การศึกษาจากปฏิกิริยาตอบสนองทางกายภาพ เช่น ความเครียดของกล้ามเนื้อ การเต้นของหัวใจ  
การตอบสนองทางไฟฟ้าของผิวหนัง การวัดพลังทางไฟฟ้าของสมอง เป็นต้น

เมคเคลแลนด์ (McClelland)<sup>(35)</sup> กล่าวว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะมีสิ่งเร้าที่มาก  
กระตุ้นเปลี่ยนแปลงไปในระดับปกติ จะส่งผลให้เกิดความสมดุลของร่างกายและจิตใจ แต่เมื่อ  
ปฏิกิริยาการตอบสนองถูกแสดงออกมาทางบวก จะหมายถึงผลของการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าใน  
ระดับเล็กน้อย และในทางกลับกัน ปฏิกิริยาการต.ร. สมองทางด้านลบก็หมายถึงการเปลี่ยนแปลง



ของสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นในระดับความเข้มข้นนั่นเอง ซึ่งร่างกายจะมีขั้นตอนการทำงานโดยการลดระดับลงของสิ่งเร้าเพื่อทำให้เกิดความสมดุล

ชเนียร์รา (Schneirla)<sup>(36)</sup> ได้เสนอรูปแบบของการกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มีการตอบสนองต่อการเบี่ยงเบนจากระดับปกติออกมาเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสวงหา และการถอยหนี โดยมีการสนับสนุนจากทฤษฎีกลไกการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางชีววิทยา กล่าวคือ การแสดงออกของปฏิกิริยาการแสวงหานั้นเกิดขึ้นโดยตรงตามความต้องการพื้นฐาน เช่น การหาอาหาร ที่อยู่อาศัย และการหาคู่ครอง แต่การแสดงออกของปฏิกิริยาการถอยหนีนั้นจะเกี่ยวข้องกับการป้องกันตัวเองจากอันตราย จากข้อสมมติฐานกลไกปฏิกิริยาทั้ง 2 นี้มีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทอัตโนมัติ โดยปฏิกิริยาการแสวงหานั้นเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดซิมพาธิติก (Sympathetic) และปฏิกิริยาการถอยหนีเกิดจากการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติชนิดพาราซิมพาธิติก (Parasympathetic) เช่น ในการทำงานของกล้ามเนื้อถ้ามีการกระตุ้นด้วยกระแสไฟฟ้าระดับเล็กน้อยจะทำให้กล้ามเนื้อคลายตัวออก แต่ถ้ากระตุ้นด้วยระดับความเข้มข้นสูงกล้ามเนื้อจะเกิดการหดตัวขึ้น

นอกจากทฤษฎีที่เกิดจากกลไกทางชีววิทยาแล้ว พฤติกรรมการแสวงหา และการถอยหนียังมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ โดยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความพึงพอใจจากการได้รับการกระตุ้นในระดับพอดี เปรียบเหมือนรางวัลหรือแรงเสริมทางบวก และในทางตรงกันข้าม พฤติกรรมที่แสดงถึงการถอยหนีก็เกิดจากการได้รับความเจ็บปวดหรือการถูกลงโทษจากระดับสิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นมากเกินไป<sup>(31)</sup>

เบอร์ลินท์ (Berlyne)<sup>(37)</sup> อธิบายถึงศักยภาพของสิ่งเร้าว่ามีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันออกไป เช่น ความเข้ม , ขนาด, สี, รูปแบบการรับสัมผัส, ผลต่อการตอบสนอง, ความแปลกใหม่, ความสลับซับซ้อน, การเกิดขึ้นอย่างทันทีทันใด และรูปแบบของความไม่แน่นอน โดยจากลักษณะเฉพาะของสิ่งเร้าเหล่านี้จะมีอิทธิพลในปฏิกิริยาการตอบสนองที่แตกต่างกัน การได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่มีลักษณะต่างๆที่กล่าวมาในระดับต่ำจะทำให้เกิดความต้องการแสวงหาสิ่งเร้าใหม่ๆ ซึ่งเป็นแรงขับของมนุษย์เพื่อทำให้เกิดความสมดุลย์ของระบบร่างกายและจิตใจ

ฟีสก์ และ แมดดี (Fiske and Maddi)<sup>(38)</sup> กล่าวถึงปัจจัยสำคัญ 3 ประการที่ส่งผลกระทบเนื่องมาจากการถูกกระตุ้นว่าเกิดจาก

1. ความรุนแรง
2. ความสำคัญ

### 3. ความหลากหลาย

โดยปฏิกิริยาการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีการเปลี่ยนแปลงเมื่อสิ่งเร้าที่มีการกระตุ้นภายในสมองส่วนกลาง (Central Nervous System : CNS) มีระดับต่ำ ระบบการทำงานของร่างกายจะเพิ่มการกระตุ้นภายในให้มีปฏิกิริยาการแสวงหาสิ่งเร้ามากขึ้นจากภายนอก โดยระดับความพึงพอใจจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของระดับความพอดีของการกระตุ้นภายในวงจรชีวิตปกติ และความรู้สึกที่เป็นด้านลบจะเกิดจากการถูกสิ่งเร้ามากขึ้นทั้งในระดับที่น้อยและมากจนเกินไป

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาทำให้ทราบถึงระดับความพอดีของการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า โดยมีปัจจัยอื่นที่ทำให้มนุษย์แต่ละคน ซึ่งอาจหมายถึงด้านความเข้ม ความหลากหลาย หรือ ชนิดของความสำคัญในแต่ละสิ่งเร้าเป็นต้น และนอกจากนี้ยังอาจขึ้นอยู่กับคุณลักษณะทางบุคลิกภาพของแต่ละคน, สิ่งแวดล้อม และการอยู่ในสภาวะของการพลาจจากสิ่งเร้าหรือเติมไปด้วยความเข้มของสิ่งเร้า เป็นต้น

### 4. ทฤษฎีความตื่นเต้นและการยับยั้ง

ฮัล (Hull)<sup>(39)</sup> กล่าวถึงความหลากหลายของการยับยั้งไว้ดังนี้

เมื่อมนุษย์มีการแสดงออกของพฤติกรรมในการตอบสนองต่อเป้าหมายที่เกิดขึ้นซ้ำๆ กันแล้ว ผลที่ตามมาคือจะเกิดการทำงานของแรงจูงใจทางด้านลบหรือการทำงานของตัวยับยั้งขึ้น ในระยะของการยับยั้งนี้จะมีการทำงานของเงื่อนไขในการแสดงถึงแรงจูงใจด้านลบ ความคิดเหล่านี้คล้ายกับการทำงานของกล้ามเนื้อ ซึ่งเมื่อกกล้ามเนื้อทำงานหนักมากเกินไป ร่างกายจะหยุดการทำงานเหล่านั้นเพื่อให้กล้ามเนื้อได้พักผ่อน แต่อย่างไรก็ตามการยับยั้งการทำงานที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะทำงานตามเงื่อนไข เช่น เมื่อมีสิ่งเร้ามากขึ้นร่างกาย และทำให้เกิดปฏิกิริยาการตอบสนองที่เป็นความพึงพอใจ สภาวะการทำงานของการทำงานของการยับยั้งก็จะอ่อนแอลงไป

นอกจากนี้การถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าใหม่ๆ ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้การทำงานของการทำงานของการยับยั้งอ่อนแอลงด้วยเช่นกัน เนื่องจากลักษณะของการไม่สามารถยับยั้งตั้งใจ หรือสนใจต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นใหม่นี้เป็นเพราะร่างกายเกิดความพึงพอใจและลดแรงเสริมทางลบที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อเรารู้สึกเบื่อหน่าย ไม่สบายใจ การได้กระทำหรือเผชิญกับสิ่งที่แปลกใหม่ท้าทายจะทำให้เกิดความตื่นเต้น และความพึงพอใจ เพราะว่าสิ่งเหล่านี้จะไปลดระดับความเบื่อหน่ายลง ดังนั้นจากทฤษฎี

ของฮัล (Hull) จะสรุปได้ว่าความเหมาะสมของระดับการกระตุ้นคือความสมดุลที่เกิดขึ้นระหว่างความตื่นเต้นและการยับยั้ง<sup>(40)</sup>

ความสัมพันธ์ของระบบประสาทอัตโนมัติกับความตื่นเต้นและการยับยั้ง

ระบบประสาทอัตโนมัติ (Autonomic Nervous System)<sup>(34)</sup> เป็นเส้นประสาทที่เชื่อมระหว่างระบบประสาทส่วนกลางกับกล้ามเนื้อที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมของจิต ได้แก่ กล้ามเนื้อเรียบ กล้ามเนื้อหัวใจ และต่อมต่างๆ นั้นหมายความว่าระบบประสาทนี้จะทำงานโดยอิสระไม่อยู่ภายใต้การควบคุมของจิตจึงเรียกว่าระบบประสาทอัตโนมัติ ซึ่งการทำงานโดยทั่วไปจะมุ่งการควบคุมให้อวัยวะภายในเกิดความสมดุล ระบบนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. ส่วนซิมพาธิค (Sympathetic Divisions) เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ส่งเสริมเกี่ยวกับการใช้พลังงานในกรณีที่ร่างกายอยู่ในภาวะเครียด เช่น กำลังตกใจ มีความโกรธหรือกลัว ในสถานการณ์เช่นนี้ซิมพาธิคจะทำหน้าที่กระตุ้นให้เกิดหัวใจเต้นแรง หายใจเร็ว เหงื่อออก ซึ่งเป็นการตอบสนองเพื่อให้ร่างกายเตรียมพร้อมที่จะสู้หรือหนี

2. ส่วนพาราซิมพาธิค (Parasympathetic Divisions) เป็นส่วนที่มีหน้าที่ผ่อนคลายร่างกาย เช่น การพักผ่อน สภาพการณ์ของส่วนนี้เป็นการเสริมพลังงานให้ร่างกายได้ใช้ต่อไป

ปกติแล้วการทำงานของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายจะอยู่ในความสมดุล โดยระบบการควบคุมของทั้งสองส่วนนี้

แคทเทล (Cattell)<sup>(41)</sup> กล่าวถึงคุณลักษณะของบุคลิกภาพที่สอดคล้องกับการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติไว้ว่า คนเรามีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันเป็นเพราะคุณลักษณะของคนเรานั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ ลักษณะพื้นผิว (Surface Trait) เป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อเหตุผล การแสดงออก เป็นต้น และลักษณะลึก (Source Trait) ที่เป็นลักษณะที่ยังรากลึกลงไปในบุคลิกภาพ

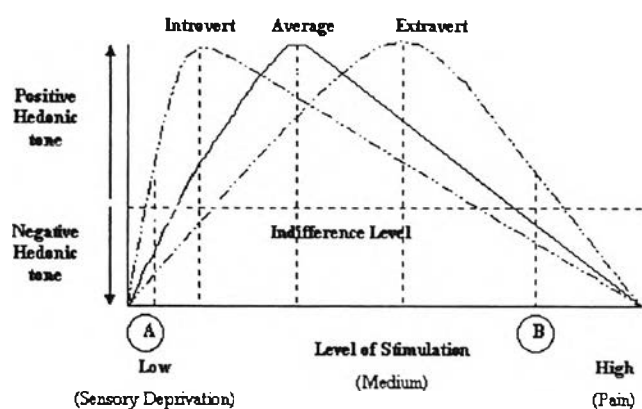
คุณลักษณะที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่แคทเทลกล่าวไว้มีดังนี้

- คุณลักษณะแบบ Surgency เป็นลักษณะที่กล้าแสดงออก กล้าหาญ ชอบความสนุก ชอบเข้าสังคม ตลกขบขัน ช่างพูด

- คุณลักษณะแบบ *Parmia* เป็นลักษณะของคนที่ชอบการผจญภัย มีอารมณ์หุนหันพลันแล่น มีความมุ่งมั่น ชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มีความมั่นใจในตัวเองสูง รักอิสระ

จากคุณลักษณะดังกล่าวแคทเทิล กล่าวว่าผู้ที่มีคุณลักษณะแบบ *Surgency* เด่นนั้นจะมีการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติซิมพาทิคในระดับต่ำเมื่อเทียบกับคุณลักษณะแบบ *Parmia* จึงเป็นสาเหตุให้มีการแสดงออกที่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจมากกว่า ในขณะที่คนประเภท *Parmia* จะมีการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติซิมพาทิคในระดับที่สูงกว่า ดังนั้นจึงมีลักษณะการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจต่ำกว่า จากทฤษฎีนี้จึงมีความสอดคล้องกับบุคคลที่มีคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งแปลกใหม่และท้าทายในระดับสูง

อิชเซน (Eysenck)<sup>(42)</sup> กล่าวถึงพื้นฐานทฤษฎีของบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นไว้ว่า ลักษณะทางบุคลิกภาพนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทที่เปรียบเสมือนทฤษฎีการกระตุ้นและการยับยั้ง คือบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (*Extroversion*) และบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (*Introversion*) โดยลักษณะบุคลิกภาพประเภทแสดงตัวนั้นจะมีระดับของการกระตุ้นสูงกว่าระดับที่เหมาะสม ในขณะที่บุคลิกภาพประเภทเก็บตัวจะมีระดับของการถูกกระตุ้นที่ต่ำกว่าระดับที่เหมาะสมดังความสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นระหว่างความพึงพอใจกับระดับของการกระตุ้นในภาพ



ภาพที่ 4 แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับระดับของการกระตุ้น

จากรูป กราฟที่เกิดขึ้นจะมีความแตกต่างในทฤษฎีที่กล่าวมาคือ ถ้าระดับการกระตุ้นนั้นมีระดับที่ต่ำมาก ๆ จะเกิดความรู้สึกกังวล ไม่มีความสุข ไม่เกิดความพึงพอใจ จากภาพ จะเห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มคนปกติทั่วไปโดยเฉลี่ย, ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว และบุคลิกภาพแบบเก็บตัวว่าในจุด A ที่มีระดับการกระตุ้นในความเข้มที่ต่ำ คนที่มีบุคลิกภาพประเภท

เก็บตัวจะเกิดความพึงพอใจ ในขณะที่กลุ่มคนเฉลี่ยส่วนมากและคนที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแสดงตัวยังรู้สึกกังวลและไม่มีความสุข และถ้าเปรียบเทียบกับจุด B ที่ระดับการกระตุ้นของสิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นมากขึ้น กลุ่มคนที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแสดงตัวจะรู้สึกพึงพอใจในขณะที่อีก 2 กลุ่มจะรู้สึกกังวลและไม่มีความสุข ดังนั้นอิสเซนจึงสรุปแนวคิดบุคลิกภาพที่มีต่อสิ่งเร้าว่าในคุณลักษณะของคนเราที่มีความแตกต่างกันนั้นจะมีจุด Thresholds หรือจุดที่มีพลังงานการกระตุ้นน้อยที่สุดที่ทำให้เราเริ่มรับรู้ได้แตกต่างกันไป ดังจะเห็นได้จากบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะมีปฏิริยาการตอบสนองต่อการกระตุ้นที่มีความเข้มข้นในระดับต่ำ เนื่องจากการรับสัมผัสที่มีการไวต่อความรู้สึก ในขณะที่บุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีความต้องการความเข้มข้นของการกระตุ้นที่มากกว่า

นอกจากทฤษฎีทางบุคลิกภาพของอิสเซนแล้ว เกรย์ (Gray)<sup>(43)</sup> ยังได้เสนอแนวคิดของการเสริมแรงและการลงโทษไว้ด้วย โดยกล่าวถึงโครงสร้างของระดับการกระตุ้นไว้ว่า การกระตุ้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านต่างๆ เช่น ความเข้มข้น, แรงขับ, ความแปลกใหม่ของสิ่งเร้า, ความแตกต่างในแต่ละบุคคล, ปฏิริยาที่ได้รับจากยา, ความเหนื่อยล้า เป็นต้น จากปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ จะมีการแสดงที่บ่งชี้และสามารถวัดได้ในรูปแบบของ คลื่นสมอง EEG, GSR, ความตึงเครียดของกล้ามเนื้อ นอกจากนี้ยังแสดงออกได้ในรูปแบบของพฤติกรรมการณ์ตื่นตัว (Alertness), การตอบสนองที่รุนแรง, ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ และประสิทธิภาพของการแสดงออก เป็นต้น

จากโครงสร้างของสิ่งเร้าถ้ากล่าวถึงการเสริมแรงและการลงโทษก็จะเปรียบเทียบกับได้กับการกระตุ้นและการยับยั้ง โดยถ้าศึกษาในส่วนของระบบการทำงานของประสาทที่มีต่อสิ่งเร้าแล้ว ส่วนที่เกี่ยวข้องคือระบบลิมบิก (Limbic System) ซึ่งเป็นเซลล์ประสาทที่อยู่รอบจุดศูนย์กลางของสมอง มีลักษณะอยู่รวมกันเหมือนวงตรงกลาง ระบบลิมบิกจะติดต่อกับระบบอื่นโดยทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของหัวใจ การย่อยอาหาร อารมณ์ แรงจูงใจ มีส่วนประกอบที่สำคัญคือ ไฮโปทาลามัส (Hypothalamus) ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของร่างกายมากมาย เช่น ควบคุมอุณหภูมิของร่างกาย, ควบคุมความรู้สึก, ความต้องการอาหาร, ความกระหาย, ความต้องการทางเพศ และการหายใจ เป็นต้น

จากการทำงานของโครงสร้างระบบประสาทต่อการตอบสนองต่อแรงเสริมและการลงโทษอาจแสดงเป็นการสู้หรือถอยหนีต่อสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นนั้นๆ และจากการเสริมแรงก็เป็นเหตุผลของความต้องการแสวงหาซึ่งตรงกับบุคลิกภาพแบบแสดงตัว โดยจากแนวคิดของเกรย์นั้น บุคลิกภาพประเภทนี้จะมีความใจร้อน หุนหันพลันแล่น (Impulsivity) ร่วมด้วย<sup>(44)</sup> การประกอบกันกับแนวคิดบุคลิกภาพแบบแสดงตัวของอิสเซนร่วมกับลักษณะ Impulsivity นั้นทำให้ทฤษฎีทั้ง 2 ข้อนี้มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

## ความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับชีววิทยาและรูปแบบสังคม

### 1. ปฏิกริยาการตอบสนอง (Orienting Responses: OR)

หมายถึง ปฏิกริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมต่อการกระตุ้นที่มีความเข้มพอเหมาะ การตอบสนองนี้ได้ถูกนำมาใช้วัดค่าความตั้งใจ เช่น ถ้าสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นมีความแปลกใหม่เกิดขึ้นอยู่เสมอก็จะทำให้การตอบสนองมีระดับสูง แต่ถ้าการกระตุ้นของสิ่งเร้าเกิดขึ้นซ้ำๆ การตอบสนองก็จะลดลง นอกจากนี้ยังมีปฏิกริยาการตอบสนองแบบป้องกัน (Defensive reaction: DR) ที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์มากกระตุ้นจนทำให้มีปฏิกริยาการตอบสนองที่ป้องกันหรือหลีกเลี่ยงสิ่งเร้านั้น

จากการศึกษาปฏิกริยาดังกล่าวกับผู้ที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงซึ่งจะมีลักษณะของความต้องการอยากรู้ อยากเห็นหรือแสวงหาสิ่งเร้าที่มีความแปลกใหม่และสลับซับซ้อนพบว่าปฏิกริยาการตอบสนองของสรีระและพฤติกรรมจะมากขึ้นตามไปด้วย เช่น จากการศึกษาของซัคเกอร์แมนในการเปรียบเทียบคน 2 กลุ่มตามระดับคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่แบ่งออกเป็นกลุ่มตามระดับสูงและต่ำ พบว่าในกลุ่มที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงจะมีปฏิกริยาการตอบสนองทางสรีระและพฤติกรรมในรูปแบบของพลังงานไฟฟ้าที่เกิดขึ้นบนผิวหนัง (Galvanic skin response) สูงกว่าเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เป็นการมองเห็นหรือการได้ยินในสิ่งที่แปลกใหม่<sup>(45)</sup>

### 2. ค่าเฉลี่ยของการตื่นตัวต่อการตอบสนอง

คือค่าที่ได้จากการบันทึกคลื่นสมอง EEG ที่มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก โดยเป็นรูปแบบที่สามารถวัดได้จากปฏิกริยาทางไฟฟ้าของสมองที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่รับเข้ามา จากการทดลองพบว่าเมื่อเพิ่มระดับความเข้มของสิ่งเร้าในการกระตุ้นให้สูงมากขึ้น ระดับของการตื่นตัวต่อการตอบสนองก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

จากการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการตื่นตัวต่อการตอบสนองพบว่าในกลุ่มคนปกติที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูงนั้นมีแนวโน้มที่จะมีระดับของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่มีการตื่นตัวต่อการตอบสนองในระดับสูงจะอยู่ในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น, มีระดับของเอนโดर्फิน (Endorphin) ที่ต่ำ และในกรณีของผู้ป่วยทางจิตเวชพบว่าจะมีแนวโน้มต่อปัญหา Mania , ปัญหาพฤติกรรม, การใช้สารเสพติด, โรคจิตเภท และระดับของเอนไซม์โมโนเอมีน ออกซิเดส (Monoamin oxidase: MAO) ที่ต่ำกว่าปกติ<sup>(46)</sup>

### 3. สารสื่อประสาทและเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส

เอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดส คือ เอนไซม์ที่มีการออกซิไดซ์กันของพันธะ Mitochondrial พบอยู่ในเนื้อเยื่อร่างกายหลายที่โดยเฉพาะตับและระบบประสาท ในเนื้อเยื่อของระบบประสาทเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสจะทำหน้าที่ลำเลียงสารสื่อประสาทที่ถูกใช้แล้วซึ่งประกอบไปด้วย Dopamine, Norepinephrine และ Serotonin

ในการศึกษาพบว่าคนปกติที่มีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สูงจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสอยู่ในระดับที่ต่ำ และในทางตรงกันข้ามคนที่มีความรู้สึกละมุนเฉื่อยชาตื่นเต้นเร้าใจที่ต่ำก็จะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่สูง โดยถ้าเปรียบเทียบตามอายุแล้วพบว่าคนที่อายุน้อยกว่าจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่ต่ำกว่าคนที่อายุมาก เพศชายจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสที่ต่ำกว่าเพศหญิง นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่ากลุ่มคนที่มีปัญหาต่อสังคม เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหายาเสพติดจะมีระดับของเอนไซม์โมโนเอมีนออกซิเดสต่ำกว่าคนปกติทั่วไป<sup>(47)</sup>

### 4. ปัจจัยทางสังคมและครอบครัวที่มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากปัจจัยทางด้านสังคมและครอบครัวที่เป็นสาเหตุหนึ่งของคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ เนื่องจากมีหลายความเชื่อที่บอกว่าคุณลักษณะของมนุษย์เกิดจากปัจจัยต่างๆมากมายทั้งก่อนคลอด และหลังคลอด เช่น ปัญหาการมีความเครียดระหว่างตั้งครรภ์ หรือการได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าสูงในการเลี้ยงดู เป็นต้น<sup>(2)</sup>

จากการศึกษาตามปัจจัยดังกล่าวที่มีผลต่อเด็กที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นจะสามารถศึกษาได้จากเด็กที่ถูกขอรับมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม (Adoptive-Child) โดยจากการศึกษาพบว่าในครอบครัวที่มีผู้ปกครองหรือพ่อแม่ที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูง เด็กที่ถูกรับมาเลี้ยงจะมีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงเช่นกัน<sup>(2)</sup> จากการศึกษานี้อาจสรุปได้ถึงปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กซึ่งจะมีผลต่อระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

นอกจากนี้รูปแบบของสังคมและวัฒนธรรมก็มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยคนที่มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงจะมีความต้องการแสดงออกในสิ่งที่แปลกใหม่ และเสี่ยงอันตราย ซึ่งจากการแสดงออกดังกล่าวอาจไม่เป็นที่ยอมรับจากบางสังคมได้เนื่องจากข้อจำกัดที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม

คีส (Kish)<sup>(48)</sup> อธิบายว่าในครอบครัวที่มีพ่อและแม่ที่มีความกลัวสูง และเลี้ยงลูกแบบปกป้องมากเกินไปนั้น จะจำกัดพฤติกรรมต่างๆที่อาจจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ลูกได้ ดังนั้นจึงเป็นความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการเลี้ยงดูและการแสดงออกต่อพฤติกรรมเสี่ยงในแต่ละครอบครัว

แต่บอนด์, มอนทาโกเมอร์รี และ เมคอริสเตอร์ (Bone, Montgomery and McAllister)<sup>(49)</sup> ให้ความเห็นว่าลำดับการเกิดก็มีผลต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน โดยเด็กที่เป็นลูกคนโต หรือเป็นลูกคนเดียวของครอบครัวจะได้รับการดูแลเอาใจใส่ และการกระตุ้นจากพ่อแม่และครอบครัวเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเลี้ยงลูกคนโต หรือลูกคนเดียวเป็นประสบการณ์ใหม่ของครอบครัวทำให้เด็กได้รับการกระตุ้นในความเข้มที่สูงจนบางครั้งอาจมากเกินไปจนความต้องการได้ นอกจากนี้ยังรวมถึงของเล่นเด็กที่มีการกระตุ้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจก็เป็นเหตุผลเสริมในการเลี้ยงดูเด็กและเป็นสาเหตุของคุณลักษณะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเช่นกัน

## ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับวัยรุ่น

### ลักษณะของวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล<sup>(50)</sup> ได้กล่าวถึงลักษณะโดยทั่วไปของวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่มีช่วงอายุระหว่าง 12 – 25 ปี โดยจะเป็นวัยที่มีลักษณะเด่นในด้านต่างๆทุกด้าน เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยจะมีการเปลี่ยนแปลงได้เร็วมากและเห็นได้ชัดเจน

พัฒนาการทางกาย จะเจริญเติบโตถึงขีดสมบูรณ์เพื่อทำหน้าที่อย่างเต็มที่ ความเจริญเติบโตมีทั้งส่วนภายนอกที่มองเห็นได้ง่าย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก รูปร่าง ส่วนลัดของร่างกาย ฯลฯ และความเจริญส่วนภายใน เช่น การทำงานของต่อมบางชนิด โครงกระดูกแข็งแรงขึ้น การผลิตเซลล์สืบพันธุ์ในเด็กชาย การมีประจำเดือนของเด็กหญิง ฯลฯ ความเจริญเติบโตทางกายจะมีช่วงหนึ่งซึ่งเป็นระยะพัก แต่เมื่อผ่านช่วงนี้ไปแล้วจะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่าง รวดเร็ว การสะสมไขมันในร่างกายจะมีมากกว่าวัยเด็กโดยเฉพาะในเด็กหญิง นอกจากนี้ระบบย่อยอาหารและการใช้ประโยชน์จากอาหารทำงานเร็วและมากกว่าเดิม

พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัยนี้มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูงไม่มั่นคงโดยระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างขึ้นอยู่กับ



บุคคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก และสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กบางคนจะเริ่มแสดง บุคคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างชัดเจน เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์วิตกกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย ซื่อจ๋า ฯลฯ อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยรุ่นนั้นมีทุกประเภท ไม่ว่าจะอารมณ์ ประเภทใดก็มักมีความรุนแรง เปลี่ยนแปลงง่ายและยังควบคุมอารมณ์ไม่สู้ดี บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกด บางครั้งมั่นใจสูง บางครั้งไม่แน่ใจ บางครั้งเห็นแก่ตัว บางครั้งเอาแต่ใจตัวเอง เป็นต้น จนมีผู้รู้บางท่านเรียกอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นว่าเป็นแบบพายุบุแคม (storm and stress)<sup>(51)</sup>

พัฒนาการทางสังคม เด็กวัยนี้จะให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมาก มีความผูกพันในกลุ่มทั้งเพศชายและหญิง ระยะเวลาจึงเริ่มต้นระยะกลุ่มที่แท้จริง เพราะกลุ่มยังสนองความต้องการทางสังคมด้านต่างๆ ซึ่งเด็กยังต้องการมากในระยะเวลา นี้ เช่น การเป็นบุคคลสำคัญ การต่อต้านผู้มีอำนาจ การหนีสภาพน่าเบื่อของบ้าน โดยเด็กจะรู้สึกเป็นสุขและสบายใจในการเที่ยว กิน เรียน นอน ทำงานกับเพื่อนร่วมวัยมากกว่าปฏิบัติกิจกรรมดังกล่าวกับบุคคลต่างวัย นอกจากนี้เด็กไม่เพียงแต่รวมกลุ่มกันเท่านั้น แต่ต้องการสร้างความผูกพันระหว่างสมาชิกในกลุ่มแบบผู้ใหญ่อีกด้วย เพราะเด็กสำนึกว่าตนเป็นผู้ใหญ่แล้ว

พัฒนาการทางความคิด ในระยะวัยรุ่นเด็กมีความเจริญเติบโตทางสมองและความคิดอย่างเต็มที่ จึงสามารถคิดได้ในทุกรูปแบบของวิธีคิด หากได้รับการศึกษาอบรมมาตามขั้นตอนด้วยดี ระยะเวลานี้เป็นระยะที่เด็กจะแสดงความปรารถนาอย่างชัดเจน และเห็นความแตกต่างของเด็กวัยนี้กับวัยอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด การเรียนรู้เรื่องยากๆ เรื่องที่เป็นนามธรรมซับซ้อนเด็กก็สามารถเข้าใจง่าย อย่างไรก็ตามพึงนึกเสมอว่าคุณภาพของความคิดขึ้นกับคุณภาพของสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ในวัยที่ผ่านมา และบทเรียนทางวิชาการต่างๆ ที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่จะเอื้อต่อพัฒนาการความคิดของเด็ก

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบความเสี่ยงและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมากกว่าวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากวัยรุ่นจะมองเห็นถึงผลดี และความท้าทายต่อพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าผลเสียที่จะเกิดขึ้นตามมา ในขณะที่วัยผู้ใหญ่จะมีประสบการณ์และความมั่นคงทางความคิดมากกว่าทำให้มองเห็นผลเสียที่เกิดมากกว่าผลดี ในการมีพฤติกรรมที่เสี่ยง เช่น จากการศึกษาของ บลูสมาน (Bushman)<sup>(52)</sup> พบว่าวัยรุ่นมักชอบความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากการเสพกัญชา เนื่องจากทำให้มีความสุข สนุกสนาน ลดความเครียด ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นในระยะสั้นมากกว่าผลเสียที่เกิดในระยะยาว หรือ จากการศึกษาของ เออร์วิน (Irwin)<sup>(17)</sup> พบว่าวัยรุ่นมักมีพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ที่เสี่ยงต่อการตั้งครรภ์ และการเกิดโรคติดต่อ เนื่องจากขาดการป้องกันและหลีกเลี่ยงการใช้ถุงยางอนามัย

ปัจจัยต่างๆที่พบว่ามียุทธวิธีพลต่อพฤติกรรมชอบความเสี่ยงและแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของวัยรุ่นนั้นมีด้วยกันหลายปัจจัย เช่นปัจจัยที่เกิดจากตัวเอง ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน เป็นต้น เอลคายด์ (Elkind)<sup>(53)</sup> ให้แนวคิดไว้ในวัยรุ่นจะมีการพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองสูง ดังนั้นจึงมีความเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนกระทำ โดยยังขาดประสบการณ์และการเรียนรู้ต่อการเผชิญความเสี่ยงนั้น ในขณะที่ โรฟฟ์ (Rowe)<sup>(54)</sup> กล่าวว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในวัยรุ่นได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มเพื่อน เนื่องจากแนวความคิดที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งการมีพฤติกรรมที่ชอบความเสี่ยง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความนับถือจากกลุ่ม ด้วยแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มเพื่อนจึงเป็นเหตุผลผลักดันให้วัยรุ่นมีความรู้สึกพึงพอใจในการเผชิญกับพฤติกรรมที่มีความเสี่ยง

นอกจากนี้การดื่มเครื่องดื่มที่ผสมแอลกอฮอล์ และการเสพสิ่งเสพติดก็เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่นเช่นกัน<sup>(17)</sup> เนื่องจากขณะดื่มเครื่องดื่มที่ผสมแอลกอฮอล์หรือเสพสิ่งเสพติดนั้นร่างกายจะมีประสิทธิภาพในการควบคุมตนเองต่ำ ทำให้เกิดความกล้าในการมีพฤติกรรมเสี่ยงเพื่อแสวงหาความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ

ดังนั้นจากพฤติกรรมที่เป็นปัญหาสำหรับวัยรุ่นอันได้แก่ การดื่มเครื่องดื่มที่ผสมแอลกอฮอล์, การเสพสิ่งเสพติดประเภทต่างๆ (กัญชา ยาบ้า โคเคน ฝิ่นฯ), การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หรือ การเล่นการพนัน เป็นต้น อาจสรุปได้จากสาเหตุที่แบ่งออกเป็น 3 แนวทาง คือ<sup>(55)</sup>

1. โครงสร้างการพัฒนามนุษย์
  - 1.1 โครงสร้างของการเสริมแรง และแรงจูงใจ
  - 1.2 โครงสร้างของความเชื่อในแต่ละบุคคล
  - 1.3 โครงสร้างการควบคุมตนเองต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่างๆ
2. โครงสร้างระบบของสิ่งแวดล้อม

จากสภาพแวดล้อมรอบตัวนั้น ครอบครัวและเพื่อนถือว่ามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ถ้าวัยรุ่นขาดความอบอุ่นและแรงสนับสนุน (Social support) จากสังคมที่อยู่รอบข้างแล้ว ปัญหาพฤติกรรมก็จะเกิดขึ้นได้ง่าย นอกจากนี้สภาพแวดล้อมภายนอกในสังคมก็ถือเป็นสิ่งกำหนดพฤติกรรมเช่นกัน เช่น ในสังคมนั้นเต็มไปด้วยแหล่งจำหน่ายยาเสพติด ประกอบกับความรู้สึกอยากลองในประสบการณ์ที่แปลกใหม่และท้าทายของวัยรุ่น เป็นต้น

### 3. โครงสร้างของพฤติกรรมการแสดงออก

3.1 โดยการดูจากพฤติกรรมที่แสดงออกมาทางตรง เช่น การใช้สารเสพติด การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การดื่มสุรา การขโมยทรัพย์สิน การทำร้ายร่างกายผู้อื่น และพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น

3.2 พฤติกรรมที่แสดงออกมาทางอ้อม เช่น ความสนใจใกล้ชิดกับศาสนา ความตั้งใจเรียนหนังสือ ความสำเร็จที่เกิดขึ้นในชีวิต

จากทฤษฎีพื้นฐานสำคัญต่างๆ ที่กล่าวมา รวมทั้งปัญหาพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ต่อความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแล้ว จึงได้มีผู้เชี่ยวชาญทำการศึกษาและสร้างมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการใช้วิเคราะห์หาความซับซ้อนที่เกิดจากบุคลิกภาพที่มีความแตกต่างกันไป ดังที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

#### มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

จากทฤษฎีและแนวความคิดพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่กล่าวมานั้น ซักเกอร์แมนได้สร้างมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจขึ้นในปี 1960 โดยเป็นเครื่องมือการวินิจฉัยแบบ Objective Test ซึ่งอ้างอิงจากทฤษฎีความเหมาะสมของระดับการกระตุ้นของสิ่งเร้า โดยจะวัดด้านต่างๆรวมทั้งสิ้น 4 ด้านคือ<sup>(1)</sup>

1. ความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้น เร้าใจ และเสี่ยงภัย (Thrill and adventure seeking) โดยจะมีคุณลักษณะชอบในการทำกิจกรรมที่มีความเสี่ยงสูง มีความสนุกสนานกับการผจญภัย และการต่อสู้

2. ประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งแปลกใหม่ (Experience seeking) คุณลักษณะด้านนี้จะชอบแสวงหาในประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ทำหายในสิ่งต่างๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี การเดินทาง การใช้ชีวิตอย่างสนุกสนาน และไม่ชอบปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม

3. ลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ (Disinhibition) ใช้ในการวัดความชอบต่อการกระทำที่อาจเกิดผลเสียต่อการไม่สามารถยับยั้งชั่งใจได้ ซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายของสังคม

4. ความรู้สึกไวต่อความเบื่อหน่าย (Boredom susceptibility) เป็นความรู้สึกที่เบื่อหน่ายต่อสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นประจำในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสาเหตุของการเพิ่มขึ้นของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

#### วิธีการตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบประเมินจะต้องตอบโดยการทำเครื่องหมาย (X) ลงในข้อ "ก" หรือ "ข" ข้อใดข้อหนึ่งที่ตรงกับความรู้สึกหรือความต้องการมากที่สุด ในกรณีที่ลังเลใจให้เลือกข้อที่ไม่ชอบน้อยที่สุด

#### การตรวจให้คะแนน

แบบประเมินฉบับนี้ประกอบด้วยข้อคำถาม 40 ข้อ โดยจะให้ 1 คะแนนสำหรับการเลือกที่ตรงกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของแต่ละข้อ

#### การแปลผล

คะแนนรวมของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ มีคะแนนสูงสุด = 40 คะแนน และต่ำสุด = 0 คะแนน ซึ่งได้จากคะแนนรายด้านทั้ง 4 ด้าน (ด้านละ 10 คะแนน) นั่นคือความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้น เร้าใจ และเสี่ยงภัย, ประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งใหม่, ลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือขมใจ และความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย โดยจะนำคะแนนทั้ง 4 ด้านมารวมกัน

#### การหาคุณภาพของเครื่องมือ

##### 1. ค่าความเที่ยง

Zuckerman<sup>(1)</sup> ได้หาค่าความเที่ยงโดยหาค่าคงที่ภายในด้วยวิธีของ Kuder Richardson กับกลุ่มชาวอังกฤษเพศชายจำนวน 254 คน เพศหญิง 693 คน ได้ค่าดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าความเที่ยงของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ความเที่ยง	
	ชาย	หญิง
ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้น เร้าใจ และเสี่ยงภัย	.83	.84
ด้านประสบการณ์ในการแสวงหา หรือสำรวจสิ่งใหม่	.76	.78
ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ	.77	.75
ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย	.62	.66
ด้านรวม	.72	.80

Zuckerman<sup>(1)</sup> ได้หาค่าความเที่ยงโดยการทดสอบซ้ำ (Test – Retest) เป็นระยะเวลาห่างกัน 3 สัปดาห์ กับนักโทษในเรือนจำเพศชายจำนวน 40 คน เพศหญิงจำนวน 40 คน ได้ค่าดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าความเที่ยงของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ	ความเที่ยง
ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้น เร้าใจ และเสี่ยงภัย	.94
ด้านประสบการณ์ในการแสวงหา หรือสำรวจสิ่งใหม่	.83
ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ	.88
ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย	.88
ด้านรวม	.89

## 2. ค่าความตรง (Validity)

Zuckerman<sup>(1)</sup> ได้หาค่าความตรงโดยใช้วิธีวิเคราะห์ตัวประกอบพบว่า scale

ด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่ตื่นเต้น เร้าใจ และเสี่ยงภัย	มีค่าความตรงเท่ากับ	0.72 – 0.90
ด้านประสบการณ์ในการแสวงหา หรือสำรวจสิ่งใหม่	มีค่าความตรงเท่ากับ	0.51 – 0.75
ด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ	มีค่าความตรงเท่ากับ	0.60 – 0.79
ด้านความรู้สึกที่ไวต่อความน่าเบื่อหน่าย	มีค่าความตรงเท่ากับ	0.01 – 0.70

จากมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจดังกล่าวที่จะใช้ศึกษาในกลุ่มประชากรที่มีความแตกต่างกัน เช่น การหาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับตัวแปรของอายุ และเพศแล้ว บุคลิกภาพก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญเนื่องจากความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจเป็นคุณลักษณะประเภทหนึ่งที่มีความเฉพาะและแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคลเช่นเดียวกับลักษณะทางบุคลิกภาพเป็นต้น

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ

### ความหมายของบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพ มีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษว่า Personality ซึ่งมาจากรากศัพท์ภาษาลาตินว่า Persona แปลว่า หน้ากากที่ตัวละครในสมัยโรมันสวมใส่ในการแสดงละคร เพื่อบอกบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันให้ผู้ชมเข้าใจ<sup>(56)</sup>

อีเซน (Eysenck)<sup>(57)</sup> ได้ให้คำจำกัดความของบุคลิกภาพว่า เป็นผลของปฏิกริยาร่วมระหว่างส่วนสำคัญ 4 ส่วน คือ ลักษณะนิสัย อารมณ์ความรู้สึก สติปัญญา และองค์ประกอบด้านร่างกาย ประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยลักษณะนิสัยและสติปัญญานั้นเป็นระบบของความเข้าใจในพฤติกรรมมนุษย์ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกเป็นระบบที่มีผลกระทบบต่อพฤติกรรมมนุษย์ และองค์ประกอบด้านร่างกายนั้นเป็นเรื่องของรูปร่างและคุณสมบัติทางด้านระบบประสาทไร้ท่อ ซึ่งทั้งหมดนี้จะมีอยู่อย่างคงทน แต่จะมากหรือน้อยต่างกันไปในแต่ละบุคคล

ซิมบลาดิ(Zimbardo)<sup>(58)</sup> กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นลักษณะทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคล ซึ่งมีอิทธิพลต่อความหลากหลายของลักษณะรูปแบบทางพฤติกรรมที่สังเกตได้ และไม่สามารถสังเกตได้ โดยมีความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล

เพอร์วิน(Perwin)<sup>(59)</sup> กล่าวว่า บุคลิกภาพ หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงลักษณะนิสัยต่างๆ ของบุคคล หรือ เป็นการอธิบายตัวรูปแบบของพฤติกรรมที่มีการแสดงออกอย่างสม่ำเสมอของบุคคล

ศรีธรรม ธนะภูมิ<sup>(60)</sup> ให้ความหมายว่า บุคลิกภาพหมายถึงลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกซ้ำๆ เพื่อตอบสนอง และปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม บุคลิกภาพสังเกต

ได้จากการแสดงออกหลายด้านของบุคคลนั้น เช่น ความสามารถ ความสนใจ ลักษณะเด่น ค่านิยม ทศนคติ ภาพพจน์เกี่ยวกับตน และความประพฤติ เป็นต้น การแสดงออกต่าง ๆ เหล่านี้คือ สิ่งที่จะสะท้อนออกมาจากจิตใจ

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล<sup>(61)</sup> ให้ความหมายของบุคลิกภาพว่า หมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งส่วนภายนอกและส่วนภายใน โดยส่วนภายนอกคือส่วนที่มองเห็นชัดเจน เช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยา มารยาท และส่วนภายในคือ ส่วนที่มองเห็นได้ยาก แต่อาจทราบได้ด้วยการอนุมาน เช่น สติปัญญา ความถนัด ลักษณะอารมณ์ประจำตัวหรือค่านิยมต่าง ๆ

สุชา จันทรเอม<sup>(51)</sup> กล่าวว่าบุคลิกภาพหมายถึง ลักษณะที่สำคัญต่อการปรับตัวของบุคคล ได้แก่ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง ความสามารถ แรงจูงใจ การแสดงออกทางอารมณ์ และผลที่เกิดจากประสบการณ์ อาจกล่าวสั้น ๆ ได้ว่า บุคลิกภาพ คือ หมวดยุขของลักษณะต่าง ๆ ที่รวมกัน และแสดงลักษณะที่เป็นแบบเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล

จากความหมายของบุคลิกภาพที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่า บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะนิสัยเฉพาะตัวของบุคคลที่แสดงออกมา ซึ่งสามารถมองเห็นจากภายนอก หรือซ่อนอยู่ภายใน ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา อากัปกิริยา การพูด ความคิด ความสนใจ อารมณ์ ทศนคติ ค่านิยม และการแสดงพฤติกรรม

### ทฤษฎีบุคลิกภาพ (Theory of Personality)

อิสเซน(Eysenck)<sup>(62)</sup> นักจิตวิทยาชาวอังกฤษได้ทำการศึกษาทฤษฎีบุคลิกภาพตามลักษณะนิสัยและได้สร้างเป็นทฤษฎีบุคลิกภาพ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างปฏิกิริยาของอารมณ์ตามธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น Emotional ซึ่ง หมายถึงอารมณ์รุนแรง และ Non-Emotional ซึ่งหมายถึง อารมณ์ที่มั่นคงสงบ กับพื้นอารมณ์อีกสองแบบ คือ Changeable เป็นพื้นอารมณ์ที่แสดงออกเห็นได้ชัดเจนอยู่ในตัวเอง และ Unchangeable เป็นพื้นอารมณ์ที่ค่อนข้างสงบไม่ปรากฏให้เห็นชัดเจนนัก รวมทั้งแนวความคิดในการแบ่งลักษณะบุคคลตามอารมณ์พื้นฐาน (Temperament) 4 ชนิด ประกอบเข้าด้วยกัน ได้แก่

1. พื้นอารมณ์ที่มีลักษณะอารมณ์ดี (Sanguine Temperament) คือ มีลักษณะที่ไม่กังวล มีความสุข มีความหวัง ทำตัวตามสบาย ไร้เรงชอบสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ไม่ใคร่คิดถึงอนาคต

2. พันธุ์อารมณ์ที่มีลักษณะเศร้า (Melancholic Temperament) คือ มีลักษณะที่ไม่มีความสุข วิดกกังวลง่าย เอาจริงเอาจังมากเกินไป ซ้ำสงสัย กลุ้มใจง่าย

3. พันธุ์อารมณ์ที่มีลักษณะอารมณ์ร้อน (Choleric Temperament) คือ มีลักษณะที่โกรธง่ายหายเร็ว กระตือรือร้นแต่ไม่คงเส้นคงวา ชอบทำเสมือนว่ามีภาระงานมากแต่ไม่ชอบทำจริงๆ ไม่พอใจผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล ชอบความโอ้อ่าเป็นพิธีการ รักตนเองและเอาแต่ใจตนเอง เป็นลักษณะที่มีความสุขในตนเองน้อยที่สุด เพราะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามอยู่ในตัวเองมาก

4. พันธุ์อารมณ์ที่เฉยเมย (Phlegmatic Temperament) คือ มีลักษณะที่เฉื่อยชา แต่ไม่ใช่เกียจคร้าน ไม่ยินดียินร้าย มีความคงเส้นคงวา ค่อนข้างสงบได้ช้าแต่จะสงบได้นานทำอะไรตามหลักการและเหตุผล ไม่ทำตามใจตนเอง

นอกจากนี้ Eysenck ยังได้รวบรวมลักษณะพฤติกรรมของบุคคลจากการตอบสนองเชิงพฤติกรรม (Specific Response) การกระทำอันเป็นนิสัย (Habitual Response) ลักษณะของบุคลิกภาพ (Trait) และแบบของบุคลิกภาพ (Type) และนำลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันนี้มาหาความสัมพันธ์กัน โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) พบว่า บุคลิกภาพแบ่งออกได้เป็น 2 มิติที่อิสระต่อกัน มิติที่หนึ่ง คือ การแสดงออกตรงข้ามกับการเก็บตัว (Extraversion-Introversion) และมิติที่สอง คือ การหวั่นไหวในสภาวะอารมณ์ตรงข้ามกับอารมณ์มั่นคง (Neuroticism-Emotional Stability) และได้บุคลิกภาพเป็น 4 แบบ คือ

1. บุคลิกภาพแบบมั่นคงในสภาวะอารมณ์ - แสดงออก (Stable-Extrovert) มีลักษณะเปิดเผย ให้ความร่วมมือ ใจกว้าง มีชีวิตชีวา ชอบเป็นผู้นำกลุ่ม

2. บุคลิกภาพแบบอ่อนไหวในสภาวะอารมณ์ - แสดงออก (Neurotic-Extrovert) มีลักษณะชอบกิจกรรม ก้าวร้าว อุนเฉียว ตื่นเต้นง่าย

3. บุคลิกภาพแบบมั่นคงในสภาวะอารมณ์ - เก็บตัว (Stable-Introvert) มีลักษณะยอมตาม ควบคุมตัวเองได้ดี รักสงบ

4. บุคลิกภาพแบบอ่อนไหวในสภาวะอารมณ์ - เก็บตัว (Neurotic-Introvert) มีลักษณะเก็บตัว ใจร้าย ไม่ยืดหยุ่น



จากการศึกษาถึงปัจจัยทางเพศ อายุ และบุคลิกภาพที่มีความสัมพันธ์กับ มาตราวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจแล้ว การตรวจสอบเครื่องมือก็ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะ ทำให้ทราบถึงคุณสมบัติของการวัดทางจิตวิทยาที่ประกอบไปด้วยความเที่ยง ความตรง และการ หาเกณฑ์ปกติ เพื่อนำค่าที่ได้ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ต่อไป

### คุณสมบัติของการวัดทางจิตวิทยา (Psychometric Properties)

#### ความเที่ยง (Reliability)

ความเที่ยงหมายถึงความคงที่ของค่าคะแนนที่ได้จากการทดสอบคนกลุ่มเดียวกัน สองครั้งด้วยแบบทดสอบเดิมในเวลาที่แตกต่างกัน หรือทดสอบคนกลุ่มเดียวกันด้วยแบบทดสอบต่าง ชุดที่มีข้อทดสอบเทียบเท่ากัน หรือภายใต้สภาพการทดสอบที่แตกต่างกัน<sup>(63)</sup>

#### ประเภทของความเที่ยง (Types of Reliability)

การหาความเที่ยงของเครื่องมือทำได้หลายแบบดังนี้

1. ความเที่ยงแบบสอบซ้ำ (Test – Retest Reliability) หาได้โดยการที่ใช้แบบ ทดสอบฉบับเดิมทำการทดสอบกับคนกลุ่มเดียวกัน 2 ครั้ง โดยจะเกิดความแปรปรวนคลาดเคลื่อน ขึ้นเนื่องจากระยะเวลาที่ใช้ในการทดสอบทั้ง 2 ครั้งต่างกัน ดังนั้นเมื่อต้องการหาค่าความเที่ยง ด้วยการทดสอบซ้ำระยะห่างของการทดสอบทั้งสองครั้งไม่ควรนานมากนัก

2. ความเที่ยงจากการใช้แบบคู่ขนาน (Alternate – Form Reliability) วิธีนี้หาได้ โดยใช้แบบทดสอบ 2 ฉบับที่สามารถแทนกันได้โดยแบบทดสอบทั้งสองฉบับต้องใช้จัดตัวแปร เดียวกัน มีจำนวนข้อย่อยเท่ากัน มีคำแนะนำในการทดสอบ การให้คะแนน และการแปลความ หมายของคะแนนเหมือนกัน สิ่งที่แตกต่างกันก็คือข้อความในแบบทดสอบแต่ละฉบับไม่เหมือนกันแม้ ว่าจะเป็นแบบทดสอบที่ใช้ประเมินสิ่งเดียวกัน การหาความเที่ยงแบบนี้สามารถใช้ในการติดตาม ผลการเรียน เพราะทำให้เห็นประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้นหรือลดลงได้

3. ความเที่ยงจากวิธีของ Kuder – Richardson หาได้โดยการทดสอบเพียงครั้ง เดียว และใช้แบบทดสอบฉบับเดียวหาความสอดคล้องกันระหว่างข้อทดสอบ โดยขึ้นอยู่กับความ แปรปรวนคลาดเคลื่อน 2 ชนิด คือ เนื้อเรื่องที่สุมมาและความเป็นวิวิธพันธ์ (Heterogeneity) ของ พฤติกรรมที่สุมมา ยิ่งข้อทดสอบมีความเป็นเอกพันธ์ (Homogeneous) มากขึ้น ความสอดคล้อง ระหว่างข้อทดสอบก็จะยิ่งสูงขึ้น ดังนั้นค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงจะขึ้นอยู่กับกลุ่มตัวอย่างผู้รับการ ทดสอบว่าคนภายในกลุ่มมีความแตกต่างกันมากน้อยเพียงใด

4. ความเที่ยงจากวิธีของ Cronbach ใช้ในกรณีที่เครื่องมือเป็นแบบทดสอบ อดนัย หรือเป็นแบบทดสอบความคิดเห็นแบบวัดเจตคติ โดยจะทำการคำนวณสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) เป็นดัชนีความเที่ยง

### ความตรง (Validity)

ความตรง คือ คุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการจะวัดตาม วัตถุประสงค์ ซึ่งการหาค่าความตรงของแบบทดสอบสามารถหาได้จากหลายวิธีดังนี้<sup>(64)</sup>

1. ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validation) หาได้โดยการตรวจสอบเนื้อเรื่อง ของแบบทดสอบฉบับนั้นดูว่ามีสิ่งที่ต้องการวัดครบหรือไม่ รวมทั้งความเหมาะสมของอัตราส่วน ของข้อที่จะใช้วัด โดยการใช้ผู้เชี่ยวชาญในการวิเคราะห์

2. ความตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง (Criterion – Relate Validation) เป็นการ แสดงถึงผลการใช้แบบทดสอบทำนายพฤติกรรมของบุคคลในสภาพการณ์เฉพาะ โดยทำการตรวจ แบบทดสอบเทียบกับเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง ความตรงตามเกณฑ์นี้สามารถหาได้หลายวิธีคือ

2.1 ความตรงตามสภาพ และความตรงในการทำนาย โดยการดูจาก ระดับคะแนนของแบบทดสอบนั้นว่ามีความสัมพันธ์กับแบบทดสอบอื่นที่ได้ทำขึ้นแล้ว หรือทำใน เวลาเดียวกัน ความตรงตามสภาพใช้วินิจฉัยสภาพที่เป็นไปในขณะนั้น แต่ความตรงในการทำนาย ใช้ในการทำนายว่าบุคคลผู้นั้นจะทำได้ดีเพียงใดถ้าจะทำอีกในอนาคต

2.2 ความตรงโดยการหา Criterion Contamination หมายถึง การหา ความตรงของแบบทดสอบโดยผู้ทดสอบต้องแน่ใจว่าจะคะแนนสอบไม่ได้มีอิทธิพลต่อสภาพการณ์ ใดๆ ของเกณฑ์นั้น โดยผู้ทำการทดสอบจะต้องไม่รู้คะแนนสอบของผู้เข้าสอบคนใดเลย และต้องมี การปกปิดคะแนนให้เป็นความลับ

2.3 ความตรงโดยการหาจากเกณฑ์สามัญ หมายถึง การใช้เกณฑ์เฉพาะ ที่แบบทดสอบนั้นสามารถเทียบได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย

2.4 ความตรงโดยการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างแบบทดสอบใหม่กับ แบบทดสอบฉบับที่ใช้อยู่ก่อนแล้ว ซึ่งแบบทดสอบฉบับที่มีอยู่ก่อนจะต้องเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสม

3. ความตรงตามโครงสร้าง (Content – Relate Validation) หมายถึงการวัดโครงสร้างตามทฤษฎีที่แบบทดสอบนั้นวัดได้ โดยมีวิธีต่างๆดังนี้

3.1 การหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับแบบทดสอบอื่น

3.2 การดูจากเกณฑ์ความสอดคล้องภายใน

3.3 การวิเคราะห์ตัวประกอบ เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกันของข้อ โดยการลดจำนวนประเภทตัวแปรแบบทดสอบพหุคูณเดิมให้เป็นตัวประกอบหรือลักษณะประจำร่วมไม่กี่รายการ

### เกณฑ์ปกติ (Norm)

เกณฑ์ปกติหมายถึงตัวชี้ค่าเฉลี่ยหรือการกระทำปกติของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เพื่อให้ประโยชน์ในการเปรียบเทียบ โดยใช้การทดสอบหรือการวัดชนิดเดียวกัน ซึ่งบุคคลที่จะถูกทำการศึกษานั้นต้องมีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มประชากรที่เป็นเจ้าของเกณฑ์ปกตินั้น<sup>(65)</sup>

### ชนิดของเกณฑ์ปกติ

เกณฑ์ปกติระดับชาติ (National Anchor Norm) เป็นการแก้ปัญหาอย่างหนึ่งในเรื่องการไม่สามารถเปรียบเทียบเกณฑ์ปกติกันได้ โดยการใช้แบบทดสอบแกนหลักเพื่อให้ได้มาซึ่งตารางค่าเปรียบเทียบสำหรับคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบที่แตกต่างกัน จากนั้นสามารถใช้วิธีหาค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์เทียบเท่า ซึ่งจะจัดให้คะแนนมีค่าเทียบเท่ากัน ถ้าคะแนนเหล่านั้นมีเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่เท่ากันภายในกลุ่มที่กำหนดให้

เกณฑ์ปกติเฉพาะกลุ่ม (Specific Norm) เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอีกอย่างหนึ่งของการที่เกณฑ์ปกติมีค่าไม่เทียบเท่ากัน โดยการสร้างมาตรฐานแบบทดสอบด้วยการจำกัดประชากรให้แคบเข้ามา เพื่อให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายเฉพาะของแต่ละแบบทดสอบ

### ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ซัคเกอร์แมน, อีสเซน และอีสเซน (Zuckerman, Eysenck and Eysenck)<sup>(66)</sup> ได้ทำการศึกษาแบบ Cross cultural ถึงปัจจัยของอายุและเพศ กับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในกลุ่มตัวอย่างของคนปกติที่เป็นแฝดเทียมที่มีอายุตั้งแต่ 16-60 ปี โดยใช้มาตรวัดความรู้สึก

แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ จากผลการศึกษาพบว่า เพศชายในทุกช่วงอายุจะมีระดับของความ  
ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าเพศหญิง และทั้งสองเพศจะมีค่าคะแนนของระดับความ  
รู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจลดลงเมื่ออายุเพิ่มมากขึ้นอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ

นอกจากนี้ ซัคเกอร์แมน, อีสเซน และอีสเซน (Zuckerman, Eysenck and  
Eysenck)<sup>(67)</sup> ยังได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยทางเพศที่มีผลต่อความรู้สึก  
แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชาวอังกฤษ อเมริกา และสกอตแลนด์ที่  
กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย Delaware และ Aberdeen เป็นเพศชายจำนวน 536 คน เพศหญิง  
935 คน จากผลการศึกษาวิจัยพบว่า นักศึกษาเพศชายจะมีระดับคะแนนรวมของความรู้สึกแสวง  
หาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่านักศึกษาเพศหญิงอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ ยกเว้นในด้านประสพ  
การณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งแปลกใหม่ที่นักศึกษาชาวอังกฤษและอเมริกาทั้งสองเพศจะมี  
ระดับคะแนนที่เท่ากัน

คาร์ตัน , โจเวนต์ , และ วิโรเชอร์ (Carton, Jouvent, Widlocher)<sup>(68)</sup> ทำการ  
ศึกษาเรื่องการพัฒนารูปแบบของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่ประกอบด้วยด้าน  
ต่างๆ 4 ด้าน ทั้งหมด 72 ข้อ เป็นแบบย่อ 40 ข้อ โดยศึกษาจากประชากรปกติจำนวน 231 คน  
(เพศชาย 106 คน เพศหญิง 125 คน) ที่มีช่วงอายุระหว่าง 15 – 62 ปี พบว่ารูปแบบของมาตรวัด  
อย่างย่อมีประโยชน์มากกว่าในทำวิจัยศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ

อีวา (Eva)<sup>(69)</sup> ศึกษาคุณสมบัติของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจใน  
กลุ่มเด็กนักเรียนก่อนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเกรด 6 และทำการศึกษาซ้ำในกลุ่มตัว  
อย่างเดิมในระดับชั้นเกรด 8 พบว่าเด็กนักเรียนในระดับชั้นเกรด 6 มีระดับของค่าคะแนนสูงกว่า  
เกรด 8

เมริตา (Melita)<sup>(70)</sup> ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเด็กวัยรุ่นที่มีระดับความรู้สึก  
แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจในระดับสูงกับโอกาสในการติดสุราและยาเสพติด โดยศึกษาในกลุ่มเด็ก  
วัยรุ่นจำนวน 510 คน เป็นเพศหญิงร้อยละ 60 พบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความ  
สัมพันธ์กับการติดสุราและสิ่งเสพติด

ควอนดิโอ และซุคชิ (Quadrio, Zucchi)<sup>(71)</sup> ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึก  
แสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการติดยาเสพติด ในกลุ่ม ประชากรจำนวน 252 คน (เพศชาย 173  
คน เพศหญิง 79 คน) โดยเป็นผู้ติดยาเสพติด 110 คน และไม่ติดยาเสพติด 142 คน ที่มีอายุ

ระหว่าง 15 – 35 ปี พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการติดยาเสพติด และพบว่าในเพศชายจะมีระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าในเพศหญิง

กราเวส (Graves)<sup>(72)</sup> ศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยในหลายๆ ด้านกับพฤติกรรมที่มีความรู้สึกชอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับกลุ่มเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 – 20 ปี จำนวน 23 คน พบว่า เพศชายมีระดับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าเพศหญิง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมชอบดื่มสุรา

เวกเนอร์ (Wagner)<sup>(73)</sup> ศึกษาความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับปัจจัยเสี่ยงต่อการติดยาเสพติด การมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และมีพฤติกรรมชอบความเร็วในการขับรถ ในกลุ่มเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 155 คน พบว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับปัจจัยเสี่ยงต่อการติดยาเสพติด การมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และมีพฤติกรรมชอบความเร็วในการขับรถ โดยเพศชายจะมีระดับของคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่าในเพศหญิง

อลิสซา (Alissa)<sup>(74)</sup> ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพ และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ รวมถึงตัวแปรความแตกต่างของเพศในพฤติกรรมที่ชอบการเสี่ยงอันตราย ตัวอย่างเช่น การเสพยาเสพติด การมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกัน เป็นต้น จากการศึกษาประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาจำนวน 47 คน (เพศชาย 22 คน เพศหญิง 25 คน) โดยใช้แบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบสอบถามทางบุคลิกภาพ ผลจากการศึกษาพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกชอบแสดงตัวกับระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้น แต่มีนัยสำคัญทางสถิติเฉพาะในกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงเท่านั้น นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายจะมีความสนใจในการเผชิญต่อพฤติกรรมเสี่ยงมากกว่าเพศหญิง

ริมโม และ เอเบริก (Rimmo and Aberg)<sup>(75)</sup> ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมความประมาทในการขับรถของกลุ่มวัยรุ่นชาวสวีเดน จำนวน 700 คนที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 – 27 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความประมาทและเกิดอุบัติเหตุจากการขับรถ โดยใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบวัดพฤติกรรมความประมาทในการขับรถซึ่งจะวัดพฤติกรรม 4 ด้าน คือ 1. ความรุนแรง 2. ความประมาท ความผิดพลาด 3. ความไม่ใส่ใจ และไม่มีสมาธิ 4. ความไม่มีประสบการณ์ โดยผลที่ได้จากการศึกษาพบว่ามีความสัมพันธ์เกิดขึ้นระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมความประมาทใน

การขับชี่รด โดยคะแนนในด้านความรุนแรงจะมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมากที่สุด

ซิมมอน, สเตซี, ซัสแมน และเดนท์ (Simmon, Stacy, Sussman and Dent)<sup>(76)</sup> ได้ทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมเสี่ยงในการเสพสิ่งเสพติด โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มวัยรุ่นละตินที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมที่ถูกจับกุมได้เนื่องจากใช้สารเสพติด (ประเภท บุหรี่, สุรา, กัญชา, โคเคน, สารกระตุ้น และ LSD) และจากการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยผลที่ได้พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างค่าคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับนักเรียนที่ติดสารเสพติด โดยระดับคะแนนที่เพิ่มมากขึ้นจะแปรผันตามปริมาณการใช้สารเสพติดที่เพิ่มมากขึ้นของเด็กนักเรียนด้วย

มอลเลอร์, บริดลเลอร์, เมกเลอร์ และ ฮิลล์ (Maller, Bridler, Mekler and Hell)<sup>(77)</sup> ศึกษาถึงคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวแปรทางชีวภาพ เช่นหน้าที่การทำงานของระบบประสาทและต่อมไร้ท่อ โดยผลที่ได้จากการศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นที่ตอบแบบสอบถามความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ พบว่าในกลุ่มคนที่มีค่าคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงจะมีประวัติการเกิดอุบัติเหตุ, การใช้สารเสพติด และการมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ

โบเจไดน, คริสติน, ฟุสัน (Bogedain, Kristen and Fuson)<sup>(78)</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการสักร่างกาย โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนจำนวน 102 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับวิทยาลัย จากการใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบวัดทัศนคติในแต่ละด้านต่อการสักร่างกาย ผลจากการศึกษาพบว่า กลุ่มเด็กนักเรียนที่มีการสักร่างกายจะมีคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ทำการสักร่างกาย

มาวสัน, บรูโด, เคลมเมอร์, จาคอบส์, คเชนท์ และไรซ์ (Mawson, Biundo, Clemmer, Jacobs, Ktsanes and Rice)<sup>(79)</sup> ศึกษาวิจัยเปรียบเทียบแบบย้อนหลังเพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับ 1. อาชญากรรมคือปัจจัยเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุและการเจ็บป่วยรุนแรง และ 2. ความสัมพันธ์ระหว่างอาชญากรรม การเจ็บป่วย กับปัจจัยที่เพิ่มขึ้นของความชอบความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มคือ กลุ่มผู้ป่วยโรคไซส์นหลังเพศชายจำนวน 140 คน ที่มีการคัดเลือกจากการสัมภาษณ์เลือกผู้ที่มีการก่ออาชญากรรมก่อนที่จะเจ็บป่วยด้วยโรคไซส์นหลัง และกลุ่มควบคุมซึ่งเป็นเพศชายที่มีการจับคู่ทางด้าน อายุ, เชื้อชาติ, เพศ, ระดับการ

ศึกษา และภูมิลำเนาที่คล้ายกันกับกลุ่มผู้ป่วยจำนวน 140 คน โดยจากการศึกษาพบว่า เมื่อศึกษาย้อนหลังถึงประวัติผู้ป่วยที่มีการก่ออาชญากรรมก่อนการเจ็บป่วยพบว่าผู้ป่วยจะมีพฤติกรรมเป็นเด็กเกเร ก่ออาชญากรรมในวัยรุ่น และบางส่วนเคยได้รับการจับกุมและกักขังมาแล้ว เมื่อนำมาทดสอบด้วยมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจพบว่าจะมีคะแนนที่สูงในด้านความรู้สึกไม่สามารถยั้งยั้งชั่งใจ หรือข่มใจ และด้านของความไม่สามารถทนต่อความเบื่อหน่ายเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม โดยมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $P < 0.05$ ) ที่ช่วงระดับความเชื่อมั่น 1.67-2.53

จิง จู (Jing Jyi Wu)<sup>(60)</sup> ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมชอบความเสี่ยง และความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับปัจจัยทางเพศ โดยศึกษาในกลุ่มนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวนทั้งสิ้น 800 คน (เพศชาย 401 คน เพศหญิง 399 คน) ทำการศึกษาโดยใช้แบบทดสอบที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ผลจากการศึกษาพบว่า ค่าคะแนนรวมทั่วไปของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและพฤติกรรมชอบความเสี่ยงในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาหญิงนั้นมีค่าคะแนนต่ำกว่านักศึกษาชายอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติ

เบกเกอร์ (Baker)<sup>(61)</sup> ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ กับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น โดยศึกษาจากกลุ่มเยาวชนจำนวน 420 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียน Niagara Region ประเทศแคนาดา โดยมีอัตราส่วนระหว่างเพศหญิงและเพศชายคือ ร้อยละ 56 และ ร้อยละ 44 จากการทำแบบทดสอบที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบค้นหาผู้ใช้สารเสพติด โดยจากผลการวิจัยพบว่าจากพฤติกรรมการใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ เช่น บุหรี่, สุรา และกัญชานั้นมีความสัมพันธ์กับค่าคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ โดยระดับคะแนนความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้นจะมีความสัมพันธ์กับการใช้สารเสพติดที่เพิ่มมากขึ้นด้วย

เพอกินส์, เกอร์อิก, บริกเก้, โทบส์ และแอนเนทที (Perkins, Geriach, Brege, Grobe and Annette)<sup>(62)</sup> พบว่าจากการศึกษาถึงคุณลักษณะของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจนั้นจะมีความสัมพันธ์กับปัจจัยเสี่ยงต่อการสูบบุหรี่ ดังนั้น Kenneth จึงได้ทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับความไวต่อการรับสัมผัสจากสาร นิโคติน (Nicotin) โดยทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กวัยรุ่นที่ไม่เคยสูบบุหรี่มาก่อนออกเป็น 3 กลุ่ม จากจำนวนทั้งสิ้น 37 คน โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับการฉีดสเปรย์ที่มีส่วนผสมของสารนิโคตินเข้าไปในจมูก ด้วยความเข้มข้นของสารนิโคตินที่มีความแตกต่างกันไปคือ 0, 10 และ 20 ไมโครกรัมต่อน้ำหนักตัว (กิโลกรัม) จากการรับสัมผัสที่มีความเข้มข้นของสารนิโคตินที่มีปริมาณต่างกันั้น

จะมีการวัดจาก มาตรวัดสารทางจุมู และจังหวะการเต้นของหัวใจ ผลจากการทดลองพบว่ากลุ่มที่ได้รับสารนิโคติน 10 และ 20 ไมโครกรัมต่อน้ำหนักตัวจะมีความสัมพันธ์กับระดับคะแนนของมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่เพิ่มมากขึ้น โดยจะมีการเพิ่มมากขึ้นในด้านการแสวงหาประสบการณ์หรือการสำรวจสิ่งแปลกใหม่ และด้านที่มีลักษณะไม่สามารถยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ

เลอจอยด์, ฟุชีส์, ลอยด์, โซโลมอน และเอดีส์ (Lejoyeux, Feuche, Loi, Soloman and Ades)<sup>(63)</sup> ทำการศึกษาวิจัยเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม อันประกอบด้วยกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มผู้ป่วยที่ได้รับการวินิจฉัยตาม ICD-10 แล้วว่าเป็นโรคพิษสุราเรื้อรังจำนวน 30 คน กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการดื่มสุราแต่ไม่เข้าข่ายของการวินิจฉัยโรคจำนวน 30 คน และกลุ่มสุดท้ายคือคนปกติที่มีการคัดกรองจากความเจ็บป่วยทางด้านจิตประสาทและสารเสพติดจำนวน 30 คน โดยจากการเปรียบเทียบจะทำการจับคู่ตามปัจจัยของอายุ และเพศจากนั้นทำการศึกษาโดยวัดระดับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจโดยมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจของ Zuckerman จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มของผู้ป่วยโรคพิษสุราเรื้อรังจะมีระดับคะแนนของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงในทุกด้านโดยเฉพาะด้านลักษณะที่ไม่มีการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ และด้านความต้องการในประสบการณ์การแสวงหาหรือสำรวจสิ่งที่แปลกใหม่ โดยระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ ( $P < 0.05$ )

มิลเลอร์ และ เบนิส (Miller and Byrnes)<sup>(64)</sup> ได้ทำการศึกษาโดยการวิจัยเชิงทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมชอบความเสี่ยง โดยการศึกษาจากกลุ่มเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 115 คน ให้ได้รับการทดลองโดยแบ่งการทดลองเป็น 2 ด้าน คือ ด้านการทดลองที่เกี่ยวกับทักษะไหวพริบความสามารถ และด้านโอกาสและหนทางในการเสี่ยง นอกจากนี้ในแต่ละด้านยังแบ่งออกเป็นส่วยย่อย โดยด้านแรกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ด้านที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ในแต่ละด้านของการทดลองนั้นจะมีการรายงานผลการเลือกตัวเลือกที่ประกอบด้วย 1.) ความเสี่ยงน้อย 2.) ความเสี่ยงปานกลาง 3.) ความเสี่ยงสูง นอกจากนี้เด็กนักเรียนจะต้องตอบแบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งในที่นี้เลือกด้านที่ใช้ในการวัดมาทั้งสิ้น 3 ด้านคือ 1. ความรู้สึกชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย 2. ประสบการณ์ในการแสวงหาหรือสำรวจสิ่งแปลกใหม่ 3. ความรู้สึกไวต่อความเบื่อหน่าย จากผลการทดลองพบว่าเด็กนักเรียนที่เลือกตัวเลือกความเสี่ยงมากในด้านทักษะไหวพริบความสามารถจะมีความสัมพันธ์กับค่าของคะแนนโดยรวมของความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจและด้านความรู้สึกชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัย นอกจากนี้ยังพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างระดับของความรู้สึกแสวงหา



สิ่งตื่นเต้นเร้าใจด้านความรู้ชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัยกับการทดลองในด้านโอกาสและการหาหนทางในการเสี่ยงด้วย ดังนั้นจึงสรุปได้จากการทดลองว่าความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจด้านความรู้ชอบในสิ่งที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และเสี่ยงภัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมชอบความเสี่ยงสูง แต่เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้ยังมีการโต้แย้งในเรื่องปัจจัยกวนอื่นที่ไม่ได้มีการควบคุม เช่น เพศ อายุ และความสนใจของเด็กนักเรียนที่แตกต่างกันออกไป

จอห์นสัน และครอปส์ย (Johnson and Cropsey)<sup>(85)</sup> ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับพฤติกรรมการดื่มสุรา โดยมีข้อสมมติฐานในการวิจัยคือ 1. ความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจมีความสัมพันธ์กับความถี่และปริมาณการดื่มสุราที่เพิ่มมากขึ้น 2. นักเรียนที่มีพฤติกรรมการดื่มสุราอย่างหนักและชอบการดื่มสุราในงานเลี้ยงสังสรรค์มีระดับความความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงกว่านักเรียนที่ชอบดื่มสุราเพียงอย่างเดียว โดยการศึกษาคั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างคือเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับวิทยาลัยเป็นนักเรียนหญิง 172 คน และนักเรียนชาย 84 คน โดยใช้มาตรวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และแบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะและความถี่ของการดื่มสุรา ผลจากการสำรวจพบว่าผู้ที่มีค่าคะแนนวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจอยู่ในระดับสูงทั้งเพศชายและเพศหญิงนั้นจะมีความถี่ของการดื่มสุราและมีงานเลี้ยงสังสรรค์ในการดื่มสุราสูงกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการดื่มสุราทั่วไป

พอล และ ดรอทซ์ (Pal and Drott)<sup>(86)</sup> ศึกษาถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องระหว่างการวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจกับการให้คำจำกัดความของคำว่า "ความเสี่ยง" เนื่องจากความหมายของความเสี่ยงถูกนำมาใช้อย่างหลากหลาย จึงมีการออกแบบการศึกษาโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาวิชาจิตวิทยาจำนวน 93 คนมาทำการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบสถานการณ์ที่มีความเสี่ยง โดยจะให้นักศึกษาทำการเลือกความรู้สึกโดยเรียงจาก "อันตราย", "โอกาส", "ผลลัพธ์" และ "ความเจ็บปวด" นอกจากนี้ยังให้นักเรียนทั้งหมดตอบแบบสอบถามที่เป็นมาตรวัดวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ และผลจากการสำรวจที่ได้พบว่าผู้ที่ตอบว่าสถานการณ์ความเสี่ยงเป็นโอกาสหรือหนทางจะมีแนวโน้มของค่าคะแนนของวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สูงมากขึ้น ดังนั้นอาจสรุปได้จากการสำรวจว่าผู้ที่มีระดับของวัดความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจสูงนั้นจะมีความรู้สึกที่ต่อการมีพฤติกรรมเสี่ยง