



ผลกระทบและแนวทางการแก้ไขต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเยาวชน Effects and Solutions of the Use of Online Social Networks in Youths

อารยา เกียรติก้อง¹, กมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว² และ ปิยวัฒน์ เกียรติก้อง³

^{1,2}คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

³ศูนย์บริการทางการศึกษา โรงเรียนนายร้อยตำรวจ

Araya Giatgong¹, Kamolsak Wongsrikweak² and Piyawat Giatgong³

^{1,2}Faculty of Management Science, Dhonburi Rajabhat University

³Education Service Center, Royal Police Cadet Academy

รับบทความ (Received): 27 มีนาคม 2562, แก้ไขบทความ (Revised): 4 พฤษภาคม 2562, ยอมรับการตีพิมพ์ (Accepted): 22 พฤษภาคม 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของเครือข่ายสังคม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนและแนวทางแก้ไขผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคม คณะผู้วิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณและเสริมด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่าง คือ เยาวชนระดับมัธยมศึกษาที่ศึกษาอยู่ในกรุงเทพ นนทบุรี ปทุมธานี และสมุทรปราการ จำนวน 400 คน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) มีผู้ใช้งานมากที่สุด เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงและชาย มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันใช้เครือข่ายสังคมมาแล้วโดยเฉลี่ย 4 ปี ใช้ประมาณ 3.5 ชั่วโมงต่อวัน วันละ 1-5 ครั้ง ใช้มากในช่วงเวลา 17.01 - 20.00 น. บนคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเป็นส่วนใหญ่ รู้จักเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เฟซบุ๊กเป็นลำดับแรก ส่วนใช้งานเป็นลำดับมาก ได้แก่ กูเกิล (Google) ยูทูบ (YouTube) และเฟซบุ๊ก (Facebook) กิจกรรมที่ทำเป็นประจำ คือ การฟังเพลง ดูหนัง คลิปวิดีโอ สนทนากับเพื่อนและการค้นหาข้อมูล ขณะที่การเขียนบล็อกหรือไดอารี่ทำน้อยที่สุด ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมที่มีต่อตนเองของเยาวชน คือ ชีวิตสะดวกสบายเพิ่มขึ้น ใช้แล้วทำให้ผ่อนคลาย ส่วนผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมที่มีต่อสังคมคือ ทำให้คุยกับเพื่อนได้ง่าย พบเพื่อนเก่าที่ไม่เคยพบกันมานาน และทำให้ได้พบเพื่อนใหม่ ขณะที่ผลกระทบที่เยาวชนให้ความสำคัญน้อย คือ ใช้แล้วทำให้สื่อสารกับคนในครอบครัวได้เพิ่มขึ้น สำหรับแนวทางแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมในมุมมองของเยาวชน ควรให้ความสำคัญในการลดเวลาการใช้งาน



ด้วยตนเองมากที่สุด ตามด้วยผู้ปกครองควรควบคุมค่าใช้จ่ายและเวลา สำหรับแนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับครอบครัว พบว่า 1) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีภายในครอบครัว 2) การตั้งกติกาและการจำกัดการเข้าถึงเครือข่ายสังคม และ 3) การสร้างคุณลักษณะที่ดีของเยาวชนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพให้เยาวชนรู้สึกว่ามีคุณค่าในตนเอง เป็นสามแนวทางใหญ่ ๆ ที่ครอบครัวควรนำไปใช้ ขณะที่แนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับสังคมพบว่า ควรมีแนวทางแก้ไขผลกระทบ ดังนี้ (1) การสร้างเครือข่ายประสานความร่วมมือ (2) การส่งเสริมและพัฒนาการรับรู้และการเรียนรู้ของเยาวชน (3) การสร้างความตระหนักที่จะเกิดจากผลกระทบในการใช้เครือข่ายสังคม

คำสำคัญ เครือข่ายสังคม, เยาวชน, ผลกระทบของเครือข่ายสังคม, แนวทางการแก้ไขต่อการใช้เครือข่ายสังคม

Abstract

This research aims to study the general environment of social networks, usage, and effects of social networks on youths, and solutions to the effects of social networks towards youths. Researchers implemented both quantitative and qualitative research methods with a sample of 400 youths who were in the third and fourth year undergraduates studying in Bangkok, Nonthaburi, Pathumthani, and Samutprakarn.

The study indicated that users of social networking services have increased continuously, especially Facebook, with the most users of any social platform. The sample consisted of the equal proportion of male and female users with the average social networking usage of 4 years, 3.5 hours a day, 1-5 times a day. The prime time was during 17.01 – 20.00. They mostly surfed the internet on desktop computers. The first main social network that they knew is Facebook. The most frequent usage included Google, YouTube, and Facebook. The majority of activities were listening to music, watching videos, chatting, and searching, whereas writing blogs or diaries was the least frequent. The effect of social networks towards youths was that they were more comfortable and relaxed. The effect of social networks towards society was that it was easy and convenient to chat and meet both old and new friends. The effect that the youths considered as the least important was communication with their family. According to solutions from the youths' point of view, it was recommended that they should focus on reducing the time of internet usage by themselves, followed by



parental control that could limit expenses and time of the internet usage. The solutions at a family level were as follows: 1) building better social bonds in the family; 2) imposing regulations on the access and usage of social networks; and 3) building up the role model in order to encourage and develop self-esteem in youths. Meanwhile, the solutions to the effects towards the society were as follows: 1) building up cooperation; 2) encouraging and developing cognitive skills of youths; and 3) raising awareness of the effects of social networks.

Keywords: Social Network, Youths, Effects, Solutions

บทนำ

กระแสการตื่นตัวของเครือข่ายสังคม มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและรูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมและวัฒนธรรมของไทยที่กำลังถูกกลืนไปอย่างช้า ๆ โดยที่อินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายสังคมมีขอบเขตที่ขยายวงกว้างและครอบคลุมพื้นที่มากขึ้น เพียงแค่สามารถเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเข้ากับอินเทอร์เน็ต ก็สามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทั้งที่รู้จักและไม่รู้จัก ส่งผลให้จำนวนสมาชิกในเครือข่ายสังคมเพิ่มจำนวนขึ้น จึงก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นสังคมที่มีลักษณะที่เรียกว่า สังคมไซเบอร์ สังคมแบบออนไลน์ สังคมโลกเสมือน สังคมอุดมบันเทิงมากกว่าสังคมอุดมปัญญา ดังคำกล่าวของยีน กูวรวรรณ (สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, 2553) จนกระทั่งกลายเป็นสังคมก้มหน้า เพิ่มขึ้นอันเนื่องมาจากอัตราการเติบโตของเทคโนโลยีในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีในประเทศไทย โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า จำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีอัตราการใช้เพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ประกอบกับการใช้อินเทอร์เน็ตมีกระแสการใช้งานเพิ่มขึ้น อันเกิดจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปของคนในยุคสังคมปัจจุบัน การใช้ชีวิตอยู่กับการบริโภคข่าวสารผ่านเทคโนโลยี ขณะเดียวกันการสร้างสรรคนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ทำให้มีการพัฒนาเว็บไซต์ ทั้งที่ให้ความรู้ ความบันเทิง งานสร้างสรรค์ นวัตกรรมในการนำเสนอตนเองหรือองค์การที่เป็นรูปแบบสื่อประสม รวมถึงการดำเนินธุรกิจผ่านเทคโนโลยีออนไลน์ จึงเกิดเป็นเครือข่ายทางสังคมที่มีผู้ใช้จากทั่วโลกสามารถสื่อสาร กันผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้น ทำให้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมรองรับการให้บริการแก่ผู้ใช้อย่างตรงกับการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบันที่มีความหลากหลายเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน เครือข่ายสังคมเป็นไปตามทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Theory of Diffusion of Innovation) (Rogers, 2003) ที่องค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีประกอบด้วย

นวัตกรรม การสื่อสาร ระบบสังคม และเวลา เนื่องจากเครือข่ายสังคมเกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมเพื่อสื่อสารระหว่างกันของผู้ใช้ในระบบสังคม ที่สามารถพัฒนาจนเกิดเป็นสังคมเสมือนได้ตามเวลาที่ใช้ต้องการ อิทธิพลของเครือข่ายสังคมได้สร้างปรากฏการณ์ให้เห็นเชิงประจักษ์ที่สามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อหลัก ทำให้จำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จากการที่ปัจเจกบุคคลที่ใช้เครือข่ายทางสังคมนั้นสามารถเห็นถึงระบบการให้บริการเชื่อมต่อผ่านเว็บไซต์ เพื่อแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคม ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถส่งหรือฝากข้อความ แสดงความคิดเห็น แบ่งปันรูปภาพ วิดีโอ หรือสร้างบล็อก เพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ของคนในยุคปัจจุบัน ที่การใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นเครือข่ายทางสังคม สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพ ผลงาน การพบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้บนเครือข่ายสังคม (ณิชา วงศ์ส่องจำ, 2558)

เครือข่ายสังคม อาทิ เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) มายสเปซ (MySpace) ยูทูบ (YouTube) ไลน์ (Line) วิกิพีเดีย (Wikipedia) หรือแม้แต่เกมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งมีรูปแบบการสื่อสาร การทำกิจกรรมหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลและข่าวสารให้เกิดขึ้นเป็นเครือข่ายสังคมนั้น มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งในด้านการใช้งานและการเข้าถึง อีกทั้งมีการปรับปรุงเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้การเข้าถึงสาธารณะเป็นเรื่องง่ายและเป็นช่องทางที่บุคคล ทั้งภาครัฐหรือเอกชนใช้ในการเข้าสู่เครือข่ายสังคม เช่น ผู้นำในประเทศต่าง ๆ หรือนักการเมืองที่มีเฟซบุ๊กของตนเอง ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับประชาชน สำหรับนักการตลาดก็สามารถสร้างชิ้นงานการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น เกิดเป็นช่องทางสื่อสารการตลาดที่ถูกนำมาใช้ในการเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมายได้ จนกลายเป็นสื่อทางเลือกของธุรกิจหรืออย่างการใช้สื่อมัลติมีเดียผ่านยูทูบ ที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาด เนื่องจากผู้ใช้เครือข่ายสังคมนั้น รับรู้ถึงความมีประโยชน์และความง่าย จากการใช้งานทำให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยี ตามแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Theory of Acceptance Model : TAM) (Davis, 1989) ซึ่งเป็นแบบจำลองที่ได้พัฒนาขยายองค์ความรู้มาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) (Fishbein and Ajzen, 1975) โดยที่แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีอธิบายว่าการที่บุคคลหนึ่งจะมีการยอมรับเทคโนโลยีได้เกิดจากปัจจัยหลัก 2 ประการได้แก่ 1) การรับรู้ถึงความมีประโยชน์ และ 2) การรับรู้ความง่ายในการใช้งานซึ่งเครือข่ายทางสังคมนำแนวคิดของแบบจำลองนี้มาใช้ในการพัฒนาทำให้เกิดการใช้งานที่เพิ่มขึ้น



การรับรู้ถึงควมมีประโยชน์และความง่ายในการใช้งาน ตัวอย่างกรณีศึกษาจากงานวิจัยที่ศึกษาถึงทัศนคติและพฤติกรรมการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมในการสร้างชื่อเสียงต่อบุคคล พบว่า ยูทูบสามารถตอบสนองความต้องการของตนได้จากอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมในการสื่อสาร ทั้งในสังคมไทยและต่างประเทศสูงขึ้น ทำให้มีพฤติกรรมปรับตัวให้ทัดเทียมตามสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปด้วยพฤติกรรมที่แสดงออกมาในรูปแบบของการจัดทำคลิปวิดีโอ ซึ่งแนวโน้มในอนาคตพบว่า ผู้คนในสังคมจะให้ความสำคัญต่อการสื่อสารผ่านยูทูบเพิ่มสูงขึ้น อีกทั้งมีแนวโน้มพฤติกรรมการใช้ยูทูบเป็นเครื่องมือในการสร้างความสำเร็จทั้งในด้านชื่อเสียง รายได้หรือทำการประชาสัมพันธ์ (พัชรภรณ์ ไกรชุมพล, 2553) จากการที่เครือข่ายสังคมเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความถี่จากการใช้งาน ระยะเวลาและลักษณะการใช้งาน รวมถึงกิจกรรมที่ใช้และการใช้งานในอดีตที่ผ่านมาถูกสะสมจนเกิดเป็นประสบการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจกระทำการในสิ่งใด ๆ (Kim, 2004) โดยเฉพาะอย่างยิ่งประสบการณ์ในอดีต เมื่อผู้ใช้รับรู้และมีประสบการณ์แล้ว จะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานในอนาคต (El-Hadary, 2003)

กลุ่มเด็กและเยาวชนถือได้ว่ามีบทบาท เพราะกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมส่วนหนึ่งมาจากการใช้เทคโนโลยี เด็กและเยาวชนไทยมีแนวโน้มที่จะใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น และเป็นกลุ่มหลักในการใช้เครือข่ายสังคม จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือน ของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้น ขณะเดียวกันการศึกษาสภาพการณ์เด็กและเยาวชนในปี 2555 ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพได้วิเคราะห์ปัจจัยหนุนเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กเพิ่มสูงขึ้นซึ่งพบว่า ร้อยละ 91 มีโทรศัพท์มือถือใช้งานตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาถึงอุดมศึกษา และเมื่อทำการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการใช้งานรูปแบบต่าง ๆ แล้วพบว่า ใช้เวลาคุยโทรศัพท์หรือแชทผ่านไลน์ วอตส์แอปป์ (WhatsApp) เมสเซนเจอร์ (Messenger) เฟซบุ๊กเฉลี่ยวันละ 166 นาที เนื่องจากโทรศัพท์มือถือของเด็กไทยสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้จึงเป็นปัจจัยเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กให้เพิ่มสูงขึ้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556)

ขณะเดียวกันเครือข่ายสังคมในปัจจุบันเป็นลักษณะเว็บไซต์โลกเสมือน ที่สร้างขึ้นมาเพื่อรองรับการใช้งานของบุคคลจากทุกสถานที่ โดยให้บุคคลทุกเพศ ทุกวัย ที่เป็นผู้ใช้งานสามารถเข้าสังคมกับเพื่อนในกลุ่มของตนและหาเพื่อนใหม่ได้โดยไม่ต้องรู้จักกันมาก่อน รวมถึงเกมก็ถูกนำมาเป็นเครื่องมือเพื่อให้สมาชิกเข้ามาพบปะหรือมีสังคมกับผู้อื่น หรือแม้แต่การจำลองสถานการณ์ โดยที่ผู้ใช้ทำการควบคุม

ตัวละครหนึ่งตัวที่ตนเองต้องการอยากจะเป็น และสามารถใช้ตัวละครนั้น ซึ่งถูกเรียกว่า อวตาร (Avatar) ให้สามารถดำเนินชีวิตได้และเปรียบได้กับชีวิตที่สอง เพื่อพบปะเพื่อนฝูง เลือกซื้อสิ่งของ เล่นเกมหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ กับอวตารอื่นได้ ผู้ใช้สามารถสร้างถนน รถยนต์ ยานอวกาศ หรือวัตถุสิ่งของตามที่ตนเองต้องการ ทำให้กลายเป็นชุมชนเสมือนที่เต็มไปด้วยการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งอิทธิพลของเครือข่ายสังคมจัดเป็นสื่อแบบสองคมและได้สร้างปรากฏการณ์ให้เห็นเชิงประจักษ์ทั้งด้านบวกและด้านลบอย่างมากมาย เช่น ผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้คนในสังคมไทยก็คือ ปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์จากการศึกษาวิจัยรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคิ้ว กรุงเทพมหานคร ที่พบว่า ปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์มีผลกระทบด้านอารมณ์คือ ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม ด้านสังคมพบว่า ชอบอยู่คนเดียว และด้านการเรียนพบว่า เด็กง่วงนอน ในเวลาเรียน (ปริศนา มัชฌิมา, สายสุตา ปันตระกูล และกาญจนา เผือกคง, 2555) นอกจากนี้ยังมีปัญหาการล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ ปัญหาการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลซึ่งเป็นผลจากการมีชุมชนออนไลน์ประเภทเว็บล็อก ไดอารีออนไลน์ เว็บไซต์หาคู่ ห้างสนทนาเพื่อพูดคุยผ่านอินเทอร์เน็ตที่กำลังกลายเป็นสังคมเสมือนขนาดใหญ่ ที่เปิดกว้างให้ทุกคนสามารถสื่อสารร่วมกันได้ในขณะเดียวกันก็เป็นช่องทางให้กลุ่มผู้ไม่หวังดีเกิดการล่อลวงละเมิดต่อเด็กและเยาวชน สะท้อนให้เห็นถึงภัยที่อาจจะเกิดขึ้นได้กับเด็กและเยาวชน

ภัยคุกคามต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ตกอยู่ในภาวะเสี่ยงจากกระแสการคลั่งไคล้และเสพติดเทคโนโลยี สำหรับเด็กและเยาวชนที่ไม่มีภูมิคุ้มกันและไม่สามารถเลือกสิ่งดี ๆ ได้ด้วยตนเองหรือมีวุฒิภาวะทางอารมณ์น้อย ประกอบกับหากพ่อแม่ไม่เข้าใจและเข้าใจไม่ถึงโลกเสมือนจริง ย่อมส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังครอบครัว หากมองกิจกรรมที่เด็กเข้าไปร่วมออนไลน์ในทางลบ เกิดเป็นช่องว่างในครอบครัวส่งผลต่อการเผชิญกับปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีรูปแบบครอบครัวเดี่ยวหรือสภาวะการพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว ต้องใช้ความพยายามในการปรับตัวอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยต้องอาศัยวิธีในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นให้เหมาะสม ซึ่งในอนาคตคาดว่าจะได้รับผลกระทบมากและส่งผลต่อเนื่องจากครอบครัวไปยังสังคม อย่างเช่น การศึกษาพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมและผลกระทบต่อนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน (พรปภัสสร ปริญาญกุล, แสงเดือน ทวีสิน และ ชนาภิตต์ ราชพิบูลย์, 2553) จากผลกระทบทำให้ผู้ใช้เครือข่ายสังคม ควรต้องรู้ให้เท่าทันไม่ว่าผลกระทบนั้น จะเกิดจากการที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าหรือปัญหาที่เกิดขึ้นตามมา ในสังคมที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่ม



เยาวชนเนื่องจากขาดความรู้เท่าทัน การหลงเชื่อผู้อื่นที่ตนเองรู้จักเพียงแคในโลกเสมือนจริงเท่านั้น ทำให้ภัยต่าง ๆ รอบข้างเกิดขึ้นเป็นประจำ เกิดการสูญเสียเวลา ทรัพย์สินเงินทองไปกับกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์สำหรับภัยที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคม ทำให้เกิดผลทั้งด้านบวกและด้านลบอย่างมาก แต่สำหรับผลการกระทบด้านลบเริ่มทวีคูณขึ้นเรื่อย ๆ อย่างเช่น ปัญหาเรื่องสิทธิส่วนบุคคล การละเมิด การทะเลาะวิวาท จากการใช้คำพูดและการนำรูปที่ไม่เหมาะสมลงในเว็บไซต์ รวมถึงการใส่ข้อมูลในเชิงไม่สร้างสรรค์ ปัญหาเรื่องศาสนา เรื่องเพศ หรือแม้กระทั่งการหลอกลวงต่าง ๆ เป็นต้น

ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สังคมไทยควรเพิ่มมาตรการหรือส่งเสริมให้มีการใช้งานเว็บไซต์หรือโปรแกรมประเภทเครือข่ายสังคมในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาในทางที่ดีต่อเยาวชน ขณะเดียวกันเพื่อให้เยาวชนได้ถูกจัดระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคม ให้มีความเหมาะสม มีวิจารณญาณในการใช้ มีความรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีก็จะส่งผลเสียต่อตนเอง รวมถึงยังไม่ส่งผลกระทบต่อสังคมและครอบครัว และจะช่วยลดสิ่งที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งและนำไปสู่ปัญหาระดับชาติ ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงได้มุ่งเน้นศึกษาเยาวชนในช่วงชั้นที่ 3 และ 4 หรือระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมค่อนข้างมากจากที่ได้กล่าวมาในข้างต้น นำไปสู่การร่วมคิดเพื่อพัฒนาการใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารในทางที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของเครือข่ายสังคม การใช้เครือข่ายสังคมของเยาวชนและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน และแนวทางแก้ไขผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคม

ระเบียบวิธีวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบที่ตอบวัตถุประสงค์ การวิจัยและขอนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย เพื่อให้เห็นขั้นตอนของการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรเป้าหมายของการวิจัยเป็นเยาวชน ที่ศึกษาในช่วงชั้นที่ 3 และ 4 หรือระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 จำนวน 4,031,882 ราย (กระทรวงศึกษาธิการ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2554) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชน และเมื่อนำประชากรทั้งหมดมาคำนวณด้วยสูตรยามานะ (Yamane, 1967) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน และใช้การสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน ซึ่งได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ ภาคกลางและกรุงเทพมหานครเป็นกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนแรก เพราะจากข้อมูลสถิติการใช้อินเทอร์เน็ต 10 อันดับแรก

ของประเทศไทย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556) ภาคกลาง ได้แก่ นนทบุรี ปทุมธานี สมุทรปราการ และกรุงเทพมหานคร ชั้นที่ 2 ในแต่ละจังหวัดมีสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประกอบด้วยจังหวัดนนทบุรี มีจำนวน 2 เขต จังหวัดปทุมธานีมีจำนวน 2 เขต จังหวัดสมุทรปราการมีจำนวน 2 เขต และกรุงเทพมหานครมีจำนวน 3 เขต รวมทั้งหมด 9 เขต เลือกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดละ 1 เขต โดยจังหวัดในเขตภาคกลาง ผู้วิจัยสุ่มเลือกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดเขตการศึกษาที่ 1 จากเหตุผลที่เขตพื้นที่การศึกษานั้นเป็นเขตเมือง ส่วนในกรุงเทพมหานครเป็นเขตเมืองทั้งหมดสุ่มเลือกได้ เขตการศึกษาที่ 3 เป็นกลุ่มตัวอย่าง ชั้นที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดเขตที่ 1 ที่มีโอกาสเป็นกลุ่มตัวอย่างจังหวัดปทุมธานีมี 11 โรงเรียน จังหวัดนนทบุรีมี 13 โรงเรียน จังหวัดสมุทรปราการ มี 12 โรงเรียน ในกรุงเทพมหานครมี 42 โรงเรียน ขั้นตอนต่อมา ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายได้โรงเรียน ที่มีโอกาสเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 โรงเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพประชากรและผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย เยาวชน ผู้ปกครอง ของเยาวชน อาจารย์ที่สอนในช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตจังหวัดนนทบุรี ปทุมธานี สมุทรปราการ และกรุงเทพมหานคร เจ้าหน้าที่กรมสุขภาพจิต และเจ้าหน้าที่ตำรวจกองบังคับการปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับเทคโนโลยี คณะผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งห้ากลุ่มนี้ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ เชิงลึกการสัมภาษณ์กลุ่ม และข้อคำถามปลายเปิด รวมทั้งสิ้น 12 ท่าน

2. เครื่องมือในการวิจัยและคุณภาพเครื่องมือ เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ โดยการสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงปริมาณ คณะผู้วิจัยได้คำนึงถึงความ ถูกต้องด้วยการตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา รวมถึงการทดสอบความเชื่อถือได้ของมาตรวัด ด้วยการทดสอบความสอดคล้องภายใน ซึ่งได้ทำการทดสอบแบบสอบถามด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์ ความเชื่อถือได้ ด้วยค่าอัลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha) ถ้ามีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป กล่าวได้ว่า ข้อคำถามมีความน่าเชื่อถือค่อนข้างสูงและหากมีค่าต่ำกว่า 0.50 ถือว่าข้อคำถามเชื่อถือได้น้อย (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2555) พบว่าอยู่ในระดับค่อนข้างดี ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.735 - 0.724 ซึ่งค่าดังกล่าว ถือได้ว่ามีความน่าเชื่อถือในระดับที่ค่อนข้างดี ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพคณะผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ที่เป็น ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามกับเยาวชนในช่วงชั้นที่ 3 และ 4 สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์กลุ่ม เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการ วิจัยเชิงคุณภาพ รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสารและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง



4. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพรรณนา ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยการตีความจากถ้อยคำในเอกสารและภาพถ่ายเพื่อการลดทอนข้อมูล อีกทั้งยังนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เสริมการวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวทางการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อหาข้อสรุปและตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย สภาพทั่วไปของเครือข่ายสังคม ชีวิตสังคมของเยาวชนและสภาพครอบครัวของเยาวชน การใช้งานเครือข่ายสังคม ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมของเยาวชน และแนวทางแก้ไขผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมของเยาวชน สามารถสรุปได้ดังนี้

1) สภาพทั่วไปของเครือข่ายสังคม ผลจากการศึกษาพบว่า ผู้เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปีและแนวโน้มของผู้ใช้บริการทั่วโลกเพิ่มขึ้น โดยมีเฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้ให้บริการมากที่สุดถึง 1.28 พันล้านคน (ณ มีนาคม 2557) ในเอเชียมีถึง 410 ล้านคน ซึ่งมากกว่ายุโรป สหรัฐอเมริกาและแคนาดาเกือบเท่าตัว ขณะที่ไลน์ เพิ่งก่อตั้งมาเพียง 3 ปี มีการเติบโตถึง 400 ล้านคนในเดือนเมษายน 2557 และที่สำคัญคือประเทศไทยมีผู้ใช้มากเป็นอันดับสองรองจากญี่ปุ่น จำนวน 22 ล้านคน ณ เดือนกุมภาพันธ์ 2557 แต่ก็มีเว็บไซต์ที่มีการปิดตัวลงอย่างมัลติพลาย (Multiply) และ วินโดวส์ไลฟ์ สเปซเซส (Windows Live Spaces) และบางเว็บไซต์มีการใช้งานเฉพาะในประเทศที่พัฒนาเว็บไซต์นั้น

2) ชีวิตสังคมของเยาวชนและสภาพครอบครัวของเยาวชน ผลจากการศึกษาพบว่า เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งเพศหญิงและชายมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เป็นเพศหญิงร้อยละ 54 อายุเฉลี่ย 15 ปี โดยมีอายุ 19 ปี มากที่สุด และน้อยที่สุด 12 ปี เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่มัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจำนวนที่ไม่แตกต่างกันมาก เยาวชนได้รับเงินจากผู้ปกครองเฉลี่ย 100 บาทต่อวัน มีเยาวชนที่ได้รับเงินจากผู้ปกครองเพื่อใช้จ่ายประจำวันมากที่สุดที่ 350 บาท ขณะที่เยาวชนได้เงินจากผู้ปกครองน้อยที่สุดเพียง 40 บาท สภาพครอบครัวของเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่สถานภาพการสมรสของพ่อและแม่อยู่ด้วยกันถึง 2 ใน 3 โดยที่ทั้งพ่อและแม่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ค่าขายเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาเป็นพนักงานเอกชน โดยลำดับที่สาม พ่อรับราชการ พนักงานของรัฐ เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีพี่น้องคนเดียว แสดงได้ดังตาราง 1



ตาราง 1 ชีวิตสังคมและสภาพครอบครัวของเยาวชน

ชีวิตสังคมของเยาวชน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด
รายได้ (บาท)	102.45	41.808	40	350
อายุ (ปี)	15.02	1.606	12	19
จำนวนพี่น้อง	1.49	1.041	0	6
เพศ: หญิง อัตราส่วนร้อยละ 54				
สถานภาพการสมรสของพ่อและแม่		อัตราส่วนร้อยละ		
อยู่ด้วยกัน		70.8		
หย่าร้าง		12.9		
แยกกันอยู่		13.6		
อื่น ๆ		2.7		
อาชีพของบิดา		อัตราส่วนร้อยละ		
รับราชการ พนักงานของรัฐ		15.9		
พนักงานเอกชน		28.5		
ธุรกิจส่วนตัว ค้าขาย		31.0		
พ่อบ้าน		3.5		
อื่น ๆ		21.1		
อาชีพของมารดา		อัตราส่วนร้อยละ		
รับราชการ พนักงานของรัฐ		8.4		
พนักงานเอกชน		26.1		
ธุรกิจส่วนตัว ค้าขาย		29.5		
แม่บ้าน		21.1		
อื่น ๆ		14.9		



3) การใช้งานเครือข่ายสังคม พบว่า (1) ระยะเวลาและช่วงเวลาการใช้งานเครือข่ายสังคม พบว่า เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมมาแล้วโดยเฉลี่ย 4 ปี ใช้นานที่สุด 10 ปี ระยะเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคม ประมาณ 3.6 ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้น้อยที่สุดเพียง 45 นาที เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมวันละ 1 - 5 ครั้ง เป็นส่วนใหญ่ ช่วงเวลา 17.01 - 20.00 น. เป็นช่วงเวลาที่มีการใช้งานมากที่สุด โดยใช้งานที่บ้านและใช้เครือข่ายสังคมบนคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีการใช้บนโทรศัพท์มือถือ ถึงประมาณหนึ่งในสี่หรือร้อยละ 26 สำหรับช่วงเวลา สถานที่และอุปกรณ์การเข้าใช้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกล่าวคือ เยาวชนใช้เครือข่ายสังคมมากในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน กลับมาอยู่บ้าน จึงใช้เครือข่ายสังคมบนคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ซึ่งแสดงได้ดังตาราง 2

ตาราง 2 ระยะเวลา สถานที่ ช่วงเวลา และอุปกรณ์ที่ใช้งานการใช้เครือข่ายสังคม

ระยะเวลา	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด
เครือข่ายสังคม (ปี)	4.27	2.141	1	10
ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน (นาที)	220.47	172.45	45	800
ช่วงเวลาที่ใช้งาน	อัตราส่วนร้อยละ			
05.00 - 08.00 น.	4.7			
08.01 - 11.00 น.	8.4			
11.01 - 14.00 น.	11.1			
14.01 - 17.00 น.	14.1			
17.01 - 20.00 น.	41.6			
20.01 - 23.00 น.	18.6			
หลัง 23.00 น.	1.5			
จำนวนครั้งที่ใช้ต่อวัน	อัตราส่วนร้อยละ			
1-5	75.0			
6-10	10.4			
มากกว่า 10	14.6			
อุปกรณ์ที่ใช้	อัตราส่วนร้อยละ			
โทรศัพท์มือถือ	26.7			
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	55.7			
โน้ตบุ๊ก	17.1			
อื่น ๆ	0.5			

ตาราง 2 ระยะเวลา สถานที่ ช่วงเวลา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการใช้เครือข่ายสังคม (ต่อ)

ระยะเวลา	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด
มาตรฐาน				
สถานที่ที่ใช้งาน	อัตราส่วนร้อยละ			
ที่บ้าน	60.1			
ที่โรงเรียน	4.0			
ร้านอินเทอร์เน็ต	14.4			
อื่น ๆ เช่น บนโทรศัพท์มือถืออยู่ข้างนอก	21.5			

(2) เครือข่ายสังคมที่เยาวชนรู้จักและใช้งาน กลุ่มตัวอย่างรู้จักเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เฟซบุ๊ก เป็นลำดับแรก ลำดับถัดมา คือ ภูเก็ตตามด้วยยูทูบ ซึ่งทั้งสามลำดับแรกที่เยาวชนรู้จักไม่แตกต่างกันมากอยู่ในช่วงร้อยละ 99.5 ถึง ร้อยละ 98.0 ส่วนลำดับที่ 4 และ ลำดับที่ 5 คือ เกมออนไลน์กับไฮไฟฟ์ (Hi5) ตามลำดับ สำหรับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างรู้จักน้อยที่สุด คือ มัลติพลายซึ่งรู้จักเพียงร้อยละ 20 และโฟร์สแควร์ (Foursquare) ก็เป็นอีกเว็บไซต์ที่เยาวชนรู้จักน้อยรองลงมาที่ร้อยละ 22.3 รวมถึงเว็บไซต์พันทิป และเว็บไซต์มายสเปซ เยาวชนก็รู้จักไม่มากนัก ส่วนเว็บไซต์แทงโก้ (Tango) รู้จักประมาณร้อยละ 40 ขณะที่เว็บไซต์ที่อยู่ในกลุ่มที่เยาวชนรู้จักในระดับปานกลางอย่าง สไกป์ (Skype) วิกิพีเดีย ที่ร้อยละ 50 สำหรับเครือข่ายสังคมที่เยาวชนใช้งานเป็นลำดับ 1 คือ ภูเก็ตร้อยละ 97.3 ยูทูบ และ เฟซบุ๊กเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างใช้งานเป็นลำดับ 2 และ 3 ตามลำดับที่ร้อยละ 93.3 กับร้อยละ 92.1 เกมออนไลน์มีการใช้งานที่ร้อยละ 77.0 จัดอยู่ในลำดับ 4 ต่อมาเป็นภูเก็ตพลัส (Google+) โดยเยาวชนมีการใช้งานมัลติพลายน้อยที่สุด อาจเกิดจากการที่เป็นช่วงเวลาเว็บไซต์กำลังปิดตัว (ณ 31 พ.ค. 2556) ลำดับถัดมาเป็น โฟร์สแควร์ เว็บไซต์ทั้งสอง มีการใช้งานไม่ถึงร้อยละ 10 ซึ่งแสดงได้ดังตาราง 3

ตาราง 3 เครือข่ายสังคมที่เยาวชนรู้จักและใช้งาน

เครือข่ายสังคมที่รู้จัก	อัตราส่วนร้อยละ	เครือข่ายสังคมที่ใช้	อัตราส่วนร้อยละ
ภูเก็ต (Google)	99.5	ภูเก็ต (Google)	97.3
ไฮไฟฟ์ (Hi5)	90.6	ไฮไฟฟ์ (Hi5)	37.1
เฟซบุ๊ก (Facebook)	99.5	เฟซบุ๊ก (Facebook)	92.1
ทวิตเตอร์ (Twitter)	86.1	ทวิตเตอร์ (Twitter)	42.1



ตาราง 3 เครือข่ายสังคมที่เยาวชนรู้จักและใช้งาน (ต่อ)

เครือข่ายสังคมที่รู้จัก	อัตราส่วนร้อยละ	เครือข่ายสังคมที่ใช้	อัตราส่วนร้อยละ
ยูทูบ (Youtube)	98.0	ยูทูบ (Youtube)	93.3
อินสตาแกรม (Instagram)	80.7	อินสตาแกรม (Instagram)	29.5
สไกป์ (Skype)	58.7	สไกป์ (Skype)	26.7
แทงโก้ (Tango)	41.8	แทงโก้ (Tango)	14.6
โฟร์สแควร์ (Foursquare)	22.3	โฟร์สแควร์ (Foursquare)	7.7
เอ็มเอสเอ็ม เมสเซนเจอร์ (MSN Messenger)	87.4	เอ็มเอสเอ็ม เมสเซนเจอร์ (MSN Messenger)	61.6
ยาฮู เมสเซนเจอร์ (Yahoo Messenger)	80.2	ยาฮู เมสเซนเจอร์ (Yahoo Messenger)	23.5
วอตส์แอปป์ (WhatsApp)	78.0	วอตส์แอปป์ (WhatsApp)	38.4
ไลน์ (LINE)	82.7	ไลน์ (LINE)	47.0
วิกิพีเดีย (WIKIPEDIA)	55.2	วิกิพีเดีย (WIKIPEDIA)	40.3
กูเกิล แผนที่ (Google maps)	76.0	กูเกิล แผนที่ (Google maps)	51.5

(3) กิจกรรมที่เยาวชนทำในเครือข่ายสังคมเป็นประจำมากที่สุดเป็นลำดับแรก ได้แก่ การฟังเพลงเฉลี่ย 8.96 จาก 10 โดยมีกิจกรรมการดูหนัง คลิปวิดีโอรองลงมา ถัดมาเป็นการสนทนากับเพื่อนมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 8.26 และ 8.08 ตามลำดับ ส่วนการค้นหาข้อมูลเป็นกิจกรรมที่เยาวชนทำเป็นลำดับที่ 4 และเล่นเกมเป็นลำดับที่ 5 ที่ค่าเฉลี่ย 7.33 ขณะที่กิจกรรมการเขียนบล็อกหรือไดอารี เยาวชนเลือกทำน้อยที่สุดเฉลี่ยเพียง 3.78 และกิจกรรมที่เยาวชนทำน้อยรองลงมา คือ เลือกซื้อสินค้าและบริการ สำหรับกิจกรรมการฟังเพลง การดูหนัง คลิปวิดีโอ เป็นกิจกรรมที่เยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำเป็นประจำในเครือข่ายสังคมนั้น เป็นไปในทิศทางที่ใกล้เคียงกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่เยาวชนใช้งานอย่างยูทูบ ที่มีการใช้งานในลำดับสอง แต่ก่อนที่จะทำกิจกรรม ฟังเพลง ดูหนัง คลิปวิดีโอ อาจมีการค้นหาข้อมูลเพลง ผ่านกูเกิล ซึ่งเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่เยาวชนใช้งานมากที่สุด

4) ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมของเยาวชน คณะผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในสองมิติประกอบด้วย ผลจากการใช้เครือข่ายสังคมที่มีต่อตนเองและต่อสังคม เยาวชนเห็นว่าการใช้เครือข่ายสังคมแล้วทำให้ตนเองมีชีวิตที่สะดวกสบายขึ้นและเป็นคนก้าวหน้าทันเทคโนโลยี รวมถึงเมื่อใช้แล้วทำให้ผ่อนคลายความเครียดได้ ขณะเดียวกันยังสามารถหาความรู้ได้จากการใช้งานเครือข่ายสังคม

อีกทั้งยังทำให้เยาวชน ไม่รู้สึกเหงาหรือเบื่อหน่าย แต่สิ่งที่น่าสังเกต คือ เยาวชนให้ความสำคัญน้อยกับผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการที่ใช้เครือข่ายสังคมแล้วจะทำให้โดนผู้ฉ้อโกงหรือโดนขโมยข้อมูลส่วนตัวไปใช้ ซึ่งในสังคมปัจจุบันเป็นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ง่าย เนื่องจากภัยบนเครือข่ายสังคมมีจำนวนที่เพิ่มขึ้นตลอด

ผลจากการใช้เครือข่ายสังคมเยาวชนให้ความสำคัญกับเพื่อนมากที่สุดทั้งการที่ทำให้ได้คุยกับเพื่อนได้ง่าย ได้พบเพื่อนเก่า ได้พบเพื่อนใหม่ ๆ และทำให้รับรู้ความคิดของเพื่อน แต่ให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยมาก จากการที่เยาวชนไม่เห็นถึงคุณค่าว่าเมื่อใช้แล้วสามารถสื่อสารกับคนในครอบครัวได้เพิ่มขึ้น ซึ่งผลกระทบนี้อาจส่งผลกระทบต่อสถาบันครอบครัวได้ในอนาคต จากมุมมองของเยาวชนกับการใช้งานเครือข่ายสังคมที่สะท้อนในประเด็นนี้ออกมา อีกทั้งเยาวชนยังให้ความสำคัญน้อยกับการที่ทำให้พูดคุยกับคนรอบข้างที่ไม่ได้ใช้น้อยลง สำหรับในประเด็นที่เยาวชน ให้ความสำคัญในเรื่องที่เมื่อมีการใช้เครือข่ายสังคมแล้วทำให้ทำผิดได้ง่ายขึ้น เช่น แกล้งผู้อื่น เป็นสิ่งสำคัญนี้แสดงว่าเยาวชนรู้ถึงการใช้งานที่ทำให้เกิดผลในทางไม่ดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ให้ความสำคัญกับการละเมิดสิทธิคนอื่น เช่น บ่นที่กรู๊ปคนอื่นโดยไม่ขออนุญาต

ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมของเยาวชนจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์พบว่า เกิดจากการที่เยาวชนรู้ไม่เท่าทันเทคโนโลยี เพราะเครือข่ายสังคมที่ใช้ผ่านเครือข่ายสาธารณะอย่างอินเทอร์เน็ตนั้น ทุกคนสามารถเข้าถึง อย่างกรณี การเปิดแอคเคาท์ปลอมบนเฟซบุ๊กนั้น ส่งผลต่อการทำให้เยาวชนสามารถเป็นผู้ที่กำลังจะกระทำความผิดได้ จากคำสัมภาษณ์ของนายตำรวจกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่กล่าวว่า “อินเทอร์เน็ตไม่มีอะไรที่มัน 100% หรือไม่มีอะไรที่เรียกว่าเป็นความจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต” หรือแม้แต่การใช้อีเมลก็สามารถถูกโดนหลอก ด้วยเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่เรียกว่า การตกปลา (PHISHING เป็นคำพ้องเสียงจากคำว่า FISHING) คือ การที่ผู้ใช้งานถูกหลอกให้ใส่ชื่อผู้ใช้และพาสเวิร์ด แล้วถูกนำอีเมลไปใช้กระทำความผิดซึ่งมีเกิดขึ้นมาก แต่ตอนนี้จะไปหนักในเรื่องของเครือข่ายสังคมอย่าง เฟซบุ๊ก ไลน์ เพิ่มขึ้น และพบว่า คดีการหมิ่นประมาทเพิ่มขึ้นเกิดจากการเข้าไปในเครือข่ายสังคม แล้วไปโพสต์ในทางที่ไม่ดีแล้วก็ให้คอมเมนต์เพิ่มเติม เนื่องจากการให้ความสำคัญในเรื่องของเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นมากและได้กล่าวไว้เพิ่มเติมว่า เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นนี้ คือสิ่งที่กำลังเป็นปัญหาอยู่ทุกวันนี้ และเหมือนกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง บิดาของเยาวชนในระดับ ม. 3 ที่กล่าวว่า “เพื่อนร่วมงานผมเองโดนเอารูปจากเฟซบุ๊กไปโพสต์ในเว็บผู้หญิงขายบริการแล้วก็บอกว่าน้องคนนี่ชื่อนี้ เขาก็ติดตามไปแล้วก็ให้ผู้ชายที่รู้จักกันโทรไปคุยกับ



เบอร์นี้ เขาก็บอกว่าน้องคนนี้อยู่ แต่มีคนอื่นแทน ก็คือมีการเอารูปของน้องขึ้นไปบอกว่าขายบริการ” แสดงให้เห็นถึงผลกระทบจากละเมิดสิทธิคนอื่นเพิ่มขึ้นจากการใช้เครือข่ายสังคม ส่วนผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมนั้นส่วนหนึ่งเกิดจากครอบครัวซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า ผู้ปกครองไม่สามารถควบคุมการใช้งานเครือข่ายสังคมได้ เนื่องจากผู้ปกครองตามใจเยาวยาวมากเกินไป จากการสัมภาษณ์ คุณแม่ของเยาวยาวในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้กล่าวไว้ว่า “สมัยนี้พ่อแม่กลัวลูกจะไม่รัก ก็จะปล่อยให้เล่นโดยไม่มีการกำหนดว่าเด็กเขาควรจะทำอย่างไร”

ดังนั้นผู้ปกครองไม่ควรตามใจเกินกว่าเหตุ และไม่ควรให้ใช้คอมพิวเตอร์ที่ต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในห้องนอนของเยาวยาว หรือให้ใช้งานโดยไม่จำกัดเวลา สำหรับผลกระทบที่เกิดจากการใช้สังคมออนไลน์ค่อนข้างที่จะเป็นเรื่องจริงและเป็นปัญหาในสังคมที่ส่งผลทั้งเยาวยาวและผู้ปกครอง จากการสัมภาษณ์บุคลากรหญิงจากกรมสุขภาพจิต พบว่า พฤติกรรมของบุคคลในครอบครัว เปลี่ยนไปจากการใช้เทคโนโลยี ทั้ง เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรมและอะไรหลาย ๆ อย่าง ทำให้สัมพันธ์ภาพในครอบครัวลดลง โดยกล่าวไว้ว่า “พ่อแม่แน่นแฟ้น เริ่มไม่มีเวลาให้กัน อยู่ด้วยกันในครอบครัวกินข้าวโต๊ะเดียวกันแท้ ๆ แต่ว่าไม่ได้คุยกันเลย พ่อแม่เล่นเกม แม่เล่นเกม ลูกเล่นเกม”

5) แนวทางแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคม ในมุมมองของเยาวยาว พบว่าเยาวยาวให้ความสำคัญในการลดเวลาการใช้งานด้วยตนเองมากที่สุดถึงร้อยละ 86.1 ลำดับ ถัดมาเยาวยาวเห็นว่าผู้ปกครองสามารถช่วยแก้ไขได้ด้วยการที่ให้ผู้ปกครองควบคุมค่าใช้จ่ายและควบคุมเวลาในการใช้งาน สำหรับแนวทางแก้ไขผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคม สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในระดับครอบครัวและระดับสังคม โดยที่แนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับครอบครัวพบว่า

(1) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีภายในครอบครัว ได้แก่ (1.1) การสร้างบรรยากาศ ที่อบอุ่นภายในครอบครัว (1.2) การจัดสรรเวลา การแบ่งเวลาเพื่อใช้ร่วมกับคนในครอบครัว (1.3) การสนับสนุนและส่งเสริมให้เยาวยาวทำกิจกรรมที่สนใจ ในเวลาว่างที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน (1.4) การทำกิจกรรมในเครือข่ายสังคมร่วมกับเยาวยาว (1.5) ผู้ปกครองควรเรียนรู้เรื่องเครือข่ายสังคมเพิ่มขึ้นและสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก (1.6) การเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้งานเครือข่ายสังคมก่อนที่จะสอนเยาวยาว (1.7) การติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องรวมของครอบครัว (1.8) ครอบครัวควรมีแนวทางในการเลี้ยงดูให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน เพื่อลดความขัดแย้งระหว่างกันของผู้ปกครอง ลดความสับสนของเยาวยาว และควรร่วมมือกันในการแก้ปัญหาโดยใช้กฎเดียวกัน (1.9) การเอาใจใส่ สอดส่องดูแล หมั่นสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของเยาวยาวและพยายามเข้าถึงอย่างใกล้ชิด (1.10) การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีไม่ใช้อารมณ์หรือใช้ถ้อยคำที่รุนแรง

(2) การตั้งกติกากและการจำกัดการเข้าถึงเครือข่ายสังคม ได้แก่ (2.1) การกำหนดถึงขอบเขตการใช้งานกับเยาวชน (2.2) การกำหนดกติกาอย่างรูปธรรมที่เกี่ยวกับระยะเวลาการใช้ (2.3) การกำหนดมาตรการทางการเงินและมีวินัยในการใช้เงิน (2.4) การกำหนดหน้าที่ที่เยาวชนต้องรับผิดชอบก่อนการใช้เครือข่ายสังคม (2.5) การกำหนดการลงโทษหากเยาวชนไม่สามารถทำตามกติกาได้ (2.6) การลดโอกาสการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตด้วยการจำกัดจำนวนของอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายสังคม (2.7) การควบคุมเวลาและเนื้อหาในการใช้งานของเยาวชน ด้วยการติดตั้งโปรแกรมที่กำหนดระยะเวลาการใช้งานหรือโปรแกรมบล็อกเว็บไซต์ (2.8) การกำหนดรหัสผ่านของอุปกรณ์ทั้งแท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยในการควบคุมเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต (2.9) การฝึกให้เยาวชนมีวินัย รู้จักการควบคุมตัวเอง รู้จักแบ่งเวลาในการใช้และควรแสดงความชื่นชมเมื่อสามารถทำตามกติการักษาเวลา รู้หน้าที่ รู้จักความรับผิดชอบเมื่อครบกำหนดตามข้อตกลงกัน (2.10) การปฏิบัติอย่างจริงจังกับกติกา ด้วยความเสมอต้นเสมอปลายและสม่ำเสมอ ไม่ควรผ่อนผันจะทำให้กติกาไม่มีความหมาย

(3) การสร้างคุณลักษณะที่ดีของเยาวชนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพให้เยาวชนรู้สึกถึงค่าในตนเอง ได้แก่ (3.1) ส่งเสริมให้เยาวชนมีความภาคภูมิใจในตนเองและหาโอกาสพัฒนาเยาวชน (3.2) การมองหาและดึงจุดเด่นของเยาวชนมาแสดงความชื่นชมและสนับสนุนเพื่อให้เกิดการทำสิ่งนั้นอย่างต่อเนื่อง (3.3) ส่งเสริมสิ่งที่เยาวชนทำได้ดี โดยไม่จำกัดเฉพาะเรื่องการเรียนรู้เท่านั้น และควรส่งเสริมให้มีงานอดิเรกทำหลาย ๆ อย่าง (3.4) การแสดงความสนใจในสิ่งที่เยาวชนกำลังสนใจ หรือการแสดงความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ (3.5) การยอมรับความผิดพลาด โดยไม่ตำหนิ ร่วมแก้ไขด้วยการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรไม่ใช้การลงโทษอย่างเดียว อธิบายด้วยความมีเหตุผล สอนให้เยาวชนมีวิธีการจัดการกับความเครียดอย่างเหมาะสม

ขณะที่แนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับสังคมพบว่า ควรมีแนวทางแก้ไขผลกระทบใน 3 แนวทาง ดังนี้ 1) การสร้างเครือข่ายประสานความร่วมมือในประเด็นดังนี้ (1) การประสานความร่วมมือในการแก้ปัญหาในรูปแบบสหวิชาชีพ (2) การจัดตั้งเครือข่ายผู้ปกครองในห้องเรียนหรือในชุมชนของเยาวชน (3) การจัดโครงการเสริมสร้างความรู้และการเพิ่มความร่วมมือการทำงานระหว่างหน่วยงาน (4) การจัดหลักสูตรร่วมระหว่างหน่วยงานและสร้างสื่อการเรียนการสอนแจกจ่าย (5) ควรจัดทำความร่วมมือระหว่างกระทรวงศึกษาธิการกับหน่วยงานทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสำนักงานตำรวจแห่งชาติเพื่อให้ความรู้กับเยาวชนทั้งในและนอกสถานศึกษา (6) การเพิ่มศักยภาพเจ้าหน้าที่ตำรวจทางเทคโนโลยีรวมถึงการสร้างสถานีดารวจออนไลน์หรือระบบออนไลน์เพื่อประชาชน (7) การจัดหาพื้นที่สาธารณะและจัดหากิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน (8) การพัฒนาศักยภาพโรงเรียนและชุมชน



ในการเฝ้าระวังสนับสนุนและแก้ไขปัญหา (9) การพัฒนาและควบคุมการดำเนินการร้านเกม อินเทอร์เน็ต (10) การพัฒนาวิธีการและกระบวนการบำบัดกรณีเยาวชนติดเครือข่ายสังคมอย่างเหมาะสม รวมถึงการจัดทำสายด่วนและระบบอัตโนมัติให้บริการ

2) การส่งเสริม และพัฒนาการรับรู้และการเรียนรู้ ได้แก่ (1) การเพิ่มการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาผ่านกระบวนการเรียนรู้การใช้สร้างสรรค์ (2) การพัฒนาความคิดในเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์และสื่อต่าง ๆ การถ่ายทอดความรู้ของตนเองในรูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (3) การส่งเสริมและพัฒนากระบวนการใช้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ (4) การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน ด้วยการเน้นการมีส่วนร่วมของเยาวชน ในรูปแบบที่บูรณาการแนวทางและคำแนะนำผ่านสื่อประสมเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้รับความรู้ สนับสนุนการเผยแพร่และเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์สื่อที่มีประโยชน์ในวงกว้าง ขณะเดียวกันควรจัดสื่อร้าย (5) การสร้างวัฒนธรรมการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีตั้งแต่เยาวชนเริ่มใช้งาน (6) การจัดค่ายเยาวชนให้เยาวชนได้เรียนรู้เพื่อลดผลกระทบจากการใช้งาน (7) การจัดโครงการเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อให้ถ่ายทอดความรู้การดูแลกันในกลุ่มเพื่อน (8) โครงการส่งเสริมการอ่านหนังสือเพื่อช่วยลดผลกระทบจากการใช้งานเครือข่ายสังคม

3) การสร้างความตระหนักที่จะเกิดจากผลกระทบในการใช้เครือข่ายสังคม ได้แก่ (1) การเผยแพร่นโยบายหรือมาตรการที่เป็นรูปธรรม รวมถึงการปฏิบัติตามนโยบายหรือมาตรการอย่างจริงจัง (2) การจัดทำการประเมินความรุนแรงหรือจัดระดับความรุนแรงให้เยาวชนได้ทราบถึงผลที่จะตามมา (3) การประเมินผลกระทบต่อสุขภาพและการพัฒนาการของเด็กและเยาวชนและประชาสัมพันธ์ให้เห็นผลกระทบ (4) การส่งเสริมการเปิดรับเนื้อหาผ่านสื่อในเชิงวิเคราะห์วิพากษ์ที่เหมาะสมกับเยาวชน ด้วยการให้เหตุผล เพื่อชี้ให้เห็นผลกระทบจากการใช้งาน รวมถึงเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (5) การเพิ่มช่องทางการให้ข้อมูลเรื่องการนำเข้าข้อมูลเท็จในคอมพิวเตอร์แล้วก็ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย ชี้ให้เห็นอนาคตและเฝ้าระวังภัยที่อาจจะเกิดขึ้นจากการใช้เครือข่ายสังคม

สรุปและอภิปรายผล

สภาพทั่วไปของเครือข่ายสังคม ผลจากการศึกษาพบว่า ผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทุกปีและแนวโน้มของผู้ใช้บริการทั่วโลกเพิ่มขึ้นสอดคล้องตามแนวทางของทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Rogers, 2003) เพราะเครือข่ายสังคมเกิดขึ้นจากการใช้นวัตกรรมในการสื่อสารระหว่างกันของผู้ใช้ในระบบสังคม ซึ่งสามารถพัฒนาจนเกิดเป็นสังคมเสมือนได้ อย่างในปัจจุบัน ตามเวลาที่ผู้ใช้ต้องการและสอดคล้องกับคำแนะนำสำหรับประชาชน ในการใช้

อินเทอร์เน็ตและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนของชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย (ชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย, 2556) ที่กล่าวว่าในประเทศไทยมีผู้ใช้เครือข่ายสังคมมากขึ้น และบางคนใช้จนถึงขั้นติดเครือข่ายสังคมและเป็นไปในทิศทางเดียวกับสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนในปี 2555 ของ Child Watch จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานรูปแบบต่าง ๆ พบว่า เด็กใช้เวลาคุยโทรศัพท์หรือแชทผ่านไลน์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556) ขณะที่เยาวชนเพศหญิงและชายมีส่วนร่วมการใช้ใกล้เคียงกันสอดคล้องกับผลสำรวจเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556) โดยมีประสบการณ์การใช้เครือข่ายสังคมมาแล้วเฉลี่ย 4 ปี สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม เพื่อพัฒนาในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดนครปฐม (ทัตธนันท์ พุ่มนุช, 2555) ที่มีประสบการณ์การใช้งานตั้งแต่ 2 - 3 ปี

เยาวชนที่รู้จักและใช้งานเครือข่ายสังคมในสามลำดับแรก คือ เฟซบุ๊ก กูเกิ้ล และยูทูบ สอดคล้องกับการรวบรวมของเว็บไซต์ Alexa.com เครือข่ายสังคมที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุดใน 10 อันดับ และสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ของปณิชา นิติพรมงคล (2554) สำหรับกิจกรรมที่ทำเป็นประจำในเครือข่ายสังคมมากที่สุดสามลำดับแรก คือ ฟังเพลง ดูหนังคลิป์วิดีโอ และสนทนากับเพื่อน สอดคล้องกับผลจากการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2554 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2555) ที่เยาวชนอายุ 15 - 24 ปี ใช้โทรศัพท์มือถือและมีการเข้าถึงหรือการใช้อินเทอร์เน็ตแล้วทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงในระดับมาก

แนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับครอบครัวพบว่า ครอบครัวควรนำไปใช้คือ 1) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว สอดคล้องกับสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนในปี 2555 ของ Child Watch (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556) 2) การตั้งกติกาและการจำกัดการเข้าถึงเครือข่ายสังคมสอดคล้องการศึกษาของชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย (2556) ว่าควรกำหนดกติกาการใช้อินเทอร์เน็ตและติดตามควบคุมให้เป็นไปตามข้อตกลงอย่างเหมาะสม หากในครอบครัวเองมีกฎกติกาในการใช้งาน การไม่ให้มีคอมพิวเตอร์ในห้องส่วนตัวของเด็ก ย่อมจะช่วยลดเวลาที่เด็กใช้จะลดน้อยลง 3) การสร้างคุณลักษณะที่ดีของเยาวชนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพให้เยาวชนรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง สอดคล้องกับการศึกษาของชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย (2556) ที่ส่งเสริมให้เด็กมีความภาคภูมิใจในตนเอง เช่นเดียวกับการศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นของชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2552)



ขณะที่แนวทางแก้ไขผลกระทบในระดับสังคมพบว่า ควรมีแนวทางแก้ไขดังนี้ 1) การสร้างเครือข่ายประสานความร่วมมือซึ่งสอดคล้องกับการศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร เสนอแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 พ คือ เพื่อน ที่มีบทบาทอย่างมากในการชักชวน เพื่อนที่ชอบเล่นเกม ให้ไปทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ พ่อแม่ ที่มีบทบาทสำคัญในการดูแลลูก และพื้นที่ในที่นี้ หมายถึง พื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรมสำหรับเด็กในชุมชน (ปริศนา และคณะ, 2555) 2) การส่งเสริมและพัฒนารับรู้และการเรียนรู้ และ 3) การสร้างความตระหนักที่จะเกิดจากผลกระทบในการใช้เครือข่ายสังคม สอดคล้องกับการศึกษาของชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย (2556) ควรสอนให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดกระทำความผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะทางวิชาการ นักวิชาการหรือนักวิจัยควร

(1) นำเอาแนวคิดและทฤษฎีด้านเทคโนโลยีกับแนวคิดเกี่ยวกับเยาวชนมาบูรณาการในการสร้างแบบจำลองเพื่อใช้ในการศึกษาเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นถึงปัจจัยที่มีผลต่อเยาวชนกับเครือข่ายสังคม

(2) มีการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งต่อผลเยาวชนกับเครือข่ายสังคมในวัฒนธรรมไทย เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นผลกระทบและแนวทางการแก้ไขที่แตกต่างกัน

(3) มีการศึกษาเจาะจงในกลุ่มอายุที่เป็นกลุ่มที่ใช้เวลานานที่สุด เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลกระทบขณะเดียวกันควรศึกษาเจาะจงในกลุ่มผู้ใช้งานน้อยที่สุด เพื่อสะท้อนปัญหาที่ต้องแก้ไข

(4) มีการศึกษาเปรียบเทียบมุมมองกลุ่มอายุที่แตกต่างกัน เพื่อใช้เสริมการพัฒนาและแนวทางในการแก้ปัญหา

2) ข้อเสนอแนะด้านนโยบาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควร

(1) ผลักดันประเด็นเยาวชนกับเครือข่ายสังคม ให้เป็นวาระแห่งชาติเร่งด่วนที่ต้องได้รับการพิจารณาและดำเนินการแก้ไขโดยเร็ว เพราะเยาวชนมีมุมมองต่อผลกระทบจากการใช้งานในทิศทางที่น่ากังวล

(2) ส่งเสริมให้มีการสำรวจและติดตามสถานการณ์ความรุนแรงของการใช้เครือข่ายออนไลน์กับเยาวชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาที่มีแนวโน้มก่อความรุนแรงเพิ่มขึ้น



(3) ทำงานร่วมกันในรูปแบบการบูรณาการ ไม่ใช่เป็นการทำงานแยกส่วนเฉพาะหน่วยงานใด หน่วยงานหนึ่ง ทั้งกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานตำรวจแห่งชาติและหน่วยงานอื่น ๆ

(4) สร้างความตระหนักรู้ให้เยาวชน เพื่อได้รับทราบถึงผลกระทบที่อาจเกิดจากการใช้ เครือข่ายสังคมเพียงเพื่อสร้างความบันเทิง

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). **ข้อมูลสถิติทางการศึกษา ปีการศึกษา 2554**. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม พ.ศ.2556. เข้าถึงได้จาก <http://203.159.249.189/mis/EIS/reportdata.htm>

ชมรมจิตแพทย์เด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย. (2556). **คู่มือการขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2557**. กรุงเทพฯ: สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2552). **รายงานการวิจัยฉบับเผยแพร่การศึกษาหาปัจจัยป้องกัน การติดเกมในเด็กและวัยรุ่น**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ณัช วงศ์ส่องจำ. (2558). การศึกษากระบวนการระบบพิสูจน์หลักฐานอาชญากรรมไซเบอร์. **วารสารวิชาการอาชญวิทยาและนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ**. 1(1), 55-61

ปณิชา นิติพรมงคล. (2554). **พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขต กรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

ปริศนา มัชฌิมา, สายสุดา ปันตระกูล และกาญจนา เผือกคง. (2555). รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย: กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร. **SDU Res. J.** 7(2), 77- 89.

ทัศนันท์ พุ่มนุช. (2555). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดนครปฐม. **Veridian E-Journal**. SU5(1), 523 - 540.

พรปภัสสร ปริญาญกุล, แสงเดือน ทวีสินและชนากิตต์ ราชพิบูลย์. (2553). **การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขต**



- กรุงเทพมหานคร. คณะครุศาสตร์ อดุสาหกรรมและเทคโนโลยีมหาวิทยาลัย เทคโนโลยี
พระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- พัชรภรณ์ ไกรชุมพล. (2553). **ทัศนคติและพฤติกรรมการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
ในการสร้างชื่อเสียง กรณีศึกษา ยูทูบ (Youtube).** สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2556.
เข้าถึงได้จาก <http://203.131.210.100/ejournal/wp-content/uploads/2013/03/55018.pdf>
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2555). **ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์.** (พิมพ์ครั้งที่ 14). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สามลดา.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2556). **Child Watch กับสภาวะการณ์เด็กและ
เยาวชนในรอบปี 2554-2555.** สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
<http://www.teenpath.net/data/r-research/00011/tpfile/00001.pdf>
- สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2553). **จิตแพทย์แนะ 10 เกมสร้างสรรค์.** สืบค้นเมื่อ
12 สิงหาคม 2556. เข้าถึงได้จาก [http://pr.moph.go.th/iprg/include/admin_hotnew/
show_hotnew.php?Id_Hot_new=17669](http://pr.moph.go.th/iprg/include/admin_hotnew/show_hotnew.php?Id_Hot_new=17669)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2555). **วัยรุ่น: อินเทอร์เน็ต: เกมออนไลน์** สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2557.
เข้าถึงได้จาก <http://service.nso.go.th/nso/web/article/article47.html>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). **การมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.
2556.** สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.nso.go.th>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of
information technology. *MIS Quarterly*. 13, 319-339.
- El- Hadary. (2003). **Security and the factors affecting the acceptance of B2B digital
marketplaces in Egypt.** Retrieved November 12, 2014. from [http://www.icict.
gov.eg/CICT2003/Proceedings/Security_and_the_Factors_Affecting_the_Acceptance
_of_B2B_Digital_Marketplaces_in_Egypt.pdf](http://www.icict.gov.eg/CICT2003/Proceedings/Security_and_the_Factors_Affecting_the_Acceptance_of_B2B_Digital_Marketplaces_in_Egypt.pdf)
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). **Belief, attitude, intentions and behavior: An introduction to
theory and research.** Boston: Addison-Wesley.
- Kim. (2004). **Hybrid technology acceptance model: The case of object-oriented programming
department of information systems college of business administration Dongguk
University, Seoul, Korea.** Retrieved December 30, 2016, from [http:// 72.14.203.104
/search?q=cache:PXywNjBakscJ:www.pacisnet.org/file/2004](http://72.14.203.104/search?q=cache:PXywNjBakscJ:www.pacisnet.org/file/2004)



Rogers, E. M. (2003). **Diffusion of Innovations**. (5th ed.) New York: Free Press.

Yamane, Taro. (1967). **Statistics: An Introductory Analysis**, (2th ed.) New York: Harper and Row.

ผู้เขียน

คำนำหน้า ชื่อสกุล

หน่วยงาน/สังกัด

ที่อยู่หน่วยงาน/สังกัด

e-mail:

นางอารยา เกียรติก้อง

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

๑๗๒ ถนนอิสรภาพ แขวงวัดกัลยาณ์ เขตธนบุรี

กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

araya.g@dru.ac.th

คำนำหน้า ชื่อสกุล

หน่วยงาน/สังกัด

ที่อยู่หน่วยงาน/สังกัด

e-mail:

นายกมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

๑๗๒ ถนนอิสรภาพ แขวงวัดกัลยาณ์ เขตธนบุรี

กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

Kamolsak.w@dru.ac.th

คำนำหน้า ชื่อสกุล

หน่วยงาน/สังกัด

ที่อยู่หน่วยงาน/สังกัด

e-mail:

พันตำรวจเอก ปิยวัฒน์ เกียรติก้อง

ศูนย์บริการทางการศึกษา โรงเรียนนายร้อยตำรวจ

เลขที่ ๔๐ หมู่ ๗ อำเภอสามปราชญ์ จังหวัดนครปฐม ๗๓๑๑๐

mou1248@gmail.com