

# ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยา

## The Impact of Using Social Media to Change the Thai Values of Teenages in Phranakhon Si Ayutthaya Province

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสตร์/ Pattamaporn Suksomsot

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา  
Assistant Professor of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

ปฐมพงษ์ พุ่มพุกษ์ / Pathomphong Pumpruek

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา  
Lecturer of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

วันที่รับบทความ 11 กันยายน 2563 / แก้ไขบทความ 20 ธันวาคม 2563 / ตอรับบทความ 28 มกราคม 2564

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และ 3) เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนในเขตเทศบาลนครพระนครศรีอยุธยาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม

การศึกษพบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งเป็น 7 ด้าน ดังนี้ 1) ปัจจัยด้านเจตคติ 2) ปัจจัยด้านสังคม 3) ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครอง 4) ปัจจัยด้านรายได้ และสถานะทางเศรษฐกิจ 5) ปัจจัยด้านการศึกษา 6) ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อน และ 7) ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบ

ผลกระทบค่านิยมด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อค่านิยมด้านบวกคือ 1) มีค่านิยมในการศึกษาและใฝ่รู้ 2) ค่านิยมเรื่องความกตัญญูตเวที 3) ค่านิยมเรื่องการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีจิตอาสา 4) ค่านิยมการรักษาสุขภาพ 5) ค่านิยมการพึ่งพาตนเองและความขยันหมั่นเพียร และการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นที่ส่งผลกระทบต่อค่านิยมด้านลบ คือ 1) ค่านิยมความฟุ่มเฟือย 2) ค่านิยมการใช้ภาษาที่ผิดเพี้ยน 3) ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง 4) ค่านิยมการไม่รักเดียวใจเดียว 5) ค่านิยมการบริโภคนิยม 6) ค่านิยมเรื่องของแพชั่นการแต่งตัว 7) ค่านิยมความเป็นอิสระ เสรี ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ 8) ค่านิยมชอบเสี่ยงโชค

เล่นการพนัน เชื่อเรื่องโชคลาง 9) การชื่นชอบและเลียนแบบค่านิยมด้านนิยมนะวันตกและตะวันออก  
10) ค่านิยมไม่ภูมิใจในภาษาไทย

**คำสำคัญ :** สื่อสังคมออนไลน์ การบริโภคสื่อออนไลน์ ผลกระทบสื่อออนไลน์ ค่านิยมวัยรุ่นไทย

### **Abstract**

The objectives of this research were 1) to study teenagers' behavior of using on line media 2) to study factors relevant to Thai teenagers' values with social media used, and 3) to study the positive and negative effects of social media used among teenagers. Researchers used mixed – method research. Population were teenagers using online media, who lived in Phranakhon Si Ayutthaya municipality.

The result show with respect to factors relevant to Thai teenagers' values in social media use, they were divided into seven categories: 1) *attitude factor* 2) *social factor* 3) *nurture factor* 4) *income and economic factors* 5) *education factor* 6) *peer pressure factor* and 7) *icon influence factor*. Besides, social media has both positive and negative impacts on teenagers. And the interview data derived from a group of teenagers using social media, the positive effects were illustrated as follows: 1) value in education and seeking knowledge, 2) value in gratitude, 3) value in selflessness and public mind, 4) value in being healthy, and 5) value in self-reliance and hard work. However, there were also ten traits which exhibit the negative effects including: 1) value in extravagance, 2) value in incorrect use of language, 3) value in having premature sex and value in sex before marriage, 4) value with pleasure more than one love, 5) value in consumerism, 6) value in clothing and fashions, 7) value in independence, freedom, and living out of rules, 8) value in gambling or superstitions, 9) value in the preference and imitation of Western and East Asian values, and 10) value of being not proud of Thai language.

**Keywords :** Social media, Using social media, Social media impact, Thai teenage values

## 1. บทนำ

พฤติกรรมกรรมการบริโภคสื่อของวัยรุ่นไทยทั่ว ๆ ไป เราคงนึกถึงภาพวัยรุ่นกับจอทีวีจอใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นที่แน่ชัดว่าอุปกรณ์ดิจิทัลเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของพวกเขาอย่างขาดไม่ได้ และอุปกรณ์เหล่านี้ยังสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นที่เป็น Active audience ที่แสวงหาข้อมูลเองตลอดเวลา จะเห็นว่าวัยรุ่นจะบริโภคสื่อออนไลน์ที่หลากหลายมากกว่าสื่อออฟไลน์ เนื่องจากวัยรุ่นจะใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในแต่ละครั้ง ครั้งละสั้น ๆ ซึ่งจะแตกต่างกับสื่อทีวีที่แต่ละครั้งที่ใช้จะกินเวลานานกว่า โดยสื่อออนไลน์ที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดก็จะเป็น สื่อค้นออนไลน์ ร้อยละ 79 และเครือข่ายสังคม ร้อยละ 76 นอกจากนี้ ออนไลน์วิดีโอ และทีวีออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่วัยรุ่นนิยมเข้าไปรับชมเนื้อหาที่ชื่นชอบ และยังเป็นที่นิยมใช้สมาร์ทโฟน รวมถึงแท็บเล็ตในการท่องอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มอื่นๆ อีกด้วย ทั้งนี้การใช้สังคมออนไลน์ของวัยรุ่นสร้างค่านิยมการลอกเลียนแบบและตามกระแสที่ผิดกลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่เห็นตรงว่า บางครั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมการเลียนแบบ รวมทั้งการตามกระแสในทางที่ผิด ขาดความเป็นตัวของตัวเอง เพราะกลัวว่าตนเองจะตกกระแส เช่น การใช้ซองหรือชื่อของตามศิลปินนักแสดงในอินสตาแกรม การแต่งตัวไปล้อแหลมตามดารา การมีพฤติกรรมฟุ่มเฟือย อยากได้อะไรก็มีตามที่ได้เห็นจากผู้อื่น เยาวชนส่วนใหญ่ยอมรับว่าสื่อใหม่มีผลทำให้ตนเกิดความรู้สึกต้องการเลียนแบบ และตามกระแสสังคม โดยเฉพาะการเลียนแบบดารา นักแสดง เช่น เรื่องแฟชั่น การแต่งกาย และลักษณะการโพสต์ท่าถ่ายรูป แต่ยังสามารถควบคุมตนเองได้ โดยพยายามไม่ลอกเลียนแบบในทางที่ผิดอันก่อให้เกิดอันตรายบางรายต้องการมีบุคลิกภาพที่ดี มีความสวย อยากขาว จึงเกิดกระแสค่านิยมการทำศัลยกรรมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างแพร่หลายในปีปัจจุบัน (ฐิตินัน บ. คอมมอน, ค้นเมื่อ 21 พ.ค.2563)

ในส่วนของผลดี ผลเสียต่อสังคมของพฤติกรรมเลียนแบบนั้น เขามองว่า การเลียนแบบดารา นั้นมีมาทุกยุคทุกสมัย ซึ่งไม่สามารถอธิบายถึงผลดี ผลเสียได้อย่างชัดเจน หากสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นคือ สิ่งเหล่านี้ทำให้วัยรุ่นหมกมุ่นกับการเป็นคนดังมากเกินไป นิตยสารใหม่ที่บอกว่า เด็กปัจจุบันถูกหล่อหลอมให้เดินหลงทางระหว่าง ความภาคภูมิใจในตนเอง (Self-esteem) กับความลุ่มหลงในตัวเอง ซึ่งเกิดจากการบ่มเพาะของอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างรายการประกวดความสามารถ พ่อแม่ที่ชื่นชมลูกจนเกินความจริงสร้างวัฒนธรรมแห่งการชื่นชมกันเองมากขึ้น จากค่านิยมของดาราสู่ภาพฉาวที่เรียกกระแสสนใจจากสังคม จนถึงการเข้ามาของสื่อใหม่ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบมากขึ้น ง่ายขึ้น แม้ทิศทางที่สังคมมุ่งไปนั้นยังคงรอคำตอบว่า ทุกคนเดินไปผิดทางหรือไม่ สิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งคือเราได้ลองคิดถึงและตั้งคำถามกับพฤติกรรมที่เราทำอยู่ทุกวันนี้แล้วหรือยัง (ASTV ผู้จัดการ LIVE, ค้นเมื่อ 25 พ.ค.2563)

สังคมสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดค่านิยมในการเรียกร้องความสนใจจากสังคมและผู้อื่น โดยวิธีการเรียกร้องความสนใจมีหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบทั่วไป เช่น การโพสต์ภาพและข้อความพร่ำเพรื่อเพื่อให้คนมาดถูกใจ จนถึงค่านิยมการเรียกร้องความสนใจในแบบผิด ๆ เช่น การโชว์ภาพวาบหวิว ไปเปลือย

ของตนเอง เพราะอยากให้มีคนมาติดตามและกดถูกใจ โดยกลุ่มเยาวชนยอมรับว่าตนต้องใช้สังคมออนไลน์ เพื่อให้มีพื้นที่อยู่ในกระแสสังคม ไม่ห่างหายไปจากสังคมเพื่อน การจะทำให้เพื่อนยังจำได้ว่าตนยังอยู่ในสังคมสื่อใหม่จำเป็นต้องมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา โดยยอมรับว่าตนเคยใช้สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นด้วยวิธีเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าสนใจหรือตลกขบขัน เพราะต้องการให้ผู้อื่นมากดถูกใจให้ ทั้งนี้ยังก่อให้เกิดค่านิยมการเป็นคนอารมณ์ร้อนไม่รู้จักความอดทน เพราะสื่อสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รวดเร็ว ฉาบฉวย ทำให้เยาวชนติดนิสัยความการเป็นคนไม่รู้จักรอคอยจากการใช้สื่อเหล่านี้ จนทำให้เกิดพฤติกรรมความก้าวร้าวและรุนแรงตามมา

จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่ ที่อยู่ใกล้กรุงเทพมหานคร โครงสร้างทางสังคมของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีความซับซ้อนและทับซ้อนระหว่างความเป็นสังคมไทย ในฐานะเมืองหลวงเก่า เมืองประวัติศาสตร์ รวมถึงเป็นจังหวัดหรือเป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างวาทกรรมเกี่ยวกับค่านิยมความเป็นชาติไทย แต่ในปัจจุบันจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นจังหวัดท่องเที่ยวชายความเป็นเมืองเก่าหรือของเก่าในอดีต ทั้งยังทับซ้อนกับความเป็นเมืองอุตสาหกรรมที่มีการอพยพของแรงงานทั้งไทยและต่างชาติเข้ามาผ่านนิคมอุตสาหกรรมต่างๆ จนวิถีเดิม ทั้งนี้วัยรุ่นส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลของความเป็นสังคมเมือง จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมของเยาวชนที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่ออื่นๆ

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ และเชื่อว่าทำให้ชีวิตง่ายขึ้น สะดวกสบายขึ้น รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสาร ค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มวัยรุ่นไทยมีความรู้สึกที่ดีต่อเทคโนโลยีในแง่ของความรู้สึกปลอดภัย มั่นใจ ได้เข้าสังคม และทันสมัย ทั้งยังพบว่า สื่อออนไลน์มีความสำคัญเป็นอันดับ 1 ในชีวิตของพวกเขา บางคนบอกว่าถ้าขาดไปจะมีอาการเหมือนคนติดยาแล้วไม่ได้เสพเลยทีเดียว สื่อออนไลน์อาจกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กรุ่นใหม่ไปแล้วเพราะเยาวชนส่วนใหญ่จะเคลื่อนไหวน้อยลง ทำกิจกรรมอื่น ๆ น้อยลง พุดน้อยลง เพราะกิจวัตรประจำวันเปลี่ยนไป และมักทำกิจกรรมส่วนใหญ่ผ่านมือถือ ภาษาแยลง เพราะต้องการเขียนคำสั้น ๆ บางคนก็ย่อคำหรือใช้คำแสลงเฉพาะกลุ่ม ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นยากขึ้น เพราะมีโลกส่วนตัวบนออนไลน์มากกว่า ไร้ภัยใช้เจ็บถามหา เช่น นิ้วล็อค ปวดคอ สายตามีปัญหา ฯลฯ และแยกตัวออกจากสังคม เพราะพึ่งพาเทคโนโลยีอย่างเดียว เชื่อว่าตนเองอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น ผู้วิจัยคาดหวังว่าการทำวิจัยครั้งนี้จะทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น และปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมไปถึงได้ทราบถึงได้ค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

## 2.วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาผลกระทบต่อค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

## 3.วิธีดำเนินงานวิจัย

เนื่องจากเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีความแตกต่างทางประชากรศาสตร์เป็นอย่างมาก เพราะมีทั้งเยาวชนที่เป็นคนท้องถิ่นดั้งเดิม และเยาวชนที่มีการอพยพถิ่นฐานตามครอบครัวมา เนื่องจากจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเขตอุตสาหกรรมและเป็นเมืองที่มีอาณาเขตติดกับกรุงเทพมหานคร จึงมีกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างหลากหลายและมีสถาบันการศึกษาหลายแห่งตั้งที่อยู่ภายใต้สังกัดรัฐบาลและสังกัดเอกชน และตัวผู้วิจัยได้สังเกตกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้นและได้ลงพื้นที่ทำงานวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ผลการสำรวจว่าเด็กส่วนใหญ่มักใช้โทรศัพท์มือถือตลอดเวลาที่มีเวลาว่างหรือมีโอกาสเล่นและไม่ค่อยสนใจสิ่งรอบข้างเท่าใดนัก ทั้งนี้ผลสำรวจทำให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมในการใช้สื่อออนไลน์ที่แตกต่างกันไป เช่น ค่านิยมการใช้ภาษา การเลือกใช้ยี่ห้อโทรศัพท์ ค่านิยมฟุ่มเฟือย ค่านิยมการเลียนแบบ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบถึงค่านิยมด้านอื่นๆ ที่มีผลกระทบมาจากการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเป็นการเฝ้าระวังทางด้านวัฒนธรรมให้เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้อง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับมัธยมต้น นักเรียนระดับมัธยมปลาย นักศึกษาระดับอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน รวมไปถึงนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีอายุระหว่าง 15 – 24 ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยการใช้การวิจัยแบบผสมผสาน จึงสามารถเก็บข้อมูลได้ 2 วิธี ดังนี้

1.วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ โดยเก็บตัวอย่างจำนวน 400 คน ทั้งนี้การเลือกแจกแบบสอบถามจะแจกเฉพาะผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์เท่านั้นเพื่อที่จะได้คำตอบที่ชัดเจนและแม่นยำที่สุดทั้งนี้ผู้ศึกษาใช้ตารางสำเร็จรูปของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) มาใช้ในการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับไม่เกินร้อยละ 5 หรือที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.5 (Yamane, T. 1967)

2.การสัมภาษณ์กลุ่ม (Group interview) ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยการเข้าร่วมวงสนทนา โดยใช้ผู้ช่วยวิจัยที่มีอายุใกล้เคียงกันในการเข้าร่วมการสังเกตการณ์นักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษาในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างตามอัตราส่วนของจำนวนของนักเรียนนักศึกษา ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ

สุวรรณภูมิ นักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมต่อเรือพระนครศรีอยุธยา นักเรียนโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ นักเรียนโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย และนักเรียนโรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์

ด้านการเลือกตัวอย่างในการสัมภาษณ์นั้นจะมีการหากกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มโดยจะมีการสังเกตการณ์เบื้องต้นก่อนว่ากลุ่มตัวอย่างนักเรียนนักศึกษาทั้ง 25 คนนั้นมีการใช้สมาร์ตโฟนจริงโดยมีการเฝ้าสังเกตการณ์ในช่วงที่อยู่ในโรงเรียน ทั้งนี้มีการสอบถามเบื้องต้นจากกลุ่มเพื่อน อาจารย์ผู้สอน แล้วจึงจะนำคำถามแบบสัมภาษณ์ไปถามกับกลุ่มเยาวชนตัวอย่างแบบเจาะลึกโดยมีการบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์และนำมาสรุปมา หลังจากได้ข้อมูลเชิงลึกการสัมภาษณ์เยาวชนแล้วยังมีการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเยาวชนตัวอย่างทั้ง 25 คน โดยการสัมภาษณ์ผู้ปกครองจะเน้นการแสดงความคิดเห็นของการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนในการปกครอง ทั้งนี้ได้สัมภาษณ์ถึงผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ พร้อมทั้งคุყปรึกษาถึงแนวทางชี้แนะของผู้ปกครองในการแนะนำการใช้สื่อออนไลน์อีกด้วย

#### 4.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 1.ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร

ความทันสมัยเกิดจากการสื่อสารสมัยใหม่ซึ่งก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม เป็นตัวทำให้มีการปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่ที่กระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวต่าง ๆ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังนี้ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2539, หน้า 19)

1.1 การสื่อสารทันสมัย ก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ หมายถึงการสื่อสารโดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ จะเป็นสื่อหรือตัวนำความรู้ ความคิด ข่าวสารเกี่ยวกับชีวิตสังคมสมัยใหม่

1.2 การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ ทำให้สามารถปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่หมายถึง การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่เป็นกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนชั่วอายุหนึ่งไปยังอีกชั่วอายุหนึ่ง เช่นเดียวกับการขัดเกลาทางสังคมจะเป็นการปลูกฝังความรู้ ความคิด

1.3 จินตภาพสมัยใหม่ กระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ประเภทต่าง ๆ หมายถึงความรู้ ความคิดใหม่ ๆ ความใฝ่ฝันถึงสังคมสมัยใหม่จะผลักดันให้คนในสังคมได้รับหรือใช้สื่อสารมวลชนสมัยใหม่

1.4 การเคลื่อนไหวที่ประเภทต่าง ๆ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งสังคม

1.5 การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้เกิดภาวะความเป็นสมัยใหม่โดยผู้ที่มีอายุมากกว่าได้จะทำให้คนในสังคมนั้นมุ่งการเปลี่ยนแปลงโดยมีเป้าหมายที่ความเจริญก้าวหน้าของสังคม

สรุป การสื่อสารสมัยใหม่เป็นการนำเอาความรู้ความคิด ค่านิยม ประเพณีวัฒนธรรมเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ทั้งในรูปวัตถุและไม่ใช่วัตถุเข้ามาในสังคมแล้วก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมดั้งเดิมไปสู่สังคมสมัยใหม่

## 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ อัลเบิร์ต แบนดูรา ที่กล่าวว่า ขั้นตอนของการเลียนแบบแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะของการเรียนรู้โดยสร้างความสนใจระยะของการจดจำ ระยะของการสร้างพฤติกรรม และระยะของการจูงใจ กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารสนใจต่อสิ่งเร้าหรือตัวแบบแล้วจึงแปลงตัวแทนทางสัญลักษณ์ในความทรงจำออกมาเป็นการกระทำ แบนดูราได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้สร้างพื้นฐานของข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มั่นคงในมนทัศน์เรื่องการเรียนรู้โดยการดูตัวแบบ หรือการเลียนแบบ งานของเขาซึ่งมุ่งเน้นเป็นพิเศษในเรื่องธรรมชาติของความก้าวร้าว เสนอว่าการดูตัวแบบแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม แบนดูราบอกว่าในทางปฏิบัติแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ก็สามารถเรียนรู้ได้จากการดูตัวแบบเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบจะเกิดขึ้น ไม่ว่าผู้สังเกตหรือตัวแบบจะได้รับรางวัลจากการกระทำนั้นๆ หรือไม่ก็ตาม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบก็แสดงให้เห็นว่า การลงโทษหรือการเสริมแรงสามารถส่งผลกระทบต่อสถานการณ์ของการเลียนแบบ เด็กจะพร้อมเลียนแบบผู้ที่ได้รับรางวัลมากกว่าผู้ที่ถูกลงโทษ ดังนั้น เด็กเรียนรู้ได้โดยที่ตนเองไม่ต้องได้รับรางวัลหรือการลงโทษ แนวคิดนี้มีชื่อว่า การเรียนรู้จากผู้อื่น (Vicarious learning) เช่นเดียวกัน แบนดูราแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวแบบถูกเสนอด้วยสิ่งเร้าที่ต้องการวางเงื่อนไข ผู้ที่สังเกตเหตุการณ์นี้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมโดยตรง จะมีแนวโน้มที่จะถูกวางเงื่อนไขไปด้วย (Bandura, 1997)

## 3. ทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโครงสร้างและหน้าที่ของสังคม มักจะหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างหรือของรูปแบบของความสัมพันธ์ และการปะทะสัมพันธ์กันทางสังคม ซึ่งเกี่ยวข้องกับบทบาท ระเบียบแบบแผน ค่านิยมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนมาก และเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ในโครงสร้างสังคม รวมทั้งความสัมพันธ์กับปัจจัยที่ไม่ใช่ทางสังคมด้วย เช่น การเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวิทยา ประชากรและเทคโนโลยีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นได้หลายระดับ ตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับโลกทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมแบ่งออกได้เป็นทฤษฎีใหญ่ ๆ หลายทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Evolutionary theories of social change) ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่าเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นแบบค่อยเป็นค่อยไป ทฤษฎีพัฒนาการ (Developmental theories) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทาง

สังคมในประเทศกำลังพัฒนาเข้าสู่การพัฒนาเกิดมาจากผลกระทบของโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศ ตะวันตกที่มีต่อประเทศกำลังพัฒนา ทฤษฎีความขัดแย้งทางสังคม (Conflict theories) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่าเป็นผลมาจากการขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างชนชั้นหรือกลุ่มบุคคลในสังคม ทฤษฎีโครงสร้างและหน้าที่ของสังคม (Structural functional theories) ซึ่งโครงสร้างของสังคมคือรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับกลุ่มสังคม หน้าที่ของสังคมกล่าวถึงผลที่ได้จากรูปแบบของความสัมพันธ์ เหล่านั้น ยิ่งสังคมมีขนาดใหญ่เท่าใดความแตกต่างทางด้านโครงสร้างและหน้าที่ของประชากรในสังคม น่าจะมีมากขึ้นด้วย (นิเทศ ตินณะกุล, 2546, หน้า 6)

## 5. ผลการศึกษา

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ ตามขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

**วัตถุประสงค์ที่ 1** เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นโดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนนักศึกษาที่มีการใช้สื่อออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนจำนวน 400 คน แบ่งเป็นเพศหญิงมีจำนวน 311 คน คิดเป็นร้อยละ 77.9 และเป็นเพศชายมีจำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.1 ตามลำดับ อายุระหว่างอายุ 15 – 17 ปี มีจำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45 อายุระหว่าง 18 – 20 ปี มีจำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.5 เยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้เครื่องมือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วย โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีจำนวน 209 คน คิดเป็นร้อยละ 52.3 เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้านมีจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 6 – 10 ครั้ง / วัน มีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 11 – 15 ครั้ง / วัน มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5 มีพฤติกรรมการใช้ช่วงเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่าง มีจำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 66.3 ช่วงกลางคืน มีจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 มีพฤติกรรมการใช้ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ใช้เพื่อดูหนัง ฟังเพลง มีจำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 เล่น เฟซบุ๊กมีจำนวน 128 คน กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม มีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 เพื่อชมหรือเลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์ มีจำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.3 กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพูดคุยกับเพื่อน มีจำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.3 เพื่ออัพเดทสถานะของตนเอง มีจำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3 มีพฤติกรรมการใช้มือถือในห้องเรียน โดยไม่เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน มีจำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.3 และ เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน มีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.75 มีพฤติกรรมการเลือกใช้รูปแบบตัวในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้รูป



ตนเอง มีจำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 ใช้รูปการ์ตูนที่ชื่นชอบ มีจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75

ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คนนั้นมีผลการสัมภาษณ์สอดคล้องกับงานวิจัยเชิงปริมาณ ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์นิยมใช้ผ่านช่องทางโทรศัพท์มือถือ เพราะสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้สะดวก ทุกที่ทุกเวลาที่มีความต้องการใช้ และรองลงมาคือการใช้ผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือที่เรียกว่า PC เพราะมีสัญญาณดีกว่าและหน้าจอใหญ่ใช้งานง่าย เวลาที่นิยมเข้าใช้คือทุกช่วงเวลาที่ว่างโดยเฉพาะช่วงเวลากลางคืน เพราะเป็นเวลาที่สะดวกที่สุด รองลงมาคือช่วงเวลากลางวันที่มีเวลารว่างจะเข้าใช้ตลอดเวลาซึ่งจะใช้จากโทรศัพท์มือถือ ช่วงเวลาระหว่างวันมักหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาใช้ตลอดทั้งวัน ยกเว้นช่วงเวลาเรียน แต่อาจมีบางคนที่ชอบเล่นช่วงเวลาริเริ่มบ้างเนื่องจากเบื่อหน่ายจากการเรียน เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้เป็นประจำทุกวัน คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) บีทอล์ก (Betalk) ยูทูบ (YouTube) จูค (Joox) และแอปพลิเคชันอื่นๆที่เกี่ยวกับการแชททั้งที่เป็นแบบเห็นหน้าค่าตาและเป็นแบบการใช้ตัวอักษรสนทนากัน แอปพลิเคชันการดูหนังฟังเพลง และเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันในการหาข้อมูลตามที่น่าสนใจ

กลุ่มเยาวชนตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์ต่างข้างต้นแตกต่างกันตามแอปพลิเคชันที่เสนอข้างต้น ทั้งนี้การเข้าถึงสื่อออนไลน์ยังขึ้นอยู่กับความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์สามารถแยกได้ตามเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเรียงตามลำดับการใช้บ่อยครั้ง จากข้อมูลการสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงปริมาณ ดังนี้

อันดับที่ 1 เฟซบุ๊ก (Facebook) ถือเป็นสื่อออนไลน์อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเข้าถึงเป็นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างทุกคนใช้เฟซบุ๊กทุกคน เพื่อไว้โพสต์ข้อมูลต่างๆ

อันดับ 2. ไลน์ (Line) เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมรองลงมาจากเฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่างทุกคนมักโหลดแอปพลิเคชันไลน์ไว้ในโทรศัพท์มือถือเพื่อนำมาใช้ในการสนทนากับ พ่อแม่ พี่น้อง ญาติ เพื่อน คนรัก รวมไปถึงการใช้สนทนากับเพื่อนใหม่ที่เพิ่งเริ่มรู้จักกัน

อันดับ 3 อินสตาแกรม (Instagram หรือ IG) เป็นแอปพลิเคชันที่กลุ่มเยาวชนใช้เพื่อการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง นักกีฬา หรือคนในแวดวงต่าง ๆ รวมไปถึงการติดตามร้านค้าออนไลน์ โดยเฉพาะสินค้าที่ตนชื่นชอบสนใจ

อันดับ 4 ทวิตเตอร์ เป็นสื่อออนไลน์ที่เยาวชนสนใจเพื่อใช้ในการติดตามข่าวสารที่ตนชอบ หรือมีความสนใจเป็นพิเศษ เช่น ติดตามนักข่าว ติดตามคนแวดวงบันเทิง หรือติดตามคนในแวดวงที่ตนสนใจ

อันดับ 5 เว็บไซต์ดูหนัง ฟังเพลง เช่น ทีวี่ออนไลน์, ไลน์ทีวี, จูค, ยูทูบ เป็นต้น เยาวชนมักใช้เวลาว่าง หรือ ฆ่าเวลาด้วยการดูหนังฟังเพลงออนไลน์ เพราะสามารถดูได้ทุกที่ ทุกเวลา

อันดับ 6 เว็บไซต์ที่ใช้สนทนาหรือการหาเพื่อนใหม่ เช่น บีทอล์ค (Bee talk), เอซ่า (Azaaa), วีแชท (We Chat) สนทนา (Chat) เป็นต้น คนเหงาต้องการหาเพื่อนคุยแล้วจบไป บางคนต้องการหาแฟนแบบจริงจัง ซึ่งเยาวชนจะเลือกแอปพลิเคชันตามความสนใจ

**วัตถุประสงค์ที่ 2** เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการตอบแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ส่งผลต่อค่านิยมของวัยรุ่น ออกเป็น 7 ปัจจัย ซึ่งมีหัวข้อดังนี้ คือ

1. ปัจจัยด้านเจตนาติดต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านเจตนาติดต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ที่ระดับความถี่มาก ( $\bar{X}=2.52$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านเจตนาติดต่อ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เยาวชนได้ให้ข้อมูลว่าสื่อออนไลน์ทำให้ตัวเองสามารถมีตัวตนที่สร้างขึ้นมาได้เพราะสื่อออนไลน์เป็นโลกเสมือนที่เราจะแต่งเติมหรือ ทำอะไรก็ได้ สามารถแสดงออกได้ตามความรู้สึกต่าง ๆ การระบายอารมณ์ เช่น รัก โกรธ เศร้า เสียใจ ดีใจ เป็นต้น

2. ปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ปานกลาง ( $\bar{X}=2.33$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านสังคม คือ การเลือกยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มสังคมเพื่อน หากอยู่ในสังคมเพื่อนที่ค่อนข้างมีเงิน มักเลือกใช้โทรศัพท์ยี่ห้อ ไอโฟน และซัมซุง และทำให้เพื่อนรู้ว่ารสนิยมเราเป็นคนอย่างไร ที่สำคัญสื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น ทำให้รู้ข่าวสารบ้านเมือง

3. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.33$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะเชื่อฟังพ่อแม่หรือผู้ปกครองหากมีการตักเตือนเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ และโดยส่วนใหญ่มักโดนพ่อแม่ผู้ปกครองบ่นเสมอว่าเล่นสมาร์ทโฟนมากจนเกินไป แต่หากเป็นเด็กมัธยม

ปลาย ปวช. ปวส. และระดับปริญญา พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมการเล่นได้เลย เพียงแค่ว่ากล่าวตักเตือนเท่านั้น

#### 4. ปัจจัยด้านรายได้ และ สภาวะทางเศรษฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรษฐกิจต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ระดับมาก ( $\bar{X}=2.85$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านรายได้ และ สภาวะทางเศรษฐกิจ แบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มแรกคือที่บ้านมีเงินสนับสนุนเงินเพื่อซื้อโทรศัพท์ให้บุตรหลานโดยให้เหตุผลว่าเพื่อให้บุตรหลานนำไปใช้เรื่องการเรียน และหาความรู้เพิ่มเติม และกลุ่มที่บ้านไม่ค่อยมีเงินจำเป็นต้องเก็บเงินซื้อโทรศัพท์เองหรืออาจให้ผู้ปกครองช่วยออกให้ส่วนหนึ่ง และเด็กกลุ่มนี้จะพยายามหาเงินด้วยตนเองเพื่อนำเงินมาซื้อโทรศัพท์รุ่นที่ต้องการ โดยอาจหาเงินโดยวิธีหารายได้เสริม

#### 5. ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ระดับปานกลาง ( $\bar{X}=2.15$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านการศึกษา กลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ว่า ความรู้ที่ได้จากการเรียน ทำให้รู้ว่าสังคมออนไลน์เป็นสังคมเสมือนจริง ทำให้เราต้องเรียนรู้และไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคมออนไลน์ ต้องรู้เท่าทันสื่อ

#### 6. ปัจจัยด้านอิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านปัจจัยด้านอิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ระดับปานกลาง ( $\bar{X}=1.89$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้าน อิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อน จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมักจะซื้อโทรศัพท์ตามความชอบส่วนตัวและมาจากเพื่อนแนะนำ และมักโหลดแอปพลิเคชันเดียวกันกับเพื่อนในกลุ่มเพราะจะได้นำมาใช้ด้วยกัน ทั้งจะทำให้คุยกันไม่รู้เรื่องไม่ตกกระแสม กลุ่มตัวอย่างต้องการไปเที่ยว ไปกิน ไปยังสถานที่และร้านอาหารตามที่เพื่อนเชคอินและถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์เพื่อให้รู้สึกว่าคุณมีความทันสมัย

#### 7. ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของ

ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ระดับความถี่ระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 1.89$ ) โดยสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักเป็นกลุ่มคนกลุ่มตัวอย่างที่รู้สึกดีด้วยรู้สึกประทับใจ พึงพอใจในผลงานของบุคคลนั้น ชอบในความสุข หล่อ การมีบุคลิกภาพที่ดี มีทัศนคติเชิงบวก เมื่อกลุ่มดาราหรือกลุ่มคนที่ตนชื่นชอบทำอะไร แต่งตัว หรือไปเที่ยวที่ใด มักจะติดตามดูผ่านทางสื่อออนไลน์แต่ไม่นิยมทำตาม แต่มีบางกลุ่มที่ติดตามผลงานแล้วเลียนแบบพฤติกรรมบางอย่างของคนเหล่านั้น เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้า รองเท้า แต่ถ้าบางอย่างต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูงก็ไม่ทำตามเพราะไม่มีเงิน

**วัตถุประสงค์ข้อ 3** เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตและจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน มีผลโดยสรุป ผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนี้

### ผลกระทบด้านบวก

1. กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านบวกกลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียน เพื่อการศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่ตนสนใจ ศึกษาภาษาต่างประเทศได้ง่ายขึ้นและเข้าใจมากขึ้นจากการดูสื่อออนไลน์ ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น สื่อออนไลน์ช่วยในการทำการบ้านและค้นคว้าหาข้อมูลช่วยให้เข้าใจในวิชาเรียนมากขึ้น ช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น ช่วยให้เด็กไทยเปิดโลกทัศน์ได้รอบโลก ทำให้เด็กไทยเข้าร่วมประกวดหรือร่วมงานระดับนานาชาติได้

2. กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องความกตัญญูกตเวที โดยกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางสื่อออนไลน์หลากหลายช่องทาง (เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม) ที่แสดงออกถึงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้มีพระคุณ เช่น ใช้เป็นช่องทางในการบอกรักผ่านเทศกาลต่างๆ ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น ทำให้เกิดค่านิยมการกตัญญูรู้คุณและเห็นถึงความสำคัญของครอบครัวมากขึ้น

3. กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีจิตอาสา โดยกลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตในการรวมกลุ่มกันในการทำความดี มีจิตอาสา ซึ่งมีการสร้างไลน์กลุ่มรวมตัวกันและไปทำบุญบริจาคสิ่งของเพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสทางสังคม สามารถส่งเสริมให้เด็กไทยมีค่านิยมในการรักความเป็นไทยและมีจารีตประเพณี ทำให้เกิดค่านิยมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์มากขึ้น

4. กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อค่านิยมรักสุขภาพ ช่วยให้คลายความเครียด ช่วยให้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกกังวลใจ ช่วยให้เพลิดเพลินและช่วยฆ่าเวลา ช่วยคลายความเหงา โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะติดตามบุคคลที่ตนชื่นชอบ เช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา ฯลฯ โดยจะดูชีวิตประจำวัน

ของคนกลุ่มนั้นและนำมาเลียนแบบบ้างแต่จะเลือกในสิ่งที่ตนปฏิบัติได้โดยเฉพาะมีค่านิยมอยากสุขภาพดี ผอม หุ่นดี ทำให้เราดูสวยและมีบุคลิกภาพดีเพราะมีแบบอย่างเป็นเน็ตไอดอล

5. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมการพึ่งพาตนเองและความขยันหมั่นเพียร โดยกลุ่มตัวอย่างมักใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรมในการทำหารายได้เพื่อแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ เป็นการพึ่งพาตนเอง ส่วนใหญ่ใช้สื่อดังกล่าวมาช่วยในการขายสินค้า ทำให้หารายได้พิเศษจากการขายของออนไลน์ ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ร้านอาหารหรือสถานที่ได้

### ผลกระทบด้านลบ

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลจากแบบสอบถามและสัมภาษณ์การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านลบ ซึ่งมีหลายประเด็นด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความฟุ่มเฟือย เยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ บางกลุ่มมีการติดตามบุคคลสาธารณะที่ชื่นชอบ ให้ข้อมูลว่ามักติดตามเพื่อต้องการรู้วิถีชีวิตของคนเหล่านี้ทั้งยังมีการซื้อของ แต่งตัว แต่งหน้า รับประทานอาหาร และท่องเที่ยว

2. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการใช้ภาษา กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างให้ข้อมูลว่าการใช้ภาษาของตนเองนั้นมักเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร หากสนทนากับกลุ่มผู้ใหญ่มากกว่ามักใช้ภาษาพูดที่เป็นปกติ แต่หากสนทนากับกลุ่มเพื่อนสนิทมักใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย คำศัพท์แสลง ลามกร รวมถึงใช้ภาษาสมัยใหม่ที่นำมาจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการใช้คำศัพท์ใหม่จะทำให้ตนเองรู้สึกทันสมัย ไม่ตกกระแส

3. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่กินก่อนแต่งงาน วัยรุ่นที่มาอยู่หอพักนิยมทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน กลุ่มตัวอย่างแสดงทัศนคติถึงค่านิยมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนถือเป็นเรื่องปกติที่วัยรุ่นทำกันและไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดแปลกอะไรเพียงแต่ต้องเรียนรู้วิธีป้องกันให้ถูกต้องเหมาะสม

4. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการไม่รักเดียวใจเดียว จากการที่สื่อออนไลน์ทำให้วัยรุ่นสามารถเจอกันได้ง่ายขึ้น และมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่าการที่มีแฟนอยู่แล้วก็สามารถใช้แอปพลิเคชันในการหาเพื่อนต่างเพศคุยได้เพิ่มเติม และสามารถคุยพร้อมกันได้ทีละหลายคนโดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการไม่รักเดียวใจเดียว คิดว่าการคุยกับเพื่อนต่างเพศถือเป็นการคุยแก้เหงามากกว่า

5. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคนิยม จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์ เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหาร

หรือร้านขนมแล้วเซ็คอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ ด้วยเช่นกันเพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์ให้เห็นว่าเราไม่ตกกระแส และไม่เชย

6. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน โดยเฉพาะสาว ๆ หรือในหมู่วัยรุ่น ปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตลเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตลการแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลีวัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น

7. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบอิสระ ไม่ชอบตกอยู่ภายใต้อำนาจใคร และไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานจึงมักอยากจบการศึกษาออกไปเพื่อประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการเป็นของตนเอง ค่านิยมข้อนี้ส่วนใหญ่มักเป็นคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

8. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบเสี่ยงโชค การเล่นเกมพนันมีความเชื่อเรื่องโชคกลางอำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นเกมพนัน กลุ่มตัวอย่างมาเข้าเว็บไซต์ในการดูดวง เชื่อโชคกลาง เล่นเกมออนไลน์ เล่นการพนันออนไลน์ การเล่นเกมพนันฟุตบอล เพื่อให้ได้เงินมาใช้ และบางรายถึงขั้นเป็นหนี้สิน

9. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียนแบบค่านิยมด้านนิยมตะวันตกและตะวันออก สมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสพสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออก คือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลี หรือที่เรียกว่า ซีรีส์เกาหลี ที่กลุ่มตัวอย่างเล่าว่า สามารถดูได้ถึงขั้นไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรีส์เกาหลี และดูอินสตาแกรมบุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทางไปยังต่างประเทศ จึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูป เซ็คอิน และกินอาหารของประเทศนั้น

10. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทย ผิดเพี้ยน ไม่ภูมิใจในภาษาไทย ชอบใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศผสมกัน อย่างไม่เหมาะสม และอยากเรียนภาษาต่างประเทศที่ตนสนใจ เช่น ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองจำนวน 25 คนได้ให้ประเด็นการสัมภาษณ์ถึงการใช้สื่อออนไลน์ของบุตรหลานที่ส่งผลต่อค่านิยมและยังร่วมแสดงความคิดเห็นว่าควรมีการดูแลบุตรหลานตน ดังนี้

ผู้ปกครองจะเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ดีมีคุณภาพ มีราคาถูกและไม่แพงมากให้แก่บุตรหลานพร้อมกับแนะนำวิธีการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษและมีคุณอย่างไร ซึ่งผู้ปกครองได้แสดงความคิดเห็นว่า ข้อดีของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็คือทำให้ผู้ใช้ทราบข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อออนไลน์ สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ใหม่ ๆ ได้รวดเร็วสามารถค้นหาสิ่งที่ยากรู้หรืออยากศึกษาได้เร็วขึ้น การสร้างไลน์กลุ่มครอบครัวเอาไว้ด้วยกัน เพราะบางที่ผู้ปกครองเองก็ทำงานไม่มีเวลาอยู่กับลูกทั้งวัน แต่ก็จะคอยติดตามทางเฟซบุ๊ก คอยดูความเคลื่อนไหวของลูก ว่าทำอะไรอยู่ ว่าแชร์หรือโพสต์ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และ

บางครอบครัวอาจใช้ช่องทางสื่อออนไลน์มาใช้ในการหารายได้เพิ่มเติมได้ เช่น การขายของออนไลน์ การหางานจากสื่อออนไลน์ ซึ่งข้อมูลของผู้ปกครอง ได้สอดคล้องกับเหตุผลของบุตรหลานว่า สื่อออนไลน์จะเป็นประโยชน์ได้มากกว่าโทษหากใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสม เป็นต้น

ส่วนข้อเสียก็คือการเล่นสื่อออนไลน์คือเล่นมากจนไม่สนใจครอบครัว ทำให้ส่งผลกระทบต่อการศึกษา หรือทำให้สนใจในการเรียนน้อยลง เสียการเรียน นอนดึก และไปเรียนสายส่งผลกระทบต่อผลการเรียนที่ต่ำลง อันตรายที่แฝงมาจากสื่อโซเชียลพวกนี้ เช่น การหลอกซื้อขายกันผ่านอินเทอร์เน็ตหรือการหลอกลวงไปข่มขืน หรือมีการอนาจารเกิดขึ้น เช่น การไลฟ์สดทำอนาจาร แก้วผ้าเต็นท์ หรือ ถ่ายรูปลามกอนาจาร เด็กบางคนใช้สมาร์ทโฟนจนไม่มีเวลาคู่กับคนในครอบครัวและไม่ออกไปไหนติดแต่สมาร์ทโฟน ทำให้สายตาเสียเพราะต้องจ้องหน้าจอนาน ๆ บางคนมีอาการมึนงงเวียนมากขึ้นเมื่อต้องรอกับสิ่งทีนานกว่าปกติ หรือทำให้สุขภาพแย่ลงเพราะไม่ได้ออกกำลังกาย และเรื่องภาษาวิบัตินั้นในโลกออนไลน์ก็มักจะพบเห็นกันอยู่ในสังคมวัยรุ่นผู้ปกครองได้ให้ข้อมูลว่า “ถ้าถามว่าวิบัติหรือไม่ขึ้นอยู่กับการใช้ภาษาในกลุ่มสังคมวัยรุ่น และมันขึ้นอยู่กับการใช้มากกว่า ว่าบุตรหลานใช้ในเหตุการณ์ใด หรือใช้กับใคร ถ้าเด็กใช้ภาษาวิบัตินั้นในกลุ่มเพื่อนเดียวกันก็ไม่ถือว่าผิด แต่ถ้าใช้ในส่วนของ การติดต่อบุคคลหรือผู้ใหญ่ นั้น โดยภาษาที่ไม่เป็นทางการก็ถือว่าผิดและเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม” นอกจากนี้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังทำให้เกิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง และหากใช้ในทางที่ผิดจะส่งผลถึงการดำเนินชีวิตผิด อาจมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้องนัก

อย่างไรก็ตาม เราไม่สามารถปฏิเสธการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ของเยาวชนได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันเกิดโทษและลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ รวมถึงอาจทำให้ค่านิยมอันดีงามของไทยเสียไปเพราะการเสพสื่อจากโลกออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครองจึงมีข้อเสนอแนะในการดูแลบุตรหลานให้ใช้สื่อออนไลน์คือต้องใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและมีการควบคุม ดูแลเพื่อเป็นการป้องกันมิให้เกิดสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาได้ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักให้คำแนะนำในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ให้ถูกต้อง ปลอดภัยและเหมาะสมทั้งต่อสุขภาพและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา จึงต้องมีการสอดส่องดูแลและสั่งสอนพฤติกรรมลูกหลานของตนเองในการใช้สื่อสังคม โดยการสอน การตักเตือนให้เล่นอยู่ในขอบเขตที่ดี เหมาะสม ควรละสายตาจากสื่อออนไลน์บ้าง ต้องหาสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจจากสิ่งรอบข้างหรือเคยเห็นจากสื่อออนไลน์ลองนำมาทำดู เราอาจจะเกิดไอเดียใหม่ๆ ขึ้นมา ทั้งยังทำให้เรามีเวลาว่างทำสิ่งที่เกิดประโยชน์ หรืออาจจะหารายได้จากการใช้สื่อออนไลน์ได้ เช่น การขายของออนไลน์ ถ้าหากบุตรหลานโพสต์ภาพหรือข้อความที่ไม่ดีหรือแชร์ในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ก็จะต้องบอกกับบุตรหลานว่ามันไม่เหมาะสมไม่ควรอย่างไร ต้องอธิบายเหตุผลให้ฟังอย่างละเอียดเพื่อมิให้เกิดความเข้าใจผิดในการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งอาจทำให้ถูกฟ้องร้องได้หรือบางทีอาจโดนคนในโลกออนไลน์หลอกลวงได้ จึงสอนลูกหลานเสมอว่าควรใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติจะโพสต์หรือจะแชร์อะไรก็คิดดีๆ เสียก่อน และการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็ต้องแบ่งเวลาเล่นด้วย แยกแยะหน้าที่เรื่องเรียน การอยู่กับครอบครัวให้เหมาะสม ทั้งนี้การติด

ไวไฟ (wi-fi) ไว้ที่บ้านนั้น สามารถให้เด็กใช้ได้ในส่วนที่ว่างเว้นจากภาระหน้าที่ที่บุตรหลานได้รับผิดชอบจากครอบครัว เช่น การทำงานบ้านเสร็จหรือ การทำการบ้านเสร็จ ก็สามารถให้เล่นได้โดยไม่ปิดกั้น แต่ไม่ควรเล่นให้เป็นเวลา เล่นให้เหมาะสม บางบ้านแก้ปัญหาลูกติดสื่อออนไลน์โดยวิธีการตั้งสัญญาณไวไฟออกทุกวันในช่วงเวลาหลัง 22.00 น. เพื่อแก้ปัญหาการนอนดึกและทำให้บุตรหลานของตนเองไม่ติดสมาร์ทโฟนมากเกินไป พยายามหางานให้บุตรหลานทำบ้าง หรือไม่ก็ชวนกันออกไปเที่ยวกันในครอบครัว กำหนดเวลาให้เล่นหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นให้ทำแทน เช่น ปั่นจักรยาน วิ่งแข่ง หรือเตะบอลหาเวลาเล่นและคุยหรือทำกิจกรรมกับครอบครัวให้มากเพื่อเป็นการสอดส่องพฤติกรรม บางครอบครัวสนับสนุนให้บุตรหลานหาเวลาว่างทำกิจกรรมพิเศษ หรืองานอดิเรกที่ชอบ เช่น การเต้น การร้องเพลง ผู้ปกครองก็สนับสนุนส่งไปเรียนเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเป็นการส่งเสริมทักษะของบุตรหลาน

จากผลกระทบค่านิยมที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ดังข้างต้นนั้น กลุ่มตัวอย่างบางรายหากยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอาจทำให้เกิดความเสียหายได้ ดังนั้นผู้ปกครองจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่คอยดูแลสอดส่องและให้ข้อเสนอแนะแก่บุตรหลานของตน ดังนั้นผู้ปกครองควรสนใจการใช้สื่อออนไลน์ของบุตรหลานอย่างเหมาะสม เพราะผู้ปกครองมักนิยมซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลานกันทุกคนเพราะเห็นถึงประโยชน์แต่ก็ต้องคอยดูแล

## 6. การอภิปรายผล

การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคค่านิยม จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหารหรือร้านขนมแล้วเช็คอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ด้วยเช่นกันเพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์เห็นว่าเราไม่ตกกระแส ไม่เชย ทั้งนี้หากมีสินค้าประเภทต่างๆ ออกมาขายในท้องตลาดแล้วมีการแชร์ในโลกออนไลน์ที่เป็นกระแสสังคมมักจะซื้อมาใช้แล้วโพสต์ว่าได้มาครอบครองเพื่อไม่ให้ตกกระแสเช่นกัน ทั้งนี้ยังนิยมบริโภคของแพง เลียนแบบบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบเช่นการซื้อรองเท้าแบรนด์เนมเหมือนกับบุคคลที่เราชื่นชอบ เป็นต้น รักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเงินตัวเป็นการนำไปสู่การมีหนี้สินมากมายซึ่งถือเป็นค่านิยมสังคมเมืองชอบหรูหรา ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย และการใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ อัลเบิร์ต แบนดูรา ที่กล่าวว่าขั้นตอนของการเลียนแบบแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะของการเรียนรู้โดยสร้างความสนใจระยะของการจดจำ ระยะของการสร้างพฤติกรรม และระยะของการจูงใจ กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารสนใจต่อสิ่งเร้าหรือตัวแบบแล้วจึงแปลงตัวแทนทางสัญลักษณ์ในความทรงจำออกมาเป็นการกระทำ แบนดูราได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้สร้างพื้นฐานของข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มั่นคงในโน้ตที่ค้นเรื่องการเรียนรู้โดยการดูตัวแบบ



หรือการเลียนแบบ งานของเขา ซึ่งมุ่งเน้นเป็นพิเศษในเรื่องธรรมชาติของความก้าวร้าว เสนอว่าการดูตัวแบบแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม แบนดูราบอกว่าในทางปฏิบัติแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ก็สามารถเรียนรู้ได้จากการดูตัวแบบเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบจะเกิดขึ้น ไม่ว่าผู้สังเกตหรือตัวแบบจะได้รับรางวัลจากการกระทำนั้นๆ หรือไม่ก็ตาม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบก็แสดงให้เห็นว่า การลงโทษหรือการเสริมแรงสามารถส่งผลกระทบต่อสถานการณ์ของการเลียนแบบ เด็กจะพร้อมเลียนแบบผู้ที่ได้รับรางวัลมากกว่าผู้ที่ถูกลงโทษ ดังนั้น เด็กเรียนรู้ได้โดยที่ตนเองไม่ต้องได้รับรางวัลหรือการลงโทษ แนวคิดนี้มีชื่อว่าการเรียนรู้จากผู้อื่น (Vicarious learning) เช่นเดียวกัน แบนดูราแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวแบบถูกเสนอด้วยสิ่งเร้าที่ต้องการวางเงื่อนไข ผู้ที่สังเกตเหตุการณ์นี้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมโดยตรง จะมีแนวโน้มที่จะถูกวางเงื่อนไขไปด้วย (Bandura, 1977) สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเลียนแบบในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย การท่องเที่ยว การกิน หรือการบริโภค นั้นเกิดจากการแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ซึ่งบุคคลที่เลือกเลียนแบบมักเป็นบุคคลที่โดดเด่นในสังคม และเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับในสังคมแวดวงต่างๆ เด็กคิดว่าการเลียนแบบคนกลุ่มนี้ก็จะได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับในสังคม

การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียนแบบค่านิยมด้านนิยมนิตะวันตกและตะวันออกสมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสพสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออกคือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลี หรือที่เรียกว่า ซีรีส์เกาหลี ที่กลุ่มตัวอย่างเล่าว่าสามารถดูได้แบบไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย โดยดูจากออนไลน์ เรียกว่า ยูทูป เพราะสามารถดูซ้ำไปมาได้ และจะดูเมื่อใดก็ได้ที่ต้องการดู นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรีส์เกาหลี และดูอินสตาแกรมบุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทางไปยังต่างประเทศ จึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูปรูป เซลฟี่ และกินอาหารของประเทศนั้น และปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตลเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตลการแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลีวัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น ทั้งนี้ยังมีค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง วัยรุ่นที่มาอยู่หอนิยมทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานเป็นการเลียนแบบจากวัฒนธรรมตะวันตก และมองว่าการมีเพศสัมพันธ์กันในวัยเรียนเป็นสิ่งที่ไม่ผิด เพียงแต่ต้องมีการคุมกำเนิดให้เหมาะสมซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระบบความสัมพันธ์ของบุคคลที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเป็นพวกเดียวกันเป็นการเปลี่ยนแปลงในกรอบกำหนดขอบเขตสิทธิและหน้าที่ที่บุคคลจะปฏิบัติต่อกันได้จากที่เคยกำหนดอยู่ก่อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมมีทั้งในระดับจุลภาค ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เกิดขึ้นอยู่

เป็นปกติ แต่ในอัตราและความมากน้อยแตกต่างกันตามท้องที่แล้วแต่โอกาสหรือกาลเวลา เช่น ในเรื่อง ค่านิยมหรือคุณค่าทางจริยธรรม การแต่งกายมารยาท และการใช้ภาษา การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้จะ เปลี่ยนไปอย่างช้า ๆ ในระดับมหภาค คือการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของสังคม การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้ เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงสะสมในระดับจุลภาค

## 7. บรรณานุกรม

- กิตติ กันภัย. (2551). **จิตวิทยาการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: เจริญบุญการพิมพ์.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). **ศิลปามก-ตบตี ค่านิยมผิดของวัยรุ่น**. [Online]. <http://www.m-culture.go.th/> ค้นเมื่อ 21 พฤษภาคม 2558.
- จันทิรา ธนสงวนวงศ์, ออนไลน์. (2559). **ค่านิยมในสังคมไทย**. [Online]. <http://e-learning.e-tech.ac.th/learninghtml/s1301/uni06.html>. ค้นเมื่อ ธันวาคม 2559.
- ฐานเศรษฐกิจ. (2558). **เจาะใจวัยรุ่นในการเสพสื่อจากหนังสือพิมพ์** .ปีที่ 34 ฉบับที่ 2,925 วันที่ 23-26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557. [Online]. <http://www.thanonline.com>. ค้นเมื่อ 21 พฤษภาคม 2558.
- ฐิตินัน บัญญาพ. (2556). **คอมมอน. บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร**. ได้รับทุนอุดหนุนจากศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- จิตติยา ปิยภัณฑ. (2557). **ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย**, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิเทศ ดินณะกุล. (2546). **การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม**. กรุงเทพมหานคร: แอ็คทีฟ พรินท์.
- นิตยพรธ วรรณศิริ. (2550). **มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม: แนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมา และสาระสำคัญ** ด้านมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา.
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2559). **การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม**. [Online]. <http://www.sac.or.th/databases /anthropology-concepts/glossary/35>. ค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2559.
- ปัญชลี ด้วงเอียด. (2550). **“ความพอเพียงในมิติวัฒนธรรม,” สารศูนย์เฝ้าระวังทาง วัฒนธรรม**. 4(4) :15 ตุลาคม – ธันวาคม, 2550.
- ผจงจิตต์ อธิคมน์นทะ. (2543). **การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- พัชนี เขยจรรยา และคณะ. (2538) **แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ชั่ววฟ่าง  
 ภูเบศร์ สมุทรจักร และมนสิการ กาญจนะจิตรา. (2557). **พฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย  
 และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ**. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม.วารสารธรรมศาสตร์ ปีที่ 33  
 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2577.
- รัฐกานต์ กัณพิพัฒน์. (2557). **พฤติกรรมเลียนแบบกับค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขต  
 กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท .กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล .
- วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล. (2556). **การทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาใน  
 กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สนิท สมัครการ. (2542). **การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาการของสังคม**.  
 พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, โครงการส่งเสริม  
 เอกสารวิชาการ.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2539). **ทฤษฎีและกลยุทธ์การพัฒนาสังคม**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริม  
 หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัตรา สุภาพ. (2534). **สังคมและวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- สุภาพรรค์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). **วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
 โสภณัฐ นุชนาด. (2558). **ค่านิยม**. ภาควิชาจิตวิทยา. คณะครุศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- อุไรวรรณ เทียนทอง. (2548). **สารรัฐมนตรีกว่าการกระทรวงวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: กระทรวง  
 วัฒนธรรม.
- อรราไพ วินทะไชย. (2558). **วัยรุ่นและการสื่อสารออนไลน์**. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. ค้น  
 เมื่อ 21 พฤษภาคม 2558, จาก [www.dmh.go.th/1667/1667view.asp?id=3914](http://www.dmh.go.th/1667/1667view.asp?id=3914)
- ASTV ผู้จัดการ LIVE. (2558). **“วัยรุ่นไทยเลียนแบบดารา” ค่านิยมที่สังคมต้องตั้งคำถาม!**. ค้นเมื่อ 21  
 พฤษภาคม 2558. จาก [www.manager.co.th/Daily](http://www.manager.co.th/Daily).
- Bandura Albert. (1977). **Social Learning Theory Self-efficacy:The exercise of control**.  
 Newyork: W.H.Freeman.
- Milton Rokeach. (1983). **The nature of human values**. Publisher, Free Press Original  
 from, theUniversity of Michigan. Digitized.
- Richins, M. L., & Dawson, S. (1992). **A consumer value orientation for materialism and  
 its measurement: Scale development and validation**. Journal of Consumer  
 Research.