ชื่อโครงการวิจัย

ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน

The impact of using social media to change the Thai values in social

โดย

นางสาวปัทมาภรณ์ สุขสมโสด

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรม

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๙

คำนำ

ปัจจุบันสื่อออนไลน์ได้พัฒนาไปอย่างมาก และพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเห็นได้ว่าสื่อออนไลน์สามารถเข้าถึงทุกเพศทุกวัย ทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายเพียงแค่มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพียงเครื่องเดียว ไม่ว่าจะอยู่มุมใดของโลก หากมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ตามต้องการ สื่อออนไลน์ทำให้โลกเปลี่ยนแปลงได้มากทั้งด้านการสื่อสาร การศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง เป็นต้น

ทั้งนี้สื่อออนไลน์ ถือเป็นสื่อที่มีทั้งประโยชน์และโทษ ซึ่งขึ้นอยู่ว่าเราจะนำไปใช้อย่างไร และ สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานได้หรือไม่ ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว เครือญาติ และสังคมอื่นๆ ทั้งยังส่งผลต่อวัฒนธรรมไทยที่อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามค่านิยม และกระแสการบริโภคนิยมของที่เกิดจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องใช้สื่อออนไลน์อย่างระมัดระวังและใช้ให้มีประโยชน์สูงสุด

ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้อ่านและผู้สนใจ ตลอดจนผู้ผลิต ผู้บริโภคทุก ๆ กลุ่มรวมถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานในปกครองที่อาจมีภาวะเสี่ยงในการใช้สื่อออนไลน์ ไม่มากก็น้อย และหากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๐

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	**ก**
สารบัญ	**ข**
สารบัญตาราง	**ง**
บทคัดย่อ	**จ**
Abstract	**ช**
๑ บทนำ	**๑**
ความเป็นมาของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	๑๐
คำถามหลักในการวิจัย	๑๐
กรอบแนวคิดของการวิจัย	๑๐
นิยามศัพท์	๑๑
ขอบเขตการวิจัย	๑๒
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๑๒
๒.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	**๑๓**
ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล	๑๓
ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร	๑๓
ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม	๑๔
ทฤษฎีเรียนรู้ทางสังคม	๑๖
ทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม	๑๗
ค่านิยมทางสังคม	๑๘
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๒๓
๓.วิธีดำเนินงานวิจัย	**๒๗**
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	๒๗
เครื่องมือที่ใช้การในการวิจัย	๓๐
ลักษณะแบบสอบถาม	๓๑

เรื่อง	**หน้า**
เกณฑ์ในการให้คะแนนตัวแปร	๓๑
วิธีการดำเนินการวิจัย	๓๓
การเก็บรวบรวมข้อมูล	๓๔
การวิเคราะห์ข้อมูล	๓๔
๔.ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	**๓๖**
ปัจจัยส่วนบุคคลที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์	๓๖
ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๓๘
ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๒
ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์	๔๙
วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์นักศึกษา	๕๓
วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง	๖๒
๕.บทสรุป	**๖๕**
สรุปผลการวิจัย	๖๗
การอภิปรายผลการวิจัย	๗๙
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	๙๑
บรรณานุกรม	**๙๒**
ภาคผนวก	**๙๔**
ภาคผนวก ก	๙๕
ภาคผนวก ข	๑๐๑
ประวัติผู้วิจัย	**๑๐๒**

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ ๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม	๓๖
ตารางที่ ๒ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น	๓๘
ตารางที่ ๓.๑ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๒
ตารางที่ ๓.๒ ปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๓
ตารางที่ ๓.๓ ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัวหรือ ผู้ปกครองต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๔
ตารางที่ ๓.๔. ปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรษฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๕
ตารางที่ ๓.๕ ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๖
ตารางที่ ๓.๖ ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๗
ตารางที่ ๓.๗ ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๔๘
ตารางที่ ๔ ผลกระทบด้านค่านิยมจากการใช้สื่อออนไลน์	๔๙

บทที่๑
บทนำ

ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

วัฒนธรรมเป็นบริบทของชีวิตอันดีงามที่คนในสังคมประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น มีทั้งวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม สังคมแต่ละสังคม ประเทศแต่ละประเทศซึ่งล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะของตน บ่งบอกความเป็นตัวตนของสังคมหรือประเทศนั้น ๆ ให้แตกต่างจากสังคมหรือประเทศอื่น หากเป็นวัฒนธรรมที่ดีงามก็จะช่วยส่งเสริมให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข วัฒนธรรมยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้โดดเด่น มีชื่อเสียงและเป็นเกียรติภูมิของโลกอีกด้วยชาติไทยเป็นชาติที่รุ่งเรืองมีประวัติศาสตร์และมรดกวัฒนธรรมอันเป็นรากฐานของความเป็นชาติปรากฏเป็นประจักษ์พยานสืบต่อมาจนปัจจุบัน เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ภาษา ศาสนาขนบธรรมเนียมประเพณีและศิลปวัฒนธรรมสาขาต่าง ๆ มรดกวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติที่คนไทยทุกคนควรภาคภูมิใจและหวงแหนช่วยกันรักษาไว้ให้ดำรงอยู่สืบไป (อุไรวรรณ เทียนทอง.๒๕๔๘ : ๑๙๑)

การสื่อสารและวัฒนธรรมไม่สามารถแยกออกจากกันได้และมีความสัมพันธ์แห่งความหมายทั้งโดยนัยและโดยอ้อม อาจกล่าวได้ว่าเมื่อมนุษย์จำเป็นต้องสื่อสารและเข้าไปเกี่ยวเนื่องกับกระบวนการสื่อสารตลอดชีวิตเพื่อดำรงสืบสานทางวัฒนธรรม ทั้งยังเป็นสิ่งถ่ายทอดโดยใช้สัญลักษณ์ผ่านภาษาเพราะภาษาทำให้คนเราสื่อสารอันเป็นพื้นฐานของการปฏิสัมพันธ์ในสังคมได้ เช่น คำพูด การเขียน หรือการกระทำในฐานะสัญลักษณ์สื่อความหมาย (จุฑาพรรธ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต.๒๕๕๑:๔๓)

กลไกที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมคือ(๑)นวัตกรรม หมายถึงการค้นพบแนวคิดอุดมการณ์ แนวทางการปฏิบัติ ตลอดจนอุปกรณ์เครื่องมือรูปแบบใหม่ที่สมาชิกของวัฒนธรรมยอมรับและที่อาจก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนิสัยและพฤติกรรมของคนในสังคม (๒)การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม คือการยืมวัฒนธรรมจากสังคมอื่น การแพร่กระจายเป็นส่วนหนึ่งของการติดต่อทางวัฒนธรรมเท่าที่วัฒนธรรมมีอยู่ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ การใช้โทรศัพท์มือถือ การยืมวัฒนธรรมอื่นควรรับและปรับเฉพาะส่วนที่สอดคล้องปรับเข้ากันได้กับวัฒนธรรมเดิมและต้องไม่ขัดกับค่านิยมและความเชื่อทางสังคมดั้งเดิม (๓)การรับวัฒนธรรมหรือเรียนรู้วัฒนธรรมอื่นเกิดขึ้นโดยการได้รับวัฒนธรรมหลัก การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นเฉพาะส่วนที่เข้ากันได้กับวัฒนธรรมเดิมโดยโครงสร้างส่วนลึกของวัฒนธรรมเดิม ได้แก่ ค่านิยม ความเชื่อ (จุฑาพรรธ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต.๒๕๕๑:๔๕)

เมื่อสิ่งแวดล้อมก้าวไปข้างหน้าเทคโนโลยีเติบโตไม่หยุดยั้งการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายกลุ่มต่างๆจึงเป็นเรื่องไม่ยากสำหรับวัยรุ่นที่จะติดต่อกันทั้งที่รู้จักและกลุ่มที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน การที่เด็กต้องมาอยู่กับสิ่งแวดล้อมเดียวกันจึงสามารถมารวมตัวกันได้ โดยไม่ต้องนัดให้มาพบปะกันในเวลาและสถานที่เดียวกันเพื่อพูดคุยหรือทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันในทันที สามารถใช้เป็นโทรศัพท์ เล่นเกม ถ่ายรูป และเล่นเน็ต ฯลฯ โดยมีการพัฒนาเครื่องมือเป็นเครื่องเดียวกันเพื่อสื่อสารและรวมกลุ่มกันได้อย่างรวดเร็วทุกมุมของโลกใบนี้ การใช้การสื่อสารออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ จริงๆ แล้วมีประโยชน์มากมายมหาศาลโดยเฉพาะใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้าเรียนรู้แลกเปลี่ยนจากคลังความรู้และหนังสือทุกแขนงวิชาที่น่าสนใจเพื่อค้นคว้าหาความก้าวหน้าในการพัฒนาตนเองหรือใช้เพื่อติดต่อสื่อสารสรุปประเด็นที่ชัดเจนได้ทันเวลาอย่างเหมาะสม แน่นอนผลเสียจากการสื่อสารออนไลน์โดยใช้เวลามากเกินไปก็ย่อมมีโทษมากเช่นกัน นอกจากผลกระทบต่อสายตาอย่างคาดไม่ถึงที่สำคัญลืมหน้าที่และขาดความรับผิดชอบต่อการเรียนและลืมบทบาทหน้าที่การเป็นลูกและความสัมพันธ์ที่ดีที่เคยช่วยงานบ้านและร่วมกิจกรรมกันอย่างมีความสุขที่อยู่ภายใต้ครอบครัวเดียวกัน มองเห็นว่าการดูแลตนเองเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ หรือแม้กระทั่งลืมกิจวัตรประจำวันส่วนตัวของตนเองในการดูแลรักษาสุขภาพ การรับประทานอาหารที่เป็นเวลา การดูแลรักษาความสะอาดร่างกาย ฯลฯ

สำหรับวัยรุ่นเองสามารถแก้ไขได้ สิ่งแรกที่ทำได้ง่ายคือ การเริ่มต้นที่ตนเองก่อน ด้วยการตั้งใจและมุ่งมั่นเอาชนะกับการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารให้เหมาะสม กำหนดระยะเวลาในการใช้ให้ชัดเจนในแต่ละวัน บริหารเวลาให้เป็นประโยชน์ การใช้เวลาควรคำนึงถึงกิจกรรมและหน้าที่ของความสำคัญในงานและการเรียน รับผิดชอบต่อบทบาทของการเรียนและลูก พร้อมซื่อสัตย์ต่อการกระทำ คำพูดในการกำหนดกติกาการใช้เวลากับเครื่องไอทีอย่างมั่นใจ หากทำได้เชื่อว่า การที่พ่อแม่บ่นว่าเนื่องจากความห่วงใย มีผลก่อให้เกิดความรำคาญใจซึ่งกันและกันทั้งสองฝ่ายย่อมลดลง ดังนั้นการแก้ไขการติดไอทีของวัยรุ่นจะต้องร่วมมือกันแก้ไขทั้งในส่วนตัวของเด็กและพ่อแม่ด้วย (อรรำไพ วินทะไชย,ออนไลน์,๒๕๕๘)

พ่อแม่ คือบุคคลสำคัญในการดูแลลูก ควรเข้าใจว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการแสวงหาคนยอมรับ ควรชื่นชมลูกหากลูกสามารถจัดการตัวเขาในการดูแลตนเองได้ ควรส่งเสริมให้ลูกมีการพัฒนาความก้าวหน้าไปสู่การยอมรับนับถือตนเองและสนับสนุนให้ลูกรู้ว่าตนเองเป็นใคร มีชีวิตอยู่เพื่ออะไร มีเป้าหมายในการใช้ชีวิตตามหน้าที่รับผิดชอบหรือบทบาทของตนเองในแต่ละช่วงวัยที่ย่างก้าวของวัยรุ่นอย่างไร ตัวตนจึงจะเข้มแข็งสามารถอยู่ได้อย่างมีความสุขโดยไม่ต้องไปติดเพื่อนหรือติดกลุ่มในสังกัดใด สิ่งสำคัญพ่อแม่ควรทำความเข้าใจและจำเป็นต้องมีการเรียนรู้ในทักษะและเทคนิคบางประการในการใช้ไอทีได้บ้าง เพื่อสามารถดูและลูกวัยรุ่นให้ใช้ไอทีได้อย่างถูกทางและมีประโยชน์ อีกทั้งเป็นการป้องกันภัยอันตรายและการล่อลวงจากการติดไอทีสื่อสารออนไลน์ได้เป็นอย่างดี(อรรำไพ วินทะไชย,ออนไลน์,๒๕๕๘)

พฤติกรรมการบริโภคสื่อของวัยรุ่นไทยทั่วๆ ไป เราคงนึกถึงภาพวัยรุ่นกับจอดิจิตอล ไม่ว่าจะเป็น สมาร์ทโฟน แท็บเลต คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นที่แน่ชัดว่าอุปกรณ์ดิจิตอลเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของพวกเขาอย่างขาดไม่ได้ และอุปกรณ์เหล่านี้ยังสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นที่เป็น active audience ที่แสวงหาข้อมูลเองตลอดเวลาอีกด้วย ข้อมูลของ อินิชิเอทีฟ คอนเน็คชั่นพาเนล เราจะเห็นว่าสื่อประเภทออฟไลน์นั้น ทีวียังคงเป็นสื่อที่สำคัญที่สุด โดย ร้อยละ ๙๗ ของวัยรุ่นอายุ ๑๕-๑๙ ปี ใช้สื่อนี้อย่างน้อย ๑ ครั้งเมื่ออาทิตย์ที่ผ่านมา รองลงมาอันดับ ๒ คือ สื่อนอกบ้านที่ร้อยละ ๘๖ ซึ่งก็สะท้อนได้ว่า วัยรุ่นใช้เวลาโดยเฉพาะเสาร์-อาทิตย์อยู่นอกบ้านเสียเป็นส่วนใหญ่ ส่วนสื่อประเภทอื่นๆ เช่น สื่อเคลื่อนที่ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อวิทยุ ก็ยังเป็นสื่อที่กลุ่มวัยรุ่นได้พบ ได้เห็น และได้ฟังอยู่มากเช่นกัน(ฐานเศรษฐกิจ ,ออนไลน์,๒๕๕๘)

ด้านสื่อออนไลน์จะเห็นว่าวัยรุ่นจะบริโภคสื่อออนไลน์ที่หลากหลายมากกว่าสื่อออฟไลน์ เนื่องจากวัยรุ่นจะใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในแต่ละครั้ง ครั้งละสั้นๆ ซึ่งจะแตกต่างกับสื่อทีวีที่แต่ละครั้งที่ใช้จะกินเวลานานกว่า โดยสื่อออนไลน์ที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดก็จะเป็นเซิร์จข้อมูลออนไลน์ ที่ ร้อลยะ๗๙ และใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กที่ร้อยละ ๗๖ นอกจากนี้ วิดีโอออนไลน์และทีวีออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่วัยรุ่นนิยมเข้าไปรับชมเรื่องราวที่ชื่นชอบ เช่น ละคร ภาพยนตร์ เพลง เป็นต้น และยังเป็นกลุ่มที่นิยมใช้สมาร์ทโฟน รวมถึงแท็บเลตในการท่องอินเตอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มอื่นๆ อีกด้วย ทั้งนี้ ในแต่ละอาทิตย์กลุ่มวัยรุ่นใช้เวลาไปกับสื่อประเภทโดยวิเคราะห์จากข้อมูลของ ยูนิเวอร์แซลแม็คแคน เวฟ ๗ เราจะพบว่าสื่อดิจิตอลอย่าง คอมพิวเตอร์ มือถือ/สมาร์ทโฟน และแท็บเลต เป็นสื่อที่วัยรุ่นไทยใช้เวลากับสิ่งเหล่านี้มากที่สุด โดยใช้เวลากับคอมพิวเตอร์ถึง ๑๒ ชั่วโมงใน ๑ อาทิตย์ รองลงมาคือ มือถือ/สมาร์ทโฟนที่ ๑๑ ชั่วโมง และ แท็บเลตที่ ๙ ชั่วโมง ซึ่งมากกว่าสื่อออฟไลน์อย่าง ทีวี สื่อสิ่งพิมพ์ และวิทยุอยู่มาก โดยในแต่สัปดาห์วัยรุ่นจะใช้เวลากับทีวีอยู่แค่ ๗ ชั่วโมงเท่านั้น สาเหตุก็เนื่องมาจาก ทีวีนั้นดูได้แค่เฉพาะเวลาอยู่ในบ้านเท่านั้น ส่วนสื่อดิจิตอลอย่าง สมาร์ทโฟน และแท็บเลตนั้นสามารถพกพาไปได้ทุกที่ และสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา ๒๔ ชั่วโมง(ฐานเศรษฐกิจ ,ออนไลน์,๒๕๕๘)

นอกจากนี้ วัยรุ่นยังเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมในการใช้หลายๆ อุปกรณ์พร้อมๆ กัน (multi-screen)จึงทำให้เวลาที่จะอยู่กับจอหลักอย่างทีวีลดน้อยลงไป จากข้อมูลจะเห็นว่า มีวัยรุ่นถึงร้อยละ ๘๓ ที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ระหว่างรับชมทีวี จากจำนวนนี้สามารถแยกย่อยเป็นวัยรุ่นจำนวนร้อยละ ๓๙ ใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ ๓๘ ใช้มือถือสมาร์ทโฟนร้อยละ ๓๑ ใช้คอมพิวเตอร์ และใช้แท็บเลตควบคู่ไปกับการดูทีวี ร้อยละ ๑๘ นอกจากนี้ยังมีวัยรุ่นอีกร้อยละ ๘๑ ที่ใช้หลายอุปกรณ์พร้อมๆ กันในช่วงระหว่างเดินทาง และแม้กระทั่งระหว่างอ่านนิตยสารก็มีการใช้อุปกรณ์อื่นๆ ไปด้วยถึงร้อยละ ๗๗ (ฐานเศรษฐกิจ,ออนไลน์ ,๒๕๕๘)

จากข้อมูลข้างต้นเราจะเห็นว่า ทีวี และสื่อออฟไลน์อื่นๆ ยังคงเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นหมู่มากได้เป็นอย่างดี แต่ก็ยังคงมีข้อจำกัดด้วยเวลา และสถานที่ ในขณะที่สื่อออนไลน์นั้นก้าวพ้นข้อจำกัดดังกล่าว เพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้ทุกเมื่อ และทุกที่ที่สัญญาณเข้าถึง ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากข้อมูลทั้งหมดแล้ว หากนักการตลาด และนักวางแผนโฆษณาต้องการจะเข้าถึงหรือสื่อสารไปยังกลุ่มวัยรุ่นให้ได้ผลดีที่สุด ก็ควรจะต้องผสมผสานระหว่างการใช้สื่อออฟไลน์ และสื่อออนไลน์ ให้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในตัวสื่อออนไลน์ก็ยังต้องสร้างความแตกต่างหรือมีจุดเด่นเพียงพอ เพื่อให้สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นไม่ให้หนีจากหน้าจอไปได้ง่ายๆ(ฐานเศรษฐกิจ ,ออนไลน์,๒๕๕๘)

ยุคโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและค่านิยมของคนในสังคม เกิดกระแสค่านิยมแบบวัตถุนิยม ซึ่งคนในสังคมให้ความสำคัญกับวัตถุสิ่งของมากกว่าคุณค่าความรู้สึกทางด้านจิตใจ มีความอยากได้อยากครอบครองทรัพย์สินเงินทองมากขึ้น ค่านิยมแบบวัตถุนิยมถูกกระตุ้นจากอิทธิพลของสื่อสารมวลชน ความเจริญทางเทคโนโลยี การแข่งขันทางเศรษฐกิจ และบุคคลใกล้ชิด ค่านิยมแบบวัตถุนิยมเป็นความเชื่อของปัจเจกบุคคล ที่ให้ความสำคัญแก่เงิน สรรพสิ่งที่เป็นรูปธรรม ตลอดจนวัตถุอำนวยความสะดวกต่าง ๆ การใช้ชีวิตเป็นไปเพื่อการใฝ่หาและมุ่งครอบครองทรัพย์สมบัติ แต่ทรัพย์สมบัติต่าง ๆ ที่ได้ครอบครองนั้นกลับไม่ได้ทำให้เกิดความพอพึงใจในชีวิต หรือไม่ได้ทำให้เกิดความสุขเชิงอัตวิสัยเพิ่มขึ้น (Richins & Dawson, ๑๙๙๒:๗๘)

ในยุคเทคโนโลยีที่มีล้ำหน้า หลายคนคงปฏิเสธไม่ได้ถึงความสะดวกสบายในเรื่องที่รายล้อมอยู่รอบตัว “สื่อ” ถือเป็นสิ่งหนึ่งที่มีผลมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเช่นกันและเมื่อมองย้อนกลับไปสิ่งที่เรามองว่าดีบางสิ่งบางอย่าง อาทิ คลิปวีดีโอ คลิปมือถือ หรือภาพต่างๆ ที่ผู้ถ่ายอยากเก็บเอาไว้ดูกันลืมหากนำเทคโนโลยีเหล่านี้ไปใช้ในทางที่ผิด อาจกลับมาทำร้ายเราได้ภายหลัง และปัจจุบันเราได้เห็นสื่อได้นำเสนอคลิป การตบตีกันในหมู่นักเรียนนักศึกษา อยู่บ่อยครั้ง จนทำให้คิดได้ว่า นี่อาจเป็นค่านิยมที่กำลังเป็นกระแสสังคมหรือไม่ และการสำรวจของสวนดุสิตโพล ในหัวข้อ วัยรุ่น กับการใช้ความรุนแรง พบว่า ความรู้สึกของประชาชนที่มีต่อเด็กนักเรียนตบตีกันแย่งผู้ชาย ร้อยละ ๔๘.๕๗ คิดว่าเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสมอย่างยิ่งโดยเฉพาะเด็กนักเรียนหญิงที่อยู่ ในวัยเรียน ร้อยละ ๑๗.๑๔ คิดว่าหดหู่ใจ สะท้อนใจไม่คิดว่าจะมีเหตุการณ์ทำนองนี้เกิดขึ้นในสังคมไทย ส่วนสาเหตุ ที่ทำให้วัยรุ่นไทยในปัจจุบันหันมาใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ร้อยละ๓๒.๖๕ คิดว่าไม่ได้รับการชี้แนะหรือได้รับการสั่งสอนอย่างถูกต้องจากผู้ใหญ่หรือคน ในครอบครัว ร้อยละ๒๒.๔๕ คิดว่าขึ้นอยู่กับตัวเด็กเองมากกว่า ไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ขาดความยั้งคิด ส่วนวิธีการแก้ปัญหา ความรุนแรงนั้น ร้อยละ ๓๘.๔๐ คิดว่าต้องเริ่มจากครอบครัว ร้อยละ๓๕.๗๑ ต้องหากิจกรรมให้เด็กได้ทำร่วมกันเพื่อปลูกฝังความรักใคร่ สามัคคี (กระทรวงวัฒนธรรม,ออนไลน์, ๒๕๕๘)

นายพัชระ สารพิมพา อุปนายกฝ่ายวิชาการสมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเผยแพร่คลิปวีดีโอที่มีความรุนแรงในสังคมไทยว่า “เรื่องนี้ไม่ได้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคมไทย แต่เนื่องจาก สมัยก่อนเทคโนโลยีการสื่อสารไม่ได้มีความรวดเร็ว และทันสมัยอย่างเช่นปัจจุบัน ซึ่งการที่สื่อมวลชนนำเสนอภาพความรุนแรง เป็นเรื่องที่สามารถทำได้ แต่ควรตระหนักว่า ควรจะมีข้อจำกัดในการนำเสนอ ไม่มากหรือน้อยไป และทั้งนี้ ทางสมาคมกำลังผลักดันให้เกิดรัฐธรรมนูญจัดตั้งสภาวิชาชีพข่าววิทยุ-โทรทัศน์ ขึ้นเพื่อกำหนดข้อบังคับในเรื่องของจรรยาบรรณวิชาชีพในการนำเสนอข่าว และหากมีการกระทำความผิดตามกฎข้อบังคับ ผู้เสียหายสามารถร้องเรียนต่อสภาวิชาชีพได้” การนำเสนอข่าวของสื่อนั้นเป็นสิ่งที่ดี ช่วยให้สังคมได้มองเห็นพฤติกรรมของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง และเกิดการตระหนัก ระมัดระวังตัว อีกทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองสามารถยกเป็นตัวอย่างในการสอนลูกหลาน และที่สำคัญที่สุดผู้ที่กระทำจะเกิดความละอายใจและส่งผลให้บุคคลอื่นเกิดการยับยั้งชั่งใจที่จะกระทำผิด (กระทรวงวัฒนธรรม,ออนไลน์, ๒๕๕๘)

นายแพทย์กมล แสงทองกมล จิตแพทย์เด็กและเยาชนโรงพยาบาลกรุงเทพ ได้แสดงความคิดเห็นถึงการเห็นภาพหรือคลิป ในลักษณะที่ซ้ำๆ กันนี้ จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการลอกเลียบแบบ กับกลุ่มคน ๒ กลุ่ม ได้แก่ เด็กและคนที่มีจิตใจอ่อนไหว เพราะคนสองกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่สามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้เร็วกว่าวัยอื่น ที่สำคัญยังสามารถทำตาม ซึมซับ และเลียนแบบได้ง่ายๆ โดยไม่รู้ตัวอีกด้วย (กระทรวงวัฒนธรรม,ออนไลน์ ,๒๕๕๘)

นายธาม สายเชื้อ ผู้จัดการกลุ่มงานวิชาการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (มีเดีย มอนิเตอร์) ได้ บอกเกี่ยวกับเรื่องการนำเสนอสื่อว่า อินเตอร์เน็ตเป็นสื่อที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่ายมาก โดยเฉพาะการถ่ายคลิปวิดีโอ ซึ่งคลิปที่มีการค้นหาในอินเตอร์เน็ตมากที่สุด คือ คลิปลามก คลิปโป๊ คลิปแอบถ่าย คลิปข่าวอาชญากรรม คลิปขำขัน คลิปข่าว ส่วนการหลอมรวมสื่อผู้จัดการกลุ่มงานวิชาการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาวะของสังคม (มีเดีย มอนิเตอร์) ได้บอกว่า การหลอมรวมสื่อมีองค์ประกอบ ๑๑ ปัจจัย นั่นก็คือ ๑.การพัฒนาคอมพิวเตอร์ ๒.โทรศัพท์มือถือ ๓.โลกการสื่อสารและพื้นที่บนอินเตอร์เน็ต ๔.ช่องทางสื่อสารที่เปิดกว้างและหลากหลาย ๕.กล้องดิจิตอล กล้องวงจรปิด ๖.การสนทนาในสังคมอินเตอร์เน็ต ๗.คำที่ถูกให้ความสนใจค้นหา มีแต่ด้านลบ เช่น โป๊ แอบถ่าย ดารา ๘.ความสามารถในการใช้สื่อ ๙.การแบ่งปันในสังคมอินเตอร์เน็ต ๑๐.สังคมอินเตอร์เน็ต ๑๑.อาชญากรรม เมื่อทุกอย่างถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันก็จะกลายเป็นอาชญากรรมออนไลน์ เนื่องจากเด็กไทยไม่มีวุฒิภาวะในการใช้สื่อ แต่มีความสามารถในการแบ่งปันข้อมูลกันสูง ทำให้เกิดปัญหาสังคมตามมา เมื่อมองลึกเข้าไปถึงสภาพปัญหาความรุนแรงทางสังคมสามารถเกิดขึ้นได้จาก ๑.การฉายซ้ำความรุนแรง ๒.การนำเสนอความจริง ๓.ระดับการเซ็นเซอร์ตัวเอง ๔.ทิศทางการนำเสนอข่าว ๕.จริยธรรมในการนำเสนอข่าว ที่ต้องมีการมาตรการหลักป้องกันและควบคุม ให้นำเสนอในกรอบที่พอดี

เพราะการนำเสนอถี่ๆ ซ้ำๆ ไม่ได้ทำให้ความจริงที่เกิดขึ้น ในสังคมเปลี่ยนแปลง แต่ทำให้ความรู้สึกของคนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนเกิดความชาชินกับความรุนแรงเห็นเป็นเรื่องปกติ” (กระทรวงวัฒนธรรม,ออนไลน์, ๒๕๕๘)

อย่างไรก็ตามปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยทุกวันนี้เป็นเรื่องราวที่เกิด ขึ้นมาช้านานแล้ว แต่เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้น การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรุนแรงจึงถูกนำเสนอออกมาสู่สายตาของประชาชน อย่างสม่ำเสมอ แต่หากสังคมยังปล่อยให้เรื่องราวเหล่านี้กลายเป็นเรื่องที่ชินชาในสายตาต่อไป อาจจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเยาวชน ทั้งอาจยังให้เกิดค่านิยมพฤติกรรมการเลียนแบบในด้านความรุนแรงก็อาจเป็นไปได้อย่างสูง

ทั้งนี้การใช้สังคมออนไลน์ของวัยรุ่นสร้างค่านิยมการลอกเลียนแบบและตามกระแสที่ผิดกลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่เห็นตรงว่า บางครั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมการเลียนแบบ รวมทั้งการตามกระแสในทางที่ผิด ขาดความเป็นตัวของตัวเอง เพราะกลัวว่าตนเองจะตกกระแส เช่น การใช้ของหรือซื้อของตามศิลปินนักแสดงในอินสตาแกรม การแต่งตัวโป๊ล่อแหลมตามดารา การมีพฤติกรรมฟุ่มเฟือย อยากได้อยากมีตามที่เห็นจากผู้อื่น เยาวชนส่วนใหญ่ยอมรับว่าสื่อใหม่มีผลทำให้ตนเกิดความรู้สึกต้องการเลียนแบบและตามกระแสสังคม โดยเฉพาะการเลียนแบบดารานักแสดง เช่น เรื่องแฟชั่น การแต่งกาย และลักษณะการโพสต์ท่าถ่ายรูป แต่ยังสามารถควบคุมตนเองได้โดยพยายามไม่ลอกเลียนแบบในทางที่ผิดอันก่อให้เกิดอันตรายบางรายต้องการมีบุคลิกภาพที่ดี มีความสวย อยากขาว จึงเกิดกระแสค่านิยมการทำศัลยกรรมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน(ฐิตินัน บ. คอมมอน,ออนไลน์, ๒๕๕๘)

จากการมีกระแสที่เกิดนสังคม เช่น การแห่ซื้อตุ๊กตาเฟอร์บี้ การกินไอศกรีมแม็กนั่ม การเต้นฮาเล็มเชค จนถึงคำศัพท์แสลง เช่น บ่องตง จุงเบย นก เท ลำไย ฯลฯ ทำให้เห็นว่าดาราถือเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญจุดกระแสให้สังคมสนใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นโดยใช้พื้นที่ส่วนของสื่อใหม่อย่างเฟซบุ๊ก หรืออินสตาแกรม ธันยวัชย์ ไชยตระกูลชัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาด ได้วิเคราะห์ถึงกระแสตุ๊กตาเฟอร์บี้ฟีเวอร์ว่า เพราะคนไทยบ้าดาราและอยากเป็นเหมือนอย่างดารา ทิศทางการบริโภคสื่อของเด็กรุ่นใหม่ก็มีแนวโน้มที่จะเสพสื่อจากอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเรื่อยๆ สื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสังคมยุคปัจจุบันก็สร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างที่สื่อเก่าไม่สามารถทำได้มาก่อน ผลที่เกิดขึ้นตามมานั้น ก็ยิ่งส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบดาราได้มากขึ้นและง่ายขึ้น แทนที่จะเลียนแบบดาราจากบทบาทในจอทีวีหรือสื่อกระแสหลัก ก็หันมาเลียนแบบดาราในฐานะของคนธรรมดา หรือดาราในสื่ออินสตาแกรมนั่นเอง นอกจากนี้ ความเอ็กซคลูซีฟของเรื่องส่วนตัว สื่ออย่างอินสตาแกรมของดาราก็ทำให้ผู้คนได้สัมผัสความเป็นส่วนตัวอย่างที่ไม่มีสื่อไหนจะเข้าถึง “การที่เยาวชนเข้าถึงอินสตาแกรมของดารามันเอื้อต่อการเลียนแบบ คนทั่วไปจะเลียนแบบดาราในสื่อหลักอย่างการทำงาน เดินแบบ แสดงละคร เป็นสิ่งที่เป็นไปได้ยาก แต่หากไปเลียนแบบในบริบทของชีวิตธรรมดา มันง่ายกว่า และเมื่อดู

ในอินสตาแกรมจะเป็นการใช้ชีวิตของดาตา เช่น ไปกินข้าว ปาร์ตี้ริมทะเล ถ่ายรูป ก็รู้สึกว่าทำเหมือนดาราได้ จึงนิยมเลียนแบบพฤติกรรมจากอินสตาแกรมของดารา จะเห็นว่าในอินสตาแกรม เฟซบุ๊กของคนทั่วไปจึงมีพฤติกรรมเลียนแบบคือขายตัวเอง จะขายความสามารถ ฝีมือ หน้าตา ตอนนี้ยังไม่ได้ เพราะยังไม่ได้เข้าวงการแต่อย่างน้อย ขายชีวิตความเป็นส่วนตัว เหมือนดารา เหมือนเซเลบริตี้สังคมชั้นสูง

ในส่วนของผลดี - ผลเสียต่อสังคมของพฤติกรรมเลียนแบบนั้น ถูกมองว่า การเลียนแบบดารานั้นมีมาทุกยุคทุกสมัย ซึ่งไม่สามารถอธิบายถึงผลดี - ผลเสียได้อย่างชัดเจน หากสิ่งที่เกิดขึ้นแน่คือ สิ่งเหล่านี้ทำให้วัยรุ่นหมกมุ่นกับการเป็นคนดังมากเกินไป นิตยสารไทม์บอกว่า เด็กปัจจุบันถูกหล่อหลอมให้เดินหลงทางระหว่าง ความภาคภูมิใจในตนเอง (self-esteem) กับความลุ่มหลงในตัวเอง ซึ่งเกิดจากการบ่มเพาะของอุตสาหกรรมบันเทิงอย่างรายการประกวดความสามารถ พ่อแม่ที่ชื่นชมลูกจนเกินความจริงสร้างวัฒนธรรมแห่งการชื่นชมกันเองมากขึ้น จากค่านิยมของดาราสู่ภาพฉาวที่เรียกกระแสสนใจจากสังคม จนถึงการเข้ามาของสื่อใหม่ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบมากขึ้น ง่ายขึ้น แม้ทิศทางที่สังคมมุ่งไปนั้นยังคงรอคำตอบว่า ทุกคนเดินไปผิดทางหรือไม่ อย่างไร (ASTV ผู้จัดการ LIVE,ออนไลน์,๒๕๕๘)

สรุปได้ว่าสังคมสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดค่านิยมในการเรียกร้องความสนใจจากสังคมและผู้อื่น โดยวิธีการเรียกร้องความสนใจมีหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบทั่วไป เช่น การโพสต์ภาพและข้อความพร่ำเพรื่อเพื่อให้คนมากดถูกใจ จนถึงค่านิยมการเรียกร้องความสนใจในแบบผิดๆ เช่น การโชว์ภาพวาบหวาม โป๊เปลือยของตนเอง เพราะอยากให้มีคนมาติดตามและกดไลค์ โดยกลุ่มเยาวชนยอมรับว่าตนต้องใช้สังคมออนไลน์เพื่อให้มีพื้นที่อยู่ในกระแสสังคม ไม่ห่างหายไปจากสังคมเพื่อน การจะทำให้เพื่อนยังจำได้ว่าตนยังอยู่ในสังคมสื่อใหม่จำเป็นต้องมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา โดยยอมรับว่าตนเคยใช้สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นด้วยวิธีเล็กๆน้อยๆ เช่น การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าสนใจหรือตลกขบขัน เพราะต้องการให้ผู้อื่นมากดไลค์ให้ ทั้งนี้ยังก่อให้เกิดค่านิยมการเป็นคนอารมณ์ร้อนไม่รู้จักความอดทน เพราะสื่อสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รวดเร็ว ฉาบฉวย ทำให้เยาวชนติดนิสัยความการเป็นคนไม่รู้จักรอคอยจากการใช้สื่อเหล่านี้ จนทำให้เกิดพฤติกรรมความก้าวร้าวและรุนแรงตามมา

นอกจากนั้น ผู้เชี่ยวชาญจิตเวชทั่วไปยังบอกอีกว่า มีผลกระทบทางด้านอารมณ์อีกด้วย เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ตหรือเล่นเกมอย่างใจจดใจจ่อนานๆ จะก่อให้เกิดความเครียด สมองของเราจะทำให้เกิดการเรียนรู้ต่อสิ่งใหม่ๆ เรียกว่า “Reward System” หรือ “วงจรของการให้รางวัล” เขาจะเรียนรู้ว่า ถ้าสิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามาทำให้มีความสุข ความสนุกสนาน มันจะเข้าไปสั่งการทำงานของสมองให้ทำซ้ำๆ จะไม่แค่ซ้ำแบบเดิม แต่จะสั่งให้ทำมากขึ้นเรื่อยๆ คนเราไม่จำเป็นต้องติดต่อกับคนอื่นมากมาย ความสุขนั้นสามารถหาได้จากสิ่งต่าง ๆ เช่น การออกกำลังกาย อ่านหนังสือ ปลูกต้นไม้ สะสมแสตมป์ นั่งสมาธิหรือปฏิบัติธรรม คนเหล่านี้จะทิ้งรูปแบบ

ชีวิตที่ตนเองเคยมีไปสู่เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นผลทำให้ ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปด้วย ส่วนการเพ่งบนหน้าจอนานๆ ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอมือถือเหล่านี้ มีส่วนทำให้คิดประมวลผลต่อสิ่งต่างๆ ได้ช้าลง อาทิ เราทำอะไรหลายๆ อย่างพร้อมกัน เราจะไม่สามารถทำได้ดี แต่ถ้าเราทำเพียงอย่างเดียว เราจะทำได้ดีกว่า และยังทำให้เลือดไปไหลเวียนในสมอง ในทางตรงกันข้ามอาจจะทำให้เซลล์สมองถูกทำลาย อาจทำให้ความจำเสียไปเร็วกว่าปกติได้ เหมือนกับการใช้โทรศัพท์ขณะขับรถ ไม่ว่าจะใช้บลูธูท ก็เช่นกัน อาจทำให้เสียสมาธิ ซึ่งได้มีการวิจัยออกมาชัดเจนแล้ว ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญจิตเวชทั่วไป ยังกล่าวถึงผลกระทบต่อไปว่า จะทำให้ภาพลักษณ์ของเราเสียไปด้วย มันสะท้อนถึง Assertive เป็นทักษะอย่างหนึ่งของคนไทย ซึ่งเวลาคนไทยอึดอัดจะไม่ค่อยพูด แต่ถ้าเป็นฝรั่งไม่พอใจอะไรหรือไม่พอใจใคร เขาจะพูดออกมาเลยเพราะคนเราสามารถแสดงออกได้ แต่ไม่ใช่แสดงอาการก้าวร้าว และสิ่งที่คนไทยเป็นนั้นไม่ใช่ทักษะที่เป็นผลดีเลย(ผู้จัดการ,ออนไลน, ๒๕๕๘)

ผู้วิจัยได้เคยศึกษาเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม The impacts of the use of smart phones in the virtual social interaction on the real social relations มีวัตถุประสงค์ ๑).เพื่อศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนของเยาวชนต่อการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ๒).เพื่อศึกษาผลกระทบ ประโยชน์และโทษที่เกิดจากใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนของเยาวชน ๓).เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และปฏิสัมพันธ์จากการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนกับคนรอบข้าง ผลวิจัยพบว่ากลุ่มเยาวชนที่ใช้สมาร์ทโฟนนั้นยังสามารถแยกแยะการเข้าสังคมได้ระหว่างสังคมจริงและสังคมเสมือน แต่กลุ่มตัวอย่างยังมีความเสี่ยงอยู่มากในด้านการเปลี่ยนค่านิยมของสังคมไทยในด้านต่างๆ เช่น มารยาทไทย ภาษาไทย ความรุนแรงและความก้าวร้าว การแต่งกาย ดังนั้จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาข้อมูลที่มีผลกระทบด้านการเปลี่ยนแปลงค่านิยมในสังคมไทยจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ อย่างไร เพราะหากค่านิยมที่ดีงามของไทยกำลังจะเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นหรือแย่ลง ทางด้านผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้หามาตรการการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมา

จังหวัดพระนครศรีอยุธยามีเป็นพื้นที่ ที่อยู่ใกล้กรุงเทพมหานคร โครงสร้างทางสังคมของจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีความซับซ้อนและทับซ้อนระหว่างความเป็นสังคมไทย ในฐานะเมืองหลวงเก่า เมืองประวัติศาสตร์ เป็นเมืองท่องเที่ยว รวมถึงเป็นจังหวัดหรือเป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างวาทกรรมเกี่ยวกับค่านิยมความเป็นชาติไทยแต่ในปัจจุบันจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นจัหวัดท่องเที่ยวขายความเป็นเมืองเก่าหรือของเก่าในอดีต ทั้งยังทับซ้อนกับความเป็นเมืองอุตสาหกรรมที่มีการอพยพของแรงงานทั้งไทยไทยและต่างชาติที่เข้ามาผ่านนิคมอุตสหกรรมต่างๆ จนวิถีชีวิตเดิม เช่นการจัดการความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นไม่สามารถใช้วิธีเดิมได้นั่นคือ การที่ผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์แบบเครือข่ายช่วยแก้ปัญหากันได้ และความแปลกแยกในสังคมก็สูงขึ้นด้วย

ซึ่งเป็นผลต่อวิธีคิดและค่านิยมของคนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทั้งนี้วัยรุ่นส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลของความเป็นสังคมเมืองจึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมของเยาวชนที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าสื่ออื่นๆ

จากผลการวิจัยของปัญชลี ด้วงเอียดได้ศึกษาพฤติกรรมเด็กและเยาวชน พบว่าเด็กและเยาวชนใช้โทรศัพท์มือถือนานวันละหลายชั่วโมงจนเกินความพอดี ชอบเก็บตัว ขาดความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ขาดความเอื้อเฟื้อ แบ่งปัน ต่อคนใกล้ชิดมีพฤติกรรมหยิบโหย่ง เกียจคร้าน นอนดึก ตื่นสาย ขาดวินัยในหน้าที่ของตนเอง ขาดความกระตือรือร้นในการศึกษาเล่าเรียน ติดเพื่อน ติดสินค้าแบรนด์เนม ชอบใช้ชีวิตตามอำเภอใจ มีค่านิยมและทัศนคติที่ไม่เหมาะสมกับวัยเรียน พฤติกรรมดังกล่าวสร้างความหนักใจให้แก่ พ่อ แม่ผู้ปกครองเป็นอย่างมาก เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ยังต้องพึ่งพาพ่อแม่ ทั้งเรื่องความเป็นอยู่และการศึกษา ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครอง สถานศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องมีความต้องการที่จะเยียวยาแก้ไขอย่างเร่งด่วน แต่ขาดความร่วมมือที่จริงจังจากทุกฝ่าย ปัญหาจึงยังคงยืดเยื้ออย่างน่าวิตก (ปัญชลี ด้วงเอียด.,๒๕๕๐ : ๑๕)

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ และเชื่อว่าทำให้ชีวิตง่ายขึ้น สะดวกสบายขึ้น รวมถึงสร้างโอกาสใหม่ๆ ทั้งเรื่องการติดต่อสื่อสาร ค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มวัยรุ่นไทยมีความรู้สึกที่ดีต่อเทคโนโลยีในแง่ของความรู้สึกปลอดภัย มั่นใจ ได้เข้าสังคม และทันสมัย ทั้งยังพบว่า สื่อออนไลน์มีความสำคัญเป็นอันดับ ๑ ในชีวิตของพวกเขา บางคนบอกว่าถ้าขาดไป จะมีอาการเหมือนคนติดยาแล้วไม่ได้เสพเลยทีเดียว สื่อออนไลน์อาจกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กรุ่นใหม่ไปแล้วเพราะเยาวชนส่วนใหญ่จะ เคลื่อนไหวน้อยลง ทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง พูดน้อยลง เพราะเปลี่ยนไปสนทนาผ่านมือถือ (Chat) ภาษาแย่ลง เพราะต้องการเขียนคำสั้นๆ บางคนก็ย่อคำหรือใช้คำแสลงเฉพาะกลุ่ม มีการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นยากขึ้น เพราะมีโลกส่วนตัวบนออนไลน์มากกว่า โรคภัยไข้เจ็บถามหา เช่น นิ้วล็อค ปวดคอ สายตามีปัญหา ฯลฯ และแยกตัวออกจากสังคม เพราะพึ่งพาเทคโนโลยีอย่างเดียว เชื่อว่าตนเองอยู่ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าการทำวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์และคุณค่าในระดับสังคมย่อยหรือสังคมโดยรวมระดับประเทศ โดยนำผลการวิจัยไปเผยแพร่แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง สถานศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมในการอบรมเลี้ยงดูลูกหลานไม่ให้ตกเป็นทาสของเทคโนโลยี ซึ่งนับวันจะมีการให้บริการที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมและเพื่อประโยชน์ในการขัดเกลาพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมของเยาวชนกลุ่มเสี่ยง อีกทั้งเป็นการปลูกจิตสำนึกให้เยาวชนรวมทั้งบุคคลในสังคมยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรมและวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยให้คงอยู่อย่างสง่างามสืบไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น

๒. เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓. เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

คำถามหลักในการวิจัย

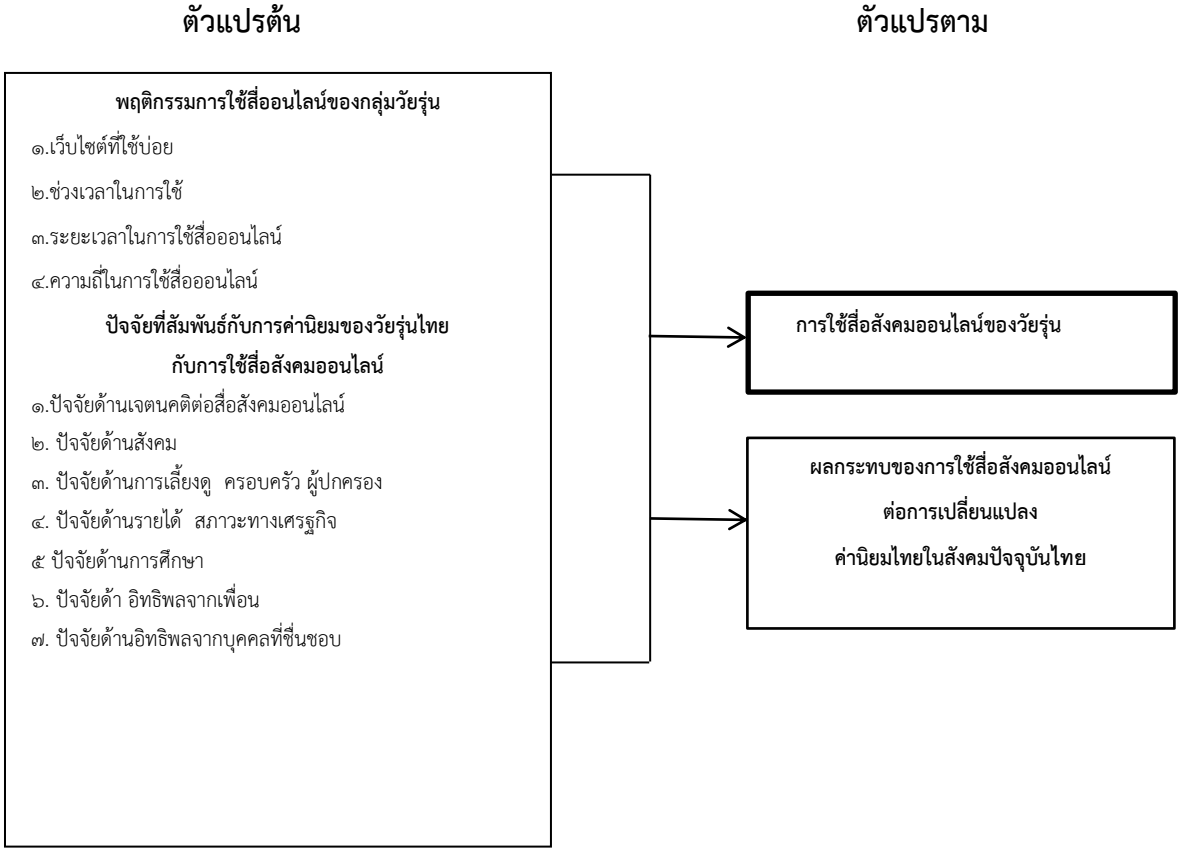
๑. พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นอย่างไร

๒. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร

๓. ผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไรบ้าง

กรอบแนวความคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบันการศึกษาถึงพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ในปริมาณที่ไม่เหมาะสมทั้งยังส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในปัจจุบันและต่อไปในอนาคตซึ่งอาจทำให้เกิดกระทบในการเปลี่ยนแปลงสังคมในด้านต่างๆ ตามมา ดังกรอบต่อไปนี้



นิยามศัพท์

วัยรุ่น หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ ๑๕ – ๒๔ ปีบริบูรณ์ ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ระดับอาชีวะศึกษา ระดับอุดมศึกษา ในสถานศึกษาเขตเทศบาลเมือง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ค่านิยม หมายถึงเป็นความคิดและพฤติกรรมของบุคคลในสังคมที่เห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับและมีการปฏิบัติตามกันมา มีความหวงแหนไว้ระยะหนึ่ง ค่านิยมมักเปลี่ยนแปลงไป ตามกาลสมัยและความคิดเห็นของคนในสังคม ค่านิยมจึงเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ การประเมิน การเลือกและการตัดสินใจของบุคคลว่าควรทำหรือไม่ควรทำ มีค่าหรือไม่มีค่า รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งและสิงนั้น กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเป็นสิ่งที่ดี อาจเกิดจากกระแสสังคม เช่น นิยมภูมิปัญญาไทย สินค้าไทย ยกย่องคนดี ความมีน้ำใจ รักพวกพ้อง รักความสนุกสนาน ความสบาย รักความหรูหรา ฟุ่มเฟือย นิยมใช้สินค้าแพง ค่านิยมการมีแฟน ค่านิยมการพูดภาษาแสลง ค่านิยมการแต่งตัวทำสีผม ค่านิยมการกินอาหารต่างประเทศ ค่านิยมการใช้สินค้าตามดารา เป็นต้น

ค่านิยมทางสังคม หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความนิยม รวมทั้งพฤติกรรมและแบบแผนในการปฏิบัติของเยาวชนไทยอันเกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

อัตลักษณ์ หมายถึงสิ่งที่เป็นเครื่องบ่งชี้ลักษณะเฉพาะของเยาวชนไทยในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ใช้สื่อใหม่ ทั้งอัตลักษณ์ภายนอก เช่น ภาพ ระบบสัญลักษณ์ ถ้อยคำและภาษาที่ใช้ และอัตลักษณ์ภายใน เช่น ความคิด ค่านิยม และการมองสังคมภายนอก

ความรุนแรง หมายถึง การที่บุคคลใช้กำลังทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บ การทำลายทรัพย์สินของผู้อื่น หรือการข่มขู่ว่าจะทำร้ายให้ผู้อื่นบาดเจ็บหรือข่มขู่ว่าจะทำลายทรัพย์สินของผู้อื่น รวมทั้งการใช้กำลังบังคับ กักขังหน่วงเหนี่ยวและรุกรานสิทธิหรือเสรีภาพส่วนบุคคล โดยคำนิยามข้างต้น ความรุนแรงในครอบครัวจะเกิดใน 2 ลักษณะ คือ ความรุนแรงที่กระทำโดยผู้ใหญ่ ได้แก่ การทำร้ายเด็ก การทำร้ายคู่สมรสและการทำร้ายผู้สูงอายุกับ ความรุนแรงที่เด็กเป็นผู้กระทำ ได้แก่ การทำร้ายพี่น้อง และการทำร้ายพ่อแม่ ส่วนรูปแบบของความรุนแรงในครอบครัว ได้แก่ การทารุณทางกาย การทารุณทางจิตใจ และการทารุณทางเพศ ซึ่งแสดงออกในลักษณะข่มขู่ทำร้ายร่างกาย กักขังหน่วงเหนี่ยว ไม่ให้ข้าวปลาอาหาร หรือละเมิดทางเพศ

บริโภคนิยม หมายถึง เป็นผลิตผลที่เกิดขึ้นในวิถีการผลิตแบบทุนนิยมสมัยใหม่โดยมีจุดประสงค์ทาให้มนุษย์มีความต้องการบริโภคมากขึ้นมนุษย์ที่อยู่ในฐานะของบริโภคย่อมมีความต้องการขึ้นมาทั้งนี้ทั้งนั้นก็เพื่อรักษาการขยายตัวและการดำรงอยู่ของวิถีการผลิตของตนและทำให้การตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ให้กลายเป็นการบริโภคเพื่อแสวงหาความพึงพอใจผ่านวัตถุในรูปแบบของสินค้าและบริการ

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก สภาพความคิด หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ ความรู้สึก หรือท่าทีจะเป็นไปในทำนองที่พึงพอใจ หรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้ ความเข้าใจและความรู้สึกเชิงประเมินที่มีต่อสิ่งต่างๆเช่น วัตถุ สถานการณ์ ความคิด ผู้คน เป็นต้น ซึ่งเจตคติทำให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของทัศนคติที่มีอยู่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมด้านต่างๆ เช่น การเลี้ยงดู การศึกษา สังคม สิ่งแวดล้อม

คนอยุธยา หมายถึง คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา อาจเป็นคนที่มีภูมิลำเนาเป็นคนจังหวัดพระนครศรีอยุธยามาตั้งแต่เกิด หรืออาจเป็นคนที่อพยพถิ่นฐานมาอยู่ที่นี่จนกลายเป็นคนอยุธยา หรือพ่อแม่อาจย้ายมาทำงานในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาก็ได้เพราะคนที่มาอยู่ที่นี่มีความหลากหลายทางประชากรศาสตร์ไม่จำเป็นว่าต้องเกิดที่นี่เสมอไป ทำให้เกิดการกระจายวัฒธรรมและค่านิยมได้

ขอบเขตในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีระยะเวลาในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเวลา 1 ปี เริ่มตั้งแต่ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙ – มีนาคม ๒๕๖๐

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น

๒. ได้ทราบปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓. ผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๔.ผลการวิจัยสามารถนำไปเฝ้าระวังเตือนภัยให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนในการดูแลเด็กและเยาวชนในด้านการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมไทย

๕. องค์ความรู้จากการวิจัยสามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อใหม่และการศึกษาอัตลักษณ์ในบริบทของเยาวชนในประเทศไทย

บทที่ ๒
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ทาการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

๑.ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล

๒.ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร

๓.ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

๔.ทฤษฎีเรียนรู้ทางสังคม

๕.ทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม

๖. ค่านิยมทางสังคม

๗.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑ ทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล

การสื่อสารระหว่างบุคคล คือ การสื่อสารโดยตรงและระหว่างคนสองคนหรือมากกว่าสองคนในระยะห่างทางกายภาพที่พอจะเลือกใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าและปฏิกิริยาตอบสนองแบบปัจจุบันทันทีโดยมีคุณลักษณะดังนี้(๑)ความเกี่ยวเนื่องรับรู้กัน (perceptual engagement) ในคนสองคนหรือมากกว่าซึ่งมีความใกล้ชิดทางกายภาพนี่คือส่วนหนึ่งของการติดต่อกันทางสังคมเบื้องต้น(๒)การรับรู้ระหว่างกันทำให้เกิดการพึ่งพากันในการสื่อสารซึ้งเน้นการปฏิสัมพันธ์อันเป็นจุดเน้นการเอาใจใส่ในด้านความนึกคิดและการเห็นภาพ เช่นในการสนทนากัน การมีการปฏิสัมพันธ์กันนั้นแต่ละคนมีการตอบสนองต่อประเด็นโดยคนอื่นๆ (๓)จุดเน้นของการปฏิสัมพันธ์นี้ผ่านการแลกเปลี่ยนสาระระหว่างกัน การแลกเปลี่ยนนี้มีผู้มีส่วนร่วมจะขบคิดประเด็นอย่างกว้างขวาง ประเด็นนั้นๆทำให้นำมาซึ่งสารใหม่จากอีกคนหนึ่ง(๔)ปฏิสัมพันธ์นี้อยู่บนพื้นฐานของการสื่อสารแบบซึ่งหน้ากัน แตะละคนต้องเผชิญหน้ากับอีกคนหนึ่ง (๕)การสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะไม่มีโครงสร้างที่แน่ชัด มีกฎน้อยมาก ในการควบคุมความถี่ รูปแบบ หรือเนื้อหาของสารระหว่างบุคคล (พัชนี เชยจรรยาและคณะ,๒๕๓๘:๖๑-๖๒)

๒ ทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร

การสื่อสารมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์ ทั้งในระดับปัจเจกชนและระดับสังคม การที่สังคมหนึ่งๆ จะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุขย่อมต้องมีแบบแผนหรือกฎเกณฑ์บางประการในการกำหนดให้บุคคลอยู่ร่วมกันและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เนื่องจากการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บุคคลมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถ่ายทอดความรู้ถึงเจตคติ ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ และความต้องการระหว่างกัน จนสามารถกล่าวได้ว่าสังคมมนุษย์จะหยุดนิ่งถ้าขาดการสื่อสาร ทฤษฎีนี้อธิบายว่า ความทันสมัยเกิดจากการสื่อสารสมัยใหม่ซึ่งก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม เป็นตัวทำให้มีการปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่ที่กระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวต่าง ๆ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังนี้ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์,๒๕๓๙ : ๑๙)

๒.๑ การสื่อสารทันสมัย ก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ หมายถึงการสื่อสารโดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ จะเป็นสื่อหรือตัวนำความรู้ ความคิด ข่าวสารเกี่ยวกับชีวิตสังคมสมัยใหม่ ทั้งในส่วนที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ มาจากสังคมที่เรียกว่าแพร่กระจายสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไปทั้งสังคมตามช่องทางสื่อต่าง ๆ

๒.๒ การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ ทำให้สามารถปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่หมายถึง การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่เป็นกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนชั่วอายุหนึ่งไปยังอีกชั่วอายุหนึ่ง เช่นเดียวกับการขัดเกลาทางสังคมจะเป็นการปลูกฝังความรู้ ความคิด รวมทั้งแบบแผนชีวิตสังคมสมัยใหม่ให้กับคนรุ่นหลัง ทำให้เป็นช่องทางในการสร้างสังคมสมัยใหม่

๒.๓ จินตภาพสมัยใหม่ กระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ หมายถึง ความรู้ ความคิดใหม่ ๆ ความใฝ่ฝันถึงสังคมสมัยใหม่จะผลักดันให้คนในสังคมได้รับหรือใช้สื่อสารมวลชนสมัยใหม่ มีการเคลื่อนที่ ได้แก่ การย้ายถิ่น ทำให้พ้นจากอำนาจตามประเพณีเดิมหรือผู้นำประเพณีมีการเปลี่ยนแปลงสภาพ เช่น เปลี่ยนจากการคิดแบบชาวนาที่ต้องการทำนาแต่พอกินเปลี่ยนมาคิดแบบพ่อค้าที่มุ่งแสวงหากำไร

๒.๔ การเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งสังคม

๒.๕ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้เกิดภาวะความเป็นสมัยใหม่โดยผู้ที่มีอายุมากกว่าได้เรียนรู้ก่อนแล้วนำความรู้ที่ทันสมัยกว่านั้นมาถ่ายทอดอบรมสั่งสอนให้ลูกหลานรับช่วงต่อหมายถึง ในสังคมสมัยใหม่มีเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงที่มวลปัจเจกในสังคมนั้น ย่อมมีลักษณะอันพึงปรารถนา นั่นคือ ภาวะนำสมัยหรือ

ภาวะสมัยใหม่ โดยสำนึกที่ว่าสังคมของตนด้อยพัฒนาจะทำให้คนในสังคมนั้นมุ่งการเปลี่ยนแปลงโดยมีเป้าหมายที่ความเจริญก้าวหน้าของสังคม

สรุป การสื่อสารสมัยใหม่เป็นการนำเอาความรู้ความคิด ค่านิยม ประเพณีวัฒนธรรมเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ทั้งในรูปวัตถุและไม่ใช่วัตถุเข้ามาในสังคมแล้วก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมดั้งเดิมไปสู่สังคมสมัยใหม่

๓. ทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

ทฤษฎีนี้เน้นถึงกระบวนการทางประวัติศาสตร์ที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเรียกว่า “ลักษณะเฉพาะทางประวัติศาสตร์” (Historical Particularism)นักมานุษยวิทยาในแนวความคิดนี้ คือ ฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas) เป็นนักมานุษยวิทยาชาวเยอรมันทำงานในตำแหน่งอาจารย์ในมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เน้นว่า“การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมหนึ่งแพร่กระจายไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งโดยปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมใหม่” นอกจากนั้นยังเป็นผู้สนับสนุนให้เกิดแนวคิดที่เชื่อว่า “วัฒนธรรมสามารถวัดได้ โดยนำวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมาเปรียบเทียบกันและพิจารณาคุณลักษณะที่สูงกว่าหรือด้อยกว่าของแต่ละวัฒนธรรม แต่ยังคงเชื่อว่าไม่มีวัฒนธรรมใดที่ดีกว่าหรือเลวกว่ากัน” (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ,ออนไลน์,๒๕๕๙)

เอช.จี. บาร์เนท (H.G. Barnett) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันผู้ซึ่งสนใจศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวกับนวัตกรรม (Innovation) ที่ถือว่าเป็นตัวแทนจากวัฒนธรรมหนึ่งและมีการถ่ายทอดไปยังวัฒนธรรมอื่น ในงานเขียนชื่อ “Innovation : The Basis of Cultural Change”(1953) กล่าวไว้ว่านวัตกรรม คือ ความคิดหรือพฤติกรรมหรือสิ่งใดๆก็ตามที่เป็นของใหม่ขเพราะมันแตกต่างทางด้านคุณภาพไปจากรูปแบบที่มีอยู่ บาร์เนทเชื่อว่า “วัฒนธรรมเปลี่ยนไปเพราะนวัตกรรม แต่ขณะเดียวกันวัฒนธรรมบางวัฒนธรรมอาจเป็นตัวถ่วงหรือไม่สนับสนุนให้เกิดมีนวัตกรรมก็ได้ ฉะนั้นเขาจึงเสนอว่าจำเป็นต้องมีวิธีการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมขึ้นในสังคมหรือวัฒนธรรม”เอฟเวอเรท เอ็ม โรเจอร์ (Everett M. Rogers) ผู้เขียนงานชื่อ “Diffusion of Innovations”กล่าวว่า“การเปลี่ยนแปลงสังคมส่วนใหญ่เกิดจากการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามามากกว่าเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นภายในสังคมและนวัตกรรม (Innovation) ที่ถ่ายทอดกันนั้นอาจเป็นความคิด (Idea) ซึ่งรับมาในรูปสัญลักษณ์ (Symbolic Adoption) ถ่ายทอดได้ยาก หรืออาจเป็นวัตถุ (Object) ที่รับมาในรูปการกระทำ (Action Adoption) ซึ่งจะเห็นได้ง่าย กว่า” โรเจอร์ ยังได้กล่าวอีกว่า “นวัตกรรมที่จะยอมรับกันได้ง่าย ต้องมีลักษณะ 5 ประการได้แก่ (นิยพรรณ อรรณศิริ. ๒๕๕๐)

๑. มีประโยชน์มากกว่าของเดิม (Relative Advantage)

๒. สอดคล้องกับวัฒนธรรมของสังคมที่รับ (Compatibility)

๓. ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อนมาก (Less Complexity)

๔. สามารถแบ่งทดลองรับมาปฏิบัติเป็นครั้งคราวได้ (Divisibility)

๕. สามารถมองเห็นเข้าใจง่าย (Visibility)นอกจากนั้น โรเจอร์ยังได้นำเสนอขั้นตอนการตัดสินใจรับเอานวัตกรรมใหม่อีก๕ ขั้นตอนได้แก่

๑. ขั้นตอนในการรับรู้นวัตกรรม (Awareness)

๒. เกิดความสนใจในนวัตกรรมนั้น ๆ (Interest)

๓. ประเมินค่านวัตกรรม (Evaluation)

๔. ทดลองใช้นวัตกรรม (Trial) และ

๕. การรับหรือไม่รับเอานวัตกรรม (Adoption or Refection) โดยผู้รับนวัตกรรมอาจมีทั้งผู้รับเร็วหรือช้าแตกต่างกันไป โดยสรุปทฤษฎีแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้จะช่วยอธิบายวิธีการ ขั้นตอน ของการเผยแพร่วัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีวัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งจะต้องคำนึงถึงข้อเหมือนและข้อแตกต่างของวัฒนธรรมทั้งสองเป็นสำคัญ(นิยพรรณ วรรณศิริ. ๒๕๕๐)

สังคมสารสนเทศกับทฤษฎีโลกาภิวัตน์

สังคมสารสนเทศ(Information society) สังคมสารสนเทศลักษณะหนึ่งที่เพิ่งจะเกิดขึ้นบนโลกของเราเมื่อราวปลายศตวรรษที่ ๑๙ สังคมสารสนเทศเป็นสังคมที่เกิดซ้อนทับต่อจากสังคมเกษตรและอุสาหกรรมโดยมีผู้ให้กำเนิดคือการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสาร จากเดิมที่เป็นเพียงโทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตรและสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก มาเป็นสื่อใหม่ (new media) ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และสื่อที่อาศัยเทคโนโลยีโทรคมนาคมทั้งปวง เช่น ดาวเทียม โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น โลกาภิวัตน์ (Globalization) ซึ่งเกิดจากเทคโนโลยีการสื่อสารโดยได้ทำลายข้อจำกัดเรื่องพรมแดนในการสื่อสารไป สื่อมวลชนสามารถแสดงบทบาทเป็นผู้กระตุ้นและรับเคลื่อนกระบวนการประชาธิปไตย เกิดเสรีภาพทางการตลาด การสื่อสารไร้พรมแดนก่อให้เกิดการขยายพื้นที่ทางความคิดและการแสดงออก จำกัดเงื่อนไขด้านเวลาและสถานที่ คนมีเสรีภาพและโอกาสมากขึ้น และทำให้เกิดความงอกงามทางวัฒนธรรม ลดความเป็นเชื้อชาติและชาตินิยม ลดการแตกแยกไปจนสู่การหลอมรวมวัฒนธรรม (กิตติ กันภัย,๒๕๕๑ : ๑๑๔-๑๑๘)

๔. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ อัลเบิร์ตแบนดูรา ที่กล่าวว่า ขั้นตอนของการเลียนแบบแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะของการเรียนรู้โดยสร้างความสนใจระยะของการจดจำ ระยะของการสร้างพฤติกรรม และ

ระยะของการจูงใจ กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารสนใจต่อสิ่งเร้าหรือตัวแบบแล้วจึงแปลงตัวแทนทางสัญลักษณ์ในความทรงจำออกมาเป็นการกระทำ แบนดูราได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้สร้างพื้นฐานของข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มั่นคงในมโนทัศน์เรื่องการเรียนรู้โดยการดูตัวแบบ หรือการเลียนแบบ งานของเขา ซึ่งมุ่งเน้นเป็นพิเศษในเรื่องธรรมชาติของความก้าวร้าว เสนอว่าการดูตัวแบบแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม แบนดูราบอกว่าในทางปฏิบัติแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ก็สามารถเรียนรู้ได้จากการดูตัวแบบเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบจะเกิดขึ้น ไม่ว่าผู้สังเกตหรือตัวแบบจะได้รับรางวัลจากการกระทำนั้นๆ หรือไม่ก็ตาม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบก็แสดงให้เห็นว่า การลงโทษหรือการเสริมแรงสามารถส่งผลต่อสถานการณ์ของการเลียนแบบ เด็กจะพร้อมเลียนแบบผู้ที่ได้รับรางวัลมากกว่าผู้ที่ถูกลงโทษ ดังนั้น เด็กเรียนรู้ได้โดยที่ตนเองไม่ต้องได้รับรางวัลหรือการลงโทษ แนวคิดนี้มีชื่อว่า การเรียนรู้จากผู้อื่น (vicarious learning) เช่นเดียวกัน แบนดูราแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวแบบถูกเสนอด้วยสิ่งเร้าที่ต้องการวางเงื่อนไข ผู้ที่สังเกตเหตุการณ์นี้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมโดยตรง จะมีแนวโน้มที่จะถูกวางเงื่อนไขไปด้วย (Bandura, ๑๙๗๗:๗๖)

๕.ทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระบบความสัมพันธ์ของบุคคลที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเป็นพวกเดียวกันเป็นการเปลี่ยนแปลงในกรอบกำหนดขอบเขตสิทธิและหน้าที่ที่บุคคลจะปฏิบัติต่อกันได้จากที่เคยกำหนดอยู่ก่อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมมีทั้งในระดับจุลภาค ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เกิดขึ้นอยู่เป็นปกติ แต่ในอัตราและความมากน้อยแตกต่างกันตามท้องที่แล้วแต่โอกาสหรือกาลเวลา เช่น ในเรื่องค่านิยมหรือคุณค่าทางจริยธรรม การแต่งกายมารยาท และการใช้ภาษา การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้จะเปลี่ยนไปอย่างช้า ๆ ในระดับมหภาค คือการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของสังคม การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงสะสมในระดับจุลภาค (ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ, ๒๕๔๓, :๑๑-๑๓) 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) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในประเทศกำลังพัฒนาเข้าสู่การพัฒนาเกิดมาจากผลกระทบของโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศตะวันตกที่มีต่อประเทศกำลังพัฒนา ทฤษฎีความขัดแย้งทางสังคม (conflict theories) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่าเป็นผลมาจากการขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างชนชั้นหรือกลุ่มบุคคลในสังคม ทฤษฎีโครงสร้างและหน้าที่ของสังคม (structural functional theories) ซึ่งโครงสร้างของสังคมคือรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับกลุ่มสังคม หน้าที่ของสังคมกล่าวถึงผลที่ได้จากรูปแบบของความสัมพันธ์เหล่านั้น ยิ่งสังคมมีขนาดใหญ่เท่าใดความแตกต่างทางด้านโครงสร้างและหน้าที่ของประชากรในสังคมน่าจะมีมากขึ้นด้วย ความแตกต่างนี้หมายถึงความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ ศาสนาระดับการศึกษา อายุ ระดับรายได้ ภูมิหลังของครอบครัว เป็นต้น และ ทฤษฎีจิตวิทยาสังคม (social psychology theories) มีรากฐานมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีความคิดว่าการนำไปสู่ความทันสมัยจะทำสำเร็จได้โดยผ่านการกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรม แนวความคิดสำคัญของกลุ่มนี้คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล เช่น บุคลิกภาพ ค่านิยมและทัศนคติ จะสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (นิเทศ ตินณะกุล, 2546:6)

หากพิจารณาถึงความหมายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมแล้ว การเปลี่ยนแปลงทางสังคมอาจเกิดขึ้นได้จากความสัมพันธ์ทางสังคมในแต่ละเรื่อง อาจเกิดขึ้นในส่วนย่อยหรือส่วนใหญ่ของความสัมพันธ์ทางสังคมก็ได้หรือการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่มีผลทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมเกิดมีความแตกต่างกันขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งแล้ว ไม่ว่าการเปลี่ยนแปลงจะเปลี่ยนเล็กน้อยหรือใหญ่โตเพียงไรก็ตามย่อมถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ทั้งสิ้น ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงในแบบแผนของการดำเนินชีวิตของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งย่อมจะมีวิถีชีวิตเป็นของตนเอง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้น ในทางปฏิบัติแล้วยากที่จะแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด เพราะหากมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ท้ายที่สุดการเปลี่ยนแปลงก็จะมีผลกระทบถึงสองลักษณะดังกล่าวเสมอ (สนิท สมัครการ, ๒๕๔๒:๓)

๖. ทฤษฎีค่านิยม

Milton Rokeach (๑๙๗๓) นักจิตวิทยาผู้มีชื่อเสียงได้กล่าถึงค่านิยมว่า หมายถึงความเชื่อที่เป็นแนวทางการแสดงออก (Action) และการใช้วิจารณญาณ (Judgment) ในสถานการณ์ที่หลากหลายของบุคคล ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การมีระบบค่านิยมที่ต่างกันก็จะมีการแสดงออกที่ต่างกันด้วย โดยค่านิยมจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติ การรับรู้ ความต้องการ และการจูงใจRokeach ได้จัดกลุ่มค่านิยมออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ

๖.๑ ค่านิยมขั้นปลาย (Terminal Values) เป็นค่านิยมที่แสดงความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับเป้าหมายสุดท้าย (End) ที่เขาต้องการ

๖.๒ ค่านิยมที่เป็นเครื่องมือ (Instrumental Values) เป็นค่านิยมที่สะท้อนความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับแนวทางที่เขาจะบรรลุเป้าหมายสุดท้าย

ส่วน Gordon Allport และคณะ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับระบบค่านิยมและสังคม โดยได้จำแนกค่านิยมของคนออกเป็น ๖ ประเภท ดังนี้ (Milton,Rokeach ,1973**)**

๑. ค่านิยมตามแนวทฤษฎี (Theoretical) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับการหาความจริง (Truth) ที่สามารถพิสูจน์หรือตรวจสอบได้ตามหลักเหตุผล และการคิดอย่างเป็นระบบ

๒. ค่านิยมตามแนวเศรษฐกิจ (Economic) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับการใช้งานและผลประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมักจะเป็นผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจหรือการสร้างความมั่นคง

๓. ค่านิยมตามแนวความงาม (Aesthetic) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับศิลปะ ความงาม รูปแบบ และการแสดงออกที่สอดคล้องกับสถานการณ์

๔. ค่านิยมตามแนวสังคม (Social) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อความผูกพัน มนุษย์สัมพันธ์ และการอยู่ร่วมกันของส่วนรวม

๕. ค่านิยมตามแนวการเมือง (Political) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อการได้มา การธำรงรักษา และการใช้อำนาจเหนือบุคคลอื่น ยกย่องความมีอิทธิพลและอำนาจ ไม่ว่าจะได้มาโดยชอบธรรมหรือก็ตาม

๖. ค่านิยมตามแนวศาสนา (Religious) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อคุณธรรม จริยธรรม ความเชื่อ และศรัทธาของบุคคล ตลอดจนการศึกษาและประสบการณ์ เพื่อทำความเข้าใจและเป็นเอกภาพกับระบบธรรมชาติ

ค่านิยมของสังคมไทย

ลักษณะค่านิยมของสังคมไทย

สภาพของสังคมไทยในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปมาก ตามสภาพของสิ่งแวดล้อมและกาลเวลา มีการติดต่อค้าขาย สัมพันธ์ทางการทูตกับทางประเทศ มีทุนให้ครูอาจารย์ไปดูงานต่างประเทศ การช่วยเหลือทางด้านเทคโนโลยีแก่สถาบันการศึกษา ทำให้มีการพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ค่านิยมตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคมไทยด้วยดังนี้ (โสภัณฑ์ นุชนาถ.๒๕๕๘)

๑.ยึดถือในพระพุทธศาสนา เช่นเดียวกับในอดีต มีการศึกษาพระธรรมวินัยอย่างลึกซึ่ง ตลอดจนมีการปรับปรุงแก้ไขกฎเกณฑ์ ข้อบังคับของสงฆ์ ประชาชนมีบทบาทตรวจสอบพฤติกรรมทางวินัยสงฆ์ได้ เพื่อป้องกันปัญหา การแสวงหาผลประโยชน์จากพุทธศาสนา

๒.เคารพเทิดทูนพระมหากษัตริย์ สังคมไทยต่างจากสังคมชาติอื่น กษัตริย์ไทยเปรียบเสมือนสมมติเทพคอยดูแลทุกข์สุขของ ประชาชนทำนุบำรุงประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรืองในทุกด้าน จึงเป็นศูนย์รวมจิตใจ

๓.เชื่อในเรื่องของเหตุผล ความเป็นจริง และความถูกต้องมากขึ้นกว่าใน ปัจจุบันสังคมไทยปลูกฝังให้คนไทยรู้จักคิดใช้ปัญญามีเหตุผล มากขึ้นเช่น ได้ออกกฎหมายเพื่อให้ความคุ้มครองเจ้าของความคิด ไม่ใครลอกเลียนแบบได้เรียกว่า "ลิขสิทธิ์ทางปัญญา" เป็นต้น

๔.ค่านิยมในการให้ความรู้ การจะพาตนเองให้รอดจากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถที่โดดเด่นจึงเป็นสิ่งที่คนไทยในสังคมปัจจุบันต้องเสาะแสวงหา

๕.นิยมร่ำรวยและมีเกียรติ เพราะมีความเชื่อที่ว่าเงินทอง สามารถบันดาลความสุขตอบสนองความต้องการของคนได้ ขณะเดียวกันก็จะมีชื่อเสียงเกียรติยศตามมา

๖.มีความเชื่อมั่นตนเองสูง เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนไทยทุกคนกล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกทางความคิดและการกระทำ มีบุคลิกภาพเหมาะสมที่จะเป็นผู้นำที่ดี

๗.ชอบแก่งแยงชิงดีชิงเด่น ลักษณะกลัวการเสียเปรียบ กลัวสู้เพื่อไม่ได้ เพื่อการอยู่รอดจึงต้องกระทำการแย่งชิง แสวงหาผลประโยชน์ให้ตนเอง

๘. นิยมการบริโภคของแพง เลียนแบบอย่างตะวันตก รักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเกินตัวเป็นการนำไปสู่ การมีหนี้สินมากมาย

๙.ต้องทำงานแข่งกับเวลา ทุกวันนี้คนล้นงาน จึงต้องรู้จักกำหนดเวลา การแบ่งแยกเวลาในการทำงาน การเดินทางและการพักผ่อน ให้ชัดเจน

๑๐.ชอบอิสระ ไม่ชอบอยู่ภายใต้อำนาจใคร ไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานมักประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการเป็นของตนเอง

๑๑.ต้องการสิทธิความเสมอภาคระหว่างหญิงชายเท่าเทียมกัน หญิงไทยในยุคปัจจุบันจะมีความคล่องแคล่ว สามารถบริหารงานได้เช่นเดียวกับผู้ชายเป็นที่พึ่งของครอบครัวได้ ภรรยาจึงไม่ใช้ช้างเท้าหลังต่อไป

๑๒. นิยมการทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน ซึ่งการเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความเจริญทางวัตถุมากกว่าทางจิตใจ ผู้ใหญ่ควรทำตน เป็นตัวอย่างที่ดีแก่เยาวชน เหมาะสมกับศีลธรรมจรรยา

๑๓. นิยมภาษาต่างประเทศ เพราะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจและ เทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ ตำราหรืออินเตอร์เน็ตมีความจำเป็น ต้องรู้ทางภาษาต่างประเทศ หากไม่มีก็ ยากต่อการศึกษาและนำไปใช้

ค่านิยมทั่วไปของสังคมไทย มีทั้งดีและไม่ดี ซึ่งแล้วแต่ทัศนคติของแต่ละกลุ่มบุคคลหรือ กลุ่มคนตามโอกาสหรือวาระต่าง ๆ หากสิ่งใดที่เราเห็นว่าไม่ดีควรหลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติ สิ่งใดเห็นว่าดีเป็นประโยชน์แก่สังคม เราก็ควรปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างสังคมให้ดีขึ้น ค่านิยมทั่วไปของสังคมไทยมีดังนี้(จันทิรา ธนสงวนวงศ์,ออนไลน์ ,๒๕๕๙)

๑. ความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์

๒. เลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา

๓. นับถือเงินตรา ยึดมั่นในเงินทองสิ่งของมากกว่าความดี ให้ความยกย่องต่อผู้มีอำนาจ

๔. ขาดระเบียบวินัย เช่นคำพูดที่ว่า "ทำอะไรตามใจคือไทยแท้”

๕. เคารพผู้อาวุโส ยกย่องผู้มีความรู้

๖. รักความสนุก ชอบความสบาย รักความอิสระ ไม่ชอบขัดใจใคร

๗. มีความกตัญญูรู้คุณ รักพวกพ้อง มีความเอื้อเฟื้อเพื่อแผ่

๘. ไม่ตรงต่อเวลา ชอบผัดผ่อนเลื่อนเวลา

๙. ขาดความอดทน ขาดความกระตือรือร้น เชื่อโชคลาง อยากรวย ชอบเล่นการพนัน

๑๐. ชอบงานพิธี สอดรู้สอดเห็น ลืมง่าย ชอบนับญาติ

๑๑. ชอบโฆษณา ชอบของแจกของแถม เห็นใครดีกว่าไม่ได้

๑๒. ชอบต่อรอง ชอบพูดหรือบอกเล่าเกินความจริง

ค่านิยมสังคมเมือง หมายถึง ค่านิยมของกลุ่มคนที่อาศัยในบริบทชุมชนเมือง โดยมีลักษณะมีพื้นที่กว้าง จำนวนประชากรเยอะ ความสัมพันธ์ของคนส่วนใหญ่ไม่รู้จักกัน มีความหลากหลายทางประชากรสูง จึงมักมีค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนี้ (จันทิรา ธนสงวนวงศ์,ออนไลน์,๒๕๕๙)

๑. ชอบหรูหรา ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

๒. นิยมสินค้า Brand name จากต่างประเทศ

๓. ยกย่องผู้มีอำนาจเงินทอง

๔. นิยมในเรื่องวัตถุ

๕. เห็นแก่ตัว มีการแข่งขันกันมาก

๖. เชื่อในเรื่องหลักการเหตุผล

๗. ชอบเสี่ยงโชค

๘. ร่วมงานหรือพิธีกรรมทางศาสนาน้อย

๙. ชีวิตอยู่กับเวลา แข่งขันกับเวลา

๑๐. ขาดความมีระเบียบวินัย

๑๑. ไม่ชอบเห็นใครเหนือกว่า เห็นแก่ตัว

ค่านิยมสังคมชนบท หมายถึง ค่านิยมของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในบริบทของชุมชนชนบท โดยจะมีลักษณะจำนวนประชากรน้อย ความหลากหลายทางประชากรต่ำ มีความสัมพันธ์กันมากกว่าชุมชนเมือง มีความสัมพันธ์แบบเครือญาติ พี่น้อง มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน จึงมีค่านิยมดังต่อไปนี้ (จันทิรา ธนสงวนวงศ์, ออนไลน์,๒๕๕๙)

๑. ประหยัด อดออม เศรษฐกิจพอเพียง

๒. นิยมภูมิปัญญาไทย สิ้นค้าไทย

๓. ยกย่องคนดี ความมีน้ำใจ

๔. นิยมเรื่องคุณงามความดี มีจริยธรรม

๕. เสียสละ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เห็นแก่ส่วนรวม

๖. เชื่อโชคลาง ไสยศาสตร์

๗. ชอบเล่นการพนัน

๘. ชอบทำบุญ ร่วมพิธีกรรมทางศาสนามาก

๙. ชีวิตขึ้นอยู่กับธรรมชาติ อาศัยธรรมชาติ

๑๐. พึ่งพาอาศัยกันและกัน

๑๑. มีความสันโดษ พอใจในสิ่งที่มีอยู่

ค่านิยมทางสังคมมีส่วนร่วมส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าแก่สังคมได้ จึงควรปลูกฝังให้มี ขึ้นในสังคม โดยค่านิยมพื้นฐานนั้น คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ประกาศใช้เพื่อปลูกฝัง แก่ประชาชนชาวไทยเมื่อวันที่ ๑๗ มีนาคม ๒๕๒๕ มีดังนี้ (สุพัตรา สุภาพ ,๒๕๓๔:)๗-๒๘)

๑. การพึ่งพาตนเอง ขยันมั่นเพียร และมีความรับผิดชอบ เพื่อให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างราบรื่น

๒. การประหยัดและอดออม ไม่ว่าจะเป็นทรัพย์สินส่วนตัวหรือส่วนรวมก็ตาม

๓. การมีระเบียบและเคารพกฎหมาย ควรปฏิบัติอย่างเคร่งครัด เพื่อความสงบสุขในสังคม

๔. การปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนา คือ การทำความดีละเว้นความชั่ว

๕. ความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ โดยการแสดงออกด้วยการกระทำ เช่น เสียภาษีให้รัฐ เคารพกฎหมายปฏิบัติตามหลักของศาสนา เคารพเทิดทูนปกป้องสถาบันพระมหากษัตริย์ ไม่ให้ใครมาทำลาย

ค่านิยมที่ควรแก้ไขในสังคมไทย

ค่านิยมของสังคมไทยนั้นไม่ใช้ว่าจะก่อให้เกิดผลดีต่อสังคมทั้งหมดดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เพราะ ค่านิยมที่ไม่ควรยกย่องที่เกิดขึ้นในสังคมก็ยังมีอยู่มาก ซึ่งถ้าคนในสังคมปฏิบัติยึดถือ ย่อมก่อให้เกิด ผลเสียต่อสังคมนั้นๆ ได้ดังนั้น ค่านิยมดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ควรแก้ไข ซึ่งมีดังนี้ (จันทิรา ธนสงวนวงศ์,ออนไลน์,๒๕๕๙)

๑. ให้ความสำคัญกับวัตถุ หรือเงินตรา ย่อมก่อให้เกิดผลเสียได้รับการดูถูกดูแคลน เป็นที่รังเกลียดต่อสังคม

๒. ยึดถือในตัวบุคคล ยกย่องผู้มีอำนาจ มีเงิน

๓. รักพวกพ้อง รักความสนุกสนาน ความสบาย

๔. รักความหรูหรา ฟุ่มเฟือย นิยมใช้สิ้นค้าแพง

๕. ไม่ตรงเวลา ขาดระเบียบวินัย ขาดความกระตือรือร้นและความอดทน

๖. เชื่อเรื่องโชคลาง อำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นการพนัน

๗. ขาดความเคราพผู้อาวุโส

๘. นับถือวัตถุมากกว่าพระธรรม ทำบุญเอาหน้า หวังความสุขในชาติหน้า

๙. นิยมตะวันตกลืมภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทยผิดเพี้ยน

๑๐. พูดมากกว่าทำ หน้าใหญ่ใจโต สอดรู้สอดเห็น เห็นใครดีไม่ได้

ค่านิยมเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาได้เช่นเดียวกับความเชื่อ ซึ่งแตกต่างกันไปตามสังคมและวัฒนธรรมส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ปฏิบัติอยู่ก็ควรจะระลึกไว้ว่า สิ่งใดดี สิ่งใดเหมาะสม ในสภาพสังคม ปัจจุบันเราจึงควรเลือกให้ได้ว่าค่านิยมใดคือค่านิยมที่ดีและควรปฏิบัติ ถ้าเด็กหรือเยาวชนในวันนี้เป็นผู้ที่มีคุณค่า มีปัญญา เป็นผู้มีคุณธรรมและสติปัญญาในทางที่ถูกต้องสังคมไทยจะได้ผู้ใหญ่ที่ดีในอานาคต ดังนั้น การอบรมเยาวชนให้เป็นคนดีสามารถปฏิบัติได้ดังนี้ (จันทิรา ธนสงวนวงศ์,ออนไลน์,๒๕๕๙)

๑.สถาบันครอบครัวสามารถปลูกฝังค่านิยมที่ดีให้เยาวชนได้ โดยพ่อแม่ ผู้อบรมเลี้ยดูต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูกเพื่อให้เขาเติบโตมาอย่างมีคุณภาพทั้งร่างกายและจิตใจ

๒. สถาบันการศึกษา ให้การอบรมสั่งสอนในด้านความรู้ คิดเป็น ทำเป็น มีคุณธรรม จริยธรรม โดยครูต้องเป็นแบบอย่างที่ดีต่อศิษย์ เพื่อสร้างเขาให้เป็นคนดี

๓.การปลูกฝังทั้ง ๒ สถาบัน นอกจากจะอบรมสั่งสอนและเป็นแบบอย่างที่ดีแล้ว ควรปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาด้วยเหตุผลแห่งความถูกต้อง เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการปฏิบัติที่ว่าสิ่ง ที่ตนได้ปฏิบัตินั้นเป็นสิ่งที่ดีถูกต้อง

๗. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิลัยลักษณ์ เสรีตระกูล (๒๕๕๖) ศึกษาปัจจัยในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่า ค่านิยมแบบวัตถุนิยมที่ศึกษานำมาจากแนวคิดของ Richins and Dawson ซึ่งมี ๓ องค์ประกอบ ได้แก่ ความเป็นศูนย์กลางของชีวิต ความสุขในชีวิต และความสำเร็จในชีวิต ปัจจัยที่นำมาใช้ในการทำนายมี ๒ กลุ่ม คือ ปัจจัยทางด้านครอบครัว และปัจจัยทางสังคม โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากนักศึกษา ๖๒๐ คน วิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางสังคม ซึ่งได้แก่ ความอ่อนไหวต่ออิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และการเลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียงในสื่อมวลชน เป็นปัจจัยทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมได้มากกว่าปัจจัยด้านครอบครัว ซึ่งมีเพียงการสื่อสารภายในครอบครัวเท่านั้นที่สามารถทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาได้ ปัจจัยด้านครอบครัวมีอำนาจในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมได้ร้อยละ ๑๑.๘ แต่เมื่อเพิ่มปัจจัยทางสังคมเข้าไปร่วมพิจารณาด้วยทำให้อำนาจในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ ๓๑.๕ แสดงว่าทั้งสองปัจจัยมีส่วนสำคัญในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยม

ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน (๒๕๕๖) ศึกษางานวิจัยเรื่องบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานครเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อใหม่กับการสร้างค่านิยมทางสังคมและการสร้างอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยผลการวิจัยพบว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่มีบทบาทในการสร้างค่านิยมทั้งเชิงลบและเชิงสร้างสรรค์แก่เยาวชนนอกจากนี้ สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ยังเข้ามามีบทบาทในฐานะเป็นเครื่องมือและพื้นที่ให้เยาวชนได้ใช้ค้นหา สำรวจ ทดลองและทดสอบอัตลักษณ์ของตนเอง รวมทั้งยังมีบทบาททางอ้อมในการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เยาวชนอีกด้วย

ฑิตยา ปิยภัณฑ์ (๒๕๕๗) ศึกษางานวิจัยเรื่องค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยพบว่า กิจกรรมยามว่างที่เด็กและเยาวชนไทยเลือกทำเป็นอย่างแรกคือ ใช้อินเทอร์เน็ต มีความถี่ในการใช้สื่อออนไลน์ทุกวัน และระยะเวลาที่ใช้สื่อออนไลน์โดยรวมนั้นมากกว่า 3 ชั่วโมงในแต่ละวัน ข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในระดับที่สูงมาก นอกจากนี้เด็กและเยาวชนไทยมีค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพ ความซื่อสัตย์โปร่งใส การประสานความร่วมมือ ความบันเทิงและนวัตกรรม ซึ่งปรากฏค่านิยมดิจิทัลดังกล่าวในระดับมากทุกค่านิยม ณ ที่นี้จะขอกล่าวถึงค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพและการประสานความร่วมมือเท่านั้น การให้คุณค่ากับค่านิยมดิจิทัลในหลายๆ ด้านอาจมีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทางสังคมอันสืบเนื่องจากการใช้สื่อออนไลน์อย่างเข้มข้น เมื่อพิจารณาถึงสื่อออนไลน์อย่างอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเปิดกว้าง เป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็น ตลอดจนความรู้สึกนึกคิด

ต่างๆ ได้โดยไม่ถูกปิดกั้น ด้วยคุณลักษณะของสื่อข้อนี้จึงทำให้เด็กและเยาวชนไทยที่เกิดและเติบโตมากับการใช้สื่อออนไลน์มีค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพ ด้วยความคุ้นชินกับความมีอิสระเสรี อันเป็นสิ่งที่สื่ออินเทอร์เน็ตมีให้ภายใต้บริบทการสื่อสารออนไลน์ และด้วยคุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสร้าง แลกเปลี่ยน และแบ่งปัน ตลอดจนร่วมกันจัดทำเนื้อหาในลักษณะที่เสริมแรงและเกื้อหนุนกันได้แล้วก็มีส่วนเอื้อให้เด็กและเยาวชนไทยเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงของการใช้สื่อออนไลน์ อาทิ การช่วยแบ่งปันหรือแชร์ข้อความผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อย่างการ ตามหาเด็กหาย หรือการขอบริจาคเลือดว่าเป็นทางหนึ่งที่สามารถช่วยเหลือผู้อื่นได้ การเชื่อมั่นในพลังของสารานุกรมออนไลน์วิกิพีเดีย (Wikipedia) ก็นับเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นค่านิยมดิจิทัลด้านการประสานความร่วมมือของเด็กและเยาวชนไทยได้อย่างชัดเจน

รัฐกานต์ กัณพิพัฒน์ (๒๕๕๗) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมเลียนแบบกับค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานครมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยทางด้านการเลียนแบบที่มีผลต่อค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิง รวมทั้งเพื่อเป็นการศึกษาถึงปัจจัยทางด้านการคบหาสมาคมกับบุคคลที่เคยสักมาก่อน และศึกษาถึงปัจจัยทางด้านสื่อที่มีผลต่อค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีช่วงอายุระหว่าง ๑๔-๒๓ ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางด้านการเลียนแบบส่งผลต่อค่านิยมและพฤติกรรมในการสักของวัยรุ่นหญิงกล่าวคือ การเลียนแบบนั้นเกิดขึ้นภายหลังจากที่วัยรุ่นหญิงได้มีการสังเกตพฤติกรรมการสักจากเพื่อน โดยที่เพื่อนเป็นตัวแบบในการลอกเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวนอกจากนี้ การเลียนแบบของวัยรุ่นหญิงยังเกิดจากการมีค่านิยมที่ชื่นชอบในการสักจากการไปคบหาสมาคมหรือปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือบุคคลรู้จักที่เคยสักมาก่อน ยิ่งมีการคบหาสมาคมถี่หรือบ่อยมากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้เกิดความชื่นชอบมากขึ้นเท่านั้น ความชื่นชอบดังกล่าวนี้มีผลทำให้เกิดการเลียนแบบตามมา โดยสื่อที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากรายการโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์ ส่งผลให้วัยรุ่นหญิงเกิดการเรียนรู้ เกิดความชื่นชอบในรอยสัก เกิดการซึมซับ และเกิดแรงจูงใจอีกส่วนหนึ่งซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบการสักของวัยรุ่นหญิง

ภูเบศร์ สมุทรจักรและมนสิการ กาญจนะจิตรา (๒๕๕๗) ศึกษางานวิจัยเรื่องพฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ จากผลวิจัยพบว่าพฤติกรรมการใช้จ่ายของวัยรุ่นเป็นประเด็นทางสังคมที่ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องทั้งในวรรณกรรมทางเศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ สังคม และมานุษยวิทยา ซึ่งขณะนี้กำลังมีการตั้งข้อสังเกตในหลายประเทศเกี่ยวกับการใช้จ่ายที่ค่อนข้างหรูหรา ฟุ่มเฟือยของวัยรุ่นซึ่งอาจทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมบริโภคนิยม ส่งผลเสียต่อค่านิยมและคุณธรรมในที่สุด ระดับของพฤติกรรมบริโภคนิยมดังกล่าว ซึ่งแบ่งออกเป็นการบริโภค ๔ ลักษณะได้แก่ การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินวัย การบริโภคเพื่อโอ้อวด การซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง และความเป็นวัตถุนิยมของวัยรุ่นอายุระหว่าง ๑๖-๑๘ ปี รวมทั้งศึกษาปัจจัยที่ส่งผล

กระทบต่อพฤติกรรมเหล่านั้น เชียงใหม่ ขอนแก่น สงขลา และชลบุรี ซึ่งเป็นจังหวัดตัวแทนของแต่ละภูมิภาค แม้ผลการวิจัยจะชี้ว่า การบริโภคนิยมของวัยรุ่นจะอยู่ในระดับปานกลาง แต่ระดับความเป็นวัตถุนิยมมีคะแนนค่อนข้างสูงกว่าการบริโภคนิยมลักษณะอื่นๆ ซึ่งสมควรจะต้องเฝ้าระวัง นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคนิยมโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคนิยมได้แก่ เพศ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ระดับผลการเรียน ประเภทสถานศึกษา การศึกษาและรายได้ของผู้ปกครอง ความถี่ในการไปห้างสรรพสินค้าและสื่อสังคม

บทที่ ๓
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาคสนาม (Field work) ในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้สื่อออนไลน์ โดยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

๑.การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

๒.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๓.ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

๔.การเก็บรวบรวมข้อมูล

๕.การวิเคราะห์ข้อมูล

๖.สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้สื่อออนไลน์ เนื่องจากเยาวชนในเขตเทศบาลเมืองจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีความแตกต่างทางประชากรศาสตร์เป็นอย่างมากเพราะมีทั้งคนที่มีบ้านเกิดอยู่ที่นี่และมีการอพยพถิ่นฐานตามครอบครัวมาอยู่ เนื่องจากจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นเขตอุตสาหกรรมและเป็นเมืองที่มีอาณาเขตติดกับกรุงเทพมหานคร จึงมีกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างหลากหลายและมีสถาบันการศึกษาหลายแห่งทั้งที่อยู่ภายใต้สังกัดรัฐบาลและสังกัดเอกชนและตัวผู้วิจัยได้สังเกตกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้นและได้ลงพื้นที่ทำงานวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในโลกเสมือนต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้ชีวิตจริงในสังคม ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ผลการสำรวจว่าเด็กส่วนใหญ่มักใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนตลอดเวลาที่มีเวลาว่างหรือมีโอกาสเล่นและไม่ค่อยสนใจสิ่งรอบข้างเท่าใดนัก ทั้งนี้ผลสำรวจทำให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมในการใช้สื่อออนไลนีที่แตกต่างกันไป เช่น ค่านิยมการใช้ภาษา การเลือกใช้

ยี่ห้อโทรศัพท์ ค่านิยมฟุ่มเฟือย ค่านิยมการเลียนแบบ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการทราบถึงค่านิยมด้านอื่นๆที่มีผลกระทบมาจากการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเป็นการเฝ้าระวังทางด้านวัฒนธรรมมิให้เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้อง

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี ผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์ ในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เนื่องจากมีจำนวนประชากรที่แน่นอนผู้วิจัยจึงใช้ตารางสำเร็จรูปของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) จากตารางประชากรจะได้กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน ๓๕,๕๐๖ คน ย่อมมีความคลาดเคลื่อนในการเลือกตัวอย่างร้อยละ ๕ จะต้องใช้กลุ่มตัวอย่าง ๓๙๗ คน(Yamane, T, ๑๙๖๗ :126) ดังนั้นผู้วิจัยจะเก็บตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ คน ดังตารางข้างล่างนี้

$$n = \frac{N}{๑+Ne^{๒}}$$

โดยที่

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากร

e = ค่าความคลาดเคลื่อน

สามารถแทนค่าในสูตรได้ ดังนี้

เมื่อ $$n = \frac{๓๕,๕๐๖}{๑+(๓๕,๕๐๖)(๐.๐๕)^{๒}}$$

$$= ๓๙๕.๕๔๔$$

ตารางจำนวนกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล มีดังนี้

รายชื่อสถาบันที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนนักเรียน นักศึกษา/คน	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง/คน
1.สถาบันอุดมศึกษาใน อ.พระนครศรีอยุธยาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา		
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	๖,๑๒๖	๖๙
มหาวิทยาลัยราชมงคลสุวรรณภูมิ	๗,๓๘๑	๘๓
2.สถานศึกษาในสังกัดกรมการอาชีวศึกษา		
วิทยาลัยอาชีวศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	๕,๑๐๑	๕๗
วิทยาลัยเทคนิคพระนครศรีอยุธยา	๓,๔๐๐	๓๘
วิทยาลัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมต่อเรือพระนครศรีอยุธยา	๑,๒๐๙	๑๔
3.สถานศึกษาระดับมัธยมในเขตพื้นที่การศึกษา ๓		
โรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์	๒,๖๙๐	๓๑
โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย	๔,๗๙๘	๕๔
โรงเรียนอยุธยาอนุสรณ์	๔,๘๐๑	๕๔
รวม	๓๕,๕๐๖	๓๙๗

๒. การสัมภาษณ์กลุ่ม (Group interview) ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม ๕๐ คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยการเข้าร่วมวงการสนทนา โดยใช้ผู้ช่วยวิจัยที่มีอายุใกล้เคียงกันในการเข้าร่วมการสังเกตการณ์นักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษาในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างตามอัตราส่วนของจำนวนของนักเรียนนักศึกษาดังข้างต้น

โดยการเลือกตัวอย่างในการสัมภาษณ์นั้นจะมีการหากลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มโดยจะมีการสังเกตการณ์เบื้องต้นก่อนว่ากลุ่มตัวอย่างเยาวชนทั้ง ๒๕ คนนั้นมีการใช้สื่ออนไลน์จริงโดยมีการเฝ้าสังเกตการณ์ในช่วงที่อยู่ในโรงเรียน ทั้งนี้มีการสอบถามเบื้องต้นจากกลุ่มเพื่อน อาจารย์ผู้สอน แล้วจึงจะนำ คำถามแบบสัมภาษณ์ไปถามกับกลุ่มเยาวชนตัวอย่างแบบเจาะลึกโดยมีการบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์และนำมาสรุปมาเขียนเป็นงานวิจัยอีกครั้งหนึ่ง หลังจากได้ข้อมูลเชิงลึกการการสัมภาษณ์เยาวชนแล้วยังมีการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเยาวชนตัวอย่างทั้ง ๒๕ คนรวมเป็นการสัมภาษณ์ทั้งหมด ๕๐ คน โดยการสัมภาษณ์ผู้ปกครองจะเน้นการ

แสดงความคิดเห็นของการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนในการปกครอง ทั้งนี้ได้สัมภาษณ์ถึงการแสดงออกถึงค่านิยมในการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง ทั้งในแง่ดีและแง่ลบ พร้อมทั้งคุยปรึกษาถึงแนวทางชี้แนะของผู้ปกครองในการแนะนำการใช้สื่อออนไลน์อีกด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

๑.แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยนำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องตรวจเครื่องมือ จำนวน ๓ ท่าน หลังจากตรวจเครื่องมือผ่านแล้วจึงนำมาหาค่า IOC จำนวน ๓๐ ชุด เพื่อหาข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้น กับแบบสอบถามที่ใช้ ในการสำรวจจริง แล้วนำค่าที่ได้ไปคำนวณค่าความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-coefficient) ได้เท่ากับ ๐.๙๖๕ หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปแจกกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ คน โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็นคำถาม ๔ ตอน และแต่ละตอนจะแบ่งเป็นหัวข้อ ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีจำนวน ๕ ข้อ

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน มีจำนวน ๑๐ ข้อ

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีจำนวน ๕๕ ข้อ

ตอนที่ ๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์ มีจำนวน ๖๒ ข้อ

๒. แบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยนำแบบคำถามส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องตรวจเครื่องมือ จำนวน 3 ท่าน หลังจากตรวจเครื่องมือผ่านแล้วจึงนำมาใช้สัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มเยาวชน ๒๕ คน กลุ่มผู้ปกครอง ๒๕ คน รวมเป็นจำนวน ๕๐ คน โดยจะแบ่งชุดคำถามเป็น ๒ ชุด คือชุดของกลุ่มเยาวชน และกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชน ซึ่งแบ่งคำถามเป็น ๔ ตอน ดังนี้

คำถามของกลุ่มเยาวชน

การสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างโดยจะต้องถามข้อมูลพื้นฐานของการเล่นสื่อออนไลน์ที่ตัวอย่างใช้อย่างสม่ำเสมอโดยมีการให้ผู้ช่วยผู้วิจัยที่เป็นนักศึกษามาร่วมพูดคุยเพื่อให้เกิดความเป็นกันเองและเชื่อใจสามารถเล่าเรื่องราวของกลุ่มตัวอย่างได้และถ้าหากกลุ่มตัวอย่างเกิดความระแวงหรือไม่สมัครใจในการตอบคำถามการสัมภาษณ์ก็จะยุติและไม่นำผลสัมภาษณ์นั้นมาใช้ในการวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยจะต้องชี้แจงกลุ่มตัวอย่างว่าการสัมภษณ์จะไม่เปิดผยชื่อนามสกุลเพื่อเป็นการไม่ละเมิดสิทธิและไม่เป็นภัยต่อกลุ่มตัวอย่าง โดยจะมีหัวข้อหลักดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเยาวชน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน เช่น การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชั่นต่างๆ เช่น Line Facebook Instagram twitter เป็นต้น

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่ส่งผลก่อให้เกิดการค่านิยมของวัยรุ่นไทยจากการใช้สื่อออนไลน์

ตอนที่ ๔ ค่านิยมที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

คำถามของกลุ่มผู้ปกครอง

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างของผู้ปกครองคือการขอนุญาตกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนว่าหากได้มีการสัมภาษณ์เยาวชนแล้วจะต้องมีการสัมภาษณ์ผู้ปกครองด้วยเพื่อให้เกิดความใจตรงกันก่อนที่จะสัมภาษณ์เยาวชนจึงต้องให้โทรหาผู้ปกครองเพื่อนัดหมายทำการนัดแนะการสัมภาษณ์เบื้องต้น หลังจากนั้นจะมีการจัดการประชุมเชิญผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างทั้ง ๒๕ คนมาช่วยกันตอบคำถามและหาแนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชนที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ โดยจะมีหัวข้อคำถามดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนในการปกครอง

ตอนที่ ๓ แนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชนในการปกครอง

ลักษณะของแบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมเพื่อการวิจัยเชิงพรรณนา ในครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีคำถามชนิดปลายปิด โดยแบ่งโครงคำถามออกเป็น ๔ ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ ๑ เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ของนักเรียน เครื่องมือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จำนวน๕ ข้อ

ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๑๐ ข้อ

ส่วนที่ ๓ เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๕๕ ข้อ

ส่วนที่ ๔ เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์ คำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๖๒ ข้อ

เกณฑ์ในการให้คะแนนตัวแปร

ผู้ศึกษาได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนนตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ส่วนที่ ๓ เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๕๕ ข้อ เพื่อหาค่าเฉลี่ยของปัจจัยแต่ละตัวโดยรวมโดยมีเกณฑ์การกำหนดช่วงคะแนนของแบบสอบถามมีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

มาก ๓ คะแนน
ปานกลาง ๒ คะแนน
น้อย ๑ คะแนน

ระดับคะแนน		**ความหมาย**
ระดับ ๓	ค่าเฉลี่ย ๒.๓๔-๓.๐๐	อยู่ในเกณฑ์ มีความสัมพันธ์มาก
ระดับ ๒	ค่าเฉลี่ย ๑.๖๗-๒.๓๓	อยู่ในเกณฑ์ มีความสัมพันธ์ปานกลาง
ระดับ ๑	ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๖๖	อยู่ในเกณฑ์ มีความสัมพันธ์น้อย

และเกณฑ์การให้คะแนนตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ส่วนที่ ๔ เป็นคำถามเกี่ยวกับผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์คำถามเป็นลักษณะแบบปลายปิด และแบบ Rating scale จำนวน ๖๒ ข้อ เพื่อหาค่าเฉลี่ยของปัจจัยแต่ละตัวโดยรวมโดยมีเกณฑ์การกำหนดช่วงคะแนนของแบบสอบถามมีเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

มาก ๓ คะแนน
ปานกลาง ๒ คะแนน
น้อย ๑ คะแนน

ระดับคะแนน		**ความหมาย**
ระดับ ๓	ค่าเฉลี่ย ๒.๓๔-๓.๐๐	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบมาก
ระดับ ๒	ค่าเฉลี่ย ๑.๖๗-๒.๓๓	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบปานกลาง
ระดับ ๑	ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐-๑.๖๖	อยู่ในเกณฑ์ มีผลกระทบน้อย

วิธีการคำนวณ

คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด

$$\frac{\text{พิสัย}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{๓-๑}{๓} = ๐.๖๗$$

วิธีการดำเนินการวิจัย

๑. <u>กำหนดขอบเขตงานวิจัย</u>: การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาคสนาม (Field work) ในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ

(๑) หน่วยวิเคราะห์ → การศึกษาครั้งนี้อาศัยกรณีศึกษา คือ นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะ ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้สื่อออนไลน์

(๒) ระยะเวลาในการศึกษา → มีระยะเวลา ๑ ปี โดยประเด็นที่ต้องเก็บรวบรวมเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์เป็นประเด็นหลากหลายด้าน ทั้งด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง และด้านประชากรศาสตร์ของผู้ปกครอง ทั้งนี้ต้องมีการเก็บรวบรวม ด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ผู้ปกครอง การได้รับอิทธิพลจากพ่อแม่ผู้ปกครอง อิทธิพลจากเพื่อน และอิทธิพลของบุคคลที่ชื่นชอบ เช่น ดารานักแสดง นักกีฬา บุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น รายได้ สภาวะทางเศรษฐกิจ การศึกษาสังคม สิ่งแวดล้อม และเจตนคติการเปิดรับสื่อ รวมถึงการเก็บข้อมูลการแสดงความคิดเห็นผู้ปกครองโดยมีการร่วมประชุมแสดงความคิดเห็น

๒. <u>การเก็บข้อมูล:</u> อาศัยวิธีการหลากหลายลักษณะผสมผสานกัน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลหลัก ร่วมกับผู้ช่วยวิจัย ซึ่งจะช่วยให้การจัดเก็บข้อมูลมีความรัดกุมมากขึ้น

(๑) การศึกษาค้นคว้าเอกสาร ในประเด็นที่เชื่อมโยงกับการศึกษาครั้งนี้เพื่อทบทวนวรรณกรรมต่างๆ ในครอบคลุม เตรียมการก่อนจะลงมือเก็บข้อมูลภาคสนาม และใช้ในการศึกษาเปรียบเทียบกับพื้นที่กรณีศึกษา

(๒) การสังเกตการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยการเข้าร่วมวงสนทนา โดยใช้ผู้ช่วยวิจัยที่มีอายุใกล้เคียงกันในการเข้าร่วมการสังเกตการณ์นักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษาในพื้นที่กลุ่มตัวอย่าง

(๓) การสัมภาษณ์โดยวิธีสนทนากลุ่ม (Focus Group) เยาวชนกลุ่มตัวอย่าง โดยมุ่งประเด็นตามคำถามในการวิจัย เพื่อศึกษาความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่าง เช่น อายุ เพศ ฐานะทางครอบครัว รายได้ การศึกษาของผู้ปกครอง ลักษณะของครอบครัว ความใกล้ชิดของกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครอง ลักษณะของสถาบันการศึกษา เพื่อน การใช้ชีวิตประจำวัน การมีบุคคลสาธารระเป็นต้นแบบ ว่ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมด้านต่างๆของกลุ่มตัวอย่างอย่างไรบ้าง

(๔) การสัมภาษณ์โดยวิธีสนทนากลุ่ม (Focus Group) กลุ่มผู้ปกครอง เช่น ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน แนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชน

๓. <u>การวิเคราะห์ข้อมูล</u>: ในระหว่างการจัดเก็บข้อมูล ข้อมูลที่ได้ไม่ว่าจะถูกบันทึกจัดเก็บในรูปของบันทึกสนาม (Field note), ภาพถ่าย, การบันทึกเสียงวิเคราะห์ข้อมูล SPSS และอื่นๆ ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาจัดระเบียบข้อมูลให้เหมาะสม โดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าความถี่ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้เพื่อวิเคราะห์ตอบโจทย์ตามประเด็นคำถามวิจัยหลัก ทั้งนี้เมื่อได้ข้อมูลทั้งหมดจะนำมาสู่ขั้นตอนการสรุปอภิปรายผลและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

อาศัยวิธีการหลากหลายลักษณะผสมผสานกัน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลหลัก ร่วมกับผู้ช่วยวิจัย ซึ่งจะช่วยให้การจัดเก็บข้อมูลมีความรัดกุมมากขึ้นข้อมูลที่ใช้ในการประกอบการวิจัยในเรื่องนี้ใช้ข้อมูลที่จำแนกตามแหล่งที่มา ๒ ส่วน คือ

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามโดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเอง รูปแบบของแบบสอบถามเป็นแบบปลายปิด จำนวน ๔๐๐ ราย ตามสัดส่วนของจำนวนนักเรียนนักศึกษาโดยจะต้องไปเก็บในสถานศึกษาที่กำหนดไว้ และการสัมภาษณ์รูปแบบการสนทนากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นใช้สื่อสังคมออนไลน์ปัจจุบันจำนวน ๒๕ ราย และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๒๕ ราย รวมทั้งหมด ๕๐ รายซึ่งจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีผู้ช่วยวิจัยร่วมลงพื้นที่เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เอกสารทางวิชาการ วิทยานิพนธ์ รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ค้นคว้าผ่านทางอินเตอร์เน็ต และ การสังเกตเบื้องต้นของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในโรงเรียนต่างๆ โดยในระยะแรกจะมีการไปเฝ้าสังเกตการณ์เยาวชนกลุ่มสถานศึกษาตัวอย่างก่อน ๑ เดือนหลังจากนั้นก็เริ่มนำข้อมูลมาออกแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติที่เหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูลนี้

๑. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.๑ ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา วิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่ และหาค่าร้อยละ

๑.๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน วิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่ และหาค่าร้อยละ

๑.๓ ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑.๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

๒.๑ ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

๒.๒ ข้อมูลผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

๒.๓ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนและแนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชนในการปกครอง ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

บทที่ ๔
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษางานวิจัยเรื่องผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑). เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น๒). เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ๓). เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น ๓ ตอน ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) ตามตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	**เพศ**			
	ชาย	๘๙	๒๒.๑	๒
	หญิง	๓๑๑	๗๗.๙	๑
๒	อายุ			
	อายุ ๑๕ – ๑๗ ปี	๑๘๐	๔๕	๑
	อายุ ๑๘ – ๒๐ ปี			

	อายุ ๒๑ – ๒๓ ปี อายุ ๒๔ ขึ้นไป	๑๗๐ ๔๕ ๕	๔๒.๕ ๑๑.๕ ๑.๒๕	๒ ๓ ๔
๓	ระดับการศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช อนุปริญญา/ปวส. ปริญญาตรี	 ๘๑ ๑๖๓ ๑๘ ๑๓๘	 ๒๐.๓ ๔๐.๘ ๔.๕ ๓๔.๕	 ๓ ๒ ๔ ๑
๔	**รายได้ของนักเรียน(ต่อเดือน)** ๒,๐๐ – ๓,๐๐๐ บาท ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท ๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาท ๕,๐๐๑ - ๖,๐๐๐ บาท	 ๖๑ ๒๒๕ ๑๐๑ ๑๓	 ๑๕.๒๕ ๕๖.๒๕ ๒๕.๒๕ ๓.๒๕	 ๓ ๑ ๒ ๔
๕	**การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต** อินเทอร์เน็ตบ้าน อินเทอร์เน็ตมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	 ๑๐๕ ๑๘ ๖๙ ๒๐๙	 ๒๖.๓ ๔.๕ ๑๗.๓ ๕๒.๓	 ๒ ๔ ๓ ๑

จากตารางที่ ๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยแจกแจงความถี่ (**frequency**) ร้อยละ (**percentage**) พบว่าเยาวชนจำนวน ๔๐๐ คน แบ่งเป็นเพศหญิงจำนวน ๓๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๙ และเป็นเพศชายจำนวน ๘๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๑ ตามลำดับกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่ามีอายุระหว่าง ๑๕ – ๑๗ ปี จำนวน ๑๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕ อายุระหว่าง ๑๘ – ๒๐ ปีจำนวน ๑๗๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๕ อายุระหว่าง

๒๑ – ๒๓ ปี จำนวน ๔๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๕ และอายุ ๒๔ ขึ้นไป จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๒๕ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช จำนวน ๑๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘ ระดับปริญญาตรีจำนวน ๑๓๘ คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๕ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ และระดับอนุปริญญา/ปวส.จำนวน ๑๘ คนคิดเป็นร้อยละ ๔.๕ ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีรายได้ต่อเดือน ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๒๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๒๕ รายได้ต่อเดือน ๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาทจำนวน ๑๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ๒๕.๒๕ รายได้ต่อเดือน ๒,๐๐ – ๓,๐๐๐ บาทจำนวน ๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๒๕ และรายได้ต่อเดือน๕,๐๐๑ - ๖,๐๐๐ บาท จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วยโทรศัพท์สมาร์ทโฟนจำนวน ๒๐๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๓ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้านจำนวน ๑๐๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่จำนวน ๖๙ คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๓ และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มหาวิทยาลัยหรือโรงเรียน จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔.๕ ตามลำดับ

ตอนที่ ๒ การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น(Content analysis) จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

ตารางที่ ๒ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น

ข้อ	พฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ลำดับ
๑	**ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต**			
	๑ – ๕ ครั้ง / วัน	๖๗	๑๖.๘	๓
	๖ – ๑๐ ครั้ง / วัน	๑๕๓	๓๘.๓	๑
	๑๑ – ๑๕ ครั้ง / วัน	๑๔๗	๓๖.๕	๒
	มากกว่า ๑๕ ครั้ง / วัน	๓๓	๘.๓	๔
๒	**เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต**			
	๑-๓๐ นาที	๖๒	๑๕.๕	๓
	๑-๒ ชั่วโมง	๑๖๓	๔๐.๘	๑
	๒-๔ ชั่วโมง	๑๔๓	๓๕.๘	๒
	มากกว่า ๕ ชั่วโมง	๓๒	๘	๔

๓	**ค่าใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ต (ต่อเดือน)**			
	๑๐๐-๓๐๐ บาท	๑๑๒	๒๘	๒
	๓๐๑-๖๐๐ บาท	๒๒๓	๕๘.๘	๑
	๖๐๑-๙๐๐ บาท	๔๐	๑๐	๓
	๙๐๐ บาทขึ้นไป	๒๕	๖.๓	๔
๔	**ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต**			
	ช่วงเช้า	๒	๐.๕	๔
	ช่วงกลางวัน	๒๕	๖.๕	๓
	ช่วงเย็น	๑	๐.๓	๕
	ช่วงกลางคืน	๑๐๗	๒๖.๘	๒
	ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่าง	๒๖๕	๖๖.๓	๑
๕	**ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้**			
	เล่น Facebook	๑๒๘	๓๒	๒
	เล่นไลน์ (Line)	๑๐๒	๒๕.๕	๖
	เล่นอินสตาแกรม (Instagram)	๗๕	๑๘.๘	๑๐
	เล่นทวิตเตอร์ (Twitter)	๑๐๑	๒๕.๓	๗
	เล่นท่องเว็บไซต์	๑๐๓	๒๕.๘	๕
	เล่นเกม	๙๙	๒๔.๘	๘
	ดูหนัง ฟังเพลง	๑๒๙	๓๒.๕	๑
	เชคอีเมล (Hotmail Yahoo G-mail)	๑๑๑	๒๗.๘	๓
	ดูยูทูป (Youtube)	๘๒	๒๐.๕	๙
	อ่านข่าวสาร	๑๐๖	๒๖.๕	๔
๖	**วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต**			
	เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม	๑๔๗	๓๖.๘	๑
	เพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความสัมพันธ์	๑๑๓	๒๘.๓	๔
	เพื่อรับข้อมูลข่าวสารและได้รับความรู้	๑๒๓	๓๐.๘	๓
	เพื่อชมหรือเลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์	๑๓๐	๓๒.๓	๒
	เพื่อแบ่งปันข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ	๑๐๒	๒๕.๕	๕

๗	**วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์**			
	เพื่อพูดคุยกับเพื่อน	๑๖๑	๔๐.๓	๑
	เพื่อเล่นเกมส์และแอพลิเคชั่น	๑๐๗	๒๖.๘	๓
	เพื่อติดตามข่าวสารจากดาราและบุคคลที่ตนชื่นชอบ	๘๑	๒๐.๓	๖
	เพื่ออัพเดทสถานะของตนเอง	๑๑๗	๒๙.๓	๒
	เพื่อแชร์ข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ	๑๐๒	๒๕.๖	๔
	เพื่อระบายความในใจ	๙๐	๒๒.๕	๕
๘	**การเปิด-ปิดอินเทอร์เน็ตบนมือถือ**			
	เปิดไว้ตลอด ๒๔ ชม.	๗๕	๑๘.๗๕	๒
	ปิดก่อนนอนและเปิดใช้ตอนเช้า	๒๗๗	๖๙.๓	๑
	เปิด-ปิดระบบอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่ใช้งานเท่านั้น	๔๘	๑๒	๓
๙	**การใช้มือถือในห้องเรียน**			
	เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน	๑๓๑	๓๒.๗๕	๑
	ไม่เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน	๒๖๙	๖๗.๓	๒
๑๐	**การเลือกใช้รูปประตัวในการใช้สื่อสังคมออนไลน์**			
	ใช้รูปตนเอง	๒๕๐	๖๒.๕	๑
	ใช้รูปการ์ตูนที่ชื่นชอบ	๗๕	๑๘.๗๕	๒
	เลือกใช้รูปดาราหรือบุคลที่ชื่นชอบ	๖๕	๑๖.๒๕	๓
	ใช้รูปอื่นๆ	๑๐	๒.๕	๔

จากตารางที่ ๒ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) เยาวชนมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ๖ – ๑๐ ครั้ง / วัน จำนวน ๑๕๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๓ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ๑๑ – ๑๕ ครั้ง / วัน จำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๕ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต๑ – ๕ ครั้ง / วัน จำนวน ๖๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๘ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า ๑๕ ครั้ง / วันจำนวน ๓๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้านการใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมงจำนวน ๑๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ๒-๔ ชั่วโมง จำนวน ๑๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ

๓๕.๘ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ๑-๓๐ นาที จำนวน ๖๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๕ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า ๕ ชั่วโมง มีจำนวน ๓๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๘ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ตต่อเดือน ๓๐๑-๖๐๐ บาท จำนวน ๒๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๘ รายจ่ายต่อเดือน ๑๐๐-๓๐๐ บาท จำนวน ๑๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘ รายจ่ายต่อเดือน ๖๐๑-๙๐๐ บาทจำนวน ๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐ รายจ่ายต่อเดือน๙๐๐ บาทขึ้นไป จำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่างจำนวน ๒๖๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๓ ใช้ช่วงกลางคืน จำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๘ ใช้ช่วงกลางวัน จำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๕ ใช้ช่วงเช้า มีจำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕ ใช้ช่วงเย็น จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๓

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อดูหนัง ฟังเพลง จำนวน ๑๒๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๕ เล่น Facebook จำนวน ๑๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒ เชคอีเมล (Hotmail Yahoo G-mail) จำนวน ๑๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๘ อ่านข่าวสารจำนวน ๑๐๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๕ เล่นท่องเว็บไซต์ จำนวน ๑๐๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๘ เล่นไลน์ (Line) จำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๕ เล่นทวิตเตอร์ (Twitter)จำนวน ๑๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๓ เล่นเกม จำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๘ ดูยูทูป (Youtube) จำนวน ๘๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๕ และ เล่นอินสตาแกรม (Instagram) จำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๘

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม จำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๘ เพื่อชมหรือเลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์ จำนวน ๑๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๓ เพื่อรับข้อมูลข่าวสารและได้รับความรู้ จำนวน ๑๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๘ เพื่อการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความสัมพันธ์ จำนวน ๑๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๓ และเพื่อแบ่งปันข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอจำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๕

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพูดคุยกับเพื่อน จำนวน ๑๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๓ เพื่ออัพเดทสถานะของตนเองจำนวน ๑๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๓ เพื่อเล่นเกมส์และแอพลิเคชั่นมีจำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๘ เพื่อแชร์ข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอจำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๖ เพื่อระบายความในใจ จำนวน ๙๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๕ และเพื่อติดตามข่าวสารจากดาราและบุคคลที่ตนชื่นชอบจำนวน ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิด-ปิดอินเทอร์เน็ตบนมือถือ ปิดก่อนนอนและเปิดใช้ตอนเช้า จำนวน ๒๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๓ เปิด-ปิดช่วงเวลาที่ใช้งานเท่านั้นจำนวน ๔๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒ และเปิดไว้ตลอด ๒๔ ชม.จำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๗๕

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้มือถือในห้องเรียน โดยไม่เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน จำนวน ๒๖๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๓ และ เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน จำนวน ๑๓๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๗๕

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเลือกใช้รูปประตัวในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้รูปตนเอง จำนวน ๒๕๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๒.๕ ใช้รูปการ์ตูนที่ชื่นชอบ จำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๗๕ เลือกใช้รูปดาราหรือบุคลที่ชื่นชอบจำนวน ๖๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๒๕ และใช้รูปอื่นๆ จำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕

ตอนที่ ๓ การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากเครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีประเด็นที่น่าสนใจ ดังต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยหัวข้อแบบสอบถามจะแบ่งความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อค่านิยมของวัยรุ่น ออกเป็น ๗ ปัจจัย ซึ่งมีหัวข้อดังนี้ คือ

๑. ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๒. ปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๔. ปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕ ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๖. ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๗. ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยแบ่งการอธิบายปัจจัยสัมพันธ์กับค่านิยมได้ ๗ ปัจจัยแยกตามตารางดังนี้

ตารางที่ ๓.๑ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	เราสามารถทำอะไรตามใจปรารถนาได้ในสังคมออนไลน์	๓.๐๘	๒.๖๑๑	มาก
๒	เราสามารถระบายอารมณ์หรือแสดงตัวตนได้ในสังคมออนไลน์	๓.๐๘	๒.๕๘	มาก

๓	สังคมออนไลน์มีความรวดเร็ว ทันใจ	๓.๒๑	๒.๗๔๙	มาก
๔	สังคมออนไลน์ไม่มีพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มาตักเตือนเราจะทำอะไรก็ได้	๑.๙๘	๐.๙๙๗	ปานกลาง
๕	ถ้าเราไม่ชอบสิ่งใดเราสามารถลบและสร้างใหม่ได้ในสังคมออนไลน์	๒.๑๕	๑.๐๑๒	ปานกลาง
๖	เราสามารถปลดปล่อยความคิด ความรู้สึกของตัวตนเราได้ในสังคมออนไลน์	๒.๒๕	๑.๑๖	ปานกลาง
๗	เราสามารถมีเพื่อนใหม่ได้มากมายในสังคมออนไลน์	๒.๓๒	๑.๑๗๙	ปานกลาง
๘	เราสามารถพบรักและคบกันได้ในสังคมออนไลน์	๒.๑๔	๑.๘๖	ปานกลาง
	รวม	๒.๕๒	๑.๗๖	มาก

ตารางที่ ๓.๑ เป็นตารางปัจจัยด้านเจตนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านเจตนคติ อยู่ที่ปัจจัยที่สัมพันธ์ระดับมาก ($\overline{X}$ =๒.๕๒) เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยสัมพันธ์ด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีระดับความถี่ ๒ ระดับ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสามารถทำอะไรตามใจปรารถนาได้ในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๓.๐๘) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสามารถระบายอารมณ์หรือแสดงตัวตนได้ในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๓.๐๘๗) และกลุ่มตัวอย่างคิดว่าสังคมออนไลน์มีความรวดเร็ว ทันใจ ($\overline{X}$ =๓.๒๑) มีปัจจัยสัมพันธ์ระดับมาก ระดับต่อมาคือมีปัจจัยสัมพันธ์ระดับปานกลาง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสังคมออนไลน์ไม่มีพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มาตักเตือนเราจะทำอะไรก็ได้ ($\overline{X}$ =๑.๙๘) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าถ้าเราไม่ชอบสิ่งใดเราสามารถลบและสร้างใหม่ได้ในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๑๕) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเราสามารถปลดปล่อยความคิด ความรู้สึกของตัวตนเราได้ในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๒๕) กลุ่มตัวอย่างคิดว่าเราสามารถมีเพื่อนใหม่ได้มากมายในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๓๒) และกลุ่มตัวอย่างคิดว่าเราสามารถพบรักและคบกันได้ในสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๑๔)

ตารางที่ ๓.๒ ปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	สื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นคนใจร้อน ไม่อดทน รอคอยอะไรไม่ได้	๒.๐๙	๑.๑๙๙	ปานกลาง
๒	สื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นคนเบื่ออะไรง่ายขึ้น	๒.๔	๑.๓๖๒	ปานกลาง
๓	ยี่ห้อโทรศัพท์มือถือเป็นการแสดงตัวตนและรสนิยมของตัวเรา	๒.๓๑	๑.๓๑๒	ปานกลาง
๔	การใช้สื่อออนไลน์สามารถแก้เบื่อได้	๒.๔๖	๑.๓๒๙	มาก
๕	การใช้สื่อออนไลน์ทำให้เราเปิดโลกทัศน์มากขึ้น	๒.๓๘	๑.๒๗๘	มาก

๖	ปัจจุบันไม่ต้องใช้สมุดปากกาเพียงแค่มีสมาร์ทโฟนสามารถบันทึกข้อมูลต่างๆได้	๒.๙๘	๒.๔๑๓	มาก
๗	เราสามารถเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ได้มากกว่าการเรียนกับอาจารย์ในห้อง	๑.๙๘	๐.๙๓๒	ปานกลาง
๘	สื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น	๒.๐๙	๐.๘๙๘	ปานกลาง
	รวม	๒.๓๓	๑.๓๔	ปานกลาง

ตารางที่ ๓.๒ ตารางปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านสังคมอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๓๓) เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยสัมพันธ์ด้านสังคม ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีระดับความถี่ ๒ ระดับ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการใช้สื่อออนไลน์สามารถแก้เบื่อได้ ($\overline{X}$ = ๒.๔๖) การใช้สื่อออนไลน์ทำให้เราเปิดโลกทัศน์มากขึ้น ($\overline{X}$ =๒.๓๘) ปัจจุบันไม่ต้องใช้สมุดปากกาเพียงแค่มีสมาร์ทโฟนสามารถบันทึกข้อมูลต่างๆได้ ($\overline{X}$ =๒.๙๘)) มีความสัมพันธ์ในระดับมาก ระดับต่อมาคือระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าสื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นคนใจร้อน ไม่อดทน รอคอยอะไรไม่ได้ ($\overline{X}$ =๒.๐๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นคนเบื่ออะไรง่ายขึ้น ($\overline{X}$ =๒.๔) ยี่ห้อโทรศัพท์มือถือเป็นการแสดงตัวตนและรสนิยมของตัวเรา ($\overline{X}$ =๒.๓๑) เราสามารถเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ได้มากกว่าการเรียนกับอาจารย์ในห้อง ($\overline{X}$ =๑.๙๘) และสื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น ($\overline{X}$ =๒.๐๙)

ตารางที่ ๓.๓ ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัวหรือ ผู้ปกครอง ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	หากต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่เราจะรู้สึกอึดอัดและจะหาทางออกโดยการหยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่น	๒.๖๒	๒.๐๐	มาก
๒	พ่อแม่หรือผู้ปกครองมักส่งเสริมให้เราใช้สื่อออนไลน์	๒.๒๓	๑.๑๒๒	ปานกลาง
๓	พ่อแม่ หรือผู้ปกครองไม่ตักเตือนหากเราเล่นโทรศัพท์ตลอดเวลา	๒.๑๙	๑.๐๘๘	ปานกลาง
๔	พ่อแม่ หรือผู้ปกครองซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้หากเราต้องการโดยไม่มีเงื่อนไข	๒.๒๒	๑.๒๕๕	ปานกลาง
๕	พ่อแม่ ผู้หรือปกครองสนับสนุนเงินค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ต	๒.๓๖	๑.๒๙๙	มาก

๖	พ่อแม่ หรือผู้ปกครองชื่นชมหากบุตรหลานใช้สื่อออนไลน์เพื่อหาข้อมูลทำการบ้าน	๒.๓๑	๑.๒๑๒	ปานกลาง
๗	พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองมักปล่อยให้ลูกใช้สื่อออนไลน์ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่	๒.๒๙	๑.๓๓๔	ปานกลาง
๘	เมื่ออยู่ที่บ้านพ่อ แม่ และคนในครอบครัวส่วนใหญ่ มักใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์	๒.๔๖	๑.๓๕๘	มาก
	รวม	๒.๓๓	๑.๓๓๓	ปานกลาง

จากตารางที่ ๓.๓ ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ของครอบครัวหรือ ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ของ ครอบครัวหรือ ผู้ปกครองอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง($\overline{X}$ =๒.๓๓) เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีระดับความถี่ ๒ ระดับ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าหากต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่เราจะรู้สึกอึดอัดและจะหาทางออกโดยการหยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่น ($\overline{X}$ =๒.๖๒) พ่อแม่ ผู้หรือปกครองสนับสนุนเงินค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ต ($\overline{X}$ =๒.๓๖) และเมื่ออยู่ที่บ้านพ่อ แม่ และคนในครอบครัวส่วนใหญ่ มักใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๔๖) มีความสัมพันธ์ระดับมาก ระดับต่อมาคือความสัมพันธ์ระดับปานกลาง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าพ่อแม่หรือผู้ปกครองมักส่งเสริมให้เราใช้สื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๒๓) พ่อแม่ หรือผู้ปกครองไม่ตักเตือนหากเราเล่นโทรศัพท์ตลอดเวลา ($\overline{X}$ =๒.๑๙) พ่อแม่ หรือผู้ปกครองซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้หากเราต้องการโดยไม่มีเงื่อนไข ($\overline{X}$ =๒.๒๒) พ่อแม่ หรือผู้ปกครองชื่นชมหากบุตรหลานใช้สื่อออนไลน์เพื่อหาข้อมูลทำการบ้าน ($\overline{X}$ =๒.๓๑) และพ่อ แม่ หรือผู้ปกครองมักปล่อยให้ลูกใช้สื่อออนไลน์ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ($\overline{X}$ =๒.๒๙)

ตารางที่ ๓.๔. ปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	เราต้องพยายามหาเงินจากช่องทางใดก็ได้เพื่อซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน	๒.๖	๑.๕๓๑	มาก
๒	เราต้องขยันทำงานหาเงินมาเพื่อค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๒.๖๗	๑.๘๕๙	มาก

๓	เราจะต้องประหยัดค่าใช้จ่ายด้านอื่นๆเพื่อนำเงินมาใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ต	๒.๗๘	๑.๙๓๔	มาก
๔	เราสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการหารายได้ เช่น ขายของออนไลน์	๒.๙๗	๒.๒๒	มาก
๕	หากพ่อแม่ไม่มีเงินให้ค่าอินเทอร์เน็ตเราก็จะไม่พยามเล่นสื่อออนไลน์	๒.๙๑	๒.๔๒๘	มาก
๖	หากเราไม่มีเงินในการซื้อโทรศัพท์ เราจะไม่พยายามหามาครอบครอง	๒.๙	๒.๔๖๒	มาก
๗	หากเราไม่มีเงินสดในการซื้อโทรศัพท์สมาร์โฟนเราก็สามารถผ่อนบัตรเครดิตได้	๓.๑	๒.๗๕๒	มาก
	รวม	๒.๘๕	๒.๑๖๙	มาก

ตารางที่ ๓.๔. ปัจจัยด้านรายได้ และสภาวะทางเศรฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านรายได้ และสภาวะทางเศรฐกิจอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์มาก($\overline{X}$ =๒.๘๕)เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความถี่อยู่ที่ระดับเดียวคือระดับความสัมพันธ์มากดังรายละเอียด ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างต้องพยายามหาเงินจากช่องทางใดก็ได้เพื่อซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ($\overline{X}$ =๒.๖) ต้องขยันทำงานหาเงินมาเพื่อค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๖๗) ต้องประหยัดค่าใช้จ่ายด้านอื่นๆเพื่อนำเงินมาใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ต($\overline{X}$ =๒.๗๘) สามารถใช้สื่อออนไลน์ในการหารายได้ เช่น ขายของออนไลน์ ($\overline{X}$ =๒.๙๗) หากพ่อแม่ไม่มีเงินให้ค่าอินเทอร์เน็ตเราก็จะไม่พยามเล่นสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ = ๒.๙๑) หากไม่มีเงินในการซื้อโทรศัพท์ เราจะไม่พยายามหามาครอบครอง($\overline{X}$ =๒.๙) และหากไม่มีเงินสดในการซื้อโทรศัพท์สมาร์โฟนเราก็สามารถผ่อนบัตรเครดิตได้($\overline{X}$ =๓.๑)

ตารางที่ ๓.๕ ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	การศึกษาทำให้เรารู้ว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นโลกเสมือนจริง	๒.๓	๑.๘๔๘	ปานกลาง
๒	การศึกษาทำให้เรารู้ว่าเราต้องรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	๒.๖๘	๒.๒๐๖	มาก
๓	การศึกษาทำให้เราเลือกรับข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้	๒.๘๑	๒.๓๔๕	มาก
๔	การศึกษาทำให้เราแยกแยะได้ว่าเรื่องใดในสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือ	๒.๐๑	๐.๘๘๘	ปานกลาง
๕	การศึกษาทำให้เรารู้จักแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ได้	๑.๘๕	๐.๗๖๗	ปานกลาง

๖	การศึกษาช่วยให้เราวิเคราะห์เว็บไซต์ที่เหมาะสมในการใช้งาน	๑.๙๒	๐.๘๑๒	ปานกลาง
๗	การศึกษาช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้	๑.๘๔	๐.๘๓๑	ปานกลาง
๘	การศึกษาช่วยให้เรารู้กาลเทศะในการใช้สื่อออนไลน์	๑.๘๕	๐.๘๐๘	ปานกลาง
	รวม	๒.๑๕	๑.๓๑๓	ปานกลาง

ตารางที่ ๓.๕ ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านการศึกษาอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๑๕) เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ๒ ระดับ ได้แก่การศึกษาทำให้เรารู้ว่าเราต้องรู้เท่าทันสื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๒.๖๘)การศึกษาทำให้เราเลือกรับข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้($\overline{X}$ =๒.๘๑) มีระดับความสัมพันธ์มาก ระดับต่อมาคือระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ได้แก่การศึกษาทำให้เรารู้ว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นโลกเสมือนจริง($\overline{X}$ =๒.๓) การศึกษาทำให้เราแยกแยะได้ว่าเรื่องใดในสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือ ($\overline{X}$ =๒.๐๑) การศึกษาทำให้เรารู้จักแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ได้($\overline{X}$ =๑.๘๕)การศึกษาช่วยให้เราวิเคราะห์เว็บไซต์ที่เหมาะสมในการใช้งาน ($\overline{X}$ =๑.๙๒) การศึกษาช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้($\overline{X}$ =๑.๘๔)การศึกษาช่วยให้เรารู้กาลเทศะในการใช้สื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๘๕)

ตารางที่ ๓.๖ ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับเพื่อน	๑.๙๕	๐.๘๓๓	ปานกลาง
๒	เพื่อนมักแนะนำรุ่นของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและเราก็จะซื้อตาม	๑.๙๑	๐.๘๑๓	ปานกลาง
๓	เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามเพื่อนเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส	๑.๙๔	๐.๘๑๑	ปานกลาง
๔	เรามักจะซื้อของตามสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์ที่เพื่อนแนะนำ	๑.๘๘	๐.๘๑๕	ปานกลาง
๕	เราจะดูละครหรือหนังในเว็บไซต์สื่อออนไลน์ที่เพื่อนแนะนำ	๑.๘๙	๐.๘๑	ปานกลาง
๖	เราจะต้องใช้ภาษาจากสื่อออนไลน์คุยกับเพื่อนเพราะถ้าไม่ใช้กลัวเพื่อนไม่ยอมรับ	๑.๘	๐.๘๐๔	ปานกลาง
๗	เรามักจะไปสถานที่ตามที่เพื่อนเชคอินในสื่อออนไลน์	๑.๙	๐.๘๒๘	ปานกลาง

๘	เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่เพื่อนแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์	๑.๘๗	๐.๘๓	ปานกลาง
๙	เพื่อนมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๑.๘๘	๐.๘๑๓	ปานกลาง
รวม		๑.๘๙	๐.๘๑๗	ปานกลาง

ตารางที่ ๓.๖ ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านปัจจัยด้านอิทธิพลจากเพื่อนอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๙)เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยด้านอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีระดับเดียวคือ ระดับความสัมพันธ์ปานกลางมีรายละเอียดตามข้อย่อยดังนี้เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับเพื่อน($\overline{X}$ =๑.๙๕) เพื่อนมักแนะนำรุ่นของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและเราก็จะซื้อตาม($\overline{X}$ =๑.๙๑)เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามเพื่อนเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส($\overline{X}$ =๑.๙๔)เรามักจะซื้อของตามสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์ที่เพื่อนแนะนำ ($\overline{X}$ =๑.๘๘)เราจะดูละครหรือหนังในเว็บไซต์สื่อออนไลน์ที่เพื่อนแนะนำ($\overline{X}$ =๑.๘๘)เราจะต้องใช้ภาษาจากสื่อออนไลน์คุยกับเพื่อนเพราะถ้าไม่ใช้กลัวเพื่อนไม่ยอมรับ ($\overline{X}$ =๑.๑๘) เรามักจะไปสถานที่ตามที่เพื่อนเชคอินในสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๙)เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่เพื่อนแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๘๗) เพื่อนมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๘๘)

ตารางที่ ๓.๗ ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ลำดับ	ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับดาราหรือบุคคลที่เราชื่นชอบ	๑.๘๒	๐.๘๐๔	ปานกลาง
๒	เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามดาราเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส	๑.๘๕	๐.๗๘	ปานกลาง
๓	เราจะใช้ภาษาที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบใช้เพราะจะทำให้เราไม่ตกกระแส	๑.๙	๐.๘๒๖	ปานกลาง
๔	เรามักจะไปสถานที่ตามที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบเชคอินในสื่อออนไลน์	๑.๙๒	๐.๘๑๔	ปานกลาง

๕	เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์	๑.๙	๐.๘๒๖	ปานกลาง
๖	ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๑.๙๑	๐.๘๓๒	ปานกลาง
๗	เรามักจะแต่งกายตามดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบโดยดูจากสื่อออนไลน์	๑.๙๘	๐.๘๑๔	ปานกลาง
	รวม	๑.๘๙	๐.๘๑๓	ปานกลาง

ตารางที่ ๓.๗ ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบอยู่ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๙) เมื่อมาพิจารณารายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ระดับเดียวคือ ระดับความสัมพันธ์ปานกลางมีรายละเอียดตามข้อย่อยดังนี้เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับดาราหรือบุคคลที่เราชื่นชอบ($\overline{X}$ =๑.๘๒)เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามดาราเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส ($\overline{X}$ =๑.๘๕)เราจะใช้ภาษาที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบใช้เพราะจะทำให้เราไม่ตกกระแส ($\overline{X}$ =๑.๙) เรามักจะไปสถานที่ตามที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบเชคอินในสื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๙๒)เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๙) ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๙๑) เรามักจะแต่งกายตามดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบโดยดูจากสื่อออนไลน์($\overline{X}$ =๑.๙๘)

ตารางที่ ๔ ผลกระทบด้านค่านิยมจากการใช้สื่อออนไลน์

ลำดับ	ผลกระทบด้านค่านิยมจากการใช้สื่อออนไลน์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความถี่
๑	สื่ออออนไลน์ช่วยให้คลายความเครียด	๑.๘๒	๐.๘๐๔	ปานกลาง
๒	สื่ออออนไลน์ช่วยให้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก	๑.๘๕	๐.๗๘	ปานกลาง
๓	สื่ออออนไลน์ช่วยให้เพลิดเพลินและช่วยฆ่าเวลา	๑.๙	๐.๘๒๖	ปานกลาง
๔	สื่ออออนไลน์ช่วยคลายความเหงา	๑.๙๒	๐.๘๑๔	ปานกลาง
๕	สื่ออออนไลน์ช่วยให้ทราบความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆคนรู้จัก	๑.๙	๐.๘๒๖	ปานกลาง
๖	สื่ออออนไลน์ช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน	๑.๙๑	๐.๘๓๒	ปานกลาง

๗	สื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น	๑.๙๘	๐.๘๑๔	ปานกลาง
๘	สื่อออนไลน์ช่วยในการทำการบ้านและค้นคว้าหาข้อมูล	๑.๙๘	๐.๘๒๕	ปานกลาง
๙	สื่อออนไลน์ช่วยให้เข้าใจในวิชาเรียนมาขึ้น	๑.๙๖	๐.๘๓๘	ปานกลาง
๑๐	สื่อออนไลน์ช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น	๑.๙๕	๐.๘๒๗	ปานกลาง
๑๑	สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น	๑.๘๔	๐.๘๒๓	ปานกลาง
๑๒	สื่อออนไลน์ทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นเพราะคุยกันเรื่องที่เป็นกระแสในออนไลน์	๑.๘๙	๐.๘๓๘	ปานกลาง
๑๓	สื่อออนไลน์ทำให้เราดูสวยและมีบุคลิกภาพดีขึ้นเพราะมีแบบอย่างเป็นเนตไอดอล	๑.๙	๐.๘๒๘	ปานกลาง
๑๔	สื่อออนไลน์ทำให้ทำให้เราหารายได้พิเศษจากการขายของออนไลน์	๑.๙๑	๐.๘๑๕	ปานกลาง
๑๕	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ร้านอาหารหรือสถานที่ได้	๑.๙	๐.๘	ปานกลาง
๑๖	สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้นเพราะมีเว็บไซต์แนะนำ	๑.๘๘	๐.๘๒๒	ปานกลาง
๑๗	สื่อออนไลน์ทำให้เรารักสวยรักงาม	๑.๘๑	๐.๗๘๙	ปานกลาง
๑๘	สื่อออนไลน์ทำให้เรากล้าแสดงออก	๑.๘๒	๐.๘๐๑	ปานกลาง
๑๙	สื่อออนไลน์ทำให้เราออกกำลังกายและรักสุขภาพมากขึ้น	๑.๙๒	๐.๘๐๑	ปานกลาง
๒๐	สื่อออนไลน์ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น	๑.๘๖	๐.๘๐๖	ปานกลาง
๒๑	สื่อออนไลน์ทำให้เราเกิดความสามัคคีกันมากขึ้น	๑.๘๒	๐.๗๘๑	ปานกลาง
๒๒	สื่ออนไลน์ทำให้เกิดการรวมตัวเพื่อทำประโยชน์ให้กับส่วนรวม	๑.๙๒	๐.๘๐๑	ปานกลาง
๒๓	สื่อออนไลน์ช่วยรณรงค์ให้เกิดการท่องเที่ยว	๑.๘๓	๐.๘๐๖	ปานกลาง
๒๔	สื่อออนไลน์ช่วยให้เด็กไทยเปิดโลกทัศน์ได้รอบโลก	๑.๘๕	๐.๗๘๑	ปานกลาง
๒๕	สื่อออนไลน์ทำให้เด็กไทยเข้าร่วมประกวดหรือร่วมงานระดับนานาชาติได้	๑.๘๔	๐.๘๑๔	ปานกลาง
๒๖	สื่อออนไลน์สามารถส่งเสริมให้เด็กไทยมีค่านิยมในการรักความเป็นไทยและมีจารีตประเพณี	๑.๗๔	๐.๗๗๗	ปานกลาง
๒๗	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์มากขึ้น	๑.๘๗	๐.๘๐๘	ปานกลาง
๒๘	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการกตัญญูรู้คุณละเห็นถึงความสำคัญ	๑.๘๕	๐.๗๙๕	ปานกลาง

	ของครอบครัวมาขึ้นมากขึ้น			
๒๙	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านินมในการพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น	๑.๘๗	๐.๗๖๙	ปานกลาง
๓๐	สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากเก่งภาษาต่างประเทศมากขึ้น	๑.๘๙	๐.๗๙๒	ปานกลาง
๓๑	สื่อออนไลน์ทำให้มีความรู้การศึกษาและให้เรายกระดับชีวิตได้ดีขึ้น	๑.๘๑	๐.๗๘๙	ปานกลาง
๓๒	สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง	๑.๗๘	๐.๘๑๓	ปานกลาง
๓๓	สื่อออนไลน์ทำให้ไม่เข้าใจที่อาจารย์สอน	๑.๘๖	๐.๗๙	ปานกลาง
๓๔	สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง	๑.๘๑	๐.๗๗๘	ปานกลาง
๓๕	สื่อออนไลน์ทำให้ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์มากขึ้น	๑.๗๘	๐.๗๕๖	ปานกลาง
๓๖	สื่อออนไลน์ทำให้ติดสังคมออนไลน์ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง	๑.๘๖	๐.๗๘๔	ปานกลาง
๓๗	สื่อออนไลน์ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน	๑.๑๘	๐.๘๑๖	ปานกลาง
๓๘	ถ้าเลือกได้เราอยากใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงมากกว่าในโลกที่แท้จริง	๑.๘๗	๐.๘๑๔	ปานกลาง
๓๙	เราไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากสื่อออนไลน์	๑.๘๖	๐.๘๐๔	ปานกลาง
๔๐	สื่อออนไลน์ก่อให้เกิดการเลียนแบบด้านความรุนแรง	๑.๘๔	๐.๗๗๘	ปานกลาง
๔๑	สื่อออนไลน์ช่วยให้เรียนรู้เรื่องเพศง่ายขึ้น	๑.๗๕	๐.๗๔๗	ปานกลาง
๔๒	สื่อออนไลน์ทำให้อยากมีแฟนเพื่อลงสถานะในเฟสบุ๊ค	๑.๘	๐.๗๗๕	ปานกลาง
๔๓	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการเลียนแบบการแต่งกายของดารา	๑.๗๗	๐.๗๗๙	ปานกลาง
๔๔	สื่อออนไลน์เราต้องไปสถานที่เที่ยวหรือร้านอาหารที่มีคนแชร์ location เยอะๆ	๑.๘๗	๐.๘๑๑	ปานกลาง
๔๕	สื่อออนไลน์ทำให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภค	๑.๙๑	๐.๘๒๑	ปานกลาง
๔๖	สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องตามกระแสสังคมเพราะกลัวไม่ทันสมัย	๑.๙๓	๐.๗๙๙	ปานกลาง
๔๗	สื่อออนไลน์ทำให้เราฟุ่มเฟือย	๑.๘๗	๐.๗๙๖	ปานกลาง
๔๘	สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อของตามกระแส เช่น รองเท้า กระเป๋า ที่ดังๆ	๑.๘๖	๐.๘๑๑	ปานกลาง
๔๙	สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเครื่องสำอางบ่อยขึ้น	๑.๘๒	๐.๗๙๘	ปานกลาง
๕๐	สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเปลี่ยนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนบ่อยขึ้น	๑.๗๙	๐.๗๓๙	ปานกลาง
๕๑	สื่อออนไลน์ทำให้เรากินอาหารมากขึ้นเพราะต้องไปตามร้านดังตามสื่อออนไลน์	๑.๙	๐.๗๘๕	ปานกลาง
๕๒	สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากทำศัลยกรรม	๑.๙	๐.๘๑๗	ปานกลาง

๕๓	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเสื้อผ้าบ่อยขึ้นตามแฟชั่นกระแสนิยม	๑.๙๒	๐.๘๑๖	ปานกลาง
๕๔	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องใช้ภาษาแสลงเพื่อให้เกิดความทันสมัย	๑.๘๘	๐.๘๑๓	ปานกลาง
๕๕	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร	๑.๘	๐.๗๓๙	ปานกลาง
๕๖	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีความทุกข์	๑.๘๕	๐.๗๖๕	ปานกลาง
๕๗	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นเกมส์	๑.๘๒	๐.๗๔๔	ปานกลาง
๕๘	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้สุขภาพเราแย่ลงเพราะนอนดึก	๑.๗๗	๐.๗๙๐	ปานกลาง
๕๙	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนลดลง	๑.๘๖	๐.๘๐๔	ปานกลาง
๖๐	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นการพนัน เช่น พนันบอล พนันเกม	๑.๙๒	๐.๗๒๔	ปานกลาง
๖๑	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราทำผิดจารีตประเพณี เช่นอยู่ก่อนแต่ง	๑.๗๘	๐.๘๑๒	ปานกลาง
๖๒	การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เกิดการท้องก่อนแต่งมากขึ้น	๑.๐๓	๐.๗๙๔	น้อย
รวม		๑.๘๔	๐.๘๐	ปานกลาง

จากตารางที่ ๔ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๔) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์มีอยู่ ๒ ระดับคือ มีผลกระทบระดับปานกลางและผลกระทบระดับน้อยดังรายละเอียด ดังต่อไปนี้ สื่อออนไลน์ช่วยให้คลายความเครียด ($\overline{X}$ =๑.๘๒)สื่อออนไลน์ช่วยให้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก ($\overline{X}$ =๑.๘๕)สื่อออนไลน์ช่วยให้เพลิดเพลินและช่วยฆ่าเวลา ($\overline{X}$ =๑.๙)สื่อออนไลน์ช่วยคลายความเหงา ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ช่วยให้ทราบความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆคนรู้จัก ($\overline{X}$ =๑.๙)สื่อออนไลน์ช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๘) สื่อออนไลน์ช่วยในการทำการบ้านและค้นคว้าหาข้อมูล ($\overline{X}$ =๑.๙๘) สื่อออนไลน์ช่วยให้เข้าใจในวิชาเรียนมาขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๖) สื่อออนไลน์ช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๕) สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์ทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นเพราะคุยกันเรื่องที่เป็นกระแสในออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๘๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราดูสวยและมีบุคลิกภาพดีขึ้นเพราะมีแบบอย่างเป็นเนตไอดอล ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้ทำให้เราหารายได้พิเศษจากการขายของออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ร้านอาหารหรือสถานที่ได้ ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเดินทาง

ท่องเที่ยวมากขึ้นเพราะมีเว็บไซต์แนะนำ ($\overline{X}$ =๑.๘๘) สื่อออนไลน์ทำให้เรารักสวยรักงาม ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้เรากล้าแสดงออก ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เราออกกำลังกายและรักสุขภาพมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้เราเกิดความสามัคคีกันมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการรวมตัวเพื่อทำประโยชน์ให้กับส่วนรวม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ช่วยรณรงค์ให้เกิดการท่องเที่ยว ($\overline{X}$ =๑.๘๓) สื่อออนไลน์ช่วยให้เด็กไทยเปิดโลกทัศน์ได้รอบโลก ($\overline{X}$ =๑.๘๕) สื่อออนไลน์ทำให้เด็กไทยเข้าร่วมประกวดหรือร่วมงานระดับนานาชาติได้ ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์สามารถส่งเสริมให้เด็กไทยมีค่านิยมในการรักความเป็นไทยและมีจารีตประเพณี ($\overline{X}$ =๑.๗๔) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการกตัญญูรู้คุณละเห็นถึงความสำคัญของครอบครัวมาขึ้นมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๕) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมในการพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากเก่งภาษาต่างประเทศมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๙) สื่อออนไลน์ทำให้มีความรู้การศึกษาและให้เรายกระดับชีวิตได้ดีขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง ($\overline{X}$ =๑.๗๘) สื่อออนไลน์ทำให้ไม่เข้าใจที่อาจารย์สอน ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๘)สื่อออนไลน์ทำให้ติดสังคมออนไลน์ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน ($\overline{X}$ =๑.๑๘) ถ้าเลือกได้เราอยากใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงมากกว่าในโลกที่แท้จริง ($\overline{X}$ =๑.๘๗) เราไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๘๖)สื่อออนไลน์ก่อให้เกิดการเลียนแบบด้านความรุนแรง ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์ช่วยให้เรียนรู้เรื่องเพศง่ายขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๕) สื่อออนไลน์ทำให้อยากมีแฟนเพื่อลงสถานะในเฟสบุ๊ค ($\overline{X}$ =๑.๘) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการเลียนแบบการแต่งกายของดารา ($\overline{X}$ =๑.๗๗) สื่อออนไลน์เราต้องไปสถานที่เที่ยวหรือร้านอาหารที่มีคนแชร์ location เยอะๆ ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภค ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องตามกระแสสังคมเพราะกลัวไม่ทันสมัย ($\overline{X}$ =๑.๙๓) สื่อออนไลน์ทำให้เราฟุ่มเฟือย ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อของตามกระแส เช่น รองเท้า กระเป๋า ที่มียี่ห้อดัง ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเครื่องสำอางบ่อยขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเปลี่ยนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนบ่อยขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๙) สื่อออนไลน์ทำให้เรากินอาหารมากขึ้นเพราะต้องไปตามร้านดังตามสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากทำศัลยกรรม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเสื้อผ้าบ่อยขึ้นตามแฟชั่นกระแสนิยม ($\overline{X}$ =๑.๘๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องใช้ภาษาแสลงเพื่อให้เกิดความทันสมัย ($\overline{X}$ =๑.๘๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ($\overline{X}$ =๑.๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีความทุกข์ ($\overline{X}$ =๑.๘๕) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นเกมส์ ($\overline{X}$ =๑.๘๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้สุขภาพเราแย่ลงเพราะนอนดึก ($\overline{X}$ =๑.๗๗)

การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนลดลง ($\overline{X}$ =๑.๘๖) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นการพนัน เช่น พนันบอล พนันเกม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราทำผิดจารีตประเพณี เช่นอยู่ก่อนแต่ง ($\overline{X}$ =๑.๗๘) และมีผลกระทบน้อย คือการเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เกิดการท้องก่อนแต่งมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๐๓)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คนนั้นมีผลการสัมภาษณ์ตาม

วัตถุประสงค์ ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งได้คำตอบจากการสัมภาษณ์ กลุ่มได้ข้อมูลดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์นิยมใช้ผ่านช่องทางโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพราะสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้สะดวกทุกที่ทุกเวลาที่มีความต้องการใช้ และรองลงมาคือการเข้าใช้ออนไลน์ผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือที่เรียกว่า PC เพราะมีสัญญาณดีกว่าและหน้าจอใหญ่ใช้ง่าย เวลาที่นิยมเข้าใช้คือช่วงเวลากลางคืนเป็นส่วนใหญ่ เพราะเป็นเวลาที่สะดวกที่สุด รองลงมาคือช่วงเวลากลางวันที่มีเวลาว่างจะเข้าใช้ตลอดเวลาซึ่งจะใช้จากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ช่วงเวลาระหว่างวันมักหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาใช้ตลอดทั้งวัน ยกเว้นช่วงเวลาเรียน แต่อาจมีบางคนที่แอบเล่นช่วงเวลาเรียนบ้างเนื่องจากเบื่อหน่ายจากการเรียนหรือง่วงนอน เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้เป็นประจำทุกวัน คือ เฟสบุ๊ค(Facebook) ไลน์(Line) อินสตาแกรม(Instagram) ทวิตเตอร์(Twitter) บีทอล์ก(Betalk) ยูทูป(YouTube) จู๊ค (Joox) และแอปพลิเคชั่นอื่นๆที่เกี่ยวกับการแชททั้งที่เป็นแบบเห็นหน้าค่าตาและเป็นแบบการใช้ตัวอักษรสนทนากัน แอปพลิเคชั่นในการดูหนังฟังเพลง และเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชั่นในการหาข้อมูลตามที่สนใจด้านต่างๆ

กลุ่มเยาวชนตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์แตกต่างกัน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ยังขึ้นอยู่กับความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์สามารถแยกได้ตามเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชั่นเรียงตามลำดับการใช้บ่อยครั้ง ดังนี้

อันดับที่ ๑ เฟสบุ๊ค(Facebook) ถือเป็นสื่อออนไลน์อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเข้าถึงเป็นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างใช้เฟสบุ๊คทุกคน การเข้าถึงนั้นส่วนใหญ่นิยมเข้าทุกครั้งที่มีเวลาว่าง และรองลงมาคือช่วงเวลากลางคืน ส่วนใหญ่ใช้เฟสบุ๊คเพื่อการแชร์ข้อมูลที่ตนชื่นชอบ โพสต์ข้อมูลที่ตนสนใจ โพสต์เรื่องราวต่างๆ ของตนเอง เช่น รูปตนเอง ครอบครัว คนรัก การไปสถานที่ต่างๆ การรับประทานอาหาร ใช้เพื่อการคุยกับเพื่อน คนรัก และพ่อแม่ ใช้เฟสบุ๊คในการขายของออนไลน์ โพสต์ภาพสินค้าและโปรโมทสินค้าจากการทำแฟนเพจ เมื่อมีอะไรที่ภาคภูมิใจ เสียใจ เศร้าใจ มักใช้เฟสบุ๊คเป็นช่องทางในการระบายอารมณ์และการแสดงออก และเพื่อฆ่าเวลาขณะรอสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

อันดับ ๒. ไลน์ (Line) เป็นแอปพลิเคชั่นที่ได้รับความนิยมรองลงมาจากเฟสบุ๊ค กลุ่มตัวอย่างทุกคนมักโหลดแอปพลิเคชั่นไลน์ไว้ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้ในการสนทนากับ พ่อแม่ พี่น้อง ญาติ เพื่อน คน

รัก รวมไปถึงการใช้สนทนากับเพื่อนใหม่ที่เพิ่งเริ่มรู้จักกัน หากมีบุคคลใดที่สนใจหรืออยากเป็นเพื่อนก็มักขอไอดีไลน์ (ID Line) เพื่อเริ่มต้นสานสัมพันธ์เพราะเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนกันได้ง่ายกว่าเบอร์โทรศัพท์ ทั้งนี้ในการสนทนาไลน์มักมีหัวข้อในสนทนาเช่นการตั้งกลุ่มเพื่อนตามความสนใจที่เหมือนกัน หรือความสนิทสนม และมักใช้ไลน์กลุ่มเพื่อการทำงานกลุ่ม เช่น การทำรายงาน การลอกการบ้านเพื่อน เรื่องการเรียน การนินทาเพื่อนหรือครู และใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ รวมถึงใช้ในการหารายได้ เช่น การให้ข้อมูลในการขายของการโพสต์รูปบนไทม์ไลน์

อันดับ ๓ อินสตาแกรม (Instagram หรือ IG) เป็นแอปพลิเคชั่นที่กลุ่มเยาวชนใช้เพื่อการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง นักกีฬา หรือคนในแวดวงต่างๆ รวมไปถึงการติดตามร้านค้าออนไลน์ โดยเฉพาะสินค้าที่ตนชื่นชอบสนใจ เช่น เสื้อผ้า รองเท้า เครื่องประดับ เป็นต้น อินสตาแกรมเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการโพสต์รูป เพื่อให้คนที่มาติดตามมาแสดงความคิดเห็น และมีช่องทางการสนทนาเช่นเดียวกันกับเฟสบุ๊ค และ ไลน์ และคนมักนิยมใช้ในการขายของโพสต์รูปสินค้าต่างๆ

อันดับ ๔ ทวิตเตอร์ เป็นสื่อออนไลน์ที่เยาวชนสนใจเพื่อใช้ในการติดตามข่าวสารที่ตนชอบ หรือมีความสนใจเป็นพิเศษ เช่น ติดตามนักข่าว ติดตามคนแวดวงการบันเทิง หรือติดตามคนในแวดวงที่ตนสนใจ โดยจะมีลักษณะคล้ายกับ อินสตาแกรม เยาวชนที่ชอบติดตามข่าวสารมักสนใจเล่นทวิตเตอร์ เยาวชนมักใช้ทวิตเตอร์ในการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ

อันดับ ๕ เว็บไซต์ดู หนัง ฟังเพลง เช่น Tv online, Line tv, Jook, youtube เป็นต้น เยาวชนมักใช้ใช้วลาว่าง หรือ ฆ่าเวลาด้วยการดูหนังฟังเพลงออนไลน์ เพราะสามารถดูได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความต้องการ เพราะรายการโทรทัศน์มักต้องมีเวลาที่ตายตัวแต่ทีวีออนไลน์ สามารถดูเมื่อใด และที่สำคัญกลุ่มตัวอย่างมักใช้ดูรายการที่ตนสนใจในช่วงเวลากลางคืนจนทำให้ควบคุมเวลาไม่ได้ จึงทำให้เกิดผลกระทบตามมาเช่น การนอนดึก การตื่นสาย การเสียสุขภาพ

อันดับ ๖ เว็บไซต์ที่ใช้สนทนาหรือการหาเพื่อนใหม่ เช่น bee talk, azaaa, we chat เป็นต้น แอปพลิเคชั่นสำหรับการสนทนาปัจจุบันมีเกิดขึ้นมากมาย เยาวชนสามารถเลือกโหลดแอปพลิเคชั่นได้ตามต้องการ ซึ่งแอปฯต่างๆเหล่านี้เยาวชนมักโหลดมาไว้เพื่อสนทนากับบุคคลแปลกหน้าที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน บางคนแชทเพื่อต้องการหาคู่นอน บางคนเหงาต้องการหาเพื่อนคุยแล้วจบไป บางคนต้องการหาแฟนแบบจริงจัง ซึ่งเยาวชนจะเลือกแอปฯตามความสนใจ และหากเลิกเล่นก็ลบแอปฯแล้วก็หาแอปฯใหม่เล่นต่อ เพราะคิดว่าไม่ได้ผูกพันธ์กับคู่สนทนาแบบจริงจังนัก ถือว่าเป็นมิตรภาพแบบฉาบฉวย แต่มีเยาวชนบางคนที่มีแฟนแบบจริงจังจากการเล่นแชทบนแอปพลิเคชั่นที่โหลดมาและปัจจุบันเลิกเล่นเพราะมีแฟนแล้ว แต่บางคนที่มีแฟนก็ยังแอบแฟนเล่นเพราะถือเป็นการพูดคุยเพื่อความสนุกสนานไม่จริงจังอะไรกับความสัมพันธ์มากนัก

จากการสัมภาษณ์ได้ตอบวัตถุประสงค์ข้อ ๒. เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน จำนวน 25 ถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมซึ่งแบ่งเป็น ๗ ด้าน ดังนี้

๑. ปัจจัยด้านเจตนคติ เยาวชนได้ให้ข้อมูลว่าสื่อออนไลน์ทำให้ตัวเองสามารถมีตัวตนเที่สร้างขึ้นมาได้ เพราะสื่อออนไลน์เป็นโลกเสมือนที่เราจะแต่งเติมหรือ ทำอะไรก็ได้ สามารถแสดงออกได้ตามความรู้สึกต่างๆ การระบายอารมณ์เช่น รัก โกรธ เศร้า เสียใจ ดีใจ เป็นต้น ทั้งนี้สื่อออนไลน์ทำให้มีเพื่อนใหม่มากขึ้น เราอาจไม่จำเป็นต้องจริงใจกับเพื่อนในโลกออนไลน์มาก เพียงแค่คบเพื่อคลายเหงาเท่านั้น แต่บางคนต้องการหาแฟนหรือคนรักจากสื่อออนไลน์ จึงอาจแสดงตัวตนที่แท้จริงหรืออาจแต่งภาพหรือแต่งประวัติส่วนตัวให้สวยงามตามความต้องการเพื่อให้อีกฝ่านตกหลุมรักได้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นสองด้านคือสามารถมีความจริงใจกับเพื่อนในโลกออนไลน์ได้ และสามารถแต่งเรื่องหรือตัวตนให้สวยงามเพื่อให้เพื่อนใหม่เกิดความประทับใจแต่หากอีกฝ่ายจับได้ก็ไม่ได้สนใจอะไรเพราะถือว่าการโกหกกันในโลกออนไลน์เป็นเรื่องปกติ

๒. ปัจจัยด้านสังคม กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่าการเลือกยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์โฟนทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มสังคมเพื่อน เช่นหากอยู่ในสังคมเพื่อนที่ค่อนข้างมีเงิน มักเลือกใช้โทรศัพท์ยี่ห้อ ไอโฟน และซัมซุง และทำให้เพื่อนรู้ว่ารสนิยมเราเป็นคนอย่างไร ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลด้านการเข้าสังคมว่าทำให้มีโลกทัศน์มากขึ้นเนื่องจากเมื่อคุยกับเพื่อนเรื่องใดที่ไม่เข้าใจหรือไม่รู้สามารถหาข้อมูลมาพูดคุยได้เพื่อไม่ให้ตกกระแส เพราะหากเราไม่รู้อาจทำให้ดูเชยในสายตาเพื่อนได้ และที่สำคัญสื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น ทำให้รู้ข่าวสารบ้านเมือง เป็นต้น

๓. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะเชื่อฟังพ่อแม่หรือผู้ปกครองหากมีการตักเตือนเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ และโดยส่วนใหญ่มักโดนพ่อแม่ผู้ปกครองบ่นเสมอว่าเล่นสมาร์ทโฟนมากจนเกินไป แต่ก็ยังคงซื้อโทรศัพท์และให้เงินที่เป็นค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตมีเพียงบางกลุ่มที่เก็บเงินค่าขนมมาเติมเงินเพื่อใช้อินเทอร์เน็ตเอง ครอบครัวใดที่มีเศรษฐกิจในครัวเรือนดีมักจะติดสัญญานไวไฟไว้ที่บ้านและให้เหตุผลเพื่อให้บุตรหลานใช้ในการเรียน หรือศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม หากเป็นกลุ่มตัวอย่างมัธยมต้นพ่อแม่ผู้ปกครองยังควบคุมเวลาในการเล่นโทรศัพท์สมาร์โฟน แต่หากเป็นเด็กมัธยมปลาย ปวช. ปวส. และระดับปริญญา พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมการเล่นได้เลย เพียงแค่ว่ากล่าวตักเตือนเท่านั้น

๔. ปัจจัยด้านรายได้ และสภาวะทางเศรฐกิจจากการสัมภาษณ์กลุ่มเยาวชนพบว่าหากต้องการโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใหม่มีข้อมูลแบ่งเป็น ๒ กลุ่มคือ กลุ่มแรกคือที่บ้านมีเงินสนับสนุนเพื่อซื้อโทรศัพท์ให้บุตรหลานโดยให้เหตุผลว่าเพื่อให้บุตรหลานนำไปใช้เรื่องการเรียน และเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม และอีกกลุ่มให้ข้อมูลว่าที่บ้านไม่ค่อยมีเงินจำเป็นต้องเก็บเงินซื้อโทรศัพท์เองหรืออาจให้ผู้ปกครองช่วยออกให้ส่วนหนึ่ง

และเด็กลุ่มนี้จะพยายามหาเงินด้วยตนเองเพื่อนำเงินมาซื้อโทรศัพท์รุ่นที่ต้องการ โดยอาจหาเงินโดยวิธีหารายได้เสริม เช่น รับจ้างเสิร์ฟอาหาร ขายของออนไลน์ รับจ้างทั่วไป เป็นต้น

๕. ปัจจัยด้านการศึกษา กลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ว่า ความรู้ที่ได้จากการเรียน ทำให้รู้ว่าสังคมออนไลน์เป็นสังคมเสมือนจริง ทำให้เราต้องเรียนรู้และไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคมออนไลน์ ต้องรู้เท่าทันสื่อ ทั้งนี้ยังสามารถแยกแยะได้ว่าเรื่องใดที่โพสต์บนโลกออนไลน์เรื่องใดจริง เรื่องใดเท็จ แต่บางกลุ่มยังมีการเชื่อข้อมูลหลอกลวงได้เช่นกัน เพราะไม่ได้นำข้อมูลที่ได้ไปตรวจสอบเสียก่อน จึงทำให้ถูกหลอกได้ เช่นข้อมูลด้านสุขภาพ ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อ

๖. ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมักจะซื้อโทรศัพท์ตามความชอบส่วนตัวและมาจากเพื่อนแนะนำ และมักโหลดแอปพลิเคชั่นเดียวกันกับเพื่อนในกลุ่มเพราะจะได้นำมาใช้ด้วยกัน ทั้งจะทำให้คุยกันได้รู้เรื่องไม่ตกกระแส กลุ่มตัวอย่างต้องการไปเที่ยว ไปกิน ไปยังสถานที่และร้านอาหารตามที่เพื่อนเชคอินและถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์เพื่อให้รู้สึกว่าตนมีความทันสมัย และไม่ตกกระแสสังคมและหากไม่ไปจะทำให้รู้สึกเชย ไม่ทันสมัย จึงจำเป็นต้องตามไปเชคอินสักครั้ง ด้านภาษามักใช้อย่างรู้กาลเทศะ หากพูดคุยกับเพื่อนมักใช้ภาษาหยาบคาย และมีภาษาที่คิดขึ้นเฉพาะกลุ่มแต่ถ้าหากคุยกันคนที่ไม่สนิท หรือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ก็จะใช้ภาษาที่เป็นทางการและไม่หยาบคาย

๗. ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักเป็นกลุ่มคนกลุ่มตัวอย่างที่รู้สึกดีด้วย รู้สึกประทับใจ พึงพอใจในผลงานของบุคคลนั้น ชอบในความสวย หล่อ การมีบุคลิกภาพที่ดี จึงมีทัศคติเชิงบวก เมื่อกลุ่มดาราหรือกลุ่มคนที่ตนชื่นชอบทำอะไร แต่งตัวหรือไปเที่ยวที่ใด มักจะติดตามดูผ่านทางสื่อออนไลน์แต่ไม่นิยมทำตาม แต่มีบางกลุ่มที่ติดตามผลงานแล้วเลียนแบบพฤติกรรมบางอย่างของคนเหล่านี้ เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้า รองเท้า แต่ถ้าบางอย่างต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูงก็ไม่ทำตามเพราะไม่มีเงิน

การสัมภาษณ์ตอบวัตถุประสงค์ ข้อที่ ๓. เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคม จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างได้แบ่งผลกระทบออกเป็น 2 ด้าน คือ ๑). ผลกระทบด้านบวก และ๒).ผลกระทบด้านลบ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ลำดับที่ ๑ กลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์ถึงการใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านบวกหลายอย่างที่เห็นได้ชัดเป็นลำดับแรกคือกลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียน เพื่อการศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่ตนสนใจ เช่น การค้นคว้าเรื่องภาษาต่างประเทศ การค้นคว้าเกี่ยวกับการสอบโอเน็ต เอเนต แกตแพท ของนักเรียนระดับมัธยมปลาย ทั้งยังค้นคว้าหาข้อมูลหรือรายละเอียดเกี่ยวกับการศึกษาต่อในระดับมหามหาวิทยาลัยที่ตนสนใจ ฝึกฝนด้านภาษาต่างประเทศ เช่นภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเกาหลี

ภาษาญี่ปุ่น ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนปวช. ปวส. มักค้นคว้าหาข้อมูลด้านการเรียนเพื่อต้องทำโปรเจคตามที่ครูให้ทำส่งก่อนจบ หาอุปกรณ์เพื่อนำมาสร้างโปรเจค และกลุ่มตัวอย่างระดับมหาวิทยาลัยใช้ในการค้นคว้าในการเรียนในห้องเรียน ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ทำรายงาน หาข้อมูลในการทำวิจัยและค้นหาข้อมูลด้านการศึกษาต่อระดับปริญญาโท

ลำดับที่ ๒ กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องความกตัญญูกตเวที โดยกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางสื่อออนไลน์หลากหลายช่องทาง (เฟสบุ๊ค ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม) ที่แสดงออกถึงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้มีประคุณ เช่น ช่วงวันพ่อ หรือวันแม่ มักใช้สื่อเฟสบุ๊คและไลน์ในการบอกรัก และระลึกถึงบุญคุณของพ่อแม่ แสดงออกด้านความรักความกตัญญูโดยการนำพวงมาลัยมาให้พ่อแม่และโพสต์เฟสบุ๊ค แต่มีอีกกลุ่มที่ไม่กล้าแสดงออกแต่เมื่อเห็นเพื่อนหรือบุคคลที่ชื่นชอบโพสต์รูปภาพหรือข้อมูลเกี่ยวกับความกตัญญูลงในเฟสบุ๊ค จึงมีแรงบันดาลใจที่อยากจะลองทำดูบ้างแต่ยังเขินอยู่ แต่ก็ระลึกถึงพระคุณของพ่อแม่เสมอ ทั้งนี้เมื่อมีเทศกาลใดที่เกี่ยวกับการระลึกบุญคุณอื่นๆ เช่น วันครู วันเกิด ก็จะน้อมระลึกบุญคุณถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง เยาวชนคิดว่าการโพสต์ข้อความลงในสื่อออนไลน์เรื่องเกี่ยวกับความกตัญญูนั้นเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับความรักและกตัญญูรูปแบบหนึ่ง ที่ทำแล้วรู้สึกภูมิใจในตนเอง และรู้สึกว่าพ่อแม่ ก็ภูมิใจในพฤติกรรมเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

ลำดับที่ ๓ กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีจิตอาสา โดยกลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ในการรวมกลุ่มกันในการทำความดี มีจิตอาสา ซึ่งมีการสร้างไลน์กลุ่มรวมตัวกันคุยกันในเรื่องที่ตนสนใจและหลังจากนั้นมีความคิดที่จะไปทำบุญบริจาคสิ่งของเพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสทางสังคมมากกว่า เช่นเลี้ยงอาหารแก่เด็กผู้ยากไร้ การเรี่ยไรเงินไปทำบุญในสถานที่ต่างๆ การมีจิตอาสาไปพัฒนาพื้นที่ต่างๆ เป็นต้น

ลำดับที่ ๔ กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมรักสุขภาพ โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะติดตามบุคคลที่ตนชื่นชอบเช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา ฯลฯ โดยจะดูชีวิตประจำวันของคนกลุ่มนั้นและนำมาเลียนแบบบ้างแต่จะเลือกในสิ่งที่ตนปฏิบัติได้โดยเฉพาะมีค่านิยมอยากสุขภาพดี ผอม หุ่นดี จึงออกกำลังกายตาม หรือควบคุมการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การนับแคลอรี่ของอาหาร ซึ่งผลออกมาก็ทำให้สุขภาพของตนเองดีขึ้นด้วย จึงนำมาบอกต่อกับเพื่อนๆ เพื่อให้เพื่อนรักสุขภาพด้วยกัน

ลำดับสุดท้าย กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมการพึ่งพาตนเองและความขยันหมั่นเพียร โดยกลุ่มตัวอย่างมักใช้เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรมในการนำมาหารายได้เพื่อแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ เป็นการพึ่งพาตนเอง ส่วนใหญ่ใช้สื่อดังกล่าวมาช่วยในการขายสินค้า เช่น เสื้อผ้า เครื่องสำอาง และบางคนมีฝีมือใน

การทำอาหาร หรือที่บ้านทำร้านอาหารก็มักใช้ช่องทางเหล่านี้มาโพสต์ขายอาหารตามสั่ง เมื่อได้เงินก็นำมาซื้อของที่ตนต้องการ หรือไปจับจ่ายใช้สอยตามความต้องการโดยไม่ต้องขอพ่อแม่

ด้านที่ ๒ กลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านลบ ซึ่งมีหลายประเด็นด้วยกัน ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ ๑ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความฟุ่มเฟือย เยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ บางกลุ่มมีการติดตามบุคคลสาธารณะที่ชื่นชอบ ให้ข้อมูลว่ามักติดตามเพื่อต้องการรู้วิถีชีวิตของคนเหล่านี้ทั้งยังมีการซื้อของ แต่งตัว แต่งหน้า รับประทานอาหารและท่องเที่ยวตามบุคคลที่ตนชอบเพื่อจะได้รู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกันและเป็นที่ยอมรับในสังคม และมีกลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มที่ไม่นิยมเลียนแบบพฤติกรรมฟุ่มเฟือยตามดาราแต่มักมีพฤติกรรมที่ฟุ่มเฟือยคล้ายๆกับกลุ่มแรกแต่ไม่ได้ยึดติดใครเป็นแบบอย่างที่ชัดเจน แต่มักท่องโลกออนไลน์แล้วต้องการ กิน เที่ยว ในสถานที่มีคนไปเชคอินบ่อยๆ ต้องการรับรับประทานอาหารที่มีคนถ่ายรูปลงเฟสเพื่อไม่ให้ตกกระแส และสามารถนำข้อมูลที่ตนไปนั้นไปลงเฟสบุ๊คของตนบ้างเพื่อทำให้รู้สึกว่าตนเองไม่ตกกระแสสังคมและได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนสังคม ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างทราบดีว่าการมีพฤติกรรมเลียนแบบการกระทำในสื่อออนไลน์เช่นนี้ เป็นการฟุ่มเฟือย แต่หากไม่ทำก็อาจทำให้ไม่สามารถคุยกับเพื่อนได้ หรือทำให้รู้สึกว่าตนเองเชย ไม่ทันสมัย จึงต้องทำตามกระแส ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างบางคนยังมีพฤติกรรมการเลียนแบบด้านการแต่งกาย การแต่งหน้า การใช้ของแบรนด์เนม เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า เป็นต้น ซึ่งบางครั้งก็นิยมซื้อของปลอมมาใช้เพื่อให้รู้สึกว่าตนเองทันสมัยด้านแฟชั่น ไม่ตกกระแสด้านการแต่งตัว กลุ่มตัวอย่างจะรู้สึกสบายใจและมีความสุขที่ได้กิน เที่ยว และ ซื้อของ หากไม่มีเงินก็จะพยายามหาเงินมาใช้หลายวิธี เช่น ออมเงินค่าขนม ทำงานพิเศษ ช่วยงานพ่อแม่แล้วได้เงินพิเศษ ขายของออนไลน์ ขายสินค้ามือสอง และหากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้หญิงหน้าตาดีก็จะมาหารายได้จากการเป็นเด็กเชียร์เบียร์ในร้านอาหาร เพื่อให้ได้เงินมาใช้สอยตามที่ตนต้องการ

ประเด็นที่ ๒ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการใช้ภาษา จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างให้ข้อมูลเหมือนกันว่าการใช้ภาษาของตนเองนั้นมักเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร หากสนทนากับกลุ่มผู้ใหญ่กว่า มักใช้ภาษาพูดที่เป็นปกติ แต่หากสนทนากับกลุ่มเพื่อนสนิทมักใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย คำศัพท์แสลง ลามก รวมถึงใช้ภาษาสมัยใหม่ที่นำมาจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการใช้คำศัพท์ใหม่จะทำให้ตนเองรู้สึกทันสมัยไม่ตกกระแส ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มยังคิดคำศัพท์ขึ้นมาเพื่อนำมาใช้สนทนากันเองในกลุ่มเพื่อนเพื่อเป็นรหัสลับเวลาต้องการนินทาเพื่อน หรือครูอาจารย์ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมักเขียนภาษาไทยผิดบ่อยเนื่องจากเวลาใช้ภาษาในสื่อออนไลน์มักเขียนเป็นคำศัพท์ง่ายๆ อ่านง่าย สั้น กระชับ ประหยัดพื้นที่และเวลาในการพิมพ์ และเมื่อใช้บ่อยครั้งกลายจนติดเป็นนิสัยและ

บางคนถึงขั้นที่เขียนภาษาไทยให้ถูกตามหลักภาษาไม่ได้เลยเพราะติดมาจากสื่อออนไลน์ และบางคนนำมาเขียนเพื่อการเรียนการสอน และการสอบ อยู่บ่อยครั้ง

ประเด็นที่ ๓ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง วัยรุ่นที่มาอยู่หอพักนิยมทดลองอยู่ด้วยกันกับแฟน ซึ่งวัฒนธรรมการอยู่ก่อนแต่งนั้นเป็นการเลียนแบบจากวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความเจริญทางวัตถุมากกว่าทางจิตใจ แต่สำหรับค่านิยมของวัฒนธรรมของไทยนั้นถือว่าเป็นการกระทำผิดศีลธรรมจรรยา ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างได้แสดงทัศนะถึงค่านิยมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนถือเป็นเรื่องปกติที่วัยรุ่นทำกันและไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดแปลกอะไรเพียงแต่ต้องเรียนรู้วิธีป้องกันให้ถูกต้องเหมาะสม เช่นการกินยาคุม หรือสวมถุงยาง และยังมองว่าผู้ใหญ่ไม่เห็นด้วยและไม่เปิดใจกับการที่ให้เยาวชนเรียนรู้เรื่องเพศ แต่ความเป็นจริงโลกมันไปไกลกว่าที่คิดมากและผู้ใหญ่ควรเปิดใจรับเรื่องนี้ให้ได้ ทั้งนี้ยังมองว่าสื่อออนไลน์มีอิทธิพทำให้วัยรุ่นหญิงชายพบเจอกันง่ายขึ้น จีบกันง่ายขึ้น โดยใช้ช่องทางการแชทผ่านไลน์ หรือเฟสบุ๊ค เพราะเมื่อวัยรุ่นชายหรือหญิงพึงพอใจใครก็จะเข้าไปพูดคุยพร้อมขอไอดีไลน์ หรือ ขอแอดเฟสบุ๊ค เมื่อคุยกันได้ไม่นานก็สามารถมีเพศสัมพันธ์กันได้อย่างง่ายดาย และเมื่อมีเพศสัมพันธ์แล้วก็ไม่ได้คิดจริงจังอะไร หากคบกันไม่ได้ก็เลิกไปโดยไม่รู้สึกอะไร เพราะคิดว่าสมัยนี้สามารถหาเพื่อน คนรัก หรือคู่นอนได้ง่าย นอกจากนี้บางคนยังเลือกใช้แอปพลิเคชั่นสำหรับการหาคู่เมื่อพูดคุยกันได้สักระยะถ้าตกลงคบกันก็สามารถมีเพศสัมพันธ์กันได้อย่างง่ายดายเช่นกัน ทั้งนี้คู่รักหนุ่มสาวไม่มีความอดทนในการคบกันเนื่องจากมีทัศนะว่าเมื่อเลิกกันแล้วก็สามารถเข้าแอปพลิชั่นหาคู่เพื่อหาแฟนใหม่ได้

ประเด็นที่ ๔ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการไม่รักเดียวใจเดียว จากการที่สื่อออนไลน์ทำให้วัยรุ่นสามารถเจอกันได้ง่ายขึ้น และมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่าการที่มีแฟนอยู่แล้วก็สามารถใช้แอปพลิเคชั่นในการหาเพื่อนต่างเพศคุยได้เพิ่มเติม และสามารถคุยพร้อมกันได้ทีละหลายๆ คนโดยไม่รู้สึกว่าเป็นการไม่รักเดียวใจเดียว คิดว่าการคุยกับเพื่อนต่างเพศถือเป็นการคุยแก้เหงา เวลาทะเลาะกับแฟนก็สามารถใช้เวลาเหล่านี้คุยกับคนอื่นได้ บางคนสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการคุยกับเพื่อนต่างเพศพร้อมกันหลายคนและนัดแนะเจอกันเพื่อมีเพศสัมพันธ์กันอีกด้วย สื่อออนไลน์ที่นิยมใช้ส่วนใหญ่จะเป็น ไลน์ เฟสบุค วีแชท บีทอล์ค เอซ่า เป็นต้น และหากเมื่อเลิกคุยกับอีกคนหนึ่งแล้วก็ไปหาคนอื่นมาคุยใหม่ได้อีกเรื่อยๆ

ประเด็นที่ ๕ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคนิยม จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหารหรือร้านขนมแล้วเชคอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ด้วยเช่นกันเพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์เห็นว่าเราไม่ตกกระแส ไม่เชย ทั้งนี้หากมีสินค้าประเภทต่างๆ ออกมาขายในท้องตลาดแล้วมีการแชร์ในโลกออนไลน์ที่เป็นกระแสสังคมมักจะซื้อมาบริโภคแล้ว

โพสต์ลงในสื่อออนไลน์ เพื่อไม่ให้ตกกระแสเช่นกัน ทั้งนี้ยังนิยมบริโภคของแพง เลียนแบบบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบเช่นการซื้อรองเท้าแบรนด์เนมเหมือนกับบุคคลที่เราชื่นชอบ เป็นต้น ทั้งนี้ยังมีลักษณะรักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเกินตัวเป็นการนำไปสู่การมีหนี้สินมากมายซึ่งถือเป็นค่านิยมสังคมเมืองชอบหรูหรา ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

ประเด็นที่ ๖ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน โดยเฉพาะสาวๆหรือในหมู่วัยรุ่นนั้นจะทำให้เราสามารถมองเห็นค่านิยมเหล่านี้ได้อย่างชัดเจนว่า ในอดีตค่านิยมของทางด้านตะวันตก ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก แต่ในปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตล์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตล์การแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลี วัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น โดยเฉพาะเครื่องแบบชุดนักศึกษา ทั้งเสื้อและกระโปรงต้องฟิตจนปริหรือรัดรูปร่าง ปัจจุบันนักศึกษาจำนวนไม่น้อยมีรสนิยมในการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมและถือเป็นแฟชั่น โดยไม่คำนึงถึงกฎระเบียบและรูปแบบที่ถูกต้อง รวมถึงประพฤติเลียนแบบตามกันโดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเอง จึงเกิดภาพลักษณ์การแต่งกายของนักศึกษาที่ไม่สวยงาม ไม่เหมาะสม กลุ่มตัวอย่างยังยืนยันว่าการแต่งกายของตนเองไม่ได้ทำความเดือดร้อนให้ใคร จึงอาจนำมาสู่ค่านิยมที่มั่นใจในตัวเองในทางที่ไม่ถูกไม่ควรอีกด้วย และในปัจจุบันการซื้อขายเสื้อผ้า หรืออุปกรณ์การแต่งกาย ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปที่ร้านเสมอไป ยังมีการขายของออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างบอกว่านิยมซื้อของผ่านทางออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค อินสตาแกรม จึงทำให้สามารถซื้อขายสินค้าได้สะดวกขึ้น

ประเด็นที่ ๗ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความเป็นอิสระ เสรี ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ ไม่ชอบอยู่ภายใต้อำนาจใคร ไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานมักอยากจบออกไปเพื่อประกอบอาชีพอิสระเปิดกิจการเป็นของตนเอง ค่านิยมข้อนี้ส่วนหใญ่มักเป็นคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี บอกว่าเมื่อจบการศึกษาระดับปริญญาตรีไม่อยากทำงานที่อยู่ในระบบ เพราะเป็นตัวของตัวเองไม่สามารถอยู่ในกฎเกณฑ์ได้ และเป็นผู้ที่อดทนต่อความกดดันได้น้อย ใจร้อน ไม่อดทน จึงคิดว่าไม่สามารถทำงานเป็นระบบได้ จึงมีความนิยมอยากเปิดร้านเป็นของตัวเอง อยากทำงานอิสระ เช่น การขายของออนไลน์ การเปิดร้านกาแฟ การขายเสื้อผ้า การขายครีม ขายยาลดความอ้วน เป็นต้น

ประเด็นที่ ๘ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบเสี่ยงโชค การเล่นการพนันเชื่อเรื่องโชคลางอำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นการพนัน กลุ่มตัวอย่างมาเข้าเว็บไซต์ในการดูดวง เชื่อโชคลาง เล่นเกมออนไลน์ เล่นการพนันออนไลน์ การเล่นพนันฟุตบออล เพื่อให้ได้เงินมาใช้ และบางรายถึงขั้นเป็นหนี้สินเกิดขึ้นมากมาย ทำให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมา

ประเด็นที่ ๙ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียบแบบค่านิยมด้านนิยมตะวันตกและตะวันออก สมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสพสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออกมากขึ้น คือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลี หรือที่เรียกว่า ซีรีย์เกาหลี ที่กลุ่มตัวอย่างเล่าว่าสามารถดูได้แบบไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย โดยดูจากสื่อออนไลน์ เรียกว่า ยูทูป เพราะสามารถดูซ้ำไปมาได้ และจะดูเมื่อใดก็ได้ที่ต้องการดู นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรี่ย์เกาหลี และดูอินสตาแกรมบุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทางไปยังต่างประเทศ จึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูป เชคอิน และกินอาหารของประเทศนั้น

ประเด็นที่ ๑๐ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมไม่ภูมิใจในภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทยผิดเพี้ยน ไม่ภูมิใจในภาษาไทย ชอบใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศผสมกัน อย่างไม่เหมาะสม และอยากเรียนภาษาต่างประเทศที่ตนสนใจ เช่น ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองจำนวน 25 คนได้ให้ประเด็นการสัมภาษณ์ถึงการใช้สื่อออนไลน์ของบุตรหลานที่ส่งผลต่อค่านิยมและยังร่วมแสดงความคิดเห็นว่าควรมีการดูแลบุตรหลานดังนี้

ในปัจจุบันโทรศัพท์สมาร์โฟนนอกจากจะใช้โทรศัพท์ไว้เพื่อการสนทนาแล้วโทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังเปรียบเสมือนคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็กที่สมารถพกพาไปได้ทุกที่ และโทรศัพท์สมาร์ทโฟนแทบทุกรุ่นมักจะมาพร้อมกับฟังก์ชั่นที่คล้ายกับคอมพิวเตอร์ เช่น การดูหนัง การฟังเพลง การเล่นเกมส์ การแชท การหาข้อมูลที่ตนสนใจ และอื่น ๆอีกมากมาย ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตไปแล้ว และสมาร์ทโฟนเป็นสื่อที่เปิดกว้าง เข้าถึงกันง่ายเพราะเป็นสิ่งสะดวกรวดเร็ว ติดต่อสื่อสารได้ง่ายสะดวก ไม่เหมือนกับยุคก่อนๆที่ติดต่อสื่อสารลำบากมาก ทั้งนี้ในอดีตราคาโทรศัพท์มือถือก็มีราคาแพง แต่ปัจจุบันนี้ทุกอย่างกลับตรงกันข้าม โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีราคาถูก คุณภาพดี สามารถทำอะไรได้หลากหลาย จึงทำให้ผู้ปกครองจึงนิยมที่จะเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลานของตนเพื่อไว้ใช้ประโยชน์ด้านต่างๆ เช่น เรื่องการเรียน ใช้ค้นคว้าหาความรู้ให้เพื่อความบันเทิง เพื่อความคลายเครียด และที่สำคัญใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครอง ไม่ว่าจะเป็นช่องทางการโทรศัพท์แบบเสียง หรือ รูปแบบการโทรศัพท์แบบการเห็นหน้าตา เป็นต้น แต่จะเห็นได้ว่าเด็กในปัจจุบันก็มักใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ไม่เหมาะสมมากนัก ซึ่งจะเห็นได้ว่าทุกวันนี้ไม่ว่าจะหันไปทางไหนก็จะเห็นภาพชินตาก็คือ กลุ่มเด็กวัยรุ่น หนุ่มสาว ก้มหน้าก้มตาเดินเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน จนไม่สนใจสิ่งรอบข้าง เป็นผลทำให้เกิดความอันตรายต่อชีวิตและทรัพสิน หรือบางที ไปไหนมาไหนขณะรอหรือว่าเดิน ก็จะก้มหน้าก้มตาเขี่ยโทรศัพท์ตลอดเวลา จนบางทีทำให้เกิดเกิดอุบัติเหตุได้ และอาจจะเกิดอาชญากรรม ทำให้เกิดการสูญเสียได้

ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ปกครองก็ยังคงจะเลือกซื้อโทรศัพท์โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ดีมีคุณภาพ มีราคาที่ถูกและไม่แพงมากให้แก่บุตรหลาน พร้อมกับแนะนำวิธีการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษและมีคุณอย่างไร ซึ่งผู้ปกครองได้แสดงความคิดเห็นว่า ข้อดีของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็คือทำให้ผู้ใช้ทราบข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อออนไลน์ สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ใหม่ๆได้รวดเร็วสามารถค้นหาสิ่งที่อยากรู้หรืออยากศึกษาได้เร็วขึ้น การสร้างไลน์กลุ่มครอบครัวเอาไว้คุยกัน เพราะบางที่ผู้ปกครองเองก็ทำงานไม่มีเวลาอยู่กับลูกทั้งวัน แต่ก็จะคอยติดตามทาง FACEBOOK คอยดูความเคลื่อนไหวของลูก ว่าทำอะไรอยู่ ว่าแชร์หรือโพสต์ในเรื่องราวที่ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และบางครอบครัวอาจใช้ช่องทางสื่อออนไลน์มาใช้ในการหารายได้เพิ่มเติมได้เช่น การขายของออนไลน์ การหางานจากสื่อออนไลน์ เป็นต้น

ส่วนข้อเสียก็คือการเล่นสมาร์ทโฟนหรือสื่อออนน์มาเกินไป จนไม่สนใจคนรอบข้าง ทำให้ส่งผลต่อการเรียน หรือทำให้สนใจในการเรียนน้อยลง เสียการงาน นอนดึก และไปเรียนสายส่งผลกระทบให้มีผลการเรียนที่ต่ำลง และอันตรายที่แฝงมาจากสื่อสังคมออนลน์ เช่นการหลอกซื้อขายของกันผ่านอินเทอร์เน็ต การหลอกซื้อขายทัวร์ การหลอกลวงไปข่มขืน หรือมีการอนาจารเกิดขึ้น ยกตัวอย่างที่เกิดขึ้นคือ การไลฟ์สดทำอนาจาร การแก้ผ้าเต้น หรือ ถ่ายรูปลามกอนาจาร เด็กบางคนใช้สมาร์ทโฟนจนไม่มีเวลาคุยกับคนในครอบครัวและไม่ออกไปไหนติดแต่สมาร์ทโฟน ทำให้สายตาเสียเพราะต้องจ้องหน้าจอนาน ๆ บางคนมีอารมณ์ฉุนเฉียวมากขึ้นเมื่อต้องรอกับสิ่งที่นานกว่าปกติ หรือทำให้สุขภาพแย่ลงเพราะไม่ได้ออกกำลังกาย และเรื่องภาษาวิบัตินั้นในโลกออนไลน์ก็มักจะพบเห็นกันอยู่ในสังคมวัยรุ่น โดยผู้ปกครองได้ให้ข้อมูลว่า “ถ้าถามว่าวิบัติหรือไม่ขึ้นอยู่กับการใช้ภาษาในกลุ่มสังคมวัยรุ่น และมันขึ้นอยู่กับการใช้มากกว่า ว่าบุตรหลานใช้ในเหตุการณ์ใด หรือใช้กับใคร ถ้าเด็กใช้ภาษาวิบัตินั้นในกลุ่มเพื่อนเดียวกันก็ไม่ถือว่าผิด แต่ถ้าใช้ในส่วนของการติดต่อราชการหรือผู้ใหญ่นั้น โดยใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการก็ถือว่าผิดและเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม” นอกจากนี้การใช้สื่อออนไลน์ยังทำให้เกิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง และหากใช้ในทางที่ผิดจะส่งผลถึงการดำเนินชีวิตที่ผิด อาจมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้องนัก

อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถปฏิเสธการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันการเกิดโทษและลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ รวมถึงอาจทำให้ค่านิยมไทยดีๆเสียไปเพราะการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครองจึงมีข้อแนะนำในการดูแลบุตรหลานให้ใช้สื่อออนไลน์คือต้องใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและมีการควบคุม ดูแลเพื่อเป็นการป้องกันมิให้เกิดสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาได้ ทั้งยี้ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักการให้คำแนะนำในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ให้ถูกต้อง ปลอดภัยและเหมาะสมทั้งต่อสุขภาพและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา ผู้ปกครองจึงต้องมีการสอดส่องดูแลและสั่งสอนพฤติกรรมลูกหลานของตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ ให้เล่นอยู่ในขอบเขตที่ดี เหมาะสม ควรละสายตาจากสื่อออนไลน์บ้าง ต้องหาสิ่ง

ที่ตนเองชอบและสนใจจากสิ่งรอบข้างหรือเคยเห็นจากสื่อออนไลน์ลองนำมาทำดู เราอาจจะเกิดไอเดียใหม่ๆ ขึ้นมา ทั้งยังทำให้เรามีเวลาว่างทำสิ่งที่เกิดประโยชน์ หรืออาจจะหารายได้จากการใช้สื่อออนไลน์ได้ เช่น การขายของออนไลน์ ถ้าหากบุตรหลานโพสต์ภาพหรือข้อความที่ไม่ดีหรือแชร์ในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ก็จะบอกและตักเตือนกับบุตรหลานว่ามันไม่เหมาะไม่ควรอย่างไร ต้องอธิบายเหตุผลให้ฟังอย่างละเอียดเพื่อมิให้เกิดความเข้าใจผิดในการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งอาจทำให้ถูกฟ้องร้องได้หรือบางทีอาจโดนคนในโลกออนไลน์หลอกลวงได้ จึงสอนลูกหลานเสมอว่าควรใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติจะโพสต์หรือจะแชร์อะไรก็คิดดีๆเสียก่อน แล้วการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็ต้องแบ่งเวลาเล่นด้วย แยกแยะหน้าที่เรื่องเรียน การอยู่กับครอบครัวให้เหมาะสม ทั้งนี้การติดไวไฟไว้ที่บ้านนั้น สามารถใช้ได้ในช่วงที่ว่างเว้นจากภาระหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบจากครอบครัว เช่น หลังทำงานบ้าน หรือทำการบ้านเสร็จ ก็สามารถให้เล่นได้โดยไม่ปิดกั้น แต่ก็ควรเล่นให้เป็นเวลา เล่นให้เหมาะสม บางบ้านแก้ปัญหาลูกติดสื่อออนไลน์โดยวิธีการดึงสัญญาน ไวฟายออก ทุกวันในช่วงเวลาหลัง 22:00 น. เพื่อแก้ปัญหาการนอนดึกและทำให้บุตรหลานของตนเองไม่ติดสมาร์ทโฟนหรือสื่อออนไลน์มากจนเกินไป พยายามหางานให้บุตรหลานทำบ้าง หรือไม่ก็จะชวนกันออกไปเที่ยวกันทั้งในครอบครัว หรือหากิจกรรมอย่างอื่นให้ทำแทน เช่น ปั่นจักรยาน วิ่งแข่ง หรือเตะบอล หาเวลาเล่นและคุยหรือทำกิจกรรมกับครอบครัวให้มาก เพื่อเป็นการสอดส่องพฤติกรรม บางครอบครัวสนับสนุนให้บุตรหลานหาเวลาว่างทำกิจกรรมพิเศษ หรืองานอดิเรกที่ชอบ เช่น การเต้น การร้องเพลง ผู้ปกครองก็สนับสนุนส่งไปเรียนเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเป็นการส่งเสริมทักษะของบุตรหลาน

ดังนั้นผู้ปกครองควรสนใจการใช้อสื่อออนไลน์ของบุตรหลานอย่างเหมาะสมเนื่องจากปัจจุบันผู้ปกครองมักนิยมซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้บุตรหลานกันทุกคนเพราะเห็นถึงประโยชน์แต่ก็ต้องคอยดูและควรอบรบบุตรหลานของตนให้ใช้ในทางที่ถูกที่ควร ต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นให้ได้มากที่สุด ซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติต่อไป อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถปฏิเสธการใช้สื่อออนไลน์ได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันเพื่อลดโทษและอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่นการให้คำแนะนำในการใช้สื่อออนไลน์ให้ถูกต้อง เหมาะสม และปลอดภัย

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมี วัตถุประสงค์ในงานวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์และสรุปผลวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ มีสาระสำคัญ ดังนี้

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น

๒. เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓. เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี ในเขตเทศบาลเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนระดับมัธยมต้น มัธยมปลาย ระดับอุดมศึกษาของรัฐ และเอกชน รวมไปถึง นักศึกษาอาชีวะที่มีอายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี ผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์ ในเขตเทศบาลจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างเฉพาะผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์เท่านั้น โดยเก็บตัวอย่างจำนวน ๔๐๐ ราย

๒. การสัมภาษณ์กลุ่ม (Group interview) ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และสัมภาษณ์ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างจำนวนรวม ๕๐ คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสังเกตการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยการเข้าร่วมวงการสนทนา โดยใช้ผู้ช่วยวิจัยที่มีอายุใกล้เคียงกันในการเข้าร่วมการสังเกตการณ์นักเรียนนักศึกษาในสถาบันการศึกษาในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างตามอัตราส่วนของจำนวนของนักเรียนนักศึกษาดังข้างต้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๑.แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็นคำถาม ๔ ตอน และแต่ละตอนจะแบ่งเป็นหัวข้อ ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ ๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์

๒. แบบสัมภาษณ์ (Interview)) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำมาใช้สัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มเยาวชน ๒๕ คน กลุ่มผู้ปกครอง ๒๕ คน รวมเป็นจำนวน ๕๐ คน โดยจะแบ่งชุดคำถามเป็น ๒ ชุด คือชุดของกลุ่มเยาวชน และกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชน ดังนี้

๒.๑ คำถามของกลุ่มเยาวชน โดยจะมีหัวข้อหลักดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเยาวชน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน เช่น การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชั่นต่างๆ เช่น Line Facebook Instagram twitter เป็นต้น

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่ส่งผลก่อให้เกิดการค่านิยมของวัยรุ่นไทยจากการใช้สื่อออนไลน์

ตอนที่ ๔ ค่านิยมที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

๒.๒ คำถามของกลุ่มผู้ปกครอง โดยจะมีหัวข้อหลักดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครองของกลุ่มเยาวชน

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ตอนที่ ๓ แนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชนในการปกครอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติที่เหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูลนี้

๑. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.๑ ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา วิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่ และหาค่าร้อยละ

๑.๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน วิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าความถี่ และหาค่าร้อยละ

๑.๓ ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑.๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์ วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

๒.๑ การสัมภาษณ์กลุ่มเยาวชนตัวอย่าง

๒.๑.๑ ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

๒.๑.๒ ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

๒.๒.๓ ข้อมูลผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

๒.๒ การสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองตัวอย่าง

๒.๒.๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒.๒.๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนใช้กรอบแนวคิดในการในการจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview)

๒..๒.๓ แนวทางการเฝ้าระวังเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มเยาวชนในการปกครอง ใช้กรอบแนวคิดในการในการวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

สรุปผลการวิจัย

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง ๓ ข้อ ตามขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ ๑ ที่เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นโดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่

ร้อยละ และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน นักศึกษาที่มีการสื่อออนไลน์แยกตามหัวข้อได้ดังนี้

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) พบว่ากลุ่มตัวอย่างของเยาวชนจำนวน ๔๐๐ คน แบ่งเป็นเพศหญิงมีจำนวน ๓๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๙ และเป็นเพศชายมีจำนวน ๘๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๑ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่ามีอายุระหว่างอายุ ๑๕ – ๑๗ ปี มีจำนวน ๑๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕ อายุระหว่าง ๑๘ – ๒๐ ปี มีจำนวน ๑๗๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๕ อายุระหว่าง ๒๑ – ๒๓ ปี ๔๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๕ และอายุ ๒๔ ขึ้นไป มีจำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๒๕ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช มีจำนวน ๑๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘ ระดับปริญญาตรีมีจำนวน ๑๓๘ คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๕ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีจำนวน ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓ และระดับอนุปริญญา/ปวส. มีจำนวน ๑๘ คนคิดเป็นร้อยละ ๔.๕ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีรายได้ต่อเดือน ๓,๐๐๑ – ๔,๐๐๐ บาท จำนวน ๒๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๒๕ รายได้ต่อเดือน ๔,๐๐๑ – ๕,๐๐๐ บาท มีจำนวน ๑๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๒๕ รายได้ต่อเดือน ๒,๐๐ – ๓,๐๐๐ บาท มีจำนวน ๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๒๕ และรายได้ต่อเดือน ๕,๐๐๑ - ๖,๐๐๐ บาทมีจำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้เครื่องมือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วยโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมีจำนวน ๒๐๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๓ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้านมีจำนวน ๑๐๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๓ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีจำนวน ๖๙ คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๓ และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มหาวิทยาลัยหรือโรงเรียนมีจำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔.๕ ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน โดยแจกแจงความถี่ (frequency) ร้อยละ (percentage) กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ๖ – ๑๐ ครั้ง / วัน มีจำนวน ๑๕๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๓ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ๑๑ – ๑๕ ครั้ง / วัน มีจำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๕ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต๑ – ๕ ครั้ง / วัน มีจำนวน ๖๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๘ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า ๑๕ ครั้ง / วัน มีจำนวน ๓๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้านการใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมง มีจำนวน ๑๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๘ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ๒-๔ ชั่วโมงมีจำนวน ๑๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๕.๘ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ๑-๓๐ นาที มีจำนวน ๖๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๕.๕ ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่า ๕ ชั่วโมง มีจำนวน ๓๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๘ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้านค่าใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ตต่อเดือน ๓๐๑-๖๐๐ บาท มีจำนวน ๒๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๘ รายจ่ายต่อเดือน ๑๐๐-๓๐๐ บาท มีจำนวน ๑๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘ รายจ่ายต่อเดือน ๖๐๑-๙๐๐ บาท มีจำนวน ๔๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐ รายจ่ายต่อเดือน๙๐๐ บาทขึ้นไป มีจำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้ช่วงเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่าง มีจำนวน ๒๖๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๓ ช่วงกลางคืน มีจำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๘ ช่วงกลางวัน มีจำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๕ ช่วงเช้า มีจำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕ ช่วงเย็น มีจำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๓

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ใช้เพื่อดูหนัง ฟังเพลง มีจำนวน ๑๒๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๕ เล่น Facebook มีจำนวน ๑๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒ เชคอีเมล (Hotmail Yahoo G-mail) มีจำนวน ๑๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๘ อ่านข่าวสารมีจำนวน ๑๐๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๕ เล่นท่องเว็บไซต์ มีจำนวน ๑๐๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๘ เล่นไลน์ (Line) มีจำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๕ เล่นทวิตเตอร์ (Twitter) มีจำนวน ๑๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๓ เล่นเกม จำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๔.๘ ดูยูทูป (Youtube) มีจำนวน ๘๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๕ และ เล่นอินสตาแกรม (Instagram) มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๘

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม มีจำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๘ เพื่อชมหรือเลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์ มีจำนวน ๑๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๓ เพื่อรับข้อมูลข่าวสารและได้รับความรู้ มีจำนวน ๑๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๘ เพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความสัมพันธ์ มีจำนวน ๑๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘.๓ และเพื่อแบ่งปันข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ มีจำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๕

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพูดคุยกับเพื่อน มีจำนวน ๑๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๓ เพื่ออัพเดทสถานะของตนเอง มีจำนวน ๑๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๓ เพื่อเล่นเกมส์และแอพลิเคชั่นมี จำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๘ เพื่อแชร์ข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ มีจำนวน

๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๖ เพื่อระบายความในใจ มีจำนวน ๙๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๕ และเพื่อติดตามข่าวสารจากดาราและบุคคลที่ตนชื่นชอบ มีจำนวน ๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๓

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเปิด-ปิดอินเทอร์เน็ตบนมือถือ ปิดก่อนนอนและเปิดใช้ตอนเช้า มีจำนวน ๒๗๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๙.๓ เปิด-ปิดช่วงเวลาที่ใช้งานเท่านั้น มีจำนวน ๔๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒ และเปิดไว้ตลอด ๒๔ ชม. มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๗๕

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้มือถือในห้องเรียน โดยไม่เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน มีจำนวน ๒๖๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๓ และ เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน มีจำนวน ๑๓๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๗๕

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเลือกใช้รูปประตัวในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้รูปตนเอง มีจำนวน ๒๕๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๒.๕ ใช้รูปการ์ตูนที่ชื่นชอบ มีจำนวน ๗๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๗๕ เลือกใช้รูปดาราหรือบุคลที่ชื่นชอบมีจำนวน ๖๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๒๕ และใช้รูปอื่นๆ มีจำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕

จากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คนนั้นมีผลการสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งได้คำตอบจากการสัมภาษณ์กลุ่ม ได้ข้อมูลดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อออนไลน์นิยมใช้ผ่านช่องทางโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพราะสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้สะดวก ทุกที่ทุกเวลาที่มีความต้องการใช้ และรองลงมาคือการเข้าใช้ออนไลน์ผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือที่เรียกว่า PC เพราะมีสัญญาณดีกว่าและหน้าจอใหญ่ใช้ง่าย เวลาที่นิยมเข้าใช้คือช่วงเวลากลางคืนเป็นส่วนใหญ่ เพราะเป็นเวลาที่สะดวกที่สุด รองลงมาคือช่วงเวลากลางวันที่มีเวลาว่างจะเข้าใช้ตลอดเวลาซึ่งจะใช้จากโทรศัพท์สมร์มโฟน ช่วงเวลาระหว่างวันมักหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาใช้ตลอดทั้งวัน ยกเว้นช่วงเวลาเรียน แต่อาจมีบางคนที่แอบเล่นช่วงเวลาเรียนบ้างเนื่องจากเบื่อหน่ายจากการเรียน เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้เป็นประจำทุกวัน คือ เฟสบุ๊ค(Facebook) ไลน์(Line) อินสตาแกรม(Instagram) ทวิตเตอร์(Twitter) บีทอล์ก (Betalk) ยูทูป(YouTube) จู๊ค (Joox) และแอปพลิเคชั่นอื่นๆที่เกี่ยวกับการแชททั้งที่เป็นแบบเห็นหน้าค่าตาและเป็นแบบการใช้ตัวอักษรสนทนากัน แอปพลิเคลั่นการดูหนังฟังเพลง และเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชั่นในการหาข้อมูลตามที่สนใจ

กลุ่มเยาวชนตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์ดังข้างตอนแตกต่างกันตามแอปพลิเคชั่นดังที่เสนอข้างต้น ทั้งนี้การเข้าถึงสื่อออนไลน์ยังขึ้นอยู่กับความสนใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์สามารถแยกได้ตามเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชั่นเรียงตามลำดับการใช้บ่อยครั้ง ดังนี้

อันดับที่ ๑ เฟสบุ๊ค(Facebook) ถือเป็นสื่อออนไลน์อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเข้าถึงเป็นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างทุกคนใช้เฟสบุ๊คทุกคน เพื่อไว้โพสต์ข้อมูลต่างๆ

อันดับ ๒. ไลน์ (Line) เป็นแอปพลิเคชั่นที่ได้รับความนิยมรองลงมาจากเฟสบุ๊ค กลุ่มตัวอย่างทุกคนมักโหลดแอปพลิเคชั่นไลน์ไว้ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้ในการสนทนากับ พ่อแม่ พี่น้อง ญาติ เพื่อน คนรัก รวมไปถึงการใช้สนทนากับเพื่อนใหม่ที่เพิ่งเริ่มรู้จักกัน

อันดับ ๓ อินสตาแกรม (Instagram หรือ IG) เป็นแอปพลิเคชั่นที่กลุ่มเยาวชนใช้เพื่อการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง นักกีฬา หรือคนในแวดวงต่างๆ รวมไปถึงการติดตามร้านค้าออนไลน์ โดยเฉพาะสินค้าที่ตนชื่นชอบสนใจ

อันดับ ๔ ทวิตเตอร์ เป็นสื่อออนไลน์ที่เยาวชนสนใจเพื่อใช้ในการติดตามข่าวสารที่ตนชอบ หรือมีความสนใจเป็นพิเศษ เช่น ติดตามนักข่าว ติดตามคนแวดวงการบันเทิง หรือติดตามคนในแวดวงที่ตนสนใจ

อันดับ ๕ เว็บไซต์ดูหนัง ฟังเพลง เช่น tv online, Line tv, Jook, youtube เป็นต้น เยาวชนมักใช้ใช้วลาว่าง หรือ ฆ่าเวลาด้วยการดูหนังฟังเพลงออนไลน์ เพราะสามารถดูได้ทุกที่ ทุกเวลา

อันดับ ๖ เว็บไซต์ที่ใช้สนทนาหรือการหาเพื่อนใหม่ เช่น bee talk, azaaa, we chat เป็นต้น คนเหงาต้องการหาเพื่อนคุยแล้วจบไป บางคนต้องการหาแฟนแบบจริงจัง ซึ่งเยาวชนจะเลือกแอปตามความสนใจ และหากเลิกเล่นก็ลบแอปแล้วก็หาแอปใหม่เล่นต่อ

วัตถุประสงค์ที่ ๒ เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการสื่อออนไลน์ โดยมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ส่งผลต่อค่านิยมของวัยรุ่น ออกเป็น ๗ ปัจจัย ซึ่งมีหัวข้อดังนี้ คือ

๑. ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์มาก ($\overline{X}$ =๒.๕๒)

๒. ปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านสังคมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๓๓)

๓. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๓๓)

๔. ปัจจัยด้านรายได้ และ สภาวะทางเศรฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรฐกิจต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์มาก($\overline{X}$ = ๒.๘๕)

๕. ปัจจัยด้านการศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้าน การศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๑๕)

๖. ปัจจัยด้านอิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านปัจจัยด้าน อิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๙)

๗. ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยแจกแจงจากค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ความสัมพันธ์ปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๙)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างได้ตอบวัตถุประสงค์ข้อ ๒ เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน จำนวน 25 ถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมซึ่งแบ่งเป็น ๗ ด้าน ดังนี้

๑. ปัจจัยด้านเจตนคติ เยาวชนได้ให้ข้อมูลว่าสื่อออนไลน์ทำให้ตัวเองสามารถมีตัวตนที่สร้างขึ้นมาได้เพราะสื่อออนไลน์เป็นโลกเสมือนที่เราจะแต่งเติมหรือ ทำอะไรก็ได้ สามารถแสดงออกได้ตามความรู้สึกต่างๆการระบายอารมณ์เช่น รัก โกรธ เศร้า เสียใจ ดีใจ เป็นต้น

๒. ปัจจัยด้านสังคม การเลือกยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์โฟนทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มสังคมเพื่อน เช่นหากอยู่ในสังคมเพื่อนที่ค่อนข้างมีเงิน มักเลือกใช้โทรศัพท์ยี่ห้อ ไอโฟน และซัมซุง และทำให้เพื่อนรู้ว่ารสนิยมเราเป็นคนอย่างไร ที่สำคัญสื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น ทำให้รู้ข่าวสารบ้านเมือง

๓. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครอง พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะเชื่อฟังพ่อแม่หรือผู้ปกครองหากมีการตักเตือนเรื่องการใช้สื่อออนไลน์ และโดยส่วนใหญ่มักโดนพ่อแม่ผู้ปกครองบ่นเสมอว่าเล่นสมาร์ทโฟนมากจนเกินไป แต่หากเป็นเด็กมัธยมปลาย ปวช. ปวส. และระดับปริญญา พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมการเล่นได้เลย เพียงแค่ว่ากล่าวตักเตือนเท่านั้น

๔ ปัจจัยด้านรายได้ และ สภาวะทางเศรฐกิจ แบ่งเป็น ๒ กลุ่มคือ กลุ่มแรกคือที่บ้านมีเงินสนับสนุนเงินเพื่อซื้อโทรศัพท์ให้บุตรหลานโดยให้เหตุผลว่าเพื่อให้บุตรหลานนำไปใช้เรื่องการเรียน และหาความรู้เพิ่มเติม และกลุ่มที่บ้านไม่ค่อยมีเงินจำเป็นต้องเก็บเงินซื้อโทรศัพท์เองหรืออาจให้ผู้ปกครองช่วยออกให้ส่วนหนึ่ง และเด็กลุ่มนี้จะพยายามหาเงินด้วยตนเองเพื่อนำเงินมาซื้อโทรศัพท์รุ่นที่ต้องการ โดยอาจหาเงินโดยวิธีหารายได้เสริม

๕ ปัจจัยด้าน การศึกษา กลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ว่า ความรู้ที่ได้จากการเรียน ทำให้รู้ว่าสังคมออนไลน์เป็นสังคมเสมือนจริง ทำให้เราต้องเรียนรู้และไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคมออนไลน์ ต้องรู้เท่าทันสื่อ

๖.ปัจจัยด้าน อิทธิพลที่ได้รับจากเพื่อน จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมักจะซื้อโทรศัพท์ตามความชอบส่วนตัวและมาจากเพื่อนแนะนำ และมักโหลดแอปพลิเคชั่นเดียวกันกับเพื่อนในกลุ่มเพราะจะได้นำมาใช้ด้วยกัน ทั้งจะทำให้คุยกันได้รู้เรื่องไม่ตกระแส กลุ่มตัวอย่างต้องการไปเที่ยว ไปกิน ไปยังสถานที่และร้านอาหารตามที่เพื่อนเชคอินและถ่ายรูปลงสื่ออนไลน์เพื่อให้รู้สึกว่าตนมีความทันสมัย

๗. ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบ จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักเป็นกลุ่มคนกลุ่มตัวอย่างที่รู้สึกดีด้วย รู้สึกประทับใจ พึงพอใจในผลงานของบุคคลนั้น ชอบในความสวย หล่อ การมีบุคลิกภาพที่ดี มีทัศคติเชิงบวก เมื่อกลุ่มดาราหรือกลุ่มคนที่ตนชื่นชอบทำอะไร แต่งตัว หรือไปเที่ยวที่ใด มักจะติดตามดูผ่านทางสื่อออนไลน์แต่ไม่นิยมทำตาม แต่มีบางกลุ่มที่ติดตามผลงานแล้วเลียนแบบพฤติกรรมบางอย่างของคนเหล่านี้ เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้า รองเท้า แต่ถ้าบางอย่างต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูงก็ไม่ทำตามเพราะไม่มีเงิน

วัตถุประสงค์ข้อ ๓ เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหา จากการแบบสอบถาม ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Group) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการสื่อออนไลน์

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์ โดยรวมอยู่ในผลกระทบปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๔) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์มีอยู่ ๒ ระดับคือ ผลกระทบปานกลางและผลกระทบน้อยดังรายละเอียด ดังต่อไปนี้ สื่อออนไลน์ช่วยให้คลายความเครียด ($\overline{X}$ =๑.๘๒)สื่อออนไลน์ช่วยให้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก ($\overline{X}$ =๑.๘๕)สื่อออนไลน์ช่วยให้เพลิดเพลินและช่วยฆ่าเวลา ($\overline{X}$ =๑.๙)สื่อออนไลน์ช่วยคลายความเหงา ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ช่วยให้ทราบความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆคนรู้จัก ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๘) สื่อออนไลน์ช่วยในการทำการบ้านและค้นคว้าหาข้อมูล ($\overline{X}$ =๑.๙๘) สื่อออนไลน์ช่วยให้เข้าใจในวิชาเรียนมาขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๖) สื่อออนไลน์ช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๕) สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์ทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นเพราะคุยกันเรื่องที่เป็นกระแสในออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๘๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราดูสวยและมีบุคลิกภาพดีขึ้นเพราะมีแบบอย่างเป็นเนตไอดอล ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้ทำให้เราหารายได้พิเศษจากการขายของออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ร้านอาหารหรือสถานที่ได้ ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้นเพราะมีเว็บไซต์แนะนำ ($\overline{X}$ =๑.๘๘) สื่อออนไลน์ทำให้เรารักสวยรักงาม ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้เรากล้าแสดงออก ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เราออกกำลังกายและรักสุขภาพมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้เราเกิดความสามัคคีกันมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการรวมตัวเพื่อทำประโยชน์ให้กับส่วนรวม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) สื่อออนไลน์ช่วยรณรงค์ให้เกิดการท่องเที่ยว ($\overline{X}$ =๑.๘๓) สื่อออนไลน์ช่วยให้เด็กไทยเปิดโลกทัศน์ได้รอบโลก ($\overline{X}$ =๑.๘๕) สื่อออนไลน์ทำให้เด็กไทยเข้าร่วมประกวดหรือร่วมงานระดับนานาชาติได้ ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์สามารถส่งเสริมให้เด็กไทยมีค่านิยมในการรักความเป็นไทยและมีจารีตประเพณี ($\overline{X}$ =๑.๗๔) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการกตัญญูรู้คุณละเห็นถึงความสำคัญของครอบครัวมาขึ้นมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๕) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านินมในการพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากเก่งภาษาต่างประเทศมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๙) สื่อออนไลน์ทำให้มีความรู้การศึกษาและให้เรายกระดับชีวิตได้ดีขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้มีการ

ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง ($\overline{X}$ =๑.๗๘) สื่อออนไลน์ทำให้ไม่เข้าใจที่อาจารย์สอน ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง ($\overline{X}$ =๑.๘๑) สื่อออนไลน์ทำให้ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์มากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๘)สื่อออนไลน์ทำให้ติดสังคมออนไลน์ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน ($\overline{X}$ =๑.๑๘) ถ้าเลือกได้เราอยากใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงมากกว่าในโลกที่แท้จริง ($\overline{X}$ =๑.๘๗) เราไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๘๖)สื่อออนไลน์ก่อให้เกิดการเลียนแบบด้านความรุนแรง ($\overline{X}$ =๑.๘๔) สื่อออนไลน์ช่วยให้เรียนรู้เรื่องเพศง่ายขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๕) สื่อออนไลน์ทำให้อยากมีแฟนเพื่อลงสถานะในเฟสบุ๊ค ($\overline{X}$ =๑.๘) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการเลียนแบบการแต่งกายของดารา ($\overline{X}$ =๑.๗๗) สื่อออนไลน์เราต้องไปสถานที่เที่ยวหรือร้านอาหารที่มีคนแชร์ location เยอะๆ ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภค ($\overline{X}$ =๑.๙๑) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องตามกระแสสังคมเพราะกลัวไม่ทันสมัย ($\overline{X}$ =๑.๙๓) สื่อออนไลน์ทำให้เราฟุ่มเฟือย ($\overline{X}$ =๑.๘๗) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อของตามกระแส เช่น รองเท้า กระเป๋า ที่ดังๆ ($\overline{X}$ =๑.๘๖) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเครื่องสำอางบ่อยขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๘๒) สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเปลี่ยนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนบ่อยขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๗๙) สื่อออนไลน์ทำให้เรากินอาหารมากขึ้นเพราะต้องไปตามร้านดังตามสื่อออนไลน์ ($\overline{X}$ =๑.๙) สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากทำศัลยกรรม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเสื้อผ้าบ่อยขึ้นตามแฟชั่นกระแสนิยม ($\overline{X}$ = ๑.๘๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องใช้ภาษาแสลงเพื่อให้เกิดความทันสมัย ($\overline{X}$ =๑.๘๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ($\overline{X}$ =๑.๘) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีความทุกข์ ($\overline{X}$ = ๑.๘๕) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นเกมส์ ($\overline{X}$ =๑.๘๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้สุขภาพเราแย่ลงเพราะนอนดึก ($\overline{X}$ =๑.๗๗) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนลดลง ($\overline{X}$ =๑.๘๖) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นการพนัน เช่น พนันบอล พนันเกม ($\overline{X}$ =๑.๙๒) การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราทำผิดจารีตประเพณี เช่น อยู่ก่อนแต่ง ($\overline{X}$ =๑.๗๘) และมีผลกระทบน้อยมีข้อเดียวคือการเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เกิดการท้องก่อนแต่งมากขึ้น ($\overline{X}$ =๑.๐๓)

การสัมภาษณ์ตอบวัตุประสงค์ ข้อที่ ๓ เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคม จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างได้แบ่งผลกระทบออกเป็น ๒ ด้าน คือ ๑). ผลกระทบด้านบวก และ๒).ผลกระทบด้านลบ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ผลกระทบด้านบวก

๑. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านบวกกลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียน เพื่อการศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่ตนสนใจ

๒. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องความกตัญญูกตเวที โดยกลุ่มตัวอย่างใช้ช่องทางสื่อออนไลน์หลากหลายช่องทาง (เฟสบุ๊ค ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม) ที่แสดงออกถึงความกตัญญูกตเวทีต่อผู้มีพระคุณ

๓. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมเรื่องการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีจิตอาสา โดยกลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ในการรวมกลุ่มกันในการทำความดี มีจิตอาสา ซึ่งมีการสร้างไลน์กลุ่มรวมตัวกันและไปทำบุญบริจาคสิ่งของเพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนที่ด้อยโอกาสทางสังคม

๔. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมรักสุขภาพ โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะติดตามบุคคลที่ตนชื่นชอบเช่น ดารา นักร้อง นักกีฬา ฯลฯ โดยจะดูชีวิตประจำวันของคนกลุ่มนั้นและนำมาเลียนแบบบ้าง แต่จะเลือกในสิ่งที่ตนปฏิบัติได้โดยเฉพาะมีค่านิยมอยากสุขภาพดี ผอม หุ่นดี

๕. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมการพึ่งพาตนเองและความขยันหมั่นเพียร โดยกลุ่มตัวอย่างมักใช้เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรมในการนำมาหารายได้เพื่อแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ เป็นการพึ่งพาตนเอง ส่วนใหญ่ใช้สื่อดังกล่าวมาช่วยในการขายสินค้า

ผลกระทบด้านลบ

กลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านลบ ซึ่งมีหลายประเด็นด้วยกัน ดังต่อไปนี้

๑. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความฟุ่มเฟือย เยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ บางกลุ่มมีการติดตามบุคคลสาธารณะที่ชื่นชอบ ให้ข้อมูลว่ามักติดตามเพื่อต้องการรู้วิถีชีวิตของคนเหล่านี้ทั้งยังมีการซื้อของ แต่งตัว แต่งหน้า รับประทานอาหาร และท่องเที่ยว

๒. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการใช้ภาษา กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างให้ข้อมูลว่าการใช้ภาษาของตนเองนั้นมักเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร หากสนทนากับกลุ่มผู้ใหญ่กว่ามักใช้ภาษาพูดที่เป็นปกติ แต่หากสนทนากับกลุ่มเพื่อนสนิทมักใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย คำศัพท์แสลง ลามก รวมถึงใช้ภาษาสมัยใหม่ที่นำมาจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ กลุ่มตัวอย่างคิดว่าการใช้คำศัพท์ใหม่จะทำให้ตนเองรู้สึกทันสมัยไม่ตกกระแส

๓. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่งวัยรุ่นที่มาอยู่หอนิยมทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน กลุ่มตัวอย่างแสดงทัศนะถึงค่านิยมมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนถือเป็นเรื่องปกติที่วัยรุ่นทำกันและไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดแปลกอะไรเพียงแต่ต้องเรียนรู้วิธีป้องกันให้ถูกต้องเหมาะสม

๔. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการไม่รักเดียวใจเดียว จากการที่สื่อออนไลน์ทำให้วัยรุ่นสามารถเจอกันได้ง่ายขึ้น และมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่าการที่มีแฟนอยู่แล้วก็สามารถใช้แอปพลิเคชั่นในการหาเพื่อนต่างเพศคุยได้เพิ่มเติม และสามารถคุยพร้อมกันได้ทีละหลายๆคนโดยไม่รู้สึกว่าเป็นการไม่รักเดียวใจเดียว คิดว่าการคุยกับเพื่อนต่างเพศถือเป็นการคุยแก้เหงามากกว่า

๕. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคนิยม จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหารหรือร้านขนมแล้วเชคอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ด้วยเช่นกันเพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์เห็นว่าเราไม่ตกกระแส และไม่เชย

๖. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน โดยเฉพาะสาวๆหรือในหมู่วัยรุ่น ปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตล์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตล์การแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลีวัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น

๗. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบอิสระ ไม่ชอบอยู่ภายใต้อำนาจใครไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานมักอยากจบออกไปเพื่อประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการเป็นของตนเอง ค่านิยมข้อนี้ส่วนหใญ่มักเป็นคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี

๘. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านชอบเสี่ยงโชค การเล่นการพนันเชื่อเรื่องโชคลาง อำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นการพนัน กลุ่มตัวอย่างมาเข้าเว็บไซต์ในการดูดวง เชื่อโชคลาง เล่นเกมออนไลน์ เล่นการพนันออนไลน์ การเล่นพนันฟุตบออล เพื่อให้ได้เงินมาใช้ และบางรายถึงขั้นเป็นหนี้สิน

๙. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียบแบบค่านิยมด้านนิยมตะวันตกและตะวันออก สมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสพสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออก คือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลี หรือที่เรียกว่า ซีรีย์เกาหลี ที่กลุ่มตัวอย่างเล่าว่าสามารถดูได้แบบไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อการท่องเที่ยวเพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรี่ย์เกาหลี และดูอินสตาแกรมบุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทางไปยังต่างประเทศจึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูป เชคอิน และกินอาหารของประเทศนั้น

๑๐. การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทยผิดเพี้ยน ไม่ภูมิใจในภาษาไทย ชอบใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศผสมกัน อย่างไม่เหมาะสม และอยากเรียนภาษาต่างประเทศที่ตนสนใจ เช่น ภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ เป็นต้น

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ปกครองจำนวน ๒๕ คนได้ให้ประเด็นการสัมภาษณ์ถึงการใช้สื่อออนไลน์ของบุตรหลานที่ส่งผลต่อค่านิยมและยังร่วมแสดงความคิดเห็นว่าควรมีการดูแลบุตรหลานตนดังนี้

ผู้ปกครองจะเลือกซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่ดีมีคุณภาพ มีราคาถูกและไม่แพงมากให้แก่บุตรหลาน พร้อมกับแนะนำวิธีการใช้สื่อออนไลน์ว่ามีโทษและมีคุณอย่างไร ซึ่งผู้ปกครองได้แสดงความคิดเห็นว่า ข้อดีของการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็คือทำให้ผู้ใช้ทราบข่าวสารบ้านเมืองจากสื่อออนไลน์ สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ใหม่ๆได้รวดเร็วสามารถค้นหาสิ่งที่อยากรู้หรืออยากศึกษาได้เร็วขึ้น การสร้างไลน์กลุ่มครอบครัวเอาไว้คุยกัน เพราะบางที่ผู้ปกครองเองก็ทำงานไม่มีเวลาอยู่กับลูกทั้งวัน แต่ก็จะคอยติดตามทาง FACEBOOK คอยดูความเคลื่อนไหวของลูก ว่าทำอะไรอยู่ ว่าแชร์หรือโพสต์ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และบางครอบครัวอาจใช้ช่องทางสื่อออนไลน์มาใช้ในการหารายได้เพิ่มเติมได้เช่น การขายของออนไลน์ การหางานจากสื่อออนไลน์ เป็นต้น

ส่วนข้อเสียก็คือการเล่นสื่อออนไลน์คือเล่นมากจนไม่สนใจคนรอบข้าง ทำให้ส่งผลต่อการเรียน หรือทำให้สนใจในการเรียนน้อยลง เสียการงาน นอนดึก และไปเรียนสายส่งผลกระทบให้มีผลการเรียนที่ต่ำลง อันตรายที่แฝงมาจากสื่อโซเชียลพวกนี้ เช่นการหลอกซื้อขายกันผ่านอินเทอร์เน็ตหรือการหลอกลวงไปข่มขืน หรือมีการอนาจารเกิดขึ้น เช่น การไลฟ์สดทำอนาจาร แก้ผ้าเต้น หรือ ถ่ายรูปลามกอนาจาร เด็กบางคนใช้สมาร์ทโฟนจนไม่มีเวลาคุยกับคนในครอบครัวและไม่ออกไปไหนติดแต่สมาร์ทโฟน ทำให้สายตาเสียเพราะต้องจ้องหน้าจอนาน ๆ บางคนมีอารมณ์ฉุนเฉียวมากขึ้นเมื่อต้องรอกับสิ่งที่นานกว่าปกติ หรือทำให้สุขภาพแย่ลงเพราะไม่ได้ออกกำลังกาย และเรื่องภาษาวิบัตินั้นในโลกออนไลน์ก็มักจะพบเห็นกันอยู่ในสังคมวัยรุ่นผู้ปกครองได้ให้ข้อมูลว่า “ถ้าถามว่าวิบัติหรือไม่ขึ้นอยู่กับการใช้ภาษาในกลุ่มสังคมวัยรุ่น และมันขึ้นอยู่กับการใช้มากกว่า ว่าบุตรหลานใช้ในเหตุการณ์ใด หรือใช้กับใคร ถ้าเด็กใช้ภาษาวิบัตินั้นในกลุ่มเพื่อนเดียวกันก็ไม่ถือว่าผิด แต่ถ้าใช้ในส่วนของการติดต่อราชการหรือผู้ใหญ่นั้น โดยใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการก็ถือว่าผิดและเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม” นอกจากนี้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนยังทำให้เกิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ในการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง และหากใช้ในทางที่ผิดจะส่งผลถึงการดำเนินชีวิตผิด อาจมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในทางที่ไม่ถูกต้องนัก

อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถปฏิเสธการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ของเยาวชนได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันการเกิดโทษและลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ รวมถึงอาจทำให้ค่านิยมไทยดีๆเสียไปเพราะการเสพสื่อจากโลกออนไลน์ ดังนั้นผู้ปกครองจึงมีข้อแนะนำในการดูแลบุตรหลานให้ใช้สื่อออนไลน์คือต้องใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและมีการควบคุม ดูแลเพื่อเป็นการป้องกันมิให้เกิดสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาได้ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักการให้คำแนะนำในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนและสื่อออนไลน์ให้ถูกต้อง ปลอดภัยและเหมาะสมทั้งต่อสุขภาพและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมา จึงต้องมีการสอดส่องดูแลและสั่งสอนพฤติกรรม

ลูกหลานของตนเองในการใช้สื่อโซเชียล โดยการสอน การตักเตือน ให้เล่นอยู่ในขอบเขตที่ดี เหมาะสม ควรละสายตาจากสื่อออนไลน์บ้าง ต้องหาสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจจากสิ่งรอบข้างหรือเคยเห็นจากสื่อออนไลน์ลองนำทำดู เราอาจจะเกิดไอเดียใหม่ๆ ขึ้นมา ทั้งยังทำให้เรามีเวลาว่างทำสิ่งที่เกิดประโยชน์ หรืออาจจะหารายได้จากการใช้สื่อออนไลน์ได้ เช่น การขายของออนไลน์ ถ้าหากบุตรหลานโพสต์ภาพหรือข้อความที่ไม่ดีหรือแชร์ในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ก็จะบอกกับบุตรหลานว่ามันไม่เหมาะไม่ควรอย่างไร ต้องอธิบายเหตุผลให้ฟังอย่างละเอียด เพื่อมิให้เกิดความเข้าใจผิดในการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งอาจทำให้ถูกฟ้องร้องได้หรือบางทีอาจโดนคนในโลกออนไลน์หลอกลวงได้ จึงสอนลูกหลานเสมอว่าควรใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติจะโพสต์หรือจะแชร์อะไรก็คิดดีๆ เสียก่อน และการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็ต้องแบ่งเวลาเล่นด้วย แยกแยะหน้าที่เรื่องเรียน การอยู่กับครอบครัวให้เหมาะสม ทั้งนี้การติดไวไฟไว้ที่บ้านนั้น สามารถให้เด็กได้ใช้ได้ในส่วนที่ว่างเว้นจากภาระหน้าที่ที่บุตรหลานได้รับผิดชอบจากครอบครัว เช่น การทำงานบ้านเสร็จหรือ การทำการบ้านเสร็จ ก็สามารถให้เล่นได้โดยไม่ปิดกั้น แต่ก็ควรเล่นให้เป็นเวลา เล่นให้เหมาะสม บางบ้านแก้ปัญหาลูกติดสื่อออนไลน์โดยวิธีการดึงสัญญาน ไวไฟออก ทุกวันในช่วงเวลาหลัง ๒๒:๐๐ น. เพื่อแก้ปัญหาการนอนดึกและทำให้บุตรหลานของตนเองไม่ติดสมาร์ทโฟนมากจนเกินไป พยายามหางานให้บุตรหลานทำบ้าง หรือไม่ก็จะชวนกันออกไปเที่ยวกันในครอบครัว กำหนดเวลาให้เล่นหรือหากิจกรรมอย่างอื่นให้ทำแทน เช่น ปั่นจักรยาน วิ่งแข่ง หรือเตะบอล หาเวลาเล่นและคุยหรือทำกิจกรรมกับครอบครัวให้มากเพื่อเป็นการสอดส่องพฤติกรรม บางครอบครัวสนับสนุนให้บุตรหลานหาเวลาว่างทำกิจกรรมพิเศษ หรืองานอดิเรกที่ชอบ เช่น การเต้น การร้องเพลง ผู้ปกครองก็สนับสนุนส่งไปเรียนเพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเป็นการส่งเสริมทักษะของบุตรหลาน

การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบันมีวัตถุประสงค์ ๓ ข้อ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยมีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ๖ – ๑๐ ครั้ง / วัน ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมง โดยจะใช้ ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่างในการใช้สื่อออนไลน์ใช้เพื่อดูหนัง ฟังเพลง, เล่น Facebook, เชคอีเมล (Hotmail Yahoo G-mail) ,อ่านข่าวสาร, เล่นท่องเว็บไซต์ ,เล่นไลน์ (Line) , เล่นทวิตเตอร์ (Twitter) ,เล่นเกม, ดูยูทูป (Youtube) และ เล่นอินสตาแกรม (Instagram) เว็บไซต์ที่กลุ่ม

ตัวอย่างเข้าใช้เป็นประจำทุกวัน คือ เฟสบุ๊ค(Facebook) ไลน์(Line) และเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชั่นที่ตนสนใจ กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม **ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฑิตยา ปิยภัณฑ์. (๒๕๕๗)** ศึกษางานวิจัยเรื่องค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยพบว่า กิจกรรมยามว่างที่เด็กและเยาวชนไทยเลือกทำเป็นอย่างแรก คือ ใช้อินเทอร์เน็ต มีความถี่ในการใช้สื่อออนไลน์ทุกวัน และระยะเวลาที่ใช้สื่อออนไลน์โดยรวมนั้นมากกว่า 3 ชั่วโมงในแต่ละวัน ข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในระดับที่สูงมาก

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพูดคุยกับเพื่อนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ อันดับที่ ๑ เฟสบุ๊ค (Facebook) ถือเป็นสื่อออนไลน์อันดับแรกที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเข้าถึงเป็นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างใช้เฟสบุ๊คทุกคน เพื่อไว้พูดคุยกันชอบ โพสต์ข้อมูลที่ตนสนใจ โพสต์เรื่องราวต่างๆ ของตนเอง เช่น รูปตนเอง ครอบครัว คนรัก การไปสถานที่ต่างๆ การรับประทานอาหาร ใช้เพื่อการคุยกับเพื่อน คนรัก และพ่อแม่ ใช้เฟสบุ๊คในการขายของออนไลน์ โพสต์ภาพสินค้าและโปรโมทสินค้าจากการทำแฟนเพจ เมื่อมีอะไรที่ภาคภูมิใจ เสียใจ เศร้าใจ มักใช้เฟสบุ๊คเป็นช่องทางในการระบายอารมณ์และการแสดงออก อันดับ ๒ ไลน์ (Line) เป็นแอปพลิเคชั่นที่ได้รับความนิยมรองลงมาจากเฟสบุ๊ค กลุ่มตัวอย่างทุกคนมักโหลดแอปพลิเคชั่นไลน์ไว้ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อนำมาใช้ในการสนทนากับ พ่อแม่ พี่น้อง ญาติ เพื่อน คนรัก รวมไปถึงการใช้สนทนากับเพื่อนใหม่ที่เพิ่งเริ่มรู้จักกัน หากมีบุคคลใดที่สนใจหรืออยากเป็นเพื่อนก็มักขอ ไอดีไลน์ (ID Line) เพื่อเริ่มต้นสานสัมพันธ์เพราะเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนกันได้ง่ายกว่าเบอร์โทรศัพท์ อันดับ ๓ อินสตาแกรม (Instagram หรือ IG) เป็นแอปพลิเคชั่นที่กลุ่มเยาวชนใช้เพื่อการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง นักกีฬา หรือคนในแวดวงต่างๆ อินสตาแกรมเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการโพสต์รูป เพื่อให้คนที่มาติดตามมาแสดงความคิดเห็น และมีช่องทางการสนทนาเช่นเดียวกันกับเฟสบุ๊ค และ ไลน์ และคนมักนิยมใช้ในการขายของโพสต์รูปสินค้าต่างๆ และ อันดับ ๔ ทวิตเตอร์ เป็นสื่อออนไลน์ที่เยาวชนสนใจเพื่อใช้ในการติดตามข่าวสารที่ตนชอบ หรือมีความสนใจเป็นพิเศษ เช่น ติดตามนักข่าว ติดตามคนแวดวงการบันเทิง เยาวชนที่ชอบติดตามข่าวสารมักสนใจเล่นทวิตเตอร์ เยาวชนมักใช้ทวิตเตอร์ในการติดตามบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบ **จะสังเกตได้ว่าสื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้นั้นเป็นสื่อที่เกี่ยวกับการสื่อสารทั้งสิ้นแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความต้องการสื่อสารกับผู้รับสารโดยใช้ช่องทางใดช่องทางหนึ่ง ซึ่งการเป็นมนุษย์ถือเป็นสัตว์สังคมที่จำเป็นต้องมีการสื่อสารไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคล หรือเป็นการสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคล ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับแนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคลการสื่อสาร**โดยตรงและระหว่างคนสองคนหรือมากกว่าสองคน และปฏิกิริยา

ตอบสนองแบบปัจจุบันทันทีโดยมีคุณลักษณะดังนี้(๑)ความเกี่ยวเนื่องรับรู้กัน (perceptual engagement) ในคนสองคนหรือมากกว่าซึ่งมีความใกล้ชิดทางกายภาพนี่คือส่วนหนึ่งของการติดต่อกันทางสังคมเบื้องต้น(๒)การรับรู้ระหว่างกันทำให้เกิดการพึ่งพากันในการสื่อสารซึ้งเน้นการปฏิสัมพันธ์อันเป็นจุดเน้นการเอาใจใส่ในด้านความนึกคิดและการเห็นภาพ เช่นในการสนทนากัน การมีการปฏิสัมพันธ์กันนั้นแต่ละคนมีการตอบสนองต่อประเด็นโดยคนอื่นๆ (๓)จุดเน้นของการปฏิสัมพันธ์นี้ผ่านการแลกเปลี่ยนสาระระหว่างกัน การแลกเปลี่ยนนี้มีผู้มีส่วนร่วมจะขบคิดประเด็นอย่างกว้างขวาง ประเด็นนั้นๆทำให้นำมาซึ่งสารใหม่จากอีกคนหนึ่ง(๔)ปฏิสัมพันธ์นี้อยู่บนพื้นฐานของการสื่อสารแบบซึ่งหน้ากัน แตะละคนต้องเผชิญหน้ากับอีกคนหนึ่ง (๕)การสื่อสารระหว่างบุคคลมักจะไม่มีโครงสร้างที่แน่ชัด มีกฎน้อยมาก ในการควบคุมความถี่ รูปแบบ หรือเนื้อหาของสารระหว่างบุคคล(พัชนี เชยจรรยาและคณะ.๒๕๓๘หน้า ๖๑-๖๒)

ทั้งนี้ยังมีความสัมพันธ์กับทฤษฎีความทันสมัยด้านการสื่อสาร เพราะการสื่อสารมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์ ทั้งในระดับปัจเจกชนและระดับสังคม การที่สังคมหนึ่งๆ จะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุขย่อมต้องมีแบบแผนหรือกฎเกณฑ์บางประการในการกำหนดให้บุคคลอยู่ร่วมกันและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เนื่องจากการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บุคคลมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ถ่ายทอดความรู้ถึงเจตคติ ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ และความต้องการระหว่างกัน จนสามารถกล่าวได้ว่าสังคมมนุษย์จะหยุดนิ่งถ้าขาดการสื่อสาร ทฤษฎีนี้อธิบายว่า ความทันสมัยเกิดจากการสื่อสารสมัยใหม่ซึ่งก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม เป็นตัวทำให้มีการปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่ที่กระตุ้นให้เกิดความเคลื่อนไหวต่าง ๆ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังนี้ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์.๒๕๓๙ : ๑๙)

๒.๑ การสื่อสารทันสมัย ก่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ หมายถึงการสื่อสารโดยเฉพาะการสื่อสารมวลชนสมัยใหม่ จะเป็นสื่อหรือตัวนำความรู้ ความคิด ข่าวสารเกี่ยวกับชีวิตสังคมสมัยใหม่ ทั้งในส่วนที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ มาจากสังคมที่เรียกว่าแพร่กระจายสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไปทั้งสังคมตามช่องทางสื่อต่าง ๆ

๒.๒ การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่ ทำให้สามารถปลูกฝังจินตภาพสมัยใหม่หมายถึง การขัดเกลาทางสังคมสมัยใหม่เป็นกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนชั่วอายุหนึ่งไปยังอีกชั่วอายุหนึ่ง เช่นเดียวกับการขัดเกลาทางสังคมจะเป็นการปลูกฝังความรู้ ความคิด รวมทั้งแบบแผนชีวิตสังคมสมัยใหม่ให้กับคนรุ่นหลัง ทำให้เป็นช่องทางในการสร้างสังคมสมัยใหม่

๒.๓ จินตภาพสมัยใหม่ กระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ หมายถึง ความรู้ ความคิดใหม่ ๆ ความใฝ่ฝันถึงสังคมสมัยใหม่จะผลักดันให้คนในสังคมได้รับหรือใช้สื่อสารมวลชนสมัยใหม่ มีการเคลื่อนที่ได้แก่ การย้ายถิ่น ทำให้พ้นจากอำนาจตามประเพณีเดิมหรือผู้นำประเพณีมีการเปลี่ยนแปลงสภาพ เช่น เปลี่ยนจากการคิดแบบชาวนาที่ต้องการทำนาแต่พอกินเปลี่ยนมาคิดแบบพ่อค้าที่มุ่งแสวงหากำไร

๒.๔ การเคลื่อนที่ประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งสังคม

๒.๕ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้เกิดภาวะความเป็นสมัยใหม่โดยผู้ที่มีอายุมากกว่าได้เรียนรู้ก่อนแล้วนำความรู้ที่ทันสมัยกว่านั้นมาถ่ายทอดอบรมสั่งสอนให้ลูกหลานรับช่วงต่อหมายถึง ในสังคมสมัยใหม่มีเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงที่มวลปัจเจกในสังคมนั้น ย่อมมีลักษณะอันพึงปรารถนา นั่นคือ ภาวะนำสมัยหรือภาวะสมัยใหม่ โดยสำนึกที่ว่าสังคมของตนด้อยพัฒนาจะทำให้คนในสังคมนั้นมุ่งการเปลี่ยนแปลงโดยมีเป้าหมายที่ความเจริญก้าวหน้าของสังคม

การสื่อสารสมัยใหม่เป็นการนำเอาความรู้ความคิด ค่านิยม ประเพณีวัฒนธรรมเกี่ยวกับสังคมสมัยใหม่ทั้งในรูปวัตถุและไม่ใช่วัตถุเข้ามาในสังคมแล้วก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมดั้งเดิมไปสู่สังคมสมัยใหม่ โดยการใช้สื่อออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้ผู้สื่อสารสามารถส่งสารไปยังผู้รับสารได้ง่ายขึ้นกว่าอดีตเพียงแค่มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตก็สามารถพูดคุยกันได้อย่างง่ายได้ ทั้งที่เป็นการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน หรือเป็นการสื่อสารผ่านข้อความการแชท โดยการนำเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย

วัตถุประสงค์ข้อ ๒ เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษาที่มีการสื่อออนไลน์ โดยมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ส่งผลต่อค่านิยมของวัยรุ่น ออกเป็น ๗ ปัจจัย ซึ่งมีหัวข้อดังนี้ คือ

๑. ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๒. ปัจจัยด้านสังคม ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓. ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๔. ปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรษฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๕. ปัจจัยด้าน การศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๖. ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๗. ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของแต่ละด้านมีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ปัจจัยด้านสังคมมีสัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทย ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผลการวิเคราะห์อยู่ที่ระดับความถี่ปานกลาง ($\overline{X}$ =๒.๓๓) และจากการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านสังคม มีผลกับการเลือกยี่ห้อโทรศัพท์สมาร์โฟนทำให้เกิดการยอมรับในกลุ่มสังคมเพื่อน เช่นหากอยู่ในสังคมเพื่อนที่ค่อนข้างมีเงิน มักเลือกใช้

โทรศัพท์ยี่ห้อ ไอโฟน และซัมซุง และทำให้เพื่อนรู้ว่ารสนิยมเราเป็นคนอย่างไร ที่สำคัญสื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น ทำให้รู้ข่าวสารบ้านเมือง และ ปัจจัยด้านอิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบ เช่น ดารา นักแสดง นักร้อง มักเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มตัวอย่าง มีความรู้สึกดีด้วย รู้สึกประทับใจ พึงพอใจในผลงานของบุคคลนั้น ชอบในความสวย หล่อ การมีบุคลิกภาพที่ดี เมื่อกลุ่มดาราหรือกลุ่มคนที่ตนชื่นชอบ แต่งตัว หรือไปเที่ยวที่ใด หรือจะทำอะไร มักจะติดตามดูผ่านทางสื่อออนไลน์ มีบางกลุ่มที่ติดตามผลงานแล้วเลียนแบบพฤติกรรมบางอย่างของคนเหล่านี้ เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้า รองเท้า ซึ่งถือเป็นการเลียนแบบด้านวัตถุนิยม ซึ่ง**มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิลัยลักษณ์ เสรีตระกูล(๒๕๕๖)** ศึกษาปัจจัยในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาพบว่า ค่านิยมแบบวัตถุนิยมที่ศึกษานำมาจากแนวคิดของ Richins andDawson ซึ่งมี ๓ องค์ประกอบ ได้แก่ ความเป็นศูนย์กลางของชีวิต ความสุขในชีวิต และความสำเร็จในชีวิต ปัจจัยที่นำมาใช้ในการทำนายมี ๒ กลุ่ม คือ ปัจจัยทางด้านครอบครัว และปัจจัยทางสังคม โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากนักศึกษา ๖๒๐ คน วิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยทางสังคม ซึ่งได้แก่ ความอ่อนไหวต่ออิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และการเลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียงในสื่อมวลชน เป็นปัจจัยทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมได้มากกว่าปัจจัยด้านครอบครัว ซึ่งมีเพียงการสื่อสารภายในครอบครัวเท่านั้นที่สามารถทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาได้ ปัจจัยด้านครอบครัวมีอำนาจในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมได้ร้อยละ ๑๑.๘ แต่เมื่อเพิ่มปัจจัยทางสังคมเข้าไปร่วมพิจารณาด้วยทำให้อำนาจในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ ๓๑.๕ แสดงว่าทั้งสองปัจจัยมีส่วนสำคัญในการทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยม

ปัจจัยสัมพันธ์ด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผลการวิเคราะห์ข้อมูลอยู่ที่ระดับความถี่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ =๑.๘๙) ปัจจัยด้านการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนพบว่า กลุ่มตัวอย่างมักจะซื้อโทรศัพท์ตามความชอบส่วนตัวและมาจากเพื่อนแนะนำ หรือซื้อตามเพื่อน และมักโหลดแอปพลิเคชั่นเดียวกันกับเพื่อนในกลุ่มเพราะจะได้นำมาใช้ด้วยกัน ทั้งจะทำให้คุยกันได้รู้เรื่องไม่ตกระแส กลุ่มตัวอย่างต้องการไปเที่ยว ไปกิน ไปยังสถานที่และร้านอาหารตามที่เพื่อนเชคอินและถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์เพื่อให้รู้สึกว่าตนมีความทันสมัย **มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของรัฐกานต์ กัณพิพัฒน์ (๒๕๕๗)** ศึกษาเรื่องพฤติกรรมเลียนแบบกับค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานครมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยทางด้านการเลียนแบบที่มีผลต่อค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิง รวมทั้งเพื่อเป็นการศึกษาถึงปัจจัยทางด้านการคบหาสมาคมกับบุคคลที่เคยสักมาก่อน และศึกษาถึงปัจจัยทางด้านสื่อที่มีผลต่อค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีช่วงอายุระหว่าง ๑๔-๒๓ ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางด้านการเลียนแบบส่งผลต่อค่านิยมและพฤติกรรมในการสักของวัยรุ่นหญิงกล่าวคือ การเลียนแบบนั้นเกิดขึ้นภายหลังจากที่วัยรุ่นหญิงได้มีการ

สังเกตพฤติกรรมการสักจากเพื่อน โดยที่เพื่อนเป็นตัวแบบในการลอกเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวนอกจากนี้ การเลียนแบบของวัยรุ่นหญิงยังเกิดจากการมีค่านิยมที่ชื่นชอบในการสักจากการไปคบหาสมาคมหรือปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือบุคคลรู้จักที่เคยสักมาก่อน ยิ่งมีการคบหาสมาคมถี่หรือบ่อยมากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้เกิดความชื่นชอบมากขึ้นเท่านั้น ความชื่นชอบดังกล่าวนี้มีผลทำให้เกิดการเลียนแบบตามมา โดยสื่อที่ได้รับส่วนใหญ่มาจากรายการโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์ ส่งผลให้วัยรุ่นหญิงเกิดการเรียนรู้ เกิดความชื่นชอบในรอยสัก เกิดการซึมซับ และเกิดแรงจูงใจอีกส่วนหนึ่งซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบการสักของวัยรุ่นหญิง

สรุปได้ว่าการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของเพื่อนหรือบุคคลที่คบค้าสมาคมด้วยมักจะมีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่น เพราะทำให้วัยรุ่นคิดว่าการกระทำที่เหมือนกันกับกลุ่มเพื่อนถือเป็นพวกกัน เป็นกลุ่มเดียวกัน ได้รับการยอมรับจากเพื่อน และสังคม

วัตถุประสงค์ที่ ๓ เพื่อศึกษาผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์**การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในการใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านความฟุ่มเฟือย** เยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ บางกลุ่มมีการติดตามบุคคลสาธารณะที่ชื่นชอบ ให้ข้อมูลว่ามักติดตามเพื่อต้องการรู้วิถีชีวิตของคนเหล่านี้ทั้งยังมีการซื้อของ แต่งตัว แต่งหน้า รับประทานอาหาร และท่องเที่ยวตามบุคคลที่ตนชอบเพื่อจะได้รู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน และมีกลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มที่ไม่นิยมเลียนแบบพฤติกรรมฟุ่มเฟือยตามดาราแต่มักมีพฤติกรรมที่ฟุ่มเฟือยคล้ายๆกับกลุ่มแรกแต่ไม่ได้ยึดติดใครเป็นแบบอย่างที่ชัดเจน แต่มักท่องโลกออนไลน์แล้วต้องการ กิน เที่ยว ในสถานที่มีคนไปเชคอินบ่อยๆ ต้องการรับรับประทานอาหารที่มีคนถ่ายรูปลงเฟสเพื่อไม่ให้ตกกระแส และสามารถนำข้อมูลที่ตนไปลงเฟสบุ๊คของตนบ้าง กลุ่มตัวอย่างทราบดีว่าการมีพฤติกรรมเลียนแบบการกระทำในสื่อออนไลน์เช่นนี้ เป็นการฟุ่มเฟือย แต่หากไม่ทำก็อาจทำให้ไม่สามารถคุยกับเพื่อนได้ หรือทำให้รู้สึกว่าตนเองเชย ไม่ทันสมัย จึงต้องทำตามกระแส ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างบางคนยังมีพฤติกรรมการเลียนแบบด้านการแต่งกาย การแต่งหน้า การใช้ของแบรนด์เนม เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า เป็นต้น ซึ่งบางครั้งก็นิยมซื้อของปลอมมาใช้เพื่อให้รู้สึกว่าตนเองทันสมัยด้านแฟชั่น ไม่ตกกระแสด้านการแต่งตัว กลุ่มตัวอย่างจะรู้สึกสบายใจและมีความสุขที่ได้กิน เที่ยว และ ซื้อของ หากไม่มีเงินก็จะพยายามหาเงินมาใช้หลายวิธี เช่น ออมเงินค่าขนม ทำงานพิเศษ ช่วยงานพ่อแม่แล้วได้เงินพิเศษ ขายของออนไลน์ ขายสินค้ามือสอง และหากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้หญิงหน้าตาดีก็จะมาหารายได้จากการเป็นเด็กเชียร์เบียร์ในร้านอาหาร เพื่อให้ได้เงินมาใช้สอยตามที่ตนต้องการ **ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของภูเบศร์ สมุทรจักรและมนสิการ กาญจนะจิตรา(๒๕๕๗)**ศึกษางานวิจัยเรื่องพฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ จากผลวิจัยพบว่าพฤติกรรมการใช้จ่ายของวัยรุ่นเป็นประเด็นทางสังคมที่ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องทั้งในวรรณกรรมทางเศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ สังคม และ

มานุษยวิทยา ซึ่งขณะนี้กำลังมีการตั้งข้อสังเกตในหลายประเทศเกี่ยวกับการใช้จ่ายที่ค่อนข้างหรูหรา ฟุ่มเฟือยของวัยรุ่นซึ่งอาจทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมบริโภคนิยม ส่งผลเสียต่อค่านิยมและคุณธรรมในที่สุด ระดับของพฤติกรรมบริโภคนิยมดังกล่าว ซึ่งแบ่งออกเป็นการบริโภค ๔ ลักษณะได้แก่ การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินวัย การบริโภคเพื่อโอ้อวด การซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง และความเป็นวัตถุนิยมของวัยรุ่นอายุระหว่าง ๑๖-๑๘ ปี รวมทั้งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเหล่านั้น เชียงใหม่ ขอนแก่น สงขลา และชลบุรี ซึ่งเป็นจังหวัดตัวแทนของแต่ละภูมิภาคแม้ผลการวิจัยจะชี้ว่า การบริโภคนิยมของวัยรุ่นจะอยู่ในระดับปานกลาง แต่ระดับความเป็นวัตถุนิยมมีคะแนนค่อนข้างสูงกว่าการบริโภคนิยมลักษณะอื่นๆ ซึ่งสมควรจะต้องเฝ้าระวัง นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคนิยมโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการบริโภคนิยมได้แก่ เพศ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ระดับผลการเรียน ประเภทสถานศึกษา การศึกษาและรายได้ของผู้ปกครอง ความถี่ในการไปห้างสรรพสินค้าและสื่อสังคม

การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมด้านการบริโภคนิยม จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักนิยมบริโภคอาหารและขนมจากการเสพข้อมูลจากสื่อออนไลน์เนื่องจากเมื่อเห็นเพื่อนไปร้านอาหารหรือร้านขนมแล้วเชคอิน หรือถ่ายรูปแล้วออกมาสวยดูน่ากิน ก็จะตามไปกินพร้อมถ่ายรูปลงสื่อออนไลน์ด้วยเช่นกันเพื่อเป็นการอวดเพื่อนและคนในสังคมสื่อออนไลน์เห็นว่าเราไม่ตกกระแส ไม่เชย ทั้งนี้หากมีสินค้าประเภทต่างๆ ออกมาขายในท้องตลาดแล้วมีการแชร์ในโลกออนไลน์ที่เป็นกระแสสังคมมักจะซื้อมาใช้แล้วโพสต์ว่าได้มาครอบครองเพื่อไม่ให้ตกกระแสเช่นกัน ทั้งนี้ยังนิยมบริโภคของแพง เลียนแบบบุคคลสาธารณะที่ตนชื่นชอบเช่น การซื้อรองเท้าแบรนด์เนมเหมือนกับบุคคลที่เราชื่นชอบ เป็นต้น รักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเกินตัวเป็นการนำไปสู่การมีหนี้สินมากมายซึ่งถือเป็นค่านิยมสังคมเมืองชอบหรูหรา ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย และ การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมในเรื่องของแฟชั่นการแต่งตัวในปัจจุบัน **มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม** ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ อัลเบิร์ตแบนดูรา ที่กล่าวว่า ขั้นตอนของการเลียนแบบแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะของการเรียนรู้โดยสร้างความสนใจระยะของการจดจำ ระยะของการสร้างพฤติกรรม และระยะของการจูงใจ กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารสนใจต่อสิ่งเร้าหรือตัวแบบแล้วจึงแปลงตัวแทนทางสัญลักษณ์ในความทรงจำออกมาเป็นการกระทำ แบนดูราได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้สร้างพื้นฐานของข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มั่นคงในมโนทัศน์เรื่องการเรียนรู้โดยการดูตัวแบบ หรือการเลียนแบบ งานของเขา ซึ่งมุ่งเน้นเป็นพิเศษในเรื่องธรรมชาติของความก้าวร้าว เสนอว่าการดูตัวแบบแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม แบนดูราบอกว่าในทางปฏิบัติแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง ก็สามารถเรียนรู้ได้จากการดูตัวแบบเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบจะเกิดขึ้น ไม่ว่าผู้สังเกตหรือตัวแบบจะได้รับรางวัลจากการกระทำนั้นๆ หรือไม่ก็ตาม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้โดยการดูตัวแบบก็แสดงให้เห็นว่า การ

ลงโทษหรือการเสริมแรงสามารถส่งผลต่อสถานการณ์ของการเลียนแบบ เด็กจะพร้อมเลียนแบบผู้ที่ได้รับรางวัลมากกว่าผู้ที่ถูกลงโทษ ดังนั้น เด็กเรียนรู้ได้โดยที่ตนเองไม่ต้องได้รับรางวัลหรือการลงโทษ แนวคิดนี้มีชื่อว่า การเรียนรู้จากผู้อื่น (vicarious learning) เช่นเดียวกัน แบนดูราแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวแบบถูกเสนอด้วยสิ่งเร้าที่ต้องการวางเงื่อนไข ผู้ที่สังเกตเหตุการณ์นี้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วมโดยตรง จะมีแนวโน้มที่จะถูกวางเงื่อนไขไปด้วย(Bandura, ๑๙๗๗:๗๖)

สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเลียนแบบในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย การท่องเที่ยว การกิน หรือการบริโภค นั้นเกิดจากการแสดงบทบาทสำคัญในการกำหนดความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ซึ่งบุคคลที่เด็กเลือกเลียนแบบมักเป็นบุคคลที่โดดเด่นในสังคม และเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับในสังคมแวดวงต่างๆ เด็กคิดว่าการเลียนแบบคนกลุ่มนี้ก็จะได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับในสังคม

การใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อการชื่นชอบและเลียบแบบค่านิยมด้านนิยมตะวันตกและตะวันออก สมัยก่อนวัยรุ่นไทยนิยมใช้สื่อออนไลน์ในการเสพสื่อตะวันตก แต่ปัจจุบันนิยมประเทศตะวันออก คือ เกาหลี ญี่ปุ่น ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์เกาหลี หรือที่เรียกว่า ซีรีย์เกาหลี ที่กลุ่มตัวอย่างเล่าว่าสามารถดูได้แบบไม่หลับไม่นอน ดูจนเสียการเรียน ตื่นสาย โดยดูจากออนไลน์ เรียกว่า ยูทูป เพราะสามารถดูซ้ำไปมาได้และจะดูเมื่อใดก็ได้ที่ต้องการดู นอกจากนี้ยังใช้สื่อออนไลน์ในการดูข้อมูลเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อตามเส้นทางหรือสถานที่ถ่ายทำซีรี่ย์เกาหลี และดูอินสตาแกรมบุคคลที่ชื่นชอบที่เดินทางไปยังต่างประเทศ จึงมีความคิดที่เก็บเงินเพื่อไปเที่ยวในสถานที่นั้นๆ เพื่อไปถ่ายรูป เชคอิน และกินอาหารของประเทศนั้น และปัจจุบันค่านิยมของเกาหลีกลับแซงหน้าค่านิยมตะวันตก อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น เพลง อาหารการกิน สไตล์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง สไตล์การแต่งหน้า ทำผม จะเห็นว่าวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายส่วนใหญ่ นิยมแต่งตัวเสื้อผ้าสไตล์เกาหลีวัยรุ่นหญิงมีความกล้าในการแต่งกายกันมากขึ้น ทั้งนี้ยังมีค่านิยมด้านการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรและค่านิยมอยู่ก่อนแต่ง วัยรุ่นที่มาอยู่หอนิยมทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานเป็นการเลียนแบบจากวัฒนธรรมตะวันตก และมองว่าการมีเพศสัมพันธ์กันในวัยเรียนเป็นสิ่งที่ไม่ผิด เพียงแต่ต้องมีการคุมกำเนิดให้เหมาะสมซึ่ง**มีความสอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรม** การเปลี่ยนแปลงทางสังคม หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระบบความสัมพันธ์ของบุคคลที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเป็นพวกเดียวกันเป็นการเปลี่ยนแปลงในกรอบกำหนดขอบเขตสิทธิและหน้าที่ที่บุคคลจะปฏิบัติต่อกันได้จากที่เคยกำหนดอยู่ก่อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมมีทั้งในระดับจุลภาค ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เกิดขึ้นอยู่เป็นปกติ แต่ในอัตราและความมากน้อยแตกต่างกันตามท้องที่แล้วแต่โอกาสหรือกาลเวลา เช่น ในเรื่องค่านิยมหรือคุณค่าทางจริยธรรม การแต่งกายมารยาท และการใช้ภาษา การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้จะเปลี่ยนไปอย่างช้า ๆ ในระดับมหภาค คือการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของ

สังคม การเปลี่ยนแปลงในระดับนี้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงสะสมในระดับจุลภาค (ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ, 2543, หน้า 11-13) 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) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในประเทศกำลังพัฒนาเข้าสู่การพัฒนาเกิดมาจากผลกระทบของโครงสร้างเศรษฐกิจของประเทศตะวันตกที่มีต่อประเทศกำลังพัฒนา ทฤษฎีความขัดแย้งทางสังคม (conflict theories) อธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่าเป็นผลมาจากการขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างชนชั้นหรือกลุ่มบุคคลในสังคม ทฤษฎีโครงสร้างและหน้าที่ของสังคม (structural functional theories) ซึ่งโครงสร้างของสังคมคือรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับกลุ่มสังคม หน้าที่ของสังคมกล่าวถึงผลที่ได้จากรูปแบบของความสัมพันธ์เหล่านั้น ยิ่งสังคมมีขนาดใหญ่เท่าใดความแตกต่างทางด้านโครงสร้างและหน้าที่ของประชากรในสังคมน่าจะมีมากขึ้นด้วย ความแตกต่างนี้หมายถึงความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ ศาสนาระดับการศึกษา อายุ ระดับรายได้ ภูมิหลังของครอบครัว เป็นต้น และ ทฤษฎีจิตวิทยาสังคม (social psychology theories) มีรากฐานมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีความคิดว่าการนำไปสู่ความทันสมัยจะทำสำเร็จได้โดยผ่านการกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรม แนวความคิดสำคัญของกลุ่มนี้คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล เช่น บุคลิกภาพ ค่านิยมและทัศนคติ จะสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม(นิเทศ ตินณะกุล, ๒๕๔๖, หน้า (๖-๒๗) หากพิจารณาถึงความหมายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมแล้ว การเปลี่ยนแปลงทางสังคมอาจเกิดขึ้นได้จากความสัมพันธ์ทางสังคมในแต่ละเรื่อง อาจเกิดขึ้นในส่วนย่อยหรือส่วนใหญ่ของความสัมพันธ์ทางสังคมก็ได้หรือการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่มีผลทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมเกิดมีความแตกต่างกันขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งแล้ว ไม่ว่าการเปลี่ยนแปลงจะเปลี่ยนเล็กน้อยหรือใหญ่โตเพียงไรก็ตาม ย่อมถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ทั้งสิ้น ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงในแบบแผนของการดำเนินชีวิตของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งย่อมจะมีวิถีชีวิตเป็นของตนเอง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้น ในทางปฏิบัติแล้วยากที่จะแยกออกจากกันได้โดย

เด็ดขาด เพราะหากมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ท้ายที่สุดการเปลี่ยนแปลงก็จะมีผลกระทบถึงสองลักษณะดังกล่าวเสมอ (สนิท สมัครการ, ๒๕๔๒, หน้า ๓-๕)

สรุปได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางสังคมกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมนั้น ยากที่จะแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด เพราะหากมีการเปลี่ยนแปลงด้านใดด้านหนึ่งเกิดขึ้นอีกด้านหนึ่งก็จะเปลี่ยนแปลงตามมาด้วย เช่น ค่านิยมและวัฒนธรรมของแต่ประเทศนั้นย่อมแตกต่างกัน แต่เมื่อมีการเปิดเสรีภาพด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะในปัจจุบันมีสื่อออนไลน์ ที่ทำให้เด็กได้รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ทั้งเยาวชนคิดว่าการเลือกนำค่านิยมและวัฒนธรรมต่างประเทศเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันทำให้เกิดการยอมรับและทันสมัยในสังคมไทยก็จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจนกลายเป็นความเคยชินและไม่ถือเป็นเรื่องที่ผิดปกติ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นได้ว่า ค่านิยมที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์มีทั้งด้านบวกและด้านลบโดย Gordon Allport และคณะ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับระบบค่านิยมและสังคม โดยได้จำแนกค่านิยมของคนออกเป็น ๖ ประเภท ดังนี้

๑. ค่านิยมตามแนวทฤษฎี (Theoretical) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับการหาความจริง (Truth) ที่สามารถพิสูจน์หรือตรวจสอบได้ตามหลักเหตุผล และการคิดอย่างเป็นระบบ

๒. ค่านิยมตามแนวเศรษฐกิจ (Economic) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับการใช้งานและผลประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมักจะเป็นผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจหรือการสร้างความมั่นคง

๓. ค่านิยมตามแนวความงาม (Aesthetic) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญกับศิลปะความงาม รูปแบบ และการแสดงออกที่สอดคล้องกับสถานการณ์

๔. ค่านิยมตามแนวสังคม (Social) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อความผูกพัน มนุษย์สัมพันธ์ และการอยู่ร่วมกันของส่วนรวม

๕. ค่านิยมตามแนวการเมือง (Political) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อการได้มา การธำรงรักษา และการใช้อำนาจเหนือบุคคลอื่น ยกย่องความมีอิทธิพลและอำนาจ ไม่ว่าจะได้มาโดยชอบธรรมหรือก็ตาม

๖. ค่านิยมตามแนวศาสนา (Religious) หมายถึงค่านิยมที่ให้ความสำคัญต่อคุณธรรม จริยธรรม ความเชื่อ และศรัทธาของบุคคล ตลอดจนการศึกษาและประสบการณ์ เพื่อทำความเข้าใจและเป็นเอกภาพกับระบบธรรมชาติ

ซึ่งมีข้อที่ความสอดคล้องกับผลสัมภาษณ์งานวิจัยได้แก่ ด้านค่านิยมตามแนวเศรษฐกิจ ค่านิยมตามแนวความงาม และค่านิยมตามแนวศาสนา ความเชื่อ

ผลการสัมภาษณ์สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมไทย ด้านต่าง ๆ คือ

๑.ค่านิยมในการให้ความรู้ การจะพาตนเองให้รอดจากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้จำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถที่โดดเด่นจึงเป็นสิ่งที่คนไทยในสังคมปัจจุบันต้องเสาะแสวงหา เยาวชนใช้สื่อออนไลน์ในการแสวงหาความรู้ ใช้ในการค้นคว้าในสิ่งที่ตนสนใจ

๒. นิยมการบริโภคของแพง เลียนแบบอย่างตะวันตก รักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเกินตัวเป็นการนำไปสู่ การมีหนี้สินมากมาย โดยเฉพาะการเสพสื่อออนไลน์แล้วนำมาเลียนแบบพฤติกรรมคนในสื่อ เช่น การซื้อของแบรนด์เนม

๓.ชอบอิสระ ไม่ชอบอยู่ภายใต้อำนาจใคร ไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานมักประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการเป็นของตนเอง จากการเก็บข้อมูลทำให้ทราบว่าเยาวชนในปัจจุบันไม่ต้องการทำงานในองค์กรเพราะมีกฎระเบียบเยอะ จึงนิยมทำงานที่เป็นอิสระ เช่น การขายของออนไลน์

๔. นิยมการทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน ซึ่งการเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตกที่มีความเจริญทางวัตถุมากกว่าทางจิตใจ และยังนิยมมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องที่ผิด แต่มองว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น

๕. นิยมภาษาต่างประเทศ เพราะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจและ เทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ ตำราหรืออินเตอร์เน็ตมีความจำเป็น ต้องรู้ทางภาษาต่างประเทศ หากไม่มีก็ยากต่อการศึกษาและนำไปใช้ ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างนิยมภาษาต่างประเทศเพราะชื่นชอบศิลปินต่างประเทศ จึงอยากเรียนรู้เพื่อที่จะดูภาพยนตร์ หรือฟังเพลงของศิลปินที่ตนชื่นชอบ

๖. มีความกตัญญูรู้คุณกับพ่อ แม่ ครู อาจารย์ รักพวกพ้อง มีความเอื้อเฟื้อเพื่อแผ่

ค่านิยมสังคมเมือง หมายถึง ค่านิยมของกลุ่มคนที่อาศัยในบริบทชุมชนเมือง โดยมีลักษณะมีพื้นที่กว้าง จำนวนประชากรเยอะ ความสัมพันธ์ของคนส่วนใหญ่ไม่รู้จักกัน มีความหลากหลายทางประชากรสูง จึงมักมีค่านิยมที่แตกต่างกัน **ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลบางกลุ่มอาศัยอยู่ในเมืองจึงมีความสอดคล้องกับค่านิยมของสังคมเมือง** ดังนี้

๑. ชอบหรูหรา ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

๒. นิยมสินค้า Brand name จากต่างประเทศ

๓. นิยมในเรื่องวัตถุ

๔. เห็นแก่ตัว มีการแข่งขันกันมาก

๕. ชอบเสี่ยงโชค

๖. ขาดความมีระเบียบวินัย ขาดการรับผิดชอบในเรื่องเรียน

ค่านิยมสังคมชนบท หมายถึง ค่านิยมของกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในบริบทของชุมชนชนบท โดยจะมีลักษณะจำนวนประชากรน้อย ความหลากหลายทางประชากรต่ำ มีความสัมพันธ์กันมากกว่าชุมชนเมือง มีความสัมพันธ์แบบเครือญาติ พี่น้อง มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน ซึ่ง**กลุ่มตัวอย่างอีกจำนวนหนึ่งที่อาศัยอยู่ในสังคมชนบท จึงมีค่านิยม**ดังต่อไปนี้

๑. เชื่อโชคลาง ไสยศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างชอบดูดวง เชื่อโชคลางหากคิดว่าตนโชคดีก็จะนำมาซึ่งการเล่นการพนัน

๒. ชอบเล่นการพนัน เช่น หวยใต้ดิน สลากออมสิน การทายผลพนันฟุตบอล เป็นต้น

จากผลการกระทบค่านิยมที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ดังข้างต้นนั้น กลุ่มตัวอย่างบางรายหากยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอาจทำให้เกิดความเสียหายได้ ดังนั้นผู้ปกครองจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่คอยดูและสอดส่องและให้ข้อเสนอแนะแก่บุตรหลานของตน ดังนั้นผู้ปกครองควรสนใจการใช้อสื่อออนไลน์ของบุตรหลานอย่างเหมาะสม เพราะผู้ปกครองมักนิยมซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนใหบุตรหลานกันทุกคนเพราะเห็นถึงประโยชน์แต่ก็ต้องคอยดูแล อบรบบุตรหลานของตนให้ใช้ในทางที่ถูกที่ควร ต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นให้ได้มากที่สุดซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติต่อไป อย่างไรก็ตามเราไม่สามารถปฏิเสธการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนได้ แต่เราสามารถหาแนวทางในการป้องกันเพื่อลดโทษและอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่น การให้คำแนะนำในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้ถูกต้องและปลอดภัยและเหมาะสมต่อตัวผู้ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อสุขภาพที่ดีและทรัพย์สินของผู้ใช้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

๑.การทำวิจัยมีการกำหนดด้านระยะเวลาในการเก็บข้อมูลเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนนักศึกษา ซึ่งปัจจุบันโรงเรียนมัธยมและระดับมหาวิทยาลัยจะปิดเทอมไม่พร้อมกัน ดังนั้นการเก็บข้อมูลให้ครบจึงจำเป็นที่ต้องใช้เวลานาน และต้องทำตารางการสัมภาษณ์ให้ชัดเจนเพราะหากกลุ่มตัวอย่างปิดเทอมจะทำให้นัดหมายสัมภาษณ์ได้ยากขึ้น ซึ่งอาจมีปัญหาในการเก็บข้อมูลแล้วนำมาประมวลผลล่าช้าและอาจไม่ทันตามกำหนดส่งงานวิจัย

๒.ผู้ปกครองมีหลากหลายอาชีพ มีหลากหลายการศึกษา มีหลากหลายที่อยู่ทำให้เกิดความยากลำบากในเรื่องเวลาในการประชุมนัดหมาย สำหรับการสัมภาษณ์ และเวลาของผู้ปกครองแต่ละกลุ่มจะไม่ตรงกันจึงเปลี่ยนวิธีการสัมภาษณ์เป็นรูปแบบสัมภาษณ์ทีละคน หรือ นัดตามจำนวนคนที่ว่างเพื่อสัมภาษณ์ข้อมูลให้ทันต่อแวลา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การทำวิจัยเรื่องนี้เป็นการเก็บข้อมูลเรื่องผลกรระทบของการใช้สื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อค่านิยมไทย ทั้งที่เป็นด้านบวกและด้านลบ ซึ่งจะสังเกตได้ว่าค่านิยมมีหลายด้าน ผู้วิจัยเห็นว่าหากมีการทำวิจัยในครั้งต่อไปควรจะมีการเจาะลึกของผลกระทบด้านลบของค่านิยม ที่มาจากการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าสื่อออนไลน์ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย เพียงแค่มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพียงเครื่องเดียวก็สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆได้ ซึ่งหากบุคคลบางกลุ่มใช้ไม่เป็นหรือไม่รู้เท่าทันสื่อออนไลน์อาจทำให้เกิดผลเสียตามมา ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปอาจเป็นการวิจัยที่เฉพาะเจาะจงในค่านิยมที่มีความเสี่ยง เช่น ค่านิยมในการเล่นพนัน ค่านิยมชอบเสี่ยงโชค เป็นต้น หรือเป็นการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นการใช้สื่อออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพราะเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการถูกหลอกและกระทำผิดกฎหมายได้ง่าย

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามสำหรับการวิจัย

ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน

คำชี้แจง: แบบสอบถามฉบับนี้ ประกอบด้วย 5 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 4 ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์

ขอขอบคุณในความกรุณาร่วมมืออย่างดียิ่ง มา ณ โอกาสนี้

อาจารย์ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1.เพศ

☐1.) ชาย ☐2.) หญิง

1.2.อายุ.....ปี

1.3.ระดับการศึกษา

☐1.) มัธยมศึกษาตอนต้น ☐2.) มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.

☐3.) อนุปริญญา/ปวส. ☐4.) ปริญญาตรี

1.4. รายได้ส่วนตัวของนักเรียน / นักศึกษา .....บาท/เดือน

1.5. ท่านเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับแครื่องมือใดบ่อยที่สุด (เรียงลำดับจากน้อยไปหามาก)

.....อินเทอร์เน็ตที่บ้าน

.....อินเทอร์เน็ตที่มหาวิทยาลัย

.....ร้านบริการอินเทอร์เน็ต

.....อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

.....อื่นๆ (โปรดระบุ)

1.6. ท่านจ่ายค่าอินเทอร์เน็ตเดือนละ.....บาท

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

2.1 ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งแค่ไหน

☐ 1) 1 – 5 ครั้ง / วัน ☐ 2) 6 – 10 ครั้ง / วัน

☐ 3) 11 – 15 ครั้ง / วัน ☐ 4) มากกว่า 15 ครั้ง / วัน

2.2 ท่านใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งนานเท่าใด

☐ 1) 1-30 นาที ☐ 2) 1-2 ชั่วโมง

☐ 3) 2-4 ชั่วโมง ☐ 4) มากกว่า 5 ชั่วโมง

2.3 ค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงสื่อออนไลน์

☐ 1)100-300 บาท ☐2)301-600บาท ☐3)601-900บาท ☐4)900 บาทขึ้นไป

2.4 ท่านใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด

☐ 1) ช่วงเช้า ☐ 2) ช่วงกลางวัน ☐ 3) ช่วงเย็น

☐ 4) ช่วงกลางคืน ☐ 5) ช่วงเวลาทั้งวันที่มีเวลาว่าง

2.5 ประเภทสื่อออนไลน์ใดบ้างที่ท่านใช้งาน (เรียงลำดับจากการใช้งานจากลำดับ 1-10)

..... เล่น Facebook

.....เล่นไลน์ (Line)

..... เล่นอินสตาแกรม (Instagram)

.....เล่นทวิตเตอร์ (Twitter)

.....เล่นท่องเว็บไซต์.....(โปรดระบุเว็บที่เข้าบ่อยที่สุด)

..... เล่นเกม .....(โปรดระบุเกมที่เล่นบ่อยที่สุด)

.....เพื่อใช้ดูหนัง ฟังเพลง

.....เชคอีเมล Hotmail Yahoo Gmail (โปรดระบุเว็บที่เข้าบ่อยที่สุด)

.....ดูยูทูป (Youtube)

.....เว็บไซต์ข่าวสาร..... (โปรดระบุเว็บที่เข้าบ่อยที่สุด)

.....อื่นๆ โปรดระบุ.....

2.6 ท่านใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด (เรียงลำดับจากการใช้งานจากลำดับ 1-10)

.....เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม

.....เพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความสัมพันธ์

.....เพื่อรับข้อมูลข่าวสารและได้รับความรู้

.....เพื่อชมหรือเลือกซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์

.....เพื่อแบ่งปันข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ

.....อื่นๆ โปรดระบุ.....

2.7 ท่านมีวัตถุประสงค์ใดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (โซเชียลมีเดีย)(เรียงลำดับจากน้อยไปหามาก)

.....พูดคุยกับเพื่อน

.....เล่นเกมส์และแอพลิเคชั่น

.....เพื่อติดตามข่าวสารจากดาราและบุคคลที่ตนชื่นชอบ

.....เพื่ออัพเดทสถานะของตนเอง

.....เพื่อแชร์ข้อมูล แชร์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ

.....ระบายความในใจ

.....อื่นๆ โปรดระบุ.....

2.8 พฤติกรรมการเปิดปิดอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

☐ 1) เปิดไว้ตลอด 24 ชม. ☐ 2) ปิดก่อนนอนและเปิดใช้ตอนเช้า

☐ 2)เปิด-ปิดระบบอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่ใช้งานเท่านั้น

2.9 พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์ระหว่างครูอาจารย์กำลังสอนในห้องเรียน

☐ 1) เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน ☐ 2) ไม่เคยใช้โทรศัพท์ขณะที่ครูสอนในห้องเรียน

2.10 การเลือกใช้โพรไฟล์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

☐ 1) เลือกใช้รูปตนเอง ☐ 2) ใช้รูปการ์ตูนที่ชื่นชอบ

☐ 1) เลือกใช้รูปดาราหรือบุคลที่ชื่นชอบ ☐ 2) ใช้รูปอื่นๆ.....(โปรดระบุ)

ตอนที่ 3ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์	มาก	ปานกลาง	น้อย
ปัจจัยด้านเจตนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 31.ในสื่อสังคมออนไลน์เราสามารถเป็นอะไรก็ได้ตามที่ใจปรารถนา			
3.2ในโลกสื่อสังคมออนไลน์เราสามารถระบายอารมณ์หรือแสดงตัวตนได้			
3.3ในโลกสื่อสังคมออนไลน์มีความรวดเร็ว ทันใจ			
3.4 ในโลกสื่อสังคมออนไลน์ไม่มีพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มาตักเตือนเราจะทำอะไรก็ได้			
3.5ในสื่อสังคมออนไลน์ถ้าเราไม่ชอบสิ่งใดเราสามารถลบและสร้างใหม่ได้			
3.6ในสื่อสังคมออนไลน์เราสามารถปลดปล่อยความคิด ความรู้สึกของตัวตนเราได้			
3.7ในสื่อสังคมออนไลน์เราสามารถมีเพื่อนใหม่ได้มากมาย			
3.8 ในสื่อสังคมออนไลน์เราสามารถพบรักและคบกันได้			
ปัจจัยด้านสังคม ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3.9 สื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นคนใจร้อน ไม่อดทน รอคอยอะไรไม่ได้			
3.10 สื่อออนไลน์ทำให้เราเป็นเบื่ออะไรง่ายขึ้น			
3.11 การใช้สมาร์ทโฟนในที่สาธารณะเป็นการแสดงตัวตนและรสนิยมของตัวเรา			
3.12 การใช้สื่อออนไลน์สามารถแก้เบื่อได้			
3.13 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เราเปิดโลกทัศน์มากขึ้น			
3.14 ยุคสมัยนี้ไม่ต้องใช้สมุดปากกาจดเพียงแค่มีสมาร์ทโฟนก็ช่วยได้			
3.15 เราสามารถเรียนรู้จากสื่อสังคมออนไลน์ได้มากกว่าการเรียนกับอาจารย์ในห้อง			
3.16 สื่อออนไลน์ทำให้เรารู้เท่าทันสังคมมากขึ้น			
ปัจจัยด้านการเลี้ยงดู ครอบครัว ผู้ปกครองส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.17หากต้องอยู่ในสังคมคนแปลกหน้าหรือผู้ใหญ่เราจะรู้สึกอึดอัดและจะหาทางออกโดยการหยิบโทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาเล่น			
3.18 พ่อแม่มักส่งเสริมให้เราใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.19 พ่อแม่ หรือผู้ปกครองไม่ว่าอะไรหากเราเล่นโทรศัพท์ตลอดเวลา			
3.20 พ่อแม่ ผู้ปกครองซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนให้หากเราต้องการหรือเรียกร้องโดยไม่มีเงื่อนไข			
3.21 พ่อแม่ ผู้ปกครองสนับสนุนเงินค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ต			
3.22 พ่อแม่ ผู้ปกครองชื่นชมหากบุตรหลานใช้สื่อออนไลน์เพื่อหาข้อมูลทำการบ้าน			
3.23 พ่อ แม่ มักปล่อยให้ลูกใช้สื่อออนไลน์ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่			
3.24 เมื่ออยู่ที่บ้านพ่อ แม่ และคนในครอบครัว มักใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์			
ปัจจัยด้านรายได้ สภาวะทางเศรษฐกิจส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์			

3.25 เราต้องพยายามหาเงินจากช่องทางใดก็ได้เพื่อซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน			
3.26 เราต้องขยันทำงานหาเงินมาเพื่อค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.27 เราจะต้องประหยัดค่าใช้จ่ายด้านอื่นๆเพื่อนำเงินมาใช้จ่ายค่าอินเทอร์เน็ต			
3.28 เราสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการหารายได้ เช่น ขายของออนไลน์			
3.29 หากพ่อแม่ไม่มีเงินให้ค่าอินเทอร์เน็ตเราจะไม่พยามเล่นสื่อออนไลน์			
3.30 หากเราไม่มีเงินในการซื้อโทรศัพท์สมาร์ทโฟน เราจะไม่พยายามหามาครอบครอง			
3.31 หากเราไม่มีเงินสดในการซื้อโทรศัพท์สมาร์โฟนเราก็สามารถผ่อนบัตรเครดิตได้			
ปัจจัยด้าน การศึกษาส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.32 การศึกษาทำให้เรารู้ว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเสมือนโลกเสมือน			
3.33 การศึกษาทำให้เรารู้ว่าเราต้องรู้เท่าทันสื่อออนไลน์			
3.34 การศึกษาทำให้เราเลือกรับข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้			
3.35 การศึกษาทำให้เราแยกแยะได้ว่าเรื่องราวใดในสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่เชื่อถือได้			
3.36 การศึกษาทำให้เรารู้จักแบ่งเวลาในการใช้สื่อออนไลน์ได้			
3.37 การศึกษาช่วยให้เราวิเคราะห์เว็บไซต์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน			
3.38 การศึกษาช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ได้			
3.39 การศึกษาช่วยให้เรารู้กาลเทศะในการใช้สื่อออนไลน์			
ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากเพื่อนส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.40 เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับเพื่อน			
3.41 เพื่อนเรามักแนะนำรุ่นของโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและเราก็จะซื้อตาม			
3.42 เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามเพื่อนเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส			
3.43 เรามักจะซื้อของตามสื่อออนไลน์ในเว็บที่เพื่อนแนะนำ			
3.44 เราจะดูละครหรือหนังในเว็บสื่อออนไลน์ที่เพื่อนแนะนำ			
3.45 เราจะต้องใช้ภาษาจากสื่อออนไลน์คุยกับเพื่อนเพราะถ้าไม่ใช้กลัวเพื่อนไม่ยอมรับ			
3.46 เรามักจะไปสถานที่ตามที่เพื่อนเชคอินในสื่อออนไลน์			
3.47 เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่เพื่อนแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์			
3.48 เพื่อนมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
ปัจจัยด้าน อิทธิพลจากบุคคลที่ชื่นชอบส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.49 เราจะเลือกใช้โทรศัทพ์สมาร์ทโฟนให้เหมือนกับดาราหรือบุคคลที่เราชื่นชอบ			
3.50 เรามักเล่นแอพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ตามดาราเพื่อไม่ให้ตนเองตกกระแส			
3.51 เราจะใช้ภาษาที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบใช้เพราะจะทำให้เราไม่ตกกระแส			
3.52 เรามักจะไปสถานที่ตามที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบเชคอินในสื่อออนไลน์			
3.53 เรามักจะไปกินขนมหรืออาหารที่ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบแนะนำหรือถ่ายรูปลงในสื่อออนไลน์			
3.54 ดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบมักมีอิทธิพลกับเราในการใช้สื่อสังคมออนไลน์			
3.55 เรามักจะแต่งกายตามดาราหรือบุคคลที่ชื่นชอบโดยดูจากสื่อออนไลน์			

ตอนที่ 4 ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์

ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์	มาก	ปานกลาง	น้อย
4.1.สื่อออนไลน์ช่วยให้คลายความเครียด			
4.2สื่อออนไลน์ช่วยให้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก			
4.3สื่อออนไลน์ช่วยให้เพลิดเพลินและช่วยฆ่าเวลา			
4.4สื่อออนไลน์ช่วยคลายความเหงา			
4.5สื่อออนไลน์ช่วยให้ทราบความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆคนรู้จัก			
4.6สื่อออนไลน์ช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน			
4.7สื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนดีขึ้น			
4.8 สื่อออนไลน์ช่วยในการทำการบ้านและค้นคว้าหาข้อมูล			
4.9สื่อออนไลน์ช่วยให้เข้าใจในวิชาเรียนมาขึ้น			
4.10สื่อออนไลน์ช่วยให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น			
4.11สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น			
4.12สื่อออนไลน์ทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นเพราะคุยกันเรื่องที่เป็นกระแสในออนไลน์			
4.13 สื่อออนไลน์ทำให้เราดูสวยและมีบุคลิกภาพดีขึ้นเพราะมีแบบอย่างเป็นเนตไอดอล			
4.14 สื่อออนไลน์ทำให้ทำให้เราหารายได้พิเศษจากการขายของออนไลน์			
4.15 สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ร้านอาหารหรือสถานที่ได้			
4.16สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้นเพราะมีเว็บไซต์แนะนำ			
4.17 สื่อออนไลน์ทำให้เรารักสวยรักงาม			
4.18 สื่อออนไลน์ทำให้เรากล้าแสดงออก			
4.19 สื่อออนไลน์ทำให้เราออกกำลังกายและรักสุขภาพมากขึ้น			
4.20 สื่อออนไลน์ทำให้เรามีความสุขมากขึ้น			
4.21 สื่อออนไลน์ทำให้เราเกิดความสามัคคีกันมากขึ้น			
4.22 สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการรวมตัวเพื่อทำประโยชน์ให้กับส่วนรวม			
4.23สื่อออนไลน์ช่วยรณรงค์ให้เกิดการท่องเที่ยว			
4.24 สื่อออนไลน์ช่วยให้เด็กไทยเปิดโลกทัศน์ได้รอบโลก			
4.25สื่อออนไลน์ทำให้เด็กไทยเข้าร่วมประกวดหรือร่วมงานระดับนานาชาติได้			
4.26สื่อออนไลน์สามารถส่งเสริมให้เด็กไทยมีค่านิยมในการรักความเป็นไทยและมีจารีตประเพณี			
4.27สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อสัตว์และเพื่อนมนุษย์มากขึ้น			
4.28 สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านิยมการกตัญญูรู้คุณละเห็นถึงความสำคัญของครอบครัวมาขึ้นมากขึ้น			
4.29สื่อออนไลน์ทำให้เกิดค่านินมในการพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น			
4.30สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากเก่งภาษาต่างประเทศมากขึ้น			

4.31 สื่อออนไลน์ทำให้มีความรู้การศึกษาและให้เรายกระดับชีวิตได้ดีขึ้น			
4.32 สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนน้อยลง			
4.33สื่อออนไลน์ทำให้ไม่เข้าใจที่อาจารย์สอน			
4.34สื่อออนไลน์ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง			
4.35สื่อออนไลน์ทำให้ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์มากขึ้น			
4.36สื่อออนไลน์ทำให้ติดสังคมออนไลน์ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง			
4.37สื่อออนไลน์ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน			
4.38ถ้าเลือกได้เราอยากใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงมากกว่าในโลกที่แท้จริง			
4.39เราไม่สามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากสื่อออนไลน์			
4.40สื่อออนไลน์ก่อให้เกิดการเลียนแบบด้านความรุนแรง			
4.41สื่อออนไลน์ช่วยให้เรียนรู้เรื่องเพศง่ายขึ้น			
4.42สื่อออนไลน์ทำให้อยากมีแฟนเพื่อลงสถานะในเฟสบุ๊ค			
4.43สื่อออนไลน์ทำให้เกิดการเลียนแบบการแต่งกายของดารา			
4.44สื่อออนไลน์เราต้องไปสถานที่เที่ยวหรือร้านอาหารที่มีคนแชร์ location เยอะๆ			
4.45สื่อออนไลน์ทำให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภค			
4.46สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องตามกระแสสังคมเพราะกลัวไม่ทันสมัย			
4.47สื่อออนไลน์ทำให้เราฟุ่มเฟือย			
4.48สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อของตามกระแส เช่น รองเท้า กระเป๋า ที่ดังๆ			
4.49สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเครื่องสำอางบ่อยขึ้น			
4.50สื่อออนไลน์ทำให้เราต้องเปลี่ยนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนบ่อยขึ้น			
4.51 สื่อออนไลน์ทำให้เรากินอาหารมากขึ้นเพราะต้องไปตามร้านดังตามสื่อออนไลน์			
4.52สื่อออนไลน์ทำให้เราอยากทำศัลยกรรม			
4.53 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องซื้อเสื้อผ้าบ่อยขึ้นตามแฟชั่นกระแสนิยม			
4.54การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราต้องใช้ภาษาแสลงเพื่อให้เกิดความทันสมัย			
4.55 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร			
4.56 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เรามีความทุกข์			
4.57การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นเกมส์			
4.58การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้สุขภาพเราแย่ลงเพราะนอนดึก			
4.59 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้ผลการเรียนลดลง			
4.60 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราเล่นการพนัน เช่น พนันบอล พนันเกม			
4.61 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เราทำผิดจารีตประเพณี เช่นอยู่ก่อนแต่ง			
4.62 การเล่นสื่อออนไลน์ทำให้เกิดการท้องก่อนแต่งมากขึ้น			

ขอบพระคุณที่กรุณาช่วยตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์สำหรับการวิจัย

ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมไทยในสังคมปัจจุบัน

แบบสัมภาษณ์ (Interview) โดยตั้งคำถามเป็นปลายเปิดเพื่อให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

๑ สำหรับกลุ่มเยาวชนตัวอย่าง จำนวน ๔ ตอน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ ๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์

๒ สำหรับกลุ่มกลุ่มผู้ปกครองจำนวน ๕ ตอน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชน

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการค่านิยมของวัยรุ่นไทย กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ ๔ ผลกระทบในค่านิยมของการใช้สื่อออนไลน์หรือการติดสื่อออนไลน์

ตอนที่ ๕ การเฝ้าระวังเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ด้านการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมไทย

บรรณานุกรม

กิตติ กันภัย.(๒๕๕๑).**จิตวิทยาการสื่อสาร** หน้า114-118.กรุงเทพฯ:เหรียญบุญการพิมพ์.

กระทรวงวัฒนธรรม.(๒๕๕๘). **คลิปลามก-ตบตี ค่านิยมผิดของวัยรุ่น.** สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๕๘, จาก http://www.m-culture.go.th/

จันทิรา ธนสงวนวงศ์,ออนไลน์.(๒๕๕๙).**ค่านิยมในสังคมไทย.**สืบค้นเมื่อ ๑ ธันวาคม ๒๕๕๙,จาก http://e-learning.e-tech.ac.th/learninghtml/s1301/uni06.html

ฐานเศรษฐกิจ.(๒๕๕๘).**เจาะใจวัยรุ่นในการเสพสื่อจากหนังสือพิมพ์** .ปีที่ ๓๔ ฉบับที่ ๒,๙๒๕ วันที่ ๒๓-๒๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๗.สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๕๘, จาก http://www.thanonline.com.

ฐิตินัน บุญภาพ (๒๕๕๖)คอมมอน.**บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร**.ได้รับทุนอุดหนุนจากศูนย์วิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ฑิตยา ปิยภัณฑ์.(๒๕๕๗). **ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย,** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท .กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิเทศ ตินณะกุล. (๒๕๔๖). การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร: แอ็คทีฟ พริ้นท์.

นิยพรรณ วรรณศิริ.(๒๕๕๐)**มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม: แนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมา และสาระสำคัญ ด้านมานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม ฉบับสมบูรณ์.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา.

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ.(๒๕๕๙).**การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม.** ค้นเมื่อ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๕๙,จาก http://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/35

ปัญชลี ด้วงเอียด. (๒๕๕๐)“**ความพอเพียงในมิติวัฒนธรรม,” สารศูนย์เฝ้าระวังทาง วัฒนธรรม.** ๔(๔) :๑๕ ตุลาคม – ธันวาคม, ๒๕๕๐.

ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ. (๒๕๔๓). การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม .พิมพ์ครั้งที่ ๑๐.กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

พัชนี เชยจรรยาและคณะ.(๒๕๓๘)**แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์** .กรุงเทพฯ:ข่าวฟ่าง

สุพัตรา สุภาพ .(๒๕๓๔).สังคมและวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิชย์.

พรรธ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต.(๒๕๕๑)วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์.กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์ .

ภูเบศร์ สมุทรจักร และมนสิการ กาญจนะจิตรา.(๒๕๕๗)**พฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ.**สถาบันวิจัยประชากรและสังคม.วารสารธรรมศาสตร์ ปีที่ ๓๓ ฉบับที่ ๑ ปี พ.ศ.๒๕๗๗.

รัฐกานต์ กัณพิพัฒน์.(๒๕๕๗)**พฤติกรรมเลียนแบบกับค่านิยมการสักของวัยรุ่นหญิงในเขตกรุงเทพมหานคร** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท .กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล .

วิลัยลักษณ์ เสรีตระกูล.(๒๕๕๖).**การทำนายค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

สนิท สมัครการ. (๒๕๔๒). การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาการของสังคม.พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, โครงการส่งเสริมเอกสารวิชาการ.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์.(๒๕๓๙). **ทฤษฎีและกลยุทธการพัฒนาสังคม.** กรุงเทพ ฯ : ศูนย์ส่งเสริมหนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โสภัณฑ์ นุชนาถ.(๒๕๕๘).ค่านิยม.ภาควิชาจิตวิทยา.คณะครุศาตร์.กรุงเทพ:มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

อุไรวรรณ เทียนทอง. (๒๕๔๘).**สารรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม.**กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.

อรรำไพ วินทะไชย.(๒๕๕๘). **วัยรุ่นการการสื่อสารออนไลน์** .กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. ค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๕๘, จาก http://www.dmh.go.th/1667/1667view.asp?id=3914

ASTV ผู้จัดการ LIVE.(๒๕๕๘) **“วัยรุ่นไทยเลียนแบบดารา” ค่านิยมที่สังคมต้องตั้งคำถาม**!.ค้นเมื่อ ๒๑ พฤษภาคม ๒๕๕๘, จาก http://www.manager.co.th/Daily/

Albert Bandura . (๑๙๗๗). **Social Learning Theory Self-efficacy:The exercise of control**.Newyork:W.H.Freeman.

Milton Rokeach (๑๙๘๓**). The nature of human values.** Publisher, Free Press Original from, theUniversity of Michigan. Digitized.

Richins, M. L., & Dawson, S. (๑๙๙๒). **A consumer value orientation for materialism and its measurement: Scale development and validation**. Journal of Consumer Research.