

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการใช้ชีวิตประจำวันกับตัวเราอย่างมาก โดยจะเห็นได้ว่า เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเราตั้งแต่ตื่นนอนไม่ว่าจะเป็นการเลือกหยิบมือถือก่อนที่จะเลือกหยิบแปรงสีฟัน ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบว่ามีใครไลน์หรืออีเมลติดต่อมาถึงเราหรือไม่ ดังนั้นทุกสาขาอาชีพล้วนมีความจำเป็นต่อการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานเพื่อให้สามารถทำตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการติดต่อสื่อสารของคนภายในองค์กรหรือการสื่อสารระหว่างองค์กรต่าง ๆ ด้วยกัน รวมไปถึงจนถึงการสื่อสารกับบุคคลภายนอก โดยเครื่องมือที่นิยมใช้ในปัจจุบันคือสื่อออนไลน์เนื่องจากเป็นสื่อที่มีความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร สามารถรับข้อมูลหรือใช้เพื่อสำหรับการติดต่อสื่อสารได้ตลอดเวลาตั้งแต่ตื่นนอนจนเข้านอน นอกจากนี้ เทคโนโลยีในปัจจุบันยังส่งผลทำให้สามารถใช้สื่อออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้มากมายหลากหลายโดยอุปกรณ์ที่เป็นที่นิยมของประชาชน ได้แก่ สมาร์ทโฟน 85.5% คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล 62.0% คอมพิวเตอร์พกพา 48.7% แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ 30.0% สมาร์ททีวี 19.8% (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2561, ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลทำให้คนในสังคมนิยมเลือกที่จะรับข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากสื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลที่มีขนาดใหญ่และมีข้อมูลในด้านต่าง ๆ มากมายโดยเฉพาะข้อมูลที่เป็นเรื่องของความบันเทิงส่งผลทำให้ผู้ประกอบการส่วนใหญ่นิยมที่จะเลือกติดตั้งอินเทอร์เน็ตสำหรับในการช่วยแบ่งเบาภาระในเรื่องของการช่วยดูแลบุตรหลานกันมากขึ้น สิ่งเหล่านี้ส่งผลทำให้เยาวชนเสพติดอินเทอร์เน็ตและสื่อบันเทิงมากขึ้นตาม โดยเราสามารถเห็นได้จากตัวอย่างข้อมูลของเยาวชนในสหรัฐอเมริกาที่ประสบปัญหาเยาวชนเสพติดอินเทอร์เน็ตและสื่อบันเทิงโดยมีรายละเอียดแสดงให้เห็นดังนี้ คือ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 8-18 ปี ใช้เวลาเฉลี่ยโดยประมาณ 7 ชั่วโมงต่อวัน ในการรับสื่อบันเทิง เยาวชนที่ไม่ได้รับการดูแลจากครอบครัวในการจัดเวลาการรับสื่อมีผลกระทบถึง 47% ที่ผลการเรียนตกต่ำลงถึงจากการเสพติดสื่อออนไลน์ โดยกลุ่มผู้บริโภคที่ติดสื่อจะใช้เวลาโดยประมาณ 16 ชั่วโมงต่อวันในการเสพสื่อออนไลน์ โดยมีอยู่มากถึง 21% ซึ่งสาเหตุมาจากการพัฒนาที่หลากหลายของเทคโนโลยีส่งผลทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่ายขึ้นโดยเห็นได้จากพฤติกรรมการใช้

อุปกรณ์มือถือที่เพิ่มมากขึ้นจาก 39% เป็น 66% (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2561, ออนไลน์)

นอกจากนี้ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2559 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ยังแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชาชนชาวไทยว่าใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 45.0 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือระยะเวลาในการใช้งานเฉลี่ยที่ 6.4 ชั่วโมงต่อวัน โดยกลุ่ม Gen Y (ผู้ที่เกิดในปี พ.ศ. 2524-2543) เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงมากที่สุด อยู่ที่ 53.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทั้งนี้ทั้งนั้นเป็นผลเนื่องมาจากเป็นกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตมากับยุคที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการค้นหาข้อมูลสำหรับการเรียนรู้ การใช้งานเพื่อความสะดวกในการทำงาน หรือในเรื่องของการใช้ชีวิตส่วนตัวก็ล้วนแต่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น

แม้อินเทอร์เน็ตจะเป็นแหล่งข้อมูลที่มีประโยชน์สำหรับการใช้ค้นคว้าหาความรู้ในด้านบวกต่าง ๆ มากมายแต่ในทางกลับกันอินเทอร์เน็ตก็ส่งผลเสียที่เป็นแหล่งการเผยแพร่ข้อมูลด้านลบอีกด้วย โดยเฉพาะในปัจจุบันการใช้ชีวิตของประชาชนล้วนประสบปัญหาต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเศรษฐกิจ การเมือง สังคม หรือแม้กระทั่งการศึกษา ด้วยเหตุผลเหล่านี้ที่เข้ามาสร้างปัญหาต่าง ๆ ประชาชนย่อมต้องมองหาสิ่งที่จะช่วยในการผ่อนคลายจิตใจและร่างกายที่เหนื่อยล้าจากที่ประสบพบเจอในชีวิต ทางเลือกหนึ่งในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ก็คือสิ่งบันเทิงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของละคร ภาพยนตร์ ดนตรี การแสดง หรือการเล่นเกมส์ต่าง ๆ เป็นต้น ด้วยปัญหาที่กล่าวมาทำให้เห็นว่าประชาชนจะล้วนแต่ต้องการความบันเทิงเพื่อช่วยในเรื่องของการผ่อนคลายทำให้ผู้ประกอบการต่าง ๆ เห็นถึงผลประโยชน์ที่จะเข้ามามอบความบันเทิงให้กับประชาชนที่แสวงหาความบันเทิงที่เหมาะสมกับตนเอง ทำให้เกิดการแย่งชิงกันของเหล่าผู้ประกอบการที่มีความเกี่ยวข้องกับความบันเทิงทั้งสิ้น ทำให้ความบันเทิงในปัจจุบันเริ่มเข้าสู่ภาวะที่มีมากจนเกินไปโดยเฉพาะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อออนไลน์ในปัจจุบันที่กลายเป็นดาบสองคมเนื่องจากเป็นสื่อที่ไม่สามารถควบคุมเรื่องราวการนำเสนอได้ ทำให้สื่อออนไลน์เอาแต่นำเสนอสิ่งที่เป็นความบันเทิงทำให้เกิดความสูญหายในเรื่องของสาระและความรู้ต่าง ๆ ความเป็นเหตุเป็นผลถูกลบเลื่อนไปด้วยความบันเทิง เพื่อฝัน เกินความเป็นจริง และสร้างความรู้หรือค่านิยมผิด ๆ ให้กับประชาชน

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยในปัจจุบันมีอัตราการเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อบันเทิงมากขึ้นเหมือนในสหรัฐอเมริกาและเยาวชนยังเป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด สิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากที่สามารถใช้สื่อออนไลน์ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่อย่างสมาร์ทโฟน (Smartphone)

ได้ตลอดเวลาส่งผลทำให้เยาวชนสนใจกับการใช้เวลาไปกับกิจกรรมจากสื่อออนไลน์ที่มากขึ้นทำให้เยาวชนยุคใหม่เริ่มใช้เวลาไปกับการฟังเพลง เล่นเกม หรือการชมภาพยนตร์ผ่านบนระบบอินเทอร์เน็ต อีกทั้งสามารถแสดงความรู้สึกของตนเองกับคนรอบข้างผ่านโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้สะดวก ดังนั้นจึงไม่แปลกใจมากเท่าไรนักที่จะเห็นว่าเยาวชนในปัจจุบันจะให้ความสนใจและยอมเสียเวลาทั้งหมดไปกับการท่องไปในโลกของอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้มันเองที่ส่งผลทำให้เยาวชนไม่ได้แบ่งปันเวลามาใช้สำหรับการทำกิจกรรมอย่างอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกีฬา หรือการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลเพื่อช่วยในการเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ความสามารถในด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ การเสพสื่อตลอดเวลา ก็จะเป็นการสะสมความเคยชิน จนรู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติหากสื่อที่เยาวชนได้รับบ่อย ๆ เป็นเรื่องที่แฝงไว้ด้วยความรุนแรง ก็จะมีผลทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบเพราะเห็นว่ามันเป็นเรื่องปกติ เพราะว่าการลอกเลียนแบบนั้นเป็นเรื่องปกติของมนุษย์ เนื่องจากการลอกเลียนแบบถือเป็นการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ปฏิบัติกันมาตั้งแต่ยังเป็นทารกไม่ว่าจะเป็นเรียนรู้วิธีการพูดหรือวิธีการแสดงออกท่าทางต่าง ๆ ดังนั้น สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญในการลอกเลียนแบบนั้นคือการเลียนแบบในสิ่งที่ถูกต้อง หากตัวผู้ที่เป็นต้นแบบมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ก็จะทำให้เยาวชนเกิดการลอกเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดีงามหรือไม่ถูกต้องไม่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้ก็ส่งผลกระทบต่อจนกลายเป็นปัญหาของสังคม ส่งผลให้เยาวชนในสังคมเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ดังนั้นการควบคุมดูแลเยาวชนในการใช้เทคโนโลยีจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการดูแลจากครอบครัวที่ควรให้เวลาให้ความรัก และความเอาใจใส่ต่อกันเพื่อเป็นการช่วยเหลือ แนะนำ การใช้อุปกรณ์มัลติมีเดียให้มีความเหมาะสมกับช่วงอายุ รวมไปถึงการสร้างกฎเกณฑ์ในการควบคุมเวลาในการรับสื่อ บันเทิงต่าง ๆ เพื่อช่วยป้องกันการเกิดปัญหาเยาวชนเสพติดสื่อบันเทิงจนมากเกินไป และเป็นการป้องกันการลอกเลียนแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในด้านลบอีกด้วย

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการเปิดรับสื่อบันเทิงที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเยาวชนเนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีแนวโน้มในการถูกชักจูงได้ง่าย เนื่องจากมีประสบการณ์ที่ไม่มากเพียงพอในการดำรงชีวิต อีกทั้งยังมีจิตใจและอารมณ์ที่อ่อนไหวส่งผลทำให้การตัดสินใจ ไม่มีความรอบคอบเกิดความรู้สึกคล้อยตามสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายหากสื่อบันเทิงเหล่านั้นนำเสนอ แต่ในทางด้านลบก็จะส่งผลทำให้เยาวชนเกิดการซึมซับจนพัฒนาไปสู่ความเคยชินและส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบสิ่งไม่ดีต่าง ๆ จากสื่อบันเทิงได้ นอกจากนี้ ยังเป็นกลุ่มที่นิยมในใช้อินเทอร์เน็ตสูงมากที่สุดอีกด้วย โดยเฉพาะเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นเมืองที่มีโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ตที่ดีกว่าและพร้อมมากกว่าต่างจังหวัด รวมไปถึง

การประสบปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการประสบปัญหาการเดินทางที่แสนจะแออัดมีจำนวนผู้คนและพาหนะที่หนาแน่นมากกว่าต่างจังหวัด เหตุนี้เองจึงทำให้ผู้คนนิยมที่จะเลือกหยิบมือถือมาใช้งานในระหว่างการเดินทางไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ หรือการดูวิดีโอผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อช่วยฆ่าเวลา และนอกจากนี้ยังเป็นแหล่งรวมเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลทำให้มีสื่อบันเทิงมากมายที่เป็นสิ่งที่คอยส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการทำการศึกษาระดับปริญญาโทที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนที่ไม่เหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นแบบที่เปิดรับสื่อบันเทิงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน
2. พฤติกรรมการเล่นแบบที่เปิดรับที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน
3. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบที่ต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน
4. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเล่นแบบที่เปิดรับ และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นแบบสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขอบเขตการศึกษาไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรม的开รับและพฤติกรรมการเลียนแบบของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

2. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือเยาวชนที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ในงานวิจัยครั้งนี้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือนเมษายน 2562

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น (Independent Variables)

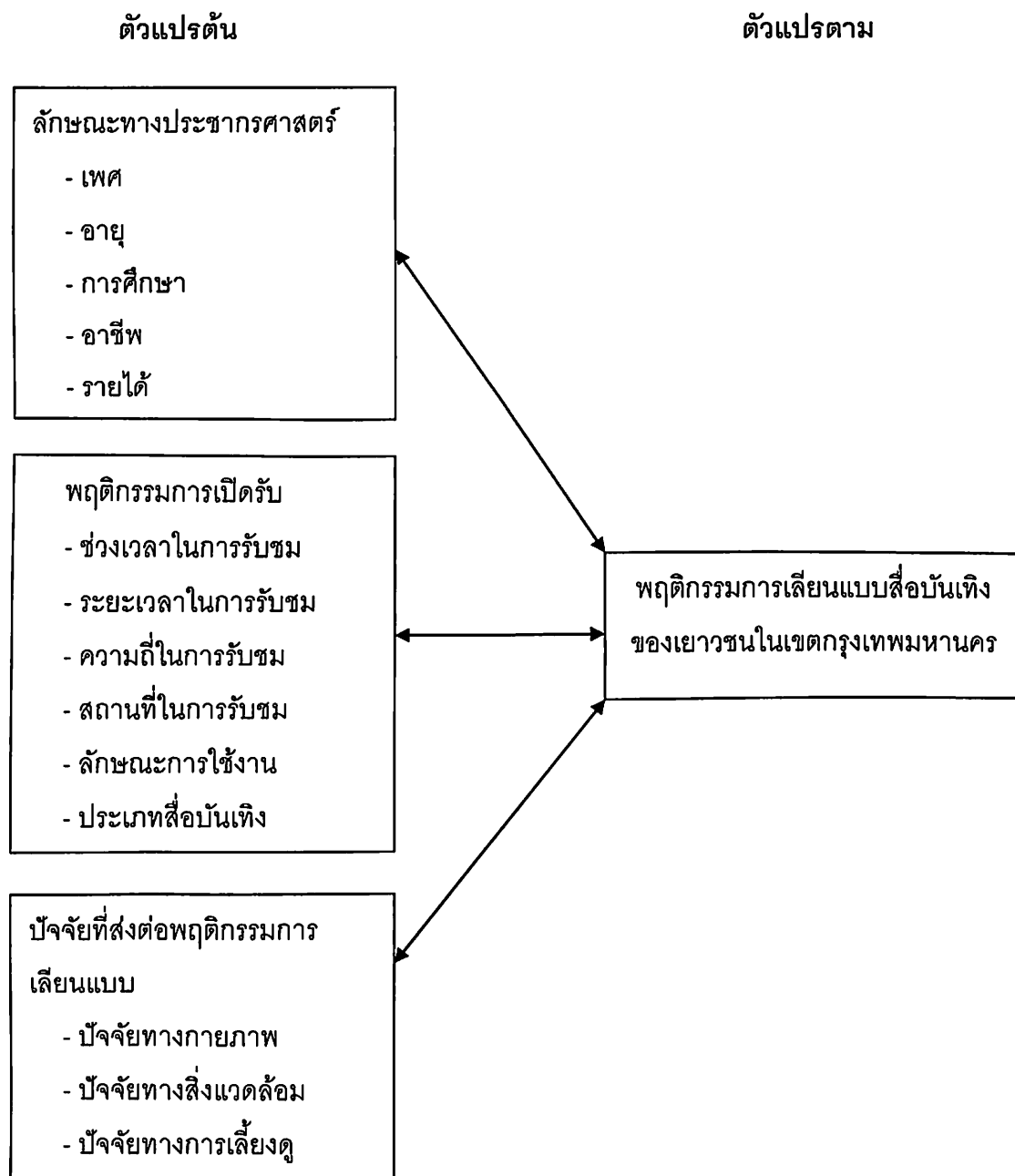
1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ

1.2 พฤติกรรม的开รับ ได้แก่ ช่วงเวลาในการรับชม ระยะเวลาในการรับชม ความถี่ในการรับชม สถานที่ในการรับชม ลักษณะการใช้งาน ประเภทสื่อบันเทิง

1.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ ได้แก่ ปัจจัยทางกายภาพ ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางการเลี้ยงดู

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

2.1 พฤติกรรมการเลียนแบบ



ภาพประกอบที่ 1.1 กรอบแนวคิดด้านการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปเป็นแนวทางแก้ไขการนำเสนอสื่อบันเทิงเพื่อป้องกันพฤติกรรมการเลียนแบบที่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชน
2. ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการนำเสนอสื่อบันเทิงเพื่อช่วยพฤติกรรมการเลียนแบบเชิงสร้างสรรค์ของเยาวชน

3. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักวิจัยและผู้สนใจในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อบันเทิงและพฤติกรรมกาเลียนแบบของเยาวชนในแง่มุมอื่นต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ หมายถึง ระดับความสนใจที่มีต่อสื่อบันเทิงของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

พฤติกรรมกาเลียนแบบ หมายถึง การแสดงออกทางพฤติกรรมของเยาวชนจากการทำตามแบบอย่าง โดยความหมายของการเลียนแบบในงานวิจัยชิ้นนี้คือการเลียนแบบทำตามแบบอย่างจากสื่อบันเทิง

สื่อโทรทัศน์ หมายถึง สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพยิ่งประเภทหนึ่ง เป็นสื่อที่ส่งได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อความบันเทิง

สื่อออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่ใช้สื่อสารระหว่างกันใเครือข่าย ผ่านทางเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

สื่อบันเทิง หมายถึง สื่อต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อมีวัตถุประสงค์สำหรับทำให้ผู้รับสารได้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และรวมไปถึงการสร้างควมผ่อนคลาย

เยาวชน หมายถึง บุคคลที่อยู่ในช่วงวัยหนุ่มสาวเป็นผู้ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 15-25 ปี (สหประชาชาติ)

อิทธิพลของสื่อ หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กระทำการ กับผู้ถูกกระทำการ ในลักษณะที่ผู้กระทำทำการลงไปโดยเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตามผ่านช่องทางของสื่อต่าง ๆ