

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทั่วโลกมีพัฒนาอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อโครงข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านการถ่ายโอนข้อมูลด้วยระบบสารสนเทศ เชื่อมโยงทั้งทางการค้าการเงิน การลงทุน การเมือง สาธารณสุข การศึกษา สังคม วัฒนธรรม สร้างมูลค่าการตลาดมหาศาล

การสื่อสารยุค social media มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของมนุษย์ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิด สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมทั่วโลกอย่างรวดเร็วปัจจุบันทุกประเทศในโลกใช้การสื่อสารเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดในโลก ทำให้เกิดการเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมไปสู่การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัลปี พ.ศ.2558 มีการใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก 3 พันล้านคนและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น

พฤติกรรมกรใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ระบุว่าประชากรช่วงอายุ 15 - 24 ปี เข้าถึงอินเทอร์เน็ต คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 64.7 รองลงมา 6 - 14 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 58.2 อายุ 25 - 34 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 48.5 อายุ 35 - 49 ปี คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25.9

ในปี 2557 สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำการสำรวจพฤติกรรมกรใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่า ส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิงและการติดต่อสื่อสาร โดยมีกิจกรรมหลัก ได้แก่ (1) ใช้เพื่อการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 78.2 (2) ใช้เพื่ออ่านข่าว/อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ 57.6 และ (3) ใช้เพื่อค้นหาข้อมูล ร้อยละ 56.5 ขณะที่

ผลจากเทคโนโลยีการสื่อสารได้สร้างเครือข่ายสังคมใหม่ หรือ “สังคมออนไลน์” (Online Community) หรือ “สังคมเสมือน” (Virtual Community) หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Social Network) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวเป็นพื้นที่สาธารณะคนทุกเพศ ทุกวัย ทั่วโลกที่เข้ามาใช้พื้นที่สื่อสารกันได้ทั้งการส่งข้อความ ภาพ เสียง ความคิดเห็น แสดงตัวตนใหม่ในสังคมออนไลน์ ตามความคิดเห็นในแต่ของแต่ละคนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างอิสระ

เมื่อมาพิจารณาถึงอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันที่ขาดการรู้เท่าทันสื่อ จากการที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย รวดเร็ว อาทิเกมออนไลน์ คลิปวีดีโอลามก ที่มีเนื้อหาความรุนแรง

รวมถึงสื่อสารมวลชนเอง ทั้งโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์เช่นเว็บไซต์ นำเสนอปัญหาอาชญากรรมที่เกิดขึ้นอาทินักเรียนตีกัน นักเรียนอาชีวะออกไล่ฆ่าช่างกลคู่อริ เด็กแว้น แสดง ภาพคลิปนักเรียนหญิงยกพวกกรุมทำร้ายอีกฝ่าย แล้วถ่ายคลิปประจาน รวมถึงการใช้เครื่องมือสื่อสาร โพสต์ข้อความรูปภาพ ดูหมิ่นสถาบัน ทำหายกันไปมาทางสื่อสังคมออนไลน์จนเป็นเหตุให้ยกพวกตีกัน ยาเสพติดตัวใหม่ยี่ห้ออะไร เสพอย่างไร หาซื้อได้ที่ไหน

นำเสนอในสื่อให้เห็นทุกวัน แข่งขันด้านประเด็นเจาะลึกเพื่อเพิ่มยอดจำนวนผู้ติดตามชม กลายเป็นการปลุกฝัง ภาพความขัดแย้ง ที่จบลงด้วยการแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง อาทิการถ่ายทอดสด ดร.ใช้ปืนจ่อหัวตัวเองก่อนปลดชีวิตตัวเองชดใช้กรรมหลังก่อเหตุฆ่าผู้อื่น สื่อกลายเป็นผู้มีส่วนชี้นำความคิดทางความก้าวร้าวรุนแรง ที่มีผลต่อเด็กและเยาวชนที่ไม่รู้เท่าทันสื่อ

เป็นแรงเสริมกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ในช่วงวัยที่ต้องการรับรู้สิ่งแปลกใหม่ จนกลายเป็นปัญหา เด็กติดเกม เด็กก่อคดีอาชญากรรมเลียนแบบเกมความรุนแรง หรือภาพจากคลิปวีดีโอซึ่งยากต่อการควบคุมด้วยข้อมูลจำนวนมากในแต่ละวัน อาจก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจนทำให้เกิดผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนและสังคมตามที่ปรากฏในหน้าข่าวในแต่ละวัน

งานวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนของสิริภิญโญ อินทรประเสริฐ 2556ศึกษาเวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทที่พบบ่อยคือสื่อโทรทัศน์ กลุ่มตัวอย่าง400 คน คิดเป็นร้อยละ100.0 อินเทอร์เน็ต381 คน คิดเป็นร้อยละ92.25 ภาพยนตร์378 คิดเป็น94.50 สื่อที่ใช้เวลาเข้าชมเกิน 3 ชั่วโมงขึ้นไป ภาพยนตร์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ส่วนที่มีการเข้าชมน้อยกว่า 1 ชั่วโมงได้แก่ วิทยุ หนังสือพิมพ์

ด้านความรุนแรงทั้งภาพและเสียงที่ทำให้ตกใจ หวาดกลัว สะเทือนอารมณ์ อันดับแรกคือภาพยนตร์ 262 คนคิดเป็นร้อยละ 60.50 รองลงมาคือโทรทัศน์ 222 คน คิดเป็นร้อยละ55.50 อินเทอร์เน็ตจำนวน202 คน คิดเป็นร้อยละ50.50

อิทธิพลของสื่อ ปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยแวดล้อมสื่อของเด็กและเยาวชน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนมีค่าปานกลางค่อนข้างสูงมีค่าสัมประสิทธิ์อยู่ระหว่าง0.50 - 0.68 โดยเวลาที่เข้าชมสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรง

ของเด็กและเยาวชนทั้งพฤติกรรมการแสดงออกทางวาจา ความรุนแรงที่แสดงออกทางกายและแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคตโดยกลุ่มตัวอย่างที่ขมสือที่พบความรุนแรงบ่อยคือภาพยนตร์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ตเด็กที่ก่อคดีอาชญากรรมพบว่าแรงจูงใจส่วนหนึ่งจำมาจากสื่ออินเทอร์เน็ต

จากสถิติที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นพบว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มการก่อเหตุอาชญากรรมเพิ่มมากขึ้นทุกปีและช่องทางของสื่อ Social Media หรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อใหม่ที่มีผู้ใช้เสมือนเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันที่ภาครัฐยังไม่สามารถควบคุม ข้อความทั้งภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมต่อวัยผู้รับสารได้

ดังนั้น จึงควรศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาและมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยในสังคมยุคสื่อสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานทางการวิจัย

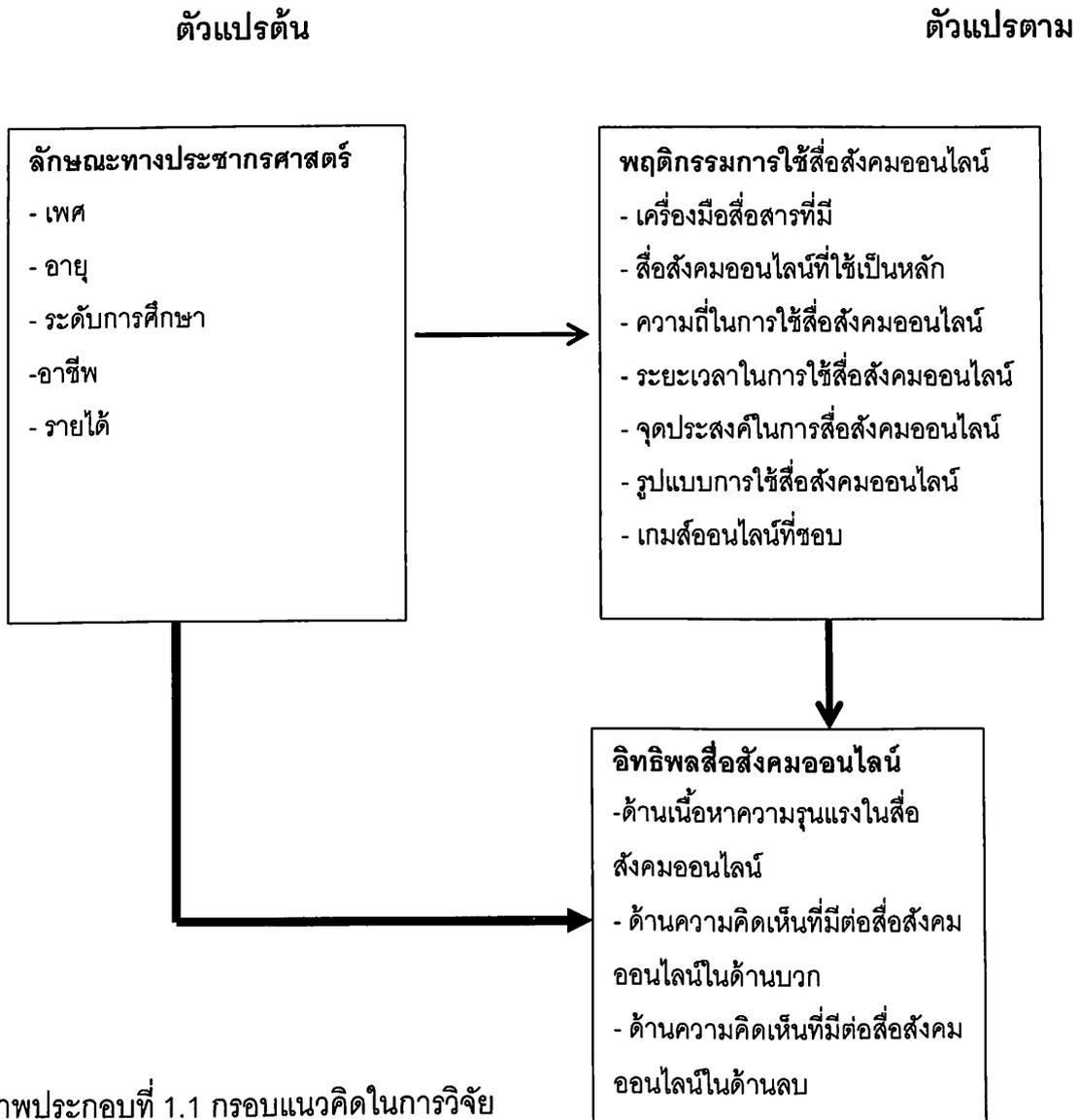
สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

สมมติฐานที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับอิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์มีต่อ เด็กและเยาวชน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และอิทธิพลที่มีต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่มีความสัมพันธ์กับ

ลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครและอิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของลักษณะประชากรที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ และความคิดเห็นถึงอิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์ในด้านบวกและลบโดยมีขอบเขตการศึกษาประกอบด้วย



ภาพประกอบที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

มุ่งศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และอิทธิพลสื่อที่มีต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ประชากรที่ทำการศึกษาคือ เด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร หาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโรยามาเน่ (Taro Yamane) อ้างถึงใน ธานินทร์ ศิลป์จารุ (2557, หน้า 45-46) ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

3.2 ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย เครื่องมือสื่อสารที่มีสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นหลัก ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์จุดประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

3.3 อิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ ด้านความคิดเห็นที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านบวก ด้านความคิดเห็นที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบ

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

4.1 ด้านระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลเดือนมิถุนายน 2559 ถึงเดือนกรกฎาคม 2559

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

2. ทำให้เข้าใจถึงอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

3. หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน อาทิ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์(พม) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) ฯลฯ สามารถนำไปเป็นข้อมูลเพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่มีทิศทางอย่างชัดเจนและมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยเพื่อเป็นบรรทัดฐานในอนาคต

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยขอกำหนดความหมายและขอบเขตของศัพท์เฉพาะต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

เด็กและเยาวชน หมายถึง ในงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดอายุของ "เด็ก" ได้แก่ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่เจ็ดปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่เกินสิบสี่ปีบริบูรณ์ ส่วน "เยาวชน" หมายถึงบุคคลที่มีอายุเกินสิบสี่ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่เกินยี่สิบปีบริบูรณ์

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ตเขียนและอธิบายความสนใจและกิจการที่ได้ทำและเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วยการแชร์การส่งข้อความอีเมล วิดีโอเพลงอัปโหลดรูปบล็อก เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเรื่องประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดช่องทางที่ใช้บ่อยที่สุดความถี่ในการใช้ต่อวันช่วงเวลาที่ใช้ระยะเวลาที่ใช้ต่อวันใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุดคุณสมบัติที่ชอบมากที่สุดและแหล่งหรือสื่อที่ทำให้สนใจใช้

อิทธิพลสื่อ หมายถึง ผลจากความถี่ในการใช้สื่อที่มีเนื้อหาแนวโน้มไปในทางรุนแรงทั้งภาพและเสียงเป็นแรงเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบทั้งด้านบวกและลบ ปลูกฝังค่านิยม ด้านอารมณ์ แรงผลักดันที่มีผลกระตุ้นอันมีผลต่อการดำรงชีวิต