

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร" ผู้วิจัยได้นำข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่เก็บรวบรวมมาจำนวน 400 ชุด ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วมาทำการวิเคราะห์ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 58.5 มีอายุ 15-18 ปี จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.5 มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 43.8 มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 91.5 มีรายได้รวมต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท/เดือน จำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 70.8

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีเครื่องมือสื่อสารประเภท สมาร์ทโฟน จำนวน 367 คน คิดเป็นร้อยละ 45.4 สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เป็นหลักมากที่สุด คือ Facebook จำนวน 394 คน คิดเป็นร้อยละ 35.9 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน จำนวน 388 คน คิดเป็นร้อยละ 97.0 เข้าใช้สังคมออนไลน์ในแต่ละวัน มี ระยะเวลา มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 66.8 จุดประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ สื่อสารพูดคุยกับเครือข่าย คนรู้จัก จำนวน 305 คน คิดเป็นร้อยละ 19.7 มีรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบ อ่านตามหน้าแรก (Feed) ของเฟซบุ๊ก ที่เพื่อนแชร์มา จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 เกมส์ออนไลน์ที่ชอบมากที่สุด คือ เกมส์ทำอาหาร จำนวน 214 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8

3. อิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร

อิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร ภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3.79 รองลงมา ด้านความคิดเห็นต่อสื่อในด้านบวกมีค่าเฉลี่ย 3.69 และด้านความคิดเห็นต่อสื่อในด้านลบมีค่าเฉลี่ย 2.59 สามารถอธิบายเป็นรายด้านได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.79 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า คิดว่าภาพและเสียงที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว ช่มชู้ในสื่อสังคม

ออนไลน์ที่เผยแพร่มีอย่างน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.00 รองลงมา ได้รับข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ในทางสร้างสรรค์ให้ความรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.98 อยากให้สื่อนำเสนอข่าวเชิงสร้างสรรค์มากกว่านำเสนอข่าวความขัดแย้ง ฆ่ากัน ใช้กำลังแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ย 3.86 ข้อมูลเนื้อหาที่พบทั้งด้านดีและไม่ดีสื่อมีผลอย่างน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ย 3.65 และเห็นด้วยกับสื่อที่เสนอภาพข่าวข่มขืน ฆ่ากันตาย ชิงทรัพย์ และความขัดแย้งทางการเมืองทุกวัน มีค่าเฉลี่ย 3.47

2. ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านบวก อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.69 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า จะวิเคราะห์ข้อมูลที่พบในสื่อก่อนตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.26 รองลงมา เมื่อมีปัญหาจะปรึกษาพ่อแม่ มีค่าเฉลี่ย 4.22 ใช้กูเกิ้ลหาข้อมูลทำการบ้าน และด้านสุขภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.09 ในสื่อสังคมออนไลน์หาข้อมูลด้านลบได้ง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.09 ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อพบปะพูดคุยในเรื่องสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ย 3.88 เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาอาชีพเสริมและความรู้รอบตัว มีค่าเฉลี่ย 3.85 ชอบแชร์ภาพตอนไปเที่ยว อาหารร้านอร่อย มีค่าเฉลี่ย 3.68 ข่าวและข้อมูลจากสื่อมีอิทธิพลในด้านเป็นข้อมูลการตัดสินใจ มีค่าเฉลี่ย 3.52 ชอบใช้สื่อสังคมออนไลน์เพราะใช้กันทั้งบ้าน มีค่าเฉลี่ย 3.34 ติดตามเพจดารานักร้องที่ชื่นชอบเป็นประจำ มีค่าเฉลี่ย 3.23 และชอบคุยระบายความเหงาในห้องแชทรวม มีค่าเฉลี่ย 2.46

3. ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.59 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า จะปิดเว็บไซต์ทันทีหากโหลดช้าไม่ไหวรอ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 3.57 รองลงมา รู้สึกหงุดหงิดเมื่อเจอสถานที่ที่สัญญาณไวไฟช้า มีค่าเฉลี่ย 3.56 ชอบดูแบบการแต่งตัวตามแฟชั่นเทรนด์ดาราแล้วไปหาซื้อ มีค่าเฉลี่ย 3.46 จะแสดงความคิดเห็นสวนทันทีหากเจอคนแปลกหน้าเข้ามาต่อว่าเพื่อนในกลุ่ม มีค่าเฉลี่ย 3.27 ชอบระบายอารมณ์ในเฟสตัวเอง เพราะอยากให้เพื่อนรู้ มีค่าเฉลี่ย 3.17 รู้สึกโมโหทุกครั้งที่พ่อแม่ห้ามเล่นเกมหรือเล่นโทรศัพท์ มีค่าเฉลี่ย 2.94 ชอบถ่ายภาพตัวเองในชุดวาบหวีโพสต์ลงโซเชียล มีค่าเฉลี่ย 2.80 เคยโพสต์เคยแชร์ข้อความและภาพที่ไม่เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 2.17 ชอบให้คนมาไลค์ มาเน้น แฉวงการแต่งตัว มีค่าเฉลี่ย 1.90 ใช้ภาษาเวอร์วัง ครัช ตั๊ล ล้าก ข่า ล้าว อัจ คุยกับเพื่อนและคนแปลกหน้าห้องแชทรวม มีค่าเฉลี่ย 1.85 ซื้อสมาร์ตโฟนเพราะชอบดาราที่โฆษณาใช้อยู่ มีค่าเฉลี่ย 1.77 แสวงหาความรู้เรื่องเพศศึกษาจากกลุ่มเพื่อนเว็บไซต์ หรือสื่อลามกชนิดต่างๆ มีค่าเฉลี่ย 1.68 และเคยถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสื่อออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 1.58

4. ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้รวมต่อเดือนมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ยกเว้น เพศ ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2 พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา ของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนแตกต่างกัน ส่วน เพศ และอาชีพ แตกต่างก็มีความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนไม่แตกต่างกันโดยสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้

1. เด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายด้านก็พบว่า ด้านความคิดเห็นต่อสื่อในด้านบวก ไม่แตกต่างกันเช่นกัน ยกเว้น ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ และด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. เด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกัน ความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายด้านก็พบว่าแตกต่างกัน ยกเว้น ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบที่ไม่แตกต่างกัน

3. เด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษา แตกต่างกัน มีความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณารายด้านก็พบว่าแตกต่างกันทุกด้าน

4. เด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพ แตกต่างกัน ความสัมพันธ์กับอิทธิพลต่อสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน ไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณารายด้านก็พบว่าไม่แตกต่างกัน ยกเว้น ด้านความคิดเห็นต่อสื่อในด้านลบที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผล

1. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีเครื่องมือสื่อสารประเภท สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เป็นหลักมากที่สุด คือ Facebook ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน มีระยะเวลามากกว่า 3 ชั่วโมง จุดประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

มากที่สุด คือ สื่อสารพูดคุยกับเครือข่าย คนรู้จัก มีรูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบ อ่านตามหน้าแรก (Feed) ของเฟซบุ๊กที่เพื่อนแชร์มา เกมส์ออนไลน์ที่ชอบมากที่สุด คือ เกมส์ทำอาหาร

ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของภัทราเรื่องสวัสดิ์ (2553) ศึกษารูปแบบดำเนินชีวิต พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครพบว่าส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มีการเข้าใช้บริการในช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มีความถี่ในการเข้าใช้ 7 วันต่อสัปดาห์ที่ใช้เวลาในการเข้าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้งโดยเฉลี่ย 90 นาทีหากนำทฤษฎีเข็มฉีดยา(Hypodermic/Bullet theory)อธิบายตามพฤติกรรมการใช้ เชื่อว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลมากและมีอิทธิพลโดยตรงต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลเปิดเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์จากที่บ้าน/หอพักผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์มากที่สุดกิจกรรมที่คนทำงานทำเป็นประจำมากที่สุด 3 อันดับแรกเมื่อเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์คือสนทนากับเพื่อนออฟเดสทสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพและหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล คนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัวโดยแสดงให้เห็นถึงกิจกรรมความสนใจและความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวนอกจากนี้ยังพบว่าคนวัยทำงานที่มีอาชีพและรายได้แตกต่างกันมีช่วงเวลาในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)สามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นให้เห็นว่าเมื่อสมาชิกกลุ่มซึ่งหมายรวมถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนนี้ด้วยเห็นพฤติกรรมบางอย่างภายใต้เงื่อนไขใดเงื่อนไขหนึ่งเขาจะรับและเลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นดังนั้นสื่อมวลชนก็เปรียบเสมือนต้นแบบ (Model)

สำหรับผู้ชมและผู้ชมนั้นอาจจะแสดงแบบเดียวกับสิ่งที่เห็น (DeFleur, 2010) ในทำนองเดียวกันเมื่อเด็กและเยาวชนได้มีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อใหม่และสื่อสังคมมากก็ย่อมที่จะมีการเลียนแบบพฤติกรรมซึ่งอาจเป็นพฤติกรรมในเชิงลบได้เช่นเดียวกันเนื่องจากเป็นสิ่งที่มีความเหมือนจริงที่นำไปสู่การลอกเลียนแบบ (Modelling) (Bandura 1971 และ 1994 อ้างถึงใน Baran and Davis , 2012)

2. อิทธิพลสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมา ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านบวก และด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบ สามารถอภิปรายเป็นรายด้านได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าภาพและเสียงที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว ช่มชู้ในสื่อสังคมออนไลน์ที่เผยแพร่มีมากที่สุด

2. ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านบวกอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เด็กและเยาวชนจะวิเคราะห์ข้อมูลที่พบในสื่อก่อนตัดสินใจมากที่สุด

3. ด้านความคิดเห็นต่อสื่อสังคมออนไลน์ในด้านลบ อยู่ในระดับน้อย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เด็กและเยาวชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่เคยถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายออนไลน์ หรืออาจเคยถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายออนไลน์น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากการวิเคราะห์ ดังปรากฏผลการศึกษาวิจัยที่น่าเสนอและสรุปไว้แล้ว ผู้ศึกษาวิจัยเห็นว่า มีประเด็นบางอย่างที่สำคัญจึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้ประโยชน์จากสังคมออนไลน์ในแง่การศึกษามากขึ้น เช่น หาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ทางเว็บไซต์ เช่น ข้อมูลเพื่อการศึกษา

2. ควรมีมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยในสังคมยุคสื่อสังคมออนไลน์ อย่างชัดเจน

3. ควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรักการอ่านหนังสือและชอบเล่นกีฬา

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ควรศึกษาพฤติกรรมกรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนในเขตอื่นๆ เพื่อนำผลที่ได้มาศึกษาเปรียบเทียบกับในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษาครั้งต่อไปมาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาและหามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยในสังคมยุคสื่อสังคมออนไลน์

2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร

3. ควรศึกษาปัญหาและผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อสังคมไทย