

ความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของกลุ่มเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้

The Relation Between Perception and Behavior on Online Social Networking of Youth in Five Southern Thai Border Provinces

ทัศนีย์ ประธาน^{1*}, สุวัจนี เพชรรัตน์², พรทิพย์ เสี่ยมหาญ³, คณิงนิจด์ หนูเช็ก⁴

และ สุพรรณณี ทมาดยุโส๊ะ⁵

Tasanee Pratan^{1*}, Suwatchanee Petcharat², Porntip Seamhan³,
Khanungnit Hnuchek⁴ and Suphannee Mardysuh⁵

¹ รองศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

¹ Assoc. Prof., Lecturer of Graduate Diploma in Teaching Profession Program, Faculty of Education and
Liberal Arts, Hatyai University

² อาจารย์, สาขาวิชาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

² Lecture, Department of Marketing, Hatyai Business School, Hatyai University

³ อาจารย์, สาขาวิชาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

³ Lecture, Department of Accounting, Hatyai Business School, Hatyai University

⁴ อาจารย์, สาขาวิชาการจัดการธุรกิจค้าปลีกและแฟรนไชส์ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

⁴ Lecture, Department of Retail and Franchise Business Management, Hatyai Business School,
Hatyai University

⁵ อาจารย์, สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

⁵ Lecture, Department of General Education, Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University

* Corresponding author, Email: tasanee@hu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชน 5
จังหวัดชายแดนภาคใต้ และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้กับความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น
จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ และวัตถุประสงค์ในการบริโภค โดยกลุ่มเยาวชนที่ใช้ศึกษาครั้ง
นี้ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาอยู่ในเขตพื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน
2,263 คน ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์วันละหลายชั่วโมง และมี
ค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อเฉลี่ยเดือนละไม่เกิน 100 บาท โดยเยาวชนในจังหวัดปัตตานีมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยสูงสุด
คือเดือนละประมาณ 101-200 บาท โดยวัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 อันดับแรกของ

เยาวชนกลุ่มดังกล่าวได้แก่ (1) เพื่อติดต่อกับบุคคลที่ตนเองรู้จัก (2) เพื่อแจ้งสถานะข้อมูลส่วนตัวหรือภาพกิจกรรมต่างๆ ของตนเองให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอ และ (3) เพื่อสืบค้นข้อมูลและแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Facebook, YouTube, Website, Instagram และ Line ตามลำดับ จากผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อและความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ในสื่อแต่ละประเภท พบว่าเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้มีความตระหนักถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างดี แต่ยังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อของตนเองได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจจะต้องมีการวางมาตรการดูแลติดตามการบริโภคเครือข่ายออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ ต่อไป

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคมออนไลน์, พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Abstract

The objectives of this research were to study the behavior of using online social networking of youth in Five Southern Thai Border Provinces (Thailand), and comparison between the behavior of using online social networking of Youth and the awareness about online social networking impact which social networking types and measurable objectives to attain. The samplings of this study were 2,263 high school students in Five Southern Thai Border Provinces.

The results of this research found that most of the youth spend lot of hours to use online social networking in a day. The average annual expenses of students on use online social networking not more than 100 baht per month, and youth from Pattani Province are spend money for use online social networking as the most around 101 – 200 baht per month. Most of the youth have been used online social networking were 3 objectives including (1) contact to the person who they know (2) update their information such as activities and picture, and (3) searching in data and exchange information. Furthermore, the Most Popular Social Network for youth in Five Southern Thai Border Provinces as Facebook at the first, the second is YouTube, the third is Website, the fourth is Instagram and the fifth is Line.

Moreover, the comparison between behavior of using online social networking and the awareness about online social networking impact which social networking types. The research found that most of the youth in Five Southern Thai Border Provinces have good awareness of the impact from online social networking but they cannot control



themselves to use it in the suitable time. Hence, the institute that concern should put the preventive measure to monitor the behavior of youth on using online social networking in the future.

Keywords: Online Social Networking, Online Social Network Behavior and The awareness of impact on Online Social Networking

บทนำ

จากสภาวะการณ์ปัจจุบันที่เรียกว่ายุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ มากมาย ทั้งสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวิถีชีวิตของประชากรทั่วโลก ด้วยการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สังคมดิจิทัลที่ข้อมูลข่าวสารและสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ มีวิวัฒนาการและเกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็วและสามารถสื่อสารได้อย่างทั่วถึงด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้นการเรียนรู้ที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงมีความสำคัญมากกับคนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันที่มีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษาและการสื่อสารมากขึ้น ทำให้เยาวชนรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมได้เร็วขึ้น ซึ่งบางครั้งก็เป็นเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมกับวัยของเยาวชนที่จะต้องรับรู้ เนื่องจากบางเรื่องราวเยาวชนยังไม่สามารถแยกแยะหรือควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ ดังนั้นวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมสำหรับเยาวชน ซึ่งครอบครัวและส่วนงานที่เกี่ยวข้องจะต้องช่วยกันควบคุมดูแลให้มีการใช้สื่ออย่างเหมาะสม

จากอัตราการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่นและเพิ่มขึ้นระหว่างปีพ.ศ. 2554 ถึงปีพ.ศ. 2556 จากร้อยละ 51.90 เป็นร้อยละ 71.60 และคาดว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ 2556 อ้างถึงในภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ 2557) ประกอบกับจากการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networks) ที่มีผลต่อผู้ใช้ ครอบครัวและสังคม พบว่าหากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างอิสระปราศจากการดูแลและควบคุม หรือขาดการให้ความรู้ที่ถูกต้องและเท่าทันสื่อ อาจจะมีผลกระทบต่อการศึกษาของเยาวชน และเป็นปัญหาสำคัญของครอบครัว โรงเรียน และกลายเป็นปัญหาระดับประเทศ

อย่างไรก็ตามในเขตพื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่ทางรัฐบาลให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเยาวชนให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้อย่างเทียบเท่ากับเยาวชนในพื้นที่อื่น ๆ ของประเทศ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการเชื่อมต่อกับประเทศเพื่อนบ้านและจัดให้เป็นเขตพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษที่จะมีการขยายทางเศรษฐกิจในอนาคต แต่ด้วยเหตุผลที่พื้นที่ 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้มีสถานการณ์ที่ไม่สงบในบางพื้นที่ จึงส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศตามแผนที่กำหนดไว้ และเยาวชนถือเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนมากและมีความสำคัญต่อการพัฒนาในอนาคตของพื้นที่ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2552) ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึง



ทำการศึกษาและเปรียบเทียบความคิดเห็นและความตระหนักต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการดูแลติดตามการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนให้มีความเหมาะสม ไม่ให้มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และสังคมส่วนรวม ด้วยแนวทางการส่งเสริมให้เยาวชนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ท้นต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ และสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข และมีผลต่อการปลูกฝังและพัฒนา กลุ่มเยาวชนสู่ทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพของประเทศชาติ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความตระหนักรับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นของเยาวชน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อประโยชน์ในการดูแลติดตามการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนให้มีความเหมาะสม ไม่ให้มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และสังคมส่วนรวม

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

จากสภาพการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Communication and Information Technology) ที่ได้มีพัฒนาการและมีความความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและกระจายไปยังกลุ่มประชากรทุกกลุ่ม เพื่อตอบสนองความต้องการและความสะดวกสบายต่อการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน สู่การเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วและทั่วถึง เป็นการสร้างโอกาสในการรับรู้ร่วมกัน เช่น การเข้าถึงของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ก่อให้เกิดสื่อใหม่ๆ เกิดขึ้นในสังคม (New Media หรือ Social Media) ทั้งนี้จากการศึกษาของวรมน บุญศาสตร์ (2555) ได้มีการจัดกลุ่มผู้บริโภคยุคปัจจุบันเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) รุ่น Baby Boom (เกิดระหว่างปีพ.ศ. 2490 – 2507) (2) รุ่น Generation X (เกิดระหว่างปีพ.ศ. 2508 – 2523) และ (3) รุ่น Generation Y (เกิด พ.ศ. 2523 เป็นต้น ไป) และมีการสรุปพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภคยุคดิจิทัลไว้ 7 ประการดังนี้ 1) กลุ่มที่มีความเชื่อ (Believe) ในเรื่องของการบอกต่อ ๆ กันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ 2) กลุ่มที่ชอบทำอะไรหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกัน (Multitasking) เปิดรับสื่อพร้อม ๆ กัน 3) กลุ่มที่ชอบความตื่นเต้น (Excitement) ชอบความแปลกใหม่ 4) กลุ่มที่ชอบความเร่งด่วน (Instantaneous) มีการวางแผนว่าจะต้องทำอะไรให้เกิดการรับรู้ข้อมูลได้รวดเร็วที่สุด 5) กลุ่มที่ไม่อยากใช้เวลาในการคิด (Don't make me think) 6) กลุ่มที่ชอบซื้อสินค้าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Sit down shopping) และ 7) กลุ่มที่ชอบหาข้อมูลสินค้าราคาถูก (Deal Starred) สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2554) มีการรายงานแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไป พบว่ากลุ่มผู้มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้สูงกว่ากลุ่มอื่น และมักใช้อินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูลทั่วไป/สินค้าหรือบริการมากที่สุด และตามด้วยการเล่นเกมสตั๊ดวอร์ โหลดเกมส์ อ่านข่าวสาร หนังสือพิมพ์ นิตยสารต่าง ๆ ดาวนโหดหนัง เพลง ดูทีวี วีดีโอ ฟังวิทยุ และรับ-ส่งอีเมล



ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของปิยวัฒน์ เกตุวงศา และศุทธิดา ชนวนัน (2558) ที่พบว่าประชากรไทยกลุ่มอายุ 15 – 24 ปี เป็นกลุ่มที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลาหลังเลิกงานกับการใช้เวลาทั้งวันมากที่สุดเฉลี่ยวันละ 1 ถึง 4 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีวัตถุประสงค์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การติดตามข้อมูลข่าวสารและการสนทนาระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกับผลสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2557) พบว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิงและการติดต่อสื่อสารโดยมีกิจกรรมหลักเพื่อการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รองลงมาเพื่ออ่านข่าว/อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อค้นหาข้อมูล ตามลำดับ ในขณะที่ปี 2558 พบว่า ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยกิจกรรมยอดนิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่อันดับแรกเพื่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ที่มีผู้ใช้ประมาณ 35 ล้านบัญชี รวมไปถึง อินสตาแกรม และไลน์ คิดเป็นสัดส่วนสูง อันดับ 2 คือ ใช้ในการสืบค้นข้อมูลคิดเป็นร้อยละ และอันดับ 3 คือ การใช้ติดตามข่าวสารในรูปแบบหนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนในหัวข้อ “ชีวิตประจำวันของเยาวชนในยุคสื่อออนไลน์” ของศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2556) พบว่าเยาวชนใช้โทรศัพท์มือถือในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือคอมพิวเตอร์แบบพกพา โดยใช้เวลาเล่นต่อวันเฉลี่ย 3 - 4 ชั่วโมง และจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2558) พบว่า ประชาชนใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันประมาณ 1-2 ชั่วโมง รองลงมาใช้เวลาประมาณ 2-4 ชั่วโมง และใช้เวลามากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวันตามลำดับ และความถี่ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในรอบ 3 เดือน พบว่าร้อยละ 54.5 ใช้คอมพิวเตอร์ 5-7 วัน ใน 1 สัปดาห์ รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ 1-4 วันใน 1 สัปดาห์ ร้อยละ 42.7 และใช้ 1-3 วัน ใน 1 เดือน ร้อยละ 2.1 ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรเฉลี่ยต่อเดือน (ไม่รวมค่าโทรศัพท์) พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเสียค่าใช้จ่าย 200-399 บาทต่อเดือน

นอกจากนี้เสาวภาคย์ แผลมเพชร (2559) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรีพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาเป็น LINE และ Instagram มีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเป็นอันดับหนึ่ง คือใช้คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ไป รองลงมาเป็นการใช้เพื่อคุยกับเพื่อนเกี่ยวกับการเรียนและการบ้าน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแต่ละวันเฉลี่ยวันละ 7.30 ชั่วโมง ผู้ที่ใช้น้อยที่สุดใช้วันละ 45 นาที ส่วนผู้ที่ใช้มากที่สุดใช้วันละ 24 ชั่วโมง ซึ่งหมายถึงนักเรียนเปิดอุปกรณ์เชื่อมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ตลอดเวลาทั้งวัน นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฉลี่ย 7.29 ปี ผู้ที่มีประสบการณ์น้อยที่สุดคือเพิ่งใช้มาเพียง 1 ปี ส่วนผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือใช้มาเป็นเวลา 10 ปี จะเห็นได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างทันท่วงที ทันต่อเหตุการณ์ในรูปแบบที่เป็นปัจจุบัน

(Real Time) ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ยูทูบ (YouTube) ไลน์ (Line) และวอทซ์แอฟ (Watch App) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามจากการสำรวจในโครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กในหัวข้อ “1 วันในชีวิตเด็กไทย” ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โดย นายอมรวิรัช นาครทรรพ (2556) รายงานว่าพฤติกรรมเด็กไทยมีการเปลี่ยนแปลงเร็วเกินกว่าที่ระบบการศึกษาไทยจะไล่ตามทัน โดยวงจรชีวิตของเด็กไทยในหนึ่งวันจะเริ่มตื่นนอนตั้งแต่เวลา 06.18 นาฬิกา และเข้านอนในเวลา 22.21 นาฬิกา วันหยุดจะนอน 23.39 นาฬิกา โดยเฉลี่ยเด็กไทยมีเวลานอนเฉลี่ย 7 - 8 ชั่วโมง สิ่งแรกที่เด็กส่วนใหญ่ ทำหลังตื่นนอน คือ การเช็คโทรศัพท์มือถือถือ เช่นเดียวกับสิ่งสุดท้ายที่เด็กทำก่อนนอน คือ ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นเกม เฟซบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line) โดยตัวเลขเด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือสูงขึ้น 2 - 3 เท่าใน 1 ปี เพราะในโทรศัพท์มือถือมีทุกสิ่งทุกอย่างที่เด็กต้องการทั้งอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก ไลน์ กล้องถ่ายรูป โดยเยาวชนร้อยละ 75.70 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยจนถึงประจำ ซึ่งเยาวชนหญิงจะใช้เวลามากกว่าเยาวชนชาย และยังพบว่ามีการใช้มือถือระหว่างคาบเรียน และรู้สึกทนนไม่ได้ถ้าอยู่คนเดียวโดยไม่มีโทรศัพท์ รวมถึงส่งผลให้การขาดการพบปะสังสรรค์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัว (Hellström et al., 2015; วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง. 2554 อ้างถึงใน ภูเบศร์ สมุทรจักร และ กุลทิพย์ ศาสตรระจุ 2558) ทั้งนี้จากสถานการณ์ที่เยาวชนนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมา ซึ่งจากการสำรวจพบว่ากลุ่มเยาวชนจำนวนไม่น้อยที่หมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกว่ามีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน จนเป็นปัญหาสำคัญของครอบครัวส่วนใหญ่ เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเยาวชน ได้แก่ ความสนุกสนาน ความรู้สึกประสบความสำเร็จ และการระบายแรงขับความก้าวร้าว เป็นต้น จึงมักสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเยาวชนหรือเด็กและวัยรุ่นที่ขาดการฝึกวินัยอย่างเหมาะสมมาก่อน โดยเด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มักควบคุมเวลาในการเล่นได้ยาก จากผลการวิจัยพบว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมส่วนใหญ่มักมีผลการเรียนไม่ดี ขาดความนับถือตนเอง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างอื่น เครียด และมีอารมณ์ซึมเศร้า เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากที่เล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญความเครียดในด้านต่าง ๆ ด้านครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (2558) สรุปผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่า เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดเล่นเกม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น และความดันโลหิตสูงขึ้น



นอกจากนี้ศิริไชย หงษ์สงวนศรี (2557) ยังได้กล่าวถึงแนวทางแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าวตามข้อเสนอแนะของชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่ ดังนี้ (1) พ่อแม่ต้องติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของลูกอย่างเหมาะสม (2) ควบคุมการใช้สื่อทุกชนิดอย่างจริงจัง (3) หลีกเลี่ยงการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในเด็กอายุน้อยกว่า 3 ขวบ (4) พ่อแม่ควรให้ลูกใช้อินเทอร์เน็ตเมื่ออายุมากกว่า 6 ขวบ หรือดีที่สุด คือ 9-10 ขวบ (5) พ่อแม่ควรอนุญาตให้ลูกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่ออายุมากกว่า 13 ปี และ (6) พ่อแม่ควรอนุญาตให้ลูกใช้สื่อทุกชนิดไม่เกิน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน และไม่ควรมีการใช้สื่อทุกชนิด 1 ชั่วโมงก่อนนอนเพราะจะรบกวนการนอน อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดต้องอยู่ในส่วนกลาง ไม่ติดตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องส่วนตัว ไม่อนุญาตให้ลูกใช้อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์หลายอย่างพร้อมกัน หรือระหว่างทำกิจกรรมอย่างอื่น โดยเฉพาะการเดินทางสาธารณะ สนับสนุนการทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ มากกว่าการใช้อินเทอร์เน็ต และพ่อแม่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดีของการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

จากผลงานวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ากลุ่มอ้างอิงไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือคนในครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อกลุ่มเยาวชนในการเลือกคบกลุ่มเพื่อน ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อด้วยปัญหาเหมือนกับสุภาจิตไทยที่ว่า “คบคนพาลพาลพาไปหาผิดคบบัณฑิตบัณฑิตพาไปหาผล” ทั้งนี้จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร และชญญา ลีศัตร์พ่าย (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อด้วยปัญหาของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าสาเหตุของการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมของนักศึกษา ได้แก่ (1) ปัจจัยส่วนบุคคลประกอบด้วย การไม่รู้เท่าทันสื่อ การควบคุมตน และการใฝ่รู้ (2) ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

จากปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมถึงความตระหนักรู้ของเยาวชนกลุ่มดังกล่าวต่อผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปโดยปราศจากการควบคุม

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง ตัวแปร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา พ.ศ.2559 ของสถานศึกษาสังกัดของรัฐบาล 5จังหวัดชายแดนภาคใต้ ประกอบด้วย จังหวัดสงขลา สตูล ยะลา นราธิวาส และปัตตานี การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยการคำนวณค่าตามสูตรของ Yamane ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2,336 คน และเพิ่มร้อยละ 2 สำหรับการสูญหายและขาดความสมบูรณ์ของข้อมูลรวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 2,383 คน



ตัวแปร ตัวแปรในการวิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดดังนี้

1. **ลักษณะทางประชากรศาสตร์** ประกอบด้วย เพศ ศาสนา ระดับการศึกษาของบิดามารดา ระดับชั้นปี เกรดเฉลี่ย และจังหวัดของสถานศึกษา

2. **พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์** ประกอบด้วย ตัวแปรย่อย ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อย วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความบ่อยครั้งในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ และค่าใช้จ่ายในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน

3. **ความคิดต่อสื่อสังคมออนไลน์** เป็นความรู้สึกและความคิดเห็นที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีสติด้วยการรับรู้ถึงประโยชน์และโทษของสื่อสังคมออนไลน์ประกอบด้วย พฤติกรรมการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์ด้วยปัญญา และความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามประกอบด้วยข้อคำถามแบบปิดและแบบปลาย โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self-Administered) เนื้อหาของแบบสอบถามเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ เป็นข้อคำถามที่มีลักษณะสำรวจรายการ (Check- list) จำนวน 7 ข้อคำถาม ประกอบด้วย เพศ ศาสนา ระดับการศึกษาของบิดามารดา ระดับชั้นปี เกรดเฉลี่ย และจังหวัดของสถานศึกษา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการใช้และปริมาณการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีลักษณะข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 7 ข้อ ประกอบด้วยประเด็นเกี่ยวกับประเภทของสื่อที่ใช้ ความถี่ในการใช้ ช่วงเวลาที่ใช้ ค่าใช้จ่ายในการใช้ต่อเดือน จังหวัดของสถานศึกษา และวัตถุประสงค์ในการใช้

ตอนที่ 3 ความคิดต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยปัญญา และความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีลักษณะรูปแบบการวัดมีรายละเอียดดังนี้

แบบวัดพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยปัญญา เป็นแบบวัดลักษณะข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับเกี่ยวกับระดับพฤติกรรมการปฏิบัติจากระดับ “ปฏิบัติเป็นประจำ” จนถึง “ไม่เคยปฏิบัติเลย” ที่คณะผู้วิจัยสร้างจากการใช้แนวคิดของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพ็ชร และชญญา ลีศัตร์พ่าย (2552) และดัดแปลงข้อคำถาม จำนวนข้อคำถาม 9 ข้อ ส่วนคุณภาพด้านอำนาจจำแนกด้วยการหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมพบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทุกข้อโดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 0.131- 0.808 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์ด้วยปัญญาระหว่างกลุ่มบริโภคที่ดีและไม่ดีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทุกข้อและค่าความเชื่อมั่นด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.828



แบบวัดความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแบบวัดมีลักษณะแบบ วัตถุประสงค์แบบมาตราส่วนในการประเมิน 6 ระดับ เกี่ยวกับความรู้สึก/ความคิดเห็น ประกอบด้วยความคิดเห็น “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” จนถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ที่คณะผู้วิจัยสร้างจากการใช้แนวคิดจากแบบวัดของ จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ (2550) และคัดแปลงข้อคำถามจำนวน 12 ข้อ ส่วนการตรวจคุณภาพด้านอำนาจ จำแนก ด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมพบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทุกข้อได้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าระหว่าง 0.217 - 0.735 และการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ระหว่างกลุ่มที่มีความตระหนักถึง ผลกระทบสูงกับกลุ่มต่ำพบว่า มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทุกข้อและค่า ความเชื่อมั่นด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.741

การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการขอความร่วมมือจากสถานศึกษาให้ ช่วยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในอำเภอที่ทำการสุ่มพร้อมตรวจสอบความสมบูรณ์ก่อนส่งกลับ มายังคณะผู้วิจัยได้แบบสอบถามกลับคืนจำนวน 2,263 ฉบับคิดเป็นร้อยละ 94.96

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติพื้นฐานประกอบด้วยร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติอ้างอิงสำหรับทดสอบสมมติฐาน การเปรียบเทียบความ แตกต่างของค่าเฉลี่ย ได้แก่ t-test และ F-test

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายปีการศึกษา พ.ศ. 2559 ของสถานศึกษา สังกัดรัฐบาล 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นในทุก จังหวัด จำนวนทั้งสิ้น 2,383 คน ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วย (1) สถิติพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับวิเคราะห์สภาพกลุ่มตัวอย่าง ระดับพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความคิดต่อสื่อสังคมออนไลน์ จิตลักษณะ และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (2) สถิติอ้างอิง ประกอบด้วย t-test และ F-test Cramer, s Pearson’s Chi-Square สัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson’s Product Moment Correlation Coefficient) และวิเคราะห์การ ถดถอยพหุคูณแบบเพิ่มตัวแปรทีละขั้น (Stepwise Multiple Regression Analysis) สำหรับทดสอบ สมมติฐานที่กำหนด สามารถรายงานผลการวิจัยได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนทั้ง 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้ มีการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ สอดคล้องกันคือ Facebook มากเป็นอันดับแรก โดยเยาวชนจังหวัดสงขลา และจังหวัดสตูล มีพฤติกรรม เลือกใช้เครือข่ายออนไลน์เหมือนกัน คือ Facebook, Website, YouTube และ Instagram ตามลำดับ และเยาวชนจังหวัดปัตตานีมีพฤติกรรมเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เหมือนกับนราธิวาส คือ Facebook, YouTube, Website และ Instagram ตามลำดับ โดยจังหวัดยะลาเป็นจังหวัดเดียวที่มี

พฤติกรรมเลือกใช้เครือข่ายออนไลน์ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ คือ Facebook, Website, Line และ YouTube ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่ามีเพียงจังหวัดยะลาที่เยาวชนมีพฤติกรรมเลือกใช้ Line ติดอันดับ 1 ใน 3 ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เยาวชนให้ความสนใจ ในขณะที่เยาวชนจังหวัดอื่น ๆ มีการใช้ Line เป็นอันดับที่ 5 เหมือนกัน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะสามารถนำไปประกอบใช้ในการสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อการสื่อสารที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	สงขลา	สตูล	ยะลา	ปัตตานี	นราธิวาส	รวม
สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ						
Website	72.09	71.83	61.67	44.04	66.67	64.66
Facebook	89.11	93.50	89.17	74.09	84.36	86.36
Line	49.94	47.06	53.33	29.27	44.87	45.66
Instagram	51.44	51.70	47.50	30.31	50.00	46.99
YouTube	70.59	71.21	49.72	60.88	68.46	65.32
Twitter	15.89	9.91	4.44	12.44	16.15	12.67
Whats App	3.13	1.24	0.56	10.88	6.15	4.30
อื่นๆ	3.75	0.31	0.83	1.55	3.85	2.44

โดยวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนส่วนใหญ่เพื่อ (1) แจ้งกิจกรรม/สถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ ที่เป็นปัจจุบัน (2) เพื่อค้นหาเพื่อนใหม่ (3) ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก (ร้อยละ 86.36 65.32 64.66) ตามลำดับ ซึ่งจากข้อมูลที่ได้รับพบมาเยาวชนทั้ง 5 จังหวัดมีวัตถุประสงค์ในการสืบค้นข้อมูลจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เพียงร้อยละ 45.66 โดยเมื่อเปรียบเทียบกันทั้ง 5 จังหวัดพบว่าเยาวชนในจังหวัดยะลามีอัตราการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับสืบค้นข้อมูลมากที่สุดคือร้อยละ 53.33 รองลงมาคือจังหวัดสงขลา และสตูลร้อยละ 49.94 และ 47.60 ตามลำดับ จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการแจ้งข้อมูลการดำเนินชีวิตประจำวัน ติดต่อกับเพื่อน แฟน และกิจกรรมในการสร้างสรรค์มากกว่าการใช้ประโยชน์เพื่องานด้านการหาข้อมูลในการศึกษา เพราะประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นลำดับต้นๆ คือ Facebook และ YouTube มากกว่าการใช้ Website เพื่อค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาหรือการเพิ่มพูนความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการเรียน โดยรายละเอียดวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดังแสดงในตารางที่ 2 ทั้งนี้ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2557) ที่พบว่าร้อยละของประชากรที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดคือกลุ่มอายุ 15-24 ปี และวัตถุประสงค์ในการใช้คือเพื่อความบันเทิงและการ

ติดต่อสื่อสารพูดคุยกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการอ่านข่าวสารหรือค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์การดำเนินชีวิตหรือการทำงาน

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน โดยเยาวชนในจังหวัดสงขลามีร้อยละการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวันสูงที่สุดร้อยละ 80.46 และจังหวัดปัตตานีมีร้อยละการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวันต่ำกว่าจังหวัดอื่นๆ ร้อยละ 40.91

ตารางที่ 2 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ

วัตถุประสงค์	Website	Facebook	Line	Instagram	YouTube
ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก	71.10	90.68	50.28	52.36	68.69
อัปเดตสถานะข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ	68.05	92.44	54.96	57.24	69.51
หาข้อมูล/ แลกเปลี่ยนข้อมูล	74.85	88.41	49.63	53.90	73.56
ติดตามข่าวสารศิลปิน /ผู้มีชื่อเสียง	67.39	87.72	48.59	56.20	74.46
ค้นหาเพื่อนใหม่	68.29	88.23	49.92	55.42	72.06
ร่วมกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ต่างๆ	65.05	86.95	48.21	52.84	78.32
เล่นเกม	71.69	88.70	52.64	51.45	74.27
ติดตามข่าวสารของสินค้า/บริการ	67.24	90.02	59.73	58.37	75.00
รวม	64.66	86.36	45.66	46.99	65.32

สำหรับช่วงเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนกลุ่มนี้ พบว่าในวันที่มีการเรียนเยาวชนในจังหวัดนราธิวาส ยะลา สงขลา และสตูล มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลาที่สอดคล้องกัน คือ ช่วงหลังเลิกเรียน ช่วงก่อนนอน หลังจากตื่นนอนตอนเช้าก่อนไปโรงเรียน และช่วงพักกลางวัน (ร้อยละ 62.36 52.93 37.48 และ 32.40 ตามลำดับ) แต่เยาวชนในจังหวัดปัตตานีมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงพักกลางวัน ก่อนเข้าเรียนช่วงเช้า หลังเลิกเรียนและหลังจากตื่นนอนตอนเช้าก่อนไปโรงเรียน (ร้อยละ 48.70 44.01 42.19 และ 32.55 ตามลำดับ) ส่วนค่าใช้จ่ายในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า เยาวชนในจังหวัดสงขลา สตูล ยะลา และนราธิวาส มีค่าใช้จ่ายต่อเดือนในปริมาณใกล้เคียงกันคือ ประมาณเดือนละไม่เกิน 100 บาท รองลงมา 101-200 บาทและ 400 บาทขึ้นไปตามลำดับ ส่วนเยาวชนจังหวัดปัตตานีมีค่าใช้จ่ายสูงกว่าจังหวัดอื่นๆ คือ มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยเดือนละ 101-200 บาท มากเป็นอันดับแรก

จากผลการวิจัยด้านสถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้พบว่าโดยส่วนใหญ่เยาวชนจะเปิดใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้านมากที่สุดคือร้อยละ 84.25 รองลงมาคือที่โรงเรียนร้อยละ 8.44 และร้านอินเทอร์เน็ตเพียงร้อยละ 6.80 ตามลำดับ และเมื่อแยกวิเคราะห์เป็นราย



จังหวัดพบว่าเยาวชนในจังหวัดสงขลาและจังหวัดยะลามีการเปิดใช้เครือข่ายออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมาเป็นอันดับที่สอง และที่โรงเรียนเป็นอันดับที่สาม ตามลำดับ อย่างไรก็ตามจากผลการวิจัยในช่วงเวลาการใช้และสถานที่ที่มีความสอดคล้องกันคือเยาวชนส่วนใหญ่จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์หลังจากเลิกเรียนและก่อนนอนในวันที่มีเรียน และระหว่างเวลา 16.00 น. ถึงเที่ยงคืนในวันหยุด

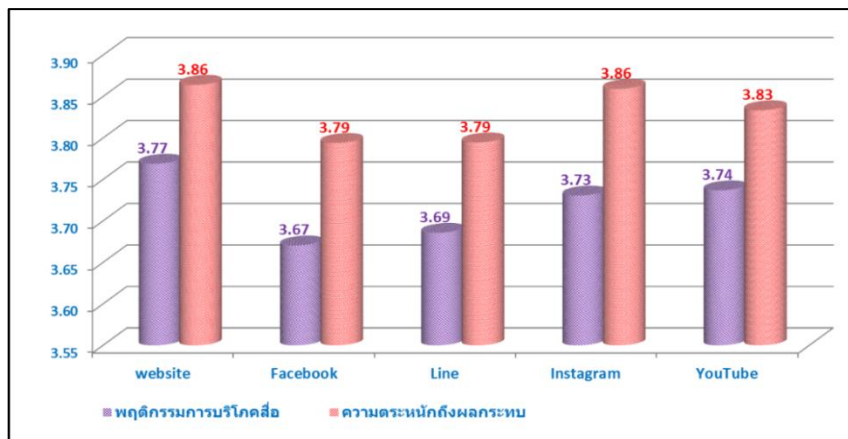
อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า Facebook คือเครือข่ายสังคมออนไลน์ลำดับแรกที่เยาวชนให้ความสำคัญและใช้เวลาไปกับสื่อนี้มากที่สุด เพราะจากผลการวิจัยที่ผ่านมาผลปรากฏว่าไม่ว่าจะเป็นเยาวชนในกรุงเทพมหานคร นนทบุรี หรือจังหวัดอื่น ๆ สื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ Facebook (อมรวิรัช นาคทรพร (2556); เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร (2559)) ดังนั้นสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรที่จะให้ความสำคัญ ติดตาม และควบคุมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างจริงจัง เพื่อให้เยาวชนรู้จักการแบ่งเวลาและเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่เหมาะสมและไม่กระทบต่อการเรียน เพราะเยาวชนที่กำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมตอนปลายจะเป็นช่วงระยะวัยรุ่นตอนกลางจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ และวัยนี้จะมีพฤติกรรมมีการเลียนแบบและทดสอบบทบาทเพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่ต่าง ๆ เช่น อารมณ์ สังคม จิตใจ ความไม่ฝ่ฝืน ประารถนา ซึ่งความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปต่าง ๆ ในลักษณะนี้ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ ในวัยผู้ใหญ่ต่อไป (ธนวรรณ ชุมแวงวาปี, 2550) ประกอบกับจากการศึกษาของปิยวัฒน์ เกตุวงศา (2558) พบว่ากลุ่มเยาวชนและผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่มีการใช้เวลาไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์วันละหลายชั่วโมงจนทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นสังคมที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น และอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตามมา ทั้งนี้เพื่อการดูแลเยาวชนให้มีภูมิคุ้มกันในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการศึกษาของศิริไชย หงษ์สงวนศรี (2557) ได้มีการนำเสนอแนวทางป้องกันตามข้อเสนอแนะของชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่ ด้วยการติดตามและควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของลูกอย่างจริงจังและเหมาะสม หลีกเลี่ยงการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในเด็กอายุน้อยกว่า 3 ขวบ ซึ่งวัยที่สามารถเริ่มให้ใช้อินเทอร์เน็ตได้ควรมีอายุมากกว่า 6 ขวบ หรือดีที่สุดคือ 9-10 ขวบ และสำหรับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ควรเริ่มที่อายุมากกว่า 13 ปี และควรให้ใช้สื่อทุกชนิดไม่เกิน 1-2 ชั่วโมงต่อวัน เป็นต้น

ดังนั้นเพื่อการวางระบบการพัฒนาเยาวชนที่มีคุณภาพ สู่การป้องกันปัญหาต่างๆที่อาจจะส่งผลกระทบต่อสังคมและประเทศ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการวางมาตรการหรือแนวทางในการลดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเยาวชน เพื่อเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมให้เยาวชนของชาติมีเวลาและให้ความสำคัญต่อการเพิ่มพูนความรู้ที่มีผลดีต่อพัฒนาการตามวัยได้ดียิ่งขึ้น

2. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความตระหนักและการควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

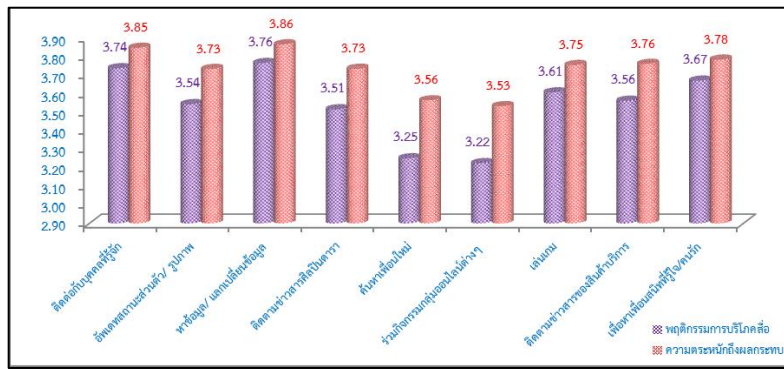
ผลการวิจัย พบว่า เยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคใต้กลุ่มที่มีการใช้และไม่ได้ใช้เครือข่ายประเภท Website, Facebook, Instagram และ YouTube มีพฤติกรรมการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์

ด้วยปัญญาและความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มผู้ใช้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มไม่ได้ใช้ จากการเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์และความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละประเภทและวัตถุประสงค์ที่ใช้ พบว่ากลุ่มเยาวชนที่ใช้เครือข่ายประเภท Website Instagram และ YouTube มีความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนกลุ่มที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook และ Line มีพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง (ภาพประกอบที่ 1)



ภาพประกอบที่ 1 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามประเภทสื่อ

อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์และความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละประเภทของเครือข่ายที่ใช้และวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่ากลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยความตระหนักถึงผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ เยาวชนที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อเพื่อติดต่อกับบุคคลที่รู้จักและเพื่อหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูลมีความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ในระดับมากที่สุด ส่วนกลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อในลักษณะอื่น มีพฤติกรรมการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์และความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง (ภาพประกอบที่ 2)



ภาพประกอบที่ 2 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการบริโภคเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์

จากผลการวิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ว่ากลุ่มเยาวชนดังกล่าวต่างก็มีความตระหนักถึงผลกระทบจากเครือข่ายโซเชียลมีเดียเป็นอย่างดีแต่มีการใช้ในระยะเวลาที่มากเกินไป เนื่องจากเยาวชนส่วนใหญ่ไม่สามารถควบคุมเวลาการใช้ให้อยู่ในความเหมาะสมได้ ซึ่งเครือข่ายโซเชียลมีเดียที่เยาวชนมีการควบคุมตัวเองได้น้อยทั้งที่มีความตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นเป็นอย่างดี คือ Instagram และ Facebook และ Line ตามลำดับ และเป็นที่น่าสนใจว่าถึงแม้เยาวชนใน 5 จังหวัดชายแดนภาคจะได้มีความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากเครือข่ายโซเชียลมีเดียต่าง ๆ แต่ด้วยวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อในแต่ละด้านทำให้กลุ่มเยาวชนไม่สามารถควบคุมตนเองและยังคงใช้เวลาไปกับเครือข่ายโซเชียลมีเดียเป็นเวลานาน ซึ่งเครือข่ายโซเชียลมีเดียที่เยาวชนยังคงใช้เวลาในการเล่นเป็นเวลานานและต่อเนื่องได้แก่ การเล่นเกม และติดตามข่าวสารของสินค้าและบริการออนไลน์ตามลำดับ

จากข้อมูลดังกล่าวหากนำมาวิเคราะห์ร่วมกับผลสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข (2556) ที่มีการสำรวจข้อมูลเด็กและเยาวชนทั่วประเทศพบว่า มีเด็กติดเกมประเภทเกมออนไลน์ โលน์ และเฟซบุ๊ก ร้อยละ 15.00 และเมื่อเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบัน 18 ล้านคน ทำให้ทราบว่า มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า 2.70 ล้านคน เป็นตัวเลขที่สูงมากและบางส่วนมีพฤติกรรมก้าวร้าว หนีเรียนเก็บตัว ไม่นอนในเวลากลางคืน การเรียนตกต่ำ อารมณ์แปรปรวนง่าย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของศิริโชค หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน (อ้างถึงในสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ 2558) พบว่าผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าที่ตั้งใจไว้ มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้งๆที่ทราบว่า มีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและเยาวชนที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ยอมอดอาหารและอดนอนจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ยอมเลิกกิจกรรมอื่นที่เคยสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และการพนัน



เป็นต้น ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สถานศึกษา และครอบครัวจะต้องมีส่วนร่วมและหาวิธีการในการควบคุมดูแลพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชนอย่างใกล้ชิดและจริงจัง เพราะถือว่ากลุ่มเยาวชน คือ กลุ่มที่มีความสำคัญที่จะเติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่จะต้องเข้ามาพัฒนาประเทศในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- ข้อมูลจากสกู๊ปข่าว. (2558). นิวทีวี ช่อง 18 “ดาบ 2 คม สื่อสังคมออนไลน์” ทางนิวส์ 108 ฉบับที่ 241 วันพุธที่ 15 กรกฎาคม พ.ศ. 2558 <https://www.ega.or.th/th/content/890/1904/>
- จินตนา ตันสุวรรณนนท์ ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร และชัญญา ลีศัตร์พ่าย. (2552). *ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). สืบค้นจาก <http://graduate.dusit.ac.th/research/rh2/index.php?name=thesis>
- ธนวรรณ ชุมแวงวาปี. (2550). *พัฒนาการวัยรุ่น (Adolescence Development)*. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/109896>
- พรานภา เวียงคำ บุญจันทร์ สีสันต์และปรียาภรณ์ ตั้งคุณานันต์. (2556). *ศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือมูลนิธิ คณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. ปริญญา นิพนธ์. (ครุศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สืบค้นจาก <https://www.google.co.th/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF>
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 15(2), 173 - 178. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 กันยายน 2559 จาก www.tci-thaijo.org.
- ผจงจิต อินทสุวรรณและคณะ. (2547). *รายงานการวิจัยฉบับที่ 99 เรื่องการวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเยาวชน*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สินินาฏ กำเนิดเพชร. (2547). *อิทธิพลของพฤติกรรมการเปิดรับเนื้อหาตาดานวัตถุนิยมของรายการแข่งขันชิงรางวัล ผ่านสื่อโทรทัศน์ที่มีตาดานวัตถุนิยมของวัยรุ่น*. ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2552). *เยาวชนสันติสุข 3 จังหวัดชายแดนใต้*. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 เมษายน 2560 จาก www.thaihealth.or.th.