

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน
ที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

โดย

นายนพดล ตัณศดารักษ์
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน)

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร
หลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักรภาครัฐร่วมเอกชน รุ่นที่ 26
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช 2556

บทคัดย่อ

เรื่อง การศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ลักษณะวิชา สังคมจิตวิทยา

ผู้วิจัย นายนพดล ตันศลารักษ์ หลักสูตร ปรอ. รุ่นที่ 26

การศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่นข้อมูล ข่าวสาร ความถี่ในการใช้ ความรู้ และความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทยเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ สุ่มประชากรที่เป็นเยาวชนมีอายุระหว่าง 13 -19 ปี เฉพาะในกรุงเทพมหานคร จำนวน 861,011 คน (สำนักผังเมืองกรุงเทพ, 2554) กลุ่มตัวอย่างสุ่มโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) และแบบแบ่งเป็นประเภทลำดับชั้น (Stratified Sampling) มีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของยามานะ (Yamane 1973, 331) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ทำให้ได้หน่วยตัวอย่างจำนวน 400 หน่วย โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากสถานที่ทั่วไปในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือ คือ แบบสอบถาม นำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) เป็นสถิติเบื้องต้นในการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลจากการทดสอบสมมุติฐานด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network ด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network ด้านจริยธรรมและธรรมาธิบาลการใช้ Social Network ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจำเป็นต้องมีการร่วมมือกันหลายฝ่าย เช่น สถาบันครอบครัว สถานศึกษาและหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เป็นต้น โดยครอบครัวต้องมีการดูแลอย่างใกล้ชิดกับบุตรหลานที่ยังเป็นเยาวชน รวมไปถึงสถานศึกษาต้องมีการสอนให้ใช้สื่อ Social Network ให้ไปในทางที่ถูกและจัดอบรมประโยชน์และผลกระทบต่างๆ จากการใช้สื่อ Social Network หรือเพิ่มวิชาในหลักสูตร เนื่องจากมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศในอนาคต ส่วนภาครัฐควรมีการควบคุมหรือคัดกรองข้อมูลที่เผยแพร่และภาคเอกชนจะต้องมีจริยธรรมและธรรมาธิบาลในการใช้สื่อ Social Network อย่างถูกต้องเหมาะสม

คำนำ

การศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่นข้อมูล ข่าวสาร ความถี่ในการใช้ ความรู้ และความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทยเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณกลุ่มประชากรเป้าหมายคือ เยาวชนมีอายุระหว่าง 13 -19 ปี ที่พักอาศัยอยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการลงพื้นที่ภาคสนามโดยใช้แบบสอบถามในการสัมภาษณ์

อนึ่ง วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือและกำลังใจจากบุคคลหลายท่านที่ให้การสนับสนุนข้อมูลและให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์ ขอบขอบคุณเขตพื้นที่ต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ขอบขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

.....

(นายนพดล ตันศลารักษ์)

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร

หลักสูตร ปรอ. รุ่นที่ 26

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เครือข่ายสังคมออนไลน์	6
พฤติกรรม	11
ลีลาชีวิต	16
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	18
ทฤษฎีความมั่นคง	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
กรอบแนวคิดในการวิจัย	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	54
การเก็บรวบรวมข้อมูล	57

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูล	57
บทที่ 4 ผลการวิจัย	59
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	59
พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน	63
ระดับการใช้ Social Network ของเยาวชน	67
ความสำคัญของความมั่นคงในประเทศไทย	75
การทดสอบสมมติฐาน	78
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	82
สรุปผลการศึกษา	82
อภิปรายผล	86
ข้อเสนอแนะ	87
บรรณานุกรม	90
ภาคผนวก	91
แบบสอบถาม	92
ประวัติย่อผู้วิจัย	98

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4-1	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	59
4-2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา	60
4-3	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม	60
4-4	แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัว	61
4-5	แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	62
4-6	แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรสของบิดามารดา	62
4-7	แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุอุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network	63
4-8	แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุชนิดของ Application หรือ Program ในการใช้สื่อ Social Network	63
4-9	แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุสถานที่ที่ใช้สื่อ Social Network	64
4-10	แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุจำนวนชั่วโมงที่ใช้สื่อ Social Network ต่อครั้ง	65
4-11	แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุความรู้สึกและการกระทำในขณะที่กำลังใช้ Social Network ในประเด็นต่างๆ	65
4-12	แสดงร้อยละที่ระบุระดับการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน	67
4-13	แสดงร้อยละที่ระบุการให้ความสำคัญเกี่ยวกับความมั่นคงของประเทศไทย	75
4-14	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	78
4-15	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	79

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4-16	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	79
4-17	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างประเภทการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	80
4-18	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	80
4-19	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย	81

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในอดีตเมื่อ 30-40 ปีที่ผ่านมาความรู้ ข่าวสารและข้อมูลต้องใช้ระยะเวลาในการกระจายหรือเผยแพร่ให้เข้าถึงประชาชนเป็นวันหรือเป็นเดือนที่จะทำให้ประชาชนรู้ ข่าวสาร หรือ ข้อมูลนั้น ซึ่งในสมัยนั้นมีเครื่องมือที่ใช้มีเพียงทีวี หรือ วิทยุที่ไม่สามารถมีกันได้ทุกครัวเรือน หรือ แม้แต่สื่อสิ่งพิมพ์ อย่างหนังสือ หรือ หนังสือพิมพ์ ต้องใช้เวลาในการขนส่งไปถึงผู้อ่าน ซึ่งต่อมาเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาให้ก้าวหน้ามากขึ้นทำให้ทีวีมีราคาที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้รวมทั้งการรายการต่างๆที่นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ที่ประชาชนได้รับ แต่สื่อสารทางทีวีก็ยังมีข้อจำกัดทางเรื่องเกี่ยวกับเนื้อหาการนำเสนอ เพราะมีองค์กรจากทางภาครัฐมาควบคุมดังนั้นเสรีภาพการนำเสนอข่าวสาร ข้อมูล ไปสู่ประชาชนก็ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างในช่วงเวลานั้น เมื่อเทคโนโลยีได้มีการพัฒนามากขึ้นการเข้ามาสู่ยุคของ IT (Information Technology) และด้วยราคาคอมพิวเตอร์ได้มีการปรับตัวลงทำให้ทุกครัวเรือนสามารถมีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้ในบ้านได้ รวมถึงการมีบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Hi-speed Internet) เข้าทำให้ข้อมูล ข่าวสารมีอิสระมากขึ้นในการนำเสนอข้อมูล แม้จะมีการอิสระมากขึ้นในช่วงเวลานั้น แต่ข้อมูล ข่าวสารก็มีการนำเสนอ หรือ อัปเดตได้ช้ากว่าทางทีวี หรือ หนังสือพิมพ์ในบางเวลา บางครั้งอยู่ดี รวมถึงคนบางกลุ่มยังขาดแรงจูงใจในการหาข้อมูล ข่าวสารใน Website

ในเวลาต่อมาไม่กี่ปีได้มีการเปิดให้บริการสังคมออนไลน์ (Social Network) ทาง Website เช่น MSN, Hi5 และ Facebook โดย Website ของ Facebook เรียกได้ว่าการสร้างเครือข่ายได้ประสบความสำเร็จมากที่สุด เพราะสามารถทำให้คนที่เคยเป็นสมาชิกดั้งเดิมให้คนที่ไม่เป็นสมาชิกมาเป็นสมัครใน Facebook ได้ ทำให้การส่งต่อข้อมูล ข่าวสารมีการความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่ในช่วงที่ Facebook เข้ามานั้นยังเป็นการเล่นหรือ สมัครผ่านทางคอมพิวเตอร์อยู่ทำให้สมาชิกต้องเล่นในที่ทำงาน หรือที่บ้านเท่านั้น ซึ่งในเวลาไม่นานเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นทั้ง อุปกรณ์อย่างโทรศัพท์เคลื่อนที่ และ คลื่นความถี่ในการส่งข้อมูล โดยการเปิดตัว Smartphone อย่าง iPhone ของ Apple และ Android ของ Google ทำให้การสมาชิกของ Facebook หรือ Application ที่ใช้สำหรับการสนทนา สามารถใช้ได้ทุกสถานที่ที่มีคลื่นสัญญาณวิทยุ และ Wi-Fi ไม่มีข้อจำกัดที่จะต้องเล่นในคอมพิวเตอร์ที่อยู่ที่บ้าน หรือ ที่ทำงานเท่านั้นทำให้ช่วงเวลาและ

ความถี่ในการใช้บริการของสื่อต่างๆและการสนทนาเพิ่มมากขึ้นเป็นอย่างมาก รวมถึงการพัฒนาของโทรศัพท์เคลื่อนที่ อย่าง iPhone , Samsung และ Blackberry เป็นต้น ที่ทำให้ราคาของอุปกรณ์มีราคาที่ลดลง ทำให้คนทุกคนสามารถซื้อไว้ใช้งานได้ เมื่อมีการใช้มากขึ้นทำให้การกระจายของข้อมูล ข่าวสารต้องรวดเร็ว เข้าถึงทุกคนในระยะเวลาไม่กี่วัน ต่อมาเป็นเวลาไม่กี่ชั่วโมง โดยการกด Share เนื้อหาที่ผู้ใช้บริการสนใจไปยังผู้อื่นที่ต้องการอย่างให้ทราบข้อมูลข่าวสาร รวมถึงคนอื่นๆที่อยู่ในเครือข่ายที่ผู้ใช้บริการมีอยู่อีกด้วย ซึ่งทำให้ข้อมูล ข่าวสารมีทั้งเสรีภาพ การเข้าถึงทุกคน และความรวดเร็วเพียงไม่กี่ชั่วโมงก็สามารถทำให้คนที่อยู่ต่างสถานที่สนทนาในข้อมูล ข่าวสารในเรื่องเดียวกันได้

ในการส่งต่อหรือเผยแพร่ข้อมูลปัจจุบันได้กลายเป็นพฤติกรรมที่ทุกคนทำเป็นประจำทุกวันและในบางครั้งก็ส่งต่อ หรือ กด Share ข้อมูล ข่าวสารนั้นมักจะให้ความสำคัญกับเรื่องที่ตนเองเห็นด้วยและสนใจเป็นพิเศษเท่านั้น ทำให้บางครั้งไม่ได้มีการใช้สติหรืออ่านเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง ทำให้เกิดการส่งหรือเผยแพร่ ข้อมูล ข่าวสารที่บิดเบือนไปบางส่วนตัว ซึ่งนับได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่สร้างความเสียหายต่อความเข้าใจหรือขัดแย้งกันในสังคมพอสมควร โดยปัจจุบันแล้วเครื่องมือสื่อสารมีราคาที่สามารถซื้อได้ ทำให้ผู้ปกครองสามารถซื้อให้แก่นุตรหลาย หรือ เยาวชนได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งถ้าพฤติกรรมในการส่งต่อหรือเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร โดยไม่มีการไตร่ตรองไว้ก่อนแล้วจะทำให้ข้อมูลที่ขาดข้อเท็จจริงอยู่ในสังคมและอาจสร้างผลกระทบต่อประเทศไทยได้ในอนาคตเมื่อเยาวชนมีพฤติกรรมที่เชื่อข้อมูล ข่าวสารในสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยไม่หาข้อมูลจากหลายๆ แหล่ง ทำให้ผู้วิจัยสนใจในพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่น ข้อมูล ข่าวสาร, ความถี่ในการใช้, ความรู้ และความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน

1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อเป็นการศึกษาในพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย จึงมีการศึกษาทำภายใต้ขอบเขต ดังนี้

1.3.1 ขอบเขตเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ต่างๆ ที่ใช้ใน Smart Phone ที่จะทำการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ Facebook, What app, Instargram และ Line

1.3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ตัวแปรอิสระ

1.3.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

1.3.2 ปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่นข้อมูล ข่าวสาร, ความถี่ในการใช้, ความรู้ และ ความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน

1.3.3 ตัวแปรตาม คือ ความมั่นคงของประเทศไทย

1.3.3 ขอบเขตของประชากรที่ทำการศึกษานี้ ได้แก่เยาวชน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือนักเรียนมัธยมต้น, นักเรียนมัธยมปลาย และนักศึกษามหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศหญิงและเพศชาย โดยมีอายุไม่เกิน 19 ปี มีหน่วยตัวอย่าง จำนวน 400 หน่วย

1.3.4 การศึกษาในครั้งนี้ได้มีการแบ่งเขต ตามการบริหารงาน ของกรุงเทพมหานคร ออกเป็น 12 กลุ่มโซน (ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร, 2553) คือ

1.3.4.1 กลุ่มรัตนโกสินทร์

1.3.4.2 กลุ่มวิภาวดี

1.3.4.3 กลุ่มบูรพา

1.3.4.4 กลุ่มเจ้าพระยา

1.3.4.5 กลุ่มธนบุรี

1.3.4.6 กลุ่มตากสิน

1.3.4.7 กลุ่มพระนครเหนือ

1.3.4.8 กลุ่มบูรพา

1.3.4.9 กลุ่มสุวินทวงศ์

1.3.4.10 กลุ่มศรีนครินทร์

1.3.4.11 กลุ่มมหาสวัสดิ์

1.3.4.12 กลุ่มสนามชัย

1.4 ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยครั้งนี้

1.4.1 เพื่อทราบถึงพฤติกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชนในกรุงเทพมหานครฯ

1.4.2 เพื่อทราบถึงอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่มีต่อความคิดทัศนคติ ความเชื่อถือ และการใช้ของเยาวชนในกรุงเทพมหานครฯ

1.4.3 เพื่อทราบผลกระทบจากสังคมออนไลน์ (Social Network) ในอนาคตที่มีต่อความมั่นคงของประเทศไทย

บทที่ ๒

แนวความคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอิทธิพลของสื่อ Social Network กับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นในสังคมต่อความมั่นคงของประเทศชาติ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าตามแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องโดยครอบคลุมหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้

๑. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

๑.๑ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

๑.๒ กระแสความนิยมเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) ในประเทศ

ไทย

๑.๓ ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

๑.๔ พลังของเครือข่ายสังคม (Power of Social Network)

๒. พฤติกรรม (Behavior)

๒.๑ ความหมายของพฤติกรรม

๒.๒ องค์ประกอบของพฤติกรรม

๓. ดีลาชีวิต (Lifestyle)

๓.๑ ความหมายของ ดีลาชีวิต (Lifestyle)

๓.๒ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyle)

๔. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น (Teenager)

๕. ทฤษฎีความมั่นคง

๕.๑ ความมั่นคงของชาติ

๕.๒ ความมั่นคงร่วมสมัย

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๗. กรอบแนวคิดในการวิจัย

๑. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network)

ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network)

กติกาศายเสนีย์ (๒๕๕๒) Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็น เว็บ Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน

อิทธิพล ปริติประสงค์ (๒๕๕๒) Social Network คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ตและยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

ศิริพร กนกชัยสกุล กล่าวไว้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีและเว็บรูปแบบใหม่นั้นเอง ผู้ใช้สามารถใช้เผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล/ความเป็นตัวตนเขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่าน Blog หรือแสดงรูปภาพเพื่อให้เพื่อน ๆ ได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน (Update) ของตน รวมถึงเปิดโอกาสให้รู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน ซึ่งก็คือการใช้ Networking ของเพื่อน ทำความรู้จักกับบุคคลอื่นนั่นเอง นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถเล่นเกมต่าง ๆ กับเพื่อนโดยส่งข้อความถึงกันได้ในเวลาเดียวกัน ผู้ใช้และเพื่อน ๆ จึงมีช่องทางติดต่อกันเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้ยังสามารถกำหนดคหิทธิเฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนของตน

สรุปได้ว่า Social Networking หมายถึง สังคมหรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏตัวเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ (Community Online) สังคมประเภทนี้จะเป็นการให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันอย่างเป็นเครือข่าย (Network) เช่น เว็บไซต์ Facebook, Myspace, YouTube, Twitter, What App, Line เป็นต้น

๑.๑ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) แบ่งออกเป็น ๗ ประเภท ดังนี้

๑.๑.๑ ประเภทการเขียนบทความ (Weblog) เป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System: CMS) รูปแบบหนึ่งซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่า โพสต์ (Post) และทำการเผยแพร่ ได้โดยง่าย เป็นการเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถในด้านต่างๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ใน 3 รูปแบบ คือ

๑.๑.๑.๑ Blog ที่จัดทำโดยบริษัท (Corporate Blog) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพุดจา สื่อสารกับลูกค้า เช่น Starbucks Gossip

๑.๑.๑.๒ Microblog มีลักษณะเป็นการโพสต์ข้อความสั้นๆ ไม่เกิน 140 ตัวอักษรและสามารถที่จะส่งข้อความสั้นๆ ไปยังโทรศัพท์มือถือได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องเปิดอินเทอร์เน็ตเข้าอ่านเหมือน Blog ทั่วไปซึ่งก็คือข้อความที่จะบอกว่า “ตอนนี้คุณทำอะไรอยู่” เช่น Twitter

๑.๑.๑.๓ Blog ที่เขียนจาก Blogger อิสระ ที่มีความสามารถเขียนเรื่องที่ตนถนัด และมีผู้ติดตามจำนวนมาก ซึ่ง Blog ในรูปแบบหลังนี้ปัจจุบันนักการตลาดนิยมให้ Blogger ได้เข้ามาทดลองใช้สินค้า (Testimonial) แล้วให้ Blogger เขียนข้อความในลักษณะสนับสนุนหรือแนะนำสินค้า จนกลายเป็นกลยุทธ์ Marketing Influencer

๑.๑.๒ ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/ Knowledge) เป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูล ความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่างๆ เหล่านั้นเป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญที่เห็น ได้ชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา, Google earth เว็บดูแผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์, การท่องเที่ยวเดินทาง, การจราจร หรือที่พัก

๑.๑.๓ ประเภทเกมออนไลน์ (Online games) เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่น สามารถที่จะสนทนา เล่น แลกเปลี่ยน items ในเกมกับบุคคลอื่นๆ ในเกมได้ และสาเหตุที่มีผู้นิยมมากเนื่องจาก ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่า การเล่นเกมคนเดียว อีกทั้ง มีภาพที่สวยงามและมีกิจกรรมต่างๆ เพิ่ม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งตัวใหม่ๆ ที่สำคัญสามารถที่จะเล่นกับเพื่อนๆ แบบออนไลน์ได้ทันที เช่น SecondLife, Audition, Pangya

๑.๑.๔ ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community) เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้าง Profile ของตนเอง โดยการใส่รูปภาพ, กราฟฟิคที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของเรา (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น Facebook, MySpace, MyFriend

๑.๑.๕ ประเภทฝากรูปภาพ (Photo management) เว็บไซต์ที่เน้นฝากเฉพาะรูปภาพ (Photo) โดยการ Upload รูปภาพจากกล้องถ่ายรูป หรือ โทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้บนเว็บ ซึ่งสามารถแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้ เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket

๑.๑.๖ ประเภทสื่อ (Media) เว็บไซต์ที่ฝากหรือแบ่งปัน (Sharing) ไฟล์ประเภท Multimedia อย่าง คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่จะเน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็น Multimedia เช่น YouTube, imeem, Bebo, Yahoo Video, Ustream.tv

๑.๑.๗ ประเภทซื้อ-ขาย (Business / Commerce) เป็นเว็บไซต์ทำธุรกิจออนไลน์ ที่เน้นการซื้อขายสินค้าหรือบริการต่างๆ ผ่านเว็บไซต์ (E-commerce) เช่น การซื้อ-ขายรถยนต์ หนังสือหรือที่พักอาศัย เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, eBay, Tarad, Pramool แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการแชร์ ข้อมูลกันได้หลากหลาย นอกจากเน้นการสั่งซื้อและแนะนำสินค้าเป็นส่วนใหญ่

๑.๒ กระแสความนิยมเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

ในประเทศไทย

การที่สังคมหนึ่งจะยอมรับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันนั้น จำเป็นต้องอาศัยการแพร่กระจายและถ่ายทอดคนนวัตกรรมจากกลุ่มคนกลุ่มแรก ของสังคมที่มีการยอมรับมาก่อน ไปยังกลุ่มคนในสังคมอื่นๆ ให้ยอมรับตามไปด้วย แต่การยอมรับ นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ได้แก่

๒.๑ ตัวเทคโนโลยีหรือนวัตกรรม (Technology or Innovation) ศักยภาพ หรือความสามารถ ในการใช้งานได้มากหรือดีกว่าเทคโนโลยีเดิมหรือของที่มีอยู่เดิมได้มากน้อย เพียงใด (Relative Advantage) เทคโนโลยีนั้นสอดคล้องกับค่านิยม ประสพการณ์ และความต้องการ ของผู้ใช้หรือไม่ (Compatibility) ง่ายต่อการนำไปใช้ (Complexity) สามารถทดลองใช้ได้ก่อน หรือ ไม่ (Trialability) และสามารถสังเกตเห็นผลได้ชัดเจน (Observeability) เพียงใด

๒.๒ ผู้ใช้นวัตกรรม (Users) ความแตกต่างกันทั้งด้านเพศ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจสังคม ย่อมมีผลต่อระดับการยอมรับนวัตกรรมช้า-เร็วต่างกัน เช่น คนที่ไม่มี ความรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตก็ต้องใช้เวลาในการศึกษาหาความรู้มากกว่าคนที่เชี่ยวชาญในการใช้ อินเทอร์เน็ต หรือคนยุคเก่าอาจไม่ยอมรับนวัตกรรมใหม่เพราะมีความเชื่อว่าเทคโนโลยีจะส่งผล กระทบที่ไม่ดีต่อสังคม

๒.๓ ผู้ทรงอิทธิพล (Influencers) บุคคลที่ถ่ายทอดนวัตกรรมต้องเป็นผู้ที่มี ทักษะในการสื่อสาร มีความรู้ มีความสามารถ มีความน่าเชื่อถือ และมีประสพการณ์ จึงจะสามารถโน้มน้าวใจ และเผยแพร่ร่นวัตกรรมให้เกิดการยอมรับได้

๒.๔ สภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม (Environmental Factors) ปัจจัยแวดล้อมของแต่ละสังคมจะมีอิทธิพลต่อการยอมรับนวัตกรรมใหม่ เช่น หากกลุ่มวัยรุ่นเห็นว่าเพื่อนในกลุ่มมีการใช้งาน Social Networking กันมาก ก็มักจะใช้ตามเพื่อน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเพื่อน ปัจจัยดังกล่าวจึงต่างมีส่วนช่วยสนับสนุนการยอมรับนวัตกรรมให้รวดเร็วขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ถ้าหากปัจจัยใดส่งผลในทางลบก็อาจเกิดการปฏิเสธหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม นั้น ๆ

๑.๓ ผลกระทบจากการมีเครือข่ายสังคมออนไลน์

สำหรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมนั้น หากมองในทางที่ดีแล้ว จะพบว่าสังคมเครือข่าย ช่วยให้การติดต่อสื่อสาร หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมใช้เวลาที่รวดเร็ว บางครั้งไม่ต้องเดินทางข้ามประเทศเพื่อมาพบกันก็สามารถเจอกันได้ผ่านทางสังคมออนไลน์ อีกทั้งทำให้เกิดความอิสระในการมีเพื่อนที่มาจากต่างประเทศมากขึ้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งทางด้านทัศนคติ ความรู้ และวัฒนธรรมต่างๆทำให้เกิดคลังความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นมา เพราะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมเครือข่าย ที่มีการต่อยอดทางความคิดกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในหลายๆ ครั้งก็พบว่ามึนนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นมาจากการคุยกันใน Webboard รวมไปถึงการสร้างพลังทางสังคมที่มากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเมื่อใดก็ตามที่สังคมเกิดปัญหาขึ้น ก็จะมีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น หาทางออกให้กับปัญหาต่าง ๆ โดยมีคนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นจำนวนมาก ซึ่งการรวมกลุ่มทางสังคมนี้ขึ้นมาก็ทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนและปรับปรุงประเทศต่อไป

แต่ในอีกมุมหนึ่ง จะพบว่าความสัมพันธ์ของคนในสังคมเครือข่ายนี้ เป็นความสัมพันธ์แบบฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันอย่างแท้จริง บางคนต้องการเพียงแค่เก็บจำนวนเพื่อนให้เยอะๆ เพื่อนที่อยู่ในสังคมนี้อาจไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าไรนัก นอกจากนี้ ข้อมูลส่วนตัวที่อยู่ในสังคมเครือข่ายก็บอกไม่ได้ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ ทำให้ถูกมองว่าเป็นสังคมแห่งความหลอกลวง และไม่จริงจัง การที่ไม่ต้องเห็นหน้าในการสื่อสารกัน ทำให้ในหลาย ๆ ครั้งผู้ใช้เองก็ขาดสติ ขาดศีลธรรม และนำพฤติกรรมทางด้านลบที่ตัวเองอยากทำ แต่ไม่ได้ทำในโลกของความเป็นจริงมาใช้ในโลกของไซเบอร์ โดยมักใช้ข้อความในการดูหมิ่น ถากถาง หรือการ Post รูปที่ค่อนข้างอนาจารทำให้ในหลาย ๆ ครั้งสังคมเครือข่าย กลายเป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่ปัญหาทางสังคม และที่เลวร้ายไปกว่านั้นคือบ่อยครั้งที่ผู้ใช้เอง มักถูกล่อลวงจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยไปหลงเชื่อข้อความที่อยู่ในเครือข่ายนั้น และโดนหลอกลวงไปทำมิดีมิ

ร้ายต่าง ๆ เช่น ถูกหลอกไปข่มขืน ทำร้ายร่างกาย หรือทำให้เสียชีวิต ซึ่งกลายเป็นว่าสังคมเครือข่ายเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดคดีต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าสังคมเครือข่ายแม้จะเป็นเทคโนโลยี แต่อย่างไรก็ตามทราบกันดีว่าสังคมในโลกออนไลน์เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้ที่มาใช้บริการและด้วยเหตุผลที่ไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นสังคมเครือข่ายได้นั้น จึงทำให้เกิดความเสี่ยงขึ้นต่อผู้ใช้บริการ ทั้งนี้ก็มีผลเนื่องมาจากการที่ผู้ใช้บริการมีการใช้บริการมากจนเกินไปหรือจากอิทธิพลทางสังคมที่ทำให้ต้องเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์ มีการแสดงออกซึ่งตัวตนรวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัวอาจมีการถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว การโจรกรรมข้อมูลหรือรูปภาพ การเปิดเผยข้อมูลที่ปราศจากการกลั่นกรองซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสิ่งต่างๆหรือบุคคลที่อ้างถึงหรือมีส่วนเกี่ยวข้องได้รับความเสียหาย ดังนั้นในฐานะผู้บริโภคจึงต้องมีการแบ่งเรื่องราวที่เป็นจริงหรือเท็จออกได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งผู้ใช้บริการต่างทราบดีว่าการที่เข้าไปใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วย่อมมีผลกระทบอย่างไร ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการที่ใช้บริการไม่ว่าจะเป็นเรื่องข้อมูลส่วนตัว การแสดงออก การนำเสนอสินค้า ข้อมูลด้านการบริการ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่สามารถเลือกรับได้โดยอาจจะได้ทั้งความเป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ จึงเป็นความเสี่ยงที่เกิดขึ้นต่อผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะสามารถรับรู้ได้

๑.๔ พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Power of Social Network)

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ.(๒๕๕๒) กล่าวไว้ว่า อิทธิพลของ Social Network ได้สร้างปรากฏการณ์ให้เห็นเชิงประจักษ์ทั้งด้านบวกและด้านลบ มาอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook ,YouTube และ MySpace และที่คนไทยอาจจะไม่คุ้นเคยด้วยข้อจำกัดเรื่องการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ ซึ่งก็สร้างปรากฏการณ์ให้ “บารัค โอบามา” ได้เป็นประธานาธิบดีผิวสีคนแรกของสหรัฐอเมริกาไปเรียบร้อยแล้วเมื่อปลายปี ๒๕๕๑ นั้นเป็นเพราะเขารู้จักการใช้สื่อใหม่ (new media) ให้เกิดประโยชน์และมีการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้รับสารได้เป็นอย่างดี หรืออย่าง YouTube เว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้คนทั้งโลกและนักการตลาดได้ใช้เป็นแหล่งแพร่คลิปวิดีโอไปสู่คนทั่วโลก ทำให้เราได้พบเห็นเหตุการณ์แปลกใหม่หรือเรื่องมหัศจรรย์ต่าง ๆ จากคลิปที่ทั่วทุกมุมโลกจากการแตกกระจายตัวของสื่อดิจิทัล (Digital media fragmentation) ที่สามารถผลิตได้อย่างรวดเร็วและส่งต่อกันได้อย่างง่ายดาย จึงเป็นผลให้สำนักข่าวต่างประเทศทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็น CNN, BBC ได้อ้างอิงข่าวสารและภาพเคลื่อนไหวจากเครือข่ายทางสังคมเช่น YouTube (www.youtube.com) ได้โดยตรง โดยไม่ต้องอาศัยนักข่าวของตนเอง ด้วยการรายงานข่าวแบบ Real time บนเว็บไซต์และกระจายข่าวสารผ่าน Blog ของสมาชิกทั่วโลก จึงทำให้ส่งผลกระทบต่อประเทศไทยในด้านภาพลักษณ์เชิงลบต่อสังคมโลกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้และจะเป็นการจารึกประวัติศาสตร์ของชาติไว้

ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีอาจบเลือนได้เช่นกัน แนวโน้มของ Social network ที่เริ่มมีผลกระทบต่อสังคมอย่างชัดเจน คือ การพัฒนาระบบเว็บไซต์ของสำนักข่าวต่าง ๆ ให้เป็นพื้นที่สาธารณะมากขึ้น เช่น เว็บไซต์ iReport ของ CNN (www.ireport.com) โดยจากเดิมผู้บริโภคสื่ออย่างพวกเราเป็นผู้นั่งอยู่เฉย ๆ รอรับข้อมูลข่าวสารที่ผ่านการกลั่นกรอง คัดเลือกจากนักข่าวหรือกองบรรณาธิการข่าว กลายสภาพเป็นผู้ที่สามารถเขียนหรือนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เปิดประเด็นข่าว รวมทั้งแสดงความคิดเห็นกลับไปยังสื่อหรือส่งสารไปถึงนักข่าว ขณะเดียวกันยังสามารถส่งข้อมูลข่าวสารไปยังสาธารณชน (Public) หรือชุมชน (Community) ได้ร่วมรับรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันอีกด้วย หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการเปลี่ยนสภาพจากคนอ่านข่าว ฟังข่าว ดูข่าว เป็นนักข่าว นักวิเคราะห์ และนักวิจารณ์ โดยปรากฏการณ์ลักษณะนี้กำลังกลายเป็นแนวโน้มใหม่ของแวดวงสื่อสารมวลชนทั่วโลก ซึ่งนักวารสารศาสตร์ยุคใหม่ เรียกปรากฏการณ์การรับสาร ส่งสาร และการสร้างข่าวสารในลักษณะนี้ว่า “วารสารศาสตร์พลเมือง (Citizen Journalism)” จากสถานการณ์ความไม่สงบที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในประเทศของเราขณะนี้ มีข้อสังเกตจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลายเหตุการณ์ เช่น การปลุกระดมซึ่งนำมวลชนให้ต่อต้านอำนาจรัฐจากแกนนำที่อยู่นอกประเทศด้วยเทคโนโลยี VDO Link ด้วยการใช้การสื่อสารผ่านระบบ Broadband Internet การรายงานเหตุการณ์และการกระจายข่าวสารที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล (VDO clip) คู่เว็บไซต์สังคมเครือข่าย (Social network) อย่างเช่น YouTube และ Blog ต่างๆ อย่างทันทีทันใดจากประชาชนผู้เห็นเหตุการณ์ที่บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

๒. พฤติกรรม (Behavior)

๒.๑ ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้ (ราชบัณฑิตยสถาน ๒๕๔๖)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิบัติการและกิจกรรมทุกชนิดที่มนุษย์แสดงออกทางรูปธรรม นามธรรม ตลอดเวลา สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส วาจา และการกระทำ สามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้เป็น ๒ ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งเป็นการกระทำที่สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัสหรืออาจใช้เครื่องมือช่วย และพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, ๒๕๒๙)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่สังเกตได้ เช่น การพูด การเดิน การเดินของหัวใจ การรับรู้ การคิด การจำ และการรู้สึก การกระทำที่สังเกตไม่ได้ เช่น ผู้กระทำรู้ตัว ไม่รู้ตัว หรือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ เป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล ซึ่งสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นภายในและภายนอก

โกลเดนสัน (Goldenson, ๑๙๘๔: ๕๐) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมไว้ว่า เป็นการกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมการกระทำต่าง ๆ ที่เป็นไปอย่างมีจุดหมาย สังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่าง ๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญแล้วหรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว

จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกของจิตใจทั้งภายในและภายนอก เป็นการกระทำเพื่อสนองความต้องการของบุคคลซึ่งบุคคลอื่นสังเกตและใช้เครื่องมือทดสอบได้

๒.๒ องค์ประกอบของพฤติกรรม พฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบ ๗ ประการ

๒.๒.๑ ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการที่ทำให้เกิดกิจกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการที่เกิดขึ้น ความต้องการบางอย่างสามารถตอบสนองได้ทันที แต่บางอย่างต้องใช้เวลาจนถึงบรรลุความต้องการได้

๒.๒.๒ ความพร้อม (Readiness) คือ ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

๒.๒.๓ สถานการณ์ (Situation) เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

๒.๒.๔ การแปลความหมาย (Interpretation) ก่อนที่จะทำกิจกรรมหนึ่งลงไป มนุษย์จะพิจารณาสถานการณ์ก่อนแล้วจึงตัดสินใจเลือกวิธีการที่เกิดความพึงพอใจมากที่สุดเพื่อตอบสนองความต้องการ

๒.๒.๕ การตอบสนอง (Response) เป็นการกระทำกิจกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการ โดยวิธีการที่ได้เลือกแล้วในขั้นแปลความหมาย

๒.๒.๖ ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา (Consequence) เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลการกระทำนั้น ผลที่ได้รับอาจเป็นไปตามที่คาดคิดหรืออาจตรงข้ามก็ได้

๒.๒.๗ ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to thwarting) ในกรณีที่ไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้ มนุษย์ก็อาจจะย้อนกลับไปแปลความหมายของสถานการณ์และเลือกวิธีการใหม่

บลูม (Bloom, ๑๙๖๕: ๖๕ – ๑๕๗) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมว่าเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ อาจเป็นสิ่งสังเกตได้หรือไม่ได้ และพฤติกรรมดังกล่าวนี้ ได้แบ่งออกเป็น ๓ ส่วนคือ

๑. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive domain)
๒. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective domain)
๓. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor domain)

๑. พฤติกรรมด้านความรู้

พฤติกรรมด้านความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ เป็นกระบวนการทางด้านสมองเป็นความสามารถทางด้านสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ การจำข้อเท็จจริงต่างๆรวมทั้งการพัฒนาความสามารถ และทักษะทางสติปัญญา การใช้ความคิด วิเคราะห์เพื่อประกอบการตัดสินใจ จัดจำแนกได้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ดังนี้

๑.๑ ความรู้ ความจำ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้ หรือระลึกได้

๑.๒ ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้คือ จะต้องมีความรู้มาก่อนถึงจะเข้าใจได้ ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปลความตีความ และคาดคะเน

๑.๓ การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิชาการทฤษฎี กฎเกณฑ์และแนวคิดต่าง ๆ ไปใช้

๑.๔ การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถ และมีทักษะในการจำแนกรายละเอียดที่สมบูรณ์ใดๆ ออกเป็นส่วนย่อยและมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัดระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหา หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

๑.๕ การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการรวบรวมส่วนย่อยต่าง ๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจน และมีคุณภาพสูงขึ้น

๑.๖ การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการวินิจฉัย ตีราคาของสิ่งของต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ช่วยประเมินค่านี้ อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมา หรือมีอยู่แล้วก็ตาม

๒. พฤติกรรมด้านเจตคติ

เจตคติเป็นกระบวนการทางด้านจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก ความสนใจ เจตคติ การให้คุณค่า การปรับปรุงค่านิยม การแสดงคุณลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ รวมไปถึงความเชื่อ

ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ กันจะบอกแนวโน้มของบุคคลในการกระทำพฤติกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย ซึ่งได้แบ่งขั้นตอนการเกิดพฤติกรรมด้านเจตคติ ได้ดังนี้

๒.๑ การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่บุคคลถูกกระตุ้นให้ทราบว่าเหตุการณ์ หรือสิ่งเร้าบางอย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดี หรือมีภาวะจิตใจพร้อมที่จะรับหรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า นั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วย ความตระหนักรู้ ความยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

๒.๒ การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคล ถูกจูงใจให้เกิด ความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองพฤติกรรมขั้นนี้ประกอบด้วย ความยินยอม ความเต็มใจ และความพอใจที่จะตอบสนอง

๒.๓ การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นยอมรับว่า เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเองและได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรมขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบ และการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

๒.๔ การจัดกลุ่มค่า (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลจัดระบบของค่านิยมต่างๆ ให้เข้ากลุ่มโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมนั้น ในการจัดกลุ่มนี้ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยม และการจัดระบบของค่านิยม

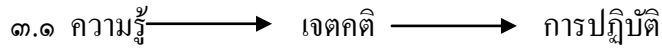
๒.๕ การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่าบุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่านิยมเหล่านั้นจากดี ที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวคอยควบคุมพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแนวทางของการปฏิบัติ และการแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่เขากำหนด

๓. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

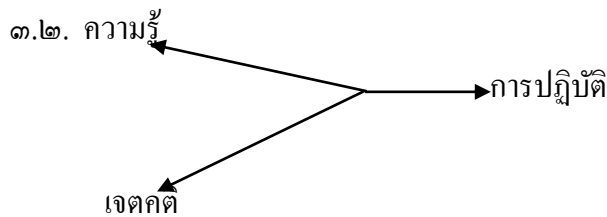
พฤติกรรม ด้านการปฏิบัตินี้ เป็นการใช้ความสามารถ ที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้ง พฤติกรรม ที่แสดงออก และสังเกตได้ เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้ายที่บุคคลปฏิบัติออกมา โดยมีด้านความรู้และด้านเจตคติ เป็นตัวช่วยให้เกิดพฤติกรรมด้านการปฏิบัติที่ถูกต้อง แต่กระบวนการในการจะก่อให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยระยะเวลาและการตัดสินใจหลายขั้นตอน แต่นักวิชาการก็เชื่อว่ากระบวนการทางการศึกษาจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมการปฏิบัติได้

ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ (Knowledge) เจตคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice) ชาร์ท (Schwartz, ๑๙๖๕: ๒๘ – ๓๑) ได้ศึกษาถึงรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมที่

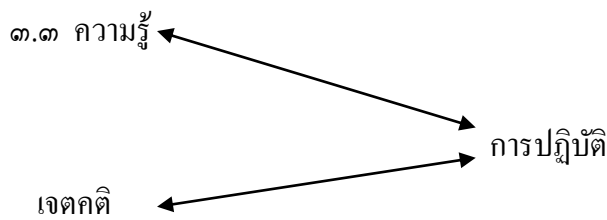
เกิดจากการเรียนรู้ทั้ง ๓ ด้าน คือ ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ สามารถสรุปรูปแบบของความสัมพันธ์ ได้เป็น ๔ ลักษณะคือ



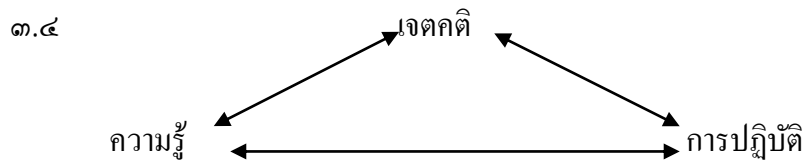
เจตคติเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดความรู้และการปฏิบัติดังนั้นความรู้มีความสัมพันธ์กับเจตคติ และ เจตคติมีผลต่อการปฏิบัติ



ความรู้และเจตคติมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการปฏิบัติตามมา



ความรู้และเจตคติต่างกันทำให้เกิดการปฏิบัติได้ โดยที่ความรู้และเจตคติไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กัน



ความรู้มีผลต่อการปฏิบัติทั้งทางตรงและทางอ้อม สำหรับทางอ้อมนั้นมีเจตคติเป็นตัวกลางทำให้เกิดการปฏิบัติตามมาได้

จากรูปแบบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่าพฤติกรรมแต่ละด้านส่งผลทำให้เกิดการปฏิบัติตามมาในตอนสุดท้าย ซึ่งเป็นการกระทำของสิ่งมีชีวิตที่สามารถวัดได้หรือสังเกตได้นั่นเอง

สรุปพฤติกรรม เป็นการกระทำที่สามารถสังเกตเห็นได้ โดยพฤติกรรม หรือการกระทำที่บุคคลที่วัยรุ่นชื่นชอบ เช่น ดารา หรือนักร้องที่วัยรุ่น ให้ความสนใจ ถ้าบุคคลนั้นปรากฏตามสื่อ หรือแสดงพฤติกรรมว่าอะไรน่าสนใจหรือกำลังใช้ เช่น อุปกรณ์สื่อสารที่เป็นที่นิยมของกลุ่มของตนเอง หรือสังคมออนไลน์ที่ตนเองใช้ ก็ทำอะไรก็ทำให้วัยรุ่นสนใจและอยากใช้ตาม ทำให้

เกิดพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบ ซึ่งปัจจุบันสื่อนิยมนำเสนอเกี่ยวกับอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย โดยใช้คารา นักร้องเพื่อเพิ่มยอดขาย โดยเสนอให้เห็นว่า เพียงใช้โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ก็สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค ซึ่งสามารถรับรู้ข่าวสารได้ครอบคลุมหรือใช้ประโยชน์หลากหลายตามต้องการได้ง่ายเพียงใช้อุปกรณ์สื่อสารดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับราคาอุปกรณ์ของสินค้าประเภทนี้ราคาไม่สูงมาก และสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ค เป็นสังคมออนไลน์ที่ไม่มีค่าใช้จ่าย เมื่อมี คารา นักร้องที่วัยรุ่นชื่นชอบใช้หรือเป็นค่านิยมของกลุ่มคารานักร้อง ก็ทำให้กลุ่มวัยรุ่นต้องการแสดงพฤติกรรมนั้นตามบุคคลที่ตนชื่นชอบ

๓. ลีลาชีวิต (Lifestyle)

๓.๑ ลีลาชีวิต (Lifestyle) แบบแผนการดำเนินชีวิต แบบแผนชีวิต ลีลาชีวิต รวมทั้งครรลองชีวิต(Lifestyles or Style of life) เป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน และมีผู้ให้ความหมายของวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันตามแนวความคิดของแต่ละบุคคล ดังนี้ ชูลท์ (Shulth. ๑๙๘๔) กล่าวว่าวิถีชีวิตเป็นอุปนิสัยในการดำเนินชีวิตจนเป็นกิจวัตรประจำวันของแต่ละบุคคล โดยมีผลกระทบทางบวกหรือทางลบต่อบุคคลนั้น วอล์คเกอร์ และคณะ (Walker, et al. ๑๙๘๓) กล่าวว่าวิถีชีวิต คือการกระทำและการรับรู้ของบุคคลเพื่อที่จะคงไว้หรือส่งเสริมให้เกิดความผาสุกความรู้สึกมีคุณค่า และความสุขสมบูรณ์ในชีวิตของแต่ละบุคคล

คุลบอก,เอิร์ลส์ และมอง โกเมอรี (Kulbok; Earls; and Montgomery, ๑๙๘๘: ๒๕) กล่าวว่าวิถีชีวิต หมายถึง การที่บุคคลแสดงออกถึงพฤติกรรมกรรมการดำเนินชีวิต ซึ่งบุคคลนั้นได้เลือกแล้ว ซึ่งอาจที่มีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายของคนนั้น ในด้านดี หรือไม่ดีก็ได้

วาสนา ปุณณมณีวิวัฒน์ (๒๕๓๒) วิถีชีวิตหมายถึง แบบแผนนิสัย หรือพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวันมีผลทั้งทางบวกและทางลบต่อสุขภาพ

ครุณี ชุณหะวัตติ (๒๕๓๓) วิถีชีวิตเป็นการปฏิบัติหรือนิสัยการดำรงชีวิตเฉพาะบุคคล ซึ่งการปฏิบัตินี้ก่อให้เกิดผลดีหรือผลเสียต่อสุขภาพได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษา การเรียนรู้ การเลือกปฏิบัติจนเป็นนิสัย หากบุคคลมีแบบแผนการดำรงชีวิตที่เหมาะสมจะก่อให้เกิดมีสุขภาพดี เพราะสุขภาพของบุคคลจะขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านระบบแบบแผนการดำรงชีวิตมากกว่าด้านสิ่งแวดล้อม และกรรมพันธุ์

เพ็ญศรี เกิดนาค (๒๕๓๓) วิถีชีวิตหรือลีลาชีวิตหมายถึง การปฏิบัติตัวในกิจกรรมประจำวันของบุคคลในครอบครัว ซึ่งมีผลต่อสุขภาพทั้งทางบวกทางลบ ประภาเพ็ญสุวรรณ (๒๕๔๑) วิถีชีวิตหรือลีลาชีวิตเป็นผลจากรูปแบบของพฤติกรรมที่บุคคลปฏิบัติจนเป็นนิสัย และส่งผลให้เกิดสภาวะสุขภาพที่เป็นปัญหาหรือเสี่ยงต่อการเป็นโรค/ปัญหาสุขภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างลีลาชีวิต สิ่งแวดล้อม และสภาวะสุขภาพเป็นความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนมาก

มัทรี ชูทรัพย์ (๒๕๔๓) ให้ความหมายของรูปแบบการดำเนินชีวิตว่าสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่นักศึกษาได้สัมผัสในระหว่างเรียนในมหาวิทยาลัยผสมผสานกับสภาพภูมิหลังของนักศึกษาแต่ละคน ได้สร้างรูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยขึ้น โดยเกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นอยู่ การเข้าร่วมกิจกรรม การเข้าสังคมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนสรุปได้ว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต หมายถึงแบบแผนการประพฤติปฏิบัติจนเป็นนิสัย ซึ่งเกิดจากประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่บุคคลนั้นได้รับแล้วถูกหล่อหลอมให้แต่ละบุคคลมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแตกต่างกันออกไป

๓.๒ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyle)

การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในแต่ละยุคไม่ได้เป็นไปอย่างไม่มีหลักเกณฑ์ มนุษย์อยู่รวมกันเป็นกลุ่มมีกฎหรือเกณฑ์ที่ทุกคนในกลุ่มพึงถือปฏิบัติ พฤติกรรมของแต่ละคนในกลุ่มจึงเป็นไปในทำนองเดียวกันไม่เพียงเท่านั้น พฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันก็จะมีรูปแบบที่เรียกว่า “ทำนองเดียวกัน” เช่นกัน บุคคลผู้เป็นสมาชิกของกลุ่ม ขึ้นทางสังคมและวัฒนธรรมที่กล่าวมาแล้วนี้จะพัฒนาแบบแผนของการดำรงชีพ เพื่อใช้สังคมหรือแบบแผนดังกล่าว เราเรียกว่ารูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle)

(อดุลย์ จาตุรงค์กุล และคลยา จาตุรงค์กุล, ๒๕๕๐: ๒๘๗) รูปแบบการดำเนินชีวิตเป็นแบบที่บุคคลจะใช้จ่ายและเวลาหรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นแบบของการแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของบุคคลอันเป็นผลมาจากชนชั้นในสังคม อาจจะกล่าวโดยสรุปว่าแบบของการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับ

๑. วิธีดำรงชีพ เช่น อาชีพที่ทำอาหารที่ทานในแต่ละมื้อ เช่น อาหารเช้าหรือการรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดตามศูนย์การค้าต่างๆ เป็นต้น
๒. สินค้าที่ซื้อ มีผลต่อรูปแบบการเสนอขาย เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก
๓. วิธีการใช้สินค้า กลุ่มสินค้าที่เน้นความสะดวกสบาย เช่น ใต้เท้าที่
๔. รับรู้ประโยชน์ของสินค้า ใช้เพื่อผ่อนคลาย ประหยัดเวลา และเป็นเครื่องแสดงสถานะภาพ

๔. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น (Teenager)

ความหมายของวัยรุ่น วัยรุ่น เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ซึ่งอยู่ในระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมจากวัยเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมนั้นๆยอมรับ โดยที่วัยรุ่นนั้นไม่เพียงแต่มีการเจริญเติบโตทางร่างกายเท่านั้นแต่ยังมีการเจริญเติบโตทางสังคมที่อยู่ในกรอบของวัฒนธรรมแต่ละที่ด้วย ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่า ช่วงความเป็นวัยรุ่น (Teenager) ได้ขยาย

ออกไป คือ จากอายุ ๑๒-๑๘ ปี เป็น ๑๒-๒๕ ปี เนื่องจากเหตุผลที่ว่าปัจจุบันเด็กต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น การเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถพึ่งตนเองได้ทางเศรษฐกิจจึงต้องยืดเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะจิตใจช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมา

วารินทร์ ตระกูลสฤษดิ์ (๒๕๔๓) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่จะเริ่มเป็นหนุ่มสาวเป็นช่วงวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นวัยพายุบูแคม เนื่องจากว่าวัยนี้ร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงมีการพัฒนาการจากวัยเด็กเป็นวัยผู้ใหญ่ นอกจากการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายแล้วในด้านจิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนบางครั้งอาจทำให้วัยรุ่นบางคนมีปัญหาในการปรับตัวได้

องค์การอนามัยโลก (WHO, ๒๐๐๐) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่น (Teenager) หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง ๑๐-๑๙ ปี ซึ่งถือว่าเป็นระยะวิกฤตของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความสับสนทางด้านจิตใจมากกว่าวัยอื่นๆ เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่

สไตน์เบิร์ก (Steinberg, ๑๙๙๙) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตจากวัยเด็กและย่างก้าวไปสู่วุฒิภาวะแห่งการเป็นผู้ใหญ่ จัดเป็นวัยพายุบูแคม (period of storm and stress) และเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านที่ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าเริ่มต้นและสิ้นสุดของวัยนี้อยู่ที่ช่วงอายุใด

วินัส ศรีศักดิ์ (๒๕๔๕) วัยรุ่นเป็นลักษณะที่เด็กจะพัฒนาไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในชีวิตอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาอารมณ์ และสังคม เป็นเหตุให้วัยรุ่นเป็นวัยที่ประสบปัญหาและเผชิญวิกฤตการณ์ในการปรับตัวมากที่สุดในชีวิต

ปราชญ์ บุญวงษ์วิโรจน์ และคณะ (๒๕๔๓) วัยรุ่น หมายถึง วัยที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่มีการเจริญเติบโตเข้าสู่ความมีวุฒิภาวะทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยยึดเอาความพร้อมและวุฒิภาวะทางเพศเป็นจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดเมื่อมีความพร้อม และมีวุฒิภาวะทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ

สุชาติ จันทร์เอม (๒๕๔๐: อ้างถึงใน ณัฐยานี ช่วยธานี, ๒๕๕๐) แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นออกเป็น ๓ ระยะ ดังนี้

๑. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence)

อายุระหว่าง ๑๓-๑๕ ปี ร่างกายมีความเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งเพศชายและเพศหญิง เช่น เพศหญิงเริ่มมีประจำเดือน มีการเจริญเติบโตของทรวงอก เพศชายเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของน้ำเสียง เป็นต้น

๒. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence)

อายุระหว่าง ๑๕-๑๘ ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ ละครวมานึกคิด มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป ในด้านร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงมากและสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น กล่าวคือ มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่ดึงดูดความสนใจต่อเพศตรงข้าม

๓. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence)

อายุระหว่าง ๑๘-๒๑ ปี ในระยะนี้การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งมีการพัฒนาทางด้านจิตใจมากกว่าทางด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านที่เกี่ยวข้องกับการนึกคิด และปรัชญาชีวิต ระยะนี้มักพยายามปรับปรุงร่างกายของตนเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากขึ้น โดยพยายามหัดตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆด้วยตนเองซึ่งจะก่อให้เกิดการปรับตัวที่ดีขึ้น มักจะหลีกเลี่ยงการขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ และมีความกระตือรือร้นที่สร้างสิ่งประหลาดใจต่างๆเพื่อที่จะแสดงว่าตนเองไม่ใช่วัยรุ่นอีกต่อไป

อนามัยครอบครัว (๒๕๓๕: อ้างใน เดช วัฒนาวิทยานุกูล, ๒๕๔๘, ๑๗-๑๘) วัยรุ่น (Adolescence) หมายถึงวัยที่มีอายุเป็นตัวเลขลงท้ายด้วยคำในภาษาอังกฤษว่า Teen คือ ตัวเลข ๑๓-๑๙ ซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ ความสำคัญของวัยรุ่น จำแนกได้เป็น ๒ ระดับ คือ

๑. ระดับบุคคล

เนื่องจากเป็นวัยที่มีการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม อย่างสูง กล่าวได้ว่าเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาศักยภาพได้เต็มที่ ดังนั้นศักยภาพที่วัยรุ่นได้รับในช่วงนี้จะช่วยพัฒนาศักยภาพ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งศักยภาพที่พัฒนาแล้วจะเป็นพื้นฐานชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

๒. ระดับประเทศ

วัยรุ่น เป็นตัวชี้อนาคตของชาติ เนื่องจากจะเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนปกป้องเอกราชและความเป็นชาติไว้ ทั้งจะทำให้สังคมพัฒนา สืบไป จากความสำคัญของวัยรุ่นดังกล่าว รัฐบาลจึงได้กำหนดนโยบายพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ใน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมุ่งเน้นพัฒนาด้านสุขภาพจิตใจ สติปัญญา ความสามารถ อาชีพ และบุคลิกภาพ ทั้งในและนอกสถานศึกษา

จากคำว่าวัยรุ่นสามารถสรุปรวมได้ว่า วัยรุ่นเป็นวันที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา สังคมอย่างรวดเร็วจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ โดยเฉพาะด้าน

ร่างกายจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว เป็นวัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็กเริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ แต่ไม่มีเกณฑ์ที่แน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด (ณัฐยานี ช่วยธานี, ๒๕๕๐)

การใช้อินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่น

John Suler (๑๙๙๗) นั้นได้ทำการศึกษาถึงการบริโภคอินเทอร์เน็ต พบว่าสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเติมเต็มความต้องการของมนุษย์และช่วยชดเชยความต้องการที่ขาดหายของบุคคลในลำดับขั้น ได้ดังนี้

๑. Sexual Needs ความต้องการในด้านเพศ

Fred กล่าวว่า เรื่องเพศ (Sex) นี้เป็นการต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และเป็นความต้องการลำดับขั้นแรกของ Maslow ซึ่งในปัจจุบันเรื่องเพศนั้นเป็นหัวข้อที่นิยมมากในสื่ออินเทอร์เน็ต เมื่อวัยรุ่นถูกรอบงจากกิจกรรมทางเพศออนไลน์ หรือ Cybersex นี้ จะทำให้เขาได้รับความพึงพอใจ ซึ่งกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องเพศนี้ง่ายต่อการเข้าถึง ลักษณะของสื่อที่ผู้ใช้ไม่ต้องระบุชื่อนั้นก็เป็นหนทางที่ปลอดภัย มีทางเลือกสร้างอัตลักษณ์ใหม่และเปลี่ยนเพศใหม่ ซึ่งทำให้สามารถเติมความต้องการได้ และการที่วัยรุ่นสามารถเข้าไปหาเพื่อนตามความต้องการของตนนั้นก็เป็นการชดเชยการแสดงออกทางกายภาพของชีวิตจริง

๒. Need for an Altered State of Consciousness ความต้องการปรับตัวเข้าสู่การตระหนักรู้

วัยรุ่นนั้น มีแนวโน้มต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงความมีสติรู้สำนึกตนเอง เพื่อที่จะได้รับประสบการณ์ความเป็นจริงจากแง่มุมที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจแสดงผ่านพฤติกรรมต่างๆ เช่น ทางด้านสร้างสรรค์ศิลปะ ทางเพศ เป็นต้น เนื่องจากว่าสิ่งเหล่านี้จะทำให้บุคคลหลุดจากโลกแห่งความเป็นจริงเข้าสู่โลกจินตนาการได้ อินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้วัยรุ่นแสดงออกซึ่งความมีสติได้ตามจินตนาการในบทบาทสมมติ (Role Playing) บนโลกอินเทอร์เน็ต

๓. Need for Achievement and Mastery Altered ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จและเป็นผู้เชี่ยวชาญ

วัยรุ่นนั้นต้องมีพื้นฐานในการเรียนรู้ ได้รับการประสบความสำเร็จ เป็นผู้ควบคุมสถานการณ์ มีอำนาจ และความนับถือ อินเทอร์เน็ตทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้สังคม วัฒนธรรมต่างๆ ในการยอมรับความสำเร็จของบุคคลต่างๆ แต่ชุมชนในอินเทอร์เน็ตก็เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นในการที่จะควบคุมสิ่งต่างๆ จำเป็นจะต้องใช้เวลาบ่อยๆ กับสิ่งนั้น

๔. Need to Belong ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

วัยรุ่นต้องการจะติดต่อกันระหว่างบุคคลอื่นได้ การได้การยอมรับทางสังคม การมีส่วนร่วมความรู้สึกในการเป็นส่วนหนึ่ง อินเทอร์เน็ตก็ช่วยให้บุคคลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนที่เขาพึงพอใจ เมื่อวัยรุ่นถูกกดดันจากสังคมจึงรู้สึกแปลกแยก อินเทอร์เน็ตก็จะสามารถช่วยได้ สร้างความพึงพอใจ ทำให้เข้ามาอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ได้

๕. Need for Relationship ความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

เป็นการต้องการติดต่อกันระหว่างบุคคล อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการทำให้เกิดส่วนร่วมแก่บุคคล อินเทอร์เน็ตช่วยสนองความต้องการให้แก่บุคคลที่ไม่ได้รับความสัมพันธ์ทางสังคมเพียงพอชดเชยให้คนเข้าไปมีสัมพันธ์ สามารถแสดงออก เกิดความมั่นใจ สามารถพบปะเพื่อนใหม่ สร้างความพึงพอใจมากกว่าในชีวิตจริง จึงเป็นเหตุให้วัยรุ่นมาใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น

๖. Need for Self-Actualization and the Transcendence of Self ความต้องการที่จะบรรลุการเป็นตัวตนที่แท้จริงของบุคคล

เป็นความต้องการภายใน ที่สศนคติ บุคลิกภาพ ซึ่งก่อนหน้านี้ถูกปิดบังเอาไว้ อินเทอร์เน็ตนั้นก็ช่วยให้วัยรุ่น ได้แสดงหาตัวตนในอุดมคติของเขา เข้าถึงในสิ่งที่เขาอยากทำ อยากจะเป็นตัวอย่างแท้จริง

พฤติกรรม

Cronbach (๑๙๖๓: อ้างถึงใน พรทิพย์ รุ่งน่วม, ๒๕๕๐) พฤติกรรม หมายถึง การกระทำของสิ่งมีชีวิต เช่น ม่านตาเบิกโพลง ร้องกรี๊ดเมื่อตกใจ พฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบ ๗ ประการดังนี้

๑. ความมุ่งหมาย (Goal) เป็นความต้องการที่ทำให้เกิดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการที่เกิดขึ้น ซึ่งความต้องการบางอย่างสามารถตอบสนองได้ทันที แต่บางอย่างต้องใช้เวลานานจึงจะบรรลุความต้องการ

๒. ความพร้อม (Readiness) คือ ระดับวุฒิภาวะ หรือ ความสามารถที่จะเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

๓. สถานการณ์ (Situation) เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ

๔. การแปลความหมาย (Interpretation) ก่อนที่จะกระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งลงไป มนุษย์จะพิจารณาสถานการณ์ก่อน แล้วจึงตัดสินใจเลือกวิธีการที่เกิดความพึงพอใจมากที่สุด เพื่อตอบสนองความต้องการ

๕. การตอบสนอง (Response) เป็นการกระทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ

๖. ผลที่ได้รับ หรือ ผลที่ตามมา (Consequence) เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลจากการกระทำนั้น ซึ่งผลที่ได้อาจเป็นไปตามที่คาดคิดหรืออาจตรงกันข้ามก็ได้

๗. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to thwarting) ในกรณีที่ไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการ ได้มนุษย์ก็อาจจะย้อนกลับไปแปลความหมายของสถานการณ์และเลือกวิธีการใหม่

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (๒๕๔๒: อ้างถึงใน พรทิพย์ รุ่งน่วม, ๒๕๕๐) ได้อธิบายความหมายของพฤติกรรมว่าเป็นการกระทำของมนุษย์ที่แสดงออกทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ (Mentally and Physically) พฤติกรรมของมนุษย์มีความซับซ้อนเนื่องจากพฤติกรรมส่วนหนึ่งเป็นพฤติกรรมทางจิตซึ่งยากจะเข้าใจได้

ความหมายของพฤติกรรม พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ไม่ว่าการกระทำนั้นผู้กระทำจะทำโดยไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตได้หรือไม่ และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่ (คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น, ๒๕๓๒ อ้างถึงใน เดชวัฒนา วิทยานุกูล ๒๕๔๘: ๑๘) กล่าวโดยสรุป พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่ต้องมีสาเหตุที่ทำให้ปรากฏออกมาทางประสาทสัมผัสทั้ง ๕ ทางใดทางหนึ่ง และพฤติกรรมของมนุษย์แสดงออกอย่างซับซ้อนแม้กระทั่งสีหน้าและการกระทำ (ณัฐยาน์ ช่วยธานี, ๒๕๕๐)

การแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่น

วิทยา นาควัชระ (๒๕๒๖: อ้างถึงใน เฉลิมชัย อุฬารกุล, ๒๕๔๔) การแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา หรือไม่เป็นปัญหานั้น บิดา มารดา ผู้ปกครองหรือครูอาจารย์ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจำเป็นต้องเข้าใจ ยอมรับและให้ความสนใจ เพื่อจัดปัญหาที่เกิดขึ้นโดยทั่วไปแล้วปัญหาของวัยรุ่นจะมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

๑. ปัญหาที่เกิดจากตัวของวัยรุ่นเอง (Self Original Aspect)

ปัญหาเหล่านี้เกิดได้จากการเปลี่ยนแปลงในช่วงของความเป็นวัยรุ่น คือ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม เซาว์ปัญญาและอารมณ์ วัยรุ่นจะเกิดความว้าวุ่นใจในการเกิดปัญหาเหล่านี้

๒. ปัญหาที่สังคมมองว่าเกิดจากรุ่น (Social Response Aspect)

ซึ่งอาจจะมาจากการเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น ปฏิกริยาที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงนั้นหรือไขว่คว้า เพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการตามวัยของวัยรุ่นนั้นที่สิ่งแวดล้อม เช่น พ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ไม่เข้าใจและมองดูว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นปัญหา

๓. ปัญหาที่เกิดจากปฏิกริยาต่อต้านของวัยรุ่นที่มีต่อสังคม (Reaction Aspect)

ปัญหานี้เป็นปัญหาร้ายแรงและยากต่อการแก้ไข ปัญหาที่เด่นชัด คือ วัยรุ่นจะเกิดปฏิกิริยาเมื่อคิดว่าผู้ใหญ่หรือสังคมไม่เข้าใจ สิ่งที่เขาทำหรือแสดงออกนั้น จึงเป็นไปในลักษณะต่อต้านกฎเกณฑ์หรือไม่กระทำลงไป เพื่อเป็นการประชดตัวเอง ลักษณะนี้จะพบได้มากและบ่อยในวัยรุ่น เนื่องจากเป็นวัยที่ยังไม่มีความยั้งคิดที่ดี การใช้เหตุผลเป็นไปได้ค่อนข้างยาก อารมณ์ของเด็กยังมีอยู่ประกอบกับความคิดและพลังงานด้านร่างกายอยู่ในสภาวะที่มีมาก ปฏิกิริยาลักษณะการประชด จึงทำให้เกิดปัญหาค่อนข้างรุนแรงทั้งในระดับครอบครัวและสังคม

สรุป วัยรุ่น เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวันเด็กและวัยผู้ใหญ่ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากสังคม กลุ่มเพื่อน และวัยผู้ใหญ่ ต้องการการเข้ากลุ่มกับบุคคลที่ตนเองสนใจหรือชอบในสิ่งเดียวกัน และมีการแสดงออกเพื่อต้องการให้ผู้อื่นสนใจหรือชื่นชอบในการแสดงออกของวัยรุ่น โดยในบางคนจะมีค่านิยมชอบใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ที่ทันสมัยเพื่อใช้สนองความต้องการของตนเองหรือเลียนแบบ คนที่ตนชื่นชอบ หรือกลุ่มเพื่อนของตนเอง ซึ่งในปัจจุบันสิ่งที่เป็นที่นิยม คือการใช้สังคมออนไลน์เพราะสามารถเลือกดูในสิ่งที่ต้องการและทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ และสังคมออนไลน์ทุกประเภทเป็นสังคมออนไลน์ที่สามารถทำให้วัยรุ่นเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ และสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนในสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย รวดเร็วและทำได้ทุกเวลาที่ต้องการเพียงแค่มีสัญญาณโทรศัพท์ หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ต

๕. ทฤษฎีความมั่นคงของชาติ

ความมั่นคงของชาติ หมายถึง สภาวะการณ์หรือสภาพที่รัฐชาติ ภายใต้การนำของรัฐบาลที่มีอำนาจอธิปไตยในการปกครองดินแดนดังกล่าวด้วยตนเอง ที่สามารถดำรงอยู่ด้วยความสงบสุข มีความเจริญก้าวหน้า มีเสรีต่อความกดดันต่าง ๆ ซึ่งจะประกันให้เกิดอำนาจหน้าที่ของแต่ละส่วนภายในชาติดำเนินไปได้อย่างอิสระ มีความแน่นแฟ้นเป็นปึกแผ่น มีความแน่นอนไม่เปลี่ยนแปลงไปโดยง่าย มีความอดทนต่อแรงกดดันต่าง ๆ ที่มากระทบในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านเอกราชอธิปไตย ในด้านบูรภาพแห่งแผ่นดิน ในด้านสวัสดิภาพ ความปลอดภัยและผาสุกของประชาชน ในด้านการปกครองของประเทศและวิถีการดำเนินชีวิตของคน อีกทั้งจะต้องมีขีดความสามารถที่จะพร้อมเผชิญต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ดังนั้นเพื่อจะสรุปเพื่อให้เข้าใจง่ายและกระชับนั้น ความหมายของความมั่นคงของชาติจะหมายถึง “สภาพที่รัฐใดรัฐหนึ่งสามารถดำรงสภาพของรัฐนั้น ๆ ได้ในทุกสภาวะการณ์ไม่ว่าสภาวะนั้นจะเป็นเช่นไร” สำหรับแนวคิดของความมั่นคงนั้น สามารถแบ่งแนวคิดของความมั่นคงออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๕.๑ แนวคิดความมั่นคงระหว่างประเทศ มีแนวคิดย่อยที่พิจารณา ๔ ประการคือ

๕.๑.๑ ความมั่นคงร่วม (Collective Security): แนวความคิดนี้เกิดขึ้นหลังจากสงครามโลกครั้งที่ ๑ ที่หลายชาติบอบช้ำจากสงคราม จึงพยายามให้โลกมีความสงบสุข มีสันติภาพ ด้วยการผลักดันให้มีกฎเกณฑ์เพื่อป้องกันและลงโทษประเทศที่ก่อสงคราม โดยแนวความคิดนี้ทำให้หลายประเทศร่วมกันจัดตั้งองค์การสันติ ชาติ (League of Nations) เพื่อดำเนินการในการจัดการระบียบดังกล่าว อย่างไรก็ตามองค์การสันติชาติประสบความสำเร็จในที่สุด แนวความคิดของความมั่นคงร่วม โดยส่วนใหญ่แล้วจะให้ความสำคัญด้านสงครามและการทหารเป็นหลักมากกว่าความสำคัญด้านอื่น

๕.๑.๒ ความมั่นคงสมบูรณ์แบบ (Comprehensive Security): แนวความคิดที่เกิดขึ้นเป็นลำดับ ต่อมาจากความมั่นคงร่วม ซึ่งเป็นแนวความคิดที่ไม่ค่อยจะประสบความสำเร็จมากนัก โดยแนวคิดนี้จะเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นในพัฒนาพลังอำนาจของชาติทุกด้านได้ คือ พัฒนาพลังอำนาจของชาติทุก ๆ ด้านไปพร้อม ๆ กัน และเท่าเทียมกัน เพราะถ้ามุ่งเน้นไปในด้านใดด้านหนึ่งอย่างเช่น การทหารเพียงด้านเดียวนอกเหนือพลังอำนาจของชาติทางด้านอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจ อาจส่งผลกระทบต่อประเทศขาดความพร้อมในการป้องกันประเทศอันนำไปสู่การสูญเสียเอกราชในที่สุด

๕.๑.๓ ความมั่นคงสามัญ (Common Security): แนวความคิดนี้เกิดขึ้นครั้งแรกในยุโรปหลังจากการประชุม “การลดอาวุธและความมั่นคง (Independent Commission on Disarmament and Security Issues)” ซึ่งมีวัตถุประสงค์ที่จะป้องกันความขัดแย้งกันด้วยอาวุธ นิวเคลียร์ในปี พ.ศ. ๒๕๒๕ การประชุมครั้งนี้มีรายงานเรื่อง “Common Security: A Blueprint for Survival” ของอดีตนายกรัฐมนตรีสวีเดน ที่กล่าวถึงหลักการ ๖ ประการของความมั่นคงสามัญ คือ

๕.๑.๓.๑ ทุกชาติมีสิทธิตามกฎหมายในเรื่องความมั่นคงของชาติ

๕.๑.๓.๒ กำลังทหารมิใช่เครื่องมือในการแก้ปัญหาความขัดแย้งระหว่างชาติที่ถูกต้องตามกฎหมาย

๕.๑.๓.๓ ในการดำเนินนโยบายต่างประเทศของนานาชาติ จะต้องมีการยับยั้งชั่งใจต่อการกระทำที่อาจก่อให้เกิดความรุนแรงได้

๕.๑.๓.๔ ความมั่นคงมิได้เกิดจากการใช้กำลังทหารที่เหนือกว่า

๕.๑.๓.๕ การปรับลดกำลังและจำกัดขีดความสามารถทางทหารมีความจำเป็นสำหรับความมั่นคงสามัญ

๕.๑.๓.๖ ทุกชาติต้องหลีกเลี่ยงการนำเอาเหตุการณ์ทางการเมืองเชื่อมโยงกับการเจรจาอาวุธและต่อมาโซเวียต รัสเซีย โดยนายมิคาเอล กาบาชอฟ ได้กล่าวสุนทรพจน์ที่เกี่ยวกับ “การเชื่อมั่นต่อกันของสมาชิก” ต่อที่ประชุม Helsinki ในปี พ.ศ. ๒๕๒๗ โดยมี

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการชักชวนให้มีความร่วมมือทางเศรษฐกิจ และมุ่งไปที่ความพยายามในการแสวงหาหนทางในการลดอาวุธ

๕.๑.๔ ความมั่นคงร่วมมือ (Cooperative Security): แนวความคิดนี้เป็นแนวความคิดที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ ที่ผสมผสานแนวความคิดของความมั่นคงแบบสามัญและความมั่นคงสมบูรณ์แบบ แนวความคิดนี้เกิดขึ้นในปี พ.ศ. ๒๕๓๓ โดยนายโจ คลาก รัฐมนตรีประจำสำนักนายกรัฐมนตรีของแคนาดา ได้กล่าวถึงความมั่นคงร่วมมือโดยเน้นไปที่ความมั่นคงในภูมิภาคแปซิฟิกเหนือเป็นหลัก และหลังจากนั้นได้มีการประกาศออกมาอย่างเป็นทางการ โดยเลขาธิการทั่วไปของสหประชาชาติในเวลาต่อมา ความมั่นคงแบบนี้จะมีลักษณะคล้ายกับความมั่นคงแบบสามัญมากแต่จะแตกต่างที่มีลักษณะค่อย ๆ เป็นค่อย ๆ ไป โดยมีการพัฒนาความร่วมมือขึ้นในรูปแบบเป็นพหุภาคี นอกจากนี้ยังคงมีความอ่อนตัวและประณีตประนอมกว่าความมั่นคงสามัญ

๕.๒ แนวความคิดความมั่นคงทั่วไป โดยแต่ละแนวคิดจะมีแนวคิดย่อย ๖ ประการ

๕.๒.๑ ความมั่นคงของชาติ (National Security): แนวความคิดนี้เป็นแนวความคิดที่มุ่งเน้นในการดำเนินการที่ก่อให้เกิดความมั่นคง โดยอาศัยพลังอำนาจของชาติ (National Power) เพราะพลังอำนาจของชาติจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพิทักษ์รักษาสิ่งสำคัญที่เปรียบเสมือนหัวใจของชาติ นั่นก็คือความมุ่งประสงค์ของชาติ (National Purpose) และผลประโยชน์ของชาติ (National Interests) ดังนั้นการดำเนินการที่จะมุ่งไปสู่ความมั่นคงประเภทนี้ จะมีความแตกต่างกันไปตามความมุ่งประสงค์ของแต่ละชาติ และผลประโยชน์ของแต่ละชาติ

๕.๒.๒ ความมั่นคงภายใน (Internal Security): แนวความคิดนี้เป็นแนวความคิดที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับความมั่นคงของชาติ โดยความมั่นคงภายในจะมุ่งเน้นไปในเรื่องของความมั่นคงภายในประเทศที่จะนำไปสู่ความมั่นคงของชาติในที่สุด

๕.๒.๓ ความมั่นคงของภูมิภาค (Regional Security): แนวความคิดนี้จะทำให้ความสำคัญกับประเทศที่ใกล้เคียงกันหลายประเทศที่รวมตัวกันเป็นภูมิภาคย่อย ซึ่งความมั่นคงในภูมิภาคนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อประเทศแต่ละประเทศมีความมั่นคงทั้งภายในและมีความมั่นคงของชาติ (พลังอำนาจของชาติที่เหมาะสม)

๕.๒.๔ ความมั่นคงของโลก (International Security): แนวความคิดนี้มีลักษณะเป็นเหมือนกับความมั่นคงของภูมิภาค แต่จะแตกต่างกันที่การรวมตัวกันเป็นกลุ่มที่ใหญ่ขึ้น คือ ทุกประเทศในโลกนี้ซึ่งจะรวมความมั่นคงภายในแต่ละชาติและความมั่นคงของชาติแต่ละชาติ

๕.๒.๕ ความมั่นคงของสภาวะแวดล้อม (Environment Security): แนวความคิดนี้เป็นแนวความคิดที่พยายามจะรักษาภาวะเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมภายในโลก เพื่อให้สังคมมนุษย์ยังคงอยู่ต่อไปภายในโลกนี้ร่วมกับธรรมชาติได้ การพิจารณาแนวความคิดนี้จะมองไปในอนาคตโดยใช้หลักวิชาการทางวิทยาศาสตร์ สำหรับประเด็นสำคัญของความมั่นคงประเภทนี้ คือ ประเทศที่ก่อให้เกิดการทำลายสิ่งแวดล้อมมากมักจะเป็นประเทศมหาอำนาจหรือประเทศที่มีการเติบโตทางเศรษฐกิจสูง ดังนั้นความรับผิดชอบในการออกค่าใช้จ่ายในการรักษาสิ่งแวดล้อมจะต้องเป็นสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างไร

๕.๒.๖ ความมั่นคงของบุคคล (Human Security): แนวความคิดนี้เป็นแนวความคิดที่หลายประเทศได้เฟื่องฟูและให้ความสนใจเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นของสิทธิมนุษยชน โดยการดำเนินการเพื่อให้เกิดความมั่นคงของมนุษย์นั้นจะต้องใช้พลังอำนาจของชาติในด้านต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือจำนวนมาก เพราะแต่ละบุคคลจะมีความมั่นคงได้จะมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาหลายประการ เช่น สิทธิมนุษยชน คุณภาพชีวิต การศึกษา ฐานะทางการเงิน อนามัยชุมชน ฯลฯ

ความมั่นคงแห่งชาติ

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงที่ถาโถมอย่างรุนแรงและรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้รูปแบบการดำเนินชีวิต แนวคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม และโครงสร้างสังคมด้านอื่น ๆ อีกหลายด้านมีการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวะแวดล้อมที่เกิดขึ้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้ส่งผลกระทบต่อสิ่งที่เรียกว่า “ชาติ” อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การศึกษาทำความเข้าใจในเรื่องของชาติ ความเป็นชาติและการดำรงอยู่ของชาติ จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายที่ถือได้ว่ามีความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้เพราะคนเราทุกคนตั้งแต่เกิดมาจนดับสิ้นอายุขัย จะต้องมีชาติเป็นสิ่งประกอบและเป็นสิ่งที่อ้างอิง การไม่มีชาติหรือการสิ้นชาติจะส่งผลให้บุคคลนั้น ๆ ดำรงชีวิตอยู่ด้วยความยากลำบาก และความไม่มีสถานะด้วยการไม่มีชาตินี้เองจะนำไปสู่ความไม่มีเกียรติภูมิในการดำรงอยู่ในที่สุด ดังนั้นสิ่งที่สำคัญและต้องมีอยู่นั้นคือชาติที่มีความมั่นคงหรืออีกนัยหนึ่ง คือ “ความมั่นคงแห่งชาติ”

ความหมายของความมั่นคงแห่งชาติ

ในการศึกษาถึงความหมายของคำว่าชาตินั้นปัจจุบันมีอยู่ ๓ คำ ที่มีความหมายคาบเกี่ยวกัน ได้แก่ “ชาติ (Nation)” “รัฐ (State)” และคำว่า “ประเทศ (Country)” โดยความหมายตามพจนานุกรม Cambridge Dictionary Online ได้ให้คำจำกัดความคำทั้ง ๓ ไว้ดังนี้

Nation (noun)

๑ [C] a country, especially when thought of as a large group of people living in one area with their own government, language, traditions.

๒ [S] a large group of people of the same race who share the same language, traditions and history, but who might not all live in one area.

State (noun)

๑ [C or U] a country or its government.

๒ [C] a part of a large country with its own governments.

Country (noun)

๑ [C] an area of land that has its own government, army.

๒ [C] the country all the people who live in a country.

ส่วนความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๒ ได้ให้คำจำกัดความคำทั้ง ๓ ไว้ดังนี้

ชาติ [ชาติ, ชาตินี] น. ประเทศ; ประชาชนที่เป็นพลเมืองของประเทศ, กลุ่มชนที่มีความรู้สึกในเรื่องเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา ประวัติศาสตร์ ความเป็นมา ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมอย่างเดียวกัน หรืออยู่ในปกครองรัฐบาลเดียวกัน, ประชาชาติ

รัฐ, รัฐ- [รัฐ, รัฐละ-] น. แคว้น เช่น รัฐป่าหัง, บ้านเมือง เช่น กฎหมายสูงสุดของรัฐ, ประเทศ เช่น รัฐวาติกัน.

ประเทศ น. บ้านเมือง, แคว้น; คำเพิ่มข้างหลังของคำเดิม เมื่อเพิ่มแล้วความหมายคงเดิม เช่น อูรประเทศ หทัยประเทศ. (ส.; ป. ปเทศ); (กฎ) ชุมนุมแห่งมนุษย์ซึ่งตั้งมั่นอยู่ในดินแดนอันมีอาณาเขตแน่นอนมีอำนาจอธิปไตยที่จะใช้ได้อย่างอิสระ และมีการปกครองอย่างเป็นระเบียบเพื่อประโยชน์ของบรรดามนุษย์ที่อยู่ร่วมกันนั้น, รัฐก็เรียก

จากนั้นทำคำจำกัดความที่พจนานุกรม Cambridge Dictionary Online และพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตได้ให้ไว้จะพบว่าคำทั้ง ๓ นั้นสามารถใช้ทดแทนกันได้ในความหมายในทำนองเดียวกัน คือ “กลุ่มคนขนาดใหญ่ที่มีความสัมพันธ์ภายใต้โครงสร้างเดียวกันและอยู่ภายใต้การปกครองของรัฐบาลกลาง”

สำหรับคำว่า “ความมั่นคง (Security)” ในพจนานุกรม Cambridge Dictionary Online ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ “security (noun) [U] protection of a person, building, organization or country against threats such as crime or attacks by foreign countries.” ซึ่งถอดความเป็นไทยได้ว่า “ความมั่นคงคือการป้องกัน บุคคล อาคาร องค์กร หรือประเทศชาติให้รอดพ้นจากภัยคุกคามต่าง ๆ” ซึ่งเมื่อนำมารวมกับคำว่า nation แล้วจะสามารถกล่าวได้ว่า “National Security คือ การป้องกันประเทศชาติให้รอดพ้นจากภัยคุกคามต่าง ๆ”

ส่วนพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตได้ให้ความหมายของคำว่ามั่นคงไว้ดังนี้ “มั่นคง ว. แน่นหนาและทนทาน” และเมื่อนำคำว่าความมั่นคงมารวมกับคำว่าชาติ จะได้ความหมายที่ว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ คือ ความแน่นหนาและทนทานของกลุ่มคนขนาดใหญ่ที่มีความสัมพันธ์ภายใต้โครงสร้างเดียวกันและอยู่ภายใต้การปกครองของรัฐบาลกลาง” หรือ อีกนัยหนึ่งคือ “ความแน่นหนาและทนทานต่อภัยคุกคามต่าง ๆ ของกลุ่มคนขนาดใหญ่ที่มีความสัมพันธ์ภายใต้โครงสร้างเดียวกันและอยู่ภายใต้การปกครองของรัฐบาลกลาง”

นอกเหนือจากคำจำกัดความตามพจนานุกรมแล้วคำว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ” ได้มีผู้ให้คำจำกัดความไว้มากมาย ดังเช่น ในเว็บไซต์ History Central ในหมวด The Civics Glossary ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าความมั่นคงแห่งชาติไว้ว่า “National Security – The condition of the nation, in terms of threats, especially threats from outside. One of the major jobs of the federal government is to ensure the security of the nation.” ถอดความเป็นภาษาไทยได้ว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ – คือเงื่อนไขของชาติในบริบทของภัยคุกคาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งภัยคุกคามจากภายนอก ซึ่งเป็นงานหลักด้านหนึ่งของรัฐบาลที่จะต้องสร้างความอยู่รอดปลอดภัยให้กับชาติ”

ส่วนในเว็บไซต์ Dictionary.com ได้ให้ความหมายของคำว่าความมั่นคงแห่งชาติไว้ว่า “National Security: a collective term for the defense and foreign relations of a country, protection of the interests of a country.” ถอดความเป็นภาษาไทยได้ว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ คือ บริบทของการป้องกันประเทศและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมถึงการปกป้องผลประโยชน์ของชาติ”

สำหรับพลตรีหลวงวิจิตรวาทการ กล่าวว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ หมายถึง การทรงตัวอยู่อย่างแน่นหนาถาวร ดำรงเอกราช มีเสรีภาพแห่งชาติ มีความสงบสุขภายในประเทศ มีความแน่นอนในชีวิตเศรษฐกิจของพลเมือง คาดหมายรายได้ของรัฐได้ถูกต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริง ค่าของเงินตรามีเสถียรภาพ รัฐไม่ต้องประสบความยุ่งยากกระส่ำระสาย ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ได้ง่าย ผู้คนพลเมืองรู้สึกมีความปลอดภัยมีความหวังและความไว้วางใจในอนาคต และยังไว้วางใจต่อไปอีกว่า ถึงแม้ผันผวนหรือเหตุร้ายอันใดจะเกิดขึ้นมา รัฐสามารถจะต่อสู้หรือป้องกันได้”

เอกสารประกาศการศึกษาวิชาความมั่นคงศึกษา (Security Studies) ของโรงเรียนเสนาธิการทหารบก ได้ให้ความหมายของความมั่นคงแห่งชาติไว้ว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ หมายถึง สภาวะการณ์หรือสภาพที่รัฐชาติภายใต้การนำของรัฐบาลที่มีอำนาจอธิปไตยในการปกครองดินแดนดังกล่าวด้วยตนเอง ที่สามารถดำรงอยู่ด้วยความปลอดภัยจากภัยอันตรายทั้งปวงไม่ว่าจะเป็น ภัยธรรมชาติ การเสี่ยงใด ๆ ความเกรงกลัว ความกังวลและความสงสัย มีความเจริญก้าวหน้า มีเสรีต่อแรงกดดันต่าง ๆ ซึ่งจะประกันให้เกิดอำนาจหน้าที่ของแต่ละส่วนภายในชาติดำเนินไปได้อย่างอิสระ มีความแน่นแฟ้นเป็นปึกแผ่น มีความแน่นอนไม่เปลี่ยนแปลงไปโดยง่าย มีความอดทนต่อแรงกดดันต่าง ๆ

ที่มักกระทบในทุก ๆ ด้าน ทั้งในด้านเอกราช อธิปไตย ในด้านบูรณภาพแห่งดินแดนในด้านสวัสดิภาพ ความปลอดภัยและผาสุกของประชาชน ในด้านการปกครองของประเทศและวิถีการดำเนินชีวิตของตน อีกทั้งจะต้องมีขีดความสามารถที่จะพร้อมเผชิญต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น”

จากความหมายของความมั่นคงแห่งชาติที่ได้กล่าวมาข้างต้นสามารถกล่าวได้โดยรวมว่า “ความมั่นคงแห่งชาติ คือ การที่ชาติสามารถดำรงไว้ซึ่งความมีเอกราช มีบูรณภาพแห่งดินแดน ประชาชนมีความสุข ภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข มีเสถียรภาพคงทนถาวรต่อการเผชิญกับสภาวะต่าง ๆ ที่มักกระทบกระทั่งภายในและภายนอก” การศึกษาในเรื่องของความมั่นคงของชาตินั้นวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักรได้แบ่งด้านของความมั่นคงออกเป็น ๕ ด้าน คือ

๑. ความมั่นคงแห่งชาติด้านการเมือง: หมายถึง สภาพการณ์ทางการเมืองที่ทำให้ประชากรมีความเชื่อถือ และศรัทธาต่อระบอบการปกครอง ต่อรัฐบาลผู้บริหารการปกครอง ประชากรมีความเคารพเชื่อฟังและยอมปฏิบัติตามนโยบายของรัฐบาลและปฏิบัติตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ของรัฐบาล มีความเชื่อมั่นในรัฐบาลว่า จะสามารถสร้างความเป็นธรรมในหมู่ประชากร และสามารถป้องกันความแตกแยกระหว่างชนในชาติ สามารถรักษาดินแดนให้ปลอดภัยจากการแบ่งแยก ยึดครอง มีเอกภาพ และรักษาศักดิ์ศรีของชาติในวงการเมืองระหว่างประเทศ รัฐบาลมีความชอบธรรมสามารถบริหารประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพมีอิสระปลอดจากอิทธิพลและการบงการในการดำเนินนโยบายของประเทศ ประชากร ดินแดน รัฐบาล อำนาจอธิปไตย ตลอดจนเสถียรภาพของประเทศปลอดจากการคุกคามทั้งภายในและภายนอก และที่ปฏิบัติการภายใต้อิทธิพลของต่างประเทศ

๒. ความมั่นคงแห่งชาติด้านเศรษฐกิจ: หมายถึง สภาพการณ์ทางเศรษฐกิจที่ทำให้ประชากรมีงานทำและยอมรับนับถือระบบเศรษฐกิจของประเทศสามารถยกฐานะทางเศรษฐกิจทั้งส่วนตัวและส่วนรวมให้สูงขึ้นในอัตราที่เหมาะสม โดยที่ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมไม่มีความแตกต่างเหลื่อมล้ำกันมากนัก ประเทศสามารถรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจมีระบบภาษีอากรที่เหมาะสมและเป็นธรรม สามารถพัฒนาเศรษฐกิจตามแผนที่วางไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีอิสระทางเศรษฐกิจจากต่างประเทศ มีความสามารถทางอุตสาหกรรม เกษตรกรรม พาณิชยกรรม การบริการ ตลอดจนกิจกรรมทางเศรษฐกิจอื่น ๆ

๓. ความมั่นคงแห่งชาติด้านสังคมจิตวิทยา: หมายถึง สภาพการณ์ทางด้านสังคมที่ทำให้ประชากร สามารถครองชีวิตอยู่ได้ด้วยความปลอดภัย มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ได้รับความเป็นธรรมจากกระบวนการยุติธรรมและความเป็นธรรมในการดำเนินชีวิต มีความเสมอภาคและภารดรภาพ มีความรู้ความสามารถ มีวัฒนธรรม จริยธรรม และศีลธรรม รวมทั้งมีความรับ

ผิดชอบต่อหน้าที่ของพลเมืองและต่อสังคม ตลอดจนมีจิตสำนึกและภาคภูมิใจในความเป็นชาติและเกียรติภูมิของบรรพบุรุษ รวมทั้งยึดมั่นในอุดมการณ์ของชาติ

๔. ความมั่นคงแห่งชาติด้านป้องกันประเทศ: หมายถึง จิตความสามารถในด้านการป้องกันประเทศและทหารที่แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของกำลังรบของชาติ ความพร้อมรบ ความมีประสิทธิภาพของอาวุธยุทโธปกรณ์และการใช้อาวุธ มีวินัย ข่วัญ และกำลังรบอื่น ๆ มีการจัดการฝึก การศึกษา การสวัสดิการ ยุทธศาสตร์ และยุทธวิธีที่สามารถจะเอาชนะศัตรูผู้รุกรานทั้งจากภายในและภายนอกประเทศได้

๕. ความมั่นคงแห่งชาติด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การพลังงานและสิ่งแวดล้อม: หมายถึง สภาพการณ์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การพลังงานและสิ่งแวดล้อมของประเทศสามารถตอบสนองความต้องการของคนในชาติ สามารถส่งเสริมการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาต่างประเทศในระดับที่ทัดเทียมกับนานาอารยประเทศ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงแห่งชาติหลังจากการยุติลงของสงครามเย็นพร้อม ๆ กัน กับการล่มสลายของสหภาพโซเวียต ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ผ่านมา ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงในด้านต่าง ๆ โดยโลกยุคหลังสงครามเย็นจะมีความยุ่งยาก สลับซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความขัดแย้งรุนแรงแบบใหม่ ๆ ดร.ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร์ ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ๖ ประการ ได้แก่

๑. ความกระชับแน่นระหว่างเวลากับสถานที่ (Time Space Compression): ทั้งนี้เนื่องมาจากนวัตกรรมทางด้านโทรคมนาคมสื่อสารและข่าวสารสมัยใหม่ ทำให้โลกมีขนาดเล็กลงส่วนต่าง ๆ โดยเชื่อต่อทำให้ข้อมูลข่าวสารสามารถไหลเวียนไปมายังส่วนต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

๒. การสลายเส้นแบ่งและการลากเส้นแบ่งใหม่ (Deterritorialization/Reterritorialization): เมื่อความกระชับแน่นระหว่างเวลากับสถานที่เกิดขึ้น ข้อมูลข่าวสารที่ไหลเวียนไปมาในโลกทำให้โลกเกิดความไม่มั่นคง เส้นหรือกรอบต่าง ๆ ที่ได้ถูกขีดเส้นไว้ตั้งแต่ในอดีตได้ถูกตั้งคำถามและนำไปสู่การลากเส้นแบ่งใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มนาซีใหม่ (Neo Nazi) ที่กระจัดกระจายตามที่ต่าง ๆ ในโลก โดยใช้การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ให้การแบ่งแยกกลุ่มนาซีใหม่นั้น ไม่ได้จำกัดเฉพาะคนที่อยู่ในพื้นที่ภูมิศาสตร์เดียวกัน แต่่นวัตกรรมของเทคโนโลยีคมนาคมสื่อสาร ทำให้เกิดการขีดเส้นแบ่งใหม่ตามความชอบหรือความเชื่อในสิ่งเดียวกัน

๓. สังคมความรู้ข่าวสาร (Information and Knowledge Society): เมื่อข่าวสารข้อมูลไหลเวียนไปมาสะดวกในที่ต่าง ๆ ทำให้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กลายมาเป็นปัจจัยพื้นฐานในการ

ดำเนินการในเรื่องต่าง ๆ ทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะ เป็นข้อมูลที่ใช้ตั้งแต่ตื่นนอน ยันนอนหลับ หรือข้อมูลที่ใช้ประกอบการตัดสินใจในกิจการต่าง ๆ ที่ดำเนินการ

๔. ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมใหม่ (New Social Movement): การเกิดขึ้นของกระแสโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลตามมา คือ ความขัดแย้งทางสังคม และความขัดแย้งเหล่านี้เป็นเรื่องที่ไม่สามารถแก้ไขได้โดยลำพัง เพราะปัญหาต่าง ๆ มีความสลับซับซ้อน ต้องอาศัยความร่วมมือจากฝ่ายต่าง ๆ โดยใช้แนวทางสมานฉันท์ทำให้เกิดแนวทางที่เรียกว่าการเมืองภาคประชาชนต่อมา

๕. ความเปราะบางทางการเมือง: การก่อการร้ายสากล (Political Fragility: Transnational Terrorism): การก่อการร้ายและการทำสงครามเพื่อต่อต้านการก่อการร้าย ถือได้ว่าเป็นวาระของโลก เพราะข้อมูลข่าวสารที่ไหลเวียนไปมาอย่างรวดเร็วด้วยความรวดเร็วไม่ว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารจะอยู่ที่ใดในโลก ทำให้กลุ่มก่อการร้ายที่ใช้ความรุนแรงเป็นอาวุธอาศัยช่องทางจากความก้าวหน้าในระบบโทรคมนาคมสื่อสารทำการเผยแพร่ความรุนแรงที่เกิดอย่างแพร่หลายได้ ก่อให้เกิดความหวาดกลัวในสังคมทั่วไป และรวมไปถึงการเคลื่อนไหวที่อาจก่อให้เกิดความรุนแรงในสังคมไทย

๖. ความเปราะบางทางเศรษฐกิจ: ทุนนิยม ดอทคอม.คอม (Economic Fragility: Dot.Com Capitalism): การเกิดขึ้นของนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ต ได้ส่งผลให้เกิดการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) ตามมา และอินเทอร์เน็ตยังก่อให้เกิดระบบเศรษฐกิจที่เรียกว่า “เศรษฐกิจใหม่ (New Economy)” โดยในเศรษฐกิจใหม่นั้นผู้ค้าและผู้ซื้อสามารถทำธุรกรรมได้ตลอดเวลาหรือที่เรียกว่า สามารถขายของได้ ๒๔ ชั่วโมง ๗ วัน (๒๔/๗) และผู้ค้าสามารถกำหนดกลุ่มของลูกค้าเป้าหมายของตนเองได้ (Niche Market) ตามความเฉพาะของกลุ่มลูกค้าและความสามารถของผู้ค้าเอง นอกเหนือจากการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อสถานะแวดล้อมและโครงสร้างทางสังคมแล้ว การเกิดขึ้นของทุนนิยมยังส่งผลให้เกิดการแข่งขันกันที่รุนแรงตามกรอบแนวคิดของการค้าเสรี และนำไปสู่ความเปราะบางทางเศรษฐกิจตามมาอีกด้วย

นอกจากนี้ ดร.ไชยรัตน์ ยังได้กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงจากที่กล่าวมาในข้างต้น โดยแบ่งการเปลี่ยนแปลงนี้จะแบ่งออกเป็น ๓ ประการ ได้แก่

๑. แนวความคิดเรื่องของอำนาจอธิปไตย: อำนาจอธิปไตยที่เคยมีความเด็ดขาดเหนืออาณาเขตมาตั้งแต่สนธิสัญญาเวสฟาเลีย เมื่อ ค.ศ. ๑๖๔๘ (พ.ศ. ๒๑๙๑) สู่อำนาจอธิปไตยแบบจักรวรรดิข้ามอาณาเขต ชาติ และ ได้พัฒนาไปสู่อำนาจอธิปไตยแบบจักรวรรดิข้ามอาณาเขตรัฐชาติแบบใหม่ในกระแสโลกาภิวัตน์อย่างในกรณีของการยึดครองอัฟกานิสถานและอิรักของสหรัฐฯ ที่ผ่านมา การใช้อำนาจอธิปไตยในรูปแบบใหม่ในยุคโลกไร้พรมแดน นี้ทำให้เกิดการทำ

ทายเป็นเหตุตั้งคำถามอย่างมาก และสิ่งที่ตามมาคือบทบาทที่สำคัญของอำนาจอธิปไตยเหนือดินแดนตามแนวคิดของรัฐชาติได้ถูกลดบทบาทลง แต่องค์กรเหนือชาติ อย่างเช่น สหประชาชาติ กลับมามีบทบาทมากขึ้นในเวทีโลก

๒. ระบบรัฐ-ชาติที่ถูกท้าทายโดยกระแสโลกาภิวัตน์: เมื่อระบบรัฐชาติได้ถูกท้าทายจากกระแสโลกาภิวัตน์อย่างมาก และในทำนองกลับกันการเพิ่มบทบาทของตัวแสดงที่ไม่ใช่รัฐ (Non-State Actors) อย่างเช่น องค์กรอิสระต่าง ๆ กลับกลายมาเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการต่อรองต่อต้าน ชัดขึ้น และท้าทายอำนาจอธิปไตยเหนือดินแดนของรัฐ และนำไปสู่การเคลื่อนไหวเรียกร้องของภาคประชาชนทั่วโลก ซึ่งนำไปสู่แนวคิดเรื่องประชาสังคมโลกและถือเป็นการถ่วงดุลอำนาจของรัฐชาติและจักรวรรดิ

๓. การแยกความแตกต่างระหว่างรัฐบาลและการบริหารจัดการ: คำว่ารัฐบาล (Government) เป็นรูปแบบการบริหารจัดการภาคสาธารณะที่กระทำบนพื้นฐานของอาณาเขตและพื้นที่ของประเทศตามแนวคิดในสนธิสัญญาเวสฟาเลีย ที่ว่ารัฐบาลคือรูปแบบการบริหารจัดการของรัฐชาติสมัยใหม่ที่เน้นความมั่นคงทางการเมืองภายในและความปลอดภัยจากภัยคุกคามภายนอกประเทศ แต่เมื่อกระแสโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลให้แนวคิดในเรื่องการบริหารจัดการภาคสาธารณะนั้นมีความเกี่ยวข้องกับภาคส่วนต่าง ๆ จำนวนมาก ในปัจจุบันการแยกกรอบของการบริหารจัดการนั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงไปซึ่งสามารถใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Governance (การบริหารจัดการ) ทั้งนี้การบริหารจัดการจะเป็นการนำแนวคิดใหม่ ๆ ทางการจัดการมาใช้ โดยการบริหารจัดการนี้จะต้องกระทำบนพื้นฐานของความไว้วางใจ การร่วมมือประสานงาน และการปรับตัวมากกว่าการสั่งการให้ปฏิบัติตามกฎหมาย การบริหารจัดการสมัยใหม่จะมุ่งไปสู่การบริหารจัดการภาคสาธารณะในโลกยุคหลังสงครามเย็นการบริหารจัดการจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ ๒ ประการ คือ ๑) ความคิดเรื่องการบริหารจัดการระดับโลก และ ๒) ความคิดในเรื่องของประชาสังคมโลก ซึ่งทั้งสองการเปลี่ยนแปลงนี้จะช่วยให้สังคมโลกมีคุณภาพระหว่างอำนาจรัฐและตัวแสดงที่ไม่ใช่รัฐในโลกหลังยุคสงครามเย็น

ดังนั้นเมื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคหลังสงครามเย็นมีผลกระทบต่อสังคมด้านต่าง ๆ มากมาย ทั้งนี้รวมไปถึงการเป็นทหารอาชีพ ซึ่งไม่ใช่แค่สภาวะแวดล้อมที่ได้พัฒนาให้ทหารหลายคนกลายเป็น “ทหารบนพื้นฐานความรู้ (Knowledge Based Solider)” แล้วการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ยังส่งผลกระทบต่อความเป็นทหารอาชีพ ของทหารประจำการและทหารนอกราชการทำให้บทบาทและหน้าที่ของทหารที่มีต่อประเทศชาติต้องปรับเปลี่ยนให้มีความสอดคล้องกับสภาวะแวดล้อมและภัยคุกคามใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

ความมั่นคงร่วมสมัย

ปัจจุบันคำว่า “การสิ้นสุดลงของสงครามเย็น” หรือ “ยุคหลังสงครามเย็น” เป็นคำพูดที่ได้ยินแพร่หลายในกลุ่มของนักรัฐศาสตร์ นักยุทธศาสตร์ นักการทหาร และยังคงไปถึงนักสังคมศาสตร์ และนักเศรษฐศาสตร์ อีกด้วย ทั้งนี้เพราะทุกประเทศในโลกล้วนแต่กำลังเผชิญกับภัยคุกคามรูปแบบใหม่และนับวันต่างก็ทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น จนบางครั้งนำมาซึ่งความเสียหาย ความสูญเสียที่เหลือคณานับ นั่นก็หมายความว่า ความเสียหายหรือความสูญเสียอย่างรุนแรงที่เกิดขึ้นกับมวลมนุษยชาติกลับไม่ใช่มาจากความขัดแย้งจนเกิดเป็นสงครามดังเช่นในอดีต เรื่องเหล่านี้เป็นสิ่งที่ได้รับทราบข่าวกันมาตลอด เช่น ทหารสหรัฐฯ ที่เสียชีวิตในปฏิบัติการปลดปล่อยชาวอิรัก (Operation Iraqi Freedom) นั้นมีน้อยกว่าการเกิดภัยพิบัติสึนามิ เมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมาในบริเวณเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้นภัยคุกคามที่สมาชิกทุกคนในโลกกำลังเผชิญจึงไม่ได้มาในรูปแบบเก่า ๆ การสร้างสภาวะแวดล้อมให้เกิดความมั่นคงที่มีความยั่งยืนจึงเป็นเรื่องที่มีความท้าทายและถือได้ว่าเป็นวาระที่มีความสำคัญยิ่งยวดกับโลกของเราทุกคน

ก่อนที่จะกล่าวถึงคำว่า “Non-Traditional Threat” หรือคำในภาษาไทยว่า “ภัยคุกคามรูปแบบใหม่” นั้นสิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจก่อนหน้านั้นคือ “Traditional Threat” หรือ “ภัยคุกคามแบบดั้งเดิม” ซึ่งกล่าวโดยรวมแล้วภัยคุกคามแบบดั้งเดิมจะมีความหมายครอบคลุมถึงภัยคุกคามจากการใช้กำลังทหารเข้าทำการรบ และยังคงรวมถึงการบ่อนทำลาย ก่อวินาศกรรม จารกรรม ที่มีการกระทำในลักษณะรัฐต่อรัฐ ดังเช่น ในยุคสงครามเย็นที่สหรัฐฯ และสหภาพโซเวียตต่างมีสถานะที่เป็นภัยคุกคามต่อกันทำให้ต่างฝ่ายต่างสะสมอาวุธนิวเคลียร์จนถึงขั้นสามารถทำลายล้างโลกใบนี้ให้กลายเป็นโลกล้างได้ สำหรับประเทศไทยนั้นตั้งแต่มีสถานะเป็นรัฐชาติ (National-State) ได้มีหลายครั้งหลายคราที่ประเทศไทยได้เผชิญกับภัยคุกคามแบบดั้งเดิมที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงแห่งชาติ บุรณภาพแห่งดินแดน และอธิปไตยเหนือดินแดน ดังเช่น ภัยคุกคามจากลัทธิล่าอาณานิคมอังกฤษ-ฝรั่งเศส ที่เริ่มในรัชสมัยรัชกาลที่ ๓ และเริ่มเด่นชัดในรัชสมัยรัชกาลที่ ๔-๕ แต่ก็ด้วยพระปรีชาสามารถของล้นเกล้าฯ พระมหากษัตริย์ไทยในสมัยนั้นที่สามารถนำพาประเทศชาติให้รอดพ้นปลอดภัยมาได้ ในขณะที่ประเทศเพื่อนบ้านของไทยทุกประเทศต่างไม่สามารถนำพาประเทศให้อยู่รอดปลอดภัยได้

นอกจากนี้ยังมีภัยคุกคามที่เกิดจากลัทธิทหารของญี่ปุ่น ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ ๒ ท้ายที่สุดต้องยินยอมให้ญี่ปุ่นเดินทัพผ่านประเทศไทยไปยังพม่า แต่ผู้นำประเทศไทยในสมัยนั้นได้ใช้ความสามารถทำให้ประเทศชาติรอดพ้นปลอดภัย ไม่ต้องตกเป็นประเทศแพ้สงครามมีเอกราช อธิปไตยและที่สำคัญอีกครั้งของภัยคุกคามคือในช่วงสงครามเย็นที่เกิดการต่อสู้และสะสมพลังอำนาจทางทหารกันระหว่างลัทธิประชาธิปไตยและลัทธิคอมมิวนิสต์ทำให้สังคมไทยต้องแตกแยก

และจับอาวุธเข้าสู่สู้รบกันเองแต่ละประเทศไทยก็สามารถรอดพ้นปลอดภัยมาได้เมื่อผู้นำประเทศและผู้นำกองทัพออกนโยบายใช้แนวทางที่เหมาะสม

ต่อมาปัจจุบันเมื่อสงครามเย็นยุติลงและเกิดกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่ส่งผลให้รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมประกอบกับการเกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนวัตกรรมในเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information & Communication Technology: ICT) ที่เชื่อมร้อยต่อโลกทั้งโลกเข้าหากัน ช่วยให้เกิดการสื่อสารไปมาระหว่างบุคคลต่อบุคคล บุคคลกับหน่วยงาน และหน่วยงานกับหน่วยงานเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว จนสามารถกล่าวได้ว่าโลกแบนและเล็กไม่มีอุปสรรคขวางกั้นมาจากภูมิประเทศที่กว้างใหญ่ไพศาล ดังที่กล่าวในหนังสือ “The World is Flat” ของ โทมัส แอง. ฟอร์ดแมน และการที่โลกทั้งโลกสามารถสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว สารสนเทศสามารถถูกส่งไปมาอย่างที่ต่าง ๆ ได้อย่างไร้ขีดจำกัดนี้เอง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและผลที่ตามมาก็คือ การเกิดขึ้นของภัยคุกคามรูปแบบใหม่

ส่วนความหมายของคำว่า “ภัยคุกคามรูปแบบใหม่” ภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Non-Traditional Threat” นั้นสามารถกล่าวได้ว่าเป็นภัยคุกคามในทุก ๆ มิติ ที่ไม่ใช่ภัยคุกคามเฉพาะมิติด้านการทหารเท่านั้น ดังนั้นตัวอย่างเช่น ปัญหาโลกร้อนที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของมวลมนุษยชาติ และระบบนิเวศน์หรือการเคลื่อนย้ายทุนจากบริษัทข้ามชาติที่ส่งผลให้ประเทศบางประเทศล่มละลายได้ภายในชั่วข้ามคือ หรือ การก่อการร้ายและการก่อความไม่สงบที่กระทำต่อผู้บริสุทธิ์ด้วยความรุนแรงและความหวาดกลัวหรือการค้ำมนุษย์ข้ามชาติ เป็นต้น

ความจริงแล้วเรื่องของภัยคุกคามรูปแบบใหม่นั้นเป็นเรื่องที่มีความยากที่จะกำหนดให้มีความชัดเจนว่าสิ่งใดคือภัยคุกคามรูปแบบใหม่บ้าง ดังเช่นมุมมองที่ปรากฏในหนังสือ “Global Responses to Global Threats” ของ คริสต์ แอบบอต, พอล โรเจอร์ และ จอห์น สโลโบดา ได้แบ่งภัยคุกคามรูปแบบใหม่ที่สำคัญ ๆ ออกเป็น ๔ ประเภทใหญ่ ๆ คือ

๑. การเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ (Climate Change): ผลจากการใช้พลังงานจากซากฟอสซิลที่ส่งผลให้เกิด “ผลกระทบเรือนกระจก (Green Effect)” ทำให้ปลายประเทศกำลังมุ่งไปที่พลังงานนิวเคลียร์ โดยแท้ที่จริงแล้วพลังงานนิวเคลียร์กลับไม่ใช่คำตอบที่แท้จริง เพราะการใช้พลังงานนิวเคลียร์กันอย่างแพร่หลายกลับกลายมาเป็นแนวโน้มที่ก่อให้เกิดการแพร่ระบาดของเทคโนโลยีและอาวุธนิวเคลียร์ ดังนั้นถ้าต้องการสร้างความมั่นคงที่ยั่งยืนให้เกิดขึ้นแล้วมนุษย์ควรที่จะพยายามหาพลังงานด้านอื่น ๆ มาทดแทนพร้อม ๆ ไปกับการรณรงค์ในเรื่องของการประหยัดพลังงานและใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า

๒. การแข่งขันแย่งชิงทรัพยากร (Competition over Resources): เป็นประเด็นสำคัญประการหนึ่งที่เกิดจากการบริโภคทรัพยากรธรรมชาติอย่างมหาศาลที่ก่อให้เกิดการแสวงหาและแย่งชิงเพื่อที่จะครอบครองแหล่งพลังงาน ดังเช่น การเข้ารุกรานและยึดครองอิรักของสหรัฐฯ ภายใต้กรอบของการพัฒนาและครอบครองอาวุธที่มีอำนาจทำลายล้างสูง (Weapons of Mass Destruction-WMD) ตามที่สหรัฐฯ อ้าง แต่ปรากฏว่าหลังจากเข้าทำการยึดครองแล้วกลับปรากฏว่าไม่มีอาวุธที่มีอำนาจทำลายล้างสูงตามที่กล่าวอ้างแต่ประการใด

๓. การเกิดขึ้นของชนกลุ่มน้อยของชนหมู่มาก (Marginalization of the Majority World): จากสภาพเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันอย่างรุนแรงก่อให้เกิดการกระจุกตัวของความเจริญและความมั่งคั่งส่งผลให้เกิดความแตกต่างในแง่ของคุณภาพชีวิตมีช่องว่างระหว่างกลุ่มต่าง ๆ อันนำมาซึ่งความรู้สึกที่ไม่เท่าเทียมกัน ความอิจฉา โกรธ เกลียดชัง เอารัดเอาเปรียบ ความรู้สึกแปลกแยก และในที่สุดก็มีการแสดงออกที่ต่างกัน ทำให้บางกลุ่มใช้ความรุนแรงเป็นเครื่องมือในการต่อรองหรือสร้างความเท่าเทียม ดังเช่น การอพยพย้ายถิ่นฐานของชนกลุ่มน้อยในประเทศต่าง ๆ กลุ่มผู้คิดเชื่อเอชไอวี และการก่อการร้าย เป็นต้น ดังในปัจจุบันปัญหาของการก่อการร้ายได้แพร่กระจายจนไม่สามารถทำการควบคุมได้ และผู้ที่เสียชีวิตจากการคิดเชื่อเอชไอวีมีมากกว่าผู้ที่เสียชีวิตจากการก่อการร้าย

๔. การขยายอิทธิพลทางทหาร (Global Militarization): ถึงแม้สงครามเย็นยุติลงส่งผลให้เหลือขี้อาวุธนิวเคลียร์ ซึ่งน่าที่จะเป็นผลดีและลดการสะสมอาวุธของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก แต่สถานการณ์ก็ไม่ได้เป็นเช่นนั้น ทั้งนี้เพราะสหรัฐฯ เองกลับพยายามที่จะก้าวขึ้นเป็นมหาอำนาจเดี่ยวจึงส่งผลให้เกิดการขยายอิทธิพลทางทหารอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ก็กลืนอายุของระบบอาวุธนิวเคลียร์ก็ไม่ได้จางหาย มีหลายประเทศกลับเริ่มมามองการพัฒนาเทคโนโลยีนิวเคลียร์และรวมไปถึงอาวุธที่มีอำนาจทำลายล้างสูง “WMD” อื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังเช่น อาวุธชีวภาพ และอาวุธเคมีที่หลาย ๆ ประเทศมองข้ามไป

สำหรับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ที่นอกเหนือจากในหนังสือ Global Responses to Global Threats ที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้ว ส่วนใหญ่จะกล่าวถึงในลักษณะที่แยกย่อยลงไป เช่น ภัยคุกคามในเรื่องของการระบาดวิทยา (Epidemiology) ภัยคุกคามที่มีต่อความมั่นคงของมนุษย์ (Human Security) และภัยคุกคามด้านภูมิรัฐศาสตร์ (Geopolitics) เป็นต้น อย่างไรก็ตามการเกิดขึ้นมาของภัยคุกคามรูปแบบใหม่นั้นไม่ได้หมายความว่าภัยคุกคามในรูปแบบเดิมหรือแบบดั้งเดิมจะหมดไป ประเทศหลายประเทศในโลกยังคงตกอยู่ในสภาวะของความเสี่ยงที่อาจจะเกิดสงครามเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

นั่นหมายความว่าโดยสภาวะการณ์ในปัจจุบัน โลกกำลังเผชิญอยู่กับภัยคุกคามทั้งสองด้าน คือ ภัยคุกคามแบบดั้งเดิมที่ก่อให้เกิดการสะสมกำลังทหารกันต่อไปอย่างขมุกขมนในหลายประเทศ กับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ที่ต้องอาศัยแนวทางที่มีความสมดุลอันนำไปสู่ความมั่นคงที่ยั่งยืน ทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการกิจการด้านความมั่นคงจะต้องทำงานที่หนักขึ้นเป็นสองเท่าหรือมากกว่า จะต้องมียุทธศาสตร์ที่กว้างขวาง รอบรู้ มองปัญหาอย่างองค์รวม (Holistic) และรวมไปถึงการตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เพราะความเกี่ยวเนื่องและความเกี่ยวพันของปัญหาต่าง ๆ ที่ถูกนำมาร้อยเข้าด้วยกันก่อให้เกิดภัยคุกคามใหม่ ๆ ที่มีความสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่น สองประเทศจะเข้าทำสงครามกัน โดยแต่ละฝ่ายมีงบประมาณทั้งประเทศจำกัด ทั้งสองประเทศจึงอาจทำได้เพียงประกาศสงครามและรบกัน ในห้วงระยะเวลาจำกัดที่สั้นมาก ๆ เพราะถ้าทำสงครามกันยาวนานอาจนำมาซึ่งการเป็นประเทศล้มละลาย หรือการลุกฮือของประชาชนในประเทศและอาจจะโค่นล้มรัฐบาลตนเองเพื่อปากท้อง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ในปัจจุบัน

ในมิติของความมั่นคงร่วมสมัย สามารถพิจารณาได้จากกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบันและการเกิดขึ้นของภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงแห่งชาติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นการที่จะทำการประเมินว่าประเทศมีความมั่นคงเพียงใด นั่นจึงเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาและรวมไปถึงการกำหนดรูปแบบและแนวคิดที่นำไปสู่ความมั่นคงใหม่ที่เกิดขึ้นในโลกหลังยุคสงครามเย็น เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ การแบ่งด้านของความมั่นคงแห่งชาติจะต้องมีการปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสม สอดคล้อง โดยการแบ่งด้านของความมั่นคงได้ดังต่อไปนี้

๑. ความมั่นคงด้านการเมืองภายในประเทศ (Internal Politics): กระแสการแบ่งบานของประชาธิปไตยพร้อม ๆ กับความสามารถในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของประชาชน อีกทั้งความเข้มแข็งที่เพิ่มขึ้นของประชาสังคม (Civil Society) ได้ส่งผลให้เกิดความซับซ้อนในการดำเนินงานการเมืองภายในประเทศ อำนาจที่แท้จริงของปวงชนชาวไทยกำลังถูกนำกลับคืนมาสู่ประชาชนผู้เป็นเจ้าของ อำนาจด้วยการเพิ่มอำนาจในการถอดถอนผู้ที่ดำรงตำแหน่งทางการเมืองหลังจากที่ประชาชนได้ใช้อำนาจผ่านผู้แทนของเขาเหล่านั้น (นักการเมือง) ในอดีตที่ผ่านมาผู้แทนของปวงชนได้ใช้อำนาจอย่างละเลยความต้องการที่แท้จริงของประชาชน การมีบทบาทและการมีส่วนร่วมมากขึ้นของประชาชนในการปกครองประเทศ ส่งผลให้การบริหารงานของรัฐบาลจะต้องเป็นไปอย่างมีธรรมาภิบาล (Good Government)

๒. ความมั่นคงด้านการเมืองภายนอกประเทศ (External Politics): ความมีบทบาทขององค์กรเหนือรัฐ (International Organization) เช่น องค์กรสหประชาชาติ (United Nations) สหภาพยุโรป (The European Community) องค์กรการค้าโลก (The World Trade Organization) และตัวแสดง

ที่ไม่ใช่รัฐ (Non-State Actors) ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินงานการเมืองของประเทศ ซึ่งในบางครั้งได้ส่งผลกระทบต่ออำนาจอธิปไตยของชาติ อำนาจของสหประชาชาติในการแทรกแซงประเทศสมาชิก หรือ การกลุ่มทุนที่ถือหุ้นใหญ่โดยประเทศเข้าลงทุนในธุรกิจที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของอีกประเทศหนึ่ง เป็นต้น ดังนั้นมุมมองของความมั่นคงด้านการเมืองระหว่างประเทศ จะต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวคิดเพื่อให้มีการสอดคล้องกับภัยคุกคามที่เกิดขึ้น

๓. ความมั่นคงด้านเศรษฐกิจ (Economics): การเกิดขึ้นของเศรษฐกิจใหม่ (New Economy) ได้ส่งผลให้เกิดพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) หรือที่เรียกกันว่าธุรกิจดอทคอม ขึ้นเป็นจำนวนมาก ทั้งเพราะอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการทำธุรกิจได้ การทำความเข้าใจในรูปแบบของการเกิดธุรกิจรูปแบบใหม่จะช่วยให้ประเทศมีขีดความสามารถในการแข่งขันที่สูงขึ้นอันนำไปสู่ความมั่นคงแห่งชาติในที่สุด

๔. ความสังคมด้านสังคมจิตวิทยา (Social/Psychology): ประเด็นปัญหาของสังคมโลก ในหลายทศวรรษที่ผ่านมาจะเน้นไปแนวทางที่ไปสู่ความทันสมัย (Modernization) ทำให้เกิดปัญหาในลักษณะของวัตถุนิยมและบริโภคนิยม ผลที่ตามมา คือ คนในสังคมเกิดการลืมสิ่งที่เป็นจิตวิญญาณที่อยู่ในตัวคน คนที่มีโอกาสมากกว่าในสังคมทำการตัดดวงผลประโยชน์ไปจากคนที่มีโอกาสน้อยกว่าอย่างไม่มีที่สิ้นสุด คนที่ฉลาดจะตัดดวงผลประโยชน์ไปจากคนที่มีความฉลาดน้อยกว่าอยู่ตลอดเวลา และนำไปสู่การคอร์รัปชัน ความมีคุณธรรมจริยธรรมจึงกลายมาเป็นวาระแห่งโลกที่ทุก ๆ ประเทศเห็นร่วมกันว่าสังคมจะเป็นสังคมที่สงบสุขได้เมื่อ คน ครอบครัว หน่วยงาน องค์กร ประเทศ ภูมิภาคและโลกมีคุณธรรมจริยธรรม ทำให้ธรรมภิบาลจึงถูกนำมาเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกประเทศต้องมี ถ้าทุกคนในสังคมในประเทศเป็นคนดีประเทศชาติจะมีความมั่นคงในที่สุด

๕. ความมั่นคงด้านการป้องกันประเทศ (Defense): การเข้าทำการรบด้วยกำลังกองทัพขนาดใหญ่ในลักษณะของสงครามเต็มรูปแบบมีโอกาที่จะเกิดขึ้นต่ำในทศวรรษนี้ ดังนั้นความพยายามที่จะจัดให้มีกำลังทหารขนาดใหญ่ไว้เพื่อป้องกันรัฐอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมนัก อาจจะนำประเทศชาติไปสู่ความล่มสลายได้ เพราะใช้งบประมาณในสัดส่วนที่ไม่เหมาะสม กองทัพไทยจะต้องหาระดับกองทัพที่มีความเหมาะสม มีกำลังทหารที่เพียงพอไม่มากหรือน้อยไปต่อการป้องกันประเทศจากภัยคุกคามที่คาดว่าจะเกิดขึ้น พัฒนาปรุงแนวความคิด หลักนิยมให้มีความทันสมัย เช่น การใช้ยุทธศาสตร์แบบอสมมาตร (Asymmetric Strategy) หรือ ยุทธศาสตร์ทางการทูตเชิงรุกเพื่อสงวนการใช้กำลังทหาร การจัดให้มีการประเมินความพร้อมรบของกองทัพที่มีประสิทธิภาพบนพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์จะเป็นการช่วยลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น อันจะนำไปสู่ความมั่นคงแห่งชาติในที่สุด

๖. ความมั่นคงด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science & Technology): นวัตกรรมใหม่ๆ อย่างเช่น นาโนเทคโนโลยี (Nano Technology) วัสดุศาสตร์ (Material Science) หรือ เทคโนโลยีชีวภาพ (Biotechnology) และรวมไปถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ได้ก่อให้เกิดผลกระทบในทุกๆ ด้านทั้งด้านที่เป็นประโยชน์และโทษ เช่น การคิดประดิษฐ์สิ่งของใหม่ๆ ที่มีการใส่นวัตกรรมลงไปเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สามารถนำไปสู่การจดสิทธิบัตร ได้มูลค่าเพิ่มมหาศาลจะเกิดขึ้นตามมาทันทีที่ทำให้ประเทศมีศักยภาพในการแข่งขัน หรือการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property: IP) เป็นเครื่องมือกีดกันทางการค้า เช่น การแย่งจดสิทธิบัตรจากต่างชาติเพื่อนำทรัพย์สินทางปัญญาไปเป็นของตน เรื่องต่างๆ เหล่านี้เป็นเรื่องที่ต้องมีความเข้าใจและกำหนดทิศทางเพื่อที่จะนำไปใช้ในการรักษาผลประโยชน์ของชาติ

๗. ความมั่นคงทางด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (Environment): การบริโภคในสัดส่วนที่เกิดพอดีตามลักษณะของทุนนิยมนั้น ได้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทำให้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่มีระดับที่ลดลงอย่างรวดเร็ว และยังส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กันในลักษณะของลูกโซ่ หากปล่อยให้มนุษย์บริโภคอย่างเดิม สังคม ภูมิภาค รัฐ และโลกก็จะยุบตัวลงจนไม่สามารถอยู่อาศัยได้ในที่สุด

๘. ความมั่นคงทางด้านสารสนเทศ (Information Security): สารสนเทศได้กลายมาเป็นทรัพย์สินที่มีค่าทั้งในระดับบุคคล หน่วยงาน สังคม ประเทศและโลก การครอบครองสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวด เช่น การป้องกันและการลักลอบแก้ไขข้อมูล การขโมยข้อมูล การทำให้ข้อมูลไม่มีสภาพพร้อมใช้งาน นอกจากนี้อิทธิพลของการใช้สารสนเทศในการจัดการความเข้าใจ (Perception Management) จะส่งผลกระทบต่อบุคคล หน่วยงานและประเทศได้ เช่น ทุกคนส่วนใหญ่แล้วไม่ได้รู้จักกับประธานาธิบดีชัคคัม สุนเซน ของอิรัก แต่หลังจากบริโภคข่าวสารแล้วมีความเชื่อมั่นว่าอดีตประธานาธิบดีชัคคัม เป็นคนเลวสมควรถูกประหารชีวิต ทั้งๆ ที่เราไม่รู้จักเขาเป็นการส่วนตัว เป็นต้น

๙. ความมั่นคงด้านระบาดวิทยา (Security Epidemiology): การเกิดขึ้นของโรคระบาดใหม่ๆ เช่น โรคเอดส์ โรคไข้หวัดนก โรคซาร์ เป็นต้น โรคใหม่ๆ เหล่านี้ได้ส่งผลให้ประชาชนของประเทศมีอายุที่สั้นลง และบางครั้งยังส่งผลต่อการพัฒนาประเทศและระบบเศรษฐกิจ การมีการควบคุมและการป้องกันระบาดวิทยาจะส่งผลให้ประเทศมีความมั่นคงในที่สุด

๑๐. ความมั่นคงด้านการอพยพย้ายถิ่นฐาน (Security Concerning Migration): ความต้องการความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของบุคคลแต่ละคนและปัญหาการว่างงานทำให้เกิดปัญหาการอพยพย้ายถิ่นฐานและปัญหาการย้ายถิ่นฐานนี้ไม่ได้เป็นเฉพาะการย้ายจากสังคมชนบทย้ายมาสู่สังคม

เมืองเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการย้ายถิ่นฐานข้ามประเทศ ในปัจจุบันการเดินทางหลบหนีเข้าประเทศ ยังคงเป็นสิ่งที่กระทำได้โดยไม่ยากลำบากนัก ทั้งนี้เพราะส่วนใหญ่แล้วประเทศแต่ละประเทศจะมีชายแดนที่ยาวติดกันหรือติดทะเล การลักลอบเข้าประเทศที่มีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าจึงกลายเป็นสิ่งที่ปรารถนาของหลายคน การดำเนินมาตรการอย่างไรที่จะหยุดหรือลดอัตราการย้ายถิ่นฐานและปัญหาแรงงานเถื่อนที่มีอยู่ในปัจจุบันให้มีสัดส่วนที่น้อยลง ประเด็นเหล่านี้เป็นประเด็นที่ผลกระทบต่อความมั่นคงโดยตรง คือ การแฝงตัวมาในลักษณะของจารชน ส่วนทางปัญหาความมั่นคงทางอ้อมนั้นคือ ปัญหาการนำพาเชื้อโรค ปัญหาอาชญากรรม เป็นต้น

๑๑. ความมั่นคงมนุษย์ (Human Security): ประเด็นปัญหาของการค้ามนุษย์ ปัญหาการด้อยการศึกษา ปัญหาความยากจน เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของคนทั้งประเทศ และส่งผลตามมาก็คือขีดความสามารถของประเทศในการแข่งขันที่ลดลง ดังนั้นการยกระดับความมั่นคงมนุษย์ของคนในชาติด้วยการทำให้คุณภาพชีวิตของคนในชาติดีขึ้นจะช่วยให้รัฐมีขีดความสามารถในการแข่งขันกับนานาอารยประเทศ อย่างเท่าเทียมกัน

๑๒. ความมั่นคงด้านอาชญากรรมข้ามชาติ (Transnational Crime): จากความสามารถในการสื่อสารที่รวดเร็วและการเดินทางที่รวดเร็ว ทำให้บุคคลหรือกลุ่มคนเคลื่อนย้ายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งเป็นเรื่องที่สามารถกระทำได้ด้วยความสะดวก สิ่งที่ตามมาคือ กลุ่มอิทธิพลสามารถเดินทางไปยังที่ต่างๆ ในโลก สามารถกระทำได้ง่าย และเมื่อกลุ่มอิทธิพลเหล่านี้เดินทางไปเจอกลุ่มอิทธิพล อื่นที่หนึ่งอาจนำมาซึ่งการเจรจา การสร้างเครือข่ายในการที่จะกระทำผิดร่วมกัน เช่น การฟอกเงิน การขนยาเสพติด การเป็นเครือข่ายของการค้ามนุษย์ เป็นต้น ดังนั้นถ้าไม่สามารถควบคุมกลุ่มอิทธิพลเหล่านี้ได้ ประเทศชาติก็จะเผชิญกับภัยคุกคามหรือภัยอื่นหนึ่งอาจจะไม่มั่นคง

๑๓. ความมั่นคงด้านพลังงาน (Energy Security): การบริโภคพลังงานของประเทศต่างๆ ล้วนแต่มีอัตราการบริโภคที่สูงเพิ่มขึ้น พลังงานที่ใช้ในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจโลกส่วนใหญ่แล้วจะมาจากซากสัตว์ที่ทับถมกันมาเป็นเวลานาน แต่อัตราการบริโภคนั้นก็มีส่วนที่สูงกว่ามาก ทำให้ระยะเวลาที่จะสร้างสมให้เกิดพลังงานขึ้นมาเพื่อใช้งานใหม่ เป็นเรื่องที่ไม่การสอดคล้องกัน การหาพลังงานทางเลือกและการประหยัดพลังจะเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่ความมั่นคงด้านพลังงานในทศวรรษนี้

๑๔. ความมั่นคงด้านภัยพิบัติ (Disaster): การเกิดขึ้นของภัยพิบัติต่างๆ เช่น อุทกภัย วาตภัย อัคคีภัย ภัยแล้ง ภัยจากอากาศร้อนจัด ภัยจากอากาศหนาวจัด ภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว ซินามิ ฯลฯ ได้ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติโดยรวม เช่น การเกิดภัยพิบัติซินามิที่ผ่านมาของประเทศไทย ส่งผลกระทบต่อความเสียหายทางเศรษฐกิจและสูญเสียชีวิตไปจำนวนมาก

การจัดการระบบ กระบวนการและการดำเนินงานทางด้าน แจ้งเตือนภัย ช่วยเหลือผู้ประสบภัย จะช่วยให้ลดการสูญเสีย

๑๕. ความมั่นคงด้านวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ (Culture & Ethnicity): ความขัดแย้งกันระหว่างชาติพันธุ์ เริ่มปรากฏว่ามีระดับที่รุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะความตึงเครียดระหว่างโลกตะวันตกกับโลกมุสลิมหรือแม้กระทั่งปัญหาในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทยเอง ส่วนหนึ่งก็มาจากปัญหาของชาติพันธุ์ ความเป็นรัฐ-ชาติ (Nation-state) ในปัจจุบันกำลังเผชิญกับปัญหาของชาติพันธุ์ที่อาจนำไปสู่การแตกเป็นประเทศเล็ก และประเทศเหล่านั้นไม่จำเป็นต้องมีพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ติดกัน

ความมั่นคงร่วมสมัยเป็นเรื่องที่มีความสลับซับซ้อน การจำแนกด้านของความมั่นคงแบบที่เคยกระทำมาในอดีตอาจจะทำให้พิจารณาไม่ครอบคลุมในทุกประเด็น อีกทั้งการจำแนกแบบเดิมก็จะบ่งชี้ความรู้แบบเดิมๆมาเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา ความคาบเกี่ยวของภัยคุกคามในด้านต่างๆทำให้เส้นแบ่งความชัดเจนของความมั่นคงในแต่ละด้านยากที่จะกำหนดได้ ดังนั้น การพิจารณาความมั่นคงแห่งชาติ ประเด็นปัญหาในปัจจุบันคือ การไม่พิจารณาในลักษณะขององค์รวม (Holistic) การทำความเข้าใจในประเด็นปัญหาของความมั่นคงใหม่นั้น ถ้าจะให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นควรที่จะทำการวิจัยควบคู่ไปกับการประเมินความมั่นคงแห่งชาติ สุดท้ายแล้วประเทศจะมั่นคงปลอดภัยได้ ถ้าเราทุกคนทราบว่า ความมั่นคงคืออะไร

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(วาวไพลิน ช่อวิเชียร) ๗ ปรากฏการณ์ Social Network ในอาเซียน เป็นที่ทราบกันดีว่า การสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ ที่เรียกว่า Social Network หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” ได้เข้ามาแทนที่สื่อสารรูปแบบเก่าในปัจจุบัน โดยเฉพาะกับคนยุค Gen Y (คนที่เกิดปี 80's) ที่ติดตามเพื่อนฝูงจากอีกฟากฝั่งของโลกอย่างใกล้ชิดใน Facebook จากหน้าจอโทรศัพท์มือถือ ตามข่าวสารที่กระซิบและรวดเร็วจาก Twitter แสดงความเห็นผ่าน blog และ YouTube สนุกกับ Google+ ของเล่นชิ้นใหม่ และจับตามอง Microsoft ที่จะเข้ามาสู่เจ้าของตลาดเดิมได้หรือไม่

อิทธิพลของ Social Network ขยายแผ่ไปทั่วโลก แต่สิ่งที่น่าสนใจ คือ การเจริญเติบโตของ Social Network ในประเทศอาเซียนที่ได้กลายมาเป็นปรากฏการณ์สำคัญ ๗ ประการที่ทำให้ Social Network ไม่ได้เป็นแค่ “ของเล่น” ของคนยุคใหม่เท่านั้น

ปรากฏการณ์ที่ ๑ : ไม่ต่ำกว่า ๖๖% ของชาวอาเซียนใช้ Social Network

เมื่อเดือนมีนาคม ๒๕๕๓ เว็บไซต์ Social Network อย่าง Facebook ก็ขึ้นแข่งหน้าเสิร์ชเอ็นจิน Google ในฐานะเว็บไซต์ยอดนิยมอันดับหนึ่งของโลกได้สำเร็จ¹ ซึ่งหมายความว่าทุกวันนี้คนบนโลกออนไลน์รับข้อมูลต่าง ๆ จาก Social Network มากกว่าการค้นคว้าเว็บไซต์เสียอีก สิ่งที่น่าสนใจคือ ประเทศที่มีผู้ใช้ Facebook มากที่สุด เป็นอันดับ ๒ ของโลก รองจากสหรัฐฯ นั่นอยู่ในอาเซียนนี่เอง นั่นคือ อินโดนีเซีย ซึ่งมีผู้ใช้ Facebook ถึง ๓๕ ล้านคน ขณะที่ประเทศอื่น ๆ ในอาเซียนก็มีผู้ใช้เยอะไม่แพ้กัน คือ ฟิลิปปินส์ ๒๕ ล้านคน มาเลเซีย ๑๑ ล้านคน และไทย ๑๐ ล้านคน²

ปัจจุบันอาเซียนมีผู้ใช้ Facebook รวมกันถึง ๕๒ ล้านคน หรือราว ๆ ๑๖% ของประชากรในอาเซียน หากมองว่า Facebook เป็น Social Network หลักที่ทุกคนต้องมีแล้ว ก็ถือได้ว่าไม่ต่ำกว่า ๑๖% ของชาวอาเซียนใช้ Social Network เลยทีเดียว ทั้งนี้ยังไม่นับ Social Network อื่น อาทิ Twitter ที่กำลังมาแรงพร้อม ๆ กับตลาดสมาร์ทโฟนที่เติบโตอย่างรวดเร็วในภูมิภาคนี้ และเมื่อพิจารณาอัตราการเติบโตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในภูมิภาครอบ ๑๐ ปีที่ผ่านมา (๒๕๔๓-๒๕๕๓) ซึ่งมีอัตราการเติบโตที่ ๕๑๕% โดยเวียดนามและเมียนมาร์ มีอัตราการเติบโตเกิน ๑๐๐๐๐% ขณะที่ไทยมีอัตราการเติบโต ๖๐๐%³ อัตราการใช้ Social Network ในอาเซียนก็พร้อมจะเพิ่มขึ้นอีกมหาศาล

ปรากฏการณ์ที่ ๒ : Social Network เปลี่ยนแปลงวิธีการเสพข่าวและทำให้การเซ็นเซอร์ไม่ได้ผล

Social Network ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็น “สถานที่เฮฮา” ระหว่างเพื่อนฝูงเท่านั้น แต่ในฐานะ “แหล่งข้อมูลชั้นยอด” Social Network ได้เปลี่ยนวิธีการเสพข่าวสารของประชาชน กลายเป็นการเสพข่าวจาก “สื่อใหม่” ที่รวดเร็วกว่าในแบบ real time จากผู้สื่อข่าวที่โดยปกติแล้วจะต้องรอ air time ที่จะปรากฏตัวในสื่อกระแสหลัก

นอกจากนี้ Social Network ยังได้ให้กำเนิดสิ่งที่เรียกว่า Citizen Journalism หรือการที่บุคคลธรรมดาได้เข้ามาทำหน้าที่เป็นนักข่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่เกิดวิกฤตต่าง ๆ เมื่อพวกเขาเหล่านั้นได้นำเสนอข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ (primary source) ด้วยตนเองข้อมูลจากแหล่งข่าวปฐมภูมิเหล่านี้ ไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงวิธีการเสพข่าวสารของชาวอาเซียนเท่านั้น แต่ข้อมูลพร้อมหลักฐาน อาทิ ภาพถ่ายจากเหตุการณ์จริง ได้ส่งผลมากต่อการรับรู้ข้อเท็จจริงของคนในสังคม ซึ่งทำให้เกิดการปกปิด (เซ็นเซอร์สื่อกระแสหลัก อาทิ โดยรัฐบาลหรือผู้ทรงอิทธิพล) ไม่มีผลอีกต่อไปแล้ว (เว้นแต่กรณีการบล็อก Social Network ไปเลย)

¹ Financial Times ๑๖ มีนาคม ๒๕๕๓ วัลจากจำนวนการกดเข้าชมเว็บไซต์ต่อวัน

² Socialbaker.com

³ Internetworldstat.com

ปรากฏการณ์ที่ ๓ : Social Network ปฏิวัติวงการโฆษณาและหาเสียง

สิ่งที่ทำให้ Social Network แตกต่างจากสื่อโดยทั่วไป คือ เป็นการ “สื่อสารสองทาง” และทำให้เกิดปรากฏการณ์ไวรัล(viral) หรือ “ปากต่อปาก (word of mouth)” ในโลกดิจิทัล ซึ่งกลายเป็นเครื่องมืออันล้ำค่าไม่เพียงแต่กับนักการตลาดแต่ยังรวมถึงนักการเมืองอีกด้วย

ประธานาธิบดี Barack Obama เป็นผู้แรกที่ริเริ่มใช้ Twitter หาเสียงจนชนะการเลือกตั้งในอาเซียน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือในการเลือกตั้งของสิงคโปร์ที่ผ่านมา ซึ่ง Social Network ได้เข้ามามีบทบาทมากในการสูญเสียที่นั่งในสภาของพรรครัฐบาล และที่เป็นที่กล่าวกันมากคือ Nicole Seah ผู้สมัครหน้าใหม่วัย ๒๔ ปี ซึ่งแม้จะแพ้การเลือกตั้ง แต่ Fan Page ของเธอ (facebook.com/nicoleseahnsp) มีคนสนับสนุนทะลุ ๑ แสน “Like” แซงหน้า Fan Page ของผู้ทรงคุณวุฒิในประเทศเรียบร้อยแล้ว

สำหรับไทยเอง ปัจจุบันกฎหมายได้ระบุนำหาเสียงเลือกตั้งโดยใช้สื่อโฆษณาโทรทัศน์ ส่งผลให้นักการเมืองหันมาใช้ Social Network กันอย่างล้นหลามในการเลือกตั้งที่ผ่านมา โดยเฉพาะทาง Twitter และ YouTube ซึ่งโฆษณาพรรคการเมืองบางชิ้นมีผู้รับชมไปแล้วกว่า ๑ แสนครั้งแล้ว

เมื่อปี ๒๐๐๗ Mark Penn นักสถิติผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของนักการเมืองอเมริกันหลายคน รวมทั้ง ฮิลลารี คลินตัน เขียนหนังสือ “Microtrends: The Small Forces Behind Tomorrow's Big Changes” โดยมีทฤษฎีว่า โลกปัจจุบันมีเทรนด์เล็กน้อยที่เกิดขึ้นมากมาย และเทรนด์เหล่านี้เป็นตัวแปรสำคัญในการขับเคลื่อนของโลก หากนักการเมืองสามารถระบุเทรนด์เหล่านี้ได้ ก็จะสามารถชนะการเลือกตั้งได้ไม่ยาก เขาระบุว่า ที่สำคัญของเทรนด์เหล่านี้คือ Social Network ซึ่งตัวอย่างในอาเซียนข้างต้นคือกรณีศึกษาที่ดี

ปรากฏการณ์ที่ ๔ : Social Network อนุสาวรีย์ประชาธิปไตยแห่งใหม่

แม้คนส่วนใหญ่มักจะเชื่อว่า ผู้ใช้ Social Network ส่วนใหญ่จะเป็นเยาวชน แต่ที่จริงแล้วราว ๔ ใน ๕ ของผู้ใช้ Social Network ในอาเซียนเป็นผู้มีสิทธิ์เลือกตั้ง ซึ่งหมายความว่า Social Network อาจมีผลต่อความคิดทางการเมือง/ทัศนคติทางสังคมของผู้มีสิทธิ์เลือกตั้งกว่า ๑๒% ในอาเซียนเลยทีเดียว

คะแนนความนิยมในโลกออนไลน์จึงไม่ได้จำกัดอยู่ในโลกออนไลน์เท่านั้น Social Network ได้เข้ามา มีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมความคิด รวบรวมผู้ที่คิดเห็นตรงกันและเป็นเครื่องมือสำคัญในการนัดหมาย หรือ “ประชุม” ของประชาชนที่ “เคอร์ฟิว” ใด ๆ ไม่มีผล เมื่อใดก็ตามที่แนวคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้ซึ่งเป็น Microtrends ได้รวมตัวกันใหญ่ขึ้นกลายมาเป็น

“Megatrend” ก็อาจส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ ทางการเมืองครั้งสำคัญได้ ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด คือ เหตุการณ์ลุกฮือของประชาชนที่เกิดขึ้นในตะวันออกกลาง (Arab Spring) ที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม ใช่ว่า Social Network จะเสรีไปหมดทุกอย่าง นอกจากการบล็อกเว็บไซต์ Social Network เองแล้ว “เคอร์ฟิวออนไลน์” สำหรับการจัดตั้งกลุ่มใน Social Network ที่ “อาจเป็นภัยทางการเมือง” ก็มีอยู่เช่นเดียวกัน เช่น Facebook ได้ตัดสินใจที่จะนำกลุ่มมุสลิมหัวรุนแรงต่อต้านอิสราเอลบางกลุ่มออก ซึ่งก็ทำให้ Social Network ถูกมองว่า สุดท้ายแล้วก็เป็นเครื่องมือทางการเมืองของรัฐบาลบางประเทศอยู่ หรือในบางกรณี บางประเทศก็ได้ตัดสินใจบล็อกเว็บไซต์ Social Network ทั้งเว็บ หรือการสร้างเว็บ Social Network ของตนเอง ซึ่งคาดว่ารัฐบาลจะสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา

ปรากฏการณ์ที่ ๕ : Social Network กุญแจสำคัญของภาคประชาสังคม

Social Network เชื่อมโลกเข้าด้วยกันไม่เพียงแคในแนวนอน (คนที่อยู่ในสถานะทางสังคมเดียวกัน) แต่รวมถึง แนวตั้ง ซึ่งเป็นการเปิดประตูสู่ผู้ด้อยโอกาส อาทิ การรวมตัวกันบริจาคสิ่งของให้ผู้ด้อยโอกาส หรือสอนหนังสือเด็กในสลัม ของคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยมี Social Network เป็นสื่อ ซึ่งกิจกรรมแบบนี้ในโลก “ออฟไลน์” จะต้องใช้ทรัพยากรมหาศาล

ในช่วงวิกฤตต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอาเซียนและบ้านใกล้เรือนเคียงให้ Social Network ได้กลายมาเป็นพระเอกทั้งเรื่องการระดมเงินทุนหรือแรงช่วยเหลือได้ทันทั่วทั้งที่ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์น้ำท่วมในเมืองไทย พายุถล่มในเมียนมาร์ แผ่นดินไหว และสึนามิในญี่ปุ่น ฯลฯ

ปรากฏการณ์ที่สำคัญอีกอย่าง คือ การ Micro-finance ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network อย่าง Kiva.org และ Vittana.org ที่จับกลุ่ม “ผู้ให้กู้” และ “ผู้กู้” มาเจอกัน เพื่อช่วยคนในอีกซีกหนึ่งของโลก โดยไม่ต้องรอฟังรัฐบาล องค์กรระหว่างประเทศ หรือกระทรวงการกุศลต่าง ๆ

ในฟิลิปปินส์มีตัวอย่างการประสบความสำเร็จของหญิงสาวชาวบ้านคนหนึ่งที่ถูกข่มขืนแบบ Micro-finance จากผู้คนใน Social Network ไปลงทุนในธุรกิจทำถุงช้อปปิ้งจากวัสดุรีไซเคิล เพื่อซื้อเครื่องจักรเธอจ่ายคืนและกู้ใหม่เพื่อซื้อเครื่องจักรอีกเครื่อง เพื่อขยายกิจการจนกระทั่งธุรกิจของเธอสามารถยืนบนลำแข้งของตัวเองได้ดี โดยเริ่มต้นด้วยเงินกู้จากคนแปลกหน้า⁴ แม้ว่า Digital Divide จะเป็นประเด็นสำคัญในเวทีโลก และเป็นหนึ่งในปัญหาหลักของอาเซียน แต่ Social Network ก็ได้เข้ามามีบทบาทในการลด “ช่องว่าง” ให้กับคนบางกลุ่มในสังคม และได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญของภาคประชาสังคม (civil society) ในอาเซียนไปแล้ว

⁴Phil Lane Jr. and Jon Ramer, et al, “Utilizing the Digital 4th Way as a Platform for Building a People-Centred ASEAN”, ๒๐๑๑.

ภาคประชาสังคม ในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าเพียงองค์กรการกุศลที่จะจดทะเบียนเป็นนิติบุคคลตามกฎหมายเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงกลุ่มคนที่เป็นประชาชนธรรมดาที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลงสังคมด้วยพฤติกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ ของตน และช่วยขับเคลื่อนอาเซียนไปข้างหน้าอย่างช้า ๆ

ปรากฏการณ์ที่ ๖ : Social Network ปฏิบัติการทูตสาธารณะ

การทูตสาธารณะ (public diplomatic) แต่เดิมนั้นถูกจำกัดอยู่แค่ “การใช้สื่อกระแสหลัก (สื่อสารทางเดียว)” โดยการสื่อสารสองทางเป็นไปได้ในกรณีของการจัดคณะสัตยูจร ซึ่งสิ้นเปลืองเวลาและงบประมาณมหาศาล

Social Network ได้ให้ทางเลือกตรงกลางระหว่างสองวิธีนี้ โดยให้ช่องทางรัฐบาลได้ “พบปะกับประชาชนแบบสองทาง โดยผ่านสื่อ” ซึ่งสะดวก รวดเร็ว ประหยัด และสื่อสารได้ในวงกว้าง คือ ไม่ใช่การสื่อสารทางเดียวในลักษณะป้อนข้อมูล (หรือที่เรียกในทางลพว่า การโฆษณาชวนเชื่อ: Propaganda)

ตรงกันข้าม Social Network ทำให้รัฐบาลมีช่องทางในการโต้ตอบและน้อมรับความคิดเห็นของประชาชน เปลี่ยนจากการใช้สื่อเพียงแค่ “การส่งข่าวสารของรัฐ” กลายเป็น “การสร้างควมไว้วางใจ” ในแบบที่ผู้เสพไม่รู้ตัว โดยอาศัยการสื่อถึงความรู้สึกของความเป็นมนุษย์ที่อยู่เบื้องหลังองค์กรนั้น ๆ ซึ่งจะส่งผลให้ประชาชนและผู้ทรงอิทธิพลเกิดความเข้าใจและเห็นใจองค์กร เป็น “ผูกมิตร” กับประชาชนที่จะสร้างอิทธิพลให้กับหน่วยงานอย่างยั่งยืน

ตัวอย่างรัฐบาลที่ใช้ Social Network มหาศาล คือ สหรัฐฯ และสหราชอาณาจักร โดยใช้ทั้งตัวบุคคล อาทิ ผู้นำประเทศ (อาทิ Twitter @BarackObama – คนติดตาม ๘.๔ ล้านคน) รัฐบาล (อาทิ @Number๑๐gov คนตาม ๑.๘ ล้านคน) และเอกอัครราชทูต (อาทิ @KristieKenney เอกอัครราชทูตสหรัฐฯ ประจำประเทศไทย คนตาม ๒ หมื่นคน) และการหยิบยก Issue มาเป็น “Soft Power” อาทิ London Olympic ๒๐๑๒ (facebook.com/London๒๐๑๒)

แม้ว่าในอาเซียน การใช้ Social Network ในการทูตสาธารณะอาจจะยังไม่สามารถเรียกได้เต็มปากเต็มคำได้ว่า เป็นการ “ปฏิวัติ” แต่หลายประเทศในอาเซียนได้เริ่มใช้ Social Network เป็นช่องทางสำหรับการทูตสาธารณะแล้วเช่นกัน ยกตัวอย่างไทย @ThaiKhuFah ของทำเนียบรัฐบาล ที่ใช้ทวิตข่าวสารจากหน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐบาล หรือ @RTEtokyo ของสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงโตเกียว ที่ใช้สื่อสารกับประชาชนไทย โดยเฉพาะในช่วงเหตุการณ์แผ่นดินไหวและซึนามิในญี่ปุ่น ซึ่งมี followers พุ่งถึง ๑๐,๐๐๐ คน ภายในระยะเวลา ๗๒ ชั่วโมง หลังจากเปิดตัวครั้งแรก

ความสำเร็จของการใช้ Social Network ในการทูตสาธารณะ ขึ้นอยู่กับความเข้าใจในธรรมชาติของ Social Network เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้ใช้จะต้องไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ

มีเช่นนั้นแล้ว การใช้ Social Network ในการทูตสาธารณะที่ว่าก็จะไม่ต่างจาก “โฆษณาชวนเชื่อ” แบบเดิม-ที่ผุดขึ้นมาบนโลกออนไลน์แทน

ปรากฏการณ์ที่ ๗ : Social Network ช่วยส่งเสริม People-centred ASEAN

ปรากฏการณ์สุดท้ายนี้ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนคาดหวังซึ่งยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงเท่าใดนัก แต่อาเซียนก็มีศักยภาพที่จะสามารถผลักดันต่อไปได้ นั่นคือ การใช้ Social Network เป็นเครื่องมือในการผลักดันอาเซียนให้กลายเป็น People-centred ASEAN อย่างเต็มตัว เพื่อมุ่งไปสู่การเป็นประชาคมอาเซียนในปี ค.ศ. ๒๐๑๕ หาก Social Network สามารถรวมกลุ่มคนต่าง ๆ เป็น Microtrends และ Megatrend ในระดับประเทศได้ การรวมตัวในฐานะ “อาเซียน” ก็อาจไม่ใช่สิ่งที่ไกลเกินความฝันสักเท่าไหร่ อย่างไรก็ตาม ก็ไม่ใช่สิ่งที่ทำได้ง่าย ๆ และยากกว่าการทูตสาธารณะในระดับประเทศ เพราะหมายถึง การเชื่อมโยงคุณค่าที่แตกต่างกันในประชาคมอาเซียนเข้าไว้ด้วยกัน โดยมี “คน” เป็นศูนย์กลาง ผ่านการสร้างความเข้าใจด้านวัฒนธรรม สังคม ศาสนา ให้เกิดความเคารพซึ่งกันและกันและรู้สึกถึงความเป็น “ประชาคมอาเซียน”

อย่างไรก็ดี ก็ได้มีจุดเริ่มต้นในการใช้สื่อโปรโมทความเป็น “ประชาคมอาเซียน” ทั้งสื่อกระแสหลัก เช่น การจัดตั้ง ASEAN TV และการใช้ Social Network ซึ่งอาจจะยังไม่แพร่หลายนัก เช่น Facebook ของสำนักเลขาธิการอาเซียน (facebook.com/aseansecretariat) และ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ เลขาธิการอาเซียนคนปัจจุบัน (facebook.com/surinpitisuwan) รวมทั้ง Twitter @ASEANSG และ @ASEAN๒๐๑๕ ที่ยังสามารถเติบโตได้อีกมหาศาล โดยอาศัยการใช้ Social Network ของสหประชาชาติที่เรียกได้ว่าประสบความสำเร็จเป็นกรณีศึกษา (@UN-มีคนติดตาม ๔ แสนกว่าคน และยังมี account อื่น ๆ ของสหประชาชาติอีกจำนวนมาก) นอกจากการส่งเสริมอัตลักษณ์ของความเป็น “ประชาคมอาเซียน” แล้ว Social Network สามารถช่วยในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในอาเซียนได้โดยอาศัยการให้ “คน” เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาอย่างถูกต้อง เนื่องจาก Social Network นั้นเปรียบเสมือนเป็นฐานข้อมูลพลวัต (Dynamic Database) ชั้นยอด

อย่างไรก็ดี อุปสรรคสำคัญของการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของประชาคมอาเซียนผ่าน Social Network ก็มีหลายประเภทที่เด่นชัด

ประการแรก คือ ภาษา ซึ่งทำให้ผู้ใช้ Social Network ในอาเซียนไม่ “connect” กัน กล่าวคือ ชาวอาเซียนมักมีปฏิสัมพันธ์เฉพาะกับคนชาติเดียวกันเท่านั้น หรือข้ามไปปฏิสัมพันธ์กับคนประเทศอื่นที่พูดภาษาอังกฤษไปเลย ซึ่งทางแก้ไข หากไม่ใช้การส่งเสริมการใช้ภาษากลางร่วมกันแล้ว ในระยะสั้นอาจมีการส่งเสริมให้มีการใช้โปรแกรมแปลภาษาอัตโนมัติที่ผูกติดมากับ “App” Social Network ต่าง ๆ

ประการที่สอง คือ แม้ว่าการใช้งาน Social Network ในอาเซียนจะมีสูงถึงเฉลี่ย 16% อย่างไรก็ตาม 16% นี้ยังเรียกได้ว่าเป็นตัวแทนของชนชั้นกลางขึ้นไปและกลุ่มคนสมัยใหม่ โดยยังมีผู้คนจำนวนมากที่อยู่กลุ่มล่างของ Digital Divide ซึ่งนอกจากสาธารณูปโภคต่าง ๆ อาทิ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงอย่าง Broadband หรือ 3G (ที่ยังคงเป็นปัญหาค้างค้ำอยู่ในประเทศไทย) หรือเครื่องมือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว ยังมีเรื่องขององค์ความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีที่ทำให้คนบางกลุ่มหลุดจากวงจรนี้ไปแม้จะมีศักยภาพในการเข้าถึงก็ตาม

“๗) ปรากฏการณ์ นี้แสดงให้เห็นว่า เมื่อ Social Network ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมในประเทศอาเซียนแล้ว รัฐบาลในประเทศอาเซียนรวมทั้งประชาคมอาเซียน จำเป็นจะต้องก้าวไปให้ทันโดยการใช้ Social Network สื่อสารกับประชาชน “ให้เป็น” ซึ่งนอกจากจะต้องใช้ Social Network ในการทูตสาธารณะในทางรุกแล้ว ยังจะต้องเตรียมรับกับกระแสสังคมต่าง ๆ ในโลกแห่งไวรัส (viral) ของ Social Network ที่เข้ามาปะทะอยู่ตลอดเวลาอีกด้วย ทั้งที่ยังคงเป็น Microtrends ในกลุ่มเล็ก ๆ และที่อาจกลายเป็น Megatrend ได้ในอนาคต”

อาไพศรี โสประทุม (๒๕๓๕) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร และปัจจัยบางประการที่มีผลต่อการยอมรับการสื่อสารคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมมีความสัมพันธ์ในการยอมรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่การศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับการที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยในการทำงาน รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับความต้องการในอนาคต การเป็นเจ้าของมีความสัมพันธ์กับความถี่บ่อยในการใช้อินเทอร์เน็ต การช่วยพัฒนาในการทำงาน และความต้องการใช้ในอนาคต

วิฑูรย์ เลิศประเสริฐพันธ์ (๒๕๔๓) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวัน กรณีศึกษาเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย รายรับต่อเดือนระหว่าง ๕,๐๐๑-๑๐,๐๐๐ บาท มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน ยกเว้นระยะเวลาการใช้งาน จะสนใจในข้อมูลกีฬา บันเทิง ศิลปวัฒนธรรม และมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านในช่วงเวลา ๒๐.๐๐ - ๒๔.๐๐ น. ประมาณวันละ ๑-๒ ครั้ง ครั้งละประมาณ ๖๑-๑๒๐ นาที โดยมีรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตาม สืบค้นข้อมูล (WWW.) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียน เพื่อความบันเทิงรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางเครือข่ายและใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะการใช้งานคอมพิวเตอร์

อรอุมา ศรีสุทธิพันธ์ (๒๕๔๕) ทำการศึกษาเรื่อง ความคิดเห็นและพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตกับรูปแบบการดำรงชีวิตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง ๒๖-๓๕ ปี ประกอบอาชีพเป็นข้าราชการหรือพนักงานรัฐวิสาหกิจ การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มีความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพียง ๑-๓ ครั้งต่อสัปดาห์และมีระยะเวลาในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งจำนวน ๒ ชั่วโมง เวลาที่นิยมมากที่สุด คือช่วงกลางคืน เปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตจากบ้าน โดยเป็นสมาชิกของบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด สำหรับบริการที่นิยมมากที่สุด คือ การค้นหาข้อมูลข่าวสารหรือค้นคว้า การสนทนาทางอินเทอร์เน็ต การอ่านหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารทางอินเทอร์เน็ต ส่วนรูปแบบการดำเนินชีวิต กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ต คือใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่องานหรือการศึกษา

สุทธิพร นิราพาธ (๒๕๔๗) ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่น พบว่า พฤติกรรมนั้น จะหมกมุ่นซ้ำ ๆ ไม่สามารถควบคุมให้หยุดได้ เสียหาย ต่อตนเอง ผู้อื่น หรือครอบครัว ทั้งด้านการเรียน การงาน การเงิน กฎหมายความขัดแย้งระหว่างบุคคล และชื่อเสียงของการเล่นเกมนาน ๆ ต่อวัยรุ่น คือ

๑. เกมขโมยเวลาอันมีค่าของเด็กไปจากผู้ปกครอง เกมกลายเป็นเพื่อนสนิทของเด็กแทน ผู้ปกครอง

๒. เด็กจะเห็นความรุนแรงจากเกม นับพันครั้งจากการเล่นใน 1 ชม.ทำให้เกิดซึมซับความรุนแรงเข้าไปในจิตใจ

๓. เกมบางอย่างแทรกเรื่องเพศเข้าไปด้วย ทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องเพศจากสิ่งที่ไม่เหมาะสม

๔. เกมทำให้พัฒนาการของวัยรุ่นบกพร่อง ทำให้กล้ามเนื้อทำได้แต่กดๆเคาะๆทำงานไม่ละเอียด ขาดทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก

๕. ทำให้อ้วนเพราะ มีแต่นั่ง ไม่ได้ออกกำลังกาย

๖. ทำให้ข้อมือเสื่อม สายตาเสื่อมล้ำเร็ว รูปร่างไม่สง่าผ่าเผย

๗. ล่าช้าในการพัฒนาการภาษา การจินตนาการ และนามธรรมพูดภาษาเกมเข้าไปทุกที่ขาดทักษะทางสังคม และการรับรู้จิตใจ

๘. ขาดทักษะในการบริหารอารมณ์ และมองการแก้ปัญหาเป็นเหมือนเกมไม่มีทางสายกลาง มุ่งแต่แพ้และชนะเท่านั้น ขาดความอ่อนโยน หรือความละเอียดอ่อนของจิตใจ

๙. ทำให้สมาธิสั้น ดึงเครียด เพราะเกมเป็นตัวกระตุ้นสายตาที่เร็วมากเปลี่ยนเร็วมากจนเกิดความเคยชินและทำให้รอไม่เป็นการเล่นนาน ๆ ทำให้เครียดจึงโมโหและหงุดหงิดง่าย พูดจาไม่เพราะ

ผลการสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ที่ทำการวิจัยเรื่องการใช้ชีวิตของนิสิต - นักศึกษาในกรุงเทพมหานครจำนวน ๑,๒๖๒ ตัวอย่าง ซึ่งเผยแพร่พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ ๘๕.๗ ใช้โทรศัพท์มือถือเฉลี่ย ๓ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๗๘.๗ ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย ๓ ชั่วโมงต่อวัน ขณะที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือพิมพ์เฉลี่ย ๑๖ นาทีต่อวัน โดยร้อยละ ๗๕.๑ ระบุว่าอ่านเฉพาะข่าวหน้าหนึ่งบางข่าวเท่านั้น เช่นเดียวกับร้อยละ ๕๑.๖ ที่ระบุว่าอ่านนิตยสารเพียง ๒๖ นาทีต่อวัน ยิ่งไปกว่านั้น การใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่แล้วยังมิได้เป็นการใช้เพื่อแสวงหาความรู้ แต่เป็นไปเพื่อความบันเทิง อาทิ การแชท (พูดคุย) ถึงวันละ ๒ ชั่วโมงหรือการเข้าเว็บโป๊และเว็บลามกถึงกว่า ๒ แสนครั้งในช่วง ๗ วัน

งานวิจัยระบุว่า ขณะทำการบ้านจะเปิด เฟสบุ๊ก ทิ้งไว้เฉย ๆ จะส่งผลให้การเรียนรู้ตกต่ำกว่าเพื่อน ๆ ลง ๒๐ เปอร์เซ็นต์ เทียบระหว่างเด็กที่ใช้และไม่ใช้ ถ้าใช้เกรดเฉลี่ยอยู่ที่ ๓.๐๖ ถ้าไม่ใช้อยู่ที่ ๓.๘๒

การศึกษาของมหาวิทยาลัย Ohio State พบว่า เด็กจะใช้เวลาสำหรับการเรียนลดลง และมีผลการเรียนลดลง แต่หากไปสอบถามนักศึกษาว่า เฟสบุ๊ก มีผลกระทบต่อการเรียนรู้หรือไม่ว้อยละ ๗๘ เปอร์เซ็นต์ ตอบว่ามีผลกระทบต่อด้านการเรียน งานวิจัยระบุว่าผลกระทบจากการใช้เฟสบุ๊กต่อการทำงาน (Productivity at work) พบว่า บริษัทที่อนุญาตให้พนักงานใช้ เฟสบุ๊ก ขณะทำงาน ผลผลิตของพนักงานก็ลดลง ๑.๕ เปอร์เซ็นต์ จากผลผลิตทั้งหมด และกว่า ๗๗ เปอร์เซ็นต์ ใช้เฟสบุ๊ก ในเวลางานด้วย

การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก หรือ ทวิตเตอร์ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมและแพร่หลายอย่างมากในขณะนี้ นอกจากจะอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูง ติดตามข่าวสารแบบจับใจ ทันต่อเหตุการณ์ หรือแม้แต่เล่นเกมแล้วก็มีด้านมืดอยู่ด้วยเช่นกัน นั่นก็คือ มันอาจจะสามารถทำให้เกิดการเสพติดได้ไม่ต่างจากบุหรี่เลยทีเดียว Harrisburg University of Science and Technology ใน Pennsylvania ได้จัดการทดลองเพื่อหาผลกระทบของการใช้สังคมออนไลน์ที่มีต่อนักศึกษาและ มหาวิทยาลัย โดยให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยจำนวน ๘๐๐ คน ดำเนินชีวิตโดยไม่ใช้ เฟสบุ๊ก , ทวิตเตอร์ หรือการสื่อสารผ่านโปรแกรม instant message ใดๆ เป็นเวลา ๑ สัปดาห์ ด้วยการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์เหล่านั้น ผ่านทางเครือข่ายของมหาวิทยาลัย แต่นักศึกษาบางคนที่มีโทรศัพท์มือถือแบบ สมาร์ทโฟน ยังสามารถเข้าใช้สังคมออนไลน์และโปรแกรม instant message ผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้ Eric Darr อธิการบดีแห่ง Harrisburg University of Science and Technology ผู้ริเริ่มการทดลองนี้ อธิบายว่า หลังการทดลอง นักศึกษาส่วนใหญ่ได้พบว่าสังคมออนไลน์เหล่านี้ โดยเฉพาะ เฟสบุ๊ก และ ทวิตเตอร์ นั้น สามารถบงการชีวิตของพวกเขาได้ หากไม่มีวินัยในการใช้ที่ดี มีนักศึกษาบางคนรู้สึกเหมือนถูกบังคับให้ต้องใช้

เฟสบุ๊ค ถึงวันละ ๒๑ ชั่วโมง จนต้องปิดช่องทางการใช้เฟสบุ๊ค การโพสต์ข้อความในช่วงตี ๒ ถึงตี ๕ เพื่อที่จะได้มีเวลาพักผ่อน “นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมการทดลอง จะมีพฤติกรรมเหมือนคนติดบุหรี่ที่แอบหลบไปสูบบุหรี่นอกห้องเรียน เพียงแต่เปลี่ยนเป็นแอบเล่น เฟสบุ๊ค ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ” Eric Darr กล่าวแต่นักศึกษาบางกลุ่มกลับมีความเครียดลดน้อยลง เนื่องจากพวกเขาพบว่าการที่ไม่สามารถเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ได้ทุกเวลา เหมือนเดิม ทำให้พวกเขามีเวลามากขึ้นสำหรับเรื่องอื่นๆ และบางรายยังพบว่าตนเองชอบที่จะพูดคุยพบปะกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นแบบตัวต่อตัวมากกว่าการติดต่อผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์แม้ ผลการทดลองอย่างเป็นทางการจะยังอยู่ระหว่างกระบวนการจัดทำ แต่ในขั้นต้น ผลที่ออกมามีแนวโน้มที่จะแสดงว่าการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ จำเป็นจะต้องใช้ร่วมกับการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยคาดว่าจะมีรูปแบบเป็นการพบปะ ที่มีการติดต่อกันด้วยหน้าในสังคมออนไลน์

สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกา (American Psychological Association) ได้นำเสนอ งานวิจัยโดยสำรวจพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ใช้ คอมพิวเตอร์เล่นอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ การเข้าไปดูกิจกรรมต่างๆบนเว็บไซต์ facebook พบว่า วัยรุ่นเล่น facebook มีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่ถ้าหากปล่อย เล่น facebook มากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อจิตใจหลายอย่างดังนี้ เกิดอาการคิดหลงตัวเอง มีอารมณ์ก้าวร้าว, ไม่มีสมาธิในการเรียน ขาดเรียนเพิ่มขึ้น ผลการเรียนแยกลง, วิตกกังวลตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า, เสพติดอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน เช่น ติดแชท ติดเกม, ทำให้มีปัญหาอนาคติกมากขึ้น พักผ่อนไม่เพียงพอ

๗. กรอบแนวคิดในการวิจัย

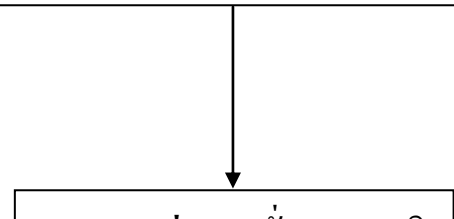
ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

- ปัจจัยส่วนบุคคลของวัยรุ่น**
๑. เพศ
 ๒. อายุ
 ๓. ระดับชั้นที่กำลังศึกษา
 ๔. เกรดเฉลี่ยสะสม
 ๕. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน
 ๖. สถานะภาพของครอบครัว

- พฤติกรรมการใช้ Social Network ของวัยรุ่น**
๑. ประสบการณ์ใช้ Social Network
 ๒. ประเภทที่ใช้
 ๓. ความถี่ในการใช้

- ผลกระทบต่อการดำรงชีวิตจากการใช้ Social Network ของวัยรุ่น**
๑. ด้านการศึกษา
 ๒. ด้านครอบครัว
 ๓. ด้านสังคม



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Methodology) ในการดำเนินงานวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Survey) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วางแผนการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากร มีดังนี้

1.1 ประชากรที่ผู้วิจัยทำการศึกษาในครั้งนี้ คือ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-19 ปี โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนมัธยมต้น นักเรียนมัธยมปลาย และ นักศึกษามหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศหญิงและเพศชาย มีอายุไม่เกิน 20 ปี จำนวน 861,011 คน (สำนักผังเมือง กรุงเทพฯ, 2554)

1.2 หน่วยตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หน่วยตัวอย่างที่มีคุณสมบัติและคุณลักษณะที่สามารถเป็นตัวแทนของประชากร ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบใช้ความน่าจะเป็น (Probability Sampling) เพื่อเปิดโอกาสให้ประชากรทุกหน่วยได้รับโอกาสในการคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างเท่าเทียมกัน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) และแบบแบ่งเป็นประเภทลำดับชั้น (Stratified Sampling)

2. หน่วยตัวอย่าง

การหาขนาดและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ มีดังนี้

2.1 ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sampling Size) เพื่อให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้กำหนดค่าระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ 95% และระดับความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้อยู่ที่ $\pm 5\%$ โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane

กำหนดขนาดด้วยตัวอย่างทั้งหมด 861,011 คน

$$\text{สูตร } n = \frac{N}{(1+Ne^2)}$$

โดย n = จำนวนตัวอย่างหรือขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนทั้งหมดหรือขนาดของประชากร

e = สัดส่วนที่ต้องการให้ค่าสัดส่วนตัวอย่างแตกต่างไปจากสัดส่วนประชากรทั้งหมด ความผิดพลาดที่ยอมรับให้เกิดขึ้นได้เท่ากับ 0.05 เมื่อแทนค่าในสูตรจะได้ผล ดังนี้

$$\text{แทนค่า } n = \frac{861,011}{(1+(861,011(0.05^2)))}$$

$$n = \frac{861,011}{2142.53}$$

$$n = 399.81 \approx 400 \text{ หน่วยตัวอย่าง}$$

ทั้งนี้ ตามการคำนวณประชากรที่ทำการศึกษาวิจัย โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงใช้แบบสอบถามจำนวน 400 ตัวอย่าง

2.2 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดขนาดของหน่วยตัวอย่างโดยใช้ตารางของยามานะ (Yamane 1973, 331) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ทำให้ได้หน่วยตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากสถานที่ทั่วไปในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) ดังนี้

2.2.1 ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งเป็นประเภทลำดับชั้น (Stratified Sampling) แบ่งเขตตามการบริหารงานเป็น 6 กลุ่มโซน (สำนักงานกรุงเทพมหานคร, 2556) แล้วใช้วิธีการแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากแยกตามโซนทั้ง 6 โซน

2.2.1.1 กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ ประกอบด้วย 8 เขต คือ เขตธนบุรี เขตจอมทอง เขตบางกอกใหญ่ เขตบางกอกน้อย เขตคลองสาน เขตบางพลัด เขตทวีวัฒนา และเขตตลิ่งชัน สุ่มได้เขตคลองสาน

2.2.1.2 กลุ่มเขตกรุงธนใต้ ประกอบด้วยเขต 7 เขต ได้แก่ เขตภาษีเจริญ เขตบางแค เขตหนองแขม เขตราษฎร์บูรณะ เขตทุ่งครุ เขตบางขุนเทียน และเขตบางบอน สุ่มได้เขตภาษีเจริญ

2.2.1.3 กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครกลาง ประกอบด้วยเขต 9 เขต คือ เขตสัมพันธวงศ์ เขตดุสิต เขตพระนคร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย เขตพญาไท เขตราชเทวี เขตดินแดง เขตวังทองหลาง และเขตห้วยขวาง สุ่มได้เขตสัมพันธวงศ์

2.2.1.4 กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครตะวันออก ประกอบด้วยเขต 5 เขต คือ เขตบางกะปิ เขตบึงกุ่ม เขตคันนายาว เขตสะพานสูง เขตคลองสามวา เขตมีนบุรี เขตหนองจอกและเขตลาดกระบัง สุ่มได้เขตบางกะปิ

2.2.1.5 กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ ประกอบด้วยเขต 7 เขต ได้แก่ เขตดอนเมือง เขตหลักสี่ เขตบางเขน เขตบางซื่อ เขตจตุจักร เขตสายไหม และเขตลาดพร้าว สุ่มได้เขตจตุจักร

2.2.1.6 กลุ่มเขตกรุงเทพใต้ ประกอบด้วยเขต 10 เขต ได้แก่ เขตบางคอแหลม เขตคลองเตย เขตบางรัก เขตวัฒนา เขตยานนาวา เขตสาทร เขตปทุมวัน เขตบางนา เขตพระโขนง และเขตสวนหลวง สุ่มได้เขตสาทร

2.2.2 จากนั้นใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยบังเอิญ (Accidental Sampling) คือ การแจกแบบสอบถามให้กับเยาวชนทั่วไปที่อาศัยอยู่ในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานครที่เป็นหน่วยตัวอย่างที่ได้สุ่มคัดเลือกแล้ว โดยไปดำเนินการแจกแบบสอบถามตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร เครื่องดื่มต่างๆ ห้างสรรพสินค้า โรงเรียน สถานที่กวดวิชา มหาวิทยาลัย ฯลฯ ด้วยเหตุผลที่ว่า จะทำให้ได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายคลอบคลุมไปในการสำรวจข้อมูลจากหน่วยตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการศึกษา รายละเอียดของวัตถุประสงค์ ในการตั้งประเด็นคำถามเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่สามารถบรรลุ เป้าหมายของการวิจัยได้ โดยจะมีการจัดลำดับคำถามอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อสะดวกในการตอบและ ป้องกันการสับสนของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยเน้นคำถามแบบปิด ซึ่งจะมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดรูปแบบของคำถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะประชากร/ข้อมูลพื้นฐานของหน่วยตัวอย่าง จำนวน 5 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม รายได้ในครัวเรือน ชนิดของข้อความคำถามเป็นลักษณะแบบสำรวจรายการ (Check List) โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกคำตอบที่ดีที่สุดเพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 2 เป็นการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 3 ข้อ ชนิดของข้อความคำถามเป็นลักษณะแบบสำรวจรายการ (Check List) โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกคำตอบหลายคำตอบ (Multiple Answer)

ส่วนที่ 3 ชุดคำถามเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร มีจำนวน 6 ข้อใหญ่ ดังนี้

ข้อที่ 1 แทน ลักษณะพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network

ข้อที่ 2 แทน ลักษณะรูปแบบการใช้สื่อ Social Network

ข้อที่ 3 แทน ลักษณะของพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้

สื่อ Social Network

ข้อที่ 4 แทน ประเภทการใช้สื่อ Social Network

ข้อที่ 5 แทน จริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social

Network

ข้อที่ 6 แทน วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network

ชนิดของแบบสอบถามในข้อที่ 1 – 5 เป็นแบบประมาณค่า (Rating Scale) โดยสร้างตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) กำหนดจากมากไปหาน้อย โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถาม ตอบให้ตรงกับพฤติกรรมของตนเองให้มากที่สุด แบบสอบถามจะแบ่งระดับของพฤติกรรมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 5 หมายถึง ผู้ตอบมีระดับของพฤติกรรมมากที่สุด

ระดับที่ 4 หมายถึง ผู้ตอบมีระดับของพฤติกรรมมาก

ระดับที่ 3 หมายถึง ผู้ตอบมีระดับของพฤติกรรมปานกลาง

ระดับที่ 2 หมายถึง ผู้ตอบมีระดับของพฤติกรรมน้อย

ระดับที่ 1 หมายถึง ผู้ตอบมีระดับของพฤติกรรมน้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 ชุดคำถามเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร มีจำนวน 6 ข้อใหญ่ ดังนี้

ข้อที่ 1 แทน การเมือง

ข้อที่ 2 แทน การเศรษฐกิจ

ข้อที่ 3 แทน สังคมจิตวิทยา

ข้อที่ 4 แทน เทคโนโลยีสารสนเทศ

ชนิดของแบบสอบถามในข้อที่ 1 – 5 เป็นแบบประมาณค่า (Rating Scale) โดยสร้างตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) กำหนดจากมากไปหาน้อย โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบให้ตรงกับความคิดเห็นของตนเองให้มากที่สุด แบบสอบถามจะแบ่งระดับของพฤติกรรมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 5 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยมากที่สุด

ระดับที่ 4 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยมาก

ระดับที่ 3 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยปานกลาง

ระดับที่ 2 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยน้อย

ระดับที่ 1 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการออกแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยนำไปทดสอบ (Pre - test) กับกลุ่มเยาวชนที่มีการใช้สื่อ Social Network ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ในหน่วยตัวอย่างจำนวน 40 คน เพื่อทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) แล้วปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่มีการใช้สื่อ Social Network ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอน ดังนี้

1. การหาค่าความเที่ยงตรงในเนื้อหา (Content Validity) โดยการให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยให้คำแนะนำ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงของข้อคำถามในแบบสอบถาม

2. การหาความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ คณะผู้วิจัยได้ทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม โดยวิธีการทดสอบแบบสอดคล้องภายในชุดเดียวกัน (Internal

Consistency) จะใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาช (Cronbach's Alpha) เพื่อใช้วัดความสอดคล้องภายในคำตอบของเครื่องมือวัด ว่าให้ผลการวัดที่สม่ำเสมอแน่นอนและคงที่มากน้อยเพียงใด โดยค่าที่ได้จากการทดสอบต้องมีระดับความเชื่อมั่นที่ 0.7 ขึ้นไป จึงสามารถยอมรับได้

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

1. ผู้วิจัยและผู้ช่วยเก็บข้อมูล โดยการนำเครื่องมือ (แบบสอบถาม) ลงพื้นที่ไปแจกให้กับเยาวชนที่อาศัยอยู่ในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานครที่เป็นหน่วยตัวอย่างที่ได้สุ่มคัดเลือกไว้แล้ว
2. ผู้วิจัยและผู้ช่วยเก็บข้อมูล แจกแบบสอบถามและอธิบายเกี่ยวกับการตอบแบบสอบถามให้หน่วยตัวอย่าง โดยเลือกหน่วยตัวอย่างที่ห่างจากการเรียนและทำกิจกรรมต่างๆ ในชั่วโมงว่าง โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยเก็บข้อมูล ได้เลือกสถานที่เก็บคือ ร้านค้า ร้านอาหาร ร้านขายเครื่องดื่มต่างๆ ห้างสรรพสินค้า โรงเรียน สถานที่กวดวิชา มหาวิทยาลัย ฯลฯ ด้วยเหตุผลที่ว่า จะทำให้ได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายคลอบคลุมไปในการสำรวจข้อมูลจากหน่วยตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยและผู้ช่วยเก็บข้อมูล รับแบบสอบถามคืนจากกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามแล้ว ตรวจสอบข้อมูลครบถ้วนและนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Statistical Package of the Social Science Version 16 (SPSS for windows) โดยเลือกใช้สถิติการวิจัย ดังนี้

1.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

เป็นสถิติเบื้องต้นในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ และค่าร้อยละ ซึ่งในขณะนี้คณะผู้วิจัยจะได้นำสถิติดังกล่าวเพื่อบรรยายข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะประชากร ข้อมูลพื้นฐานของหน่วยตัวอย่าง จำนวน 6 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับการศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม รายได้ในครัวเรือน ใช้สถิติเชิงพรรณนาข้อมูล (Descriptive Statistic) โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 เป็นการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 3 ข้อ ใช้สถิติเชิงพรรณนาข้อมูล (Descriptive Statistic) โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

ส่วนที่ 3 ปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ใช้สถิติเชิงพรรณนาข้อมูล (Descriptive Statistic) โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ส่วนที่ 4 ปัจจัยทางด้านความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ใช้สถิติเชิงพรรณนาข้อมูล (Descriptive Statistic) โดยการวิเคราะห์แจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic)

เป็นการใช้สถิติเพื่อหาความสัมพันธ์ของข้อมูลและทดสอบสมมุติฐานการวิจัย คือ ปัจจัยทางด้านความมั่นคงของประเทศไทย โดยสามารถเขียนเป็นสมมุติฐานทางสถิติได้ดังนี้

สมมุติฐานที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

สมมุติฐานที่ 2 ลักษณะพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ลักษณะรูปแบบการใช้สื่อ Social Network ลักษณะของพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network ประเภทการใช้สื่อ Social Network จริยธรรม และ ธรรมเนียมการใช้ Social Network วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

2. การวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และลงรหัสข้อมูลเพื่อใช้ในการประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Statistical Package of the Social Science Version 16 (SPSS)

2.2 วิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้น โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Method)

2.3 วิเคราะห์ปัจจัยต่างๆที่มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทยของ
เยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยอื่น ๆ โดยใช้การ
ทดสอบ One Way Anova และ Multiple linear Regression และวัดค่าระดับความสัมพันธ์ระหว่าง
ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร เท่านั้น

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “อิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งสามารถแบ่งผลการศึกษาออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

ส่วนที่ 3 ระดับการใช้ Social Network ของเยาวชน

ส่วนที่ 4 ความสำคัญของความมั่นคงในประเทศไทย

ส่วนที่ 5 การทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	188	47.0
หญิง	212	53.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0 และเพศชาย จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 47.0

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)	50	12.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.5)	101	25.3
ปวส./ปวช.	99	24.8
อุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัย (ชั้นปีที่ 1 – 4)	150	37.4
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัย (ชั้นปีที่ 1 – 4) จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.4 รองลงมากำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.5) จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 ปวส. /ปวช. จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 และมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสม

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00	3	0.8
2.01 – 2.50	80	20.0
2.51 – 3.00	228	56.9
3.01 – 3.50	62	15.5
มากกว่า 3.50	27	6.8
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51-3.00 จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 56.9 รองลงมามีเกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.01-2.50 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 เกรดเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01-3.50 จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 เกรดเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 และเกรดเฉลี่ยสมมน้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัว

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3,000 บาท	87	21.8
3,001 – 6,000 บาท	185	46.3
6,001 – 9,000 บาท	67	16.8
มากกว่า 9,000 บาท	61	15.1
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัวระหว่าง 3,001 - 6,000 บาท จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมาน้อยกว่า 3,000 บาท จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัวระหว่าง 6,001 – 9,000 บาท จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัวมากกว่า 9,000 บาท จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.1

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 10,000 บาท	18	4.5
10,001 – 20,000 บาท	83	20.8
20,001 – 30,000 บาท	107	26.6
30,001 – 40,000 บาท	53	13.3
มากกว่า 40,000 บาท	139	34.8
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ครอบครัวมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 40,000 บาท จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.8 รองลงมามีรายได้ระหว่าง 20,001-30,000 บาท จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6 รายได้ระหว่าง 10,001-20,000 บาท จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 รายได้ระหว่าง 30,001-40,000 บาท จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 และมีรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของหน่วยตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพสมรสของบิดามารดา

สถานภาพสมรสของบิดามารดา	จำนวน	ร้อยละ
อยู่ด้วยกัน	259	64.8
หย่าร้าง	55	13.8
แยกกันอยู่	44	11.0
บิดา หรือ มารดาเสียชีวิต	28	7.0
ทั้งบิดา มารดาเสียชีวิต	14	3.4
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บิดามารดาอยู่ด้วยกัน จำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 64.8 รองลงมาบิดามารดาหย่าร้าง จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 บิดามารดาแยกกันอยู่จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 บิดาหรือมารดาเสียชีวิตแล้ว จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 และทั้งบิดามารดาเสียชีวิตแล้ว จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุอุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network มากที่สุด

อุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network	จำนวน	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์	184	31.0
โทรศัพท์เคลื่อนที่	321	54.2
IPad/Tablet	88	14.8
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่เป็นอุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network จำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 54.2 รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 และใช้ IPad/Tablet เป็นอุปกรณ์ในการใช้สื่อ Social Network จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุชนิดของ Application หรือ Program ในการใช้สื่อ Social Network (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ชนิดของ Application หรือ Program	จำนวน	ร้อยละ
Facebook	159	82.8
Whats app	31	16.1
Line	140	72.9
Twitter	27	14.1
IG	50	26.0
Skype	10	5.2
Internet Explorer/Chrome	80	41.7

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ชนิดของ Application หรือ Program ในการใช้สื่อ Social Network มากที่สุดคือ Facebook จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 82.8 รองลงมา คือ Line จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 72.9 ใช้ Internet Explorer/Chrome จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 41.7 ใช้อินสตาแกรม (IG) จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 ใช้ Whats app จำนวน 31 คิดเป็นร้อยละ 16.1 ใช้ Twitter จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 14.1 และใช้ Skype จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุสถานที่ที่ใช้สื่อ Social Network มากที่สุด

สถานที่ที่ใช้สื่อ Social Network	จำนวน	ร้อยละ
ที่บ้าน	252	62.9
โรงเรียน/มหาวิทยาลัย	116	29.0
ระหว่างเดินทางบนรถ	17	4.3
ห้างสรรพสินค้า	10	2.5
ร้านอาหาร/ร้านกาแฟ	5	1.3
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างระบุสถานที่ที่ใช้สื่อ Social Network มากที่สุด คือ ที่บ้าน จำนวน 252 คน คิดเป็นร้อยละ 62.9 รองลงมาคือ โรงเรียน/มหาวิทยาลัย จำนวน 116 คิดเป็นร้อยละ 29.0 ใช้ระหว่างเดินทางบนรถ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 ใช้ที่ห้างสรรพสินค้า จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 และร้านอาหาร/ร้านกาแฟ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุจำนวนชั่วโมงที่ใช้สื่อ Social Network ต่อครั้ง

จำนวนชั่วโมงที่ใช้สื่อ Social Network	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง	126	31.5
1-3 ชั่วโมง/ครั้ง	179	44.7
4-6 ชั่วโมง/ครั้ง	62	15.5
7-9 ชั่วโมง/ครั้ง	19	4.8
มากกว่า 10 ชั่วโมง/ครั้ง	14	3.5
รวมทั้งสิ้น	400	100.0

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างระบุจำนวนชั่วโมงที่ใช้สื่อ Social Network ต่อครั้งมากที่สุด คือ 1-3 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.7 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.5 ใช้งาน 4-6 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 ใช้งาน 7-9 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 และใช้งานมากกว่า 10 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละที่ระบุความรู้สึกและการกระทำในขณะที่กำลังใช้ Social Network ในประเด็นต่างๆ

ความรู้สึกและการกระทำ	ใช่ ค่าร้อยละ	ไม่ใช่ ค่าร้อยละ	รวมทั้งสิ้น
1) ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการใช้ Social Network	46.2 (185)	53.8 (215)	100.0
2) ท่านมีความต้องการที่จะใช้ Social Network เป็นเวลานานขึ้น	48.5 (194)	51.5 (206)	100.0
3) ท่านไม่สามารถลดหรือหยุดเล่น Social Network ได้	37.0 (148)	63.0 (252)	100.0
4) ท่านมักมีอาการกระวน กระวาย ซึมเศร้า หงุดหงิด หรืออารมณ์ไม่ดีเมื่อเลิกหรือหยุดเล่น Social Network	28.8 (115)	71.2 (285)	100.0
5) ท่านใช้เวลาในการใช้ Social Network นานกว่าที่ตั้งใจไว้	73.4 (293)	26.6 (107)	100.0
6) การใช้ Social Network ของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนในครอบครัวลดลง	30.5 (122)	69.5 (278)	100.0
7) การใช้ Social Network ของท่านทำให้ผลการเรียนลดลง	28.3 (115)	71.7 (285)	100.0
8) ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะใช้ Social Network เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	91.5 (366)	8.5 (34)	100.0

จากตารางที่ 11 การศึกษาความรู้สึกและการกระทำในขณะที่กำลังใช้ Social Network ในประเด็นต่างๆ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้สึกพึงพอใจที่จะใช้ Social Network เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 91.5 รองลงมาคือ ใช้เวลาในการใช้ Social Network นานกว่าที่ตั้งใจไว้ จำนวน 293 คิดเป็นร้อยละ 73.4 และมีความต้องการที่จะใช้ Social Network เป็นเวลานานขึ้น จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 48.5

ส่วนที่ 3 ระดับการใช้ Social Network ของเยาวชน

ตารางที่ 12 แสดงร้อยละที่ระบุระดับการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

การใช้สื่อ Social Network	ระดับการใช้ Social Network					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network								
1. หิยเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาศ	19.0	38.0	31.3	5.8	6.0	3.58	1.05	มาก
2. หิยมาเล่นทุกครั้งก่อนและตื่นนอน	15.5	18.8	32.3	22.5	11.0	3.05	1.21	ปานกลาง
3. หิยขึ้นมาเล่นเฉพาะเวลาที่พักจากกิจกรรมหรือการเรียน	23.3	35.0	31.3	7.0	3.5	3.68	1.02	มาก
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.44 , S.D. = 0.84 , แปลผล = มาก								
รูปแบบการใช้สื่อ Social Network								
1. ใช้สนทนาระหว่างสังคัมเพื่อน	43.0	39.5	11.8	2.5	3.3	4.17	0.96	มาก
2. ใช้ค้นหาสังคัมเพื่อนใหม่ที่ไม่พบเจอกัน	18.8	16.5	33.8	22.3	8.8	3.14	1.21	ปานกลาง
3. ใช้สนทนาระหว่างกลุ่มเพื่อนเฉพาะเรื่องเดียวเท่านั้น	14.8	25.0	39.3	15.0	6.0	3.28	1.08	ปานกลาง

การใช้สื่อ Social Network (ต่อ)	ระดับการใช้ Social Network					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
4. ใช้ในการนำเสนอ/สร้างความน่าสนใจของตนเอง	16.0	24.5	28.0	24.5	7.0	3.18	1.18	ปานกลาง
5. ใช้ในการธุรกิจ ขายสินค้าออนไลน์	5.8	5.5	9.8	23.8	55.3	1.83	1.17	น้อย
6. ใช้ในการหาข้อมูลข่าวสารและความรู้	41.5	31.5	22.5	2.8	1.8	4.08	0.95	มาก
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.28 , S.D. = 0.67 , แปลผล = ปานกลาง								
พฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network								
1. ท่านมีความสนใจทำกิจกรรมอื่น ๆ น้อยลงมาก	4.0	12.8	44.8	26.8	11.8	2.71	0.97	ปานกลาง
2. ท่านมีการเฟ้อรอให้บุคคลหรือที่อยู่ใน Social Network ความคิดเห็น เช่น กด like และ Comment ข้อความ	17.3	24.3	26.5	20.0	12.0	3.15	1.26	ปานกลาง
3. ท่านใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ	16.5	28.5	38.3	10.3	6.5	3.38	1.08	ปานกลาง
4. ท่านสนทนากับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ด้วยกันหรือที่โต๊ะกินข้าวและในบ้าน	7.0	18.0	30.8	26.0	18.3	2.70	1.17	ปานกลาง
5. ท่านใช้เวลากับสื่อ Social Network มากขึ้นเรื่อยๆ	15.5	18.8	43.0	15.8	7.0	3.20	1.10	ปานกลาง
6. ท่านอ่านข่าวสารใน Social Network มากกว่าทีวี หรือ วิทยู	21.3	30.5	26.3	16.5	5.5	3.46	1.16	มาก
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.10 , S.D. = 0.83 , แปลผล = ปานกลาง								

การใช้สื่อ Social Network (ต่อ)	ระดับการใช้ Social Network					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
ประเภทการใช้สื่อ Social Network								
1.ท่านมีการใช้ Application เช่น line ในสนทนา	36.3	32.0	13.8	7.8	10.3	3.76	1.30	มาก
2.ท่านมีการใช้ Web broad, Blog ในการแลกเปลี่ยนความรู้	13.8	17.0	25.8	31.3	12.3	2.89	1.23	ปานกลาง
3.ท่านมีการใช้ Facebook, IG /Twitter ในการแสดงความคิดเห็นในที่สาธารณะ	32.3	30.3	19.8	11.0	6.8	3.70	1.22	มาก
4.ท่านมีการใช้ Website ต่างๆ ในการอ่านหรือหาข้อมูลข่าวสาร	30.0	36.8	23.0	9.8	0.4	3.86	0.97	มาก
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.55 , S.D. = 0.86 , แปลผล = มาก								
จริยธรรมและบรรณานุกรมการใช้ Social Network								
1.ท่านมีการนำเสนอข้อความหรือรูปที่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือหมิ่นแสบุคคลอื่นหรือองค์กร	1.3	6.0	7.3	9.8	75.8	1.47	0.95	น้อยที่สุด
2.ท่านมีส่วนในการเผยแพร่ข้อความที่ทำลายจริยธรรมและวัฒนธรรมของไทย	1.0	5.8	6.0	11.0	76.3	1.44	0.91	น้อยที่สุด
3.ท่านมีการส่งต่อข้อความบทความ คำวิจารณ์ที่ท่านเห็นด้วยทันทีโดยไม่มีหาข้อเท็จจริงก่อน	1.1	5.3	11.0	18.8	64.0	1.61	0.95	น้อยที่สุด
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 1.51 , S.D. = 0.83 , แปลผล = น้อยที่สุด								

การใช้สื่อ Social Network (ต่อ)	ระดับการใช้ Social Network					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network								
1. ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ	33.0	35.5	22.8	6.5	2.3	3.91	1.01	มาก
2. ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการหาข้อมูลข่าวสารในการทำงาน	35.3	35.3	23.8	2.5	3.3	3.97	0.99	มาก
3. ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการสร้างธุรกิจหรือขายสินค้าใน Social Network	10.0	6.8	22.3	23.8	37.3	2.29	1.30	น้อย
4. ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสร้างความสนุกสนาน แก้เหงาในสังคมใหม่ๆ	24.0	39.5	27.0	6.8	2.8	3.75	0.98	มาก
5. ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อแสดงความคิดเห็นในตัวของท่านออกมาในการวิจารณ์หรือคอมเมนต์เรื่องราวต่างๆ	13.8	25.0	32.0	19.3	10.0	3.13	1.17	ปานกลาง
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.41 , S.D. = 0.67 , แปลผล = ปานกลาง								

จากตารางที่ 12 พบว่าด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.44, S.D. = 0.84) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

หยิบทเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาส กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมาปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 31.3 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 19.0

หยิบมาเล่นทุกครั้งก่อนและตื่นนอน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 22.5 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 18.8

หยิบขึ้นมาเล่นเฉพาะเวลาที่พักจากกิจกรรม หรือ การเรียน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 35.0 รองลงมาเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 31.3 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.3

ด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.28, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ใช้สนทนาระหว่างสังคมเพื่อน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.0 รองลงมาเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 33.8 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 22.3 ใช้ค้นหาสังคมเพื่อนใหม่ที่ไม่พบเจอกัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 33.8 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 22.8 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.8

ใช้สนทนาระหว่างกลุ่มเพื่อนเฉพาะเรื่องเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 39.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 25.0 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 15.0

ใช้ในการนำเสนอ หรือ สร้างความน่าสนใจของตนเอง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 28.0 รองลงมาเห็นด้วยมากและเห็นด้วยน้อยมีค่าร้อยละที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 24.5 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.0

ใช้ในการธุรกิจ ขายสินค้าออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.3 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 23.8 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 9.8 ใช้ในการหาข้อมูล ข่าวสารและความรู้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 41.5 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 31.5 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 22.5

ด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.10, S.D. = 0.83) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ท่านมีความสนใจทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลงมาก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 44.8 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 26.8 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 12.8

ท่านมีการเฟ้อรให้บุคคลหรือที่อยู่ใน Social Network มาเสนอความคิดเห็น เช่น กด like และ Comment ข้อความ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 26.5 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 24.3 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 20.0

ท่านใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 38.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 28.5 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.5

ท่านสนทนากับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ด้วยกันหรือที่โต๊ะกินข้าวและในบ้าน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 30.8 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 26.0 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.3

ท่านใช้เวลากับสื่อ Social Network มากขึ้นเรื่อยๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 43.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 18.8 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 15.8

ท่านอ่านข่าวสารใน Social Network มากกว่า ทีวี หรือ วิทยุ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 30.5 รองลงมาเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 26.3 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 21.3

ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.55, S.D. = 0.86) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ท่านมีการใช้ Application เช่น line ในสนทนา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 32.0 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 13.8

ท่านมีการใช้ Web broad, Blog ในการแลกเปลี่ยนความรู้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 31.3 รองลงมาเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 25.8 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 17.0

ท่านมีการใช้ Facebook, IG และ Twitter ในการแสดงความคิดเห็นในที่สาธารณะ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 30.3 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 19.8

ท่านมีการใช้ Website ต่างๆ ในการอ่านหรือหาข้อมูลข่าวสาร กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมาเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.0 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 23.0

ด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 1.51, S.D. = 0.83) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ท่านมีการนำเสนอข้อความหรือรูปที่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือหมิ่นแค้นบุคคลอื่นหรือองค์กรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.8 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 9.8 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 7.3

ท่านมีส่วนในการเผยแพร่ รูป ข้อความ ที่ทำลายจริยธรรมและวัฒนธรรมอันดีของไทย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 76.3 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 11.0 และเห็นด้วย ปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 6.0

ท่านมีการส่งต่อข้อความ บทความ คำวิจารณ์ที่ท่านเห็นด้วยทันทีโดยไม่มีหาข้อเท็จจริงก่อน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 64.0 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.8 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 11.0

ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีระดับการใช้งานโดยภาพรวมกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.41 , S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 35.5 รองลงมาเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.0 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 22.8

ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการสร้างธุรกิจ หรือขายสินค้าใน Social Network กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.3 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 23.8 และเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 22.3

ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสร้างความสนุกสนาน แก้เหงาในสังคมใหม่ๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 39.5 รองลงมาเห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 27.0 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 24.0

ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อแสดงความคิดเห็นในตัวของท่านออกมาในการวิจารณ์หรือคอมเมนต์เรื่องราวต่างๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 25.0 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 19.3

ส่วนที่ 4 ความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทย

ตารางที่ 13 แสดงร้อยละที่ระบุการให้ความสำคัญเกี่ยวกับความมั่นคงของประเทศไทย

ปัจจัย	ระดับการให้ความสำคัญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
ด้านการเมือง								
1.มีความเชื่อถือและศรัทธาต่อระบบการปกครองประเทศ	15.3	25.5	38.0	12.5	8.8	3.26	1.13	ปานกลาง
2.มีนโยบายที่ดีและเข้มแข็งกับประชาชน	9.0	20.8	43.3	18.5	8.5	3.03	1.05	ปานกลาง
3.มีระบบความยุติธรรมในการดูแลประชาชน	9.3	18.3	41.8	18.3	12.5	2.94	1.11	ปานกลาง
4.มีศักยภาพในการปกป้องประเทศจากภัยต่างๆ	13.0	20.5	45.0	13.5	8.0	3.17	1.07	ปานกลาง
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.10 , S.D. = 0.96 , แปลผล = ปานกลาง								
ด้านเศรษฐกิจ								
1.มีการสร้างงานที่มั่นคงให้กับประชาชน	7.0	20.8	45.0	18.8	8.5	3.07	1.15	ปานกลาง
2.มีการสร้างระบบเศรษฐกิจที่ยั่งยืน	7.5	14.3	46.5	23.5	8.3	2.89	1.00	ปานกลาง
3.มีการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างเป็นระบบ	6.0	17.3	42.3	23.5	11.0	2.84	1.03	ปานกลาง
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 2.93 , S.D. = 1.00 , แปลผล = ปานกลาง								
ด้านสังคมจิตวิทยา								
1.มีการดูแลความปลอดภัยในชีวิตทรัพย์สินของประชาชน	8.3	18.5	45.8	18.8	8.8	2.99	1.03	ปานกลาง

ปัจจัย (ต่อ)	ระดับการให้ความสำคัญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากที่สุด 5 (ร้อยละ)	มาก 4 (ร้อยละ)	ปานกลาง 3 (ร้อยละ)	น้อย 2 (ร้อยละ)	น้อยที่สุด 1 (ร้อยละ)			
2.มีการให้ความยุติธรรมและเสมอภาค	7.3	17.8	42.8	17.5	14.8	2.85	1.10	ปานกลาง
3.มีการสร้างจริยธรรมวัฒนธรรมและศีลธรรมที่ดี	8.5	25.3	41.3	13.3	11.8	3.06	1.09	ปานกลาง
4.มีการสร้างจิตสำนึกในการรักประเทศ	10.8	17.3	42.8	13.8	15.5	2.94	1.17	ปานกลาง
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 2.96 , S.D. = 0.97 , แปลผล = ปานกลาง								
ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ								
1.มีการจัดการข้อมูลข่าวสารณะตามข้อเท็จจริง	8.5	21.0	42.3	19.0	9.3	3.01	1.05	ปานกลาง
2.มีการวางระบบเครื่องมือสื่อสารที่ก้าวหน้า	12.3	28.0	42.0	11.3	6.5	3.28	1.03	ปานกลาง
3.มีการนำเสนอสิ่งที่สร้างความสามัคคีและความมั่นคงในประเทศ	9.5	14.5	51.0	11.8	13.3	2.95	1.08	ปานกลาง
โดยภาพรวม : ค่าเฉลี่ย = 3.08 , S.D. = 0.93 , แปลผล = ปานกลาง								

จากตารางที่ 13 พบว่า ด้านการเมือง มีระดับการให้ความสำคัญโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.10 , S.D. = 0.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

มีความเชื่อถือและศรัทธาต่อระบบการปกครองประเทศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 25.5 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 15.3

มีนโยบายที่ดีและเข้มแข็งกับประชาชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 43.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 20.8 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.5

มีระบบความยุติธรรมในการดูแลประชาชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมามีค่าร้อยละเท่ากันเห็นด้วยมากและเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.3 และเห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.5

มีศักยภาพในการปกป้องประเทศจากภัยต่างๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 20.5 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 13.5

ด้านเศรษฐกิจ มีระดับการให้ความสำคัญโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.93, S.D. = 1.00) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

มีการสร้างงานที่มั่นคงให้กับประชาชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 20.8 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.8

มีการสร้างระบบเศรษฐกิจที่ยั่งยืน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 23.5 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 14.3

มีการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างเป็นระบบ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.3 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 23.5 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 17.3

ด้านสังคมจิตวิทยา มีระดับการให้ความสำคัญโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 2.96, S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

มีการดูแลความปลอดภัยในชีวิตทรัพย์สินของประชาชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 45.8 รองลงมาเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 18.8 และเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 18.5

มีการให้ความยุติธรรมและความเสมอภาค กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.8 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 17.8 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 17.5

มีการสร้างจริยธรรม วัฒนธรรมและศีลธรรมที่ดี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 41.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 25.3 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 13.3

มีการสร้างจิตสำนึกในการรักประเทศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.8 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 17.3 และเห็นด้วยน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 15.5

ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีระดับการให้ความสำคัญโดยภาพรวมปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = 3.08, S.D. = 0.93) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านดังต่อไปนี้

มีการจัดการข้อมูลข่าวสารณะตามข้อเท็จจริง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.3 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 21.0 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 19.0

มีการวางระบบเครื่องมือสื่อสารที่ก้าวหน้า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 28.0 และเห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12.3

มีการนำเสนอสิ่งทีสร้างความสามัคคีและความมั่นคงในประเทศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 51.0 รองลงมาเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 14.5 และเห็นด้วยน้อย คิดเป็นร้อยละ 13.3

ส่วนที่ 5 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการศึกษาที่ 1 ปัจจัยพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ความสัมพันธ์กับความมั่นคงของประเทศไทย โดยใช้สถิติทดสอบ Linear Regression Model

H_0 : ปัจจัยพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ไม่มีความสัมพันธ์กับความมั่นคงของประเทศไทย

H_1 : ปัจจัยพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network มีความสัมพันธ์กับความมั่นคงของประเทศไทย

ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network

ตาราง 14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network	0.071	0.051	1.425

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 14

ปัจจัยด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network

ตาราง 15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
รูปแบบการใช้สื่อ Social Network	0.184	0.063	3.726**

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 15

ปัจจัยด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network

ตาราง 16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
พฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network	0.159	0.051	3.210**

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 16

ปัจจัยด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network

ตาราง 17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างประเภทการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
ประเภทการใช้สื่อ Social Network	0.117	0.051	2.354**

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างประเภทการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 17

ปัจจัยด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network

ตาราง 18 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
จริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network	0.183	3.709	3.709**

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 18

ปัจจัยด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network

ตาราง 19 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย

ด้าน	Beta	Standard Error	T-Statistic
วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network	0.262	0.062	5.407**

**P-value น้อยกว่า 0.05

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทย พบว่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงในตาราง 19

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเรื่องอิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยเพื่อศึกษาเพื่อพฤติกรรมใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนและรวมทั้งปัจจัยด้านอื่นๆที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยด้วยสุ่มตัวอย่างจากเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อความมั่นคงของประเทศไทย ในด้านการเมือง เศรษฐกิจ จิตวิทยา และ เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาเป็นความรู้ให้ประชาชนตระหนักถึงการใช้สื่อ Social Network ว่ามีผลกระทบต่อประเทศไทยในการพัฒนาความก้าวหน้าและข้อได้เปรียบในการแข่งขันกับประเทศต่างๆ ในอาเซียน โดยสามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคล

จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า ส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.00 อยู่ในช่วงอายุระหว่าง มากกว่า 19 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 56.30 อยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 37.50 เกรดเฉลี่ยสะสม 2.51 – 3.00 คิดเป็นร้อยละ 57.00 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้รับจากครอบครัว ระหว่าง 3,001 – 6,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 46.25 โดยรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 34.25 และ สถานภาพสมรสของบิดามารดา อาศัยอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 64.75

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

จากการประมวลผลพบว่าหน่วยตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการใช้สื่อ Social Network คิดเป็นร้อยละ 54.10 รองลงมาคือคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 31.00 เยาวชนได้ใช้ Application ในการเข้าสู่สื่อ Social Network โดยส่วนใหญ่ ใช้ Facebook คิดเป็นร้อยละ 30.80 รองลงมาคือ Internet Explorer/Chrome คิดเป็นร้อยละ 15.90

สถานที่ที่เยาวชนส่วนใหญ่ใช้สื่อ Social Network ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 63.00 สถานที่รองลงมา คือ โรงเรียน/มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 29.00

เวลาในการใช้สื่อ Social Network ต่อครั้งของเยาวชน ส่วนใหญ่ คือ 1 – 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 44.75 รองลงมา คือ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 31.50

ความรู้สึกในการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจที่จะใช้ Social Network เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน คิดเป็นร้อยละ 91.50 รองลงมา คือ ท่านใช้เวลาในการใช้ Social Network นานกว่าที่ตั้งใจไว้ คิดเป็นร้อยละ 73.25

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการใช้ Social Network ของเยาวชน

จากการทดสอบ หน่วยตัวอย่าง จำนวน 400 คน ได้ผลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ Social Network ของเยาวชน ดังต่อไปนี้

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.44 ซึ่งมีความสำคัญระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า หิบบินขึ้นมาเล่นเฉพาะเวลาที่พักจากกิจกรรม หรือ การเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.68 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก รองลงมาคือ หิบบินเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาส มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.58 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.28 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า ใช้สนทนาระหว่างสังคมเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.17 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก รองลงมาคือ ใช้ในการหาข้อมูล ข่าวสาร และ ความรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.08 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.10 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า ท่านอ่านข่าวสารใน Social Network มากกว่า โทรทัศน์ หรือ วิทยุ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.46 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก รองลงมาคือ ท่านใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.38 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.55 ซึ่งมีความสำคัญระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า ท่านมีการใช้ Website ต่างๆ ในการอ่านหรือหาข้อมูล ข่าวสาร มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.86 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก รองลงมาคือ ท่านมีการใช้ Application เช่น line ในสนทนา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.76 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านจริยธรรมและธรรมาธิบถการใช้ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 1.51 ซึ่งมีความสำคัญระดับน้อยที่สุด โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า ท่านมีการส่งต่อข้อความ บทความ คำวิจารณ์ที่ท่านเห็นด้วย ทันทีโดยไม่มีหาข้อเท็จจริงก่อน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 1.61 ซึ่งมีความสำคัญในระดับน้อยที่สุด รองลงมาคือ ท่านมีการนำเสนอข้อความ หรือ รูปที่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือหมิ่น แก่บุคคลอื่นหรือองค์กร มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.47 ซึ่งมีความสำคัญในระดับน้อยที่สุด

ปัจจัยพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อ Social Network ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.41 ซึ่งมีความสำคัญระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการหาข้อมูล ข่าวสาร ในการทำงาน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 3.97 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก รองลงมาคือ ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสะดวกรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.91 ซึ่งมีความสำคัญในระดับมาก

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ระดับความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทย

จากการทดสอบ หน่วยตัวอย่าง จำนวน 400 คน ได้ผลเกี่ยวกับความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชน ดังต่อไปนี้

ความมั่นคงของประเทศไทย ด้านการเมือง มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.10 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า มีความเชื่อถือ และศรัทธาต่อระบบการปกครองประเทศ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 3.26 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง รองลงมาคือ มีศักยภาพในการปกป้องประเทศจากภัยต่างๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.17 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง

ความมั่นคงของประเทศไทย ด้านการเศรษฐกิจ มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 2.93 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้วพบว่ามีการสร้างงานที่มั่นคงให้กับประชาชน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 3.07 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง รองลงมาคือ มีการสร้างระบบเศรษฐกิจที่ยั่งยืน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.89 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง

ความมั่นคงของประเทศไทย ด้านการสังคมวิทยา มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 2.96 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า มีการสร้างจริยธรรม วัฒนธรรม และศีลธรรมที่ดี มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ 3.06 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง รองลงมาคือ มีการดูแลความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สินของประชาชน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.99 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปาน

ความมั่นคงของประเทศไทย ด้านการกลางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าเฉลี่ยรวมที่ 3.08 ซึ่งมีความสำคัญระดับปานกลาง โดยเมื่อพิจารณาในผลของแต่ละข้อแล้ว พบว่า มีการวางระบบเครื่องมือสื่อสารที่ก้าวหน้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 3.28 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง รองลงมา คือ มีการจัดการข้อมูลข่าวสารตามข้อเท็จจริง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.01 ซึ่งมีความสำคัญในระดับปานกลาง

ส่วนที่ 5 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการศึกษาปัจจัยพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทยโดยใช้สถิติทดสอบ Linear Regression Model

ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network กับความมั่นคงของประเทศไทยไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ไม่มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network กับ ความมั่นคงของประเทศไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network กับ ความมั่นคงของประเทศไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network กับ ความมั่นคงของประเทศไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network กับ ความมั่นคงของประเทศไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network กับ ความมั่นคงของประเทศไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

ผลจากการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผล และ เสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนสร้างความมั่นคงในประเทศไทย และ ให้ประชาชนตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้สื่อ Social Network ในทางลบ เพื่อประชาชนจะได้ใช้สื่อ Social Network ในทางที่เป็นประโยชน์มากขึ้น

หน่วยตัวอย่างส่วนใหญ่มีลักษณะที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครอง หรือ ครอบครัว ในการซื้ออุปกรณ์สื่อสารเพื่อใช้สื่อ Social Network เนื่องจากเงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครองส่วนใหญ่ ได้รับเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 3,001 – 6,000 บาท ซึ่งไม่สามารถจัดการหาเครื่องมือที่จะใช้เพื่อเข้าถึง Social Network ได้ แสดงว่าผู้ปกครองมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทยทางอ้อม ดังนั้นผู้ปกครองมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมหน่วยตัวอย่าง หรือ กำหนดทิศทางในการใช้สื่อ Social Network โดย หน่วยตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้สื่อ Social Network ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 63.00 ซึ่งผู้ปกครองสามารถเข้าถึง และ ควบคุมได้อย่างใกล้ชิดในการใช้สื่อ Social Network ได้หลากหลายวิธี เช่น การคุมเวลาในการใช้สื่อ Social Network ในระยะเวลาที่เหมาะสม

สมเพื่อไม่ให้กระทบต่อการเรียนเพื่อจะได้มีเวลาทำกิจกรรม หรือ ฝึกการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีต่อการใช้ชีวิตในอนาคต ปลูกฝังให้หน่วยตัวอย่างมีความรับผิดชอบในการใช้สื่อ Social Network ไม่ว่าจะเป็นการเขียนข้อความที่ไม่เหมาะสม กระจายข่าวที่ยังไม่ได้มีการทราบถึงข้อเท็จจริง รวมถึงการดูแลให้หน่วยตัวอย่างในการรับข้อมูลที่ไม่สมควร และ เป็น ข้อมูลที่ผิดๆ ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมต่างๆ ในอนาคต และ หน่วยตัวอย่างต้องได้รับการดูแลเนื่องจากพฤติกรรมจะเสปสื่อหรือข้อมูล ข่าวสารในสื่อ Social Network มากกว่าทางอื่นๆ เพราะฉะนั้นผู้ปกครองจึงต้องดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อไม่ให้ มีผลกระทบภายนอกได้ ซึ่งนอกจากนี้ยังต้องดูแลทางด้านมารยาทในการใช้สื่อ Social Network เพราะหน่วยตัวอย่างมีพฤติกรรมการหยิบทเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาส มีค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก ดังนั้นจะกระทบต่อคนรอบข้างได้ ถ้าหน่วยตัวอย่างได้รับการดูแลจากผู้ปกครองแล้วจะทำให้มีพฤติกรรม หรือ มารยาทในสังคมที่ดีขึ้น จะพบได้ว่าด้านจริยธรรมการใช้ Social Network ในข้อที่ท่านมีส่วนในการเผยแพร่ รูป ข้อความที่ทำลายจริยธรรมและวัฒนธรรมอันดีของไทยมีค่าเฉลี่ย 1.44 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างมีจริยธรรมอยู่แล้วแค่ดูแล ไม่ปล่อยจนเกินไปก็สามารถมีพฤติกรรมในด้านจริยธรรมที่ดีแน่นอน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ปัจจัยพฤติกรรมการใช้สื่อ Social network แบ่งออกเป็นด้านดังต่อไปนี้ ด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network ปัจจัยด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network ด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจำเป็นต้องมีการร่วมมือกันหลายฝ่าย เช่น สถาบันครอบครัว สถานศึกษา และ หน่วยงานภาครัฐ และ เอกชน เป็นต้น โดยครอบครัวต้องมีการดูแลอย่างใกล้ชิดกับหน่วยตัวอย่าง ภายในบ้าน หรือที่อยู่อาศัย และ สถานศึกษาต้องมีการ สอนให้ใช้สื่อ Social Network ให้ไปในทางที่ถูก โดยไม่ต้องปิดกั้นอิสระของหน่วยตัวอย่างจนทำให้หน่วยตัวอย่างแอบไปใช้ในทางที่ผิด และ จัดอบรม หรือ เพิ่มวิชาในหลักสูตรเนื่องจากมันมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศในอนาคตเมื่อหน่วยตัวอย่างเป็นผู้ใหญ่ ส่วนภาครัฐควรมีการควบคุม หรือ คัดกรองข้อมูล ที่เผยแพร่และภาคเอกชนจะต้องมีจริยธรรมและธรรมาภิบาลในการใช้สื่อ Social Network ไม่ให้มีข้อมูล ข่าวสาร ในการดึงดูตทั้งความรุนแรง และ ทางเพศ

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น หากมีโอกาสควรมีการศึกษาในเขตจังหวัดอื่นที่มีขนาดใหญ่ด้วย เพื่อเปรียบเทียบในความเหมือนหรือแตกต่างพฤติกรรมในการใช้สื่อ Social Network รวมถึงปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรม

ใช้ Social Network ในด้านต่างๆ ซึ่งข้อมูลที่ได้เพิ่มเติมนี้ น่าจะเป็นประโยชน์ที่จะเป็นแนวทางในการให้ความรู้ และสามารถเข้าใจพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network

การศึกษาในครั้งนี้ มีจุดอ่อนบางประการ คือ ไม่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Network โดยใช้ข้อมูลจริงและการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเพียงด้านเดียว ยังเป็นข้อจำกัดสำหรับการวิเคราะห์ผลที่ได้รับ หากมีการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญถึงข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ที่เกิดขึ้นจริง เช่น ข้อมูลการใช้สื่อ Social Network ในแต่ละประเด็น หรือ Hot Issue ว่ามีการกระจายตัวของข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วแค่ไหน และมีผลกระทบในด้านความมั่นคงของประเทศไทยในด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือ สังคม เพื่อนำผลที่ได้ไปทำการยืนยันและเกิดความมั่นใจว่าผลการสำรวจมีความถูกต้อง แน่นนอน สม่าเสมอ และเชื่อถือด้วย

บรรณานุกรม

กัลยา วานิชย์บัญชา. //การวิเคราะห์สถิติ:สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย.//พิมพ์ครั้งที่ 5 โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

กัลยา วานิชย์บัญชา.//การวิเคราะห์สถิติขั้นสูงด้วย SPSS for Windows: พิมพ์ครั้งที่ 3.//โรงพิมพ์ธรรมสาร,2547.

ไชยรัตน์ บุตรพรหม “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ภาณุวัฒน์ กองราช. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook.// มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,2554.

บุษยามาศ แสงจันทร์“พฤติกรรมและทัศนคติการใช้ภาษาแชทของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยศรีปทุม,2543.

ธีราพร ดันทีปธรรม .การใช้เฟซบุ๊กที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,2553.

หลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร.ทฤษฎีความมั่นคงของประเทศ.กรุงเทพมหานคร:วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร ,2556.

ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร. การแบ่งพื้นที่เขตตามนโยบายการพัฒนาเมืองตามนโยบายผู้ว่าฯกทม.

[ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม, 2554, จาก<http://203.155.220.118/NowBMA/frame.asp>

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

เรื่อง อิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 : พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

ส่วนที่ 3 : ความสำคัญของความมั่นคงในประเทศไทย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการตอบแบบสอบถามและการตอบแบบสอบถามนี้จะไม่เกิดผลเสียหายต่อท่านในภายหลัง เพราะข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์ในภาพรวมเท่านั้น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย \surd ลงใน [] หน้าคำตอบที่ท่านเลือก

1. เพศ [] ชาย [] หญิง
2. อายุ..... ปี
3. ระดับชั้นในปัจจุบันที่กำลังศึกษา
[] 1) มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) [] 2) มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.5)
[] 3) ปวส./ปวช. [] 4) อุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัย (ชั้นปีที่ 1 – 4)
4. เกรดเฉลี่ยสะสม
[] น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00 [] 2.01 – 2.50 [] 2.51 – 3.00
[] 3.01 – 3.50 [] มากกว่า 3.50
5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้จากครอบครัว
[] 1) น้อยกว่า 3,000 บาท [] 2) 3,001 – 6,000 บาท
[] 3) 6,001 – 9,000 บาท [] 4) มากกว่า 9,000 บาท
6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว
[] 1) น้อยกว่า 10,000 บาท [] 2) 10,001 – 20,000 บาท
[] 3) 20,001 – 30,000 บาท [] 4) 30,001 – 40,000 บาท
[] 5) มากกว่า 40,000 บาท
7. สถานภาพสมรสของบิดามารดา
[] 1) อยู่ด้วยกัน [] 2) หย่าร้าง
[] 3) แยกกันอยู่ [] 4) บิดา หรือ มารดาเสียชีวิต
[] 5) ทั้งบิดา หรือ มารดาเสียชีวิตแล้ว [] 6) อื่นๆระบุ.....

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชน

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย \surd ลงใน [] หน้าคำตอบที่ท่านเลือก

1. ท่านใช้อุปกรณ์ใดในการใช้สื่อ Social Network

- [] 1) คอมพิวเตอร์ [] 2) โทรศัพท์เคลื่อนที่
 [] 3) iPad/Tablet [] 4) อื่นๆ ระบุ.....

2. ท่านใช้ Application หรือ Program ใดในการใช้สื่อ Social Network

- [] 1) Facebook [] 2) Whats app [] 3) Line [] 4) Twitter
 [] 5) IG [] 6) Skype [] 7) Internet Explorer/Chrome [] 8) อื่นๆ.....

3. ท่านใช้สื่อ Social Network ในสถานที่ใดมากที่สุด

- [] 1) ที่บ้าน [] 2) โรงเรียน/มหาวิทยาลัย
 [] 3) ระหว่างเดินทางบนรถ [] 4) ห้างสรรพสินค้า
 [] 5) ร้านอาหาร/ร้านกาแฟ [] 6) อื่นๆ.....

4. โดยปกติแล้วท่านใช้สื่อ Social Network ต่อวันบ่อยครั้งเพียงใด

- [] 1) น้อยกว่า 5 ครั้ง [] 2) 6-10 ครั้ง [] 3) 11-15 ครั้ง [] 4) 16-20 ครั้ง
 [] 5) มากกว่า 20 ครั้ง

5. ท่านใช้สื่อ Social Network ประมาณกี่ชั่วโมงต่อครั้ง

- [] 1) ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง [] 2) 1-3 ชั่วโมง/ครั้ง [] 3) 4-6 ชั่วโมง/ครั้ง
 [] 4) 7-9 ชั่วโมง/ครั้ง [] 5) มากกว่า 10 ชั่วโมง/ครั้ง

6. โปรดเลือกคำตอบดังต่อไปนี้ให้ตรงกับความรู้สึกและการกระทำของท่านขณะที่กำลังใช้ Social Network

ความรู้สึกและการกระทำ	ใช่	ไม่ใช่
1) ท่านรู้สึกหมกมุ่นอยู่กับการใช้ Social Network		
2) ท่านมีความต้องการที่จะใช้ Social Network เป็นเวลานานขึ้น		
3) ท่านไม่สามารถลด หรือหยุดเล่น Social Network ได้		
4) ท่านมักมีอาการกระวน กระวาย ซึมเศร้า หงุดหงิด หรืออารมณ์ไม่ดีเมื่อเลิก หรือหยุดเล่น Social Network		
5) ท่านใช้เวลาในการใช้ Social Network นานกว่าที่ตั้งใจไว้		
6) การใช้ Social Network ของท่านทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนในครอบครัวลดลง		
7) การใช้ Social Network ของท่านทำให้ผลการเรียนลดลง		
8) ท่านรู้สึกพึงพอใจที่จะใช้ Social Network เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาต่างๆในชีวิตประจำวัน		

ส่วนที่ 3 ระดับการใช้ Social Network ของเยาวชน

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นท่านมากที่สุด

การใช้สื่อ Social Network	ระดับการใช้ Social Network				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network					
1. หยิบเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาส					
2. หยิบมาเล่นทุกครั้งก่อน และ ดื่นนอน					
3. หยิบขึ้นมาเล่นเฉพาะเวลาที่พักจากกิจกรรมหรือการเรียน					
ด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Network					
1. ใช้สนทนาระหว่างสังคมเพื่อน					
การใช้สื่อ Social Network (ต่อ)					
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2. ใช้ค้นหาสังคมเพื่อนใหม่ที่ไม่พบเจอกัน					
3. ใช้สนทนาระหว่างกลุ่มเพื่อนเฉพาะเรื่องเดียวเท่านั้น					
4. ใช้ในการนำเสนอ หรือ สร้างความน่าสนใจของตนเอง					
5. ใช้ในการธุรกิจ ขายสินค้าออนไลน์					
6. ใช้ในการหาข้อมูล ข่าวสาร และ ความรู้					
ด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network					
1. ท่านมีสนใจทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลงมาก					
2. ท่านมีการเฝ้ารอให้บุคคล หรือ ที่อยู่ใน Social Network มาเสนอความคิดเห็น เช่น กด like และ Comment ข้อความ					
3. ท่านใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ					
4. ท่านสนทนากับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ด้วยกัน หรือ ที่โต๊ะกินข้าว และ ในบ้าน					
5. ท่านใช้เวลากับสื่อ Social Network มากขึ้นเรื่อยๆ					
6. ท่านอ่านข่าวสารใน Social Network มากกว่า ทีวี หรือ วิทยู					
ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network					
1. ท่านมีการใช้ Application เช่น line ในสนทนา					

2.ท่านมีการใช้ Web broad, Blog ในการแลกเปลี่ยนความรู้					
3.ท่านมีการใช้ Facebook, IG และ Twitter ในการแสดง ความเห็นในที่สาธารณะ					
4.ท่านมีการใช้ Website ต่างๆ ในการอ่านหรือหาข้อมูล ข่าวสาร					
ด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network					

การใช้สื่อ Social Network (ต่อ)	ระดับการใช้ Social Network				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.ท่านมีการนำเสนอข้อความ หรือ รูปที่ก่อให้เกิดความเสียหาย หรือหมิ่น แก่บุคคลอื่นหรือองค์กร					
2.ท่านมีส่วนในการเผยแพร่ รูป ข้อความ ที่ทำลายจริยธรรมและ วัฒนธรรมอันดีของไทย					
3.ท่านมีการส่งต่อข้อความ บทความ คำวิจารณ์ที่ท่านเห็นด้วย ทันทีโดยไม่มีหาข้อเท็จจริงก่อน					
ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network					
1.ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสะดวกรวดเร็วในการ ติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ					
2.ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการหาข้อมูล ข่าวสาร ในการทำงาน					
3.ท่านใช้สื่อ Social Network ต้องการสร้างธุรกิจหรือขายสินค้า ใน Social Network					
4.ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อสร้างความสนุกสนานแก้เหงา ในสังคมใหม่ๆ					
5.ท่านใช้สื่อ Social Network เพื่อแสดงความคิดเห็น ในตัวของ ท่านออกมาในการวิจารณ์ หรือ คอมเมนต์ เรื่องราวต่างๆ					

ส่วนที่ 4 การให้ความสำคัญของความมั่นคงของประเทศไทย

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นท่านมากที่สุด

ปัจจัย	ระดับการให้ความสำคัญ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านการเมือง					
1. มีความเชื่อถือและศรัทธาต่อระบบการปกครอง					
2. มีนโยบายที่ดี และ เข้มแข็งกับประชาชน					
3. มีระบบความยุติธรรมในการดูแลประชาชน					
4. มีศักยภาพในการปกป้องประเทศจากภัยต่างๆ					
ด้านการเศรษฐกิจ					
1. มีการสร้างงานที่มั่นคงให้กับประชาชน					
2. มีการสร้างระบบเศรษฐกิจที่ยั่งยืน					
3. มีการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างเป็นระบบ					
ด้านสังคมจิตวิทยา					
1. มีการดูแลความปลอดภัยในชีวิตทรัพย์สินของประชาชน					
2. มีการให้ความยุติธรรม และความเสมอภาค					
3. มีการสร้างจริยธรรม วัฒนธรรม และศีลธรรมที่ดี					
4. มีการสร้างจิตสำนึกในการรักประเทศ					
ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ					
1. มีการจัดการข้อมูลข่าวสารณะตามข้อเท็จจริง					
2. มีการวางระบบเครื่องมือสื่อสารที่ก้าวหน้า					
3. มีการนำเสนอสิ่งที่สร้างความสามัคคีและความมั่นคงในประเทศ					

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นายนพดล ตันศลารักษ์
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2503 อายุ 54 ปี
ที่อยู่	เลขที่ 1 ชั้น 4-6 ซอยลาดพร้าว 19 ถนนลาดพร้าว แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์	02-938-3388 ต่อ 502-503
โทรสาร	02-938-3488
มือถือ	089-783-8383
E-mail	noppadon@masterad.com
Website	www.masterad.com
การศึกษา	ปี 2556 กำลังศึกษาหลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักรภาครัฐร่วมเอกชน รุ่นที่ 26 (ปรอ.26) วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักรสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ปี 2556 ประกาศนียบัตรหลักสูตร TLCA Leadership Development Program (LDP) รุ่นที่ 1 สมาคมบริษัทจดทะเบียนไทย ปี 2554 ประกาศนียบัตรหลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูงการเมืองการ ปกครองในระบอบประชาธิปไตยสำหรับนักบริหารระดับสูง รุ่นที่ 15 (ปปร.15) วิทยาลัยการเมืองการปกครองสถาบันพระปกเกล้า ปี 2554 วุฒิปริญญาบัตรหลักสูตรการบริหารจัดการด้านความมั่นคงชั้นสูงรุ่นที่ 2 (วปอ.มส.2) สมาคมวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร ปี 2553 ประกาศนียบัตร หลักสูตรผู้บริหารระดับสูงสถาบันวิทยาการตลาด ทุนรุ่นที่ 10 (วตท.10) สถาบันวิทยาการตลาดทุน ปี 2553 ประกาศนียบัตร Successful Formulation & Execution the Strategy (SFE) รุ่น 6/2010 สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

ปี 2551 ประกาศนียบัตร TLCA Executive Development Program 2 (EDP2)
สมาคมบริษัทจดทะเบียนไทย, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, สถาบัน
วิทยาการตลาดทุน

ปี 2551 ประกาศนียบัตร หลักสูตรการบริหารจัดการด้านค้าปลีก รุ่นที่ 1
(ARM1) บริษัท ซี.พี. ออลล์ จำกัด (มหาชน)

ปี 2551 ประกาศนียบัตร หลักสูตรการวางแผนและควบคุมภาษีสำหรับ CEO
สถาบันภาษีแท็กซีรีเสิร์ชเซ็นเตอร์

ปี 2547 ประกาศนียบัตร หลักสูตร Director Certification Program
(DCP44/04) ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ปี 2531 – 2533 ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการ
บัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปี 2528 – 2529 ปริญญาโท สาขาวิศวกรรมโครงสร้าง คณะวิศวกรรมศาสตร์
University of South Western Louisiana, USA.

ปี 2522 - 2525 ปริญญาตรี สาขาสำรวจ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

ประวัติการทำงาน

บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
ประเภทธุรกิจให้บริการและรับจ้างผลิตงานสื่อโฆษณาภายนอกที่อยู่อาศัย
และบันเทิง

บริษัท มาโก้ ไรท์ซายน์ จำกัด ตำแหน่ง กรรมการ ประเภทธุรกิจ ผลิตอุปกรณ์
Trivision บริษัท มาสเตอร์ แอนด์ มอร์ จำกัด ตำแหน่ง กรรมการ ประเภท
ธุรกิจให้บริการและรับจ้างผลิตงานสื่อป้ายโฆษณาขนาดเล็ก

บริษัท กรีนแอด จำกัด ตำแหน่ง กรรมการ ประเภทธุรกิจ ให้บริการและ
รับจ้างผลิตสื่อโฆษณาแผงผนังต้นไม้

บริษัท แม็กซ์ ครีเอทีฟ จำกัด ตำแหน่ง กรรมการ ประเภทธุรกิจ ประกอบ
 กิจการ บริการรับจัดงาน จัดทำสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์
 บริษัท เถ้าแก่น้อย ฟู้ดแอนด์มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ตำแหน่ง กรรมการ /กรรมการ
 ตรวจสอบประเภทธุรกิจ ผลิตและจำหน่ายอาหารสำเร็จรูปพร้อมบริโภค

ตำแหน่งอื่นๆ ในปัจจุบัน

ปี 2556 – ปัจจุบัน ตำแหน่งที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ ฝ่ายสิทธิประโยชน์
 และประชาสัมพันธ์ในการจัดการแข่งขันมหกรรมกีฬาและนันทนาการ
 ผู้สูงอายุโครงการกิจกรรมกีฬาเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
 สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา

ปี 2556 – ปัจจุบัน ตำแหน่งประธานฝ่ายประชาสัมพันธ์ และสมาชิกสัมพันธ์
 ปปร.15หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูงการเมืองการปกครองในระบอบ
 ประชาธิปไตยสำหรับนักบริหารระดับสูง รุ่นที่15 (ปปร.15) วิทยาลัยการเมือง
 การปกครอง สถาบันพระปกเกล้า

ปี 2555 – ปัจจุบัน ตำแหน่งคณะอนุกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์ โครงการ
 ประชุมวิชาการสถาบันพระปกเกล้า ครั้งที่ 14 สถาบันพระปกเกล้า

ปี 2555 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง คณะอนุกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์ และจัด
 กิจกรรม มูลนิธิอนุรักษ์ป่ารอยต่อ 5 จังหวัด

ปี 2553 – ปัจจุบัน ตำแหน่งกรรมการสมาคมนักศึกษาสถาบันวิทยาการตลาด
 ทุน

ปี 2553 – ปัจจุบันตำแหน่ง ที่ปรึกษากิตติมศักดิ์ สมาคมป้าและโฆษณา

ปี 2551 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง ประธานคณะนักศึกษา รุ่นที่ 1/2551 หลักสูตร
 การบริหารจัดการด้านค้าปลีก(ARM1) บริษัท ซี.พี.ออลส์ จำกัด (มหาชน)

ปี 2551 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง ประธานคณะนักศึกษารุ่นที่ 2/2551

หลักสูตร TLCA Executive Development Program 2 (EDP2) สมาคมบริษัท
จดทะเบียนไทย

ประสบการณ์การทำงาน

ปี 2556 ตำแหน่งที่ปรึกษาตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ

ปี 2555 – 2556 ตำแหน่งกรรมการบริษัท ทาวน์ แบรินด์ จำกัด

ปี 2546 – 2555 ตำแหน่งกรรมการบริษัท เทคอะลูค จำกัด

ปี 2555 – ช.ค.2555 ตำแหน่ง ประธานฝ่ายหา และบริหารรายได้ ปปร.15
หลักสูตรประกาศนียบัตรชั้นสูงการเมืองการปกครองในระบบ
ประชาธิปไตยสำหรับนักบริหารระดับสูงรุ่นที่ 15 (ปปร.15) วิทยาลัยการเมือง
การปกครอง สถาบันพระปกเกล้า

ปี 2554 – 2555 ตำแหน่ง ประธานคณะกรรมการ ARM CLUB หลักสูตร
การบริหารจัดการด้านค้าปลีก บริษัท ซี.พี.ออลส์ จำกัด (มหาชน)

ปี 2539 – 2554 ตำแหน่ง กรรมการ บริษัท อิงค์เจ็ท อิมเมจเจส
(ประเทศไทย) จำกัด

ปี 2550 – 2554 ตำแหน่ง กรรมการ และประธานคณะกรรมการตรวจสอบ
สมาคมบริษัทจดทะเบียนไทย

ปี 2551 – 2553 ตำแหน่งกรรมการบริหารสมาคมกีฬากรุงเทพมหานคร

ปี 2532 – 2552 ตำแหน่งกรรมการบริษัท ไดอิจิ คอร์ปอเรชั่น จำกัด(มหาชน)

ปี 2551 – 2552 ตำแหน่งอุปนายกสมาคมกีฬากรุงเทพมหานคร

ปี 2551 – 2552 ตำแหน่งประธานคณะอนุกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์
สมาคมกีฬากรุงเทพมหานคร

ปี 2551 – 2552 ตำแหน่งอุปนายกสมาคมพายและโขนษา

ปี 2535 – 2551 ตำแหน่งกรรมการบริษัท แลนด์ ดีเวลลอปเม้นท์ จำกัด

ประสบการณ์การทำงาน (ต่อ)

- ปี 2532 – 2551 ตำแหน่งกรรมการบริษัท แลนด์ โฮม จำกัด
- ปี 2549 – 2550 ตำแหน่งนายกสมาคมป้ายโฆษณาสมาคมป้ายและโฆษณา
- ปี 2549 – 2550 ตำแหน่งรองนายกสมาคมธุรกิจป้ายโฆษณาสมาคมธุรกิจ
ป้ายเอเชีย
- ปี 2549 ตำแหน่งอนุกรรมการฝ่ายประชาสัมพันธ์คณะอนุกรรมการ
ขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง
- ปี 2537 – 2546 ตำแหน่ง เลขานุการสมาคมผู้ผลิตป้ายโฆษณา
- ปี 2546 ตำแหน่ง ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการคณะกรรมการ
คมนาคม สภาผู้แทนราษฎร
- ปี 2544 ตำแหน่ง ที่ปรึกษาประธานวุฒิสภาวุฒิสภา ฝ่ายประชาสัมพันธ์
- ปี 2529 – 2530 ตำแหน่งวิศวกรการทางพิเศษแห่งประเทศไทย
- ปี 2525 – 2527 ตำแหน่ง วิศวกร บริษัท แอล ซีซี ลี้มเจริญ จำกัด

ผู้บรรยายพิเศษ

- ปี 2555 “การเตรียมความพร้อมของภาคธุรกิจไทยต่อ AECกรณีศึกษา :
MACO Group” การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 2 ประจำปี
2555 โดย คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ปี 2555 “เปิดมุมมองคนทันสมัยผ่านผู้บริหารบริษัทจดทะเบียน” โดยตลาด
หลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, ตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ ร่วมกับ
หนังสือพิมพ์รายวันทันหุ้น

- ปี 2555 “Business Models and Processes for Advertising” โดย โครงการ
ปริญญาโททางบริหารธุรกิจคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์
- ปี 2554 “โครงการเสวนาวิชาการหัวข้อปัญหาการจัดเก็บภาษีป้ายขององค์กร
ปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีผลกระทบต่อผู้ประกอบการภาคเอกชน” โดยคณะ
นิติศาสตร์สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ปี 2552 “The Asia OHM Industry 2009” ณ ประเทศฟิลิปปินส์
- ปี 2550 “การเตรียม AGM 2551” โดยตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- ปี 2550 “สื่อออนไลน์ : สื่อถึงในใจลูกค้า” โครงการ Young OHM Awards
2007
- ปี 2549 “NUR FEST Apac” เรื่อง “Trends in Advertising” โดย NUR Asia
Pacific Limited
- ปี 2548 “มาตรฐานการออกแบบ-ก่อสร้าง และข้อบัญญัติใหม่” โดยสมาคม
ป้ายและโฆษณา
- ปี 2548 “Thailand Out Of Home Media” ในงาน Sign Asia’05 Thailand โดย
สมาคมผู้ผลิตป้าย
- ปี 2548 หลักสูตร Good Governance & Competitiveness Program รุ่น ที่ 2-4
โดยสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย,
ตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ และธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
- ปี 2547 “มองหาหุ่นเด่น...ครึ่งปีหลัง” โดยบริษัทหลักทรัพย์เกียรตินาคิน จำกัด
- ปี 2546 “แนวทางการจัดระเบียบ การแก้ไขปัญหากับป้ายโฆษณา และ
ป้ายโฆษณามีประโยชน์หรือไม่ อย่างไร” ในการจัดงาน Designex 2003 โดย
สมาคมผู้ผลิตป้ายและโฆษณา

อาจารย์พิเศษ

คณะนิเทศศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะบริหารธุรกิจ	บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
คณะบริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
คณะบริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รางวัลที่ได้รับ

ปี 2557 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) ได้รับรางวัล Thailand ICT Excellence Awards 2013 สาขา Core Process Improvement Projects ประเภทโครงการพัฒนากระบวนการหลักภายในโดยสมาคมการจัดการธุรกิจแห่งประเทศไทยร่วมมือกับ 3 องค์กรหลัก คือ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ(NECTEC),เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (Software Park Thailand)และวิทยาลัยนวัตกรรมม.ธรรมศาสตร์ (CITU)

ปี 2556 SET Award 2013 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) ได้รับรางวัลบริษัทจดทะเบียนด้านผลการดำเนินงานยอดเยี่ยม (Best Company Performance Awards) ติดต่อกัน 2 ปีซ้อน

ปี 2556 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) หรือ MACO เป็นหนึ่งเดียวของบริษัทจดทะเบียนใน MAI ที่ได้รับการจัดลำดับเป็นปีที่ 2 ใน Asia's 200 Best Under a Billion ประจำปี 2556(บริษัทที่มีการเติบโตทั้งยอดขาย และกำไรสุทธิโดดเด่น) โดย นิตยสาร Forbes Asia

ปี 2555 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) หรือ MACOได้รับรางวัล “องค์กรโปร่งใส” (NACC Integrity Awards) ซึ่งเป็นรางวัลเกียรติยศแห่งคุณธรรมจริยธรรมและความซื่อสัตย์สุจริต ครั้งที่ 3 ประจำปี 2555 โดย ป.ป.ช. (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ)

ปี 2555 SET Award 2012 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทจดทะเบียนใน mai ได้รับรางวัลด้านความเป็นเลิศ คือ รางวัลผู้บริหารสูงสุดยอดเยี่ยม (Best CEO Award) รางวัลบริษัทจดทะเบียนด้านผลการดำเนินงานยอดเยี่ยม (Best Company Performance Awards)

ปี 2555 บริษัท มาสเตอร์ แอด จำกัด (มหาชน) หรือ MACO เป็น 1 ใน 6 บริษัทจดทะเบียนไทย และเป็น 1 ใน 2 บริษัทจดทะเบียนใน MAI ที่ได้รับการจัดลำดับเป็น Asia's 200 Best Under a Billion ประจำปี 2555 (บริษัทที่มีการเติบโตทั้งยอดขาย และกำไรสุทธิโดดเด่น) โดยนิตยสาร Forbes Asia

ปี 2555 บริษัทได้รับผลการประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี ซึ่งจัดโดยสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) ร่วมกับสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย และสมาคมบริษัทจดทะเบียนอยู่ในเกณฑ์ ดีเลิศ

ปี 2554 บริษัทได้รับรางวัล SET Awards ด้านการรายงานบรรษัทภิบาลดีเยี่ยม (Top Corporate Governance Report Awards) ประเภทบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ ที่มีคะแนนด้านการรายงานบรรษัทภิบาลสูงสุด ซึ่งนับเป็นรางวัลเกียรติยศแห่งความสำเร็จของ MACO ที่ยึดมั่นในจรรยาบรรณและการกำกับดูแลกิจการที่ดีในการดำเนินธุรกิจ

ปี 2550 – 2554 บริษัทได้รับผลการประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปีซึ่งจัดโดยสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) ร่วมกับสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย และสมาคมบริษัทจดทะเบียนอยู่ในเกณฑ์ ดีเยี่ยม

ปี 2549 – 2554 บริษัทได้รับการประเมินการกำกับดูแลกิจการจากสมาคม
ส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) อยู่ในระดับ **ดีมาก** ผลการ
ประเมินคุณภาพการจัด ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น (Annual General Meeting)

สรุปย่อ

ลักษณะวิชา สังคมจิตวิทยา

เรื่อง อิทธิพลของพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ผู้วิจัย นาย นพคุณ ตันศลารักษ์ หลักสูตร ปรอ. รุ่นที่ 26

ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในอดีตเมื่อ 30-40 ปีที่ผ่านมาความรู้ ข่าวสาร และ ข้อมูลต้องใช้ระยะเวลาในการกระจายหรือ เผยแพร่ให้เข้าถึงประชาชนเป็น วัน หรือ เป็นเดือนที่จะทำให้ประชาชนรู้ ข่าวสาร หรือ ข้อมูลนั้น ซึ่งในสมัยนั้นมีเครื่องมือที่ใช้มีเพียงทีวี หรือ วิทยุที่ไม่สามารถมีกันได้ทุกครัวเรือน หรือ แม้แต่สื่อสิ่งพิมพ์ อย่าง หนังสือ หรือ หนังสือพิมพ์ ต้องใช้เวลาในการขนส่งไปถึงผู้อ่าน ซึ่งต่อมาเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาให้ก้าวหน้ามากขึ้นทำให้ทีวีมีราคาที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้รวมทั้งการรายการต่างๆ ที่นำเสนอข้อมูล ข่าวสาร ที่ประชาชนได้รับ แต่สื่อสารทางทีวีก็ยังมีข้อจำกัดทางเรื่องเกี่ยวกับเนื้อหาการนำเสนอเพราะมีองค์กรจากทางภาครัฐมาควบคุมดังนั้นเสรีภาพการนำเสนอข่าวสาร ข้อมูลไปสู่ประชาชนก็ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างในช่วงเวลานั้น เมื่อเทคโนโลยีได้มีการพัฒนามากขึ้นการเข้ามาสู่ยุคของ IT (Information Technology) และด้วยราคาคอมพิวเตอร์ได้มีการปรับตัวลงทำให้ทุกครัวเรือนสามารถมีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้ในบ้านได้ รวมถึงการมีบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Hi-speed Internet) เข้าทำให้ข้อมูล ข่าวสารมีอิสระมากขึ้นในการนำเสนอข้อมูล แม้จะมีการอิสระมากขึ้นในช่วงเวลานั้น แต่ข้อมูล ข่าวสารก็มีการนำเสนอ หรือ อัปเดต ได้ช้ากว่าทางทีวี หรือ หนังสือพิมพ์ในบางเวลา บางครั้งอยู่ดีรวมถึงคนบางกลุ่มยังขาดแรงจูงใจในการหาข้อมูล ข่าวสารใน Website ในเวลาต่อมาไม่กี่ปีได้มีการเปิดให้บริการสังคมออนไลน์ (Social Network) ทาง Website เช่น MSN, Hi5 และ Facebook โดย Website ของ Facebook เรียกว่ามีการสร้างเครือข่ายได้ประสบความสำเร็จมากที่สุด เพราะสามารถทำให้คนที่ เป็นสมาชิกดึงดูดให้คนที่ไม่เป็นสมาชิกมาเป็นสมัครใน Facebook ได้ ทำให้การส่งต่อข้อมูล ข่าวสารมีการ ความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่ในช่วงที่ Facebook เข้ามานั้นยังเป็นการเล่น หรือ สมัครผ่านทางคอมพิวเตอร์ อยู่ทำให้สมาชิกต้องเล่นในที่ทำงาน หรือที่บ้านเท่านั้น ซึ่งในเวลาไม่นานเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นทั้ง อุปกรณ์อย่าง โทรศัพท์เคลื่อนที่ และ คลื่นความถี่ในการส่งข้อมูล โดยการเปิดตัว Smartphone อย่าง iPhone ของ Apple และ Android ของ Google ทำให้การสมาชิกของ Facebook หรือ Application ที่

ใช้สำหรับการสนทนา สามารถใช้ได้ทุกสถานที่ที่มีคลื่นสัญญาณวิทยุ และ Wi-Fi ไม่มีข้อจำกัดที่จะต้องเล่นในคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในบ้าน หรือ ที่ทำงานเท่านั้นทำให้ช่วงเวลา และ ความถี่ในการใช้บริการของสื่อต่างๆ และการสนทนาเพิ่มมากขึ้นเป็นอย่างมาก รวมถึงการพัฒนาของโทรศัพท์เคลื่อนที่ อย่าง iPhone , Samsung และ Blackberry เป็นต้น ที่ทำให้ราคาของอุปกรณ์มีราคาที่ลดลงทำให้คนทุกคนสามารถซื้อไว้ใช้งานได้ เมื่อมีการใช้มากขึ้นทำให้การกระจายของข้อมูล ข่าวสารต้องรวดเร็ว เข้าถึงทุกคนในระยะเวลาไม่กี่วัน ต่อมาเป็นเวลาไม่กี่ชั่วโมง โดยการกด Share เนื้อหาที่ผู้ใช้บริการสนใจไปยังผู้อื่นที่ต้องการอย่างให้ทราบข้อมูลข่าวสาร รวมถึงคนอื่นๆที่อยู่ในเครือข่ายที่ผู้ใช้บริการมีอยู่อีกด้วย ซึ่งทำให้ข้อมูล ข่าวสารมีทั้งเสรีภาพ การเข้าถึงทุกคน และ ความรวดเร็วเพียงไม่กี่ชั่วโมงก็สามารถทำให้คนที่อยู่ต่างสถานที่สนทนาในข้อมูล ข่าวสารในเรื่องเดียวกันได้

ในการส่งต่อ หรือ เผยแพร่ข้อมูลปัจจุบันได้กลายเป็นพฤติกรรมที่ทุกคนทำเป็นประจำทุกวัน และในบางครั้งที่ส่งต่อ หรือ กด Share ข้อมูล ข่าวสารนั้นมักจะให้ความสำคัญกับเรื่องที่ตนเองเห็นด้วย และ สนใจเป็นพิเศษเท่านั้นทำให้บางครั้งไม่ได้มีการใช้สติ หรือ อ่านเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง ทำให้เกิดการส่ง หรือ เผยแพร่ ข้อมูล ข่าวสารที่บิดเบือนไปบางส่วนตัว ซึ่งนับได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่สร้างความเสียหายต่อความเข้าใจ หรือ ขัดแย้งกันในสังคมพอสมควร โดยปัจจุบันแล้วเครื่องมือสื่อสารมีราคาที่สามารถซื้อได้ทำให้ผู้ปกครองสามารถซื้อให้แก่บุตรหลาน หรือ เยาวชนได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งถ้าพฤติกรรมในการส่งต่อ หรือ เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร โดยไม่มีการไตร่ตรองไว้ก่อนแล้วจะทำให้ข้อมูลที่ขาดข้อเท็จจริงอยู่ในสังคม และ อาจสร้างผลกระทบต่อประเทศไทยได้ในอนาคตเมื่อเยาวชนมีพฤติกรรมที่เชื่อข้อมูล ข่าวสารในสังคมออนไลน์(Social Network) โดยไม่หาข้อมูลจากหลายๆ แหล่ง ทำให้ผู้วิจัยสนใจในพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่นข้อมูล ข่าวสาร, ความถี่ในการใช้, ความรู้และความสัมพันธ์ในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อเป็นการศึกษาในพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย จึงมีการศึกษาทำภายใต้ขอบเขต ดังนี้

1. ขอบเขตเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ต่างๆ ที่ใช้ใน Smart Phone ที่จะทำการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ Facebook, What app, instargram และ Line

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น ความเชื่อมั่นข้อมูล ข่าวสาร, ความถี่ในการใช้, ความรู้ และ ความสัมพันธ์ใน สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของเยาวชน ตัวแปรตาม คือ ความมั่นคงของประเทศไทย

3. ขอบเขตของประชากรที่ทำการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้แก่เยาวชน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนมัธยมต้น, นักเรียนมัธยมปลาย และนักศึกษามหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศหญิงและเพศชาย โดยมีอายุไม่เกิน 20 ปี มีหน่วยตัวอย่าง จำนวน 400 หน่วย

4. การศึกษาในครั้งนี้ได้มีการแบ่งเขต ตามการบริหารงาน ของกรุงเทพมหานคร ออกเป็น 6 กลุ่มโซน (ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร, 2554) คือ 1. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ 2. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครใต้ 3. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครกลาง 4. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครตะวันออก 5. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ 6. กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครใต้

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-19ปี โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ นักเรียนมัธยมต้น นักเรียนมัธยมปลาย และนักศึกษามหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศหญิงและเพศชาย มีอายุไม่เกิน 20 ปี จำนวน 861,011 คน (สำนักผังเมืองกรุงเทพ, 2554)

ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Sampling Size) เพื่อให้ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้กำหนดค่าระดับความเชื่อมั่นอยู่ที่ 95% และระดับความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้อยู่ที่ $\pm 5\%$ โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane

กำหนดขนาดด้วยตัวอย่างทั้งหมด 861,011 คน

$$\text{แทนค่า } n = \frac{861,011}{(1 + (861,011 (0.05)^2))}$$

$$n = \frac{861,011}{2142.53}$$

$$n = 399.81 \approx 400 \text{ หน่วยตัวอย่าง}$$

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดขนาดของหน่วยตัวอย่างโดยใช้ตารางของยามานะ (Yamane 1973, 331) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ทำให้ได้หน่วยตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากสถานที่ทั่วไปในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) และ ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งเป็นประเภทลำดับชั้น (Stratified

Sampling) แบ่งเขตตามการบริหารงานเป็น 6 กลุ่มโซน (สำนักงานกรุงเทพมหานคร, 2556) แล้วใช้วิธีการแบบสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากแยกตามโซนทั้ง 6 โซน ดังนี้ กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ ประกอบด้วย 8 เขต เขตคลองสาน กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครใต้ ประกอบด้วย 7 เขต สุ่มได้ เขตภาษีเจริญ กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครกลาง ประกอบด้วยเขต 9 เขต สุ่มได้ เขตสัมพันธวงศ์ กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครตะวันออก สุ่มได้ เขตบางกะปิ กลุ่มเขตกรุงเทพมหานครเหนือ สุ่มได้ เขตจตุจักรกลุ่มเขตกรุงเทพมหานครใต้ สุ่มได้ เขตสาทร โดย จากนั้นใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยบังเอิญ (Accidental Sampling) คือ การแจกแบบสอบถามให้กับเยาวชนทั่วไปที่อาศัยอยู่ในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานครฯ

การวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และลงรหัสข้อมูลเพื่อใช้ในการประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Statistical Package of the Social Science Version 16 (SPSS)
2. วิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้น โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Method)
3. วิเคราะห์ปัจจัยต่างๆที่มีอิทธิพลต่อความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยอื่น ๆ โดยใช้การทดสอบ Multiple linear Regression และวัดค่าระดับความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทยของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร เท่านั้น

ผลการวิจัย

จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า ส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.00 อยู่ในช่วงอายุระหว่าง มากกว่า 19 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 56.30 อยู่ในระดับอุดมศึกษาหรือระดับมหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 37.50 เกรดเฉลี่ยสะสม 2.51 – 3.00 คิดเป็นร้อยละ 57.00 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่ได้รับจากครอบครัว ระหว่าง 3,001 – 6,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 46.25 โดยรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 34.25 และสถานภาพสมรสของบิดามารดา อาศัยอยู่ด้วยกัน คิดเป็นร้อยละ 64.75

มีพฤติกรรมใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการใช้สื่อ Social Network มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54.2 ส่วนใหญ่ใช้ Application ของ Line คิดเป็นร้อยละ 72.9 สถานที่ในการใช้สื่อ Social Network มีการใช้ที่บ้าน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.9

สรุปผลจากสมมุติฐานด้านรูปแบบการใช้สื่อ Social Networkด้านพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนเมื่อใช้สื่อ Social Network ด้านประเภทการใช้สื่อ Social Network ด้านจริยธรรมและธรรมาภิบาลการใช้ Social Network ด้านวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อ Social Network มีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

หน่วยตัวอย่างส่วนใหญ่มีลักษณะที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครอง หรือ ครอบครัวในการซื้ออุปกรณ์สื่อสารเพื่อใช้สื่อ Social Network เนื่องจากเงินค่าใช้จ่ายที่ได้รับจากผู้ปกครองส่วนใหญ่ได้รับเฉลี่ยต่อเดือนอยู่ที่ 3,001 – 6,000 บาท ซึ่งไม่สามารถจัดการหาเครื่องมือที่จะใช้เพื่อเข้าถึง Social Network ได้ แสดงว่าผู้ปกครองมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศในทางอ้อม ดังนั้นผู้ปกครองมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมหน่วยตัวอย่าง ในการใช้สื่อ Social Network โดย หน่วยตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้สื่อ Social Network ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 63.00 ซึ่งผู้ปกครองสามารถควบคุมได้ในการใช้สื่อ Social Network ได้หลากหลายวิธี เช่น การคุมควบคุมเวลาในการใช้สื่อ Social Network ในระยะเวลาที่เหมาะสมเพื่อไม่ให้กระทบต่อการเรียนเพื่อจะได้มีเวลาทำกิจกรรมอื่นๆ ปลุกฝังให้หน่วยตัวอย่างมีความรับผิดชอบในการใช้สื่อ Social Network ไม่ว่าจะเป็นการเขียนข้อความที่ไม่เหมาะสม กระจายข่าวที่ยังไม่ได้มีการทราบถึงข้อเท็จจริง รวมถึงการดูแลให้หน่วยตัวอย่างในการรับข้อมูลที่ไม่สมควร และเป็นข้อมูลที่ผิดๆที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมต่างๆ ในอนาคต และ หน่วยตัวอย่างต้องได้รับการดูแลเนื่องจากพฤติกรรมจะเสฟสื่อ หรือข้อมูล ข่าวสารในสื่อ Social Network มากกว่าทางอื่นๆ เพราะฉะนั้นผู้ปกครองจึงต้องดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อไม่ให้มีผลกระทบภายนอกได้ ซึ่งนอกจากนี้ยังต้องดูแลทางด้านมารยาทในการใช้สื่อ Social Network เพราะหน่วยตัวอย่างมีพฤติกรรมการหยิบนเล่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาสมีค่าเฉลี่ย 3.58 อยู่ในระดับมาก ดังนั้นจะกระทบต่อคนรอบข้างได้ ถ้าหน่วยตัวอย่างได้รับการดูแลจากผู้ปกครองแล้วจะทำให้มีพฤติกรรม หรือ มารยาทในสังคมที่ดีขึ้น จะพบได้ว่าด้านจริยธรรมการใช้ Social Network ในข้อที่ ท่านมีส่วนในการเผยแพร่ รูป ข้อความ ที่ทำลายจริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีของไทย มีค่าเฉลี่ย 1.44 แสดงว่าหน่วยตัวอย่างมีจริยธรรมอยู่แล้วแต่ดูแล ไม่ปล่อยจนเกินไปก็สามารถมีพฤติกรรมในด้านจริยธรรมที่ดีแน่นอน

ครอบครัวต้องมีการดูแลอย่างใกล้ชิดกับหน่วยตัวอย่าง ภายในบ้าน หรือที่อยู่อาศัย และสถานศึกษาต้องมีการสอนให้ใช้สื่อ Social Network ให้ไปในทางที่ถูก โดยไม่ต้องปิดกั้นอิสระของหน่วยตัวอย่างจนทำให้หน่วยตัวอย่างแอบไปใช้ในทางที่ผิด และ จัดอบรม หรือ เพิ่มวิชาในหลักสูตรเนื่องจากมันมีผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศในอนาคตเมื่อหน่วยตัวอย่างเป็นผู้ใหญ่ ส่วนภาครัฐควรมีการควบคุม หรือคัดกรองข้อมูลที่เผยแพร่ และ ภาคเอกชนจะต้องมีจริยธรรมและ ธรรมมธิบาลในการใช้สื่อ Social Network ไม่ให้มีการข้อมูล ข่าวสาร ในการดึงดูตทั้งความรุนแรง และ ทางเพศ

ABSTRACT

Title Influence of behavior use media Social network of youth have result to stability of Thailand

Field Social - Psychology

Name Noppadon Tansalarak **Course** NDC **Class** 56

Research Education about influence of behavior use media Social network of young have result to stability of Thailand by has objective for study behavior use Social network such as data confidence , news , frequency to use, knowledge and relationship to media Social network of young. And For study behavior use media Social network has effect to stability of Thailand, is work quantitative research, explore population is young have old between 13-19 years only in Bangkok number 861,011 peoples. (Bangkok Department of Town) example group randomly method, way to choosing Muti - Stage Sampling have specify size of example group by use schedule of Yamance 1973, 331 at level confidence 95% have example unit number 400 unit by choosing example group. From general place in each area of Bangkok. Tool use for collection data, researcher make tool is inquire format by stress question is close which have step definition format of question divide 4 section . Section 1 data type population number 7 item include gender, old , year of education, GPA, salary from family, salary of family, status of young in Bangkok. Type of inquire format is Checklist . Section 2 behavior use media Social network of young have 6 item include tool use media Social network Application use media Social network, place to play media Social network, frequent to use media Social network, time to use media Social network, feeling to use media Social network . Type of inquire format is Checklist . Section 3 level to use Social network od young have 6 side number 27 item include behavior to use Social network, format to use Social network, behavior to change when used media Social network, type to use media Social network, morality and good governance to use media Social network , objective to use media Social network . Type of inquire format item at 1-5 is Rating Scale by make meter of Likert Scale determine from to little ,by respondents inquire format, answer is direct with comment of myself is most. Section 4 importance of

stability in Thailand include political, economic, psychology social and information technology. Type of inquire format item at 1-5 is Rating Scale by make meter of Likert Scale determine from to little ,by respondents inquire format, answer is direct with comment of myself is most. Bring data to analysis by use statistic. Descriptive Statistic is primary statistic to analysis data such as The arithmetic mean, standard which research faculty will bring statistic for describe data. And Inferential Statistic is are statistic for find relationship of data and test hypothesis research, style behavior to use media Social Network, style format to use Social Network, style of behavior to change when use media Social Network , kind use media Social Network, morality and good governance to use Social Network , objection to use media Social Network is factor have influence to stability of Thailand from education data has result analysis data . Respondents inquire format mainly from example unit found mainly gender is woman percent 53.0 education level is higher education 1-4, percent 37.4 have GPA mainly is between 2.51- 3.00 , percent 56.9 mainly number money average from family 3,001 - 6,000 bath per month , percent 46.3 by salary in family have more 40,000 bath per month, percent 34.8 marriage status of parents are together percent 64.8 have behavior use mobile to use media Social Network most percent 54.2 mainly use application of Line percent 72.9 . Place to use media Social Network have use at home is most percent 62.9 . Summary result from hypothesis format to use Social Network . Behavior to change when use media Social Network , kind use media Social Network, morality and good governance to use Social Network , objection to use media Social Network is factor have influence to stability of Thailand is importance. So needs have corporation multiple such as Family Institutes. Education Institutes and state agency with example unit, in the home or housing and education have teach to use Social Network way to correct , by not close independent of example unit make example to use is wrong and training or increase subject in course that have effect to stability of Thailand in the future when example unit is adult. government have controlling or select data is spread and private sector will have morality and good governance to use media Social Network not give data news to attract include violence and sex.