



รายงานการวิจัย

รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและ
จิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์
สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

พิมภัสสร เต็ดขาด

เขมินทรา ตันธิกุล

พระมหาวีรศักดิ์ สุรเมธ ผศ.,ดร.

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.)
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประจำปีงบประมาณ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 284 รูป/คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสัมภาษณ์การสร้าง ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

ผลการวิจัยพบว่า ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่พบว่า บรรพชิต จำนวน 164 รูป คิดเป็นร้อยละ 16.68 ดำเนินการสัมภาษณ์ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน จำนวน 21 รูป คิดเป็นร้อยละ 7.39 โรงเรียนเมตตาศึกษา จำนวน 28 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 9.86 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ จำนวน 89 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.34 และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา จำนวน 146 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 51.41 การสัมภาษณ์รูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนใน จังหวัดเชียงใหม่พบว่า การดำเนินโครงการหรือกิจกรรมใดๆ อันจะเป็นการทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพชีวิตในทางบวก ซึ่งเกี่ยวข้องทั้งสุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิตซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่าง ใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบทของสถานศึกษาในส่วนของเนื้อหาวิชา การยกตัวอย่าง การเผยแพร่ความรู้ในการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จึงเสนอแนวทางของโครงการส่งเสริมการรู้จักตนเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเข้าใจความต้องการ การบูรณาการระหว่าครอบครัว โดยเสริมให้ผู้ปกครอง ได้สอนให้บุตรหลานให้รู้เท่าทันภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ และกิจกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การกลั่นแกล้งกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคมของเด็ก เยาวชน กับการถูกฉ้อโกงจากธุรกรรมออนไลน์ (Online fraud) เพราะมีโอกาสที่จะเกิดการฉ้อโกงได้ง่าย ซึ่งการป้องกันฉ้อโกงออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนนั้น สำคัญที่สุดคือการสอนให้พวกเขารู้จักตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลของผู้ที่ทำธุรกรรมสำหรับเยาวชน ผลกระทบจากภัยออนไลน์ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าภัยจากโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้สรุปเป็นได้แก่ อันดับ 1 รูปบบเกมออนไลน์ (Online Game) อันดับ 2

รูปแบบข้อมูล ข่าวสาร ปลอม (Fake News) อันดับ 3 รูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) อันดับ 4 รูปแบบฉ้อโกงจากธุรกรรมออนไลน์ (Online fraud) อันดับ 5 รูปแบบการพนันออนไลน์ (Online gambling) อันดับ 6 รูปแบบการถูกเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ (Hack) อันดับ 7 รูปแบบการล่อลวงทางออนไลน์ (Online temptation) และอันดับ 8 รูปแบบอื่น ๆ เช่น ความเชื่อทางลัทธิ, โสยศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งอาจสรุปได้ว่าการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนมีรูปแบบนั้นใกล้เคียงตัวเด็กและเยาวชนมากกว่าที่คิดซึ่งถ้าพวกเขาไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีหรือมีผู้ให้คำปรึกษาที่เหมาะสม พวกเขาอาจไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากภัยเหล่านี้ นอกจากนี้ นักเรียน นักศึกษาของท่านสามารถรับมือกับถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์จากด้านความฉลาดทางอารมณ์ เพิ่มความฉลาดทางอารมณ์ทางออนไลน์คือการทำให้แน่ใจว่านักเรียน ต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมในตัวเองเพียงพอ ด้านวิธีการคิดและแก้ปัญหาให้เป็น ด้านรู้จักหน้าที่ บทบาท ของตัวเอง ด้านภูมิคุ้มกันต่อสิ่งแวดลอมการให้ความรู้และบอกเล่าสถานการณ์

คำสำคัญ: ฐานทุนทางพุทธศาสนา, จิตวิทยาเชิงบวก, การถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์

ABSTRACT

The purpose of this research was to analyze factors affecting being lured on social media. To develop a learning management model based on Buddhist capital and positive psychology to prevent being deceived on social media. To assess the effectiveness and present a model for developing cognitive immunity based on Buddhist capital and positive psychology to prevent being deceived on social media for youth in Chiang Mai. The sample group was students, 284 photos/person. The tools used in the research were the interview form for creating semi-structure (Semi-structured Interview)

The research results found that The results of the opinion analysis on the development of cognitive immunity based on Buddhist capital and positive psychology to prevent being deceived on social media for youth in Chiang Mai Province found that 164 monks, representing 16.68%, conducting interviews Samakkhi Wittayathan School, 21 figures, representing 7.39% Metta Suksa School, 28 figures/person, representing 9.86% Mahachulalongkornrajavidyalaya University Chiang Mai Campus, 89 photos/person, representing 31.34 percent and Mahamakut Buddhist University Lanna Campus, 146 photos/person, accounting for 51.41 percent An Interview on a Buddhist Capital-Based Learning Management Model and Positive Psychology to Prevent Being Deceived on Social Media for Youth in Chiang Mai Province found that Carrying out any project or activity This will be a positive psychological capital that focuses on promoting living with a positive quality of life. which is related to both physical health and mental health, which are closely related to each other Currently, the concept of positive psychology has been applied in various educational contexts in this part of the subject content. giving an example The dissemination of knowledge about being deceived on social media for young people, therefore, the interviewees suggested that the program promotes self-awareness as a learning activity to understand their needs. Integration between families By giving reinforcement to parents Teach your children to be aware of the dangers of using online media. and activities to build immunity against cyber bullying (Cyber Bully). Bullying is something that can happen in the society of children and youth and being cheated from online transactions (Online fraud) because

there is a chance that fraud can easily occur. which prevents online fraud for children and youth The most important thing is to teach them how to examine and search for information. Transactions for youth The impact of various online dangers is something that shows that dangers from the online world The researcher has therefore summarized the following: No. 1 online game form, No. 2 form of fake news information (Fake News), No. 3 form of cyber bullying (Cyber Bully), No. 4 form of fraud from online transactions (Online fraud) No. 5 was online gambling, 6th was hacking, 7th was online temptation, and 8th was other forms such as religious beliefs. , superstition, etc. It could be concluded that youth harassment on social media has a pattern closer to children and young people than one might think if they are not immune or have the right counselors. They may not be able to deal with the problems arising from these dangers. In addition, your students can cope with the temptation on social media from their emotional intelligence side. Increasing emotional intelligence online is making sure that students It must undergo adequate socialization in itself. How to think and solve problems Knowing one's duties and roles, immunity to the environment, giving knowledge and telling the situation.

Keywords: Buddhist foundation, positive psychology, social media temptation

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะคณะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอันดียิ่งจาก ดร.ชาลี ภัคดี, ดร.ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์ และอาจารย์ ทองสาย ศักดิ์วีระกุล ซึ่งทุกท่านได้เสียเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจเรื่องมือการวิจัย พร้อมทั้งให้ความรู้และคำแนะนำปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใคร่ขออนุโมทนาขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบนมัสการขอบคุณ อธิการบดี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย รองอธิการบดีวิทยาเขตล้านนา ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยญาณสังวร ผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์ล้านนา และผู้บริหารทุกท่านที่ให้โอกาสและการสนับสนุนทุนการวิจัย ตลอดจนให้กำลังใจในระหว่างการศึกษาจนทำให้คณะผู้วิจัยสามารถทำวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ คณาจารย์ทุกท่านที่เป็นกัลยาณมิตรที่ดีช่วยเหลือในการจัดเก็บข้อมูล ตลอดจนขอขอบคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา ซึ่งได้อำนวยความสะดวกและช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแก่คณะผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอกราบนมัสการขอบคุณ พระมหาธำรงค์ ฐิตปุณฺโญ, ดร. และ กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศรีศักดิ์ สุนทรไชย ที่ได้เมตตาวิเคราะห์เสียสละเวลาอ่านและตรวจรายงานการวิจัยเรื่องนี้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ แก่คณะผู้วิจัยในครั้งนี้ นอกจากนั้น คณะผู้วิจัยก็ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่าง และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้เสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามและให้สัมภาษณ์ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยหวังว่า รายงานวิจัยฉบับนี้คงจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจจะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเช่นเดียวกันนี้ต่อไป

พิมภัสสร เต็ดขาด และคณะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)	7
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS)	17
2.3 แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction)	21
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction)	25
2.5 ทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal-Deception Theory)	27
2.6 ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Theory)	28
2.7 แนวคิดเชิงพุทธศาสนากับการหลอกลวง	30
2.8 แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก	32
2.9 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน นักศึกษา 4 สถาบันในการใช้อินเทอร์เน็ตกับ ภัยออนไลน์	34
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
2.11 กรอบแนวคิดในงานวิจัย	42

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	43
3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย	43
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	44
3.3 ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย	46
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	47
3.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	49
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผล	49
3.8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย	51
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ เยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่	54
4.2 ผลการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยา เชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัด เชียงใหม่	58
4.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญา บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อ สังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่	65
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	70
5.1 สรุปผลการวิจัย	70
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	74
5.2 ข้อเสนอแนะ	77
บรรณานุกรม	78
ภาคผนวก	83
ประวัตินักวิจัย	99

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงจำนวนและค่าร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	54
4.2	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมที่พบเห็นการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์	56
4.3	แสดงจำนวนและค่าร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน	65
4.4	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านกระบวนการและขั้นตอนการให้บริการ)	66
4.5	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน)	67
4.6	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านการอำนวยความสะดวก)	67
4.7	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านคุณภาพการให้บริการ)	68

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แสดงกรอบแนวคิดในงานวิจัย	42

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันจำนวนประชากรทั้งโลกอยู่ที่ 7,750 ล้านคน จำนวนมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 4,540 ล้านคน คิดเป็น 59% ของจำนวนประชากรทั้งหมดและมี 3,800 ล้านบัญชี social media คิดเป็น 49% ของประชากรทั้งหมด โดยเมื่อเทียบสัดส่วนคนที่ใช้ Internet ในประเทศต่อจำนวนประชากรคนไทย ใช้ Internet 75% ต่อจำนวนประชากรทั้งหมดของประเทศ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 59% โดยเมื่อเปรียบเทียบในทวีปต่าง ๆ พบว่า ทวีปที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ เอเชีย โดยคิดเป็นร้อยละ 45.1 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมดและประเทศที่มีประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ประเทศจีน คิดเป็น จำนวน 620 ล้านคน (world internet users statistics, 2020) จากการสำรวจแนวโน้มภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ปี 2557 ในช่วงปลายปี หลายบริษัทชื่อดังด้าน Cybersecurity เช่น FireEye, Kaspersky, Microsoft, Sophos, Symantec, Trend Micro และ InfoSec Institute เผยแพร่รายงานวิเคราะห์แนวโน้มของภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ในปี 2557 ว่ามีแนวโน้มจะเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งความเห็นของแต่ละบริษัทนั้นก็มีส่วนในลักษณะที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันไป ในโอกาสนี้ทีมไทยเซิร์ตได้สรุปประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์จากรายงานวิเคราะห์แนวโน้มภัยคุกคามปี 2557 ที่ได้รวบรวม โดยสามารถสรุปเป็นหัวข้อที่น่าสนใจ (ทีมไทยเซิร์ต, 2556) โดยในปี 2556 เราได้เห็นช่องโหว่ของ Java, Internet Explorer, Microsoft Office และ Adobe Reader ที่ผู้ไม่หวังดีนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อเข้าถึงและขโมยข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ใช้ ในปี 2557 Microsoft, Sophos และ Trend Micro ได้คาดการณ์ว่า หลังจากที่ Microsoft ยุติการให้บริการสนับสนุนผลิตภัณฑ์ Windows XP และ Microsoft Office 2003 ในเดือนเมษายน 2557 และ Oracle ยุติการให้บริการสนับสนุนผลิตภัณฑ์ Java 6 ในเดือนกุมภาพันธ์ 2557 ซึ่งหมายความว่า จะไม่มีการอัปเดตเพื่อแก้ไขช่องโหว่ใด ๆ อีกต่อไปแล้ว เป็นผลทำให้อาจจะมีการเผยแพร่ช่องโหว่ของผลิตภัณฑ์ดังกล่าวมากขึ้น เนื่องจากมีความเป็นไปได้ว่าผู้ไม่หวังดีจะนำช่องโหว่ที่ตนเองเคยค้นพบแต่ยังไม่เคยเผยแพร่ออกสู่สาธารณะออกมาใช้ในการโจมตีผู้อื่น ดังนั้นผู้ใช้ Windows XP ในปัจจุบันควรเปลี่ยนไปใช้ระบบปฏิบัติการเวอร์ชันที่ใหม่กว่า เช่น Windows 7 หรือ Windows 8 ก่อนกำหนดการยุติการให้บริการสนับสนุน อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันยังพบว่ามีผู้ใช้ Windows XP อยู่เป็นจำนวนมาก เนื่องจากข้อมูลในเว็บไซต์ netmarketshare.com พบว่า ยังมีผู้ใช้ Windows XP เป็นจำนวนกว่า 32 เปอร์เซ็นต์ของระบบปฏิบัติการทั้งหมด อย่างไรก็ตาม FireEye ได้ให้ความเห็นว่าปี 2557 จะพบช่องโหว่ใน Java น้อยลง ซึ่งสอดคล้องกับสาเหตุที่สื่อสังคม

ออนไลน์มีผู้เข้าใช้เป็นจำนวนมากนั้น อาจเป็นเพราะว่าเป็นเครือข่ายที่สามารถโยกย้ายไปได้ทั่วโลก โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เป็นสื่อที่มีความเป็นปฏิสัมพันธ์ ผู้ใช้สามารถโต้ตอบระหว่างกัน โดยตรงได้อย่างสะดวกรวดเร็ว เป็นการสื่อสารแบบสื่อประสม ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อทางเสียง ข้อมูลภาพนิ่งอินเทอร์เน็ต สามารถลดข้อจำกัดในการสื่อสารที่มีอยู่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบเดิม อีกทั้งยังช่วยเชื่อมประสานสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบเดิมที่มีอยู่หลายประเภทให้รวมเข้าเป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่สมบูรณ์ได้ (รัชชัย แม่นคร, 2562)

ผลการสัมภาษณ์นักศึกษาในเครื่องข่ายวิจัยของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา พบว่า มากกว่าร้อยละ 95 สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เป็นการเข้าถึงผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ทั้งสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่มีความสะดวก สามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยกิจกรรมที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดอันดับแรก (ถึงร้อยละ 98 หรือ เกือบทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ต) เป็นในเรื่องการติดต่อสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networks) แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook Twitter, Line และ Instagram เป็นซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอีก ทั้งเป็นทั้งโอกาสและความเสี่ยงในขณะเดียวกัน “โอกาส” ในที่นี้ คือ สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและช่องทางการติดต่อสื่อสารบนโลกออนไลน์ในการหาความรู้และข้อมูลต่าง ๆ มาเพื่อพัฒนาเพิ่มศักยภาพ และทักษะที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตและการทำงานในอนาคตได้ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มี “ความเสี่ยง” และภัยออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ นักเรียนนักศึกษาที่เป็นวัยรุ่นและเยาวชนมักจะพบกับภัยออนไลน์ที่ละเลยไม่ได้ คือ เรื่องการกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ หรือ “cyberbullying” พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลายของไทยกว่า 150 คน พบว่า ถึง 1 ใน 3 (ร้อยละ 31.1) เคยมีประสบการณ์ในการถูกลั่นแกล้งหรือเป็นเหยื่อการกระทำความผิดทางไซเบอร์ โดยที่ขณะเดียวกันอีกประมาณ 1 ใน 3 (ร้อยละ 33.6) ก็รายงานว่าเคยมีประสบการณ์ในการเป็นผู้กระทำความผิดทางไซเบอร์ต่อผู้อื่นเสียเอง ข้อมูลการสำรวจนี้สะท้อนให้เห็นว่าเด็กในวัยที่กำลังศึกษามีความเสี่ยงที่ทุกฝ่ายต้องดูแล ทั้งในการตกเป็นเหยื่อ และการกระทำความผิดในการกระทำความผิดผู้อื่นทางไซเบอร์ ซึ่งส่วนหนึ่งน่าจะมาจากการขาดทักษะความเข้าใจและความรู้เท่าทันในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม รวมถึงประสบการณ์ชีวิตที่ยังค่อนข้างน้อยตามวัย

นอกจากนี้ FireEye ยังได้คาดการณ์ว่า มัลแวร์ใน BIOS และตัวอัปเดตของ Firmware จะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ในขณะที่การตรวจหามัลแวร์ก็จะใช้เวลานานขึ้น โดยปัจจุบันจากรายงานของ Ponemon Institute พบว่า ต้องใช้เวลาในการตรวจพบมัลแวร์หรือโปรแกรมไม่พึงประสงค์ 80-100 วัน และต้องใช้เวลาในการแก้ไขปัญหาจนถึง 120-150 วัน ภัยคุกคามที่เกี่ยวข้องกับโทรศัพท์มือถือ ในเรื่องของภัยคุกคามที่เกี่ยวข้องกับโทรศัพท์มือถือ หลายบริษัทต่างกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่าจะมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่เพิ่มขึ้น โดยการขโมย SMS ในมือถือที่ใช้ในการยืนยันตัวตน 2 ขั้น (2-step verification) (ไทยเชิร์ต, 2556) ได้คาดการณ์ว่าผู้ใช้จะตกเป็นเหยื่อ

ของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่หลอกลวงมากขึ้น เนื่องจากความไว้วางใจในโทรศัพท์มือถือของผู้ใช้ โดย Symantec ได้ยกตัวอย่างแอปพลิเคชันที่เพิ่ม like ของโพสต์ในบัญชี Instagram ของผู้ใช้โดยผู้ใช้ต้องระบุชื่อบัญชีผู้ใช้และรหัสผ่านของบัญชี Instagram ให้กับแอปพลิเคชัน ซึ่งมีคนมากกว่าแสนคนตกเป็นเหยื่อ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ และสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน เปิดเวทีเสวนา “เด็กและเยาวชน รู้คิด รู้เท่าทัน สร้างสรรค์เทคโนโลยี” พร้อมเปิดผลสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ “ดร.ศรिता ตันทะอติพานิช” กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เปิดเผยผลสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างเด็กอายุ 9-18 ปีทั่วประเทศ 10,846 คน พบว่า ร้อยละ 95.32 ตระหนักว่าอินเทอร์เน็ตมีภัยอันตรายหลายรูปแบบ เช่น การถูกล่อลวงลวงละเมิดทางเพศ ถูกหลอกในการซื้อสินค้า เอาข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในทางมิชอบ ติดเกมออนไลน์ ร้อยละ 55 เชื่อว่าการหาเพื่อนออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญ และกว่าร้อยละ 70 รู้ว่าเพื่อนออนไลน์ไม่พูดความจริง นอกจากนี้ ร้อยละ 61.39 คิดว่าการกลั่นแกล้งหรือละเมิดทางเพศจะไม่เกิดขึ้นกับตัวเองและร้อยละ 74.91 เชื่อว่าจัดการปัญหาได้เองเมื่อเผชิญปัญหา ร้อยละ 77.90 เชื่อว่าสามารถช่วยเพื่อนที่มีปัญหาภัยออนไลน์ได้ เด็กรู้เรื่องว่ามีภัย แต่เด็กประมาทและคิดว่าสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง

ดังนั้นจึงเป็นประเด็นที่ควรทบทวนว่ามีเครื่องมือในการให้ความรู้กับเด็กเพียงพอหรือไม่ ร้อยละ 46 ถูกกลั่นแกล้งผ่านโซเชียลมีเดีย นอกจากนี้ยังพบว่า ร้อยละ 80.48 เคยเล่นเกมออนไลน์ โดยร้อยละ 50.73 ของเด็กผู้ชายจะเล่นเกมทุกวันหรือเกือบทุกวัน ทำให้เด็กผู้ชายจะเสี่ยงติดเกมมากกว่าเด็กผู้หญิง ที่มีแค่ร้อยละ 32.34 จะเล่นเกมสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ขณะที่การถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 46.11 เคยถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ โดยร้อยละ 59.44 เพศทางเลือกรู้สึกถูกกลั่นแกล้งมากที่สุด และร้อยละ 33.44 ยอมรับว่าเคยกลั่นแกล้งคนอื่น โดยร้อยละ 52 จะบอกเพื่อนเมื่อถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 36 จะบอกพ่อแม่ ร้อยละ 36 สำหรับการรับมือกับการโดนกลั่นแกล้ง ร้อยละ 34 จะลบข้อความหรือภาพ ร้อยละ 3.4 จะบล็อกเพื่อนและร้อยละ 21 ไม่ทำอะไรเลย ปล่อยให้แกล้ง โดยช่องทางที่ถูกกลั่นแกล้งมากที่สุด คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ก ร้อยละ 15 เคยนัดเจอเพื่อนออนไลน์ ขณะที่การพบสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวกับเพศ ร้อยละ 68.07 เคยเห็น ร้อยละ 21.33 เคยเห็นสื่อลามกอนาจารเด็ก แต่สิ่งที่น่ากังวล คือ สัดส่วนการพบเห็นของเด็กประถมไม่ต่างจากเด็กมัธยม โดยช่องทางโซเชียลเน็ตเวิร์ก พบมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่าร้อยละ 15.97 เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ โดยเป็นเด็กผู้ชาย ร้อยละ 19.34 เด็กผู้หญิงร้อยละ 12.43 และมีร้อยละ 6.60 เคยนัดพบมากกว่า 10 ครั้ง ในช่วงสิบเดือนที่ผ่านมา เด็กอายุ 15-18 ปี เป็นกลุ่มที่มีการนัดเจอเพื่อนออนไลน์มากที่สุด

ร้อยละ 77.36 ใช้ช่องทางโซเชียลมีเดียและบริการรับส่งข้อความอย่าง Facebook หรือ Line “ปีที่ผ่านมามีเด็กติดเกมเข้ามารับการรักษามากขึ้น 6.12 เท่า เคยเจออายุน้อยสุดเพียง 5 ขวบ เด็กบางคนต้องรักษาถึง 2 ปี และมีแค่ร้อยละ 30 ที่รักษาหาย จึงควรป้องกันก่อนสายเกินไป” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **รักษ์ชิตา โพธิ์พิทักษ์กุล (2550, น. 10)** ได้ศึกษาเรื่อง การคุกคามผ่านสื่อออนไลน์เป็นการคุกคามหรือรุกรานสิทธิส่วนบุคคลในวิธีการที่ก่อให้เกิด ความกลัวต่อเหยื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ ปัญหาการรบกวน และการคุกคามนั้นมีหลายรูปแบบด้วยกันบนโลกของสื่อออนไลน์หลาย ๆ กรณีที่ผู้คุกคาม และผู้เสียหายหรือเหยื่อนั้นเคยมีความสัมพันธ์กันมาก่อน ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะพัฒนารูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์โครงการวิจัย 3 ประการดังนี้

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยผลานวิธีทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ให้ข้อมูลประกอบการวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

1. ประชากร คือ นักเรียน นักศึกษา ของสถาบันการศึกษา 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน โรงเรียนเมตตาศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา จำนวนทั้งหมด 3,035 รูป/คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 284 รูป/คน

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบเนื้อหาในการศึกษาวิจัยซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. การสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวก
2. การป้องกันการถูกล่อลวงบน สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน

1.3.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เครือข่ายวิจัยเครือข่ายสถาบันการศึกษาวิถีพุทธ 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเมตตาศึกษา โรงเรียน สามัคคีวิทยาทาน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนาและขยายผลไปในพื้นที่ใช้ประโยชน์ สถาบันการศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ และหน่วยงานอื่น ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ต่อไป

1.3.4 ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัย ตั้งแต่เดือน มีนาคม พ.ศ.2566 - เดือน มิถุนายน พ.ศ.2566

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เยาวชนได้นำองค์ความรู้เกี่ยวกับการการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกับการใช้หลักจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์

1.4.2 ประยุกต์ใช้ฐานทางพุทธ ศาสนา รวมทั้งขับเคลื่อนแนวทางการพัฒนาในรูปแบบใหม่ เพื่อเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้เข้มแข็ง

1.4.3 พร้อมรับมืออย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพให้เท่าทันโลกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีบนฐานทุนทางพระพุทธศาสนาได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

1.5 คำนิยามศัพท์

การพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญา หมายถึง การป้องกันตัวเองไม่ให้ตกอยู่ในภาวะเสี่ยงไม่มั่นคงทางจิตใจหรือไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ บุคคลที่มีภูมิคุ้มกันทางจิตจะทำให้สามารถปรับตัวและมีชีวิตอยู่รอดได้ อีกทั้งช่วยบรรเทาความรุนแรงที่ได้รับจากผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เข้ามารบกวนจิตใจ

ฐานทุนทางพุทธศาสนา หมายถึง หลักพุทธธรรมที่สามารถนำมาปรับใช้เป็นฐานในกระบวนการพัฒนาสังคม เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้จนเกิดสัมมาทิฐิ ผ่านกระบวนการของหลักปฏิบัติ ด้วยศีล สมาธิ ปัญญา เป็นกระบวนการพัฒนามนุษย์ทั้งทางกาย วาจา ความคิด จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา

จิตวิทยาเชิงบวก หมายถึง การสร้างความเข้มแข็งทางจิตมุ่งเน้นเพื่อการรักษาความผิดปกติ และเยียวยาผู้ป่วยที่มีปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพจิต ทำให้ละเอียดวิธีการป้องกันสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นรู้ เพื่อให้มนุษย์เข้าใจตนเองและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

การป้องกันการถูกล่อลวง หมายถึง การป้องกันและแก้ไขปัญหาโดยเริ่มจากเยาวชนในพื้นที่ ซึ่งเป็นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยครอบครัวควรมีส่วน ในการสอนเด็กให้มีความรู้ มีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รู้วิธีการตั้งค่าความปลอดภัยในการทำงาน มีมารยาทในการใช้สื่อ เคารพสิทธิของผู้อื่น

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ข้อมูลข่าวสารที่ปัจจุบันเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ผู้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่มีขนาดเล็ก สังคมมีความเสมอภาค และเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากขึ้น นับเป็นประโยชน์ของสื่อใหม่ที่ทำให้ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร หรือความบันเทิงหาได้ง่ายและเสรีภาพในสื่อออนไลน์

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อ ป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่” การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS)
- 2.3 แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติ (System Addiction)
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction)
- 2.5 ทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal-Deception Theory)
- 2.6 ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Theory)
- 2.7 แนวคิดเชิงพุทธศาสนากับการหลอกลวง
- 2.8 แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก
- 2.9 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน นักศึกษา 4 สถานบันในการใช้อินเทอร์เน็ตกับภัยออนไลน์
- 2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.11 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

2.1.1 ความหมายและประเภท ของ Social Media

สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (ภิชะก ชัยนิรันดร์, 2553) ที่ไม่ต่างจากสมัยก่อนที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจก็มีคนสนใจจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้น โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของ Susan Boyle ที่ดังกันข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain's Got Talent ผ่านทาง YouTube เป็นต้น ทั้งนี้ Social media อาจจะอยู่ในรูปของ เนื้อหา รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลง

สื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (once-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกันหรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็นหรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหาที่ตนได้ด้วยตัวเอง ทั้งยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา จากคนตัวเล็ก ๆ ในสังคมที่แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุหรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อใครหรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social Media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (In fluence) ไป ยิ่งหากเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media สามารถแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ : ออนไลน์ ได้จัดประเภทของ Social Media โดยมีลักษณะที่ร่วมกันคือการใช้หรือผู้บริโภคเป็นคนที่สร้างเนื้อหาดังกล่าวขึ้นหรือที่เรียกว่า Users Generated Content หรือ Consumer Generated Content ดังนี้

1. Blog ซึ่งเป็นการลดรูปจากคำว่า Weblog ซึ่งถือเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System : CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความเรียกว่า Post และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษา HTML หรือโปรแกรมทำ web site ทั้งนี้การเรียงของเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่มาใหม่สุดก่อน จากนั้นก็ลดหลั่นลงไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) การเกิดของ Blog เปิดโอกาสให้ใคร ๆ ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิคอย่างในอดีตอีกต่อไป ทำให้เกิด Blog ขึ้นมาจำนวนมากมาย และเพิ่มเนื้อหาให้กับโลกออนไลน์ได้เป็นจำนวนมากอย่างไม่เคยมีมาก่อน นอกจากนี้เครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะของ Social คือการเปิดให้เพื่อน ๆ เข้ามาแสดงความเห็นได้

2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมที ผู้ออกแบบ wetter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่า คุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing?) แต่กิจการต่าง ๆ กลับนำ Twitter ไปใช้ในทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหาร

ความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ทั้งนี้ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์บทความใหม่ ๆ บน Blog ได้ด้วย Twitter นั้นเป็นนิยมขึ้นมากอย่างรวดเร็วจนทำให้เว็บไซต์ประเภท Social Network ต่าง ๆ เพิ่ม Feature ที่ให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่

3. Social Networking จากชื่อก็สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อน ๆ จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนของตนเองขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อน นักการตลาด นำ Social Networking มาใช้ในการมีปฏิสัมพันธ์กับลูกค้า อาจอยู่ในรูปของการสร้าง Brand ผ่านเกมส์หรือ Application ต่าง ๆ หรืออาจใช้เป็นเครื่องมือของ CRM ผ่านทาง Pages และนอกจากนี้ ตัวลูกค้าหากชื่นชอบในสินค้าหรือบริการก็สามารถร่วมกลุ่มกันจัดตั้ง Group ขึ้นมาได้เว็บไซต์ที่มีลักษณะของ Social Networking มีมากมาย แต่อาจจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรกจะสนใจในการสร้างเครือข่ายระหว่างเพื่อน ๆ หรือครอบครัว เช่น Facebook, Hi5 หรือ Myspace และอีกประเภท คือสนใจในการสร้างเครือข่ายในเชิงธุรกิจ ที่เปิดให้ใส่ Resume และข้อมูลเชิงอาชีพต่าง ๆ เช่น LinkedIn หรือ Plaxo เป็นต้น

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ upload รูปหรือวิดีโอ เพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน นักการตลาด ณ ปัจจุบันไม่จำเป็นจะต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูง ซึ่งอาจจะใช้กล้องดิจิตอลราคาถูก ๆ ถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง YouTube หากความคิดเป็นที่ชื่นชอบ ก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย หรือกรณีหากกิจการขายสินค้าที่เน้นดีไซน์ที่สวยงาม ก็อาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นไป สู่เว็บไซต์อย่าง Flickr เพื่อให้ลูกค้าได้ชมหรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือในการนำชมโรงงาน หรือบรรยากาศในการทำงานของกิจการ เป็นต้น หรืออย่างกรณีของ Multiply ที่คนไทยนิยมนำรูปภาพที่ตนเองถ่ายมาแสดงฝีมือเหมือนเป็นแกลลอรีส่วนตัว ทำให้ผู้ว่าจ้างได้เห็นฝีมือ ก่อนที่จะทำการจ้าง

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใดในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้ เป็นเสมือนมหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้นเป็นการที่เปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับ

คอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์ และเนื้อหาในส่วนที่ทำ Bookmark ไว้ยังสามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วย

6. Online Forums ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุน และอื่น ๆ อีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่าง ๆ นักการตลาดควรสนใจเนื้อหาที่พูดคุยใน Forums เหล่านี้ เพราะบางครั้งอาจจะเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้าและบริการ ซึ่งสามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ไขปัญหา ตลอดจนถึงใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เว็บไซต์ประเภท Forums อาจจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะหรืออาจจะเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง โดยทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมล IM (Instant Message) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Facebook Myspace หรือ YouTube เป็นต้น โดยแบ่งหมวดของ Social Media แบ่งตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้

1. หมวดการสื่อสาร (Communication) เช่น Blogs (blogger (google), Blog none, gotoKnow, Type pad, WordPress), Internet forums (Bulletin, phpBB), Micro-blogging (Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku), Social networking (Facebook, LinkedIn, Myspace, Orkut, Sky rock, Net log, Hi5, Friendster, Multiply) และ Social network aggregation เช่น Friend Feed, Nutshell Mail, Spokeo, Youmeo

2. หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน (Collaboration) เช่น Wikis (Wikipedia, PBwiki, wetpaint), Social bookmarking (Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike), Social news (Digg, Mixx, Reddit และ Opinion sites (opinions, Yelp)

3. หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia) เช่น Photo sharing เว็บไซต์แบ่งปันการใช้งานรูป (Flickr, Zoomr, Photobucket, SmugMug), Video sharing แบ่งปันวิดีโอ (YouTube, Vimeo, Revver), Art sharing แบ่งปันภาพศิลปะ (DeviantArt) และ Live casting การถ่ายทอดสด (Ustream.tv, Justin.tv, Skype) อีกทั้งยังมี Audio and Music Sharing เว็บไซต์ที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุ และเว็บเพลงหรือดนตรี (imeem, The Hype Machine, Last. fm, ccMixer)

4. หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinions) เช่น Product Reviews (epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com) และ Q&A (Yahoo Answers)

5. หมวดบันเทิง (Entertainment) เช่น Virtual worlds (Second Life, The Sims Online), Online gaming (World of Warcraft, Ever Quest, Age of Conan, Spore (2008 video game) และ Game sharing (Mini clip)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถแยกออกเป็น 2 คำ คือ มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อ หรือเครื่องมือในการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึง สังคม แต่ในบริบทของโซเชียลมีเดีย (Social Media) โซเชียล (Social) หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม, ความเห็น) หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม)

โซเชียลมีเดีย (Social Media) ในที่นี้ หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเองเพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์ หรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งโซเชียลมีเดีย (Social Media) ส่วนใหญ่จะเป็น web 2.0 ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้และผู้รับข้อมูล และโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นการสื่อสารแบบสองทาง กล่าวคือ ผู้รับข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบผู้ให้ข้อมูลได้ เช่น การให้ข้อคิดเห็นในบันทึกบล็อกหรือในวิดีโอ การพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ หรือเว็บบอร์ด หรือแม้แต่การให้ข้อคิดเห็นและบันทึกว่าชอบสไลด์ เป็นต้น โดยเครื่องมือและบริการที่เป็นโซเชียลมีเดีย (Social Media) แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทตีพิมพ์ เช่น บล็อก, วิกีพีเดีย, เว็บรวมที่ให้ทุกคนสามารถโพสต์ข่าว
2. ประเภทแบ่งปัน เช่น วิดีโอ, รูปภาพ, ดนตรี, ลิงค์
3. ประเภทอภิปราย เช่น การเสวนา, โปรแกรมสนทนาออนไลน์, เว็บบอร์ด
4. ประเภทเครือข่ายสังคม เช่น เครือข่ายสังคมทั่วไปและเครือข่ายเฉพาะด้าน อาทิ Facebook, hi5
5. ประเภทการตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก เช่น twitter

6. ประเภทเครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโซเชียลมีเดีย (Social Media) เข้าด้วยกัน (Social aggregation tools)

2.1.2 ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์

ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ (User-generated Content หรือตัวย่อ UGC) หมายถึง ข้อมูลที่ผู้รับสาร หรือผู้ใช้สื่อออนไลน์ผลิตและเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคม (Social Media) เมื่อกล่าวถึงคำว่าสื่อออนไลน์หมายถึงแพลตฟอร์มทุกประเภทที่มีการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเว็บไซต์ แอปพลิเคชันและสื่อสังคม เมื่อกล่าวถึงสื่อสังคม มีความหมายถึง โซเชียลมีเดีย (Social Media) ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ทวิตเตอร์ อิน스타그램 บล็อก ฯลฯ Burns & James (2003) เสนอโมเดลการสื่อสารแบบผสมผสานที่เรียกว่า “Prod usage” หมายถึง การผลิตสื่อที่ผู้เสพสื่อ เป็นผู้ผลิตสื่อเองได้ คือ เป็นทั้งผู้รับสารและผู้สร้างสารในขณะเดียวกัน ในขณะที่การศึกษาของ Van Dijk (2009) ระบุว่า ลักษณะความสัมพันธ์ของการสื่อสารที่ผู้รับสารสร้างสื่อและสื่อสารด้วยตัวเองเกิดขึ้นอย่างชัดเจน บนสื่อออนไลน์และมีบทบาทในการผลักดันพฤติกรรมร่วมหรือสร้างการรวมตัวของชุมชนออนไลน์ จากความสนใจร่วมกัน นอกจากนี้ Neuberger & Nuernbergk (2010) ระบุว่า การสื่อสารบนสื่อสังคม สร้างความหลากหลายของระดับในการมีส่วนร่วมระหว่างผู้รับสาร และสื่อมวลชนมีผลต่อการสร้างพื้นที่ สาธารณะ (Public Sphere) ในการรับข้อมูลในประเด็นต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ส่วนการศึกษาของ Carlsson and Karlsson (1970) เสริมว่า ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลจากผู้ใช้สื่อโดยเฉพาะเรื่องของคอมเมนต์ ที่มีต่อข่าวของสื่ออาชีพ เป็นรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่มีผลต่อการสื่อสารของสื่อในประเด็น ต่าง ๆ ด้วย ในขณะเดียวกันเมื่อผู้รับสารเป็นผู้สร้างสื่อและผลักดันประเด็นบางเรื่องได้เอง ปฏิกริยาต่อสื่อ ในบางครั้งมี ลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นมุมมองที่สื่อนำเสนอในข่าว ให้ข้อมูลในมุมมองที่แตกต่าง Perce, John and Robinson (2009) อธิบายว่า ผู้รับสารมีผลต่อการตั้งคำถามต่อการทำงานของสื่อ บนพื้นที่สาธารณะบนสื่อสังคม โดยมีมิติของการถกเถียงแลกเปลี่ยนที่กว้างมากขึ้นกว่าพื้นที่ที่สื่อ สร้างให้คนดู/คนอ่าน ในขณะเดียวกัน บทบาทของการเป็นนายทวารข่าวสาร (Gatekeeper) ที่กรอก ข้อมูลก่อนนำสู่สังคมกำลังถูกท้าทายจากข้อมูลจากผู้รับสารที่นำเสนอเองโดยไม่ต้องผ่านสื่อมวลชน ทั้งนี้ ประเด็นสำคัญในเชิงจริยธรรมในการใช้งานข้อมูลจากสื่อออนไลน์ คือ เรื่องของความน่าเชื่อถือ ความถูกต้องและการตรวจสอบข้อมูล

การสร้างความร่วมมือในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้สื่อข่าว กองบรรณาธิการและผู้รับสาร ที่อยู่ในพื้นที่หรือสามารถเข้าถึงเหตุการณ์ข่าวเพื่อช่วยกันระดมหาข้อมูลข่าว ต่อยอดประเด็นข่าว และช่วยกันนำเสนอข่าวนั้น เป็นลักษณะของการทำข่าวแบบมีส่วนร่วม (Participatory Journalism) อาทิ กรณีน้ำท่วมใหญ่ในปี 2554 มีการระดมนำข้อมูลจากคนในพื้นที่มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการรายงาน

ข่าว สอดคล้องกับที่ Guo, Park, Dixon, Gilmore & Kindstedt (2004) อธิบายว่า ตามแนวคิดภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนไปเพราะเทคโนโลยีและสื่อสังคม ได้ให้ความสำคัญกับคนทั่วไปที่สามารถรายงานข่าวหรือให้ข้อมูลข่าวได้ ซึ่งทำให้สื่อหลักต้องปรับตัวและหารูปแบบที่จะนำข้อมูลข่าวเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่นเดียวกับ Gagne, Briggs, Wager (2007) ที่อธิบายการรายงานข่าวยุค 2.0 ว่า การรายงานข่าวระหว่างขั้นตอนกระบวนการทำข่าว ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้สื่อข่าวและคนอ่าน และเปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมช่วยเหลือในกระบวนการสื่อข่าวได้ โดยเมื่อมีเหตุการณ์เกิดขึ้น ผู้สื่อข่าวจะรายงานและเปิดโอกาสให้ผู้อ่านส่งข้อมูลต่าง ๆ เข้ามาเพื่อประมวลต่อยอดประเด็นและใช้เป็นข้อมูล ส่วนหนึ่งของการเจาะข่าวและนำมารายงานสามารถใช้ได้ ทั้งการหาข้อมูล การหาแหล่งข่าวและการตรวจสอบข้อเท็จจริง

สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่เกิดจากรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้คนในสังคมจนเกิดเป็นรูปแบบยุคดิจิทัล (Digital platform) ซึ่งพฤติกรรมสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปได้แก่ การเปลี่ยนจากการติดต่อสื่อสารด้วยโทรศัพท์บ้าน มาเป็นบรอดแบนด์หรือโทรศัพท์มือถือ (Connecting) การแสดงตัวตนที่เปลี่ยนแปลงไป (Self-expression) การค้นหาข้อมูล (Knowledge) การเปิดรับและการแชร์ความบันเทิง (Entertainment) และการแชร์รูปให้แก่ผู้อื่น (Photo) ฯลฯ สื่อสังคม (Social media) หรือเครือข่ายสังคม (Social network) นี้บ้างก็ถูกเรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ (Online social media) ซึ่งหมายถึง สื่อดิจิทัลซึ่งเป็นเครื่องมือทางสังคมที่ช่วยทั้งการติดต่อสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ การแบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลภาพหรือเสียงระหว่างกัน การแบ่งประเภทของสื่อสังคมหรือเครือข่ายสังคม สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ อาทิ Blog (เช่น Exteen, Blog gang, WordPress, Blogger เป็นต้น) Social network (เช่น Facebook, Hi5 เป็นต้น) Micro blogging หรือ Micro sharing (เช่น Twitter เป็นต้น) ฯลฯ

2.1.3 กระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบัน คือ ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งย่อมาจากคำว่า Interconnecting Network (นรินทร์ นำเจริญ, 2545, น. 8-12) เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์จากที่ต่าง ๆ ทั่วโลกไว้ด้วยกัน เป็นเครือข่ายที่มีขนาดใหญ่ครอบคลุมเกือบทุกประเทศทั่วโลก ดังนั้นระบบอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเครือข่ายของเครือข่ายจำนวนมาก (Network of network)

ระบบอินเทอร์เน็ตถูกนับว่าเป็นระบบการสื่อสารข้อมูลที่มีการเติบโตเร็วที่สุดของมนุษยชาติ เร็วยิ่งกว่าการแพร่ของการเขียน เร็วกว่าการแพร่ของการพิมพ์ เร็วกว่าความนิยมของการใช้โทรศัพท์ และโทรศัพท์ โดยมีการเติบโตในด้านของจำนวนคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมจำนวนผู้ใช้งานรวมไปถึงการเพิ่ม

จำนวนบริการฐานข้อมูลและเอกสารต่าง ๆ นอกจากนั้นในขณะนี้ข้อมูลข่าวสารแทบทุกประเภทที่ไหลเวียนอยู่บนเครือข่าย ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่ใหญ่ที่สุดในโลกปัจจุบัน มีแหล่งข่าวสารจำนวนมากสำหรับการสืบค้น และนับเป็นต้นแบบของระบบทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway)

ในบรรดาเครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้น World Wide Web (WWW) จัดว่าเป็นสื่อกลางที่มีบทบาทสำคัญมากที่สุด และเป็นตัวการสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมและแพร่หลายออกไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว มณฑิรา อินคชสาร (2539) อ้างถึงใน นรินทร์ นำเจริญ, 2545) กล่าวถึงลักษณะเด่นของ World Wide Web (WWW) ว่า สามารถกำหนดให้ภาพหรือข้อความอยู่ในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ได้ โดยไฮเปอร์เท็กซ์เป็นระบบการเข้าสู่ระบบเอกสารที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน กล่าวคือ ไฮเปอร์เท็กซ์มีลักษณะคล้ายเอกสารธรรมดาแต่ภายในไฮเปอร์เท็กซ์จะมีเส้นทางเชื่อมต่อไปยังเอกสารต่าง ๆ โดยผู้อ่านเพียงแต่เลือกข้อความที่สนใจแล้วโปรแกรมการสื่อสารของเครือข่ายออนไลน์ เช่น Netscape, Internet Explorer จะทำหน้าที่ดึงข้อมูลที่เชื่อมโยงมาแสดงให้อ่านได้ทันที จะเห็นได้ว่าข่าวสารของระบบไฮเปอร์เท็กซ์มีขนาดใหญ่มาก ทำให้ผู้อ่านที่อ่านข่าวสารในระบบนี้ที่มีทางเลือกในการอ่านข่าวสารเพิ่มมากขึ้น

นอกจากนี้ World Wide Web (www) ยังมีลักษณะเด่นอีกประการหนึ่ง คือ สามารถสื่อสารข้อมูลในรูปแบบหลายสื่อ (Multimedia) ทำให้ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ที่นำเสนอสามารถแสดงออกมาได้ทั้งรูปแบบตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว กราฟฟิกและเสียง

ด้วยความสามารถในการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว มีค่าใช้จ่ายที่ต่ำ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้จำนวนมาก และช่วยลดปัญหาเรื่องความล่าช้าในการจัดส่งข่าวสารไปยังผู้รับสารที่อยู่ห่างไกลในระดับโลก ดังนั้นบนอินเทอร์เน็ตจึงปรากฏ Web site ของสื่อมวลชนแทบทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ ทีทัศน์ และสำนักข่าว

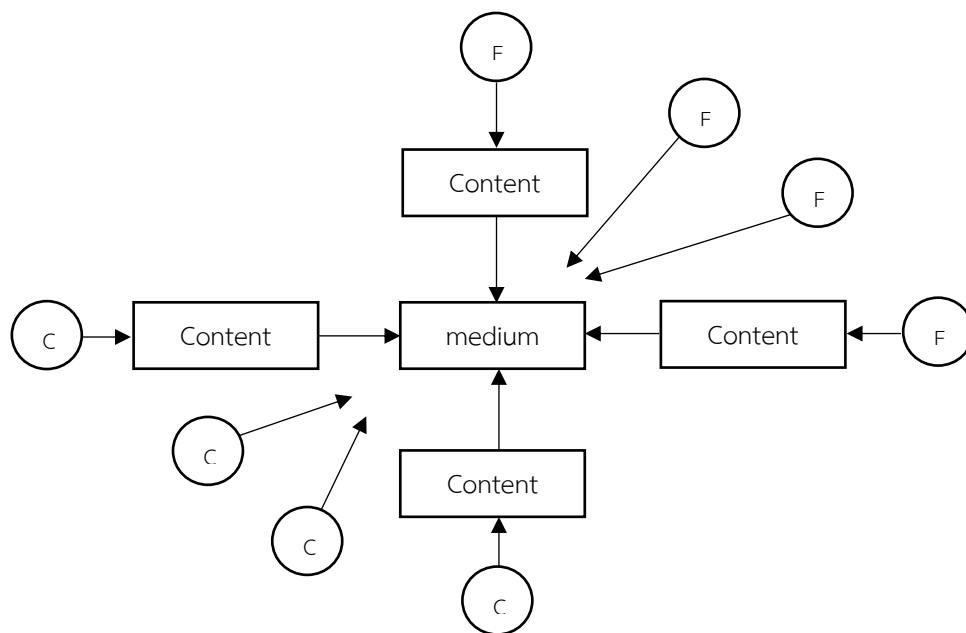
Hoffman, Donna L.; Kalsbeek, William D. and Novak, Thomas P (1996) (อ้างจาก: นรินทร์ นำเจริญ, 2545) ศึกษาเรื่อง Commercial Scenarios for the Web : Opportunities and Challenges โดยพิจารณา World Wide Web ในฐานะของสื่อมวลชน ได้กล่าวว่า โดยธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถกล่าวได้ว่า เป็นสื่อที่มีลักษณะหลายโฉมหน้า (Multifaced) เนื่องจากการผสมผสานกันระหว่างการเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal) และเป็นช่องทางการสื่อสารมวลชน (Mass Communication) นอกจากนี้ การมีลักษณะของการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ทำให้การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้น ผู้ส่งสารสามารถกลับกลายมาเป็นผู้รับสารได้

ในขณะที่เดียวกันผู้รับสารก็สามารถกลายเป็นผู้ส่งสารได้เช่นกัน ซึ่งแตกต่างจากการสื่อสารผ่านสื่อมวลชนที่การเข้าถึงสื่อทำได้ไม่สะดวกนัก

นอกจากนี้ Hoffman พบว่า อินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช้งานมากกว่าจะเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ส่งสาร เพราะอินเทอร์เน็ตมีลักษณะของการแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ (Information Pull) ซึ่งแตกต่างจากการสื่อสารมวลชนประเภทต่าง ๆ เป็นการสื่อสารแบบผลักดันข้อมูลข่าวสารสู่ประชาชน (Information Push)

ในการแสวงหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ (User) สามารถควบคุมข่าวสารที่ต้องการเปิดรับหรือเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก จากนั้นบรรยากาศการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองและกระบวนการค้นหาข้อมูลข่าวสารแบบ Hypertext ทำให้การแสวงหาข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตไม่มีขีดจำกัดในการเลือกเปิดรับข่าวสาร ผู้รับข่าวสารจะแสวงหาข้อมูลข่าวสารตามความพอใจของตนเอง (Information on Demand) และเมื่อผู้รับสารมีความสนใจเป็นพิเศษต่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) กับผู้ส่งสารเพื่อขอข้อมูลเพิ่มเติมหรือแสดงความคิดเห็น

จากลักษณะการสื่อสารที่ครอบคลุมหลายแบบและหลายบทบาทเช่นนี้ ทำให้กระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ไม่สามารถที่จะอธิบายได้ด้วยแบบจำลองกระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิมได้ ดังนั้น Hoffman จึงได้นำเสนอแบบจำลองการสื่อสารการตลาดแบบใหม่บน World Wide Web (New Model of Marketing Communication for the Web) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้ ดังนี้



จากภาพแสดงให้เห็นถึงเนื้อหา (Content) หรือข้อมูลข่าวสารที่ถูกสร้างขึ้นโดยองค์การ (F-Firm) ซึ่งรวมถึงสื่อมวลชน นั่นก็คือ Web Page ของสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ นอกจากนี้ เนื้อหาอาจถูกสร้างขึ้นโดยผู้บริโภค (C = Consumer) หรือผู้รับสาร (Audience) ก็ได้ โดยทั้งสื่อมวลชนและผู้รับสาร จะทำการส่งผ่านเนื้อหา คือ ข้อมูลข่าวสารที่ตนเองสร้างขึ้นไปยังสื่อ (Media) ซึ่งหมายถึง World Wide Web

จากแบบจำลองนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้รับสารสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวสื่อ คือ World Wide web ได้โดยตรง เช่น การที่ผู้รับสารเข้ามาสืบค้นข้อมูลใน Web Page (Medium) ที่ตนเองสนใจหรือใช้สร้างเนื้อหา (Content) โดยการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ส่งไปยังผู้สร้าง Web Page นั้นทันที ทำให้เป็นการใช้ World Wide Web เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล

สำหรับสื่อมวลชนก็มีลักษณะการใช้งาน World Wide Web ในรูปแบบเดียวกัน คือ ใช้เป็นช่องทางเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในลักษณะการสื่อสารมวลชน โดยสร้าง Web Page ขึ้น หรือจะใช้เป็นช่องทางสื่อสารระหว่างบุคคล เมื่อต้องตอบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ของผู้รับสารที่เข้าสู่ระบบมาสอบถาม

สำหรับรูปแบบของการสื่อสารมวลชนบน World Wide Web นั้น Syrysko (1995) (อ้างถึงใน นรินทร์ นำเจริญ, 2545) ได้ศึกษาในหัวข้อเรื่องสื่อแบบดั้งเดิมที่ปรากฏบน World Wide Web (From Web-offset to Cyberspace : A look at Traditional Media on web) พบว่า สื่อมวลชนทุกประเภท ได้ย้าย (Move) ตัวเองไปปรากฏบน World Wide Web ในขณะที่กิจกรรมด้านการสื่อสารในสังคมปกติ ได้ดำเนินควบคู่กันไปด้วย สื่อประเภทแรกที่ปรากฏบน World Wide Web คือ หนังสือพิมพ์ ตามมาด้วยสำนักข่าวต่าง ๆ เช่น Reuter, CNN ต่อมาคือ นิตยสาร โทรทัศน์และวิทยุ

นอกจากนี้ Syrysko พบว่า แม้หนังสือพิมพ์จะเป็นสื่อมวลชนประเภทแรกที่ปรากฏบน World Wide Web แต่กลับมีข้อจำกัดในด้านการสร้างสรรค์หรือนำเสนอ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุผล 2 ประการด้วยกัน เหตุผลแรก คือ การยึดติดอยู่กับประเพณีด้านรูปแบบและหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ เพราะหนังสือพิมพ์ไม่มีความจำเป็นจะต้องอยู่ในรูปแบบของ Multimedia หรือ Interactive การนำเสนอข้อความและภาพนิ่งเป็นสิ่งที่เพียงพอแล้ว เหตุผลที่สองคือ หนังสือพิมพ์ต้องนำเสนอข่าวสารประจำวัน ทำให้ไม่มีเวลามากพอที่จะนึกถึงการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

ส่วนสื่อกระจายเสียงอย่างวิทยุและโทรทัศน์นั้น ด้วยศักยภาพที่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นตัวหนังสือ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ ทำให้ผู้ใช้งานคาดหวังต่อรูปแบบของสื่อกระจายเสียงที่ปรากฏบน World Wide Web มากกว่าที่คาดหวังกับสื่ออื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม Web Page ของวิทยุและโทรทัศน์ช่วงแรก ๆ ไม่สามารถทำอะไรได้มากไปกว่าการเป็นสื่อที่คอยสนับสนุนสื่อหลักในสังคมปกติเท่านั้น เช่น กำหนดของรายการที่นำเสนอในแต่ละวัน

แต่ในปัจจุบันด้วยความสามารถของเทคโนโลยี Interactive Multimedia ทำให้ผู้ใช้งานสามารถฟังเพลงหรือเรียกแฟ้มข้อมูล วิดีโอรายการสถานีมารับชมได้ทันที สิ่งที่มีสื่อประเภทกระจายเสียงต้องคำนึงถึงอย่างมาก คือ การใช้โปรแกรมที่ง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อนและไม่ใช้เวลานานสำหรับผู้ที่ต้องการเปิดรับชมรายการต่าง ๆ นอกจากสิ่งนี้ที่ทำให้สื่อกระจายเสียงก้าวล้ำไปว่าการออกอากาศปกติ คือคุณสมบัติด้าน Interactive เช่น ส่งความคิดเห็นและความต้องการของผู้รับสารไปยังผู้ส่งสารโดยตรง

วัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถ (จงจินต์ จิตรแจ่ม, 2552, น. 30) แบ่งออกได้ ดังนี้

1. การแสดงความเป็นตัวตน (self-extensions) โดยบอกเล่าเรื่องราวของตนเอง แสดงความคิดเห็น เผยแพร่รูปภาพ เพลง คลิปวิดีโอ เพื่อสะท้อนบุคลิกลักษณะ รวมทั้งการนำเสนอผลงานต่าง ๆ
2. ค้นหาและติดต่อเพื่อนเก่า รวมทั้งการหาเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทศนคติ ความคิดเห็นที่มีประเด็นต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์ระหว่างกัน ทำให้สามารถขยายเครือข่ายเพื่อนเพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่น ๆ ในเครือข่ายเพื่อนเพิ่มขึ้น
3. แหล่งข้อมูลความรู้เพื่อหาความรู้ที่สนใจหรือเรียนรู้สิ่งใหม่ เช่น ภาษาต่างประเทศ งานหัตถกรรมและงานอดิเรกต่าง ๆ ตลอดจนจนข้อมูลทางวิชาการ การเรียนการสอนต่าง ๆ
4. แหล่งซื้อขายสินค้า เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก โดยเฉพาะผู้ขายรายย่อยนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการนำเสนอขายสินค้าผ่านเครือข่ายเพื่อน ซึ่งช่วยให้ผู้ซื้อที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ขายได้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษาแนวความคิดดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่า ในปัจจุบันเรากำลังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงด้านการสื่อสารที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัยในติดต่อสื่อสาร ซึ่งทำให้รูปแบบทางการสื่อสารในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมาก ที่ไม่ใช่แค่การสื่อสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร แต่ยังมีการตอบกลับจากผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร และมีการเปลี่ยนสถานะทางการสื่อสารจากผู้ส่งสารเป็นผู้รับสาร และผู้รับสารเป็นผู้ส่งสารขณะที่กำลังติดต่อสื่อสารกันอีกด้วย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS)

นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS) คือ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ปัจเจกบุคคลได้กระทำการต่าง ๆ ดังนี้

1. สร้างฐานข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะในระบบที่มีขอบเขต
2. เชื่อมต่อรายการต่าง ๆ ที่ผู้ใช้อยู่ให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลต่าง ๆ ที่ติดต่อสื่อสารกัน

3. สามารถเข้าชมและกีดขวางรายการเชื่อมของบุคคลภายในระบบได้ ธรรมชาติและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อเหล่านี้จะมีความหลากหลาย (Boyd & Ellison, 2007)

สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพิเศษ ไม่ใช่แค่การยอมรับให้ปัจเจกบุคคลได้พบปะกันบุคคลแปลกหน้าได้เท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมและเครือข่ายนั้นมองเห็นได้ และในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมขนาดใหญ่หลาย ๆ แห่ง การเชื่อมต่อของผู้ไม่เกี่ยวข้องไม่จำเป็นจะต้องจำกัดอยู่ที่พบปะเพื่อนใหม่เท่านั้น แต่พวกเขายังสามารถสื่อสารกับผู้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันในเครือข่ายสังคมปกติอยู่แล้วเช่นกัน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการพัฒนาลักษณะหน้าตาในหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่เป็นแกนหลักประกอบด้วย ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถมองเห็นได้ ที่แสดงการเชื่อมต่อรายการของเพื่อนที่เป็นผู้ใช้งานระบบเดียวกัน ข้อมูลส่วนตัวจะเป็นที่แยกออกมาชัดเจนที่ทำให้บุคคลสามารถกรอกข้อมูลสถานะของตนได้ (Boyd & Ellison, 2007) และเมื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละบุคคลจะถูกขอให้กรอกข้อมูลที่ประกอบไปด้วยชุดคำถาม เช่น อายุ ที่อยู่ ความสนใจ และสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันตัวเขาและหลาย ๆ เว็บไซต์ยังให้ผู้ใช้สามารถนำรูปส่วนตัวแสดงบนหน้าเว็บได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้ผู้ใช้เพิ่มเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย หรือปรับแต่งหน้าตาที่แสดงข้อมูลส่วนตัวได้ตามใจชอบและอื่น ๆ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ได้มีการทำแอปพลิเคชันพิเศษมากมาย เพื่อให้ผู้ใช้เพิ่มเติมในหน้าข้อมูลส่วนตัวได้ เป็นต้น หลังจากที่เขาได้เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ผู้ใช้สามารถระบุหรือแสดงความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ในระบบเดียวกัน โดยที่การกำหนดชื่อจะแตกต่างกันไป แต่ที่นิยมใช้ เช่น “Friend” “Contacts” หรือ “Fans” เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่กำหนดให้มีการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ฝ่าย แต่บางเครือข่ายก็ไม่ได้มีการกำหนดให้มีการยืนยันแต่กำหนดเป็นการยินยอมให้ติดต่อ (Follow) เป็นต้น การแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์และหลาย ๆ เว็บไซต์ ก็ยังจัดให้ผู้ใช้สามารถส่งหรือฝากข้อความในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของเพื่อนได้ นอกจากข้อมูลส่วนตัว (Profile) เพื่อน (Friend) การแสดงความคิดเห็น (Comments) และการส่งข้อความส่วนตัว (Private Message) บางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปิดให้มีการแบ่งปันรูปภาพ วิดีโอหรือการสร้างบล็อก รวมถึงเทคโนโลยีการส่งข้อความสั้น (Instant Message) ในขณะที่บางเว็บไซต์ได้สนับสนุนเชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือด้วย เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) มายสเปซ (My space) และไซเวิร์ลด์ (Cyworld)

ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตกำลังเป็นที่นิยมและมีผลกระทบในทุก ๆ ด้าน ในปัจจุบันทำให้มนุษย์ต้องมีการปรับตัวและพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกของการสื่อสารและพัฒนาของเว็บ (World Wide Web : WWW) จากยุคแรกคือ Web 1.0 ซึ่งมีลักษณะเป็น Static web คือมีการนำเสนอข้อมูลทางเดียว (One Way Communication) ด้วยการแปลงข้อมูลข่าวสาร

ที่มีอยู่รอบตัวเราให้อยู่ในรูปของดิจิทัล เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสารหรือโฆษณาตามหน้าเว็บไซต์ โดยผู้ใช้บริการสามารถอ่านได้แต่ไม่สามารถเข้าร่วมในการสร้างข้อมูลได้ แต่เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคที่ 2 ของเทคโนโลยี คือ Web 2.0 เป็นยุคของการสื่อสารสองทาง (Two Way Communication) ซึ่งไม่ใช่เพียงการรับส่งอีเมล รูปภาพหรือการดาวน์โหลดข้อมูลผ่าน Search Engine หรือใช้เว็บบอร์ดในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเท่านั้น Web 2.0 ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ในกลุ่มต่าง ๆ จนเกิดเป็นเครือข่ายทางสังคม (Social Network) บนโลกออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ อย่างไม่สิ้นสุด กลายเป็นสังคมเสมือนจริง ซึ่งเป็นสังคมหนึ่งในโลกของอินเทอร์เน็ต ที่ปัจจุบันยังคงผูกพัน และเข้าช้องกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลกของความเป็นจริง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันนี้เป็นช่องทางหนึ่งในการสื่อสารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากว่าการที่เป็นผู้ใช้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นการที่เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างจริงจังจำกัด บนระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันที่เข้ามา มีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นนั้น มีหลากหลายเว็บไซต์ มีบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคม ของตัวเองที่ผ่านเน็ตเวิร์คอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่าง ๆ อย่าง อีเมล เว็บบอร์ด บล็อก เข้าด้วยกันตั้งแต่ Hi5, Myspace, Facebook, Bebo, LinkedIn, Multiply, Ning และอื่น ๆ อีกมากมาย เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ (2552) กล่าวว่าเนื่องจากเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มีมากมาย จึงได้ทำการ จัดประเภทเว็บไซต์ในลักษณะ Social Network แบ่งเป็น 7 ประเภทดังนี้

1. ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ที่เห็นได้ชัดเจนเป็นเว็บที่รวบรวม ข้อมูลความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญ ที่เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา Google earth เว็บดูแผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์ การท่องเที่ยวเดินทาง การจราจร หรือ ที่พัก เช่น Wikipedia, Google earth, dig เป็นต้น

2. ประเภทเกมออนไลน์ (Online Games) เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกม ไข่มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่นแลกเปลี่ยน items ในเกมกับบุคคลอื่น ๆ ในเกมได้ และสาเหตุที่มีผู้นิยมมากเนื่องจากผู้เล่นได้เข้าสังคม จึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่า การเล่นเกมคนเดียว

3. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม (Community) เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้าง Profile ของตนเองโดยการใส่รูปภาพ กราฟฟิค

ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของเรา (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกันเช่น Hi5, Facebook, Myspace เป็นต้น

4. ประเภทฝากภาพ (Photo Management) สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่เปลี่ยนฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว อีกทั้งยังสามารถแบ่งปันภาพหรือซื้อขายภาพกันได้อย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket เป็นต้น

5. ประเภทสื่อ (Media) ไม่ว่าจะฝากโปสหรือแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น YouTube, imeem, Bebo, Yahoo video, Ustream.tv เป็นต้น

6. ประเภทซื้อ-ขาย (Business/Commerce) เป็นการทำธุรกิจทางออนไลน์ที่ได้รับคามนิยมมาก เช่น Amazon, eBay, Tared, Pramod แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากมีโอกาสให้ผู้ใช้บริการแบ่งปันข้อมูลกันได้หลากหลาย นอกจากการสั่งซื้อและติชมสินค้าเป็นส่วนใหญ่

7. ประเภทอื่นๆ คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการนอกเหนือจากนี้ซึ่งไม่สามารถจัดเข้าใน 6 ประเภทได้นั่นเอง

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network, Sites: SNS) เป็นซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้งานบนอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนองวิถีการดำเนินชีวิตของคนยุคนี้ ที่ใช้เวลากับการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพ ผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความสนใจร่วมกันและกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละคน

ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

นภัสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) กล่าวถึง ปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนในปัจจุบัน ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสารและการติดต่อกับเพื่อน ซึ่งลักษณะสังคมในปัจจุบันส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้คนสามารถพูดคุยกันได้แบบทันที (Real Time) อีกทั้งยังสร้างความรู้สึกถึงการเป็นเจ้าของเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์นั้น ๆ ยังช่วยอธิบายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสร้างตัวตนทางสังคม ทำให้มีจำนวนของผู้ใช้งานเครือข่ายในปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์กันอย่างกว้างขวาง

2. ลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า ลักษณะส่วนบุคคลมีความสำคัญอย่างมากต่อการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นความสามารถของแต่ละบุคคลมีผลต่อพฤติกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้ เนื่องจากในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผู้ใช้จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ จึงจะสามารถใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความไวใจ ความปลอดภัยของระบบ และความเป็นส่วนตัวส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการแลกเปลี่ยนความรู้ จากการศึกษาพบว่า ทักษะทางด้านความไวใจ มีความสัมพันธ์กับการยอมรับความรู้ที่ปลอดภัยในการใช้งาน ซึ่งความไวใจถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้และเปิดเผยข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทักษะด้านความเป็นส่วนตัวส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลเช่นกัน

4. คุณค่าทางด้านความบันเทิง หมายถึง เมื่อผู้ใช้บริการมีความรู้เพลิดเพลินและสนุกในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก็จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจ มีความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันมากขึ้นและเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

5. การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ทำให้คนนิยมใช้บริการมากขึ้น เนื่องจากผู้ใช้บริการเครือข่ายสามารถติดต่อกับเพื่อน คนรู้จัก ตลอดจนได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งยังมีความเชื่อว่าระบบจะมีการพัฒนาและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งช่วยให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

2.3 แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction)

คำว่า Addiction หรือความหลงใหลจนติดปกติ เริ่มใช้ครั้งแรกกับการดื่มสุราหรือใช้สารต่าง ๆ พฤติกรรมโดยทั่วไป เช่น การชื้อยา การดื่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นพนัน การสูบบุหรี่ การจับจ่ายซื้อของ การมีเพศสัมพันธ์หรือแม้กระทั่งการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต อาจเป็นเรื่องที่ปกติหรือติดปกติได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสมสร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็นการกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถเลิกทำได้ ไม่สามารถที่จะควบคุมไม่ให้เกิดความรู้สึกลับข้องใจ กระวนกระวายเมื่อไม่ได้ทำพฤติกรรมนั้น ๆ และก่อให้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว พฤติกรรมดังกล่าว ถือว่าเป็นพฤติกรรมย้ำทำหรือการหลงใหลจนติดปกติทั้งสิ้น แต่ความหลงใหลจนติดปกติในรูปแบบอื่น ๆ เช่น การติดโทรศัพท์

การติดเกมคอมพิวเตอร์ การติดพนัน อื่น ๆ อาจจะอธิบายได้จากลักษณะอาการบางอย่างที่มีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ เมื่อเกิดแล้วก็จะเกิดความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ โดยที่ไม่สามารถหยุดหรือควบคุมตนเองได้ และจะเพิ่มปริมาณและความถี่ขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ และทำให้รู้สึกว่าจะไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านั้นได้ มีอาการย้ำคิดย้ำทำ จนกระทั่งติดเป็นนิสัย (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, น. 13)

ความหลงใหลจนผิดปกติเป็นการที่หมกมุ่นต่อเรื่องสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นเวลานาน ซึ่งอาจจะนำไปสู่ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีผลกระทบต่อจิตใจได้ เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเสพติดเทคโนโลยี (Technology Addiction) ตัวอย่างเช่น การติดคอมพิวเตอร์ โดยมีได้เป็นการเสพติดทางสารเคมี เกี่ยวข้องกับการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ ซึ่งอาจจะเป็นในลักษณะทางเดียว เช่น การดูโทรทัศน์หรือลักษณะโต้ตอบ 2 ทาง เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, น. 13-14)

2.3.1 สาเหตุและลักษณะความหลงใหลจนผิดปกติ

ปัจจุบันยังไม่มีการแบ่งเกณฑ์ที่ใช้ทดสอบเกี่ยวกับพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติในเครือข่ายทางสังคมออนไลน์โดยตรงหรือชัดเจน อย่างไรก็ตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ในฐานะที่เป็นช่องทางใหม่ที่มีรากฐานมาจากการพัฒนาใช้งานของสื่ออินเทอร์เน็ต จึงมีรูปแบบเฉพาะและลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกันไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้บริการหรือการหลงใหลจนผิดปกติจนไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งไม่แตกต่างจากการเสพติด (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, น. 14)

สาเหตุที่มีความหลงใหลจนผิดปกติมีหลายสาเหตุ ดังนี้

1. เหตุผลด้านอารมณ์ (Emotion Reasons) เป็นอาการที่เกิดจากความต้องการทางด้านจิตใจภายใน เช่น ความต้องการเพิ่มคุณค่าในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง ปัญหาความผิดหวัง ความวิตกกังวล กระวนกระวายใจ ความไม่มั่นคง ความกดดันในชีวิต

2. เหตุผลด้านร่างกาย (Physical Reasons) เพื่อต้องการให้ร่างกายผ่อนคลาย ระบายความเจ็บปวด ความรู้สึกที่รุนแรง

3. อิทธิพลด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Reasons) เป็นผลจากสังคมรอบข้าง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ขาดความรัก ความอบอุ่น การเอาใจใส่ดูแลรวมทั้งความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว จะหลีกเลี่ยงจากภาวะความเป็นจริง

4. เหตุผลด้านสังคม (Social Reasons) จากการที่บุคคลต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการหลีกเลี่ยงความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือจากเหตุผลใด ๆ ก็ตาม บุคคลก็จะถูกชักจูงโดยง่าย

5. เหตุผลด้านสติปัญญา (Intellectual Reasons) เป็นการหันไปพึ่งสิ่งเสพติดเพื่อบรรเทาความเครียดในสมอง

ลักษณะผู้ที่มีความหลงใหลจนผิดปกติ ซึ่งจะมีอาการอย่างน้อย 6 อย่างที่เด่น ๆ ดังนี้

1. การให้ความสำคัญที่สุด (Salience) : เมื่อได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การได้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้บริการเหล่านั้นจะมีความคิดว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตและมีอำนาจต่อพวกเขา

2. การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Mood Modification) : จะเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตโดยผ่านจากคำถามต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาในการใช้ต่อครั้ง เมื่อมีการเลิกใช้อินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกเช่นไร เป็นต้น เมื่อใดที่ได้มีการใช้อินเทอร์เน็ตจะรู้สึกดีผ่อนคลาย

3. มีความอดทน (Tolerance) : ในกระบวนการนี้โดยวิธีการเพิ่มเวลาในการเข้าไปมีส่วนร่วมของกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือกำหนดเวลาเพื่อให้ประสบความสำเร็จให้ตรงตามความต้องการ กล่าวคือ จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นเพื่อความพึงพอใจ

4. อาการของการเลิก (Withdrawal Symptoms) : ความรู้สึกไม่สนุก สถานภาพทางอารมณ์ หงุดหงิด เครียด สถานภาพของร่างกาย มีผลกระทบโดยตรงโดยเฉพาะกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ถูกหยุดหรือทำให้สั้นลง

5. ความขัดแย้ง (Conflicts) : มีความรู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางจากคนรอบข้าง

6. การกลับสู่สภาพเดิม (Relapse) : มีแนวโน้มสำหรับที่จะกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตซ้ำ ๆ หลังจากการมีความพยายามควบคุมไม่ให้ใช้หรือหยุดใช้

ลักษณะความหลงใหลจนผิดปกติในใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า มีลักษณะเหมือนกับการติดการพนัน ซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้ ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้ หงุดหงิดเมื่อได้ใช้น้อยลงหรือไม่ได้ใช้ โดยไม่เกี่ยวกับสารมีนเมา โดยที่ผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้อย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานานอย่างน้อย 1 ปี ถือได้ว่าการหลงใหลจนผิดปกติการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับผู้ที่ไม่เข้าข่ายเกิน 3 ข้อ ยังถือว่าเป็นปกติ

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต

2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นอยู่เรื่อยๆ

3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้

4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้

5. การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าทำให้รู้สึกดีขึ้น

6. หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง

7. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียน และยังคงใช้อินเทอร์เน็ตแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

8. มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระทบกระวายเป็นเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต

9. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

ลักษณะของพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ ดังนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต
2. ลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต
3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอน เพื่อที่จะได้มีเวลาใช้
6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น
7. ละทิ้ง ละเลยครอบครัวและเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลาไปกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

โรคติดอินเทอร์เน็ต Internet Addiction Disorder (IAD) ไม่ได้มีการจัดประเภทไว้ในความผิดปกติทางจิต เป็นเพียงกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง การเสพติดอินเทอร์เน็ตในทางจิตวิทยานั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่คำนึงถึงประเภทของกิจกรรมที่ใช้บริการอยู่ สามารถใช้บริการได้ทั้งหมด ซึ่งเกิดจากการเสพข้อมูลหรือข่าวสารมากเกินไป เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ที่สามารถโต้ตอบ (Interact) ได้ทันที ซึ่งทำให้โลกของอินเทอร์เน็ตมีความเสมือนโลกสังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ที่ผู้ใช้สามารถมีตัวตนในโลกนั้นได้ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ ไร้ขอบเขตและทิศทาง และสร้างตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตตามที่ต้องการได้ สนองความต้องการให้พึงพอใจกับผู้ใช้ได้มากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง

2.3.2 ผลกระทบของความหลงใหลจนผิดปกติ

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมาก ๆ จะทำให้ละทิ้งในการทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้และไม่สนใจในการเรียน

2. ปัญหาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้นจะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากไป ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์คู่รัก ครอบครัว เพื่อนสนิท โดยจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน ซึ่งจะใช้เวลากับบุคคลรอบข้างในชีวิตลดน้อยลง

3. ปัญหาทางการเงิน ผู้ที่มีความหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับค่าบริการในการทำกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต เช่น ค่าบริการอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ เป็นต้น

4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้น ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดน้อยลง การพักผ่อนไม่เพียงพอทำให้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปนั้นทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ การปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ เนื่องจากต้องอยู่ในลักษณะท่าทางเดิมเป็นเวลานาน การปวดหรือเสียวสายตา เนื่องจากจ้องจอคอมพิวเตอร์มากเกินไป เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง มีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่องาน การเรียน ชีวิตส่วนตัวและบุคคลรอบข้าง (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, น. 13-18)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction)

โรคใหม่ทางสังคมโรคหนึ่งที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการของเทคโนโลยีและกระแสสังคมออนไลน์ต่าง ๆ คงหนีไม่พ้นโรคที่ชาวต่างชาติ เรียกว่า Digital addictions หรือ โรคเสพติดดิจิทัล ซึ่งอาการของโรคนี้ คือไม่สามารถอดใจได้ที่จะต้องเข้าเช็ค ตรวจสอบหรือรายงานตัวในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook twitter หรือ Instagram ตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกันก็ไม่สามารถอยู่เฉย ๆ หรือนิ่ง ๆ ได้เกินห้านาที โดยไม่ยกโทรศัพท์หรือ Tablet ขึ้นเช็คข่าวหรือข้อมูลทางเน็ต หรือทุกครั้งที่มีโอกาสหรือเวลาว่าง จะต้องตรวจสอบอีเมล เช็คข่าวต่าง ๆ ผ่านเน็ตคุยกับเพื่อนผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ หรือในขณะที่ประชุมต้องเปิดทั้งคอมพิวเตอร์เพื่อทำงานหรือเช็คอีเมลไปด้วย และในขณะที่เดียวกันก็คอยคุยกับเพื่อนผ่านทาง Line/WhatsApp ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่

ปัจจุบันนี้ไม่ว่าใครไปที่ใดก็แล้วแต่ ปรากฏการณ์หนึ่งที่มีมักจะพบเห็นจนชินตาคือผู้คนจะยกโทรศัพท์ขึ้นมาเพื่อเข้าสู่โลกดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นนั่งบนรถไฟฟ้าหรือนั่งร่วมโต๊ะรับประทานอาหารด้วยกัน เคยเห็นบางครอบครัวนั่งรับประทานอาหารร่วมกันที่ร้านอาหารแล้ว ทั้งคุณพ่อคุณแม่และลูก ๆ ต่างยกโทรศัพท์ของตัวเองขึ้นมา แล้วก็กด ๆ โดยไม่ได้สนใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ปรากฏการณ์ต่าง ๆ

เหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แต่ดูเหมือนจะเป็นกระแสที่ห้ามไม่หยุดกันทั่วโลก จากการสำรวจของ Nielsen ในปี 2011 พบว่า ชาวอเมริกาใช้เวลา 81,000 ล้านชั่วโมงต่อปี ในเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Blog ต่าง ๆ ในขณะที่เดียวกันร้อยละ 64 ของเวลาที่ใช้บนโทรศัพท์มือถือถึงนั้น จะใช้ไปกับ apps ต่าง ๆ งานวิจัยของ Nielsen ยังพบอีกว่า คนจำนวนมากจะใช้ชีวิตกับจอตจิทัลมากกว่าหนึ่งจอขึ้นไป อาทิเช่น นั่งดูโทรทัศน์ไป ก็เปิด Tablet หรือโทรศัพท์มือถือไปด้วย หรือ นั่งทำงานหน้าจคอมพิวเตอร์ก็คอยสนใจต่อจอตจิทัลมือถือไปด้วย จริง ๆ แล้ว การปรับตัวให้สอดคล้องและก้าวทันตามเทคโนโลยีและกระแสสังคมที่เปลี่ยนไปเป็นสิ่งที่ดี แต่เมื่อการเสพติดต่อสื่อดิจิทัลและสภาวะออนไลน์ทั้งหลายนั้นมันมากเกินไป ก็ส่งผลต่อความสามารถในการทำงานและใช้ชีวิต มีงานวิจัยอีกที่พบว่าโดยเฉลี่ยแล้วพวกที่เสพติดสื่อดิจิทัลจะนั่งทำงานได้นิ่ง ๆ เพียงแค่สามนาที่ก่อนที่จะถูกรบกวนด้วย บรรดา Notification ต่าง ๆ และพบว่าการถูกรบกวนด้วยสื่อออนไลน์เหล่านี้ยังส่งผลต่อ IQ ของคน ๆ นั้น มากกว่าการเสพยาเสพติดด้วยซ้ำ ขณะเดียวกันผลจากการการออนไลน์ตลอดเวลาทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อง่ายมากขึ้น ความอดทนน้อยลง เพราะปัจจุบันผู้คนไม่ต้องใช้ความพยายามมากเท่าใดนัก ต่อการหาคำตอบต่อคำถามหรือความอยากรู้ต่าง ๆ ที่เข้ามา เพราะจากทุกสถานที่และทุกเวลาที่ตนเองสามารถเข้าไปหาคำตอบออนไลน์ได้ จะสังเกตได้จากคนรุ่นใหม่จำนวนมากที่มีอาการซีแพโอ โดยเวลาฟังเพลงต่าง ๆ จะไม่อดทนฟังให้จบเพลงโดยไม่เลื่อนเปลี่ยนเพลง

ผลจากการเสพติดดิจิทัลทำให้ได้รับข้อมูลต่าง ๆ ตลอดเวลา และอาจจะมากเกินไปจนความจำเป็น มีงานวิจัยที่พบว่าสมองรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ มากกว่าเมื่อสี่สิบกว่าปีที่แล้วถึงสามเท่า มีคนจำนวนมากที่ใช้ชีวิตเสมือนเป็นผู้สื่อข่าวภาคสนามที่จะต้องรู้และรายงานข่าวใหม่ ๆ สด ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะไฟไหม้ รถจะติด น้ำมันจะขึ้นราคา หรือบุคคลสำคัญเสียชีวิต อีกข้อสังเกตที่น่าสนใจคือทุกครั้งเมื่อเครื่องบินลงจอดปุ๊บ สิ่งแรกที่ผู้โดยสารจำนวนมากทำคือเปิดโทรศัพท์มือถือ ทำให้มีความรู้สึกว่ามีข้อมูลหรือข่าวสารต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับโทรศัพท์มือถือถึงนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมากหรือมีความสำคัญถึงขั้นเป็นตายกว่าที่จะรอที่จะเปิดมือถือในอาคารผู้โดยสารไม่ได้

ปัจจุบันเริ่มมีความคิดว่าการที่ผู้คนเสพติดกับดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้วิถีในการดำเนินชีวิต ความคิดและทัศนคติเปลี่ยนไปจากเดิม คนยุคใหม่อาจจะคิดได้เร็วขึ้น ทำงานได้เร็วขึ้น แต่สิ่งที่ขาดไปคือความสามารถในการคิดในเชิงลึก สมาธิในการทำงานที่นาน หรือแม้กระทั่งความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ จะเริ่มพบค่าต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความพยายามในการลดอาการเสพติดสื่อดิจิทัลต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น Digital Diet หรือ Digital Detox หรือ แม้กระทั่ง Digital Addiction Clinics ซึ่งหลาย ๆ คนที่เข้าโปรแกรมเหล่านี้ โดยผู้คนหวังจะหายจากโรคเสพติดดังกล่าว และสามารถใช้ชีวิตที่สมดุลในโลกยุคดิจิทัลนี้ได้

2.5 ทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal-Deception Theory)

ชนินทร์ พุ่มบัณฑิต และกมลชนก ยวดยง (2565, น. 246-247) กล่าวถึงทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal-Deception Theory) ความลวง หมายถึง พฤติกรรมที่ตั้งใจแสดงออกเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจผิด (Littlejohn & Foss, 2009) ทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal-Deception Theory- IDP) นี้ เป็นทฤษฎีการสื่อสารร่วมสมัยที่มีแนวโน้มในการทำนายและอธิบายความลวงในบริบทการมีอินเทอร์เน็ต กิริยาระหว่างบุคคล ทฤษฎีนี้พัฒนาขึ้นเพื่อที่จะเสนอมุมมองที่เป็นทางเลือกในการมีอำนาจเหนือทางจิตใจในการหลอกลวง ทฤษฎีนี้มีการพัฒนาหลายสิบปี จากผลการวิจัยจนน่าเชื่อถือและนำมาอธิบายในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ ซึ่งมีสมมติคติหรือข้อสมมติฐานที่ทดสอบได้ นำมาใช้ในการทำนายและอธิบายความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งขอบเขตของทฤษฎีนี้ สามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ระหว่างที่ทำการสื่อสารได้ทั้งการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) การสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ การสื่อสารที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ หรือการสื่อสารในโลกเสมือนจริง จวบจนปัจจุบันการทดลองมากกว่า 20 ชิ้นได้ถูกนำมาทดสอบมุมมอง ต่าง ๆ ของทฤษฎีนี้ ซึ่งแม้จะไม่ใช้ทั้งหมด แต่โดยส่วนมากก็สนับสนุนทฤษฎีนี้ (Sotanasathien, 2016 อ้างใน ชนินทร์ พุ่มบัณฑิต และกมลชนก ยวดยง, 2565, น. 246-247) ทฤษฎีความลวงในการสื่อสารระหว่างบุคคลนี้ไม่ได้สนใจที่สาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่สนใจในการจัดหาปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างสารที่หลอกลวง และค้นหาความลวงที่น่าเสนอสิ่งที่เป็นข้อสรุปของทฤษฎี และการนำมาใช้อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นหลายสมมติคติในทฤษฎีนี้มีขึ้นเพื่อสนับสนุนแนวคิดทฤษฎี แต่ไม่ได้เป็นการทดสอบทฤษฎี ทฤษฎีนี้เป็น การแจกแจงสมมติคติเกี่ยวกับธรรมชาติของการสื่อสารระหว่างบุคคล และธรรมชาติ ในการลวง ซึ่งมีสมมติคติประการแรก คือ การสื่อสารระหว่างบุคคลเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีทั้งผู้ส่ง สารและผู้รับสาร ซึ่งผู้รับสารตั้งใจที่จะส่งสาร (เข้ารหัสสาร) ในรูปแบบทั้งวัจนะและอวัจนภาษา และสังเกตพฤติกรรมตอบกลับของผู้สื่อสารอีกคนที่จะสื่อสารตอบกลับมา ซึ่งผู้ฟังต้องรับรู้และตีความเนื้อหาที่ผู้ส่งสารส่งมา โดยการส่งการกระทำบางอย่างกลับไป กลายเป็นการสนทนากัน ซึ่งหากมีการลวงบางอย่างเกิดขึ้นในการสื่อสารนี้ ซึ่งอาจจะเป็นการลวงในขั้นตอนการสื่อสาร การใช้การสื่อสาร ทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษา ไม่สามารถจับเป็นภาพหนึ่งได้ อีกสมมติคติคือ ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร เป็นคนกระตือรือร้นให้การมีส่วนร่วม หรือไม่มีส่วนร่วม และปรับแผนพฤติกรรมการลวงได้ สมมติฐาน ต่อมาคือ ผู้ส่งและผู้รับสารแสดงการสื่อสารที่แตกต่างอย่างหลากหลาย รวมถึงขั้นตอนการส่งวัจนภาษา นำเสนอในแบบที่ตนเองชอบตอบกลับ และจัดการการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งผู้ส่งและผู้รับสารมีอิสระต่อกัน สำหรับกลยุทธ์ในการลวง ต้องใช้กลยุทธ์ในการจัดการสามด้าน คือ จัดการข้อมูล จัดการพฤติกรรม และจัดการภาพลักษณ์ เพื่อไม่ให้โดนจับได้ Burgoon & Buller (1994 อ้างใน ชนินทร์ พุ่มบัณฑิต และกมลชนก ยวดยง (2565, น. 246-247)

เห็นว่า ความลวงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนต้องพยายามตรวจสอบอันตรกิริยาที่กำลังดำเนินอยู่ ระหว่างผู้สื่อสาร เป็นการครอบงำที่ไตร่ตรองไว้ก่อน ผู้ลวงอาจใช้ประสบการณ์ที่ชำนาญเพื่อเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบ และผู้รับสารก็จะให้ประสบการณ์ตั้งข้อสงสัยถึงสารที่กำลังลวง ความคิดภายในของผู้รับสารอาจแสดงให้เห็นโดยพฤติกรรมว่าผู้พูดกำลังโกหก ซึ่งผู้สื่อสารก็พยายามจับโกหกของอีกฝ่ายหนึ่งเสมอ ความลวงจึงเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ควบคุมพฤติกรรมของอีกฝ่ายหนึ่ง ปัจจัยที่ทำให้กระบวนการลวงดำเนินต่อไป ได้แก่ ความสามารถในการมีอันตรกิริยา (Interactivity) ความแจ่มแจ้งที่ไม่จำเป็นต้องมีสื่อกลาง (Immediacy) และความต้องการสนทนา (Conversational Demand) ทั้งนี้กระบวนการตรวจสอบการลวง ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจในการลวง และทักษะในการลวงและแรงจูงใจในการตรวจจับ

2.6 ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (The Uses and Gratifications Theory)

ทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ (พีระ จิโรโสภณ, 2541, น. 634-635) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญที่ผู้รับสารในการตัดสินใจเลือกใช้ประเภทสื่อ และเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล โดยอาศัยพื้นฐานความต้องการของตนเองเป็นหลัก ซึ่งการตัดสินใจเลือกรับสื่อที่ผู้รับสารจะพิจารณาในแง่ที่ว่า คนต้องการอะไร จากสื่อใด สารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนองความต้องการของตนอย่างไร ปัจจัยที่ควรคำนึงถึงสำหรับการวิเคราะห์ที่ผู้รับสาร

1. ความต้องการของผู้รับสาร

- 1.1 ต้องการข่าวสารที่เป็นประโยชน์กับตน
- 1.2 ต้องการข่าวสารที่สอดคล้องกับความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยมของตน
- 1.3 ต้องการประสบการณ์ใหม่
- 1.4 ต้องการความสะดวกและรวดเร็วในการรับสาร

2. ความแตกต่างของผู้รับสาร

2.1 อายุเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม โดยปกติแล้วคนที่มีวัยต่างกันมักมีความต้องการในสิ่งต่าง ๆ แตกต่างกัน มีความสนใจในข่าวสารที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นอายุจึงน่าเป็นตัวกำหนดทัศนคติและพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารในการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน

2.2 เพศ ความแตกต่างทางเพศทำให้บุคคลมีพฤติกรรมของการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงกับเพศชายมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยม และทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนทั้งสองเพศไว้แตกต่างกัน

2.3 สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว ทำให้คนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มีทัศนคติ ค่านิยมและเป้าหมายที่แตกต่างกัน

2.4 การศึกษา เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร การศึกษาที่ต่างกัน ในยุคสมัยที่ต่างกัน ในระบบการศึกษาที่ต่างกัน ในสาขาวิชาที่ต่างกัน ย่อมมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกัน

3. ความตั้งใจและประสบการณ์ในขณะที่ตั้งใจจะช่วยให้บุคคลรับรู้ข่าวสารได้ดีกว่า ดังคำกล่าวที่ว่า เราเห็นในสิ่งที่อยากเห็นและได้ยินในสิ่งที่เราต้องการได้ยิน ดังนั้น ความตั้งใจและประสบการณ์เดิมของผู้รับสารจึงมีความสำคัญต่อการรับข่าวสาร

4. ความคาดหวังและความพึงพอใจ ความคาดหวังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการของคนในการที่จะตีความ ต่อสภาพแวดล้อมเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ ส่วนความพึงพอใจในการติดต่อสื่อสาร คือ ความพึงพอใจในข่าวสารที่ได้รับ เพราะข่าวสารต่าง ๆ ที่ได้รับนั้น ผู้รับสารสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจและการปฏิบัติงานต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้

McCombs; Maxwell E and Lee B. Becker (1979, p. 134) กล่าวไว้ในเรื่องของการใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการของคุณคน เนื่องจากบุคคลมีความต้องการดังต่อไปนี้

1. ต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการสังเกตการณ์และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ จากสื่อมวลชนเพื่อให้รู้เท่าทันเหตุการณ์และรู้ว่าอะไรมีความสำคัญ
2. ต้องการให้ช่วยตัดสินใจ (Decision) โดยเฉพาะการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
3. ต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยสนทนา (Discussion) โดยการรับสื่อมวลชนทำให้บุคคลมีข้อมูลที่น่าไปใช้ในการพูดคุยกับผู้อื่นได้
4. ต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว
5. ต้องการเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) หรือสนับสนุนการตัดสินใจในสิ่งที่ได้กระทำไปแล้ว
6. ต้องการความบันเทิง (Relaxing and Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลิน

จากทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ จะเห็นได้ว่า ผู้ใช้สื่อ ว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองด้านใดบนความแตกต่างของผู้ใช้สาร ด้านเพศ อายุ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ และการศึกษาในประเด็นของการใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการของคุณคน (Maxwell E McCombs and Lee B. Be) คือ ต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) ต้องการให้ช่วยตัดสินใจ (Decision) ต้องการข้อมูล เพื่อการพูดคุย สนทนา (Discussion) ต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ต้องการเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) และต้องการความบันเทิง (Relaxing and Entertainment)

2.7 แนวคิดเชิงพุทธศาสนากับการหลอกลวง

หลักการในทางพระพุทธศาสนา พบว่า ในคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนามีข้อมูลหลายแหล่งที่แสดงโทษของการ “โกง” หรือการเบียดบังทรัพย์ หรือสิ่งของอันไม่พึงประสงค์ หรือการได้มาโดยไม่สุจริต แม้แต่เพียงแค่เฉียดกล่าวกรายยังต้องโทษเกือบประหารชีวิต (จรัลภรณ์ สุธรรมสภา, 2557) แปลว่าการ “เบียดบัง” ทรัพย์ากรในทุกกรณีเป็นเหตุนำไปสู่ความเสื่อมหรืออันตรายต่อชีวิตได้ทั้งสิ้น (บงกช สุทัศน์ ณ อยุธยา, 2557)

หลักปฏิบัติในเรื่องศีล 5 เป็นบัญญัติพื้นฐานในเชิงสังคม ซึ่งเราจะเห็นว่า ศีลโดยเฉพาะข้อ อทินนาทานา มีแนวคิดเรื่องสัมมาอาชีวะ ที่เป็นเครื่องการันตีว่า พระพุทธศาสนา ไม่สนับสนุนหรือส่งเสริม การ “เบียดบัง” ทั้งทรัพย์สินของบุคคล ปจเจก หมุคณะ สนวนรวม และสาธารณะประโยชน์ หรือของภาครัฐ อันมีความหมายถึงการฉ้อโกงทุกกรณี ดังนั้นหลักการทางพระพุทธศาสนา สามารถนำมาอธิบาย ประยุกต์ใช้ป้องกันการทุจริตคอร์รัปชันได้ คือ

1. การใช้หลัก “ธรรมวินัย” หรือ “หลักการ” ให้เป็นสิ่งสำคัญที่สุด หมายถึง พระพุทธศาสนา ให้ยึดหลักการดังมีหลักฐานว่า ก่อนที่พระพุทธเจ้าจะปรินิพพาน พระอานนทได้ทูลถามว่า จะมอบให้ใคร เป็นผู้นำพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าได้ตอบว่า “ธรรมวินัยจะเป็นศาสดาแทนเรา” ในความหมายคือ หลักการอันเป็นอุดมคติแกนกลางจะเป็นสิ่งสำคัญสูงสุดเพื่อยึดถือ เพื่อการปฏิบัติหรือให้ผู้ยึดถือได้ปฏิบัติ ในความหมายคือ ศีลธรรมต้องเป็นศีลธรรม กฎหมายต้องเป็นกฎหมาย ความโปร่งใสต้องเป็นความโปร่งใส นัยยะนี้คือ หลักการต้องเป็น “บัญญัติ” ของทุกสังคม หรือทำให้คนมีความสุจริตในหน้าที่ ชื่อตรงต่อหน้าที่ ดังกรณี ครุบาตีบ อุบาลี วัดหัวฝาย สุโขทัย เกจิเป็นศิษย์ครุบา ศรีวิชัย (พ.ศ. 2421-2481) ที่มีประวัติ ถึงความมุ่งมั่น ชื่อตรงต่อ “มังสวิวัติ” จนกระทั่งมรณภาพด้วยโรคขาดสารอาหาร หรือ “พระยาพิชัยดาบหัก” (พ.ศ.2284- 2325) (ทรงพล นาคเอี่ยม, 2550) ที่ยอมสละชีวิตเพียงเพราะต้องการยืนยันต่อเจตนารมณแห่งความ “ชื่อสัตย์” พรอมวลีเด็ดว่า “ไม่เป็นข้าสองบาว ไม่เป็นจ้าวสองนาย” รวมไปถึง “พันทายนรสิงห์” ในประวัติศาสตร์ที่มุ่งมั่นต่อความจริงและความถูกต้อง ที่ยืนหยัดต่อความตายเพื่อที่จะรักษา “กฎ” ไว ดังนั้น แนวคิดทางพระพุทธศาสนา คือ การยึดหลักการที่จะเป็นสิ่งสำคัญหรือรักษาความถูกต้องไว้ ดังมีแนวคิดทางพุทธศาสนาที่ว่า “จงสละมือเพื่อรักษาแขน สละแขนเพื่อรักษาชีวิต และยอมสละชีวิต เพื่อรักษาธรรม (ความถูกต้อง)” ดังนั้นหากสังคมถูกทำให้เป็นสังคมแห่งความจริง ถือกฎกติกาที่ถูกต้อง เหมือนพระพุทธเจ้าทรงทูลตอบคำถามพระอานนทว่าจะมอบให้ใครเป็น “ศาสดา” แทนพระองค์ หลังปรินิพพานแล้ว พระพุทธศาสนายืนยันเจตนารมณที่ชัดเจนว่า “หลักการ” สำคัญกว่าตัวบุคคล และหลักการเป็นอุดมคติสูงสุดในการดำเนินทั้งในส่วนชีวิตและองค์กร เมื่อมาประยุกต์ใช้กับการป้องกัน

การคอร์รัปชัน หลักพุทธธรรมต้องเข้มข้น จริงจัง หลักกฎหมายย่อมสำคัญสุด ต้องมีอำนาจในการบังคับใช้ โดยไม่เลือกปฏิบัติ โดยถือแนวคิดในเรื่องหลักการสูงสุดสำคัญสุด ตามที่ปรากฏในพระพุทธานุชา

2. การใช้หลักศีล 5 โดยเฉพาะข้ออทินนาทานา ซึ่งเป็นหลักการป้องกันความมั่นคงของมนุษย์ในด้านทรัพย์สิน ที่จะไม่ถูกละเมิดจากผู้ใด คณะใดหรือกลุ่มใด ต่อทรัพย์สินส่วนบุคคล สวรรวม สาธารณะและสวรรวมของประเทศชาติ ยอมจะไม่ถูกคุกคาม เบียดบังหรือให้ได้มาด้วยวิธีการไม่ถูกต้อง ดังนั้น ศีลข้อนี้จะเป็นสวนสนับสนุนให้เกิดการหวงแหนทรัพย์สินของตนเอง รู้คุณค่าของทรัพย์สิน สวรรวมที่ถูกทำให้เป็นสวรรวม (ภาษี) ในระบอบรัฐ การบริจาค (องค์กรการกุศล) ผู้เสียภาษีหรือผู้บริจาค ยอมมีสิทธิ์ที่จะหวงแหนภาษีหรือผลประโยชน์ในนามรัฐ สวรรวม โดยมีบทบาทตรวจสอบ คณะบุคคล ที่จะมาชิงบประมาณของแผ่นดิน กระตุ้นให้เขาเหล่านั้น จะต้องตระหนักว่าจะไม่ละเมิดหรือใช้ในทางที่เป็นการเบียดบังหรือเอาเปรียบแผ่นดินและประชาชนด้วยการ “ฉอราษฎร์บังหลวง” เมื่อเงินภาษีไปอยู่ในรูปเงินรวมของแผ่นดิน ที่ควรเป็นประโยชน์ของประชาชนทั้งประเทศอย่างเสมอภาคเท่าเทียม ต้องไม่ถูกเบียดบังด้วยผู้บริหาร ภาครัฐ/เอกชน ข้าราชการ นักการเมือง ที่ไม่ได้บริหารให้เป็นไปโดยสุจริต ดังนั้นกระบวนการของศีลการใช้หลักปฏิบัติ “สุจริต” หมายถึง ความประพฤติดี ความประพฤติชอบ ประพฤติตรงและจริงใจไม่คิดคดทรยศ ไม่คดโกงและไม่หลอกลวง คนจะได้ชื่อว่ามีคุณสัจจะ ต้องมีความจริง 5 ประการ ต้องครอบคลุมไปถึงการเบียดบังมิใช่แค่การรักษาทรัพย์ในกระเป๋าของตัวเองที่หามาได้ ดังนั้น ชาวพุทธ ชาวไทย หรือชาวโลกต้องตระหนักเห็นความสำคัญของความสุจริตและหาทางช่วยป้องกัน การทุจริตคอร์รัปชัน หรือการเบียดบังทรัพย์สินสวรรวม ดังแนวคิดของพระพรหมบัณฑิต ที่ได้ให้ทัศนะของศีลข้อป้องกันการคอร์รัปชันไว้ว่า “...เวลาที่เราจะต่อต้านทุจริต คอร์รัปชันไม่น่าหลักธรรมศีล 5 เขาไปได้อย่างไร โดยเฉพาะในข้ออทินนาทานา ธรรมมาภิบาลจะต้องมีความ Transparency เป็นข้อหนึ่งในนั้น ก็คือความโปร่งใส ทำอย่างไรให้คนโปร่งใสก็ให้คนมีศีล มีธรรม เบญจศีล เบญจธรรมต้องเขามา...” ดังนั้น กฎทางศีลธรรมจะต้องเขามามีสวรรวมอย่างชัดเจน ในฐานะเป็นหลักปฏิบัติสากลของชาวพุทธ พร้อมส่งเสริม สนับสนุนให้เป็นกลไกขับเคลื่อนให้เกิดผลในทางปฏิบัติ เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ทรัพย์สินต้องชัดเจน แยกให้ออก ระหว่างสวรรวมรัฐ สวรรวมตนและส่วนองค์กร และไม่ละเมิด เบียดบัง เบียดเบียน โดยประการทั้งปวง โดยมีหลักศาสนาเป็นเครื่องกระตุ้นเตือน หลักกฎหมายของรัฐช่วยควบคุมป้องกัน

3. การใช้หลักปฏิบัติเรื่อง “สัมมาอาชีวะ” การสอนให้ประชาชนชาวพุทธ ประกอบอาชีพที่สุจริต มีคำสอนว่า “ชาวพุทธต้องไม่ประกอบอาชีพมิฉฉาวฉินชา” อันหมายถึงอาชีพที่ต้องไม่เบียดเบียนตนเอง เบียดเบียนชีวิตคนอื่น เบียดเบียนสังคมในภาพรวม ดังนั้นการที่จะป้องกันแก้ไขการคดโกงตามหลักพุทธธรรม คือ ต้องส่งเสริมให้เกิดการ “ยังชีพ-ประกอบอาชีพ” ที่ “สุจริต” เป็นไปตามครรลองที่สุจริตชนพึงกระทำ ตามกรอบของหลักพุทธศาสนา ที่เรียกว่า “สัมมาชีพ” อันเนื่องด้วยวิธีการปฏิบัติ

และหลักคุณธรรมทางศาสนา ที่จะยึดสมათานถือไว้ว่าถูกต้อง จะยังคงเป็นความถูกต้อง รัฐต้องเข้าไปสร้างอาชีพ สร้างงาน สร้างรายได้เพื่อส่งเสริมให้ประชาชน พลรัฐในภาพรวมยังชีพด้วยคุณภาพชีวิตที่เป็นปกติสุข

4. การใช้หลักปฏิบัติ “สุจริต” หมายถึง ความประพฤติดี ความประพฤติชอบ ประพฤติตรง และจริงใจไม่คิดคดทรยศ ไม่คดโกงและไม่หลอกลวง คนจะได้ชื่อว่ามีคุณสมบัติ ต้องมีความจริง 5 ประการ คือ

- 1) จริงต่อการทำงาน คือ ทำอะไรทำจริง มุ่งในงานสำเร็จเกิดประโยชน์ส่วนตนหรือส่วนรวมได้จริง ๆ
- 2) จริงต่อหน้าที่ คือ ทำจริงในงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งเรียกว่า หน้าที่ ทำงานเพื่องาน ทำงานให้ดีที่สุด ไม่เลินเล่อ ไม่หละหลวม ไม่หลีกเลี่ยงบิดพลิ้ว คือ หลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติตามหน้าที่ ตองเอาใจใส่หน้าที่ในงานสำเร็จเกิดผลดี
- 3) จริงต่อวาจา คือ การพูด ความจริง ไม่กลับกลอก รักษาวาจาสัตย์อย่างเคร่งครัด พูดจริง ทำจริงตามที่พูด
- 4) จริงต่อบุคคล คือ มีความจริงใจต่อคนที่เกี่ยวข้อง ตอมิตรและผู้ร่วมงาน จริงใจต่อเจ้านายของตน เรียกว่ามีความจงรักภักดี จริงใจต่อผู้มีพระคุณ เรียกว่า มีความกตัญญู กตเวที
- 5) จริงต่อความดี คือ มุ่งประพฤติแต่ความดีจนติดเป็นนิสัย เป็นบุคคลที่ประกอบด้วย คุณธรรม คือ ทิริ ความละเอียดรอบคอบ ละเอียดใจต่อการทำชั่ว โอดตັปปะ ความกลัวบาป เกรงกลัวต่อความชั่ว เมื่อประมวลออกมาความสุจริต ความจริง จึงหมายถึง การกระทำที่ “โปร่งใส” และตรงไปตรงมา ไม่เบียดบังทรัพย์สินของส่วนรวม คำว่า “สุจริต” ต้องตรงกับความโปร่งใสและในความโปร่งใส เป็นพฤติกรรมและการกระทำที่สุจริตที่ควรให้เกิดขึ้นกับการบริหารในทุกองค์กร

2.8 แนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก

จิตวิทยาเชิงบวก เป็นแนวคิดจิตวิทยาศาสตร์ทางสังคม มุ่งศึกษาการบ่มเพาะ ความแข็งแกร่ง ความสำคัญ และความจำเป็นในการดำรงชีวิตของบุคคลและสังคมอย่างเต็มเต็ม ให้มนุษย์สามารถนำพาสิ่งที่มีความหมาย เกื้อกูลการมีชีวิตอยู่อย่างครอบคลุม สมบูรณ์และให้ได้รับประสบการณ์ที่ดี มีคุณค่า มีความสุขทั้งในด้านความรัก หน้าที่การงานและการพักผ่อน ด้วยเหตุนี้จิตวิทยาเชิงบวกจึงเป็นศาสตร์ทางเลือกใหม่ที่มุ่งพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลให้เป็นผู้ที่มีความสุข ทั้งนี้โดยมีพื้นฐานของความสุขจากการพัฒนาตนเองให้เป็นคนดี มีมุมมองชีวิตและวิธีคิดต่อโลกในเชิงบวก สอดคล้องกับที่ Seligman (1998) เห็นว่าคนที่มองโลกในแง่ดี มีความยืดหยุ่น สามารถฟื้นตัวจากเหตุการณ์ที่เลวร้ายได้ และเริ่มต้นชีวิตได้อีก ทำให้บุคคลที่มองโลกในแง่ดีประสบความสำเร็จในชีวิต ในการทำงาน ในการเรียนและการแข่งขัน ตลอดจนมีสุขภาพกายและจิตที่ดี ในขณะที่ Bar-On (1997) กล่าวว่า บุคคลที่คิดในแง่ดี เป็นองค์ประกอบหนึ่งของ EQ ที่ช่วยจัดการชีวิตและสภาพแวดล้อมรอบด้านที่กดดันได้อย่างประสบความสำเร็จในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขของมนุษย์โลกนี้ ชีวิตของมนุษย์ทุกคนย่อมประกอบไปด้วย 2 ระบบสำคัญ ๆ คือ กาย และจิต (อริยา คูหา, 2552)

1. จิต (Mind) ลักษณะทางนามธรรม เป็นสิ่งละเอียดอ่อน ไม่มีตัวตน ไม่มีน้ำหนัก สัมผัสไม่ได้ เป็นอัตนัย (Subjective) รับผิดชอบการจำ ความรู้สึก ความคิดและอารมณ์ บางครั้งรับรู้ได้โดยไม่ต้องอาศัยกายแต่มีอำนาจต่อกาย จิตนั้นมักมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามกาลเวลา และสิ่งเร้าที่มากระตุ้น จิตเป็นต้นคิดให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำต่าง ๆ จิตใจที่เศร้าหมองอาจมีสาเหตุมาจากทางกายที่อ่อนแอ จึงมีคำกล่าวที่ว่า “ยามที่ชีวิตแย่มากอะไรก็ขาดได้แต่กำลังใจห้ามขาดโดยเด็ดขาด” หรือ “ถึงจะเสียดุลยภาพกาย ก็ต้องรักษาดุลยภาพใจไว้ให้ได้”

2. จิตเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ทำให้อินทรีย์ (Organism) ตั้งมั่นอยู่ได้ ดังนั้นจิตใจที่สงบสุข อารมณ์ดี เบิกบาน แจ่มใส ก็ส่งผลให้ร่างกายมีความสุข สดชื่น กระชุ่มกระชวย มีความสุข กระจ่างใส มีสุขภาพจิตดี เพราะสุขภาพจิตเปรียบเหมือนเข็มทิศชีวิตที่จะทำให้ชีวิตเราพัฒนาไปได้อย่างมีทิศทาง มีหลักเกณฑ์ หากจิตไม่ดี ไม่อดทนเข้มแข็ง ก็ส่งผลให้จิตตก คิดอยู่แต่อดีต คิดแต่สิ่งที่สูญเสีย หมดหวัง ท้อแท้ จิตที่ไม่ได้รับการฝึกฝนจึงมักจะหวั่นไหว ปั่นป่วน ซวดเซ กวัดแกว่ง จิตที่ฝึกดีแล้วจึงย่อมนำสุขมาให้ผู้เป็นเจ้าของจิตนั้น อย่างไรก็ตามเป้าหมาย ของจิต ก็คือ ความสงบ นิ่ง เย็น

3. กาย (Body) คือ รูปธรรมที่จับต้องได้ เป็นชีวภาพ มีการทำงานอย่างเป็นระบบ ต้องการที่อยู่ มีตัวตน มีน้ำหนัก สัมผัสได้ เป็นปรนัย (Objective) รับผิดชอบการสัมผัส ภาพ เสียง กลิ่น รส กายมีการแสดงออกมาทางคำพูด ท่าทางมีการกระทำที่เป็นสื่อกลางบ่งบอกความรู้สึกภายในจิตใจ เพื่อให้เข้าใจ ความรู้สึกและความต้องการต่าง ๆ กายเปรียบเสมือนบ้านเรือนที่อยู่อาศัย ที่จะต้องประกอบไปด้วย ส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในบ้าน โครงสร้างบ้านจะต้องมั่นคง แข็งแรง บ้านจะต้องมีการดูแล หมั่นทำความสะอาด ปิดกวดเป็นประจำ มีการเอาใจใส่อย่างดี ให้น่าอยู่น่าอาศัย สิ่งใด ๆ หรือเหตุการณ์ใด ๆ ที่เกิดขึ้นกับกาย ย่อมส่งผลกระทบต่อจิตใจเสมอ เช่น อาจทำให้เกิดการสั่งการผิดพลาด ก่อให้เกิดความเสี่ยงสูง และเป้าหมายของกายคือ ความสะอาด สุขสบาย กายและจิตมีอิทธิพลต่อกันและกัน มีเกิดและมีดับ ตามอายุขัย กายมีการปรับเปลี่ยน รักษาได้ ซึ่งอาจจะทำได้ด้วยกระบวนการทางการแพทย์ มีการบำรุง การพักผ่อน การดูแลด้วยการรับประทานอาหาร ยา สารต่าง ๆ ที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ มีการออกกำลังกาย บริหารบำรุงรักษากายอย่างถูกต้องจะช่วยให้ร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ปลอดภัยจากโรคาพยาธิที่จะเบียดเบียน ช่วยชะลอความชราของเซลล์ร่างกายได้ ในขณะที่จิตนั้นต้องพึ่งตนเอง หมั่นเฝ้าตรวจสอบดูแล ตนเอง สนใจตนเอง ในที่นี้คือการเพ่งมองเข้าไปในตนเอง (Introspection) รู้เท่าทันความคิดของตนเอง ไม่วิตกกังวล มีสติ มีพลังหนักแน่น มั่นคง เอิบอิม เบิกบาน ไม่มีความทุกข์ ไม่ประมาท พร้อมต่อการเผชิญ และแก้ปัญหา บุคคลที่มีการทำงานของกายและจิตที่มีสมดุล ย่อมจะประสบความสำเร็จเจริญก้าวหน้า ตามครรลองของชีวิต เพราะเป็นบุคคลที่ตื่นตัว รู้เท่าทันความคิด การกระทำและคำพูดของตนเอง

ด้วยเหตุนี้พื้นฐานของบุคคลที่สามารถประสานการทำงานของกายและจิตได้ ย่อมสามารถพัฒนาหรือเข้าถึงจิตวิทยาเชิงบวกได้ เพราะความคิดแนวกวักทำให้เรามองข้ามการคิดเชิงวิเคราะห์อย่างเดิม ๆ เช่น มองข้ามว่ามนุษย์มีบาปติดตัวมา แต่มองว่าทุกคนมีแรงจูงใจใฝ่ดี (Freewill) มองข้ามว่าทุกคนมีจุดอ่อนหรือจุดลบ มีความเห็นแก่ตัว ก้าวร้าว เอาแต่ได้ อ่อนแอ แต่มองว่า มีจุดแข็ง มีเป้าหมายในชีวิต มองคนอื่นดี อยากทำความดีและพัฒนาตนเองจากไม่ดีไปสู่ดี

2.9 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน นักศึกษา 4 สถาบันในการใช้อินเทอร์เน็ตกับภัยออนไลน์

การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคสมัยสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะในยุคสังคมสารสนเทศในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากโลกมีวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี และเศรษฐกิจทำให้ข้อมูลข่าวสารปัจจุบันเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ผู้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่มีขนาดเล็กมากขึ้น สังคมมีความเสมอภาคในเชิงของเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากขึ้น นับเป็นประโยชน์ของสื่อใหม่ที่ทำให้ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร หรือความบันเทิงหาได้ง่าย ทว่าในด้านตรงกันข้ามสังคมเปิดของอินเทอร์เน็ต และเสรีภาพในสื่อออนไลน์ที่สื่อสารผ่านผู้คนในสื่อสังคมมาทางโทรศัพท์มือถือหรือเว็บไซต์จำนวนมากก็มีด้านมืดของภัยทางเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้ทั่วไปในสังคมปัจจุบันว่ามีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิดหรือโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ได้รับผลกระทบ ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งรังแก (cyber bullying) การละเมิดทางเพศ (cyber sexual harassment) การล่อลวงออนไลน์ (grooming) และกรณีอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำเรื่องดังกล่าวมักเป็นบุคคลที่อยู่แวดล้อมและใกล้ชิดตัวเด็ก หรือเป็นบุคคลในสื่อสาธารณะที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและความสนใจของเด็กเอง ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ญาติ บุคคลในครอบครัว หรือดาราเน็ตไคร้ ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อตัวเด็กในแง่ของการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน เช่นการเล่นเกมออนไลน์เป็นระยะเวลานาน จนทำให้เสียสุขภาพและมีพฤติกรรมรุนแรง เสพติดการพนันออนไลน์จนทำให้เสียสุขภาพจิต และสูญเสียทรัพย์ การเปิดเผยข้อมูลและความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์ จนทำให้ถูกสะกดรอยตาม และลักพาตัว และเกิดเหตุอื่น ๆ

ซึ่งผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มของของสถาบันการศึกษา 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน โรงเรียนเมตตาศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา จำนวน 350 รูป/คน มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ที่	รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ (%)
การมีอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนในการใช้งาน			
1.	คอมพิวเตอร์	214	61.14
2.	แท็บเล็ต	134	38.29
3.	สมาร์ทโฟน	337	96.29
4.	มีอุปกรณ์มากกว่า 2 ชนิด	104	29.71
การมีอินเทอร์เน็ตเพื่อการใช้งาน			
5.	การมีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน (wi-fi)	186	53.14
6.	มีอินเทอร์เน็ตในอุปกรณ์สื่อสาร	295	84.29
7.	ใช้งานจาก wi-fi ของสถานศึกษา	350	100.00
8.	ใช้งานมากกว่า 3 ประเภท	180	51.43
ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต			
9.	การศึกษาหาความรู้	350	100.00
10.	การพักผ่อนหรือความบันเทิง	350	100.00
11.	ขายสินค้า	128	36.57
12.	ซื้อสินค้า	254	72.57
13.	พัฒนาทักษะ	177	50.57
14.	สื่อลามกอนาจาร	82	23.43
15.	เกมและเกมออนไลน์	328	93.71
16.	การพนันในหลายรูปแบบ	54	15.43
17.	ใช้งานมากกว่า 3 ประเภท	350	100.00
ระยะเวลาในการใช้งานต่อวัน			
18.	ระยะเวลา 4-6 ชั่วโมง	252	72.00
19.	ระยะเวลา 7-10 ชั่วโมง	74	21.14
20.	ระยะเวลา 11-13 ชั่วโมง	18	5.13
21.	มากกว่า 14 ชั่วโมงขึ้นไป	6	1.71
พฤติกรรมเสี่ยง			
22.	พูดคุยกับคนไม่รู้จักรัก	204	58.29

23.	ให้ข้อมูลส่วนตัว (ชื่อ ที่อยู่ ภาพถ่าย ฯลฯ)	175	50.00
24.	รับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่ไม่มีอ้างอิง	188	53.71
25.	ถ่ายทวิตสด หรือถ่ายภาพ วิดีโอส่วนตัว	237	67.71
26.	รับ ส่งต่อ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ	350	100.00
ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต			
27.	การกลั่นแกล้งรังแก	93	26.57
28.	คุกคาม ก่อกวนออนไลน์	187	53.43
29.	คุกคามทางเพศ	101	28.86
30.	ล่อลวง ชวนเชื่อ	324	92.57
31.	ใช้ข้อมูลส่วนบุคคล	155	44.29
32.	พนันออนไลน์	267	76.29
33.	เสียทรัพย์สิน	113	32.29
34.	ผิดกฎหมาย	34	9.71
35.	อื่น ๆ	0	0

ที่มา : เขมรินทร์า ตันธิกุล. 2565. รายงานผลการสำรวจข้อมูลจากรายวิชา GE1002 มนุษย์กับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล. ภาควิชาวิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. เชียงใหม่

จากข้อมูลผลสำรวจ พบว่า นักเรียนนักศึกษา 96.29% มีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเอง และ 100% มีอินเทอร์เน็ตที่บ้าน wi-fi ในสถานศึกษา ซึ่งการมีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนเป็นของตนเองนั้น ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา เป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถนำไปสู่การเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือเสี่ยงภัยออนไลน์เพิ่มมากขึ้น เมื่อจำแนกตามลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า 72% ใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมา 21.14% ใช้อินเทอร์เน็ต 7-10 ชั่วโมง ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกันหลายชั่วโมงต่อวัน ต่อเนื่องเป็นเวลานานหลายเดือน อาจนำไปสู่โรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction) ได้ โดย 100% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับ ส่งต่อ ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ รองลงมา คือ ใช้อินเทอร์เน็ตถ่ายทวิตสด หรือถ่ายภาพ วิดีโอส่วนตัว 61.71% นอกจากนั้นใช้พูดคุยกับคนไม่รู้จัก ถึง 58.29%

จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้โซเชียลมีเดียทุกวันหรือเกือบทุกวัน มีประสบการณ์ถูกจิบในโลกออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเด็กมัธยม โดยคนร้ายอาจพยายาม ทำให้เด็กเชื่อว่าตลกหลมรัก อยากคบหาเป็นแฟน ขอภาพลับ

นัดพบ ละเมิดทางเพศ และถ่ายรูปข่มขู่แบล็กเมล ซึ่งเข้าข่ายเป็นพฤติกรรมการเข้าหาเด็กเพื่อละเมิดทางเพศ (Grooming) และถูกล่อลวง ชวนเชื่อ 92.57 รวมไปถึงพนันออนไลน์ ถึง 76.29% ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ปกครองและทุกฝ่ายต้องระวัง จากผลการสำรวจนี้ แสดงให้เห็นว่า เด็กยังประสบปัญหาภัยออนไลน์อื่น ๆ ไม่ต่างจากผู้ใหญ่ เช่น เสื่อมเสียชื่อเสียง ถูกติดตามคุกคาม หลอกให้ลงทุนผลตอบแทนสูง หรือโดนโกงซื้อสินค้า เป็นต้น

การกลั่นแกล้ง คุกคามบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) กำลังเป็นปัญหาที่คนทั่วโลกเผชิญอยู่ และมีอัตราการเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เป็นมหันตภัยเงียบที่อาจจะทำหรือโดนกระทำอย่างไร้ตัว ซึ่งไม่ใช่เรื่องที่เป็นภารกิจของภาคส่วนใดภาคส่วนหนึ่งอีกต่อไป แต่เป็นประเด็นสำคัญที่ทุกภาคส่วนของสังคมที่ต้องประสานความร่วมมือกัน การแก้ไขปัญหาโดยเริ่มจากเยาวชนซึ่งเป็นผู้ใช้งาน โดยครอบครัวควรมีส่วนในการสอนเด็กให้มีความรู้ มีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รู้วิธีการตั้งค่าความปลอดภัยในการทำงาน มีมารยาทในการใช้สื่อ เคารพสิทธิของผู้อื่น สถานศึกษาควรจัดอบรมหรือสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และการสอดแทรกเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตร เพื่อป้องกันเยาวชนใช้อุปกรณ์สื่อสารในทางไม่สร้างสรรค์ มีวิธีการสื่อสารที่เข้าถึงนักเรียนและนักศึกษาเพื่อให้เขากล้าเปิดใจพูดคุยหรือปรึกษาปัญหา รวมทั้งต้องชี้ให้พวกเขาเห็นว่ากรกลั่นแกล้งรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ไม่ใช่เรื่องปกติ แต่เกี่ยวกับความรุนแรงและทำให้เกิดผลกระทบด้านต่าง ๆ นอกจากนี้ สถาบันการศึกษาควรเห็นความสำคัญเมื่อพบว่ามีการกลั่นแกล้งรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งทุกภาคส่วนควรศึกษาการนำแอปพลิเคชัน ที่เป็นนวัตกรรมในการจัดการปัญหาการกลั่นแกล้ง คุกคามกันผ่านโลกไซเบอร์มาใช้เพื่อป้องกันและลดปัญหาดังกล่าวให้เกิดผลในภาพรวม ส่งต่อความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ รวมถึงการขับเคลื่อนการออกกฎหมายต่าง ๆ และการบังคับใช้ให้เกิดผลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพให้เท่าทันโลกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบในปัจจุบัน เพื่อความสงบสุขของสังคมโลกทั้งนี้ยังต้องเพิ่มหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา เพื่อให้ให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความตระหนักมากขึ้นต่อไป

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุรัมภา รอดมณี และคณะ (2560, น. 173-185) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่นตัวทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลตำรวจโดยใช้รูปแบบการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการ” ผลการวิจัยสรุปดังนี้ 1) ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่นตัวทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลตำรวจ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 228 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมและรายด้านอยู่ในระบับน้อย ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่นตัวทางการเรียน ประกอบด้วย 1. การรับรู้ความสามารถของตนเองในการเรียน 2. ความมุ่งมั่นในการเรียน 3. การกำกับตนเอง และ 4. การมองโลกในแง่ดี 2) รูปแบบการให้

การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการในการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่อนตัวทางการเรียนพัฒนาจากการบูรณาการแนวคิดและเทคนิคของทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่ม แบบยึดบุคคลเป็นศูนย์กลาง ทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มเผชิญความจริง ทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มการรู้คิดและพฤติกรรม ทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มเกสตัลท์ และทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มอย่างสั้นที่มุ่งเน้นคำตอบ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการและขั้นยุติการให้การปรึกษากลุ่ม 3) ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่อนตัวทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการหลังการทดลองและหลังการติดตามผลเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษาพยาบาลตำรวจกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการหลังการทดลอง และหลังการติดตามผลมีภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่อนตัวทางการเรียนโดยรวมและรายด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนตามปกติและไม่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 5) ผลศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาพยาบาลตำรวจโดยการสนทนากลุ่ม พบว่า นักศึกษาพยาบาลตำรวจกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการในการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่อนตัวทางการเรียน เนื่องจากได้รับความรู้ในการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่อนตัวทางการเรียน และสามารถพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนในการเรียน ความมุ่งมั่นในการเรียน การกำกับตนเองและการมองโลกในแง่ดีมากขึ้น

ชุตินาถรณ์ คำชาย (2562, น. 194-227) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบน ได้แก่ แรงดึงดูดให้กระทำความผิดระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แรงขัดขวางภายนอก และความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามลำดับ โดยแรงดึงดูดให้กระทำความผิดระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์และความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีทิศทางบวกกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน นั่นคือ เมื่อเด็กและเยาวชน ใช้สื่อสังคมออนไลน์บ่อยครั้งต่อวัน มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานต่อวัน และมีแรงดึงดูดให้กระทำความผิดสูง จะทำให้มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสูงตามไปด้วย ในขณะที่แรงขัดขวางภายนอกมีทิศทางเป็นลบกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน นั่นคือ ถ้าเด็กและเยาวชนมีแรงขัดขวางภายนอกต่ำจะทำให้มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสูงขึ้น โดยพฤติกรรมเบี่ยงเบนแต่ละพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ผลการวิจัยนำไปสู่ข้อเสนอแนะในการยับยั้งพฤติกรรมเบี่ยงเบน จากแรงขัดขวางภายนอก ได้แก่ ความรักความอบอุ่นจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน ผนวกกับการมีจริยธรรมในตนเองการปฏิบัติตนตามกฎระเบียบในสังคม สนับสนุนให้เด็กและเยาวชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ จะสามารถลดอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนได้

บุษบา สุธีธร (2564, น. 34-48) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของสื่อสังคมที่มีต่อวัยรุ่น” ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่น คือวัยของการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และพฤติกรรมทางสังคมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง และความภาคภูมิใจในตัวเอง บทความนี้เป็นการศึกษาวิจัยวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เสนอสถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบันจากข้อมูลผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของวัยรุ่นจากกระทรวงดิจิทัลเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมและ 2) ศึกษาผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นจากการใช้สื่อสังคมจากการศึกษาพบว่า 1) สถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มการใช้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยมีการใช้เพิ่มขึ้นถึงวันละ 12 ชั่วโมงในวันหยุด 2) ด้วยคุณสมบัติของสื่อสังคมที่ตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาและพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นจึงทำให้วัยรุ่นได้ใช้ประโยชน์ด้านบวกจากสื่อสังคมในการแสดงตัวตนให้เป็นที่รู้จักในสังคม ใช้เพื่อสร้างและธำรงรักษาความสัมพันธ์กับบุคคล ใช้เชื่อมโยงความสนใจเกิดเป็นเครือข่าย อีกทั้งยังใช้เพื่อตอบสนองต่อความสนใจใคร่รู้ และความบันเทิงที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ อย่างไรก็ตามการที่วัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับสื่อสังคมมากจนเกือบถึงครึ่งหนึ่งของเวลาในวันหนึ่งวันจึงมีความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบในด้านลบอันได้แก่ในการติดสื่อสังคม เกิดผลกระทบต่อสมอง สุขภาพกาย สุขภาพจิต รวมถึงผลกระทบทางสังคมจากภัยซึ่งมีที่มาจากการใช้สื่อสังคม ผลการศึกษานี้นำไปสู่ข้อเสนอแนะให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อันได้แก่ วัยรุ่น ครอบครัว โรงเรียน รวมถึงผู้สร้างเนื้อหาทางสื่อสังคมได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งด้านบวกและด้านลบ เพื่อร่วมกันแสวงหาแนวทางให้วัยรุ่นใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสมต่อไป

พัทธ์ธรา ยาประเสริฐ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการปรึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนวัยรุ่นไทย” ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษากลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียล พบว่านักเรียนวัยรุ่นไทยมีระดับกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลในแต่ละด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคตะวันตกใช้กลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาด้านมุ่งจัดการที่อารมณ์ด้านมุ่งจัดการที่ปัญหา และด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมากที่สุด ด้านการสนับสนุนทางสังคมเป็นนักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคตะวันออกและด้านการไม่แสดงกลยุทธ์เป็นนักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคเหนือ 2) นวัตกรรมการปรึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนวัยรุ่นไทย ประกอบไปด้วย 1. นวัตกรรมการปรึกษาเชิงบูรณาการผ่านไลน์แอฟพลิเคชัน ดำเนินการให้การปรึกษาจำนวน 10 ครั้ง ในแต่ละครั้งใช้เวลา 60-90 นาที 2. นวัตกรรมการปรึกษา

เชิงบูรณาการผ่านการให้ความรู้แบบออนไลน์ จำนวน 10 บทเรียน โดยใช้การเรียนรู้ด้วยตนเองภายในระยะเวลาไม่เกิน 4 สัปดาห์ 3. ผลการใช้นวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนวัยรุ่นไทย พบว่า 1. กลุ่มทดลองที่ได้รับนวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการผ่านไลน์แอปพลิเคชัน มีคะแนนกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในระยะหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. กลุ่มทดลองที่ได้รับนวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการผ่านไลน์แอปพลิเคชันมีคะแนนกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. กลุ่มทดลองที่ได้รับนวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการผ่านการให้ความรู้แบบออนไลน์มีคะแนนกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในระยะหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4. กลุ่มทดลองที่ได้รับนวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการผ่านการให้ความรู้แบบออนไลน์มีคะแนนกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลสูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปัญญพร เกื้อนุ้ย (2566, น. 198-221) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช ” ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า กลุ่มเป้าหมายเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จากที่บ้าน และใช้เวลา 1-4 ชั่วโมงต่อวัน โดยใช้โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้งานบ่อย คือ Facebook, YouTube, TikTok ตามลำดับ มีวัตถุประสงค์เพื่อดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอ ฟังเพลง รองลงมาคือ เพื่อพูดคุย เพื่อแบ่งปันความรู้ภาพถ่าย วิดีโอ และเพื่อเล่นเกม ซึ่งผลการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2563 พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ที่บ้าน/ที่พักอาศัย กิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น Facebook, Twitter, LINE, WhatsApp เป็นต้น รองลงมา คือ การดาวน์โหลดรูปภาพ หนังสื วิดีโอ เพลง เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลงวิทยุ การอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ/ถ่ายภาพ วิดีโอ เพลง software ฯลฯ เพื่อการแบ่งปันบนเว็บไซต์ และใช้ในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการ ตามลำดับ

จากการศึกษาแนวคิดจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า รูปแบบการหลอกลวง การฉ้อโกง มีเจตนาหลอกลวงโดยการให้สัญญาว่าเหยื่อจะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินทอง สินค้า หรือผลตอบแทนจากการลงทุน แต่จริง ๆ แล้วผู้หลอกลวงไม่มีเจตนาที่จะให้ผลตอบแทนเหล่านี้ การฉ้อโกงเป็นหนึ่งใน

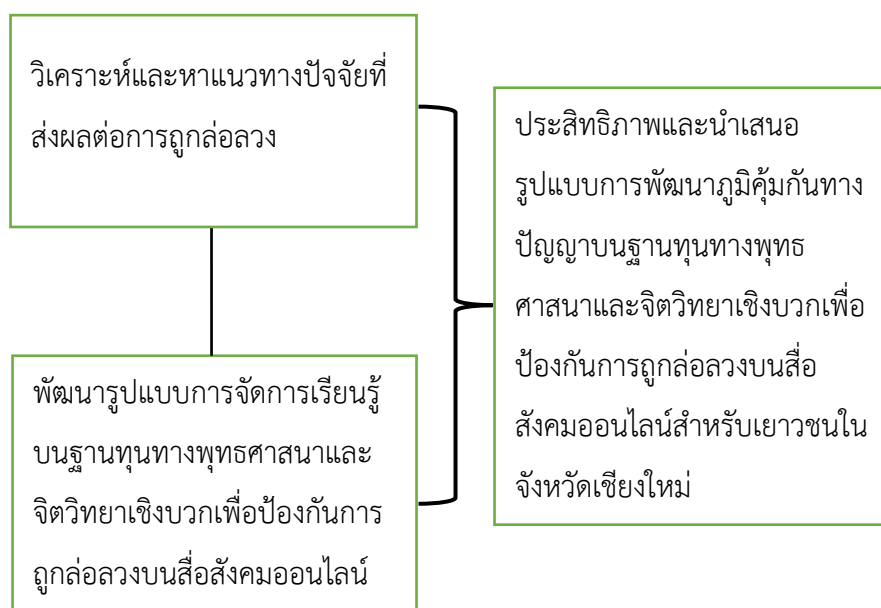
อาชญากรรมที่เกิดขึ้นบ่อยที่สุดในโลกและก่อให้เกิดความเสียหายมากมายและหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เสียหายรู้สึกเจ็บช้ำใจและมีความเครียดมากอีกด้วย การฉ้อโกงทางโทรศัพท์ อินเทอร์เน็ตถึงเป็นอาชญากรรมชนิดพิเศษ เพราะว่าผู้กระทำผิดมักอยู่ห่างไกลจากผู้เสียหายโดยทั้งสองฝ่ายอาจไม่เคยพบเจอหรือรู้จักกันด้วยซ้ำ แต่เหยื่อก็กังตัดสินใจเลือกที่จะส่งข้อมูลส่วนตัวหรือโอนเงินไปให้อีกฝ่าย และถึงแม้ว่าปัจจุบันมีการแชร์ข้อมูลเตือนภัยรูปแบบต่าง ๆ ของมิจฉาชีพ แต่ก็ยังมีชาวต่อเนื่องเรื่องการถูกโกง เราจึงควรทำความเข้าใจกระบวนการทางจิตวิทยาในเทคนิคกลโกงและการโน้มน้าวที่มิจฉาชีพมักใช้ รวมถึงการเข้าใจลักษณะส่วนบุคคลที่ทำให้มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกหลอกลวงฉ้อโกง โดยมิจฉาชีพมีกลยุทธ์การหลอกลวงหลากหลายรูปแบบเพื่อหลอกล่อเหยื่อ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยทางจิตวิทยาที่วิเคราะห์การหลอกลวงทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตซึ่งชี้ว่ามิจฉาชีพมักใช้เทคนิคจิตวิทยาการโน้มน้าวโดยการให้หลักการอ้างอำนาจ และการกดดันโดยการจำกัดเวลาหรือจำนวนรางวัลตอบแทน มิจฉาชีพอาจสร้างความไว้วางใจหรือเชื่อใจโดยการแสดงให้เห็นว่าข้อเสนอที่นำมาล่อลวงนั้นมีความถูกต้องตามกฎหมายและมีหน่วยงานหรือบริษัทที่น่าเชื่อถือรองรับ หรือแม้กระทั่งการอ้างอิงว่าตนเป็นตำรวจหรือเจ้าหน้าที่รัฐ ซึ่งทำให้เหยื่อรู้สึกเชื่อใจและไว้วางใจ อีกทั้ง ผู้หลอกลวงมักใช้การโน้มน้าวทางอารมณ์มากกว่าการโน้มน้าวด้วยเหตุผลผู้วิจัยจึง ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกมากมายที่ทำให้บุคคลตกเป็นเหยื่อการโกงได้ง่ายขึ้น เช่น การมีความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศไม่มากพอ และการไว้วางใจและเชื่อคนง่าย การรู้เท่าทันปัจจัยความเสี่ยงที่ตนเองมีและการรู้เท่าทันกลหลอกลวงทางจิตวิทยาของมิจฉาชีพอาจช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงการถูกหลอกลวงฉ้อโกง และถึงแม้ว่าลักษณะนิสัยและพฤติกรรมส่วนตัวของตนเองอาจเปลี่ยนแปลงได้ยาก เราสามารถลดความเสี่ยงโดยการใช้เวลาค่อย ๆ ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากหลาย ๆ แหล่งและปรึกษาคณะรอบตัวที่ไว้วางใจก่อนที่จะตัดสินใจโอนเงินหรือลงทุนอะไรบางอย่าง โดยเฉพาะกรณีที่เป็นเงินจำนวนไม่น้อย และถึงแม้ว่าข้อเสนออาจจะดูน่าเชื่อถือเพราะมีการอ้างอิงความชอบธรรมทางกฎหมาย เรายังควรนำข้อมูลทั้งหมดมาไตร่ตรองพิจารณาให้ดี และเตือนตัวเองว่าโอกาสการได้รับผลตอบแทนที่ล่อตาล่อใจมักมาพร้อมกับความเสี่ยงไม่น้อย

ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะพัฒนารูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกหลอกลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ โดยวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกหลอกลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกหลอกลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ และเพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธ

ศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ สามารถนำเอาองค์ความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ต่อไป

2.11 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) พื้นที่วิจัย คือ จังหวัดเชียงใหม่ โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มุ่งพัฒนาและสร้างพัฒนารูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบและวิธีวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่” เป็นการวิจัยผสมวิธีทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้การดำเนินงานวิจัยตามแผนการดำเนินงานวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
- 3.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผล
- 3.8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย

คณะผู้วิจัยได้ประเมินจากข้อมูลพื้นฐานโดยใช้เครือข่ายวิจัยเครือข่ายสถาบันการศึกษาวิถีพุทธ 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเมตตาศึกษา โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา และขยายผลไปในพื้นที่ใช้ประโยชน์ สถาบันการศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่และหน่วยงานอื่น ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ต่อไป

เนื่องจากบริบทพื้นที่ในการวิจัยของเครือข่ายเป็นสถานศึกษาและมีกลุ่มเยาวชนที่หลากหลายเหมาะสมสำหรับการอบรมพัฒนาโดยผู้วิจัยมีเกณฑ์การเลือกดังต่อไปนี้

1. เป็นสถานศึกษาที่มีความหลากหลายโดยมีนักเรียน นักศึกษา นักเรียนสามเณร ที่เป็นเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่
2. มีการของหน่วยงาน สถานศึกษาอยู่ไม่ห่างกัน สามารถสร้างเครือข่ายในการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและสามารถถ่ายทอดให้กับเยาวชนกลุ่มอื่น ๆ ได้

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ให้ข้อมูลประกอบการวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ได้ดำเนินการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง

1. การตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 983 รูป/คน โดยคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่งตามวิธีการของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973 อ้างถึงใน อีรุทธิ เอกะกุล, 2543, น. 29) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 0.05 มีสูตรดังนี้

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

โดย n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้

จะได้กลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่ง เพื่อแบบสอบถาม ตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามสถาบันการศึกษา 4 แห่ง คำนวณได้ดังนี้

ตาราง 3.1 กลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่งแยกตามสถาบันการศึกษา 4 แห่ง เพื่อใช้ตอบแบบสอบถามในงานวิจัย

ที่	สถาบันการศึกษา	จำนวนประชากร	กลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่ง
1	โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน	261	158
2	โรงเรียนเมตตาศึกษา	676	251
3	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขต เชียงใหม่	817	269
4	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา	1,281	290
	รวมทั้งหมด	3,035	968

2. การประเมินการอบรม ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 284 รูป/คน ที่ได้รับการอบรมการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูก ล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ได้มาจากกลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่งรวมทั้ง 4 สถานศึกษาที่ใช้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 968 รูป/คน แล้ว นำมาหากกลุ่มตัวอย่างรอบที่สองเพื่อใช้ในการประเมินการอบรม และการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ตามวิธีการของทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างถึงใน อีรุณี เอกะกุล, 2543: 29) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 0.05 ดังนี้

$$\text{แทนค่า} \quad n = \frac{968}{1+968(0.05)^2}$$

$$n = 284$$

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างรอบที่สองทั้งหมดจำนวน 284 รูป/คน แล้วนำมาหาสัดส่วนของประชากร (Proportional to Size) แยกแต่ละสถานศึกษาตามสูตรนี้

$$n_1 = \frac{N_i}{N} \times n$$

N_i	คือ	จำนวนกลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่งของแต่ละสถานศึกษา
n	คือ	จำนวนกลุ่มตัวอย่างรอบที่สอง ทั้ง 4 สถานศึกษา
N	คือ	จำนวนกลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่ง ทั้ง 4 สถานศึกษา

ตาราง 3.2 สัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างของรอบที่หนึ่งและกลุ่มตัวอย่างรอบที่สองเพื่อใช้ตอบแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างในงานวิจัย

ที่	สถาบันการศึกษา	กลุ่มตัวอย่างรอบที่หนึ่ง	กลุ่มตัวอย่างรอบที่สอง
1	โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน	158	47
2	โรงเรียนเมตตาศึกษา	251	73
3	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่	269	79
4	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา	290	85
	รวมทั้งหมด	968	284

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ (Interview) กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา จำนวน 284 รูป/คน ที่คำนวณรอบที่สองเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ตามวิธีการของทาโร่ ยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างถึงใน ธีรภูมิ เอกะกุล, 2543, น. 29) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 0.05 (ตามตารางที่ 3.2)

3.3 ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Source) ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูลเบื้องต้นเป็นข้อมูลจากการลงพื้นที่วิจัยจริง และเป็นข้อมูลที่เกิดจากแบบสอบถาม จำนวน 4 สถาบัน ซึ่งคณะผู้วิจัยได้รวบรวมคำตอบจากการตอบแบบสอบถาม จำนวน 983 รูป/คน และการสัมภาษณ์รวมทั้งการประเมินความพึงพอใจในการอบรมจำนวน 284 รูป/คน

3.3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) ข้อมูลที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร ตำรา รายงานจากหน่วยงานของรัฐและเอกชน ที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนา หลักการจิตวิทยาเชิงบวก การป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ ข้อมูลพื้นฐานของการป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลพื้นฐานและเว็บไซต์ต่าง ๆ นำข้อมูลที่ได้จำแนกประเภทของการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญา หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา หลักการจิตวิทยาเชิงบวก การป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นข้อมูลเชิงสถิติในรูปแบบตาราง ข้อมูลเชิงพรรณนารายละเอียด

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.4.1 เครื่องมือเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ได้แก่

1. แบบสอบถามการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบน สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่
2. แบบประเมินการอบรมการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการพบเห็นการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนจังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาอื่น ๆ และแนวทางการแก้ไข

2. แบบประเมินความพึงพอใจ (Satisfaction Survey) ในการอบรมการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อโครงการอบรม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางการแก้ไข

3.4.2 เครื่องมือเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้แก่ แบบสัมภาษณ์การสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

3.5 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.5.1 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา หลักการ แนวคิดทฤษฎี จากตำรา เอกสารงานวิจัย รายงานสรุป บทความวิชาการ งานวิจัย รวมทั้งระเบียบวิธีการวิจัย (Research Methodology) โดยอาศัยกรอบแนวคิดการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์งานวิจัย ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์วัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพื่อกำหนดตัวแปร เนื้อหา กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่างและพื้นที่การวิจัยตามกรอบแนวคิดในการวิจัย

2. ศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสาร ข้อมูลพื้นฐาน รายงานการสรุปวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร (Documentary Research) ข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการสำรวจ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินผลตามประเด็นการศึกษาพร้อมทั้งสรุปผลเพื่อกำหนดเครื่องมือในการวิจัย

4. สร้างเครื่องมือในการวิจัยโดยครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ และกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยแบบสอบถามเน้นให้มีลักษณะที่ผู้ตอบสามารถตอบตามข้อเท็จจริง เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลในพื้นที่วิจัย

3.5.2 ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเชิงปริมาณ

1. ผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือ ข้อคำถาม เพื่อปรับปรุงตามคำแนะนำโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านโครงสร้างและเนื้อหา (Construct and Validity) พิจารณาความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และนำมาวิเคราะห์ดัชนี IOC (Index of Item-Objective Congruence) เพื่อให้ได้ข้อคำถามที่ความถูกต้อง และครอบคลุมเนื้อหาชัดเจน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านที่ทำการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีรายชื่อดังต่อไปนี้

- | | | |
|------------------|---------------|--------------------------------|
| 1. ดร.ฉัตรชัย | ศิริกุลพันธ์ | ตรวจสอบด้านเนื้อหา |
| 2. ดร.ชาลี | ภักดี | ตรวจสอบด้านระเบียบวิธีการวิจัย |
| 3. อาจารย์ทองสาย | ศักดิ์วีระกุล | ตรวจสอบด้านภาษา |

2. นำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (IOC) โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.98

3. นำเครื่องมือที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียน นักศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบข้อคำถามใดที่ผู้ตอบแบบสอบถามสงสัย ไม่เข้าใจ แล้วนำกลับมาปรับปรุงให้ได้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่มีคุณภาพ

4. นำผลที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือโดยใช้สูตรประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient; α) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

5. จัดพิมพ์แบบสอบถาม และแบบประเมินการอบรม ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลงานวิจัย

3.5.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเชิงคุณภาพ

1. ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) พร้อมทั้งวิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อหาเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ

2. สร้างเครื่องมือเชิงคุณภาพซึ่งประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ

3. นำเครื่องมือเชิงคุณภาพที่คณะผู้วิจัยสร้างเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงพินิจ (Face Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ท่านตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาษาสำนวนที่ใช้ ตัดทอนเพิ่มเติมสำนวนภาษาในแต่ละประเด็นตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ

4. นำเครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญฉบับสมบูรณ์จัดพิมพ์เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

3.6 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน นักศึกษาของสถาบันการศึกษา 4 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน โรงเรียนเมตาศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา รวมทั้งหมด 968 รูป/คน และการตอบแบบประเมินการอบรมจากกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณรอบที่สอง ทั้งหมดจำนวน 284 รูป/คน

3.6.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับกลุ่มตัวอย่างรอบที่สอง จำนวน 284 รูป/คน ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดให้ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวง บนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งการดำเนินการสัมภาษณ์ในขั้นตอนนี้จะได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผล

3.7.1 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน รูปแบบการนำเสนอด้วยตารางและอธิบายเพิ่มเติม ดังนี้

แบบสอบถามรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ (Frequency) เป็นรายชื่อ วิเคราะห์คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ (Frequency) เป็นรายชื่อ วิเคราะห์ คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

3. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 2 ประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์น้ำหนัก 5 ระดับ จากนั้นจึงนำไปบันทึกและวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาแปลความหมายรายข้อ และความหมายในภาพรวม การแปลผลค่าเฉลี่ยตามหลักเกณฑ์ของช่วงระดับคะแนน (Class Interval) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 103) 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	อยู่ในระดับพบเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	อยู่ในระดับพบเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	อยู่ในระดับพบเห็นบางครั้ง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	อยู่ในระดับพบเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 1.49	หมายถึง	อยู่ในระดับไม่เคยพบเห็น

4. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 3 ประเด็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ สรุปลงเป็นข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนา

แบบประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินมาแจกแจงความถี่ (Frequency) เป็นรายข้อ วิเคราะห์คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลจากแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินมาแจกแจงความถี่ (Frequency) เป็นรายข้อ วิเคราะห์ คำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

3. นำข้อมูลจากแบบประเมินตอนที่ 2 ประเด็นความพึงพอใจต่อการจัดการอบรม ซึ่งเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์น้ำหนัก 5 ระดับ จากนั้นนำไปวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาแปลความหมายรายข้อ และความหมายในภาพรวม

4. นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 3 ประเด็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะ สรุปลงเป็นข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนา

3.7.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์คำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สรุปลงเป็นข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนา

นอกจากนี้ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยผสมวิธีทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จึงต้องมีการจัดระเบียบโครงสร้างและหาความหมายข้อมูลที่รวบรวม ค้นหาข้อข้อความที่บอกความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ แล้วนำมาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่าง ๆ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยาย (Descriptive) และการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา (Content Analysis) รวมทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูล (Collection Of Data) การนำเสนอข้อมูล (Presentation Of Data) การวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis Of Data) และการตีความหมายข้อมูล (Interpretation Of Data) ซึ่งเป็นการได้มาซึ่งข้อมูลที่สร้างความสมบูรณ์ในการทำงานวิจัย ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาเรียบเรียงเพื่อบูรณาการหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในการเตรียมนำเสนอข้อค้นพบ เพื่อการสรุป ตีความ และการตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำของผลการวิจัยต่อไป

3.8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์ของแอลฟา (alpha-coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) ซึ่งมีสูตรดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น. 125)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	หมายถึง	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	หมายถึง	จำนวนข้อ
	s_i^2	หมายถึง	คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	s_t^2	หมายถึง	คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

2. หาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น. 73)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนทั้งหมด

3. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น. 79)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	X	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยตามลำดับ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม
2. พฤติกรรมการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์
3. ปัญหาอื่น ๆ และแนวทางการแก้ไข

4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

4.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลผู้ตอบแบบประเมิน
2. ความพึงพอใจต่อโครงการโครงการรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 4.1 จำนวนและค่าร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

(n = 983)

ข้อที่	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1.	สถานภาพ		
	1) บรรพชิต	164	16.68
	2) ศฤหีสร์ชาย	424	43.13
	3) ศฤหีสร์หญิง	395	40.18
2.	อายุ		
	1) 15 – 20 ปี	539	54.83
	2) 21 – 25 ปี	431	43.85
	3) 26 – 30 ปี	13	1.32
3.	ระดับการศึกษา		
	1) มัธยมศึกษาตอนต้น	212	21.57
	2) มัธยมศึกษาตอนปลาย	460	46.80
	3) ปริญญาตรี	311	31.64
4.	สถานะ		
	1) นักเรียน	672	68.36
	2) นักศึกษา	311	31.64
5.	ระยะเวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นชั่วโมงต่อวัน		
	1) ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง		
	2) 2-4 ชั่วโมง	215	21.87
	3) 4-6 ชั่วโมง	421	42.83
	4) 6 ชั่วโมง ขึ้นไป	347	35.30

ตาราง 4.1 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
6.	สถานที่ที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
	1) บ้าน	741	75.38
	2) ที่ทำงาน	211	21.46
	3) ร้านที่ให้บริการ	46	4.68
	4) สถานศึกษา	983	100.00
	5) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....ที่สาธารณะ.....	983	100.00
7.	ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
	1) เพื่อติดต่อสื่อสาร	983	100.00
	2) เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการ	884	89.93
	3) เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อการศึกษาหรือการวิจัย	715	72.74
	4) เพื่อดูข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ	864	87.89
	5) เพื่อความบันเทิง	983	100.00
	6) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....หาเพื่อน.....	356	36.22
8.	ปัญหาและอุปสรรคที่ท่านพบในการใช้งานอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
	1) ปัญหาด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าถึง แหล่งข้อมูลและติดต่อสื่อสาร	564	57.38
	2) ปัญหาด้านการดาวน์โหลดข้อมูลล่าช้า	387	39.37
	3) ปัญหาเรื่องอัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตของผู้ให้บริการยังคงสูงอยู่	428	43.54
	4) ปัญหาด้านไม่มีเวลาเอื้ออำนวยต่อการใช้งาน	132	13.43
	5) อื่น ๆ (โปรดระบุ).....สัญญาณอินเทอร์เน็ตล้ม.....	212	21.57

จากตาราง 4.1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนทั้งหมด 983 รูป/คน มีสถานภาพเป็นบรรพชิต จำนวน 164 รูป คิดเป็นร้อยละ 16.68 ศกฺษีศษชาย จำนวน 424 คน คิดเป็นร้อยละ 43.13 และศกฺษีศษหญิง จำนวน 395 คน คิดเป็นร้อยละ 40.18 มีอายุระหว่าง 15-20 ปีจำนวน 539 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 54.83 ระหว่าง 21-25 ปี จำนวน 431 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 และอายุ

ระหว่าง 26–30 ปี จำนวน 13 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 1.32 การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 212 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 21.57 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 460 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 46.80 และระดับปริญญาตรี จำนวน 311 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.64 เป็นนักเรียน จำนวน 672 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 68.36 และนักศึกษา จำนวน 311 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.64 ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นชั่วโมงต่อวันมากที่สุด 4-6 ชั่วโมง จำนวน 421 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 42.83 รองลงมา ใช้งาน 6 ชั่วโมง ขึ้นไป จำนวน 347 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 35.30 สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำคือ สถานศึกษา จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.0 และที่สาธารณะ จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.0 นักเรียนและนักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการใช้งานอินเทอร์เน็ต คือ ปัญหาด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและติดต่อสื่อสาร จำนวน 564 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 57.38 รองลงมาคือ ปัญหาเรื่องอัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตของผู้ให้บริการยังคงสูงอยู่ จำนวน 428 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 43.54

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์

ตาราง 4.2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมที่พบเห็นการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์	\bar{x}	S.D.	ระดับพฤติกรรมที่พบเห็น
1. การพบเห็นสื่อลามก อนาคต สื่อที่ไม่ถูกศีลธรรม ผิดกฎหมาย ทางออนไลน์	4.01	0.58	พบเห็นมาก
2. การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน	4.87	0.83	พบเห็นมากที่สุด
3. การซื้อสินค้า บริการ ออนไลน์ และไม่ได้รับความเป็นธรรม	3.34	0.41	พบเห็นบางครั้ง
4. การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น	2.33	0.23	พบเห็นน้อย
5. การนัดพบเพื่อนที่ไม่รู้ทางออนไลน์	3.28	0.45	พบเห็นบางครั้ง
6. การโพสต์คำทอ พุดจาส่อเสียด ให้ร้าย หรือขู่ทำร้าย ผ่านช่องทางสารสนเทศออนไลน์ โพสต์อย่างโจ่งแจ้งที่หน้าโซเชียลมีเดีย	2.98	0.51	พบเห็นบางครั้ง

ตาราง 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการถูกล่อลวง บนสื่อสังคมออนไลน์	\bar{x}	S.D.	ระดับพฤติกรรม ที่พบเห็น
7. การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย การบังคับให้แสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง การส่งภาพหรือวิดีโอไปเปลือยมาให้โดยที่ผู้รับไม่ได้ต้องการ การแฉหรือตัดต่อภาพไปเปลือยไปโพสต์ในโซเชียลเพื่อให้ได้รับความอับอาย	4.15	0.70	พบเห็นมาก
8. การบันทึกภาพ วิดีโอ ลามกของตนเอง ผู้อื่น แล้วส่งต่อทางออนไลน์	2.67	0.51	พบเห็นบางครั้ง
9. การถูกหลอกให้เสียเงิน ทรัพย์สิน ช่มชู้เรียกเงินหรือสิ่งอื่นใด	4.73	0.82	พบเห็นมากที่สุด
10. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ภาพถ่ายของตนเอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านสื่อออนไลน์	2.84	0.52	พบเห็นบางครั้ง
11. การเปิดอ่านข้อมูล อีเมล ข้อมูลทางช่องสนทนาต่าง ๆ หรือการเข้าการเข้า line ที่ไม่ทราบที่มา	4.35	0.83	พบเห็นมากที่สุด
12. การเปิดเผยรหัสผ่านของโซเชียลให้ผู้อื่นรู้ ยกตัวอย่างเช่น ให้เพื่อนสมัครเฟซบุ๊กหรือไลน์ให้ วิดีโอลามก หรือสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ	2.70	0.62	พบเห็นบางครั้ง
13. การถูกสวมรอยใช้เฟซบุ๊กของตัวเองโพสต์ข้อความ หยาบคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น โพสต์รูปไป คลิปลามก	3.86	0.77	พบเห็นมาก
14. การนำความลับหรือภาพลับของเพื่อนมาเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการแชร์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง หรือการใส่ร้ายป้ายสี เช่น ตัดต่อรูปภาพน่าเกลียด ๆ หรือการแอบถ่ายภาพหลุดที่นำเข้ามาโพสต์ประจาน และแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานเกินเลย	3.66	0.69	พบเห็นมาก
15. การหลอกลวงให้หลงเชื่อ ให้ออกมานัดเจอเพื่อทำมิดีมิร้าย หรือการหลอกลวงให้ผู้เสียหายโอนเงินไปให้ด้วยวิธีการต่าง ๆ	4.24	0.84	พบเห็นมากที่สุด

จากตาราง 4.2 พฤติกรรมที่พบจากการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน พบเห็นมากที่สุดอันดับแรก ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.83) รองลงมาอันดับที่สอง คือ การถูกหลอกให้เสียเงิน ทรัพย์สิน ชมชู้เรียกเงิน หรือสิ่งอื่นใด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.82) และอันดับสุดท้าย คือ การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น ($\bar{X} = 2.33$, S.D. = 0.23)

4.2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ถูกสัมภาษณ์ (จำนวน 284 รูป/คน)

1) พื้นที่ดำเนินการสัมภาษณ์

โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน จำนวน 21 รูป คิดเป็นร้อยละ 7.39

โรงเรียนเมตตาศึกษา จำนวน 28 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 9.86

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ จำนวน 89 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.34

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา จำนวน 146 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 51.41

ตอนที่ 2 สรุปข้อคำถามในการสัมภาษณ์

1) หากต้องมีการดำเนินโครงการ/กิจกรรมการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อแก้ไขปัญหาท่านเห็นว่าหรือต้องการการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนควรมีลักษณะพบว่า

การดำเนินโครงการหรือกิจกรรมใด ๆ อันจะเป็นการทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพชีวิตในทางบวก ซึ่งเกี่ยวข้องทั้งสุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิตซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่าง ใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบทของสถานศึกษาในส่วนนี้ของเนื้อหาวิชา การยกตัวอย่างการเผยแพร่ความรู้ในการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนดังนั้นผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จึงเสนอแนวทางของโครงการ กิจกรรม ดังนี้

1. โครงการส่งเสริมการรู้จักตนเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเข้าใจความต้องการ การสร้างเป้าหมายของชีวิตให้กับนักเรียน นักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นโครงการ กิจกรรมระยะสั้น หรือโครงการ

ระยะยาวที่มีความต่อเนื่อง ตลอดจนวิเคราะห์จุดแข็งและจุดบกพร่องของการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน และเทคนิคต่างๆ ที่จะทำให้การถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ให้กับเยาวชน

2. โครงการบูรณาการระหว่างครอบครัว โดยเสริมให้ผู้ปกครอง ได้สอนให้บุตรหลาน รู้เท่าทันภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ได้โดยสอนจัดการตัวตนและชื่อเสียงออนไลน์ การใช้เวลาออนไลน์อย่างพอเหมาะพอดี ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ การงาน และชีวิต การสอนเทคนิคให้รักษาความปลอดภัย ตั้งรหัสผ่าน ป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ และการโจมตีระบบ รักษาความเป็นส่วนตัว ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ คีตวิเคราะห์ สืบค้น แยกแยะ ไม่เชื่อทุกอย่างที่เห็นหรือรับมารวมทั้งตระหนักการกระทำบนโลกออนไลน์ ย่อมมีร่องรอยให้ตามสืบตามตัวได้ และบริหารจัดการอารมณ์ตนเองบนโลกออนไลน์

3. กิจกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การกลั่นแกล้งกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคมของเด็ก เยาวชน แต่มันจะหนักกว่ามากเมื่อเป็นการกระทำผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น จึงต้องการที่ผู้กระทำกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง การรังแกผู้อื่น หรือ แสดงความคิดเห็น หรือ เผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูล แล้วทำให้ผู้ถูกกระทำเสียหาย ทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งการกระทำเช่นนี้นับว่าเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาทโดยการโฆษณา ตามประมวลกฎหมายอาญา และอาจมีผลกระทบต่อตัวผู้ถูกกระทำทั้งในด้านจิตใจและความปลอดภัยส่วนตัว

4. กิจกรรมการถูกฉ้อโกงจากรูขุมทรัพย์ออนไลน์ (Online fraud) เป็นกิจกรรมการหลอกลวงซื้อของออนไลน์ในลักษณะของการจ่ายเงินไปก่อน แต่กลับไม่ได้ของหรือได้ของมาไม่ตรงตามที่ตกลงกันไว้ รวมถึงการโดนโน้มน้าวให้ร่วมลงทุนออนไลน์โดยอ้างว่าได้ผลตอบแทนสูงในระยะเวลาสั้น ๆ แต่เมื่อลงทุนไปแล้วกลับไม่ได้ผลตอบแทน และในขณะเดียวกัน ผู้ที่โน้มน้าวให้ร่วมลงทุนนั้นก็หนีหายพร้อมเงินที่ลงทุนไป สิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งบนโลกออนไลน์ เพราะการทำธุรกรรมออนไลน์นั้นแม้ว่าจะมีระบบธุรกรรมที่สามารถตรวจสอบที่มาที่ไปได้ แต่ก็เป็นที่ผู้ใช้นั้นจะต้องไว้ใจและเชื่อถือผู้ขายหรือผู้เสนอในระดับหนึ่ง เพราะมีโอกาสที่จะเกิดการฉ้อโกงได้ง่าย ซึ่งการป้องกันฉ้อโกงออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนนั้น สำคัญที่สุดคือการสอนให้พวกเขารู้จักตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลของผู้ที่ทำธุรกรรมสำหรับเยาวชน

นอกจากนั้นในตัวชี้วัดของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในด้านทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้คนลดการเรียนรู้ทางด้านวิชาการลงแต่ไปเพิ่มการพัฒนาทักษะต่างๆ ให้มากขึ้น ทั้งทักษะในด้านการใช้ชีวิต ทักษะการคิด และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ซึ่งสอดคล้องและสัมพันธ์กับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน 2551 จำนวน 5 ด้าน ด้านความสามารถในการสื่อสาร เป็นความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม

รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล ข่าวสาร ด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคมซึ่งสอดคล้องกับ ICT Literacy ด้านความสามารถ ในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดที่เป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้ อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Learning Thinking Skills ด้านความสามารถ ในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งสอดคล้องกับ Life skill ด้านความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดี ระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้ อื่นซึ่งสอดคล้องกับ Life skill และด้านความสามารถในการใช้ เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้ เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการ ทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ ICT Literacy

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Content) เป็นการเรียนรู้ หลายทางหรือการบูรณาการความรู้ต่างๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับผู้สอน สื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ได้โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาช่วยอำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ และเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทักษะชีวิต และอื่นๆส่วนสาระความรู้ในเรื่องหลัก (core subjects) นั้นเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาที่นำมาใช้ในการ ประกอบอาชีพ จะเป็นส่วนเสริมของสมรรถนะเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันและการศึกษาขั้นสูงต่อไป

2) ในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ของท่าน ท่านมีความเห็นว่าการถูกล่อลวงบนสื่อ สังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนมีรูปแบบการถูกล่อลวง พบว่า ผู้ให้ข้อมูลได้กล่าวถึงการถูกเกี่ยวกับ เด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากภัยออนไลน์ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าภัยจากโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้สรุปเป็นอันดับของรูปแบบจากมากไปหาน้อยได้ ดังนี้

- อันดับ 1 รูปบบเกมออนไลน์ (Online Game)
- อันดับ 2 รูปแบบข้อมูล ข่าวสาร ปลอม (Fake News)
- อันดับ 3 รูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully)
- อันดับ 4 รูปแบบฉ้อโกงจากรูกรกรรมออนไลน์ (Online fraud)
- อันดับ 5 รูปแบบการพนันออนไลน์ (Online gambling)
- อันดับ 6 รูปแบบการถูกเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ (Hack)
- อันดับ 7 รูปแบบการล่อลวงทางออนไลน์ (Online temptation)
- อันดับ 8 รูปแบบอื่น ๆ เช่น ความเชื่อทางลัทธิ, โสยศาสตร์ ฯลฯ

ซึ่งอาจสรุปได้ว่าการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนมีรูปแบบนั้นใกล้เคียงตัวเด็ก และเยาวชนมากกว่าที่คิดซึ่งถ้าพวกเขาไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีหรือมีผู้ให้คำปรึกษาที่เหมาะสม พวกเขา ก็อาจไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากภัยเหล่านี้

3) ในยุคปัจจุบันที่มีรูปแบบการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ ในมุมมองของท่านคิดว่า มีวิธีการ รูปแบบใดที่จะช่วยให้นักเรียน นักศึกษาของท่านสามารถรับมือกับถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลได้แนะนำแนวทาง วิธีการ รูปแบบใดที่จะช่วยให้นักเรียน นักศึกษาของท่านสามารถรับมือกับถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นด้าน ดังนี้

1. ด้านความฉลาดทางอารมณ์ เพิ่มความฉลาดทางอารมณ์ทางออนไลน์คือการทำให้แน่ใจว่านักเรียน ต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมในตัวเองเพียงพอ ซึ่งวิธีที่พวกเขาจะได้เรียนรู้ว่าความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งระหว่างเพื่อนจริง และเพื่อนในโลกออนไลน์ นักเรียนสามารถปฏิสัมพันธ์ทางออนไลน์อย่างมีเหตุผล ไม่เคยคุยกันในชีวิตจริงเลย พวกเขาเข้าใจว่าพวกเขาเป็นเพื่อนกันจริง ๆ หรือไม่ ?

2. ด้านวิธีการคิดและแก้ปัญหาให้เป็น การสอนผู้เรียนในปกครองให้รู้จักใช้สติ มีเหตุผลในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาด้วยเหตุผล รู้จักคิดนอกกรอบ พร้อมเปิดโอกาสให้ลองผิดลองถูกด้วยตัวเอง โดยมีผู้ปกครองเฝ้าดูและแนะนำแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้องให้ผู้เรียน

3. ด้านรู้จักหน้าที่ บทบาท ของตัวเองเป็นเรื่องสำคัญการสอนให้ผู้เรียนรู้จักรับผิดชอบหน้าที่ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของตัวเองรู้จักวางแผนทำ ช่วยเหลืองาน หรือสิ่งที่ได้รับมอบหมายเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเกิดความขยันหมั่นเพียร มีความอดทน และการใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ ผู้เรียนจะรู้สึกภูมิใจที่สามารถทำได้ด้วยตนเอง ผู้ปกครองก็ควรให้คำชม รางวัลที่คุณค่าด้านจิตใจ เป็นการสอนด้วยวิธีที่ถูกต้องและเหมาะสมที่จะช่วยแก้ไข้ปัญหา

4. ด้านภูมิคุ้มกันต่อสิ่งแวดลอมการให้ความรู้และบอกเล่าสถานการณ์จำลอง ชี้แนะแนวทางการเล่นสื่อดิจิทัล พร้อมบอกเล่าถึงภัยอันตราย การยกตัวอย่าง ให้เด็กได้เรียนรู้เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมสามารถรับมือและหลีกเลี่ยงสิ่งแวดลอมที่ไม่ดีเหล่านั้นได้จริง

ดังนั้นทุกอย่างในโลกนี้มีสองด้านเสมอ เทคโนโลยีที่พ่อแม่วิตกกังวลกันก็มีทั้งประโยชน์และโทษ ขึ้นอยู่ว่าจะใช้อย่างไรให้ได้ประโยชน์ และสร้างสรรค์ และจะอย่างไรเพื่อให้เกิดสมดุลกับครอบครัว เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลง ลูกเปลี่ยนไป ผู้ปกครองก็ต้องเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ถ้าแต่ละครอบครัวสามารถทำความเข้าใจเรื่องนี้ได้ ครอบครัวของเราก็จะมีความสุข

4) ปัจจุบันมีข้อมูลมากมายที่อยู่รอบตัวเรา ซึ่งมีทั้งข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ในบริบทที่แตกต่างกัน ในความเห็นของท่าน ข้อมูลที่ท่านสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง และมีวิธีการนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประโยชน์ พบว่า การดูแลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเด็กวัยรุ่นคือ ผู้ปกครองควรเฝ้าสังเกตอยู่ห่าง ๆ อาจใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับเด็กแต่ไม่ควรแสดงตัวตนมากนัก เนื่องจากการแสดงตัวมากไปอาจทำให้เด็กถอยหนีซึ่งส่งผลต่อการควบคุมที่ยากขึ้น คอยสังเกตดูว่าเด็กมีความสนใจในด้านไหน กดไลค์เนื้อหาประเภทใด และคอยให้คำแนะนำตามความเหมาะสม รวมถึงผู้ปกครองควรกำหนดเงื่อนไขการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก เพื่อควบคุมปริมาณการใช้งานไม่ให้มากเกินไป และส่งผลเสียในที่สุด ในเรื่องของการถ่ายทอดสดในเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการเผยแพร่ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข้อมูลส่วนตัว หรือแม้แต่ข้อความบางอย่างที่สื่อถึงความรู้ที่ปัจจุบันมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น หรือความรุนแรงประเภทต่าง ๆ ที่เพิ่มมากขึ้นซึ่งข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์บวกรับกับความรวดเร็วของการรับสารต่าง ๆ หรือคนบางกลุ่มมีพฤติกรรมเผยแพร่เนื้อหาทำนองนี้ อาจเกิดจากแรงจูงใจบางอย่าง เพื่อให้ทำตามเช่น การได้รับความคิดเห็น (Comment) หรือการได้รับการกดถูกใจ (Like) รวมถึงผู้เผยแพร่อาจมีอาการทางจิตเวชอย่างอื่นร่วมด้วย จึงส่งผลให้มีพฤติกรรมเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม

การสร้างแนวคิดด้านการตัดสินใจ (Decision) แยกความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ที่เราสนใจกับสภาพการณ์ที่เป็นจริงที่ทำให้เรารู้สึกเพียงพอจะทำให้เกิดกระบวนการตัดสินใจ ใช้ทักษะการค้นหาข้อมูล วิธีการหาข้อเท็จจริง เพื่อช่วยในการตัดสินใจจากสภาพแวดล้อมเพื่อประเมินทางเลือก ให้เกิดประโยชน์และข้อจำกัดในการเลือก จะเห็นได้ว่า ตั้งแต่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างก้าวล้ำ สื่อสังคมออนไลน์กลับส่งผลไป ในทางลบต่อชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จนกลายเป็นประเด็นทาง สังคม ที่ทั้งสื่อ กฎหมาย และประชาชนเอง จะต้องให้ความสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้ โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับสื่อออนไลน์วันละหลายชั่วโมง จนอาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท จนถึงขั้นทำร้ายร่างกายตามมา อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สามารถทำได้ในการป้องกันภัยที่มาจากสื่อสังคม ออนไลน์ก็คือ การรู้เท่าทันสื่อ โดยต้องเข้าใจสภาพของสื่อออนไลน์ว่าเป็นสังคมที่มีทั้งพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ สาธารณะ เรียนรู้การสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์กับชีวิตจริงว่า ควรรอบคอบ และมีสติทุก ครั้งในการสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ คือ วิธีป้องกันภัยร้ายได้อย่างดีซึ่งการสร้าง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ต้องพึงตระหนักเสมอว่าการโพสต์ข้อความ หรือแสดงความคิดเห็น เผยแพร่ บนสื่อสังคมออนไลน์ เป็นข้อความที่สามารถเข้าถึงได้โดยสาธารณะ ผู้เผยแพร่ต้องรับผิดชอบ ทั้งด้าน สังคม และกฎหมาย ต้องไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป รวมถึงข้อมูลทางการเงิน เนื่องจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เป็นภัยร้ายที่เข้าใกล้ตัวมากขึ้นเท่านั้น จะทำให้ มีฉ้อฉลพวกรับถึงอายุ หากเป็นเด็ก หรือวัยรุ่น จะยังเป็นเป้าหมายเพราะล่อลวงได้ง่ายไม่ควรโพสต์ ข้อความ ที่ชี้ชวนให้ฉ้อฉลรับรู้ความเคลื่อนไหวส่วนตัวตลอด การกล่าวถึง สถานะ ข้อมูล การเดินทาง ข้อมูลการรถ ซึ่งทำให้ผู้ไม่หวังดีอาจวางแผนมาทำร้าย หรือวางแผนขโมย ทรัพย์สินได้ การใช้ความระมัดระวังอย่างยิ่งในการโพสต์ หรือเผยแพร่ ส่งต่อ ข้อความ รูปภาพ วิดีโอที่อาจทำให้ ผู้อื่นเสียหาย เช่น ภาพหลุด คลิปหลุด หรือโพสต์รูปภาพที่สื่อถึงอบายมุขต่าง ๆ และไม่ควรใช้ถ้อยคำ หยาบคาย ถ้อยคำลามก อนาจาร ดูหมิ่น ส่อเสียด เสียดสี ให้ร้ายผู้อื่นในทางเสียหาย หรือสร้างความ แยกแยะในสังคม

การพัฒนาและแก้ไขปัญหาการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์พบว่า ผู้ใช้ต้องมีสติ ในการ คิดทบทวน วิเคราะห์ เหตุการณ์ สถานการณ์ต่าง ๆ พิจารณาสິงนั้นให้ดีโดยไม่ขาดสติ จึงจะสามารถ มองเห็นความจริง ซึ่งในปัจจุบันนี้ นักเรียนใช้งานผ่านเทคโนโลยีโดยการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์ ทำให้มีการสื่อสารออนไลน์มากยิ่งขึ้นหรือที่เรียกว่า Social Media ทำให้สังคม ของวัยรุ่นในปัจจุบันนี้ ได้รับข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อออนไลน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ดี และไม่ ดี ดังนั้น ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ นี้ เราจึงจำเป็นอย่างมากที่จะมีการใช้สติ และปัญญาในการรับข่าวสาร หรือว่าใช้งานสื่อออนไลน์ เพื่อที่จะลดปัญหาที่ตามมาตามสื่อออนไลน์ ซึ่งสังคมวัยรุ่นในยุคปัจจุบันเป็น สังคม ขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยพัฒนาประเทศ ให้มากขึ้น ฉะนั้นสังคมไทยปัจจุบัน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีหลักธรรมเข้ามาช่วยในเรื่องการพิจารณา การใช้งานสื่อออนไลน์อย่างมี สติ เพื่อให้เกิดปัญญาในการรับรู้สื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ทั้งเรื่องจริงและไม่จริง และใช้สติในการเล่นแอปพลิเคชันนอกจากนี้ยังมีอีกช่องทางที่จะพัฒนาสติ โดยการให้เด็กได้เข้าร่วมโครงการอบรม คุณธรรมจริยธรรมเพื่อเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ให้กับเด็ก ๆ แล้วยังช่วยลดปัญหาในด้านต่าง ๆ ได้อีกด้วยเพราะเด็กได้รับความรู้และฝึกสติ เด็กก็จะเป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจในการใช้สติ ควบคุมตัวเองเพื่อการใช้งานสื่อออนไลน์ที่ดี เพราะสติจึงช่วยให้คนในสังคมเกิดความสงบสุขเป็นเหตุให้ไม่ทำร้ายร่างกายกัน พุด คำหยาบใส่กัน เพราะสตินี้ก็คิดจึงทำให้คนในสังคมช่วยเหลือกันพึงพวาคาศัยซึ่งกันและกันตลอด

สรุปรูปแบบการพัฒนาโดยใช้กิจกรรมโครงการในการสร้างการจัดการเรียนรู้บนฐาน ทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ เยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ดังนี้

1. รูปแบบโครงการส่งเสริมการรู้จักตนเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเข้าใจความต้องการ การสร้างเป้าหมายของชีวิตให้กับนักเรียน นักศึกษา ไม่ว่าจะเป็โครงการ กิจกรรมระยะสั้น หรือโครงการระยะยาวที่มีความต่อเนื่อง ตลอดจนวิเคราะห์จุดแข็งและจุดบกพร่องของการถูกล่อลวงบน สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน และเทคนิคต่าง ๆ ที่จะทำให้การถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ ให้กับเยาวชน

2. รูปแบบโครงการบูรณาการระหว่างครอบครัว โดยเสริมให้ผู้ปกครอง ได้สอนให้บุตรหลาน รู้เท่าทันภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ได้โดยสอนจัดการตัวตนและชื่อเสียงออนไลน์ การใช้เวลาออนไลน์ อย่างพอเหมาะพอดี ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ การงาน และชีวิต การสอนเทคนิคให้รักษาความปลอดภัยตั้งรหัสผ่าน ป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ และการโจมตีระบบ รักษาความเป็นส่วนตัว ปกป้อง ข้อมูลส่วนบุคคล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ คติวิเคราะห์ สืบค้น แยกแยะ ไม่เชื่อทุกอย่างที่เห็นหรือรับมา รวมทั้งตระหนักถึงการกระทำบนโลกออนไลน์ ย่อมมีร่องรอยให้ตามสืบตามตัวได้ และบริหารจัดการ อารมณ์ตนเองบนโลกออนไลน์

3. รูปแบบกิจกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การกลั่น แกล้งกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคมของเด็ก เยาวชน แต่มันจะหนักกว่ามากเมื่อเป็นการกระทำ ผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น จึงต้องการที่ผู้กระทำกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง การรังแกผู้อื่น หรือแสดงความคิดเห็น หรือเผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูล แล้วทำให้ผู้ถูกกระทำ เสียหายทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งการกระทำเช่นนี้นับว่าเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาท โดยการโฆษณา ตามประมวลกฎหมายอาญา และอาจมีผลกระทบต่อตัวผู้ถูกกระทำทั้งในด้านจิตใจ และความปลอดภัยส่วนตัว

4. รูปแบบการสร้างกิจกรรมการถูกฉ้อโกงจากรูกรกรรมออนไลน์ (Online fraud) เป็นกิจกรรมการหลอกซื้อของออนไลน์ในลักษณะของการจ่ายเงินไปก่อน แต่กลับไม่ได้ของ หรือได้ของมาไม่ตรงตามที่ตกลงกันไว้ รวมถึงการโดนโน้มน้าวให้ร่วมลงทุนออนไลน์ โดยอ้างว่า ได้ผลตอบแทนสูงในระยะเวลายาวสั้น ๆ แต่เมื่อลงทุนไปแล้วกลับไม่ได้ผลตอบแทน และในขณะเดียวกัน ผู้ที่โน้มน้าวให้ร่วมลงทุนนั้นก็หนีหายพร้อมเงินที่ลงทุนไป สิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง บนโลกออนไลน์ เพราะการทำธุรกรรมออนไลน์นั้นแม้ว่าจะมีระบบธุรกรรมที่สามารถตรวจสอบที่มาที่ ไปได้ แต่ก็เป็สิ่งที่ผู้ใช้นั้นจะต้องไวใจและเชื่อถือผู้ขายหรือผู้เสนอในระดับหนึ่ง เพราะมีโอกาส ที่จะเกิดการฉ้อโกงได้ง่าย ซึ่งการป้องกันฉ้อโกงออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนนั้น สำคัญที่สุดคือ การสอนให้พวกเขารู้จักตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลของผู้ที่ทำธุรกรรมสำหรับเยาวชน

ซึ่งสอดคล้องและสัมพันธ์กับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน 2551 จำนวน 5 ด้าน ด้านความสามารถในการสื่อสาร เป็นความรู้สึกและทักษะ ของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง

และสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับ ข้อมูลข่าวสาร ด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องโดยจะนำไปสู่การสร้างกิจกรรมโครงการตลอดจน การเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในข้อต่อไป

4.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญา บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตาราง 4.3 จำนวนและค่าร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

(n = 284)		
รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1. สถานภาพ		
1) บรรพชิต	90	31.69
2) ศฤกษ์ชาย	76	26.76
3) ศฤกษ์หญิง	118	41.55
2. อายุ		
1) 15 – 20 ปี	142	50.00
2) 21 – 25 ปี	139	13.73
3) 26 – 30 ปี	3	1.06
3. ระดับการศึกษา		
1) มัธยมศึกษาตอนต้น	42	14.79
2) มัธยมศึกษาตอนปลาย	84	29.58
3) ปริญญาตรี	158	55.63
4. สถานะ		
1) นักเรียน	98	34.51
2) นักศึกษา	186	65.49

จากตารางที่ 4.3 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีสถานภาพเป็นบรรพชิต จำนวน 90 รูป คิดเป็น ร้อยละ 31.69 ศฤกษ์ชาย จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 26.76 และศฤกษ์หญิงจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 41.55 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี จำนวน 142 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 อายุ ระหว่าง 21-25 ปี จำนวน 139 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 13.73 และอายุระหว่าง 26-30 ปี จำนวน

3 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 1.06 ศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 42 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 14.79 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 84 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 29.58 และระดับปริญญาตรี จำนวน 158 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 55.63 เป็นนักเรียน จำนวน 98 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 34.51 และนักศึกษา จำนวน 186 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 65.49

ตอนที่ 2. ความพึงพอใจต่อโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

ตาราง 4.4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านกระบวนการและขั้นตอนการให้บริการ)

ข้อที่	ด้านกระบวนการและขั้นตอนการให้บริการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	การประชาสัมพันธ์โครงการฯ	4.28	0.52	พึงพอใจมากที่สุด
2	ความเหมาะสมของสถานที่/ห้องในระบบออนไลน์	3.96	0.24	พึงพอใจมาก
3	ความเหมาะสมของระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง, จำนวนวัน)	4.04	0.33	พึงพอใจมาก
4	ความเหมาะสมของช่วงเวลา (9.00 – 16.00 น., ช่วงเดือน)	3.86	0.22	พึงพอใจมาก
5	การจัดลำดับขั้นตอนของโครงการ	4.43	0.55	พึงพอใจมากที่สุด
	รวม	4.08	0.37	พึงพอใจมาก

จากตาราง 4.4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านกระบวนการและขั้นตอนการให้บริการ) โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.37) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ การจัดลำดับขั้นตอนของกิจกรรม ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.55) และรองลงมา คือ การประชาสัมพันธ์โครงการฯ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.52) ค่าที่น้อยที่สุด คือ ความเหมาะสมของช่วงเวลา (9.00 – 16.00 น., ช่วงเดือน) ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.22)

ตาราง 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน)

ข้อที่	ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ความรอบรู้ ในเนื้อหาของวิทยากร	3.98	0.20	พึงพอใจมาก
2	ความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้	4.01	0.25	พึงพอใจมาก
3	การตอบข้อคำถาม	3.99	0.25	พึงพอใจมาก
4	ความเหมาะสมของวิทยากรในภาพรวม	4.07	0.25	พึงพอใจมาก
	รวม	4.05	0.25	พึงพอใจมาก

จากตาราง 4.5 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ความเหมาะสมของวิทยากร ในภาพรวม ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ ความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ การตอบข้อคำถาม ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.25) และค่าน้อยที่สุด คือ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.20)

ตาราง 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านการอำนวยความสะดวก)

ข้อที่	ด้านการอำนวยความสะดวก	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	เอกสารประกอบการให้ความรู้	4.31	0.28	พึงพอใจมาก
2	เทคโนโลยีในการสนับสนุน	3.97	0.21	พึงพอใจมาก
3	เจ้าหน้าที่สนับสนุน	3.98	0.23	พึงพอใจมาก
4	อาหาร เครื่องดื่มและสถานที่	4.01	0.20	พึงพอใจมาก
	รวม	4.21	0.24	พึงพอใจมาก

จากตาราง 4.6 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านการอำนวยความสะดวก โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ เอกสารประกอบการให้ความรู้ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.28) รองลงมา คือ อาหาร เครื่องดื่มและสถานที่ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.20) รองลงมา คือ เจ้าหน้าที่สนับสนุน ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.23) และค่าน้อยที่สุด คือ เทคโนโลยีในการสนับสนุน ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.21)

ตาราง 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจโครงการรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านคุณภาพการให้บริการ)

ข้อที่	ด้านคุณภาพการให้บริการ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ท่านได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะและประสบการณ์ใหม่ๆ จากโครงการ	4.36	0.48	พึงพอใจมากที่สุด
2	ท่านสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากโครงการ/กิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียน/การปฏิบัติงาน	4.22	0.28	พึงพอใจมาก
3	สิ่งที่ท่านได้รับจากโครงการ/กิจกรรมครั้งนี้ตรงตามความคาดหวังของท่านหรือไม่	3.99	0.20	พึงพอใจมาก
4	สัดส่วนระหว่างการฝึกอบรมภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ (ถ้ามี) มีความเหมาะสม	3.87	0.26	พึงพอใจมาก
5	โครงการ/กิจกรรมในหลักสูตรเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถของท่าน	3.98	0.21	พึงพอใจมาก
6	ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากโครงการ/กิจกรรม	4.02	0.26	พึงพอใจมาก
7	ความพึงพอใจของท่านต่อภาพรวมของโครงการ	4.00	0.26	พึงพอใจมาก
	รวม	4.14	0.28	พึงพอใจมาก

จากตาราง 4.7 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านคุณภาพการให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับ พึง

พอใจมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ จากโครงการ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.48) รองลงมา คือ สามารถนำสิ่งที่ได้รับจากโครงการ/กิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียน/การปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.28) ค่าน้อยที่สุด คือ สัดส่วนระหว่างการฝึกอบรมภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ (ถ้ามี) มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.26)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

สรุปการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวก เพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ คือ การสื่อออนไลน์ อาจเป็นบ่อเกิดของปัญหาสังคมในเรื่องต่าง ๆ สื่อออนไลน์นั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของผู้เรียนในสังคมเป็นอย่างมาก หรือจะกล่าวได้ว่าขาดกันไม่ได้จากการใช้งานสื่อออนไลน์มีทั้งด้านที่ดีและที่ไม่ดีในการใช้งานสื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์และไม่มีโทษนั้นจำเป็นที่จะต้องมีสติ พร้อมทั้ง การให้ความรู้ โดยสถานศึกษา จำเป็นต้องมี การนำเสนอ การใช้งานสื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี และสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ผลิตสื่อออนไลน์ จะต้องมีความรู้คู่คุณธรรม ในการที่จะผลิตสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานไม่หลงผิด เพื่อที่จะลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากสื่อออนไลน์โดยต้องมีการพิจารณา จัดให้มีการอบรมความรู้เรื่องการใช้งานสื่อออนไลน์ สื่ออันตราย หรือเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รู้ถึงการใช้งานอย่างถูกวิธี ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา อีกทั้ง ผู้ปกครองคนในครอบครัวต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้งานสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การแบ่งเวลาในการใช้งานให้ถูกต้อง โดยเฉพาะเด็กระดับประถมศึกษาไม่ควรปล่อยให้เด็กเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป และต้องคอยกำกับดูแล อย่างใกล้ชิด แนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ให้ความสำคัญกับเด็กมากกว่าการเล่นโทรศัพท์ หรือมีการเปลี่ยนแผนจากการเล่นโทรศัพท์หันมาเป็นการออกกำลังกาย ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมที่ทำร่วมกันทั้งครอบครัวและที่สำคัญต้องสร้างเด็กให้มีหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเพื่อใช้ในการยึดถือและปฏิบัติ เพื่อไม่ให้ข่าวสารจากสื่อออนไลน์เข้ามาทำร้ายจิตใจไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ซึ่งการใช้งานสื่อออนไลน์ ในการรับข่าวสาร การค้นหาข้อมูล การใช้งาน ต่าง ๆ จะมีทั้งเรื่องที่เป็นจริงและไม่จริง ดังนั้น ควรมีการพิจารณาด้วยสติ เพราะการใช้สติ กำหนดรู้ทำให้มีความนึกคิดรู้ตลอดเวลารู้ว่าเรื่องไหนควรเชื่อเรื่องไหนไม่ควรเชื่อ

ซึ่งเราทุกคนสามารถช่วยกันป้องกันการระรานบนสื่อออนไลน์ได้ว่าไม่เป็นการละเมิด หรือสร้างความรู้สึกไม่ดี ทำความเสียหายให้กับผู้อื่น ไม่ลงรูปภาพหรือข้อความที่รุนแรง ตลอดจนข้อมูลส่วนบุคคล ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมในความขัดแย้ง รวมทั้งการห้ามปราม ตักเตือน ผู้ที่ระรานออนไลน์ และการให้กำลังใจและช่วยเหลือเหยื่อถ้าสามารถทำได้ เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์ร่วมกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่พบว่า บรรพชิต จำนวน 164 รูป คิดเป็นร้อยละ 16.68 คฤหัสถ์ชาย จำนวน 424 คน คิดเป็นร้อยละ 43.13 คฤหัสถ์หญิง จำนวน 395 คน คิดเป็นร้อยละ 40.18 ช่วงอายุ ระหว่าง 15-20 ปี จำนวน 539 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 54.83 ระหว่าง 21-25 ปี จำนวน 431 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 43.85 ระหว่าง 26-30 ปี จำนวน 13 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 1.32 ระดับการศึกษา พบว่า ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 212 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 21.57 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 460 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 46.80 ระดับปริญญาตรี จำนวน 311 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.64 สถานะ นักเรียน จำนวน 672 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 68.36 นักศึกษา จำนวน 311 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.64 ระยะเวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นชั่วโมงต่อวัน 2-4 ชั่วโมง จำนวน 215 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 21.87 4-6 ชั่วโมง จำนวน 421 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 42.83 6 ชั่วโมงขึ้นไปจำนวน 347 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 35.30 สถานที่ที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ บ้าน จำนวน 741 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 75.38 ที่ทำงาน จำนวน 211 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 21.46 ร้านที่ให้บริการ จำนวน 46 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 4.68 สถานศึกษา จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 อื่น ๆ จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด เพื่อติดต่อสื่อสาร จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการ จำนวน 884 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 89.93 เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อการศึกษาหรือการวิจัยจำนวน

715 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 72.74 เพื่อดูข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ จำนวน 864 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 87.89 เพื่อความบันเทิง จำนวน 983 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ข้ออื่น ๆ จำนวน 356 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 36.22 โดยพฤติกรรมที่พบจากการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน พบเห็นมากที่สุดอันดับแรก ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.83) รองลงมาอันดับที่สอง คือ การถูกล่อลวงให้เสียเงินทรัพย์สิน ช่มชู้เรียกเงิน หรือสิ่งอื่นใด ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.82) รองลงมาอันดับที่สาม คือ การเปิดอ่านข้อมูล อีเมล ข้อมูลทางช่องสนทนาต่าง ๆ หรือการเข้าการเข้า line ที่ไม่ทราบที่มา ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.83) และอันดับสุดท้าย คือ การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น ($\bar{X} = 2.33$, S.D. = 0.23)

5.1.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

พื้นที่ดำเนินการสัมภาษณ์ โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน จำนวน 21 รูป คิดเป็นร้อยละ 7.39 โรงเรียนเมตตาศึกษา จำนวน 28 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 9.86 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ จำนวน 89 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 31.34 และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา จำนวน 146 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 51.41 การสัมภาษณ์รูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนใน จังหวัดเชียงใหม่พบว่า การดำเนินโครงการหรือกิจกรรมใด ๆ อันจะเป็นการทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกให้มีความสำคัญกับการส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพชีวิตในทางบวก ซึ่งเกี่ยวข้องทั้งสุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิตซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่าง ใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบทของสถานศึกษาในส่วนของ เนื้อหาวิชา การยกตัวอย่าง การเผยแพร่ความรู้ในการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนดังนั้นผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จึงเสนอแนวทางของโครงการส่งเสริมการรู้จักตนเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเข้าใจความต้องการ การบูรณาการระหว่ครอบครัว โดยเสริมให้ผู้ปกครอง ได้สอนให้บุตรหลานให้รู้เท่าทันภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ และกิจกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การกลั่นแกล้งกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคมของเด็ก เยาวชน กับการถูกฉ้อโกงจากธุรกรรมออนไลน์ (Online fraud) เพราะมีโอกาสที่จะเกิดการฉ้อโกงได้ง่าย ซึ่งการป้องกันฉ้อโกงออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนนั้น สำคัญที่สุดคือการสอนให้พวกเขารู้จักตรวจสอบและสืบค้นข้อมูลของผู้ที่ทำธุรกรรมสำหรับเยาวชน ผลกระทบจากภัยออนไลน์ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าภัยจากโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้สรุปเป็นได้แก่ อันดับ 1 รูปแบบเกมออนไลน์ (Online Game) อันดับ 2 รูปแบบข้อมูล ข่าวสาร ปลอม (Fake News) อันดับ 3 รูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber

Bully) อันดับ 4 รูปแบบฉ้อโกงจากธุรกรรมออนไลน์ (Online fraud) อันดับ 5 รูปแบบการพนันออนไลน์ (Online gambling) อันดับ 6 รูปแบบการถูกเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ (Hack) อันดับ 7 รูปแบบการล่อลวงทางออนไลน์ (Online temptation) และอันดับ 8 รูปแบบอื่น ๆ เช่น ความเชื่อทางลัทธิ, โสยศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งอาจสรุปได้ว่าการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนมีรูปแบบนั้นใกล้เคียงเด็กและเยาวชนมากกว่าที่คิดซึ่งถ้าพวกเขาไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดีหรือมีผู้ให้คำปรึกษาที่เหมาะสม พวกเขาอาจไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากภัยเหล่านี้ นอกจากนี้ นักเรียน นักศึกษาของท่านสามารถรับมือกับถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์จากด้านความฉลาดทางอารมณ์ เพิ่มความฉลาดทางอารมณ์ทางออนไลน์คือการทำให้แน่ใจว่านักเรียน ต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมในตัวเองเพียงพอ ด้านวิธีการคิดและแก้ปัญหาให้เป็น ด้านรู้จักหน้าที่ บทบาท ของตัวเอง ด้านภูมิคุ้มกันต่อสิ่งแวดล้อมการให้ความรู้และบอกเล่าสถานการณ์

นักเรียนใช้งานผ่านเทคโนโลยีโดยการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์ ทำให้มีการสื่อสารออนไลน์มากยิ่งขึ้นหรือที่เรียกว่า Social Media ทำให้สังคมของวัยรุ่นในปัจจุบันนี้ได้รับข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อออนไลน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ดี และไม่ดี ดังนั้น ในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ นี้ เราจึงจำเป็นอย่างมากที่จะมีการใช้สติ และปัญญาในการรับข่าวสาร หรือว่าใช้งานสื่อออนไลน์ เพื่อที่จะลดปัญหาที่ตามมาตามสื่อออนไลน์ ซึ่งสังคมวัยรุ่นในยุคปัจจุบันเป็นสังคม ขับเคลื่อนประเทศด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ต่างๆ เข้ามาช่วยพัฒนาประเทศให้มากขึ้น ฉะนั้นสังคมไทยปัจจุบันจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีหลักธรรมเข้ามาช่วยในเรื่องการพิจารณาการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างมี สติ เพื่อให้เกิดปัญหาในการรับรู้สื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ทั้งเรื่องจริงและไม่จริง และใช้สติในการเล่นแอปพลิเคชันนอกจากนี้ยังมีอีกช่องทางที่จะพัฒนาสติโดยการให้เด็กได้เข้าร่วมโครงการอบรมคุณธรรมจริยธรรมเพื่อเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กๆแล้วยังช่วยลดปัญหาในด้านต่าง ๆ ได้อีกด้วยเพราะเด็กได้รับความรู้และฝึกสติเด็กก็จะเป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจในการใช้สติควบคุมตัวเองเพื่อการใช้งานสื่อออนไลน์ที่ดี เพราะสติจึงช่วยให้คนในสังคมเกิดความสงบสุขเป็นเหตุให้ไม่ทำร้ายร่างกายกัน พูด คำหยาบใส่กัน เพราะสตินึกคิดจึงทำให้คนในสังคมช่วยเหลือกันพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันตลอด

5.1.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญابนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญابนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ (ด้านกระบวนการและขั้นตอนการให้บริการ) โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจ

มาก ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.37) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ การจัดลำดับขั้นตอนของกิจกรรม ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.55) รองลงมา คือ การประชาสัมพันธ์โครงการฯ ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.52) ค่าที่น้อยที่สุด คือ ความเหมาะสมของช่วงเวลา (9.00 – 16.00 น., ช่วงเดือน) ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.22) ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน) โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.25) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ความเหมาะสมของวิทยากร ในภาพรวม ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ ความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ การตอบข้อคำถาม ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.25) และค่าน้อยที่สุด คือ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.20) ด้านการอำนวยความสะดวก โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ เอกสารประกอบการให้ความรู้ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.28) รองลงมา คือ อาหาร เครื่องดื่มและสถานที่ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.20) รองลงมา คือ เจ้าหน้าที่สนับสนุน ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.23) และค่าน้อยที่สุด คือ เทคโนโลยีในการสนับสนุน ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.21) ด้านคุณภาพการให้บริการ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ จากโครงการ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.48) รองลงมา คือ สามารถนำสิ่งที่ได้รับจากโครงการ/กิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียน/การปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.28) ค่าน้อยที่สุด คือ สัดส่วนระหว่างการผลิตบรรมภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ (ถ้ามี) มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.26) การพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ คือการสื่อออนไลน์อาจเป็นบ่อเกิดของปัญหาสังคมในเรื่องต่าง ๆ สื่อออนไลน์นั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมร่วมกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนในสังคมเป็นอย่างมาก หรือจะกล่าวได้ว่าขาดกันไม่ได้จากการใช้งานสื่อออนไลน์มีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีในการใช้งานสื่อออนไลน์ให้เกิดประโยชน์และไม่มีโทษนั้นจำเป็นที่จะต้องมึสติ พร้อมทั้งการให้ความรู้โดยสถานศึกษา จำเป็นต้องมี การนำเสนอ การใช้งานสื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี และสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ผลิตสื่อออนไลน์ จะต้องมีความรู้คู่คุณธรรม

5.2 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ได้รับผลกระทบไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งรังแก(cyber bullying) การละเมิดทางเพศ (cyber sexual harassment) การล่อลวงออนไลน์(grooming) และกรณีอื่น ๆ อีกมากมายซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำเรื่องดังกล่าวมักเป็นบุคคลที่อยู่แวดล้อมและใกล้ชิดตัวเด็กหรือเป็นบุคคลในสื่อสาธารณะที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและความสนใจของเด็กเองไม่ว่าจะเป็น เพื่อน ญาติ บุคคลในครอบครัว หรือดาราเน็ตกรัง ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อตัวเด็กในแง่ของการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ พฤติกรรมที่พบจากการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน พบเห็นมากที่สุด และอันดับสุดท้าย คือ การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญจพร เกื้อนุ้ย (2566, น. 198-221) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช” ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียนข้างกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช พบว่า กลุ่มเป้าหมายเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จากที่บ้าน และใช้เวลา 1-4 ชั่วโมง ต่อวัน โดยใช้โทรศัพท์มือถือสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้งานบ่อยคือ Facebook, YouTube, TikTok ตามลำดับ มีวัตถุประสงค์ เพื่อดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอ ฟังเพลง รองลงมาคือ เพื่อพูดคุย เพื่อแบ่งปันความรู้ภาพถ่าย วิดีโอ และเพื่อเล่นเกม ซึ่งผลการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2563 พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ที่บ้าน/ที่พักอาศัย กิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น Facebook, Twitter, LINE, WhatsApp เป็นต้น รองลงมา คือ การดาวน์โหลดรูปภาพ หนังสือ วิดีโอ เพลงเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลงวิทยุ การอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ/ถ่ายภาพ วิดีโอ เพลง software ฯลฯ เพื่อการแบ่งปันบนเว็บไซต์ และใช้ในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการ ตามลำดับ

5.2.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า พฤติกรรมที่พบจากการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน พบเห็นมากที่สุด และอันดับสุดท้าย คือ การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น การดำเนินโครงการหรือกิจกรรมใด ๆ อันจะเป็นการสร้างทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกให้มีความสำคัญกับการส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพชีวิตในทางบวก ซึ่งเกี่ยวข้องกับทั้งสุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิต ซึ่งมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายบริบทของสถานศึกษา ในส่วนนี้ของเนื้อหาวิชา การยกตัวอย่าง การเผยแพร่ความรู้ในการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จึงเสนอจัดกิจกรรมตามที่ได้แนวทาง ได้แก่ โครงการส่งเสริมการรู้จักตนเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะเข้าใจความต้องการ โครงการบูรณาการระหว่างครอบครัว กิจกรรมการสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber Bully) การกลั่นแกล้งกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในสังคมของเด็ก เยาวชนกิจกรรมการถูกฉ้อโกงจากรูขุมออนไลน์ (Online fraud) เป็นกิจกรรมการหลอกลวงของออนไลน์ในลักษณะของการจ่ายเงินไปก่อน เพื่อให้ความรู้และการรู้ทันข้อมูลข่าวสาร ซึ่งสอดคล้องกับ บุชบา สุธีธร (2564, น. 34-48) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของสื่อสังคมที่มีต่อวัยรุ่น” ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่น คือวัยของการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และพฤติกรรมทางสังคมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับตนเอง และความภาคภูมิใจในตัวเอง บทความนี้เป็นการสำรวจวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากการศึกษา พบว่า 1) สถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มการใช้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยมีการใช้เพิ่มขึ้นถึงวันละ 12 ชั่วโมงในวันหยุด 2) ด้วยคุณสมบัติของสื่อสังคมที่ตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาและพัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นจึงทำให้วัยรุ่นได้ใช้ประโยชน์ด้านบวกจากสื่อสังคมในการแสดงตัวตนให้เป็นรู้จักในสังคม ใช้เพื่อสร้างและธำรงรักษาความสัมพันธ์กับบุคคล ใช้เชื่อมโยงความสนใจเกิดเป็นเครือข่าย อีกทั้งยังใช้เพื่อตอบสนองต่อความสนใจใคร่รู้และความบันเทิงที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ อย่างไรก็ตามการที่วัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับสื่อสังคมมากจนเกือบถึงครึ่งหนึ่งของเวลาในหนึ่งวันจึงมีความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบในด้านลบอันได้แก่ในการติดสื่อสังคม เกิดผลกระทบต่อสมอง สุขภาพกาย สุขภาพจิต รวมถึงผลกระทบทางสังคมจากภัยซึ่งมีที่มาจากการใช้สื่อสังคม ผลการศึกษานี้นำไปสู่ข้อเสนอแนะให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อันได้แก่ วัยรุ่น ครอบครัว โรงเรียน รวมถึงผู้สร้างเนื้อหาทางสื่อสังคมได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น

ทั้งด้านบวกและด้านลบ เพื่อร่วมกันแสวงหาแนวทางให้วัยรุ่นใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสมต่อไป และสอดคล้องกับ สุรรมภา รอดมณี และคณะ (2560, น. 173-185) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนา ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหยุดยั้งตัวทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลตำรวจโดยใช้รูปแบบ การให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการ” การวิจัยนี้เป็นการวิจัยผสมผสานวิธีแบบ ผลการวิจัยสรุปดังนี้ 1) ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหยุดยั้งตัวทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลตำรวจ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 228 คน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับน้อย ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหยุดยั้ง ตัวทางการเรียน ประกอบด้วย 1. การรับรู้ความสามารถของตนในการเรียน 2. ความมุ่งมั่นในการ เรียน 3. การกำกับตนเอง และ 4. การมองโลกในแง่ดี 2) รูปแบบการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณา การในการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหยุดยั้งตัวทางการเรียนพัฒนาจากการบูรณาการแนวคิด และเทคนิคของทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่ม แบบยึดบุคคลเป็นศูนย์กลาง ทฤษฎีการให้การปรึกษา กลุ่มเผชิญความจริง ทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มการรู้จักคิดและพฤติกรรม ทฤษฎีการให้การปรึกษา กลุ่มเกสตัลท์และทฤษฎีการให้การปรึกษากลุ่มอย่างสั้นที่มุ่งเน้นคำตอบ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการและขั้นยุติการให้การปรึกษากลุ่ม 3) ภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยา เพื่อความหยุดยั้ง ตัวทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการหลังการทดลองและหลัง การติดตามผลเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) นักศึกษาพยาบาล ตำรวจกลุ่มทดลองที่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการหลังการทดลอง และหลังการติดตาม ผลมีภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหยุดยั้งตัวทางการเรียนโดยรวมและรายด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ ได้รับการเรียนการสอนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนตามปกติและไม่ได้รับการให้การปรึกษากลุ่ม แบบบูรณาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบน ฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโครงการอบรมรูปแบบการ พัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวง บนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านคุณภาพการให้บริการ โดยรวมอยู่ใน ระดับ พึงพอใจมากซึ่งกิจกรรมโครงการที่ได้จัดขึ้นเพื่อใช้ผู้เรียนได้ใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี และสร้าง จิตสำนึกให้กับผู้ผลิตสื่อออนไลน์ จะต้องมีความรู้คู่คุณธรรม ในการที่จะผลิตสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานไม่หลงผิด เพื่อที่จะลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากสื่อออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ ชุตติมาภรณ์ คำชาย (2562, น. 194-227) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบน ของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบน

ได้แก่ แรงดึงดูดให้กระทำความผิดระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แรงขัดขวางภายนอก และความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามลำดับ โดยแรงดึงดูดให้กระทำผิด ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์และความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีทิศทางบวกกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน นั่นคือ เมื่อเด็กและเยาวชน ใช้สื่อสังคมออนไลน์บ่อยครั้งต่อวัน มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานต่อวัน และมีแรงดึงดูดให้กระทำผิดสูง จะทำให้มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสูงตามไปด้วย ในขณะที่แรงขัดขวางภายนอกมีทิศทางเป็นลบกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน นั่นคือ ถ้าเด็กและเยาวชนมีแรงขัดขวางภายนอกต่ำจะทำให้มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสูงขึ้น โดยพฤติกรรมเบี่ยงเบนแต่ละพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ผลการวิจัยนำไปสู่ข้อเสนอแนะในการยับยั้งพฤติกรรมเบี่ยงเบน จากแรงขัดขวางภายนอก ได้แก่ ความรักความอบอุ่นจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน ผนวกกับการมีจริยธรรมในตนเอง การปฏิบัติตนตามกฎระเบียบในสังคม สนับสนุนให้เด็กและเยาวชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ จะสามารถลดอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนได้ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พัทธธาดา ยาประเสริฐ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนวัยรุ่นไทย” ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษากลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียล พบว่า นักเรียนวัยรุ่นไทยมีระดับกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลในแต่ละด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคตะวันตกใช้กลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาด้านมุ่งจัดการที่อารมณ์ด้านมุ่งจัดการที่ปัญหา และด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมากที่สุด ด้านการสนับสนุนทางสังคมเป็นนักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคตะวันออกและด้านการไม่แสดงกลยุทธ์เป็นนักเรียนวัยรุ่นไทยในภาคเหนือ 2) นวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียล ของนักเรียนวัยรุ่นไทย

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ควรมีการพัฒนาคุณธรรมเชิงบวกในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียล กลุ่มวัยทำงานเพื่อขยายผลและนำไปต่อยอดในการใช้ประโยชน์ต่อไป
2. ควรสร้างโปรแกรมที่ใช้ในการให้การปรึกษาออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันเพื่อเป็นช่องทางเลือกในการให้คำปรึกษาออนไลน์
3. ควรพัฒนาเครือข่ายในการเผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกโซเชียลเพื่อเพิ่มแนวทางการช่วยเหลือแก่เด็กและเยาวชนต่อไป

บรรณานุกรม

- กิตติ กันภัย. (2546). กลยุทธ์การรณรงค์แนวใหม่. *วารสารวิจัยสังคม*, 26(2), 23-34.
- กิติพงศ์ ไทยเจริญ. (2541). *การกำหนดนโยบายองค์กรและลักษณะการรายงานข่าวผ่าน อินเทอร์เน็ต*. [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จงจินต์ จิตรแจ่ม. (2552). *ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แบบผู้บริโภคบนเครือข่ายสังคมออนไลน์*. [การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จีราภรณ์ สุธัมมสภา. (2557). *พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce)*. (ออนไลน์). <http://stouonline.stou.ac.th/courseware/courses/management/content/modules/market %20module8.pdf>.
- ชนินทร์ พุ่มบัณฑิต และกมลชนก ยวดยง. (2565). ความลงในสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 16(3), 113-127.
- ชุตินาถณ์ คำชาย. (2562). อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์*, 27(2), 194-227.
- ทรงพล นาคเอี่ยม. (2550). *การเปลี่ยนแปลงของความหลากหลายในเชิงศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวไทย : กรณีศึกษามวยไทยสายพระยาพิชัยดาบหัก*. [ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทีมไทยเชิร์ต. (2556). *รายงานประจำปีไทยเชิร์ต 2556*. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. ศูนย์ประสานงานการรักษาความมั่นคงระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย.
- ธวัชชัย แม่นคร. (2562). *กลยุทธ์การนำเสนอสารของเฟซบุ๊กแฟนเพจบริษัททัวร์ชั้นนำของประเทศไทย*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ธีรวุฒิ เอกะกุล. (2543). *ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์*. [วิทยานิพนธ์เทคโนโลยีสารสนเทศมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นรินทร์ นำเจริญ. (2545). *รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ภาษาไทย*. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- บงกช สุทัศน์ ณ อยุธยา. (2557). แนวทางเสริมสร้างธรรมาภิบาลในสังคมไทยด้วยการสร้าง จิตสำนึก
ค่านิยมผ่านสุภาชิต คำพังเพย. *วารสารผู้ตรวจการแผ่นดิน*, 7(2), 24-57.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). สุวีริยาสาส์น.
- บุษบา สุธีธร. (2564). ผลกระทบของสื่อสังคมที่มีต่อวัยรุ่น. *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*,
14(1), 34-48.
- ปัญญาพร เกื้อนุ้ย. (2022). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน โรงเรียนช่างกลกลางประชานุกูล จังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารมหาจุฬานาครทรรค์*,
9(6), 198-221.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนัก
ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัทธ์ธดา ยาประเสริฐ. (2564). *นวัตกรรมการศึกษาเชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างกลยุทธ์เชิงบวกในการ
เผชิญปัญหาการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนวัยรุ่นไทย*. [ดุสิตนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พีระ จิระโสภณ. (2541). *ทฤษฎีการสื่อสาร เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*.
- เพ็ญทิพย์ จิรพินนุสรณ์. (2539). *พฤติกรรมการแสวงหาข่าวสารผ่าน สื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ตของ
นักศึกษาและบุคลากรของ สถาบันเทคโนโลยีพระเจ้าเกล้าพระนครเหนือ*. [วิทยานิพนธ์นิเทศ
ศาสตรมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนัก
ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย
: กรณีศึกษา Facebook*. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2553). *การตลาดแนวใหม่ผ่าน social media*. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- มณฑิรา อินคชสาร และดวงกมล ชาติประเสริฐ. (2540). *การอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์และหนังสือพิมพ์
ออนไลน์ : ศึกษาเปรียบเทียบปริมาณข้อมูลที่ได้อ่าน ความจำ และความพึงพอใจของผู้อ่าน*.
อินฟินิตี้เพรส.
- รักษ์ชิตา โพธิ์พิทักษ์กุล. (2550). *มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุกคามทางอินเทอร์เน็ต*. (ออนไลน์).
[สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/886/1/raksita_popi.pdf.

- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สุวีริยาสาส์น.
- ศักดิ์ชัย อัครวินอนันท์ และคนอื่นๆ. (2559). *คู่มือการใช้พยานหลักฐานทางนิติวิทยาศาสตร์. สำหรับพนักงานอัยการ*. สำนักงานอัยการสูงสุด.
- เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ. (2552). “ยูทูป (YouTube) วิดีโอ ออนไลน์ สื่อเพื่อสร้างสรรค์หรือเพื่อทำลายล้าง,” *กรณีศึกษา*. [ออนไลน์]. <http://www.thaiail.com/blog/tag/case-study/>.
- สุรัมภา รอดมณี และคณะ. (2560). การพัฒนาภูมิคุ้มกันทางจิตวิทยาเพื่อความหย่นตัวทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาลตำรวจโดยใช้รูปแบบการให้การปรึกษากลุ่มแบบบูรณาการ. *วารสารพยาบาลตำรวจ*, 9(2), 173-185.
- เสาวภาคย์ แผลมเพ็ชร. (2559). พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 30(93), 116-130.
- อริยา คูหา. (2552). *จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต*. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays* (M. Holquist, Ed.; C. Emerson & M. Holquist, Trans.). Austin: University of Texas Press
- Bar-On. R. (1997). *Transformational nursing leadership : A measure of emotional intelligence (Technical manual)*. Multi-Health System Inc.
- Boyd. D. M. & Ellison N. B. (2007). “ Social Network Sites: Definition, History and Scholarship.” *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.
- Burns, James M. (2003). *Transforming Leadership: A New Pursuit of Happiness*. Atlantic Monthly Press.
- Carlsson, G., and Karlsson, K. (1970). *Age, cohorts and the generation of generations*. American Sociological.
- Chesebro, J. W. & Bonsall, D. G. (1989). *Computer-Mediated Communication*. The University of Alabama Press.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed). Harper & Row.
- Gagne, R.M.; Briggs, L.J.; Wager, W.W. (1992). *Principles of Instructional Design*. Harcourt Brace Jovanich College Publishers.
- Guo, M., Park, Y.W., Dixon, P.H., Gilmore, J.A. & Kindstedt, P.S. (2004). *Relationship between the yield of cheese and chemical composition of goat milk*. Small Ruminant.

- Hitz, H. R.; Huber, W. and Rud, R.H. (1978). The adsorption of dyes on activated sludge. *Journal of Society of Dyers and Colorists*, 71-76.
- Hoffman, Donna L.; Kalsbeek, William D. and Novak, Thomas P. (1996). *Internet and Web Use in the United States: Baselines for Commercial Development*. (Online). <http://elab.vanderbilt.edu/research/papers/html/manuscripts/baseline/internet.demos.july9.1996.html>.
- Joseph B. Walther, David C. Deandrea and Stephanie Tom Tong. (2010). Computer-Mediated Communication Versus Vocal Communication and the Attenuation of Pre- Interaction Impressions. *Media Psychology*, 13(4), 364–386.
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. W. (1984). Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication. *American Psychologist*, 39, 1123-1134.
- McCombs, Maxwell E.; & Becker, Lee B. (1979). *Using Mass Communication Theory*. Prentice Hall.
- McGrath, R. G., MacMillan, I. C., & Venkataraman, S. (1995). Defining and developing competence: A strategic process paradigm. *Strategic Management journal*, 16(4), 251-275.
- Meyers, C.; & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. Jossey-Bass.
- Mitchell, Terence R. and Larson, James R. (1987). *People in Organization: An Introduction to Organizational Behavior*. (3rd ed). McGraw-Hill.
- Neuberger, C. and Nuernbergk, C. (2010). Competition, Complementarity or integration? The relationship between professional and participatory media. *Journalism Practice*, 4(3), 319-332
- Park, M. R. & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46(1), 80-97.
- Perce, A. John and Robinson, Richard, B, JR. (2009). *Formulation, Implementation and Control of Competitive Strategy*. (11th ed.). McGraw-Hill.
- Seligman, M.E.P. et al. (1998). Explanatory style change during Cognitive therapy for unipolar depression. *Journal of abnormal Psychology*, 97, 13-18.

Siebold, W. A. et al. (1994). *The Relation between Soldier Motivation, Leadership And. Small Unit Performance*. In Motivation.

Taro Yamane. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. Harper. & Row.

van Dijk. (2009). *Society and discourse: How social contexts influence text and talk*. Cambridge University Press.

world internet users statistics. (2020). *DIGITAL 2020: GLOBAL DIGITAL OVERVIEW*.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ชื่อ - นามสกุล	วุฒิการศึกษา	ผู้เชี่ยวชาญ
ดร.ชาลี ภัคดี	ปรด. (บริหารการศึกษา)	ตรวจสอบด้านระเบียบ วิธีวิจัย
ดร.ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์	ปรด. (บริหารการศึกษา)	ตรวจสอบด้านเนื้อหา
อาจารย์ทองสาย ศักดิ์วีระกุล	ศษ.ม. (ภาษาไทย)	ตรวจสอบด้านภาษา

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ฉบับที่.....

แบบสอบถาม

“รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยา
เชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่”

คำชี้แจง

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.1 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ที่ท่านต้องการเลือก

ตอนที่ 1. ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ

- บรรพชิต
 คฤหัสถ์ชาย คฤหัสถ์หญิง

อายุ

- 15 – 20 21 – 25 26 – 30

ระดับการศึกษา

- มัธยมศึกษาศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย
 ปริญญาตรี

สถานะ

- นักเรียน นักศึกษา/นิสิต

ระยะเวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นชั่วโมงต่อวัน

- ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
- 2-4 ชั่วโมง
- 4-6 ชั่วโมง
- 6 ชั่วโมง ขึ้นไป

สถานที่ที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บ้าน
- ที่ทำงาน
- ร้านที่ให้บริการ
- สถานศึกษา
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เพื่อติดต่อสื่อสาร
- เพื่อซื้อขายสินค้าและบริการ
- เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อการศึกษาหรือการวิจัย
- เพื่อดูข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ
- เพื่อความบันเทิง
- อื่น ๆ (โปรดระบุ)

ปัญหาและอุปสรรคที่ท่านพบในการใช้งานอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ปัญหาด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและติดต่อสื่อสาร
- ปัญหาด้านการดาวน์โหลดข้อมูลล่าช้า
- ปัญหาเรื่องอัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตของผู้ให้บริการยังคงสูงอยู่
- ปัญหาด้านไม่มีเวลาเอื้ออำนวยต่อการใช้งาน
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์

ระดับ 5 = พบมากที่สุด

ระดับ 4 = พบมาก

ระดับ 3 = บางครั้ง

ระดับ 2 = พบน้อย

ระดับ 1 = ไม่เคยพบ

รายละเอียด	ระดับพฤติกรรม				
	5	4	3	2	1
1. การพบเห็นสื่อลามก อนาจาร สื่อที่ไม่ถูกต้องศีลธรรม ผิดกฎหมาย ทางออนไลน์					
2. การพบเห็นโฆษณา การใช้บริการการพนันออนไลน์ หรือเคยสนับสนุน					
3. การซื้อสินค้า บริการ ออนไลน์ และไม่ได้รับความเป็นธรรม					
4. การเคยถูกแอบอ้าง ข้อมูล ภาพถ่าย ข้อความ หรือสิ่งอื่นใดของผู้อื่น					
5. การนัดพบเพื่อนที่ไม่รู้ทางออนไลน์					
6. การโพสต์คำทอ พุดจาส่อเสียด ให้อับอาย หรือขู่ทำร้าย ผ่านช่องทางการสนทนาออนไลน์ โพสต์อย่างโจ่งแจ้งที่หน้าโซเชียลมีเดีย					
7. การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย การบังคับให้แสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง การส่งภาพหรือวิดีโอไปเปลือยมาให้ โดยที่ผู้รับไม่ได้ต้องการ การแฉหรือตัดต่อภาพไปเปลือยไปโพสต์ในโซเชียลเพื่อให้ได้รับความอับอาย					
8. การบันทึกภาพ วิดีโอ ลามกของตนเอง ผู้อื่น แล้วส่งต่อทางออนไลน์					
9. การถูกล่อลวงให้เสียเงิน ทรัพย์สิน ช่มชู้เรียกเงิน หรือสิ่งอื่นใด					
10. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ภาพถ่ายของตนเอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านสื่อออนไลน์					

แบบสัมภาษณ์ Interview Form

รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยา เชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง :

1. โครงการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.1 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้บนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

1.3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพและนำเสนอรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

2. ประเด็นการสัมภาษณ์ เพื่อสังเคราะห์แนวทางรูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ โดยจะนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้ในการพัฒนารูปแบบและแนวทางการดำเนินโครงการวิจัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อใช้ในการขยายผลการดำเนินงานในพื้นที่ต่อไป

3. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครั้งนี้ถือเป็นข้อมูลส่วนบุคคล จะไม่มีการนำไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ในทางอื่น ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้แต่อย่างใด

4. ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่มในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน รวม 6 ข้อ ประกอบด้วย
ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับความสำเร็จของการดำเนินโครงการวิจัย จำนวน 6 ข้อ

หมายเหตุ: ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยสามารถกำหนดประเด็นข้อคำถามอื่น ๆ เพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม หากปรากฏข้อมูลที่มีความน่าสนใจและเกี่ยวข้องในพื้นที่ โดยคำนึงถึงเวลาและเนื้อหาที่ใช้ในการสนทนา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ถูกสัมภาษณ์

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 พื้นที่ดำเนินการสัมภาษณ์

1.1.1 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน

1.1.2 โรงเรียนเมตาศึกษา

1.1.3 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่

1.1.4 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

1.2 ระยะเวลา วัน เดือน ปี ในการดำเนินการสัมภาษณ์

วันที่ เดือน พ.ศ.

เริ่มการสัมภาษณ์ เวลา น.

สิ้นสุดการสัมภาษณ์ เวลา น.

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถาม

1. หากต้องมีการดำเนินโครงการ/กิจกรรมการพัฒนากฎมีคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อแก้ไขปัญหาที่ท่านเห็นหรือต้องการการมีส่วนร่วมขับเคลื่อน ควรมีลักษณะอย่างไร

2. ในการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ของท่าน ท่านมีความเห็นว่าการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนมีรูปแบบ ลักษณะ อย่างไร

3. ในยุคปัจจุบันที่มีรูปแบบการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบในมุมมองของท่านคิดว่า มีวิธีการ รูปแบบใดที่จะช่วยให้นักเรียน นักศึกษาของท่านสามารถรับมือกับถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์และโปรดอธิบายเหตุผลสนับสนุน

4. ปัจจุบันมีข้อมูลมากมายที่อยู่รอบตัวเรา ซึ่งมีทั้งข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ในบริบทที่แตกต่างกัน ในความเห็นของท่าน ข้อมูลที่ท่านสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์มีอะไรบ้าง และมีวิธีการนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประโยชน์ได้อย่างไร

5. โดยสรุปจากประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมด ท่านเห็นว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้โครงการวิจัย ในครั้งนี้สามารถดำเนินการจนบรรลุตามวัตถุประสงค์และประสบความสำเร็จได้ มีสาเหตุมาจากองค์ประกอบหรือปัจจัยใดมากที่สุด

6. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่น ๆ ที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาปรับปรุงการดำเนินโครงการวิจัยเพิ่มเติม ในอนาคต

แบบประเมินความพึงพอใจ

รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยา
เชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย ลงใน และกรอกข้อความให้สมบูรณ์

ตอนที่ 1. ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ

- บรรพชิต
 คฤหัสถ์ชาย คฤหัสถ์หญิง

อายุ

- 15 – 20 21 – 25 26 – 30

ระดับการศึกษา

- มัธยมศึกษาศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย
 ปริญญาตรี

สถานะ

- นักเรียน นักศึกษา/นิสิต

สังกัดคณะ/สำนัก /สถาบัน /หน่วยงาน

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อโครงการ

ระดับ 5 = มากที่สุดหรือดีมาก

ระดับ 4 = มากหรือดี

ระดับ 3 = ปานกลางหรือพอใช้

ระดับ 2 = น้อยหรือต่ำกว่ามาตรฐาน

ระดับ 1 = น้อยที่สุดหรือต้องปรับปรุงแก้ไข

รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. กระบวนการ ขั้นตอนการให้บริการ					
1.1 การประชาสัมพันธ์โครงการ ฯ					
1.2 ความเหมาะสมของสถานที่/ห้องในระบบออนไลน์					
1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง, จำนวนวัน)					
1.4 ความเหมาะสมของช่วงเวลา (9.00-16.00 น., ช่วงเดือน)					
1.5 การจัดลำดับขั้นตอนของโครงการ					
2. เจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ/วิทยากร/ผู้ประสานงาน					
2.1 ความรอบรู้ ในเนื้อหาของวิทยากร					
2.2 ความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้					
2.3 การตอบข้อคำถาม					
2.4 ความเหมาะสมของวิทยากรในภาพรวม					
3. การอำนวยความสะดวก					
3.1 เอกสารประกอบการให้ความรู้					
3.2 เทคโนโลยีในการสนับสนุน					
3.3 เจ้าหน้าที่สนับสนุน					
3.4 อาหาร เครื่องดื่ม และสถานที่					
4. คุณภาพการให้บริการ					
4.1 ท่านได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะและประสบการณ์ใหม่ ๆ จากโครงการ					
4.2 ท่านสามารถนำสิ่งที่ได้รับจากโครงการนี้ไปใช้ในการเรียน/การปฏิบัติงาน					
4.3 สิ่งที่ท่านได้รับจากโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวังของท่านหรือไม่					
4.4 สัดส่วนระหว่างการฝึกอบรมภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติ (ถ้ามี) มีความเหมาะสม					

4.5 โครงการในหลักสูตรนี้อำนวยต่อการเรียนรู้และพัฒนา ความสามารถของท่าน					
4.6 ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากโครงการ					
5. ความพึงพอใจของท่านต่อภาพรวมของโครงการ					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3.1 สิ่งที่ท่านพึงพอใจสิ่งใดในการร่วมโครงการในครั้งนี้

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 สิ่งที่คุณแนะนำให้ปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปพัฒนาการจัดโครงการในอนาคตต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 กิจกรรมที่คุณเพิ่มเติมในการจัดโครงการในครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณในความร่วมมือตอบแบบประเมิน

ภาคผนวก ค
ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๓๗๒/๒๕๖๖

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการศึกษาด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อข้อเสนอการวิจัย: รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่

(Buddhist and Positive Psychology Funding-Based Cognitive Immunity Development Model to Prevent Social Media Temptation for Youth in Chiang Mai Province)

รหัสข้อเสนอการวิจัย: -

สถาบันที่สังกัด: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ผู้วิจัยหลัก: นางสาวพิมพ์ภัทสร เต็ดขาด

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|--------------------------------|
| ๑. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๒. เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๓. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๔. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |

(พระมหาสมบุรณ์ วุฑฒิกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๕ กันยายน ๒๕๖๖

หมายเลขใบรับรอง: ว.๓๗๒/๒๕๖๖

วันที่ให้การรับรอง: ๕ กันยายน ๒๕๖๖

วันหมดอายุใบรับรอง: ๕ กันยายน ๒๕๖๗

ที่ อว ๘๐๐๗/ว.๓๗๒



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔
www.mcu.ac.th

๕ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง รับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย

เจริญพร นางสาวพิมพ์สสร เด็ดขาด / นักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ตามที่ท่านได้มีหนังสือขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย เพื่อทำการวิจัยในเรื่อง “รูปแบบการพัฒนาภูมิคุ้มกันทางปัญญาบนฐานทุนทางพุทธศาสนาและจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อป้องกันการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่” มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ได้พิจารณาข้อเสนอการวิจัยของท่านแล้ว มีความเห็นว่า ข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการนี้ มีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนด ไม่ต้องแก้ไขปรับปรุงแต่ประการใด จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

จึงเจริญพรามาเพื่อทราบและดำเนินการต่อไป.

ขอเจริญพร

(พระมหาสมบุญ ฐุตติกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประวัตินักวิจัย

- ชื่อ-สกุล : นางสาวพิมพ์ภัทสร เต็ดขาด
- ตำแหน่ง : หัวหน้าโครงการวิจัย
- ประวัติการศึกษา : พ.ศ. 2561 ศษ.ม. (สังคมศึกษา)
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2558 ศษ.ม. (บริหารการศึกษา)
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
พ.ศ. 2554 ค.บ. (คณิตศาสตร์)
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- ประวัติการทำงาน : อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
- ผลงานทางวิชาการ : 1. ชาลี ภักดี, ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์, พิมพ์ภัทสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). [การพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุโดยใช้หลักไตรสิกขาในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนบน](#). วารสาร มจร วิชาการล้านนา, 9(2), 46-54.
2. อุเทน ลาพิงค์, ทิตติยา มั่นดี, พิมพ์ภัทสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล และสรวิศ พรหมลี. (2560). แนวทางพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, 19(2). 61-70.
- ผลงานการวิจัย : พิมพ์ภัทสร เต็ดขาด. (2564). การพัฒนาศักยภาพการสอนเชิงปฏิบัติการรายวิชาเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
- สถานที่ทำงานปัจจุบัน : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	นายเขมินทรา ตันธิกุล
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	พ.ศ. 2558 ศษ.ม. (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย พ.ศ. 2553 ค.บ. (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานทางวิชาการ	:	1. ชาลี ภัคดี, ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). การพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุโดยใช้หลักไตรสิกขาในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนบน . วารสาร มจร วิชาการล้านนา, 9(2), 46-54. 2. อุเทน ลาพิงค์, ทิตติยา มั่นดี, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล และสรวิศ พรหมลี. (2560). แนวทางพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, 19(2). 61-70.
ผลงานการวิจัย	:	เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). การพัฒนาสมรรถนะด้านการสอนของนักศึกษาวิชาชีพครูสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	:	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	พระมหาวีรศักดิ์ สุรเมธี, ดร.
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	ปร.ด. (การบริหารการพัฒนา) ร.ม. (รัฐศาสตร์) ศษ.ม. (การสอนสังคมศึกษา) พธ.บ. (สังคมศึกษา)
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานทางวิชาการ	:	1. พระมหาวีรศักดิ์ สุรเมธี, พระพิทักษ์ ฐานิสฺสโร, วราภรณ์ ชนะจันท์ ตา, ทองสาย คักดีวีระกุล, และอัครชัย ชัยแสง. (2566). การพัฒนาการ ท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวิปัสสนากรรมฐานเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะและ ลดความซึมเศร้าของผู้สูงอายุที่อยู่เพียงลำพังในเขตท่องเที่ยวเมืองรอง ภาคเหนือตอนบน. <i>วารสารปัญญา</i> , 30(1), 92-104 2. พระมหาวีรศักดิ์ สุรเมธี, พระครูวิทิศศาสนาทร, อุเทน ลาพิงค์, พร้อม พล สัมพันธ์โน, สรวิต พรหมลี. (2565). การพัฒนาศักยภาพและยกระดับ วิสาหกิจชุมชนผู้ปลูกกาแฟอินทรีย์บนพื้นที่สูงชุมชนบ้านขุนแม่หยอด จังหวัดเชียงใหม่ ตามศาสตร์พระราชাজังหวัดเชียงใหม่. <i>วารสาร สังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ</i> , 7(10), 59-71. 3. พระมหาวีรศักดิ์ สุรเมธี, พระครูสุนทรมหาเจติยานุรักษ์, ณรงค์ศักดิ์ ลุนสำโรง และสรวิต พรหมลี. (2565). การพัฒนาศักยภาพและการบริหาร จัดการของวัดแบบครบวงจร เพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและ วิปัสสนากรรมฐานสำหรับผู้สูงอายุที่อยู่เพียงลำพัง ในเขตท่องเที่ยวเมือง รองภาคเหนือตอนบน. <i>วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ</i> , 7(11).
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	:	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา