

ผลกระทบของภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์

Online threats affecting social media users

นายเมธาพันธ์ ประยงค์พันธ์ และ สิริชัย ดีเลิศ

Mataphan Prayongphan and Sirichai deellers

นักศึกษา สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ประจำ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึง 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาถึงภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 4) เพื่อศึกษาถึงแนวทางการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงศึกษาอิทธิพลทางตรง ทางอ้อม และอิทธิพลรวมของทุกปัจจัย เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม และตรวจสอบความเที่ยงโดยการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของบาคอัลฟา แบบสอบถามได้กระจายให้แก่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 400 คน จากนั้นทำการ วิเคราะห์โมเดลการวัดและวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง ก่อนการทำการตรวจสอบสมมติฐานด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติแบบเส้นทางกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (Partial Least Square: PLS) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SmartPLS

ผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับการตัดสินใจ ความอยากรู้อยากเห็น การตัดสินใจมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต และ ความอยากรู้อยากเห็น ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยปัจจัยด้านผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลโดยรวมและทางตรงต่อแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด ($TE=0.967$, $DE=0.935$) รองลงมาคือ ปัจจัยด้านความอยากรู้อยากเห็นมีอิทธิพลโดยรวมและทางตรงต่อการตัดสินใจ ($TE=0.964$, $DE=0.929$) ปัจจัยด้านภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลโดยรวมและทางตรงต่อผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($TE=0.656$, $DE=0.430$) และปัจจัยด้านการตัดสินใจมีอิทธิพลโดยรวมและทางตรงต่อภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต ($TE=0.378$, $DE=0.143$) ตามลำดับ ในขณะที่ปัจจัยด้านความอยากรู้อยากเห็นมีอิทธิพลโดยรวมและทางอ้อมสูงสุดต่อภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต ($TE=0.973$, $IE=0.0364$) รองลงมาคือ ปัจจัยด้านความอยากรู้อยากเห็นมีอิทธิพลโดยรวมและทางอ้อมสูงสุดต่อผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ($TE=0.970$, $IE=0.638$) ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์, แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์, ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต

Abstract

The main purposes of this study were to investigate 1) To study social media usage behavior influencing social media users. 2) To study the internet threats affecting social media users. 3 To study the impact of social media use on social media users. 4) To study solutions to the problem of impact of social media use on social media users. Including the study of direct effect , indirect effect and total effect of all factors. The tool, which is questionnaire and test the reliability by coefficient alpha. The questionnaire was distributed to 400 samples People who use social media in general. Then analysis the measurement model and structural equation modeling before hypotheses testing by Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS software.

The research results were found that The impact of social media use was directly correlated with guidelines for addressing the impact of social media use. Curiosity is directly positively correlated with decision making. Curiosity The decision was directly positively correlated with Internet threats and curiosity. Internet threats There is a direct positive correlation with the impact of social media use. The impact factor of social media use had the most direct and overall influence on the approach to solving the impact of social media use, the most (TE = 0.967, DE = 0.935), followed by the desire factor. Curiosity has overall and direct influence on decision-making (TE = 0.964, DE = 0.929). Internet threat factors have overall and direct influence on the impact of social media use (TE = 0.656, DE = 0.430), and decision-making factors influence overall and direct on Internet-based threats (TE = 0.378, DE = 0.143), respectively. On the other hand, the curiosity factor had the highest overall and indirect influence on Internet-based threats (TE = 0.973, IE = 0.0.364), followed by the curiosity factor. The highest indirect impacts of social media use (TE = 0.970, IE = 0.638), respectively, were statistically significant.

Keywords: The impact of using social networks, Solution to the problem social networks, Internet Threats

บทนำ

ในปัจจุบันเราทุกคนคงชอบที่จะใช้เวลาไปกับสื่อสังคมออนไลน์ (social media) อย่าง Facebook Twitter Instagram และบริการอื่นๆ นอกจากนี้เราหลายคนยังใช้สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้สำหรับการทำงานอย่างจริงจังและเป็นมืออาชีพแต่ถ้ามองอีกด้านหนึ่งของโลกอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้อาจมีอันตรายที่แอบแฝงมา ผู้ประสงค์ร้ายสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลส่วนตัวของคุณ และทำการส่งโปรแกรมประสงค์ร้ายต่างๆมาให้อีกทั้งคุณอาจถูกติดตามและถูกกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตผ่านสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งสามารถที่จะทำลายชื่อเสียง อาชีพ และชีวิตของคุณได้ สรรสิริ สิริสันตคุปต์ (2559)

เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นถือเป็นอีกเส้นทางหนึ่งที่โปรแกรมประสงค์ร้ายต่างๆสามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพาของคุณ หากคุณนั้นกำลังใช้สื่อสังคมออนไลน์ ก็ควรจะอัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสที่มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา โปรแกรมป้องกันไวรัสที่ดีที่มีเครื่องมือเฉพาะสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการที่ใช้ตัวกรองพิเศษเพื่อช่วยค้นหาและหยุดการโจมตีที่มีต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์แถมยังช่วยเตือนการหลอกลวง (Potential Fraud) ที่อาจเกิดขึ้นรวมทั้งควรหลีกเลี่ยงการใช้โปรแกรมที่ไม่ผ่านการรับประกันจากผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์เพราะอาจมีโปรแกรมประสงค์ร้ายที่แฝงตัวอยู่ภายในเพื่อลักลอบ ปลอมแปลง หรือขโมยข้อมูลที่สำคัญของคุณได้ในมุมมองนั้นเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยให้คุณสื่อสารกับเพื่อนฝูงและสามารถส่งเสริมในการทำงานของคุณได้แต่หากปราศจากในมาตรการป้องกันที่ถูกต้องก็อาจจะนำคุณไปสู่อันตรายต่างๆ ได้ สรรสิริ สิริสันตคุปต์ (2559)

สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์มากมายไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูล การศึกษาข่าวสารที่รวดเร็ว สามารถแลกเปลี่ยนความรู้หรือสิ่งที่เราสนใจร่วมกันได้ ช่วยประหยัดเวลา สะดวกและรวดเร็วถึงแม้ประโยชน์จะมีมากแต่มีโทษอยู่บ้างหากใช้งานในทางที่ผิดหรือไม่ถูกต้องเพราะฉะนั้นผู้ใช้ต้องพึงใช้ในส่วนที่เป็นประโยชน์ให้มากเพื่อป้องกันผลเสียที่เกิดจากสื่อสังคมออนไลน์ในสมัยนี้เราพบเห็นอย่างมากจากข่าวสารที่กล่าวเกี่ยวกับวัยรุ่นเสียชีวิตจากเหตุทะเลาะกันในโซเชียลจนลามมาถึงเหตุอันน่าสลดที่เกิดขึ้น ฉะนั้นความคิดประกอบกับการตัดสินใจนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการใช้สื่อออนไลน์คือเราต้องคิดให้ดีก่อนที่จะ “โพสต์” “แสดงความคิดเห็น” “แชร์” เพราะอาจจะส่งผลเสียที่ตามมาได้อย่างร้ายแรงทั้งต่อเราและบุคคลอื่น ดังนั้นจึงต้องใช้ความระมัดระวังในการใช้งานเป็นอย่างมากอย่าให้ข้อมูลส่วนตัว ที่อยู่ กับบุคคลที่รู้จักผ่านอินเทอร์เน็ตเพราะอาจจะป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลหรือร้ายแรงที่สุดอาจจะถูกหลอกลวงจนก่อให้เกิดผลเสียและอันตรายตามมาได้ (สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน, 2557)

จากเหตุผลข้างต้นทำให้ต้องการศึกษาถึงภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ และทราบถึงภัยจากโลกออนไลน์เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวคิดประกอบการศึกษาตลอดจนสามารถใช้เป็นสื่อการนำเสนอสิ่งที่ค้นคว้ามาให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม

อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์มากมาย แต่ก็สามารถสร้างความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น โดยมาจากพฤติกรรมของผู้ใช้เองหรือการโจมตีการจารกรรมข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ของผู้

ไม่ประสงค์ดี โดยเป็นอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ที่เป็นภัยคุกคามทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้เช่นกัน(Morgan, 2016)

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์และเราจะทำการวิจัยโดยการเก็บแบบสอบถามเพื่อให้เป็นแนวทางในการป้องกันหรือลดโอกาสการและไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 2) เพื่อศึกษาถึงภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 3) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 4) เพื่อศึกษาถึงแนวทางการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network Usage Behaviors) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของประเทศต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านเนื้อหาสาระ ความสามารถในการรับส่ง และปริมาณของข้อมูล ที่เพิ่มขึ้น ผ่านวิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลในยุค web 1.0 ที่เป็นการสื่อสารด้านเดียว ผู้รับสารไม่สามารถโต้ตอบ ได้ และพัฒนามาเป็น web 2.0 ซึ่งเป็นเทคโนโลยีเว็บที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน โดยสามารถโต้ตอบและแลกเปลี่ยนระหว่าง ผู้สร้างและผู้ใช้ได้ ส่วนในอนาคตจะพัฒนาไปเป็น web 3.0 และ web 4.0 ซึ่งจะมีความฉลาดมากขึ้น สามารถคาดเดาพฤติกรรม วิเคราะห์ความต้องการของมนุษย์ได้แล้วยังสามารถประมวลผลอย่างมีเหตุผลพร้อมทั้งยังสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้พฤติกรรมการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนไปจากอดีต และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ยังส่งผลกระทบต่อสังคม การเรียนรู้ อารมณ์ และวิถีชีวิตของคนในปัจจุบัน ทั้งในส่วนที่เป็นเรื่องส่วนบุคคล และเรื่องของธุรกิจ (Gavino, Williams, Jacobson & Smith, 2019)

การตัดสินใจ (Decision) อุบลวรรณ ภวานันท์ (2555 : 324) กล่าวว่าธรรมชาติของการตัดสินใจมีลักษณะดังนี้คือ 1. ต้องการการจำได้ คือ การจำได้ถึงความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ที่เราสนใจกับสถานการณ์ที่เป็นจริงที่ ทำให้เรารู้สึกเพียงพอจะทำให้เกิดกระบวนการตัดสินใจ 2. ค้นหาข้อมูล คือ วิธีการหาข้อมูลที่เก็บไว้ในส่วนความจำ หรือทักษะความรู้ ข้อมูลที่ช่วยในการตัดสินใจจากสิ่งแวดล้อม 3. การประเมินทางเลือก คือ การหาทางเลือกในส่วนที่ ทำให้เกิดประโยชน์และข้อจำกัดของ ตัวเลือก 4. การเลือก คือ การเลือกทางเลือกหรือยอมรับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 5. ผลลัพธ์ คือ การประเมินสิ่งที่เราเลือกว่าตรงกับความต้องการหรือไม่ ดังนั้นการตัดสินใจเป็นพฤติกรรม อย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ไม่สามารถ ทำความเข้าใจได้โดยง่าย เพียงสังเกต การแสดงออกของแต่ละบุคคล ใน กระบวนการตัดสินใจ แต่ละคนต่างก็มีเหตุปัจจัยเฉพาะที่ แตกต่างกันไป การทำความเข้าใจในธรรมชาติของการตัดสินใจน่าจะเป็นประโยชน์ต่อ แบบแผนการ ตัดสินใจแสดงพฤติกรรม ที่ถูกต้องและเหมาะสมของผู้ที่สนใจ ต่อไปในอนาคต

ความอยากรู้อยากเห็น (Inquisitiveness) ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) หมายถึง ข้อความหรือที่อธิบายพรรณนาปรากฏการณ์ต่างๆเกี่ยวกับการเรียนรู้ซึ่งได้รับการพิสูจน์หรือทดสอบตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการสืบสอบแสวงหาความรู้ที่เหมาะสมกับศาสตร์แต่ละสาขาซึ่งได้รับการยอมรับว่าเชื่อถือได้และสามารถนำไปนิรนัยเป็นหลักหรือกฎการเรียนรู้ย่อยๆหรือไปใช้เป็นหลักในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ทฤษฎีโดยทั่วไปกับ ประกอบด้วยหลักการย่อย หลายหลักการ (ทิสนา แคมมณี, 2553 :475)

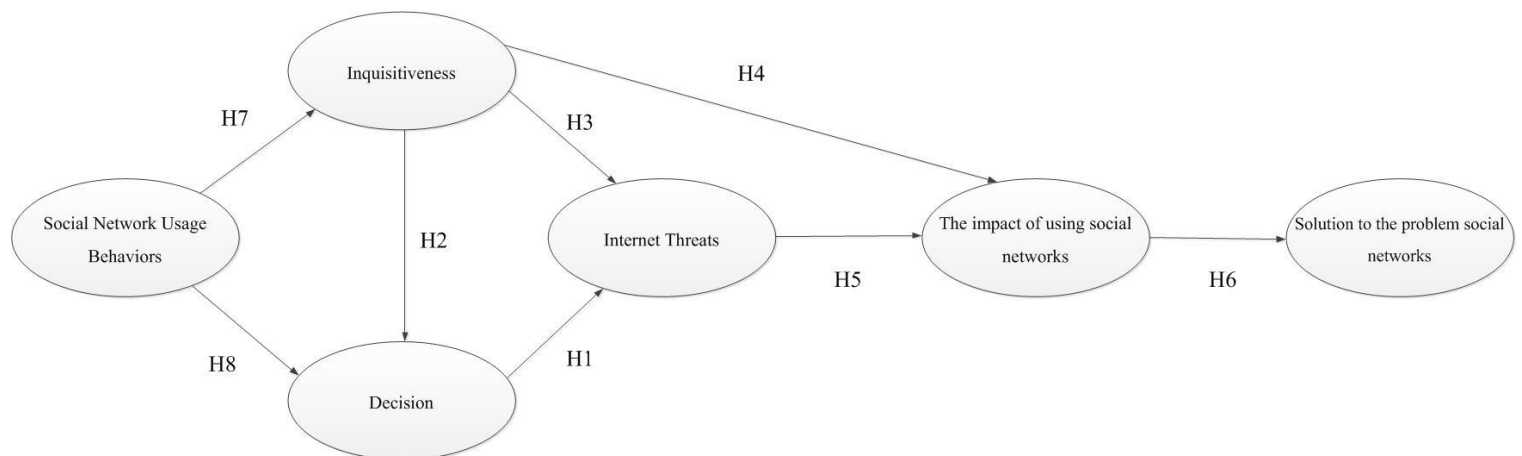
ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต (Internet Threats) การกระทำในระดับบุคคล องค์กร หรือรัฐก็ได้ ในระดับบุคคล การกระทำเช่นนี้ถือเป็นการก่ออาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ (Cyber Crimes) ทั้งที่เกิดจากพวกมือสมัครเล่น พวกคองวิชาวรวมไปถึงพวกไม่เพียงแต่หวังล้างหรือขโมยข้อมูลเท่านั้น แต่อาจลามไปถึงการทำลายล้าง หรือสร้างความเสียหายต่อทรัพย์สินของเป้าหมาย หรือสร้างอันตรายและผลกระทบต่อชีวิตประชาชนทั่วไปด้วยก็ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่กระทำโดยมีอุดมการณ์หรือวัตถุประสงค์ทางการเมือง อาจเรียกการกระทำเช่นนี้ได้ว่าเป็น “ภัยการก่อการร้ายทางโลกไซเบอร์” แน่แน่นอนที่สุดว่า ภัยคุกคามเหล่านี้ อาจมิได้กระทำโดยกลุ่มบุคคลหรือผู้ก่อการร้ายด้านไซเบอร์ตามลำพัง เพราะการกระทำของบุคคลเหล่านี้อาจมี องค์กรหรือรัฐอยู่เบื้องหลังหรือให้การสนับสนุนก็ได้ ทั้งนี้ก็เพื่อบรรลุเป้าหมายทางยุทธศาสตร์ในการสร้างความเสียหายต่อโครงสร้างพื้นฐานและส่งผลกระทบต่อความมั่นคงแห่งชาติฝ่ายตรงข้าม โดยเฉพาะในด้านผลประโยชน์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมจิตวิทยาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น (ฤทธิ อินทรารุ, 2560)

ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (The impact of using social networks) เด็กและเยาวชนมีรูปแบบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยพบว่าผู้ที่ที่มีพฤติกรรมติดการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีลักษณะแยกตัว ไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัว แต่จะใช้เวลาส่วนมากในการเล่นคอมพิวเตอร์โดยจะใช้เวลาในแต่ละครั้งเกินกว่า 3 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมนอนดึก อ่อนเพลียรีบตื่นแต่เช้าเพื่อมาเล่นอินเทอร์เน็ต เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ ไม่สนใจการออกกำลังกายเริ่มมีปัญหาการเรียน ตกต่ำ มีอาการปวดศีรษะปวดตาบ่อย ๆ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง ไม่ยอมรับประทานอาหาร ใช้เงินสิ้นเปลือง ฯลฯ (ปราวการ ถมยางกูร, 2548) หรือมีพฤติกรรมหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครองไม่มีความรับผิดชอบในการเรียน ละเลยสุขภาพ และใช้จ่ายเงินทองเป็นจำนวนมากไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต

แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Solution to the problem social networks) ภทริกา วงศ์อนันต์ (2557) การป้องกันปัญหาสามารถช่วยลดปัญหาได้อีกทางเพราะการป้องกันปัญหาย่อมจะดีกว่าการต้องมานั่งแก้ไขปัญหาล่าช้า ดังนี้ 1. ให้ความสำคัญในเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร และมีส่วนร่วมในการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตด้วย 2. ให้คำแนะนำปลูกฝังบอกให้รู้ผลดีผลเสียในด้านต่าง ๆ ของการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป 3. กำหนดและควบคุมเวลา

เล่นคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของลูกให้ชัดเจน และควบคุมไม่ให้เด็กใช้เวลากับคอมพิวเตอร์มากเกินไป
 4. ส่งเสริมให้ลูกใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในแง่การศึกษาให้มากขึ้น

กรอบแนวคิดงานวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดงานวิจัย

สมมติฐานงานวิจัย

จากกรอบแนวคิดข้างต้นสามารถนำมาสร้างสมมติฐานได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐาน	รายละเอียด
H1	การตัดสินใจมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต
H2	ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
H3	ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต
H4	ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์
H5	ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์
H6	ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์
H7	ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับความอยากรู้อยากเห็น
H8	ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

วิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ในเรื่องการศึกษาถึงภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป

ประชากร

งานวิจัยนี้ทำการศึกษาจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง คือใช้วิธีคำนวณตัวอย่างจากประชากรที่ไม่ทราบจำนวนแน่นอน

กลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยในอดีตได้แนะนำจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการประเมินโมเดลเชิงโครงสร้างด้วยวิธี PLS-SEM คือ กลุ่มตัวอย่างควรมีจำนวนระหว่าง 100-200 ตัวอย่าง (Ringle et al., 2009; Hair et al. 2011; Sarstedt et al., 2014) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้กลุ่มตัวอย่างไม่ต่ำกว่า 200 ตัวอย่าง และเพื่อให้มีจำนวนตัวอย่างเป็นอุปสรรคในการคำนวณค่าสถิติต่าง ๆ (Henseler et al., 2016) จึงใช้ 400 ตัวอย่างมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้จะทำการเก็บตัวอย่างจากกลุ่มตัวอย่างของนักเรียน/นักศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยมีข้อคำถาม โดยทำการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2563

1. การวิเคราะห์โมเดลการวัด

1.1 การประเมินความเชื่อมั่นของตัวแปร โดยการคำนวณค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Indicator Loadings) ซึ่งควรมีค่ามากกว่า 0.70 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Hair et al., 2014)

1.2 การประเมินความสอดคล้องภายในของตัวแปรสังเกตได้ (Internal Consistency) โดยการคำนวณค่าความเชื่อมั่นขององค์ประกอบ (Composite Reliability: CR) ซึ่งควรมีค่ามากกว่า 0.70 (Hair et al., 2014)

1.3 การประเมินความตรงเชิงเหมือน (Convergent Validity) โดยการคำนวณค่าความแปรปรวนเฉลี่ยขององค์ประกอบที่สกัดได้ (Average Variance Extracted: AVE) ซึ่งควรมีค่าอย่างน้อย 0.50 (Hair et al., 2014)

1.4 การประเมินความตรงเชิงจำแนก (Discriminant Validity) เพื่อแสดงว่า ตัวแปรในแต่ละโมเดลการวัดสามารถชี้วัดองค์ประกอบได้เฉพาะโมเดลการวัดของตัวเอง พิจารณาจากค่ารากที่สองของค่าความแปรปรวนเฉลี่ยขององค์ประกอบที่สกัดได้ $\sqrt{AVE}$ ควรมีค่าสูงกว่าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ (Fornell and Larcker, 1981)

2. การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

2.1 การวิเคราะห์คุณภาพรวมของโมเดล โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย (Coefficient of Determination: R²) และค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายที่ปรับแล้ว (Adjusted R²) ซึ่งหากมีค่าต่ำกว่า 0.25 แสดงว่าโมเดลมีคุณภาพต่ำ หากมีค่าตกอยู่ประมาณ 0.50 แสดงว่ามีคุณภาพปานกลาง และหากมีค่าตั้งแต่ 0.75 ขึ้นไปแสดงว่ามีคุณภาพสูง (Hair et al., 2014)

2.2 การวิเคราะห์ความตรงเชิงจำแนกด้วยเกณฑ์ค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings) เป็นการพิจารณาค่าความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักองค์ประกอบ (Outer loadings) ของตัวแปรบ่งชี้ของตัวแปรแฝงนั้น ๆ เทียบกับตัวแปรแฝงอื่น ๆ ในโมเดล เมื่อทดสอบความตรงเชิงจำแนกด้วยค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings) พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตในตัวแปรแฝงมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.7

ผลการวิจัย

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (คิดเป็นร้อยละ 52.8) มีอายุอยู่ระหว่าง 20 - 30 ปี (คิดเป็นร้อยละ 41) ระดับการศึกษาสูงสุดคือต่ำกว่าปริญญาตรี (คิดเป็นร้อยละ 53.5) มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา (คิดเป็นร้อยละ 56) และมีรายได้ส่วนบุคคล (บาทต่อเดือน) น้อยกว่า 10,000 บาท (คิดเป็นร้อยละ 46)

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความถี่ในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน (คิดเป็นร้อยละ 44.3) ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2 - 3 ในแต่ละวัน (คิดเป็นร้อยละ 25) โดยส่วนใหญ่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านบ้าน / ที่พัก (คิดเป็นร้อยละ 59.8) เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลา 12.00 - 16.00 น. (คิดเป็นร้อยละ 27) มากที่สุดส่วนมากใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Instagram บ่อยที่สุด (คิดเป็นร้อยละ 54.8) ซึ่งเหตุผลที่ท่านเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารต่างๆ (คิดเป็นร้อยละ 59.8) มีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7 - 9 ปี (คิดเป็นร้อยละ 39.5) และมีเพื่อนบนสื่อสังคมออนไลน์รวมทั้งหมด 701 - 999 คน (รวมทุกสื่อที่มี) (คิดเป็นร้อยละ 31.5)

ผลการวิเคราะห์โมเดลวัด

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพผ่านเกณฑ์ค่าน้ำหนักทุกตัวแปร โดยพิจารณาได้จากค่าน้ำหนักที่ควรจะมีค่าสูงกว่า 0.70 จากตารางที่ 2 พบค่าน้ำหนักระหว่าง 0.786 - 0.874 และความสามารถอธิบายของแต่ละตัวแปร พิจารณาจากค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรที่ต้องมีค่าสูงกว่า 0.50 หรือหมายถึงตัวแปรดังกล่าวสามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้มากกว่าร้อยละ 50 พบว่าตัวแปรทุกตัวผ่านเกณฑ์ดังกล่าว โดยสามารถอธิบายได้สูงสุดร้อยละ 93.3 และอธิบายได้ต่ำสุดร้อยละ 88.4 เมื่อพิจารณาค่าความเชื่อมั่นขององค์ประกอบ (Composite Reliability: CR) พบว่าแต่ละองค์ประกอบมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่ 0.70 มีค่าระหว่าง 0.915 - 0.944

ขณะเดียวกันการประเมินความตรงเชิงเหมือน (Average Variance Extracted: AVE) ของแต่ละองค์ประกอบที่ต้องผ่านเกณฑ์ 0.50 พบว่ามีค่าระหว่าง 0.680 - 0.704 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรในแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กันภายในเป็นอย่างดีและสามารถอธิบายรูปแบบการวัดในองค์ประกอบของตนได้เป็นอย่างดี ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความเที่ยงและน้ำหนักองค์ประกอบของเครื่องมือวัดทางสถิติ

ตัวแปรแฝง	ตัวแปรบ่งชี้	Outer loadings	Composite Reliability	Cronbach's Alpha	AVE
Decision	DEC1	0.861	0.915	0.884	0.684
	DEC2	0.819			
	DEC3	0.787			
Purchase Intention Inquisitiveness	DEC4	0.788	0.922	0.894	0.704
	DEC5	0.875			
	INQ1	0.786			
	INQ2	0.830			
	INQ3	0.834			
	INQ4	0.867			
	INQ5	0.873			
Internet threats	INT1	0.817	0.938	0.922	0.682
	INT2	0.812			
	INT3	0.802			
	INT4	0.844			
	INT5	0.811			
	INT6	0.842			
The impact of using social networks	INT7	0.851	0.944	0.933	0.680
	IUSN1	0.841			
	IUSN2	0.800			
	IUSN3	0.817			
	IUSN4	0.822			
	IUSN5	0.831			
	IUSN6	0.824			
	IUSN7	0.806			
Solution to the problem social networks	IUSN8	0.853	0.932	0.912	0.696
	SPSN1	0.861			
	SPSN2	0.806			

	SPSN3	0.814			
	SPSN4	0.806			
	SPSN5	0.841			
	SPSN6	0.874			

ผลการวิเคราะห์โมเดลโครงสร้าง

การวิเคราะห์ความตรงเชิงจำแนกด้วยเกณฑ์ค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings) เป็นการพิจารณาค่าความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักองค์ประกอบ (Outer loadings) ของตัวแปรบ่งชี้ของตัวแปรแฝงนั้น ๆ เทียบกับตัวแปรแฝงอื่น ๆ ในโมเดล เมื่อทดสอบความตรงเชิงจำแนกด้วยค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings) พบว่าค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตในตัวแปรแฝงมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 และเมื่อพิจารณาค่าความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตของตัวแปรแฝงนั้น ๆ กับตัวแปรแฝงอื่น ๆ ในโมเดล ในโมเดล พบว่า มีค่าความสัมพันธ์ในระดับที่ต่ำกว่า ดังแสดงในตารางที่ 3 จึงสรุปได้ว่าตัวแปรแฝงทั้ง 5 ตัวแปร อันได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น (Inquisitiveness) การตัดสินใจ (Decision) ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต (Internet Threats) ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (The impact of using social networks) แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Solution to the problem social networks) มีความตรงเชิงจำแนกตามเกณฑ์ค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings)

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความตรงเชิงจำแนกของเครื่องมือวัดด้วยค่าน้ำหนักไขว้ (Cross loadings)

ตัวแปรแฝง /ตัวแปรบ่งชี้	Decision	Inquisitiveness	Internet threats	The impact of using social networks	Solution to the problem social networks
DE1	0.861	0.781	0.796	0.798	0.796
DE2	0.819	0.820	0.808	0.803	0.805
DE3	0.787	0.786	0.786	0.781	0.766
DE4	0.788	0.830	0.777	0.788	0.775
DE5	0.875	0.834	0.818	0.821	0.819
INQ1	0.748	0.786	0.756	0.755	0.737
INQ2	0.809	0.830	0.825	0.823	0.811
INQ3	0.829	0.834	0.830	0.823	0.821
INQ4	0.814	0.867	0.829	0.822	0.822
INQ5	0.839	0.873	0.837	0.842	0.850
INT1	0.791	0.803	0.817	0.799	0.808
INT2	0.792	0.790	0.812	0.795	0.778

INT3	0.785	0.788	0.802	0.784	0.767
INT4	0.798	0.822	0.844	0.835	0.812
INT5	0.786	0.785	0.811	0.807	0.786
INT6	0.804	0.806	0.842	0.821	0.807
INT7	0.819	0.828	0.851	0.816	0.810
IUSN1	0.822	0.813	0.812	0.841	0.801
IUSN2	0.779	0.795	0.792	0.800	0.785
IUSN3	0.789	0.794	0.815	0.817	0.794
IUSN4	0.803	0.805	0.811	0.822	0.801
IUSN5	0.789	0.802	0.804	0.831	0.794
IUSN6	0.796	0.796	0.810	0.824	0.808
IUSN7	0.779	0.768	0.791	0.806	0.782
IUSN8	0.814	0.823	0.821	0.853	0.812
SPSN1	0.804	0.820	0.818	0.808	0.861
SPSN2	0.789	0.780	0.781	0.790	0.806
SPSN3	0.788	0.795	0.780	0.790	0.814
SPSN4	0.772	0.771	0.775	0.772	0.806
SPSN5	0.811	0.821	0.821	0.823	0.841
SPSN6	0.832	0.837	0.843	0.852	0.874

ผลการทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐานการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติตัวแบบเส้นทางกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (Partial Least Square: PLS) โดยใช้ค่า p-value ที่น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.05 เป็นตัวกำหนด นัยสำคัญทางสถิติ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ยอมรับสมมติฐานที่ 1 สมมติฐานที่ 2 สมมติฐานที่ 3 สมมติฐานที่ 4 สมมติฐานที่ 5 และ สมมติฐานที่ 6 ด้วยค่า p-value ที่น้อยกว่า 0.05 โดยผลการทดสอบสมมติฐาน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 ปัจจัยการตัดสินใจส่งผลทางตรงเชิงบวกกับภัก्यลูกค้าบนอินเทอร์เน็ต ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.378$ $t=7.340$) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ(เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล, 2554) กล่าวว่า ความตระหนัก (Awareness) คือ การแสดงออกซึ่งความรู้สึก ความคิดเห็น ความสำนึกเป็นภาวะที่บุคคลเข้าใจและประเมินสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับตนเองได้โดยอาศัยระยะเวลา เหตุการณ์ ประสบการณ์หรือสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยทำให้คนเกิดความตระหนัก ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าความตระหนักเป็นการรับรู้แบบถูกคิดขึ้นมากะทันหันซึ่งการถูกคิดนี้จะเป็นสิ่งที่คล้ายกับความรู้สึกจนบางครั้งไม่สามารถแยกได้ว่าเป็นการตระหนักถึงหรือเป็นอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นแบบกะทันหัน ทั้งนี้ความตระหนักจะเกิดขึ้นได้นั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบจาก สิ่งแวดล้อมรอบตัว การกระทำในอดีต และสิ่งที่ส่งผลกับอารมณ์และความรู้สึกเป็นต้น โดยทั้งหมดที่เป็นองค์ประกอบจะเป็นผลของการกระทำที่เกิดขึ้น

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 ความอยากรู้อยากเห็นส่งผลทางตรงเชิงบวกกับการตัดสินใจที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.964$ $t=224.425$) สอดคล้องกับแนวคิดของ กล่าวว่าการอยากรู้อยากเห็นเป็นจุดกำเนิดของการตั้งคำถามขึ้นในใจ แต่ถ้าจะใช้เพื่อขอคำตอบที่เป็นความรู้จากผู้อื่นให้ได้ผลดีตามที่ต้องการ ต้องใช้ศิลปะและวาทศิลป์เข้าช่วย ต้องถามด้วยคำถามและกริยาท่าทางที่ทำให้เขาอยากตอบด้วยความเต็มใจ ความอยากรู้อยากเห็นที่แสดงออกด้วยความก้าวร้าว ขาดความอ่อนน้อมถ่อมตนนอกจากจะไม่ได้ได้รับความรู้แล้วยังอาจเป็นที่รังเกียจในสังคมอีกด้วย การตัดสินใจเป็นทักษะที่สำคัญของแต่ละบุคคลที่ควรได้รับการฝึกฝนจากเรื่องง่าย ๆ ที่ต้อง ตัดสินใจ รอการคิดวิเคราะห์อย่างรอบคอบได้ เมื่อมีปัญหาเร่งด่วนที่ต้องคิดตัดสินใจจะเกิดทักษะการคิด อย่างเป็นระบบ ตามขั้นตอนอย่างรวดเร็วก่อเกิดขึ้น ส่งผลให้เกิดทางเลือกที่บุคคลเลือกกระทำมีผลที่เกิดขึ้น ด้านบวกกับตัวเอง และสิ่งสำคัญที่สุดคือการกล้ารับผิดชอบสิ่งที่ตัวเองเลือกที่จะกระทำ รวมทั้งการ ตัดสินใจในเรื่องเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะการตัดสินใจผิดพลาดจะทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมายอย่างที่เห็นกันในปัจจุบัน ณัฐ นิวัตานนท์ (2561)

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.609$ $t=11.871$) สอดคล้องกับแนวคิดของ ห้องเรียนครูบาต (2563)กล่าวว่า ภัยที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต (Social Engineering, Identity Theft, Phishing, and Pharming Tactics, etc.) เป็นภัยที่สร้างความเสียหายแก่ทรัพย์สินมากที่สุด เช่น การส่งอีเมลแจ้งว่าถูกลอตเตอรี่ ให้โอนเงินภาษีไปให้ก่อน หรือส่งอีเมลเพื่อเข้าสู่เว็บไซต์ธนาคารต่างๆ ที่ลวงขึ้นมาเพื่อให้เหยื่อกรอกรหัสสมาชิกและรหัสผ่าน ก่อนนำข้อมูลไปทำธุรกรรมทางการเงินแทนเจ้าของเงินตัวจริง รวมถึงการโทรศัพท์ลวงถามข้อมูลบัตรเครดิตเพื่อนำไปทำบัตรเครดิตปลอมด้วย ซึ่งโฆษณาตาม internet และเด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นและ เปิดตามเข้าไปดูเพื่อคลายความสงสัย หลีกเลี่ยงการเปิดเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม เช่น เว็บโป๊ เว็บที่มีภาพยั่ววนทางเพศ เว็บไซต์ที่มีการฉ้อโกงหรือหลอกลวงเว็บไซต์ที่สอนการโจรกรรมข้อมูลฯ เพราะเว็บไซต์เหล่านี้ตัวคุณเองอาจจะเป็นคนถูกโจรกรรมข้อมูลเสียเอง หรือได้รับสิ่งที่ไม่พึงประสงค์เข้ามาในเครื่อง อย่างเช่นไวรัส หรือหนอนคอมพิวเตอร์ (Worms) และสิ่งที่เลวร้ายกว่านั้นคือถ้าบุตรหลานของคุณใช้งานคอมพิวเตอร์อยู่ แล้วอยู่ดีๆ มีหน้าต่างที่เปิดขึ้นเองอัตโนมัติเป็นรูปที่ไม่พึงประสงค์ และพวกเขาเข้าไปคลิก อะไรจะเกิดขึ้น

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4 ความอยากรู้อยากเห็นมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.332$ $t=6.485$) สอดคล้องกับแนวคิดของ(สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560) กล่าวว่า ในสังคมปัจจุบันการติดตามข้อมูลข่าวสารหรือการสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วและทันเหตุการณ์ สามารถรับรู้ได้จากสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social Media ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพเสียงหรือวิดีโอที่ล้วนส่งต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่กลายเป็นศูนย์กลางในการสื่อสาร การเจริญเติบโตของอินเทอร์เน็ตในวันนี้มีมากกว่า 2.5 พันล้านคนที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เรียกได้ว่าเกือบหนึ่งในสามของประชากรโลกและคาดการณ์กว่าภายในปีค.ศ. 2020 จำนวนคนที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจะพุ่งขึ้นสูงถึง 26 พันล้านคน ผลจากการวิจัยที่พบว่ากิจกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในประเทศไทย

มากที่สุดได้แก่ YouTube ที่คิดเป็นร้อยละ 97.3 Facebook ร้อยละ 94.8 และ Line ร้อยละ 94.6 ในปีพ.ศ. 2559 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2559) และเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดย Facebook ร้อยละ 96.6 และ line ร้อยละ 95.8 ในปี 2560

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5 ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.656$ $t=12.887$) สอดคล้องกับแนวคิดของการคุกคามผ่านออนไลน์จะเพิ่มจำนวนและการคุกคามเชิงกายภาพได้อย่างง่ายดายเพราะทำได้ง่ายทุกที่ทุกเวลา มานิตย์ จุมปา. กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์. มานิตย์ วิญญูชน. กรุงเทพฯ. (2554) กล่าวว่าการคุกคามผ่านสื่อออนไลน์ คือการคุกคามหรือรังแกกันผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งอีเมลข่มขู่หรือแบล็คเมล การส่งข้อความทางโทรศัพท์ การข่มขู่ทางโทรศัพท์ โปรแกรมออนไลน์ และชัดเจนที่สุดคือการคุกคามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แม้ว่าการคุกคามกันบนโลกออนไลน์จะไม่ใช่ว่าการทำร้ายร่างกายหรือมีใครได้รับบาดเจ็บ แต่เป็นการทำร้ายทางอารมณ์ความรู้สึกซึ่งสามารถสร้างบาดแผลที่รุนแรงมากในทางจิตวิทยาอันจะส่งผลให้เกิดอาการหวาดระแวง ซึมเศร้า หดหู่ ไปจนถึงการฆ่าตัวตายในที่สุด สำหรับในสื่อสังคมออนไลน์แล้ว การคุกคามในรูปแบบนี้กลายเป็นปัญหาที่นับวันจะทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆตามจำนวนของเยาวชนที่เข้ามาเป็นสมาชิกของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นเครื่องมือให้มือมืดใช้พูดว่าคนอื่นอย่างที่ไม่สามารถทำได้ต่อหน้าจริงๆในสภาวะนิรนามโดยมีสื่อออนไลน์เป็นดังกำแพงกั้นระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ อย่างไรก็ตามข้อความว่าร้ายหรือข่มขู่ก็สามารถสร้างผลเสียให้กับคนที่ถูกคุกคามอย่างสาหัส การคุกคามผ่านออนไลน์จะเพิ่มจำนวนและการคุกคามเชิงกายภาพได้อย่างง่ายดายเพราะทำได้ง่ายทุกที่ ทุกเวลา

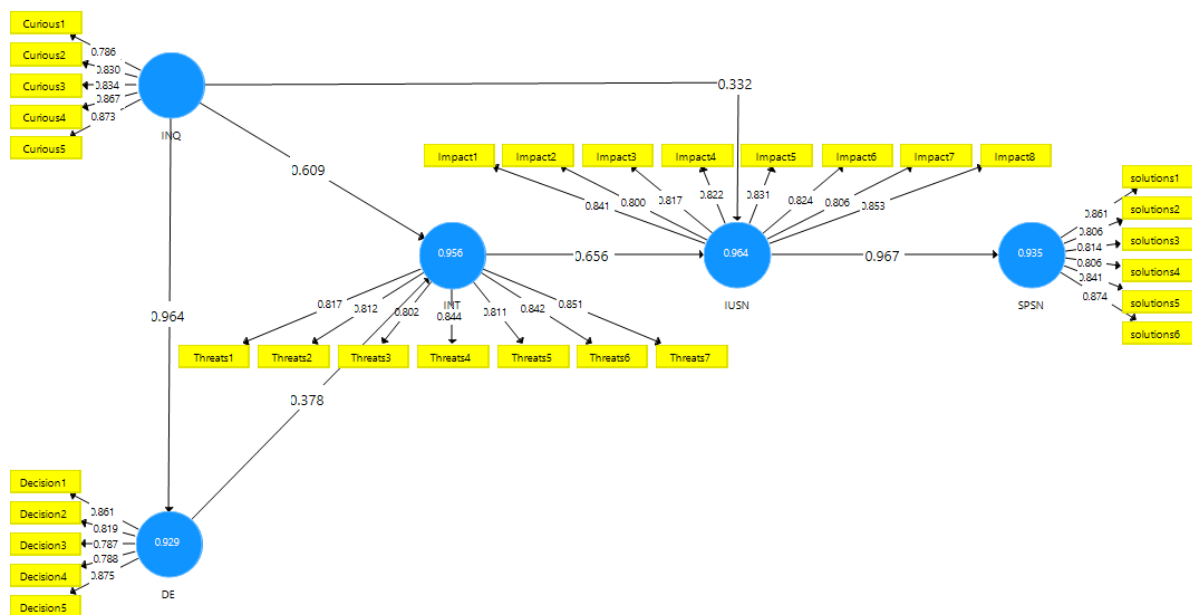
ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 6 ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทางตรงกับแนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($\beta=0.967$ $t=254.006$) สอดคล้องกับแนวคิดของ (อ. นพ.คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์(2559) ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล) กล่าวว่า การดูแลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเด็กวัยรุ่นคือผู้ปกครองควรเฝ้าสังเกตอยู่ห่างๆ อาจใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับเด็กแต่ไม่ควรแสดงตัวตนมากนัก เนื่องจากการแสดงตัวมากเกินไปอาจทำให้เด็กถอยหนีซึ่งส่งผลต่อการควบคุมที่ยากขึ้น คอยสังเกตดูว่าเด็กมีความสนใจในด้านไหน กดไลค์เนื้อหาประเภทใด และคอยให้คำแนะนำตามความเหมาะสม รวมถึงผู้ปกครองควรกำหนดเงื่อนไขการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก เพื่อควบคุมปริมาณการใช้งานไม่ให้มากเกินไปและส่งผลเสียในที่สุด

จากผลการทดสอบสมมติฐานข้างต้น สามารถสรุปผลได้ดังรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 4 สรุปผลการวิเคราะห์อิทธิพลขององค์ประกอบ และการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	Path	Coefficient (β)	t-Value	p-Value	ผลการทดสอบ
H1	การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล-- > ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต	0.378	7.340**	0.000*	ยอมรับ
H2	ความอยากรู้อยากเห็น-- > การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล	0.964	224.425**	0.000*	ยอมรับ
H3	ความอยากรู้อยากเห็น-- > ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต	0.609	11.871**	0.000*	ยอมรับ
H4	ความอยากรู้อยากเห็น-- > ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์	0.332	6.485**	0.000*	ยอมรับ
H5	ภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต-- > ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์	0.656	12.887**	0.000*	ยอมรับ
H6	ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์-- > แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	0.967	254.006**	0.000*	ยอมรับ

รายละเอียดของผลการวิจัยแสดงดังภาพที่ 2 แสดงทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร โดย Path Coefficient



ภาพที่ 2 แสดงโมเดลสมการ โครงสร้างกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน

ผลการวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้าง พบว่าความอยากรู้อยากเห็นอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจ (R²) ได้ร้อยละ 92.9 และค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายที่ปรับแล้ว (Adjust R²) ร้อยละ 92.9 อยู่ในระดับสูง ความอยากรู้อยากเห็นและการตัดสินใจร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต (R²) ได้ร้อยละ 95.6 และค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายที่ปรับแล้ว

(Adjust R2) ร้อยละ 95.6 อยู่ในระดับสูง ความอยากรู้อยากเห็นและภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ตร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (R2) ได้ร้อยละ 96.4 และค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายที่ปรับแล้ว (Adjust R2) ร้อยละ 96.4 อยู่ในระดับสูง และผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อธิบายความแปรปรวนของแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (R2) ได้ร้อยละ 93.5 และค่าสัมประสิทธิ์ความถูกต้องของการทำนายที่ปรับแล้ว (Adjust R2) ร้อยละ 93.5 อยู่ในระดับสูง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัยแบ่งเป็นด้านทฤษฎีและด้านการนำไปปฏิบัติ

1. ข้อเสนอแนะด้านทฤษฎี

ผลของงานวิจัยทำให้เกิดการสร้างตัวแบบที่ใช้ในการอธิบายรูปแบบ ปัจจัยที่ภัยคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถนำตัวแบบ อุดลวรธนา ภวากันท์ (2555 : 324) กล่าวว่าธรรมชาติของการตัดสินใจมีลักษณะดังนี้คือ 1. ต้องการการจำได้ คือ การจำได้ถึงความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ที่เราสนใจกับสถานการณ์ที่เป็นจริงที่ทำให้เรารู้สึกเพียงพอจะทำให้เกิดกระบวนการตัดสินใจ 2. ค้นหาข้อมูล คือ วิธีการหาข้อมูลที่เก็บไว้ในส่วนความจำหรือทักษะความรู้ ข้อมูลที่ช่วยในการตัดสินใจจากสิ่งแวดล้อม 3. การประเมินทางเลือก คือ การหาทางเลือกในส่วนที่ทำให้เกิดประโยชน์และข้อจำกัดของ ตัวเลือก 4. การเลือก คือ การเลือกทางเลือกหรือยอมรับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 5. ผลลัพธ์ คือ การประเมินสิ่งที่เราเลือกว่าตรงกับความต้องการหรือไม่

2. ข้อเสนอแนะด้านการนำไปปฏิบัติ

ข้อเสนอแนะด้านการนำไปปฏิบัติจากงานวิจัยนี้ หน่วยงานหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับธุรกิจได้

จากการศึกษาพบว่า ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกับแนวทางการแก้ไขปัญหาลูกหลาน ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด ดังนั้นการดูแลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเด็กวัยรุ่นคือผู้ปกครองควรเฝ้าสังเกตอยู่ห่างๆ อาจใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับเด็กแต่ไม่ควรแสดงตัวตนมากนัก เนื่องจากการแสดงตัวมากเกินไปอาจทำให้เด็กถอยหนีซึ่งส่งผลต่อการควบคุมที่ยากขึ้น คอยสังเกตดูว่าเด็กมีความสนใจในด้านไหน กดไลค์เนื้อหาประเภทใด และคอยให้คำแนะนำตามความเหมาะสม รวมถึงผู้ปกครองควรกำหนดเงื่อนไขการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก เพื่อควบคุมปริมาณการใช้งานไม่ให้มากเกินไปและส่งผลเสียในที่สุด และขอแนะนำเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อส่งผลด้านบวก คือควรเลือกสื่อที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เหมาะสมกับการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย และใช้ในปริมาณที่

เหมาะสมไม่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป รวมถึงพยายามดูแลคนในครอบครัวไม่ให้ละเลยความรับผิดชอบ
ในภาระหน้าที่ต่างๆ อย่างการเรียนหรือการทำงานบ้าน อันเนื่องมาจากการเสพติดสื่อออนไลน์

ข้อจำกัดของงานวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยโดยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งได้ทำการศึกษาถึงปัจจัยที่ภัยคุกคาม
ทางโลกออนไลน์ที่ส่งผลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาคือ การสร้างองค์ความรู้ใหม่
เพื่อการเรียนรู้และสามารถเข้าใจและรับรู้ในวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้โดยเลือกใช้ได้แก่ 1) เพื่อศึกษา
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาถึงภัยคุกคามบน
อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่
อิทธิพลต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 4) เพื่อศึกษาถึงแนวทางการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคม
ออนไลน์ต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ จึงไม่สามารถอธิบายเป็น วัตถุประสงค์ (Objectivity) ให้แก่การศึกษาจากค่า
การทดสอบทางสถิติได้

งานวิจัยในอนาคต

จากที่ได้ศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ข้อคิดต่างๆหลายประการ ที่น่าสนใจนำเสนอเพื่อการปรับปรุง
การวิจัยในอนาคตต่อไป

ผู้วิจัยเห็นว่า ตัวแปรต้นที่น่าสนใจ และ ควรศึกษาเพิ่ม ได้แก่ การโจมตีผ่านโซเชียล (Cyberbully)
และปัจจัยการรับรู้ รวมทั้งปัจจัยจิตใจทางสังคมอื่นๆ เป็นต้น ว่ามีอิทธิพลอย่างไร สัมพันธ์กันหรือไม่กับ
ค่านิยม จะทำให้ลงลึกขึ้น ชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นประโยชน์ในเชิงพัฒนาต่อไปในงานวิจัยในอนาคตได้

เอกสารอ้างอิง

กันตพล บรรทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคน
ผู้สูงอายุ

ในเขตกรุงเทพมหานคร. การศึกษาเฉพาะบุคคลปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
สรสิริ สิริสันตคุปต์. (2559). ห้วงอากาศกับการครอบครองของทอ.สหรัฐฯ. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม
2563 จาก https://issuu.com/rtafnews/docs/2016_10.

สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน.(2557). “สื่อสังคมออนไลน์,ความหมาย,ประเภท,เครื่อง
อุปกรณ์,ประโยชน์-ข้อจำกัด”.สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563 ค้นหาได้จาก
<http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>.

อุบลวรรณ ภวานันท์. (2555). จิตวิทยาการรู้คิดและปัญญา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563. สืบค้นจาก
<http://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/5590/>

ทศนา แยมมณี. (2553). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้
ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563.
ค้นหาจาก <http://www.theses.rbru.ac.th/pdf-uploads/thesis-92-file10-2015->

พล.ต.ฤทธิ อินทรารุช. (2561). โลกาไซเบอร์กับความมั่นคงของชาติ. [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 3 พฤษภาคม
2561. เข้าถึงได้จาก:[http://rittee1834.blogspot.com/2015/04/cyberspace-vs-national-](http://rittee1834.blogspot.com/2015/04/cyberspace-vs-national-security.html)
[security.html](http://rittee1834.blogspot.com/2015/04/cyberspace-vs-national-security.html)

ปราการ ถมยางกูร, (2548). “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน”.สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม
2563. ค้นหาจาก [file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-Article%20Text-55424-](file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-Article%20Text-55424-1-10-20141207.pdf)
[1-10-20141207.pdf](file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-Article%20Text-55424-1-10-20141207.pdf)

ภัทริกา วงศ์อนันต์นันท์ (2557). “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน”.สืบค้นเมื่อวันที่ 26
ธันวาคม 2563. ค้นหาจาก [file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-](file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-Article%20Text-55424-1-10-20141207.pdf)
[Article%20Text-55424-1-10-20141207.pdf](file:///C:/Users/August_/Downloads/25175-Article%20Text-55424-1-10-20141207.pdf)

เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล. (2554). ความตระหนักและการยอมรับการนำระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม (ISO
14001) มาใช้ในองค์การภาครัฐ: ศึกษากรณีส านักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและ
สิ่งแวดล้อม.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, (2560). สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563. ค้นหาได้จาก

<http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/6978/5/%>

มานิตย์ วิญญูชน. กรุงเทพฯ. (2554). “ผลเสียของสื่อออนไลน์ : ปัญหาของเทคโนโลยี หรือ ปัญหาของสังคม?”. สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563. ค้นหาได้จาก

<https://cujrnewmedia.wordpress.com/2012/01/14>

ข้อมูลจาก รายการพบหมอรามา ช่วง Big Story ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นกับปัญหาสุขภาพจิต วันที่ 22 เมษายน 59 อ. นพ.คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์ ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล สืบค้นเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2563. ค้นหาได้จาก

<https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/>

Gavino, M. C., Williams, D., Jacobson, D., & Smith, I. (2019). Latino entrepreneurs and social media adoption: personal and business social network platforms. *Management Research Review*, 42(4), 469-494. DOI: 10.1108/MRR-02-2018-0095