

การวิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทาง
เทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน

ปานวริน ชาวป่า

ศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การวิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี
สารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน

ปานวริน ชาวป่า

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

การวิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน

ปานวริน ชาวป่า

ศิลปนิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีระพันธ์ จันทร์หอม

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักย์)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทศนัย เศรษฐเสรี

กรรมการ

อาจารย์ ดร. ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ

กรรมการ

อาจารย์ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ

กรรมการ

อาจารย์สาวิตร ประเสริฐพันธุ์

กรรมการ

อาจารย์ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์

กรรมการ

5 เมษายน 2564

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัย อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ทั้งสำหรับข้อเสนอแนะและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการทำวิจัย ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่คอยแนะนำและสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์นี้ ให้สำเร็จจนลุล่วง นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในห้องปฏิบัติการ ที่คอยทำงานด้วยกันเป็นเวลาเดือน ๆ ขอขอบคุณทุกคนที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

ปานวริน ชาวป่า

หัวข้อศิลปนิพนธ์

เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน

ผู้เขียน

ปานวริน ชาวป่า

ปริญญา

ศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผศ.ดร. กรกฏ ใจรักษ์

บทคัดย่อ

กระแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผสมผสานกับเทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับมหภาคสร้างให้โลกในยุคปัจจุบันกลายเป็นสังคมสารสนเทศ (Information Society) โลกไร้พรมแดนได้หล่อหลอมกิจกรรมทุกด้านไม่ว่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง การศึกษา ให้กลายเป็นสังคมร่วมกันมีระบบ และแบบแผนเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ ที่ต้องก้าวเดินตามโลกยุคฐานความรู้และภูมิปัญญาในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันผู้ชมไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับการรับชมข้อมูลออนไลน์ แต่บริษัทผู้สนับสนุนโฆษณาเป็นผู้จ่ายผ่านการแทรกโฆษณาให้กับทุกหน่วยของข้อมูลที่ได้รับชม นี่หมายความว่าในการรับชมข้อมูลออนไลน์ผู้ชมได้กลายเป็นสินค้ารูปแบบหนึ่ง ข้อมูลทุกอย่างของผู้ชมไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม การซื้อสินค้าที่ชื่นชอบ การรับชมคลิปวิดีโอ หรือสถานที่ซึ่งผู้ชมได้เดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่

บริษัทเหล่านี้กำลังแข่งกันดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับแพลตฟอร์มของพวกเขาให้นานที่สุด โมเดลธุรกิจรูปแบบใหม่คือการดึงให้ผู้คนติดอยู่กับหน้าจอตลอดเวลาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนั้นบริษัทเหล่านี้ยังได้พยายามชักชวนความคิดของผู้ชม ผ่านการกำหนดสิ่งที่จะได้ชม เพื่อปรับพฤติกรรมผู้ชมทีละเล็กละน้อยแบบค่อยเป็นค่อยไป ในพฤติกรรมและการรับรู้ของผู้ชมทุกคน กลายเป็นสินค้าชั้นยอด นี่คือการตลาดรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อน เป็นตลาดที่มนุษย์ได้ขายตัวตน และอนาคตเพื่อแลกกับการเข้าถึงข้อมูล ที่มนุษย์กระทำบนโลกออนไลน์ ล้วนถูกจับจอง ถูกตามรอย ถูกประเมิน ในทุก ๆ การกระทำ ล้วนถูกจับจ้องด้วยความระมัดระวัง และบันทึกไว้ไม่ว่าจะเป็นภาพใดบ้างที่หุ้ยมอง และมองมานานแค่ไหน ข้อมูลเหล่านี้ทำให้เทคโนโลยีเหล่านี้รู้ถึงว่า ตอนไหนที่ผู้ชมท่านใดจะเหงา หรือบุคคลใดเป็นคนชอบเก็บตัว ชอบซื้อสินค้า หรือ เข้าสังคม อาจกล่าวได้ว่าบริษัทยักษ์ใหญ่มี

ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมมากกว่าที่ตัวผู้ชมจะตระหนักถึง ที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้ได้ถูกนำไปวิเคราะห์อยู่
แทบจะตลอดเวลา โดยจะถูกนำป้อนเข้าสู่ระบบ ที่สุดท้ายแล้ว เพียงการโทรศัพท์ก็ทำให้ผู้ใช้บริการตก
เป็นเป็นเครื่องมือของระบบอุตสาหกรรมใหม่โดยไม่ทันรู้ตัว

Title	The Technologies of Globalization and Advances in Information Technology are Influencing us Today.
Author	Panwarin Chawpa
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Advisor	Asst.Prof. Dr. Korakot Jairak

Abstract

Globalization and advancements in information technology, combined with technology, communications, electronic technology, and computer technology, have caused great changes in the world today to become an information society. The world without prom has forged all aspects of its activities, whether economic, economic, and economic. Society, culture, politics, education to become a society together with the same systems and stereotypes. This change in appearance has affected people's way of life. Organizations and agencies that must follow the world of knowledge and wisdom in modern times. Currently, viewers do not pay for online viewing, but ad sponsorship companies pay through the insertion of ads to all units of the data they receive. This means that in online viewing, viewers have become a form of product. Every viewer's information, whether it's their favorite shopping habits. Watch video clips or places where viewers travel to each location. These things have become a product for tech giants. These companies are racing to keep viewers' attention to their platforms for as long as possible. This new business model is to get people stuck on screen always as much as possible. In addition, they have tried to draw audiences' minds through defining what to watch to gradually adjust their audience behavior gradually. in the behavior and perception of all audiences, it becomes a great product. This is a new type of market that has never appeared before. It is a market where humans sell their identities and futures in exchange for access to information. This research and creation wants to show that the things that humans do online are being watched, tracked, evaluated in every action, are watched with caution and recorded no matter what images stop looking and how long they look at them. This information gives these technologies an idea of when a viewer is lonely or who likes to collect, like to shop or socialize.

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อ	ง
Abstract	ณ
สารบัญ	ช
บทที่ 1	1
บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	7
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย	8
1.5 แผนการดำเนินงานวิจัย	8
1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและรวบรวมข้อมูล	11
1.7 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย	11
บทที่ 2	2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	2
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	2
2.1.1 แนวคิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม	2
บทที่ 3	13
กรอบแนวคิดในการทำวิจัย	13
3.1 การเลือกพื้นที่ในการศึกษา	13
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	13
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
3.4 ทำการเก็บข้อมูลรวบรวม	28

3.5 อุปกรณ์และเครื่องมือในการศึกษา	28
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	29
บทที่ 4	26
วิเคราะห์ข้อมูล	26
4.1 วิเคราะห์	26
4.2 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง	36
4.3 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่	38
4.4 อภิปรายผล	43
4.5 การนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและทำเป็นเนื้อเรื่อง	48
4.5.1 การออกแบบตัวละคร	49
4.5.2 การออกแบบฉาก	50
4.5.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด	52
4.5.4 การทำละคร และฉากให้มีมิติ	53
4.5.5 การทำแอนิเมชัน	54
4.5.6 การตัดต่อ ใส่เสียง และใส่เอฟเฟค	55
บทที่ 5	33
การสังเคราะห์ได้การสร้างสรรค์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์	33
5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์	57
5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์	61
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์	64
บทที่ 6	55
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	55
6.1 สรุปผลการศึกษา	55
6.2 สรุปผลการศึกษา	69

6.3 ข้อเสนอแนะ	69
บรรณานุกรม	70
ภาคผนวก	68
ประวัติผู้เขียน	78

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย

ด้วยกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็นผลมาจากการ ผสมผสานเข้ากันระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบันกลายเป็นสังคมสารสนเทศ (Information Society) โลกถูกหล่อหลอมเป็นหนึ่งเดียว เป็นโลกไร้พรมแดน กิจกรรมทุกด้านไม่ว่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง การศึกษา และด้านอื่น ๆ ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน องค์กรและหน่วยงาน ต่าง ๆ ที่ ต้องก้าวเดินตามโลกยุคฐานความรู้และภูมิปัญญาที่มีการพัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ในยุคปัจจุบัน เราไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับผลิตภัณฑ์ออนไลน์ที่เราใช้อีกต่อไปแล้ว แต่กลายเป็นเหล่าผู้ลงโฆษณาต่างหากที่จ่ายแทนเราซึ่งหมายความว่า หากเราไม่ได้เป็นจ่ายเงินเพื่อซื้อบริการเหล่านี้ในโลกออนไลน์ นั้นมันทำให้เรากลายเป็นสินค้าแทนนั่นเอง ข้อมูลทุกอย่างของตัวเรา ไม่ว่าจะเป็น พฤติกรรมการซื้อของ สิ่งที่เราชอบ คลิปวิดีโอที่เราดู สถานที่ที่เราเดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้มันได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่เหล่านี้แทนนั่นเอง บริษัทเหล่านี้กำลังแข่งกันดึงดูดความสนใจของเราให้อยู่กับแพลตฟอร์มของพวกเขาให้นานที่สุด โมเดลธุรกิจของพวกเขา ก็คือการดึงให้ผู้คนที่ติดอยู่กับหน้าจอตลอดเวลาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และความพยายามชักจูงเรา ความคิดของเรา และ สิ่งที่เราเป็น โดยการปรับพฤติกรรมเราทีละเล็กละน้อยแบบค่อยเป็นค่อยไป ในพฤติกรรมและการรับรู้ของเราทุกคน นั้นแหละ คือสิ่งที่เรียกว่าสินค้าชั้นยอดเลขที่เดียวมันคือตลาดรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อนของมนุษยชาติเราตั้งแต่การกำเนิดขึ้นของโลกเรามา นับล้าน ๆ ปี เป็นตลาดที่ขายอนาคตของมนุษย์เรา ซึ่งตลาดนี้ นี่เองที่ทำให้เงินให้บริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้ได้นับล้านล้านดอลลาร์ ส่งผลให้บริษัทอินเทอร์เน็ตทั้งหลาย กลายเป็นบริษัทที่ร่ำรวยที่สุดต้องบอกว่า ในยุคปัจจุบันนั้น สิ่งต่าง ๆ ที่เรากระทำบนโลกออนไลน์ ล้วนถูกจับจ้อง ถูกตามรอย ถูกประเมิน ทุก ๆ การกระทำที่เราได้ทำไป ล้วนถูกจับตาดูด้วยความระมัดระวัง และบันทึกไว้ไม่ว่าจะเป็นภาพใดบ้าง ที่เราหุ้ยมอง และมองมันนานแค่ไหน ข้อมูลเหล่านี้ทำให้บริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่รู้ถึงขนาดที่ว่า ตอนไหนที่ใครเหงา พวกเขาสามารถรู้ได้ว่าตอนไหนที่ใครซึมเศร้า เป็นคนชอบเก็บตัว หรือเข้าสังคม มีอาการทางประสาทชนิดใด ซึ่งพวกเขามีข้อมูลเกี่ยวกับเรามากยิ่งกว่า ที่ใครจะเคยคาดคิดในประวัติศาสตร์มนุษยชาติและที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้

ได้นำไปวิเคราะห์อยู่แทบจะตลอดเวลา โดยจะถูกนำป้อนเข้าสู่ระบบ ซึ่งแทบจะไม่มีมนุษย์คอยควบคุม มันอยู่เลยด้วยซ้ำ ซึ่งพลังของเทคโนโลยี AI Machine Learning ที่อยู่เบื้องหลังระบบเหล่านี้ ทำให้มันคาดการณ์ได้แม่นยำมากขึ้นเรื่อย ๆ ว่าจะทำอะไร และ เราเป็นใครพวกเขาได้สร้างโมเดล ที่คาดการณ์การกระทำของเรา ตัวอย่างเช่น เรามักจะเห็นว่า ระบบเหล่านี้สามารถที่จะทำนายได้ว่า วิดีโอแบบไหนที่จะทำให้เราต้องดูต่อไป และถูกผูกติดกับแพลตฟอร์มของพวกเขาไปเรื่อย ๆ แม้กระทั่งเรื่องของอารมณ์ ที่ระบบพวกนี้สามารถทำนายได้ว่า อารมณ์แบบไหนที่สามารถกระตุ้นเราได้ต้องบอกว่าบริษัทเทคโนโลยีพวกนี้ พวกเขามีเป้าหมายหลักอยู่ 3 ประการ ดังนี้

- 1) เป้าหมายด้านการมีส่วนร่วม เพื่อเพิ่มการใช้งาน และเพื่อให้เรานั้นเลื่อนหน้าจอ
- 2) เป้าหมายด้านการเติบโต เพื่อคอยดึงเรากลับมา และทำให้เราต้องชวนเพื่อนของเรามา ให้ได้มากที่สุด
- 3) เป้าหมายด้านการโฆษณา เพื่อให้แน่ใจว่า ขณะที่สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นนั้น พวกเขาสามารถ ทำเงินได้มากขึ้นจากการโฆษณานั้นเองและพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการจะบรรลุ เป้าหมาย 3 ประการข้างต้น

เหล่าบริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ลงทุนเงินมหาศาล ในการสร้างเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพสูงสุดในการชักจูงคนได้มากยิ่งขึ้นซึ่งเทคโนโลยีการชักจูงนั้น มีการสร้างเป็นหลักสูตรสอนอย่างเป็นจริงเป็นจัง การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาตั้งแต่เรื่องของโลกาภิวัตน์ มีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายมุมมอง ซึ่งยังไม่ได้มีข้อสรุปที่ชัดเจน แต่โดยส่วนใหญ่แล้วคำนิยามที่นิยมใช้กัน มักพูดถึงโลกาภิวัตน์ในแง่มุมมองของสภาวะสังคมที่มีความเป็นสากล เชื่อมโยงกันระหว่างสังคมต่าง ๆ ทั่วโลก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองสังคมและวัฒนธรรมโดยข้ามผ่านข้อจำกัดของพรมแดน จึงส่งผลให้ความเป็นรัฐชาตินั้นค่อย ๆ ลดความสำคัญลง และนำไปสู่การพึ่งพาในระดับโลกมากยิ่งขึ้น ดังที่แอนโทนี กิดเด็นส์ (Anthony Giddens) นักสังคมวิทยาชาวอังกฤษ จาก London School of Economics and Political Sciences ได้ให้คำนิยามโลกาภิวัตน์ไว้ว่า “เป็นกระบวนการที่ทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมในระดับโลกมีความเข้มข้นมากขึ้น ซึ่งเชื่อมโยงพื้นที่ที่มีระยะห่างไกลกันในลักษณะเรื่องราวที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นหนึ่งถูกกำหนดโดยเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นห่างไกลออกไป รวมถึงในทางกลับกัน” ในขณะที่ เดวิด เฮลด์ (David Held) นักรัฐศาสตร์จากมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ได้ให้นิยามว่า “โลกาภิวัตน์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงการจัดการพื้นที่ความสัมพันธ์และการดำเนินกิจกรรมทางสังคม โดยอาจประเมินในแง่ระดับความครอบคลุมความเข้มข้น ความรวดเร็วและผลกระทบ ซึ่งก่อให้เกิดการไหลเวียนและการสร้างเครือข่ายของกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิสัมพันธ์และการใช้อำนาจที่มีลักษณะข้ามทวีป หรือข้ามภูมิภาค” (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง แปล, 2563) อย่างไรก็ตาม สภาวะโลกาภิวัตน์ไม่ได้ส่งผลในระดับสังคมเท่านั้น หากแต่ยังกระทบในระดับปัจเจกบุคคลทำให้ปัจเจกมีการเชื่อมโยงกับโลกมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับความคิด

ทัศนคติ พฤติกรรม รวมถึงอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนไปโดยปัจจัยหนึ่งที่มีผลทำให้เกิดสภาวะโลกาภิวัตน์ นั่นก็คือเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น นับเป็นเครื่องมือที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารของมนุษย์ ทำให้ผู้คนสามารถทำการสื่อสารกันได้ โดยข้ามผ่านข้อจำกัดในเรื่องความแตกต่างด้านพื้นที่และเวลา รวมถึงทำให้เกิดการสื่อสารแบบรวมกลุ่มของคนที่ไม่เคยเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน นอกจากนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศยังกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนแบบใกล้ชิดและรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมข้ามชาติ วัฒนธรรมไร้พรมแดน หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมโลก ซึ่งภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวนี้ ผู้คนจะมีวิถีการดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน (อัสวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2563) จากนิยามข้างต้นจึงสรุปได้ว่า โลกาภิวัตน์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเวลาและพื้นที่ใหม่ ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบเดิมที่ยึดติดถิ่นที่และมีการติดต่อกันใกล้ชิด ไปสู่สังคมสมัยใหม่ที่ผู้คนสามารถติดต่อสัมพันธ์ทางไกลกับคนอื่น ๆ ข้ามเวลาและพื้นที่อย่างใกล้ชิด รวดเร็วสร้างเป็นเครือข่ายสังคม ผ่านระบบคมนาคมและเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมในมิติต่าง ๆ มากมาย ทั้งระบบสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดกระแสวัฒนธรรมโลก ครอบงำทางความคิด การมองโลก การแต่งกาย การบริโภคนิยม แฟชั่นหลายเข้าครอบงำเหนือวัฒนธรรมประจำชาติของแต่ละประเทศ เช่น การบริโภค อาหารแบบ FAST FOOD ตามวิถีแบบอเมริกันชน ความเป็นอยู่ การศึกษาต่าง ๆ ที่เป็นแบบแผนเดียวกัน ในการดำเนินชีวิต สำหรับผลกระทบด้านเศรษฐกิจเกิดระบบเศรษฐกิจแบบใหม่ ซึ่งมีข้อมูลข่าวสารเข้ามามีบทบาทสำคัญ ซึ่งจะนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงด้านการผลิตสินค้า จากการผลิตที่เหมือนกันในปริมาณที่เป็นจำนวนมาก มาเป็นการผลิตที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาควบคุมในการผลิต โดยใช้อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งอัตราเร็วนี้คือความสามารถที่จะก้าวล้ำหน้า ทำให้มีผลต่อการกระจายอำนาจ และผลกำไรอย่างมากมาย ผลกระทบด้านการเมืองได้เกิดความรู้สึกท้องถิ่นนิยม กระแสโลกาภิวัตน์สร้างความรู้สึกละทิ้งท้องถิ่นนิยม แทนที่อุดมการณ์ชาตินิยม เนื่องจากสังคมยุคโลกาภิวัตน์เป็นยุคแห่งข่าวสาร ซึ่งประชาชนในท้องถิ่นสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนของตนได้อย่างรวดเร็วจากสื่อต่าง ๆ อาจเกิดผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันได้ ชีวิตในยุคโลกโลกาภิวัตน์ กับวัฒนธรรมไซเบอร์และการสื่อสารไร้พรมแดนปัจจุบันโลกมีการพัฒนาอย่างก้าวหน้าทันสมัย การติดต่อสื่อสารเป็นที่ย่อยและทำได้สะดวกรวดเร็ว เพื่อเข้าถึงผู้คน หรือผู้ใช้งาน เหมือนดังโลกกลายเป็นพื้นที่ที่ไร้พรมแดน ทุกคนสามารถติดต่อสื่อสาร สืบค้นหาข้อมูลได้อย่างอิสระ หาคำถาม ความสุข และเพลิดเพลินไปกับแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่เข้าถึงผู้คนได้โดยการเข้าใช้งานในรูปแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย และเข้าถึงผู้ใช้งานได้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากขณะนี้ สื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้งานในทุกกระดับได้ง่ายที่สุด อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเราที่ประสงค์ต้องใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการท่องโลกอินเทอร์เน็ต หากความรู้ใหม่ ๆ หรือความบันเทิงตามประสาของผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็น ถือเป็นการศึกษาต่อยอดความรู้เดิมที่ตนมีอยู่ นับวันผู้คนในสังคมที่มีความรู้

ความสามารถใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อเล่นอินเทอร์เน็ตดังกล่าว จะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งจะ
สังเกตได้จากจำนวนร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตกันอย่างมากมาย อุปกรณ์ เทคโนโลยี หรือการเข้าใช้งาน
แบบฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย และใช้มันเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่าย ๆ นั้นแหละอาจมีกระบวนการที่ซ่อน
อยู่

จากการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ จึงทำให้ทราบว่าปัจจุบัน เทคโนโลยีที่
ไร้พรมแดนได้รับความนิยมจากมนุษย์มากขึ้น เข้ามามีบทบาทชีวิตประจำวันมากขึ้น ทั้งเสียค่าใช้จ่ายและ
ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการที่มนุษย์สามารถใช้ติดต่อสื่อสารหากันได้สะดวกและมนุษย์ของเราได้มีการพัฒนา
ในการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นทั่วไปทุกวัน ไม่ว่าจะนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือนำเทคโนโลยี
มาใช้ในทางที่ผิด แต่อย่างไรก็ตามในโลกนี้ยากที่จะหาสิ่งใดที่ดี และเพียบพร้อมทุกอย่าง สิ่งใดสิ่งหนึ่งจึง
อาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียเป็นของคู่กัน อินเทอร์เน็ตก็เช่นเดียวกัน ทุกวันนี้ โลกไร้พรมแดนไม่ใช่เรื่องใน
จินตนาการอีกต่อไป เทคโนโลยีทางการสื่อสารไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ พีซี โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์มือถือ
พดีเอฟโฟน ต่างเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญของชีวิตมนุษย์ ทุกผู้ทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่น และด้วยระบบ
บางอย่างที่ซ่อนกระบวนการของมันหรือแฝงไว้ในเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตเหล่านี้ก็อาจทำให้เรา
เป็นเพียงฟันเฟืองหมุนหรือปั่นกระแสเงินให้กับระบบทุนนิยม หรือ นายทุนที่หยิบเอากระบวนการมา
แฝงให้บริการที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายกับผู้ใช้งานโดยไม่ทันได้รู้ตัว ในกระแสดังกล่าววิถีวัฒนธรรมโลกมีการ
เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรอบด้าน ปัจจัยสำคัญที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวคือการดา เนินนโยบาย
การพัฒนาในลักษณะของการพึ่งพา ซึ่งมีลักษณะสำคัญ ดังนี้ คือ

1) เศรษฐกิจรอบนอกอยู่ภายในสิ่งแวดล้อมระหว่างประเทศระบบเศรษฐกิจของประเทศรอบ
นอกถูกมองว่า เป็นส่วนหนึ่งของระบบทุนนิยม โลกภายนอกนั้นไม่สามารถเข้าใจได้ถ้าไม่อ้างอิงถึงแรง
กระตุ้น ทางเศรษฐกิจของระบบเศรษฐกิจทุนนิยมของประเทศพัฒนาซึ่งเป็น ผู้รับผิดชอบต่อการสะสม
ทุนใน ประเทศทุนนิยมรอบนอก และต่อการดึงเอาระบบเศรษฐกิจดั้งเดิม (ที่ยังไม่ได้เป็นระบบทุนนิยม)
เข้ามาอยู่ในระบบทุนนิยมโลก

2) การเชื่อมโยงระหว่างชนชั้นใน ประเทศกับ ระหว่างประเทศ การเชื่อมโยงทางโครงสร้าง
ระหว่างชนชั้นนำภายในประเทศกับภายนอกประเทศนี้ไม่เพียงแต่ขึ้นอยู่กับรูปแบบภายนอกของการ
กอบโกยผลประโยชน์และบีบบังคับเท่านั้น แต่มีรากฐานอยู่ที่การมีผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างชนชั้นนำ
ภายในกับ ภายนอกประเทศอีกด้วยชนชั้นนำหรือชนชั้น ปกครองในประเทศ รอบนอกจะเป็นพันธมิตร
และรับเอาแบบอย่างการดำรงชีวิตของประเทศศูนย์กลางมาเป็นของ ตนเอง

3) ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมนำไปสู่ความไม่เท่าเทียมกัน มากขึ้น ผลต่อเนื่องในระยะยาวของ
ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างประเทศ ชนชั้นภาคและกลุ่มชนจะเพิ่มความไม่เท่าเทียมกันที่มีอยู่
เดิมให้มากยิ่งขึ้น อันนำไปสู่ช่องว่างที่กว้างไกลขึ้นระหว่างคนรวยกับคนจน ความ ขัดแย้งทางชนชั้น

และ ความแตกแยกกันภายในสังคมภายใต้วิธีการผลิตแบบทุนนิยมนั้นเป็นการไม่ชอบด้วยเหตุผลที่จะหวังว่าการ สะสมทุนและความเติบโตทางเศรษฐกิจในประเทศรอบนอก จะช่วยแก้ปัญหาพื้นฐานสำหรับประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศได้ โลกาภิวัตน์เป็นสถานการณ์ที่ซับซ้อนไม่สามารถบอกได้ว่า “ศัตรูที่มองไม่เห็น” นั่นคือผู้ร้ายมีอาจแก้ไขสถานการณ์ได้หากจะอาศัยเพียงการกล่าวโทษภายนอกเท่านั้น แต่ต้องใช้การมองมากกว่า สายตาปกติ จะเห็นถึงความซับซ้อนมีอยู่และหลายส่วนเป็นความซับซ้อนที่ไม่สามารถมองจากมุมเดียวได้ สำหรับสังคมไทยได้เล็งผลเลิศจากโลกาภิวัตน์จนเกินไป โดยหวังเป็นศูนย์กลางเอเชียอาคเนย์เป็นศูนย์กลางของการเงินในอนุทวีปเอเชียเป็นศูนย์กลางหลาย ๆ อย่างของภูมิภาค ในอีกด้านหนึ่งสถานการณ์ กลับทำให้ไทยกลายเป็นศูนย์กลางอีกหลาย ๆ อย่างที่คาดไม่ถึงและไม่อยากเป็น เช่น ศูนย์กลางการค้าโลกีย์ สังคมยุคโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาได้แก่

3.1) สมาชิกในสังคมเกิดความเครียดมากขึ้น ความเครียดในยุคโลกาภิวัตน์ มาจากสภาพแวดล้อมที่ เร่งรัดและมีการแข่งขันกันสูง

3.2) ระบบครอบครัวอ่อนแอลงในสภาพการแข่งขันกัน มากคนจะใช้เวลาทำงานมากขึ้น มีเวลาอยู่ด้วยกัน ในครอบครัวน้อยลงการสื่อสารภายในครอบครัวลดลงผู้ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดก็คือลูกเด็กหรือวัยรุ่นในยุค โลกาภิวัตน์มีเวลาอยู่กับพ่อแม่มีน้อยลงความผูกพันและความสัมพันธ์ทางใจลดลงเด็กจะเรียนรู้บทบาทพ่อแม่ได้น้อยลงและเมื่อโตขึ้นเป็นพ่อแม่เองก็จะเป็นพ่อแม่เหมือนอย่างที่เคยประสบมา ระบบครอบครัวจะอ่อนแอและลงเอยด้วยการแตกสลายหย่าร้างแยกทางกันมากขึ้น เมื่อพื้นฐานความสำคัญในครอบครัวไม่ดีพัฒนาการทางจิตใจของเด็กก็แปรปรวนไปด้วย

3.3) มนุษย์จะห่างธรรมชาติมากขึ้นทำให้มนุษย์ขาดธรรมชาติชีวิต จะอยู่กับตึกอาคาร คอมพิวเตอร์เครื่องจักรเครื่องมือ และเครื่องอำนวยความสะดวกไม่เห็นต้นไม้ น้ำตก นกร้อง ฯลฯ ซึ่งช่วยคลายจิตใจได้ สังเกตได้ว่าในที่ทำงานจะนำธรรมชาติเข้ามาเสริมตกแต่งทำให้รู้สึกสดชื่นสบายนำทำงานอย่างมากมายคนไทยมักจะมองข้ามความสำคัญของธรรมชาติมากกว่าชาติอื่น

3.4) ความคิดของคนในยุคโลกาภิวัตน์อาจจำกัดอยู่ในเรื่องของตนเองขาดการคิดเพื่อผู้อื่น หรือเพื่อ ส่วนรวม เมื่อถึงจุดหนึ่งจะเกิดความรุนแรงต่อกันเพื่อแย่งชิงเอาทรัพยากรธรรมชาติคนที่ได้เปรียบคือคนที่ มีข้อมูลข่าวสารมากและสามารถเอาเปรียบผู้อื่นได้เก่งกว่า

3.5) มนุษย์จะเคลื่อนไหวน้อยลงในยุคที่มนุษย์สามารถได้ข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็วและมีเครื่องอำนวยความสะดวกการเคลื่อนไหวของคนจะลดลงไม่ต้องเดินทางไกล ๆ เพื่อการเรียนรู้หรือเพื่อธุรกิจ

ความเจริญทางเทคโนโลยีทำให้ไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายมากมายเหมือนสมัยก่อนเมื่อมนุษย์เคลื่อนไหวน้อยลงจะส่งผลให้ระบบการทำงานของร่างกายทั่ว ๆ ไปลดลงด้วยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและความทนทานของระบบหายใจและหัวใจจะน้อยลง ทำให้มนุษย์อ่อนแอและความต้านทานโรคต่าง ๆ

3.6) มีการสูญสิ้นของวัฒนธรรม ในอดีตมีการสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต สัตว์บางประเภทไม่สามารถอยู่ได้เนื่องจากสภาพแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถปรับตัวทัน สิ่งมีชีวิตบางประเภท สูญพันธุ์เนื่องจากความไม่รู้ของมนุษย์มีการทำลายระบบนิเวศน์วัฒนธรรมของมนุษยชาติก็มีการเปลี่ยนแปลงไปในทำนองเดียวกันด้วยกลไกของสังคมยุควัตถุนิยมจะเหินห่างให้วัฒนธรรมบางชาติแพร่หลายแทรกซึมเข้าไปแทนที่วัฒนธรรมของชาติที่อ่อนด้อยกว่าเมืองไทยมีวัฒนธรรมดั้งเดิมที่นุ่มนวลอ่อนโยนและสงบ อิทธิพลของพระพุทธศาสนาช่วยจิตใจคนให้มีความสุขโดยไม่ต้องพึ่งพาความเป็นวัตถุนิยม แต่ยุคโลกาภิวัตน์วัฒนธรรมมักจะถูกกลืนได้ง่าย

มีความเป็นไปได้หรือไม่ว่าโลกของ Social Media มนุษย์เราจะสามารถที่จะปรับตัวเข้ากับมันได้ในท้ายที่สุด การเรียนรู้วิธีใช้ชีวิตกับเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ในท้ายที่สุด เหมือนที่เราได้เคยเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตกับอย่างอื่นที่เคยผ่านมาในแต่ละยุคสมัย แต่สิ่งที่เราไม่ได้คาดคิดถึงก็คือ เมื่อก่อนเทคโนโลยีบางอย่างมันไม่ได้ล้าหน้าเหมือนในทุกวันนี้ ต้องบอกว่าเรื่องอันตรายที่สุด ก็คือความจริงที่ว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นั้นมันได้ถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีที่ล้าหน้าไปกว่าเมื่อก่อนเป็นอย่างมาก และสิ่งที่สำคัญที่สุดของเทคโนโลยีในยุคนี้นั้นก็คือ ความสามารถในการประมวลผล ซึ่งถ้าเทียบกับยุคแรกของการเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์นั้น ต้องบอกว่าตอนนี้ ความสามารถของมันได้เพิ่มขึ้นเป็น ล้านล้านเท่าซึ่งไม่มีสิ่งใดในโลกนี้ที่มนุษย์เราสามารถพัฒนาได้ใกล้เคียงกับระดับดังกล่าวตัวอย่างเช่น รถในยุคแรก ๆ กับรถยนต์ในยุคนี้ ความเร็วก็สามารถทำเพิ่มขึ้นได้เพียงแค่ 2 เท่า และอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญเลยก็คือ มนุษย์เรา จิตใจของเรา สมรรถนะของเรานั้น ไม่ได้พัฒนาไปสักนิดเลย ซึ่งไม่มีทางเปลี่ยนแปลงได้แบบสุดขีดอย่างที่เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงไปและปัจจัยอีกอย่างหนึ่งนั่นก็คือการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในเทคโนโลยีด้าน AI ซึ่งสิ่งที่เรามองไม่เห็นนั่นก็คือ โลกทุกวันนี้มันได้ถูกขับเคลื่อนด้วยพลังของ AI ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว บริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่อย่าง Google หรือ Facebook มี Super computer คอยขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลังด้วยพลังการประมวลผล AI ที่จะสั่งให้โปรแกรมต่าง ๆ และผลิตภัณฑ์หลาย ๆ ตัวของพวกเขาทำงานด้วยเครื่องจักรเหล่านี้แน่นอนว่าเป้าหมายหลักของบริษัทเทคโนโลยีนั่นก็คือการสร้างผลกำไร ซึ่งเมื่อทำการป้อนเป้าหมายให้คอมพิวเตอร์ว่าต้องการผลลัพธ์ดังกล่าว คอมพิวเตอร์ก็จะเรียนรู้วิธีการที่จะทำแบบนั้น ซึ่งนั่นก็คือรูปแบบของเทคโนโลยีอย่าง Machine Learning นั่นเอง สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างก็คือ เมื่อปล่อยให้

คอมพิวเตอร์มันเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI ที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น นั่นทำให้น้อยคนนัก แม้กระทั่งวิศวกรระดับอัจฉริยะของบริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้เองก็ตามที่จะเข้าใจได้ว่า คอมพิวเตอร์เหล่านี้มันกำลังจะทำอะไรซึ่งเทคโนโลยีด้าน AI เหล่านี้ มีความคิดเป็นของตนเอง ถึงแม้ว่าจะมีมนุษย์เป็นผู้เขียน Code ให้กับมันก็ตามที ดังนั้นมันคือจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญที่ตอนนี้เราอาจจะอยู่ในโลกที่ มนุษย์เราเองนั้น ไม่สามารถที่จะไปควบคุมระบบเหล่านี้ได้อีกต่อไปแล้ว เพราะเป็นฝ่าย AI ต่างหากที่ควบคุมข้อมูลของพวกเรายู่แล้ว คำถามที่ว่า AI จะมาทำงานแทนเรา และจะฉลาดกว่ามนุษย์ได้เมื่อไหร่? แต่ก่อนจะถึงจุดนั้น ต้องบอกว่า ในตอนนี้เทคโนโลยีได้ก้าวข้ามและพิชิตจุดอ่อนของมนุษย์ไปได้แล้ว ไม่ว่าจะเป็นการทำให้มนุษย์เราเสพติดกับโลก Social Media ต่าง ๆ การแบ่งขั้วทางการเมืองที่ดูเหมือนจะรุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ การสร้างแนวคิดสุดโต่ง การสร้างความรุนแรง และทั้งหมดนั้นคือ ธรรมชาติที่มนุษย์เราไม่อาจจะต้านทานมันได้อีกต่อไป และนั่นคือการที่มนุษย์เราได้ถูกรุกรานด้วยเทคโนโลยีไปเป็นที่เรียบร้อยแล้วความสงสัยที่ได้กล่าวมานั้นกลายเป็นเหตุที่ผู้ทำวิจัยต้องการหาคำตอบกับเรื่องนี้ และสรุปออกมาเป็นแบบแอนิเมชันสองมิติ

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาระบบการรับรู้การโฆษณา สื่อ ชวนเชื่อให้บริโภคที่แฝงในทุก ๆ ที่

1.2.2 เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยี AI ที่เราเชื่อว่าจะเข้ามาแย่งงานเราอย่างในทุกคนคาดการณ์ว่า AI จะมาทำลายมนุษย์ในอนาคต แต่จริง ๆ แล้ว AI พยายามควบคุมมนุษย์ผ่านคนทั่วโลกผ่านทาง Social Media

1.2.3 เพื่อสร้างผลงานศิลปะนำเสนอประเด็นเทคโนโลยี ไม่ใช่ภัยคุกคามมนุษย์ แต่ความสามารถของมันต่างหากที่ทำให้สังคมเสื่อมลง

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 เรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการทำงานของ Social Media และ Media อื่น ๆ และสื่อผ่าน Animation และ motion graphic โดยให้ผู้ชมตระหนักถึงโทษและระดับการใช้งาน

1.3.2 เข้าใจกระบวนการของสื่อ Social Media และ Media อื่น ๆ ในระบบการทำงาน

1.3.3 สร้างผลงานทางศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวสู่รูปแบบใหม่ที่ไร้การตีกรอบแบบเดิม ผ่านการถ่ายทอดแนวทางใหม่โดยใช้สื่อในการสร้างสรรค์

1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย

1.4.1 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้มีการกำหนดขอบเขตการวิจัยเพื่อให้เนื้อหาที่มีความชัดเจนมากที่สุด งานค้นคว้าครั้งนี้เป็นงานวิจัยทั้งในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อที่จะหาวิธีข้อมูลแนวคิดที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเริ่มจากการศึกษางานเอกสาร บทความ หนังสือ หรือทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับประเด็นความเทคโนโลยีทำให้เราถดถอยได้อย่างไร หรือการที่ AI จะเข้ามามีบทบาททั้งการทำงานของมนุษย์ ในสังคมที่เป็นปัญหา ทั้งในแง่สังคมศาสตร์มนุษยศาสตร์และการหาข้อมูลจากการสังเกตผ่านสื่อ Social Media และ Media อื่น ๆ ที่เป็นปัญหาวนให้เราตั้งคำถามกับเทคโนโลยีที่พัฒนาก้าวหน้าไปในทุก ๆ วันนี่เราเป็นผู้ใช้หรือมันใช้เรา

1.4.2) จะทำการศึกษาแนวคิดของกลุ่มคนที่เล่นสื่อ Social Media และ Media ในระดับการศึกษามหาวิทยาลัย

1.4.2) กลุ่มจะทำการแบ่งเป็นชาย หญิง และเป็นการวิเคราะห์แนวคิดและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของพวกเขาเท่านั้น

1.4.3) ทำการศึกษาแนวคิดAI จะเข้ามามีบทบาททั้งการทำงานของมนุษย์ ในสังคม

1.5 แผนการดำเนินงานวิจัย

1.5.1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

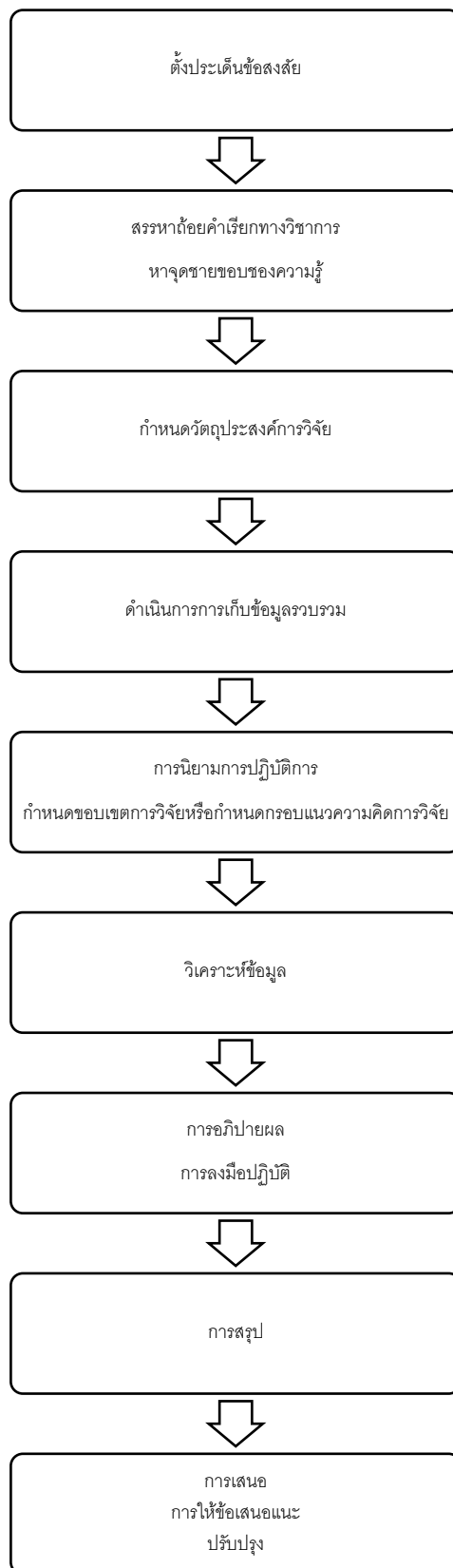
1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

1.1) ในการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อแอนิเมชันสองมิติ ผู้ทำวิจัยจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบสอบถามให้ผู้ใช้งานของกลุ่มผู้เล่นสื่อ Social Media เพื่อรวบรวมพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง และความคิดที่มีต่อสื่อ Social Media ของกลุ่มผู้ใช้งาน

2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

2.1) ศึกษา ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา ซึ่งประกอบไปด้วยบทความทางวิชาการเอกสารทางวิชาการงานวิทยานิพนธ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องเทคโนโลยี หรือ ปัญญาประดิษฐ์ต่าง ๆ ผ่านทางสื่อทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ไม่ว่า จะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาจากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการเก็บและวิเคราะห์ออกมาแล้ว

1.5.2 ตารางแผนการดำเนินงานวิจัยตามขั้นตอน



1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินวิจัยและรวบรวมข้อมูล

1.6.1 จังหวัดเชียงใหม่

1.7 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

1.7.1 ตลอดทั้งปีการศึกษา 2563

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยเรื่อง อนาคต ผู้วิจัยได้ทำการการค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีจุดประสงค์เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคมในลักษณะใด และเข้ามามีบทบาทอย่างไรกับเรา โดยใช้กรณีศึกษาเกี่ยวกับเวลา และกระบวนการ AI (Artificial Intelligence) ระบบอัลกอริทึม ระบบของ Social Media ซึ่งเป็นการศึกษาจากงานเขียนบทความหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่กับการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคม โดยได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.1.1 แนวคิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมโดยมีสื่อและเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง

1) แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม (สนธยา พลศรี, 2563 : 45 อ้างอิงจาก ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน, 2563) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมว่ามีการเปลี่ยนแปลงในสมัยก่อนนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปแบบช้า ๆ เนื่องจากการพัฒนาการในด้านเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในสังคมยังมีน้อย ทำให้การแพร่กระจายของวัฒนธรรมจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งเกิดขึ้นได้ยาก แต่เมื่อเวลาผ่านไปความเจริญทางเทคโนโลยีได้เกิดการพัฒนารวดเร็ว ส่งผลให้การติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วและเป็นไปอย่างสม่ำเสมอทำให้การเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรมเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามในกระบวนการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นก็มักจะมีกระแสด้านควบคู่กันไป เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมเหล่านั้นทำให้คนบางกลุ่มสูญเสียสถานภาพเดิมของตนไป ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างคนสองกลุ่ม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากสังคมจะเปลี่ยนแปลงหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระแสระหว่างผู้ที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงและผู้ต่อต้านการเปลี่ยนแปลง

2) แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรมของ สมศักดิ์ ศรีสันติสุข (2563: การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรม: แนวทางศึกษาวิเคราะห์และวางแผน, 2563) ได้แบ่งปัจจัยการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรมออกเป็น 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยภายใน หมายถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมภายในสังคม โดยแบ่งออกเป็นลักษณะการแสดงออกอย่างเปิดเผยหรือตั้งใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม เช่น การประดิษฐ์เทคโนโลยีใหม่ๆ และอีกลักษณะหนึ่งคือ ลักษณะที่ไม่แสดงออกอย่างเปิดเผย เช่น การคลาดเคลื่อนทรัพยากร อีกปัจจัยหนึ่งคือ ปัจจัยภายนอก หมายถึงปัจจัยที่เกิดขึ้นภายนอกสังคมคือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงประชากร การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การยืมวัฒนธรรม กระบวนการการเปลี่ยนแปลงสังคมดั้งเดิมเป็นสังคมสมัยใหม่นั้นเกิดขึ้น โดยมีเหตุปัจจัยสนับสนุนอยู่ 2 ประการดังต่อไปนี้

2.1) วิวัฒนาการตามธรรมชาติ เป็นการเกิดขึ้นโดยไม่มีการวางแผน ซึ่งใช้ระยะเวลาการเปลี่ยนแปลงที่ยาวนานและคนในสังคมไม่รู้ตัวว่าเกิดขึ้นแล้วและการวางแผนพัฒนา เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการวางแผนแน่นอน เช่น เทคโนโลยี นวัตกรรมต่าง ๆ การคมนาคมขนส่ง

2.2) การเปลี่ยนแปลงจากผู้มีอำนาจทางสังคมโดยอาศัยองค์กรต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างความชอบธรรมในสังคม ซึ่งอาจจะมีกระแสต่อต้านได้เนื่องจากคนในสังคมรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

3) แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยของ อุดม เชยกิจวงศ์ (2563: การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย: วิถีไทย, 2563) ได้แบ่งประเภทการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยจำแนกออกเป็น 2 ประเภทเช่นกัน แต่มีความแตกต่างดังต่อไปนี้

3.1) การเปลี่ยนแปลงภายนอกสังคม มีหลายสาเหตุด้วยกันคือ การอพยพย้ายถิ่นฐานการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิศาสตร์ สงคราม การตกเป็นเมืองขึ้นแก่ต่างชาติ การแสวงหาทรัพยากรและการประกอบอาชีพ การติดต่อระหว่างประเทศ การสื่อสารทำให้สังคมมีการติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายสะดวกรวดเร็วนำไปสู่การถ่ายทอดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม จากกลุ่มที่มีวัฒนธรรมที่เข้มแข็งกว่าไปยังกลุ่มที่มีวัฒนธรรมที่อ่อนแอกว่า

3.2) การเปลี่ยนแปลงภายในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการเปิดโอกาสในสังคมประชาธิปไตย มีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิด การประดิษฐ์คิดค้น ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีที่นำไปสู่การ

ลบล้างความเชื่อเดิม ในบางเรื่องที่เชื่อกันในแบบผิดๆ ชนชั้นปกครองใช้อำนาจอย่างไม่เป็นธรรมจนเกิดการต่อต้าน การวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจสังคม การเพิ่มขึ้นของประชากร ความเหลื่อมล้ำในสังคม ภัยธรรมชาติ ความขัดแย้งในกลุ่มผลประโยชน์ สาเหตุเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งสิ้น แต่การเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นมักมีปัจจัยสนับสนุนต่อการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น การคมนาคม การติดต่อสื่อสาร ในปัจจุบันมีความทันสมัยและมีความสะดวกรวดเร็ว ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ง่ายขึ้น บทบาทของผู้นำก็มีส่วนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเพิ่มขึ้นของประชากร ทักษะค่านิยม ตลอดจนการศึกษา สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติหรือแม้แต่ลักษณะของคนในสังคมล้วนแล้วแต่มีส่วนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งสิ้น แต่ปัจจัยเหล่านี้จะส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไป โดยบางปัจจัยเป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อให้สองวัฒนธรรมเข้าหากัน บางปัจจัยเป็นตัวเร่งให้เกิดการผสมผสาน

4) ทฤษฎีของการเปลี่ยนแปลงเป็นลูกคลื่นของมนุษย์ ที่อัลวิน ทอฟเฟอร์ (Alvin Toffler) ได้นำเสนอถึงขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงของสังคมมนุษย์ โดยกล่าวไว้ในหนังสือ คลื่นลูกที่สาม หรือ The Third Wave ในปี 1980 โดยกล่าวสรุปในเนื้อหาดังต่อไปนี้ ทอฟเฟอร์ได้แบ่งสังคมมนุษย์ออกเป็นสามช่วง หรือเรียกว่าช่วงเหล่านั้นว่า “คลื่น” ซึ่งคลื่นเหล่านี้ส่งผลให้เห็นถึงความแตกต่างของสังคมมนุษย์ชัดเจน โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังต่อไปนี้

4.1 คลื่นลูกที่ 1 ทอฟเฟอร์ได้จัดช่วงคลื่นลูกนี้อยู่ที่ 8,000 ปีก่อนคริสตกาลจนถึงปี ค.ศ. 1650 – 1750 โดยประมาณ โดยเรียกสังคมมนุษย์ในช่วงนั้นว่า “ศิวิไลซ์” ทุกดินแดนแม้จะมีความแตกต่างกัน แต่มีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากยังต้องอาศัยพื้นดินเป็นพื้นฐานทางเศรษฐกิจ การดำเนินชีวิต วัฒนธรรมการเมืองสังคม มักจะอาศัยกันเป็นครอบครัวใหญ่ อาศัยพื้นดินทำกิน วิถีชีวิตดำเนินไปบริเวณหมู่บ้าน หรือในชุมชนเท่านั้น มีการแบ่งชนชั้นวรรณะ และมีการปกครองแบบอานาธิปไตย เบ็ดเสร็จ มีลักษณะการผลิตในรูปแบบยังชีพ แต่ละชุมชนจะผลิตอุปโภคเครื่องมือ อาหารการกินตามความจำเป็นของชุมชนเท่านั้น และยังพึ่งพาธรรมชาติ จากดวงอาทิตย์ ลม น้ำ ฝน เป็นต้น แรงงานมนุษย์และสัตว์ยังมีความจำเป็นอย่างมากในสมัยนั้น ลักษณะการพูดการสื่อสารยังคงเป็นการพูดในระยะใกล้คือ การพูดปากต่อปาก การสื่อสารในสมัยนั้นจะต้องสื่อสารกันด้วยปากเป็นสำคัญและหากต้องการสื่อสารระยะไกลก็มักจะใช้ม้าในการเดินทางหรือระบบไปรษณีย์ ซึ่งในทวีปยุโรปนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในราวศตวรรษที่ 1 – 17 และด้วยความที่เป็นระบบชนชั้น ทำให้การสื่อสารทางไกลหรือไปรษณีย์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อกลุ่มชนชั้นสูง ขุนนางและพ่อค้าเป็นส่วนใหญ่

4.2 ระบบในคลื่นลูกที่หนึ่งเปลี่ยนไปสู่ความต่อเนื่องของคลื่นลูกที่2เนื่องจากมีความเจริญในด้านอุตสาหกรรมเข้ามาพัฒนาระบบต่าง ๆ ทำให้เกิดสังคมที่เรียกว่าสังคมอุตสาหกรรม เป็นการสิ้นสุดสังคมเกษตรแบบยังชีพโดยที่ไม่พึ่งพาปัจจัยอื่น ๆ นอกจากธรรมชาติ คลื่นลูกที่สอง ยุคสังคมอารยะธรรมในระบบอุตสาหกรรม เกิดขึ้นประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 19 ตรงกับช่วงที่มนุษย์ทำการคิดค้นประดิษฐ์เครื่องที่มีส่วนช่วยในการเบาแรงและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ กับมนุษย์ เป็นที่รู้จักในนาม เครื่องจักรกล ส่งผลให้เครื่องจักรกลเหล่านี้มีบทบาทเข้ามาในวิถีชีวิตของคนในสังคม

4.3 คลื่นลูกที่3 เป็นช่วงที่เรียกว่าคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญในโลก โดยเฉพาะโลกธุรกิจ โดยเริ่มจากประเทศสหรัฐอเมริกา การมาถึงของคอมพิวเตอร์นั้นเป็นการพัฒนาอีกขั้นของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามาแทนที่ระบบอุตสาหกรรมในรูปแบบเดิม เกิดการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลกระทบโดยตรงกับวิถีชีวิตของคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการค้นพบทฤษฎีใหม่ๆ ทางด้านวิทยาศาสตร์ การพัฒนา

4.4 คลื่นลูกที่ 4 กล่าวถึงสังคมแห่งองค์ความรู้ หรือเรียกว่า Knowledge ที่แปลว่าความรู้นั่นเอง เปลี่ยนเสมือนเป็นยุคของศาสตร์แขนงต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในสังคม เนื่องจากในช่วงคลื่นลูกที่ 3 นั้นเป็นสังคมแห่งการสร้างข้อมูล ในยุคที่เรียกว่ายุค it เมื่อข้อมูลมีจำนวนมากขึ้น ทำให้ข้อมูลเหล่านั้นเกิดการกระจายกระจาย เป็นยุคที่ต่างคนต่างผลิตเครื่องมือมากมายโดยที่ไม่มีการแชร์ความรู้ที่ได้ ทำให้ข้อมูลเกิดการกระจายขึ้น ซึ่งในแต่ละสังคมไม่ได้หมายความว่า จะอยู่ในยุคเดียวกัน โดย ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ได้กล่าวถึงช่วงคลื่นลูกที่ 4 และได้ยกตัวอย่างในสหรัฐอเมริกาที่มีประชากร 1 เปอร์เซ็นต์ที่ยังอยู่ในสังคมของคลื่นลูกที่ 1 ในขณะเดียวกันมีประชากรอีก 70 เปอร์เซ็นต์ในสหรัฐอเมริกาที่อยู่ในสังคมคลื่นลูกที่ 4 และส่วนที่เหลือยังอยู่ในช่วงคลื่นลูกที่ 2 และ 3 ตามลำดับ ดังนั้นในช่วงคลื่นลูกที่ 4 นั้นจึงเป็นยุคแห่งการจัดองค์กร

4.5 อิทธิพลที่ส่งผลต่อทางด้านจิตวิทยา มนุษย์จะใช้สมองเพิ่มมากขึ้นแทนการใช้แรงงาน ความสัมพันธ์ของผู้คนจะเปลี่ยนไปดังเช่นในปัจจุบัน เรารู้จักเพื่อนผ่านจออิเล็กทรอนิกส์ เราพูดคุยสื่อสารผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะอยู่ส่วนไหนของโลกก็สามารถติดต่อสื่อสารได้ทันทีโดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้นความสัมพันธ์ของมนุษย์เราก็จะเปลี่ยนแปลงไปกลายมาเป็นลักษณะความสัมพันธ์สองประเภทได้แก่ ความสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริงและความสัมพันธ์ในโลกเสมือนจริง ความรู้ รวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากการพัฒนาในอดีต และในช่วงสุดท้ายคือ คลื่นลูกที่ 5 ที่จะเกิดขึ้นได้นั้น ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ ได้กล่าว

ว่าเป็นสังคมแห่งปัญญา หรือปราชญ์สังคม ในยุคนี้แสดงให้เห็นถึงสังคมของนักคิด มีปัจจัยหลักคือ สติปัญญา โดยมีกลุ่มนักคิด และนักบูรณาการที่มีความคิดสร้างสรรค์มีส่วนผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ในสังคม เกิดเป็นปราชญ์สังคมที่ประสบความสำเร็จและมีความเจริญล้ำหน้ากว่าผู้ใดในโลกจากประเด็นที่สนใจศึกษา เริ่มจากความสนใจในเรื่องอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีโดยเฉพาะสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การพัฒนาของสื่อและเทคโนโลยีเหล่านี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา ส่งผลให้มนุษย์มีความสะดวกสบายและมีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้นหากเทียบกับผู้คนในอดีต จะเห็นได้จากในปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่นอกจากจะถูกพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วแล้วถูกผลิตออกมาที่จะหลายนาน และใช้เวลาไม่กี่เดือนที่จะผลิตรุ่นใหม่โดยแต่ละรุ่นที่ถูกผลิตขึ้นมาใหม่นั้นไม่เพียงแค่เปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกเท่านั้นยังเพิ่มเติมความสามารถของอุปกรณ์เหล่านั้นด้วย เทคโนโลยีใหม่บางรุ่นถึงกับเพิ่มขีดความสามารถจากเดิมสองถึงสามเท่า เนื่องจากการพัฒนาต่อยอดความคิดจากวิทยาการรุ่นก่อนในอดีต จนเกิดการหลอมรวมเทคโนโลยีเข้าด้วยกันกลายเป็นสิ่งประดิษฐ์ชิ้นใหม่และเพิ่มขีดความสามารถให้กับเทคโนโลยี เช่น การนำนาฬิกาจับเวลาไปผสมกับเตาอบ ทำให้หากมีการกำหนดเวลาที่ชัดเจนในการอบและใช้วัตถุดิบชนิดเดิมในการทำส่วนผสมเดิมทุกครั้ง ก็จะได้แป้งขนมปังที่มีความหนานุ่มเท่าเดิมเนื่องจากมีระบบจับเวลานับถอยหลัง อีกทั้งสื่อและเทคโนโลยีเหล่านี้ยังแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีระบบการสื่อสารและการคมนาคมที่รวดเร็ว ซึ่งการพัฒนาของสื่อและเทคโนโลยีเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เนื่องจากสื่อและเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกใช้กันอย่างแพร่หลาย

5) ทฤษฎีการเข้ามามีอิทธิพลของสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีผลต่อการตัดสินใจของ ผ่องพรรณ พัททองได้พูดไว้ว่าอิทธิพลมาจากการรับชมรายละเอียดต่าง ๆ ผ่านสื่อโดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ สื่อต่าง ๆ ประเภทเว็บไซต์ และการบอกต่อในลักษณะปากต่อปาก ซึ่งมักจะนำเสนอภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม โดยเฉพาะสื่อต่าง ๆ มักจะมีภาพประกอบที่สวยงามจากทีมงานคุณภาพ ทำให้ผู้ที่รับชม รับฟังเกิดความสนใจและคล้อยตามสื่อเหล่านั้น ทำให้เกิดความอยากที่จะไปสัมผัสบรรยากาศจริงในสถานที่จริง นับได้ว่าเป็นอีกหนึ่งงานวิจัยที่เข้ามาสนับสนุนถึงอิทธิพลของสื่อที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตจริงของประชาชนทั่วไป ในส่วนข้อเสนอแนะท้ายสุดของงานวิจัยยังเสนอให้มีการเพิ่มสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์หรือสื่อวิทยุโทรทัศน์ เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์สถานที่นั้น ๆ เพื่อเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวในโอกาสต่อไป แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อสังคมโดยรวม อีกทั้งยังแสดงให้เห็นว่าสื่อเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจเพื่อทำกิจกรรมบางอย่างในชีวิตประจำวัน

6) แนวคิดและอิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ในกรุงเทพมหานครของ สิริภิญโญ อินทรประเสริฐ ได้สำรวจและศึกษา กล่าวว่า สื่ออันดับต้นที่มีอิทธิพล ต่อเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างคือ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และสื่อภาพยนตร์ และความรุนแรงทางด้านเนื้อหา อันดับแรกคือ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์ตามลำดับ และจากการศึกษาด้านสมมติฐานเกี่ยวกับ อิทธิพลของสื่อ โดยมีปัจจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องกับสื่อที่ เด็กและเยาวชนได้รับและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความ รุนแรงของเด็กและเยาวชนในลักษณะการเลียนแบบสื่อเหล่านั้น อีกทั้งในปัจจุบันการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ เหล่านี้ไม่ใช่เรื่องยากเหมือนในอดีต ทำให้อิทธิพลของสื่อเข้ามามีบทบาทแม้กระทั่งในเรื่องของ พฤติกรรมของผู้คน จากการศึกษาอิทธิพลของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเป็นอีกหนึ่งงานวิจัยที่ แสดงให้เห็นอิทธิพลของสื่อที่ทำให้เกิดการตอบสนองถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ

7) งานวิจัยอิทธิพลของสื่อโฆษณาออนไลน์ที่มีผลต่อการรับรู้ข่าวสารการตลาดของกลุ่มคนวัย ทำงานของ เมวดี ศรีสร้อย เป็นอีกหนึ่งงานวิจัยหนึ่งที่แสดงให้เห็นอิทธิพลของสื่อโฆษณาในโลกออนไลน์ ไม่ ว่าจะเป็น การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ซึ่งมีการนำเสนอข่าวผ่านเว็บไซต์ บอร์ดและสังคมออนไลน์ต่าง โดยมี ปัจจัยที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และราคามีความสัมพันธ์ในการรับรู้ข่าวสารการตลาดของกลุ่มคนวัยทำงาน แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อที่เข้ามามีบทบาทเป็นตัวกลางในการรับส่งข้อมูลข่าวสารในกลุ่มวัย ทำงาน เพื่อให้เกิดการคล้อยตาม เช่นการจัดรายการส่งเสริมการขายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การลดราคาสินค้า การนำเสนอสินค้าใหม่ ทำให้เกิดแรงจูงใจของผู้ชมที่จะเข้ามารับชมจนเกิดความอยากและนำไปสู่การใช้ บริการสินค้าเหล่านั้นในที่สุด การกระทำเหล่านี้ล้วนเกิดมาจากอิทธิพลของสื่อทั้งสิ้น โดยสื่อเหล่านี้ทำ หน้าที่เป็นตัวกลางในการจัดส่งข้อมูลระหว่างผู้บริโภคและผู้จัดจำหน่าย บ่งบอกถึงอำนาจของสื่อที่อยู่ เหนือความนึกคิดและมีอิทธิพลในเลือกใช้สินค้าและบริการได้เป็นอย่างดี

8) แนวคิดทางด้านสังคมศาสตร์ที่กล่าวถึงความสามารถเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยจะเห็น ได้ว่าสื่อและเทคโนโลยีล้วนแล้วแต่เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้วยกัน ทั้งสิ้น โดยเริ่มจากงานวิจัยของ จินตนา ทะบุญ ในเรื่อง ภาษาของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของเด็กแนว เหตุที่ เข้าไปศึกษาในเรื่องนี้เพราะว่า คนกลุ่มนี้มักมีการนิยามศัพท์และสร้างความหมายใหม่โดยใช้ระยะเวลา อันสั้นและง่ายต่อการศึกษา พบว่า การเปลี่ยนแปลงของระบบสภาวะทางสังคม จากการเปลี่ยนแปลงของ ระบบเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนใน สังคม โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาสู่สังคมไทย สภาวะสังคม ปัจจุบันเป็นยุคเทคโนโลยีข่าวสารที่มีความทันสมัย กลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดคือ กลุ่มวัยรุ่นที่มี

พฤติกรรมการเล่นแบบ เป็นสาเหตุทำให้เกิดกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้นมักจะมี การสร้างอัตลักษณ์ที่มีลักษณะเฉพาะให้กับกลุ่มของตนเองสร้างความเป็นตัวตนโดยใช้ความหมายเชิง สัญลักษณ์ โดยภาษาเฉพาะของกลุ่มเป็นภาษาที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เช่น คำว่า ชิว ๆ มีองค์ เพราะภาษามีความหมายเฉพาะ วัยรุ่นกลุ่มนี้จึงได้คิดประดิษฐ์คำภาษา ขึ้นมาใหม่ อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับ และนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในกลุ่มวัยรุ่น การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นที่เกิดจากการเลียนแบบ วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยมีการใช้สื่อเข้ามาเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในงานวิจัย ได้ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มหญิงล้วน 4 คนและใช้แหล่งข้อมูลจาก เอกสาร บทความงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น ภาษา พื้นที่ทางสังคมมาเป็นตัวอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดย ข้อสรุปของงานวิจัยได้แก่ เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้มีการคิดคำใหม่ได้ทั้งหมด 136 คำ แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม คือ กลุ่มคำที่คิดขึ้นเอง, กลุ่มคำที่พัฒนาจากคำเดิม, กลุ่มคำที่มาจากการเลียนแบบ, กลุ่มคำที่มาจาก ภาษาอังกฤษ, กลุ่มคำที่มาจากการได้ยิน ได้ฟังจากบุคคลอื่น ซึ่งการแพร่กระจายของกลุ่มคำเหล่านี้มักมีสื่อ เป็นตัวกลางในการส่งผ่านข้อมูลทั้งสิ้น

9) แนวคิดเรื่องสื่อและเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อสังคมอีกหนึ่งแนวคิดจากทฤษฎีการสื่อสารที่ ได้รับการพูดถึงเป็นวงกว้างคือ ทฤษฎีเข็มฉีดยา (Hypodermic needle Theory) ตามแนวคิดของ H.D. Laswell ให้ข้อคิดเกี่ยวกับผู้ส่งสารหรือองค์กรต่าง ๆ ที่มีสื่ออยู่ในมือจะมีอำนาจและบทบาทสำคัญมาก ที่สุด เนื่องจากเป็นกลุ่มที่สามารถเขียนข่าวกำหนดทิศทางของข่าวหรือแม้กระทั่งเลือกข่าวที่จะนำเสนอ ไปยังผู้รับได้ โดยวิธีต่าง ๆ ส่งผลกระทบไปในวงกว้าง คล้ายกับการฉีดยารักษาผู้ป่วยที่ยาสามารถทะลุ ผิวหน้าเข้าสู่กระแสเลือดไปรักษาอาการต่าง ๆ ได้ทันที ไม่ต่างอะไรกับสื่อที่ส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับ สารโดยตรง ทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้รับสารโดยตรง และกระจายไปยังส่วนต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง และ ได้ผลอย่างรวดเร็วเพราะมีจำนวนผู้รับสารเป็นจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดปฏิกิริยา หรือพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงไปตามที่ผู้ส่งข่าวสารต้องการ เท่ากับว่าผู้ส่งสารใช้สื่อเพื่อให้มีการกระจายข้อมูลข่าวสาร เป็นวงกว้าง ทำให้สื่อมีอิทธิพลในสังคม และทฤษฎีเข็มฉีดยานี้เองถูกใช้ประโยชน์อย่างมากในสังคม เผด็จการ เนื่องจากสามารถให้ข้อมูลข่าวสารในลักษณะมอมเมาประชาชนเพื่อให้เห็นด้วยกับตน

10) การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงของ โซเชียลมีเดียที่เปลี่ยนไปในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา จัสติน โรเซนสไตน์ ผู้ร่วมคิดค้นปุ่มไลค์บน เฟซบุ๊กบอกว่าเขาเศร้าใจมากที่ทุกวันนี้ปุ่มไลค์กลายเป็นหนึ่งในปัจจัย ที่ทำให้คนรุ่นใหม่เป็นโรคซึมเศร้า ที่เกิดจากการเสพติดการยอมรับในโลกออนไลน์ การรู้สึกเอา ความรู้สึกไปยึดติดกับ การไลค์ การเลิฟ การแชร์ และคอมเมนต์ต่างในโซเชียลมีเดีย “ในตอนที่ผมคิดค้น ปุ่มนี้ขึ้นมา ผมหวังแต่เพียงว่ามันจะช่วยเปิดโอกาสให้คนได้ส่งต่อความรู้สึกดี ๆ ต่อกัน” โรเซนสไตน์

เล่าผ่านสารคดีด้วยความเศร้าใจ อ้างอิงข้อมูลจากศูนย์ป้องกันควบคุมโรคของสหรัฐฯ ว่าอัตราการฆ่าตัวตายของเด็กหญิงสาวในสหรัฐฯ เพิ่มขึ้นอย่างน่าใจหาย โดยในสิบปีที่ผ่านมาหมู่วัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 70 และเยาวชนอายุ 10-14 ปี ฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นร้อยละ 151 จุดที่น่าสนใจคือช่วงเวลาสำคัญที่พลิกผันเปลี่ยนจังหวะตัวเลขอย่างก้าวกระโดด เกิดขึ้นในปี 2009 ซึ่งในสารคดีบอกไว้ว่าเป็นปีที่โซเชียลมีเดียเริ่มเข้าถึงโทรศัพท์มือถืออย่างกว้างขวาง โซเชียลมีเดียที่ส่งผลต่อสังคมและประชาธิปไตย ยกตัวอย่างสองกรณีที่โซเชียลมีเดียสร้างผลกระทบโดยตรง ข่าวดราม่าและคอนเทนต์สุดโต่งที่ส่งผลต่อการเลือกตั้ง เป้าหมายหลักของอาวุธออนไลน์เหล่านี้คือประเทศที่มีการเลือกตั้งแต่เปราะบางเรื่องการรับรู้สื่อ เช่นสหรัฐฯ และบราซิล โดยผลการเลือกตั้งถูกกำหนดโดยกระแสข่าวปลอมที่ปล่อยออกมา ในสารคดียังบอกด้วยว่ารัสเซียนั้นไม่จำเป็นต้องแฮกระบบของเฟซบุ๊กเลย เพียงแต่ใช้ระบบที่เฟซบุ๊กมีอยู่แล้ว ก็สามารถเข้าไปเปลี่ยนทิศทางการคิดของคนได้ โดยเริ่มต้นจากคนที่มักจะหลงเชื่อในทฤษฎีสมรู้ร่วมคิดต่าง ๆ ค่อย ๆ ขยายกลุ่มคนออกไปในวงกว้างมากขึ้นเรื่อย ๆ การเลือกเนื้อหาที่ทำให้คนเสพติดและอยู่กับโซเชียลมีเดีย สารคดีเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างวิกิพีเดียกับโซเชียลมีเดีย โดยบอกว่าถ้าคุณเข้าวิกิพีเดีย คุณจะเจอข้อมูลเดียวกัน ไม่ว่าคุณจะเป็นใครและอยู่ที่ไหนในโลกใบนี้ แต่ถ้าคุณเข้าโซเชียลมีเดีย ต่อให้คุณเรียนมาจากโรงเรียนและมหาวิทยาลัยเดียวกัน ทำงานที่เดียวกัน แต่ชุดข้อมูลที่คุณจะได้เลือกอ่าน มันจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ข้อกังวลที่ตามมาจากรื่องนี้คือเรื่อง Confirmation Bias หรือการการที่คนเราส่วนใหญ่มักจะแสวงหาแต่ข้อมูลที่รองรับความเชื่อที่เรามีอยู่แล้ว ตั้งแต่ต้นเท่านั้น สารคดีบอกว่าปัญหา Confirmation Bias นี้ส่งผลกับความแตกแยกทางการเมืองของคนในสหรัฐฯ โดยคนอเมริกันไม่เคยอยู่ในจุดที่เห็นต่างและมองฝั่งตรงข้ามเป็นศัตรูกันมากขนาดนี้มาก่อน

11) ระบบทุนมือที่มองไม่เห็น ที่ชักใยอยู่เบื้องหลัง ในตอนหนึ่งสารคดีได้ชี้ว่าแท้จริงแล้ว คนที่ทำงานอยู่กับโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เหล่านี้ ใช่ว่าจะมีเจตนาเลวร้ายขนาดที่ว่าการให้โซเชียลมีเดียเข้ามาทำลายมนุษยชน พวกเขาหลายคนยังคงมีเจตนาใช้แพลตฟอร์มในด้านดี ๆ แต่สิ่งที่เข้ามาครอบงำคือกลไกของระบบทุน โดยมีการเปรียบเทียบว่าระบบทุนทุกวันนี้มันมีความโหดร้ายของมันอยู่แล้ว “วาฟที่ตายราคาแพงกว่าวาฟที่ยังมีชีวิตอยู่ ดันไม้ที่ตายก็มีราคาแพงกว่าดันไม้ที่ยังมีชีวิตอยู่เช่นกัน เมื่อเป็นแบบนี้แล้ว กลไกของระบบทุนมันก็เอื้อให้คนเลือกทำในสิ่งที่ไม่ควรทำ” โซเชียลมีเดียย่อมออกแบบให้คนเสพติด เพื่อการใช้งานบนแพลตฟอร์มที่นานที่สุดอยู่แล้ว แต่โทษของมันที่ส่งไปในวงกว้างนั้นเกิดจากกลไกของระบบทุนที่ช่วยผลักดันให้มันเกิดพลังมหาศาล

12) ความกังวลระยะยาว ทางออกระยะสั้น อดีตผู้บริหารของโซเชียลมีเดียชื่อดังเหล่านี้ ล้วนกังวลกับอนาคตภายใต้บรรยากาศการเสฟสื่อเหล่านี้ ความกังวลว่าจะเกิดสงครามการเมือง ความกังวลว่า

ประชาธิปไตยจะถูกกลืนค่าลงการแก้ปัญหาในระยะสั้น ส่วนใหญ่ล้วนบอกว่าพวกเขาไม่อนุญาตให้ลูกของพวกเขาเองใช้โซเชียลมีเดีย ถ้ามีให้ใช้ก็ต้องมีกฎ เช่นอดีตผู้บริหารรายหนึ่งบอกว่าเขามีสามกฎคือ

12.1) ห้ามเอาโทรศัพท์เข้าไปในห้อง ก่อนนอน

12.2) ไม่ให้ใช้โทรศัพท์ก่อนอายุ 16 ปี เพราะในวัยมัธยมต้น พัฒนาการยังไม่ดีพอที่จะรับมือ

12.3) เมื่อถึงวัยที่ใช้แล้ว ก็กำหนดระยะเวลาการใช้งานนอกจากนี้พวกเขายังเชื่อมั่นยังมีจุดเปลี่ยนได้ และหวังว่าโซเชียลมีเดียจะไม่กลายเป็นอาวุธที่รุนแรงแบบที่พวกเขากังวลกัน

13) การเข้ามามีบทบาทของ AI กับงานในสายตาของคนดังแห่งยุค “AI will make jobs kind of pointless” AI จะทำให้อาชีพของคุณเหมือนไร้ความหมายไปเลยกล่าวโดย Elon Musk ระหว่างการได้วาทิกับ Jack Ma ในเรื่องของ AI กับอาชีพของคนในอนาคตในงาน World Conference on Artificial Intelligence (WAIC) ปีที่แล้ว Elon Musk คิดว่าอาชีพสุดท้ายของมนุษย์คือนักพัฒนา Software AI ก่อนที่สุดท้ายแล้ว AI จะเขียน software ด้วยตัวเองเป็น (ถ้าเป็นคนอื่นพูดเราคงคิดว่าเขาพูดเล่นแต่นี่ดันมาจาก Elon Musk คนพูดจริงทำจริง) แต่ดูเหมือนจะมีแค่ Elon Musk คนเดียวที่มีมุมมองของ AI แบบ extreme ในทางกลับกัน Tech Entrepreneur คนอื่นอย่าง Bill Gates Jack Ma และ Jeff Bezos กลับมองเรื่อง AI กับอาชีพในแง่บวก พวกเขาเหล่านี้มองการมาของ AI เป็นการท้าทายเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งที่เทคโนโลยีแห่งยุคได้ทำมาตลอดในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ อาชีพเดิม ๆ ที่ทำงานได้มีประสิทธิภาพน้อยกว่า AI จะถูกแทนที่แน่นอนว่าในระยะสั้น AI อาจจะทำให้เกิดการตกงานครั้งมหาศาล แต่ในระยะยาวแล้วมันจะมีอาชีพใหม่ๆ ที่ได้รับผลประโยชน์จาก AI โผล่ออกมา ยกตัวอย่างเช่นการมาของ Social Network นั้นได้เข้ามาสั่นสะเทือนวงการสื่อและโฆษณาทางทีวีเป็นอย่างมาก บริษัทผู้ผลิตรายการทีวีหลายรายต้องปลดพนักงานจำนวนมากเพื่อลดต้นทุน แต่การมาของ Social Network ก็ก่อให้เกิดอาชีพใหม่จำนวนมากเช่น Influencer Blogger Content Creator และอื่น ๆ อย่างไรก็ตามมันก็มีความกังวลที่ว่าหากเป็นกรณีของ AI แล้วอัตราการเกิดขึ้นของอาชีพใหม่อาจจะไม่เร็วเท่าอาชีพเก่าที่หายไปเพราะเรากำลังพูดถึงเทคโนโลยีที่สามารถตัดสินใจและพัฒนาตัวเองได้ด้วยซึ่งเป็นสิ่งที่เราไม่เคยเจอมาก่อนในอดีต Kai Fu Lee ได้คาดการณ์ไว้ว่าการแทนที่ของอาชีพจาก AI จะเกิดขึ้นเร็วจนเราไม่ทันตั้งตัวเพราะปัจจัยทางด้านพื้นฐานของเทคโนโลยีที่แตกต่าง หากเราย้อนกลับไปในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมนวัตกรรมใหม่ๆ นั้นเกิดขึ้นจากการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องจักรและหุ่นยนต์ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็น Hardware การแพร่หลายของนวัตกรรมเหล่านี้จึงเป็นไปได้โดยง่ายเพราะต้องใช้เวลาในการผลิตและขนส่งที่นาน แต่ AI เป็น software มันสามารถถูกส่งไปที่ไหนก็ได้ในโลกได้ทันทีและพร้อมใช้งานได้เลย งานประเภทไหน

ที่จะอยู่รอดในสายตาผู้เชี่ยวชาญอย่างที่เราได้ยกตัวอย่างไปแล้วไม่เพียงแต่อาชีพที่ต้องใช้แรงงานเท่านั้นที่จะถูกแทนที่โดย AI แต่อาชีพที่ต้องใช้ความถนัดเฉพาะทางหรืออาชีพระดับชั้นบริหารก็อาจจะโดน AI แย่งงานได้เช่นกัน แล้วเราจะเอาอะไรมาวัดละว่าอาชีพที่เราทำอยู่มีความเสี่ยงแค่ไหนที่จะถูก AI แทนที่ในอนาคต Kai Fu Lee นักวิจัยด้าน AI ชื่อดังคนเดิมมีคำตอบมาให้ครับ เขาได้แบ่งอาชีพออกเป็นสี่กลุ่มใหญ่ๆ ซึ่งก็คือ Safe Zone (โซนปลอดภัย) Danger Zone (โซนอันตรายมาก) Human Veneer (โซนอันตรายน้อย) Slow Creep (โซนอันตรายน้อย) สำหรับอาชีพใช้แรงงาน Lee มองว่า เรื่องมนุษย์สัมพันธ์ ความละเอียดอ่อน และความคงที่ของสภาพแวดล้อมคือปัจจัยสำคัญที่จะบอกได้ว่าอาชีพไหนจะถูก AI แทนที่ งานที่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์สูงมีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ ไม่ว่า AI จะฉลาดแค่ไหนมันก็ไม่สามารถที่จะเลียนแบบมนุษย์สัมพันธ์ระหว่างคนกับคนได้ งานที่ต้องใช้ความละเอียดอ่อนในการทำงานสูงมีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ ในปัจจุบันถึงแม้เราจะมีหุ่นยนต์ที่ควบคุมโดย AI มาทำงานบางประเภทเช่นหุ่นยนต์แยกสินค้าที่ควบคุมโดย AI จะจำแนกสินค้าได้เองโดยอัตโนมัติและสั่งการหุ่นยนต์ให้แยกสินค้าไปในที่ ๆ ต้องการ นี่ก็ตัวอย่างของงานที่ใช้ความละเอียดอ่อนต่ำ แต่ถ้างานที่ต้องใช้ความละเอียดอ่อนสูงเช่นพนักงานนวดในสปาซึ่งต้องคำนวณแรงบีบนวดและตำแหน่งที่แม่นยำในการนวดลูกค้า งานประเภทนี้ต้องใช้ความละเอียดอ่อนเยอะสูงซึ่งหุ่นยนต์ในปัจจุบันยังไม่สามารถพัฒนาไปถึงจุดนั้นได้ งานที่มีสภาพแวดล้อมในการทำงานที่ไม่คงที่มีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ อย่างที่เราได้กล่าวไปแล้วในบทก่อนๆ ว่า Narrow AI จะสามารถทำเฉพาะทางตามที่มันถูกฝึกมาเท่านั้น ดังนั้น AI จะไม่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมไม่คงที่ได้ดี ยกตัวอย่างเช่นช่างออกแบบทรงผมจะต้องเจอกับลูกค้าที่มีหน้าตา สไตล์และความชอบที่แตกต่างกันหลาย ๆ คน

13.1) กลุ่มอาชีพที่ถูกแบ่งออกโดยปัจจัยทั้ง 4 ปัจจัย

13.1.1) Safe Zone (โซนปลอดภัย): อาชีพใน Safe Zone คืออาชีพที่น่าจะปลอดภัยจากการถูก AI แทนที่ อาชีพเหล่านี้ต้องใช้ใช้มนุษย์สัมพันธ์สูง ความละเอียดอ่อนสูงและมีสภาพแวดล้อมในการทำงานไม่คงที่เช่น นักออกแบบทรงผม นักกายภาพบำบัด นักฝึกสุนัข และพยาบาลดูแลคนแก่

13.1.2) Danger Zone (โซนอันตรายมาก): อาชีพใน Danger Zone คืออาชีพที่มีความเสี่ยงสูงมากที่จะโดน AI แย่งงานในอนาคตอันใกล้ อาชีพเหล่านี้เป็นอาชีพที่ไม่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์ ไม่ต้องใช้ความละเอียดอ่อนและมีสภาพแวดล้อมในการทำงานที่คงที่เช่น พนักงานขับรถบรรทุก พนักงานล้างจาน ชาวสวน พนักงานแคชเชียร์ และพนักงานเย็บปักเสื้อผ้า

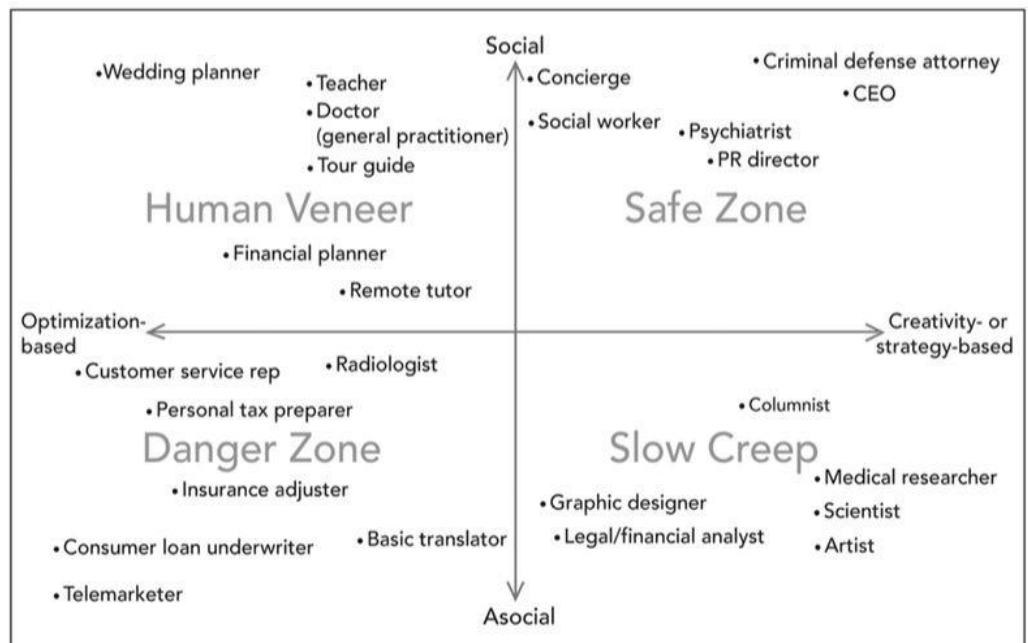
13.1.3) Human Veneer (โชนอันตรายน้อย): อาชีพในกลุ่ม Human Veneer คืออาชีพที่มีความเสี่ยงจะถูก AI แทนที่แต่ยังไม่น่าจะเป็นภายในอนาคตอันใกล้ อาชีพเหล่านี้เป็นอาชีพที่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์สูงแต่ไม่ต้องการความละเอียดอ่อนและมีสภาพแวดล้อมในการทำงานที่คงที่เช่น บาร์สตาร์ บาร์เทนเดอร์ พนักงานต้อนรับโรงแรมหรู และพนักงานเสิร์ฟ ความเสี่ยงของอาชีพเหล่านี้ในอนาคตคือถ้าคนในอนาคตเริ่มให้ความสำคัญกับเรื่องมนุษย์สัมพันธ์น้อยลง อาชีพเหล่านี้สามารถถูก AI เข้ามาแทนที่ได้อย่างรวดเร็ว

13.1.4) Slow Creep (โชนอันตรายน้อย): อาชีพในกลุ่ม Slow Creep คืออาชีพที่มีความเสี่ยงจะถูก AI แทนที่แต่ยังไม่น่าจะเป็นภายในอนาคตอันใกล้ อาชีพเหล่านี้เป็นอาชีพที่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์ต่ำแต่ต้องใช้ความละเอียดอ่อนและมีสภาพแวดล้อมในการทำงานที่ไม่คงที่เช่น คนขับแท็กซี่ แม่บ้าน คนงานก่อสร้าง และ ปลูก. ความเสี่ยงของอาชีพเหล่านี้คือการพัฒนาของหุ่นยนต์และ AI ที่ควบคุม ในตอนนี้เราจะพบว่ายังไม่มีหุ่นยนต์ AI ตัวไหนที่มีความแม่นยำมากพอจะแทนที่แม่บ้านอาชีพได้ในเรื่องทำความสะอาด ไม่มีหุ่นยนต์ AI ก่อสร้างตัวไหนที่มีความยืดหยุ่นเพียงพอจะแทนที่คนงานก่อสร้างที่ต้องทำทุกอย่างไม่ว่าจะฉาบปูน ขาแนว หรือเชื่อมเหล็กได้ แต่ถ้าวันหนึ่งหุ่นยนต์นั้นมีความสามารถที่ทำได้เรื่องละเอียดอ่อนได้และมี AI ที่ฉลาดมากพอจะรับมือกับสภาพแวดล้อมที่ไม่คงที่ได้ อาชีพเหล่านี้ก็จะถูก AI ทดแทนได้อย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน สำหรับอาชีพใช้ความคิด Lee มองว่า เรื่องมนุษย์สัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์และการวางกลยุทธ์คือปัจจัยสำคัญที่จะบอกได้ว่าอาชีพไหนจะถูก AI แทนที่งานที่ต้องใช้มนุษย์สัมพันธ์สูงมีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ ไม่ว่า AI จะฉลาดแค่ไหนมันก็ไม่สามารถที่จะทำงานร่วมกับมนุษย์ได้แบบมนุษย์ด้วยตัวเอง

งานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์สูงมีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ ในปัจจุบันถึงแม้เราจะมี AI บางชนิดที่สามารถประดิษฐ์งาน creative ได้แต่เมื่อเทียบกับงานฝีมือมนุษย์แล้ว AI ยังต้องพัฒนาอีกเยอะถึงจะสามารถสร้างผลงานที่ทัดเทียมกันออกมาได้ งานที่ต้องอาศัยการวางกลยุทธ์มีความเสี่ยงที่จะถูก AI แย่งงานต่ำ ถึงแม้ว่าเราจะมี AI ที่เล่นเกมส้วางกลยุทธ์ขั้นเทพอย่าง AlphaGo แต่ AI เหล่านี้ก็ยังไม่สามารถเอามาใช้งานนอกสภาพแวดล้อมที่จำกัดได้เช่นในโลกของการทำงานจริง ๆ ที่มีปัจจัยทั้งภายนอกและภายในต่าง ๆ มากมาย

13.2 หนทางในการเอาตัวรอดจากการถูก AI แย่งงาน

13.2.1) หากเราอยู่ในกลุ่มอาชีพเสี่ยงที่จะถูก AI ทดแทนเราต้องรีบเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ทันที ประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติก็เป็นเครื่องพิสูจน์แล้วว่าไม่มีอะไรสามารถต้านทานความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ ในสมัยยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในอังกฤษมีการต่อต้านจากกลุ่มแรงงานที่โดนเครื่องจักรแย่งงานจำนวนมาก แรงงานเหล่านี้ถึงกับไปทำลายเครื่องจักรที่มาแย่งงานพวกเขาเลยด้วยซ้ำ ทั้งยังเรียกร้องให้รัฐบาลสั่งห้ามการใช้เครื่องจักรเหล่านี้ แต่สุดท้ายเราก็เห็นแล้วว่าความพยายามเหล่านั้นไม่เป็นผลในโลกของทุนนิยมเราไม่สามารถคาดหวังให้รัฐบาลมาช่วยเหลือโดยการสั่งห้ามเทคโนโลยีที่มาแย่งงานของเราได้เพราะประชาชนส่วนใหญ่คือผู้ที่ได้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอันนั้น นั่นคือเหตุผลที่เราต้องพึ่งพาตัวเองโดยการออกจาก Comfort Zone เพื่อไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยเร็วที่สุด โลกนี้ยุคสมัยนี้เป็นยุคที่การศึกษาเปิดกว้างมาก เราสามารถเรียนรู้เกือบทุกอย่างทั้งภายในและภายนอกโลกผ่านอินเทอร์เน็ต การเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ จึงถูกและง่ายกว่าเมื่อก่อนมาก



Risk-of-Replacement: Cognitive Labor

บทที่ 3

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

วิธีการดำเนินการศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลโดยใช้เครื่องมือและแบบสอบถาม เพื่อศึกษาอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตในสังคม โดยมีวิธีการดำเนินการดังนั้นการเลือกพื้นที่การศึกษา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการเก็บรวบรวม ข้อมูลการจัดการ และการเก็บข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การเลือกพื้นที่ในการศึกษา

ในงานวิจัยเรื่อง “อนาคต” ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา และมีชมในเขตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลวิจัยพบว่า สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่คือ สถานศึกษา และที่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับผลรายงานการวิจัยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ คือสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือสถานศึกษา และที่บ้าน ช่วงเวลาที่ใช้ในวันธรรมดามากที่สุดคือ 15.01-20.00 น. และในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 13.01-20.00 น. เนื่องจากเวลาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน สอดคล้องกับผลรายงานการสำรวจกลุ่มใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2552 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ และงานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในเขตกรุงเทพมหานคร ของพรทิพย์ วิจิตรรัตนชัย

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

จำนวน 150 คน มีสัดส่วนเพศชายร้อยละ 44.0 และเพศหญิงร้อยละ 56.0 ซึ่งเพศหญิงมีจำนวนมากที่สุด มีการแบ่งช่วงอายุออกเป็น 2 กลุ่มช่วงอายุ โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีสัดส่วนกลุ่มช่วงอายุมากที่สุดคือ ช่วงอายุ 20- 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 65.3 และส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาเป็นร้อยละ 54.0

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเก็บและรวบรวมข้อมูลในรูปแบบทั้งในรูปแบบข้อ มูลปฐมภูมิและข้อมูล ทุติภูมิ เนื่องจากส่วนหนึ่งเป็นการศึกษาเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คนและอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีในลักษณะต่าง ๆ อีกทั้งยังมีการเก็บข้อมูลจริงในปัจจุบันเพื่อใช้อธิบายถึงการ เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ(Primary Data) ข้อมูลปฐมภูมิเป็นข้อ มูลที่ได้จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาที่เป็นข้อมูลจริงจากกลุ่มตัวอย่าง โดยข้อมูลทั้งหมดจะเน้นศึกษาอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตในสังคมโดย ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่มีการบอกเวลาปรากฏให้เห็นตามสื่อ และเทคโนโลยีที่กลุ่มเป้าหมายพบเจอในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะสื่อและเทคโนโลยี อย่างกลุ่มนักศึกษาสื่อ และมีเดีย โดยสิ่งที่เกิดขึ้น เหล่านี้อาจส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อรูปแบบวิถีชีวิตของกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 แบบสอบถามออนไลน์ การแจกแบบสอบถามโดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกข้อมูล ผ่านแท็บเล็ตแทนการให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามด้วยปากกาใน รูปแบบทั่วไป โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำการกรอกข้อมูลผ่าน Google Form หรือ Google Spreadsheet ที่ถูกสร้างขึ้นมาผ่านใน ระบบออนไลน์ แทนการแจกแบบสอบถามในรูปแบบเดิม

3.3.2 ข้อมูลทุติภูมิ ข้อมูลทุติภูมิเป็นข้อมูลที่ได้จากการศึกษารวบรวมข้อมูลจากแหล่งสถานศึกษาที่ได้ เก็บรวบรวมไว้ให้ศึกษาจากหน่วยงานหรือผู้ที่สนใจศึกษาก่อนหน้านี้ข้อมูลทางเอกสารที่ผ่านการแปลโดยผู้เชี่ยวชาญในเป็นภาษาที่สามารถอ่านได้หนังสือบทความ และประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของสื่อและ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือหนังสือที่มีความเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีแหล่งรวบรวมข้อมูลภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ จาก สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และห้องสมุดที่รวบรวมหนังสือของสาขาศิลปะ และการออกแบบสื่อ ในส่วนของหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นการรวบรวม ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและหนังสือบทความที่เกี่ยวข้องกับสื่อและเทคโนโลยี รูปแบบการเปลี่ยนแปลงของสื่อ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีใน

อดีตที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตในสมัยนั้นและในที่สุดท้ายคือ ส่วนของห้องสมุดของทางสาขา ตั้งอยู่ในสาขาศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มีการเก็บข้อมูล เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องชีวิต และการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

3.3.3 การจัดการและการเก็บ ข้อมูล เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการใช้ในการศึกษาแล้ว จะสามารถแยกข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน คือข้อมูลในส่วนที่พัฒนาการของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภายในสื่อและเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ และส่วนที่สอง จะเป็นข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ในส่วนแรกจะทำการจัดเก็บข้อมูลโดยเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาการของสื่อที่ ปรากฏการบอกเวลาและอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น ส่วน ๆ เพื่อความชัดเจนในการดำเนินงาน จากนั้นทำการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลในรูปแบบเอกสารเบื้องต้น เนื่องจากข้อมูลที่ได้ศึกษารวบรวมมานั้น มีลักษณะเป็นข้อมูลที่มีความกระจัดกระจาย อาจมีเนื้อหา บางส่วนที่เกินความต้องการและไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนั้นเมื่อได้ข้อมูลเบื้องต้นมาแล้ว จะต้องนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษารวบรวมเหล่านั้นมาทำการคัดเลือกข้อมูลที่เป็ประโยชน์ เพื่อเลือกเก็บข้อมูลเฉพาะที่เป็นประโยชน์กับการศึกษาเท่านั้น จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามา วิเคราะห์แยกแยะอีกครั้งเพื่อทำการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลเพื่อให้สามารถดึงข้อมูลที่ต้องการจะใช้ได้อย่างถูกต้องและรวดเร็วในอนาคต เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง สมบูรณ์ครบถ้วนมีความ น่าเชื่อถือตรงตามวัตถุประสงค์อีกทั้งยังทำให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำมาต่อยอดได้โดยตรงและ ส่งผ่านความรู้ไปยังผู้อ่านได้อย่างถูกต้อง ในส่วนของการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย จะมีการเก็บข้อมูลและรักษาข้อมูลใน ลักษณะแบบสอบถามออนไลน์ซึ่งเป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ทำให้ง่ายต่อการวิเคราะห์และจัดระเบียบ ข้อมูลถึงแม้จะมีการเก็บข้อมูลในรูปแบบออนไลน์แต่เป็นการเก็บข้อมูลออนไลน์แบบปิด คือผู้ศึกษาเท่านั้น จะสามารถเข้าไปเปิดแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายทำการตอบแบบสอบถามได้ซึ่งผู้ศึกษาจะนำแท็บเล็ตทำการเข้าระบบแบบสอบถามไปให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม โดยตรงผู้ตอบแบบสอบถามจะมีหน้าที่เพียงคลิกเลือกตอบแบบสอบถามเท่านั้น ในส่วนของการสัมภาษณ์จะเป็นการสัมภาษณ์โดย การบันทึกไฟล์เสียง โดยใช้เครื่องบันทึกเสียง จากนั้นนำไฟล์เสียงมาถอดเสียงแล้วสรุปเป็น ข้อความจากนั้นทำการบันทึกข้อความเป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ง่ายต่อการจัดเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป

3.4 ทำการเก็บข้อมูลรวบรวม

เป็นไฟล์อิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อการป้องกัน ข้อมูลศูนย์หาย ส่วนการเก็บข้อมูล และสรุปข้อมูลนั้น จะเป็นการเขียนเชิงบรรยาย เป็นรูปแบบการบรรยายให้เห็นถึงภาพรวมของข้อมูลที่ได้ ทำการเก็บรวบรวมมา โดยจะคัดเอา เฉพาะข้อ มูลเกี่ยวข้องกับการศึกษาเท่านั้น หลังจากนั้นทำ การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล แก้ไขข้อผิดพลาด ตรวจสอบการสะกดคำต่าง ๆ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด ความสับสนจนทำให้เกิดการ ตีความหมายที่ผิดไปจากความหมายเดิมที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อถึง ซึ่งเป็น เรื่องที่เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะในภาษาเขียนที่สามารถตีความได้หลากหลายอาจทำให้ผู้อ่านเกิดการ ตีความหมายที่ ผิดเพี้ยนไปจากเดิมได้โดยง่าย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างข้อมูลต่าง ๆ และจัดเก็บข้อมูลเพื่อ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อามาหาจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ตาม วัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้อง และนำไปสู่การหาข้อสรุป เพื่อนำข้อมูลที่ได้ ไปวิเคราะห์สรุปผลตาม วัตถุประสงค์ต่อไป

3.5 อุปกรณ์และเครื่องมือในการศึกษา

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบไปด้วย

3.5.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ในการบันทึกข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงข้อมูล ตรวจสอบการ สะกดคำ โดยใช้ประกอบคอมพิวเตอร์(Software) ให้เกิดประโยชน์ สูงสุดในการใช้งาน รวมไปถึง ขั้นตอนการทำรูปเล่ม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้คือ โปรแกรมที่ใช้ในการจัดทำเอกสารทั่ว ไป ได้แก่โปรแกรม Microsoft Office ซึ่งได้รับ การสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และโปรแกรม Google Chrome ไว้สำหรับ เป็นตัวกลางเข้าสู่แบบสอบถาม

3.5.2 อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ใช้ในการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่ได้มีการเก็บ รวบรวม ในระบบทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อใช้หาข้อมูล เบื้องต้นก่อนไปเก็บ ข้อมูลในสถานที่จริงอีกทั้งยังมีความจำเป็นในการรับส่งข้อมูลเข้าไปยังพื้นที่เก็บข้อมูลออนไลน์ เพื่อความปลอดภัยในการจัดเก็บข้อมูลและป้องกันข้อมูลศูนย์หายอีกทั้งเป็นตัวรับส่งข้อมูลจาก แท็บเล็ตที่ใช้ในการเก็บแบบสอบถามไป ยังระบบ Cloud ที่เป็นตัวช่วยในการจัดเก็บ ข้อมูล และช่วยในการบันทึกแบบสอบถาม ที่กลุ่มตัวอย่างทำการบันทึกแบบสอบถามลงไป อีกทั้งยัง ช่วยในการสรุปผลรวบรวม ข้อมูลจากแบบสอบถามได้ง่ายขึ้น

3.5.3 เครือข่ายระบบ Cloud ของ Google เป็นพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกัน การสูญหายและง่ายต่อการเรียกใช้งาน อีกทั้งยังมีระบบ Google forms ที่ช่วยในการเก็บ ข้อมูลแบบสอบถามซึ่งทาง Google เปิดให้บริการฟรีภายใต้เงื่อนไขของบริษัท

3.5.4 แท็บเล็ตหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตและ รองรับการทำงานของระบบ Google forms เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม โดย จัดทำรูปแบบแบบสอบถามผ่านระบบ Cloud ที่ให้บริการโดยบริษัท Google ที่เปิด ให้บริการฟรีในปัจจุบัน เพื่อให้ง่ายต่อการเก็บข้อมูลในสถานที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะ แบบสอบถามที่เก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคม เมืองจะศึกษาอิทธิพลของการบอกเวลาที่ปรากฏในสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลกับวิถีชีวิตโดยเฉพาะในสังคม เพื่อศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อและเทคโนโลยีโดยจะเน้นศึกษาตาม กลุ่มเป้าหมายโดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งแบบสอบถามและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และเพื่อศึกษาถึงอิทธิพลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อ และเทคโนโลยีที่อาจส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวันที่ปรากฏให้เห็นตามสื่อและเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งแบ่งวิธีการศึกษาดังนี้

3.6.1 ศึกษาข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน เรื่องของอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการบอกเวลาจนกระทั่งอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีเหล่านั้นส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คนอย่างไร ลักษณะการศึกษาเป็นการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุด จากนั้นผู้ศึกษาจะนำข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมจากแหล่งต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์แยกแยะอย่างเป็นระบบลักษณะของการวิเคราะห์เป็นการวิเคราะห์โดยมุ่งเน้นให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่โดยอธิบายเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้หลักและทฤษฎีที่ได้ทำการศึกษาามาเพื่อนำ ไปสู่ข้อสรุป

3.6.2 การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลกับวิถีชีวิต โดยเริ่ม ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างในเชิงทฤษฎีซึ่งจะศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ตามร้านอาหารอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิต โดย

วิเคราะห์จากสื่อและเทคโนโลยีที่เข้ามาเป็นหนึ่งในปัจจุบันที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงเลือกที่จะทำการศึกษา โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่มี ความเชื่อมโยงกันมาวิเคราะห์ เพื่อเรียบเรียงหาจุดเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันในแต่ละข้อมูล และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์แยกแยะและอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกับรูปแบบการ เปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตของกลุ่มตัวอย่างที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อและ เทคโนโลยีโดยการวิเคราะห์จะมีลักษณะเป็นการบรรยายถึงอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีว่ามีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตแบบใดหนอย่างไร ตามกรณีศึกษา จากนั้นทำการเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ถึงการเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาที่ได้ เลือกศึกษา เพื่อให้เห็นถึงภาพรวมในการเปลี่ยนแปลงลักษณะการศึกษาจะเป็นการ วิเคราะห์เพื่อให้เห็นความเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะด้านสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง กับจุดประสงค์ จากนั้นนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน จากนั้นนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาวิเคราะห์เพิ่มเติมจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อและ เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตในสังคมเมือง

3.6.3 นำประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์ไปแล้วข้างต้นมาตั้งประเด็นคำถามเพื่อจัดรูปแบบสอบถามและบทสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เพื่อสอบถามข้อเท็จจริง ในประเด็นต่าง ๆ จากกลุ่มตัวอย่าง ในลักษณะการสุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มบุคคลทั่วไปที่เป็นเป้าหมาย โดยมีลักษณะเป็นคนสมัยใหม่ตามที่ ได้ระบุในขอบเขตประชากรเบื้องต้น ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงที่จะได้รับข้อมูลเหล่านี้ ทุกวัน ตามสื่อและเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้สามารถตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงหรือผลกระทบในด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้ซึ่งเป็นการศึกษาอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีส่งผลให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงสภาพ วิถีชีวิตในสังคม จะนำข้อมูลมาสรุปผลและ จัดเก็บข้อมูลแบบสอบถามที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างไว้ในระบบออนไลน์เพื่อป้องกันการ สูญหายและแบ่งตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ไว้

3.6.4 สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์สูงเป็นการ สัมภาษณ์ในรูปแบบตัวต่อตัวและเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงตาม ความต้องการของผู้ศึกษา ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์จากเก็บกลุ่มตัวอย่างในสถานที่จริง และเป็น บุคคลที่มีประสบการณ์จริง โดยนำ ข้อมูลที่ได้จัดเก็บรูปแบบไฟล์ อิเล็กทรอนิกส์ จากนั้น นำข้อมูลที่ได้มาสรุปวิเคราะห์ผลในลำดับ ต่อไป

3.6.5 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงสภาพวิถีชีวิตในสังคมเมือง โดยมีข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างและข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับ พัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลถึง การเปลี่ยนแปลงในรูปแบบต่าง ๆ ของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการบอกเวลาไม่ว่าจะเป็นข้อมูลในด้านวิถีชีวิต ข้อมูลพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง และ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างโดยตรงที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษา มาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงจุดเชื่อมโยงระหว่างอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อรูปแบบชีวิต โดยมีลักษณะงานเขียนเป็นงานเขียนเชิงบรรยาย เพื่อบรรยายให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ตลอดถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยใช้หลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการศึกษาเพื่อหาข้อสรุปที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ เมื่อได้ศึกษากระบวนการเปลี่ยนแปลงของสื่อและเทคโนโลยีแล้วจะทำให้เห็นถึง อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีเหล่านั้นสภาพชีวิตที่เปลี่ยนไปจากอิทธิพลของสื่อ และเทคโนโลยีเหล่านั้นในสังคมเมืองที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง และข้อมูลทั่วไปที่ เกี่ยวข้องกับพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงของการบอกเวลา โดยมีปัจจัยของสื่อและ เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัววิเคราะห์ในการศึกษาจากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในการศึกษาในส่วนต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นจะทำให้เราทราบถึงอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคมเมืองตามวัตถุประสงค์เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของการศึกษา

บทที่ 4

วิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์

การวิเคราะห์อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตในสังคม เมือง โดยศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของการบอกเวลาที่ปรากฏในสื่อ จากการสำรวจและทบทวนแนวคิดวรรณกรรมต่าง ๆ ที่กล่าวไวข้างต้น โดยจะมีการเรียงลำดับ ตามลำดับการศึกษาต่อไปนี้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของสื่อและเทคโนโลยีเกี่ยวกับการบอกเวลาที่อาจส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านวิถีชีวิต โดยจะเป็น การศึกษาถึงพัฒนาการของสื่อและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ การศึกษาและความเกี่ยวข้องระหว่างสื่อและเทคโนโลยีเหล่านั้นว่ามีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้คน และศึกษาจากแบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการ เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตเป็นการสรุปให้เห็นถึงภาพรวมของอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ว่ามีอิทธิพลอย่างไรบ้างในชีวิตประจำวัน และอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีเหล่านี้ส่งผลให้เกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้างในกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการเก็บข้อมูล

ในยุคปัจจุบัน เราไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับผลิตภัณฑ์ออนไลน์ที่เราใช้อีกต่อไปแล้ว แต่กลายเป็นเหล่าผู้ลงโฆษณาต่างหากที่จ่ายแทนเราซึ่งหมายความว่า หากเราไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินเพื่อซื้อบริการเหล่านี้ในโลกออนไลน์ นั้นมันทำให้เรากลายเป็นสินค้าแทนนั่นเอง ข้อมูลทุกอย่างของเรา ไม่ว่าจะเป็น พฤติกรรมการซื้อของ สิ่งที่เราชอบ คลิปวิดีโอที่เราดู สถานที่ที่เราเดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้มันได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่เหล่านี้แทนนั่นเองแน่นอนว่า บริษัทเหล่านี้กำลังแข่งกันดึงดูดความสนใจของเราให้อยู่กับแพลตฟอร์มของพวกเขาให้นานที่สุด โมเดลธุรกิจของพวกเขา ก็คือ การดึงให้ผู้คนติดอยู่กับหน้าจอตลอดเวลาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และความพยายามชักจูงเรา ความคิดของเรา และ สิ่งที่เราเป็น โดยการปรับพฤติกรรมเราทีละเล็กละน้อยแบบค่อยเป็นค่อยไปในพฤติกรรมและการรับรู้ของเราทุกคน นั้นแหละ คือ สิ่งที่เราเรียกว่า สินค้าขั้นยอดเลยทีเดียวนั่นคือตลาดรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อนของมนุษยชาติเราตั้งแต่การกำเนิดขึ้นของโลกเรามา นับล้าน ๆ ปี เป็นตลาดที่ขายอนาคตของมนุษย์เรา ซึ่งตลาดนี้ นี่เองที่ทำให้เงินให้บริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้ได้นับล้านล้านดอลลาร์ ส่งผลให้บริษัทอินเทอร์เน็ตทั้งหลาย กลายเป็นบริษัทที่ร่ำรวยที่สุดต้องบอกว่า ในยุคปัจจุบันนั้น สิ่งต่าง ๆ ที่เรากระทำบนโลกออนไลน์ ล้วนถูกจับจ้อง ถูกตามรอย ถูกประเมิน ทุก ๆ การกระทำที่เราได้ทำไป ล้วนถูกจับตาดูด้วยความระมัดระวัง และบันทึกไว้ไม่ว่าจะเป็นภาพใดบ้าง ที่เราหุยมอง และมอง

ข้อมูลเหล่านี้ทำให้บริษัทเทคโนโลยีใหญ่รู้ถึงขนาดที่ว่า ตอนไหนที่ใครเหงา พวกเขาสามารถรู้ได้ว่าตอนไหนที่ใครซึมเศร้า เป็นคนชอบเก็บตัว หรือ เข้าสังคม มีอาการทางประสาทชนิดใด ซึ่งพวกเขามีข้อมูลเกี่ยวกับเรามากยิ่งกว่า ที่ใครจะเคยคาดคิดในประวัติศาสตร์มนุษยชาติและที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้มันได้ถูกนำไปวิเคราะห์อยู่แทบจะตลอดเวลา โดยจะถูกนำไปป้อนเข้าสู่ระบบ ซึ่งแทบจะไม่มีมนุษย์คอยควบคุมมันอยู่เลยด้วยซ้ำ ซึ่งพลังของเทคโนโลยี AI Machine Learning ที่อยู่เบื้องหลังระบบเหล่านี้ ทำให้มันคาดการณ์ได้แม่นยำมากขึ้นเรื่อย ๆ ว่าเราจะทำอะไร และ เราเป็นใครพลังของเทคโนโลยี AI Machine Learning ที่ทำให้มีความแม่นยำมากขึ้นในการคาดการณ์พวกเขาได้สร้างโมเดล ที่คาดการณ์การกระทำของเรา ตัวอย่างเช่น เรามักจะเห็นว่า ระบบเหล่านี้สามารถที่จะทำนายได้ว่า วิดีโอแบบไหนที่จะทำให้เราต้องดูต่อไป และถูกผูกติดกับแพลตฟอร์มของพวกเขาไปเรื่อย ๆ แม้กระทั่งเรื่องของอารมณ์ ที่ระบบพวกนี้สามารถทำนายได้ว่า อารมณ์แบบไหนที่สามารถกระตุ้นเราได้ ต้องบอกว่าบริษัทเทคโนโลยีพวกนี้ นั้นพวกเขามีเป้าหมายหลักอยู่ 3 ประการ ก็คือ หนึ่งคือ เป้าหมายด้านการมีส่วนร่วม เพื่อเพิ่มการใช้งาน และเพื่อให้เรานั้นเลื่อนหน้าจอต่อไป สองคือ เป้าหมายด้านการเติบโต เพื่อคอยดึงเรากลับมา และทำให้เราต้องชวนเพื่อนของเรามาให้ได้มากที่สุด และสุดท้ายก็คือ เป้าหมายด้านการโฆษณา เพื่อให้แน่ใจว่าขณะที่สิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นนั้น พวกเขาสามารถทำเงินได้มากขึ้นจากการโฆษณานั้นเองและพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการจะบรรลุเป้าหมาย 3 ประการข้างต้นได้นั้นคือ เหล่าบริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ลงทุนเงินมหาศาล ในการสร้างเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพสูงสุดในการชักจูงคนได้มากยิ่งขึ้นซึ่งเทคโนโลยีการชักจูงนั้น มีการสร้างเป็นหลักสูตรสอนอย่างเป็นจริงเป็นจัง แม้กระทั่งในมหาวิทยาลัยอย่างสแตนฟอร์ดเองที่ มีเหล่าพนักงานของบริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่เหล่านี้เข้ามาเรียน เพื่อจะสร้างวิธีการออกแบบยังงี่ที่จะสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมคนให้เป็นไปในอย่างที่พวกเขาต้องการได้มากที่สุดตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ Facebook ได้ทำสิ่งที่พวกเขาเรียกว่า “การทดลองการแพร่ระบาดระดับใหญ่” ในการทำให้คนไปลงคะแนนเสียงในการเลือกตั้งกลางเทอมมากขึ้นได้อย่างไรและสิ่งที่น่าสนใจก็คือ พวกเขาพบว่าพวกเขาสามารถทำแบบนั้นได้ ซึ่งทำให้พวกเขาได้ข้อสรุปที่สำคัญก็คือ ระบบของพวกเขาสามารถสร้างผลกระทบ ต่อพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริง และความรู้สึกริจริงของมนุษย์ได้ โดยที่ผู้ใช้งานแทบจะไม่รู้ตัวเลยเสียด้วยซ้ำพวกเขามีทีมวิศวกรยอดเยี่ยม ที่มีหน้าที่ในการ Hack จิตวิทยาของมนุษย์โดยใช้วิธีการที่จะเจาะลึกลงไปในห้องสมองของเรา และทำการปรับเปลี่ยนนิสัยบางอย่างในตัวเราจากข้างใน และสุดท้ายก็สามารถป้อนคำสั่งเราได้ ในระดับที่ลึกลงไป โดยที่เราแทบจะไม่รู้ตัวเลยด้วยซ้ำ และนั่นคือการที่พวกเขากำลังใช้ประโยชน์จากจุดอ่อนของจิตใญ่มนุษย์นั่นเองแต่น่าสนใจคือ สำหรับวัยเด็กแล้วนั้น การกระทำเหล่านี้ไม่ได้เพียงแค่ ดึงความสนใจของเขาเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ Social Media ได้เริ่มเจาะลึกเข้าไปเรื่อย ๆ ในก้านสมองของพวกเขา และทำการเข้ายึดอัตลักษณ์ กับความรู้สึกว่าตัวเองมีค่าของเด็ก ๆ และนี่เองที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ ตามมา จากงานวิจัยพบว่าวัยรุ่นอเมริกัน มีปัญหาเรื่องโรคซึมเศร้า และความหวาดวิตกเพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล โดยเริ่มตั้งแต่ปี 2011 และ 2013 จากจำนวน

เด็กสาววัยรุ่นจาก 100,000 คนของประเทศ ที่ต้องเข้ารับการรักษาตัวที่โรงพยาบาลทุก ๆ ปี เนื่องจากการกรีดข้อมือตัวเอง หรือไม่ก็ทำร้ายตัวเอง ซึ่งต้องบอกมาก่อนหน้านี้เรื่องราวเหล่านี้มันเป็นตัวเลขที่ค่อนข้างคงที่ จนกระทั่งถึงช่วงปี 2010 และ 2011 ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญ ที่ทำให้ยอดพุ่งสูงขึ้นอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน มีตัวเลขที่น่าสนใจว่า สำหรับเด็กผู้หญิงที่มีวัยที่โตกว่า (อายุ 15-19 ปี) นั้น ยอดสูงขึ้น 62% แต่เด็กวัยรุ่นก่อนวัยสาว (อายุ 10-14 ปี) มันได้สูงขึ้นกว่า 189% และที่น่ากลัวยิ่งกว่า คือ ได้เกิดขึ้นของรูปแบบการฆ่าตัวตาย สำหรับเด็กผู้หญิงที่มีวัยที่โตกว่า (อายุ 15-19 ปี) ที่มีตัวเลขเพิ่มขึ้น 70% และที่น่าสนใจก็คือสำหรับเด็กที่เป็นวัยรุ่นก่อนวัยสาว (อายุ 10-14 ปี) ที่ก่อนหน้านี้ปัญหาเรื่องการฆ่าตัวตายแทบจะไม่มีเลยด้วยซ้ำ กลับมีตัวเลขที่สูงขึ้นถึง 151% และรูปแบบ pattern ที่เกิดขึ้นดังกล่าวนี้ มันชี้ชัดมาที่การเกิดขึ้นของ Social Media ที่เริ่มใช้งานบนมือถือได้ในปี 2009 นั่นเอง นั่นเป็นสาเหตุให้เด็กยุค Gen Z ที่เกิดหลังปี 1996 เป็นต้นมา เป็นเด็กยุคแรกในประวัติศาสตร์ของมนุษย์เราที่ได้ใช้ Social Media ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมต้น ซึ่งอย่างที่เราได้รู้กันว่าเด็กยุค Gen Z นั้น ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่เมื่อพวกเขากลับจากโรงเรียน พอถึงบ้านก็จับอุปกรณ์มือถือเหล่านี้ และเสพติดกับการอยู่บนโลกออนไลน์ ซึ่งแน่นอนว่า มันทำให้เด็กรุ่นนี้ วิตกกังวลมากกว่า เปราะบางกว่า และ ซึมเศร้ามากกว่า พวกเขาพร้อมรับความเสี่ยงจากเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตน้อยลงไปมากเมื่อเทียบกับคนยุคอื่น เด็กยุคใหม่กับปัญหาสังคมที่เพิ่มสูงขึ้น และเรื่องใหญ่ที่สุดอย่างหนึ่งที่กำลังเป็นที่วิตกกังวลกับคนทั่วโลกนั้นก็คือ เรื่องของข่าวปลอม ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดขึ้นมาจากผลประโยชน์เชิงพาณิชย์แทบจะทั้งสิ้น บริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้ทำการสร้างระบบที่โน้มน้าวใจเข้าหาข้อมูลปลอมเพิ่มมากขึ้น มีงานวิจัยของ MIT ที่บอกว่าข่าวปลอมใน Twitter แพร่กระจายเร็วกว่าข่าวจริงถึง 6 เท่า ซึ่งเป็นตัวเลขที่น่าสนใจมาก ๆ ลองจินตนาการถึงโลกที่มีข่าวปลอมกระจายไปไวกว่าข่าวจริง 6 เท่า โลกของเราจะมีหน้าตาอย่างไร และมีการยกตัวอย่างที่น่าสนใจก็คือ หากเราเข้า Google และค้นหาคำว่า “ภาวะโลกร้อน” เราจะได้เห็นผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับบริเวณที่เราอาศัยอยู่ ในบางเมืองนั้นอาจจะมีการแนะนำคำค้นหว่า “ภาวะโลกร้อนคือเรื่องลวงโลก” แต่ในบางสถานที่ เราจะได้เห็นการแนะนำคำค้นหว่า “ภาวะโลกร้อนทำให้ธรรมชาติพังทลาย” ซึ่งจุดสำคัญก็คือ เมื่อเทคโนโลยีอยู่บนพื้นฐานของเรื่องการสร้างรายได้ เพราะฉะนั้นกลไกเบื้องหลังของอัลกอริทึมเหล่านี้ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความจริงในเรื่องภาวะโลกร้อนแต่อย่างใด มันอยู่ที่ เรื่องต่าง ๆ ที่ Google รู้เกี่ยวกับความสนใจของเราต่างหาก ซึ่งบริษัทเทคโนโลยีทุก ๆ แห่งก็ทำในสิ่งเดียวกัน พวกเขาไม่ได้สนใจในเรื่องความจริง พวกเขาสนใจแค่ว่าเนื้อหาใด ๆ นั้นเหมาะกับใครมากที่สุด และทำเงินให้พวกเขามากที่สุดนั่นเอง ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคงจะเป็น Feed ในหน้า Social Network อย่าง Facebook ที่แต่ละคนนั้นจะได้เห็น Feed ข้อมูลที่ต่างกันคนละโลก แม้จะเป็นเพื่อนสนิทกันและมีกลุ่มเพื่อนเดียวกันก็ตามที แต่โลกที่เราเห็นในหน้าจอ นั้นมันแตกต่างกันสิ้นเชิง ซึ่งแน่นอนเมื่อเวลาผ่านไป เราก็จะอาจจะเข้าใจผิดว่า ทุกคนเห็นตรงกันกับเราแทบจะทั้งหมดผ่าน Feed หน้าจอที่เราได้รับจากความสนใจของเรา และเมื่อเราอยู่ในภavnนั้น เราจะถูกชักจูงได้ง่ายมาก ๆ ซึ่งตัวอย่างเรื่องการเมืองในประเทศเราน่าจะเป็น Case Study ที่แสดงให้เห็นถึงหลักการนี้ได้อย่างชัดเจนมาก

ๆ เมื่อเราฝังตัวอยู่ในกลุ่มการเมืองฝั่งหนึ่ง ก็จะทำให้เราได้อยู่ในโลกหนึ่งที่แทบไม่ได้รับข้อมูลจากอีกฝั่งเลย และจะเริ่มคิดว่า ทำไมคนกลุ่มตรงกันข้ามนั้นโง่งง ซึ่งความจริงแล้ว ทั้งสองฝั่งนั้นคิดในแบบเดียวกันเลย ว่าทำไมฝั่งตรงข้ามนั้นโง่งง เพราะทั้งสองฝั่งนั้นไม่ได้เห็นชุดข้อมูลเดียวกันนั่นเอง Fake News กับอีกหนึ่งปัญหาที่สร้างความแตกแยกในสังคม และนั่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับทุกประเทศทั่วโลก โดยเฉพาะที่มีการใช้งานแพลตฟอร์ม Facebook กันอย่างแพร่หลาย เพราะ Facebook เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังที่สุด โดยเฉพาะในการหาเสียงเลือกตั้ง มีตัวอย่างในประเทศ บราซิล ที่ผู้ที่ได้รับเลือกตั้งเป็นประธานาธิบดีนั้นใช้ Facebook เป็นสื่อหลักในการหาเสียงเลือกตั้ง ต้องบอกว่าบริษัทยักษ์ใหญ่เหล่านี้ได้สร้างเครื่องมือที่ทำลายเสถียรภาพ และกัดกร่อนสายใยในสังคม ในทุกที่ทุกประเทศอย่างพร้อมเพรียงกัน ไม่ว่าจะเป็น ที่เยอรมัน สเปน ฝรั่งเศส บราซิล ออสเตรเลีย ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นประเทศที่มีความเจริญแล้วแทบจะทั้งสิ้น หรือแม้กระทั่งข่าวใหญ่อย่างการแทรกแซงการเลือกตั้งในปี 2016 จากรัสเซีย (ที่ประเทศพวกเขาไม่ได้เล่น Facebook เป็นแพลตฟอร์มหลัก) ต้องบอกว่าการชักจูงของบุคคลที่สามนั้นไม่ใช่การแฮก รัสเซียไม่เคย hack Facebook แต่สิ่งที่พวกเขาทำคือการใช้เครื่องมือที่ Facebook สร้างขึ้นสำหรับผู้ลงโฆษณาที่ถูกกฎหมาย และผู้ใช้งานที่ถูกกฎหมายทุกอย่าง และพวกเขาก็ประยุกต์มันเพื่อจุดมุ่งหมายในด้านการเมืองนั่นเอง และมันทำให้ประเทศหนึ่งสามารถชักจูงประเทศหนึ่งได้โดยแทบจะไม่ต้องรุกรานพรมแดนกันเหมือนในอดีตอีกต่อไป แม้ต้องบอกว่าโลกเราผ่านการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ มานับไม่ถ้วน สื่อต่าง ๆ ที่เปลี่ยนไป ตั้งแต่ วิทยุ โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ การเข้าถึงของอินเทอร์เน็ต รวมถึงโลกของ Social Media ซึ่งก็มักจะมีคำพูดว่า มนุษย์เราจะสามารถที่จะปรับตัวเข้ากับมันได้ในท้ายที่สุด และจะเรียนรู้วิธีใช้ชีวิตกับเทคโนโลยีเหล่านี้ได้ในท้ายที่สุด เหมือนที่เราได้เคยเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตกับอย่างอื่นที่เคยผ่านมาในแต่ละยุคสมัย แต่สิ่งที่เราไม่ได้คาดคิดถึงก็คือ เมื่อก่อนเทคโนโลยีบางอย่างมันไม่ได้ล้าหน้าเหมือนในทุกวันนี้ ต้องบอกว่าเรื่องอันตรายที่สุด ก็คือความจริงที่ว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นั้นมันได้ถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีที่ล้าหน้าไปกว่าเมื่อก่อนเป็นอย่างมาก และสิ่งที่สำคัญที่สุดของเทคโนโลยีในยุคนี้นั่นก็คือ ความสามารถในการประมวลผล ซึ่ง ถ้าเทียบกับยุคแรกของการเกิดขึ้นของคอมพิวเตอร์นั้น ต้องบอกว่าตอนนี้ความสามารถของมันได้เพิ่มขึ้นเป็น ล้านล้านเท่า ซึ่งไม่มีสิ่งใดในโลกนี้ที่มนุษย์เราสามารถพัฒนาได้ใกล้เคียงกับระดับดังกล่าว ตัวอย่างเช่น รถในยุคแรก ๆ กับรถยนต์ในยุคนี้ ความเร็วก็สามารถทำเพิ่มขึ้นได้เพียงแค่ 2 เท่า และอีกสิ่งที่สำคัญคือ มนุษย์เรา จิตใจของเรา สมรรถนะเรานั้น ไม่ได้พัฒนาไปสักนิดเลย ซึ่งไม่มีทางเปลี่ยนแปลงได้แบบสุดขั้วอย่างที่เทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงไป และปัจจัยอีกอย่างหนึ่งนั่นก็คือการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในเทคโนโลยีด้าน AI ซึ่งสิ่งที่เรามองไม่เห็นนั่นก็คือ โลกทุกวันนี้มันได้ถูกขับเคลื่อนด้วยพลังของ AI ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว บริษัทเทคโนโลยีักษ์ใหญ่อย่าง Google หรือ Facebook มี Super computer คอยขับเคลื่อนอยู่เบื้องหลังด้วยพลังการประมวลผล AI ที่จะสั่งให้โปรแกรมต่าง ๆ และผลิตภัณฑ์หลาย ๆ ตัวของพวกเขาเหล่านั้นทำงานด้วยเครื่องจักรเหล่านี้ แน่นอนว่าเป้าหมายหลักของบริษัทเทคโนโลยีนั้นก็คือการสร้างผลกำไร ซึ่งเมื่อทำการป้อนเป้าหมายให้คอมพิวเตอร์ว่าต้องการ

ผลลัพธ์ดังกล่าว คอมพิวเตอร์ก็จะเรียนรู้วิธีการที่จะทำแบบนั้น ซึ่งนั่นก็คือรูปแบบของเทคโนโลยีอย่าง Machine Learning นั่นเอง ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างก็คือ เมื่อปล่อยให้คอมพิวเตอร์มันเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI ที่มีความซับซ้อนสูงขึ้น นั้นทำให้น้อยคนนัก แม้กระทั่งวิศวกรระดับอัจฉริยะของบริษัทเทคโนโลยีเหล่านี้เองก็ตามที่จะเข้าใจได้ว่า คอมพิวเตอร์เหล่านี้มันกำลังจะทำอะไร ซึ่งเทคโนโลยีด้าน AI เหล่านี้ มีความคิดเป็นของตนเอง ถึงแม้ว่าจะมีมนุษย์เป็นผู้เขียน Code ให้กับมันก็ตามที ดังนั้นมันคือจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญที่ตอนนี้เราอาจจะอยู่ในโลกที่ มนุษย์เราเองนั้น ไม่สามารถที่จะไปควบคุมระบบเหล่านี้ได้อีกต่อไปแล้ว เพราะเป็นฝ่าย AI ต่างหากที่ควบคุมข้อมูลของพวกเราอยู่ แล้วคำถามที่ว่า AI จะมาทำงานแทนเรา และจะฉลาดกว่ามนุษย์ได้เมื่อไหร่? แต่ก่อนจะถึงจุดนั้น ต้องบอกว่าในตอนนี้นี้เทคโนโลยีได้ก้าวข้ามและพิชิตจุดอ่อนของมนุษย์ไปได้แล้วไม่ว่าจะเป็นการทำให้มนุษย์เราเสพติดกับโลก Social Media ต่าง ๆ การแบ่งขั้วทางการเมืองที่ดูเหมือนจะรุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ การสร้างแนวคิดสุดโต่ง การสร้างความรุนแรง และทั้งหมดนั้นคือ ธรรมชาติที่มนุษย์เราไม่อาจจะต้านทานมันได้อีกต่อไป และนั่นคือการที่มนุษย์เราได้ถูกรุกฆาตด้วยเทคโนโลยีไปเป็นที่เรียบร้อยแล้วนั่นเอง

4.2 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 150 คน มีสัดส่วนเพศชายร้อยละ 44.0 และเพศหญิงร้อยละ 56.0 ซึ่งเพศหญิงมีจำนวนมากที่สุด มีการแบ่งช่วงอายุออกเป็น 2 กลุ่มช่วงอายุ โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีสัดส่วนกลุ่มช่วงอายุมากที่สุดคือ ช่วงอายุ 20- 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 65.3 และส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมต้นคิดเป็นร้อยละ 54.0 นอกจากนี้ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ต่อครอบครัว สูงกว่า 50,000 บาทต่อเดือนคิดเป็นร้อยละ 48.0

4.2.1 ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบเหมาจ่ายรายเดือนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 45.3 โดยมีช่วงระยะเวลาการใช้งานต่อครั้งไม่เกิน 1 ชั่วโมงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 57.4 ช่วงเวลาที่ใ้มากที่สุดคือ 18.01 – 20.00 น. ในวันธรรมดาคิดเป็นร้อยละ 77.3 และในช่วงเวลาเดียวกันในหยุดคิดเป็นร้อยละ 71.3 ซึ่งสอดคล้องกับผลรายงานการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2552 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ และงานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในเขตกรุงเทพมหานคร ของพรทิพย์ วิจิตรรัตนชัย นอกจากนี้กิจกรรมที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการบนอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มาก

ที่สุด คือ สื่อสารออนไลน์ (แชท) รองลงมา คือเพื่อความบันเทิง คั่นกว่าข้อมูล รับส่งจดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) และซื้อสินค้าและบริการ ทั้งนี้เว็บไซต์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าใช้บริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุดคือ www.Facebook.com รองลงมาคือเว็บไซต์ www.YouTube.com ซึ่งสอดคล้องกับการรายงานสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือในประเทศไทยปี 2555 ของบริษัท ศูนย์วิจัยนวัตกรรมการอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด

4.2.3 พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารด้านตอบสนองความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น ความสนใจทั่วไปมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยข้อย่อยเกี่ยวกับการใช้เพื่อการตรวจสอบผลการเรียนมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสถานศึกษา ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเพื่อตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยข้อย่อยเกี่ยวกับการใช้เพื่อการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนมีระดับค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือแสดงความเป็นตัวตน และสุดท้าย พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเพื่อตอบสนองด้านบันเทิงมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยข้อย่อยเกี่ยวกับการใช้เพราะสามารถดูทีวีรายการสดและย้อนหลังได้นั้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือติดตามข่าวสารด้านบันเทิงที่ชื่นชอบ ในส่วนของพฤติกรรมด้านการเลือกที่จะจดจำ เป็นวิธีการสอบถามแบบให้เติมคำในช่องว่างปรากฏว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อมูลว่า มีการเลือกที่จะจดจำเว็บไซต์ www.Facebook.com ได้มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมาคือเว็บไซต์ www.YouTube.com คิดเป็นร้อยละ 26.0 ซึ่งสอดคล้องกับการรายงานสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือในประเทศไทยปี 2555 ของบริษัท ศูนย์วิจัยนวัตกรรมการอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด ว่ามีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เข้าเว็บไซต์ www.Facebook.com มากที่สุด และรองลงมาใช้เข้าเว็บไซต์ www.YouTube.com

4.3 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่

ผลจากการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าผลกระทบในทางบวกจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่คือ ช่วยทำให้การดำเนินชีวิตประจำวันง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือวัยรุ่นสามารถเลือกรับข่าวสารได้ตรงตามความต้องการ ส่วนผลกระทบในทางลบที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่คือ ทำให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต รองลงมาคือ สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ในขณะที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าในประเด็นของการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แล้วอาจจะเกิดความเสี่ยงต่อการทำผิดกฎหมาย เช่น การโพสภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวที่อาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น มีผลกระทบน้อยที่สุด

4.3.1 ผลการทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐานที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ต่างกัน โดยสมมติฐานที่ 1 นี้ได้แบ่งการทดสอบออกเป็นสมมติฐานย่อย 3 สมมติฐานดังนี้

1) สมมติฐานที่ 1.1 กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปที่ต่างกัน

ตัวแปรการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปประกอบด้วย

การติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสถานศึกษา

การตรวจสอบผลการเรียน

การติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมือง

การอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์

การค้นหาข้อมูลจากฐานข้อมูลห้องสมุด

1.2) ตัวแปรเพศ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรเพศ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปโดยรวมที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .034 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้นอกจากนั้นเมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่า เพศชาย มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน

โทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปเรื่อง การติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมือง และเรื่องการอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์มากกว่าเพศหญิง

1.3) ตัวแปรอายุ

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรอายุ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปโดยรวมที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่ากลุ่มอายุ 20-25 ปี มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปเรื่องการอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์

1.4) ตัวแปรระดับการศึกษา

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรระดับการศึกษา ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปโดยรวมที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่ากลุ่มที่กำลังศึกษาระดับอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไปเรื่องการอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา

2) สมมติฐานที่ 1.2

กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ต่างกัน

ตัวแปรการตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ประกอบด้วย

เป็นเพื่อนแทนเพื่อนในชีวิตจริงได้

สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน

เป็นที่สนใจ และยอมรับของเพื่อนๆ

แสดงความเป็นตัวตน

ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น

2.1) ตัวแปรเพศ

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรเพศ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยรวมที่ไม่ต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่า เพศหญิงมีการใช้งาน เพื่อสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน มากกว่าเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้

2.2) ตัวแปรอายุ

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรอายุ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยรวมที่ไม่ต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้

2.3) ตัวแปรระดับการศึกษา

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรระดับการศึกษา ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยรวมที่ไม่ต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้

3) สมมติฐานที่ 1.3

กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อตอบสนองความต้องการด้านบันเทิงต่างกัน

ตัวแปรการตอบสนองด้านบันเทิง ประกอบด้วย

ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด

ติดตามข่าวสารด้านบันเทิงจากศิลปิน ดารา นักร้องที่ชื่นชอบ

สามารถดูทีวีรายการสดและย้อนหลังได้

เลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ได้

เกมออนไลน์

3.1) ตัวแปรเพศ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรเพศ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านบันเทิงโดยรวมที่ไม่ต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่าเพศหญิงมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและติดตามข่าวสารด้านบันเทิงที่ชื่นชอบมากกว่าเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้

3.2) ตัวแปรอายุ

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรอายุ ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านบันเทิงโดยรวมที่ไม่ต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละข้อแล้วพบว่าระดับการใช้งานของกลุ่มอายุ 20-25 ปีมีการใช้เพื่อเลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ

3.3) ตัวแปรระดับการศึกษา

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ตัวแปรระดับการศึกษา ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการตอบสนองด้านบันเทิงโดยรวมที่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ และเมื่อพิจารณารายละเอียดแล้วพบว่ากลุ่มระดับการศึกษาต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อใช้เลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้ โดยกลุ่มระดับการศึกษามัธยมปลายมีการใช้เพื่อเลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ มากกว่ากลุ่มระดับการศึกษามัธยมต้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ ตั้งไว้

4.3.2 สมมติฐานข้อที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกันมีผลกระทบต่อการศึกษา และมีผลกระทบต่อครอบครัวที่ต่างกัน

สมมติฐานที่ 2.1 กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกันมีผลทำให้เสียการเรียนต่างกัน

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกัน คือ ระหว่างช่วงระยะเวลาใช้ต่อครั้งไม่เกิน 1 ชั่วโมง และช่วงระยะเวลาใช้ต่อครั้งเกิน 1 ชั่วโมง มีความเห็นไม่ต่างกัน หรือมีความเห็นเหมือนกันว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นมีผลกระทบ ทำให้เสียการเรียน ในระดับมากค่อนข้างไปทางมากที่สุด ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 2.2 กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกันมีผลทำให้มีผลกระทบต่อครอบครัวต่างกัน

ผลจากการทดสอบสมมติฐานพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกัน คือ ระหว่างช่วงระยะเวลาใช้ต่อครั้งไม่เกิน 1 ชั่วโมง และช่วงระยะเวลาใช้ต่อครั้งเกิน 1 ชั่วโมง มีความเห็นไม่แตกต่างกัน โดยทั้งสองกลุ่มมีความเห็นเหมือนกันว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้นมีผลกระทบ ทำให้มีปัญหาครอบครัวในระดับปานกลางไปทางค่อนข้างมาก ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานแย้งที่ตั้งไว้.

4.4 อภิปรายผล

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน” ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาและมัธยมในเขตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลวิจัยพบว่า สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่คือ สถานศึกษา และที่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับผลรายงานการวิจัยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ คือสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือสถานศึกษา และที่บ้าน ช่วงเวลาที่ใช้ในวันธรรมดามากที่สุดคือ 15.01-20.00 น. และในวันหยุดช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือ 13.01-20.00 น. เนื่องจากเวลาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน สอดคล้องกับผลรายงานการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2552 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ และงานวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในเขตกรุงเทพมหานคร ของพรทิพย์ วิจิตรรัตนชัย

จากผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อตอบสนองความต้องการอยากรู้ อยากเห็น ความสนใจทั่วไปโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig.) เท่ากับ .034 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่า เพศชายใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อติดตามข่าวสาร และสถานการณ์บ้านเมือง และใช้เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารออนไลน์ มากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าผลการทดสอบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์นั้น ได้รับการสนับสนุนในทั้งสามตัวแปรคือ เพศ อายุ และระดับการศึกษา นั่นคือ วัยรุ่นไทยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อแสวงหาความรู้มาก โดยพบว่า

1. เพศชายใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารออนไลน์ มากกว่าเพศหญิง ซึ่งผลการศึกษายังพบว่า วัยรุ่นเพศชายนิยมใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมืองมากกว่าวัยรุ่นหญิงด้วย

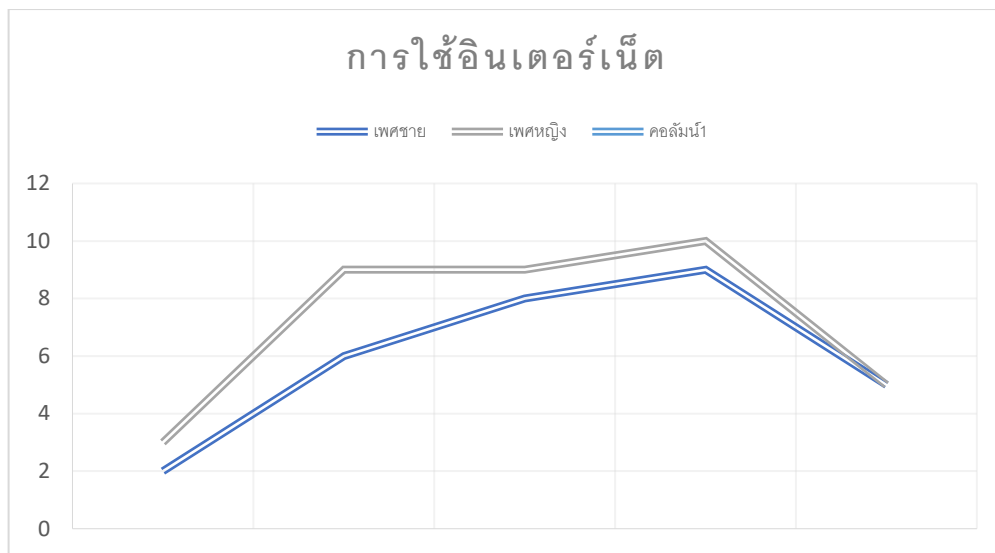
2. วัยรุ่นที่อายุมากกว่าคือ กลุ่มอายุ 20-25 ปี มีการอ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์ที่มากกว่ากลุ่ม อายุ 16-18 ปี

3. วัยรุ่นที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารออนไลน์ มากกว่ากลุ่มที่มีระดับการศึกษาระดับมัธยม

จากผลการวิจัยนี้สามารถบ่งชี้ได้ว่าวัยรุ่นเพศชายเมื่อมีอายุมากขึ้น และมีการศึกษาที่สูงขึ้น จะเปิดรับข่าวสาร และสถานการณ์บ้านเมืองมากขึ้น ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลงานการวิจัยจากศูนย์วิจัยพิวในต่างประเทศ ซึ่งทำการศึกษาพฤติกรรม的开รับข่าวสารของคนอเมริกัน เมื่อเดือนมิถุนายนถึงเดือนสิงหาคม พ.ศ.2555 ซึ่งจากผลการศึกษาที่พบพบว่า คนอเมริกันเพศชายบริโภคข่าวสารผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่าเพศหญิง ในขณะที่คนอเมริกันเพศหญิงจะมีแนวโน้มรับข่าวสารใหม่ๆผ่านทางโซเชียลมีเดีย

อีกทั้งการศึกษานี้ยังสนับสนุนแนวทางการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร โดย เมอร์ริลล์ และ โลเวนสไตน์ (Merrill, John C. & Ralph L. Lowenstein) ที่กล่าวถึงแรงผลักดันให้บุคคลเปิดรับข่าวสารโดยมีเหตุได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น มนุษย์มีสัญชาตญาณอยากรู้อยากเห็น มีการต้องการการรับรู้ข่าวสารต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ด้วยลักษณะพิเศษเฉพาะของสื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ปัจจุบันสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ จึงมีลักษณะเฉพาะที่ทำให้วัยรุ่นเลือกใช้เป็นจำนวนมาก เพราะสามารถใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อตอบสนองตามความต้องการของตนที่น่าสนใจคือในประเด็นของตัวแปรเพศนั้นพบว่าเพศหญิงใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มากกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญ โดยเป็นการใช้เพื่อสนทนา และแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของพรทิพย์ วิจิตรรัตนชัย ที่ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการบนอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในเขตกรุงเทพมหานคร และผลงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของศูนย์วิจัยพิวในต่างประเทศ ที่พบว่าอเมริกันเพศหญิงจะมีแนวโน้มรับข่าวสารใหม่ๆผ่านทางโซเชียลมีเดีย ดังกล่าวแล้วในข้างต้น

ผลที่ได้การศึกษาดังกล่าวข้างต้นยังสนับสนุนแนวทางการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร ถึงแรงผลักดันให้บุคคลเปิดรับข่าวสารโดยมีปัจจัยที่ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์สามารถขจัดความเหงาได้ โดยจากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับข้อมูลข่าวสารเพื่อตอบสนองด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ข้อการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถเป็นเพื่อนแทนเพื่อนในชีวิตจริงได้ โดยมีเกณฑ์การเลือกอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างไปทางมาก



ในด้านความบันเทิงนั้นพบว่าตัวแปรเพศมีความน่าสนใจคือ เพศหญิงใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และติดตามข่าวสารด้านบันเทิงที่ชื่นชอบ ผลการศึกษานี้จึงบ่งชี้ว่า เพศชายใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อติดตามข่าวสารและสถานการณ์บ้านเมือง ในขณะที่เพศหญิงใช้เพื่อรับรู้ข่าวสารในวงการบันเทิง

ในด้านตัวแปรอายุ พบว่าเมื่ออายุมากขึ้น และเรียนสูงขึ้น วัยรุ่นจะเริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ซึ่งนับเป็นพฤติกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย นั่นคือ วัยรุ่นมีความไว้วางใจต่อการเลือกซื้อสินค้าจากการเห็น แต่ไม่ได้มีโอกาสจับต้องหรือทดลอง และยังมีความไว้วางใจในระบบการซื้อขายออนไลน์ด้วย ซึ่งจะเห็นว่า บ่งบอกถึงพฤติกรรมการซื้อของที่ง่ายขึ้น และบ่งบอกว่าวัยรุ่นกลุ่มนี้มีความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างความสะดวกแก่ตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้ง จะทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งระดับปัจเจกบุคคลและการเปลี่ยนแปลงในระดับสังคมตามมาเสมอ

ทั้งนี้หากพิจารณาในเชิงทฤษฎีแล้ว จะพบว่ากฎแห่งความเร่งรีบนั้นเข้ามามีบทบาทต่อการตัดสินใจปรับใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ในกลุ่มวัยรุ่นเป็นการย่นระยะเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้เร็วขึ้น อย่างพฤติกรรมในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการทางอินเทอร์เน็ต เป็นตัวบ่งชี้ถึงการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการที่เร่งรีบได้อย่างชัดเจนในส่วนของกฎแห่งความล่าช้า จากผลการศึกษาครั้งนี้พบว่าวัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อสื่อสารสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อน โดยใช้เว็บไซต์ www.Facebook.com เป็นช่องทางในการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิด เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนถึงลักษณะการสื่อสารที่พัฒนาเปลี่ยนไปจากการสื่อสารรูปแบบเดิม ๆ ในประเด็นของกฎแห่งการหลอมรวมหรือบูรณาการสื่อ จากผลการวิจัยยังสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของการสื่อสาร อย่างอินเทอร์เน็ตผ่าน

โทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่งผลให้รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไป ทำให้ประสบการณ์ของวัยรุ่นสามารถแผ่ขยายกว้างออกไป ทำให้วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ สามารถรู้เรื่องราวที่ไหนก็ได้ โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลาหรือสถานที่ จากผลการตอบแบบสอบถามของผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตจากอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก ซึ่งจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตจากอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ดังกล่าว สามารถบ่งชี้ได้ถึงนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ โนโลยีสื่อสาร ซึ่งหลอมรวมเทคโนโลยีสื่อสารต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เป็นปัจจัยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตประจำวัน อย่างพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของกลุ่มวัยรุ่น โดยผลจากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้ชีวิตจากอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่เป็นพฤติกรรมที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้อาศัยอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังพบอีกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาที่ต่างกันมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อตอบสนองด้านบันเทิงต่างกัน โดยกลุ่มที่มีระดับการศึกษาในระดับมัธยมปลายมีการใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่ากลุ่มที่มีระดับการศึกษาระดับมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig.) เท่ากับ .041 หมายถึงกลุ่มที่มีการศึกษาสูงจะใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อความบันเทิงสูง เมื่อเปรียบเทียบผลวิจัยในครั้งนี้กับงานวิจัยของคมกริช ทักษิพา ที่ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย มีความสอดคล้องกัน คือ กลุ่มตัวอย่างระดับมัธยมปลายมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อต้องการด้านความบันเทิงมาก และจากงานวิจัยของคมกริช ได้ให้ข้อชี้แนะไว้ว่า หากตัวแปรด้านสื่อเปลี่ยนไป คือจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ มาเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ผลการศึกษาจะแตกต่างกัน หรือไม่อย่างไร จากข้อชี้แนะดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผลการศึกษาในครั้งนี้ปรากฏว่า จากตัวแปรการใช้สื่อที่เปลี่ยนไป คือจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ เปลี่ยนมาเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ พฤติกรรมการใช้งานเพื่อความบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลายด้านการตอบสนองด้านความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารด้านต่าง ๆ แล้ว พฤติกรรมการใช้ดังกล่าวยังสนับสนุนแนวคิดทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจในการใช้สื่ออีกด้วย จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อใช้แสดงความเป็นตัวตน โดยมีเกณฑ์การเลือกอยู่ในระดับมาก อีกทั้งความคาดหวังถึงผลจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีผลทำให้ดูทันสมัย ซึ่งเป็นการบ่งชี้ถึงการเลือกใช้อุปกรณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นการเลือกใช้อุปกรณ์อย่างมีเป้าหมายแน่นอน

นอกจากนี้การศึกษาวิจัยนี้ยังได้ศึกษา ถึงเหตุผลในการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของกลุ่มตัวอย่าง จากผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพราะสะดวก พกพาง่าย คิดร้อยละ 93.3 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกพล โรจน์รัตนวิชัย ที่ได้วิจัยเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 77.07 โดยมีสาเหตุมาจากความสะดวกของการใช้งาน

การศึกษาวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงผลกระทบต่อการเรียน และผลกระทบต่อครอบครัว จากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากผลการทดสอบถึงช่วงเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกัน ส่งผลกระทบกับการเรียน และส่งผลกระทบต่อครอบครัวหรือไม่ ตามสมมติฐานที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีทัศนคติถึงช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ต่างกัน มีความเห็นไม่ต่างกันว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่งผลกระทบต่อการเรียน และส่งผลกระทบต่อปัญหาครอบครัว เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีทัศนคติถึงการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มีผลทำให้เสียการเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.47 และมีทัศนคติถึงการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่มีผลทำให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.84 ซึ่งสอดคล้องใกล้เคียงกับงานวิจัยของสิริพรรณ แซ่ลิ้ม และคณะ (2552) ที่ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ผลกระทบที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง นอกเหนือสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของกลุ่มวัยรุ่น อาจส่งผลกระทบทำให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต วัยรุ่นถูกล่อลวงมากขึ้น การเข้าเว็บโป๊ เว็บลามก อนาจารทำได้ง่ายขึ้น และส่งผลให้วัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์เร็วขึ้นก่อนวัยอันควร โดยมีเกณฑ์การเลือกถึงผลกระทบเหล่านี้อยู่ในระดับมากก่อนไปทางมากที่สุด ซึ่งผลกระทบเหล่านี้เป็นประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาต่อไปเป็นอย่างยิ่ง

4.5 การนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและทำเป็นเนื้อเรื่อง

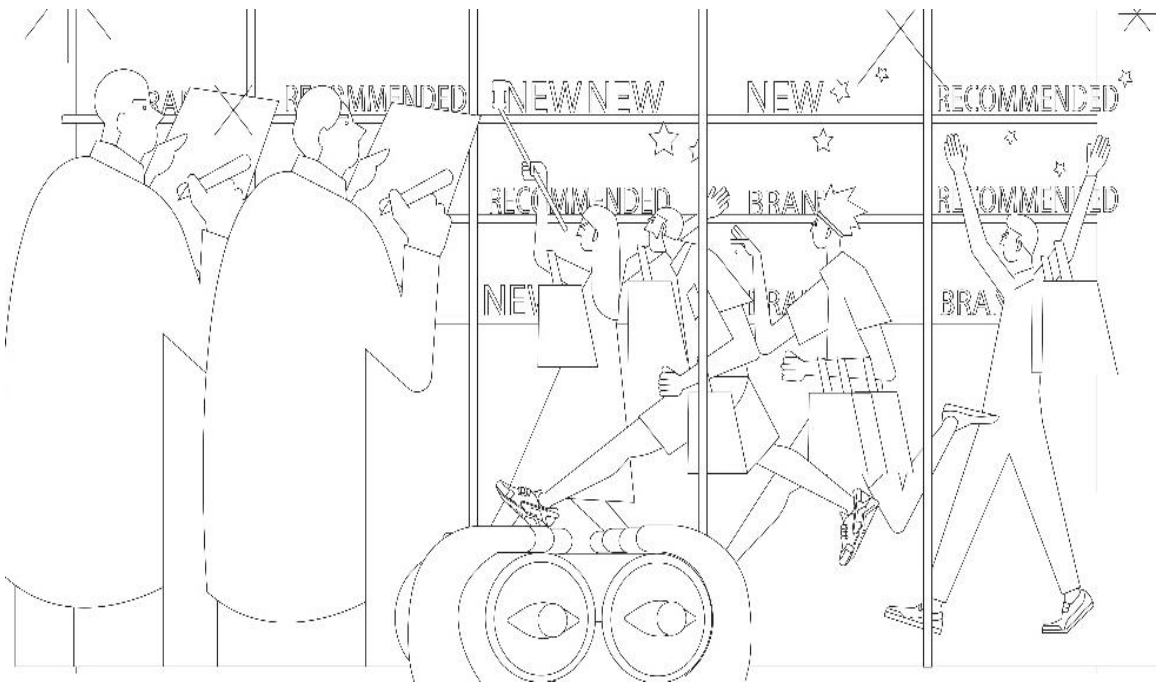
เป็นการตีความหมายของข้อมูลที่ได้รับมาจากแบบสอบถามและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว มาปรับเปลี่ยนให้กลายเป็น Motion graphic และ Animation 2d จากอิทธิพลที่โซเชียลมีเดียส่งผลต่อตัวผู้ใช้งาน

กระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็นผลมาจากการ ผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบันกลายเป็นสังคมสารสนเทศ (Information Society) โลก ถูกหล่อหลอมเป็นหนึ่งเดียว เป็นโลกไร้พรมแดน กิจกรรมทุกด้านไม่ว่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง การศึกษา และด้านอื่น ๆ ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ ที่ ต้องก้าวเดินตามโลกยุคฐานความรู้และภูมิปัญญาที่มีการพัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน เราไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับผลิตภัณฑ์ออนไลน์ที่เราใช้อีกต่อไปแล้ว แต่กลายเป็นเหล่าผู้ลงโฆษณาต่างหากที่จ่ายแทนเราซึ่งหมายความว่า หากเราไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินเพื่อซื้อบริการเหล่านี้ในโลกออนไลน์นั้นมันทำให้เรากลายเป็นสินค้าแทนนั่นเอง ข้อมูลทุกอย่างของตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม การซื้อของสิ่งที่เราชอบ คลิปวิดีโอที่เราดูสถานที่ที่เราเดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้มันได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่เหล่านี้แทนนั่นเอง ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามาในทุกรูปแบบและรูปแบบที่มนุษย์ได้สัมผัสมากที่สุดคือทางโซเชียลมีเดีย และระบบอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในสังคม ปัจจุบันผู้ชมไม่ได้เป็นผู้จ่ายเงินสำหรับการรับชมข้อมูลออนไลน์ แต่บริษัทผู้สนับสนุนโฆษณาเป็นผู้จ่ายผ่านการแทรกโฆษณาให้กับทุกหน่วยของข้อมูลที่ได้รับชม นี่หมายความว่าในการรับชมข้อมูลออนไลน์ผู้ชมได้กลายเป็นสินค้านำรูปแบบหนึ่ง ข้อมูลทุกอย่างของผู้ชมไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม การซื้อสินค้าที่ชื่นชอบ การรับชมคลิปวิดีโอหรือสถานที่ซึ่งผู้ชมได้เดินทางไปแต่ละแห่ง ทุกสิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นสินค้าให้กับเหล่าบริษัทเทคโนโลยียักษ์ใหญ่

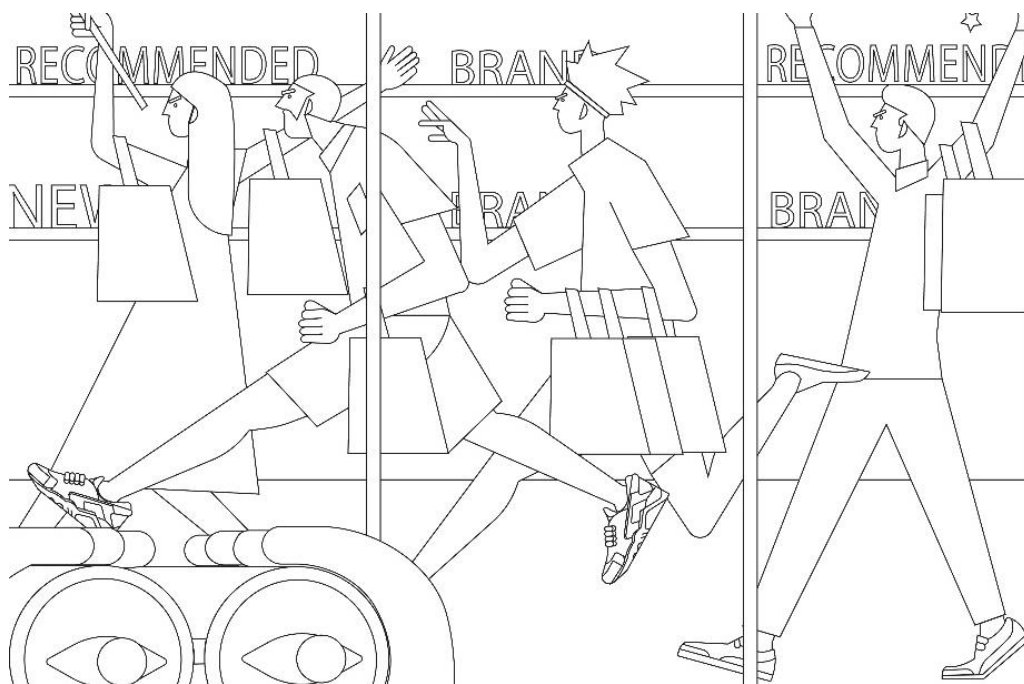
การค้นคว้า และสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ต้องการแสดงให้เห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์กระทำบนโลกออนไลน์ ล้วนถูกจับจ้อง ถูกตามรอย ถูกประเมิน ในทุก ๆ การกระทำ ล้วนถูกจับตามองด้วยความระมัดระวัง และบันทึกไว้ไม่ว่าจะเป็นภาพใดบ้าง ที่หุ้ยมอง และมองมานานแค่ไหน ข้อมูลเหล่านี้ทำให้เทคโนโลยีเหล่านี้รู้ถึงว่า ตอนไหนที่ผู้ชมท่านใดจะเหงา หรือบุคคลใดเป็นคนชอบเก็บตัว ชอบซื้อสินค้า หรือ เข้าสังคม อาจกล่าวได้ว่าบริษัทยักษ์ใหญ่มีข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมมากกว่าที่ตัวผู้ชมจะตระหนักถึง ที่สำคัญข้อมูลเหล่านี้มันได้ถูกนำไปวิเคราะห์อยู่แทบจะตลอดเวลา โดยจะถูกนำไปป้อนเข้าสู่ระบบ ที่สุดท้ายแล้ว เพียงการโทรศัพท์ที่ทำให้ผู้ใช้บริการตกเป็นเป็นเครื่องมือของระบบอุตสาหกรรมใหม่โดยไม่ทันรู้ตัว

4.5.1 การออกแบบตัวละคร

จะใช้ออกแบบภาพนิ่ง หรือภาพกราฟิก เพื่อสามารถเล่าเรื่องและสื่อความหมายตามกรณีทีศึกษามา ใช้เทคนิค Motion graphic และ Animation 2d ในโปรแกรม AI ออกแบบตัวละครแบบเรียบง่าย แต่แฝงอายุผู้ใช้งาน และ เน้นการดูแล้วเข้าใจง่ายๆ น้อยเส้น บางตัวละครจะต้องการสื่อถึงการเสียดสีสิ่งที่ระบบแนะนำมาก็เข้าไปหมด เลยเป็นคนนิยมของแบรนด์เนม



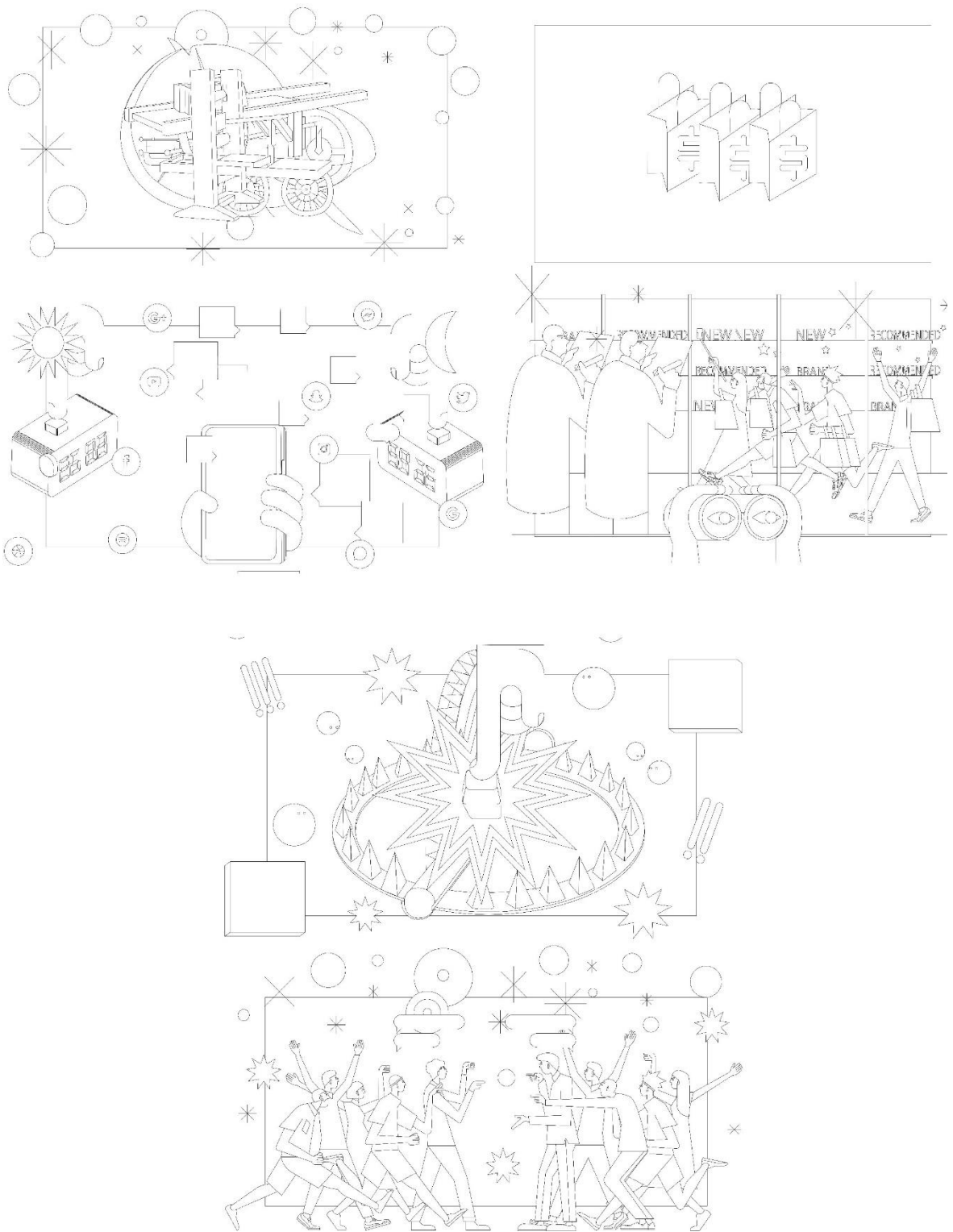
(4.5.1 ภาพรวมตัวละคร)



(4.5.1 สังเกตตัวละครใส่ของแบรนด์เนม)

4.5.2 การออกแบบฉาก

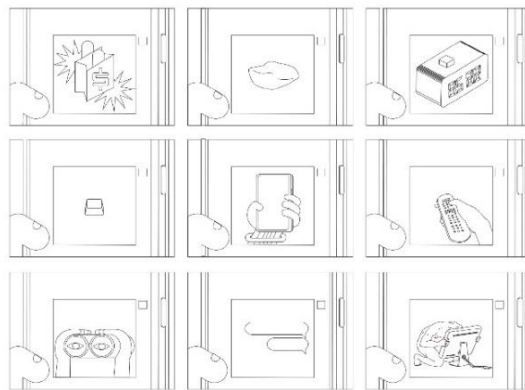
เล่าเรื่องได้ชัดเจนกว่าภาพนิ่งในภาพนิ่ง 1 ภาพ ผู้รับสารอาจตีความไปได้หลากหลายความหมาย แต่โมชันกราฟิกจะเหมือนวิดีโอ ทำให้เห็นเรื่องราว การตีความชัดเจน ตามใจที่เราอยากจะทำสื่อได้มากกว่า เลยเลือกการใช้ภาพนิ่งมาทำคอนเทนต์ภาพเคลื่อนไหว และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อดึงดูดให้คนสนใจ และบอกเล่า เพราะเป็นการใช้ภาพ สี ที่สดฉูดฉาดตัดกัน และการเสียงที่ผสมผสานไปด้วยเสียงอุปกรณ์ เครื่องมือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือเสียงสัญญาณต่าง ๆ และองค์ประกอบอื่น ๆ สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว สั้น ๆ เพื่อให้คอนเทนต์ที่ต้องสื่อสารมีความน่าสนใจมากกว่าเดิม ช่วยดึงดูดใจให้สนใจ ด้วย Mood & Tone และเกิดภาพจำที่ดีกับแบรนด์ได้ในระยะเวลาสั้น ๆ จะใช้การทำคอนเทนต์ภาพเคลื่อนไหวเข้าถึง ผู้คนได้ง่าย และหลากหลายในคราวเดียว เพิ่มเทคนิคการแบ่งจอให้เป็น 9 3 1 ตามลำดับ เดิมคอนเทนต์ที่มีภาพประกอบก็เป็นคอนเทนต์ที่สามารถเข้าใจง่ายอยู่แล้ว แต่เราจะเห็นได้ว่าเมื่อเป็นวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว จะสร้างความรู้สึกร่วมกับคนดูได้มากกว่า



(4.5.2 การออกแบบฉาก ตัวละคร)

4.5.3 การเขียนสตอรี่บอร์ด

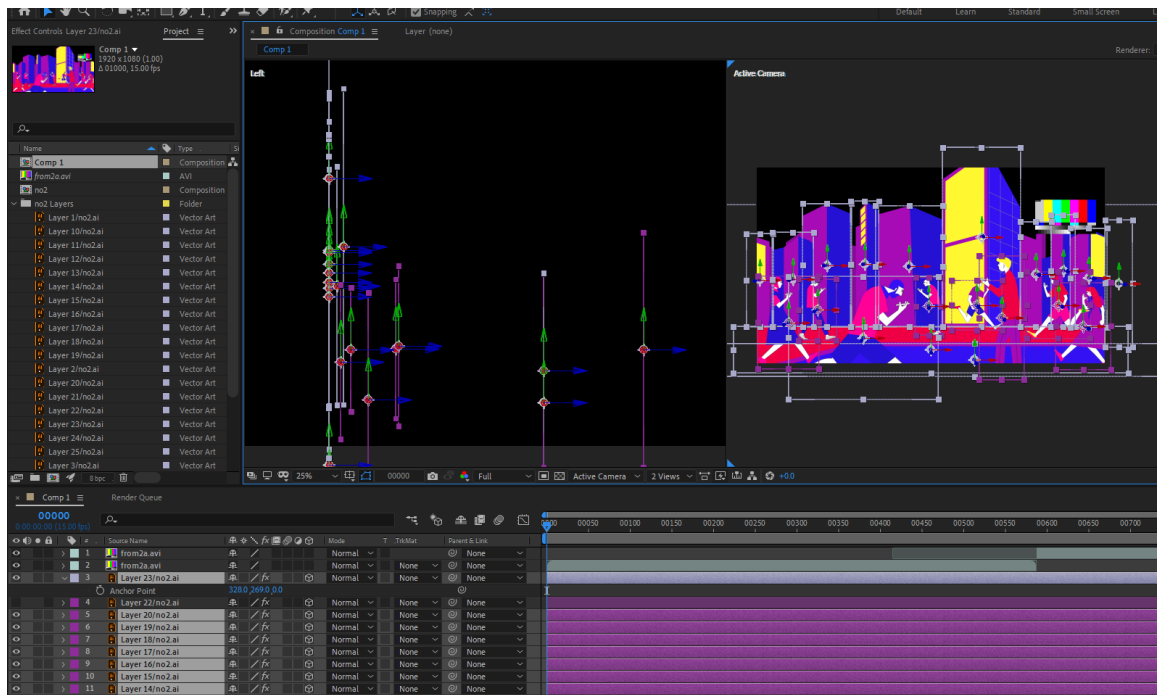
หลังจากที่ได้จังหวะเรื่องราวที่สอดคล้องตามประเด็นที่ศึกษามา และทำการออกแบบสิ่งต่าง ๆ ทั้งฉากสถานที่, จังหวะการเล่าเรื่อง และตัวละครแล้วนั้น ต่อมาก็คือการจัดทำสตอรี่บอร์ดเพื่อให้เห็น จังหวะและรูปแบบมุกกล้องที่ใช้ในการเล่าเรื่อง เตรียมตัวสำหรับการ Motion graphic และ Animation 2d ต่อไปเมื่อมีสตอรี่บอร์ดแล้ว การทำงานแอนิเมชันก็จะมีง่ายขึ้น เนื่องจากเรารู้แล้วว่าควรวางกล้อง แบบไหน หรือจัดองค์ประกอบของภาพอย่างไร และยังสามารถกำหนดรูปแบบของสเปเชียลเอฟเฟกต์ที่ ต้องการได้อีกด้วย



(4.5.3 ภาพการวางช่องสตอรี่บอร์ด)

4.5.4 การทำละคร และฉากให้มีมิติ

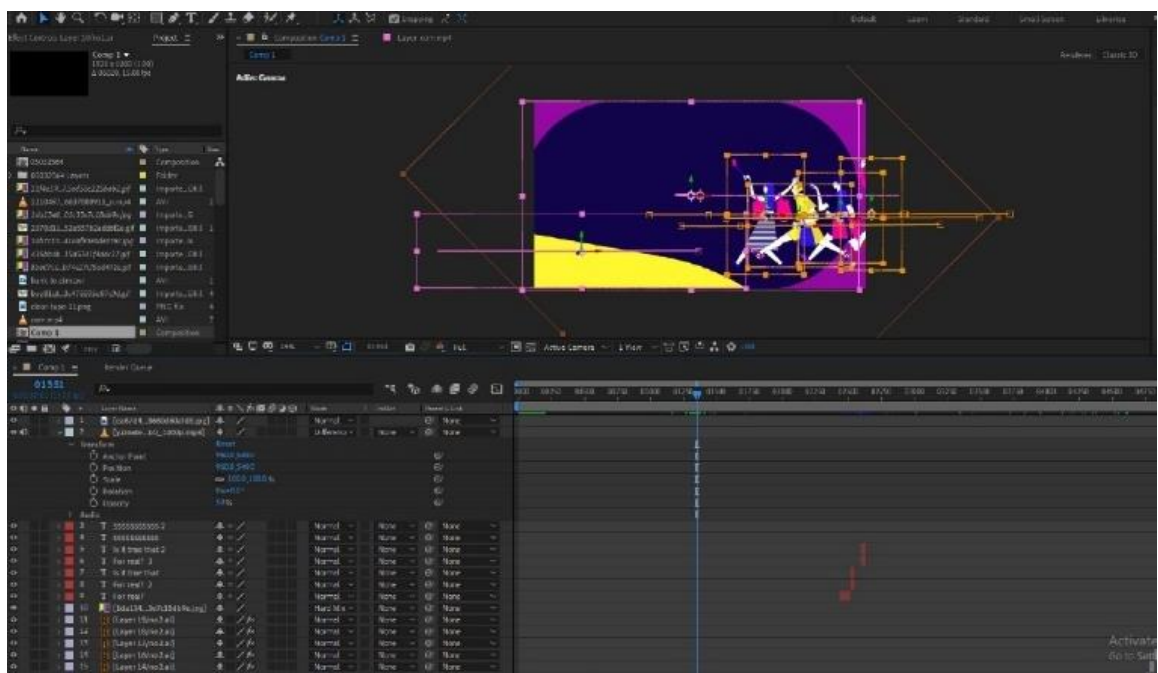
หลังจากที่เตรียมการทั้งหมดแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนของการสร้างมิติให้กับตัวละครและฉาก จะทำการสร้างเลเยอร์ของภาพ ลำดับ หน้าที่สุดไปหลังสุด โดยสร้างกล้องในโปรแกรม Adobe After Effects



(4.5.4 การสร้างเลเยอร์ของภาพ ลำดับ หน้าที่สุดไปหลังสุด)

4.5.5 การทำแอนิเมชัน

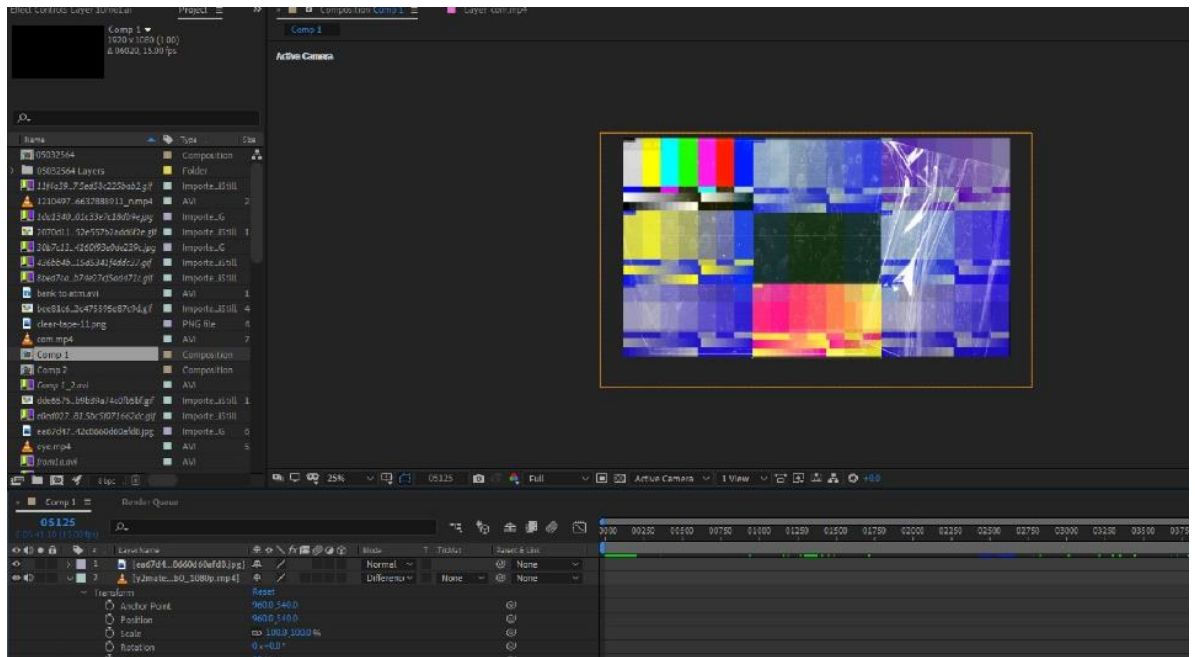
ในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำภาพกราฟฟิกที่ทำไว้เป็นฉากๆ และแยกตัวละคร และองค์ประกอบเป็นเลเยอร์อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย มาทำขึ้นแรก ใน AE จะทำการใส่กระดูกให้กับตัวละคร เพื่อให้่ายต่อการขยับท่าทางต่าง ๆ จากนั้นก็เริ่มทำการจัดวางตัวละครเข้าไปในฉาก ที่สำคัญเราต้อง key frame by frame +กับการใช้เอฟเฟคเพื่อการเคลื่อนไหวแบบน่าสนใจ



(4.5.5 ภาพการทำแอนิเมชัน ใน AE)

4.5.6 การตัดต่อ ใส่เสียง และใส่เอฟเฟก

หลังจากที่เสร็จสิ้นขั้นตอนในการทำแอนิเมชันแล้วก็ทำการใส่เอฟเฟกเข้าไปในคลิปวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จสิ้น หลังจากใส่เอฟเฟกแล้วสุดท้ายก็จะเป็นการปรับเสียงและใส่เสียงลงไปในการคลิป โดยขั้นตอนทั้งหมดจะเป็นการจัดทำในโปรแกรม PR



(4.5.6 การตัดต่อ ใส่เสียง และใส่เอฟเฟก)

บทที่ 5

การสังเคราะห์ได้การสร้างสรรค์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ผลจากการสังเคราะห์ได้ข้อสรุปของการจัดรูปแบบการวิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน

5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ อัตลักษณ์ / identity ”

5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ อนา คด ”

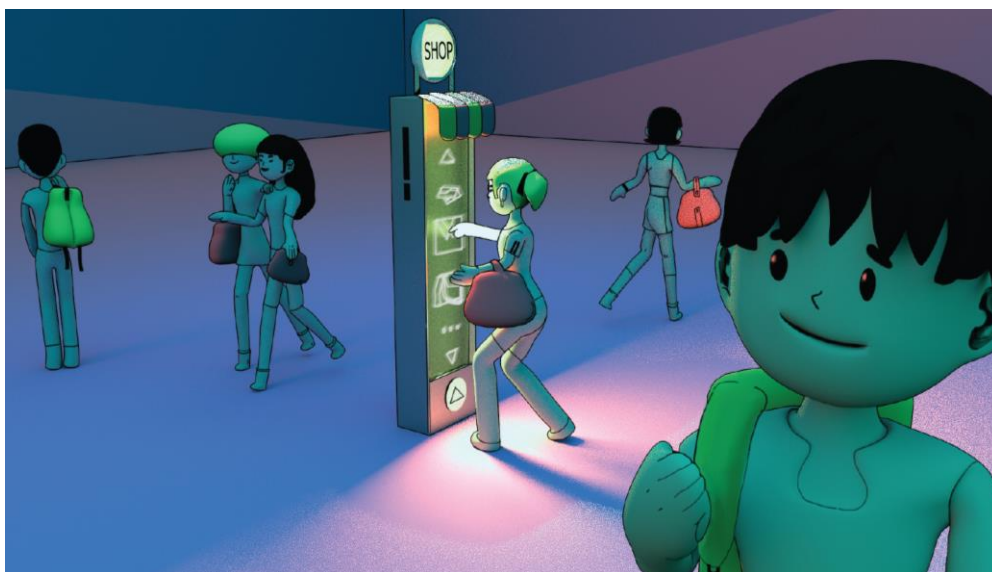
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “ อนา คด ”

5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “วิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน”

ผลงาน : “ อัตลักษณ์ / identity ”

เทคนิค : 3D animation

สถานที่ : online



(ภาพที่ 5.1 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ อัตลักษณ์ / identity ”)

5.1.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

ในปัจจุบันการสร้างอัตลักษณ์หรือความเป็นเอกลักษณ์เป็นเรื่องที่มีการหยิบยืมอุตสาหกรรม การค้าเข้ามาช่วยสร้างความเป็นตัวตนที่แตกต่างหัน เพื่อให้การบริโภคของผู้บริโภคมีความโดดเด่น และ สะดุดตา เช่น อุตสาหกรรมแฟชั่น อุตสาหกรรมอาหาร เป็นต้น สี และ แบนด์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ สำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์หรือผู้บริโภค และถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในอุตสาหกรรม การออกแบบ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลในเรื่องการสร้างอัตลักษณ์จากการบริโภคแบบ รนด์หรือ การบริโภคเพื่อให้มีตัวตน

5.1.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

“การบริโภคสัญญะ” (Consumption of sing) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของสื่อ ศิลปะ แฟชั่นและเทคโนโลยีที่ได้กลายมาเป็นรูปแบบที่สำคัญของกระบวนการทำให้กลายเป็นสินค้า (Commodification) และการบริโภค (Consumption) เป็นตัวกำหนดหน้าที่ (Function) ที่สำคัญในชีวิตประจำวัน เมื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้พัฒนาไปอย่างเจริญก้าวหน้ามากมนุษย์เรามีความต้องการอาหารทางใจ ซึ่งเป็นการบริโภคภาพลักษณ์ของสินค้า ทั้งนี้ Baudrillardian ได้ค้นคว้าเทคนิคและการใช้สื่อโฆษณาพบว่าสื่อโฆษณาก็เป็นวิธีการแฝงที่ก่อให้เกิดความแตกต่างทางสังคมเช่นกันการวิเคราะห์การบริโภคจะเป็นไปได้ก็ต่อเมื่อตั้งอยู่บนรากฐานการวิเคราะห์ขั้นตอนการวิพากษ์สังคมการผลิตและการแลกเปลี่ยนเชิงสัญญะ เมื่อระบบเศรษฐกิจโดยรวมได้พัฒนาก้าวหน้าดีแล้วความเขี้ยววนในการบูชาสินค้า (Fetishism) ของคนในสังคมจะมีมากขึ้นไปด้วย

ดังนั้น ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้จึงพยายามที่แสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดความหมายของการ “การบริโภคสัญญะ” (Consumption of sing) ในการสื่อสารความหมายและสร้างออกมาเป็น 3d animation โดยสะท้อนให้เห็นถึงการเข้าไปซื้อหรือบริโภคเพื่อให้สร้างการมีตัวตนของตนเอง



(ภาพที่ 5.2 3D animation ตัวอย่างผลงาน “อัตลักษณ์ / identity”)

5.1.3 องค์ประกอบการสร้างสรรคผลงาน

ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์นี้ ได้แสดงออกมาในรูปแบบ 3d animation เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อ ทุกวันนี้เราไม่ได้บริโภคสรรพประโยชน์ของสินค้าแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เราบริโภคสินค้าเชิงสัญลักษณ์ไปพร้อมกัน เราใช้มันเพื่อใช้สื่อความหมายถึงตำแหน่งแห่งที่ รสนิยม รูปแบบการใช้ชีวิต รวมไปถึงการสร้างอัตลักษณ์ของผู้บริโภค การที่เราต้องจ่ายเงินในราคาที่สูงมากให้กับสินค้าแบรนด์เนม เนื่องมาจากการนำเสนอสินค้าเหล่านั้นผ่านสื่อระดับโลกนั่นเอง ในบางกรณีที่เราจำเป็นต้องใช้ภาพลักษณ์ระดับโลกเพื่อบ่งบอกว่าเราเป็นใคร อยู่ในสถานภาพใด ระดับสังคมใด เพื่อสื่อความหมายกับผู้ที่พบเห็นเราในแวดวงสังคม การบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ของผู้บริโภคมีวัตถุประสงค์บางอย่างที่แตกต่างกันออกไป บางกรณีซื้อสินค้าเพื่อให้ได้รับการยกย่อง เช่น อาหาร เสื้อผ้า เครื่องประดับ รถยนต์ หรือแม้กระทั่งบ้านที่เราอาศัยอยู่ ฯลฯ การโฆษณาจึงได้กลายมาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องทัศนคติและสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง เพื่อแสดงความสัมพันธ์ทางสังคมโดยผ่านรูปแบบของการบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ซึ่งรูปแบบการบริโภคนี้จะมีความแตกต่างกันไปตามกลุ่มวัฒนธรรมและรูปแบบการดำเนินชีวิต

จากชิ้นงานจะเห็นได้ว่าคนทุกคนเป็นฟันเฟืองไม่สามารถถูกออกแบบมาแต่แรกให้มีตัวตนขนาดนั้น การที่เราทำงาน ได้รายได้ ระบบโลกทุนนิยมนี้ก็จะอนุญาตให้เราเป็นตัวตนจากการบริโภคเท่านั้น สัญลักษณ์จะทำให้คนบริโภคอย่างไม่สิ้นสุด เนื่องจากคนจะไม่บริโภคเพียงแค่ความต้องการที่มีต่อวัตถุ แต่จะบริโภคเพราะความต้องการทางสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นความต้องการที่ไร้ขอบเขตจินตนาการ และยังถูกปรุงแต่งให้กลายเป็นความปรารถนาเพื่อสร้างความหมายทางสังคม (desire for social meaning) เช่น การใช้สินค้าเพื่อสร้างการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

การศึกษาเรื่องการวัฒนธรรมการบริโภคและการบริโภคสินค้าและบริการต่าง ๆ ของผู้บริโภคมีวัตถุประสงค์บางอย่างที่แตกต่างกันออกไป บางกรณีซื้อสินค้าหรือบริการเพื่อให้ได้รับการยกย่อง (Prestige) โดยผ่านทางมูลค่าที่เป็นตัวเงินในการแลกเปลี่ยนที่สูง ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของอาหาร เสื้อผ้า เครื่องประดับ รถยนต์ หรือแม้กระทั่งบ้านที่เราอาศัยอยู่ ฯลฯ ล้วนถูกกำหนดโดยความหมายทางสังคมทั้งสิ้น รูปแบบของสินค้าและบริการจึงถูกใช้เพื่อแสดงความสัมพันธ์ทางสังคม ดังนั้นเราจึงไม่สามารถอธิบาย อุปสงค์โดยการพิจารณาแต่เพียงคุณสมบัติทางกายภาพของสินค้าและบริการแต่เพียงด้านเดียว เพราะสินค้าและบริการสามารถตอบสนองได้หลายบทบาท หลายหน้าที่ เราจำเป็นต้องพิจารณาถึงโครงสร้างของความหมายไปพร้อม ๆ กันด้วย และเมื่อเราบริโภคสินค้าและบริการจากการโฆษณา เราจะพบว่าเราได้บริโภคสินค้าและบริการทางกายภาพ ไปพร้อมกับการใช้เป็นเครื่องหมายสัญลักษณ์ในการบ่งบอกเพื่อสื่อความหมายบางอย่างไปในเวลาเดียวกัน

5.1.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในช่วงการทำงานที่ประสบกับสถานการณ์โควิด 19 เนื่องด้วยอุปกรณ์การทำงานหรือระยะเวลาการเรียนการสอน การเข้าคาบเรียนเพื่อให้ได้คำแนะนำการทำงาน ก็ลดน้อยลงอย่างมาก บางอย่างแทบไม่มีเลย ทำให้ผลงานออกมายังสื่อไม่ได้เท่าที่ควร อย่างประเด็นการที่การซื้อของ สิ่งของ ใช้ของแบรนด์เนมนั้นทำให้เราสร้างตัวตนแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร ถ้าไม่ใช่มุมมองที่ หน้า แล้วประเด็นของการศึกษายังไม่แน่นอนพอ

การแก้ไขปัญหา

ศึกษาโครงสร้างของระบบ social media ศึกษาเชิงลึกและนำคำแนะนำมาปรับใช้ในครั้งต่อไปทั้งเรื่องอุปกรณ์ก็แก้ไขปัญหาลักษณะหน้าโดยลดทอนตัวแอนิเมชัน 3d เป็น 2D แทน

5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์

“วิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน”

ผลงาน : “ อนา คด ”

เทคนิค : 3D animation

สถานที่ : ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



(5.2 ภาพแสดง 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ อนา คด ”)

5.2.1) ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

จากผลงานชิ้นแรก ได้มีการต่อยอดทางด้านความคิด โดยการเจาะไปยังระบบและโครงสร้างของการบริโภคและสื่อ โดยมีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องพื้นฐานจากการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการบริโภค เป็นการเจาะเรื่องสื่อ โฆษณา สิ่งเหล่านี้เป็นตัวสร้างภาพจำและเข้ามามีอิทธิพลผ่านสื่อ ฟอรัมโซเชียลมีเดีย โดยจะมีจุดประสงค์ต้องการสื่อถึงว่าเทคโนโลยีพวกนี้เข้ามาควบคุมผู้บริโภคในรูปแบบแพลตฟอร์มฟรี

5.2.2) ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงความบิดเบี้ยวของเทคโนโลยีว่ามีข้อเสียต่างๆ นานา อย่างไรก็ตามโดยแอนิเมชันจะแสดงให้เห็นถึง

ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นกลยุทธ์ทางการตลาดอย่างชาญฉลาดอย่างหนึ่งที่มีการให้ผู้ใช้งานได้ฟรีระบบเหล่านี้มีโมเดล ที่คาดเดาการกระทำของเรา ตัวอย่างเช่น เรามักจะเห็นว่า ระบบเหล่านี้สามารถที่จะทำนายได้ว่า วิดีโอแบบไหนที่จะทำให้เราต้องดูต่อไป และถูกผูกติดกับแพลตฟอร์มของพวกเขาไปเรื่อยๆ แม้กระทั่งเรื่องของอารมณ์ ที่ระบบพวกนี้สามารถทำนายได้ว่า อารมณ์แบบไหนที่สามารถกระตุ้นผู้ใช้งานได้

5.2.3) องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะเป็นการเล่าถึง “เทคโนโลยี” กำลังเข้ามามีบทบาทต่อทุกคนในแทบทุกช่วงเวลาของชีวิตโดยไม่รู้ตัว เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า ทุกคนกำลังมองหา “โอกาส” และหวังใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ขณะที่โลกกำลังถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น บางครั้งอาจไม่ใช่อิสระที่เราได้จริง เพียงเพราะภพมาหาที่สื่อ หรือ ระบบใช้โอกาสฉาบฉวยเรื่องราว หรือ รวบรวมข้อมูลของเราไปใช้โดยใช่เหตุ เราไม่ได้ใช้ของฟรีเพียงเพราะโหลดฟรีไม่เสียค่าใช้จ่ายอีกต่อไป แต่ก็เหมือนทุกอย่างนั้นแหละที่ความจริงอาจจะซับซ้อนกว่านั้น และในเวลาเดียวกันก็น่ากลัวกว่าที่เราคาดการณ์เอาไว้อีกต่างหาก

5.2.4) การประเมินผลงานสร้างสรรค์ผลงาน

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน

การติดตั้งงาน สถานที่ไม่เอื้ออำนวย จึงมีพื้นที่และอุปกรณ์จำกัด ในการสร้างสรรค์ผลงานถูก
แนะนำการใช้การผลิตซ้ำของตัวภาพแอนิเมชัน และ การอธิบายที่ขาดความเข้าใจอย่างแท้จริงของตัว
แอนิเมชันที่สร้างขึ้นและที่ศึกษามาจึงทำให้ตอนนำเสนอเกิดการเข้าใจผิดเรื่องเนื้อหาทั้ง ๆ ที่ ตัวแอนิเมชัน
ตอบทุกอย่างแล้ว

การแก้ไขปัญหา

ศึกษาและทำความเข้าใจ อ่านบทความเพิ่มเติม และศึกษาจากหนังสือสารคดีที่ถูกแนะนำมา และ ที่
เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์โดยตรง และพัฒนาแอนิเมชันต่อไป

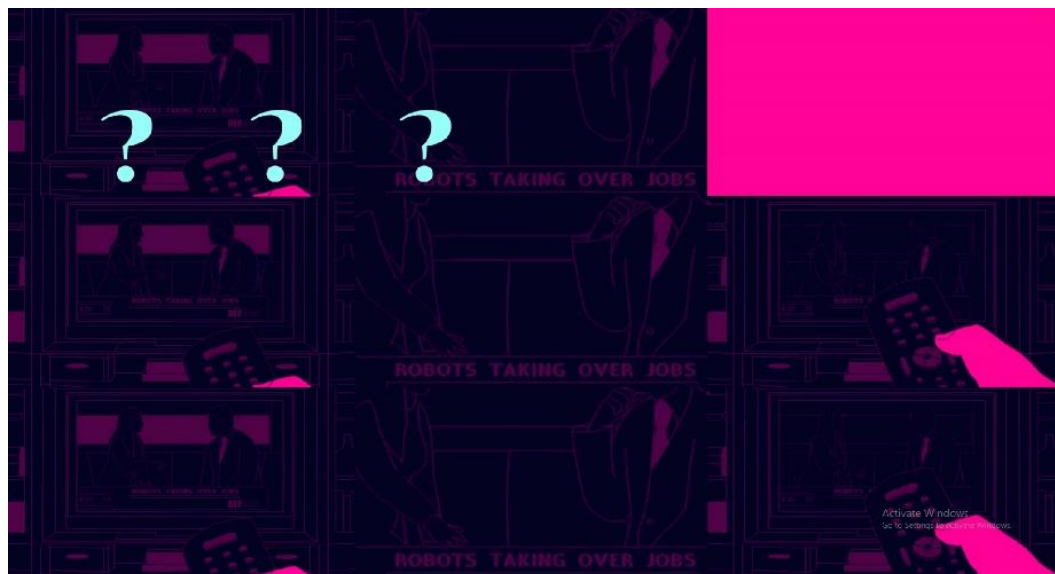
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์

“วิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน”

ผลงาน : “อนาคด ”

เทคนิค : 3D animation

สถานที่ : ชั้น 1หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



(5.3 ภาพสเก็ตงาน สตอรี่บอร์ด ตัวอย่างผลงาน “อนาคด ”)

5.3.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์นี้ ได้แสดงออกมาในรูปแบบของ Animation2d + Motion graphic ที่จะสื่อถึง “เทคโนโลยี” กำลังเข้ามามีบทบาทต่อทุกคนในแทบทุกช่วงเวลาของชีวิตโดยไม่รู้ตัว ผู้ใช้งานไม่ได้ใช้ของฟรีบนแพลตฟอร์มที่อยู่ภายใต้ระบบที่ซ่อนบางอย่างไว้ของกลุ่มนายทุนโดยเราแทบไม่รู้ตัว จากชิ้นงานจะเห็นได้ว่าระแแสโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยี การสื่อสาร เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับมหภาคสร้างให้โลกในยุคปัจจุบันกลายเป็นสังคมสารสนเทศ (INFORMATION SOCIETY) โลกไร้พรมแดนได้หล่อหลอมกิจกรรมทุกด้านไม่ว่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง การศึกษา ให้กลายเป็นสังคมร่วมกันมีระบบ และแบบแผนเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้คน องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ ที่ต้องก้าวเดินตามโลกยุคฐานความรู้และภูมิปัญญาในยุคปัจจุบัน



(5.3.1 ภาพสเก็ตช์ที่การติดตั้งงาน ตัวอย่างผลงาน “อนาคต”)

5.4 การประเมินผลงานสร้างสรรค์ผลงาน

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน

ปัญหาที่พบเรื่องอุปกรณ์และการใช้งบประมาณสร้างผลงาน โดยการวางแผนให้เป็นการติดตั้ง 9 จอแต่ไม่สามารถนำมาได้เนื่องจากงบประมาณและมีค่าใช้จ่ายสูงเกินงบประมาณที่ตั้งไว้

การแก้ไขปัญหา

ทำการใช้ 3 จอ และใช้เทคนิคการตัดต่อช่วยแบ่งจอเป็น 9 3 1 ตามลำดับ จัดสรรการจัดงานตามงบประมาณที่มี

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ วิพากษ์เทคโนโลยีในกระแสโลกาภิวัตน์และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามามีอิทธิพลเกี่ยวกับเราในปัจจุบัน ”

6.1สรุปผลการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล เราจะสรุปให้เห็นภาพได้ว่า

6.1.1 Social Media ถ้าแพลตฟอร์มให้ “ใช้ฟรี” นั้นแปลว่า “ตัวผู้ใช้ง” จะเป็นสินค้าเพียงแต่ผู้ใช้ ใช้เวลากับแอปพลิเคชันอย่างเพลินเพลินนั้นผู้ใช้งานได้ถูกเป็นกำลังเคลื่อนตัวในสายพานของนายทุนที่ผลิตแพลตฟอร์มที่ทำให้เราหลงใหลและติดกับหน้าตาที่ใช้ง่ายและนาน เพื่อเพิ่มเงินให้นายทุน เป็นกระบวนการที่ซ่อนอยู่ในการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่แฝงตัวมาในคาบ Social Media ที่ไม่เรียกเก็บค่าบริการ

6.1.2 ผู้คนส่วนใหญ่เข้าใจผิดว่า แค่โฆษณาในแพลตฟอร์มก็ไม่เห็นจะเป็นอะไร แต่จริง ๆ แล้วสิ่งที่ผู้ใช้งานต้องแลกกับของฟรีก็คือ การเสพติด และ การที่พฤติกรรมของแต่ละคน ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไป

6.1.3 เริ่มต้นด้วยคำถามง่าย ๆ ทุกวันนี้ที่ผู้คนตื่นขึ้นมา มักเลือกที่จะดูมือถือก่อนตื่น หรือ นึกก่อนดูมือถือ มีทางเลือกแค่ 2 ทางนี้ ไม่ว่าจะอย่างไร ทุกคนในยุคนี้ต้องหยิบมือถือขึ้นมาดู หลังตื่นนอน

6.1.4 สิ่งเหล่านี้น่ากลัวหรือไม่ เพราะกระบวนการ AI (Artificial Intelligence) ที่อยู่เบื้องหลัง Social Media จะให้ผู้ใช้งานเป็นหนูทดลองตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็น โพสต์ต่อไปคืออะไร ผู้ใช้งานใช้เวลาดูวิดีโอล่าสุดกี่วินาที ปุ่มควรเป็นสีอะไร กลุ่มที่แนะนำให้เราควรเป็นกลุ่มไหน และเมื่อเราดูทดลองมาก ๆ สิ่งที่อยู่ตรงหน้าเราคือการ

นำเสนอแต่สิ่งที่มีมันจะดึงความสนใจจากเรา ทั้งที่มันอาจ “ไม่เป็นความจริง” หรือ มันทำให้เราเกิด “ความทุกข์”

6.1.5 Social Media มีประโยชน์ในหลายด้านจริงหรือไม่ ทำให้เราเชื่อมต่อกับผู้คนเข้าด้วยกัน แต่ในอีกด้านหนึ่ง โลกแห่ง Social Media ทำให้เกิด “การเปรียบเทียบ” กันตลอดเวลาทั้งสังคม และทำให้ผู้คนเกิดความซึมเศร้าที่ตนเองไม่ได้มีเหมือนคนอื่น ในสารคดีนี้บอกว่า สถิติการฆ่าตัวตายในกลุ่มวัยรุ่นเพิ่มขึ้นอย่างน่าตกใจหลังปี 2013 ซึ่งเป็นปีที่ Social Media เริ่มครอบงำความคิดของผู้คน และนั่นหมายความว่า จะมียุคสมัยที่ถูกรบกวนโดย Social Media ทำร้ายทางจิตใจมากขึ้นเรื่อย ๆ

6.1.6. นอกจากนั้น Social Media ยังทำให้เกิดความแตกแยกทางสังคมการปลุกปั่นหรือไม่ ความคิดแบ่งออกเป็น 2 ข้าง เพราะถ้าเรามีความเห็นกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ระบบก็จะนำเสนอแต่เรื่องนั้น มาให้ทุกวันตลอดเวลาแบบ “สุดโต่ง” โดยที่ไม่ได้รับข้อมูลชุดตรงกันข้ามเลย

6.1.7 แม้แต่ผู้คนที่ยังไม่ได้สนใจเรื่องนั้น แต่ถ้ามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องนั้น ระบบก็จะนำเสนอมาให้ เห็นชวนให้เข้ากลุ่ม หรือให้ดูสิ่งที่เพื่อนเราไปแสดงความคิดเห็นเพื่อโน้มน้าวให้สนใจเรื่องนั้น ซึ่งสุดท้ายมันก็จะทำให้กลุ่มความเชื่อขยายใหญ่ขึ้น

6.1.8 มีตัวอย่างมาให้เห็นแล้วว่ากลุ่มความเชื่อนี้บางครั้งเป็นกลุ่มที่ให้ข้อมูลเท็จ และมีผลประโยชน์แอบแฝง และนั่นทำให้อัฒิสภาบริหารของเฟสบุ๊กที่ให้สัมภาษณ์ในรายการนี้บอกว่า การขัดแย้งทางความคิด มีโอกาสที่จะทำให้เกิดสงครามกลางเมืองได้

6.1.9 วิธีการของ Social Media คือการเจาะลึกเข้าไปใน “ก้นสมอง” ของทุกคน เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ โดยที่ผู้ใช้ไม่รู้ตัวว่าพฤติกรรมของตัวเองกำลังเปลี่ยนไป

6.1.10 Social Media ไม่ใช่ “เครื่องมือ” ของมนุษย์ แต่เป็นตัว “ครอบงำ” มนุษย์ ถ้าให้เปรียบเทียบ เครื่องมือ กับครอบงำ ก็คือ จักรยานเป็นเครื่องมือของมนุษย์ ถ้ามนุษย์อยากใช้ก็นำจักรยานไปขี่ แต่ถ้าไม่อยากจะขี่จักรยานก็วางอยู่ตรงนั้น ไม่ได้เรียกรถอะไร แต่ในทางกลับกัน Social Media ได้ปรับเปลี่ยนสมองของเรา ให้ตัวมันเองเรียกร้องมนุษย์ให้เข้าไปใช้งานมันอยู่เสมอ จนเกิดคำพูดที่ว่า ในโลกนี้มี 2 ผลิตภัณฑ์ ที่เรียกลูกค้าว่า “ผู้ใช้งาน” นั่นก็คือ ยาเสพติด , ซอฟต์แวร์

6.1.11 ในโลกนี้ไม่มีอะไรที่จะพัฒนาแบบก้าวกระโดดได้เท่ากับความสามารถในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ เพราะการประมวลผลเพิ่มเป็นล้านล้านเท่า ต่อให้เป็น

ความเร็วของรถยนต์ ในช่วงที่ผ่านมาก็เพิ่มแค่ 2 เท่า แต่ในขณะเดียวกัน สมรรถนะของมนุษย์ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเท่าไร

6.1.12 ทุกคนคาดการณ์ว่า AI จะมาทำลายมนุษย์ในอนาคต แต่จริง ๆ แล้ว AI พยายามควบคุมมนุษย์ผ่านคนทั่วโลกผ่านทาง Social Media โดยที่เราไม่รู้ตัว

6.2 สรุปผลการศึกษา

หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมาอย่างถี่ถ้วน ผู้วิจัยก็ได้ทำการนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปและสร้างเป็นแอนิเมชันสองมิติเรื่อง เรื่อง “อนา คด” โดยเปลี่ยนจากการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่โดยใช้ Animation2d + Motion graphic เป็นการสรุปภาพรวมของสภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่ได้รับการกระทบของอิทธิพลจากสื่อ เทคโนโลยี หรือโซเชียลมีเดียที่ทุกคนคาดการณ์ว่า AI จะมาทำลายมนุษย์ในอนาคต แต่จริง ๆ แล้ว AI พยายามควบคุมมนุษย์ผ่านคนทั่วโลกผ่านทาง Social Media โดยที่เราไม่รู้ตัว

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ควรแบ่งเวลาและจัดการเวลาการทำงานให้ดีกว่านี้ เพื่อได้ชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์มากกว่านี้

6.3.2 วิธีการติดตั้งงานนั้นยังไม่ลงตัว และยังให้ผลที่ไม่น่าพอใจ หากมีงบประมาณมากกว่านี้อาจจะทำให้ตัวแอนิเมชันดีขึ้นอย่างมาก

6.3.3 ตัวแอนิเมชันที่แสดงนั้นยังไม่เป็นที่น่าพอใจอาจจะนำไปที่จะเข้าใจอย่างลึกซึ้งตามที่ศึกษามาก

บรรณานุกรม

Blocklist. (2564). **The Social Dilemma** กับอำนาจอันเหลือล้นของบริษัทเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออนาคตของมนุษยชาติ. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์: <https://www.blocklist.com/posts/5f5e49893924db0ca706b576>

Cristina (2563). สีน้า Louis Vuitton a man's journey; business and leisure. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์: blog.purestonline.com

Rainmaker. (2564). **The Social Dilemma** เมื่อเทคโนโลยี ทำงานกับพฤติกรรมมนุษย์. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์: <https://www.rainmaker.in.th/the-social-dilemma-movie>

Thinkers (2564). อนาคต เทคโนโลยี กับ Alien: Isolation. สืบค้น 26 มกราคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/future-technology-and-alien-isolation/26710>

กนกศักดิ์ แก้วเทพ. (2553), เศรษฐศาสตร์การเมืองของสื่อสารมวลชน, กรุงเทพฯ: คณะเศรษฐศาสตร์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย. (2563). ข้อมูลสถิติเกี่ยวกับจำนวนประชากร 2560 (ออนไลน์). สืบค้น 10 ธันวาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://stat.bora.dope.go.th/cribbing/>

คมกริช ทักษิณา. (2558). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เค. มาร์กซ์ เอฟ เองเกลส์.(2553). **แถลงการณ์พรรคคอมมิวนิสต์**. กรุงเทพมหานคร: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2553.

ปัทมวรรณ เนตรพุกคณะ. (2553). “การวิเคราะห์ที่อยู่อาศัยเชิงเศรษฐกิจและสังคมโดยใช้สื่อ”, **วิทยานิพนธ์ เศรษฐศาสตร์มหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, 2563.

รสดี. (2558). **โฆษณาผลิตภัณฑ์ผงปรุงรส**. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์:
<https://www.YouTube/watch=V1Gg45BnD0I>

ชัยอนันต์ สมุทวณิช.(2558). **ประชาธิปไตย สังคมนิยมคอมมิวนิสต์กับการเมืองไทย**.
กรุงเทพมหานคร: ร.น. พิมพ์, 2560

ทับทิม วงศ์ประยูร.(2558). **ประวัติศาสตร์และลัทธิเศรษฐกิจ**. กรุงเทพมหานคร: วิ.เจ. พรินติ้ง, 2564.

ปิยะ ตันทวิเชียร. (2563). **Thailand Internet Snapshot 2020**. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยนวัตกรรม
อินเทอร์เน็ตไทย.

พรทิพย์ วิจิตรรัตนชัย. (2563). **การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการ
อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ มหาบัณฑิต
สาขาบริหารธุรกิจ, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2559). **สำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือน พ.ศ.
2554 (ออนไลน์)**. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์: service.nso.go.th/nso

ศิริพรรณ แซ่ลิ่ม และคณะ. (2563). ผลกระทบของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา. คณะพาณิชยศาสตร์และการจัดการ, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนาคต ความขาดแคลน เทคโนโลยี และทุนนิยมยุคดิจิทัล ในทัศนะของอรชุน อปปาสุริย(2564). สืบค้น 26 มกราคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://www.the101.world/the-ghost-of-Schumpeter-Appaduraian/>

อิสระพร บวรเกิด. (2563).เมื่อเทคโนโลยีนำทุนนิยม และ เมื่อทุนนิยมนำหายนะ (2564). สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564, จากเว็บไซต์: http://philtech2006.BlogSpot.com/2007/03/blog-post_2548.html

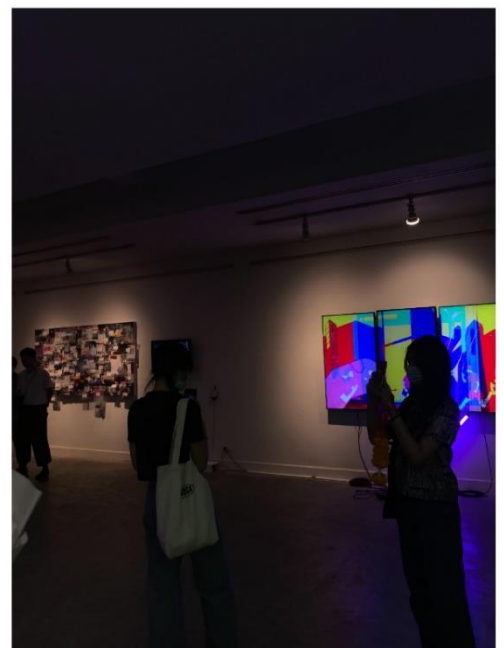
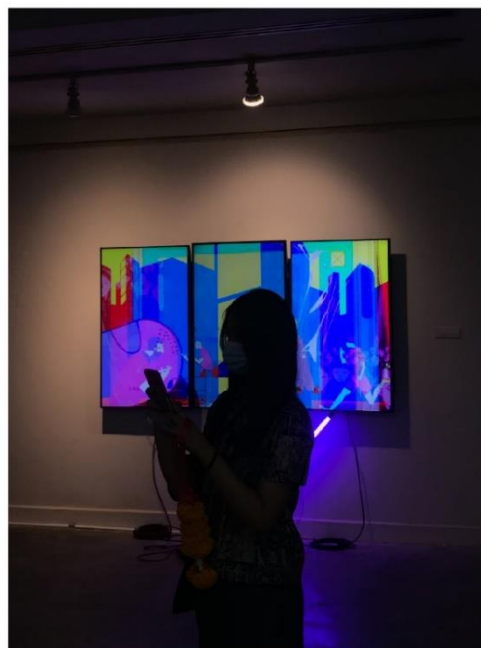
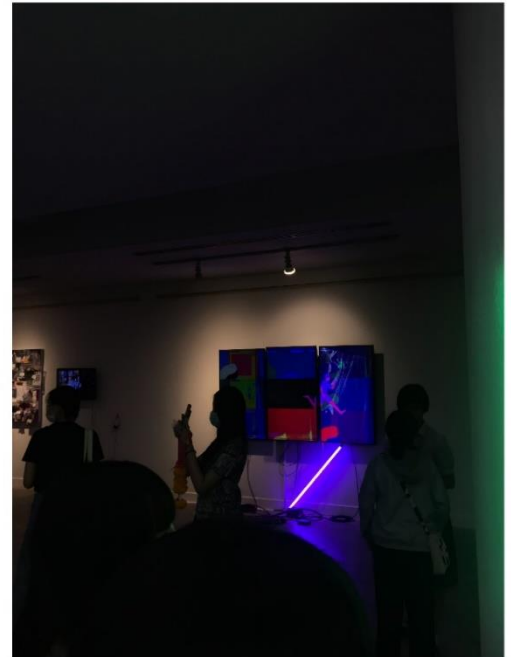
เอกพล ไรจน์รัตนวิชัย. (2563). ทักษะคติและพฤติกรรมของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในเขตกรุงเทพและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

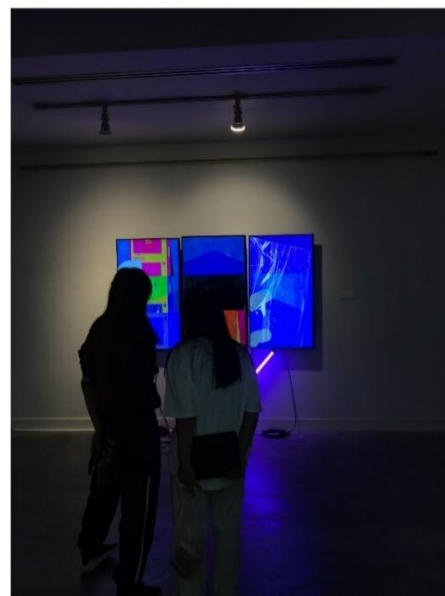
ภาพการแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์ หว่ยออก: *Media Arts and Design Degree*
Show 2021 วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพการแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์ หว่ยออก: *Media Arts and Design Degree*
Show 2021 วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพการแสดงงานศิลปะนิพนธ์ หว่ยออก: *Media Arts and Design Degree*
Show 2021 วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพการแสดงงานศิลปะนิพนธ์ หว่ยออก: *Media Arts and Design Degree*
Show 2021 วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปะวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาว ปานวริน ชาวป่า
วัน เดือน ปีเกิด	8 กรกฎาคม พ.ศ.2541
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

