

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัล: อิทธิพลของสื่อและการสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์

Transforming Youth Perceptions in the Digital Era: The Impact of Media and Online Identity Formation

นิติธร อุ่นพิพัฒน์*

ชยพล ภูักลั่น**

วันที่ส่งบทความ : 30 มกราคม 2567 วันที่แก้ไข : 2 เมษายน 2567 วันที่ตอบรับ : 8 พฤษภาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลในด้านอิทธิพลของสื่อและการสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสำคัญอย่างยิ่ง การใช้สื่อดิจิทัลและโลกออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสร้างและบริหารจัดการตัวตนช่วยให้เยาวชนสามารถกำหนดภาพลักษณ์ของตนเองได้อย่างอิสระและเป็นไปตามความต้องการและความเชื่อของตนเอง เยาวชนสามารถสร้างตัวตนที่พวกเขาต้องการให้ผู้อื่นเห็นได้โดยการเลือกแชร์เนื้อหาและแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ที่พวกเขาต้องการสร้าง การแสดงผลในโปรไฟล์ออนไลน์และการสื่อสารผ่านสื่อสังคมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ถูกต้องและมีคุณภาพ สื่อดิจิทัลช่วยให้เยาวชนสามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจคล้ายกัน และสร้างเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาในด้านต่างๆ เช่น การศึกษา การทำงาน และการสร้างความสัมพันธ์ในสังคม การมีภาพลักษณ์ที่ดีในโลกออนไลน์สามารถเปิดโอกาสให้กับเยาวชนในการเข้าถึงโอกาสในชีวิตอย่างแท้จริง การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและสนับสนุนให้เยาวชนกล้าแสดงออกในทางที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม การโพสต์เนื้อหาที่สร้างสรรค์และบวกช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่น นอกจากนี้ สื่อดิจิทัลยังช่วยให้เยาวชนสามารถสร้างความสัมพันธ์และเครือข่ายที่มีคุณค่า ซึ่งมีผลบวกต่อการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ที่มีความสนใจร่วมกันช่วยเสริมสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและพัฒนาทัศนคติทางสังคมที่ดี ข้อเสนอแนะในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การสร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม การโพสต์เนื้อหาที่มีประโยชน์ เช่น บทความให้ความรู้ การแบ่งปันประสบการณ์ที่ดี หรือความคิดเห็นที่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมสังคมออนไลน์ที่เชื่อมโยงและมีคุณค่า ควรระมัดระวังในการโพสต์เนื้อหาที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และส่งเสริมการมีพฤติกรรมที่ดีใน

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิติธร อุ่นพิพัฒน์ , วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Email: nititorn.ou@gmail.com

** ชยพล ภูักลั่น , คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สังคมออนไลน์ นอกจากนี้ ควรเลือกเชื่อมโยงกับผู้ใช้ที่มีความคิดเห็นที่เป็นบวกและสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนและกระตุ้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคม การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลเป็นเรื่องที่สำคัญและมีผลกระทบที่หลากหลาย การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพสามารถช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและสนับสนุนการพัฒนาตนเองของเยาวชนในทุกๆ ด้านของชีวิต

คำสำคัญ : ภาพลักษณ์, ยุคดิจิทัล, การสร้างตัวตน

Abstract

This research article examines the transformation of youth identity in the digital age, focusing on the influence of media and online identity creation. The transformation of youth identity in the digital era is both interesting and highly significant. The use of digital media and online platforms as tools for identity creation and management allows youth to shape their self-image freely, according to their own desires and beliefs. Youth can construct the persona they want others to see by selectively sharing content and expressing opinions that reflect the image they wish to project. The presentation of online profiles and communication through social media plays a crucial role in reinforcing an accurate and quality image. Digital media enables youth to connect with target groups that share similar interests and to build networks beneficial for development in various areas, such as education, employment, and social relationships. A positive online image can provide youth with real-life opportunities. Effective use of digital media also helps build confidence and encourages youth to express themselves creatively and constructively, benefiting society. Posting positive and creative content enhances a good image and inspires others. Moreover, digital media allows youth to establish valuable relationships and networks, positively impacting their self-development in various aspects. Participating in online groups or communities with shared interests fosters a sense of belonging and develops positive social attitudes. Recommendations for the effective use of digital media include creating content that is creative and beneficial to society, posting useful information such as educational articles, sharing positive experiences, or offering constructive opinions to promote a valuable and connected online community. Caution should be taken when posting content that could negatively impact others, and good behavior in the online community should be encouraged. Additionally, connecting with users who have positive and creative opinions can support and stimulate activities that

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

are beneficial to society. The transformation of youth identity in the digital age is significant and multifaceted. The effective use of digital media can help build a positive image and support the holistic development of youth in all aspects of life.

Keyword: Image, Digital Age, Identity Creation

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพลักษณ์มีบทบาทสำคัญอย่างมากในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากมันไม่เพียงแต่ส่งผลต่อการรับรู้และการปฏิบัติต่อบุคคลในหลายด้าน เช่น การศึกษา การทำงาน และความสัมพันธ์ทางสังคม แต่ยังส่งผลต่อความมั่นใจและทิศทางการพัฒนาของเยาวชนในทุกวัย การเลือกใช้ภาพลักษณ์ที่เหมาะสมสามารถช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองได้มากมาย มากไปกว่านั้นสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการกำหนดภาพลักษณ์ของเยาวชนเนื่องจากเป็นแหล่งข้อมูลและแบบอย่างที่เยาวชนมักใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ข่าว และแอปพลิเคชันต่างๆ เป็นตัวกลางที่สามารถเผยแพร่ข้อมูลและรูปภาพได้อย่างรวดเร็ว (Kulkanok, 2024) ทำให้เยาวชนได้รับอิทธิพลจากภาพลักษณ์ที่ถูกนำเสนอในสื่อเหล่านี้ นอกจากนี้สื่อดิจิทัลยังมีบทบาทในการสร้างและรักษามาตรฐานทางสังคมเกี่ยวกับความสวยงาม ความสำเร็จ และพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น การใช้ภาพถ่ายและวิดีโอที่ผ่านการปรับแต่งทางดิจิทัล ซึ่งอาจทำให้เยาวชนมีความคาดหวังที่ไม่เป็นจริงเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตนเอง อีกทั้งความนิยมของผู้มีอิทธิพลทางสื่อยังส่งผลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมของเยาวชนในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ การที่เยาวชนใช้เวลามากในการออนไลน์และเสพสื่อดิจิทัล ทำให้ภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมีผลกระทบทางจิตวิทยาและสังคมอย่างมาก เยาวชนอาจรู้สึกกดดันที่จะต้องปฏิบัติตามมาตรฐานที่ถูกสร้างขึ้นในสื่อหรืออาจเกิดปัญหาด้านสุขภาพจิตจากการเปรียบเทียบตนเองกับภาพลักษณ์ที่ไม่เป็นจริง ดังนั้นการศึกษาและการส่งเสริมการรับรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นสิ่งสำคัญ การสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการพัฒนาภาพลักษณ์ที่เป็นบวกและเป็นธรรมชาติจะช่วยให้เยาวชนสามารถเติบโตและพัฒนาอย่างมั่นใจและเป็นตัวของตัวเอง (Thanomvech, 2020)

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลในด้านอิทธิพลของสื่อและการสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ภาพลักษณ์ของเยาวชน หมายถึง ลักษณะหรือความประทับใจที่สังคมหรือบุคคลทั่วไปมีต่อเยาวชน ซึ่งอาจเกิดจากพฤติกรรม การกระทำ การแสดงออก ความสามารถ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชน ภาพลักษณ์ของเยาวชนสามารถมีอิทธิพลต่อการรับรู้และทัศนคติของสังคมต่อเยาวชนทั้งในแง่บวกและแง่ลบ เช่น การมองว่าเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีพลังสร้างสรรค์และมีศักยภาพในการพัฒนาสังคม หรือการมองว่าเยาวชนเป็นกลุ่มที่ขาดความรับผิดชอบและต้องการการชี้แนะจากผู้ใหญ่ (Kieanwatana et al., 2017)

ยุคดิจิทัล หมายถึง ยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกด้านของชีวิตประจำวัน การทำงาน การสื่อสาร และการดำเนินธุรกิจ เป็นยุคที่ข้อมูลและการสื่อสารถูกส่งผ่านทางระบบดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวิถีการที่คนใช้ชีวิตและทำงาน เช่น การใช้สมาร์ทโฟน การทำงานออนไลน์ การเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต และการเข้าถึงข้อมูลและบริการต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย ยุคดิจิทัลยังส่งผลให้เกิดนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), บล็อกเชน, อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT), การประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data), และเทคโนโลยีคลาวด์ ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการทำงานและการดำเนินชีวิตให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปาริฉัตร แต่งเนื้อเหลือง และคณะ, 2023)

อิทธิพลของสื่อ หมายถึง ผลกระทบหรืออำนาจที่สื่อสารมวลชน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และโซเชียลมีเดีย มีต่อความคิด ความเชื่อ ทัศนคติ และพฤติกรรมของบุคคลหรือสังคม อิทธิพลของสื่อสามารถส่งผลในหลายด้าน เช่น การสร้างความคิดเห็นและทัศนคติ การส่งเสริมค่านิยมและวัฒนธรรม การสร้างแรงบันดาลใจและการเรียนรู้ การชักจูงและการตลาด และการสร้างการมีส่วนร่วมทางสังคมและการเมือง สื่อสามารถส่งข้อมูล ข่าวสาร และความคิดเห็นที่มีผลต่อการกำหนดทัศนคติและความคิดเห็นของผู้รับสาร ส่งเสริมค่านิยม วัฒนธรรม และพฤติกรรมที่ต้องการ เช่น การแสดงความเป็นมิตร การรักษาสິงแวดล้อม และการส่งเสริมสุขภาพ นอกจากนี้ สื่อยังเป็นแหล่งข้อมูลที่ให้ความรู้และแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง และใช้ในการโฆษณาและการตลาดเพื่อชักจูงผู้บริโภคให้ซื้อสินค้าหรือบริการ รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์และการสร้างความต้องการในตลาด สื่อยังสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของประชาชนในกิจกรรมทางสังคมและการเมือง เช่น การรณรงค์เลือกตั้ง การประท้วง และการร่วมมือเพื่อการกุศล ดังนั้น อิทธิพลของสื่อมีความสำคัญและมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม การบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อป้องกันผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ (Chairaman et al., 2024)

การสร้างตัวตน หมายถึง กระบวนการที่บุคคลพัฒนาและกำหนดลักษณะเฉพาะของตนเอง ซึ่งรวมถึงการสร้างความเข้าใจในตนเอง ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม และเป้าหมายในชีวิต การสร้างตัวตนมีความเกี่ยวข้องกับการรับรู้และการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเลือกทางเลือกและการตัดสินใจในชีวิต รวมถึงการพัฒนาทักษะและความสามารถต่างๆ ที่สะท้อนถึงบุคลิกภาพและความเป็น

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

ตัวของตัวเอง การสร้างตัวตนยังเกี่ยวข้องกับการรับรู้และการตอบสนองต่อบทบาทที่บุคคลมีในสังคม เช่น บทบาทในครอบครัว การทำงาน การศึกษา และการมีส่วนร่วมในชุมชน บุคคลสามารถสร้างตัวตนผ่านประสบการณ์ การเรียนรู้จากความสำเร็จและความล้มเหลว และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาความมั่นคงในตนเอง ความพึงพอใจในชีวิต และการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การสร้างตัวตนที่เข้มแข็งและมีคุณภาพจะช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญกับความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sripiachai et al., 2024)

ผลการวิจัย

บทบาทของสื่อดิจิทัลในการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชน:

สื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญที่สามารถเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนผ่านโลกออนไลน์ได้อย่างมีอิทธิพล การสื่อสารและกระจายข่าวสารที่รวดเร็วช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงเยาวชนให้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่มีประโยชน์และตอบสนองต่อความต้องการในทันที การสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจด้วยภาพยนตร์ เพลง หรือการ์ตูนช่วยเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่น่าเชื่อถือได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างชุมชนและการทำงานร่วมกันผ่านแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ส่งเสริมความเข้าใจและการร่วมมือในกิจกรรมต่าง ๆ ที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงทางบวกในชุมชนของเยาวชนอย่างก้าวหน้า ทั้งนี้การสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัลช่วยให้เยาวชนได้รับการพัฒนาทักษะและความสามารถตามความต้องการและความสนใจของตนเองอย่างทันสมัย (ศิริพัทธ์ บุญพิมพ์และคณะ, 2022)

มากไปกว่านั้นการโฆษณาและการตลาดในยุคปัจจุบันมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างภาพลักษณ์และกระตุ้นความต้องการของเยาวชนอย่างมาก สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติได้อย่างมีประสิทธิภาพ การโฆษณาไม่เพียงแต่สร้างความต้องการและดึงดูดความสนใจต่อสินค้าและบริการ แต่ยังสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่มีคุณค่าและการพึงพอใจในตนเองได้ โดยเฉพาะในสื่อดิจิทัลที่เยาวชนใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น โซเชียลมีเดีย แพลตฟอร์มวิดีโอ และเว็บไซต์ ซึ่งช่วยให้สามารถเผยแพร่ภาพลักษณ์ที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการสร้างและเผยแพร่เนื้อหาที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ เช่น การแนะนำสไตล์ชีวิตที่ทันสมัย การใช้ผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับความสามารถทางสังคม หรือการเป็นตัวแทนของค่านิยมที่ดีต่อสังคม เยาวชนสามารถถูกส่งเสริมให้มีความคิดเห็นและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสื่อดิจิทัลได้ ดังนั้นการใช้สื่อโฆษณาและการตลาดในสื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสร้างการติดตามและการขาย แต่ยังเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่มีค่าและความเป็นตัวตนที่สามารถพึงพอใจได้ในตนเอง แพลตฟอร์มวิดีโอและสื่อภาพเคลื่อนไหวเป็นช่องทางสำคัญในการสื่อสารและสร้างภาพลักษณ์ของเยาวชนในปัจจุบัน ด้วยความสามารถในการแบ่งปันเนื้อหาที่สร้างสรรค์ผ่านการถ่ายทอดสดหรือการตัดต่อวิดีโอที่สร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นช่องทางในการสร้างความนิยมและการแสดงอารมณ์ที่สามารถผลักดันพฤติกรรมและทัศนคติของเยาวชนได้ ด้วยการเสนอสื่อที่สอดคล้องกับค่านิยมและสไตล์ชีวิตที่เยาวชนต้องการ (เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง, 2021)

ประเภทของสื่อดิจิทัลหรือแพลตฟอร์มในการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชน:

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนผ่านสื่อดิจิทัลมีหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับลักษณะและวัตถุประสงค์ของแต่ละแพลตฟอร์ม ดังนี้ (De Reuver et al., 2018):

1. **โซเชียลมีเดีย (Social Media):** เป็นแพลตฟอร์มที่ให้เยาวชนสามารถแสดงตัวตนและความเป็นตัวตนได้โดยตรง ผ่านการโพสต์ภาพถ่าย วิดีโอ และเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เช่น Instagram, Facebook, TikTok ฯลฯ สื่อดิจิทัลชนิดนี้ช่วยสร้างภาพลักษณ์และส่งเสริมค่านิยมที่เยาวชนต้องการเสริมสร้างให้กับตัวเองในสังคมออนไลน์

2. **แพลตฟอร์มวิดีโอ (Video Platforms):** เช่น YouTube, Vimeo เป็นช่องทางสำคัญที่ช่วยในการสร้างเนื้อหาวิดีโอที่สามารถเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งสามารถสร้างความนิยมและการรับรู้จากประชาชนได้มากมาย

3. **แพลตฟอร์มสื่อสังคมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Social Media Platforms):** เช่น Snapchat, Pinterest เป็นแพลตฟอร์มที่เน้นการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณค่าเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่เข้ากับความต้องการของเยาวชนในแบบที่น่าสนใจ

4. **แพลตฟอร์มเกม (Gaming Platforms):** เช่น Twitch, Steam เป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยสร้างความสนใจและภาพลักษณ์ที่มีการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เยาวชนสนใจ เช่น การเล่นเกม และการสตรีมเกม

5. **แพลตฟอร์มการสื่อสารทางวิดีโอ (Video Communication Platforms):** เช่น Zoom, Skype เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารระยะไกลที่ช่วยให้เยาวชนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพฤติกรรมได้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร

การสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์ของเยาวชน:

- **การเป็นบุคคลสาธารณะ** - การเป็นบุคคลสาธารณะผ่านโลกออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการกำหนดและสร้างตัวตนของเยาวชนในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ด้วยการใช้สื่อดิจิทัล เช่น โพสต์ภาพถ่ายและวิดีโอ บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ เยาวชนสามารถเผยแพร่ประสบการณ์ส่วนตัวและความคิดเห็นที่สร้างสรรค์ เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงกับชุมชนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแบ่งปันการเดินทาง กิจกรรมท่องเที่ยว หรือการทำกิจกรรมที่เข้ากันได้กับสไตล์ชีวิตที่ทันสมัย เป็นต้น เมื่อเข้าสู่บทบาทเหล่านี้ เยาวชนที่มีความนิยมสามารถสร้างความสนใจและได้รับความสนใจจากผู้ติดตามได้ ทั้งนี้ยังเป็นโอกาสในการเป็นตัวแทนสำหรับแบรนด์หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ที่มีค่าและส่งเสริมค่านิยมทางสังคมได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามการเป็นบุคคลสาธารณะในสังคมออนไลน์ก็ต้องมีการจัดการที่มีสติเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมและการเป็นตัวแทนในสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพและสร้างผลลัพธ์ที่ดีในทางสังคมและส่วนตัวของตนเอง (Sripiachai et al., 2024)

- **แพลตฟอร์มการเล่นเกม** - การสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์ของเยาวชนผ่านแพลตฟอร์มการเล่นเกมเป็นหนึ่งในวิธีที่เยาวชนสามารถแสดงออกถึงตัวตนและสร้างความเป็นตัวตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเกมในปัจจุบันไม่เพียงแต่เป็นการบันทึกประสบการณ์การเล่นเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นเวทีที่

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

เยาวชนสามารถสร้างเครื่องตอบสนองของตัวเองและเป็นภาพลักษณ์ที่พวกเขาต้องการให้กับชุมชนออนไลน์ได้ด้วยกัน การเล่นเกมช่วยให้เยาวชนสามารถสร้างตัวตนที่มีความสามารถพิเศษหรือบทบาทที่ไม่เคยเป็นในชีวิตประจำวันได้ เช่น เป็นนักบุญแห่งสมรสนที่รวดเร็ว นักฆ่าผู้ก่อการร้ายที่มีความแม่นยำ หรือนักเดินทางในอาณาเขตที่สวยงาม นอกจากนี้ การเล่นเกมยังช่วยเพิ่มพูนความสามารถทักษะที่ต่างไปตามความต้องการของแต่ละเกม เช่น ทักษะการบังคับการทำงานร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทักษะการวางแผน และการปฏิบัติตามข้อบังคับ ซึ่งเป็นทักษะที่มีประโยชน์ในชีวิตจริง นอกจากนี้ แพลตฟอร์มเกมยังเป็นที่ยี่เยาวชนสามารถเชื่อมต่อและสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นได้ ทั้งนี้เป็นโอกาสในการสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งและการแบ่งปันประสบการณ์ที่มีคุณค่า อย่างไรก็ตาม การใช้แพลตฟอร์มเกมในการสร้างตัวตนยังต้องมีการจัดการที่เหมาะสม เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น เช่น การเล่นเกมอย่างมีนิยมนในบางครั้งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของเยาวชนได้ (ศิริวิมล นกทรัพย์ และคณะ, 2024)

- **การแสดงตัวตนในชุมชนออนไลน์** - การสร้างตัวตนผ่านโลกออนไลน์ของเยาวชนผ่านการแสดงตัวตนในชุมชนออนไลน์เป็นช่องทางที่สำคัญในการกำหนดและสร้างภาพลักษณ์ของตนเองในสังคมดิจิทัลปัจจุบัน โดยที่เยาวชนใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อแบ่งปันประสบการณ์ ความคิดเห็น และความรู้สึกที่ตนเองต้องการให้ผู้คนรู้จักและเข้าใจ เช่น การโพสต์ภาพถ่าย วิดีโอ หรือข้อความบนโซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ หรือแพลตฟอร์มการแชท การแสดงตัวตนในชุมชนออนไลน์ช่วยให้เยาวชนสามารถสร้างความเชื่อมโยงและความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีผลต่อการกำหนดภาพลักษณ์ของตนเอง การเล่าเรื่องราว หรือแบ่งปันประสบการณ์ชีวิตประจำวัน เช่น การเดินทาง กิจกรรมที่ทำในชีวิตประจำวัน หรือความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ทั้งนี้การแสดงตัวตนอาจเป็นโอกาสที่ดีในการแสดงถึงคุณค่าและความเป็นตัวตนของเยาวชนให้กับสังคมโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตามการแสดงตัวตนในชุมชนออนไลน์ยังต้องมีการจัดการอย่างระมัดระวัง เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น เช่น การเผชิญกับการคอยตรวจสอบข้อมูล การรับรู้ต่อความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และการปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมออนไลน์ เพื่อให้การแสดงตัวตนผ่านโลกออนไลน์เป็นที่ยอมรับและมีคุณภาพต่อตนเองและผู้อื่น (Sripiachai et al., 2024)

ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อเยาวชน:

ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อเยาวชนมีทั้งด้านบวกและด้านลบที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตและการพัฒนาของเยาวชนอย่างหลากหลาย โดยในด้านบวกสื่อดิจิทัลเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้าถึงข้อมูลและความรู้ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ทั้งทางวิชาการและเทคโนโลยี เยาวชนสามารถใช้สื่อดิจิทัลในการค้นคว้าหาข้อมูลสำหรับการศึกษา การเรียนรู้นอกห้องเรียน และการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ นอกจากนี้ การใช้สื่อดิจิทัลยังช่วยให้เยาวชนพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีที่สำคัญต่อการทำงานในอนาคต เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การเขียนโค้ด และการสร้างสรรค์เนื้อหาออนไลน์ อีกทั้งสื่อดิจิทัลยังช่วยให้เยาวชนสามารถติดต่อสื่อสารและเชื่อมต่อกับเพื่อน ครอบครัว และ

ชุมชนออนไลน์ได้อย่างสะดวก สามารถเข้าร่วมกลุ่มสนทนา การเรียนรู้ร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย อย่างไรก็ตามสื่อดิจิทัลก็มีผลกระทบเชิงลบที่ไม่ควรมองข้าม การใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปอาจนำไปสู่การเสพติด ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ การนอนหลับ และสุขภาพจิตเยาวชนที่ใช้เวลามากในการเล่นเกมนิวติโอ หรือใช้สื่อสังคมออนไลน์อาจมีปัญหาด้านสุขภาพเช่น การนอนหลับไม่เพียงพอ ความเครียด และภาวะซึมเศร้า นอกจากนี้ เยาวชนยังอาจเผชิญกับความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เช่น การถูกรบกวนจากข้อมูลส่วนตัว การถูกล่วงละเมิดทางออนไลน์ และการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การใช้เวลามากในการใช้สื่อดิจิทัลยังอาจทำให้เยาวชนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม เช่น การแสดงพฤติกรรมรุนแรง การโพสต์ที่ไม่เหมาะสม และการขาดการพัฒนาทักษะทางสังคม ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางสังคม การจัดการผลกระทบเหล่านี้ต้องเริ่มจากการกำหนดเวลาและข้อจำกัดในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันการเสพติด เช่น การกำหนดเวลาในการเล่นเกมนิวติโอหรือการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ควรให้เยาวชนมีการใช้เวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การออกกำลังกาย การเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ และการทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวและเพื่อน การให้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์แก่เยาวชนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เยาวชนเข้าใจถึงความเสี่ยงและวิธีการป้องกันตัวเอง นอกจากนี้การส่งเสริมให้เยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกิจกรรมทางสังคมนอกเหนือจากการใช้สื่อดิจิทัลจะช่วยให้เยาวชนมีการพัฒนาที่สมดุลและลดผลกระทบเชิงลบจากการใช้สื่อดิจิทัล (นภาพรรณ อาษาเพชรและคณะ, 2022)

การสร้างและจัดการภาพลักษณ์ในสื่อสังคมของเยาวชน:

การสร้างและจัดการภาพลักษณ์ในสื่อสังคมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เนื่องจากภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในสื่อสังคมสามารถส่งผลต่อการรับรู้และความเชื่อมั่นของผู้คน การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต้องเริ่มจากการมีแนวคิดที่ชัดเจนและสอดคล้องกับตัวตนที่แท้จริง การโพสต์เนื้อหาที่มีคุณภาพสูงและน่าสนใจเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยดึงดูดและรักษาผู้ติดตาม การใช้ภาพและวิดีโอที่มีคุณภาพสูงจะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและมีความน่าเชื่อถือ นอกจากนี้การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตามอย่างต่อเนื่องและตอบกลับความคิดเห็นของพวกเขาจะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเสริมสร้างความเชื่อมั่น การสร้างและจัดการภาพลักษณ์ในสื่อสังคมต้องการการวางแผนและการดำเนินการที่รอบคอบเพื่อให้ได้ภาพลักษณ์ที่ดี (เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง, 2021)

การใช้สื่อเพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญสำหรับบุคคลหรือแบรนด์ที่ต้องการโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในสายตาของผู้ติดตาม การนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณภาพสูงและน่าสนใจเป็นจุดเริ่มต้นที่ดี เนื้อหาควรสะท้อนถึงตัวตนหรือแบรนด์อย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์หรือการนำเสนอข้อมูลที่มีประโยชน์และสอดคล้องกับความสนใจของผู้ติดตาม การใช้ภาพและวิดีโอที่มีคุณภาพสูงจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้เนื้อหาดูมีชีวิตชีวา การเลือกใช้สี โลโก้ และกราฟิก

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

ที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของแบรนด์จะช่วยสร้างความเป็นเอกลักษณ์ในทุกโพสต์ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตามอย่างต่อเนื่อง เช่น การตอบกลับความคิดเห็นและการแชร์เรื่องราวของผู้ติดตามที่เกี่ยวข้องกับแบรนด์ จะช่วยสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการสร้างความเป็นเอกลักษณ์จึงต้องการการวางแผนที่ดี การคงความสม่ำเสมอในการนำเสนอเนื้อหา และการสื่อสารที่ตรงไปตรงมากับผู้ติดตามเพื่อสร้างความประทับใจและความเชื่อมั่น การเชื่อมโยงระหว่างโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริงเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ที่มั่นคงกับชุมชนและผู้ติดตาม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริง เช่น การเข้าร่วมงานสังสรรค์หรือกิจกรรมชุมชน ช่วยเป็นตัวช่วยในการเชื่อมโยงโลกความเป็นจริงกับชีวิตในโลกออนไลน์ การพบปะพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่เชื่อถือได้ ผ่านการตอบรับความคิดเห็นและการแชร์ประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้อง ทำให้สามารถเสริมสร้างความเชื่อมั่นและความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศิริพัทธ์ บุญพิมพ์และคณะ, 2022)

ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชน:

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนมีผลกระทบต่อหลายด้าน รวมถึงทัศนคติ พฤติกรรม การรับรู้ตนเอง และทักษะการสื่อสาร ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อตนเองและต่อสังคม

- **ทัศนคติที่มีต่อตนเอง:** เมื่อเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ เช่น การแต่งกายหรือทรงผมใหม่ อาจทำให้พวกเขา รู้สึกดีกับตนเองมากขึ้นหรือในทางตรงกันข้ามอาจทำให้รู้สึกไม่มั่นคงขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาจากผู้อื่น

- **ทัศนคติที่มีต่อสังคม:** การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์อาจส่งผลให้เยาวชนปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนใหม่หรือสังคมที่ต้องการยอมรับ การเปลี่ยนแปลงนี้สามารถส่งเสริมให้เยาวชนมีมุมมองที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับสังคมและความหลากหลาย

2. การสร้างความเชื่อมั่นและความมั่นใจของเยาวชน

- **ความเชื่อมั่นในตนเอง:** การปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์อาจช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง เมื่อเยาวชนรู้สึกว่าคุณค่าของตัวเองดีขึ้นหรือมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น การมีภาพลักษณ์ที่ดีตามที่ต้องการอาจส่งผลให้เยาวชนมีความมั่นใจในการแสดงออกและทำกิจกรรมต่าง ๆ

- **ความมั่นใจในสังคม:** การมีภาพลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม อาจช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการเข้าสังคมและการสื่อสารกับผู้อื่น

3. ผลกระทบต่อการรับรู้ตนเองและการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

- **การรับรู้ตนเอง:** การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์อาจทำให้เยาวชนมีการรับรู้ตนเองที่ดีขึ้นหรือในบางกรณีอาจทำให้มีความสับสนในตัวเอง การเปลี่ยนแปลงนี้อาจนำไปสู่การสำรวจและทำความเข้าใจตัวเองในมุมมองใหม่ ๆ

• **การพัฒนาทักษะสื่อสาร:** การมีภาพลักษณ์ที่ดีอาจช่วยเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารกับผู้อื่น เมื่อเยาวชนรู้สึกดีกับตัวเอง พวกเขาจะมีทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถแสดงออกได้อย่างมั่นใจ การสื่อสารที่ดีสามารถนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ดีและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การอภิปรายผล

ผลกระทบของการใช้สื่อดิจิทัลในการสร้างภาพลักษณ์และตัวตนของเยาวชน

การใช้สื่อดิจิทัลในการสร้างภาพลักษณ์และตัวตนของเยาวชนมีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อทัศนคติและพฤติกรรมของพวกเขาได้ ดังนี้

1. ทัศนคติต่อตนเอง: การโพสต์รูปภาพหรือข้อความบนโซเชียลมีเดียสามารถทำให้เยาวชนรู้สึกดีกับตนเองหรือไม่ดีเกินไป การได้รับความชื่นชมหรือความเห็นเป็นลบอาจส่งผลให้พวกเขามีทัศนคติที่ดีหรือเลวร้ายต่อตนเอง

○ **การรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเอง:** เยาวชนมักจะสร้างภาพลักษณ์ของตนเองตามสิ่งที่พวกเขาเห็นและได้รับการตอบรับบนโซเชียลมีเดีย การได้รับ "ไลค์" หรือความคิดเห็นในเชิงบวกสามารถเพิ่มความมั่นใจและความพึงพอใจต่อตนเองได้ ในทางกลับกัน ความคิดเห็นในเชิงลบหรือการขาดการตอบสนองอาจทำให้เกิดความเครียดและความไม่มั่นใจในตนเอง

○ **ความกดดันจากสังคม:** สื่อสังคมออนไลน์สร้างความกดดันให้เยาวชนต้องปรับปรุงภาพลักษณ์ของตนเองให้ดูดีอยู่เสมอ ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่สุขภาพดี เช่น การใช้โปรแกรมแต่งภาพจนเกินความจริง หรือการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและลักษณะการดำรงชีวิตเพื่อให้ตรงกับมาตรฐานที่ไม่เป็นจริง

2. พฤติกรรม: การใช้สื่อออนไลน์อาจส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในชีวิตประจำวัน การติดตามและจำลองพฤติกรรมจากสื่อออนไลน์อาจทำให้พวกเขามีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือไม่เหมาะสม

○ **การเลียนแบบพฤติกรรม:** เยาวชนมักจะเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลที่พวกเขาชื่นชอบบนโซเชียลมีเดีย เช่น นักแสดง นักร้อง หรือคนดังอื่นๆ การเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้เกิดปัญหาด้านพฤติกรรมและสังคม

○ **การเสพติดสื่อสังคมออนไลน์:** การใช้เวลาในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เยาวชนเสพติด และส่งผลกระทบต่อการเรียน การทำกิจกรรมทางกายภาพ และการนอนหลับ

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

3. การเข้าสังคม: สื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น การสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือชุมชนในโลกออนไลน์อาจมีผลต่อการพัฒนาทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคมของเยาวชน

○ **การสร้างความสัมพันธ์:** สื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงเยาวชนกับผู้อื่น การสร้างความสัมพันธ์และการเข้าสังคมในโลกออนไลน์สามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น แต่ในทางกลับกัน การเน้นการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลมากเกินไปอาจทำให้เกิดการขาดทักษะการสื่อสารในชีวิตจริง

○ **การมีส่วนร่วมในชุมชนออนไลน์:** การเข้าร่วมกลุ่มหรือชุมชนออนไลน์ที่มีความสนใจร่วมกันสามารถเสริมสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งมีผลบวกต่อสุขภาพจิตของเยาวชน

แนวทางในการใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบ

1. สร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์และบวกเพื่อสังคม:

○ **แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ที่ดี:** การโพสต์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เช่น บทความให้ความรู้ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ หรือประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ จะช่วยเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้อื่น

○ **ให้ความคิดเห็นที่สร้างสรรค์:** การแสดงความคิดเห็นที่มีความคิดสร้างสรรค์และให้กำลังใจจะช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในสังคมออนไลน์

2. ระวังตัวกับเนื้อหาที่ส่งเสริมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม:

○ **หลีกเลี่ยงการโพสต์เนื้อหาที่เป็นอันตราย:** หลีกเลี่ยงการโพสต์หรือแชร์เนื้อหาที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เช่น เนื้อหาที่ส่งเสริมความรุนแรง การบูลลี่ หรือพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อสุขภาพทางจิตใจหรือร่างกาย

○ **ส่งเสริมการมีพฤติกรรมที่ดี:** การแชร์เนื้อหาที่ส่งเสริมการมีสุขภาพที่ดี การทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ และการพัฒนาตนเอง จะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและสร้างพฤติกรรมที่ดีในสังคมออนไลน์

3. สร้างเครือข่ายที่ดีและมีคุณค่า:

○ **เลือกเชื่อมโยงกับผู้ใช้ที่มีความคิดเห็นที่ดี:** การเชื่อมโยงกับผู้ใช้ที่มีความคิดเห็นที่เป็นบวกและสร้างสรรค์จะช่วยเสริมสร้างเครือข่ายที่ดีและมีคุณค่า

○ **สนับสนุนและกระตุ้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์:** การเข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์ เช่น การเข้าร่วมกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน การทำกิจกรรมอาสาสมัครออนไลน์ จะช่วยสร้างคุณค่าและเสริมสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี

การใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบไม่เพียงแต่ช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่มีคุณค่าและเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคม แต่ยังช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีและพฤติกรรมที่เหมาะสมในทุกๆ ด้านของชีวิต

โอกาส และอุปสรรคของการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชน

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลมีทั้งโอกาสและอุปสรรคที่สำคัญ ดังนี้ (เยาวรรณ พันธ์เพ็ง, 2021):

โอกาส:

1. การสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก: เยาวชนสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อแสดงความสามารถและความสนใจในแบบที่ต้องการ ซึ่งสามารถสร้างความมั่นใจและภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเองได้
2. การเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้: การเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายและแหล่งความรู้จากทั่วโลกผ่านอินเทอร์เน็ตช่วยให้เยาวชนสามารถพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. การเชื่อมต่อและการสร้างเครือข่าย: สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้เยาวชนสามารถเชื่อมต่อกับผู้คนจากหลากหลายประเทศและวัฒนธรรม ซึ่งช่วยในการแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์
4. การสร้างแบรนด์ส่วนตัว: เยาวชนสามารถใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างแบรนด์ส่วนตัว ซึ่งมีผลดีต่อการหางาน การสร้างธุรกิจ และการเป็นผู้นำในสังคม
5. การเรียนรู้และพัฒนาตนเอง: การเข้าถึงข้อมูลจากทั่วโลกช่วยให้เยาวชนสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ที่ต้องการในอนาคต

อุปสรรค:

1. ความเสี่ยงจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว: การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์อาจนำไปสู่ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยและการละเมิดความเป็นส่วนตัว
2. การถูกวิพากษ์วิจารณ์และการรังแกทางออนไลน์: เยาวชนอาจเผชิญกับการถูกวิพากษ์วิจารณ์และการรังแกทางออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความมั่นใจและสุขภาพจิต
3. การเสพติดและการใช้เวลาที่ไม่เหมาะสม: การใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปอาจทำให้เยาวชนเกิดการเสพติดและใช้เวลาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งส่งผลต่อการเรียนและการทำงาน
4. การสร้างภาพลักษณ์ที่ไม่เป็นจริง: เยาวชนอาจรู้สึกกดดันในการสร้างภาพลักษณ์ที่ไม่เป็นจริงบนสื่อออนไลน์ ซึ่งอาจนำไปสู่ความเครียดและความไม่พอใจในตัวเอง
5. ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว: การเผชิญกับการรังแกหรือการละเมิดความเป็นส่วนตัวออนไลน์อาจส่งผลกระทบต่อความเป็นสุขภาพจิตของเยาวชน

การเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของเยาวชนในยุคดิจิทัลมีทั้งโอกาสในการสร้างความมั่นใจและพัฒนาตนเอง แต่ยังมีอุปสรรคที่ต้องระวัง เช่น ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยและการเสพติดสื่อออนไลน์

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน 2567)

การใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและระมัดระวังจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้เยาวชนสามารถเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของตนเองได้อย่างเป็นประโยชน์

ข้อเสนอแนะ

1. เลือกที่จะสร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์และบวกเพื่อสังคม: การโพสต์เนื้อหาที่สร้างสรรค์ เช่น การแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ที่ดี หรือความคิดเห็นที่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมสังคมที่เชื่อมโยงและสร้างสรรค์คุณค่า
 2. ระมัดระวังกับเนื้อหาที่ส่งเสริมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม: หลีกเลี่ยงการโพสต์เนื้อหาที่อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือไม่เหมาะสม เช่น การเสริมพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อสุขภาพทางจิตใจหรือสังคม
 3. สร้างเครือข่ายที่ดีและมีคุณค่า: สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมออนไลน์โดยการเชื่อมโยงกับผู้ใช้ที่มีความคิดเห็นที่เป็นสุขใจและมีคุณค่า เพื่อสนับสนุนและกระตุ้นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และสังคมที่ดี
- การใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบสามารถช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่มีคุณค่าและเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมและทัศนคติที่เชื่อมโยงในทุกๆ ด้าน

บรรณานุกรม

- นภาพรรณ อาษาเพชร, & วรัชญ์ ครุจิต. (2022). บทบาทของสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับชมผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชนไทยและแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา. *วารสารชุมชนวิจัยและพัฒนาสังคม*, 16(2), 191-204.
- ปาริฉัตร แต่งเนื้อเหลือง, ตระกูล จิตวัฒนาการ, & สยาม อัจฉริยประภา. (2023). ปัจจัยทุนมนุษย์และการจัดการ ธุรกิจเชิงกลยุทธ์กับความสำเร็จขององค์กรธุรกิจในยุคดิจิทัล. *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์*, 25(3), 282-290.
- เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง. (2021). การส่งเสริมสุขภาพของวัยรุ่นโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุมชลบุรี*, 7(1), 21-29.
- ศิริพัทร บุญพิมพ์, & วีรพงษ์ พวงเล็ก. (2022). การเปิดรับสื่อโฆษณาบนสื่อสังคมออนไลน์และการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าเครื่องสำอางของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยธรรมศึกษา*, 5(1), 176-187.
- ศิริวิมล นกทรัพย์, กลมทิพย์ เจนใจ, นรากร กาญจนประเสริฐ, ปรีศนา โพธิ์ขาว, พุทธิดา พิมพ์สมุทร, ศิริยาภรณ์ อินทย์กษ, & สุกฤตา ชำนาญผล. (2024). การศึกษาการสร้างคำใหม่ของผู้รับชมการ

- สตรีมมิ่งเกม League of Legends บนแพลตฟอร์ม Twitch. *ราชภัฏเพชรบูรณ์สาร*, 26(1), 25-35.
- Chairaman, N., Boonsiri, K., & Tokeaw, W. (2024). อิทธิพลของสื่อใหม่ในการเลือกตั้งท้องถิ่น. *วารสารวิชาการวิจัยและ นวัตกรรม ม ส ธ.(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)(ออนไลน์)*, 4(1), 1-14.
- De Reuver, M., Sørensen, C., & Basole, R. C. (2018). The digital platform: a research agenda. *Journal of information technology*, 33(2), 124-135.
- Kianwatana, K., & Thongphan, C. (2017). การรับรู้ของเยาวชนไทยต่อภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *Journal of Cultural Approach*, 18(34), 18-26.
- Kulkanok, K. (2024). การรับรู้ภาพลักษณ์ “การเป็นสังคมแห่งการให้และการแบ่งปัน” ของมหาวิทยาลัยรังสิตใน ทิศนะของประชากรจังหวัดปทุมธานี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 50(1), 81-98.
- Thanomvech, P. (2020). เครื่องมือการสื่อสารการตลาดผลิตภัณฑ์สมุนไพรกับค่านิยมของผู้บริโภควัยรุ่นยุคดิจิทัล. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University*, 14(3), 97-106.
- Sripiachai, R., & Lordko, U. (2024). การสร้างตัวตนของกลุ่มเพศทางเลือกบนพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ทางสังคมออนไลน์. *พัฒน์วันบ่มรุงมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, 1(1), 123-138.