



รายงานการวิจัย

ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)

ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา

วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ

นางสาวชูลี หมีรักษา

MISS CHULEE MEERUKSA

วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

งบประมาณรายได้ประจำปี พ.ศ. 2557

การศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)

ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา

วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ

ชูลี หมี่รักษา

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อ พฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ กลุ่ม ตัวอย่างคือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ สาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 150 คน จากวิธีสุ่มแบบเจาะจง โดยใช้แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ระยะเวลาในการใช้บริการ อินเทอร์เน็ต มากกว่า 3 ชั่วโมง ร้อยละ 70 เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook ร้อย ละ 96.67 เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า ร้อยละ 87.33 เข้าเล่น เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 10 ครั้งต่อวัน ร้อยละ 38.66 เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 48 เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 70.67 มีจำนวน เพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 300 คน ร้อยละ 76.67 ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{X} = 2.73$)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ เนื่องจากการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย งบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัยฯ ประจำปี 2557 และด้วยความกรุณาของคณะผู้บริหาร อาจารย์และเจ้าหน้าที่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ ประสบการณ์ ความเมตตากรุณา ความห่วงใยและกำลังใจอย่างสม่ำเสมอ

ขอกราบขอบพระคุณและมอบความดีความชอบให้กับครอบครัว และเพื่อนๆที่เป็นกำลังใจให้ความดูแลเอาใจใส่และให้การสนับสนุนมาโดยตลอดและช่วยเหลือทำให้ผลงานนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

นางสาวชูลี หมีรักษา

สิงหาคม 2558



สารบัญเรื่อง

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญเรื่อง	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่	
1. บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	14
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	14
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	14
2. เนื้อเรื่องและข้อวิจารณ์	15
วิธีดำเนินการวิจัย	15
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
3. สรุปผลการวิจัย	32
สรุป	32
4. ข้อเสนอแนะ	35
ข้อเสนอแนะ	35
เอกสารอ้างอิง	36
ภาคผนวก	38
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	39
ประวัตินักวิจัย	46

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

2.1	การกำหนดคะแนนของมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ	16
2.2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	19
2.3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา	19
2.4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามหลักสูตรที่ศึกษา	19
2.5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน	20
2.6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้เฉลี่ยต่อเดือน	20
2.7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต	21
2.8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าเล่น	21
2.9	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	22
2.10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	22
2.11	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้ง	23
2.12	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์	23
2.13	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์	23
2.14	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์	24
2.15	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม	25
2.16	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียน	26
2.17	ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียน	27

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การกำหนดคะแนนของมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ	16
2.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	19
2.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา	19
2.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามหลักสูตรที่ศึกษา	19
2.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน	20
2.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้เฉลี่ยต่อเดือน	20
2.7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต	21
2.8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าเล่น	21
2.9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	22
2.10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	22
2.11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้ง	23
2.12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์	23
2.13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์	23
2.14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์	24
2.15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม	25
2.16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียน	26
2.17 ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน	27

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของสิ่งมีชีวิตมาอย่างยาวนาน และมากไปกว่านั้นการสื่อสารได้กลายเป็นกระบวนการในการรับรู้ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดเห็นที่แตกต่างและทัศนคติ เพื่อให้ผู้อื่นได้รับทราบตามวัตถุประสงค์ การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง ดังนั้นมนุษย์เราจึงได้มีการพัฒนาลักษณะการในการสื่อสารออกมาในรูปแบบต่างๆ อาทิ การสื่อสารด้วยภาพ การสื่อสารด้วยการใช้สัญญาณ การสื่อสารระหว่างบุคคลเทคโนโลยีนับว่ามีบทบาทในการพัฒนาการสื่อสารด้วย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีใหม่ๆทำให้มนุษย์เราไปสู่ยุคแห่งการติดต่อสื่อสารทั่วโลกซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันนั้นได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันแทบทั้งสิ้น การสื่อสารในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีทางการสื่อสารได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

ปัจจุบันสังคมไอทีหรือยุคที่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เป็นศูนย์รวมของการเชื่อมโยงโลกในปัจจุบันไปยังโลกแห่งอนาคต ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เราเป็นอย่างมาก อาจกล่าวได้ว่าการสืบค้นข้อมูลที่เราต้องการ สามารถกระทำได้โดยง่ายเพียงแค่รู้จักใช้อินเทอร์เน็ตให้ถูกต้องและเหมาะสมต่อการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นสิ่งเล็กหรือสิ่งใหญ่ข้อมูลก็จะปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ของเราให้เลือกใช้อย่างอย่างมากมายเลยทีเดียว จนทำให้เครือข่ายการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์เราไปแล้ว

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีผู้ใช้งานมากมายจากทั่วทุกมุมโลก เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่มากด้วยคุณประโยชน์มหาศาลในการกระจายความรู้ ไขข้อปริศนาพร้อมให้ผลลัพธ์ออกมาในรูปของคำตอบที่ผู้สืบค้น สามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ของมนุษย์ยังมีอิทธิพลรอบด้านต่อการประยุกต์ใช้ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายและเห็นสมควร ดังที่เวชนันต์ สังข์จ้อย (๒๕๕๒ : ๒๕) ได้กล่าวไว้ว่า “อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์มากมายมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นในด้านการเรียน การสอน การค้นหาความรู้” จะเห็นได้ว่าหากข้อมูลที่เราต้องการค้นหาจากตำราเรียน หนังสือ นิตยสาร ตลอดจนสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ให้ข้อมูลที่ไม่เพียงพอ ทางเลือกที่สำคัญในการสืบค้นข้อมูลก็คือ การใช้อินเทอร์เน็ต เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดยักษ์ที่บรรจุคลังความรู้ ไว้รองรับผู้ใช้งานอย่างไม่มีขีดจำกัด นับได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเลือกที่ช่วยแก้ปัญหา และส่งเสริมความรู้ได้อย่างดียิ่งสำหรับวัยของผู้เรียน ผู้ศึกษา หรือผู้ที่แสวงหาอยู่ตลอดเวลา ไม่เพียงเท่านั้นอินเทอร์เน็ตยังมีคุณประโยชน์อีกหลายด้านด้วยกัน อาทิเช่น ด้านธุรกิจ ด้านสังคม ด้านความบันเทิง ดังที่เวชนันต์ สังข์จ้อย (๒๕๕๕ : ๒๕) ได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้ **ด้านธุรกิจ** อินเทอร์เน็ตก็สามารถเป็นเครื่องมือให้กับธุรกิจได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ด้านการประกอบธุรกิจบน

อินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า อีคอมเมิร์ซ นอกจากนี้ก็ยังมีธุรกิจที่เกิดขึ้นจากผลพวงของอินเทอร์เน็ต อีกมากมาย ด้านสังคม อินเทอร์เน็ตก็เข้ามามีส่วนด้านสังคมมากยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่มีผู้คนเข้าไปร่วมพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการพบปะสร้างสรรค์ มีผู้คนมากมายที่มีสังคมอีกสังคมหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต ด้านความบันเทิงจะเป็นด้านที่เห็นได้ชัดที่สุดในอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน ความบันเทิงในอินเทอร์เน็ตมีให้เลือกใช้บริการกันมากมาย อย่างดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม หาเพื่อนคุย สามารถทำได้จากอินเทอร์เน็ตได้ทั้งสิ้น ปัจจัยเหล่านี้ล้วนเป็นประโยชน์ที่สามารถเลือกสรรความต้องการได้จากอินเทอร์เน็ต บนจอคอมพิวเตอร์ของเราได้อย่างกว้างขวาง ทั้งยังเป็นสิ่งที่นำพาซึ่งความสุขและความสำเร็จจากการค้นหา หรือสืบค้นสิ่งต่าง ๆ ได้ตามต้องการ อันส่งผลต่อการดำเนินชีวิตในอนาคตได้อย่างดียิ่ง เพราะอินเทอร์เน็ต ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาทางด้านความรู้ จิตใจ และสติปัญญา และที่สำคัญอินเทอร์เน็ตนี้สามารถใช้ได้กับทุกเพศ ทุกวัย เพียงรู้จักใช้ให้เหมาะสมและถูกต้องต่อการใช้งาน อินเทอร์เน็ตก็จะมีคุณค่าและมากด้วยประโยชน์ให้นักเรียนได้แสวงหาไม่จบสิ้น

อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทหนึ่งในสังคมไทย ผลของการใช้อินเทอร์เน็ตย่อมส่งผลกระทบต่อสังคม ผลกระทบทางบวก เช่น สามารถได้รับความรู้และข้อมูลข่าวสารมากยิ่งขึ้นสามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ผลกระทบทางลบ เช่น เกิดภัยทางสังคมจากการที่ได้มีการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การได้รับข้อมูลหรือรูปภาพที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนนักศึกษาทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่นักเรียนนักศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมแพร่หลายเนื่องจากการติดต่อสื่อสารที่ง่าย เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก ได้แก่ facebook , twitter , line นักเรียนนักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเริ่มจากการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนสนิท ไปยังเพื่อนของเพื่อนจนไปถึงบุคคลอื่นๆ ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน นักเรียนนักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระหว่างเรียนหนังสือ บางคนหมกมุ่นออนไลน์ทั้งวันตลอด 24 ชั่วโมง จนบางครั้งส่งผลกระทบต่อการเรียน เช่น ไม่ตั้งใจเรียนหนังสือ ลืมทำการบ้าน หรือพักผ่อนไม่เพียงพอจนทำให้ต้องไปหลับในห้องเรียน และยังเกิดช่องว่างระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่ถ้านักเรียนนักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้อง เช่น ใช้ในการเรียนการสอน ส่งงานทางเครือข่ายสังคมออนไลน์บอกข่าวสารเกี่ยวกับการเรียนการสอน ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียนนักศึกษาเอง เครือข่ายสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีทั้งผลดีและผลเสียซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ใช้บริการเอง ดังนั้นผู้ปกครองควรจะต้องดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด คอยอบรมสั่งสอนและให้คำแนะนำกับบุตรหลาน ให้พักผ่อนให้เพียงพอไม่เล่นติดดินจนเกินไปเสียสุขภาพอาจส่งผลถึงการเรียนได้ แนะนำให้รู้จักการแบ่งเวลาให้เหมาะสม และหากิจกรรมอื่นๆ ทำร่วมกันบ้างในวันหยุดเพื่อให้เด็กรู้สึกว่ามีชีวิตอยู่คนเดียว อยู่คนเดียว จนหันมามองตัวเองอยู่กับโลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพียงอย่างเดียว

วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ มีกลุ่มนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงจากภัยที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเวลานาน อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินพฤติกรรมประจำวัน ขาดการติดต่อทางด้านสังคม การสื่อสารในชีวิตประจำวันน้อยลง มีโลกส่วนตัว

สูงขึ้น ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ขาดทักษะทางด้านอารมณ์ในการติดต่อสื่อสารระหว่างสังคม พฤติกรรมดังกล่าวอาจส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษา ทั้งด้านการเรียน และการเข้าร่วมกิจกรรม ดำเนินการแก้ปัญหาเพื่อให้นักศึกษาวิทยาเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการรู้จักใช้สังคมออนไลน์อย่างชาญฉลาดเป็นสิ่งที่ควรกระทำ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันไม่ให้นักศึกษามีพฤติกรรมติดสังคมออนไลน์และเพื่อหาวิธีการปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับยุคสังคมออนไลน์ต่อไป

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผู้วิจัยได้ศึกษามาจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)
2. ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. เฟซบุ๊ก (Facebook)
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

1.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังนี้
กตিকা สายเสนีย์ (2551) ให้ความหมายว่า Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ Social Network คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกันนั่นเอง ตัวอย่างของเว็บประเภทที่เป็น Social Network เช่น Digg.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เรียกได้ว่าเป็น Social Bookmark ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่ง และเหมาะมากที่จะนำมาเป็นตัวอย่าง เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยในเว็บไซต์ Digg นี้ ผู้คนจะช่วยกันแนะนำ URL ที่น่าสนใจเข้ามาในเว็บ และผู้อ่านก็จะมาช่วยกันให้คะแนน URL หรือข่าวนั้นๆ เป็นต้น

ในแง่ของการอธิบายถึงปรากฏการณ์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยังมีการอธิบายผ่านคำว่า Social network service หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ซึ่งผู้คนสามารถที่จะแลกเปลี่ยน แบ่งปันตามผลประโยชน์ กิจกรรมหรือความสนใจเฉพาะเรื่อง ซึ่งอาศัยระบบพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ทำให้มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้คนโดยแต่ละเว็บนั้นอาจมีการให้บริการที่ต่างกัน เช่น email กระดานข่าว และในยุคหลังๆมานี้เป็นการแบ่งปันพื้นที่ให้สมาชิกเป็นเจ้าของพื้นที่ร่วมกันและแบ่งปัน

ข้อมูลระหว่างกัน โดยผู้คนสามารถสร้างเว็บเพจของตนเองโดยอาศัยระบบซอฟต์แวร์ที่เจ้าของเว็บไซต์ให้บริการ

ประคนเดช นิละคุปต์ (2551) ให้ความหมายว่า เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันโดยทางใดทางหนึ่ง โดยอาศัยเทคโนโลยีเว็บ

อนงค์นาฏ ศรีวิหค (2551) ให้ความหมายว่า เป็นการเชื่อมโยงประชากรเข้าด้วยกัน

อิทธิพล ปรีดิประสงค์ (2552) ได้ให้ความหมายว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าด้วยกัน

อดิเทพ บุตร (2553) ได้ให้ความหมายว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กลุ่มคนที่มารวมกันเป็นสังคม มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์ มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่างๆทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

ทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆแล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา(content) เหล่านี้ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบล็อก อีเมล IM (Instant Message) เครื่องมือที่ให้บริการเช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group, Facebook, MySpace หรือ Youtube เป็นต้น

ดังนั้น สรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง เว็บไซต์ที่บุคคลสามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปันประสบการณ์ ข้อมูล หรือกิจกรรมต่างๆรวมไปถึงมีการโต้ตอบระหว่างผู้คนโดยในแต่ละเว็บไซต์อาจมีการให้บริการที่แตกต่างกันออกไป

1.2 ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) นั้นมีการใช้งานกันอย่างแพร่หลายมาเมื่อหลายปีแล้ว หากอธิบายกันให้เข้าใจง่ายก็คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันนั่นเอง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การสื่อสารบนโลกออนไลน์พัฒนาอย่างรวดเร็วคือ การพัฒนาเทคโนโลยี Web 2.0 และการเกิดขึ้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่อินเทอร์เน็ตได้เข้ามากำหนด และปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้รับสารและผู้บริโภคเกือบสิ้นเชิง ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ๆเป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลต่อการสร้างปรากฏการณ์แบบ “บอกต่อ” หรือ “ปากต่อปาก”

(Word of Mouth: WOM) ได้รากับไฟลามทุ่งและมีใช้เพียงกระแสปากต่อปากธรรมดา แต่เป็นปากต่อปากผ่านอินเทอร์เน็ต หรือ E-Word of Mouth (E-WOM) จึงเป็นไฟที่ลุกลามไปทั่วโลก

แนวคิดเรื่อง Social Network หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ มักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่างๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่างๆร่วมกันเป็นเครือข่ายเพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ แต่ปัจจุบัน คำว่า Social Network จะหมายถึงระบบเครือข่ายออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านั้นจะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามาทำความรู้จักกัน การให้พื้นที่ บริการเครื่องมือต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ ปัจจุบันเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เกิดขึ้นจำนวนมากทั้งที่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์และไม่แสวงหากำไร เช่น Wikipedia โดย 10 อันดับเว็บไซต์ Social Network ยอดนิยม คือ MySpace.com , Facebook.com , orkut.com , hi5.com , vkontakte.ru , Friendster.com, SkyRock.com, PerfSpot.com, bebo.com , studivz.net โดย Social Network ในที่นี้หมายถึงเฉพาะที่เป็นแบบออนไลน์ ที่สมัครสมาชิกกันได้ฟรีๆ แล้วก็ส่งข้อความผ่านทางกล่องข้อความหรืออีเมลไปชักชวนคนอื่นมา Connect ด้วย เมื่ออีกฝ่ายตอบรับแล้วเกิดความรู้สึก Connect กลับ การได้เพื่อนแบบนี้ นอกจากจะได้รู้จักคนที่ Connect กันโดยตรงแล้วยังสามารถ Connect กับเพื่อนของเพื่อนคนนั้นได้อีกด้วย จะ Connect ไปได้กี่ขั้นก็แล้วแต่ขอบเขตการบริการของผู้ให้บริการนั้น

1.3 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1.3.1 ประเภทการเขียนบทความ (Weblog) เป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System : CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่าโพสต์ (Post) และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย เป็นการเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถในด้านต่างๆสามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 3 รูปแบบ คือ

1.3.1.1 บล็อกที่จัดทำโดยบริษัท (Corporate Blog) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพูดคุยสื่อสารกับลูกค้า เช่น Starbucks Gossip

1.3.1.2 ไมโครบล็อก (Microblog) มีลักษณะเป็นการโพสต์ข้อความสั้นๆไม่เกิน 140 ตัวอักษรและสามารถที่จะส่งข้อความสั้นๆ ไปยังโทรศัพท์มือถือได้โดยไม่ต้องเปิดอินเทอร์เน็ตเข้าอ่านเหมือนบล็อกทั่วไป ซึ่งก็คือข้อความที่จะบอกว่า “ตอนนี้คุณทำอะไรอยู่” เช่น Twitter

1.3.1.2 บล็อกที่เขียนจาก Blogger อีกระบบที่มีความสามารถเขียนเรื่องที่ตนถนัด และมีผู้ติดตามจำนวนมาก ซึ่งบล็อกในรูปแบบหลังนี้ปัจจุบันนักการตลาดนิยมให้ Blogger ได้เข้ามาทดลองใช้สินค้า (Testimonial) แล้วให้ Blogger เขียนข้อความในลักษณะสนับสนุนหรือแนะนำสินค้า จนกลายเป็นกลยุทธ์ทางการตลาด

1.3.2 ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้(Data/Knowledge) เป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่างๆ เหล่านั้นเป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ส่วนใหญ่มักเป็นวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญที่เห็นได้ชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา, Google earth เว็บดูแผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์, การท่องเที่ยว, การจราจรหรือที่พัก

1.3.3 ประเภทเกมออนไลน์ (Online games) เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถสนทนา เล่น แลกเปลี่ยน items ในเกมกับบุคคลอื่นๆในเกมได้และสาเหตุที่มีผู้นิยมมากเนื่องจาก ผู้เล่นได้เข้าถึงความรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว อีกทั้งมีภาพที่สวยงามมาก และมีกิจกรรมต่างๆเพิ่ม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งตัวใหม่ ที่สำคัญสามารถเล่นออนไลน์กับเพื่อนๆได้ทันที เช่น SecondLife, Audition, Pangya

1.3.4 ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community) เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้าง Profile ของตนเองโดยการใส่รูปภาพ, กราฟฟิคที่แสดงถึงตัวตนของเราให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายของเรารู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ เช่น Hi5 , Facebook, MySpace, MyFriend

1.3.5 ประเภทฝากรูปภาพ (Photo management) เว็บที่เน้นฝากเฉพาะรูปภาพ โดยการอัปโหลดรูปภาพจากกล้องถ่ายรูปหรือโทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้บนเว็บ ซึ่งสามารถแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้ เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket

1.3.6 ประเภทสื่อ (Media) เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน(Sharing) ไฟล์ประเภทมัลติมีเดียอย่างคลิป์วิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บภาพ แต่จะเน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย เช่น YouTube, imeem, Bebo, Yahoo Video, Ustream.tv

1.3.7 ประเภทซื้อ-ขาย(Business/Commerce) เป็นเว็บที่ทำธุรกิจออนไลน์ที่เน้นการซื้อขายสินค้า หรือบริการต่างๆผ่านเว็บไซต์ เช่น การซื้อขายรถยนต์ หนังสือ หรือที่พักอาศัย เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, eBay, Tarad, Pramool แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแชร์ข้อมูลกันได้หลากหลาย นอกจากเน้นการสั่งซื้อและแนะนำสินค้าเป็นส่วนใหญ่

1.4 แนวโน้มการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้กลายมาเป็นช่องทางที่นักการตลาดนำมาใช้ในการเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมายกันอย่างมากมาย ทำให้เป็นสื่อออนไลน์ที่มีการขยายตัวอย่างมาก และทวีบทบาทอย่างแพร่หลาย ตัวเลขสถิติของบริษัทวิจัย นิลเสน ออนไลน์ในประเทศไทยหรืออเมริกา ระบุว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊ก(Facebook) มีจำนวนสมาชิกผู้ลงทะเบียนเข้าใช้บริการเพิ่มขึ้นแซงหน้ามายสเปซ(MySpace) ซึ่งเคยเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ สำหรับปี 2558 นี้ผู้เชี่ยวชาญในแวดวงสื่อสารการตลาดออนไลน์

(Online Media Marketing) มองว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์จะยังคงได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม และจะมีการใช้งานที่เจาะจงมากขึ้น ทั้งยังจะให้ความสะดวกและความเป็นอิสระในการใช้งานเพิ่มขึ้นด้วย

เดวิด อาร์มาโน ผู้ร่วมก่อตั้งดาซิส กรุ๊ป บริษัทที่ปรึกษาในเมืองออสติน มลรัฐเท็กซัส ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเชี่ยวชาญการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการธุรกิจ ได้ประมวลภาพ 6 แนวโน้มเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แม้ว่าข้อมูลพื้นฐานในการประมวลจะมาจากตลาดสหรัฐฯเป็นหลัก ดังนี้

แนวโน้มที่ 1 เราจะได้เห็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีความจำเพาะเจาะจงมากขึ้น กลุ่มผู้ใช้งานจะเข้ากับทุกกลุ่มสังคมใหม่ๆที่เกิดขึ้นในเฟซบุ๊ก(Facebook)ยังมีจำนวนสมาชิกเครือข่ายมากหน้าหลายตาขึ้นเรื่อยๆ การแยกย่อยจับกลุ่มเฉพาะก็เป็นที่นิยมมากขึ้นด้วย

แนวโน้มที่ 2 บริษัทใหญ่ๆในสหรัฐฯจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก(Facebook) เป็นช่องทางในการสื่อสารหรือทำการตลาดอย่างจริงจังมากยิ่งขึ้น

แนวโน้มที่ 3 การทำธุรกิจผ่านสื่อออนไลน์ไม่ใช่เรื่องเล่นๆอีกต่อไป แต่จะมีความเป็นจริงเป็นจังมากขึ้น

แนวโน้มที่ 4 อาร์มาโน เชื่อว่าองค์กรธุรกิจจำนวนมากจะหันมาให้ความสำคัญกับบทบาทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก(Facebook) ในเชิงพาณิชย์ กระทั่งมีการใช้สื่อดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายบริษัท

แนวโน้มที่ 5 อุปกรณ์สื่อสารไร้สายจะมีบทบาทในการรับใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

แนวโน้มที่ 6 การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารไม่จำเป็นต้องผ่านทางอีเมลอย่างเดียว แอปพลิเคชัน การอ่านหนังสือพิมพ์เดอะ นิวยอร์ก ไทมส์ บนหน้าจอโทรศัพท์ได้ปรับเปลี่ยนบริการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถส่งต่อหรือเผยแพร่ข่าวจากหนังสือพิมพ์เดอะ นิวยอร์ก ไทมส์ ไปให้เพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊กได้อย่างสะดวกสบาย

1.5 คุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันมีสมาชิกเข้าใช้สังคมออนไลน์กันอย่างกว้างขวาง ทุกเพศทุกวัย ดังนั้นทุกคนที่ใช้งานต้องมีวิจรรณญาณในการเข้าใช้งาน มีจรรยาบรรณ มีคุณธรรมควบคู่กับการใช้

ลินดา เฮอร์นดอน(Linda Herndon) ได้กล่าวถึงบัญญัติ 10 ประการของการใช้คอมพิวเตอร์ไว้ดังสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานกับสังคมออนไลน์อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม 7 ประการ ดังนี้

1. ไม่ใช้สังคมออนไลน์ทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่ใช้สังคมออนไลน์รบกวนผู้อื่น
3. ไม่ใช้สังคมออนไลน์ในการลักขโมย
4. ไม่ใช้สังคมออนไลน์เพื่อเป็นการเท็จหรือพยานเท็จ
5. ไม่ใช้สังคมออนไลน์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
6. คิดถึงผลต่อเนื่องทางสังคมของการใช้สังคมออนไลน์

7. ใช้สังคมออนไลน์ด้วยความใคร่ครวญและเคารพต่อผู้อื่น

2. ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1 ผลกระทบเชิงบวก

2.1.1 เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น

2.1.2 เป็นสื่อที่ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม

2.1.3 เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ เช่น การศึกษา การเมือง บันเทิง ศิลปวัฒนธรรม การตลาด สินค้าและการบริการ

2.1.4 เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

2.1.5 เป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถสื่อสารได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ สามารถสื่อสารกับคนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือรวมตัวกันทำกิจกรรมที่มีประโยชน์

2.1.6 เป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาชุมชน โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อประชาชนในชุมชนกับกลุ่มองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน

2.1.7 เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์

2.1.8 ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ด้วยช่องที่สะดวกและรวดเร็ว

2.2 ผลกระทบเชิงลบ

2.2.1 เป็นช่องทางที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างได้ง่าย หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณในการใช้งาน

2.2.2 หากใช้หมกมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานหรือการเรียนลดลง อีกทั้งจะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้อย่างไม่รู้คุณค่า

2.2.3 เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมในเรื่องเชิงลบ และอาจทำให้เกิดกรณีพิพาทบานปลาย

2.2.4 ภัยคุกคามจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

3. เฟซบุ๊ก(Facebook)

เฟซบุ๊ก(Facebook) คือบริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อ สื่อสาร และร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆกิจกรรมกับผู้ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) คนอื่นๆได้ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โฟสรูปภาพ โฟสคริปวีดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทคุยกันแบบออนไลน์ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่มและยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีอย่าง

อย่างมากมาย ที่น่าสนใจที่สุดก็คือ เฟซบุ๊ก(Facebook) ยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนๆทั้งเพื่อนสนิท เพื่อนเก่า เพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนร่วมชมรม และเพื่อนของเพื่อนของเพื่อน

3.1 ประวัติของเฟซบุ๊ก

เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2548 มาร์ก ซักเบิร์ก ได้เปิดตัวเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่เปิดให้ผู้ใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงพริบตา เพราะแค่เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดก็สมัครเป็นสมาชิกเฟซบุ๊กเพื่อใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการและอยากขอเข้าใช้งานเฟซบุ๊กบ้างเหมือนกัน มาร์กจึงได้ชักชวนเพื่อนของเก่าที่ชื่อ ดิสติน มอสโควิชและคริส ฮิวส์เพื่อช่วยกันสร้างเฟซบุ๊ก และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น เฟซบุ๊ก จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีกกว่า 3 แห่ง โอดิเยเริ่มแรกในการตั้งชื่อเฟซบุ๊กนั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์กที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี่ โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่เล่มหนึ่งชื่อว่า The Exeter Face Book ซึ่งจะส่งต่อๆกันไปให้นักเรียนคนอื่นๆได้รู้จักเพื่อนๆในชั้นเรียน ซึ่งเฟซบุ๊กเป็นเพียงหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันที่มาร์ก ซักเบิร์ก ได้เปลี่ยนแปลงและนำเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต

กระแสเว็บไซต์ออนไลน์ขนาดใหญ่อย่างเฟซบุ๊กได้รับความนิยมอย่างสูงในเวลาอันรวดเร็ว เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ใหญ่เป็นอันดับ 2 ของโลกและติด 1 ใน 5 ของเว็บที่คนทั่วโลกเข้าใช้มากที่สุด นอกจากเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเข้าถึงง่ายแล้ว ยังมีโปรแกรมเสริมประเภทเกมที่ออกแบบง่ายๆ สมาชิกทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างอิสระเสรี และสามารถเชื่อมต่อการสื่อสารเข้ากับโทรศัพท์มือถือสนองความต้องการในโลกยุค 3จี

3.2 ประโยชน์และโทษของเฟซบุ๊ก

ประโยชน์ของเฟซบุ๊ก ประโยชน์ของเฟซบุ๊ก คือเฟซบุ๊กจะเป็นแหล่งรวมกลุ่มเพื่อนและเพื่อนของเพื่อน นั่นจะทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆและอาจจะได้พบกับเพื่อนเก่าสมัยเรียน เพื่อนที่ทำงาน เพื่อนมหาวิทยาลัย ใช้เฟซบุ๊กในการติดตามอ่านข่าวสารของบุคคลที่เราสนใจหรือดารา นักร้องคนดังที่เราชื่นชอบ ซึ่งนิยมนำเหตุการณ์ความเป็นไปผ่านทางเฟซบุ๊ก นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้งานด้านการเรียนการสอน การศึกษารวมถึงสามารถใช้งานในทางธุรกิจการค้าอย่าง eBay Auction ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่ให้บริการบนเฟซบุ๊กหรือจะใช้การโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับองค์กรหรือบริษัท ซึ่งสามารถบอกประโยชน์ของเฟซบุ๊ก ได้ดังต่อไปนี้

1. FaceBook จะเป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หากใช้ได้อย่างถูกวิธี
2. ทำให้ไม่ตกข่าว คือทราบความคืบหน้า เหตุการณ์ของบุคคลต่างๆและผู้ที่เกี่ยวข้อง
3. ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม แพลตฟอร์มหรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน และทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้

4. สามารถสร้างมิตรแท้ หรือเพื่อนที่รู้จักที่แท้จริงได้

5. FaceBook เป็นซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อผู้ที่มีปัญหาในการปรับตัวทางสังคม ขาดเพื่อน อยู่โดดเดี่ยว หรือผู้ที่ไม่สามารถออกจากบ้านได้ ให้มีเครือข่ายทางสังคม และเติมเต็มชีวิตทางสังคมได้อย่างดี ไม่เหงาและปรับตัวได้ง่ายขึ้น

6. สร้างเครือข่ายที่ดี สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้อื่นได้

โทษของเฟสบุ๊ค บริการโซเชียลอย่างเฟซบุ๊กนั้น นอกจากจะมีประโยชน์ให้เราสามารถติดต่อใครต่อใครได้อย่างสะดวกรวดเร็วแล้ว ยังเป็นดาบสองคมที่หากเราใช้ผิดวิธีก็อาจมีผลเสียและสร้างความเดือดร้อนให้กับตัวเราเองได้ โดยโทษของเฟซบุ๊ก มีดังต่อไปนี้

1. เฟซบุ๊กเป็นการขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการมีเพิ่มเพื่อนเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่างๆได้

2. เพื่อนทุกคนในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่างๆลงเฟซบุ๊กได้แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน หรือแฝงไว้ด้วยการขยุยต่างๆ จะทำให้ผู้อื่นที่ไม่มีวุฒิภาวะพอ หลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้

3. เฟซบุ๊กอาจเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนินทา หรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นโดยใช่เหตุ โดยเฉพาะสังคมที่ชอบสอดรู้สอดเห็น

4. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จักดีพอ เช่นการลงรูปภาพของครอบครัวหรือลูก อาจนำมาเรื่องปัญหาการปลอมตัว หรือการหลอกลวงอื่นๆที่คาดไม่ถึงได้

5. เด็กๆที่ใช้เวลาในการเล่นเฟซบุ๊กมากเกินไป จะทำให้เสียการเรียน

6. ในการสร้างความผูกพันและการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริงมากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี โดยเฉพาะผู้ที่ชอบเล่นเฟซบุ๊กตั้งแต่ยังเด็ก

7. เฟซบุ๊กอาจเป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้ เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างตลอดเวลา

8. นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจาก เฟซบุ๊กทำให้เฟซบุ๊ก ไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

จึงกล่าวได้ว่าทุกคนที่เป็นสนใจในการเล่นเฟซบุ๊ก ให้มีความระมัดระวังและมีวิจารณญาณในการเล่นเฟซบุ๊กมากยิ่งขึ้น เพราะเฟซบุ๊กนั้นเป็นทั้งสื่อที่มีทั้งคุณอนันต์และโทษมหันต์ในเวลาเดียวกัน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภิรมย์ พานูและมงคล ดีอุดม(2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อสารในเฟซบุ๊ก(Facebook) ของนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ พบว่า 1.นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศชายที่มีอายุช่วง 20 – 21 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 สังกัดภาควิชาสถิติประยุกต์ มีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 2.1 – 2.5 และมีรายได้ของครอบครัวต่อเดือน

อยู่ในระดับ 30,000 บาท ขึ้นไป การใช้งานเฟสบุ๊กส่วนใหญ่จะใช้เวลา 30 นาที - 1 ชั่วโมงทุกวันในหอพัก โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กเชื่อมต่อเครือข่าย จุดประสงค์หลักของการใช้เฟสบุ๊กโดยภาพรวมเพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนซึ่งอยู่ในระดับมาก 2. เมื่อคำนึงถึงความคาดหวังจากการสื่อสารในเฟสบุ๊ก โดยรวมนักศึกษามีความคาดหวังอยู่ในระดับมาก โดยสามารถสนทนากับกลุ่มเพื่อนและผู้อื่นมากที่สุด สำหรับพฤติกรรมการสื่อสารในเฟสบุ๊กโดยรวมพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการสื่อสารในเฟสบุ๊กโดยรวมพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการสื่อสารอยู่ในระดับมาก ส่วนใหญ่สามารถติดต่อกับเพื่อนๆและคนอื่นๆได้อย่างรวดเร็ว สามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้ครั้งละมากๆและประหยัดค่าใช้จ่ายเมื่อเทียบกับการเดินทางไปหาข้อมูลเอง

กุลนารี เสือโรจน์ (2556) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นในพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ก พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้ประโยชน์จากเฟสบุ๊กในฐานะสื่อกลางการสื่อสารดังนี้ 1. การสร้างสายสัมพันธ์ กล่าวคือในเฟสบุ๊กทุกคนในระบบถูกเชื่อมร้อยกันด้วยสายสัมพันธ์ที่เรียกว่า “เพื่อน” ซึ่งการสร้างสายสัมพันธ์แบบเพื่อนในเฟสบุ๊กสามารถเกิดขึ้น ขยายตัว และจบลงได้อย่างง่ายดาย 2) การให้ความบันเทิง เฟสบุ๊กมีแอปพลิเคชันที่หลากหลายทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ ทั้งการสนทนา เกม การอัปโหลดรูปภาพ คลิปวิดีโอต่างๆ ที่เอื้อให้ผู้ใช้งานได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร 3) การเป็นแหล่งข้อมูลสาธารณะ เฟสบุ๊กเป็นคลังข้อมูลที่มีความหลากหลาย ทั้งแหล่งข้อมูลในระดับบุคคลที่ข่าวสารมาจากการโพสต์ข้อความของผู้ใช้คนใดคนหนึ่ง และแหล่งข้อมูลสาธารณะในรูปแบบแฟนเพจ 4) เป็นช่องทางการสื่อสารประเด็นอ่อนไหว พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เฟสบุ๊กเป็นช่องทางในการสื่อสารประเด็นอ่อนไหว 2 ลักษณะคือ ในประเด็นส่วนตัว ใช้เฟสบุ๊กเป็นพื้นที่ระบายอารมณ์ความรู้สึกหรือความไม่พึงพอใจต่อบุคคลที่มีสถานภาพเหนือกว่าในโลกจริงทั้ง ครู อาจารย์ พ่อแม่ และในประเด็นส่วนรวมพบว่า มีตั้งสถานะวิจารณ์เสียดสีประเด็นการเมือง ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่อาจพูดหรือสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้ในโลกจริงหรือในสื่อกระแสหลัก 5) การสอดส่องดูแลสังคม วิพากษ์วิจารณ์สังคมและรับเรื่องร้องทุกข์ 6) สะท้อนความเป็นตัวตนของบุคคลตามความเป็นจริง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เฟสบุ๊กเป็นพื้นที่สะท้อนความเป็นตัวตนตามความเป็นจริงผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ 7) ประกอบสร้างสิ่งที่อยากเป็นและอยากให้คนอื่นรับรู้ โดยที่กลุ่มตัวอย่างมักสร้างข้อมูลแสดงตัวตนขึ้นมาใหม่ในพื้นที่แสดงประวัติส่วนตัวที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง และไม่สนใจว่าคนอื่นจะเชื่อถือข้อมูลดังกล่าวหรือไม่

ทรงพล เหล่าเทิดพงษ์, วาทีต มุลมาวัน และเฉลิมพล มหากันธา (2554) ได้ศึกษาเรื่อง 1 วันกับพฤติกรรมสื่อสาร “เฟสบุ๊ก” เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาสาขานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่จำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่มักใช้เฟสบุ๊กในการสื่อสารกับเพื่อนมากที่สุดเพื่อตอบสนองความต้องการด้านต่างๆทั้งความต้องการที่จะลดความรู้สึกเหงา เปล่าเปลี่ยว ความต้องการได้รับการกระตุ้นทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ความต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเอง ความต้องการที่เพิ่มความพึงพอใจลดความวิตกกังวลหรือความขัดแย้งภายในจิตใจ และมักใช้เฟสบุ๊กในการสื่อสารตลอดเวลาเนื่องจากจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับบุคคลอื่นในสังคมเพื่อสนองตอบต่อความต้องการในด้านต่าง ๆ

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายมีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระหว่างปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วยการโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม(Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบ (Like) และพบว่า กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำตามกระแสนิยมจึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ อย่างไรก็ตาม การรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Perceived Risk) ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้พฤติกรรมความหลงใหล และการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นลดลงแต่อย่างใดเนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และจะไม่ใช้งานถ้ารู้สึกว่าตัวเองได้รับความเสี่ยง

ชนากิตติ ราชพิบูลย์(2553) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด คือ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 49.0 ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ hi5 ร้อยละ 39.7 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า ร้อยละ 39.9 มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 52.5 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ คือเล่นที่บ้านก่อนเข้านอน ร้อยละ 59.3 โดยใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 53.6 มีการตกแต่งหน้าตาเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้างแต่ไม่มาก ร้อยละ 67.5 นานๆครั้งจึงจะเปลี่ยนการตกแต่ง ร้อยละ 78.7 มีจำนวนการใส่รูปภาพส่วนตัว 1 – 10 รูป ร้อยละ 38.2 ในส่วนของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.24$) โดยผลกระทบด้านอารมณ์ อยู่ในระดับน้อย($\bar{x} = 2.36$) ผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.15$)และผลกระทบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย($\bar{x} = 2.20$) จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

กนต์ธีร์ อนันตพงศ์และจารุรินทร์ ปิตานุพงศ์ ได้ศึกษา เรื่อง ผลของ Facebook ต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษา 416 คน (ร้อยละ 99.0) ใช้ Facebook ใน 6 เดือนที่ผ่านมาและมีเวลาเฉลี่ยในการใช้ประมาณ 3 ชั่วโมง/วัน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.6) นักศึกษา 187 คน (ร้อยละ 45.0) ประเมินว่าตัวเองติด Facebook โดยมีนักศึกษา 115 คน(ร้อยละ 27.6) ติด Facebookตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด โดยในจำนวนนี้เป็นนักศึกษาชาย 50 คน (ร้อยละ 43.5) และหญิง 65 คน (ร้อยละ 56.5) และพบว่า การติด Facebook มีความสัมพันธ์กับสายการเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ($p=0.024$) โดยนักศึกษาที่เรียนในสายวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีโอกาสติด Facebook เป็น 2 เท่า เมื่อเทียบกับนักศึกษาที่เรียนสายสังคมศาสตร์และสัมพันธ์กับผลกระทบจากการใช้ Facebook ในด้านการพูดคุยกับคนอื่นในชีวิตจริงน้อยลง มีความขัดแย้งกับคนรู้จักใน Facebook ประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่ลดลง การอดนอน พักผ่อนไม่เพียงพอ ติดเกมใน Facebook ความคิดจ่อลดลง ไม่มีสมาธิ คิดว่าตัวเองด้อยกว่าคนอื่น กังวลกับข้อมูลข่าวใน Facebook และกลัวหรือรู้สึกถูกคุกคาม

พิมพ์สุริย์ พงษ์เสื่อ(2555) ได้ทำการศึกษา พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ศึกษาในคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001 – 10,000 บาท เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก(Facebook)มากที่สุดและเข้าใช้งานบ่อยที่สุด โดยมีเหตุผลเพื่อติดต่อกับเพื่อน กิจกรรมที่กระทำในเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การสนทนา กลุ่มตัวอย่างมีการใช้บริการในช่วงเวลา 21.00 – 01.00 น. และใช้บริการทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป โดยเข้าใช้งานจากที่บ้านหรือหอพักมากที่สุด ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ตนเองและส่วนใหญ่ใช้โน้ตบุ๊กในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเข้าถึงโดยการใช้อย่างง่าย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านการเลือกใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านช่วงเวลา ด้านสถานที่ ด้านผู้มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้และด้านค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ปัจจัยด้านรายได้กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ด้าน คือ ด้านการเลือกใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาและด้านสถานที่ในการใช้และปัจจัยด้านรายได้ที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มี 2 ด้าน คือ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เว็บไซต์และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

รัตนา โอพาฤกษ์ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในสถานศึกษา ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัว(Intimates)มากที่สุดคือ ร้อยละ 68.27 สำหรับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก(Facebook)มากที่สุด ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในช่วงเวลา 18.01 – 22.00 น. มากที่สุด ความถี่ที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทุกวัน ระยะเวลาที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2 ชั่วโมง/ครั้ง สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้าน อุปกรณ์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ และทำกิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ สนทนากับเพื่อน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เครือข่ายสังคมออนไลน์(Social Network) หมายถึง เว็บไซต์ที่บุคคลสามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปัน ประสบการณ์ ข้อมูล หรือกิจกรรมต่างๆรวมไปถึงมีการโต้ตอบระหว่างผู้คนโดยในแต่ละเว็บไซต์อาจมีการให้บริการที่แตกต่างกันออกไป

Facebook หมายถึง บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อ สื่อสารและ ร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆกิจกรรมกับผู้ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) คนอื่นๆได้ไม่ว่าจะเป็นการ ตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โฟสรูปภาพ โฟสคลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทคุยกัน แบบออนไลน์ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่มและยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีอย่างอย่างมากมาย ที่น่าสนใจที่สุดก็คือ เฟซบุ๊ก(Facebook) ยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนๆทั้ง เพื่อนสนิท เพื่อนเก่า เพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนร่วมชมรม และเพื่อนของเพื่อนของเพื่อน

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาลัยเทคโนโลยี อุตสาหกรรมและการจัดการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์(Facebook)ของนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการเรียน ผลการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรม
3. เพื่อหาแนวทางการป้องกันไม่ให้นักศึกษามีพฤติกรรมติดสังคมออนไลน์
4. เพื่อหาวิธีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้เข้ากับยุคสังคมออนไลน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการเรียน ผลการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดการเรียนการสอน
3. นำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัยในหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป

บทที่ 2

เนื้อเรื่องและข้อวิจารณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงสำรวจ(Survey Research) ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

- 2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 2.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2557 จำนวน 406 คน โดยเป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมโยธา จำนวน 123 คน สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า จำนวน 54 คน สาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 229 คน

2.1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ สาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 150 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.2.1 ลักษณะของเครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) และแบบสัมภาษณ์ (Interview) ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดและทฤษฎีเพื่อให้ครอบคลุมประเด็นมากที่สุด ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบปลายปิด(Close-Ended Questions) แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่ศึกษา หลักสูตร ที่ศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน รายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้เฉลี่ยต่อเดือน รูปแบบของคำถามในแบบสอบถามตอนที่ 1 เป็นคำถามปลายปิดแบบ Check Lists

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมการกระทำ สภาพแวดล้อม วัน เวลา รูปแบบของคำถามในแบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายปิดแบบ Check Lists

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบที่มีต่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียน รูปแบบของคำถามในแบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เป็นการวัดโดยใช้มาตรวัดแบบ Likert Scale โดยกำหนดและแปลความหมายของคะแนน ดังนี้

ตารางที่ 2.1 การกำหนดคะแนนของมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ

ระดับ	คะแนน
มากที่สุด	5 คะแนน
มาก	4 คะแนน
ปานกลาง	3 คะแนน
น้อย	2 คะแนน
น้อยที่สุด	1 คะแนน

การแปลผลของข้อมูล พิจารณาจากระดับคะแนนเฉลี่ย(Mean) ของช่วงระดับคะแนน (Class Interval) ของ Turney and Robb อ้างถึงในบุญชม ศรีสะอาด โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผลข้อมูลดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับข้อคำถามนั้นมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับข้อคำถามนั้นมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับข้อคำถามนั้นปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับข้อคำถามนั้นน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับข้อคำถามนั้นน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสัมภาษณ์โดยเลือกสัมภาษณ์เฉพาะบุคคลที่ชื่นชอบในใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และเล่นมาเป็นเวลานานแล้วเท่านั้น เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างแท้จริง

2.2.2 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

2.2.2.1 ศึกษาตำรา เอกสาร ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2.2.2.2 กำหนดกรอบหรือขอบเขตของแบบสอบถามตามทฤษฎีและให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.2.2.3 สร้างแบบสอบถามฉบับร่างและนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามและการใช้ภาษา จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อนำมาใช้ในการเก็บข้อมูล

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลโดยการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และประโยชน์ของงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามให้ถูกต้องครบถ้วนด้วยความเต็มใจและตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยผู้วิจัยเป็นผู้แจกแบบสอบถามและเก็บแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง ในระหว่างที่นักศึกษากำลังทำแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้เลือกสัมภาษณ์นักศึกษาที่มีความชื่นชอบในการเล่นเครื่องข่ายสังคมออนไลน์และเล่นมาเป็นเวลานานพอสมควร เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษาอย่างแท้จริง

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.4.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้องของการตอบแบบสอบถาม และคัดเลือกแบบสอบถามที่เสียออก จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยคำนวณหาความถี่ ค่าร้อยละ

2.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยคำนวณหาความถี่ ค่าร้อยละ

2.4.4 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่มีต่อนักศึกษาผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.5.1 ค่าร้อยละ

$$p = \frac{f \times 100}{n}$$

เมื่อ	p	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ค่าความถี่ที่ต้องการแปลให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	ค่าจำนวนความถี่ทั้งหมด

2.5.2 ค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum fx$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

2.5.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวัน และการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์(Facebook)ของนักศึกษา ศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการเรียน ผลการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อหาแนวทางการป้องกันไม่ให้นักศึกษามีพฤติกรรมติดสังคมออนไลน์และเพื่อหาวิธีการปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนให้เข้ากับยุคสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนที่กำหนดไว้และวิเคราะห์ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ผลการศึกษากิจกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. ผลการศึกษผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. ผลการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. ผลการศึกษาสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 2.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	27	18
หญิง	123	82
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.2 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 18 และเป็นเพศหญิง จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 82

ตารางที่ 2.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา

ชั้นปีที่ศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	36	24
ชั้นปีที่ 2	24	16
ชั้นปีที่ 3	42	28
ชั้นปีที่ 4	48	32
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.3 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 24 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 16 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 28 และเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 32

ตารางที่ 2.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามหลักสูตรที่ศึกษา

หลักสูตรที่ศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
หลักสูตรวิชาการบัญชี	53	35.33
หลักสูตรวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ	9	6.00
หลักสูตรวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว	13	8.67
หลักสูตรวิชาการจัดการทั่วไป	32	21.33
หลักสูตรวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า	29	19.33
หลักสูตรวิชาวิศวกรรมโยธา	14	9.34
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.4 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาหลักสูตรวิชาการบัญชี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 35.33 หลักสูตรวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00

หลักสูตรวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.67 หลักสูตรวิชาการจัดการทั่วไป จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 21.33 หลักสูตรวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 19.33 หลักสูตรวิชาวิศวกรรมโยธา จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 9.34

ตารางที่ 2.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน

เกรดเฉลี่ยสะสม	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	5	3.33
2.00 – 2.49	68	45.33
2.50 – 2.99	35	23.34
3.00 – 3.49	32	21.33
3.50 – 4.00	9	6.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.5 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 เกรดเฉลี่ย 2.00 – 2.49 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 45.33 เกรดเฉลี่ย 2.50 – 2.99 จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 23.34 เกรดเฉลี่ย 3.00 – 3.49 จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 21.33 เกรดเฉลี่ย 3.50 – 4.00 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00

ตารางที่ 2.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 3,000 บาท	19	12.67
3,001 บาท - 4,000 บาท	47	31.33
4,001 บาท - 5,000 บาท	25	16.67
5,001 บาท - 6,000 บาท	18	12.00
6,001 บาท - 7,000 บาท	6	4.00
มากกว่า 7,000 บาท	35	23.33
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.6 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน น้อยกว่า 3,000 บาท จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 12.67 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 3,001 บาท - 4,000 บาท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 31.33 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 4,001 บาท - 5,000 บาท จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001 บาท - 6,000 บาท จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 6,001 บาท - 7,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 7,000 บาท จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2.7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต

เวลา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	12	8
1 – 3 ชั่วโมง	33	22
มากกว่า 3 ชั่วโมง	105	70
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.7 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต น้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ใช้ระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต 1 – 3 ชั่วโมง จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 22 ใช้ระยะเวลาในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 70

ตารางที่ 2.8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าเล่น

เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน(คน)	ร้อยละ
Facebook	145	96.67
Instagram	4	2.67
Hi 5	7	4.67
Twitter	12	8.00
My Space	7	4.67
อื่นๆ	33	22.00
รวม		100

จากตารางที่ 2.8 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 Instagram จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.67 Hi 5 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.67 Twitter จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 My Space จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.67 อื่นๆ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00

ตารางที่ 2.9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เหตุผล	จำนวน(คน)	ร้อยละ
คุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า	131	87.33
หาเพื่อนใหม่	16	10.67
หาคู่	11	7.33
ขายสินค้า โฆษณาประชาสัมพันธ์	19	12.67
เล่นเกมส์	53	35.33
อื่นๆ	24	16.00
รวม		100

จากตารางที่ 2.9 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 87.33 หาเพื่อนใหม่ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 10.67 หาคู่ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 7.33 ขายสินค้า โฆษณาประชาสัมพันธ์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 12.67 เล่นเกมส์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 35.33 อื่นๆ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00

ตารางที่ 2.10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวัน

จำนวนครั้ง	จำนวน(คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 3 ครั้ง	25	16.67
3 – 5 ครั้ง	37	24.67
6 – 10 ครั้ง	30	20.00
มากกว่า 10 ครั้ง	58	38.66
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.10 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 3 ครั้งต่อวัน จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 3 – 5 ครั้งต่อวัน จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 24.67 6 – 10 ครั้งต่อวัน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 มากกว่า 10 ครั้งต่อวัน จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 38.66

ตารางที่ 2.11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้ง

เวลา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	18	12
1 – 2 ชั่วโมง	60	40
มากกว่า 2 ชั่วโมง	72	48
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.11 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12 1 – 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 40 มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 48

ตารางที่ 2.12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

เวลา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เครื่องพีซีตั้งโต๊ะ	2	1.33
โน้ตบุ๊ก, เน็ตบุ๊ก, ไอแพด	36	24.00
โทรศัพท์มือถือ	106	70.67
อื่นๆ	6	4.00
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.12 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเครื่องพีซีตั้งโต๊ะ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.33 โน้ตบุ๊ก, เน็ตบุ๊ก, ไอแพด จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 24 โทรศัพท์มือถือ จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 70.67 อื่นๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ตารางที่ 2.13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์

จำนวนเพื่อน	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 100 คน	8	5.33
101 – 200 คน	20	13.33
201 – 300 คน	7	4.67
มากกว่า 300 คน	115	76.67
รวม	150	100

จากตารางที่ 2.12 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่ำกว่า 100 คน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 5.33 101 – 200 คน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 201 – 300 คน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.67 มากกว่า 300 คน จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67

3. ผลการศึกษาผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2.14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์

ข้อที่	ด้านอารมณ์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	เวลาที่ท่านรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียว จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนคุย	3.48	20.45	ปานกลาง
2	ท่านรู้สึกว่าตัวเองเป็นบุคคลที่มีความสำคัญเมื่ออยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.96	24.91	ปานกลาง
3	ท่านรู้สึกปลอดภัยในการติดต่อกับเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการติดต่อแบบเผชิญหน้า	3.19	18.67	ปานกลาง
4	เมื่อรู้สึกผิดหวังหรือเสียใจท่านจะเข้าไประบายความรู้สึกในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้รู้สึกดีขึ้น	3.21	17.76	ปานกลาง
5	ท่านรู้สึกพอใจและยินดีที่จะนัดพบเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.79	15.38	ปานกลาง
6	เมื่อท่านรู้สึกไม่พอใจบุคคลใดในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ท่านจะเขียนข้อความต่อว่าบุคคลนั้นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยตรง	2.47	17.44	น้อย
7	ท่านรู้สึกชื่นชอบเมื่อได้เห็นภาพลามก อนาจาร ของเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.99	28.39	น้อย
8	ท่านรู้สึกดีใจเมื่อมีคนมาชื่นชมรูปภาพของท่านในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.51	23.71	มาก
9	ข้อความจากเพื่อนในสังคมออนไลน์ มีผลกระทบต่อความรู้สึกของท่าน	2.95	22.12	ปานกลาง
เฉลี่ย		2.95	20.98	ปานกลาง

จากตารางที่ 2.14 ผลการศึกษาพบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.95 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านรู้สึกดีใจเมื่อมีคนมาชื่นชมรูปภาพของท่านในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านรู้สึกชื่นชอบเมื่อได้เห็นภาพลามก อนาจาร ของเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99 อยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 2.15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม

ข้อที่	ด้านสังคม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
10	ท่านปิดบังข้อมูลเท็จจริงของตนเอง เพื่อให้เป็นที่สนใจและยอมรับจากเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.49	20.87	น้อย
11	บุคคลในครอบครัวของท่านไม่พอใจเมื่อท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป	2.75	18.10	ปานกลาง
12	การเขียนข้อความในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดการเข้าใจผิดจนเป็นสาเหตุให้ท่านทะเลาะกับเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิด	2.81	12.94	ปานกลาง
13	ท่านรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ล้าสมัยหากไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.94	13.32	ปานกลาง
14	ท่านมีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวน้อยลง เมื่อท่านมีการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.84	15.84	ปานกลาง
เฉลี่ย		2.75	16.31	ปานกลาง

จากตารางที่ 2.15 ผลการศึกษาพบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.75 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ล้าสมัยหากไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94 อยู่ในระดับปานกลาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านปิดบังข้อมูลเท็จจริงของตนเอง เพื่อให้เป็นที่สนใจและยอมรับจากเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.49 อยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 2.16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียน

ข้อที่	ด้านการเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
15	ถ้ามีเวลาว่างท่านจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่น	3.23	12.59	ปานกลาง
16	ท่านต้องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนไม่อยากไปเรียนหรือทำงาน	2.33	17.33	น้อย
17	ท่านเคยมีปัญหาเกี่ยวกับอาจารย์เพราะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเวลาเรียน	2.14	21.82	น้อย
18	ท่านใช้เวลาคุยกับเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนคิดค้นทำให้ลืมทำงานส่งอาจารย์เป็นประจำ	2.27	18.48	น้อย
19	ท่านมีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ เนื่องจากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.27	18.67	น้อย
20	ท่านมักขาดสมาธิในการเรียนหรือการทำงานเพราะการสนทนากับเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	2.51	16.97	ปานกลาง
21	ท่านมักเปลื่อนำภาษาแปลกๆที่ใช้ได้ตอบกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้สำหรับเรื่องการเรียนรู้	2.79	15.26	ปานกลาง
22	ท่านมักให้ความสำคัญในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการเรียนหรือการเข้าร่วมกิจกรรม	2.46	15.95	น้อย
23	ท่านมีแนวโน้มที่จะไม่เข้าเรียนหรือไม่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.03	24.36	น้อย
24	ผลการเรียนของท่านได้รับผลกระทบเนื่องจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.23	19.07	น้อย
25	ท่านพักผ่อนไม่เพียงพอ เกิดอาการง่วง หาวนอนหรือหลับระหว่างเรียนเป็นประจำเนื่องจากเข้าไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนคิด	2.78	13.13	ปานกลาง
เฉลี่ย		2.49	17.46	น้อย

จากตารางที่ 2.16 ผลการศึกษาพบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.49 อยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ถ้ามีเวลาว่างท่านจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะใช้เวลาวางทำกิจกรรมอื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.23 อยู่ในระดับปานกลาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านมีแนวโน้มที่จะไม่เข้าเรียนหรือไม่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 อยู่ในระดับน้อย

ตารางที่ 2.17 ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียน

ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านอารมณ์	2.95	20.98	ปานกลาง
ด้านสังคม	2.75	16.31	ปานกลาง
ด้านการเรียน	2.49	17.46	น้อย
เฉลี่ย	2.73	18.25	ปานกลาง

จากตารางที่ 2.17 ผลการศึกษาพบว่า ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.73 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.95 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.75 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.49 อยู่ในระดับน้อย

4. ผลการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

สรุปความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คน ร้อยละ 16.67 พบว่า

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหน้าหนังสือพิมพ์เพราะผลจากการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่จะรู้สึกเฉยๆกับข่าวที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข่าวการล่อลวง ข่าวการฆาตกรรมต่างๆ เพราะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้เล่นเองที่ควรมีความระมัดระวังตัว ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้า แต่ก็มีบางส่วนรู้สึกกลัวและกังวลว่าจะเกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้นกับตัวเองหรือคนใกล้ชิด

จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติม พบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์หลายอย่าง ได้แก่ ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆได้ง่าย ทำให้ได้พบปะพูดคุยกับเพื่อนได้สะดวกมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนใหม่ เพื่อน

ปัจจุบันหรือแม้แต่เพื่อนเก่าที่ไม่ได้พบกันมานาน นอกจากนั้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังช่วยให้คลายเครียดจากการเรียนได้ นอกจากประโยชน์แล้วการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็สามารถก่อให้เกิดโทษได้ หากเล่นจนไม่รู้จุกเวลา ใช้เวลาในการเล่นนานจนไม่ได้ทำงานอย่างอื่น เช่น ไม่ได้อ่านหนังสือ ไม่ได้ทำการบ้าน ทำให้นอนดึก หรืออาจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปในทางที่ผิด

ข้อเสนอแนะในการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสม เหมาะสมในด้านของเวลาในการเล่น เหมาะสมในด้านของภาษาที่ใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเสนอแนะให้คนที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้วิจารณญาณในการเล่นให้ดี ไม่หลงเชื่อคนง่าย ไม่ไว้วางใจคนแปลกหน้า ไม่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษาต้องการให้อาจารย์ผู้สอนปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ทันกับยุคสมัย โดยอาจมีการนำสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถใช้ได้กับนักศึกษาส่วนใหญ่ อาจารย์ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามหรือปรึกษาในเนื้อหาวิชาผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เพื่อสะดวกในการเรียนการสอน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยมากกว่า 3 ชั่วโมง ซึ่งเป็นไปตามผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 เป็นการสำรวจทางอินเทอร์เน็ต โดยทางสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) ได้เริ่มวางแผนสำรวจบนเว็บไซต์ต่างๆ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตั้งแต่กลางเดือนเมษายน จนถึงสิ้นเดือนพฤษภาคม 2557 มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสนใจเข้ามาตอบแบบสำรวจทั้งสิ้น 16,596 คน แบ่งออกเป็น เพศหญิง ร้อยละ 56 เพศชาย ร้อยละ 43.1 และเพศที่สามเพียงร้อยละ 1.3 เท่านั้น โดยภาพรวมของการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากผลการสำรวจครั้งนี้ พบว่า ค่าเฉลี่ยของการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เพิ่มสูงขึ้นจากการใช้งานโดยเฉลี่ย 32.3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือประมาณ 4.6 ชั่วโมงต่อวัน ในปี 2556 เพิ่มขึ้นเป็น 50.4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือใช้เวลาประมาณ 7.2 ชั่วโมงต่อวัน หรืออาจจะกล่าวได้ว่า ปัจจุบันนี้คนใช้เวลาเกือบ 1 ใน 3 ของวันเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังพบว่า “กลุ่มเพศที่สาม” มีจำนวนค่าเฉลี่ยชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงที่สุด อยู่ที่ 62.1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งสอดคล้องกับพิมพ์สุริย์ พงษ์เมือง(2555) ซึ่งได้ทำการศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ศึกษาในคณะวิชาวิศวกรรมศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 3 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001 – 10,000 บาท เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) มากที่สุดและเข้าใช้งานบ่อยที่สุด โดยมีเหตุผลเพื่อติดต่อกับ

เพื่อน กิจกรรมที่กระทำในเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การสนทนา กลุ่มตัวอย่างมีการใช้บริการในช่วงเวลา 21.00 – 01.00 น. และใช้บริการทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป โดยเข้าใช้งานจากที่บ้านหรือหอพักมากที่สุด ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ตนเองและส่วนใหญ่ใช้โน้ตบุ๊กในการเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเข้าถึงโดยการใช้อย่างง่าย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านเพศกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านการเลือกใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านช่วงเวลา ด้านสถานที่ ด้านผู้มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้และด้านค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ปัจจัยด้านรายได้กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 3 ด้าน คือ ด้านการเลือกใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านช่วงเวลาและด้านสถานที่ในการใช้และปัจจัยด้านรายได้ที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มี 2 ด้าน คือ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เว็บไซต์และค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับรัตน โอพาฤกษ์ (2554) ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในสถานศึกษา ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัว(Intimates)มากที่สุดคือ ร้อยละ 68.27 สำหรับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook)มากที่สุด ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในช่วงเวลา 18.01 – 22.00 น. มากที่สุด ความถี่ที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทุกวัน ระยะเวลาที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2 ชั่วโมง/ครั้ง สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้าน อุปกรณ์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ และทำกิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ สนทนากับเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่าซึ่งสอดคล้องกับ ชนาทิตต์ ราชพิบูลย์(2553) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด คือ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 49.0 ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ hi5 ร้อยละ 39.7 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า ร้อยละ 39.9 มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 52.5 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ คือเล่นที่บ้านก่อนเข้านอน ร้อยละ 59.3 โดยใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 53.6 มีการตกแต่งหน้าตาเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้างแต่ไม่มาก ร้อยละ 67.5 นานๆครั้งจึงจะเปลี่ยนการตกแต่ง ร้อยละ 78.7 มีจำนวนการใส่รูปภาพส่วนตัว 1 – 10 รูป ร้อยละ 38.2 ในส่วนของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน ภาพรวม

อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.24$) โดยผลกระทบด้านอารมณ์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.36$) ผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.15$) และผลกระทบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.20$) จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ภิรมย์ พานูและมงคล คีอุดม(2555) ซึ่งได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อใน เฟซบุ๊ก(Facebook) ของนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ พบว่า 1.นักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ประยุกต์ที่มีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศชายที่มีอายุช่วง 20 – 21 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 สังกัดภาควิชาสถิติประยุกต์ มีเกรดเฉลี่ยสะสมอยู่ในระดับ 2.1 – 2.5 และมีรายได้ของครอบครัวต่อเดือนอยู่ในระดับ 30,000 บาทขึ้นไป การใช้งานเฟซบุ๊กส่วนใหญ่จะใช้เวลา 30 นาที - 1 ชั่วโมงทุกวันในหอพัก โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กเชื่อมต่อเครือข่าย จุดประสงค์หลักของการใช้เฟซบุ๊กโดยภาพรวมเพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนซึ่งอยู่ในระดับมาก 2. เมื่อคำนึงถึงความคาดหวังจากการสื่อสารในเฟซบุ๊ก โดยรวมนักศึกษามีความคาดหวังอยู่ในระดับมาก โดยสามารถสนทนากับกลุ่มเพื่อนและผู้อื่นมากที่สุด สำหรับพฤติกรรมการใช้สื่อในเฟซบุ๊กโดยรวมพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สื่อในเฟซบุ๊กโดยรวมพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการสื่อสารอยู่ในระดับมาก ส่วนใหญ่สามารถติดต่อกับเพื่อนๆและคนอื่นๆได้อย่างรวดเร็ว สามารถสื่อสารกับผู้รับสารได้ครั้งละมากๆและประหยัดค่าใช้จ่ายเมื่อเทียบกับการเดินทางไปหาข้อมูลเอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับ ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ที่ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายมีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระหว่างปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วยการโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม(Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบ (Like) และพบว่า กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำตามกระแสนิยมจึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ อย่างไรก็ตาม การรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Perceived Risk) ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้เกิดพฤติกรรมความหลงใหล และการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นลดลงแต่อย่างใดเนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และจะไม่ใช้งานถ้ารู้สึกตัวเองได้รับความเสี่ยง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถือ ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 ที่กล่าวว่า อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Device) มากที่สุดคือ “สมาร์ทโฟน” เป็นอุปกรณ์ที่ผู้ตอบแบบสำรวจใช้งานมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 77.1 และมีการใช้งานโดยเฉลี่ย 6.6 ชั่วโมงต่อวัน ตามมาด้วย “คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ” ซึ่งมีผู้ใช้งานร้อยละ 69.4 และมีการใช้งานโดยเฉลี่ย 6.2 ชั่วโมง และสำหรับการใช้งาน “สมาร์ตทีวี” ในยุคทีวีดิจิทัลระยะเริ่มต้น พบว่า มีผู้ตอบแบบสำรวจเพียงร้อยละ 8.4 เท่านั้นที่ใช้อุปกรณ์นี้ โดยมีการใช้งานเฉลี่ย 3.4 ชั่วโมงต่อวัน

ผลการศึกษาผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.73 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.95 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.75 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.49 อยู่ในระดับน้อยซึ่งสอดคล้องกับ ชนาภิตต์ ราชพิบูลย์(2553) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด คือ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 49.0 ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ his ร้อยละ 39.7 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่าร้อยละ 39.9 มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 52.5 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ คือเล่นที่บ้านก่อนเข้านอน ร้อยละ 59.3 โดยใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 53.6 มีการตกแต่งหน้าตาเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้างแต่ไม่มาก ร้อยละ 67.5 นานๆครั้งจึงจะเปลี่ยนการตกแต่ง ร้อยละ 78.7 มีจำนวนการใส่รูปภาพส่วนตัว 1 – 10 รูป ร้อยละ 38.2 ในส่วนของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน ภาพรวม อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.24$) โดยผลกระทบด้านอารมณ์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.36$) ผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.15$) และผลกระทบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.20$) จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็วและช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

บทที่ 3

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษา เรื่อง ผลกระทบที่มีต่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ สามารถสรุปได้ดังนี้

ผลการศึกษาสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีดังนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมีทั้งหมด 150 คน มีเพศชายร้อยละ 18 เพศหญิงร้อยละ 82 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มากที่สุด ร้อยละ 32 เป็นนักศึกษาลัทธิศรัทธาการบัญชี มากที่สุด ร้อยละ 35.33 เกรดเฉลี่ยสะสมส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 2.00 – 2.49 ร้อยละ 45.33 และรายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้เฉลี่ยต่อเดือนส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 3,001 บาท - 4,000 บาท ร้อยละ 31.33

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาวินิจฉัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยมากกว่า 3 ชั่วโมง ต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 70 และใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันน้อยที่สุด คือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 8

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook คิดเป็นร้อยละ 96.67 และเข้าเล่น Instagram น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 2.67

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า คิดเป็นร้อยละ 87.33 และเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 7.33

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 10 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 38.66 และเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 3 ครั้งต่อวันมีน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.67

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 48 และ เข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้งน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 12

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 70.67 และเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเครื่องพีซีตั้งโต๊ะ น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 1.33

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 300 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 และมีจำนวนเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่ำกว่า 100 คน น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.33

ผลการศึกษาผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.95 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านรู้สึกดีใจเมื่อมีคนมาชื่นชมรูปภาพของท่านในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านรู้สึกชื่นชอบเมื่อได้เห็นภาพลามก อนาจาร ของเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99 อยู่ในระดับน้อย

ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.75 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ท่านรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ล้ำสมัยหากไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94 อยู่ในระดับปานกลาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านปิดบังข้อมูลที่แท้จริงของตนเอง เพื่อให้เป็นที่สนใจและยอมรับจากเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.49 อยู่ในระดับน้อย

ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.49 อยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ถ้ามีเวลาว่างท่านจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.23 อยู่ในระดับปานกลาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ท่านมีแนวโน้มที่จะไม่เข้าเรียนหรือไม่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.03 อยู่ในระดับน้อย

ภาพรวมของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านการเรียนในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.73 อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.95 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคมในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.75 อยู่ในระดับปานกลาง ระดับผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 2.49 อยู่ในระดับน้อย

ผลการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหน้าหนังสือพิมพ์เพราะผลจากการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่จะรู้สึกเฉยๆกับข่าวที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข่าวการล่อลวง ข่าวการฆาตกรรมต่างๆ เพราะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้เล่นเองที่ควรมีความระมัดระวังตัว ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้า แต่ก็มีส่วนรู้สึกกลัวและกังวลว่าจะเกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้นกับตัวเองหรือคนใกล้ชิด

จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติม พบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์หลายอย่าง ได้แก่ ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ง่าย ทำให้ได้พบปะพูดคุยกับเพื่อนได้สะดวกมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนใหม่ เพื่อนปัจจุบันหรือแม้แต่เพื่อนเก่าที่ไม่ได้พบกันมานาน นอกจากนี้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังช่วยให้คลายเครียดจากการเรียนได้ นอกจากประโยชน์แล้วการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็สามารถก่อให้เกิดโทษได้ หากเล่นจนไม่รู้จกเวลา ใช้เวลาในการเล่นนานจนไม่ได้ทำงานอย่างอื่น เช่น ไม่ได้อ่านหนังสือ ไม่ได้ทำการบ้าน ทำให้นอนดึก หรืออาจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปในทางที่ผิด

ข้อเสนอแนะในการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ ให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสม เหมาะสมในด้านของเวลาในการเล่น เหมาะสมในด้านของภาษาที่ใช้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเสนอแนะให้คนที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้วิจารณญาณในการเล่นให้ดี ไม่หลงเชื่อคนง่าย ไม่ไว้วางใจคนแปลกหน้า ไม่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไปทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษาต้องการให้อาจารย์ผู้สอนปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ทันกับยุคสมัย โดยอาจมีการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถใช้ได้กับนักศึกษาส่วนใหญ่ อาจารย์ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามหรือปรึกษาในเนื้อหาวิชาผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เพื่อสะดวกในการเรียนการสอน

ความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากเห็นว่าสามารถสื่อสารระหว่างเพื่อนๆ ได้ อย่างสะดวกมี ความรวดเร็ว และเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ facebook ส่วนใหญ่เชื่อว่าตนเองมีสติในการเล่นพอและจะไม่นำตนเองไปอยู่ในภาวะเสี่ยงต่างๆ อย่างที่เป็นข่าวอย่างแน่นอน นอกจากนี้ยังเสนอแนะให้ผู้ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้วิจารณญาณในการเล่น รู้จักเล่นให้เหมาะสมแก่เวลา และยังอยากให้อาจารย์ผู้สอนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สามารถสื่อสารกันระหว่างอาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาได้สะดวกขึ้น

บทที่ 4

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่อง ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

4.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

4.1.1 ในการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถือ ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนจึงควรให้คำแนะนำนักศึกษาในการใช้โทรศัพท์มือถือในห้องเรียน และควรมีการรณรงค์หรือประชาสัมพันธ์เพื่อขอความร่วมมือจากนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือในห้องเรียน เพราะการใช้โทรศัพท์มือถือในขณะที่ทำการเรียนการสอน จะส่งผลกระทบต่อสมาธิและความสามารถในการเรียนรู้ของนักศึกษา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการเรียนได้

4.1.2 ในการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า รู้สึกดีใจเมื่อมีคนมาชื่นชมรูปภาพในเครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ล้ำสมัยหากไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะรู้สึกโดดเดี่ยวเมื่อต้องอยู่คนเดียว รู้สึกว่าตัวเองมีความสำคัญและมีค่าขึ้นเมื่ออยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้สึกไม่มั่นใจในตัวเองแต่รู้สึกมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้นเมื่อได้รับคำชื่นชมจากบุคคลอื่นๆในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ ผลการวิจัยพบว่า ถ้ามีเวลาว่างจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่น ดังนั้น ผู้ปกครองควรมีเวลาพูดคุยกับบุตรหลานให้มากขึ้น แนะนำให้รู้จักการแบ่งเวลาให้เหมาะสม และหากิจกรรมอื่นๆทำร่วมกันบ้างในวันหยุดเพื่อไม่ให้เด็การู้สึกโดดเดี่ยว อยู่คนเดียวหรือเป็นคนไม่สำคัญจนหันมาหมกมุ่นอยู่กับโลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ ควรแนะนำให้นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์สำหรับตัวเองทั้งในด้านพฤติกรรมประจำวันและการเรียน

4.1.3 ในการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาต้องการให้อาจารย์ผู้สอนปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ทันกับยุคสมัย โดยอาจมีการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถใช้ได้กับ

นักศึกษาส่วนใหญ่ อาจารย์ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาสอบถามหรือปรึกษาในเนื้อหาวิชาผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เพื่อสะดวกในการเรียนการสอนและเพื่อให้สามารถสื่อสารกันระหว่างอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาได้สะดวก รวดเร็วยิ่งขึ้น

4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

4.2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ

4.2.2 ควรมีการศึกษาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวันและการเรียนของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา

4.2.3 ควรมีการศึกษาแนวทางการแนะแนวทางการศึกษา ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์(Facebook)ต่อพฤติกรรมประจำวัน และการเรียนของนักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการจัดการ

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. การตอบแบบสอบถามให้นักศึกษามองภาพโดยรวมของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
2. แบบสอบถามนักศึกษามี 4 ตอนคือ
 - ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบที่มีต่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - ตอนที่ 4 แบบสอบถามความคิดเห็นเพิ่มเติมในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงหรือตามความคิดเห็นที่แท้จริงของท่านเพื่อความถูกต้องและสมบูรณ์ของการวิจัย
4. การตอบแบบสอบถามนี้ จะไม่มีผลกระทบใดๆต่อตัวท่าน ข้อมูลที่ได้จะใช้ประโยชน์เพื่อการวิจัยเท่านั้น

“ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาเสียสละเวลาเพื่อให้ข้อมูลในครั้งนี้”

ตอนที่ 1 สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ตามสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. ชั้นปีที่ศึกษา

☐ ชั้นปีที่ 1

☐ ชั้นปีที่ 2

☐ ชั้นปีที่ 3

☐ ชั้นปีที่ 4 ปละสูงกว่า

3. หลักสูตรที่ศึกษา

☐ หลักสูตรวิชาการบัญชี

☐ หลักสูตรวิชาการจัดการทั่วไป

☐ หลักสูตรวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ

☐ หลักสูตรวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า

☐ หลักสูตรวิชาการโรงแรมและท่องเที่ยว

☐ หลักสูตรวิชาวิศวกรรมโยธา

4. เกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน

☐ ต่ำกว่า 2.00

☐ 2.00 – 2.49

☐ 2.50 – 2.99

☐ 3.00 – 3.49

☐ 3.50 – 4.00

5. รายได้ที่ผู้ปกครองมอบให้ท่านเฉลี่ยต่อเดือน

☐ น้อยกว่า 3,000 บาท

☐ 3,001 บาท – 4,000 บาท

☐ 4,001 บาท - 5,000 บาท

☐ 5,001 บาท - 6,000 บาท

☐ 6,001 บาท - 7,000 บาท

☐ มากกว่า 7,000 บาท

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจง กรุณาเลือกตัดสินใจทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ เพียง 1 ช่อง และกรุณาตอบทุกข้อตามความเห็นที่แท้จริง

1. ท่านใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยกี่ชั่วโมงต่อวัน

- ☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
☐ 1 – 3 ชั่วโมง
☐ มากกว่า 3 ชั่วโมง

2. เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ท่านนิยมใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|-----------------------------------|--|
| ☐ Facebook | ☐ Instagram |
| ☐ Hi 5 | ☐ Twitter |
| ☐ My Space | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

3. ท่านเข้าเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่ออะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|--|---|
| ☐ คุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า | ☐ หาเพื่อนใหม่ |
| ☐ หาคู่ | ☐ ขายสินค้า โฆษณาประชาสัมพันธ์ |
| ☐ เล่นเกมส์ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

4. ท่านใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์กี่ครั้งต่อวัน

- ☐ น้อยกว่า 3 ครั้ง
☐ 3 – 5 ครั้ง
☐ 6 – 10 ครั้ง
☐ มากกว่า 10 ครั้ง

5. ท่านใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ครั้งละกี่ชั่วโมง

- ☐ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
☐ 1 – 2 ชั่วโมง
☐ มากกว่า 2 ชั่วโมง

6. ท่านใช้อุปกรณ์ชนิดใดเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

- | | |
|--|--|
| ☐ เครื่องพีซีตั้งโต๊ะ | ☐ โน้ตบุ๊ก, เน็ตบุ๊ก, ไอแพด |
| ☐ โทรศัพท์มือถือ | ☐ อื่นๆ โปรดระบุ..... |

7. ท่านมีเพื่อนในสังคมออนไลน์ ประมาณกี่คน

- | | |
|---|---|
| ☐ ต่ำกว่า 100 คน | ☐ 101 – 200 คน |
| ☐ 201 – 300 คน | ☐ มากกว่า 300 คน |

ตอนที่ 3 ผลกระทบที่มีต่อการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจง ให้นักศึกษาพิจารณาข้อความในแต่ละข้อว่านักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับใด จากนั้นทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักศึกษา

ข้อที่	ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	เวลาที่ท่านรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียว จะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนคุย					
2	ท่านรู้สึกว่าตัวเองเป็นบุคคลที่มีความสำคัญเมื่ออยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
3	ท่านรู้สึกปลอดภัยในการติดต่อกับเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการติดต่อแบบเผชิญหน้า					
4	เมื่อรู้สึกผิดหวังหรือเสียใจท่านจะเข้าไประบายความรู้สึกในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้รู้สึกดีขึ้น					
5	ท่านรู้สึกพอใจและยินดีที่จะนัดพบเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันทางเครือข่ายสังคมออนไลน์					
6	เมื่อท่านรู้สึกไม่พอใจบุคคลใดในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ท่านจะเขียนข้อความต่อว่าบุคคลนั้นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยตรง					
7	ท่านรู้สึกชื่นชมเมื่อได้เห็นภาพลามก อนาจาร ของเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์					
8	ท่านรู้สึกดีใจเมื่อมีคนมาชื่นชมรูปภาพของท่านในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
9	ข้อความจากเพื่อนในสังคมออนไลน์ มีผลกระทบต่อความรู้สึกของท่าน					
10	ท่านปิดบังข้อมูลที่แท้จริงของตนเอง เพื่อให้เป็นที่สนใจและยอมรับจากเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์					
11	บุคคลในครอบครัวของท่าน ไม่พอใจเมื่อท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป					

ข้อที่	ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียน	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
12	การเขียนข้อความในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดการเข้าใจผิดจนเป็นสาเหตุให้ท่านทะเลาะกับเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิด					
13	ท่านรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ล้าสมัยหากไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
14	ท่านมีเวลาพูดคุยและทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวน้อยลง เมื่อท่านมีการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์					
15	ถ้ามีเวลาว่างท่านจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่น					
16	ท่านต้องการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนไม่อยากไปเรียนหรือทำงาน					
17	ท่านเคยมีปัญหาเกี่ยวกับอาจารย์เพราะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเวลาเรียน					
18	ท่านใช้เวลาคุยกับเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนคิดค้นทำให้ลืมหางานส่งอาจารย์เป็นประจำ					
19	ท่านมีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ เนื่องจากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
20	ท่านมักขาดสมาธิในการเรียนหรือการทำงานเพราะการสนทนากับเพื่อนทางเครือข่ายสังคมออนไลน์					
21	ท่านมักเผลอนำภาษาแปลกๆ ที่ใช้โต้ตอบกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้สำหรับเรื่องการเรียน					
22	ท่านมักให้ความสำคัญในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการเรียนหรือการเข้าร่วมกิจกรรม					
23	ท่านมีแนวโน้มที่จะไม่เข้าเรียนหรือไม่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
24	ผลการเรียนของท่านได้รับผลกระทบเนื่องจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
25	ท่านพักผ่อนไม่เพียงพอ เกิดอาการง่วง หาวนอนหรือหลับระหว่างเรียนเป็นประจำเนื่องจากเข้าไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนดึก					

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. ท่านคิดอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นข่าวผ่านสื่อมวลชน เพราะผลจากการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์และโทษอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านมีข้อเสนอแนะอย่างไรในการเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าอาจารย์ผู้สอนควรมีการปรับปรุงวิธีการสอนอย่างไรให้เหมาะกับยุคสังคมออนไลน์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารอ้างอิง

กันต์ธีร อนันตพงศ์และจารุรินทร์ ปีตานพงศ์,2557, ผลของ Facebook ต่อนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่,วิทยานิพนธ์,มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,บทคัดย่อ.

กันยา สุวรรณแสง,2532,จิตวิทยาทั่วไป,บำรุงสาส์น,กรุงเทพมหานคร,หน้า 56.

กุลนารี เสือโรจน์ ,2556, ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นในพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟสบุ๊ก,วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, บทคัดย่อ.

จุฑามณี คายะนันท์,2554,พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก ดอทคอม(www.facebook.com),สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน,คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน,มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,หน้า 1.

ชนากิตติ์ ราชพิบูลย์ ,2553,การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร,วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี,คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี,มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี,หน้า 1.

ชิงชัย เมฆทิพย์พาสัย,2553,อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาอย่างไร,นันทรีเน็ต, กรุงเทพฯ,หน้า 56

คลฤดี กุ่มพูล,2547,การศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนไทย,วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี ,คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี,มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, หน้า ข,10-15.

ทรงพล เหล่าเทิดพงษ์, วาทีต มูลมาวัน และเฉลิมพล มหากันธา ,2554, 1 วันกับพฤติกรรมการสื่อสาร “เฟสบุ๊ก”,วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่,บทคัดย่อ.

นุชรีย์ แผ่นทอง,2555,ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์บน Facebook ของผู้ใช้บริการในเขตกรุงเทพมหานคร,วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการตลาด,มหาวิทยาลัยรามคำแหง,หน้า 4

พิมพ์สุรีย์ พงษ์เมือง,2555,พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี,วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต แขนงการตลาด สาขาวิทยาการจัดการ,คณะบริหารธุรกิจ,มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช,หน้า ง

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ - สกุล : นางสาวชุลี หมีรักษา

วัน เดือน ปี เกิด : 26 พฤศจิกายน 2514

ที่อยู่ (ทะเบียนบ้าน) : 50/2 หมู่ที่ 3 ต.กะหรอ อ.นบพิตำ จ.นครศรีธรรมราช

ที่อยู่ (ปัจจุบัน) : 50/2 หมู่ที่ 3 ต.กะหรอ อ.นบพิตำ จ.นครศรีธรรมราช

ประวัติการศึกษา : พ.ศ. 2537 วท.บ พลศึกษา มศว.ประสานมิตร
พ.ศ. 2542 ศษ.ม. การบริหารการศึกษา ม.รามคำแหง

ประวัติการทำงาน : พ.ศ. 2545 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย-ปัจจุบัน

เบอร์โทรศัพท์มือถือ : 086-940-7773, 061-772-2199

เบอร์โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) : 075-754-024-32

อีเมล : paino_52@hotmail.com

