

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารัตน์ (ลาดขวาง)

A STUDY OF BEHAVIOR AND IMPACT OF USING ONLINE SOCIAL
NETWORK OF CHULABHORN (LADKWANG) TECHNICAL COLLEGE
STUDENTS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ศ.ศ. 2557

KMITL-2014-ED-M-214-010

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)

A STUDY OF BEHAVIOR AND IMPACT OF USING ONLINE SOCIAL
NETWORK OF CHULABHORN (LADKWANG) TECHNICAL COLLEGE
STUDENTS



ทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรณ
TIPPAWAN RATTANATHAMRONGPUN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ 2557

KMITL-2014-ED-M-214-010

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A STUDY OF BEHAVIOR AND IMPACT OF USING ONLINE SOCIAL
NETWORK OF CHULABHORN (LADKWANG) TECHNICAL COLLEGE
STUDENTS



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF SCIENCE IN SCIENCE EDUCATION (COMPUTER)
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2014

KMITL-2014-ED-M-214-010

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2014

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)
A Study of Behavior and Impact of Using Online Social
Network of Chulabhorn (Ladkwang) Technical
College Students

นักศึกษา

นางสาวทิพย์วรรณ รัตนอำรงพรรณ

รหัสประจำตัว

55631865

ปริญญา

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา





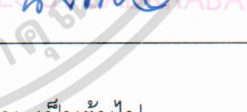
การศึกษาวิทยาศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ พิมพ์ดี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
ผศ.ดร.กาญจนา	บุญภักดี	
ผศ.ดร.เลิศลักษณ์	กลิ่นหอม	
ผศ.ดร.ไพฑูรย์	พิมพ์ดี	
ดร.บุญจันทร์	สีสันต์	
ดร.เลิศลักษณ์	โอทกานนท์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ

15 สิงหาคม 2557 เวลา 10.00 น. เป็นต้นไป

สถานที่สอบ

ณ ห้องเรียนปริญญาเอก คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมรับรองแล้ว



(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์)

คณบดี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

วันที่ 10 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้งานใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง)

นักศึกษา

นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ

รหัสประจำตัว

55631865

ปริญญา

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์)

พ.ศ.

2557

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ พิมพ์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 297 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 และ แบบสอบถามผลกระทบบการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 21 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Independent Sample) ผลการวิจัยพบว่า

- 1) นักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก
- 2) ผลกระทบบการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
- 3) นักเรียน-นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
- 4) นักเรียน-นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีผลกระทบบการใช้งานใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และฟ้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	A Study of Behavior and Impact of Using Social Network of Chulabhorn (Ladkwang) Technical College Students
Student	Tippawan Rattanathamrongpun
Student ID.	55631865
Degree	Master of Science
Program	Science Education (Computer)
Year	2014
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Lertlak Klinhom
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Dr.Paitoon Pimdee

ABSTRACT

The research objectives were to study and compare the behavior and impact of using online social network of students classified by academic level. The samples were used in this research were 297 vocational certificate and diploma students in academic year 2013 at Chulabhorn (Ladkwang) Technical College. Research instruments were five rating scale questionnaire consisted of twenty items questionnaire about using online social network behavior, with 0.87 reliability and twenty-one items questionnaire about impact of using online social network with 0.85 reliability. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test (Independent). The results showed that :

- 1) Behavior of using online social network of students were at most level
- 2) Impact of using online social network students were at moderate level
- 3) Student behaviors of using online social network in entertainment aspect, communication aspect and as awhile were statistical different at .05 level of significant, and
- 4) Impact of using online social network were no different.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ พิมดี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และแนวทางในการ ดำเนินการ รวมทั้งแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ซึ่งทำให้เนื้อหาของงานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยเป็นอย่างดีตลอดมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ พร้อมกันนี้ขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำเพื่อมาปรับปรุง และแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มาก จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จลุล่วงอย่าง สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ดร.ประยูทธ อินแบน ดร.วิไลวรรณ วงศ์จินดา รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด อ.ภูษณิศรา ยุงทอง และ อ.มุนินทร์ พิภพทองคำ ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือใน การตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ วิทยาลัยเทคนิคจุฬารัตน์ (ลาดขวาง) ท่านอาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักเรียน-นักศึกษาทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม และคณะอาจารย์ ที่จัดเตรียมความสะดวกในการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้คุณค่าและประโยชน์อันได้อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่ บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 สมมติฐานการวิจัย	3
1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง)	7
2.2 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม.....	11
2.3 ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	17
2.4 พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	26
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	57
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงจำนวนผู้เข้าใช้งาน www.Facebook.com ปี ค.ศ. 2010.....	40
3.1 แสดงประชากรและกลุ่มตัวอย่างของนักเรียน-นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง)ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556.....	57
4.1 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามระดับการศึกษา.....	64
4.2 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามชั้นปีที่กำลังศึกษา.....	65
4.3 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามสาขาวิชาที่ศึกษา.....	65
4.4 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามความสนใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	66
4.5 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	67
4.6 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวัน.....	67
4.7 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	68
4.8 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามสถานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	68
4.9 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกการเข้าถึงบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	69
4.10 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามกิจกรรมที่ทำเป็นประจำเมื่อเข้าใช้บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์.....	69
4.11 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามประเภทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้บริการ....	70

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.12 แสดงจำนวน คำร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามความชื่นชอบแหล่งบริการในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	71
4.13 แสดงจำนวน คำร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามวิธีการรู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	72
4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ ของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง).....	72
4.15 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านวิชาการ.....	73
4.16 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านบันเทิง.....	74
4.17 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสื่อสาร.....	75
4.18 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามด้านผลกระทบของพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	76
4.19 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการเรียน.....	77
4.20 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสุขภาพ.....	78
4.21 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ จำแนกตามผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม.....	79
4.22 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติของการเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามระดับการศึกษา.....	80
4.23 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติของการเปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามระดับการศึกษา.....	80

สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
2.1 แสดงประเทศไทยมีผู้ใช้ Linkedin	37
2.2 มาร์ก ซูเคอร์เบิร์ก ผู้ก่อตั้ง Facebook.....	38
2.3 Social Networks ที่มีผู้ใช้งานสูงสุดในแถบ Asia –Pacific.....	41
2.4 แสดงอันดับการเข้าใช้งาน Social Media ในประเทศไทย.....	42
2.5 การเจริญเติบโตของ Facebook.....	43
2.6 แสดงปี 2010 วิดีโอเป็นสื่อที่บริโภค bandwidth สูงที่สุดในสหรัฐอเมริกา.....	45
2.7 แสดง US NETWORK CONNECTIVITY MAP.....	46
2.8 การออกแบบเว็บไซต์แบบ Responsive.....	47
2.9 เปรียบเทียบการเจริญเติบโตของสื่อต่าง ๆ จากอดีตถึงปัจจุบัน	48

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญและปัญหา

ปัจจุบันนี้บทบาทของอินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันอย่างมาก เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าและพัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ก่อให้เกิดประโยชน์กับการติดต่อสื่อสารอย่างมากเพราะความสามารถของระบบนี้เป็นลักษณะที่สามารถเชื่อมต่อกันได้สองทาง ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกันได้ทันที ซึ่งแต่เดิมเทคโนโลยีเว็บ 1.0 จะเป็นเพียงการสื่อสารทางเดียว คือ ผู้ใช้ไม่สามารถสื่อสารโต้ตอบระหว่างกันได้ ประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้นพร้อมกับความเร็วของอินเทอร์เน็ตจากการพัฒนาโครงข่ายคมนาคมทำให้การใช้ชีวิตประจำวันเปลี่ยนไป เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์ การค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำรายงาน การเข้าสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอื่นๆ จากความสามารถของเว็บ 2.0 ในปัจจุบันจึงทำให้มีเว็บไซต์ในลักษณะเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service) หรือ (SNS) ออกมามากมาย บริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตนเองผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่างๆ เช่น อีเมล การสื่อสาร กระดานความคิดเห็น ฯลฯ เข้าด้วยกัน เป็นชุมชนออนไลน์ที่เปิดรับและแสดงความคิดเห็นด้วย ข้อความ และการสนทนา ทำให้ในปัจจุบันการติดต่อเพื่อนเก่าสมัยเรียน การหาเพื่อนใหม่ และการสร้างกลุ่มที่มีความสนใจ หรือ รสนิยมในเรื่องเดียวกัน สามารถแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น ความสนใจ หรือ แสดงออกในเรื่องที่สนใจ โดยการเข้าร่วมกลุ่มหมู่สมาชิก หรือ เวทีการสนทนานั้นๆ (ประพันธ์พงศ์ ใจเพื่อแม่. 2555 : 1)

ในปัจจุบันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน ซึ่งมีการใช้สื่อสังคม (Social Media) ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือ เขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทางอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ ได้แก่ เว็บไซต์ที่แบ่งปันรูปภาพ แบ่งปันเพลง แบ่งปันวิดีโอ กระดานความคิดเห็น อีเมล เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Facebook My Space Hi5 Multiply เป็นต้น การเกิดสื่อสังคมทำให้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คนเปลี่ยนไป เช่น Facebook และ Twitter เป็นเครื่องมือใหม่ที่ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนด้วยบทสนทนาที่ง่ายกว่าโทรศัพท์พร้อมรับข้อมูลข่าวสารและโต้ตอบได้แบบเวลาจริง ซึ่งผลการสำรวจจากประเทศสหรัฐอเมริกายืนยันการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี และเป็นที่ยอมรับอย่างมากเป็นอันดับต้นๆ ของโลกออนไลน์ส่วนเว็บไซต์ที่มีจำนวนผู้เข้าชมสูงสุดทั่วโลก ก็เห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเป็น Facebook , Myspace, Twitter และ Orkut สำหรับเว็บไซต์ ที่มีเปอร์เซ็นต์เติบโตเพิ่มขึ้น เป็นเท่าตัวก็เห็นจะเป็น Facebook (ขวัญวิทย์ ตาน้อย. 2553 : 11-12)

วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น การค้นคว้า ข้อมูลเพื่อทำรายงาน ใช้เป็นสื่อกลางการเรียนการสอนและการทบทวนสิ่งที่เรียน การเข้าสังคมเพื่อ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเพื่อการบันเทิง เพื่อให้ นักเรียน-นักศึกษา ได้มีโอกาสใช้สื่อสังคมอย่าง ทัวถึง ผู้บริหารจึงเล็งเห็นความสำคัญเป็นอย่างมากเกี่ยวกับเทคโนโลยี พฤติกรรมและผลกระทบการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) มีการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง บางครั้งถูกเวลาและไม่ถูกเวลา เช่น นักเรียน- นักศึกษาใช้เวลาที่ครูให้ค้นคว้าหาข้อมูลนำไปเล่นเกมหรือเพื่อความบันเทิง จึงทำให้ส่งงานล่าช้าไม่ทัน ตามเวลาที่กำหนด เป็นต้น ส่วนใหญ่พฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ นักเรียน-นักศึกษาแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ซึ่งเป็นกระแส ความนิยมที่รุนแรงในปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มของวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ยังอยู่ในสถานศึกษานับว่าเป็น เรื่องที่จำเป็นและสำคัญที่ทุกฝ่ายจะต้องหันมาให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการศึกษาในระดับ อาชีวศึกษา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษาจะมีผลกระทบอย่างมากใน การศึกษาในอนาคตต่อไป ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญในส่วนนี้จะศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

การศึกษาและการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง(ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทาง การควบคุม พฤติกรรมที่เปลี่ยนไป และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษาในมุมมองผู้ใช้ของวัยรุ่น ต่อการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมทาง อินเทอร์เน็ตต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน- นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน- นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามระดับการศึกษา

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

1.3.2 นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

1.4 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับ การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยของ (จารุวรรณ ชื่นโชติ. 2551 : 3-4) และยังได้ศึกษาแนวคิดของ (รัตชกร พูลทวี. 2554 : 4) และยังได้ศึกษาแนวคิดของ (สมชัย ทองดอนน้อย. 2556 : 4) แล้วนำมาสังเคราะห์ประยุกต์ใช้สรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.5.1.1 ประชากร คือ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1,223 คน

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 297 คน โดยใช้เกณฑ์กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie and Morgan (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2554 : 147) และได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

1.5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.5.2.1 ตัวแปรต้น คือ ระดับการศึกษา แบ่งเป็น

- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)
- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)

1.5.2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

1.) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งเป็น

- ด้านวิชาการ
- ด้านความบันเทิง
- ด้านการสื่อสาร

2.) ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งเป็น

- ด้านการเรียนรู้
- ด้านสุขภาพ
- ด้านสังคม

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ

1.6.1.1 ด้านวิชาการ หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการส่งข้อมูลติดต่อกันในงานที่เกี่ยวกับวิชาการ ได้แก่ การค้นหาข้อมูล ความรู้ต่างๆ การส่งงานอาจารย์ และการแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด

1.6.1.2 ด้านความบันเทิง หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบความบันเทิงต่างๆ ได้แก่ ดุภาพยนตร์ ฟังเพลง เล่นเกม การท่องเที่ยว ดูดวง ข่าวสาร และ รายการย้อนหลังต่างๆ

1.6.1.3 ด้านการสื่อสาร หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในรูปแบบการสื่อสาร โดยการส่งข้อมูล รูปภาพ เสียง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาโต้ตอบด้วยเสียง ตัวอักษร อัปเดตข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร สร้างเครือข่ายกลุ่มเพื่อนใหม่ ส่งการ์ด และซื้อ-ขายสินค้า

1.6.2 ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ผลที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ

1.6.2.1 ด้านการเรียน หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วมีผลกระทบทำให้ผลการเรียนดีขึ้นหรือทำให้ผลการเรียนลดลง มีความรู้ด้านอื่นๆ ได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล

1.6.2.2 ด้านสุขภาพ หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อสุขภาพ สุขภาพกายและสุขภาพจิต และเกิดอาการเครียด

1.6.2.3 ด้านสังคม หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อด้านพฤติกรรม ซึ่งอาจมาในรูปแบบ ถูกกลั่นแกล้ง เสียเวลาถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน ละเมิดความเป็นส่วนตัว ตัว กระทบต่องาน กิจกรรมในครอบครัวลดลง และเกิดอาชญากรรม

1.6.3 นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

1.6.4 นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

1.6.5 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง เว็บไซต์ที่เปิดให้บุคคลหรือกลุ่มคนเข้ามาสร้างความสัมพันธ์กัน โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสามารถเผยแพร่ ถ่ายทอดข้อมูลความคิดเห็นของตนสู่ผู้อื่น โดยผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการ

1.6.6 บริการเครือข่ายสังคม (Social Network Service) หมายถึง รูปแบบเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วยการ แชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วีดีโอ เพลง อัฟโหลตรูป บล็อก ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่มดังนี้

1. Publish การเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร หรือบทความ
2. Share การแบ่งปันข้อมูล รูปภาพหรือความรู้
3. Discuss สังคมในการระดมความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Commerce เครือข่ายสังคมที่เกี่ยวกับธุรกิจ
5. Location การแบ่งปันสถานที่ที่น่าสนใจ
6. Network เครือข่ายเพื่อน ธุรกิจ งาน
7. Game เครือข่ายเกมส์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) โดยผู้วิจัยศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้

- 2.1 วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม
- 2.3 ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.4 พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)

2.1.1 ประวัติความเป็นมาของวิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)

วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ตั้งอยู่เลขที่ 12 หมู่ที่ 2 ถนนฉะเชิงเทรา – บางปะกง ตำบลลาดขวาง อำเภอบ้านโพธิ์ จังหวัดฉะเชิงเทรา การดำเนินงานก่อสร้างเริ่มแรก กรมอาชีวศึกษาได้มอบหมายให้นายจ่ามง อุไรรัตน์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทราในขณะนั้น เป็นผู้ประสานงานเพื่อทำสัญญาเช่าที่ดินกับกรมศาสนา เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2536 ในระหว่างการดำเนินการขอเช่านั้น ก็ได้รับความเมตตาจากพระพรหมคุณาภรณ์(หลวงปู่เจียม กุลถนิมฺข) เจ้าคณะจังหวัดฉะเชิงเทราและเจ้าอาวาสวัดโสธรวรารามวรวิหาร ให้ใช้สถานที่ของวัดพิพิธประสาทรหรือวัดลาดขวางเป็นสำนักงานชั่วคราว

จากนั้นในปีพุทธศักราช 2537 ได้มีการประกาศจัดตั้งเป็นวิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) โดยได้รับพระราชทานนามวิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) จากสมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี เนื่องในวโรกาสเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 36 พรรษา เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2537 มีเนื้อที่รวม 31 ไร่ 1 งาน 91 ตารางวา แบ่งเป็น 3 แปลง ดังนี้

1. อาคารเรียนปฏิบัติการ 7 ไร่ 3 งาน 35 ตารางวา
2. อาคารโรงฝึกงาน 15 ไร่ 2 งาน 10 ตารางวา
3. บ้านพักอาศัย 8 ไร่ 46 ตารางวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 วิสัยทัศน์ พันธกิจและปรัชญาของวิทยาลัย

วิสัยทัศน์

ผลิตและพัฒนากำลังคน ให้ได้คุณภาพและมาตรฐาน สามารถประกอบอาชีพอิสระได้ เป็นที่ยอมรับของสถานประกอบการ ก้าวทันเทคโนโลยี ความเป็นเลิศสู่สากล โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พันธกิจ

1. จัดการศึกษาด้านวิชาชีพให้ได้มาตรฐานสู่ความเป็นสากล
2. สร้างความร่วมมือในการจัดอาชีวศึกษาร่วมกับองค์กรต่าง ๆ
3. สร้างภาพลักษณ์ ค่านิยมและการยอมรับการเรียนอาชีวศึกษา
4. วิจัย สร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยี

ปรัชญา

ฝีมือเลิศ เทิดคุณธรรม นำวิชาการ ประสานชุมชน

2.2.3 ยุทธศาสตร์และมาตรการแผนพัฒนาวิทยาลัย

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ผลิตและพัฒนากำลังคนให้ได้มาตรฐานสู่สากล

มาตรการที่ 1 พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา ด้านภาษาต่างประเทศ

มาตรการที่ 2 พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา ด้านวิชาชีพ

มาตรการที่ 3 พัฒนาศักยภาพด้านภาษาต่างประเทศให้กับผู้เรียน

มาตรการที่ 4 พัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ โดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรการที่ 5 พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมและทันสมัย

มาตรการที่ 6 พัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยการปรับวิธีเรียน เปลี่ยนวิธีสอน ปฏิรูปวิธีสอบ

มาตรการที่ 7 พัฒนาคุณวุฒิด้านวิชาชีพนักเรียน นักศึกษาสู่มาตรฐานสากล

ยุทธศาสตร์ที่ 2 สร้างเครือข่ายความร่วมมือในการจัดอาชีวศึกษา

มาตรการที่ 1 ขยายโอกาสทางการศึกษาด้านอาชีวศึกษา

มาตรการที่ 2 เพิ่มการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคีและการฝึกงานทั้งในและต่างประเทศ

มาตรการที่ 3 พัฒนาระบบความร่วมมือและเครือข่ายทางวิชาการด้านอาชีวศึกษา

มาตรการที่ 4 สร้างความร่วมมือด้านวิชาชีพกับชุมชน

มาตรการที่ 5 พัฒนาเครือข่ายศูนย์กำลังคนอาชีวศึกษา

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาระบบการบริหารจัดการ

มาตรการที่ 1 นำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารจัดการ

มาตรการที่ 2 พัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการวางแผนและการตัดสินใจ

มาตรการที่ 3 บริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาล

มาตรการที่ 4 พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสู่การประเมินภายนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาตรการที่ 5 พัฒนาอาคารสถานที่ ครุภัณฑ์และภูมิทัศน์
 ยุทธศาสตร์ที่ 4 สร้างค่านิยมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 มาตรการที่ 1 พัฒนาระบบกำกับ ดูแล ติดตามผู้เรียน
 มาตรการที่ 2 สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชน และสถานศึกษาอื่น
 มาตรการที่ 3 พัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เน้นดี เก่ง และมีสุข
 ยุทธศาสตร์ที่ 5 ส่งเสริม สนับสนุนงานวิจัยพัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อพัฒนา
 การศึกษาด้านอาชีวศึกษา

มาตรการที่ 1 ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์และผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียน
 และผู้สอน

มาตรการที่ 2 พัฒนาการเรียนการสอนด้วยการวิจัย

มาตรการที่ 3 ถ่ายทอดองค์ความรู้นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีสู่ชุมชน

2.2.4 อัตลักษณ์ และเอกลักษณ์ของวิทยาลัย

อัตลักษณ์วิทยาลัย ฝีมือเลิศ

เอกลักษณ์วิทยาลัย บริการชุมชน

2.2.5 ผู้บริหารสถานศึกษา

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. นายสุริยะ จิตรพิไลเลิศ | ผู้อำนวยการวิทยาลัย |
| 2. นายจรินทร์ วงษ์วิวัฒน์วุฒิ | รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารทรัพยากร |
| 3. นายสิทธิพัฒน์ เล็กชะอุ่ม | รองผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนากิจการนักเรียนนักศึกษา |
| 4. นายธกร ไหมเอี่ยม | รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ |
| 5. นายยุทธนา อ่อนสัมภฤษ | รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ |

2.2.6 บุคลากรและนักเรียน นักศึกษา

วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ในปัจจุบันมีจำนวนบุคลากรทางการศึกษาทั้งสิ้น 91 คน แบ่งเป็นผู้บริหารจำนวน 5 คน ข้าราชการครูจำนวน 30 คน พนักงานราชการ(ครู)จำนวน 19 คน ครูพิเศษสอนจำนวน 10 คนและบุคลากรฝ่ายสนับสนุนจำนวน 27 คน สำหรับนักเรียน นักศึกษา ในปีการศึกษา 2556 จำนวนทั้งสิ้น 1,223 คน แบ่งนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) จำนวน 779 คนและนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)จำนวน 444 คน

2.2.7 หลักสูตรที่เปิดสอน

วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) มีการจัดการเรียนการสอน 2 ระบบ คือ ระบบปกติ และระบบเทียบโอนความรู้และประสบการณ์งานอาชีพดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ระบบปกติ จำนวน 2 ระดับ
 - 1.1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) จำนวน 2 ประเภทวิชา ดังนี้
 - 1.1.1 ประเภทวิชาอุตสาหกรรม จำนวน 6 สาขาวิชา ดังนี้
 - 1.1.1.1 สาขาวิชาช่างยนต์
 - 1.1.1.2 สาขาวิชาช่างกลโรงงาน
 - 1.1.1.3 สาขาวิชาช่างซ่อมบำรุง
 - 1.1.1.4 สาขาวิชาช่างเชื่อมโลหะ
 - 1.1.1.5 สาขาวิชาช่างไฟฟ้า
 - 1.1.1.6 สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์
 - 1.1.2 ประเภทวิชาพาณิชยกรรม จำนวน 1 สาขาวิชา ดังนี้
 - 1.1.2.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 - 1.2 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) จำนวน 2 ประเภทวิชา ดังนี้
 - 1.2.1 ประเภทวิชาอุตสาหกรรม จำนวน 5 สาขาวิชา ดังนี้
 - 1.2.1.1 สาขาวิชาเครื่องกล
 - 1.2.1.2 สาขาวิชาเทคนิคการผลิต
 - 1.2.1.3 สาขาวิชาเทคนิคโลหะ
 - 1.2.1.4 สาขาวิชาเทคนิคอุตสาหกรรม
 - 1.2.1.5 สาขาวิชาไฟฟ้ากำลัง
 - 1.2.2 ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ จำนวน 1 สาขาวิชา ดังนี้
 - 1.2.2.1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
2. ระบบเทียบโอนความรู้และประสบการณ์งานอาชีพ จำนวน 2 ระดับ ดังนี้
 - 2.1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) จำนวน 2 ประเภทวิชา ดังนี้
 - 2.1.1. ประเภทวิชาอุตสาหกรรม จำนวน 1 สาขาวิชา ดังนี้
 - 2.1.1.1. สาขาวิชาช่างยนต์
 - 2.1.2. ประเภทวิชาพาณิชยกรรม จำนวน 1 สาขาวิชา ดังนี้
 - 2.1.2.1. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 - 2.2. ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) จำนวน 2 ประเภทวิชา ดังนี้
 - 2.2.1. ประเภทวิชาอุตสาหกรรม จำนวน 2 สาขาวิชา ดังนี้
 - 2.2.1.1. สาขาวิชาเครื่องกล
 - 2.2.1.2. สาขาวิชาเทคนิคการผลิต
 - 2.2.2. ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ จำนวน 1 สาขาวิชา ดังนี้
 - 2.2.2.1. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม

2.2.1 ความหมายพฤติกรรม

พฤติกรรมของมนุษย์หรือการกระทำของมนุษย์ นักการศึกษาหรือนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรม ไว้ดังนี้

Golden (1984 : 90) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอกรวมทั้งการกระทำต่างๆที่เป็นไปอย่างมีจุดหมายสามารถที่จะสังเกตเห็นได้หรือเป็นกิจกรรมของการกระทำต่างๆที่ได้ผ่านการใคร่ครวญมาแล้วหรือเป็นไปอย่างไม่รู้สีกตัว

จงเจริญ เมตตา (2549) [online] อธิบายว่า พฤติกรรมเป็นอนุกรมแห่งการตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ โดยการเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดในสถานการณ์นั้นๆ นักจิตวิทยาในสมัยหนึ่งเชื่อในเรื่องพฤติกรรมที่มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ปราศจากประสบการณ์หรือการอบรม เรียกว่า พฤติกรรมเกิดจากสัญชาตญาณ (instinctive behavior)

วัชรินทร์ เล็บครุฑ (2542 : 18) พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการแสดงกิริยารวมทั้งท่าทีของมนุษย์ทั้งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ ซึ่งอาจเป็นที่พอใจหรือไม่พอใจต่อตนเองหรือผู้อื่นก็ได้

สุรพล พยอมแย้ม (2545 : 18-20) กล่าวว่า พฤติกรรม ในทางจิตวิทยานั้น หมายถึง การกระทำอันเนื่องมาจากการกระตุ้นหรือการจูงใจจากสิ่งเร้าต่างๆ การกระทำหรือพฤติกรรมเหล่านั้นเกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลได้ผ่านขบวนการกลั่นกรอง ตกแต่งและตั้งใจที่จะทำให้เกิดขึ้น เพื่อให้บุคคลอื่นได้สัมผัสรับรู้ พฤติกรรมของบุคคลแม้กระทำด้วยสาเหตุจุดมุ่งหมายเดียวกันแต่จะมีลักษณะอาการแตกต่างกัน เมื่อบุคคล เวลา สถานที่ หรือสถานการณ์เปลี่ยนไป เนื่องจากการกระทำของบุคคลล้วนจะต้องผ่านกระบวนการคิดการตัดสินใจ อันประกอบด้วย อารมณ์และความรู้สึกของผู้กระทำ พฤติกรรมนั้นๆ จึงทำให้พฤติกรรมของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน หรือ ปรับเปลี่ยนไปตามเรื่องราวที่เกี่ยวข้องเสมอ ด้วยเหตุผลที่ว่าพฤติกรรมแต่ละครั้งเกิดจากกระบวนการ ซึ่งหากพิจารณาแยกกระบวนการออกเป็นส่วนๆ จะพบว่าประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. ส่วนการแสดงออกหรือกิริยาท่าทาง (Acting)
2. ส่วนการคิดที่เกี่ยวกับกิริยานั้น (Thinking)
3. ส่วนความรู้สึกที่มีอยู่ในขณะนั้น (Feeling)

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 768) ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้าจากที่ได้กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า พฤติกรรมเป็นการกระทำของบุคคล ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในขณะที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัว พฤติกรรมนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความรู้ ทักษะและความเชื่อของบุคคลนั้นๆ โดยที่อาจแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น การออกกำลังกาย การป้องกันโรค กาเดิน การรับประทานอาหารหรือไม่แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมอาจเป็นได้ทั้งสิ่งที่พึงเอกลสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสงค์หรือไม่พึงประสงค์

จากความหมายดังกล่าวผู้วิจัยสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของมนุษย์อันเนื่องมาจากการกระตุ้นหรือการจูงใจจากสิ่งเร้าต่างๆ

2.2.2 องค์ประกอบของพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นกำหนดได้หรือไม่ได้ เช่น การทำงานของหัวใจ การทำงานของกล้ามเนื้อ การเดิน การพูด การคิด การรู้สึกตัว ความชอบ ความสนใจ เป็นต้น

Bloom (อ้างใน นภดล บำรุงกิจ. 2544 : 14-15) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมว่าเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำขึ้น ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมที่สังเกตเห็นได้หรือไม่ได้ก็ตามพฤติกรรมดังกล่าวสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือ

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านนี้มีขั้นของความสามารถทางด้านความรู้การให้ความคิดและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา
2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบ ในการให้คุณค่าหรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถือ เป็นพฤติกรรมที่ยากต่อการอธิบายเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคล
3. พฤติกรรมด้านปฏิบัติ (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่ใช้ความสามารถในการแสดงออกของร่างกาย ซึ่งรวมถึงการแสดงออกในสถานการณ์หนึ่งๆ หรืออาจเป็นสถานการณ์ที่คาดคะเนว่าจะปฏิบัติในโอกาสต่อไป พฤติกรรมด้านนี้เป็นพฤติกรรม ขั้นสุดท้าย ซึ่งต้องอาศัยพฤติกรรมด้านพุทธิปัญญาและการตัดสินใจหลายขั้นตอนทางด้านสุขภาพ ถือว่าพฤติกรรมด้านการปฏิบัติเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่จะช่วยให้บุคคลมีคุณภาพชีวิตที่ดี

วิลลิสท์ ทรยางกูร (2547 : 8-9) ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ภายภพนั้น เกิดกระบวนการทางพฤติกรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะทางพฤติกรรม จำแนกขั้นตอนของกระบวนการทางพฤติกรรมตามลักษณะทางพฤติกรรมไว้ 3 กระบวนการ ดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ (Perception) คือ กระบวนการที่รับข่าวสารจากสภาพแวดล้อม โดยผ่านทางระบบประสาทสัมผัส กระบวนการนี้จึงรวมการรู้สึก (Sensation) ด้วย
2. กระบวนการรู้ (Cognition) คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตที่รวมการเรียนรู้ การจำ การคิด กระบวนการทางจิตจะรวมถึงการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการทางปัญญา
3. กระบวนการเกิดพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม (Spatial Behavior) คือ กระบวนการที่บุคคลมีพฤติกรรมเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมผ่านการกระทำเป็นที่สังเกตได้จากภายนอกเป็นพฤติกรรมภายนอก

พฤติกรรมเป็นผลมาจากการเลือกสรรปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ย่อมมีจุดหมายปลายทางที่แน่นอน พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ

1. เป้าหมาย เป็นวัตถุประสงค์หรือความต้องการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม
2. ความพร้อม เป็นระดับของวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็นกระทำการกิจกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำการกิจกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย เป็นการพิจารณาสถานการณ์ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่คิดว่า จะตอบสนองความต้องการมากที่สุดหรือเหมาะสมที่สุด
5. การตอบสนองเป็นการดำเนินการทำการกิจกรรมที่ได้เลือกสรรแล้ว
6. ผลที่ได้รับ เป็นผลของการกระทำกิจกรรม ซึ่งอาจตรงตามเป้าหมายหรือไม่ตรงก็ได้

7. ปฏิกริยาต่อการผิดหวัง เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการได้ก็จะกลับไปแสดงความหมายใหม่ เพื่อเลือกสรรวิธีการที่ตอบสนองความต้องการได้ แต่ถ้ากระทำแล้ว หรือพิจารณาแล้วเห็นว่าเกิดความสามารถก็จะเลิกความต้องการนั้น

พฤติกรรมทุกอย่างที่เกิดขึ้นย่อมมีสาเหตุ ซึ่งต้นเหตุแห่งพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้า (Stimulus) ที่เป็นตัวกระตุ้นทำให้อินทรีย์แสดงปฏิกริยาตอบสนองมีอยู่ 2 ประเภทคือ สิ่งเร้าภายนอกและสิ่งเร้าภายใน ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ค้นหาสาเหตุได้ยากเป็นที่ทราบแล้วว่า พฤติกรรมเป็นผลมาจากการที่บุคคลเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมที่สุดมาสนองต่อสิ่งเร้า แต่สิ่งเร้าจะมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่ออินทรีย์อยู่ในภาวะรับเร้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ภาวะการรับรู้การจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการและบรรลุเป้าหมายที่ตนวางไว้

นักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยมเชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของบุคคลจะมี 3 ลักษณะ คือ

1. การเรียนรู้จากสิ่งเร้า เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลไม่สามารถจะควบคุมได้ เช่น ความวิตกกังวล ความอยาก ความกลัว เป็นต้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ แต่ถ้าบุคคลรู้ตัวก่อนว่าเป็นเพราะเหตุใด หรือเป็นเพราะสิ่งเร้าใด ก็จะสามารถแก้ปัญหาสิ่งเร้า นั้นได้ โดยตัดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมการตอบสนอง
2. การเรียนรู้ผลการกระทำ เกิดจากการเรียนรู้ของพฤติกรรมที่บุคคลกระทำในสังคม ผลของการกระทำที่จะเป็นตัวกำหนดลักษณะการเกิดพฤติกรรม โดยการเสริมแรง และการลงโทษ ผลของการเสริมแรง (การให้รางวัล) จะทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นซ้ำอีก
3. การเรียนรู้จากการเรียนแบบ เกิดจากการเรียนรู้พฤติกรรมที่บุคคลสังเกต พฤติกรรมของแม่แบบ ซึ่งเป็นบุคคลที่เด็กนิยมชมชอบหรือนับถือ เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน บุคคลที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อเสียงและดาราคนโปรด เป็นต้น

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบไปด้วย

1. เป้าหมาย วัตถุประสงค์ ความต้องการก่อให้เกิดพฤติกรรม
2. ความพร้อม ระดับวุฒิภาวะ ความสามารถเพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ เหตุการณ์ที่ทำให้ทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย พิจารณาสถานการณ์เลือกสรรวิธีการคิดว่าจะตอบสนอง

ความต้องการ

5. การตอบสนอง การทำกิจกรรมที่ได้เลือกสรรแล้ว
6. ผลที่ได้รับ ผลของการกระทำกิจกรรม
7. ปฏิกริยาต่อการผิดหวัง ปฏิกริยาที่ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

2.2.3 การวัดพฤติกรรม

พฤติกรรมของบุคคลมีทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน การที่จะศึกษาพฤติกรรมสามารถทำได้หลายวิธี ถ้าเป็นพฤติกรรมภายนอกที่บุคคลแสดงออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้ จะศึกษา โดยการสังเกตโดยตรงและโดยอ้อม แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมภายในไม่สามารถสังเกตได้ต้องใช้วิธีการทางอ้อม โดยการสัมภาษณ์ การทดสอบและการทดลองทั้งในห้องปฏิบัติการและในชุมชน เพราะฉะนั้นเครื่องมือที่ใช้วัดพฤติกรรมอาจจะทำได้โดยการสร้างแบบสอบถาม สัมภาษณ์ การสังเกต ประกอบการสัมภาษณ์ หรือใช้เครื่องมืออื่นประกอบ

การศึกษาพฤติกรรมสามารถกระทำได้ 2 วิธี คือ

1. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางตรง ทำได้ 2 แบบ ดังนี้

1.1 การสังเกตแบบให้ผู้ถูกสังเกตรู้ตัว (Direct Observation) เช่น ครู สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในห้องเรียน โดยบอกให้นักเรียนได้ทราบว่า ครูจะสังเกตว่าใครทำกิจกรรมอะไรบ้างในห้องเรียน การสังเกตแบบนี้บางคนอาจไม่แสดงพฤติกรรมที่แท้จริงออกมาก็ได้

1.2 การสังเกตแบบธรรมชาติ (Naturalistic Observation) คือ การที่บุคคลผู้ต้องการสังเกตพฤติกรรม ไม่ได้กระทำตนเป็นที่รบกวนพฤติกรรมของบุคคลผู้ถูกสังเกต และเป็นไปในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกสังเกตไม่ทราบว่าถูกสังเกตพฤติกรรม การสังเกตแบบนี้จะได้พฤติกรรมที่แท้จริงมากและจะช่วยให้สามารถนำผลที่ได้ไปอธิบายพฤติกรรมในสถานที่ใกล้เคียงกัน ข้อจำกัดของวิธีสังเกต ซึ่งจะทำได้ผลการศึกษาเที่ยงตรงและเชื่อถือได้

2. การศึกษาพฤติกรรมโดยทางอ้อม แบ่งออกได้หลายวิธี คือ

2.1 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการผู้ศึกษาต้องการซักถามข้อมูลจากบุคคลหรือกลุ่มของบุคคล ซึ่งทำได้โดยการซักถามเผชิญหน้ากันโดยตรง หรือมีคนกลางทำหน้าที่ซักถามให้ เช่น ใช้ล่าม สัมภาษณ์ คนที่พูดกันคนละภาษา การสัมภาษณ์โดยตรง ทำให้ผู้สัมภาษณ์ซักถาม ผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นเรื่องๆ ตามที่ได้ตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ อีกประการ คือ การสัมภาษณ์จะพูดคุยไปเรื่อยๆ โดยสอดแทรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องที่จะสัมภาษณ์เมื่อมีโอกาส ซึ่งผู้ตอบจะไม่วันทัวว่าเป็นสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์จะจ้งที่จะทราบถึงพฤติกรรม วิธีการสัมภาษณ์ทำให้ได้ข้อมูลมากมายแต่ก็มีข้อจำกัด คือ บางเรื่องผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ต้องการเปิดเผย 2.2 การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการเหมาะสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลเป็นจำนวนมาก และเป็นผู้อ่านออกเขียนได้ หรือสอบถามกับบุคคลที่ต้องการทราบแนวโนมพฤติกรรมในอนาคตได้ ข้อดีอีกประการหนึ่งคือ ผู้ถูกศึกษาสามารถที่จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกปิดหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่ยอมแสดงให้บุคคลอื่นทราบได้โดยวิธีอื่นๆ ซึ่งผู้ถูกศึกษาแน่ใจว่าเป็นความลับ และการใช้แบบสอบถามจะใช้เวลาศึกษาเวลาใดก็ได้

2.3 การทดลอง เป็นการศึกษาพฤติกรรมโดยผู้ถูกศึกษาจะอยู่ในสภาพการควบคุมตามที่ผู้ศึกษาต้องการ โดยสภาพแท้จริงแล้วการควบคุมจะทำได้ในห้องทดลอง แต่ในชุมชนการศึกษาพฤติกรรมของชุมชน โดยควบคุมตัวแปรต่างๆ คงเป็นไปได้น้อยมาก การทดลองในห้องปฏิบัติการจะให้ข้อมูลมีขีดจำกัด ซึ่งบางครั้งอาจนำไปใช้ในสภาพของความเป็นจริงได้ไม่สม่าเสมอไป แต่วิธีนี้มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลทางด้านการแพทย์

2.4 การทำบันทึก วิธีทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคล โดยให้บุคคลแต่ละคนทำบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นบันทึกประจำวัน หรือศึกษาพฤติกรรมแต่ละประเภท เช่น พฤติกรรมการกิน พฤติกรรมการทำงาน พฤติกรรมทางสุขภาพและพฤติกรรมทางสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2.2.4 สาเหตุและการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์

2.2.4.1 สาเหตุของการเกิดพฤติกรรม

เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม จึงทำให้สังคมมนุษย์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมด้วยแบบแผนของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลจะไม่เหมือนกัน สาเหตุมาจาก องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนั้นมีมากมาย เช่น การเรียนรู้ ทัศนคติ เป็นต้น โดยองค์ประกอบเหล่านี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2531 : 28-32)

1. องค์ประกอบระดับมหภาค หมายถึง ระบบสังคมทั้งหมดที่อยู่รอบตัวมนุษย์แต่ละคน ซึ่งระบบสังคมประกอบด้วย สถาบันการศึกษาต่างๆ ที่มนุษย์เราสังกัดอยู่ เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการปกครอง เป็นต้น ทำให้บุคคลที่อยู่อาศัยในแต่ละสถาบันมีสภาพที่แตกต่างกันไปตามหน้าที่ โดยแต่ละคนอาจมีมากกว่าหนึ่งสถานภาพก็ได้ ซึ่งต่างต้องแสดงถึงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับสถานภาพที่ได้รับนั้น ทารแสดงออกของพฤติกรรมของมนุษย์ในระดับมหภาคนี้ได้แก่ วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ความคาดหวังในบทบาท และสถานภาพของตนเอง ที่มีต่อสถาบันต่างๆ หรือองค์กรทางสังคม

2. องค์ประกอบระดับจุลภาค หมายถึง องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ โดยจะมองลึกลงมาถึงระดับตัวบุคคล เพราะบุคคลเป็นสมาชิกของสังคมจึงมีบุคลิกภาพที่เฉพาะตัว ซึ่งบุคลิกภาพ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างในตัวบุคคลทั้งรูปร่าง หน้าตา ไปจนถึงความคิด ความรู้สึกและอารมณ์ โดยสิ่งที่ทำให้บุคลิกภาพของแต่ละคนแตกต่างกัน เพราะว่าบุคคลมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียนรู้ การรับรู้ ความเชื่อในเรื่องต่างๆ ทักษะคิด ค่านิยม และอื่นๆ ที่ไม่เหมือนกัน จึงทำให้เกิดการแสดงของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันออกไปด้วย

2.2.4.2 การเรียนรู้พฤติกรรม

การเรียนรู้พฤติกรรมเป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับผู้ที่ต้องการจะแก้ไขหรือสร้างพฤติกรรมของบุคคลอื่นหรือของตนเอง ซึ่งในการแก้ไขหรือสร้างพฤติกรรมควรจะได้รู้และเข้าใจวิธีการที่คนเราเรียนรู้ว่ามีประเภท เพื่อว่าตนเองจะได้นำมาใช้ให้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ของตนเอง

ลิตทิวค วรานูสันติกุล (2531 : 25-41) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้พฤติกรรมนั้นมนุษย์จะมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนแล้วแต่เคยเรียนรู้ด้วยวิธีการ 3 วิธี ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงความสัมพันธ์ คือ การเรียนรู้ที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่าง เมื่อมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นสัญญาณปรากฏขึ้นก่อนเสมอ โดยความรู้สึก ทักษะคิด ค่านิยมของคนเรามักได้มาจากการเรียนรู้แบบนี้เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น หากต้องการให้ผู้ใดเกิดความรู้สึกหรือทักษะคิด ค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อพฤติกรรมใดหรือสิ่งใด ควรกระทำโดยการเชื่อมโยงพฤติกรรมนั้นหรือสิ่งนั้นไปในทิศทางหรือบุคคลนั้นชอบหรือพึงพอใจ
2. การเรียนรู้จากผลกรรม คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องกระทำพฤติกรรม และผลของการกระทำนั้นจะตอบสนองมาแก่ผู้กระทำ โดยถ้าผลที่สนองกลับมานั้นทำให้เกิดความพึงพอใจ ก็จะทำพฤติกรรมนั้นอีก ในทางตรงกันข้าม ถ้าผลที่ตอบสนองกลับมานั้นไม่เป็นที่พึงพอใจ บุคคลนั้นก็จะหยุดพฤติกรรมนั้นไปในที่สุด
3. การเรียนรู้จากตัวอย่างหรือแบบอย่าง คือ การเรียนรู้พฤติกรรม โดยทำการเลียนแบบมาจากบุคคลอื่น ซึ่งในชีวิตของคนเรา พฤติกรรมที่มีในบุคคลนั้นมาจากการเรียนรู้แบบนี้เป็นส่วนใหญ่เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในขณะที่เป็นเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมจากพี่ หรือคนอื่นๆ ที่อยู่รอบข้าง เมื่อรู้สึกว่าการกระทำของบุคคลเหล่านั้นสนุกสนานหรือมีความสุข

2.2.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

สุวัฒน์ ปัทมดิษฐ์ (2544 : บทคัดย่อ) กล่าวว่า พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออก ไม่ว่าจะแสดงออกในทางบวกหรือในทางลบ ย่อมจะเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา และทุกสถานการณ์ โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านั้นและขนาดนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายประการดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ เป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งทำให้เกิดพฤติกรรม นับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่าย ตลอดจนพฤติกรรมที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวัน ล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับระบบทางสรีระของมนุษย์ทั้งสิ้น เป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วางรูปแบบของพฤติกรรม

2. ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดเวลา สิ่งแวดล้อมใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคล สิ่งแวดล้อมนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรม และพฤติกรรมจะแตกต่างกันไปตามสภาพสิ่งแวดล้อม

3. ปัจจัยทางด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันต้องติดต่อเกี่ยวข้องกัน มนุษย์จึงต้องมาอยู่รวมกันกลายเป็นชุมชนหรือเรียกว่า สังคม และเมื่อมีสังคมเกิดขึ้น คนในสังคมก็จะตั้งข้อตกลงร่วมกัน เรียกว่า โครงสร้างของสังคม ซึ่งจะทำให้มนุษย์แสดงออก ซึ่งพฤติกรรมที่สังคมนั้นๆ เห็นพ้อง เป็นลักษณะต่างๆ ที่เป็นแบบแผนพฤติกรรม (Pattern of behavior) ของสังคมไทย

4. ปัจจัยทางด้านทัศนคติ ทัศนคติเป็นเรื่องราวของความรู้สึกลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นตัวการสำคัญอันหนึ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ทัศนคติที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวบุคคลมาแต่เกิด แต่เกิดขึ้นจากบุคคลได้เรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้น ทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้

2.3. ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.3.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Social Network หรือ เครือข่ายสังคม หมายถึง สายใยของความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ระหว่างบุคคลหนึ่งกับบุคคลอื่นอีกหลายคน เครือข่ายสังคมจึงเปรียบเสมือนกรอบแนวความคิดที่ใช้ศึกษาหาความเข้าใจ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในสังคม อันนำไปสู่ความเข้าใจในเรื่องกลุ่มที่ไม่เป็นทางการ (Social structure) รวมทั้งลักษณะของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าวสามารถนำมาใช้อธิบายพฤติกรรมต่างๆของบุคคลเหล่านี้ Social Network การที่ผู้คนสามารถทำความเข้าใจ และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ Social Network ก็คือ เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกันนั่นเอง ในแง่ของการอธิบายถึงปรากฏการณ์ของเครือข่ายสังคม ยังมีการอธิบายผ่านคำว่า Social network service หรือ SNS เป็นการเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ ซึ่งผู้คนสามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปันตามผลประโยชน์ กิจกรรม หรือความสนใจเฉพาะเรื่อง ซึ่งอาศัยระบบพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ทำให้มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้คน โดยแต่ละเว็บนั้นอาจมีการให้บริการที่ต่างกัน เช่น email กระดานข่าว และในยุคหลังๆเป็นการแบ่งปันพื้นที่ให้สมาชิกได้เป็นเจ้าของพื้นที่ร่วมกัน และแบ่งปันข้อมูลระหว่างโดยผู้คนสามารถสร้างเว็บเพจของตนเองโดยอาศัยระบบซอฟต์แวร์ที่เจ้าของเว็บให้บริการ (กติกา สายเสนีย์, 2551) [Online]

เครือข่ายสังคมของบุคคลหนึ่ง ประกอบขึ้นด้วยความสัมพันธ์ทางสังคมทั้งหมดที่บุคคลนั้นมีอยู่ในสังคม นับตั้งแต่ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระหว่างญาติพี่น้อง เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน เป็นต้น ถ้ามองเครือข่ายสังคมให้เป็นรูปธรรมขึ้นมา เครือข่ายสังคมเปรียบเสมือนรูปภาพของจุดต่างๆที่มีเส้นหลายๆเส้น โยงมาระหว่างจุดต่างๆเหล่านี้กับจุดๆหนึ่ง ซึ่งเป็นจุดศูนย์กลาง จุดศูนย์กลางเปรียบเสมือนบุคคลคนหนึ่ง และจุดต่างๆเป็นตัวแทนของบุคคลอื่นๆรอบๆข้างที่บุคคลนั้นมีความสัมพันธ์ด้วย ส่วนเส้นโยงหลายๆเส้นนั้น หมายถึง ความสัมพันธ์ทางสังคมหลายๆความสัมพันธ์ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บุคคล หรือกลุ่มบุคคลมีต่อกันและกันพื้นฐานของความสัมพันธ์ทางสังคมที่สำคัญ คือ การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคลอื่นๆ การติดต่อสื่อสารอย่างเดียวยังไม่เพียงพอที่จะเรียกว่าเป็นเครือข่ายสังคมได้ จำเป็นต้องมีองค์ประกอบอย่างอื่นด้วย

เครือข่ายสังคม เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต รวมถึงการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมเข้าด้วยกัน (อิทธิพล ปริติประสงค์. 2552) [Online] การแบ่งหมวดหมู่ของเครือข่ายสังคม ได้จำแนกหมวดหมู่ หรือประเภทของเครือข่ายสังคมไว้ในบทบาทของ Social Network ในอินเทอร์เน็ตยุค 2.0 โดยพิจารณาจากเป้าหมายของการเข้าเป็นสมาชิกในเครือข่ายสังคม ได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ๆ กล่าวคือ

1. Identity Network คือ การแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตน เช่น <http://www.hi5.com/http://www.facebook.com/>
2. Interested Network เป็นการรวมตัวกันโดยอาศัย “ความสนใจ” ตรงกัน เช่น Digg.com, del.icio.us
3. Collaboration Network เป็นกลุ่มเครือข่ายที่ร่วมกัน “ทำงาน” เช่น <http://www.wikipedia.org/>
4. Gaming / Virtual Reality หรือโลกเสมือน ในบางครั้งเราเจอคำว่า second life ซึ่งเป็นลักษณะของเครือข่ายสังคมที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
5. Professional Network ใช้งานในอาชีพ (อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์. 2551) [Online]

2.3.2. ด้านวิชาการ

โยเนีย เย็นชา (2556) [Online] กล่าวว่า การใช้คอมพิวเตอร์กับงานด้านการศึกษา

1. ด้านการเรียนการสอน ปัจจุบันได้มีการสร้างโปรแกรมที่ใช้ช่วยการเรียนการสอน โดยบันทึกการสอนหรือคำบรรยายเก็บไว้ในโปรแกรม และมีการทดสอบการเรียนเป็นระยะๆ โดยคอมพิวเตอร์จะตรวจสอบคำตอบ บันทึกคะแนน พร้อมทั้งเฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้ทราบทันที ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.1 การประยุกต์ใช้งาน Facebook ด้านการเรียนการสอน เฟซบุ๊กมีซอฟต์แวร์ประยุกต์ใช้ หรือ แอปพลิเคชัน หรือ “แอปส์ (Apps = Applications)” เพื่อการศึกษามากมายที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ๆ ตัวอย่าง เช่น สำหรับอัปเดตเพิ่มข้อมูลให้กับผู้เรียน สำหรับสร้างคำถามออนไลน์เพื่อทดสอบความรู้ของผู้เรียน สำหรับสร้างปฏิทินแจ้งเตือนกำหนดการต่างๆ สำหรับจัดการเนื้อหาการเรียนการสอน สำหรับจัดการรายชื่อหนังสือให้ผู้สนใจร่วมแสดงความคิดเห็น และสำหรับถ่ายภาพในขณะที่ครูผู้สอนเขียนเนื้อหาบนกระดาน หรือคัดลอกเนื้อหาที่เรียน แล้วนำไปโพสต์ต่อเพื่อแบ่งปันผู้อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การประยุกต์ใช้งาน Youtube ด้านการเรียนการสอน ยูทูปมีเนื้อหามากมายเป็นทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ที่ๆสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ “ยูทูปสำหรับโรงเรียน” หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อหาแต่เรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า 600 แห่ง เช่น TED , Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รับรวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆเอาไว้ ,Steve Spangler แหล่งผลิตเกมส์และของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือ Numberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหาหากว่า 300 ขึ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ยูทูปเชื่อว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็กๆก็จะตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

1.3 การประยุกต์ใช้งาน Twitter ด้านการเรียนการสอน ทวิตเตอร์ทำให้ข่าวสารและข้อมูลแพร่กระจายไปสู่คนหมู่มากได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนการสนทนาความคิดกับผู้อื่นที่มีความสนใจได้ดี ข้อความในทวิตเตอร์สั้นทำให้ได้รับข้อมูลที่ไม่ยาวเกินความจำเป็น และมีแอปที่ทำให้การเข้าถึงทวิตเตอร์และการเผยแพร่ข้อมูลที่ทวิตเตอร์ง่าย เช่น Google Chrome, Firefox ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ทำให้หัวข้อที่ไปแสดงที่บัญชีทวิตเตอร์โดยอัตโนมัติ

- สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อการสื่อสารถึงกิจกรรมการเรียนการสอน
- สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับระดมความคิดเห็นและการสื่อสาร
- สามารถเป็นช่องทางสำหรับฟังความคิดเห็น โดยนักเรียนสามารถส่งคำถาม ความคิดเห็น หรือข้อสังเกตเข้าไปเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันได้
- สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียน มหาลัยประเทศที่ห่างกันได้
- สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการประชุม สัมมนา การนำเสนอความคิดจากคนหมู่มาก ที่สามารถอัปเดตข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถใช้เป็นห้องเรียนเสมือนสำหรับการอภิปรายแสดงออกทางความคิด
- สามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทางเทคโนโลยี เป็นเครื่องมือการค้นพบแหล่งความรู้ใหม่ๆ
- สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียนและผู้สอน

2. ด้านการวิจัยและการบริหาร สถานศึกษาได้นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการตัดสินใจในการวางแผนนโยบาย เพื่อพัฒนาสถาบันของตนเองให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.3.3 ด้านความบันเทิง

1. ความเป็นมาของเกมออนไลน์

1.1 ความหมายของเกม

วรี เกี่ยวสกุล (2535 : 72) กล่าวว่า เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อความผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

สุรางค์ สากร (2537 : 142) กล่าวว่า เกมส์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีเกณฑ์และกติกา ที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกา หรืออาจตัดสินจากการแพ้หรือชนะกัน การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์เล่นก็ได้

1.2 เกมคอมพิวเตอร์

มณีรัตน์ ลีอนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 72) กล่าวว่า เกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นเกม เพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการคิดค้นขึ้นมา โดยใช้กับคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน

1.3 เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

มีผู้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ไว้ ดังนี้

จารวี ยิ่งยืน (2549) [online] กล่าวว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน สถานศึกษา หรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ในเกมเสมือนเป็นตัวเอง

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ (2554) [online] เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อน และจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะต้องถูกเก็บไว้ใน Server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้

จากความหมายของเกมออนไลน์ดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทหรือปรับแต่งตัวละครได้ จึงทำให้เกิดความสนุกสนาน ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยรูปแบบการเล่นนั้นสามารถเล่นได้ที่บ้านและเล่นได้ที่บ้าน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่

1.4 ประเภทของเกมออนไลน์

ประเภทเนื้อหาของสื่อเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEX) ได้จัดแบ่งประเภทตามเนื้อหาเกมได้ ดังนี้ (รอบรู้ไอที เล่ม 3 , 2547 : 24-25)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. เกมประเภท Action Game เช่น Ragnarok Battle, สงครามหุ่นยนต์ ซานต้า แรมโบ้ เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้การดำเนินเรื่องจะไม่ซับซ้อน ข้อดี คือ การฝึกประสาทสัมผัสและการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2. เกมประเภท Adventure Game เช่น Monkey Island, Adventure Island เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation Game เช่น เดอะซิมส์, The Movie X3-Reunion Falcon 4.0 เน้นการจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นมาจากความต้องการจำลอง เพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้เครื่องมือต่างๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย

4. เกมประเภท Role-playing Game “โรล เพลย์อิง เกม”, RPG เช่น Heros series, Final Fantasy series, dragon quest series เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม โดยส่วนใหญ่เกม RPG จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เกม RPG จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่องราว เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องอยู่ ข้อดี คือ เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน มีการผูกเรื่องที่ดี และมีการใช้ภาษามากกว่าเกมประเภท Adventure

5. เกมประเภท Strategy Game เช่น สตาร์คราฟ Warhammer40K, เป็นเกมวางแผนการรบ จากความต้องการจำลองสมรรถนะทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้คุมหน่วยทหารต่างๆ ให้การรบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

6. เกมประเภท Sport Game เช่น โปรกอล์ฟบรรลือโลก, กระโดดไกลมหาโหด FIFA06 เป็นเกมการจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะ โดยผู้เล่นถือว่าเป็นนักกีฬาประเภทชนิดนั้น หรือเป็นส่วนหนึ่งของทีมโค้ช

7. เกมประเภท Hybrid Game เกิดขึ้นเมื่อเกมสายต่างๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดในการผสมรูปแบบการเล่นของเกมสายต่างๆ เข้าด้วยกัน ปัจจุบันประเภทของเกมออนไลน์มี 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังต่อไปนี้

1. MMORPG (Massive multiplayer role-playing game) คือ เกมเล่นตามบทละครที่ผู้เล่นสามารถสนทนาและทำกิจกรรมร่วมกันได้ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้ คือ เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้เป็นจำนวนมาก สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ซึ่งเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย

2. Casual Game คือ เกมแบบผ่อนคลาย เป็นตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมที่ไม่ต้องใช้ทักษะในการเล่นมากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ภาพยนตร์หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องแต่ไม่รวมวีดิทัศน์

2. โรงภาพยนตร์และฟิล์ม (Theater and Film) ในระบบคอมพิวเตอร์นั้น สามารถเปิดดูภาพยนตร์ได้ และในคอมพิวเตอร์ชนิดบุ๊ก (Notebook) บางเครื่องมีกล้องดิจิตอลมาด้วย สามารถจะถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอ เมื่อถ่ายเสร็จแล้ว สามารถย้อนกลับมาดูได้ ภาพไหนที่ไม่ชัดก็ลบทิ้งได้นอกจากนั้น ยังสามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์ทั้งเก่าและใหม่มาดูได้ ในปัจจุบันมีหลายเว็บไซต์ ที่ได้รวบรวมเอาความสนุกสนานเพลิดเพลินมารวมเอาไว้ ตัวอย่าง เช่น คุณสามารถที่จะเข้าไปดูและฟังเพลง จากนักดนตรีทั้งในอดีตและปัจจุบันได้ โดยเข้าไปสู่ห้องเกียร์ตียศ และพิพิธภัณฑของ Rock and Roll (<http://rockhall.com>) หรือถ้าหากคุณต้องการที่จะเข้าไปดูรายการภาพยนตร์ที่คุณชื่นชอบล่าสุดที่เพิ่งเข้ามาใหม่ คุณก็สามารถเข้าไปดูได้ที่ E! Online and Entertainment ซึ่งในนี้ จะมีลักษณะช่วยจัดการดูแลเรื่องภาพยนตร์ที่จะออกทางโทรทัศน์ และยอดภาพยนตร์ที่จะออกฉายในระบบภาพยนตร์บนอินเทอร์เน็ตจะบรรจุไปด้วยฐานข้อมูลของรายการภาพยนตร์ที่ฉายมาแล้ว และยังไม่ได้ฉายมากกว่า 400,000 เรื่องทีเดียว

สำหรับเว็บไซต์ทางด้านให้ความบันเทิง ได้แก่

- earthcam.com
- allmusic.com
- www.thaitv3.com
- entertainment.msn.com เป็นต้น

ในส่วนของฟิล์ม เมื่อนำกล้องดิจิตอล หรือ วีดิโอดิจิตอลถ่ายรูปมาแล้ว ปัจจุบันสามารถเสียบต่อเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เลย แต่ถ้าไม่ได้ใช้กล้องหรือวีดิโอที่เป็นระบบดิจิตอล ต้องใช้โปรแกรมสำหรับการตัดต่อฟิล์ม ได้แก่ โปรแกรม Adobe Premiere เป็นต้น

3. ฟังเพลง (Music) ระบบคอมพิวเตอร์ปัจจุบันมีความทันสมัยมากที่เรียกกันว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) หรือ สื่อผสม ซึ่งมีทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ อยู่ในนั้น สามารถฟังเพลงและวิทยุแบบสดๆ ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ บางครั้งระบบนี้จะเรียกว่า Audio บนเว็บไซต์ ตัวอย่างการประยุกต์ใช้งานของระบบ Audio นี้ จะมีทั้งเสียงเพลง เสียงพูด และเสียงอื่นๆ ซึ่งจะประกอบด้วยไฟล์เสียง ที่สามารถดาวน์โหลดไปฟังยังเครื่องคอมพิวเตอร์ได้

รูปแบบของไฟล์เสียงจะมีการจัดเก็บเอาไว้หลายลักษณะ ได้แก่ MP3 WAV WMA MPEG RealAudio Quick Time และ Windows Media Audio

2.3.4 ด้านการสื่อสาร

จิตาร์ตัน จอดนอก (2548 : 11) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ในการคมนาคม และการสื่อสารในยุคปัจจุบัน เราเรียกว่าเป็นยุคที่เป็นการสื่อสาร แบบไร้พรมแดน จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ในเครือข่ายสาธารณะ ที่เราเรียกว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถสื่อสารกับทุกคนได้ทั่วทุกมุมโลกโดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้ และยังมีโปรแกรมที่สามารถจะใช้ในการพูดคุยกันได้ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยกันใช้คุยกัน หรือจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์สื่อสารกับเครื่องโทรศัพท์ที่บ้านหรือที่ทำงาน หรือแม้กระทั่งการส่ง Pager ในปัจจุบันสามารถส่งทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังเครื่องลูกได้ เป็นต้น สำหรับการใช้คอมพิวเตอร์ในทางโทรคมนาคมจะเห็นว่าปัจจุบันการจองตั๋วเครื่องบินจะมีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นจำนวนมาก รวมถึงการจองตั๋วผ่านทาง Internet ด้วยตนเอง เห็นได้ว่าเพิ่มความสะดวกรวดสบายให้แก่ผู้ใช้บริการ และนอกจากนี้ยังมีเครือข่ายของสายการบินทั่วโลก ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถเลือกจองได้ตามสายการบินต่างๆ เป็นต้น ตัวอย่าง การตรวจสอบราคาตั๋วเครื่องบิน และเวลาของแต่ละเที่ยวบินผ่านทางInternet

การสนทนาออนไลน์ (On-line Chat) การสนทนาออนไลน์ เป็นบริการหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ในเวลาเดียวกัน (real-time) การสนทนาหรือ chat (Internet Relay Chat หรือ IRC) ได้มีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันการสนทนายาระหว่างบุคคลหรือ กลุ่มบุคคลสามารถใช้ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหวต่างๆ แทนตัวผู้สนทนาได้นอกจากการสนทนาแล้ว ผู้ใช้ยังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและไฟล์ได้อีกด้วย

ทฤษฎีเครือข่าย

การสร้างเครือข่ายการทำงานเป็นวิธีการทำงานที่ได้รับความนิยม ทั้งในภาคธุรกิจและในการทำงานเชิงพัฒนาสังคม ซึ่งในโลกธุรกิจนั้นแนวความคิดของระบบเครือข่าย ได้เกิดขึ้นใน ปีพ.ศ.2513 โดยเริ่มจากธุรกิจของการจัดหางานทำ และการสรรหาบุคคลที่เหมาะสม สำหรับในทางสังคมวิทยาเครือข่ายเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Network) อย่างหนึ่งที่แตกต่างไปจากกลุ่ม โดยที่กลุ่มจะมีขอบเขตที่ชัดเจน รู้ว่าใครเป็นสมาชิก มีความเป็นรูปธรรมมองเห็นได้ มีโครงสร้างทางสังคม

ในระดับหนึ่ง แต่เครือข่ายเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคมที่ไม่มีขอบเขต การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกันที่จะเห็นเป็นรูปธรรม

เครือข่ายมี 3 ลักษณะ คือ เครือข่ายการแลกเปลี่ยน เครือข่ายการติดต่อสื่อสาร และเครือข่ายความสัมพันธ์ในการอยู่ร่วมกัน เครือข่ายไม่มีโครงสร้างแน่นอนตายตัว อาจมีการออกแบบโครงสร้างขึ้นมา ทำหน้าที่สานความสัมพันธ์ระหว่างคน กลุ่มองค์กรให้ต่อเนื่อง แต่ในเครือข่ายไม่มีใครบังคับให้ใครทำอะไรได้ แต่ละคนหรือกลุ่มองค์กรต่างก็เป็นศูนย์กลางของเครือข่ายได้เท่าๆกัน ดังนั้น รูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคมของเครือข่ายจึงมีความซับซ้อนกว่ากลุ่มองค์กรไม่มากนัก

แนวทางการวิเคราะห์เครือข่ายสามารถนำมาใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งต่างๆได้ ตั้งแต่ระดับครอบครัวจนถึงระดับโลก สรรพสิ่งต่างๆที่อยู่ในเครือข่ายความสัมพันธ์ เราเรียกว่าจุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Node) ถ้ามีการเชื่อมโยงระหว่างจุดต่างๆ ความสัมพันธ์ (Relationships) ของจุดเหล่านี้ ก็คือ เครือข่าย (Network) ซึ่งความสัมพันธ์ที่ดีจะสามารถทำให้บุคคลในองค์กรมาประสาน เชื่อมโยง เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในปัจจุบันนี้มีองค์กรจำนวนมากตระหนักว่าเครือข่าย เป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าในการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน ขององค์กรที่มีวัตถุประสงค์คล้ายคลึง กันหรือเกี่ยวข้องกันให้ได้ประโยชน์สูงสุดภายใต้ทรัพยากรที่จำกัด

ทฤษฎีและแนวคิดการสร้างเครือข่าย การสร้างเครือข่ายในการทำงานเชิงพัฒนามีแนวโน้มที่จะเป็นการสร้างเครือข่ายระหว่างองค์กรที่ทำงานพึ่งพิงซึ่งกันและกัน มากกว่าที่จะแข่งขันกัน ทฤษฎี และแนวคิดที่อธิบายการสร้างเครือข่ายทำงานได้แก่

1. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory) อธิบายถึงการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ ระหว่างกัน

ดังนั้น เหตุผลหลักที่จะทำให้เครือข่ายเกิดขึ้นได้โดยสมัครใจ ก็คือ แต่ละฝ่ายมองเห็นประโยชน์ที่ตน จะได้รับจากการที่เข้าร่วมเครือข่าย ซึ่งจะนำไปสู่ความเต็มใจที่จะประสานกันหรือเข้าร่วมเป็น เครือข่าย

2. แนวคิดการรวมพลัง (Synergy) เป็นการผนึกกำลังในลักษณะที่มากกว่า $1+1 = 2$ แต่ต้อง เป็น $1+1 > 2$ หมายความว่า การรวมพลังการทำงานนำไปสู่ผลลัพธ์ที่มีคุณค่าหรือเข้มแข็งมากกว่า การที่แต่ละองค์กรจะทำงานโดยโดดเดี่ยว (โชติวุฒิ อินันต์ดา. 2542) [Online]

2.3.5 ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ฉันทนา วิริยเวชกุล.(2555 : 3-4) กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่างๆ ดังนี้

1. ด้านสังคม สังคมออนไลน์เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากันซึ่งเป็นสิ่งสวยงามที่สุดของ อินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์รายใหญ่อย่าง Hi5 มีสมาชิกอยู่เกือบ 100 ล้าน account ทั่วโลก บางคน มี “เพื่อน” เป็นหลักหมื่นหลักแสนอยู่ในไซเบอร์สเปซ สังคมออนไลน์ทำให้คนมีตัวตนอยู่ได้บนไซเบอร์สเปซ เพราะจะต้องแสดงความเป็นตัวเองออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อทำให้ Profile น่าสนใจและมีชีวิตชีวาที่สุด บ้างก็เน้นไปที่การใส่ข้อมูลเนื้อหา blog รูปถ่ายในชีวิตประจำวัน เรื่องราวเพื่อน คนใกล้ตัว บ้างก็เน้นไปที่ลูกเล่น สุดท้ายทำให้เชื่อได้ประมาณหนึ่งว่ามีตัวตนอยู่จริงบนโลกมนุษย์

2. ด้านการตลาด จากสถิติการใช้สื่อโฆษณาของอเมริกาที่จัดทำขึ้นโดย eMarketer ได้มีการ ใช้เงินโฆษณาผ่านสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นกว่า 100% จากปี 2006 เทียบกับปี 2007 และมี แนวโน้มที่จะใช้มากขึ้นต่อไปในอนาคต เนื่องจากชาวอเมริกันใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับอินเทอร์เน็ต มากกว่าทีวี หรือวิทยุ ส่วนในบางประเทศที่ถูกควบคุม และจำกัดในการโฆษณา เช่น ประเทศจีนและ สิงคโปร์ ก็ยังมีการใช้สังคมออนไลน์เป็นอีกช่องทางในการโฆษณา ซึ่งถือเป็นเครื่องยืนยันความฮอตฮิต และความแรงของการโฆษณาบนสังคมออนไลน์ การใช้เงินกับสื่อประเภทนี้ยังคงมีการเติบโตที่สูงมาก ซึ่งจากที่คาดการณ์ตัวเลขของปี 2006 จนถึงปี 2010 จะสูงขึ้นมากกว่า 500% ในประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สหรัฐอเมริกา และกว่า 600% ทั่วโลก นี่อาจจะเป็นผลมาจากเครือข่ายที่ขยายวงกว้างมากขึ้น และวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีลูกเล่นที่น่าสนใจมากขึ้นให้ผู้ใช้ได้คอยติดตามกัน

3. ด้านการเมือง ตัวอย่างการใช้สื่อสมัยใหม่ในการเลือกตั้งที่มีส่วนทำให้โอบามาชนะการเลือกตั้งได้เป็นประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 44 ซึ่ง Micah Sifry ผู้ร่วมก่อตั้งบล็อกการเมืองออนไลน์ของสหรัฐนาม techpresident.com พุดถึงเรื่องนี้ว่า ทั้งหมดเป็นผลมาจากโอบามาให้ความสนใจเรื่องพลังแห่งเครือข่าย ที่เขาสร้างมาเพื่อสนับสนุนแคมเปญของตัวเอง โดยมองว่า โอบามาเข้าใจเรื่องการดึงพลังขององค์กรอิสระที่จะสามารถสนับสนุนแคมเปญของเขาเองด้วย นอกจากนี้ David Almay ซึ่งเป็นหนึ่งในทีมให้บริการอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายในการทำเนียบขาวตั้งแต่เดือนมีนาคม 2005 ถึงเดือนพฤษภาคม ปี 2007 มองว่า โอบามาเข้าใจแนวทางการสื่อสารระหว่างชุมชนออนไลน์ตั้งแต่แรกเริ่ม ทำให้โอบามาเน้นการส่งข้อความ Twitter แทนที่จะตรวจหน้า Facebook อย่างเดียวทุกวัน และความเข้าใจพลังเรื่องการสื่อสารระหว่างคนหลายชุมชนนี้เองที่ทำให้โอบามาทำแคมเปญได้ดีกว่า แม้คู่แข่งจะใช้กลยุทธ์หาเสียงออนไลน์

จารย์จัน สองเมือง. (2554)[Online] กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่างๆ ดังนี้

1. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านภายใต้ความสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้นซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริงนอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบันทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันท่วงที

2. การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวางการตั้งประเด็นแลกเปลี่ยนข้อสงสัยต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้อย่างทันท่วงทีและเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดีในขณะที่ผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง

3. การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของเว็บบล็อกเป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งผู้สอนและผู้เรียนอีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การส่งเสริมการบันทึกและการอ่านการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อเขียนในหลายลักษณะ เช่น ข้อความสั้นในระบบ twitter ข้อความปานกลางของเว็บ facebook หรือข้อความยาวๆ ของระบบเว็บบล็อก

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่างๆ ดังนี้

1. ด้านสังคม
2. ด้านการตลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ด้านการเมือง
4. สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน
5. กระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า
6. ส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด
7. ส่งเสริมการบันทึกและการอ่านการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.4 พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2.4.1 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จารุวรรณ ชื่นโชติ (2551 : 4-5) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง การใช้บริการในอินเทอร์เน็ตรูปแบบต่างๆ ซึ่งจำแนกออกเป็น 6 ด้าน คือ ด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการดาวน์โหลด ด้านการสนทนาออนไลน์ ด้านการใช้กระดานข่าว และด้านการเล่นเกมออนไลน์

1. ด้านการค้นหาข้อมูล หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลที่สนใจ หรือเพื่อเพิ่มเติมประกอบการเรียนการศึกษา ซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นสื่อที่อยู่ในรูปของเนื้อหา ภาพและเสียง เป็นต้น
2. ด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเปิดดูประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ โดยประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์นั้นถูกส่งหรือรับมาจากบุคคลที่รู้จักหรือไม่รู้จักก็ได้
3. ด้านการดาวน์โหลด หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดาวน์โหลดสิ่งที่สนใจได้แก่ หนังสือ คลิปวีดีโอ เกม เพลง และโปรแกรม เป็นต้น
4. ด้านการสนทนาออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการสนทนาติดต่อกันได้ รูปแบบในการสนทนางานนี้ทั้งการส่งเป็นตัวหนังสือ เสียง รวมทั้งสามารถเห็นหน้ากันบนจอภาพได้ ซึ่งลักษณะการสนทนานี้มีการใช้นามแฝง ลักษณะข้อความที่ใช้สื่อสารกัน รวมถึงมีการสอบถามหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวระหว่างคู่สนทนา
5. ด้านการใช้กระดานข่าว หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงความคิดเห็นในกระทู้ที่สนใจ โดยมีลักษณะการใช้ข้อความที่สุภาพ และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น
6. ด้านการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในรูปแบบของการเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลาที่เหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อการเรียนการศึกษา

รัตชกร พูลทวี (2554 : 5-6) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง การใช้บริการในอินเทอร์เน็ตรูปแบบต่างๆ ซึ่งจำแนกออกเป็น 6 ด้าน คือ ด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการดาวน์โหลด ด้านการสนทนาออนไลน์ ด้านการใช้กระดานข่าว และด้านการเล่นเกมออนไลน์

1. ด้านการค้นหาข้อมูล หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลที่สนใจ หรือค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อประกอบการเรียน โดยใช้ภาษาไทยเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นสื่อที่อยู่ในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปของเนื้อหา ภาพและเสียง

2. ด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเปิดดูประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ โดยไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งถูกส่งหรือรับมาจากบุคคลที่รู้จักหรือไม่รู้จักก็ได้ และส่งให้บุคคลที่รู้จักหรือไม่รู้จัก โดยใช้ภาษาที่สุภาพ

3. ด้านการดาวน์โหลด หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดาวน์โหลดสิ่งที่สนใจได้แก่ หนังสือ คลิปวีดีโอ เกม เพลง และโปรแกรม

4. ด้านการสนทนาออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการสนทนาติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก และไม่รู้จัก ซึ่งการสนทนาอาจมีการใช้นามแฝง ลักษณะข้อความที่ใช้สื่อสารกันต้องสุภาพ สร้างสรรค์ เหมาะสม ถูกต้อง ไม่เกี่ยวข้องกับบอบายมุข มีการสอบถามหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวระหว่างคู่สนทนา มีการนัดพบเพื่อนใหม่นอกห้องสนทนา และรับข้อเสนอจากคู่สนทนาที่ไม่รู้จักกันมาก่อน

5. ด้านการใช้กระดานข่าว หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงความคิดเห็นในกระดานที่สนใจ โดยมีลักษณะการใช้ข้อความที่สุภาพ และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น หรืออาจใช้นามแฝงเพื่อแสดงความคิดเห็น

6. ด้านการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในรูปแบบของการเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลาที่เหมาะสม ไม่ส่งผลเสียต่อการเรียน และหน้าที่ความรับผิดชอบที่บ้าน โดยเล่นเกมออนไลน์จากร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดให้บริการ โดยขออนุญาตจากผู้ปกครอง

สมชัย ทองดอนน้อย (2556 : 5) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม หมายถึง การใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตภาคกระบังในด้านต่างๆของนักเรียนแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านวิชาการ หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมใช้ในการส่งข้อมูล ติดต่อกันในงานที่เกี่ยวกับวิชาการ เช่นการค้นหาข้อมูลข้อมูลความรู้ต่างๆ เป็นต้น

2. ด้านความบันเทิง หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมดูหนัง ฟังเพลง และเล่นเกมส์

3. ด้านการสื่อสาร หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคม ในรูปแบบการสื่อสาร โดยการส่งข้อมูล รูปภาพ การสนทนาโต้ตอบด้วยเสียง หรือตัวอักษร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หาเพื่อนใหม่ ส่งการ์ด ชื้อ-ขาย สินค้า เป็นต้น

จากความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยนำแนวคิด 3 ท่านมาสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านวิชาการ หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการส่งข้อมูล ติดต่อกันในงานที่เกี่ยวกับวิชาการ ได้แก่ การค้นหาข้อมูล ความรู้ต่างๆ การส่งงานอาจารย์ และการแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด

2. ด้านความบันเทิง หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ รูปแบบความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันเทิงต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ ฟังเพลง เล่นเกม การท่องเที่ยว ดูดวง ข่าวสาร และรายการย้อนหลังต่างๆ

3. ด้านการสื่อสาร หมายถึง การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในรูปแบบการสื่อสาร โดยการส่งข้อมูล รูปภาพ เสียง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาโต้ตอบด้วยเสียง ตัวอักษร อัปเดตข้อมูลข่าวสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร สร้างเครือข่ายกลุ่มเพื่อนใหม่ ส่งการ์ด และซื้อ-ขายสินค้า

2.4.2 ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากรวรรณ ชื่นโชติ (2551 : 4-6) กล่าวว่า ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อตัวผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอย่างไรบ้าง โดยจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการเรียน ด้านครอบครัว และด้านสังคม

1. ผลกระทบด้านการศึกษา หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วมีผลกระทบทางด้านการเรียนทั้งด้านดีและด้านเสีย

2. ผลกระทบด้านครอบครัว หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อด้านครอบครัว ในการสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว

3. ผลกระทบด้านสังคม หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกลุ่ม

รัตชกร พูลทวี (2554 : 5-6) กล่าวว่า ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นหลังจากที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อตัวผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอย่างไรบ้าง โดยจำแนกออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ผลกระทบด้านการศึกษา หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วมีผลกระทบทำให้ผลการเรียนดีขึ้นหรือทำให้ผลการเรียนลดลง มีเหตุกว้างไกล มีความรู้ด้านอื่นๆ เพิ่มขึ้น เช่น ด้านคอมพิวเตอร์

2. ผลกระทบด้านครอบครัว หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อด้านครอบครัว ทั้งด้านค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น ซึ่งค่าใช้จ่ายดังกล่าวอาจได้รับจากผู้ปกครองหรือบุคคลอื่น และด้านความสัมพันธ์ภายในครอบครัวทางที่เพิ่มขึ้นหรือลดลง มีเวลาอยู่บ้าน และมีเวลาในการพักผ่อน

3. ผลกระทบด้านสังคม หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตแล้วส่งผลกระทบต่อติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ด้านพฤติกรรม ซึ่งอาจมาในรูปแบบของเกมที่รุนแรง สารเสพติด การมีเพื่อนใหม่ รวมทั้งการแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านต่างๆ ระหว่างกลุ่มและบุคคลอื่นได้ทั่วทุกมุมโลก นำมาซึ่งข้อมูลด้านต่างๆ ที่เป็นปัจจุบัน

สมชัย ทองดอนน้อย (2556 : 5) กล่าวว่าด้านผลกระทบการใช้สื่อสังคม หมายถึง ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมที่มีต่อนักเรียน ได้แก่ สายตา ผลการเรียน ถูกล่อลวง เสียเวลาถูกละเมิดสิทธิ ขโมยผลงาน ละเมิดความเป็นส่วนตัว ข้อมูลไม่จริง กระทบต่องาน ไม่มีความสุขเกิดผลทางอารมณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิจกรรมในครอบครัวลดลง มีผลต่อสุขภาพกายและจิตใจ เกิดอาการเครียด เกิดอาชญากรรม

จากความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยนำแนวคิด 3 ท่านมาสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งจำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านการเรียน หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วมีผลกระทบทำให้ผลการเรียนดีขึ้นหรือทำให้ผลการเรียนลดลง มีความรู้ด้านอื่นๆ ได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล
2. ด้านสุขภาพ หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อ สายตา สุขภาพกายและสุขภาพจิต และเกิดอาการเครียด
3. ด้านสังคม หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วส่งผลกระทบต่อด้านพฤติกรรม ซึ่งอาจมาในรูปแบบ ถูกกลั่นแกล้ง เสียเวลาถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน ละเมิดความเป็นส่วนตัว กระทบต่องาน กิจกรรมในครอบครัวลดลง และเกิดอาชญากรรม

2.4.3 แนวความคิดเกี่ยวกับผลกระทบ

เสถียร เหลืองอร่าม (2527 : 2) กล่าวว่า ผลกระทบ หมายถึง ผลประโยชน์และหรือผลเสียหายอันเกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยตรง

อนันต์ เกตุวงศ์ (2539 : 26) ให้ความหมายของผลกระทบว่า หมายถึง ผลที่ตามมาจาก ผลงานผลผลิต ผลประโยชน์ หรือโครงการ ผลกระทบอาจเป็นไปได้ทั้งในทางบวกและทางลบ และอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ปัทมาภรณ์ บุญพัฒนาภรณ์ (2545 : 12) กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจเป็นผลที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอนาคต เป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ และอาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายและมีใช้กลุ่มเป้าหมาย หรือผลกระทบต่อสถานการณ์ต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยสามารถแบ่งผลกระทบได้เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมเนื้อหา อาจแบ่งออกเป็น ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบทางด้านสังคม และผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม รวมทั้งผลกระทบทางกายภาพ
2. การแบ่งผลกระทบตามแง่มุมของความจริงที่เกิด (Reality) แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ผลกระทบในเชิงภาวะวิสัย ซึ่งได้แก่ผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับการรับรู้หรือไม่ว่าใครจะรับรู้หรือไม่ก็ตาม เช่น การดำเนินนโยบายคุมกำเนิด จะทำให้สัดส่วนของผู้สูงอายุขึ้นไปไม่ว่าใครจะรับรู้หรือไม่ก็ตาม ผลกระทบอีกประเภทหนึ่งได้แก่ผลกระทบเชิงอัตวิสัย ซึ่งได้แก่ผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยที่ไม่ขึ้นอยู่กับการรับรู้หรือไม่ว่าใครจะรับรู้หรือไม่ก็ตาม เช่น การดำเนินนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยว ก่อให้เกิดการขยายตัวของโสเภณีทำให้คนไทยส่วนมากรู้สึกอับอายชาวต่างชาติ
3. การแบ่งตามแง่มุมของคุณค่าของผลกระทบ อาจแบ่งเป็นผลกระทบโดยตรง (Direct Impact) และผลกระทบทางอ้อม (Indirect Impact)
4. การแบ่งตามแง่มุมของคุณค่าของผลกระทบ แบ่งเป็นผลกระทบในเชิงบวก (Positive

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Impact) หมายถึง ผลกระทบที่เป็นสิ่งที่พึงปรารถนา (ปีพมาภรณ์ บุญพัฒนาภรณ์.2545 : 13)

5. การแบ่งตามเวลาอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ผลกระทบระยะสั้น หมายถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน และผลกระทบระยะยาว หมายถึง สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ความรุนแรง และเกิดขึ้นในขอบเขตกว้าง ส่วนอีกประการหนึ่งคือผลกระทบด้านลบที่ไม่รุนแรงและเกิดในวงแคบ

2.4.4 ผลกระทบทางบวกจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันทุกสิ่งล้วนเป็นระบบออนไลน์ ซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ รวมทั้งการติดต่อสื่อสารจากทั่วทุกมุมโลกจากเว็บจำพวก Social Network และทำให้หันต่อเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวในระดับสากล การหาเพื่อน การฝึกภาษา รวมถึงความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง ข้อดีของสังคม เช่น ทำให้พบเพื่อนใหม่ และเพื่อนเก่า เป็นช่องทางการตลาด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน พักสมองจากความเครียด และเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมใช้เป็นพื้นฐานในการหาข้อมูลต่างๆได้ทั้งจากคำบอกเล่าของเพื่อนๆ การได้ดูวิดีโอคลิป บทสัมภาษณ์ และอื่นๆอีกมากมาย เป็นที่ผู้ใช้สามารถนำเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆเพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบสามารถเข้ามาตอบได้ (ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. 2553 : 41)

จารุวัจน์ สองเมือง. (2554)[Online] กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่างๆ ดังนี้

1. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านภายใต้ความสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้นซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริงนอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบันทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันที่

2. การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวางการตั้งประเด็นแลกเปลี่ยนข้อสงสัยต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้อย่างทันที่และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดีในขณะเดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง

3. การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของเว็บบล็อกเป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งผู้สอนและผู้เรียนอีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การส่งเสริมการบันทึกและการอ่านการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อเขียนในหลายลักษณะเช่น ข้อความสั้นในระบบ twitter ข้อความปานกลางของเว็บ facebook หรือข้อความยาวๆของระบบเว็บบล็อก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.5 ผลกระทบทางลบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ถ้ารู้จักเล่นให้เป็นเวลาก็จะมีประโยชน์ แต่ถ้าใช้เวลาในการออนไลน์มากเกินไป ก็จะทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ พูดคุยกับคนในครอบครัว หากใช้เวลาในสังคมออนไลน์มากเกินไป สังคมอื่นอาจจะหายไป เนื่องจากพบแต่ผู้คนในโลกอินเทอร์เน็ต

2. เสียสุขภาพจิต เมื่อเข้าชั้นเสฟติดแล้วก็ยากที่จะแก้ไข และจะส่งผลกระทบต่อร่างกาย อาจเป็นแหล่งมั่วสุมของวัยรุ่น นำไปใช้ในทางที่ผิดจนเกิดผลเสียทั้งตัวเองและคนอื่นๆ วันรุ่นอาจจะหมกมุ่นกับเว็บเหล่านี้จนขาดความสนใจที่จะออกไปเล่นกีฬา หรืองานอดิเรกอย่างอื่นที่มีประโยชน์ และสร้างสรรค์ หากใช้เวลาเล่นเว็บเหล่านี้มากจนเกิด “อาการติด” (facebook addict) ย่อมมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน เพราะแต่ละวันวัยรุ่นจะเข้าไปเสฟ หรือแสวงหาความสุขในเว็บไซต์เหล่านั้นจนลืมโลกของความจริงไปก็อาจจะรู้สึกเศร้า เหงา โดดเดี่ยว เพราะไม่มีเพื่อนในชีวิตจริง ไม่กล้าเผชิญหน้ากับคนอื่น ขากหักชะงักในทักษะการเข้าสังคม

3. อาจถูกล่อลวงได้ เห็นได้ตามหน้าข่าวหนังสือพิมพ์ที่มีข่าวการหลอกลวง โดยใช้ทั้งการสนทนาออนไลน์ และการติดต่อผ่านเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งช่องทางเหล่านี้ก็เหมือนเป็นประตูสำหรับเหล่ามิจฉาชีพ หรือผู้ไม่ประสงค์ดีให้มาทำความรู้จักกับเราได้ และหากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย

4. ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย เรื่องความปลอดภัยกับข้อมูลส่วนบุคคลบางคนให้ข้อมูลที่เป็นความจริงหมดทุกอย่าง เช่น เบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่ หรือข้อมูลที่สำคัญให้บุคคลอื่นรู้ อาจทำให้คนมาเห็นข้อมูลเราได้มากขึ้น ความเป็นส่วนตัวจะน้อยลงไปหรืออาจถูกล่อลวงจากมิจฉาชีพ หรือผู้ไม่หวังดี

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผลกระทบทางบวก และทางลบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
ทางบวก

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายเนื่องจากมีข้อดีหลายประการดังนี้

1. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านกายมิติตามความสัมพันธ์ของคนในเครือข่าย
2. การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจ และความถนัดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในรูปแบบของเว็บบล็อก

4. การส่งเสริมการบันทึก และการอ่านการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ข้อความสั้นในระบบ twitter ข้อความปานกลางของเว็บ facebook หรือข้อความยาวๆของระบบเว็บ บล็อก

5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

- ด้านเศรษฐกิจ เช่น การเปิดกว้างสังคมธุรกิจใหม่ๆ มากขึ้น เศรษฐกิจดีขึ้น ขยายตัวเร็ว ประหยัดพลังงาน การติดต่อสื่อสารผู้ซื้อ-ผู้ขาย การโฆษณาและการตลาด
- ด้านการเมือง เช่น การเผยแพร่ข่าวสารเร็วขึ้น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากขึ้น ติดตามข่าวสารการเมือง เผยแพร่แนวคิดประชาธิปไตย
- ด้านการค้าและการลงทุน เช่น มุมมองกว้างในการเลือกลงทุน เกิดธุรกิจใหม่ทางออนไลน์ ซื้อ-ขาย แลกเปลี่ยน กระจายตัวสินค้า
- ด้านสังคมและวัฒนธรรม เช่น ทำให้ประชาชนเชี่ยวชาญ เข้าสังคม รู้วัฒนธรรม ประเทศต่างๆ เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม สังคมมีความทันสมัย

ทางลบ

ถึงแม้เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีข้อดีมากมายหลายประการ แต่ก็มีข้อเสียเป็นบางประการ คือ

1. เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ ครอบครัวยังมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันน้อยลง หากใช้เวลาในสังคมออนไลน์มากเกินไป สังคมอื่นอาจจะหายไป เนื่องจากพบแต่ผู้คนในโลกอินเทอร์เน็ต
2. เสียสุขภาพจิต ส่งผลกระทบต่อร่างกาย สายตา สุขภาพกาย และวัยรุ่นอาจหมกมุ่นกับเว็บ จนขาดความสนใจกีฬาและงานอดิเรกที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์ สัมผัสโลกของความเป็นจริง ไม่มีเพื่อนในชีวิตจริง ไม่กล้าเผชิญหน้ากับคนอื่น ขาดทักษะการเข้าสังคม
3. อาจถูกล่อลวงได้ โดยใช้การสนทนาออนไลน์ และการติดต่อผ่านเว็บไซต์ต่างๆ ผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือ ขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือ การนัดเจอกัน เพื่อจุดประสงค์ร้ายก่อให้เกิดอาชญากรรมได้
4. ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย ความปลอดภัยข้อมูล ข้อมูลที่สำคัญ อาจถูกล่อลวงจากมิจฉาชีพ หรือผู้ไม่หวังดี

2.4.6 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ Social Network

สำหรับในยุคนี้ เราคงจะหลีกเลี่ยงหรือหนีคำว่า Social Media ไปไม่ได้ เพราะไม่ว่าจะไปไหน ก็จะพบเห็นมันอยู่ตลอดเวลา ความหมายของ Social Media ก็คือสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยม มีการใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย และมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยึดหยุ่น ทำให้ผู้ใช้งานออนไลน์สามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลข่าวสารระหว่างกันในสังคมได้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่ง Social Media ที่ใช้กันในปัจจุบันมีหลายประเภท ได้แก่

1. Social Network
2. Bookmarking Sites
3. Social News
4. Media Sharing
5. Blog comment and forums
6. Micro Blogging

อดิเทพ บุตรราช. (2553).[Online] กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งสามารถแบ่งหมวดหมู่ตามลักษณะการใช้งานได้ตามหมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration)

Social Networking ยกตัวอย่างเช่น Facebook , Hi5 , Myspace, Avatars United, Bebo, Facebook, LinkedIn, MySpace, Orkut, Skyrock, Netlog, Hi5, Friendster, Multiply
ลักษณะการใช้งาน - เป็น การสร้างสังคม บนโลก online เพื่อ พุดคุย แบ่งปันให้ Networkของเรา ซึ่งเพื่อนของเรานั้นแหละที่เรียกว่า Network

Social Bookmark ยกตัวอย่างเช่น Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike
ลักษณะการใช้งาน - เป็นเว็บสำหรับทำการbookmark online เพื่อที่จะ share ให้คนอื่นที่อยู่ใช้เว็บนั้นๆอยู่ได้เห็นเว็บไซต์ที่เราทำงานการ Bookmark เอาไว้ด้วย (การ Bookmarkจะคล้ายการใช้งานบน IE, Firefox, googlechromeแต่เราจะเห็นแต่เพียงผู้เดียว)

Social News ยกตัวอย่าง เช่น thairath, dailynews, Digg, Mixx, Reddit
ลักษณะการใช้งาน - นำเสนอข่าว online
หมวดสื่อสาร (Communication)

Web Blog ยกตัวอย่างเช่น Exteen, Blogspot , Bloggang Blogger, LiveJournal, TypePad, WordPress, Vox
ลักษณะการใช้งาน - เขียนบทความ เนื้อหาต่างๆ

Board/Internet Forums ยกตัวอย่างเช่น Dek-d , Plamool , webboardของ Game Onlineต่างๆ , vBulletin, phpBB
ลักษณะการใช้งาน - เขียนบทความ เนื้อหาต่างๆ

Micro-blogging ยกตัวอย่างเช่น Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku
ลักษณะการใช้งาน - เป็น Blog สั้น ที่มีการกำหนดความยาวตัวอักษร
หมวด มัลติมีเดีย (Multimedia)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Photo Sharing ยกตัวอย่างเช่น Flickr, Twitpic , Flickr, Zoomr, Photobucket, SmugMug

ลักษณะการใช้งาน Upload รูปภาพ แล้วสามารถ Share ให้เพื่อนๆ สามารถเห็นได้

Video Sharing ยกตัวอย่างเช่น Youtube, Vimeo, Revver

ลักษณะการใช้งาน Upload Video แล้ว สามารถ ส่งให้เพื่อนๆ Network ดู

Audio and Music Sharing ยกตัวอย่างเช่น The Hype Machine, Last.fm, ccMixer, iJigg, imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer

ลักษณะการใช้งาน สามารถฟังเพลง และสามารถ นำ Embed ไปวางในเว็บไซต์ของเราเพื่อแชร์ (<http://www.vcharkarn.com>) และ (<http://krinum.wordpress.com/2010/06/02/social-network/>)

เว็บไซต์ Hi5

เว็บไซต์ hi5 หรือ hi5.com คือ เว็บไซต์ หรือชุมชนบนโลกออนไลน์ที่สามารถพบปะผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกได้ และสามารถค้นหาเพื่อนเก่า หาเพื่อนใหม่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนไม่ว่าตอนนี้จะอยู่ส่วนไหนของโลกก็ตาม สามารถมีเพื่อนได้ทุกวินาทีก็ว่าได้

เว็บไซต์ hi5 เป็นคล้ายๆเว็บไซต์ส่วนบุคคล จำพวก บล็อก หรือไดอารี่ไว้สำหรับเขียนเรื่องราวความเป็นตัวตนของตัวเอง สามารถตกแต่ง hi5 ได้ตามอารมณ์ของเจ้าของเว็บไซต์เองได้ จุดประสงค์นอกจากไว้สำหรับเป็นบล็อกแล้ว ยังมีไว้สำหรับแชร์รูปภาพ แชร์วิดีโอทั้งภาพส่วนบุคคลหรือภาพถ่ายกับกลุ่มเพื่อน มีการเชิญชวนเพื่อนในอีเมลต่างๆสมัครเข้ามาเป็นเพื่อนหรืออาจเป็นเพื่อนของเพื่อนก็ได้ โดยระบบจะแอดเมสให้เพื่อนรู้ ซึ่งในรูปแบบของ hi5 จะมีการโชว์รูปภาพ ข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการตกแต่งหน้าจอตึงตูดใจเพื่อแสดงตัวตน วิธีการสมัครสามารถทำได้ง่ายเพียงเข้าไปที่ <http://www.hi5.com> กดปุ่ม sign up และกรอกข้อมูลการสมัคร ก็จะมีพื้นที่สาธารณะส่วนตัวให้ผู้อื่นได้เข้ามาแสดงความคิดเห็น พบปะพูดคุยกันผ่านจอกอมพิวเตอร์ (Webmaster-BlogGang.2551)[Online]

คำว่า hi5 หรือ “Hi Five” หมายถึง อากาที่คนสองคนชูฝ่ามือแบนนิ้วทั้งห้ามาแปะกันแรงๆ เป็นการทักทายประสาเพื่อนสนิทที่ชาวอเมริกันนิยมกันมาก เช่นเดียวกับคำชวนให้มาแปะมือกันและก็พูดว่า “Give me five!” เป็นต้น ส่วนนี้เป็นที่มาของชื่อเว็บ hi5 และในเว็บนี้ก็เปิดให้เรา “Give 5” ให้กับเพื่อนสนิทหรือคนที่พิเศษได้โดยการกดปุ่มลิงค์ “Give...ชื่อเจ้าของรูป...Five” และหากเจ้าของรูปคนนั้นไม่เคยได้รับ “Five” มาก่อน เราก็จะได้รับเกียรติให้เป็นคนแรกที่ให้ Five แก่เจ้าของรูปนั้นให้รู้จักกันหมดทั่วทั้งกลุ่มด้วย hi5 เป็นนวัตกรรมใหม่ระดับโลกสัญชาติอเมริกัน ที่กวาดเอากลุ่มนักเล่นอินเทอร์เน็ต วัยหนุ่มสาวคนทำงานลงไปจนถึงวัยรุ่นไทยมากมายสร้าง “เครือข่ายเพื่อน” ที่กว้างใหญ่มหาศาลไปจนกลายเป็นพื้นที่เป้าหมายใหม่ของสินค้าหรือบริการแบรนด์ต่างๆ จากตัวเลขคนไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ตปัจจุบันทั้งหมดราว 10 ล้านคน มีคนไทยใช้ hi5 ถึงกว่า 8 แสนคน หรือราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คน หรือราว 8% โดยที่ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น รongลงมาเป็นกลุ่มวัยทำงานใหม่ๆ หรือ “First Jobber” ด้วยการเติบโต และกลุ่มผู้ใช้เหล่านี้ เป็นแรงจูงใจให้สินค้าและเอเยนซีโฆษณาหันมาสนใจเว็บไซต์แห่งนี้ ปี 2550 ใน hi5 ผู้ใช้อาจจะเริ่มเล่นด้วยการเข้าไปดูอัลบั้มรูป ข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลรสนิยมของคนอื่น ไปจนถึงการอ่านข้อความท้ายรูป หรือ Comment ที่บรรดาเพื่อนๆของเขาเหล่านั้น แต่หากผู้ใช้ต้องการจะเริ่มมีส่วนร่วมเข้าไป Comment หรือพูดคุยบ้าง ก็ต้องแนะนำตัวเอง โดยสร้าง “Profile” ที่มีทั้งเพศ อายุ เมืองที่อยู่ บรรยายรูปร่าง สไตล์และรสนิยมส่ง Upload รูปขึ้นไปโชว์ Profile แนะนำตัวต่อเพื่อนเก่าเพื่อนใหม่ เหล่านี้เองที่เป็นฐานข้อมูลชั้นดีของเหล่าบรรดาเจ้าของสินค้าและเอเยนซีโฆษณา เพราะพวกเขาสามารถเลือกนำเสนอโฆษณาไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ เฉพาะเจาะจงตาม Profile ของคนเหล่านี้

hi5 สร้าง “เครือข่าย” จากความเป็น Social Network แบบไม่มีที่สิ้นสุด จากกลไกที่เรียกว่า “เพื่อนสู่เพื่อน” เช่น เพื่อนสมัยเรียนของเราได้เห็นหน้า และรู้ข้อมูลของเพื่อนที่ทำงานของเราได้ และเมื่อพวกเขา Add ชื่อกันก็จะมีเมลล์มาแจ้งทุกคนในกลุ่มที่เกี่ยวข้องให้ได้รับทันที ทำให้ผู้ใช้ต้องเข้าไปดูความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆอยู่เสมอ กลไกเหล่านี้ช่วยให้เครือข่ายขยายตัวไปรวดเร็วราวกับปฏิกิริยาลูกโซ่ นอกจากที่ผู้ใช้จะได้รู้จักคนใหม่ๆแล้ว บรรดานักโฆษณาหรือเจ้าของสินค้าก็ได้รู้จัก และได้พื้นที่ล้ำค่า ที่จะลงโฆษณาให้ผู้คนมหาศาลอย่างตรงกลุ่มอีกด้วย

hi5 เป็นชุมชนออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดติดอันดับ 1 ใน 10 ของโลก มีจำนวนสมาชิกที่ลงทะเบียนใช้งานอยู่กว่า 65 ล้านรายทั่วโลก สมาชิกส่วนใหญ่ใช้ hi5 ในการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ แชร์รูปภาพกันดู ในแต่ละวันจะมีสมาชิกเข้ามาใช้บริการจากทั่วโลกนับล้านรายโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (OKNATION, 2551)[Online]

ประวัติเว็บไซต์ hi5 ปี 2004 นักศึกษาปริญญาตรีชาวอเมริกันคนหนึ่ง ชื่อ RamuYalamanchi ร่วมกับเพื่อนๆ ในมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ ที่เรียนปริญญาตรี Computer Science ก่อตั้ง SponsorNet New Media ธุรกิจตัวแทนโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต ยามาลานชี ได้เห็นจุดอ่อนของระบบการโฆษณาผ่านแบนเนอร์แบบเก่าๆที่อาจไม่ตรงกลุ่มเป้าหมาย บวกกับการได้เห็นพฤติกรรมการสร้างอัลบั้มรูปแล้วพูดคุยต่อท้าย กับการเกิดกลุ่มเพื่อนที่คอยอัปเดตข่าวแต่ละคนทางอินเทอร์เน็ต จึงแยกตัวออกมาตั้ง hi5 เพื่อหวังตอบโจทย์ทั้งฝั่งผู้โฆษณาและผู้ที่ใช้ในเวลาเดียวกัน hi5 เป็นเว็บประเภท Social Networking ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดใน 23 ประเทศ เช่น สเปน โปรตุเกส และบราซิล เนื่องจากชื่อและเว็บที่พิมพ์ง่ายไม่ซับซ้อน ในสหรัฐอเมริกา และยุโรปนั้นเว็บไซต์ที่นำตลาด Social Networking คือ facebook.com ส่วนประเทศจีน ญี่ปุ่น เกาหลี สิงคโปร์ และไต้หวัน เว็บไซต์ที่เป็นผู้นำตลาด Social Networking คือ frienster.com ซึ่งปัจจุบัน hi5 มีสมาชิก 65 ล้านรายทั่วโลก (Webmaster-BlogGang, 2551)[Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

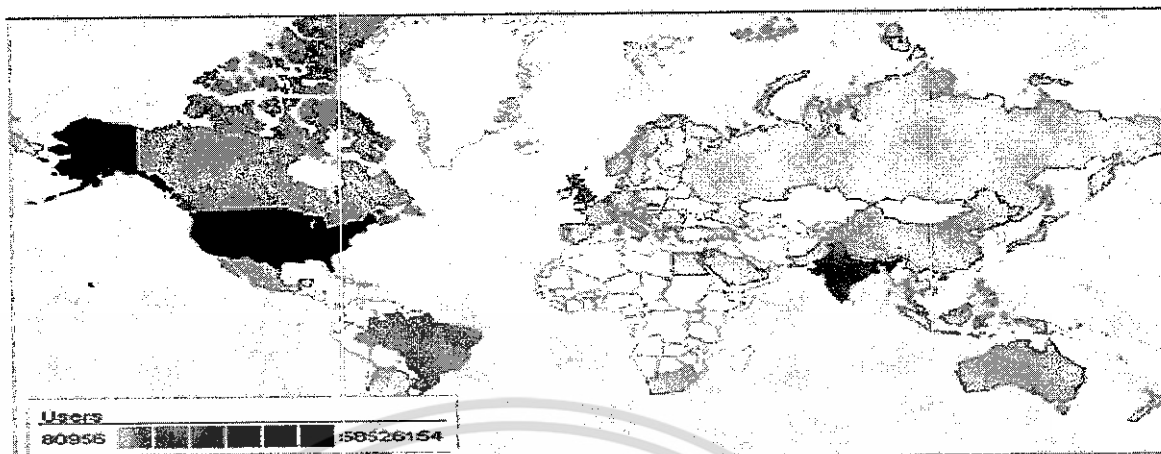
LinkedIn

LinkedIn เป็นสื่อสังคมที่ใช้ในการหางานเป็นการใช้ Social ที่ใช้ในการ สร้าง Online Resume หรือ Profile, LinkedIn ทำงาน โดยจุดประสงค์หลักเพื่อการสร้าง Social ที่เป็น Professional สิ่งที LinkedIn มีนอกเหนือจาก Recruitment ความเป็น Social Network หลักของการเป็น Social Network ต้องสร้าง Connection ได้ LinkedIn ให้เราสามารถสร้าง connection ได้เหมือน Social Network อื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นกับเพื่อน หรือแม้กระทั่งนายจ้าง นอกจากนั้นยังมีกลุ่มต่างๆให้เราเข้าร่วม หรือว่าเราสามารถสร้างกลุ่มขึ้นมาเองก็ได้ ซึ่งจะเป็นการสร้างโอกาสที่ดีในการหา Connection ใหม่ๆด้วยเช่นกันโดยใช้เว็บเป็นสื่อกลาง แต่โดยทั่วไปคนจะคุ้นเคยกับการใช้งาน JobsDB.com กับ JOBTOPGUN มากกว่า เพราะว่าเป็นอะไรที่ง่ายในการใส่ข้อมูล และมีมาตรฐานในการกรอก แต่ความแตกต่างของเว็บที่เพียงแค่เรากรอกข้อมูลเหมือนเขียน “ใบสมัครงาน (Resume)” ตัว LinkedIn จะมีความต่างตรงที่ ระบบมีการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเพื่อนของเรา หรือกลุ่มคนที่ถูกแนะนำโดยระบบ เพื่อที่เราจะสร้างสายสัมพันธ์ในเครือข่าย ซึ่งก็คล้ายๆ กับ facebook



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบัน LinkedIn มีสมาชิกทั้งหมด 134,690,254 คนทั่วโลก 10 อันดับที่ใช้สูงสุดตามรูปด้านล่าง



#	Country	in Users	f Users	in Pen.
1.	<u>United States</u>	58 526 154	154 760 400	18.97%
2.	<u>India</u>	13 352 622	45 868 120	1.14%
3.	<u>United Kingdom</u>	9 367 792	30 157 300	13.42%
4.	<u>Brazil</u>	6 864 270	44 184 160	3.41%
5.	<u>Canada</u>	6 118 842	17 260 160	15.16%
6.	<u>France</u>	3 224 580	24 068 600	4.98%
7.	<u>Netherlands</u>	3 134 628	8 303 280	18.58%
8.	<u>Italy</u>	2 819 476	21 721 940	4.85%
9.	<u>Australia</u>	2 799 320	10 898 820	13.17%
10.	<u>Spain</u>	2 631 818	15 923 200	5.66%

ภาพที่ 2.1 ปัจจุบัน LinkedIn มีสมาชิกทั้งหมด 134,690,254 คนทั่วโลก 10 อันดับที่ใช้สูงสุด ประเทศไทยมีผู้ใช้ LinkedIn อยู่ที่ 310,444 คน อยู่อันดับที่ 41 (จากทั้งหมด 50) ที่มา : <http://www.liveindigi.com/2012/04/> [Online]

ชื่อเฟสบุ๊คมาจากชื่อเรียก “เฟสบุ๊ค” ที่เป็นหนังสือแจกสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัย ในช่วงเริ่มเรียนปีแรกซึ่งมีภาพและชื่อของเพื่อนที่เรียนด้วยกันเพื่อไว้สำหรับจดจำชื่อคนอื่น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.2553)[Online]

Facebook หมายถึง หนังสือรุ่น ซึ่งจะเก็บรายชื่อนักศึกษาพร้อมรูปและข้อมูลพื้นฐาน

Facebook เป็นเครื่องมือทางสังคมที่ทำให้คนสามารถแบ่งปันข้อมูลกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ (Webmaster-BlogGang. 2553) [Online]

Facebook เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมสำหรับติดต่อ แลกข้อมูลข่าวสาร เปิดใช้งานเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2547 โดย มาร์ก ซูกอร์เบิร์ก นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ในช่วงแรกนั้น เฟสบุ๊คเปิดให้ใช้งานเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ต่อมาได้ขยายตัวออกไปสำหรับมหาวิทยาลัยทั่วสหรัฐอเมริกา และตั้งแต่วันที่ 11 กันยายน พ.ศ.2549 ได้ขยายมาสำหรับผู้ทั่วไปทุกคนเหมือนในปัจจุบันเว็บไซต์เฟสบุ๊คก่อตั้งที่เมือง เคมบริดจ์ รัฐแมสซาชูเซตส์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แฟลตฟอร์ม รัฐแคลิฟอร์เนีย มีผู้ลงทะเบียนกว่า 500 ล้านชื่อ และเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับ 2 รองจากกูเกิล



ภาพที่ 2.2 มาร์ก ซูเคอร์เบิร์กผู้ก่อตั้ง Facebook

ที่มา : <http://www.blog.eduzones.com/csanthaburi/51864> (2553) (online)

Mark Zuckerberg เกิดเมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม ปี ค.ศ.1984 เป็นโปรแกรมเมอร์ และเจ้าของธุรกิจชาวอเมริกัน ในขณะที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้สร้างสรรค์เว็บไซต์ที่เป็นที่รู้จักบนโลกของสังคมออนไลน์ในชื่อเฟซบุ๊กพร้อมกับเพื่อนทั้งสองที่ได้ร่วมชั้นเรียนวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ และพักห้องเดียวกันกับซุเคอร์เบิร์ก คือ ดัสตินมอสโควิกสและคริสฮิวส์ ปัจจุบันเฟซบุ๊ก คือ เว็บไซต์ทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง มาร์ก ซูเคอร์เบิร์ก รัับตำแหน่งซีอีโอของเฟซบุ๊ก มีบทบาทหลักในการสร้างสรรค์จุดเริ่มต้นของธุรกิจและความมั่งคั่งของตนเอง ในปี 2008 ไทม์แม็กกาซีนได้จัดให้ ซูเคอร์เบิร์ก เป็นผู้หนึ่งในโลกซึ่งมีอิทธิพลต่อชาวโลก ถูกจัดให้อยู่ในลำดับที่ 52 จาก 101 บุคคลในหมวดหมู่ของนักคิดและนักวิทยาศาสตร์ จากปรากฏการณ์ผลงานเว็บไซต์ที่ชื่อ Facebook (ชาติชาย วิเชรัตน์. 2553 : 17) และจากการจัดอันดับจากนิตยสาร Forbes มาร์ก ซูเคอร์เบิร์ก เป็นมหาเศรษฐีอันดับที่ 25 ด้วยทรัพย์สิน 6,900 ล้านดอลลาร์ (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. 2553 : 10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เว็บไซต์ Facebook ได้รับความนิยมอย่างสูงในเวลาอันรวดเร็ว เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใหญ่อันดับ 2 ของโลก และอันดับ 5 ที่คนทั่วโลกเข้าใช้มากที่สุด นอกจากเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเข้าถึงง่ายแล้ว ยังมีโปรแกรมเสริมประเภทเกมที่ออกแบบง่ายๆ สมาชิกทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างอิสระ และสามารถเชื่อมต่อการสื่อสารเข้ากับโทรศัพท์มือถือเพื่อตอบสนองความต้องการของโลกยุค 3G

Facebook เป็นเสมือนสังคมหนึ่ง ซึ่งอยู่ในลักษณะของสังคมออนไลน์ หรือที่เรียกว่า “Social Network” สังคมออนไลน์นี้เป็นสังคมที่รวมกลุ่มที่มีความชอบ ความสนใจในสิ่งเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งกลุ่มที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกันหรืออยู่นอกเว็บไซต์ แต่ข้อมูลข่าวสารต่างๆสามารถสื่อสาร ส่งต่อ หรือแบ่งปันให้กันได้ จากจุดเริ่มต้นที่คนหนึ่งคนส่งหาเพื่อนอีกคน แล้วมีการส่งต่อกระจายกันออกไปเรื่อยๆจนกลายเป็นเครือข่ายสังคมขนาดใหญ่ โดยที่คนในสังคมจะคอยแบ่งปันข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน จนทำให้สังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้างขวาง และเข้มแข็งมาก Facebook ก็เป็นสังคมออนไลน์แห่งหนึ่งที่มีคนใช้งานมากที่สุดในโลก ในการสมัครเข้าใช้งานก็สามารถทำได้ง่าย เพราะใครๆก็สามารถลงทะเบียนเข้าใช้งาน Facebook และใช้งานโต้ตอบกับกลุ่มคนในสังคมออนไลน์ที่พวกเขารู้จักได้ ภายในเว็บไซต์ Facebook ได้ถูกออกแบบมาให้ง่ายต่อการใช้งาน

ประโยชน์ของ Facebook คือ เป็นแหล่งรวมกลุ่มเพื่อน และเพื่อนของเพื่อน นั้นจะทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆและอาจจะได้พบกับเพื่อนเก่าสมัยเรียน เพื่อนที่ทำงาน ใช้ในการติดตามอ่านข่าวสารของบุคคลที่เราสนใจ หรือดารานักร้อง คนดังที่เราชื่นชอบ ซึ่งนิยมอัปเดตความเป็นไปผ่านทาง Facebook นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้งานด้านการเรียนการสอน การศึกษา รวมถึงสามารถใช้งานในทางธุรกิจการค้า อย่าง eBay Auction ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่ใช้บริการ Facebook หรือจะใช้ในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับองค์กรหรือบริษัท

จากผลการสำรวจจำนวนผู้ใช้งาน Facebook ทั่วโลก ซึ่งสำรวจจนถึงเดือนสิงหาคม พ.ศ.2553 ระบุว่า ประเทศไทยนั้นมีจำนวนผู้ใช้งาน Facebook ติดอันดับโลก ซึ่งจากเดือนกรกฎาคมจนถึงเดือนสิงหาคมนั้นมีจำนวนผู้ใช้งานชาวไทยเพิ่มขึ้นถึง 388,080 คน ปัจจุบันมีผู้ใช้งานชาวไทยทั้งสิ้น 4,604,760 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 แสดงจำนวนผู้ใช้งาน www.Facebook.com ปีค.ศ.2010

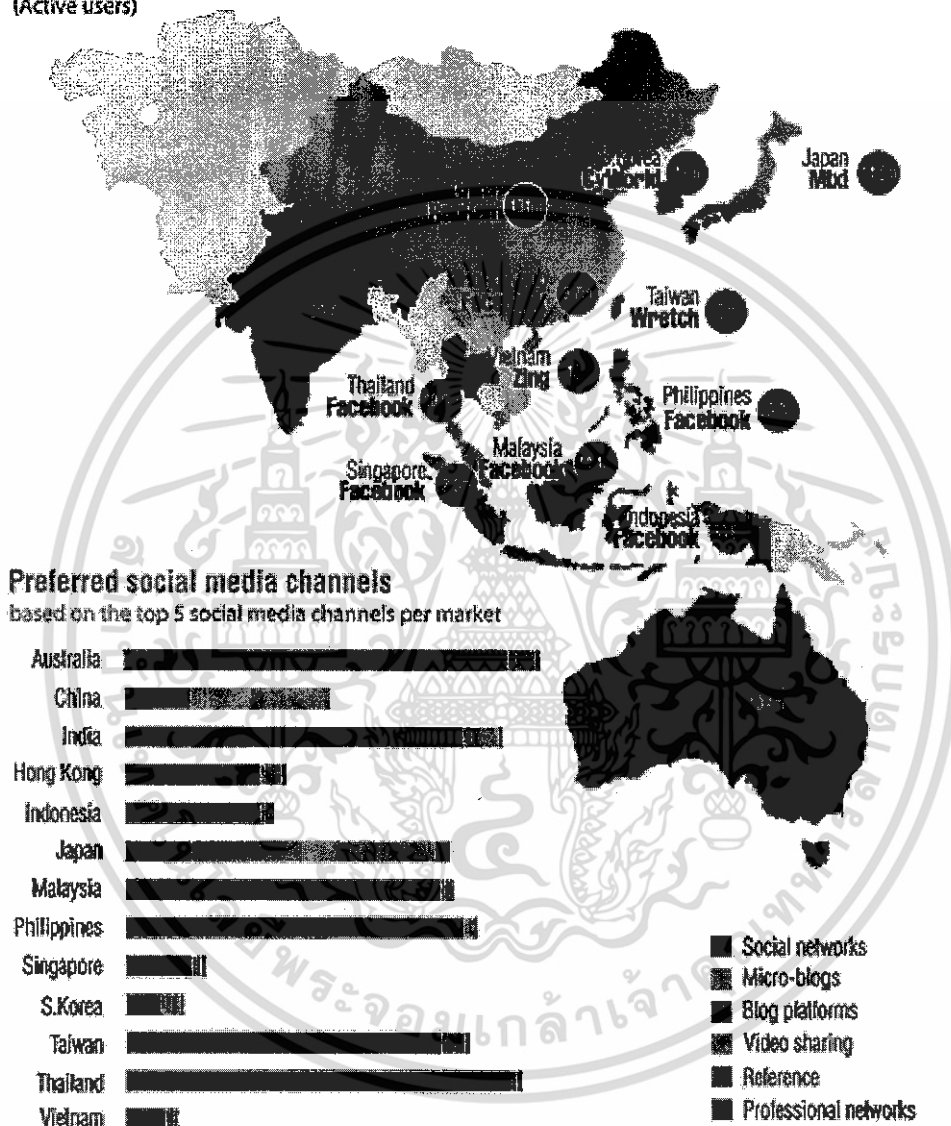
Country	7/1/2010	8/1/2010	Change	% Change	% Pen
United States	125,881,220	128,936,800	3,055,580	2.4%	42.1%
India	10,547,240	11,543,480	987,240	9.4%	1%
Mexico	12,978,440	13,788,560	810,120	6.2%	12.9%
Philippines	14,600,300	15,284,460	684,160	4.7%	16.9%
Barzil	4,757,200	5,333,880	576,680	12.2%	2.8%
United Kingdom	26,543,600	27,020,020	476,420	1.8%	44.2%
France	18,942,220	19,351,420	409,200	2.2%	30.4%
Agentina	10,452,040	10,859,940	407,900	3.9%	27.3%
Thailand	4,216,680	4,604,760	388,080	9.2%	7.3%
Turkey	22,552,540	22,924,780	372,240	1.7%	32.5%

ที่มา :InsideFacebook.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และนอกจากนี้ยังมีการสำรวจตัวเลขการเข้าถึงเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในทวีปเอเชีย ในประเทศไทย ดังภาพที่ 2.3 และ 2.4

Top social networks (Active users)



ภาพที่ 2.3 Social Networks ที่มีผู้ใช้งานสูงสุดในแถบ Asia -Pacific
ที่มา : (<http://www.veedvil>) (2554)(online)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



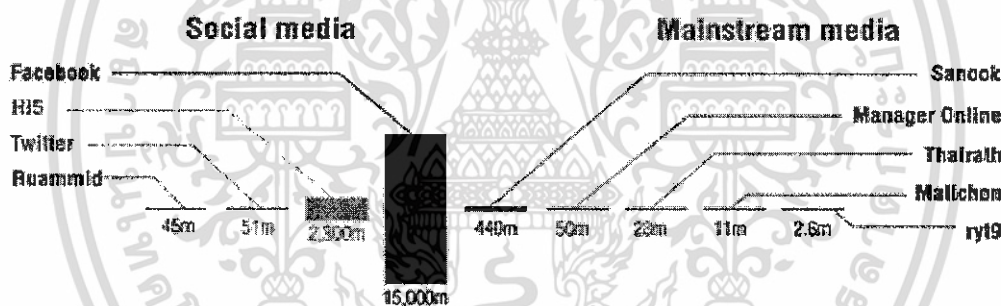
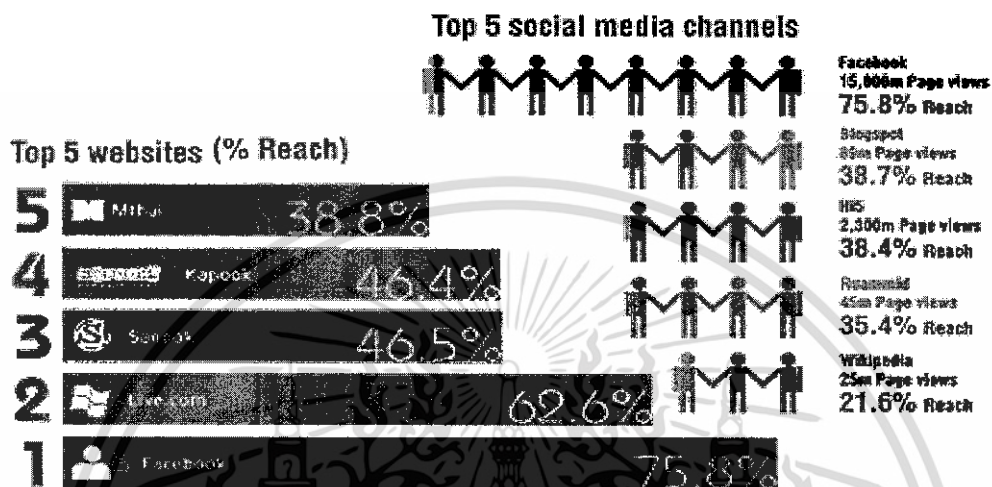
Internet Landscape H1 2011



Internet population

Thailand population - 67,089,500

26.1% of Thai use the Internet. Internet users - 17,500,000

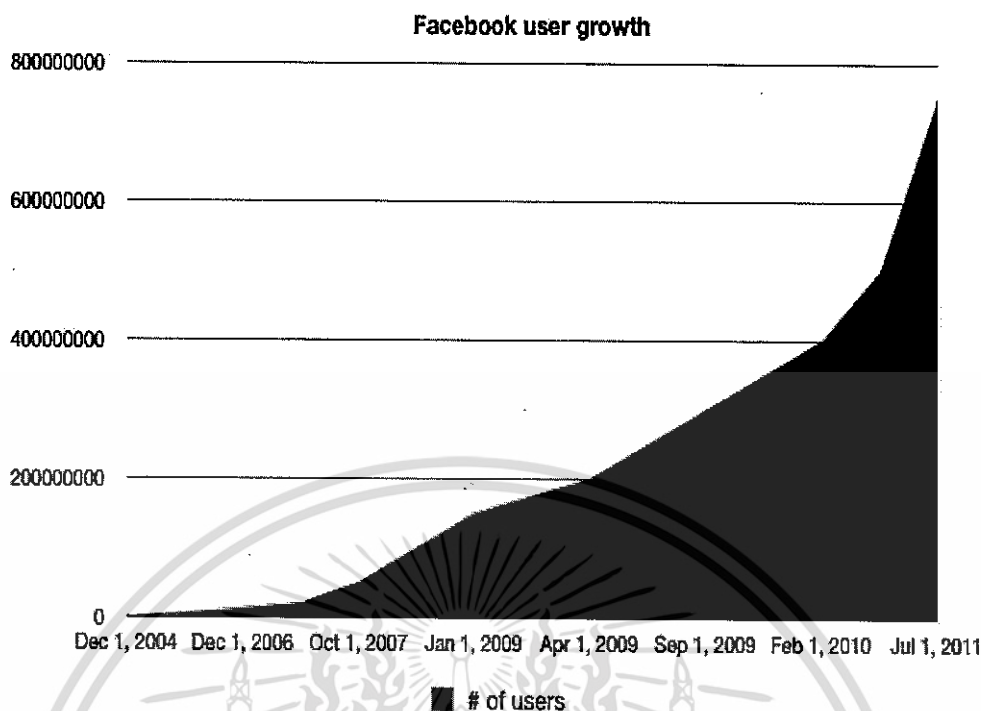


ภาพที่ 2.4 แสดงอันดับการใช้งาน Social Media ในประเทศไทย
ที่มา : (<http://www.veedvil>) (2554)(online)

Social Media

เดือนสิงหาคมปี 2008 Facebook มีสมาชิกเกิน 100 ล้านคน เวลาผ่านไป 2 ปีในปี 2010 นักการตลาดจึงเริ่มมีการใช้ประโยชน์จากโซเชียลมีเดียอย่างเต็มรูปแบบในเวลานั้นจำนวนสมาชิกของ Facebook ริงทะลุ 400 ล้านคนหรือ 4 เท่าตัวจากปี 2008 ในขณะที่ปัจจุบันโซเชียลมีเดียกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำการตลาด เมื่อสมาชิกของ Facebook ริงทะลุ 800 ล้านคนหรือ 8 เท่าตัวจากปี 2008...!! มีความเป็นไปได้สูงว่าในปี 2012 สมาชิก Facebook น่าจะริงผ่านหลัก 1,000 ล้านคนได้โดยไม่ยากนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 การเจริญเติบโตอย่างน่าทึ่งของ Facebook ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะทะลุ 1,000 ล้านคนในปี 2012

ที่มา : <http://apricotion.org/the-shift-in-media-influencer>

ทวิตเตอร์(twitter)

ทวิตเตอร์(twitter) เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร ว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี)(2553)[Online]

ทวิตเตอร์Twitter หมายถึง Unified Message ชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็น Microblogging ที่ให้บริการเพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนครอบครัวและเพื่อนร่วมงานสามารถเชื่อมต่อเป็นเครือข่ายและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างรวดเร็วแบบ Real Time เพื่อเป็นคำตอบสำหรับคำถามที่ว่า “คุณกำลังทำอะไรอยู่” (ธนกรณ์ จันท. 2554)[Online]

Twitter มาจากรากศัพท์คำว่าtweet ที่แปลว่าเสียงนกร้อง ทวิตเตอร์ก่อตั้งโดยบริษัท Obvious Corp เมื่อเดือนมีนาคม ค.ศ. 2006 ที่เมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ข้อความอัปเดตที่ส่งเข้าไปยังทวิตเตอร์จะแสดงอยู่บนเว็บเพจของผู้ใช้คนนั้นบนเว็บไซต์ และผู้ใช้คนอื่นสามารถเลือกรับข้อความเหล่านี้ทางเว็บไซต์ทวิตเตอร์, อีเมล, เอสเอ็มเอส, เมสเซ็นเจอร์ (IM), RSS หรือผ่านโปรแกรมเฉพาะอย่าง Twitterific Twhirl ปัจจุบันทวิตเตอร์มีหมายเลขโทรศัพท์สำหรับส่งเอสเอ็มเอสใน 3 ประเทศ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สหรัฐอเมริกา แคนาดา และสหราชอาณาจักรประเทศไทยมีบริการลักษณะนี้เช่นกัน นั่นคือ Noknok และ KapookOnAir เว็บไซต์แห่งหนึ่งถึงกับรวบรวมบริการแบบเดียวกับทวิตเตอร์ได้ถึง 111 แห่ง

ระบบซอฟต์แวร์ของทวิตเตอร์เดิมพัฒนาด้วย Ruby on Rails ปลายปี ค.ศ. 2008 จึงได้เปลี่ยนมาใช้ภาษา Scala บนแพลตฟอร์มจาวา ค.ศ. 2009 ทวิตเตอร์ได้รับความนิยมสูงขึ้นอย่างมาก นิตยสารไทม์ ฉบับวันที่ 15 มิถุนายน ค.ศ. 2009 นำเอาทวิตเตอร์ขึ้นปก เป็นเรื่องเด่นประจำฉบับ และบทบรรณาธิการกล่าวถึงการเปลี่ยนการนำเสนอข่าวที่มีที่มาจากเทคโนโลยีใหม่ของทวิตเตอร์

ทวิตเตอร์เป็นเว็บไซต์ที่ก่อตั้งขึ้นโดย แจ็กคอร์ซีเย่, บิชสโตน และอีวาน วิลเลียมส์ เมื่อเดือนมีนาคม ค.ศ. 2006 (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี.2553)[Online] เครือข่ายสังคมออนไลน์น้องใหม่ล่าสุดที่กำลังมาแรงแข่งรุ่นพี่อย่างเฟซบุ๊กจนเฟซบุ๊กต้องขอซื้อทวิตเตอร์ในราคาเกือบ 18,000 ล้านบาท แต่ก็ได้รับการปฏิเสธ ปัจจุบันทวิตเตอร์แม้จะเป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นในเวลาสั้นๆ แต่ นักวิจารณ์รวมถึงชาวทวิตเตอร์ในยุคต้นๆ ก็กล่าวว่า ตอนนี้มีแต่ “ข้อมูลขยะ” เช่น คนกำลังดูรายการอะไร หรือกำลังสั่งอะไรกิน บางคนก็บอกว่ามันเป็นแค่เรื่องของการหลงใหลตัวเอง แต่บรรดาแฟนพันธุ์แท้ได้แย้งว่าทวิตเตอร์ช่วยให้คนได้รับรู้ข่าวสาร หรือเหตุการณ์ใหญ่ๆ หลายเรื่องได้อย่างรวดเร็วกว่าสื่อกระแสหลัก แต่การรายงานข่าวผ่านทวิตเตอร์ก็มีจุดอ่อน เมื่อมีผู้ส่งข้อความประมาณ 80 ข้อความรายงานข่าวการวางระเบิดที่มูมไบ หลายข้อความทำให้เกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับขนาดของความเสียหายและจำนวนผู้เสียชีวิต

ปัจจุบันมีชาวทวิตเตอร์อยู่ประมาณ 6 ล้านคนทั่วโลกนับตั้งแต่ก่อตั้งมาเมื่อ 3 ปีก่อน แต่ทวิตเตอร์ก็ไม่ได้มีการหารายได้จากค่าสมาชิกหรือโฆษณา องค์กรธุรกิจหลายแห่งกำลังใช้ประโยชน์จากทวิตเตอร์ เช่น บริษัทคอมพิวเตอร์ยักษ์ใหญ่อย่างเดลล์ ที่เปิดหน้าร้านย่อยออนไลน์บนทวิตเตอร์ สามารถสร้างยอดขายได้ถึง 35 ล้านบาท ซึ่งผู้ก่อตั้งทวิตเตอร์กำลังคิดจะหารายได้จากส่วนนี้ ซึ่งคาดว่าจะมีมูลค่าเกือบ 9 พันล้านบาทต่อปี

เมื่อ (ปี 2006) Google ซื้อกิจการ YouTube และเริ่มผลักดันสื่อสื่อรูปแบบใหม่นั้นคือวิดีโอแชร์ริง (Video Sharing) ประจวบเหมาะกับช่วงนั้นเป็นช่วงที่ bandwidth อินเทอร์เน็ตมีความพร้อมในการรองรับการบริโภคข้อมูลปริมาณมากอย่างไฟล์วิดีโอทำให้การเจริญเติบโตของสื่อวิดีโอพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็วจนในปัจจุบันกลายเป็นประเภทสื่ออินเทอร์เน็ตที่บริโภค bandwidth มากที่สุดดังภาพที่ 2.5 มองในมุมการตลาด

นักการตลาดปล่อยให้เวลาผ่านไป 4 ปี แล้วเพิ่งนิยมนำ video sharing มาใช้เป็นเครื่องมือการตลาดกันเมื่อ 1-2 ปีที่ผ่านมาตัวเอง

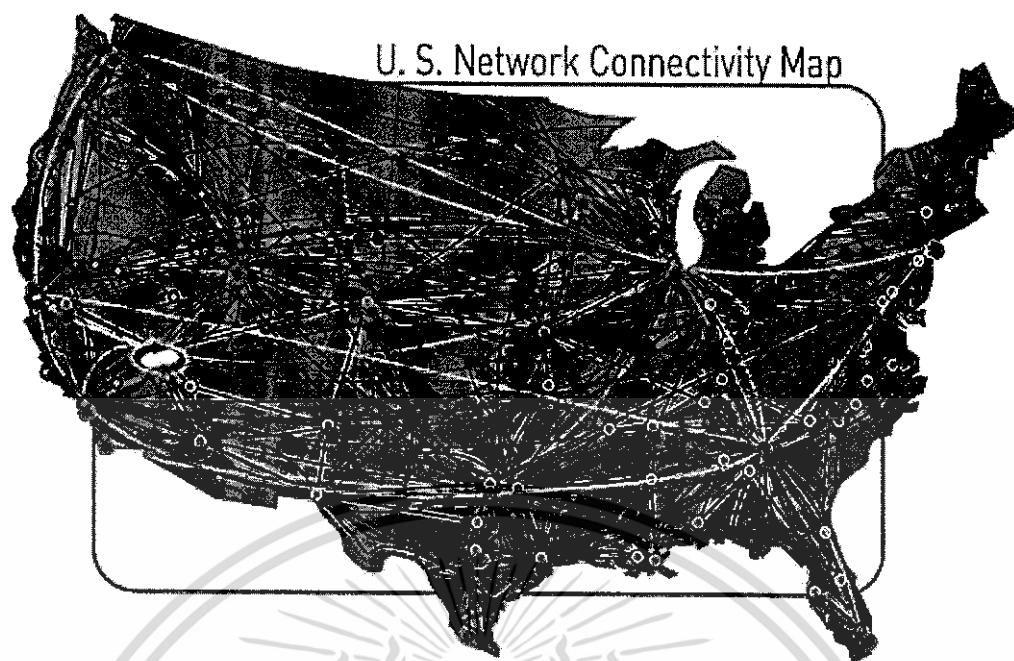


ภาพที่ 2.6 แสดงปี 2010 วิดีโอเป็นสื่อที่บริโภค bandwidth สูงที่สุดในสหรัฐอเมริกา
 แข่งหน้าเว็บไซต์และ peer-to-peer ภายในระยะเวลาประมาณ 4 ปี
 (ตั้งแต่ 2006)

ที่มา : <http://apricotian.org/the-shift-in-media-influencer>

มรดก bandwidth จากยุคดอทคอมถ้าใครศึกษาประวัติศาสตร์ช่วงฟองสบู่ดอทคอมช่วงปี 1995-2000 อาจจะมีโอกาสได้พบข้อมูลที่น่าสนใจเรื่องหนึ่งนั่นก็คือในช่วงที่ดอทคอมกำลังเฟื่องฟูนั้น นักวิเคราะห์ทั้งหลายได้ฟันธงว่าปริมาณการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเพิ่มสูงขึ้นและบริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตจะมีการบริโภค bandwidth เพิ่มอย่างมหาศาล (ในระดับ exponential) ด้วยบทวิเคราะห์ดังกล่าวและแนวโน้มการเติบโตแบบก้าวกระโดดของธุรกิจดอทคอมทำให้สหรัฐอเมริกามีการลงทุนสาธารณูปโภคหลักบนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างเครือข่ายใยแก้วนำแสงอย่างต่อเนื่องตลอดหลายปีติดต่อกันจนทำให้อเมริกามีความพร้อมด้านเครือข่ายใยแก้วนำแสงในประเทศแซงหน้าความต้องการใช้งานจริงไปรั่วๆ สิบปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Individually On-Net National Backbones



ภาพที่ 2.7 แสดง US NETWORK CONNECTIVITY MAP

ที่มา : <http://apricotian.org/the-shift-in-media-influencer>

ในช่วงเมษายนปี 2000 ฟองสบู่ดอทคอมก็แตกออก ตลาดหุ้น NASDAQ ร่วงถล่มหลายบริษัทออนไลน์ที่เคยคาดหมายว่าจะมีอนาคตไกลต่างพาเหรดกันเจ๊งเป็นขบวนอย่างที่เราทราบกันดีแต่สิ่งหนึ่งที่ไม่ได้หายไปนั่นก็คือเครือข่ายใยแก้วนำแสงขนาดยักษ์ที่โยงใยทั่วมัทวีกาที่นอนรอโลกออนไลน์ยุคใหม่อยู่เงียบๆมาหนึ่งทศวรรษจากกล่าวได้ว่าเครือข่ายใยแก้วนำแสงที่เหลืออยู่หลังการล่มสลายของธุรกิจดอทคอมนั้นเป็นข้อดีเพียงข้อเดียวของการล่มสลายของดอทคอมเมื่อสิบปีที่แล้วที่ทำให้การเจริญเติบโตของสื่อออนไลน์ยุคนี้พุ่งเร็วราวก้าวกระโดดและผู้บริโภคสามารถสัมผัสผันนวัตกรรมออนไลน์รูปแบบใหม่ๆ ที่ใช้ประโยชน์จาก bandwidth ขนาดใหญ่ (ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ/สตรีมมิ่ง/VoIP/เรียลไทม์)ที่แท้จริงแล้วเป็นซากถนนแห่งความรุ่งเรืองของก้าวอย่างที่ผิดพลาดในโลกเทคโนโลยีเมื่อทศวรรษที่แล้วนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mobile Apps

เมื่อ 4 ปีที่แล้ว (ปี 2007) แอปเปิ้ลเป็นผู้เปิดประตูต้อนรับยุคโมบายล์อินเทอร์เน็ตด้วย iPhone คนส่วนใหญ่ตื่นตากับนวัตกรรมบนโทรศัพท์มือถือ และทำให้ iPhone ก้าวกระโดดเป็นโทรศัพท์ที่ได้รับการยอมรับสูงที่สุดในโลกในเวลาแค่ข้ามคืนแต่เราต้องรอจนเวลาผ่านไป 4 ปีจนกระทั่งปี 2010 นักการตลาดจึงเริ่มลงทุนกับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ smartphone กันอย่างจริงจัง



ภาพที่ 2.8 การออกแบบเว็บไซต์แบบ Responsive
ที่มา : <http://apricotion.org/the-shift-in-media-influencer>

ที่ทำให้เว็บไซต์ของคุณเข้าถึงได้จากทุกอุปกรณ์ตั้งแต่คอมพิวเตอร์, อุปกรณ์ tablet ไปจนถึงโทรศัพท์มือถือ smartphone เป็นนวัตกรรมใหม่ที่นักการตลาดไม่ควรมองข้ามเมื่อเดือนที่ผ่านมา (พฤษภาคมปี 2011) Adobe Incสร้างความฮือฮาด้วยการประกาศยกเลิกการพัฒนา Flash Player บนอุปกรณ์ smartphone และประกาศวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนที่จะผลักดัน HTML5 เป็นมาตรฐานหลักในการพัฒนาเว็บไซต์บนโทรศัพท์มือถือเป็นภาพที่ชัดเจนที่สุดที่จะบอกถึงจุดเปลี่ยนเทคโนโลยีเว็บไซต์ที่เคยรุ่งเรืองอยู่บนพีซีกำลังจะย้ายไปอยู่บนอุปกรณ์พกพาโดยมี HTML5 เป็นเทคโนโลยีหลัก

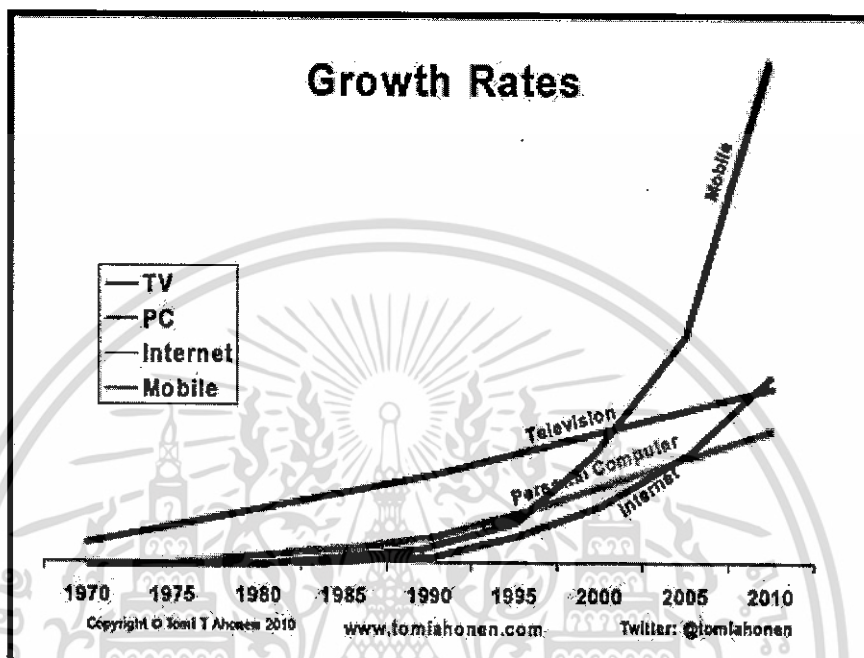
แต่ทุกวันนี้ นักการตลาดส่วนใหญ่ยังคงนิยมเว็บไซต์ที่พัฒนาด้วย Flash ธุรกิจน้อยมากที่จะหันมาสนใจ HTML5 และ Mobile Web คำถามก็คือเราจะต้องรออีกกี่ปีกว่าที่นักการตลาดจะเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยี Mobile Web และเริ่มเปลี่ยนทัศนคติในการลงทุนจากการพัฒนาเว็บไซต์ Flash แบบในอดีตมาใส่ใจกับการพัฒนาเว็บไซต์ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์พกพา

ดูจากแนวโน้มการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีที่ผ่านมารวมถึงช่วงเวลาที่เคยที่นักการตลาดจะต้องเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับสื่อใหม่มีแนวโน้มว่านักการตลาดจะเรียนรู้และปรับตัวได้เร็วขึ้นเรื่อยๆ จากมากกว่า 5 ปีในยุคอีเมล ลดลงมาเหลือประมาณ 2 ปีในยุคโซเชียลมีเดีย

ไม่น่าเกิน 2 ปี (ปลายปี 2013) ที่นักการตลาดจะตระหนักถึงความสำคัญของ Mobile Web และจะมีการลงทุนในการพัฒนา Mobile Web อย่างมหาศาล



ภาพที่ 2.9 ข้อมูลจาก Tomi T Ahonen เปรียบเทียบการเจริญเติบโตของสื่อต่างๆ จากอดีตถึงปัจจุบัน

ที่มา : <http://apricotion.org/the-shift-in-media-influencer>

จากภาพที่ 2.9 เปรียบเทียบการเจริญเติบโตของยุคอินเทอร์เน็ตที่เราคิดว่าเป็นการเจริญเติบโตของสื่อที่รวดเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษยชาติแล้วเทียบกับการเจริญเติบโตของ Mobile แล้วก็ต้องตกใจว่าเดสทอปอินเทอร์เน็ตกำลังจะกลายเป็นอดีตไปแล้วแล้วคุณจะมีเวลาอีก 2 ปี เพื่อจะไปสู้กับคู่แข่งในตลาด หรือจะลองเริ่มสนใจ Mobile Web และกอบโกยลูกค้าเสียตั้งแต่วันนี้ที่คู่แข่งของคุณยังไม่ได้เริ่มแม้กระทั่งก้าวแรก

ปิดท้ายที่มา: <http://apricotion.org/the-shift-in-media-influencer>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มุกิตา นนทรี (2543 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการทางระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา คือ อายุ เพศ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ย ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ตัวเว็บไซต์ต้องมีความเร็วในการเชื่อมโยงเข้าสู่เว็บไซต์

วอนชนก ไชยสุนทร (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ พบว่า

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง
2. นักศึกษาส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน รองลงมาใช้ประมาณ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์, ประมาณ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์ และประมาณ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ตามลำดับ
3. นักศึกษาส่วนใหญ่มีระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งระหว่าง 1-2 ชั่วโมง รองลงมาคือระหว่าง 3-4 ชั่วโมง ,มากกว่า 4 ชั่วโมง และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ตามลำดับ
4. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตระหว่างเวลา 18.01-24.00 น. รองลงมาใช้ระหว่างเวลา 12.01-18.00 น. , ระหว่างเวลา 00.01-06.00 น. และระหว่างเวลา 06.01-12.00 น. ตามลำดับ
5. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน รองลงมาใช้ที่สถาบันที่ศึกษา ใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต ตามลำดับการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในแต่ละครัวเรือนพบว่า กลุ่มผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 12-20 ปี นั้นใช้เวลาว่างกับการรับชมรายการโทรทัศน์โดยมีความถี่ในการรับชมโทรทัศน์สูง และความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณในการรับชมรายการโทรทัศน์ กับความถี่ในการรับชมมีผลต่อการปฏิบัติตัวของวัยรุ่น (สุเกษม อิงคินันท์. 2537:84-86)

สุธาวัลย์ โพธิ์ศรี (2548 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตกับวัฒนธรรมวัยรุ่น : ศึกษากรณีเว็บไซต์เฉลียง มีจุดมุ่งหมายศึกษาลักษณะการก่อตัว ภูมิหลังและความเป็นมาของเว็บไซต์เฉลียง แบบแผนหรือวิถีชีวิตของคนเข้าไปในเว็บไซต์เฉลียง บรรทัดฐานที่ถูกสร้างขึ้น และรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเว็บไซต์เฉลียง ผลการวิจัยพบว่า คนที่เข้ามาในเว็บไซต์เฉลียงในตอนแรกมีเหตุผลในทางเดียวกันคือ มีความชอบและความสนใจเนื้อหาเพลงและตัวสมาชิกวงดนตรีเฉลียง จึงอาศัยพื้นที่ของเว็บไซต์เป็นที่รวมตัวกัน และด้วยความที่มีความชื่นชอบและสนใจในสิ่งเดียวกันทำให้รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน จึงอยู่ในเว็บไซต์นี้เรื่อยมา สำหรับการปฏิสัมพันธ์กันนั้นได้มีการสร้างรูปแบบกิจกรรมขึ้นมาทำร่วมกัน คือการเล่นเกมนบนเว็บไซต์ ที่สร้างสรรค์วิธีการเล่นเกมที่มีลักษณะเฉพาะขึ้นมา ทั้งในด้านของการใช้คำที่ปรากฏอยู่ในเกม ตลอดจนวิธีคิดที่สื่อสารออกมาและยังได้มีการนัดพบปะสังสรรค์และทำกิจกรรมทางสังคมในโลกจริงอีกด้วย นอกจากนี้ยังพบว่าคนในเว็บไซต์เฉลียงมีความรักในสถาบันพระมหากษัตริย์ มีความเสียสละและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่คนอื่น มีความห่วงใยต่อสถานการณ์ต่างๆในสังคมเพื่อให้การอยู่ร่วมกันนั้นไม่ก่อให้เกิดปัญหา ได้มีการจัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระเบียบทางสังคมโดยอาศัยช่วงชั้นทางสังคมในเว็บเป็นตัวควบคุม สำหรับข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้พบว่า ชุมชนบนอินเทอร์เน็ต เป็นชุมชนที่เกิดขึ้นเพื่อรองรับความสนใจที่หลากหลายของคนในสังคม เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นพื้นที่ในการพัฒนาความสัมพันธ์ อันมีความเกี่ยวเนื่องกับความสัมพันธ์กันในโลกจริง ชาญ กลิ่นซ้อน (2550 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยคริสเตียน ได้ศึกษาพบว่าการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยคริสเตียน และเปรียบเทียบเจตคติและพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาที่มีเพศ ชั้นปี และคณะวิชาแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 400 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวผลการวิจัยพบว่าเจตคติต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก พฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเปรียบเทียบเจตคติต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจำแนกตามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคล พบว่านักศึกษาที่มีเพศ คณะวิชาแตกต่างกันมีเจตคติต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่แตกต่างกัน นักศึกษาที่อยู่ระดับชั้นปี ต่างกันมีเจตคติต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยจำแนกตามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคล พบว่านักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่แตกต่างกันนักศึกษาที่อยู่ระดับชั้นปี แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับนักศึกษาที่ศึกษาในคณะวิชาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จารุวรรณ ชื่นโชติ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา ๒ พบว่า นักเรียนของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา ๒ มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการค้นหาข้อมูลอยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการดาวน์โหลด ด้านการสนทนาออนไลน์ ด้านการใช้กระดานข่าว และด้านการเล่นเกมออนไลน์ มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง นักเรียนของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา ๒ มีผลกระทบด้านการเรียน และด้านสังคม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก ส่วนผลกระทบด้านครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ในด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการใช้ประโยชน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิเล็กทรอนิกส์ และด้านการสนทนาออนไลน์ โดยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนพฤติกรรมด้านการดาวน์โหลด และด้านการใช้กระดานข่าวไม่แตกต่างกัน สำหรับนักเรียนที่เรียนช่วงชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน ในด้านการใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการดาวน์โหลด ด้านการ สนทนาออนไลน์ และด้านการใช้กระดานข่าว ยกเว้น ด้านการค้นหาข้อมูล โดยแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และด้านการเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเพศต่างกันและช่วงชั้นต่างกัน มีผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวม ไม่แตกต่างกัน

นฤมล อนุศาสนนันท์ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.Dek-d.com. มีผลวิจัยดังนี้ ชุมชนดังกล่าวก่อตัวจากเยาวชนที่ต้องการมีพื้นที่บน อินเทอร์เน็ตสำหรับกลุ่มเยาวชนได้เข้ามาแลกเปลี่ยนกันในเรื่องต่างๆ ทั้งสาระและความบันเทิง ผู้จัดทำเว็บไซต์เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน โดยไม่มีการจำกัดความหลากหลายของทัศนคติและ ข้อมูลข่าวสารที่เยาวชนสนใจ และเปิดให้ผู้ใช้งานเข้าใช้เว็บไซต์ได้อย่างอิสระภายใต้กฎและการกำกับ ดูแลร่วมกัน เนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้งานทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจและทันสมัย ผู้ผลิตเว็บไซต์มี บทบาท คือให้บริการตามความสนใจของเยาวชน และควบคุมทิศทางเนื้อหาให้ไปในทิศทางที่ เหมาะสม ถึงแม้ในปัจจุบันเว็บไซต์เข้าสู่สังคมผู้ประกอบการ แต่ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ยังมีการ กลับกรองโฆษณาบนเว็บไซต์มีให้กระทบต่อวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เว็บไซต์เป็น เว็บไซต์ชุมชนที่มีคุณภาพเหมาะสมกับเยาวชน

สำหรับการทำหน้าที่ของพื้นที่สาธารณะ พบว่า เว็บไซต์แสดงออกถึงคุณลักษณะของพื้นที่ สาธารณะสำหรับเยาวชนในเรื่องของการเป็นพื้นที่การเคลื่อนไหวทางสังคมเรื่องแอดมิชชั่น ปัจจัย สำคัญที่นำไปสู่การเคลื่อนไหวคือการเผชิญปัญหาาร่วมกัน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และบทบาทของ ผู้นำความคิด ถึงแม้การเคลื่อนไหวของเยาวชนไม่ได้นำไปสู่การแก้ไขปัญหในระดับนโยบาย แต่ สามารถกล่าวได้ว่าเว็บไซต์นี้สามารถเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นในเรื่องสิทธิของเยาวชนได้

ฤดีพร ผ่องสุภาพ (2551 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การแสวงหาข่าวสารการประชาสัมพันธ์ และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมของนิสิตนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) การ แสวงหาข่าวสารประชาสัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับทัศนคติที่มีต่อสังคมออนไลน์ 2) การแสวงหาข่าวสารประชาสัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จาก เครือข่ายสังคม 3) การแสวงหาข่าวสารประชาสัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับความพึง พอใจจากการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคม 4) ทัศนคติมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากเครือข่าย สังคมออนไลน์ 5) การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคม มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจจากการ สื่อสารผ่านเครือข่ายสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วีระ ประดิษฐ์สุวรรณ (2552 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และนักเรียนที่มีเพศ และช่วงชั้นต่างกัน มีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

อภิชาติ พูลสวัสดิ์ (2552 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อความสนุกสนาน เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความทันสมัย ได้เพื่อนใหม่ ผ่อนคลายความเครียด และภาพรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนเพื่อความสามัคคี อยู่ในระดับปานกลาง 2) นักเรียนได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการเรียน ด้านอารมณ์ และภาพรวม อยู่ในระดับมาก ส่วนผลกระทบด้านสังคม อยู่ในระดับปานกลาง 3) นักเรียนที่มีเพศต่างกันได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้านอารมณ์ สังคม และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนผลกระทบด้านการเรียนไม่แตกต่างกัน 4) นักเรียนที่เรียนอยู่ในช่วงชั้นที่ต่างกัน ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งภาพรวมและรายด้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แอนนิตรา นิราช (2552 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เครือข่ายสังคมกับการแนะแนวการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานในเว็บไซต์ hi5.com ผลการวิจัยพบว่า การใช้งานของผู้ใช้มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งาน ตามลักษณะของกลุ่มผู้ใช้งาน 5 กลุ่ม คือ กลุ่มสร้างอัตลักษณ์ทางเพศ กลุ่มแสวงหาประสบการณ์ทางเพศ กลุ่มชอบแสดงออก กลุ่มเชื่อในสิ่งลึกลับและศาสนา กลุ่มเอกลักษณ์เฉพาะตัวอิทธิพล 4 ประการ ได้แก่ อิทธิพลต่อพฤติกรรมเปิดเผยตัวตน อิทธิพลต่อความสนใจในเรื่องต่างๆ อิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เวลา และอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

บทบาทของเว็บไซต์ hi5.com ในการแนะแนวการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งาน แบ่งเป็น 4 ประเภท คือบทบาทในการสร้างตัวตนและความเป็นตัวของตัวเอง บทบาทในการสร้างสัมพันธ์ในสังคม บทบาทในการให้ความบันเทิง และบทบาทในการให้ข้อมูล การแนะแนวผู้ใช้งานมี 5 ลักษณะ คือ ลักษณะการให้ข้อมูลใหม่ ลักษณะการยืนยันข้อมูล ลักษณะการแนะแนวทางแก้ไขปัญหา ลักษณะการช่วยตัดสินใจและลักษณะการตักเตือนกระบวนการแนะแนว การดำเนินชีวิตและการปรับใช้ข้อเสนอแนะของผู้ใช้งานมี 5 กระบวนการคือ การเลือกผู้ใช้งานที่น่าสนใจ การสร้างความสนิทสนมคุ้นเคย การปรับตนเองให้ทันเหตุการณ์ การเลือกเปิดรับ และการนำไปปรับใช้แนะแนวทางการดำเนินชีวิต

ขวัญวิทย์ ตาน้อย (2553 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 19-22 ปี อยู่ชั้นปีการศึกษาที่ 4 หรือมากกว่า มีรายได้ต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดือน (จากผู้ปกครอง) เท่ากับ 8,001-10,000 บาท พักอาศัยที่หอพัก ในด้านจุดประสงค์การใช้งาน เครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ด้านเพื่อรับรู้ข่าวสาร ความรู้ ด้านเพื่อความพอใจ เพื่อประสบการณ์ ทางอารมณ์ เพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคง และสถานภาพและด้านเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีจุดประสงค์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง พฤติกรรมในการใช้งาน เครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก Facebook ใช้บริการ 7 วันต่อสัปดาห์ กิจกรรมที่ ทำ ใช้อัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพและใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในการเข้าใช้บริการ

ชนากิตต์ ราชพิบูลย์ (2553 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ผล การศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุดคือ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 49.0 ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ hi5 ร้อยละ 39.7 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบัน และเพื่อนเก่าร้อยละ 39.9 มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้ง ต่อ สัปดาห์ ร้อยละ 52.5 ใช้เครือข่ายสังคมในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ คือเล่นที่บ้านก่อนเข้านอน ร้อยละ 64.6 ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ช่วงกลางคืน (19.00น.-24.00น.) ร้อยละ 31.1 ส่วนใหญ่มีบล็อก (ข้อมูลส่วนตัว) ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 66.8 มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่จริงเป็น บางส่วน ร้อยละ 59.3 โดยใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 53.6 มีการตกแต่ง หน้าตาเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้างแต่ไม่มากร้อยละ 67.5 นานๆครั้งจึงจะเปลี่ยนการตกแต่ง ร้อยละ 78.7 มีจำนวนการใส่รูปภาพส่วนตัว 1-10 รูป ร้อยละ 38.2 ในส่วนของผลกระทบจากการใช้ บริการเครือข่ายสังคมด้านอารมณ์ สังคม และการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับน้อย (\bar{X} = 2.24) โดย ผลกระทบด้านอารมณ์อยู่ในระดับน้อย (\bar{X} = 2.36) ผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับน้อย (\bar{X} = 2.15) และผลกระทบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย (\bar{X} = 2.20) จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ บริการเครือข่ายสังคมเพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนั้นยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

ภัทรา เรื่องสวัสดิ์ (2553 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 25-30 ปี ประกอบอาชีพ พนักงานบริษัท/ ห้างร้าน เอกชน มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้ส่วนตัวมากกว่า 45,000 บาทขึ้นไป จากการศึกษา พฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมของคนวัยทำงาน พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการเข้าใช้บริการช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มีความถี่ใน การเข้าใช้ 7วัน/สัปดาห์ ใช้เวลาในการเข้าเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้ง โดย เฉลี่ย 90 นาที เปิดเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมจากที่บ้าน/ หอพัก โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาก ที่สุด กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำเป็นประจำมากที่สุด 3 อันดับแรกเมื่อเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออนไลน์ คือ สนทนากับเพื่อน Chat อัพเดทสถานะ/ ข้อมูลส่วนตัว/ รูปภาพ และหาข้อมูล/ แลกเปลี่ยนข้อมูลจำนวน 190 คน

รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมตามแนวทางการศึกษาของบริษัท Roper Strch Worldwide ได้แบ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตเป็น 6 แบบ ได้แก่ กลุ่มฐานะดีรสนิยม (Creative) กลุ่มชอบแสวงหาความสนุกสนาน (Fun Seekers) กลุ่มรักครอบครัว (Intimate) กลุ่มนักต่อสู้ดิ้นรน (Strivers) กลุ่มคนหัวเก่า (Devouts) และกลุ่มคนที่อุทิศตนเพื่อสังคม (Altruists) พบว่า คนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบรักครอบครัว (Intimate) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แสดงให้เห็นถึงกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว อาทิ กลุ่มตัวอย่างมีกิจกรรม ความสนใจ และความเห็นด้วยต่อการให้ความสำคัญกับสถาบันครอบครัว การใช้เวลาร่วมกับครอบครัว เป็นต้น ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า คนวัยทำงานที่มีอาชีพ และรายได้แตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการใช้สังคมออนไลน์แตกต่างกัน รูปแบบการดำเนินชีวิตทั้ง 6 รูปแบบซึ่งได้แก่ กลุ่มฐานะดีรสนิยม (Creative) กลุ่มชอบแสวงหาความสนุกสนาน (Fun Seekers) กลุ่มรักครอบครัว (Intimate) กลุ่มนักต่อสู้ดิ้นรน (Strivers) กลุ่มคนหัวเก่า (Devouts) และกลุ่มคนที่อุทิศตนเพื่อสังคม (Altruists) มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคม รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มชอบแสวงหาความสนุกสนาน (Fun Seekers) มีความสัมพันธ์กับความถี่ (วัน/ สัปดาห์) ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมและรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัว (Intimate) มีความสัมพันธ์กับระยะเวลา (นาทิต) ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

สมหทัย งามสุข (2553 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคระยอง ผลการวิจัยพบว่า 1)ระดับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ในภาพรวมของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคระยอง พบว่าอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.31) โดยจำแนกไปรายด้าน คือ ด้านวิชาการมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.76) ด้านความบันเทิงมีพฤติกรรมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.98) ด้านการสื่อสารมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.20) 2)เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ ทั้งตัวแปรเพศและระดับการศึกษาพบว่าไม่แตกต่างกันทั้งภาพรวมและรายด้าน

ชลลดา บุญโท (2554 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 19-20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมักจะเล่นเกมออนไลน์ในเวลา 16.01-20.00 น. สำหรับผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่าด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา ด้านการเงิน เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ด้านการศึกษาและสติปัญญา เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

รัตชกร พูลทวี (2554 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนวัดบางวัว (สายเสริมวิทย์) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนของโรงเรียนวัดบางวัว (สายเสริมวิทย์) มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตใน ด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการดาวน์โหลด และด้านการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการใช้กระดานข่าว และด้านการสนทนาออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง 2) นักเรียนของโรงเรียนวัดบางวัว (สายเสริมวิทย์) มีผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตใน ด้านการเรียน และด้านสังคม อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านครอบครัว อยู่ในระดับปานกลาง 3) นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการค้นหาข้อมูลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านอื่นๆ และภาพรวมไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่เรียนระดับชั้นการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตภาพรวม ด้านการค้นหาข้อมูล ด้านการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้านการดาวน์โหลด ด้านการสนทนาออนไลน์ และด้านการใช้กระดานข่าว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านอื่นๆ ไม่แตกต่างกัน 4) นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน และนักเรียนที่เรียนระดับชั้นการศึกษาต่างกัน มีผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตด้านครอบครัว แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านอื่นๆ และภาพรวมไม่แตกต่างกัน

อมร ไต่ะทอง (2555 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อติดตามข่าวสาร และสถานการณืบ้านเมือง และใช้เพื่ออ่านข่าวหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารออนไลน์มากกว่าเพศหญิง ขณะที่เพศหญิงส่วนใหญ่ใช้เพื่อผ่อนคลายความเครียด และใช้เพื่อติดตามข่าวสารบันเทิง ในส่วนของผลกระทบพบว่าวัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงมีความเห็นไม่แตกต่างกันว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน และส่งผลกระทบต่อปัญหาครอบครัว

สมชัย ทองดอนน้อย (2556 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบังในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน ได้แก่ ด้านวิชาการ ($\bar{X}=3.28$) ด้านสื่อสาร ($\bar{X}=3.43$) และด้านความบันเทิง ($\bar{X}=3.23$) ตามลำดับผลกระทบของพฤติกรรมใช้บริการสื่อสังคมของนักเรียนโดยภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.45$) และผลการเปรียบเทียบพบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบังด้านวิชาการ ด้านสื่อสาร และด้านบันเทิง เมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้นไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Anderson Analytics (2009 : 43) ได้ทำการสำรวจการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนอเมริกัน แยกตามกลุ่มอายุต่างๆ ได้แก่ กลุ่ม Generation Z คือ กลุ่มที่มีอายุ 13-14 ปี กลุ่ม Generation Y คือ กลุ่มที่มีอายุ 15-29 ปี กลุ่ม Generation X คือ กลุ่มที่มีอายุ 30-44 ปี และกลุ่ม Baby Boomer คือ กลุ่มที่มีอายุ 45-65 ปี โดยทำการสำรวจการใช้เว็บไซต์ Myspace, Facebook, Twitter และ LinkedIn ผลการวิจัยพบว่า กลุ่ม Generation Z และ Generation Y นิยมใช้เครือข่ายสังคม Myspace มากกว่า Facebook และกลุ่ม Baby Boomer จะมีการใช้ Facebook มากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมของแต่ละกลุ่มอายุ คือ ต้องการติดต่อกับเพื่อนเพื่อความสนุกและติดต่อกับคนในครอบครัว หรือใช้เพราะได้รับเชิญจากบุคคลที่ตนเองรู้จัก กลุ่มที่มีอายุน้อยให้ความสนใจการติดต่อกับเพื่อน ในขณะที่กลุ่มที่มีอายุมากขึ้นจะให้ความสนใจกับการติดต่อบุคคลในครอบครัว และกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมเพื่อความสัมพันธ์ทางธุรกิจ เช่น การขาย การหางาน การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจก่อนข้างน้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1,223 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 297 คน โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากตารางของ Krejcie and Morgan แล้วสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนในแต่ละชั้นปีดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง)

ระดับการศึกษา	ระดับชั้น	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.)	1	230	56
	2	185	45
	3	364	88
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)	1	214	52
	2	230	56
รวม		1,223	297

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการสำรวจพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษา โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายวงสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา ประกอบด้วย ด้านวิชาการ ด้านการสื่อสาร และด้านความบันเทิง

ตอนที่ 4 สอบถามเกี่ยวกับผลกระทบเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา ประกอบด้วย ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และด้านสังคม

เครื่องมือมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

ระดับ 5 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบมาก

ระดับ 3 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบน้อยที่สุด

3.2.2 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือจากเอกสารต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างและวิธีการสร้างแบบสอบถาม ตลอดจนแนวทางในการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยศึกษาคู่มือ เอกสาร สิ่งตีพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2. วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัยและสร้างแบบสอบถาม ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าให้ครอบคลุมกรอบแนวคิดในการวิจัย

3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมแล้วนำกลับมาปรับปรุงแก้ไข

4. ทำการปรับปรุงเครื่องมือหลังจากที่ได้รับการแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยนำแบบสอบถามปรับปรุงแก้ไขแล้วมาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. ดร. ประยูทธ อินแบน | ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายวิชาการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ |
| 2. ดร. วิไลวรรณ วงศ์จินดา | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลสุวรรณภูมิ |
| 3. รศ. อรรถพร ฤทธิเกิด | อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 4. อาจารย์ภูษณิศรา ยุงทอง | อาจารย์ประจำวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) |
| 5. อาจารย์มุนินทร์ พิภพทองคำ | อาจารย์ประจำวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) |

โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์เฉพาะโดยใช้วิธี IOC โดยใช้หลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- | | |
|----|--|
| +1 | สำหรับข้อคำถามที่แน่ใจสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ |
| 0 | สำหรับข้อคำถามที่ไม่แน่ใจสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ |
| -1 | สำหรับข้อคำถามที่แน่ใจว่าไม่สอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ |

บันทึกผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละข้อ แล้วนำไปหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ โดยกำหนดเกณฑ์ว่าผลรวมของคะแนนความคิดเห็นตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะ (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2553 : 121) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องคำถามกับนิยามคำศัพท์
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อความกับนิยามคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของทุกคำถาม อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 และ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของทุกคำถาม อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของโรงเรียนเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเนื้อหาเว็บไซต์ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม พิจารณาอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำและจัดพิมพ์ให้ถูกต้องเรียบร้อย

7. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์(ลาดขวาง) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

8. นำแบบสอบถามมาทำการตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของ Cronbach (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งมีสูตรดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล, 2542 : 150-151)

$$r_\alpha = \frac{[K]}{(K-1)} \left[1 - \frac{(\sum Si^2)}{St^2} \right]$$

เมื่อ	r_α	แทน	สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	Si^2	แทน	ความแปรปรวนของแต่ละข้อ
	$\sum Si^2$	แทน	ผลรวมค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	St^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด
	K	แทน	จำนวนข้อในแบบทดสอบ

หลังจากนำแบบสอบถามมาทำการตรวจให้คะแนน และวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถาม พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 และผลกระทบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

9. จัดพิมพ์แบบสอบถามเพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ขอนหนังสือจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) เพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนและนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยได้ดำเนินการแจกด้วยตัวเอง

2. แจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งแจ้งกำหนดการวันรับแบบสอบถามคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืน ตรวจสอบความสมบูรณ์เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละและนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย

2. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถามด้านวิชาการด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร และผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยทำการวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายชื่อ รายด้าน และนำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรในการคำนวณดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 39)

	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$	
เมื่อ \bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

และการหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มีสูตรในการคำนวณดังนี้ (รวิวรรณ ชินะตระกูล. 2542 : 179)

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

เมื่อ S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	คะแนนแต่ละตัวในชุดข้อมูล
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย

4.50 – 5.00 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบในระดับมากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบในระดับมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบในระดับปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบในระดับน้อย

0.50 – 1.49 หมายถึง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์/ผลกระทบในระดับน้อยที่สุด

3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการทดสอบสมมติฐานทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญที่ $\alpha=.05$ ทำการเปรียบเทียบโดยทดสอบ t-test แบบ Independent Sample

กรณีค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรไม่เท่ากันใช้การทดสอบ t-test Independent ชนิด Separate Variance โดยใช้สูตร (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2554 : 270)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$df = \frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{\frac{\left[\frac{S_1^2}{n_1} \right]^2}{n_1 - 1} + \frac{\left[\frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{n_2 - 1}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่า t-test ชนิด Separate Variance
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	S_2^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	n_1	แทน	จำนวนของนักเรียน-นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	จำนวนของนักเรียน-นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรณีค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรเท่ากันใช้การทดสอบ t-test ชนิด Pooled Variance โดยใช้สูตร (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2554 : 270)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) s_1^2 + (n_2 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ

t	แทน	ค่า t-test ชนิด Separate Variance
\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
S_1^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ 1
S_2^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มตัวอย่างที่ 2
n_1	แทน	จำนวนของนักเรียน-นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ 1
n_2	แทน	จำนวนของนักเรียน-นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ 2
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนที่กำหนดไว้และทำการวิเคราะห์ผลการวิจัย ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้นำเสนอในรูปแบบตาราง โดยแบ่งเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ของนักเรียน-นักศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาความถี่และค่าร้อยละ รายละเอียดดังตารางที่ 4.1- 4.3

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	189	63.64	1
2. ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	108	36.36	2
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม
ชั้นปีที่กำลังศึกษา

ชั้นปีที่กำลังศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)			
1. ชั้นปีที่ 1	56	29.63	2
2. ชั้นปีที่ 2	45	23.81	3
3. ชั้นปีที่ 3	88	46.56	1
รวม	189	100	-
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)			
1. ชั้นปีที่ 1	52	48.15	2
2. ชั้นปีที่ 2	56	51.85	1
รวม	108	100	-

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ส่วนใหญ่กำลังศึกษาปีที่ 3 จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 46.56 รองลงมา คือ กำลังศึกษาปีที่ 1 จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 29.63 และกำลังศึกษาปีที่ 2 จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 23.81 และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ส่วนใหญ่กำลังศึกษาปีที่ 2 จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 51.85 และรองลงมา คือ กำลังศึกษาปีที่ 1 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 48.15

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของนักเรียน-นักศึกษา
จำแนกตามสาขาวิชาที่ศึกษา

สาขาวิชาที่ศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. ช่างยนต์	141	47.48	1
2. ช่างกลโรงงาน	72	24.24	2
3. ช่างซ่อมบำรุง	2	0.67	7
4. ช่างเชื่อมโลหะ	25	8.42	4
5. ช่างไฟฟ้า	33	11.11	3
6. ช่างอิเล็กทรอนิกส์	21	7.07	5
7. คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	3	1.01	6
รวม	297	100	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ เป็น ช่างยนต์ จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 47.48 รองลงมา คือ ช่างกลโรงงาน จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 24.24 รองลงมา คือ ช่างไฟฟ้า จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 รองลงมา คือ ช่างเชื่อมโลหะ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.42 รองลงมา คือ ช่างอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 7.07 รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.01 และช่างซ่อมบำรุง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.67 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาความถี่ และค่าร้อยละ รายละเอียดดังตารางที่ 4.4-4.13

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ความสนใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ความสนใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. ค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการ	45	15.15	3
2. ทบทวนบทเรียน	31	10.44	4
3. เพื่อความบันเทิง	118	39.73	1
4. เรียนภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาต่างประเทศ	16	5.39	6
5. ติดต่อสื่อสาร	30	10.10	5
6. สนทนากับเพื่อน	57	19.19	2
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ ใช้เพื่อความบันเทิง จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 39.73 รองลงมา คือ สนทนากับเพื่อน จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 19.19 ค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 15.15 ทบทวนบทเรียน จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 10.44 ติดต่อสื่อสาร จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 และน้อยที่สุดที่ใช้เรียนภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาต่างประเทศ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 5.39 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา

ความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียน-นักศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. วันละ 1 ครั้ง	73	24.58	2
2. มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน	124	41.75	1
3. 2 – 3 วันต่อครั้ง	66	22.22	3
4. สัปดาห์ละครั้ง	34	11.45	4
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.5 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 41.75 รองลงมาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์วันละ 1 ครั้ง จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 24.58 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 2-3 วันต่อครั้ง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 และน้อยที่สุดใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สัปดาห์ละครั้ง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 11.45 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคม
ออนไลน์ต่อวันของนักเรียน-นักศึกษา

ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวัน	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	98	33.00	2
2. 2-4 ชั่วโมง	134	45.11	1
3. มากกว่า 4 ชั่วโมง	65	21.89	3
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.6 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวัน 2-4 ชั่วโมง จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 45.11 และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันน้อยกว่า 2 ชั่วโมง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 33.00 และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยที่สุดต่อวัน คือ มากกว่า 4 ชั่วโมง จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 21.89 ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่นักเรียน-นักศึกษาเข้าใช้
เครือข่ายสังคมออนไลน์

ช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่นักเรียน-นักศึกษา เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. 8.00 – 12.00 น.	64	21.55	3
2. 12.00 – 16.00 น.	69	23.23	2
3. 16.00 – 20.00 น.	69	23.23	2
4. 20.00 – 24.00 น.	72	24.25	1
5. 24.00 น. เป็นต้นไป	23	7.74	4
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.7 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่
ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 20.00 – 24.00 น. จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 24.25
รองลงมา คือ 12.00 – 16.00 น. จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 23.23 และ 16.00 – 20.00 น.
จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 23.23 เท่ากัน และใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 8.00 –
12.00 น. จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 21.55 ตามลำดับ และน้อยที่สุด คือ ช่วงเวลา 24.00 น.
เป็นต้นไป จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 7.74

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของสถานที่ที่นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคม
ออนไลน์

สถานที่ ที่นักเรียน-นักศึกษาเข้าใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. บ้านพักอาศัย	149	50.17	1
2. สถานศึกษา	60	20.20	3
3. ร้านอินเทอร์เน็ต	88	29.63	2
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.8 แสดงให้เห็นว่านักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง)
ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้านพักอาศัย จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 50.17 รองลงมา
ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 29.63 ตามลำดับ และ
น้อยที่สุด คือ ที่สถานศึกษา จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 20.20

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ประเภทเครื่องมือที่นักเรียน-นักศึกษาใช้ในการเข้าถึงบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

ประเภทเครื่องมือที่นักเรียน-นักศึกษาใช้ในการเข้าถึงบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. แท็บเล็ต	14	4.72	4
2. โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน	196	65.99	1
3. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC)	66	22.22	2
4. คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook)	20	6.73	3
5. อื่นๆ	1	0.34	5
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.9 แสดงให้เห็นว่านักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 65.99 รองลงมาคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC) จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook) จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 6.73 แท็บเล็ต จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.72 ตามลำดับ และน้อยที่สุด คือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.34

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ของกิจกรรมที่นักเรียน-นักศึกษาทำเป็นประจำ เมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

กิจกรรมที่นักเรียน-นักศึกษาทำเป็นประจำ เมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. สนทนากับเพื่อน (Chat)	111	37.37	1
2. อัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ	42	14.14	3
3. ค้นคว้าหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล	39	13.13	4
4. เล่นเกม/ดูวิดีโอออนไลน์/ฟังเพลงออนไลน์	90	30.30	2
5. ติดตามข่าวสาร ดารา ศิลปิน บุคคลที่มีชื่อเสียง	6	2.02	5
6. ติดตามข่าวสารของร้านค้า สินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือบริการต่างๆ	4	1.35	6
7. เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม	2	0.67	7
8. เชิญชวนให้บุคคลอื่นซื้อสินค้าหรือบริการ	2	0.67	7
9. เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่หน่วยงานจัดขึ้น	1	0.35	8
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.10 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่กิจกรรมที่นักเรียน-นักศึกษาทำเป็นประจำ เมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ มากที่สุด สันทนาการกับเพื่อน (Chat) จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 37.37 รองลงมา คือ เล่นเกม/ดูวิดีโอออนไลน์/ฟังเพลงออนไลน์ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 อัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 14.14 ค้นหาหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 13.13 ติดตามข่าวสาร ดารา ศิลปิน บุคคลที่มีชื่อเสียง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.02 ติดตามข่าวสารของร้านค้า สินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือ บริการต่างๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.35 เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.67 และเชิญชวนให้บุคคลอื่นซื้อสินค้าหรือบริการ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.67 ตามลำดับ และน้อยที่สุด คือ เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่หน่วยงานจัดขึ้น จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.35

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ประเภทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้บริการของนักเรียน-นักศึกษา

ประเภทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้บริการของนักเรียน-นักศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. Facebook (เฟสบุ๊ก)	288	22.89	1
2. Youtube (ยูทูป)	239	19.00	3
3. Hi5 (ไฮไฟฟ์)	31	2.46	9
4. Skype (สไกป์)	23	1.83	10
5. Line (ไลน์)	203	16.14	4
6. Whatsapp (วอทแอป)	43	3.42	7
7. Twitter (ทวิตเตอร์)	35	2.78	8
8. Multipliy (มัลติพลาย)	7	0.56	14
9. Linkedin (ลิงค์อิน)	14	1.11	12
10. MySpace (มายสเปซ)	8	0.64	13
11. Google (กูเกิล)	246	19.55	2
12. Hotmail (ฮอตเมลล์)	58	4.61	5
13. Gmail (จีเมลล์)	47	3.74	6
14. Window Live Messenger (วินโดว์ ไลฟ์ เมสเสจ)	16	1.27	11
รวม	1,258	100	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.11 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ใช้บริการเว็บไซต์ Facebook จำนวน 288 คน คิดเป็นร้อยละ 22.89 รองลงมา คือ Google จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 19.55 และ Youtube จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 19.00 และ Line จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 16.14 และ Hotmail จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 4.61 และ Gmail จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 3.74 และ Whatsapp จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 3.42 และ Twitter จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 2.78 และ Hi5 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 2.46 และ Skype จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 1.83 และ Window Live Messenger จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 1.27 และ LinkedIn จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 1.11 และ MySpace จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 0.64 ตามลำดับ และน้อยที่สุด คือ Multiply จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 0.56

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวน ค่าร้อยละและลำดับที่ ความชื่นชอบแหล่งบริการในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ความชื่นชอบแหล่งบริการในเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. แหล่งบริการด้านการศึกษา	121	11.97	4
2. แหล่งบริการอีเมลล์ฟรี	78	7.72	6
3. แหล่งบริการซื้อ-ขายสินค้า	43	4.26	8
4. แหล่งบริการฟรีดาวน์โหลด	153	15.15	3
5. แหล่งบันเทิง	234	23.17	1
6. สถานีวิทย์	24	2.38	10
7. แหล่งกีฬา	88	8.71	5
8. แปลภาษา	51	5.04	7
9. สันทนาการออนไลน์	176	17.43	2
10. สถานีโทรทัศน์	42	4.16	9
รวม	1,010	100	-

จากตารางที่ 4.12 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่ชื่นชอบแหล่งบันเทิง จำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 23.17 รองลงมา สันทนาการออนไลน์ จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 17.43 แหล่งบริการฟรีดาวน์โหลด จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 15.15 แหล่งบริการด้านการศึกษา จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 11.97 แหล่งกีฬา จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 8.71 แหล่งบริการอีเมลล์ฟรี จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 7.72 แปลภาษา จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 5.04 แหล่งบริการซื้อ-ขายสินค้า จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 4.26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานีโทรทัศน์ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 4.16 ตามลำดับ และชื่นชอบน้อยที่สุด คือ สถานีวิทยุ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 2.38

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวน คำร้อยละและลำดับที่ วิธีการรู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

วิธีการรู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับที่
1. รู้จักและสมัครเล่นด้วยตนเอง	203	68.35	1
2. เพื่อนแนะนำ / ชักชวน	94	31.65	2
รวม	297	100	-

จากตารางที่ 4.13 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารัตน์ (ลาดขวาง) ส่วนใหญ่รู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์สมัครเล่นด้วยตนเอง จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 68.35 และรู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเพื่อนแนะนำและชักชวน จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 31.65

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ผลการวิเคราะห์ ของพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษาผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับ และลำดับที่ รายละเอียดดังตารางที่ 4.14-4.21

ตารางที่ 4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับ และลำดับที่ของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	\bar{x}	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
ด้านวิชาการ	3.55	0.64	มาก	2
ด้านความบันเทิง	3.62	0.67	มาก	1
ด้านการสื่อสาร	3.47	0.73	ปานกลาง	3
รวม	3.54	0.58	มาก	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้มิใช่ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.14 พบว่า นักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.54$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านวิชาการ ($\bar{x} = 3.55$, S.D. = 0.64) และ ด้านความบันเทิง ($\bar{x} = 3.62$, S.D. = 0.67) อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการสื่อสาร ($\bar{x} = 3.47$, S.D. = 0.73) อยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความบันเทิง ด้านวิชาการ และ ด้านการสื่อสาร ตามลำดับ

ตารางที่ 4.15 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านวิชาการ จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านวิชาการ	\bar{x}	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
1. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งงานอาจารย์	3.38	1.03	ปานกลาง	6
2. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาเนื้อหาและรายละเอียดของวิชาเรียน	3.59	0.82	มาก	4
3. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดาวน์โหลดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเอกสาร หรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา	3.68	0.81	มาก	2
4. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด	3.47	0.94	ปานกลาง	5
5. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลประกอบงานที่ได้รับมอบหมาย	3.76	0.84	มาก	1
6. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือบทเรียน	3.64	0.82	มาก	3
7. นักเรียน-นักศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาภาษาต่างประเทศผ่านเว็บไซต์	3.31	1.13	ปานกลาง	7
รวมค่าเฉลี่ย	3.55	0.64	มาก	-

จากตารางที่ 4.15 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านวิชาการ ($\bar{X}=3.55$) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมาก จำนวน 4 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 5 นักเรียน-นักศึกษาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลประกอบงานที่ได้รับมอบหมาย ($\bar{X}=3.76$) รองลงมา คือ ข้อ 3 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดาวน์โหลดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเอกสาร หรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ($\bar{X}=3.68$) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 7 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาภาษาต่างประเทศผ่าน เว็บไซต์ ($\bar{X}=3.31$)

ตารางที่ 4.16 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านบันเทิง จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านความบันเทิง	\bar{X}	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
1. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาข้อมูลที่สนใจ เช่น ท่องเที่ยว, ดูดวงชาวนักร้องตารา	3.62	1.00	มาก	4
2. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์การดูหนังและฟังเพลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.99	0.86	มาก	1
3. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์	3.79	1.00	มาก	2
4. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการอ่านข่าวสารประจำวัน	3.52	0.96	มาก	5
5. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดูรายการย้อนหลังต่างๆ	3.64	1.04	มาก	3
6. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการฝึกร้องเพลงผ่านเว็บไซต์	3.14	1.27	ปานกลาง	6
รวมค่าเฉลี่ย	3.62	0.67	มาก	-

จากตารางที่ 4.16 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง ($\bar{X}=3.62$) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมาก จำนวน 5 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 2 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์การดูหนัง และฟังเพลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X}=3.99$) รองลงมาคือ ข้อ 3 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ ($\bar{X}=3.79$) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 6 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการฝึกร้องเพลงผ่านเว็บไซต์ ($\bar{X}=3.14$)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ด้านการสื่อสาร จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านการสื่อสาร	\bar{X}	S.D.	ระดับพฤติกรรม	ลำดับที่
1. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์	3.60	0.97	มาก	2
2. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น Chat Room, MSN, Facebook, Twitter ฯลฯ	4.07	0.90	มาก	1
3. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อ-ขายสินค้า ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.11	1.21	ปานกลาง	7
4. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเพื่อนใหม่	3.44	0.96	ปานกลาง	4
5. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งการ์ดในโอกาสต่างๆ	3.21	1.05	ปานกลาง	6
6. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาเส้นทางก่อนการเดินทาง	3.37	1.07	ปานกลาง	5
7. นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารตามความสนใจ เช่น กระดานข่าว	3.46	0.99	ปานกลาง	3
รวมค่าเฉลี่ย	3.47	0.73	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.17 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสื่อสาร ($\bar{X}=3.47$) อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมากจำนวน 2 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 5 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 2 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น Chat Room, MSN, Facebook, Twitter ฯลฯ ($\bar{X}=4.07$) รองลงมาคือ ข้อ 1 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ($\bar{X}=3.60$) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 3 นักเรียน-นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อ-ขายสินค้าผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\bar{X}=3.11$)

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

ตารางที่ 4.18 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกเป็นรายด้าน

ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ	ลำดับที่
ด้านการเรียน	3.37	0.35	ปานกลาง	2
ด้านสุขภาพ	2.99	0.43	ปานกลาง	3
ด้านสังคม	3.68	0.68	มาก	1
รวมค่าเฉลี่ย	3.35	0.28	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.18 พบว่านักเรียน-นักศึกษามีผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.35$, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการเรียน ($\bar{x} = 3.37$, S.D. = 0.35) และด้านสุขภาพ ($\bar{x} = 2.99$, S.D. = 0.43) อยู่ในระดับปานกลาง ส่วน ด้านสังคม ($\bar{x} = 3.68$, S.D. = 0.68) อยู่ในระดับมาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยคือ ด้านสังคม ด้านการเรียน และ ด้านสุขภาพ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.19 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการเรียน จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านการเรียน	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ	ลำดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษา มีโอกาสค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	3.99	0.85	มาก	1
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเวลานานอาจทำให้ เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้	3.47	0.98	ปานกลาง	5
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษา มีความรู้เรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น	3.93	0.82	มาก	2
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อการใช้เวลาอ่าน หนังสือ	2.44	0.86	น้อย	6
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษา เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น	3.81	0.88	มาก	3
6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มักขาดความรับผิดชอบ ในภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย	2.55	0.97	ปานกลาง	4
รวมค่าเฉลี่ย	3.37	0.35	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.19 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านการเรียน ($\bar{X}=3.37$) อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 2 ข้อ และอยู่ในระดับน้อย 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 1 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามีโอกาสค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ($\bar{X}=3.99$) รองลงมาคือ ข้อ 3 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามีความรู้เรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น ($\bar{X}=3.93$) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 4 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อการใช้เวลาอ่านหนังสือ ($\bar{X}=2.44$)

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านสุขภาพ จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านสุขภาพ	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ	ลำดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจส่งผลกระทบต่อสายตาเสียได้	3.89	0.97	มาก	1
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษาขาดการดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ	2.40	0.93	น้อย	8
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสาเหตุเริ่มต้นของอาการเครียดอย่างรุนแรง	2.51	1.00	ปานกลาง	6
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	2.53	1.03	ปานกลาง	5
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามีเวลาพักผ่อนน้อยลง	2.43	1.01	น้อย	7
6. นักเรียน-นักศึกษามีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	2.68	1.12	ปานกลาง	4
7. นักเรียน-นักศึกษามีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.78	0.91	มาก	2
8. นักเรียน-นักศึกษามีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.66	0.91	มาก	3
รวมค่าเฉลี่ย	2.99	0.43	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.20 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านสุขภาพ (\bar{X} =2.99) อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 3 ข้อ และอยู่ในระดับน้อย 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 1 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจส่งผลกระทบต่อสายตาเสียได้ (\bar{X} =3.89) รองลงมา คือ ข้อ 7 นักเรียน-นักศึกษามีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (\bar{X} =3.78) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้นักเรียน-นักศึกษาขาดการดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ (\bar{X} =2.40)

ตารางที่ 4.21 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับและลำดับที่ ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านสังคม จำแนกเป็นรายชื่อ

ด้านสังคม	\bar{x}	S.D.	ระดับผลกระทบ	ลำดับที่
1. เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้าง ถ้านักเรียน-นักศึกษาไม่ระมัดระวังอาจโดนล่อลวงไปในทางที่เสียหายได้	3.81	0.94	มาก	2
2. เครือข่ายสังคมออนไลน์จะทำให้ให้นักเรียน-นักศึกษาเสียเวลา ถ้านักเรียน-นักศึกษาใช้อย่างไร้ประโยชน์	3.62	0.95	มาก	4
3. เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานในลักษณะต่างๆให้บุคคลอื่นอาจเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานได้	3.86	0.89	มาก	1
4. การใช้บริการต่างๆในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างไม่ระมัดระวังอาจทำให้ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว	3.77	0.91	มาก	3
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในครอบครัวและความรับผิดชอบลดลง	3.58	0.99	มาก	6
6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนและกับคนในครอบครัวลดลง	3.56	0.99	มาก	7
7. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลก่อให้เกิดอาชญากรรมได้	3.60	1.03	มาก	5
รวมค่าเฉลี่ย	3.68	0.68	มาก	-

จากตารางที่ 4.21 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา มีผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (\bar{X} =3.68) อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่าอยู่ในระดับมาก จำนวน 7 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ข้อ 3 เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานในลักษณะต่างๆให้บุคคลอื่นอาจเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานได้ (\bar{X} =3.86) รองลงมา คือ ข้อ 1 เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้าง ถ้านักเรียน-นักศึกษาไม่ระมัดระวังอาจโดนล่อลวงไปในทางที่เสียหายได้ (\bar{X} =3.81) และน้อยที่สุด คือ ข้อ 6 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนและกับคนในครอบครัวลดลง (\bar{X} =3.56)

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา

ตารางที่ 4.22 เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนก
ตาม ระดับการศึกษา

พฤติกรรม	ปวช. (n=189)		ปวส. (n=108)		t	Sig.
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านวิชาการ	3.58	0.61	3.50	0.69	1.05	.29
ด้านความบันเทิง	3.68	0.65	3.51	0.68	2.11*	.04
ด้านการสื่อสาร	3.55	0.68	3.31	0.78	2.81*	.01
รวม	3.60	0.55	3.44	0.61	2.38*	.02

*Sig. <.05

จากตารางที่ 4.22 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ที่มี
ระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร
และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนด้านวิชาการไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.23 เปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา

ผลกระทบ	ปวช. (n=189)		ปวส. (n=108)		t	Sig.
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
ด้านการเรียน	3.38	0.36	3.34	0.33	1.05	.30
ด้านสุขภาพ	2.97	0.43	3.02	0.44	-1.04	.30
ด้านสังคม	3.70	0.63	3.67	0.75	.367	.71
รวม	3.35	0.28	3.34	0.29	.19	.86

จากตารางที่ 4.23 พบว่า นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ที่มี
ระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งภาพรวม
และรายด้านไม่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษาลักษณะพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) และเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามระดับการศึกษา

5.1.2 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียน-นักศึกษา ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

5.1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1,223 คน กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 297 คน โดยใช้เกณฑ์กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie and Morgan (พรณี ลีกิจวัฒน์. 2554 : 147) และได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

5.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการสำรวจพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษา โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับการลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา โดยแบ่งพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ออกเป็น ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านวิชาการ ด้านการสื่อสาร และ ด้านความบันเทิง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

2. ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และ ด้านสังคม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

5.1.5 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) จำนวน 297 คน ด้วยตนเองระหว่างในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557 และได้รับแบบสอบถามกลับคืน 297 ฉบับ คิดเป็น ร้อยละ 100

5.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นภาพรวม และรายด้าน
2. เปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง) ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน โดยทดสอบค่าทีชนิดสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกัน (t-test Independent Sample)

5.1.7 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง)

1. ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นักเรียน-นักศึกษา พบว่าส่วนใหญ่ นักเรียน-นักศึกษา สนใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อความบันเทิง มีความถี่ในการใช้มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้ 2-4 ชั่วโมง/ต่อวัน ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ช่วงเวลา 20.00-24.00 น. สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ บ้านพักอาศัย และนักเรียน-นักศึกษาเข้าถึงบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน รู้จักและสมัครเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเอง กิจกรรมที่ทำเป็นประจำเมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ สนทนากับเพื่อน (Chat) และ เล่นเกม/ดูวิดีโอออนไลน์/ฟังเพลงออนไลน์ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้บริการ คือ Facebook Google Youtube และ Line และแหล่งบริการในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักเรียน-นักศึกษาชื่นชอบ คือ แหล่งบันเทิง

2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียน-นักศึกษา โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.54$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านวิชาการ ($\bar{x} = 3.55$, S.D. = 0.64) และ ด้านความบันเทิง ($\bar{x} = 3.62$, S.D. = 0.67) อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการสื่อสาร ($\bar{x} =$

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.47 , S.D. = 0.73) อยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความบันเทิง ด้านวิชาการ และ ด้านการสื่อสาร

3. ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นักเรียน-นักศึกษา โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.35$, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านการเรียน ($\bar{x} = 3.37$, S.D. = 0.35) และด้านสุขภาพ ($\bar{x} = 2.99$, S.D. = 0.43) อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านสังคม ($\bar{x} = 3.68$, S.D. = 0.68) อยู่ในระดับมาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านสังคม ด้านการเรียน และด้านสุขภาพ

4. นักเรียน-นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร และภาพรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5. นักเรียน-นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) สรุปประเด็นอภิปรายดังนี้

1. ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นักเรียน-นักศึกษา พบว่าส่วนใหญ่ของนักเรียน-นักศึกษา สนใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อความบันเทิง มีความถี่ในการใช้มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้ 2-4 ชั่วโมง/ต่อวัน ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ช่วงเวลา 20.00-24.00 น. สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ บ้านพักอาศัย และนักเรียน-นักศึกษาเข้าถึงบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วย โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน รู้จักและสมัครเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเอง กิจกรรมที่ทำเป็นประจำเมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ สนทนากับเพื่อน (Chat) และ เล่นเกม/ดูวิดีโอออนไลน์/ฟังเพลงออนไลน์ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้บริการ คือ Facebook Google Youtube และ Line และแหล่งบริการในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักเรียน-นักศึกษาชื่นชอบ คือ แหล่งบันเทิง ทั้งนี้เนื่องจากในสภาพปัจจุบัน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันอย่างมาก นักเรียน-นักศึกษามีความสนใจในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น จึงทำให้นักเรียน-นักศึกษา มีลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมชัย ทองดอนน้อย (2556 : 45-49) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง พบว่าส่วนใหญ่ของนักเรียนสนใจในการใช้สื่อสังคม เพื่อความบันเทิง มีความถี่ในการใช้มากกว่า 1 ครั้ง ต่อวัน ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้ 2-4 ชั่วโมง/ต่อวัน ช่วงเวลาที่เข้าใช้สื่อสังคม คือ ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. สถานที่ที่ใช้สื่อสังคม คือ ที่บ้าน / ที่พัก และ รู้จักและสมัครเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยตนเอง และเว็บไซต์สื่อสังคมที่เข้าใช้บริการ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Facebook Google และ Youtube และแหล่งบริการในเว็บไซต์สื่อสังคมที่นักเรียนชื่นชอบ คือ แหล่งบันเทิง

2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.54$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านวิชาการ ($\bar{x} = 3.55$, S.D. = 0.64) และ ด้านความบันเทิง ($\bar{x} = 3.62$, S.D. = 0.67) อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านการสื่อสาร ($\bar{x} = 3.47$, S.D. = 0.73) อยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความบันเทิง ด้านวิชาการ และ ด้านการสื่อสาร ทั้งนี้ เนื่องจากสภาพปัจจุบันเป็นยุคแห่งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียน-นักศึกษามีความสะดวกในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามีการใช้สื่อดังกล่าวในการเรียน และในชีวิตประจำวันมากขึ้น จึงทำให้นักเรียน-นักศึกษา มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง และการสื่อสารมากขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยของ รัตขกร พูลทวี (2554 : 79) ทำวิจัยเรื่องพฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนวัดบางวัว(สายเสริมวิทย์) จังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิชาติ พูลสวัสดิ์ (2552 : 252-255) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบานคลองด่านอนุสรณ์ พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3. ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นักเรียน-นักศึกษา โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.35$, S.D. = 0.28) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านสังคม ($\bar{x} = 3.68$, S.D. = 0.68) อยู่ในระดับมาก ด้านการเรียน ($\bar{x} = 3.37$, S.D. = 0.35) และด้านสุขภาพ ($\bar{x} = 2.99$, S.D. = 0.43) อยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านสังคม ด้านการเรียน และ ด้านสุขภาพ ทั้งนี้ เนื่องจากนักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานลักษณะต่างๆ ใ้บุคคลอื่นอาจเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานได้ และเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้าง ถ้านักเรียน-นักศึกษาไม่ระมัดระวังอาจโดนล่อลวงไปในทางที่เสียหายได้ ส่วนด้านการเรียน นักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียน-นักศึกษามีผลต่อการใช้เวลาอ่านหนังสือ และด้านสุขภาพ นักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วอาจทำให้นักเรียน-นักศึกษามีเวลาพักผ่อนน้อยลง ขาดการดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ ซึ่งส่งผลกระทบได้ทั้งในทางบวกและทางลบ จึงทำให้นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับมากถึงปานกลาง สอดคล้องกับการวิจัยของ สมชัย ทองดอนน้อย (2556 : 67) ทำวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง พบว่าผลกระทบการใช้สื่อสังคม โดยภาพรวมอยู่ระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.45$, S.D. = 0.69)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง) จำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความแตกต่างกันทั้งหมด 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความบันเทิง ด้านการสื่อสาร ทั้งนี้ อาจจะเป็นเนื่องจากนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวช.) มีระยะเวลาศึกษาในหลักสูตร 3 ปี ส่วน นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) มีระยะเวลาศึกษาในหลักสูตรเพียง 2 ปี จึงอาจทำให้นักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน

ด้านความบันเทิง พบว่านักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องจากนักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดูหนังและฟัง เพลง เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์ ดูรายการย้อนหลังต่างๆ ศึกษาข้อมูลที่สนใจ อ่านข่าวสาร ประจำวัน และฝึกร้องเพลงผ่านเว็บไซต์ต่างกัน จึงส่งผลให้นักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วีระ ประดิษฐ์สุวรรณ (2552 : 97) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 พบว่าพฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้ อินเทอร์เน็ต ที่มีระดับชั้นต่างกันมีความต่างกันอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการสื่อสาร พบว่านักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องจากนักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการใช้โปรแกรมสนทนา ออนไลน์ การติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารตามความสนใจ เช่น กระดานข่าว การสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเพื่อนใหม่ การศึกษาเส้นทางก่อนการเดินทาง การส่ง การ์ดในโอกาสต่างๆ และการซื้อ-ขายสินค้า ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน จึงส่งผลให้นักเรียน- นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาวกุลิน ช้อน (2550 : 60) ที่ศึกษาวิจัยการศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการ การศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย คริสเตียน พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองระหว่างชั้นปีมีความ ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตชกร พูลทวี (2554 : 80-81) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนวัด บางวัว (สายเสริมวิทย์) จังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่านักเรียนที่มีระดับชั้นการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านวิชาการ พบว่านักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องจากนักเรียน-นักศึกษามีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลประกอบ งานที่ได้รับมอบหมาย การดาวน์โหลดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเอกสาร หรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ ศึกษา การค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือบทเรียน การศึกษาเนื้อหาและรายละเอียดของวิชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียน การแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด การส่งงานอาจารย์ และการศึกษาภาษาต่างประเทศผ่านเว็บไซต์ นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานั้นๆ ที่กำหนดไว้ โดยกิจกรรมเหล่านี้เป็นกิจกรรมที่นักเรียน-นักศึกษาต้องทำสำหรับเป็นบรรทัดฐานเดียวกัน จึงส่งผลให้นักเรียน-นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมชัย ทองคอนน้อย (2556 : 67) ที่ศึกษาวิจัยการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง พบว่าระดับชั้นปีของนักเรียนจากการใช้สื่อสังคมในภาพรวมไม่แตกต่างกัน

5. ผลการเปรียบเทียบผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียน-นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ผลวิจัยพบว่า นักเรียน-นักศึกษามีผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน เนื่องจากนักเรียน-นักศึกษาเป็นช่วงวัยรุ่น ซึ่งมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากและการขยายตัวด้านเครือข่ายกระจายครอบคลุมทุกสถานที่ นักเรียน-นักศึกษาก็สามารถเข้าถึงระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ทำให้ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อมร โต้ะทอง (2555 : 15) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของนักเรียน-นักศึกษาไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตชกร พูลทวี (2554 : 81) ที่ศึกษาวิจัยพฤติกรรมและผลกระทบใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนวัดบางวัว(สายเสริมวิทย์) จังหวัดฉะเชิงเทรา พบว่านักเรียนที่มีระดับชั้นการศึกษาต่างก็มีผลกระทบใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

5.3 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคจุฬารกรณ์ (ลาดขวาง) ซึ่งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำผลการวิจัยไปประชาสัมพันธ์ให้เห็นถึงประโยชน์และโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ให้นักเรียน-นักศึกษา ตระหนักถึงการแบ่งเวลาในการเรียนและการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวังและเหมาะสม
2. เป็นแนวทางในการเรียนการสอนและให้นักเรียน-นักศึกษา ได้รู้จักการแบ่งเวลาในการเรียนและศึกษาค้นคว้าความรู้จากเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. ควรส่งเสริมและสนับสนุน การศึกษาภาษาต่างประเทศผ่านเว็บไซต์ โดยเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น E-book และ E-learning ฯลฯ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในทุกระดับ สถานศึกษา เช่น ระดับประถม ระดับมัธยม และระดับอุดมศึกษา การได้กลุ่มตัวอย่างที่มากและทุกระดับของสถานศึกษา จะได้ข้อมูลพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน

2. ควรทำการวิจัยและติดตามพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา อย่างต่อเนื่องเพื่อนำผลการวิจัยที่ได้รับไปประชาสัมพันธ์ให้เห็นถึง ประโยชน์และโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นแนวทางป้องกันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างระมัดระวังและเหมาะสมถูกต้องไม่กระทบ ต่อผลการเรียน และการดำเนินชีวิตอย่างมี ประสิทธิภาพ



บรรณานุกรม

- กตিকা สายเสนีย์. 2551. [Online].Available :<http://stbuschool.wordpress.com/201>
- กมลชนก ศรีโสมพันธ์. 2547. “การศึกษาสภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของอาจารย์ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย,สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- กรกฎ โรจนวรรณ. 2549. *ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญวิทย์ ตาน้อย. 2553. “พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- คมกริช คำสอ. 2553. “การศึกษาสภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- จารึก ชุกิตติกุล. 2524. *เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา : ปรัชญา สาระและวิทยานิพนธ์วารสารคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีชั้นสูง*.
- จารวี ยั่งยืน. 2549. “สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาพัฒนสังคมศาสตร์. โครงการสหวิทยาการระดับบัณฑิตศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จารุวรรณ ชื่นโชติ. 2551. “พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สตรีวิทยา ๒.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- จารุวิจน์ สองเมือง. 2554. *เครือข่ายสังคมออนไลน์กับห้องเรียน* [Online].Available : www.muallimthai.com
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. 2552. *เครือข่ายสังคม* [Online].Available : <http://vcharkarn.com/varticle/41457>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เจษณี บุตรดำ. 2551. “สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการพัฒนาศาสตร์มนุษย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฉันทนา วิริยเวชกุล. 2555. “การศึกษาสังคมออนไลน์ภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” รายงานการวิจัย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. 2553. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชัชวพันธ์ สันติเดช. 2546. พฤติกรรมในการแสวงหาข้อมูล ความสามารถในการใช้ และประโยชน์ที่ได้จากเทคโนโลยีสารสนเทศของประชาชนที่เข้ารับการอบรมหลักสูตรคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาติชาย วิเรรัตน์. 2553. Facebook ทุกมุม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โชติวุฒิ อินนัตตา. 2542. เครือข่ายบริการออกแบบ [Online]. Available : <http://sites.google.com/a/thaibds.net/bdsn/download>
- ชลลดา บุญโท. 2554. “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชาญ กลิ่นซ้อน. 2550. “การศึกษาเจตคติและพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยคริสเตียน.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยีบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ถวิล เกื้อกุลวงศ์. 2530. การบริหารการศึกษามัยใหม่ : ทฤษฎีวิจัยและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- ถวิล ธาราโกชน. 2532. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และ บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. 2552. นโยบาย E-Education. กรุงเทพฯ : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. ไทยรัฐ ฉบับวันอาทิตย์ที่ 26 ตุลาคม 2553.
- ธนกรณ์ จันทา. 2554. [Online]. Available : [Twitter,com/nam_ing](https://twitter.com/nam_ing).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ธนัสถ์ เกษมไชยานันท์. 2544. “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเตอร์เน็ต.” กรุงเทพฯ . วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธิดารัตน์ จอดนอก. 2548. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์นอกเวลาราชการของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาควิชาระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- นฤมล อนุศาสนนันท์. 2551. “ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน กรณีศึกษา www.dek-d.com.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา ศรีสวัสดิ์. 2510. เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ [Online]. Available : <http://nidty9.multiply.com/reviews/item/3>
- ปรมา เจริญพคุณ. 2544. เครือข่ายคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ประพันธ์พงศ์ ใจเผื่อแผ่. 2555. “เนื้อหาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการจัดทำเว็บไซต์ เพื่อพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์.” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2520. วิจัยการศึกษา. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปัทมาภรณ์ บุญพัฒนาภรณ์. 2545. “การรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบของ อินเทอร์เน็ต : กรณีศึกษาความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน ในเขตจังหวัดสมุทรปราการ.” ปัญหาพิเศษของหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป, มหาวิทยาลัยบูรพา [Online]. Available : <http://www.veedvil.com>
- พรชัย สิงห์แก้ว. 2546. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พรรณี ลีกิจวัฒน์. 2552. วิธีการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พรรณี ลีกิจวัฒน์. 2554. วิธีการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7 กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ภัทรา เรืองสวัสดิ์. 2553. “รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร.” รายงานโครงการเฉพาะบุคคลของนักศึกษา ปริญญาโทสาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาณุวัฒน์ กองราช. 2554. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการบริหารเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มุกิตา นนทรี. 2543. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการทางระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- โยเนี่ย เย็นชา. 2556. [Online]. Available : <http://1991sailom2.blogspot.com/>.
- รัตชกร พูลทวี. 2554. “พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนวัดบางวัว (สายเสริมวิทย์).” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- รวีวรรณ ชินะตระกูล. 2542. การทำวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ที พี พรินท์
- ฤดีพร ผ่องสุภาพ. 2551. “การแสวงหาข่าวสารการประชาสัมพันธ์และความพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคม ของนิสิตนักศึกษา.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2536. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วอนชนก ไชยสุนทร. 2546. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษابริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วัชรภรณ์ สุริยาภิวัฒน์. 2542. คอมพิวเตอร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญการพิมพ์.
- วัชรินทร์ เล็บครุฑ. 2542. “พฤติกรรมการบริหารของหัวหน้าแผนก คณะวิชาช่างอุตสาหกรรม ในวิทยาลัยเทคนิค กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2553. [Online] Available: <http://th.wikipedia.org>
- วิลลสิทธิ์ ทรายางกูล. 2526 . พฤติกรรมของมนุษย์กับสภาพแวดล้อม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วีระ ประดิษฐสุวรรณ. 2552. “พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตเรียนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ เนคเทค/สวทช.2546. [Online]. Available: <http://www.nectec.or.th/index.php>
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC). 2547. ประเภทของเกม. หนังสือรอบรู้ไอที เล่ม 3. กระทรวงศึกษาธิการ. หน้า 24-25
- สมชัย ทองดอนน้อย. 2556. “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2531. จิตวิทยาสังคม : ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น
- สุวัฒนา ปัทมดิษฐ์. 2544. “พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย,มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุเกษม อิงคินันท์. 2537. “ความสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวของนักเรียนอาชีวศึกษากับการชมโทรทัศน์ : กรณีศึกษาของนักเรียนอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคนครราชสีมา.”
- สุธาวัลย์ โพธิ์ศรี. 2548. “ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตกับวัฒนธรรมวัยรุ่น ศึกษากรณีเว็บไซต์เฉลียง.” วิทยานิพนธ์สังคมศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุพรรณณี ลีอำ. 2549. “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- สมหทัย งามสุข. 2553. “พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของนักศึกษาช่างอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคระยอง.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิตสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เสถียร เหลืองอร่าม. 2527. บทบาทของโครงการสร้างงานในชนบทที่มีผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจและสังคม. กรุงเทพฯ : แสงจันทร์การพิมพ์
- อมร โต้ะทอง. 2555. “พฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อดิเทพ บุตราช. 2553. เครือข่ายสังคมออนไลน์. (Social Network).[Online]. Available : <http://km.ru.ac.th/computer/?p=199>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- อนันต์ เกตุวงศ์. 2539. หลักและเทคนิคการวางแผน. กรุงเทพฯ : คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
- อิทธิพล ปรีดีประสงค์. 2552. เครือข่ายสังคม [Online].
Available : <http://stbuschool.wordpress.com/2010>
- อภิชาติ พูลสวัสดิ์. 2552. “พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนหลวงพ่อบาน คลองด่านอนุสรณ์.” วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์. 2551. การหาเสียงเลือกตั้งด้วยอินเทอร์เน็ต [Online]. Available :
<http://www.prachatai.com/05web/th/home/15124>
- แอนนिरา นิราช . 2552. “เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการแนะนำการดำเนินชีวิตของผู้ใช้งานใน เว็บไซต์ hi5.com.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขาประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ไอลตา พรารณา. 2550. การสนทนาออนไลน์ [Online]. Available :
<http://www.learners.in.th/blogs/posts/413762>
- Anderson Analytics.(2009).[Online]. Available: <http://www.andersonanalytics.com>
- Boyd,DanahM,andEllison,icole B. (2008).“Social Network Sites :Definition,History,and Scholarship.”[Online]. Available:<http://www.jcmc.indiana.edu>.
- Webmaster-BlogGang.2551.เพิ่มระบบจัดการรูป เพื่อการใช้งานบล็อกได้อย่างคุ้มค่า. [Online].
Available:<http://www.bloggang.com/viewdiary.php>
- OKNATION. 2551. เว็บไซต์ Hi5 [Online]. Available :
<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=365887>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คำสั่งคณะกรรมการอุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ที่ ๕/๒/2556

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและ
เค้าโครงวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบสำรอง ของนางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ

เพื่อให้การเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ของนางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ รหัสประจำตัว 55631865
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ
จึงแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อปรึกษาและพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ดังต่อไปนี้

1. คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผศ.ดร.เลิศลักษณ์	กลินหอม	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ผศ.ดร.ไพฑูรย์	พิมดี	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
2. คณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

ผศ.ดร.กาญจนา	บุญภักดี	ประธานกรรมการ
ผศ.ดร.เลิศลักษณ์	กลินหอม	กรรมการ
ผศ.ดร.ไพฑูรย์	พิมดี	กรรมการ
ดร.บุญจันทร์	สีสันต์	กรรมการ
ดร.เลอลักษณ์	โอทกานนท์	กรรมการ (กรรมการภายนอก)
3. คณะกรรมการสอบสำรอง

รศ.ดร.รวีวรรณ	ชินะตระกูล	กรรมการ (อาจารย์บัณฑิตพิเศษ)
ดร.สมเกียรติ	ตันติวงศ์วณิช	กรรมการ (อาจารย์บัณฑิตประจำ)

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๕ ตุลาคม พ.ศ. 2556

(รองศาสตราจารย์ พีระวุฒิ สุวรรณจันทร์)
คณบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประกาศคณะกรรมการอุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เรื่อง ผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการอุตสาหกรรมโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ขอประกาศรายชื่อหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ ซึ่งได้รับอนุมัติเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2557 ให้ดำเนินการดังนี้

นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ รหัสประจำตัว 55631865 ให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิค จุฬารักษ์ (ลาดขวาง) (A Study of Behavior and Impact of Using Online Social Network Chulabhorn (Ladkwang) Technical College Students)” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ไพฑูริย์ พิมพ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ทั้งนี้ให้นักศึกษาค้นคว้าและเขียนวิทยานิพนธ์ โดยปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้เสร็จสิ้น ภายในเวลาที่กำหนดในระเบียบของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประกาศ ณ วันที่ 9 มกราคม พ.ศ. 2557

(รองศาสตราจารย์ไพฑูริย์ สุวรรณจันทร์)

คณบดี



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศธ 0524.04 / 0167 วันที่ 16 มกราคม 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินเพื่อการวิจัย

เรียน รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด

ด้วย นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลการกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ไพฑูรย์ พิมพ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถามและแบบประเมินนี้ว่ามีความถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของนางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมกันนี้ได้แนบแบบสอบถามและแบบประเมินมาด้วย

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ ศธ 0524.04/ 0167



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

๑๖ มกราคม 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินเพื่อการวิจัย

เรียน ดร.ประยุทธ์ อินแบน / ดร.วิไลวรรณ วงศ์จินดา / อาจารย์ภูษณิศดา ยุงทอง /
อาจารย์มุนินทร์ พักทองคำ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถามและแบบประเมิน

ด้วย นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลการกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารามณ์ (ลาดขวาง)” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ไพฑูริย์ พิมพ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถามและแบบประเมินนี้ ว่ามีความถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัยของ นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดี กำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร.081-939-9247

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0296

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

๒๙ มกราคม 2557

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ประกาศผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ฉบับ
2. แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ด้วย นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมและผลการกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)” โดยมี ผศ.ดร.เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม เป็น อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.ไพฑูริย์ พิมพ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และ ได้รับอนุมัติเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้วเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2557 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ขอความ อนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ ทดลองเครื่องมือและเก็บข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามกับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพ (ปวส.) ภายในสถานศึกษาของท่านได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์วิสุทธิ์ สุนทรกนกพงศ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร.081-939-9247

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬาภรณ์ (ลาดขวาง)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ
นักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้
เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง) จึงขอความ
ร่วมมือนักเรียน-นักศึกษา ตอบแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์ (ลาดขวาง)

ตอนที่ 2 ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์
(ลาดขวาง)

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์
(ลาดขวาง)

ตอนที่ 4 ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์
(ลาดขวาง)

ขอขอบคุณนักเรียน-นักศึกษาทุกคนที่กรุณาตอบแบบสอบถามครั้งนี้

นางสาวทิพย์วรรณ รัตน์ธำรงพรณ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์(คอมพิวเตอร์)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้วิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านลงในช่องว่างที่กำหนดให้

1. ระดับการศึกษา

- ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)

2. ชั้นปีที่กำลังศึกษา

- ปวช. 1 ปวช. 2 ปวช. 3
 ปวส. 1 ปวส. 2

3. สาขาวิชาที่ศึกษา (ตอบได้เฉพาะนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) เท่านั้น)

- ช่างยนต์ ช่างกลโรงงาน ช่างซ่อมบำรุง
 ช่างเชื่อมโลหะ ช่างไฟฟ้า ช่างอิเล็กทรอนิกส์
 คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

4. สาขาวิชาที่ศึกษา (ตอบได้เฉพาะนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) เท่านั้น)

- เครื่องกล เทคนิคการผลิต เทคนิคโลหะ
 เทคนิคอุตสาหกรรม ไฟฟ้ากำลัง คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หรือเติมข้อความตามความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านลงในช่องว่างที่กำหนดให้

5. เรื่องที่ท่านให้ความสนใจ **มากที่สุด** ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการ | <input type="checkbox"/> ทบทวนบทเรียน |
| <input type="checkbox"/> เพื่อความบันเทิง | <input type="checkbox"/> เรียนภาษาอังกฤษ หรือ ภาษาต่างประเทศ |
| <input type="checkbox"/> ติดต่อสื่อสาร | <input type="checkbox"/> สนทนากับเพื่อน |

6. ความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของท่าน

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วันละ 1 ครั้ง | <input type="checkbox"/> มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน |
| <input type="checkbox"/> 2 – 3 วันต่อครั้ง | <input type="checkbox"/> สัปดาห์ละครั้ง |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ..... | |

7. ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวัน

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 2 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 2 – 4 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> มากกว่า 4 ชั่วโมง |
|---|--|--|

8. ช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่ท่านเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 8.00 – 12.00 น. | <input type="checkbox"/> 12.00 – 16.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 16.00 – 20.00 น. | <input type="checkbox"/> 20.00 – 24.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 24.00 น. เป็นต้นไป | |

9. **สถานที่** ที่ท่านเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> บ้านพักอาศัย | <input type="checkbox"/> สถานศึกษา |
| <input type="checkbox"/> ร้านอินเทอร์เน็ต | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ..... |

10. เครื่องมือที่ท่านเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ **มากที่สุด**

- แท็บเล็ต
- โทรศัพท์มือถือ / สมาร์ทโฟน
- คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC)
- คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook)
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

11. กิจกรรมที่ท่านทำเป็นประจำ เมื่อเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ **มากที่สุด**

- สนทนากับเพื่อน (Chat)
- อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว / รูปภาพ
- ค้นคว้าหาข้อมูล / แลกเปลี่ยนข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เล่นเกม / ดูวีดีโอออนไลน์ / ฟังเพลงออนไลน์
- ติดตามข่าวสารจาก ดารา ศิลปิน บุคคลที่มีชื่อเสียง
- ติดตามข่าวสารของร้านค้า สินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือ บริการต่างๆ
- เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม
- เชิญชวนให้บุคคลอื่นซื้อสินค้าหรือบริการ
- เชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองจัดขึ้นหรือที่หน่วยงานจัดขึ้น

12. ท่านเข้าใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- Facebook (เฟสบุ๊ก)
- Youtube (ยูทูบ)
- Hi5 (ไฮไฟฟ์)
- Skype (สไกป์)
- Line (ไลน์)
- Whatsapp (วอทแอป)
- Twitter (ทวิตเตอร์)
- Multipliy (มัลติพลาย)
- Linkedin (ลิงค์อิน)
- MySpace (มายสเปซ)
- Google (กูเกิล)
- Hotmail (ฮอตเมลล์)
- Gmail (จีเมล)
- Window Live Messenger (วินโดวส์ไลฟ์ เมสเสจ)
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

13. ท่านชื่นชอบแหล่งบริการแบบไหนในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- แหล่งบริการด้านการศึกษา
- แหล่งบริการอีเมลฟรี
- แหล่งบริการซื้อ-ขายสินค้า
- แหล่งบริการฟรีดาวน์โหลด
- แหล่งบันเทิง
- สถานีวิทยุ
- แหล่งกีฬา
- แปลภาษา
- สันทนาการออนไลน์
- สถานีโทรทัศน์
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

14. ท่านรู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ท่านใช้ได้อย่างไร

- รู้จักและสมัครเล่นด้วยตนเอง
- เพื่อนแนะนำ / ชักชวน
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา
ด้านวิชาการ ด้านความบันเทิง และ ด้านการสื่อสาร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างให้ตรงกับระดับความจริงด้านพฤติกรรม ซึ่งมีให้
เลือกตอบ 5 ระดับ

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.1 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งงานอาจารย์					
1.2 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาเนื้อหาและรายละเอียดของวิชาเรียน					
1.3 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดาวน์โหลดข้อมูลเกี่ยวกับเอกสาร หรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา					
1.4 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด					
1.5 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลประกอบงานที่ได้รับมอบหมาย					
1.6 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือบทเรียน					
1.7 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาภาษาต่างประเทศผ่านเว็บไซต์					
ด้านความบันเทิง					
2.1 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาข้อมูลที่สนใจ เช่น การท่องเที่ยว, ดูดวง, ข่าวบันเทิงดารานักแสดง					
2.2 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดูหนัง และฟังเพลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์					
2.3 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ออนไลน์					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.4 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการอ่านข่าวสารประจำวัน					
2.5 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการดูรายการย้อนหลังต่างๆ					
2.6 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการฝึกร้องเพลงผ่านเว็บไซต์					
ข้อมูลจำเพาะ					
3.1 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์					
3.2 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น Chat Room , MSN , Facebook, Twitter, ฯลฯ					
3.3 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้า ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์					
3.4 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเพื่อนใหม่					
3.5 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการส่งการ์ดในโอกาสต่างๆ					
3.6 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการศึกษาเส้นทางก่อนการเดินทาง					
3.7 ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารตามความสนใจ เช่น กระดานข่าว					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา ด้าน การเรียน ด้านสุขภาพ และ ด้านสังคม

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างให้ตรงกับระดับความจริงด้านพฤติกรรม ซึ่งมีให้ เลือกตอบ 5 ระดับ

ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้าน การเรียน					
1.1 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านมี โอกาสค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม					
1.2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น เวลานานอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการ เรียนตกต่ำลงได้					
1.3 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านมี ความรู้เรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น					
1.4 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีผลต่อการ ใช้เวลาอ่านหนังสือ					
1.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น					
1.6 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มักขาดความ รับผิดชอบในภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย					
ด้าน สุขภาพ					
2.1 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และอยู่กับ หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจส่งผลต่อ สายตาเสียได้					
2.2 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่าน ขาดการดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจ					
2.3 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสาเหตุ เริ่มต้นของอาการเครียดอย่างรุนแรง					
2.4 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่าน มักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านมีเวลาพักผ่อนน้อยลง					
2.6 ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
2.7 ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
2.8 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
ด้านสังคม					
3.1 เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้าง ถ้าท่านไม่ระมัดระวังอาจโดนสอกลงไปในทางที่เสียหายได้					
3.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์จะทำให้ท่านเสียเวลา ถ้าท่านใช้อย่างไร้ประโยชน์					
3.3 เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานในลักษณะต่างๆให้บุคคลอื่น อาจเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานได้					
3.4 การใช้บริการต่างๆในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างไม่ระมัดระวังอาจทำให้ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว					
3.5 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในครอบครัวและความรับผิดชอบลดลง					
3.6 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนและกับคนในครอบครัวลดลง					
3.7 การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลก่อให้เกิดอาชญากรรมได้					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ
วัน เดือน ปีเกิด	13 มกราคม 2523
สถานที่เกิด	จังหวัดฉะเชิงเทรา
ที่อยู่ปัจจุบัน	24/5 หมู่ที่ 9 ตำบลสองคลอง อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24130
ประวัติการศึกษา	ปีการศึกษา 2545 สำเร็จการศึกษา ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันราชภัฏราชชนครินทร์ ปีการศึกษา 2557 สำเร็จการศึกษา วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	ปี 2546-2553 ตำแหน่ง ฝ่ายจัดซื้อ บริษัท โตโยต้าโม จำกัด , บริษัท โอกูมันโจว จำกัด และ บริษัท นิโตโม จำกัด ปี 2553-2555 ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนพณิชยการฉะเชิงเทรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้