



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

ปริญญา

พัฒนาสังคม

สังคมศาสตร์

สาขา

คณะ

เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

Factors Affecting the Undergraduate Students' Behavior in Using www.facebook.com

นามผู้วิจัย นางสาวดาวนภา เนาวรังษี

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์พันธุ์หญิงพนมพร พุ่มจันทร์, ปร.ค.)

ประธานสาขาวิชา

(รองศาสตราจารย์ศิริกร กาญจนสุนทร, วท.ม.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา วีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

Factors Affecting the Undergraduate Students' Behavior in Using www.facebook.com

โดย

นางสาวดาวณา เนาวรัมย์

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม)

พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คานวณภา เนาวรังษี 2555: ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิต
นักศึกษา วิทยาลัยศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) สาขาวิชาพัฒนาสังคม
คณะสังคมศาสตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อาจารย์พันธุ์หญิงพนมพร พุ่มจันทร์,
ปร.ค. 138 หน้า

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการ
เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ทรรศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก
พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม
และสัมภาษณ์แบบเจาะลึก กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี กำลังศึกษาอยู่ในเขต
กรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี และใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เป็นประจำ จำนวน 8 คน
โดยการเลือกแบบบอกรับ

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่บ่อยครั้งซึ่งมี
สาเหตุมาจากความต้องการคลายเหงา ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน อยากเล่นเกม ต้องการ
เปิดเผยตัวตน อยากรู้อยากเห็นเรื่องราวของผู้อื่นและตามกระแส ทรรศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก
ซึ่งแบ่งเป็นทรรศนคติในทางบวก และทรรศนคติในทางลบ ทรรศนคติในทางบวก ได้แก่ ไม่ต่างจากโลกจริง
เป็นสถานที่ระบายและผ่อนคลายความเครียด เป็นแหล่งรวมเพื่อน เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารและ
ความบันเทิง ช่วยทดแทนช่องทางการสื่อสารอื่น ความสนุกสนานของเกม ใกล้เคียงบุคคลที่มีชื่อเสียง
เป็นแหล่งรวมสินค้า เป็นสถานที่แสดงตัวตน และสามารถ ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวได้ ส่วนทรรศนคติ
ในทางลบของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ใช้บางรายมี พฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสม และเป็นแหล่งแพร่
ไวรัสคอมพิวเตอร์ ด้านอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนพบว่า กลุ่มดังกล่าวมีผลต่อการใช้บริการเว็บไซต์
เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก ส่วนผลกระทบที่เกิดจากการใช้บริการ มีทั้งผลกระทบทางบวก และผลกระทบ
ทางลบ ผลกระทบทางบวก คือ ทำให้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนได้สะดวกรวดเร็ว ผ่อนคลายความเครียด
ผลกระทบทางลบ คือ ทำให้สนใจสังคมรอบข้างน้อยลง ขาดความเป็นส่วนตัวมากขึ้น การใช้ภาษา
เปลี่ยนแปลงไปและทำให้พักผ่อนน้อย ก่อให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพ เช่น ปัญหาด้านสายตา นิสิต
นักศึกษาจึงควรรู้จักแบ่งเวลาในการใช้บริการให้เหมาะสม

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Dawnapa Naowarangsee 2012: Factors Affecting the Undergraduate Students' Behavior in using www.facebook.com. Master of Arts (Social Development), Major Field: Social Development, Faculty of Social Sciences. Thesis Advisor: Major Panomporn Phoomchan, Ph.D. 138 pages.

The objectives of qualitative research aimed to factors affecting to behavior of using Facebook website, attitude toward Facebook website, friend groups' influence, and effect arising out of behavior of using Facebook website, which data collected from behavior observance, and in-depth interview. Sample group, selected by snowball sampling, comprises of eight undergraduate students age between 18-21 living in Bangkok, who regularly used Facebook website.

The study founded that the sample group often uses Facebook website because need to relax from loneliness, belonging to friend group, playing game, exposing oneself, curiosity about others' life, and being in trend. The result could divide these actions into positive attitude and negative attitude. The positive attitude included being same as real world, releasing stress and relax, friends collecting site, news and entertainment collecting site, replacing other communication channels, game fun, being closer with celebrity, goods collecting site, exposing oneself and could set for privacy setting. The negative attitude included some of users' behavior was not appropriate, and computer virus for friends influence, there founded that the group had a high effect to Facebook website using. Whereas the effect to service using, there were both positive and negative effects. The positive effect included faster and more convenience for communication with friends, and relax from stress. The negative effect included less care people and society, less privacy, changing of language used and less rest causes health problem, for example, eyes health. Students therefore should learn to properly organize time for using Facebook website.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เนื่องจากความกรุณาของอาจารย์พันธุ์หญิง ดร.พนมพร พุ่มจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่างๆ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.มาตริณี รัศมีตานนท์ชัย ประธานการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.อาภรณ์พันธ์ จันทรสว่าง ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้กรุณาสอบวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะ คำแนะนำต่างๆ อันมีค่า และขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาพัฒนา สังคมทุกท่านที่อบรม สั่งสอน ถ่ายทอดวิชาความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา จนกระทั่งจบการศึกษา ผู้วิจัยรู้สึกอบอุ่นใจเป็นอย่างมาก และขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท รุ่น 52 รุ่นพี่ รุ่นน้อง สาขาพัฒนาสังคม รวมทั้งเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคน สำหรับความช่วยเหลือและ กำลังใจที่มอบให้

ท้ายที่สุดผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่ออภิรัช และคุณแม่มาลี เนาวรังษี ที่ได้อบรม เลี้ยงดู ให้ความรักความอบอุ่นและสนับสนุนผู้วิจัยในทุกด้านตั้งแต่เด็กจนโต พี่สาววันวิสาข์ น้องสาวพฤษสร เนาวรังษี คุณพฤติ พรหมพงษ์ และครอบครัว สำหรับความรัก ความห่วงใย ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะมีประโยชน์สำหรับทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องต่อไป

ดวานภา เนาวรังษี

เมษายน 2555

สารบัญ

	หน้า
สารบัญภาพ	(3)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่ได้รับ	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	5
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค	7
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ	14
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	22
แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน	27
ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ	29
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	35
ผลกระทบจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	44
ผลงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	48
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	54
พื้นที่ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย	54
ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	55
การรวบรวมข้อมูล	56
การวิเคราะห์ข้อมูล	57

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย และข้อวิจารณ์	58
ผลการวิจัย	58
ข้อวิจารณ์	103
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	115
สรุปผลการวิจัย	115
ข้อเสนอแนะ	118
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	122
ภาคผนวก	129
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	130
ภาคผนวก ข ภาพตัวอย่างส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก	133
ประวัติการศึกษา และการทำงาน	138

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	โมเดลกระบวนการทางสังคมอย่างง่ายของวัยรุ่น	25
ภาพผนวกที่		
1	หน้าแรกเว็บไซต์เฟซบุ๊ก	134
2	หน้าแรกแสดงความเคลื่อนไหวต่างๆ ของผู้ใช้บริการ	134
3	หน้าแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ	135
4	ภาพตัวอย่างการแบ่งปันข้อความ	135
5	ภาพตัวอย่างการแบ่งปันรูปภาพ	136
6	ภาพตัวอย่างการแบ่งปันคลิปวิดีโอ	136
7	ภาพตัวอย่างการสนทนาออนไลน์ในเว็บไซต์	137
8	ภาพตัวอย่างเกมในเว็บไซต์	137

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทและกลายเป็นปัจจัยที่สำคัญของสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างกว้างขวาง เพื่ออำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เป็นเครื่องมือในการหาข้อมูลเพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง การติดต่อสื่อสารระหว่างกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตจึงทำให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงเข้าถึงกันได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ทำให้เกิดเป็นสังคมรูปแบบใหม่ ที่เป็นสังคมแห่งการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) เป็นช่องทางการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน และกลายเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากทำให้บริการพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ได้มอบพื้นที่ส่วนตัว ซึ่งถือเป็นจุดยืนบนโลกออนไลน์ ทำให้ผู้ใช้สามารถแสดงตนให้เป็นที่รู้จักแก่คนทั่วไปที่อยู่ในโลกออนไลน์ มีการแสดงออก หรือมีพฤติกรรมบางอย่างในทิศทางเดียวกัน และอนุญาตให้ผู้อื่นที่ใช้บริการอยู่ในเครือข่ายเดียวกัน สามารถเข้ามาร่วมแบ่งปันประสบการณ์ แสดงความคิดเห็น หรือดูข้อมูลต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นได้ เครือข่ายทางสังคมรูปแบบนี้ จึงเปรียบเสมือนการเริ่มต้นความสัมพันธ์ของผู้ใช้บริการในลักษณะต่างๆ ทั้งที่เป็นเพื่อนกันอยู่แล้ว เพื่อนของเพื่อน เพื่อนเก่า หรือแม้กระทั่งผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็สามารถมาทำความรู้จักผ่านเครือข่ายทางสังคมการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง โดยผู้ใช้จะมีการเปิดเผยภาพ รูปถ่ายและข้อมูลส่วนตัว อีกทั้งความสนใจต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนผ่านทางเว็บไซต์ได้อย่างอิสระ เช่น การเขียนไดอารีออนไลน์ ดูหนัง ฟังเพลง การเล่นเกมออนไลน์ หรือแม้กระทั่งการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ความคิด ความรู้สึกของตน เพื่อให้ผู้ใช้บริการที่อยู่ในบัญชีรายชื่อของตนนั้น ได้เข้ามาโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นกลับมา รวมไปถึงการสนทนาออนไลน์ (Chat) ที่อยู่ภายในเว็บไซต์ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่นๆ ได้อย่างง่ายดาย และสะดวกรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งไม่ใช่แค่การรู้จักกันในกลุ่มเล็กๆ เท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดการสื่อสารถึงกันที่ครอบคลุมไปทั่วโลก เปรียบเสมือนเป็นการย่อโลกให้เล็กลง (กรองทอง เกิดนาค, 2551)

ในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถติดต่อพูดคุยกันได้หลายช่องทาง เช่น MSN Messenger ICQ GoogleTalk Hi5 และ Twitter เป็นต้น เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ได้แก่ เว็บไซต์เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งถือเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อันดับหนึ่งของโลกที่มีจำนวนสมาชิกทั้งสิ้นมากกว่า 800,000,000 คน (พ.ศ. 2554) ในประเทศไทยมีจำนวนสมาชิกประมาณ 13,600,000 คน สมาชิกส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และกลุ่มอายุที่เป็นสมาชิกมากที่สุด คือ 18-24 ปี (Facebakers, 2011)

อัตราการเติบโตของผู้ใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กในประเทศไทยรวดเร็วที่สุดเป็นอันดับที่ 2 ของโลกมากกว่าประเทศอื่นๆ ในกลุ่มอาเซียน การเจริญเติบโตของกระแสความนิยมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กเกิดขึ้นจากการใช้หลักของความต้องการในการให้ และการรับกลับ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เว็บไซต์นี้ประสบความสำเร็จ เว็บไซต์เฟซบุ๊ก มีแอปพลิเคชัน (Application) ที่หลากหลายให้เลือกใช้ ซึ่งเกิดจากการพัฒนาของทีมงานเว็บไซต์ ได้แก่ การตั้งกลุ่มผู้ที่มีความชื่นชอบเหมือนกัน การแบ่งปันรูปภาพ คลิปวิดีโอ การชักชวนให้ทำกิจกรรม การสนทนาออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ยังได้เปิดโอกาสให้นักพัฒนาแอปพลิเคชัน สร้าง สรรค์แอปพลิเคชันต่างๆ เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งให้แก่ผู้ใช้งานเว็บไซต์อีกด้วย ซึ่งปัจจุบันมีมากกว่า 52,000 แอปพลิเคชันให้เลือกใช้ และยังสามารถบอกต่อ หรือส่งต่อให้แก่บุคคลอื่นให้มาร่วมใช้แอปพลิเคชันนั้นๆ ด้วยกันได้ ซึ่งเป็นการสร้างสัมพันธภาพให้แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น โดยแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากนั้น คือ เกม ที่ทำให้ผู้ใช้หลายคนใช้เวลาอยู่กับเว็บไซต์เป็นเวลานาน (อิงค์วิดี, 2553) นอกจากนี้ช่องทางในการเข้าถึงเว็บไซต์ยังทำได้ง่าย เพราะนอกจากการใช้บริการผ่านคอมพิวเตอร์แล้ว เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ยังผนวกเข้ากับโทรศัพท์มือถือยอดนิยมในปัจจุบัน เช่น ไอโฟน (Iphone), แบล็คเบอร์รี่ (Blackberry) และกลายเป็นแอปพลิเคชันเสริมบนโทรศัพท์มือถือ ที่ช่วยสร้างแรงจูงใจการเลือกซื้อโทรศัพท์มือถือของผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์อีกด้วย โดยกลุ่มผู้ใช้ส่วนใหญ่จะอยู่ในหมู่วัยรุ่น (ประชาชาติธุรกิจ, 2553)

เนื่องจากความหลากหลายของฟังก์ชันการใช้งาน ทำให้เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นสิ่งที่วัยรุ่นไทยนิยมใช้งานกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ข้อความ การเข้าไปเล่นเกม เพื่อผ่อนคลายในเวลาว่าง เป็นต้น ที่ผ่านมามีการสำรวจพบว่าเด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมบริโภคสื่อจากระบบอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง (อิทธิพล ปรีดีประสงค์, 2553) การให้บริการทางเครือข่ายสังคมในลักษณะของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เช่นนี้ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย และสะดวกรวดเร็ว ช่วยทำให้การติดต่อสื่อสารหรือสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องง่ายขึ้น เพราะเพียงแค่เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือเพื่อเชื่อมต่อกลับ

อินเทอร์เน็ตก็ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อน หรือคนทั่วโลกได้ ภายในระยะเวลาไม่ถึง 1 นาที และยังสามารถสื่อสารหรือพูดคุยกันได้อย่างอิสระเสรี ทำให้ผู้ใช้สามารถหาข้อมูลความรู้ ข่าวสาร และความบันเทิงต่างๆ ได้ตามความต้องการของตนเอง นอกจากนี้ยังได้เจอเพื่อนใหม่ๆ เพื่อนของเพื่อน หรือเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อกันมานานหลายปี ซึ่งในโลกของความเป็นจริง โอกาสที่ได้เจอกันนั้นมีน้อยมาก ส่วนของข้อเสียที่เห็นได้ชัด คือ การหมกมุ่นมากจนเกินไป ไม่ว่าจะว่างหรือไม่ว่าง ก็ต้องคอยเข้ามาเช็คความเคลื่อนไหวภายในเว็บไซต์อยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่วัยรุ่นที่เป็นวัยกำลังศึกษาเล่าเรียน แม้กระทั่งตอนเรียนอยู่ก็อาจจะเล่นในขณะที่อาจารย์กำลังสอน ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

งานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบทางจิตวิทยาของวัยรุ่นกับกิจกรรมออนไลน์บนเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนักจิตวิทยาในแคลิฟอร์เนีย ระบุว่า วัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กมากๆ มีผลกระทบต่อประสิทธิภาพทางการเรียน เพราะพวกเขา มักจะเช็คดูเฟซบุ๊กทุกๆ 15 นาที ในระหว่างการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ความสนใจในการเรียนลดลง และมีแนวโน้มที่พวกเขาจะเกิดความหลงใหลในตัวเอง มีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและก้าวร้าว นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ทุกวันนี้ยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพของวัยรุ่น โดยปัญหาสุขภาพที่อาจเกิดในเด็กที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ความเสี่ยงเป็นโรคกระเพาะอาหาร มีปัญหานอนไม่หลับ ทำให้มีภาวะซึมเศร้ามากขึ้น และเกิดความวิตกกังวล มีปัญหาทางจิตอื่นๆ อีกด้วย อีกทั้งในปัจจุบันวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ล้วนมีแนวโน้มเกิดปัญหาด้านจิตวิทยาที่รุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะปัญหาด้านบุคลิกภาพที่สะท้อนในรูปการต่อต้านสังคม อาการจิตหวาดระแวง และอาจมีแนวโน้มหันไปพึ่งพาเหล้ายาเสพติดแอลกอฮอล์ตามมา (แฟมิลีนิวส์, 2554)

อีกทั้งในเว็บไซต์ยังไม่มีการควบคุม หรือให้ความสำคัญในการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลอย่างเพียงพอ จึงทำให้เกิดเป็นปัญหาทางสังคมอยู่บ่อยครั้ง เช่น ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองที่เกิดขึ้นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ผู้ใช้ได้รวมกลุ่มและมีการแบ่งแยกจุดยืนทางการเมืองของตนอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีการโต้แย้ง โต้เถียงกัน มีการสอดแนมพฤติกรรมหรือความคิดเห็นของ บุคคลอื่น โดยติดตามและวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ด้วยความรู้สึกของตนเอง แล้วนำข้อมูลที่เก็บไว้มาประจาน เผยแพร่ จนนำไปสู่การกีดกันทางสังคม หรือการดำเนินคดีตามกฎหมาย สร้างความเกลียดชังและปฏิเสธรกรอยู่ร่วมกันของบุคคลที่มีความคิดเห็นต่างจากตน เป็นต้น (โกวิท โพธิสาร, 2553) รวมไปถึงการแสดงออกทางความคิดอย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม การแสดงออกในเรื่องเพศ การปลอมแปลงรูปภาพ และข้อมูลส่วนตัวเพื่อให้ร้ายผู้อื่น หรือแม้กระทั่งการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่แท้จริงของตนเองจนหมด และรายงานความเคลื่อนไหวของตนผ่านทางเว็บไซต์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการเปิดทางให้กลุ่มมิชชันนารีเข้ามาทำมิชชันนารีได้ ดังที่เห็นจากข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ทั่วไป (สำนักข่าวไทย, 2553) ทั้งยังก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ที่มีพฤติกรรมในการทำความรู้จักหรือสร้างความสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า โดยมีการศึกษาพบว่าผู้ใช้บางส่วนก็รับการเพิ่มเพื่อนผ่านเฟซบุ๊กกับคนแปลกหน้าด้วยเหตุผลอื่นๆ เช่น รูปร่างหน้าตาจากรูปที่แสดงที่น่าพอใจ รับเป็นเพื่อนกับทุกคนหรือแค่ต้องการเพิ่มจำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊กเพียงเท่านั้น (เอ็มทูเอฟ, 2554)

สิ่งเหล่านี้เป็นที่น่าตระหนกกว่า การใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของวัยรุ่นสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นในโลกแห่งความเป็นจริงได้หรือไม่ เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านสังคม การเข้ากลุ่มให้เข้ากับเพื่อนในวัยเดียวกัน เพื่อนต่างเพศ เพื่อนต่างวัย รวมไปถึงการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป (สุชา จันทน์เอม, 2540)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา เนื่องจากกลุ่มนิสิตนักศึกษาจัดอยู่ในช่วงของวัยรุ่นตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อในการก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่ และอยู่ในช่วงแห่งการศึกษาเล่าเรียนวิชาที่เตรียมความพร้อมไปสู่การทำงานในอนาคต มีความคิด ทักษะคิด วิเคราะห์วิจารณ์ในการเลือกรับสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง และสามารถประเมินถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองได้ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับอาจเป็นประโยชน์ในการนำมาเป็นพื้นฐานในการวางแผนปรับปรุง หรือสร้างมาตรการที่เหมาะสมให้แก่สถานศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และพ่อแม่ผู้ปกครอง ในการดูแลบุตรหลานของตนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
4. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยอาจใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผน ปรับปรุง และเป็นข้อเสนอแนะให้แก่ผู้สร้างเว็บไซต์ เกี่ยวกับการสร้างกฎ ระเบียบ หรือมาตรการในการควบคุมที่รัดกุม เพื่อเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้ใช้บริการและสังคมให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงนำไปเป็นข้อมูลให้แก่บิดามารดา ผู้ปกครอง หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในการดูแลบุตรหลานของตน เพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยจะศึกษานิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรีที่มีอายุ 18-21 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 8 คน ที่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นประจำ และมีระยะเวลาการเป็นสมาชิกไม่ต่ำกว่า 1 ปี

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ผู้วิจัยนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการที่จะศึกษามีดังนี้

เว็บไซต์เฟซบุ๊ก หมายถึง เว็บไซต์ที่ให้บริการผู้เล่นได้ทำการสื่อสารระหว่างกันสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต ที่มีความสนใจร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง การสื่อสารผ่านเว็บไซต์ในรูปแบบของการส่งข้อความ การสนทนาออนไลน์ การเขียนไดอารี การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง การแชร์รูปภาพหรือคลิปวิดีโอ และการเล่นเกมร่วมกัน ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการทางการสื่อสารเพื่อความบันเทิง การเชื่อมความสัมพันธ์ทางการสื่อสารที่ไม่จำกัดเฉพาะการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น 2 คนเท่านั้น แต่ยังสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนอื่นๆ เข้ามาร่วมเป็นเพื่อนเพื่อทำการสนทนาโต้ตอบระหว่างกันและร่วมเล่นเกมด้วยกันได้ โดยสามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร หรือสิ่งบันเทิงต่างๆ แก่บุคคลอื่นได้ นอกจากนี้ยังมีแอปพลิเคชันต่างๆ ที่ตอบสนองการใช้งานตามความต้องการของแต่ละบุคคล รวมถึงการแสดงออกในการสร้างกลุ่มหรือเครือข่ายตามความชอบของตน

ทัศนคติ หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก ของบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ และเป็นผลมาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ที่ทำให้เกิดความรู้สึกต่อสิ่งนั้นๆ

ในรูปแบบของความชอบ หรือ ไม่ชอบ ในการวิจัยนี้แบ่งออกเป็นทัศนคติทางบวก และทัศนคติทางลบที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊ก หมายถึง การประพฤติ หรือการปฏิบัติตนของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยพิจารณาจาก ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้ง ความถี่ที่ใช้ สาเหตุที่ใช้ และพฤติกรรมต่างๆ ในขณะที่ใช้

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน หมายถึง การกำหนดพฤติกรรมของบุคคลที่มีแรงผลักดันจากกลุ่มเพื่อน เนื่องจากมีกระบวนการที่ทำให้วัยรุ่นสามารถปฏิบัติตามสมาชิกอื่นๆ ในกลุ่ม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ และสามารถอยู่ในกลุ่มนั้นๆ ได้

ผลกระทบ หมายถึง ข้อดีหรือข้อเสียที่เกิดขึ้นจากการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

นิสิตนักศึกษา หมายถึง บุคคลในวัย 18-21 ปี ที่กำลังศึกษาชั้นอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยนี้ได้แก่ กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 8 คน

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทางสำหรับการวิจัยดังนี้

1. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค
2. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
3. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
4. แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน
5. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ
6. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
7. ผลกระทบจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและแนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

การศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภค เนื้อหาในส่วนนี้จึงนำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค

Schiffman and Kanuk (1991 อ้างใน สุภรณ์ เสรีรัตน์, 2544) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคไว้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้บริโภคแสดงออกในการแสวงหาสำหรับการซื้อ การใช้ การประเมิน และการจับจ่ายใช้สอยซึ่งสินค้าและบริการที่เขาคาดหวังว่าจะทำให้ความต้องการของเขาได้รับกาตอบสนองเป็นที่พอใจ

Blackwell, Minard; and Engle (2001) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคไว้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การกระทำของบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการจัดหา

ให้ได้มาและการใช้ซึ่งสินค้าและบริการ ทั้งนี้หมายรวมถึง กระบวนการตัดสินใจซึ่งมีมาอยู่ก่อนแล้ว และซึ่งมีส่วนในการกำหนดให้มีการกระทำดังกล่าว

อูษณีย์ จิตตะปาโล และ นุตประวีณ์ เลิศกาญจนวัตติ (2544) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคไว้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง ปฏิบัติของบุคคลเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการได้รับ และการใช้ซึ่งสินค้าและบริการทางเศรษฐกิจ รวมทั้งกระบวนการของการตัดสินใจซึ่งเกิดก่อนและเป็นตัวการกำหนดปฏิบัติต่างๆ พฤติกรรมจึงเกี่ยวกับการศึกษาว่าบุคคลบริโภคอะไรที่ไหน อย่างไร และภายใต้สถานการณ์อย่างไร ที่ผู้บริโภคจะซื้อสินค้าและบริการมาบริโภค

จากความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภคที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การกระทำของผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการเลือกซื้อสินค้า หรือใช้บริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคแต่ละคน ในช่วงเวลาหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจและการแสดงออก

ลักษณะของผู้บริโภค

ผู้บริโภค (Consumer) คือ ผู้ที่มีความต้องการ (Need) มีอำนาจซื้อ (Purchasing power) ทำให้เกิดพฤติกรรมการซื้อ (Purchasing behavior) และพฤติกรรมการใช้ (Using behavior) ดังนี้ (สิทธิฤทธิ์ ชื่นฤทธิ์, 2550)

1. ผู้บริโภคเป็นบุคคลที่มีความต้องการ การที่บุคคลนั้นจะต้องมีความต้องการผลิตภัณฑ์ซึ่งบางคนถ้าไม่มีความต้องการก็ถือว่าไม่ใช่ผู้บริโภค ดังนั้นถ้าจะวัดว่าใครเป็นผู้บริโภค ต้องวัดที่ความต้องการ และความต้องการมิใช่รูปธรรม แต่เป็นนามธรรม
2. ผู้บริโภคเป็นผู้ที่มีอำนาจซื้อ ผู้บริโภคจะมีแค่เพียงความต้องการอย่างเดียวไม่ได้แต่เขาจะต้องมีอำนาจซื้อด้วย
3. การเกิดพฤติกรรมการซื้อ เมื่อผู้บริโภคมีความต้องการและมีอำนาจซื้อแล้วก็จะเกิดพฤติกรรมการซื้อ เช่น ซื้อที่ไหน เมื่อใด ใครเป็นคนซื้อ ใช้มาตรการอะไรในการตัดสินใจซื้อ ซื้อมากน้อยแค่ไหน
4. พฤติกรรมการใช้ ผู้บริโภคมีพฤติกรรมการใช้อย่างไร

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค มีดังต่อไปนี้ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550)

1. ปัจจัยด้านวัฒนธรรม (Cultural factors) เป็นปัจจัยเกี่ยวกับค่านิยม ความคิด และทัศนคติที่เกิดจากการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมระหว่างสมาชิกของกลุ่ม ปัจจัยด้านวัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยด้านวัฒนธรรม ประกอบด้วยสิ่งต่างๆ เหล่านี้

1.1 วัฒนธรรมพื้นฐาน (Basic culture) เป็นสัญลักษณ์หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยเป็นที่ยอมรับจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวกำหนดและควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมใดสังคมหนึ่ง (Etzel, Walker and Stanton, 2004 อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550) เช่น ลักษณะนิสัยของคนไทยคือการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ซึ่งเกิดจากการหล่อหลอมพฤติกรรมของสังคมไทย ทำให้มีลักษณะพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน เป็นต้น

1.2 วัฒนธรรมย่อย (Subculture) ในแต่ละวัฒนธรรมจะประกอบไปด้วยวัฒนธรรมกลุ่มย่อยที่มีความแตกต่างกันออกไป ประกอบด้วย กลุ่มเชื้อชาติ กลุ่มศาสนา กลุ่มสีผิว พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ กลุ่มอาชีพ กลุ่มย่อยด้านอายุ กลุ่มย่อยด้านเพศ

1.3 ชั้นสังคม (Social class) เป็นการแบ่งสมาชิกในสังคมออกเป็นระดับฐานะที่แตกต่างกัน โดยอาศัยตัวแปรต่างๆ อาทิ การศึกษา รายได้ อาชีพ ความมั่งคั่ง ตลอดจนแหล่งที่พักอาศัย เป็นต้น ซึ่งโดยทั่วไปสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ กลุ่มชนชั้นสูง (Upper class) กลุ่มชนชั้นกลาง (Middle class) กลุ่มชนชั้นล่าง (Lower class) ชั้นสังคมเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค โดยสมาชิกในแต่ละชั้นสังคมจะมีลักษณะค่านิยม ความสนใจ และพฤติกรรมผู้บริโภคเฉพาะอย่างที่แตกต่างกัน ซึ่งจะนำไปสู่ความชอบที่แตกต่างกันด้วย

2. ปัจจัยด้านสังคม (Social factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน และมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ประกอบด้วย กลุ่มอ้างอิง ครอบครัว บทบาทและสถานะของผู้ซื้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 กลุ่มอ้างอิง (Reference groups) เป็นกลุ่มที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับ ซึ่งจะมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อทัศนคติ ความคิดเห็น และค่านิยมของบุคคล กลุ่มอ้างอิงสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ ดังนี้

2.1.1 กลุ่มอ้างอิงทางตรง (Direct or membership groups) คือ กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางตรงต่อผู้บริโภค โดยจะมีการติดต่อกันแบบเผชิญหน้า แบ่งเป็น

ก. กลุ่มปฐมภูมิ (Primary groups) เป็นกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอแบบไม่เป็นทางการ เช่น ครอบครัว เพื่อน เป็นต้น

ข. กลุ่มทุติยภูมิ (Secondary groups) เป็นกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันแบบนานๆ ครั้งแบบเป็นทางการ เช่น กลุ่มทางศาสนา กลุ่มวิชาชีพ หรือกลุ่มทางการค้า เป็นต้น

2.1.2 กลุ่มอ้างอิงทางอ้อม (Indirect groups) คือ กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลทางอ้อมไม่ได้มีการรู้จักเป็นการส่วนตัว แบ่งเป็น

ก. กลุ่มที่ใฝ่ฝัน (Aspiration groups) หมายถึง บุคคลที่บุคคลอื่นต้องการจะเป็นเหมือน เช่น นักแสดง นักร้อง นายแบบ นางแบบ พิธีกร นักกีฬาที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

ข. กลุ่มที่ไม่พึงปรารถนา (Dissociate groups) หมายถึง กลุ่มอ้างอิงที่บุคคลไม่ต้องการจะเกี่ยวข้องกับ ซึ่งกลุ่มที่ไม่พึงปรารถนาสำหรับคนหนึ่งอาจเป็นกลุ่มที่ใฝ่ฝันสำหรับอีกคนหนึ่งก็ได้

2.2 ครอบครัว (Family) หมายถึง บุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับทางสายเลือด การแต่งงาน หรือการรับอุปการะให้เข้ามาอยู่ร่วมกัน (Etzel, Walker and Stanton, 2004 อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550) ประกอบด้วย บิดามารดา และพี่น้อง โดยสมาชิกในครอบครัวถือเป็นกลุ่มอ้างอิงทางตรงขั้นปฐมภูมิที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อทัศนคติ ความคิดเห็น และค่านิยมของบุคคล ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค

2.3 บทบาทและสถานะ (Roles and status) บุคคลจะเกี่ยวข้องกับหลายกลุ่ม เช่น ครอบครัว กลุ่มอ้างอิง องค์กร และสถาบันต่างๆ โดยจะมีบทบาทและสถานะที่แตกต่างกันในแต่ละ

กลุ่ม โดยบทบาทจะประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลถูกคาดหวังให้ปฏิบัติ ซึ่งขึ้นอยู่กับบุคคลที่อยู่รอบข้าง

3. ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal factors) การตัดสินใจของผู้ซื้อได้รับอิทธิพลจากลักษณะส่วนบุคคลของคนทางด้านต่างๆ ได้แก่ อายุ วงจรชีวิตครอบครัว อาชีพ โอกาสทางเศรษฐกิจหรือรายได้ การศึกษา ค่านิยม และรูปแบบการดำรงชีวิต โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 อายุ (Age) บุคคลที่มีอายุแตกต่างกันจะมีความต้องการในสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่มวัยรุ่นจะชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่และสิ่งที่ทันสมัย ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุจะสนใจสินค้าเกี่ยวกับสุขภาพและความปลอดภัย เป็นต้น

3.2 วงจรชีวิตครอบครัว (Family life circle) เป็นขั้นตอนการดำรงชีวิตของบุคคลซึ่งการดำรงชีวิตในแต่ละขั้นตอนเป็นสิ่งที่มอิทธิพลต่อความต้องการ ทศนคติ และค่านิยมของบุคคล ทำให้เกิดความต้องการในผลิตภัณฑ์และพฤติกรรมการใช้บริการที่แตกต่างกัน โดยมีความสัมพันธ์กับสถานภาพทางการเงินและความสนใจของแต่ละบุคคล

3.3 อาชีพ (Occupation) อาชีพของแต่ละบุคคลจะนำไปสู่ความจำเป็นและความต้องการสินค้าและบริการที่แตกต่างกัน เช่น เกษตรกรหรือชาวนาก็จะซื้อสินค้าที่จำเป็นต่อการครองชีพและสินค้าที่เป็นปัจจัยการผลิตเป็นส่วนใหญ่ เป็นต้น

3.4 รายได้ (Income) หรือสถานภาพทางเศรษฐกิจ สถานภาพทางเศรษฐกิจของบุคคลจะกระทบต่อสินค้าและบริการที่เขาตัดสินใจซื้อ สถานภาพเหล่านี้ ประกอบด้วย รายได้ การออมทรัพย์ อำนาจการซื้อ และทัศนคติเกี่ยวกับการจ่ายเงิน

3.5 การศึกษา (Education) ผู้ที่มีการศึกษาสูงมีแนวโน้มจะบริโภคผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดีมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาน้อย เนื่องจากผู้ที่มีการศึกษาสูงจะมีอาชีพที่สามารถสร้างรายได้สูงกว่าผู้ที่มีการศึกษาน้อย จึงมีแนวโน้มที่จะบริโภคสิ่งที่มีคุณภาพมากกว่า เป็นต้น

3.6 ค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิต (Value and lifestyle) ค่านิยมหรือคุณค่า หมายถึง ความนิยมในสิ่งของหรือบุคคลหรือความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ส่วนรูปแบบการดำรงชีวิต หมายถึง วิธีการดำรงชีวิตซึ่งบุคคลใช้เวลา และทรัพยากรเพื่อทำกิจกรรม โดยพิจารณาสิ่ง

ที่เขาสนใจ และความคิดเห็น ต่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเขา โดยสามารถแบ่งพฤติกรรมของผู้บริโภค ออกเป็น 8 กลุ่มดังนี้ ผู้ที่ชอบเข้าสังคม ผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิต ผู้ที่ยึดมั่นในหลักการ ผู้ที่มีความทะเยอทะยาน ผู้ที่มีความพยายาม ผู้ที่ต่อสู้ดิ้นรน ผู้ที่มีประสบการณ์ และผู้ปฏิบัติการ

4. ปัจจัยด้านจิตวิทยา (Psychological factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิด ของผู้บริโภคซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การซื้อและการใช้บริการ ประกอบด้วย

4.1 แรงจูงใจ (Motivation) เป็นอิทธิพลหรือสภาพภายในที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคล (Kerin, Hartley and Rudelius, 2004 อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550) แรงจูงใจเกิดภายในตัวบุคคล แต่อาจจะกระตุ้นจากปัจจัยภายนอก เช่น วัฒนธรรม ชั้นสังคม หรือจากเครื่องมือทางการตลาดที่นักการตลาดใช้กระตุ้นความต้องการของผู้บริโภค

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ได้จัดประเภทความต้องการออกเป็น 5 ระดับ (เดมส์คัล กทวนิช, 2547) คือ

1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐานเพื่อความอยู่รอด เช่น อาหาร น้ำ อากาศ ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น

2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety needs) เป็นความต้องการในระดับที่สูงกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอด เช่น ความต้องการความมั่นคงในการทำงาน ความต้องการได้รับการปกป้องคุ้มครอง ความต้องการความปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ เป็นต้น

3) ความต้องการด้านสังคม (Social needs) หรือความต้องการความรักและความยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นความต้องการทั้งในแง่ของการให้และการได้รับความรัก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งและเป็นที่ยอมรับของสังคม ความต้องการขั้นนี้เกิดจากธรรมชาติของความเป็นสัตว์สังคมของมนุษย์ที่ไม่ต้องการจะอยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง จึงเกิดการแสวงหาเพื่อให้ได้รับการตอบสนองทางจิตใจ โดยพยายามที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลทั้งหลาย เช่น การเอาใจใส่ช่วยเหลือ ให้ความร่วมมือ ตอบแทน การแสดงความห่วงใย เป็นต้น

4) ความต้องการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น (Esteem needs) เป็นความต้องการที่จะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้รับการเคารพยกย่องจากสมาชิกคนอื่นๆ ในสังคมว่าเป็นผู้ที่มีความรู้

ความสามารถ มีประโยชน์ มีความสำคัญ เกียรติยศ ชื่อเสียง ฐานะการเงิน และอำนาจให้กับตนเอง เพราะเรียนรู้ว่าสิ่งเหล่านี้จะสามารถตอบสนองความต้องการในขั้นนี้แก่ตนได้

5) ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองและความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (Self-actualization needs) ความต้องการในขั้นนี้ มาสโลว์ถือว่าเป็นความต้องการขั้นสูงสุดที่ทุกคนปรารถนาและมีความต้องการจะไปให้ถึงเป็นขั้นอุดมคติของบุคคลที่ทุกคนใฝ่ฝัน แต่มีบุคคลจำนวนไม่มากนักที่จะสามารถพัฒนาตนเองไปสู่ขั้นสูงสุดนี้ได้ ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลที่อยู่ในขั้นนี้จะต้องเข้าใจและตระหนักเกี่ยวกับตนเองได้ว่าเป็นผู้ที่มีความสามารถอย่างไรและมีแค่ไหน นอกจากนี้ยังต้องมีความมุ่งมั่นที่จะนำความสามารถที่ตนมีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่น และสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ดังนั้นความต้องการในขั้นนี้จึงไม่ใช่เพื่อประโยชน์ของตนเอง แต่จะคำนึงถึงประโยชน์ที่สังคมจะได้รับตามอุดมคติที่ตนตั้งไว้ เพราะฉะนั้นบุคคลที่จะสามารถพัฒนาตนเองมาถึงขั้นนี้ได้จึงได้ชื่อว่าเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แล้ว

4.2 การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลเลือกสรร จัดระเบียบ และตีความ เกี่ยวกับสิ่งกระตุ้น โดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อกำหนดภาพที่มีความหมาย หรือเป็นขั้นตอนซึ่งบุคคลตีความของสิ่งกระตุ้น โดยอาศัยการเห็นด้วยตา การได้ยินด้วยหู การได้กลิ่นด้วยจมูก การรับรู้รสด้วยลิ้น และการสัมผัสด้วยกาย

4.3 การเรียนรู้ (Learning) คือ การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของผู้บริโภค ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ หรือหมายถึงขั้นตอนซึ่งบุคคลได้นำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและพฤติกรรมผู้บริโภค โดยการเรียนรู้แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ (Cognitive) ด้านความรู้สึก (Affective) และด้านพฤติกรรม (Behavior)

4.4 ความเชื่อ (Beliefs) เป็นความคิดที่บุคคลยึดถือในใจเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Kotler and Armstrong, 2004 อ้างใน ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ, 2550) ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต และมีผลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค

4.5 ทักษะคติ (Attitudes) เป็นแนวโน้มของการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจของบุคคล หรือความรู้สึก และท่าทีของบุคคลที่มีต่อความคิดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดทัศนคติได้แก่ 1) การเรียนรู้และประสบการณ์ 2) ความรู้สึกนึกคิด 3) แนวโน้มของนิสัยหรือความพร้อมที่จะกระทำ

4.6 บุคลิกภาพ (Personality) หมายถึง นิสัยโดยรวมของบุคคลที่พัฒนาขึ้นมาในระยะยาว ซึ่งเป็นตัวกำหนดรูปแบบในการตอบโต้หรือตอบสนอง

จากทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค นั้นสามารถนำมาอธิบายร่วมกับการศึกษาวิจัยด้าน “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา” เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ที่ทำให้เกิดการจดจำ การลอกเลียนแบบตัวตนแบบที่เป็นเพื่อนสมาชิกด้วยกันที่ผู้เล่นเข้าไปดูความเคลื่อนไหวของเพื่อนหรือต้องการเอาเป็นแบบอย่าง และส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมในการใช้คอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมส่วนบุคคลที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ซึ่งมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

Allport (1937 อ้างใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) ได้อธิบายความหมายของทัศนคติโดยจำแนกรายละเอียดเป็น 5 ลักษณะย่อย ๆ คือ

1. เป็นสภาพความพร้อมทางจิตที่สร้างขึ้นโดยรับอิทธิพลจากประสบการณ์ ซึ่งอาจแสดงออกให้เห็นได้ทางพฤติกรรม
2. เป็นความพร้อมที่จะตอบสนอง คือเมื่อมีทัศนคติที่ดี หรือไม่ดีต่อสิ่งใดก็พร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้นตามลักษณะของทัศนคติที่เกิดขึ้น
3. เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นกลุ่มและจัดระเบียบไว้แล้วในตัวเอง คือ เมื่อเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดแล้วก็จะเกิดต่อเนื่องกัน และจะติดตามมาด้วยพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กัน
4. เป็นสิ่งที่เกิดจากประสบการณ์ หมายความว่าประสบการณ์มีส่วนช่วยในการสร้างทัศนคติที่ดีหรือไม่ดี
5. เป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่แสดงออก

Silverman (1971 อ้างใน จำรอง เงินดี, 2552) กล่าวว่า ทักษะคติ หมายถึง ความโน้มแน้วที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2534) กล่าวว่าไว้ว่า ทักษะคติ หมายถึง ความคิดเห็นซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ เป็นส่วนที่พร้อมจะมีปฏิกิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก

ศักดิ์ไทย สุริกิจบวร (2545) ได้ให้ความหมายของทักษะคติไว้ว่า ทักษะคติ หมายถึง สภาวะความพร้อมทางจิตที่เกี่ยวเนื่องกับความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มของพฤติกรรมบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และสภาวะความพร้อมทางจิตนี้จะต้องอยู่นานพอสมควร

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2546) ได้ให้ความหมายของทักษะคติไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึก ความเชื่อ และแนวโน้มของพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อบุคคลหรือสิ่งของ หรือความคิดใดก็ตามในลักษณะการประเมินค่า ส่วนความรู้สึก ความเชื่อ และแนวโน้มของพฤติกรรมนี้ต้องคงอยู่นานพอสมควร

ศักดิ์สิทธิ์ พินิจชัย (2547) ได้ให้ความหมายของทักษะคติไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆ ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในลักษณะ ชอบ ไม่ชอบ อาจเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย พอใจ ไม่พอใจ ต่อสิ่งใดๆ ในลักษณะเฉพาะตัวตามทิศทางของทักษะคติที่มีอยู่และจะทำให้เป็นตัวกำหนดแนวทางของบุคคลในการที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนอง

กล่าวโดยสรุป ทักษะคติ หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก ของแต่ละบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น และเป็นผลมาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรม หรือปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งนั้นๆ ในรูปแบบของความชอบหรือไม่ชอบ

องค์ประกอบของทักษะคติ

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย (2549) ได้กล่าวไว้ว่าบุคคลจะมีทักษะคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นวัตถุ สิ่งของ ความคิดหรือบุคคลก็ตาม ล้วนแต่ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ประการ คือ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรม ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความคิด ประกอบด้วยองค์ความรู้ทั้งหมดที่บุคคลมีอยู่ หรือ ประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นเป้าหมายของทัศนคติ และได้รับรู้ข้อเท็จจริง ได้รับความรู้ รวมถึงความเชื่อต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นเพิ่มเติมขึ้น
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก ประกอบด้วยความรู้สึกและอารมณ์ของบุคคลนั้นต่อ เป้าหมายของทัศนคติ ซึ่งเป็นการประเมินค่าความรู้สึกทางบวก ได้แก่ ชอบ พอใจ เห็นใจ หรือ ความรู้สึกเชิงลบ ได้แก่ ไม่ชอบ ไม่พอใจ กลัว รังเกียจ ซึ่งจะสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านความรู้ เกี่ยวกับสิ่งนั้น
3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม ประกอบด้วยความพร้อมของบุคคลที่จะตอบสนอง หรือ แนวโน้มที่จะแสดงออก ต่อเป้าหมายของทัศนคติเมื่อมีการประมวลความรู้ และประเมินค่า ความรู้สึกต่อสิ่งนั้นแล้ว โดยพฤติกรรมจะแสดงออกได้สองลักษณะ คือ พฤติกรรมทางบวก ได้แก่ การยอมรับ สนับสนุน เข้าใจ ช่วยเหลือ ส่งเสริม และพฤติกรรมทางลบ ได้แก่ การทำลาย ขัดขืน ต่อผู้ ถอยหนี

องค์ประกอบของทัศนคติ 3 ประการนี้ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยองค์ประกอบ หนึ่งจะส่งผลให้เกิดองค์ประกอบอื่นๆ ตามมา เช่น องค์ประกอบด้านความรู้สึกนึกคิด จะแสดง ออกเป็นความเชื่อ และมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบทางด้านความรู้สึก ซึ่งเกิดจากการประเมินเรื่องใด เรื่องหนึ่ง เมื่อมีความเชื่อต่อเรื่องดังกล่าวแล้วจะส่งผลต่อองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม อันเป็น แนวโน้มที่จะส่งผลออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด

ลักษณะของทัศนคติ

งามตา วานินทานนท์ (2537) กล่าวว่า องค์ประกอบทั้งสามของทัศนคติ มีลักษณะร่วมกัน 2 ประการคือ การมีทิศทางและปริมาณขององค์ประกอบนั้น ๆ

1. ทิศทาง (Direction) ทัศนคติมี 2 ขั้ว หรือ 2 ทิศทาง หมายถึง การประเมินค่าการรู้จัก การ รู้สึกและการพร้อมกระทำ ไปในทางที่เป็นบวกหรือลบ ซึ่งหมายถึงดีหรือเลว ชอบ พอใจ ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ การพร้อมที่จะให้การสนับสนุนหรือช่วยเหลือ หรือการพร้อมที่จะทำลายหรือ ขัดขวาง

2. ปริมาณ (Magnitude) หมายถึง ความเข้มข้นหรือปริมาณความรุนแรงของทัศนคติที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปในทางบวกหรือลบ นั่นคือ บุคคลอาจมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างรุนแรงมาก แต่มีทัศนคติต่ออีกสิ่งหนึ่งเพียงบางเบา ทั้งนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับความสำคัญของสิ่งนั้น หรือขึ้นอยู่กับความเกี่ยวพันของบุคคลต่อสิ่งนั้น เช่น พุทธศาสนามีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนิกชนมาก คนเหล่านี้จึงมีทัศนคติที่ดีต่อพุทธศาสนาอย่างเข้มข้นหรือรุนแรง เป็นต้น

ทิตยา สุวรรณะชญ (2520) ให้ความเห็นว่า ทัศนคติมีลักษณะสำคัญ 4 ประการคือ

1. ทัศนคติเป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ (Predisposition to response) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าเป็นสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง
2. ทัศนคติจะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistent overtime) แต่มิได้หมายความว่า จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง
3. ทัศนคติเป็นตัวแปรแฝงที่นำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับความรูสึกนึกคิด ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
4. ทัศนคติมีคุณสมบัติของแรงจูงใจในอันที่จะทำให้บุคคลประเมินและเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วยจะเห็นได้ว่า ลักษณะของทัศนคตินั้นประกอบด้วย ทิศทาง และปริมาณ โดยทัศนคติจะเป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมได้ตอบ มีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา และเป็นแรงจูงใจในอันที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมของบุคคลด้วย

การเกิดทัศนคติ

ทัศนคติเป็นเรื่องของการเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม โดยมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติดังที่ จาร์อง เงินดี (2552) เสนอไว้ ดังนี้

1. วัฒนธรรม วัฒนธรรมเป็นเรื่องของสิ่งต่างๆ ที่แต่ละคนยอมรับในสังคมเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณี ความเมตตากรุณาและค่านิยมในสังคมนั้นๆ โดยวัฒนธรรมที่ต่างกันย่อมเป็นตัวหล่อหลอมความคิดและทัศนคติของบุคคลให้แตกต่างกัน

2. ครอบครัว ครอบครัวถือว่าเป็นแหล่งแรกสุดในการให้การเรียนรู้ทางสังคม พ่อแม่มีอิทธิพลสูงสุดเป็นผู้สร้างวัฒนธรรมขึ้นมาแล้วก็ถ่ายทอดทัศนคติทางวัฒนธรรมไปยังเด็ก ภายในครอบครัวจะมีขบวนการเลียนแบบในรูปของการเรียนรู้ทางสังคม เด็กจะจดจำทัศนคติส่วนใหญ่ของพ่อแม่โดยเฉพาะทัศนคติด้านคุณธรรม พ่อแม่ที่มีความรักใคร่เอาใจใส่ต่อเด็กมีแนวโน้มจะเป็นตัวแบบของการเลียนแบบได้มากกว่า

3. กลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนเริ่มตั้งแต่กลุ่มเพื่อนเล่นตอนเด็กๆ กลุ่มเพื่อนในสถาบันการศึกษา ตั้งแต่อนุบาลจนถึงมหาวิทยาลัยและรวมไปถึงกลุ่มทำงาน ที่มีลักษณะต่างๆ ทัดเทียมกันทางสังคม เมื่อเด็กโตขึ้น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ต่อทัศนคติของเขาโดยเขาจะไว้วางใจเพื่อนต่อการแนะนำตัดสินใจ กลุ่มเพื่อนจะค่อยๆ กลายเป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุดในด้านความคิดเห็นและการกระทำ นอกจากกลุ่มเพื่อนแล้ว กลุ่มอ้างอิง ก็มีอิทธิพลอีกทางหนึ่งในการสร้างทัศนคติ กล่าวคือ วัยรุ่นกลุ่มอ้างอิงจะเป็นพ่อแม่พี่น้อง พ่อเป็นวัยรุ่นจะเปลี่ยนไปเป็นกลุ่มเพื่อนหรือคารา ในวัยทำงาน ก็จะเป็นกลุ่มคนที่ทำงานด้วยกัน หรือกลุ่มคนที่สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งคล้ายกับตน

4. สื่อมวลชน สื่อมวลชนประกอบด้วย วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสารต่างๆ บุคคลในสังคมย่อมต้องการบริโภคสื่อมวลชนต่างๆ เหล่านี้ และเป้าหมายของสื่อเหล่านี้ก็คือ ต้องการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และโฆษณาเพื่อพยายามเปลี่ยนทัศนคติให้ไปยอมรับหรือนิยมต่อสิ่งต่างๆ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เขาต้องการอิทธิพลของสื่อมวลชนนั้นถือว่ามีมากในลักษณะของเรื่องราวที่บุคคลไม่คุ้นเคยมาก่อนและการเสนอข้อมูลของสื่อมวลชนโดยผู้บริโภคได้รับข่าวสารเป็นแหล่งแรก

5. ประสบการณ์ส่วนตัว นักจิตวิทยาให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ได้รับย่อมแตกต่างกันออกไป บางคนได้พบเห็นกันบ่อยๆ ก็เป็นช่องทางก่อเกิดทัศนคติที่ดีต่อกันได้ แม้จะเป็นคนต่างถิ่นต่างชาติก็ตาม ในอีกส่วนหนึ่งกลุ่มจิตวิเคราะห์เน้นเรื่องประสบการณ์วัยเด็กว่ามีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ รวมทั้งการพัฒนาทัศนคติด้วย ประสบการณ์ของบุคคลที่รุนแรงหรือฝังใจย่อมทำให้บุคคลนั้นมีทัศนคติแตกต่างออกไป

Gordon Allport (1975) ได้ให้ความเห็นเรื่อง ทัศนคติ เกิดจากสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. การเรียนรู้ เช่น เด็กเกิดใหม่จะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับ วัฒนธรรม และประเพณี จากบิดามารดา ทั้งโดยทางตรง และทางอ้อม

2. ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง คือ แยกสิ่งใดดี ไม่ดี เช่น ผู้ใหญ่กับเด็กจะมีการกระทำที่แตกต่างกัน

3. ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมีทัศนคติไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคนมีทัศนคติที่ดีต่อครูคนเดียวกันนั้น เพราะเคยพุดชมเชยตนเสมอ

4. การเลียนแบบ หรือ รับเอาทัศนคติของผู้อื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับ ทัศนคติของบิดามารดา หรือ ครูที่ตนนิยมชมชอบมาเป็นทัศนคติของตนได้

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2538) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติว่า มีการเรียนรู้ซึ่งได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวและแหล่งข้อมูลอื่น และบุคลิกภาพจะทำให้เกิดความรู้สึกทั้งการความคิดและอัตราความเร็วซึ่งทัศนคติจะมีการเปลี่ยนแปลง

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ทองจุล ชันขาว (2528 อ้างใน รถพล เอื้อสกุลเกียรติ, 2550) กล่าวว่า การที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลหนึ่งๆ นั้น มี 4 วิธีด้วยกัน คือ การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม การสร้างความหวังใหม่ การใช้อิทธิพลกลุ่ม และการใช้องค์ประกอบแทรกซ้อน

1. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม ทำได้โดยการใช้ข้อมูลอย่างใหม่ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้คิด ซึ่งจะมีผลถึงอารมณ์และการปฏิบัติของบุคคลด้วย

2. การสร้างความหวังใหม่ วิธีการนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับหลังจากการทำตามวิธีการใหม่

3. การใช้อิทธิพลกลุ่ม คนเราต้องเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งและต้องการการยอมรับของกลุ่มนั้นด้วย ดังนั้น อิทธิพลของกลุ่มจึงมีผลเป็นอย่างมากต่อทัศนคติของบุคคล

4. การใช้องค์ประกอบแทรกซ้อน องค์ประกอบแทรกซ้อนในที่นี้หมายถึง ลักษณะนิสัยของแต่ละคน มาตรฐานของสังคม และผลต่อเนื่องซึ่งเกิดมาจากการทำตามกิจกรรมนั้นๆ

สุชา จันทน์อม (2540) กล่าวว่าทัศนคติบางอย่างพอที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าเป็นไปได้ในทางที่จะทำให้บุคลิกภาพเสื่อมเสีย นักจิตวิทยาได้แนะนำวิธีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ 3 ประการ ดังนี้คือ

1. การชักชวน (Persuasion) มีบุคคลจำนวนมากที่สามารถปรับปรุงทัศนคติ หรือเปลี่ยนทัศนคติของตนเสียใหม่หลังจากได้รับคำแนะนำ หรือคำอธิบายให้ทราบความจริง อาจจะเลิกกลัวได้

2. การเปลี่ยนกลุ่ม (Group change) กลุ่มที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติของบุคคลมาก ฉะนั้นหากจะเปลี่ยนทัศนคติของบุคคล อาจจะลองเปลี่ยนกลุ่มสมาชิกดูอาจช่วยได้ เช่น เด็กที่ขี้เกียจเรียนหนังสือ เพราะอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่ขี้เกียจเรียน ถ้าหากจัดกลุ่มเสียใหม่ให้ย้ายไปอยู่กับกลุ่มที่ขยันเรียน เด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนมาขยันเรียนตามกลุ่มที่ตนอยู่ก็ได้

3. การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นการชักชวนให้บุคคลหันมาสนใจหรือรับรู้ โดยการสร้างสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เช่น ตั้งชื่อแปลกๆ เพื่อให้คนสนใจ ใช้ภาษาแปลกๆ อ้างว่าเป็นพวกเดียวกันเพื่อให้คนทั่วไปสนใจและเข้ามาหา

Kelman (1967) เสนอกระบวนการที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ คือ

1. การยินยอม (Compliance) เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับอิทธิพลของผู้อื่น เพราะต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อตนในทางที่ต้องการ

2. การลอกเลียนแบบ (Identification) จะเกิดขึ้นจากการที่บุคคลยอมรับอิทธิพลของบุคคลอื่นเพราะต้องการสร้างพฤติกรรมของตนให้เหมือนกับบุคคลในสังคม

3. การที่บุคคลยอมรับพฤติกรรมในสังคมที่เหมาะสมกับค่านิยมที่มีอยู่ในตัวเราแล้ว (Internalization)

ความสัมพันธ์ของทัศนคติกับพฤติกรรม

ความเชื่อมโยงระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรมถือได้ว่า ทัศนคติเป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่การก่อเกิดพฤติกรรมได้ จากการศึกษาของ Fishbein and Ajzen (1975 อ้างใน Taylor et al., 2000) ที่ได้เสนอทฤษฎีการกระทำที่มีเหตุผล โดยพยายามที่จะระบุถึงปัจจัยที่กำหนดความสอดคล้องของทัศนคติกับพฤติกรรม โดยเชื่อว่าคนเรามีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเจตนาหรือความตั้งใจ ซึ่งเจตนาหรือความตั้งใจนี้สามารถคาดเดาได้จาก 2 ตัวแปร คือ ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมหนึ่ง และบรรทัดฐานทางสังคมของบุคคลนั้น เป็นต้น

วิรัช ลภรัตนกุล (2542) ได้แบ่งทัศนคติออกเป็น 3 ประเภท ตามการแสดงออกของบุคคลได้แก่

1. ทัศนคติในทางบวก (Positive attitude) เป็นทัศนคติที่ชักนำบุคคลให้แสดงพฤติกรรมในด้านดีต่อบุคคล เรื่องราวหรือสิ่งต่างๆ ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี และความร่วมมือในทุกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ และนับเป็นพื้นฐานที่ดีในการยอมรับความคิดหรือข้อมูลใหม่ๆ
2. ทัศนคติในทางลบ (Negative attitude) เป็นทัศนคติหรือความรู้สึกที่ไม่ดีต่อบุคคล เรื่องราวหรือสิ่งต่างๆ มักเกิดขึ้นร่วมกับความไม่พอใจและความแตกแยก (ในกรณีต่อองค์กร) ทัศนคติด้านลบนี้จะก่อให้เกิดอคติขึ้นในใจของบุคคล นำไปสู่การคว่นสรุปตัดสินใจในเรื่องต่างๆ แม้จะยังไม่มีความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างถ่องแท้ก็ตาม
3. ทัศนคตินิ่งเฉย (Passive attitude) บางครั้งบุคคลอาจไม่มีความคิดเห็นในเรื่องนั้นอย่างสิ้นเชิงก็เป็นได้ ส่วนใหญ่มักมีสาเหตุมาจากความห่างไกลจากผลกระทบที่เกิดขึ้นหรือขาดข้อมูลที่ชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ

เมื่อบุคคลมีข้อมูลโดยตรงต่อสิ่งใดแล้วทัศนคติของเขาต่อสิ่งนั้นก็ชัดเจนขึ้นด้วยการเพิ่มข้อมูลเหล่านั้น อย่างไรก็ตามหากความรู้ในเรื่องนั้นๆ ของบุคคลที่มีน้อยหรือไม่ชัดเจนเขาก็อาจลงความเห็นโดยการสังเกตจากพฤติกรรมของตนเอง และสถานการณ์แวดล้อม

โดยสรุปแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ทัศนคติเป็นเครื่องบ่งชี้ความคิดเห็น ความรู้สึกของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง การเกิดของทัศนคติเกิดจากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันไปในแต่ละ

บุคคล จากทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดเกี่ยวกับทัศนคติ มาเป็นกรอบในการศึกษาว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีทัศนคติเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ว่าเป็นอย่างไร อาจเป็นทัศนคติในทางบวก ทางลบ หรือนิ่งเฉย

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของวัยรุ่น

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539) กล่าวว่า วัยรุ่น หมายถึง วัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ ซึ่งต้องมีการปรับตัวจากระบบเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่วัยที่มีการเจริญเติบโตเพียงด้านร่างกายอย่างเดียว แต่รวมถึงการเจริญเติบโตทางสังคมภายใต้กรอบแห่งประเพณีวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น

สุชา จันทน์เอม (2540) ได้ให้ความหมายไว้ว่า วัยรุ่น คือ วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็กเป็นวัยที่ก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่ที่ไม่มีการกำหนดแน่นอนว่าจะเริ่มได้เมื่อไร หรือสิ้นสุดเมื่อไร แต่สามารถใช้การเปลี่ยนแปลงทางรูปร่างและทางร่างกายเป็นตัวกำหนดที่สำคัญ และถ้ากำหนดว่าเมื่อใด ให้ถือเอาตอนที่เด็กหญิงเริ่มมีประจำเดือน และมีขนขึ้นในที่ลับ ส่วนเด็กชายถือเอาตอนที่มีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์และมีการหลั่งน้ำกาม

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2540) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสำคัญ เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์ สังคม และสติปัญญา สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายภายนอก เช่น ความสูง ผิวหนัง รูปร่างหน้าตา และการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกาย ซึ่งเป็นผลมาจากอิทธิพลของฮอร์โมนในร่างกาย การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตเจอนั้น วัยรุ่นจะมีอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อารมณ์ไม่คงที่ แปรปรวน สับสน อ่อนไหว ควบคุมอารมณ์ไม่ค่อยได้ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงลักษณะอื่นๆ เช่น ค่านิยม การแสวงหาเอกลักษณ์ ความสนใจเพศตรงข้าม วัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนเป็นหลัก และเพื่อนจะเป็นผู้ที่มีอิทธิพลมากที่สุด

ช่วงอายุของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีลำดับขั้นพัฒนาการแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้ (สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม, 2521 อ้างใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

1. ระยะเวลาเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (Puberty) เริ่มตั้งแต่อายุ 13-15 ปี เป็นระยะที่ร่างกายเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย สำหรับเด็กหญิงนั้นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญของร่างกายอย่างเต็มที่ ก็คือ การมีประจำเดือนครั้งแรก ส่วนเด็กชายนั้น ไม่มีลักษณะบ่งแน่ชัด เช่นเด็กหญิง แต่เราอาจจะสังเกตได้จากสิ่งเหล่านี้ คือ การหลั่งอสุจิในครั้งแรก การมีขนขึ้นตามอวัยวะเพศ นอกจากนี้ น้ำเสียงที่พูดคุยยังเปลี่ยนไปจากเดิม คือ ห้าวขึ้น และมีลักษณะที่เรียกว่า แดกพาน เด็กหญิงนอกจากจะมีประจำเดือนครั้งแรกแล้ว ปรากฏว่าสัดส่วนต่างๆ ของร่างกายยังเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางด้านอวัยวะและการเจริญเติบโตของทรวงอก เนื่องจากผลของฮอร์โมนไปบำรุงมากขึ้น ในระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นนี้เป็นระยะที่เดือนให้เราเห็นวาระของวัยรุ่นได้ใกล้เข้ามาแล้ว

2. ระยะเวลาวัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence) เริ่มตั้งแต่อายุ 15-18 ปี จะเป็นช่วงเปลี่ยนนานพอสมควร โดยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในร่างกาย จิตใจ และความนึกคิด การเจริญเติบโตในระยะวัยรุ่นนี้ปรากฏว่ามีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป ในด้านร่างกายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น ส่วนในด้านจิตใจนั้นส่วนใหญ่เป็นผลพลอยได้มาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนมักไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และด้วยเหตุผลนี้ทำให้เราเข้าใจได้ว่า เหตุใดเด็กบางคนถึงแม้ว่าจะมีอายุในเกณฑ์วัยรุ่นก็ตาม ก็ยังไม่มีลักษณะพายุบุแคมของวัยรุ่น หรือลักษณะอื่นๆ ที่ควรเกิดขึ้นกับวัยรุ่นปรากฏให้เห็นเลย

3. ระยะเวลาวัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) เริ่มตั้งแต่อายุ 18-21 ปี การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์แบบในระยะวัยรุ่นตอนปลาย โดยในระยะเริ่มนี้มักมีการพัฒนาทางด้านจิตใจมากกว่าทางด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิต

พัฒนาการของวัยรุ่น

ศรีเวื่อน แก้วกังวาล และสุชา จันทน์เอม (2540) ได้ แบ่งพัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่น 4 ด้าน ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านร่างกายเป็นลักษณะของการเปลี่ยนแปลงที่แสดงออกถึงความสมบูรณ์ พร้อมทั้งจะทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ เช่น ศรีระทางด้านร่างกาย ส่วนสูง

น้ำหนัก สัดส่วนของร่างกายหรือสรีระของอวัยวะภายในร่างกาย โครงกระดูก การทำงานของต่อมในร่างกาย ซึ่งในระยะแรกจะเป็นการเตรียมความพร้อม การเปลี่ยนแปลงไม่ชัดเจน ต่อมาระยะหนึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น ส่วนสูงจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ไขมันมีการสะสมตามร่างกาย กินจุ แต่ระบบการเผาผลาญอาหารสามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ ความเจริญเต็มที่ของทิวศยุมิทางเพศทำให้สามารถสืบพันธุ์ได้ ความเป็นหนุ่มเป็นสาวเห็นได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นอิทธิพลมาจากฮอร์โมนที่ควบคุมการเจริญเติบโตของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย

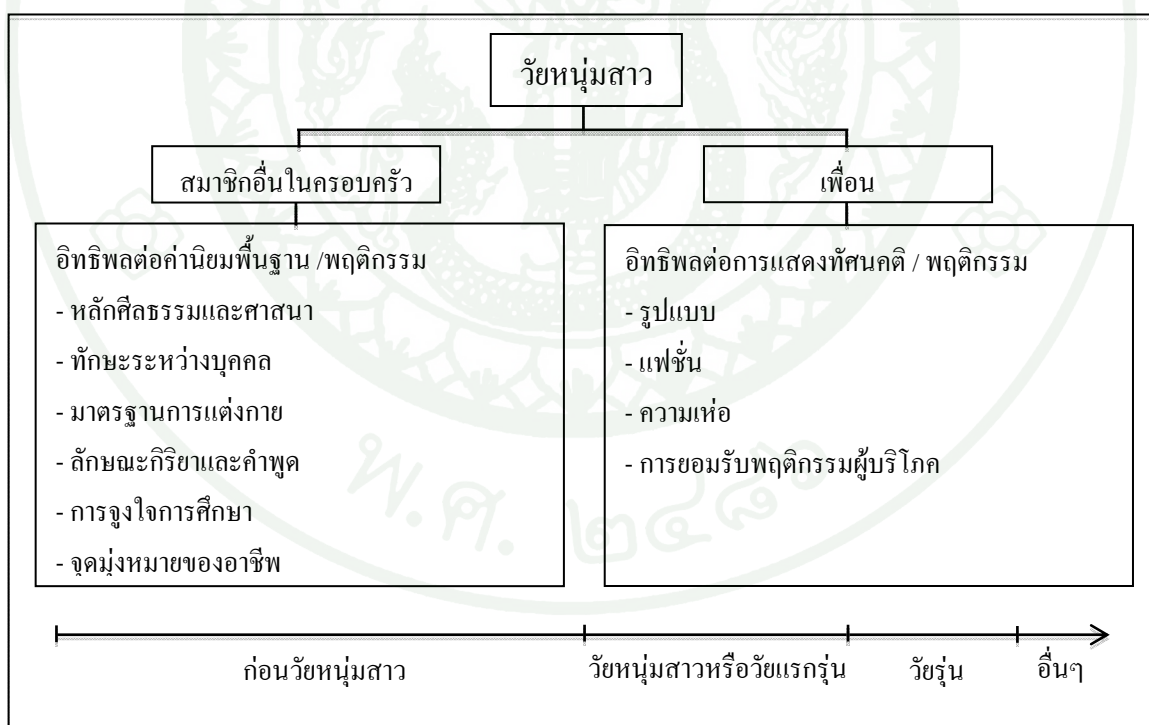
2. พัฒนาการด้านสังคม เพื่อน คือกลุ่มทางสังคมที่สะท้อนพัฒนาการทางสังคมของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้มีความผูกพันกัน เห็นใจกัน ร่วมทุกข์ร่วมสุขกัน ร่วมแก้ไขปัญหาซึ่งกันและกัน จากการเปลี่ยนแปลงทางที่ส่งผลกระทบต่อทั้งด้านร่างกายและจิตใจนี้เอง การรวมกลุ่มที่เกิดขึ้น จึงเป็นการรวมกลุ่มที่แท้จริง เป็นไปตามธรรมชาติ ซึ่งการรวมกลุ่มนี้เป็นการตอบสนองความต้องการการเป็นบุคคลสำคัญ การต่อต้านผู้มีอำนาจ การหนีสภาพที่น่าเบื่อของบ้าน ภายในกลุ่มจะมีการตั้งกฎ ระเบียบ สื่อสารกันมีกิจกรรมร่วมกันเพื่อความสุข ความสบายใจ เมื่อเข้าร่วมกลุ่มเด็กวัยรุ่นจึงมีความจงรักภักดีต่อกลุ่ม ยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจด้วยความเต็มใจ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นใจ ส่งผลให้กล้าขัดคำตักเตือนหรือคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ และครอบครัวเริ่มมีความสำคัญน้อยลง

3. พัฒนาการด้านอารมณ์ ความเปลี่ยนแปลงและความเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในและภายนอก การที่อยู่ในช่วงเปลี่ยนวัยที่ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างเพศ เพื่อนต่างวัยและสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลต่อแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นแรกเริ่ม และวัยรุ่นเด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มข้นของอารมณ์สูง ไม่มั่นคง ระดับความเข้มข้นของอารมณ์ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก และขึ้นอยู่กับตัวเราที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กแต่ละคนเริ่มแสดงอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบอย่างชัดเจน เช่น อารมณ์ร้อน อารมณ์ขี้วิตกกังวล อารมณ์อ่อนไหวง่าย เจ้าอารมณ์ ขี้ฉ้อฉล เป็นต้น ซึ่งนักจิตวิทยา เรียก ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นว่า พายุบูแคม (Storm and stress)

อารมณ์ที่เกิดกับเด็กวัยนี้มีทุกประเภท อาทิ รัก ชอบ โกรธเกลียด อิจฉา ริษยา ใ้อวด แข่งดี ถือดี เจ้าทิฐิ อ่อนไหว หลงใหล วุ่นวายใจ เห็นอกเห็นใจ สับสน หงุดหงิด เป็นต้น ไม่ว่าจะอารมณ์ประเภทใดมักมีความรุนแรง อ่อนไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่ดี บางครั้งพลุ่งพล่าน บางครั้งเก็บกดบางครั้งมั่นใจสูง บางคราวไม่แน่ใจ เพราะลักษณะอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นเป็นเช่นนี้ เด็กวัยรุ่นจึงเกาะกลุ่มกันได้ดีมากเป็นพิเศษกว่าวัยอื่นๆ เพราะเข้าใจและยอมรับ

กันและกันได้ง่ายขึ้น หากวัยรุ่นมีผู้ปกครองที่เข้าใจและให้กำลังใจ ช่วยเหลือให้วัยรุ่นได้เรียนรู้และเข้าใจอารมณ์ของตนเอง อีกทั้งสามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ยอมรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และสามารถดำเนินชีวิตได้ตรงตามธรรมชาติ แต่ถ้าครอบครัวและคนใกล้ชิดขาดความเข้าใจ ละเลย ย่อมจะทำให้วัยรุ่นเกิดความสับสน วิตกกังวล ไม่สามารถปรับตัว และดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุข

4. พัฒนาการด้านการคิด ในระยะวัยรุ่นเด็กมีความเจริญเติบโตทางสมองถึงขีดเต็มที่ จึงสามารถคิดได้ในทุกๆ แง่และทุกๆ แบบของวิธีคิด หากเด็กได้รับการศึกษาอบรมมาตามขั้นตอนด้วยดี Piaget กล่าวว่า ระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะแสดงความสามารถเป็นอย่างดีชัดเจน สมรรถภาพในการคิดเป็นเหตุเป็นผลของเด็กเพิ่มพูนขึ้น การเรียนรู้เรื่องยากๆ เรื่องที่เป็นนามธรรมซับซ้อน เด็กสามารถเข้าใจได้ อย่างไรก็ตาม คุณภาพทางความคิดของเด็กขึ้นอยู่กับคุณภาพของสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ในวัยที่ผ่านมา และบทเรียนทางวิชาการต่างๆ ที่เด็กได้เรียนรู้ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เอื้อหรือไม่เอื้อต่อพัฒนาการทางความคิดของเด็ก



ภาพที่ 1 โมเดลกระบวนการทางสังคมอย่างง่ายของวัยรุ่น

ที่มา: Schiffman and Kanuk (2000)

ความสนใจของวัยรุ่น

ลักษณะความสนใจของวัยรุ่นยังคงมีขอบข่ายกว้างขวาง สนใจหลายๆ อย่าง และยังไม่ลึกซึ้งมาก เพราะเด็กยังไม่เข้าใจตนเอง ยังเป็นระยะลองผิดลองถูก ระยะเปลี่ยนแปลงบทบาทของชีวิต ความสนใจของเด็กในช่วงนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ หลายประการ เช่น ลักษณะบุคลิกภาพ ฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมรอบตัว บุคคลที่เด็กนิยมนิยมชมชอบ เป็นต้น ความสนใจของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ ดังที่ สุชา จันทน์เอม (2540)

1. สนใจการศึกษา สภาพเศรษฐกิจสังคมสมัยปัจจุบันกระตุ้นให้เด็กเข้าใจและเห็นความสำคัญของการศึกษาซึ่งเกี่ยวข้องกับอาชีพ เกี่ยวกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ความสนใจการศึกษามากน้อยเพียงใด แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าครอบครัวให้การสนับสนุนเพียงใด รับการศึกษอบรมมาอย่างไร มีประสบการณ์อะไรบ้าง นอกจากนี้เพศ ระดับสติปัญญา และโอกาสเข้ากลุ่มก็เป็นส่วนช่วยนำความสนใจด้วย

2. สนใจช่วยเหลือบุคคลอื่น เด็กวัยรุ่นมักสนใจช่วยเหลือบุคคลอื่นที่เขาเห็นว่าได้รับความยากลำบากและไม่ได้รับความยุติธรรม เพราะบ่อยครั้งเคยรู้สึกว่าเขาเองก็อยู่ในฐานะเช่นนั้น เคยสะท้อนอารมณ์เพียงไร จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์แบบเดียวกับบุคคลอื่นได้ง่าย

3. สนใจกิจกรรมสร้างสรรค์กิจกรรมที่เป็นของใหม่และมีประโยชน์ ช่วยระบายความเคร่งเครียดอารมณ์ เด็กวัยรุ่นมักให้ความร่วมมือ กิจกรรมสร้างสรรค์อาจเป็นทั้งแง่ส่วนตัวและแง่สังคม

4. สนใจวัฒนธรรมประเพณี ระยะนี้เด็กเริ่มสามารถเข้าใจและมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมประเพณีว่ามีความสำคัญต่อบุคคลและต่อสังคมส่วนรวมอย่างไร การให้ความรู้ ความเข้าใจ และชักจูงเด็กให้สนใจอย่างถูกต้อง จะสร้างเด็กให้เป็นบุคคลที่รู้จัก หวงแหน และอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณี

5. สนใจศาสนา ปรัชญา อุดมคติ เด็กวัยรุ่นกำลังแสวงหาหลักการในการแก้ความทุกข์ร้อนทางจิตใจ และแนวทางการดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ จึงพึงเล็งให้ความสำคัญทางศาสนา ปรัชญา อุดมคติ และค่านิยมต่างๆ แต่จะจิตใจเด็กวัยรุ่นมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับว่าศาสนาและปรัชญา

อุดมคติอื่นๆ ให้ความกระจ่างแก่จิตใจอย่างสมเหตุสมผลแก่เขา ได้ดีเพียงไรบ้าง อีกทั้งสิ่งแวดล้อม กลุ่ม และผู้ใหญ่ที่เด็กวัยรุ่นนิยม ได้มีอิทธิพลเกี่ยวกับตัวเด็กวัยรุ่นเกี่ยวกับเรื่องนี้เช่นไรบ้าง

6. สนใจมีเพื่อนสนิทต่างเพศ ความสนใจนี้สืบเนื่องมาจากทางกายบรรลุลักษณะทางเพศ ซึ่งเริ่มในวัยแรกเริ่มและความต้องการ และความต้องการที่จะดำเนินชีวิตอย่างผู้ใหญ่ ซึ่งความสัมพันธ์ในขั้นนี้เป็นความสัมพันธ์ที่เลยความเป็นเพื่อนไปแล้ว

ความสนใจเป็นรูปแบบหนึ่งของการปรับตัวของวัยรุ่น เพื่อเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของตนเอง อีกทั้งเพื่อให้สังคมรอบข้างยอมรับ เพราะเป็นระยะที่วัยรุ่นต้องปรับลักษณะความคิด ความสนใจ บุคลิกภาพและปรัชญาชีวิตที่เป็นความจริงและสอดคล้องกับความต้องการ ค่านิยม และบรรทัดฐานทางสังคมให้มากที่สุด ดังนั้นวัยรุ่นจึงต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่ การแนะนำ การให้คำปรึกษา ความเข้าใจใจ รวมทั้งการสนับสนุนจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และสังคม เพื่อเตรียมให้วัยรุ่นมีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สามารถก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้

กล่าวโดยสรุปคือ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ เป็นวัยที่มีการเรียนรู้และมีความคิดเห็นเป็นของตนเอง โดยครอบครัว กลุ่มเพื่อน ทศนคติ และสื่อมวลชนนั้น มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นอย่างมากในการที่จะช่วยกำหนดพฤติกรรมให้แก่วัยรุ่น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษากลุ่มวัยรุ่นในช่วงอายุ 18-21 ปี ซึ่งจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ที่เป็นช่วงที่เตรียมพร้อมไปสู่ผู้ใหญ่ และเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต อีกทั้งยังเป็นวัยที่เข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นจำนวนมาก

แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

วัยรุ่นเป็นวัยที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด โดยเฉพาะในเรื่องการแต่งกาย การพูดจา กิริยาท่าทาง ความเชื่อ เจตคติ ทัศนคติ และค่านิยมต่างๆ วัยรุ่นที่คบหาสมาคมกับกลุ่มเพื่อนที่ดีก็มีแนวโน้มการเรียนรู้พฤติกรรมไปในทางที่ดี (โสภณัท นุชนาถ, 2542) และการเข้ากลุ่มเพื่อนย่อมก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน การเข้าใจกฎเกณฑ์ ระเบียบวินัย มารยาท การแข่งขัน และความร่วมมือภายในกลุ่ม สิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นการเรียนรู้ลักษณะพฤติกรรมของกันและกัน จะค่อยๆ พัฒนาในลักษณะของการรับรู้ ความคิด ทศนคติ และพฤติกรรม ภายในกลุ่มตนปฏิสัมพันธ์ (จำรองเงินดี, 2552)

ลักษณะของกลุ่มเพื่อน

โตทักท์ นุชนาถ (2542) ได้แบ่งลักษณะของกลุ่มเพื่อนออกเป็น 4 ลักษณะดังนี้

1. กลุ่มเพื่อนสนิท (The clique) กลุ่มเพื่อนชนิดนี้จะมีสมาชิกจำนวนน้อยประมาณ 3-4 คน ซึ่งได้รับการเลือกเฟ้นจากบุคคลที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน บางทีสมาชิกแต่ละคนก็จะมีความรักใคร่ชอบพอกันโดยส่วนตัวอย่างลึกซึ้งด้วย ในกลุ่มเพื่อนสนิทนี้ สมาชิกทุกคนจะได้รับความอบอุ่นปลอดภัยมากกว่าที่อื่น

2. เพื่อนกลุ่มใหญ่ (The crowd) กลุ่มเพื่อนแบบนี้จะมีขนาดใหญ่กว่ากลุ่มเพื่อนสนิท แต่ความลึกลับไม่ใกล้ชิดเท่ากับกลุ่มเพื่อนสนิท อาจประกอบด้วยกลุ่มเพื่อนสนิทหลายๆ กลุ่มก็ได้ ซึ่งกลุ่มย่อยๆ เหล่านี้จะทำงานประสานกันตามปกติแล้วสมาชิกในกลุ่มประเภทนี้ จะต้องได้รับการเลือกมาอย่างดี จะไม่มีการติดต่อกับภายนอก ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกในกลุ่มไม่สามารถที่จะเข้าไปร่วมกิจกรรมต่างๆ ด้วยได้

3. หมู่พวก (Sets) ในโรงเรียนมัธยมต่างๆ ในกลุ่มของนักเรียนจะประกอบไปด้วยหมู่พวกจำนวนมาก ซึ่งจะแบ่งแยกกันโดยพิจารณาจากสถานภาพทางสังคมของสมาชิกที่อยู่ในหมู่พวกนี้จะมีพื้นฐานทางสังคมแบบเดียวกัน เชื้อชาติเดียวกัน บุคลิกภาพแบบเดียวกัน การเป็นสมาชิกหมู่พวกนี้จะมีการซ้ำซ้อน (Overtap) เช่น การเป็นสมาชิกของหลายชมรมในโรงเรียน เป็นต้น

4. กลุ่มคนพวกเดียวกัน (Gang) แก๊งค์ คือ การรวมตัวของเด็กวัยรุ่นที่มีความแตกต่างจากกลุ่มเพื่อนสนิท โดยที่สมาชิกของกลุ่มคนพวกเดียวกัน จะมุ่งไปที่กิจกรรมของกลุ่มมากกว่า จะมีบทบาทที่แน่นอนมากกว่าสมาชิกของกลุ่มเพื่อนสนิท กิจกรรมมีความเข้มข้นและค่อนข้างตายตัวมากกว่าเป็นกลุ่มที่ไม่อยู่นิ่ง ตามปกติจะมีเพศเดียว พวกเขาจะตั้งวัตถุประสงค์และการดำเนินงานขึ้นภายในกลุ่ม ถ้าไปขัดกฎหมาย พวกเขาจะป้องกันตนเองโดยใช้พลังกลุ่ม ใช้ความซื่อสัตย์ต่อกลุ่มปกปิด ความลับของกลุ่ม และในที่สุดถึงการใช้กำลังทางร่างกาย ผู้เป็นหัวหน้ากลุ่มจะมีความแข็งแรง กล้าหาญ มีความสามารถในการต่อสู้ และต้องฉลาดด้วย

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

Spinthall and Collins (n.d. อ้างใน สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532) ได้แบ่งประเภทของอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทให้ข้อมูล (Informational influence) และประเภทให้เอาอย่าง (Normative influence) มีรายละเอียดดังนี้

1. อิทธิพลประเภทให้ข้อมูล กลุ่มเพื่อนจะทำหน้าที่เสมือนเป็นแหล่งข้อมูลความรู้ให้แก่สมาชิกของกลุ่มเกี่ยวกับ แนวทางประพฤติปฏิบัติตน เจตคติ ค่านิยมและผลของการกระทำ

2. อิทธิพลประเภทให้เอาอย่าง กลุ่มเพื่อนจะพยายามใช้ความกดดันทางสังคม เพื่อให้สมาชิกของกลุ่มประพฤติปฏิบัติตามอย่างปทัสสถานของกลุ่ม

การใช้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีกระบวนการที่สำคัญ 2 ประการ ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน คือ การเปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) และการคล้อยตามกัน (Conformity) (สุโขทัยธรรมาราช, 2532) มีรายละเอียดดังนี้

1. การเปรียบเทียบทางสังคม คือกระบวนการที่วัยรุ่นใช้พฤติกรรมและทักษะของกลุ่มเพื่อนมาเป็นมาตรฐานในการเปรียบเทียบหรือประเมินตนเอง การเปรียบเทียบทางสังคมปรากฏได้อย่างเด่นชัดในวัยรุ่นมากกว่าวัยอื่น เพราะวัยรุ่นต้องการเสมอหน้า หรือคู่มือเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อนในกลุ่มของเขา ผลที่เกิดจากการเปรียบเทียบทางสังคมมีทั้งที่เป็นผลดีและเป็นผลเสียต่อวัยรุ่น

2. การคล้อยตามกัน คือกระบวนการที่วัยรุ่นยอมรับเอาเจตคติ และพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติตามอันเป็นผลเนื่องมาจากความกดดันของกลุ่ม การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนยิ่งจะมีมากขึ้นเมื่อวัยรุ่นคบกับเพื่อนนานๆ เช่น การแต่งกาย ทรงผม ภาษาพูดซึ่งมีลักษณะประจำกลุ่ม โดยไม่มีการคำนึงว่าการแสดงออกของเขาขัดกับสายตาหรือความรู้สึกของผู้อื่นหรือไม่ ขอแต่เพียงให้พฤติกรรมของเขาเป็นที่ยอมรับและยกย่องของสมาชิกในกลุ่มเขาก็พอใจแล้ว

กล่าวโดยสรุป อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล เนื่องจากมีกระบวนการที่ทำให้วัยรุ่นสามารถปฏิบัติตามสมาชิกอื่นๆ ในกลุ่ม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ และสามารถอยู่ในกลุ่มนั้นๆ ได้ กลุ่มเพื่อนจะเป็นพลังทางสังคมที่สำคัญ และส่งอิทธิพลให้เกิดพฤติกรรมในบุคคลนั้นๆ ขึ้นมา

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

ผู้รับสาร จะเป็นผู้รับข่าวสารเพื่อสนองความต้องการของตัวเองในด้านต่างๆ เช่น เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เพื่อความบันเทิงและเพื่อการตัดสินใจ ในแต่ละจุดประสงค์ดังกล่าวยัง

จำแนกข่าวสารเป็นเรื่องต่างๆ ได้อีกมาก ดังนั้นจึงต้องเข้าใจในความต้องการข่าวสารของผู้รับสาร ซึ่งโดยปกติจะมีอยู่ 4 อย่าง (พรทิพย์ วรกิจ โภคาทร, 2529) คือ

1. ความต้องการข่าวสารที่เป็นประโยชน์แก่ตน (Utilization) ผู้รับสารจะเปิดรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์แก่ตนเป็นสิ่งสำคัญ เช่น ฟังเพลงเพื่อความบันเทิง ฟังข่าวกีฬาที่ตนเองเล่น หรืออ่านข่าวที่จะเป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพ เป็นต้น

2. ความต้องการข่าวสารที่สอดคล้อง (Consistency) กับค่านิยม ความเชื่อ และทัศนคติ ผู้รับสารมักจะเปิดรับข่าวสารที่สอดคล้องกับความเชื่อ ค่านิยมหรือทัศนคติของตน ข่าวสารใดที่ไม่สอดคล้อง มักจะไม่ได้ได้รับความสนใจหรือได้รับการปฏิเสธจากผู้รับสาร

3. ความต้องการข่าวสารที่สะดวกในการได้มา (Availability) ผู้รับสารนั้นจะมีข้อจำกัดในการเปิดรับข่าวสาร ถึงแม้ว่าข่าวสารนั้นจะเป็นข่าวสารที่ให้ประโยชน์และสอดคล้องกับตนเอง แต่ถ้าข่าวสารนั้นได้รับมาด้วยความยากลำบากหรือไม่สะดวก ผู้รับสารก็ไม่อาจเปิดรับข่าวสารนั้นได้

4. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เป็นความต้องการที่อยากมีประสบการณ์ใหม่ๆ ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

นอกจากความต้องการข่าวสารของผู้รับสารแล้ว สิ่งที่น่าสนใจก็มีความสัมพันธ์กับผู้รับสารด้วย แต่ด้วยลักษณะและความหลากหลายในรูปแบบสื่อ ผู้รับสารจึงมีโอกาเลือกเปิดรับสื่อได้มาก ผู้รับสารเลือกเปิดรับสื่อที่มีลักษณะดังที่ พรทิพย์ วรกิจ โภคาทร (2529) อธิบายไว้ คือ

1. เลือกสื่อที่สามารถจัดหาได้ (Availability) ผู้รับสารจะเลือกรับสื่อที่ไม่ต้องใช้ความสามารถมาก เช่น ประชาชนมักจะเลือกรับสื่อที่เป็นวิทยุกระจายเสียงเป็นหลัก เพราะสามารถจัดหาเครื่องวิทยุอีกทั้งคลื่นสัญญาณได้ง่ายกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ

2. เลือกสื่อที่ตนสะดวกและนิยม (Convenience preferences) ผู้รับสารสามารถเลือกรับสื่อตามความสะดวกของแต่ละบุคคลมากกว่า ทั้งทางด้านหนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ นิตยสารและสื่อบุคคล เป็นต้น

3. เลือกสื่อตามความเคยชิน (Accustomed) ผู้รับสารบางคนยังเคยชินกับการรับสารเดิม ๆ อย่างที่เคยเป็นอยู่ ในบางครั้งอาจจะเป็นเรื่องยากของผู้รับสารบางคนที่จะเปลี่ยนมารับสารด้วยวิธีใหม่ ๆ ซึ่งมักพบว่าบุคคลที่มีอายุมากจะชอบฟังวิทยุกระจายเสียงมาเป็นเวลานานก็จะไม่เปลี่ยนวิถีชีวิตของตัวเองมารับชมโทรทัศน์หรืออ่านหนังสือพิมพ์

4. ลักษณะเฉพาะสื่อ (Characteristic of media) คุณลักษณะเฉพาะสื่อมีผลต่อการเลือกสื่อของผู้รับสาร เช่น ลักษณะเด่นของหนังสือพิมพ์ คือการให้ข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวันทีละเอียดยุติราคาถูกและสามารถนำติดตัวไปทุกหนทุกแห่งได้ เป็นต้น

5. เลือกสื่อที่สอดคล้องกับตน (Consistency) ผู้รับสารจะเลือกสื่อที่สอดคล้องกับความรู้ ค่านิยม ความเชื่อ และทัศนคติของตน หรืออีกนัยหนึ่งขึ้นอยู่กับ การเปิดรับสื่อมวลชน (Mass media exposure)

การที่ผู้รับสารจะเลือกใช้สื่อประเภทใด ชนิดใดก็ตาม ผู้รับสารจะมีการเลือกสรร คัดสรร และแสวงหาข่าวสารตามความต้องการ หรือความคาดหวังจากการรับสารนั้น ๆ ที่แตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล โดยกระบวนการเลือกสรรข่าวสารนั้น เปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์เรา ซึ่งประกอบด้วย (พีระ จิระ โสภณ, 2540)

1. การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ หมายถึงแนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจ หรือเปิดรับสารจากสารแหล่งหนึ่งแหล่งใดจากที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง โดยทั่วไปแล้วผู้รับสารมักจะเลือกเปิดรับข่าวสารที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับความเชื่อ ทัศนคติ และความสนใจของตน โดยผู้รับสารมักจะเลือกเปิดรับสิ่งที่สนับสนุนความคิดเดิมของตนอยู่เสมอ และหลีกเลี่ยงการรับข่าวสารที่ขัดแย้งกับความคิดและความรู้สึกของตนเอง

2. การเลือกรับรู้หรือตีความ เป็นกระบวนการกลั่นกรองขั้นต่อมา ซึ่งเมื่อผู้รับสารเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดแล้ว ผู้รับสารจะเลือกรับรู้ หรือเลือกตีความหมายตามความเข้าใจของตนเอง หรือตามทัศนคติ ตามประสบการณ์ ตามความเชื่อ ตามความต้องการ ความคาดหวัง ตามแรงจูงใจ ตามสภาวะร่างกายหรือสภาวะอารมณ์ เป็นต้น

3. การเลือกจดจำ เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสาร โดยเฉพาะสารที่มีเนื้อหาส่วนที่ตรงกับความต้องการ ทัศนคติของตนเอง การเลือกจดจำนี้ เปรียบเสมือนเป็นเครื่อง

กรองชั้นสุดท้าย ที่มีผลต่อการส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งในบางครั้งก็อาจจะลืมเนื้อหาของสารบางตอนหากเนื้อหาส่วนนั้นไม่เป็นที่ต้องการ หรือไม่ตรงกับความสนใจของตนเอง

การแสวงหาข่าวสารของบุคคล การที่บุคคลจะเลือกรับข่าวสารใดจากสื่อมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับการคาดคะเนเปรียบเทียบระหว่าง ผลตอบแทนกับการลงทุนลงแรง และพันธะผูกพันที่จะตามมา ถ้าผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่จะได้รับสูงกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลนั้นย่อมแสวงหาข่าวนั้นมาบำบัดความต้องการของตน เช่น การได้รับข่าวสารหรือความบันเทิงที่ต้องการสูงกว่า การที่ต้องลงทุนซื้อหาเพื่อให้ได้มา หรือต้องใช้ความพยายามที่จะรับรู้หรือทำความเข้าใจ แต่ผลประโยชน์ที่ได้รับน้อยกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลก็อาจจะเฉยเมยต่อข่าวสารนั้น ในกรณีนี้บุคคลเห็นว่า การรับข่าวสารนั้นจะก่อให้เกิดความผูกพัน เช่น ทำให้เกิดความไม่พอใจ ไม่สบายใจ หรือเกิดความไม่แน่ใจมากขึ้น ก็อาจจะใช้วิธีหลีกเลี่ยงข่าวสารนั้น

McCombs and Becker (1979 อ้างใน กรองทอง เกิดนาค, 2551) ทำการศึกษาถึงพฤติกรรมของผู้รับสารเกี่ยวกับการใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองความต้องการพื้นฐาน ว่าผู้รับสารมีความต้องการในการใช้สื่อมวลชนเพื่อวัตถุประสงค์ 6 ประการ ดังนี้

1. เพื่อต้องการรับรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามความเคลื่อนไหวและการสังเกตรอบตัวเพื่อจะได้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น อะไรเป็นสิ่งสำคัญที่ควรรู้ และเพื่อให้ทันเหตุการณ์ที่ทันสมัยและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อต้องการคำแนะนำ (Guidance) ในการปฏิบัติให้ถูกต้องและช่วยในการตัดสินใจในแต่ละวัน เพื่อความอยู่รอดในระบบการเมืองและสังคมที่เป็นอยู่
3. เพื่อนำเอาไปใช้ในการสนทนา (Anticipated communication)
4. เพื่อความตื่นเต้น (Excitement) เพื่อสร้างความรู้สึกร่าเริงอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
5. เพื่อสร้างความคิดเห็นเดิมให้มั่นคงยิ่งขึ้น (Reinforcement) เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้ทำไปแล้ว
6. เพื่อความบันเทิง (Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์

ดังนั้น ความต้องการและการเลือกรับสารของแต่ละบุคคล จะส่งผลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกันไป โดยบุคคลจะเปิดรับข่าวสารที่ตรงกับความสนใจและความต้องการของตน

McLeod (1972 อ้างใน มนต์ชัย ศรีเพชรน้อย, 2547) ได้ระบุว่า ตัวชี้วัดที่ใช้ในการวัดพฤติกรรมเปิดรับสื่อ มี 2 ชนิด คือ

1. วัดจากเวลาที่ใช้กับสื่อ คือ การวัดจากเวลาที่บุคคลเปิดรับสื่อ เช่น ช่วงเวลาที่เปิดรับเวลาที่ใช้กับสื่อ
2. วัดจากความถี่ของการใช้สื่อ คือ การวัดความถี่ในการใช้สื่อของแต่ละบุคคลแยกตามประเภทของเนื้อหาที่แตกต่างกัน เช่น ความถี่ของการอ่านหนังสือพิมพ์ในหน้าการศึกษา วัดความถี่ของการรับฟังรายการวิทยุ

Merrill and Lowenstein (1971) ได้แสดงความเห็นว่า บุคคลมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารเนื่องจากแรงผลักดันภายใน ดังต่อไปนี้

1. ความเหงา เป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่เชื่อว่า มนุษย์ไม่ชอบที่จะอยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง เพราะเกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัว และไม่ยอมถูกเมินเฉยจากสังคม ดังนั้นมนุษย์จึงชอบหรือพยายามที่จะรวมกลุ่มสังสรรค์ ซึ่งหากไม่สามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้โดยตรง ก็มักจะใช้สื่อเพื่อเป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น
2. ความอยากรู้อยากเห็น ความอยากรู้อยากเห็นเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์เพราะธรรมชาติของมนุษย์จะอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเองมากที่สุด ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นวัตถุ สิ่งของ ความคิดหรือการกระทำ นอกจากนั้นพฤติกรรมอยากรู้อยากเห็น อาจเป็นความอยากรู้อยากเห็นในแง่ต่างๆ ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อตนเองทั้งทางตรงและทางอ้อม หรืออาจจะเป็นผลกระทบต่อผู้อื่น
3. ประโยชน์ที่ตนเองสามารถใช้สอย โดยพื้นฐานมนุษย์เป็นผู้ที่มีความเห็นแก่ตัว ซึ่งในฐานะที่เป็นผู้รับข่าวสาร ดังนั้นมนุษย์จึงต้องการแสวงหาข่าวสาร และใช้ข่าวสารเพื่อสร้างประโยชน์ต่อตนเอง เช่น ทำให้ความคิดของตนบรรลุผลเพื่อเสริมความเด่นของตน และทำให้ตนเองได้รับความสะดวกสบาย ปลอดภัย รวมทั้งได้รับข่าวสารที่ทำให้ตนเองเกิดความสนุกสนานบันเทิง

4. ลักษณะเฉพาะของสื่อ สื่อแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะ ทำให้เมื่อผู้รับข่าวสารแต่ละบุคคลเปิดรับสื่อ จะพิจารณาจากสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการและทำให้ตนเองเกิดความพึงพอใจ

William (n.d. อ้างใน อาทิตยา เมืองยม, 2547) กล่าวว่า ความพึงพอใจที่ได้จากสื่อเกิดจากความสามารถในการสนองความต้องการต่าง ๆ ดังนี้

1. การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น (Human contact) เพื่อมีเพื่อนเพิ่มขึ้นและทำให้รู้สึกไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว อาทิ การเปิดโทรศัพท์ การเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ การใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ หรือการคุยโทรศัพท์กับผู้อื่น
2. การติดตามเหตุการณ์ (Surveillance) โดยเหตุการณ์นั้น ๆ อาจมีความเกี่ยวข้องกับตนเอง หรือไม่เกี่ยวข้องกันเลยเพียงแต่ต้องการมีความอยากรู้เพื่อให้ทันสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
3. การเข้าใจสังคมและวัฒนธรรม (Social and cultural understanding) เพื่อเรียนรู้ว่าเรามีสังคมและเป็นสมาชิกของสังคมประเภทไหนและมีวิธีการดำเนินชีวิตอย่างไร
4. การหลบหนีหรือผ่อนคลาย (Escape or relax) โดยการหลบหนีจากชีวิตประจำวันที่มีแต่ความเร่งรีบ วุ่นวายและน่าเบื่อ และหลีกเลี่ยงการคิดถึงสิ่งที่รบกวนจิตใจอยู่
5. การสร้างเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ให้แก่บุคคล (Personal identity) โดยการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองมากขึ้น เพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง และเข้าใจตนเองมากขึ้นเกี่ยวกับความพึงพอใจและความต้องการของตนเอง
6. การได้รับความพึงพอใจโดยทันทีทันใด (Outright pleasure) คือ การได้รับความรู้สึกดี ๆ เช่น ความตื่นเต้น มีความสุข ถึงแม้ว่าจะเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ ก็ตาม
7. การได้รับความรู้หรือวิธีการในการปฏิบัติ (Gaining knowledge or know how) เพื่อความต้องการในส่วนต่าง ๆ
8. การเป็นแรงบันดาลใจ (Inspiration) ในการสร้างสรรค์ความคิดใหม่

จากแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของผู้รับสารต่อการเปิดรับ และใช้ประโยชน์จาก สื่อมวลชนของนักวิชาการและนักคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวคิดเพื่อ วัดความต้องการและเหตุผลในการเปิดรับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ว่าเป็น เครือข่ายมิตรภาพ หรือกลุ่มสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคล แต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตัวเองผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่างๆ เช่น อีเมล (E-mail) เว็บบอร์ด (Web board) บล็อก (Blog) เป็นต้น เข้าไว้ด้วยกันตั้งแต่ Hi5 MySpace Facebook Bebo Linkedin Multiply Ning และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งทั้งหมดจะมีส่วนที่คล้ายกันคือ การเพิ่มเพื่อน ตามหลักการ Friend of a friend โดยปกติแล้วสิ่งที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้บริการ พื้นฐานคือ การให้ผู้สนใจสร้าง Profile ลงในเว็บ บางที่อาจอนุญาตให้อัพโหลดไฟล์แบบต่างๆ ไม่ว่าจะภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ จากนั้นจะมีเรื่องของการแสดงความคิดเห็น (Comment) มีข้อความ ส่วนตัว (Personal message) กับเพื่อนบางคน และที่ต้องทำคือ อ่าน และเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นไปตาม Profile ของคนอื่น

ศรินลิน พิมพ์ประเสริฐ และคณะ (2552) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า เป็นเครือข่ายสังคมที่มีอยู่บนโลกออนไลน์ ซึ่งเครือข่ายนี้สามารถขยายกว้างออกไปได้อย่างอิสระไร้พรมแดน เชื่อมโยงกันด้วยสายสัมพันธ์ของคนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันด้วยเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนทำให้เครือข่ายมีขนาดใหญ่และเข้มแข็งขึ้น

สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง (2553) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า หมายถึงกลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง

ทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้สื่อสังคม (Social media) เป็นตัวกลางการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทางอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกิ (Wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมล IM (Instant message) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Googlegroup Facebook MySpace หรือ Youtube เป็นต้น

ลักษณะเฉพาะทางสังคมที่พบในอินเทอร์เน็ต

Sempsey (1995 อ้างใน เกศณี ดิพพะมงคล, 2545) ได้ทำการรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องในเรื่องจิตวิทยาสังคมของผู้ใช้งานจำนวนมากในอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้การสื่อสารจำนวนมากไม่ได้เข้าไปเล่นเกมแต่เป็นการติดต่อที่ไม่มี การเริ่มต้นและไม่มีตอนจบ ไม่มี การให้คะแนน ไม่มีผู้ชนะ อีกทั้งผู้ใช้งานยังสามารถเพิ่มจำนวนบุคคลที่ต้องการติดต่อได้อีกด้วย ในแต่ละครั้งของการใช้จะมีผู้ใช้มากกว่า 1 คนเสมอ และสามารถเรียกติดต่อกันได้ทันที นอกจากนี้ บทความได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของผู้ใช้งานจำนวนมากในอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่จะใช้เพียงตัวอักษรเท่านั้นในการติดต่อสื่อสารในการสื่อสารจะไม่มีลักษณะทางกายภาพ ไม่สามารถทราบระยะทางที่แท้จริง เมื่อไม่ต้องการสื่อสารสามารถแยกตัวออกมาได้ทันที โดยปราศจากความวุ่นวายและเสียงรบกวนซึ่งแตกต่างจากชีวิตจริง Sempsey ได้พบปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาสังคมที่พบเฉพาะในอินเทอร์เน็ต 6 ปรากฏการณ์ ดังนี้

1. ไร้การควบคุม (Disinhibition) เป็นผลเนื่องมาจากในอินเทอร์เน็ตขาดการแสดงออกทางสังคม เช่น ภาษาร่างกาย การแสดงออกของสีหน้าและน้ำหนักร่างกาย อีกทั้งไม่จำเป็นต้องแสดงชื่อจริงออกมา ทำให้ไม่สามารถเอาผิดกับผู้กระทำได้ ในอินเทอร์เน็ตจึงมีอิสระเต็มที่ในการกระทำสิ่งต่างๆ ทั้งทางบวกและทางลบ อีกสาเหตุที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์นี้เนื่องจาก ในอินเทอร์เน็ตไร้กฎเกณฑ์และเป็นสังคมที่สับสนวุ่นวาย

2. ความแตกต่างระหว่างเพศ (Gender differences) พบการปฏิบัติตนที่แตกต่างกัน

ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง โดยเฉพาะเพศชายเข้าไปทำประโยชน์น้อยกว่าเพศหญิง แต่ไม่พบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในเรื่องการใส่ร้ายป้ายสี เพศชายมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรง เพศหญิงส่วนมากจะใช้ถ้อยคำที่ประกอบไปด้วยความรัก

3. การปลอมเป็นเพศตรงข้าม (Gender swapping) เนื่องจากในอินเทอร์เน็ตไม่จำเป็นต้องบอกชื่อจริงของตน บุคคลจึงไม่จำเป็นต้องบอกเพศที่แท้จริงออกมา เมื่อศึกษาการปลอมเป็นเพศตรงข้ามในอินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ที่ทำกรปลอมเป็นเพศตรงข้ามไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลรักร่วมเพศจากการสำรวจพบว่า ผู้หญิงที่ปลอมตัวเป็นชายมีลักษณะสุภาพและมีมารยาท และชายที่ปลอมตัวเป็นหญิงจะได้รับการช่วยเหลือที่ดีกว่าผู้ชาย

4. การมีหลากหลายตัวตน (Multiple identities) ผู้ใช้มีหลากหลายตัวตน เกิดจากจุดประสงค์ที่หลากหลายในชีวิตจริง ผู้ใช้จะปรากฏ 1 ตัวตน เมื่อมี 1 ความปรารถนา

5. การติดการใช้งานหลายคน (Multiple-users addiction) พบผู้ใช้มีความหมกมุ่นและปลดปล่อยอารมณ์เกินเหตุ มีการรายงานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตที่มีความสัมพันธ์กับการตายด้วยโรคหัวใจเป็นผลมาจากการขาดการพักผ่อนและขาดการดูแลรักษาตนเอง หรือฆ่าตัวตายที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเครียดจากอินเทอร์เน็ต

6. ขาดมิตรภาพ (Friendliness) ผู้ใช้ที่จะทำให้มิตรภาพคืนกลับกับผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต สิ่งที่สำคัญที่สุดในการมีสังคมที่แท้จริงในอินเทอร์เน็ตคือ มีการทำงานร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจริงจึงไม่ทำเล่นๆ เป็นผู้ฟังที่ดีสำหรับงานที่สมบูรณ์ และมีน้ำใจให้กับคนในสังคมนั้น รูปแบบของกลุ่มในอินเทอร์เน็ตจะสามารถพัฒนาได้ช้ากว่าและยากกว่ากลุ่มในชีวิตจริง หากว่าผู้ใช้สามารถแสดงออกถึงความไว้วางใจ มีความใกล้ชิดสนิทสนม และลดความเป็นส่วนตัวลงมา ผู้ใช้สามารถลดระยะห่างทางสังคมที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตได้

ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้ (สถาบันคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2553)

1. หมวดการสื่อสาร (Communication)

1.1 บล็อก เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลายขึ้นอยู่กับเจ้าของบล็อก โดยสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร การประกาศข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ผลงาน ในหลายด้านที่สามารถสื่อสารถึงกันระหว่างผู้เขียนบล็อก และผู้อ่านบล็อกที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนของบล็อกนั้น ๆ ผ่านทางระบบแสดงความคิดเห็นของบล็อก นอกจากนี้บล็อกที่ถูกเขียนเฉพาะเรื่องส่วนตัวหรือจะเรียกว่าไดอารีออนไลน์ ซึ่งไดอารีออนไลน์นี้เองเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้บล็อกในปัจจุบัน นอกจากนี้ตามบริษัทเอกชนหลายแห่งได้มีการจัดทำบล็อกของทางบริษัทขึ้น โดยมีการเขียนบล็อกออกมาในลักษณะเดียวกับข่าวสั้น และได้รับการตอบรับจากทางลูกค้าที่แสดงความคิดเห็นตอบกลับเข้าไปเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์

การใช้งานบล็อก ผู้ใช้งานบล็อกจะแก้ไขและบริหารบล็อกผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ เหมือนการใช้งานและอ่านเว็บไซต์ทั่วไป โดยจะมีรูปแบบบริหารบล็อกที่แตกต่างกัน เช่นบางระบบที่มีบรรณาธิการของบล็อก ผู้เขียนหลายคนจะส่งเรื่องเข้าทางบล็อก และจะต้องรอให้บรรณาธิการอนุมัติให้บล็อกเผยแพร่ก่อน บล็อกถึงจะแสดงผลในเว็บไซต์นั้นได้ ซึ่งจะแตกต่างจากบล็อกส่วนตัวที่จะให้แสดงผลได้ทันที

ผู้เขียนบล็อกในปัจจุบันจะใช้งานบล็อกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งไม่ว่า ติดตั้งซอฟต์แวร์ของตัวเอง หรือใช้งานบล็อกผ่านทางเว็บไซต์ที่ให้บริการบล็อก สำหรับผู้อ่านบล็อกจะใช้งานได้ในลักษณะเหมือนอ่านเว็บไซต์ทั่วไป และสามารถแสดงความคิดเห็นในส่วนท้ายของแต่ละบล็อกโดยอาจจะต้องผ่านการลงทะเบียนในบางบล็อก นอกจากนี้ผู้อ่านบล็อกสามารถอ่านบล็อกได้ผ่านระบบฟีด(Feed) ซึ่งมีให้บริการในบล็อกทั่วไป ทำให้ผู้ใช้สามารถอ่านบล็อกได้โดยตรง ผ่านโปรแกรมตัวอื่นโดยไม่จำเป็นต้องเข้ามาดูหน้าบล็อกนั้น

บล็อกที่เป็นที่รู้จักและนิยมในปัจจุบัน เช่น Blogger (Google) Blognone
gotoKnow Typepad WordPress

1.2 กระดานข่าว แผลงข่าว หรือ ข้อความบนกระดานบนอินเทอร์เน็ต (Internet forums)
เช่น vBulletin phpBB

1.3 ไมโครบล็อกกิ้ง (Micro-blogging) เป็นรูปแบบหนึ่งของ social media ที่เป็นบล็อกแบบมัลติมีเดียที่ส่งได้ทั้ง รูปแบบที่เรียกว่า Text Messaging ที่อาจเป็นทั้งข้อความสั้นๆ SMS (short message service) หรือ MMS (Multimedia message service) ข้อความที่พัฒนามาจาก SMS ที่

มีรูปแบบมัลติมีเดียผสมลงไป แล้วส่งไปให้ผู้รับผ่านทางเครือข่ายโทรศัพท์ (Mobile phone) รูปแบบของ IM หรือ Instant Messaging การติดต่อสื่อสารในลักษณะนี้จะทำผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่จะมีการทำในลักษณะ Realtime ในการติดต่อกันในเวลาตรงกันสื่อสารกันระหว่างบุคคล 2 คน หรือมากกว่า โดยใช้การแชร์ Clients ข้อความที่ส่งออกไปผ่านทางอุปกรณ์บนเครือข่าย เช่น Chat การใช้กล้อง Webcams นอกจากนี้ Microblogging อาจใช้เป็นการส่ง Email และส่งเสียงเพลงที่สร้างในรูปแบบของดิจิทัล (Digital audio) หรือ การเข้าเว็บ เช่น Twitter

1.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมที่ต้องติดต่อกันในลักษณะ Realtime จะประกอบไปด้วย การสนทนาออนไลน์ ส่งข้อความ ส่งอีเมลล์ วิดีโอ เพลง อัฟโหลด รูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ Bebo Facebook LinkedIn MySpace Orkut Skyrock Netlog Hi5 Friendster Multiply

โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช้งานมากมาย เช่น Facebook และ Hi5 ที่คนไทยใช้มากที่สุด ส่วนบริการเครือข่ายสังคมที่ทำขึ้นมาสำหรับคนไทยโดยเฉพาะ คือ BangkokSpace ในขณะที่ Orkut ก็เคยเป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย

1.5 การรวมกลุ่มทางเครือข่ายสังคม (Social network aggregation) การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์ กิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคม เหมือนกับ Social Network อื่น แต่มีโปรแกรมทำงานที่ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นข้ามเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรมในเว็บไซต์ได้ ด้วยการใส่ระบุตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ เช่น เว็บไซต์ Friendfeed หรือ Spokeo

2. หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration)

2.1 สารานุกรมออนไลน์ (Wikipedia) เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง ซึ่งก็คือสารานุกรมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นมาในหลายๆ ภาษาในลักษณะเนื้อหาเสรี คำว่า วิกีพีเดีย มีที่มาของชื่อการผสมคำของคำว่า วิกี ซึ่งเป็นลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่ร่วมกันปรับปรุง และคำว่า เอนไซโคลพีเดีย (Encyclopedia) ที่แปลว่าสารานุกรม

2.2 บริการคั่นหน้าเว็บออนไลน์ (Social bookmarking) คือ บริการบนเว็บที่แบ่งปันการคั่นหน้าอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์บริการคั่นหน้าแบบรวมกลุ่มเป็นที่นิยมในการจัดเก็บ แบ่งหมวดหมู่ แบ่งปัน และค้นหาลิงก์ด้วยเทคนิคฟอล์คโซโน (Folksonomy หรือ อนุกรมวิธานที่ผู้ใช้สร้างเอง) บนอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต นอกจากการคั่นหน้าสำหรับหน้าเว็บแล้วบริการคั่นหน้าสำหรับเฉพาะเนื้อหาบางหัวข้อหรือเฉพาะสำหรับการจัดรูปแบบบางแบบ เช่น ฟีด หนังสือ วิดีทัศน์ รายการสินค้าและบริการ ที่ตั้งในแผนที่ ฯลฯ ก็สามารถพบได้ คั่นหน้าแบบรวมกลุ่มยังเป็นส่วนหนึ่งของเว็บข่าวแบบรวมกลุ่ม เช่น StumbleUpon

2.3 ข่าวออนไลน์ (Social news) คือ เว็บกลุ่มข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถส่งข่าว โดยผสม Social bookmarking บล็อก และการเชื่อมโยงเนื้อหาเว็บเข้าด้วยกัน และมีการกรองคัดเลือกเนื้อหาในลักษณะการร่วมลงคะแนนที่ทุกคนเท่าเทียมกัน (ไม่มีลำดับชั้น) เนื้อหาข่าวและเว็บไซต์จะถูกส่งเข้ามาโดยผู้ใช้ จากนั้นจะถูกเลื่อนให้ไปแสดงที่หน้าแรกผ่านระบบการจัดอันดับโดยผู้ใช้ ซึ่งข่าวอาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง อินเทอร์เน็ต การบอกเล่าเรื่องราวของบุคคลอื่น หรือกลุ่มคน เช่น Digg

2.4 เว็บแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น หรือจัดอันดับ (Opinion sites) เช่น Yelp epinions

3. หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia)

3.1 เว็บที่แบ่งปันการใช้งานรูป (Photo sharing) เช่น Flickr Zoomr Photobucket SmugMug

3.2 แบ่งปันวิดีโอ (Video sharing) เช่น YouTube Vimeom Revver

3.3 แบ่งปันภาพศิลปะ (Art sharing) เช่น deviantART

3.4 การถ่ายทอดสด (Livecasting) เช่น Ustream.tv Justin.tv Skype

3.5 เว็บที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุ และเว็บเพลงหรือดนตรี (Audio and music sharing) เช่น imeem The Hype Machine Last.fm ccMixer

4. หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น (Reviews and opinions)

4.1 รีวิวสินค้า (Product reviews) เช่น epinions MouthShut

4.2 ถาม และตอบ เช่น Yahoo Answers

5. หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกม

5.1 โลกเสมือน (Virtual worlds) เช่น Second Life The Sims Online

5.2 เกมออนไลน์ (Online gaming) เช่น World of Warcraft EverQuest Age of Conan Spore (2008 video game)

5.3 Game sharing เช่น Miniclip

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเว็บไซต์เฟซบุ๊ก (Facebook)

เว็บไซต์เฟซบุ๊ก เปิดตัวเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 โดย Mark Zuckerberg ซึ่งขณะนั้นยังเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด เริ่มแรกเว็บไซต์นี้ได้เปิดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น เพื่อใช้ติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน หลังจากเปิดตัวได้เพียง 2 สัปดาห์ เพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยก็ให้ความสนใจสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันเป็นจำนวนมาก และกระจายไปยังมหาวิทยาลัยอื่นๆ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของความสำเร็จของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก และได้พัฒนาเว็บไซต์มาอย่างต่อเนื่อง มีผู้คนให้ความสนใจสมัครเป็นสมาชิกเพิ่มมากขึ้นเป็นจำนวนมาก (กิตติ์พู, 2553)

นอกจากเทคโนโลยีของเว็บไซต์อันทันสมัย ที่ทำให้เว็บไซต์เฟซบุ๊กกลายเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อันดับหนึ่ง แต่ยังเป็นเพราะความมีตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์ และการตอบสนองผู้ใช้ได้ตรงกับความต้องการ ที่สร้างขึ้นจากความเข้าใจสิ่งที่วัยรุ่น และผู้ที่ชื่นชอบเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทั่วไปต้องการ เว็บไซต์เฟซบุ๊กมีรูปแบบและวิธีการเป็นที่พอใจแก่ผู้ที่ได้เข้ามาสัมผัส เช่น คุณสามารถรู้ได้ว่าเพื่อนคนไหนคุยกับใครอยู่ กำลังทำความรู้จักหรือแสดงความคิดเห็นกับใคร พร้อมทั้งยังรู้ได้อีกว่ามีบุคคลอื่นๆ ได้เข้ามาร่วมสนทนาในประเด็นนั้นๆ อย่างไร และคุณยังสามารถเข้าไปร่วมสนทนากับเพื่อนๆ ได้ทันที และยังมีการสนทนาออนไลน์แบบโต้ตอบที่สะดวกและรวดเร็ว รวมไปถึงข้อได้เปรียบที่เหนือกว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ คือการให้นักพัฒนาแอปพลิเคชันสามารถสร้างแอปพลิเคชันของตนในเว็บไซต์ได้ ทำให้เว็บไซต์เฟซบุ๊กมีแอปพลิเคชันให้เลือกใช้งานอย่างหลากหลาย (กิตติ์พู, 2553)

การสร้างตัวตนบนเว็บไซต์ เริ่มจากการเข้าไปในเว็บไซต์ www.facebook.com และสมัคร เป็นสมาชิกด้วยการลงทะเบียน ซึ่งจำเป็นต้องมีอีเมลส่วนตัว เพื่อนำอีเมลนั้นมาใช้ในการ ลงทะเบียนเพื่อใช้งาน ในการสมัครเข้าใช้บริการนี้ ผู้สมัครจะสามารถใส่รูปภาพและประวัติส่วนตัว เพื่อแสดงตัวตนตามที่ต้องการได้ เช่น วันเดือนปีเกิด ประวัติการศึกษา ความสนใจ เป็นต้น เมื่อสร้างตัวตนบนเว็บไซต์เฟซบุ๊กเรียบร้อยแล้ว ก็เริ่มสร้างสังคมของผู้ใช้เองได้ โดยอาจเริ่มต้นด้วย การค้นหาเพื่อนเก่าๆร่วมสถาบัน หรือเลือกเพิ่มเพื่อนใหม่เข้ามา สามารถสร้างหรือเลือกเข้ากลุ่มที่มีไลฟ์สไตล์คล้ายๆ กัน สนทนาออนไลน์บนหน้าเว็บไซต์ การติดแท็ก (Tag) เพื่อเชื่อมโยงไปยัง เพื่อนๆ การสร้างคลับเป็นของตนเอง รวมถึงการเข้าร่วมเป็นแฟนคลับของศิลปิน ดารา นักการเมือง การเขียนบนกระดานข้อความ ที่เปรียบเสมือนพื้นที่ให้เขียนบรรยายความรู้สึก หรือความคิดผ่านข้อความ เพื่อแบ่งปันให้เพื่อนๆ ได้ร่วมโหวตและแสดงความคิดเห็นตอบ (ศรีนลิน พิมพ์ประเสริฐ และคณะ, 2552)

นอกจากถ้อยคำสนทนาที่สามารถเขียนโต้ตอบกันได้ รวมถึงการอัปโหลดรูปภาพมา แบ่งปันให้เพื่อนๆ ได้ชมแล้ว ผู้ใช้ที่ชอบถ่ายทอดเรื่องราว หรือเป็นนักกิจกรรมที่ชอบจัดโครงการที่ น่าสนใจอยู่เป็นระยะๆ สามารถนำสิ่งเหล่านั้นมาเผยแพร่สู่เพื่อนๆ ในสังคมออนไลน์ได้ อีกทั้งยังสามารถแบ่งปันความบันเทิง เช่น วิดีโอ หรือเพลงแก่คนอื่นๆ การเลือกใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ที่มี หลากหลายลักษณะ ทั้งที่เป็นเกมและไม่ใช่เกมมาให้ใช้บริการ เป็นการเพิ่มอรรถรสในการ ติดต่อกันของสมาชิก ที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ของการพบปะกันในสังคมออนไลน์ให้ดียิ่งขึ้น ได้มี โอกาสทำความรู้จักและสนิทสนมกันมากขึ้น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน รวมไปถึงการใช้ เว็บไซต์เฟซบุ๊กในด้านการพาณิชย์ เพื่อแนะนำสินค้าและร้านค้าของตน เป็นต้น (กิตติ์พู, 2553)

ข้อดีและข้อเสียของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ศุภาพร เทพยสุวรรณ (2553) ได้ให้ข้อดีและข้อเสียของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ดังต่อไปนี้

ข้อดี

1. เฟซบุ๊กจะเป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หาก ใช้ได้อย่างถูกต้องวิธี
2. ทำให้ไม่ตกข่าว คือ ทราบความคืบหน้า เหตุการณ์ของบุคคลต่างๆ และผู้ที่ใกล้ชิด

3. ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม แฟนคลับ หรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน และทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้
4. สามารถสร้างมิตรแท้ หรือเพื่อนที่รู้จักที่แท้จริงได้
5. เฟซบุ๊ก เป็นซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อผู้ที่มีปัญหาในการปรับตัวทางสังคม ขาดเพื่อน อยู่โดดเดี่ยว หรือผู้ที่ไม่สามารถออกจากบ้าน ได้ ให้มีเครือข่ายทางสังคม และเติมเต็มชีวิตทางสังคมได้ อย่างดี ไม่เหงาและปรับตัวได้ง่ายขึ้น
6. สร้างเครือข่ายที่ดี สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้อื่นได้

ข้อเสีย

1. เฟซบุ๊ก เป็นการขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการเพิ่มเพื่อนในเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่างๆ ได้
2. เพื่อนทุกคนในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่างๆ ลง Wall หรือกระดานเขียนข้อความของเฟซบุ๊กได้ แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน หรือแฝงไว้ด้วยการช่วยๆ ต่างๆ จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะพอ หลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาภายหลังได้
3. เฟซบุ๊กอาจเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนินทา หรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นโดยใช่เหตุ โดยเฉพาะสังคมที่ชอบสอดรู้สอดเห็น
4. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จักดีพอ เช่น การลงรูปภาพของครอบครัวหรือลูก อาจนำมาเรื่องปัญหาการปลอมตัว หรือการหลอกลวงอื่นๆ ที่คาดไม่ถึงได้
5. เด็กๆ ที่ใช้เวลาในการเล่นเฟซบุ๊กมากเกินไป จะทำให้เสียการเรียน
6. ในการสร้างความผูกพันและการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริงมากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี โดยเฉพาะผู้ที่ชอบเล่นเฟซบุ๊กตั้งแต่ยังเด็ก

7. เฟซบุ๊กอาจเป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้ เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง

8. นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจากเฟซบุ๊ก ทำให้เฟซบุ๊กไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

กล่าวโดยสรุป เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่ ที่ให้บุคคลได้เข้ามาใช้พื้นที่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น การแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น หรือความบันเทิง โดยเครือข่ายทางสังคมนั้นเปรียบเสมือนเหรียญสองด้าน คือมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนั้นผู้ที่ให้บริการและผู้ใช้บริการจะต้องระมัดระวังไม่สร้างความเดือดร้อนต่อบุคคลอื่น แต่ควรตั้งใจสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ที่เป็นประโยชน์อยู่เสมอ และไม่ควรถ่วงหลงต่อกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งมากเกินไป ในงานวิจัยนี้ได้เลือกเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่มีช่องทางการเชื่อมต่อกับความสัมพันธ์ จากความสนใจ ความชอบที่คล้ายกัน ในหลายๆ รูปแบบที่มารวมกันอยู่ในเว็บไซต์ อีกทั้งยังเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่นไทย

ผลกระทบจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษากรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบออกเป็น 2 ด้าน คือ ผลกระทบทางบวก และผลกระทบทางลบ ผลกระทบทางบวก ได้แก่ ผลที่เกิดกับนิสิตนักศึกษาทั้งทางตรง และทางอ้อม ซึ่งก่อให้เกิดผลประโยชน์จากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนผลกระทบในทางลบ ได้แก่ ผลที่เกิดกับนิสิตนักศึกษาทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งก่อให้เกิดโทษจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

ผลกระทบทางบวกของการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์หลายด้าน ดังนี้ (จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, 2552)

1. ด้านสังคม เป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากัน ซึ่งเป็นความสวยงามที่สุดของอินเทอร์เน็ต บางคนมีเพื่อนเป็นจำนวนมากอยู่ในโซเชียลสเปซ เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นทำให้คนมีตัวตนอยู่

ได้ในโซเชียลมีเดีย เพราะจะต้องแสดงความเป็นตัวเองออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อให้ Profile น่าสนใจ และมีชีวิตชีวามากที่สุด บ้างก็เน้นไปที่การใส่ข้อมูลเนื้อหา รูปถ่ายในชีวิตประจำวัน เรื่องราวส่วนตัว ทำให้เชื่อได้ประมาณหนึ่งว่ามีตัวตนอยู่จริงบนโลกมนุษย์

2. ด้านการตลาด เครื่องข่ายเว็บไซต์สังคมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงแค่เว็บไซต์ที่แชร์ข้อมูลรูปภาพอีกต่อไป แต่ได้พัฒนามาเป็นสถานที่แนะนำสินค้าที่สามารถซื้อขายได้ สมาชิกสามารถแชร์เกี่ยวกับแฟชั่น ร้านค้ายอดนิยมน ซึ่งเป็นโอกาสหนึ่งสำหรับการตลาดที่สามารถรู้ถึงความสนใจ และความต้องการของผู้บริโภคได้ตรงตามเป้าหมาย

3. ด้านการเมือง การใช้สื่อสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการเลือกตั้ง ถือเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการแข่งขันที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเลือกตั้งได้ ความเข้าใจในแนวคิดการสื่อสารระหว่างชุมชนออนไลน์ที่เข้าถึง และขยายตัวในลักษณะของเครือข่ายที่มีขนาดใหญ่มากขึ้น ทำให้เกิดเป็นฐานเสียงที่มีโครงสร้างที่แข็งแกร่งในการเอาชนะคู่แข่งได้

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2546 อ้างใน กนิษฐกานต์ ปันแก้ว, 2547) ได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และสรุปประโยชน์ที่ได้จากการใช้อินเตอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น ได้ดังนี้

1. ด้านการศึกษาหาความรู้ อินเตอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษา ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เท่าเทียมกัน โดยในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการการศึกษา/ความรู้มากมาย ซึ่งช่วยให้เด็กและวัยรุ่นสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้นอกจากความรู้ภายในโรงเรียน

2. ด้านความบันเทิง จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้ของเนคเทค พบว่า กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี นิยมใช้อินเตอร์เน็ตด้านความบันเทิง เช่น การสนทนา ดาวน์โหลดเพลง ฯลฯ มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ ซึ่งในการทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงนี้ บางส่วนสามารถให้ประโยชน์ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคิดอย่างเป็นระบบ (การเล่นเกม) การได้พบเพื่อน และสังคมใหม่ๆ (การสนทนา/กระดานข่าว)

3. ด้านสังคม/การสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงาม ปัจจุบันอินเตอร์เน็ตถูกมองว่าทำให้เกิดภาพด้านลบแก่สังคม เนื่องจากมีข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เสมอๆ ถึงภัยอันตรายที่ได้รับจากการเข้า

ไปใช้บริการ โดยเฉพาะการเข้าไปสนทนากับผู้ที่ไม่รู้จัก แต่ในอีกมุมหนึ่งการเข้าไปในห้องสนทนาที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในกลุ่มสนทนา มีความชอบ/ความสนใจใกล้เคียงกัน จะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคม และเกิดการสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงามได้

ผลกระทบทางลบของการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์นอกจากจะมีประโยชน์แล้ว ยังสามารถส่งผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์ในทางลบได้เช่นกัน ดังที่ จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) อธิบายไว้ คือ

1. ทำให้เสียเวลา เนื่องจากบริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์มีมากเกินไป อีกทั้งยังเล่นคล้ายๆกัน เมื่อเล่นแล้วจะเพลิดเพลินจนไม่มีเวลาไปทำงานอย่างอื่น ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับเพื่อนในสังคมออนไลน์ก็เป็นไปในลักษณะฉาบฉวย ขาดการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าที่แท้จริง ไม่ได้ต้องการรู้จักกันจริง บางคนต้องการมีเพื่อนในสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมากเพื่ออวดคนทั่วไปที่เข้ามาดู

2. ทำให้ตกเป็นเหยื่อ เนื่องจากนักการตลาดยุคใหม่เริ่มเห็นอิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงเริ่มมองว่าจะเข้าไปแทรกซึมถึงกลุ่มลูกค้าหรือผู้บริโภคได้อย่างไร บางผลิตภัณฑ์จะพยายามผสมกลมกลืนไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะมีกลุ่มเป้าหมายอยู่เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีเป็นการเปิดช่องทางให้แก่กลุ่มมิจฉาชีพให้เข้ามาก่ออาชญากรรมได้อีกด้วย

3. ทำให้คุณธรรมจริยธรรมของผู้เล่นลดลง เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นลักษณะของสังคมที่ฉาบฉวย ก่อให้เกิดการโกหกหลอกลวงได้ง่าย อีกทั้งสื่อหรือข้อมูลที่ได้จากเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นเป็นข้อมูลที่ขาดความชัดเจนถึงความเชื่อถือได้ของข้อมูล เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสถานที่ที่บุคคลทั่วไปที่ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นหรือสร้างเนื้อหาของตนได้อย่างอิสระ

นอกจากนี้ยังพบว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการมีปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น และการล่อลวงทางเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ หรือแม้แต่การถูกล่อลวงมาข่มขืน (ฉัตรวุฒิ ปิยบุปผชาติ, 2549) ดังที่เป็นข่าวปรากฏตามสื่อต่างๆ ในปัจจุบัน และยังส่งผลกระทบต่อทางด้านการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง เช่น การใช้ภาษาพูดเป็นภาษาเขียน ด้วยการตัดคำให้สั้นลง

การลดหรือการเพิ่มสระและพยัญชนะ จนกลายเป็นคำนิยามที่ไม่ถูกต้องแต่มีการใช้อย่างแพร่หลาย (ศิริพร ปัญญาเมธีกุล, 2548 อ้างใน เกมจิราวรรณ วรรณวินัย, 2551)

ด้านการศึกษพบว่าทำให้เกิดปัญหาผลการเรียนตกต่ำ เนื่องจากการใช้บริการมาก จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ ทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้าน ทบทวนเนื้อหา ไม่สนใจการเรียน หรือ บางครั้งเล่นจนไม่มีเวลาพักผ่อนจนทำให้มาเรียนไม่ไหว และไม่มีสมาธิในการเรียน ทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง จนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ อีกทั้งยังทำให้มีปัญหาการเข้าสังคม หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง โดยจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมแห่งความเป็นจริง ยึดติดกับสังคมเสมือน สังคมออนไลน์ แยกตัวออกจากสังคม จนกลายเป็นคนมีปัญหา เพราะการอยู่บนโลกเสมือนนานเกินไปจนแยกแยะความจริงกับความเสมือนไม่ออก

ในเรื่องของผลกระทบต่อสุขภาพ จากการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ จะทำให้เกิดอาการปวดตา ระยะแรกอาจจะยังไม่ออกอาการ แต่จะส่งผลในระยะยาว เนื่องจากสายตาทำงานหนักเกินไป วิธีการแก้ไข คือ การลดการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์หรือการใส่แว่นกรองแสง และคลื่นแม่เหล็กเพื่อเป็นการถนอมดวงตา หรือการลดแสงเครื่องคอมพิวเตอร์ลงบ้าง อย่านำจอเข้าใกล้เกินไป และอีกทางเลือกคือ เปลี่ยนการใช้งานมาเป็นจอแบน (LCD) ด้านร่างกาย พบว่าวัยรุ่นที่อยู่หน้าจคอมพิวเตอร์ทั้งวัน ไม่ได้ออกกำลังกาย ไม่ได้เล่นดนตรี หรือการรับประทานอาหารให้ตรงเวลา การนอนไม่ตรงเวลาและไม่เพียงพอสำหรับการพักผ่อน ก็จะก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรมตามมา (ณัฐวุฒิ ปิยบุปผชาติ, 2549)

ผจงจิต ผาภูมิ (2546 อ้างใน ธนียา ศรีวิวัฒน์, 2548) ได้กล่าวถึง ผลกระทบต่อสุขภาพ จากการติดคอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต ในบทความ การติดคอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ตและแนวทางป้องกันแก้ไข ดังนี้

1. มีปัญหาในเรื่องของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ มือ ข้อมือ กล้ามเนื้อบริเวณ คอ ไหล่ หลัง ขาดัง

2. มีอาการ Carpal tunnel syndrome จากการบีบรัดตัวของเส้นประสาท Median บริเวณข้อมือที่เกิดจากการใช้ข้อมือที่ผิด และการเคลื่อนไหวซ้ำๆ จากการใช้คอมพิวเตอร์ทำให้เกิดอาการชาบริเวณนิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย

3. มีการรับรู้ประสาทสัมผัสเปลี่ยนไป เช่น ชาและปวดบริเวณนิ้วหัวแม่มือ นิ้วก้อยและ
 กล้ามเนื้ออ่อนแรง

4. การรับประทานอาหารที่ผิดปกติ อาจไม่รับประทานอาหารเช้า เนื่องจากการหมกมุ่นใช้
 คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต หรือรับประทานอาหารมากเกินไป จากการรับประทานอาหารระหว่าง
 การใช้ ผู้ใช้ส่วนใหญ่จะขาดการออกกำลังกายและมีน้ำหนักเพิ่มมากขึ้น

5. ผู้ป่วยที่มีโรคเรื้อรังที่ต้องได้รับยา หรือการจัดการเรื่องอาหาร จะทำให้โรคที่เป็นอยู่มี
 ความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งผลกระทบทางบวก และผลกระทบ
 ทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการใช้บริการของแต่ละคน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น
 เพียงเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร เพื่ออำนวยความสะดวก และตอบสนองความต้องการของ
 แต่ละบุคคล ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่ก่อให้เกิดโทษแก่ผู้ใช้ ถ้าหากผู้ใช้มีวิจารณญาณ มีความรู้ มีวุฒิภาวะ
 อย่างเพียงพอ โดยงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 4 ด้าน คือ
 ด้านสังคม ด้านพฤติกรรม ด้านการเรียนรู้ และด้านสุขภาพ

ผลงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

องอาจ ฤทธิทองพิทักษ์ (2539) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมสื่อสารผ่านระบบเวปไซต์ ไซด์ เว็บไซต์
 ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้การสื่อสารผ่านระบบเวปไซต์
 ไซด์ เว็บไซต์ และสนใจเปิดรับเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด โดยนักศึกษาชายมีพฤติกรรมการสื่อสาร
 ผ่านระบบเวปไซต์ ไซด์ เว็บไซต์มากกว่านักศึกษาหญิง นักศึกษาที่อายุน้อยมีพฤติกรรมการสื่อสารผ่าน
 เวิลด์ ไซด์ เว็บไซต์มากกว่านักศึกษาอายุมาก และนักศึกษาที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง การใช้
 ประโยชน์จากระบบเวปไซต์ ไซด์ เว็บไซต์ ใช้เพื่อการพัฒนาตนเองในด้านวิชาการและทักษะการใช้งาน
 ระบบเวปไซต์ ไซด์ เว็บไซต์ และใช้ระบบเวปไซต์ ไซด์ เว็บไซต์ในการสนองตอบความต้องการด้านข่าวสารและ
 การพักผ่อนหย่อนใจ

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ศึกษาเรื่องมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่าน
 สื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ

ศึกษาถึงลักษณะ หน้าที่ และประโยชน์ที่เกิดขึ้นในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์นั้นเป็นเวทีเสวนาทงวัฒนธรรม ที่มีประเด็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน และยังมี ลักษณะเป็นชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นขนานไปกับโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะการมีส่วนร่วมเป็น การปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ หน้าที่ในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์คือเป็นช่องทางให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในหน้าที่ดังต่อไปนี้ คือ การให้ข้อมูลสาธารณะ การสอดส่องดูแลสภาพแวดล้อม การกระตุ้นเร้าและผลักดันเพื่อพัฒนาผลประโยชน์แห่งชาติ การ สร้างสายสัมพันธ์ การให้ความบันเทิง และช่องทางการสื่อสารต้องห้าม นอกจากนี้แล้ว ผู้ใช้งานยัง ใช้มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากคนอื่นๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง และใช้เพื่อ เป็นตัวกลางในการสร้างสัมพันธ์กับคนอื่นๆ

น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ (2543) ได้ศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตเน็ตของผู้ใช้ในระยะเวลาเริ่มต้น ในเขตกรุงเทพมหานครกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ด้วยการศึกษากลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวในเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลา เริ่มต้น และศึกษาว่าการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างว่าจะมีผลต่อพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของกลุ่ม ตัวอย่างหรือไม่ รวมทั้งศึกษาว่าพฤติกรรมการรับสื่อมวลชนและพฤติกรรมกรรมการสื่อสารระหว่าง บุคคลภายในครอบครัวหลังจากการใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลาเริ่มต้นในเขตกรุงเทพมหานคร จากการ วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการใช้ในระดับปานกลาง คือ 2-3 วันต่อสัปดาห์ มีระยะเวลาใน การใช้ในระดับปานกลางคือ 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และนิยมการใช้การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์มาก ที่สุดรองลงมาคือ การสืบค้นหาข้อมูลด้วยไฮเปอร์เท็กซ์และการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากมีความถี่ในการเปิดรับสื่อมวลชนลดลง แต่ระยะเวลาในการ เปิดรับสื่อมวลชนไม่ลดลง และผู้ที่มีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมากมีความถี่และระยะเวลาใน การอ่านหนังสือพิมพ์ลดลงแต่ความถี่และระยะเวลาในการชมโทรทัศน์และฟังวิทยุไม่ลดลง แต่ผู้ที่มีความถี่และระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมากไม่มีพฤติกรรมกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคลใน ครอบครัวลดลง ส่วนตัวแปรเรื่องของลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ ระดับ การศึกษา อาชีพ และการเป็นเจ้าของทรัพย์สินมีความสัมพันธ์การใช้อินเทอร์เน็ต

ธนัสถ์ เกษมไชยานันท์ (2544) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มุ่งศึกษาลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ ความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับจากการใช้

เว็บไซต์ และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง มีการใช้โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 5.52 ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้เฉลี่ยครั้งละ 2.44 ชั่วโมง โดยช่วงเวลาที่มีการใช้บ่อยที่สุดคือช่วงเวลาระหว่างเวลา 2.01-24.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มาแล้ว 1-2 ปี สถานที่ที่ใช้เว็บไซต์มากที่สุดคือ บ้านและที่ทำงาน และส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์โดยไม่เสียค่าบริการ วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์พบว่า วัตถุประสงค์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ 3 อันดับแรกคือ เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูลและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อความบันเทิง โดยมี 3 เว็บไซต์ ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้กันคือ ฮอตเมลล์ คอท คอม (hotmail.com) ยะฮู คอท คอม (yahoo.com) และสนุก คอท คอม (sanook.com) ในส่วนของความคาดหวังประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์โดยรวมอยู่ในระดับสูง โดยคาดหวังประโยชน์ที่จะได้รับ 3 อันดับแรก คือการช่วยให้ทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่น่าสนใจ ช่วยค้นหาความรู้ใหม่ๆ ในด้านการศึกษาและงานวิจัยช่วยประหยัดเวลาในการสื่อสาร และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ได้แก่ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ นั่นคือ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ วัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาของรัฐและเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 300 คน ผลจากการศึกษาพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระดับการศึกษา และสถานภาพสมรสของบิดามารดาเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดคือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ

วรรณสิกา เชื้อชาติไชย (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่องความเหงาในชุมชนเสมือน ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพถึงลักษณะชุมชนเสมือนในสังคมไทย กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะชุมชนเสมือนในสังคมไทย ไม่มีผลต่อการขยายเครือข่ายสังคมของคนเหงา รวมทั้งคนกลุ่มใหญ่ในชุมชนเสมือน คือ กลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามาหาความสัมพันธ์ใหม่ๆ ทั้งเพื่อนใหม่และเพื่อนต่างเพศ พบบทบาทใหม่ๆ ของอินเทอร์เน็ตในการเป็น

ช่องทางการสื่อสาร ที่ช่วยสร้างเครือข่ายสังคมใหม่ให้กับบุคคลที่เครือข่ายสังคมเดิมหายไป ด้วยปัจจัยอื่นที่ไม่ใช่สาเหตุจากความบกพร่องในมนุษย์สัมพันธ์ เช่น แต่งงาน ศึกษาต่อต่างประเทศ และชุมชนเสมือนแห่งนี้ยังเป็นแหล่งนัดพบของกลุ่มเพศที่ 3 ในสังคมด้วย

วิชุดา โพธิ์เพชร (2546) ได้ศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ โดยเป็นการศึกษาและเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการเรียน ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต จำแนกตามตัวแปร เพศ ชั้นปี สำนักวิชา จำนวนชั่วโมงในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ และรายได้ของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 349 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า นักศึกษาได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตด้านการเรียนและด้านสังคมอยู่ในระดับมาก และได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตด้านเศรษฐกิจและด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิตอยู่ในระดับปานกลาง

กรองทอง เกิดนาค (2551) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ประกอบด้วยกลุ่มนักศึกษาช่วงอายุไม่เกิน 24 ปี จำนวน 4 คน กลุ่มคนทำงานช่วงอายุ 25-39 ปี จำนวน 3 คน และกลุ่มคนทำงานช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน จากผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com จากการได้รับอีเมลล์ลิงค์ (Forward mail) จากเพื่อนและจากทางเว็บไซต์เอง และมีการใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com มาเป็นระยะเวลา 2 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ คือการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน การทำกิจกรรมต่างๆ ในเว็บไซต์ เพื่อความบันเทิง การสื่อสารด้วยการนำเสนอภาพ เพลง และตัวอักษร และการสื่อสารหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ อีกทั้งยังสามารถนำมาใช้ปรับกับการเรียนและการทำงานได้ ประโยชน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการเล่น คือ ความพิเศษของการสื่อสารซึ่งเป็นการสื่อสารสองทาง ที่ผู้เล่นเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน การได้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนสนิท เพื่อนเก่า และเพื่อนใหม่ และยังสามารถนำข้อมูลของเพื่อนมาปรับใช้ และตกแต่งข้อมูลของตนเองได้ รวมถึงการผ่อนคลายความเครียด คลายความเหงา และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ส่วนผลกระทบจากการใช้เว็บไซต์ hi5.com ซึ่งเป็นผลกระทบที่ได้จากการเล่น ทั้งที่เป็นปัญหาส่วนบุคคลและปัญหาทางเทคนิค คือการสื่อสารที่มีความอิสระเสรีเกินไป เป็นการก้าวก้าวความเป็นส่วนบุคคล การใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม และนำเว็บไซต์ไปใช้ในทางที่ผิด การถูกหลอกหลวงที่ไม่สามารถพิสูจน์ความเป็นจริงได้

ปวเรศ เลขะวรรณ (2551) ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมกรเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ถ้าพูดถึงอินเทอร์เน็ตกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะนึกถึงไฮไฟว์มากที่สุด รองลงมาคือเอ็มเอสเอ็น ความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ตกลุ่มตัวอย่างคิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ อยู่ในระดับสูง ส่วนเหตุผลของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตคือ เพื่อรับทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ อยู่ในระดับสูง รองลงมาคือเพื่อศึกษาค้นคว้า และเรียนรู้ตามความต้องการ ในเรื่องของความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ส่วนใหญ่จะใช้อินเทอร์เน็ต 7 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 5-6 วัน และความถี่ในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างสูงที่สุดคือ สูงกว่า 3 ครั้งต่อวัน สถานที่ในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้จากที่บ้าน รองลงมาคือที่โรงเรียน ช่วงเวลาในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตทั้งในวันธรรมดาและวันหยุด ส่วนใหญ่จะเป็นช่วง 21.01-24.00 น. ในส่วนประเภทการใช้งานบนสื่ออินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างมีระดับการใช้บริการในสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้ความบันเทิง เช่น เล่นเกม ฟังเพลงในระดับสูง รองลงมาคือสืบค้นข้อมูล ความพอใจต่ออินเทอร์เน็ตที่กลุ่มตัวอย่างมีมากที่สุดคือเพื่อลดความผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความบันเทิง รองลงมาคือได้ทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ ส่วนในเรื่องของการใช้ประโยชน์การสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันคือ ด้านข่าวสารสารสนเทศ ด้านการสร้างควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล ด้านการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้านความบันเทิง โดยรวมในระดับสูง

ชนากิตติ์ ราชพิบูลย์ (2553) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุดคือ 1-3 ชั่วโมง เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุด คือ Hi5 รองลงมาคือเฟซบุ๊ก ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า โดยใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ในส่วนผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับน้อย จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวกรวดเร็วและช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

มนฤดี พงศ์พุททชาติ (2553) ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมและแรงจูงใจการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ ในกลุ่มผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่อยู่ในช่วงอายุ 18-34 ปี จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการคิดเฟซบุ๊ก ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจที่มาจากความต้องการภายใน

จิตใจและแรงจูงใจที่มาจากภายนอก แรงจูงใจภายในที่กลุ่มตัวอย่างมีมากที่สุดคือความต้องการ ความสนุกสนาน ความต้องการรักษาสายสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความต้องการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการผ่อนคลาย ความต้องการเรียกร้องความสนใจ ความต้องการแข่งขันและเอาชนะ ความต้องการนำไปใช้ในการสนทนา ความต้องการระบายอารมณ์ และความต้องการใช้เป็นเพื่อนยามเหงา ส่วนแรงจูงใจที่มาจากภายนอก ได้แก่ อิทธิพลจากคนใกล้ชิด เช่น พี่น้อง เพื่อน หรือแฟน แรงจูงใจที่เกิดจากองค์ประกอบภายในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก และเพื่อตามกระแสทางสังคม

วรรณพร กลิ่นบัว (2553) ได้ศึกษาถึงการสร้างเครือข่ายทางสังคมผ่าน

www.facebook.com ของกลุ่มวัยทำงาน โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นที่เป็นกลุ่มคนวัยทำงานในการใช้ www.facebook.com นั้น มีรูปแบบการสื่อสารแบบ 2 ทาง โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อสาร และใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดข่าวสาร ความรู้ ความคิด ความเห็น ความรู้สึก เพื่อแลกเปลี่ยนทัศนคติเห็นผ่านทางช่องทางแสดงความคิดเห็น ในกรณีผู้เล่นทั้ง 2 หรือมากกว่านั้น มีการออนไลน์พร้อมกัน สามารถโต้ตอบกันได้ผ่านทางช่อง Chat หรือจะเป็นการฝากข้อความผ่านทาง Inbox นอกจากนี้ ยังสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมแอปพลิเคชันซึ่งเป็นคุณสมบัติโดดเด่นของ www.facebook.com เพื่อแข่งขันและเปรียบเทียบกับเพื่อนๆ และสามารถแสดงความคิดเห็นผ่านทาง Application ที่เราเล่นไปได้อีกด้วย ซึ่งจุดนี้เองที่ใช้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ ทัศนคติของผู้เล่นที่เป็นกลุ่มคนวัยทำงานในการใช้เฟซบุ๊กพบว่า ผู้เล่นมีทัศนคติทั้งเชิงบวก เชิงลบและนิ่งเฉย แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของแต่ละบุคคล และระยะเวลาในการใช้ ในด้านบวกคือ สามารถทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น และยังได้รู้จักเพื่อนเก่าที่ไม่ได้พบกันมานาน สามารถมาเจอกันในโลกออนไลน์ได้ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ส่วนตัว สามารถระบายอารมณ์ได้ แสดงอัตลักษณ์ของตนเองออกมาได้อย่างแท้จริง ทั้งคำพูด และรูปภาพที่แสดงตัวตน ในด้านลบนั้น อาจมาจากประสบการณ์ตรงหรือจากข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทำให้เกิดทัศนคติในด้านลบ ส่วนทัศนคติที่ดีต่อเฟซบุ๊ก แต่ก็มีทัศนคติที่ลบด้วย อาจเป็นความรู้สึกกลางๆ มากกว่าที่จะรู้สึกชอบมากหรือเห็นว่าเฟซบุ๊กมีผลเสียอย่างมาก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการทางวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้หลักระเบียบวิธีวิจัยมานุษยวิทยา โดยใช้การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participant observation) และเทคนิควิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

พื้นที่ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่วิจัย

พื้นที่และประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ นิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี ซึ่งใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมาเป็นเวลา 1 ปีขึ้นไป และเป็นผู้ที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากที่สุด โดยมีการออนไลน์อยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 8 ราย ด้วยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบอกต่อในการเข้าถึงประชากรเป้าหมาย และให้แนะนำเพื่อนในกลุ่ม หรือเพื่อนที่รู้จักที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นประจำ เช่นเดียวกัน จากนั้นผู้วิจัยจึงเข้าไปทำความรู้จัก และขอเพิ่มกลุ่มตัวอย่างเป็นเพื่อนของผู้วิจัยในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพื่อให้เกิดความสนิทสนม และนำไปสู่การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้เป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีการเลือกแบบบอกต่อ คือ การเลือกตัวอย่างด้วยวิธีคัดเลือก ค้นหา หน่วยตัวอย่างขึ้นมาบางส่วนก่อน แล้วใช้หน่วยตัวอย่างนั้นไปช่วยหาหน่วยต่อไป จนได้ครบตามจำนวนที่ต้องการ ตัวอย่างแรกได้มาจากบุคคลในบัญชีรายชื่อเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่ผู้วิจัยสมัครเป็นสมาชิกอยู่ คือ รุ่นน้องของผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยสังเกตแล้วว่า มีพฤติกรรมกรใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กบ่อยครั้ง จากความถี่ในการอัปเดตสถานะ อัปเดตรูปภาพ เล่นเกม เป็นต้น และขอให้มีการแนะนำให้รู้จักเพื่อนนิสิตนักศึกษาที่มีพฤติกรรมกรใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นประจำเช่นเดียวกัน จากนั้นผู้วิจัยจึงเข้าไปขอเพิ่มบุคคลนั้นให้เข้ามาอยู่ในบัญชีรายชื่อเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของผู้วิจัย โดยกลุ่มตัวอย่างมีการแนะนำเพื่อน

ต่อๆ กันไปจนครบ 8 ราย หลังจากได้ทำความรู้จักผ่านการพูดคุยกันทางเว็บไซต์เฟซบุ๊กจนสนิทสนมแล้ว จึงมีการติดต่อกันผ่านการสนทนาออนไลน์ทางโทรศัพท์มือถือถึงสามาร์ทโฟนจนได้รับความไว้วางใจจากกลุ่มตัวอย่าง นำไปสู่การนัดหมายเพื่อทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกต่อไป เพื่อความหลากหลายของข้อมูล และขนาดของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเก็บข้อมูลของผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง 8 ราย เป็นขนาดที่เหมาะสมในการวิจัย

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ข้อมูลจาก 2 ส่วน คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ซึ่งได้จากการใช้เครื่องมือ และระเบียบวิธีการวิจัยทางมานุษยวิทยา (Anthropological field work) โดยใช้เทคนิคการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant observation) ในสนาม และการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) ซึ่งได้จากข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้แล้วจาก การศึกษาเอกสารต่างๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) เนื่องจากผู้วิจัยมีเค้าโครงคำถามบางส่วนที่จัดเตรียมไว้แล้วแต่เพื่อให้การเก็บข้อมูลเป็นไปอย่างครบถ้วน และสถานการณ์บางครั้งอาจจะต้องทำให้มีการปรับเปลี่ยนคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ การใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างจึงเป็นทางเลือกที่ผู้วิจัยคิดว่าเหมาะสมกับการเก็บข้อมูลของผู้วิจัย และตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสัมภาษณ์ (Validity) โดยการนำแบบสัมภาษณ์ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความเหมาะสมและความครบถ้วนของเนื้อหาในแบบสัมภาษณ์ก่อนการนำไปใช้ คำถามที่เป็นเค้าโครงที่ผู้วิจัยตั้งกรอบไว้ มีดังต่อไปนี้

1. ด้านปัจจัยส่วนบุคคล

1.1 อายุ

- 1.2 สถานที่พักอาศัยขณะศึกษา / พักกับใคร
- 1.3 สถาบันการศึกษา
- 1.4 ชั้นปีที่ศึกษา
- 1.5 เกรดเฉลี่ยสะสม
- 1.6 รายได้ต่อเดือน

2. ด้านทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

- 2.1 ในความรู้สึกส่วนตัว มีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเว็บไซต์เฟซบุ๊ก
- 2.2 ทัศนคติที่มีต่อผู้ใช้บริการคนอื่นๆ

3. ด้านอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนมีผลอย่างไรต่อการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

4. ด้านพฤติกรรมการใช้บริการ

- 4.1 จุดเริ่มต้นของการใช้บริการ
- 4.2 อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้
- 4.3 ระยะเวลาการเป็นสมาชิกและระยะเวลาที่ใช้บริการในแต่ละครั้ง
- 4.4 เหตุใดถึงเลือกใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก
- 4.5 กิจกรรมที่เลือกทำเป็นส่วนใหญ่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กคืออะไร และเพราะอะไร
- 4.6 เลือกรับเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างไร

5. ด้านผลกระทบจากการใช้บริการ

ได้รับผลกระทบอะไรบ้างจากการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนการเตรียมรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร โดยการอ่านหนังสือ ตำรา บทความและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เทคนิควิจัยทางมานุษยวิทยา คือ การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม กระทำด้วยความระมัดระวังอย่างละเอียด โดยวางตัวเป็นกลาง ละทิ้งความรู้สึก ค่านิยม อคติ และสิ่งอื่นๆ โดยผู้วิจัยจะเข้าไปทำความรู้จักกับกลุ่มตัวอย่างในฐานะรุ่นพี่ และเพื่อนใน เว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพื่อให้เกิดความคุ้นเคย สนับสนุนกับกลุ่มตัวอย่าง และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ในระหว่างการสัมภาษณ์กระทำการสร้างความคุ้นเคยกับบุคคลถูกสัมภาษณ์เป็นเวลาพอสมควร ก่อนการนัดพบเพื่อสัมภาษณ์ จากนั้นจึงมีการนัดพบเพื่อสัมภาษณ์ โดยผ่านการเก็บข้อมูลอย่างมีส่วนร่วม การสร้างความเชื่อมั่นไว้วางใจให้เกิดขึ้นกับผู้ถูกสัมภาษณ์ในระยะเวลาที่ยาวนาน และไม่ใช่ชื่อจริงในรายงานการวิจัย ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระในการอธิบายความคิด ความรู้สึกของตนเองตามความต้องการ

การสัมภาษณ์เริ่มจาก ข้อมูลเบื้องต้นทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ ทักษะคิดของผู้ถูกสัมภาษณ์ ที่มีต่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ การได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมการใช้บริการ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมไปถึงผลกระทบที่ได้รับจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าว โดยมีการจดบันทึกอย่างละเอียด เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล สำหรับระยะเวลาในการสัมภาษณ์แต่ละครั้งจะใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมงจำนวน 5 ครั้ง หรือจนกว่าข้อมูลที่ได้จะครบถ้วนในแต่ละราย หลังจากการเสร็จสิ้นกระบวนการศึกษาวิจัย ผู้วิจัย จะทำการลบข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ทั้งหมด ซึ่งไม่มีผลกระทบต่อกลุ่มตัวอย่าง ผลที่ได้จะมีการนำเสนอเป็นภาพรวมต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจะอาศัยวิธีทางมานุษยวิทยา คือ การวิเคราะห์เชิงพรรณนา วิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสรุปผลการศึกษาพร้อมลักษณะของกรณีตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ เพชบุ๊กของนิสิตนักศึกษา จำนวน 8 ราย ซึ่งได้นำ เสนอผลการศึกษาในแต่ละราย ดังต่อไปนี้

ผลการวิจัย

กรณีศึกษาที่ 1

แจ๊ค (นามสมมติ) ชายหนุ่มอายุ 21 ปี รูปร่างเล็ก ผิวขาว หน้าตาดี แต่งตัวดี นุคลิกมาดมั่น สื่อถึงความเป็นคนชอบเข้าสังคม มีเพื่อนมาก พูดเก่ง เร็ว และฉะฉาน อร่ามดี แวดวงเป็นมิตร มีความมั่นใจในตัวเองสูง

โดยพื้นฐานแจ๊คเป็นคนที่เกิดและเติบโตในจังหวัดลพบุรี ขณะนี้กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 คณะนิเทศศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยรัฐแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่เล็กจนโตเป็นเด็กเรียนดี แจ๊คใช้ชีวิตอยู่ในครอบครัวทหาร ค่าทหาร และสังคมแบบลูกทหารตั้งแต่เด็ก ฐานะทางบ้านจัดอยู่ในฐานะดี ครอบครัวอบอุ่น พ่อทำงานรับราชการทหารในระดับนายทหารชั้นสัญญาบัตร ส่วนแม่ประกอบธุรกิจส่วนตัว ด้วยฐานะทางบ้านที่ค่อนข้างดีอยู่แล้ว จึงทำให้เขาไม่ต้องดิ้นรนมากนักในวัยเด็ก แต่จะถูกสอนให้โตขึ้นมาแบบครอบครัวทหาร มีความเข้มแข็ง มุ่งมั่น และอดทน เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อและแม่อย่างเคร่งครัด

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ เริ่มจาก ตั้งแต่เรียนอยู่ในชั้นอนุบาลของโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดลพบุรี โดยขณะนั้นพ่อทำงานอยู่ในหน่วยทหาร ที่เป็นหน่วยรบพิเศษ ในจังหวัดลพบุรี หน่วยรบพิเศษที่พ่อทำงานอยู่มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในสมัยนั้น จึงทำให้แจ๊คได้มีโอกาสที่จะเรียนรู้ จำต้อง เล่นเกม และเริ่มทำความเข้าใจกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็ก จนกระทั่งเขาศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เขาได้ให้ความสนใจเครื่องคอมพิวเตอร์มากขึ้น ถึงขั้นเดินเข้าห้องสมุดเพื่อค้นหาหนังสือเพื่อเรียนรู้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ในสมัยนั้นเพิ่มเติมด้วยตนเอง ซึ่งในตอนนั้นแจ๊คมีความภาคภูมิใจที่ได้เรียนรู้และเข้าใจเรื่อง โปรแกรม

คอมพิวเตอร์ต่างๆ ได้ดีกว่าเพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน จนมาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แจ็คจึงทำการเข้าแข่งขันการใช้และพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ซึ่งจัดโดยกระทรวงศึกษาธิการ และได้รับรางวัลชนะเลิศ จึงทำให้แจ็คได้ใช้เวลาคลุกคลีกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน ช่วงเวลาที่แจ็คลุกคลีอยู่กับคอมพิวเตอร์อยู่บ่อยๆ แจ็คได้รู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวเอง ที่กลายเป็นคนขี้อายมากขึ้น เข้าสังคมไม่เก่ง แต่สามารถใช้เวลาอยู่กับการเล่นคอมพิวเตอร์ได้นานขึ้น เมื่ออยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขาได้มีโอกาสใช้บริการ โปรแกรมแชตหาเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ตอย่าง Pirch98 และ MSN รวมถึงการเริ่มเข้าสู่สังคมออนไลน์ด้วยการเข้าไปใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ซึ่งทำให้แจ็คเริ่มสร้างและพัฒนาการใช้บริการสังคมออนไลน์ของเขากับคนที่ไม่เคยรู้จักและไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน หลังจากนั้นเมื่อได้เข้ามาศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย ที่กรุงเทพมหานคร โดยมาอาศัยอยู่กับครอบครัวของคุณย่า ด้วยความที่แจ็คเป็นเด็กต่างจังหวัด ที่เข้ามาเรียนในระดับมหาวิทยาลัยที่กรุงเทพมหานคร โดยไม่ได้มีเพื่อนสนิทสมัยมัธยมปลายมาด้วย จึงทำให้แจ็คใช้เวลาในระยะแรกเริ่มที่เข้ามาเรียนในระดับมหาวิทยาลัยอยู่กับอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่

แจ็คได้เริ่มใช้บริการเว็บสังคมออนไลน์สุดฮิตในสมัยนั้น นั่นคือเว็บไซต์ไอพีวี ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ ไม่ว่าจะเพื่อนเก่าสมัยมัธยม หรือเพื่อนใหม่ที่เพิ่งพบกันในกิจกรรมรับน้องของมหาวิทยาลัย อีกทั้งเขายังได้ใช้เวลาในการใช้บริการเว็บไซต์ไอพีวีโดยการอัปโหลดรูป แบ่งปันภาพต่างๆ ลงในเว็บไซต์ รวมถึงการแชต การคอมเมนต์ข้อความเพื่อสนทนากันระหว่างเพื่อนในเว็บไซต์ไอพีวีอีกด้วย

หลังจากนั้นประมาณ 2 ปี แจ็คได้เริ่มเปลี่ยนแปลงตัวเองเข้ากับสังคมออนไลน์อย่างจริงจัง เมื่อเขาได้สมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ตามความนิยมของเพื่อนๆ ในขณะเดียวกัน โดยแจ็คให้เหตุผลในการเริ่มเข้ามาสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นเว็บไซต์ที่ดึงดูดผู้ใช้งานได้เป็นอย่างมาก ข้อแตกต่างที่ทำให้เฟซบุ๊ก สร้างความเหนือชั้นกว่าเว็บไซต์สังคมออนไลน์ดั้งเดิมอย่างไอพีวี ทำให้แจ็คหันมาให้ความสนใจและสมัครเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก อย่างรวดเร็ว และแจ็ดยังมีความตื่นเต้นที่จะได้พบกับสังคมใหม่ๆ ในเฟซบุ๊ก สังคมที่แจ็คคิดว่าเป็นสังคมของคนที่มีความชอบหรือมีกิจกรรมยามว่างที่เหมือนๆ กับเขา รวมทั้งการที่แจ็คเชื่อว่าจะสามารถเข้าไปอยู่ในสังคมของเพื่อนๆ ที่มหาวิทยาลัยได้ง่ายมากขึ้น จากบุคลิกของแจ็คในวัยเด็กที่เป็นคนขี้อายไม่กล้าแสดงออก เวลาอยู่ต่อหน้าเพื่อนๆ หรือคนอื่นๆ ก็เริ่มพัฒนาไปในทางที่ดีมากขึ้นเรื่อยๆ

ความคิดเห็นของแจ็คที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เขามองว่าเฟซบุ๊กมีส่วนช่วยให้เขาเข้าสังคมได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเพื่อนเก่าๆ สมัยเรียน หรือสังคมของคนที่มีความชื่นชอบคล้ายๆ กัน

ตัวของเขาเอง โดยถึงขั้นสามารถพังกำแพงความมีโลกส่วนตัวสูงของเขาลงได้ และยังสามารถทำให้ แจ็คได้พูดคุยกับเพื่อนๆ หรือคนรู้จักต่างๆ ได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือที่ แจ็คใช้ หรือการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก อีกทั้งแจ็ดยังมองว่าเฟซบุ๊กมีส่วนช่วยในการเปิด โอกาสทางสังคมของผู้ใช้ให้กว้างมากขึ้น มีส่วนช่วยย่อโลกทั้งใบที่มีผู้คนมากมายให้เล็กลง แต่ใน ขณะเดียวกันแจ็ดยังมีทัศนคติอันเลวร้ายต่อเฟซบุ๊กอยู่ด้วย โดยมองว่ามีผู้ใช้เฟซบุ๊กบางกลุ่มและ บางคน พยายามจะใช้เฟซบุ๊กเป็นเครื่องมือในการก่อความปั่นป่วน โดยอาศัยคุณสมบัติของเฟซบุ๊กที่ มีความรวดเร็วในการแพร่กระจายข่าวสาร ทุกวันนี้แจ็ดยอมรับว่ากลุ่มเพื่อนของเขามีอิทธิพลที่ทำให้ เขาอยากจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก เขาคิดว่ามันคือการสร้างความสะดวกสบายใน การใช้ชีวิตเวลาติดต่อกับสื่อสารกับเพื่อนๆ ในกลุ่มหรือเพื่อนสนิท ทำให้รู้ว่าข่าวของเพื่อนๆ ได้ง่ายและ รวดเร็วกว่าวิธีอื่นๆ

พฤติกรรมของแจ๊คในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือการใช้เฟซบุ๊กในการติดต่อกับสื่อสาร พุดคุยกับเพื่อนๆ ผ่านการแสดงความคิดเห็นต่อข้อความ รูปภาพ ของเพื่อนๆ รวมถึงการแชตผ่าน ระบบของเฟซบุ๊ก โดยตลอดระยะเวลา 2 ปี แจ็คเป็นคนที่คิดเฟซบุ๊กมาก โดยในแต่ละวันที่แจ๊คต้อง ไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัย เขาก็จะเล่นเฟซบุ๊กผ่านทางโทรศัพท์มือถือ และใช้เวลาเปิดดูจาก โทรศัพท์มือถือในแต่ละครั้งไม่เกิน 10 นาที แต่จะถี่หน่อยเพราะแจ๊คต้องการทราบความเคลื่อนไหว ของเพื่อนๆ ทุกคนที่อยู่ในเฟซบุ๊กกว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไรบ้าง บางครั้งเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลง เวลาการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อนๆ ก็จะโพสต์ไว้ในหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จึงเป็นสิ่งที่สะดวก มากที่แจ๊คจะได้รับรู้ข่าวสารในชั้นเรียนรวดเร็วกว่าคนที่ไม่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนเมื่อถึง เวลาที่แจ๊คกลับบ้านที่พักเขาก็จะเล่นเฟซบุ๊กผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยเปิดหน้าเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ค้างไว้วันหนึ่งไม่ต่ำกว่า 12 ชั่วโมง หรืออาจจะเปิดทิ้งไว้ทั้งคืนในเวลาที่เขานอนหลับ พักผ่อน นอกจากนี้แล้วแจ็ดยังทำกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถทำได้ผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ไม่ว่าจะเป็นการ เปิดดูการอัปเดตสถานะ รูปภาพของเพื่อนๆ การอัปเดตสถานะของตัวเอง การอัปเดตรูปถ่ายต่างๆ ของตัวเอง และการ Check In ในสถานที่ต่างๆ ที่เขาไปอยู่ตลอดเวลา นั่นคือเป็นการบอกให้เพื่อน ทุกคนในเฟซบุ๊กรู้ว่าเขากำลังจะไปทำอะไรที่ไหนกับใคร ส่วนพฤติกรรมการเลือกรับเพื่อนที่เพิ่มมา ในเฟซบุ๊กแจ๊คไม่ได้พิถีพิถันในการเลือกรับเพื่อนมากนัก แต่จะดูว่าเป็นผู้ใช้บริการที่มีตัวตนอยู่ จริงๆ ไม่ใช่การมาหลอกลายโฆษณาผ่านหน้าเว็บเฟซบุ๊กของเขา เขาก็จะทำการกดรับเพื่อนอย่าง ง่ายดาย

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกระทบต่อการดำเนินชีวิตของแจ๊คอีก ด้วย เพราะแจ๊คเป็นคนที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา เพื่อเปิดดูการอัปเดตของเพื่อนๆ

รวมไปถึงการแชตคุยกับเพื่อนๆ ไม่ว่าจะเป็นเวลาว่างอยู่บ้าน เวลาออกไปเดินอยู่ข้างนอก หรือแม้กระทั่งในเวลาที่เราต้องเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยเราก็แอบเล่นเฟซบุ๊กด้วยโทรศัพท์มือถือในขณะที่นั่งเรียน และไม่ได้ฟังอาจารย์สอนจึงทำให้เราไม่มีสมาธิในการเรียน เพราะเมื่อในเฟซบุ๊กของเราเรามีความเคลื่อนไหวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่เราเข้ามาแสดงความความคิดเห็นหรืออื่นๆ จะทำให้โทรศัพท์มือถือสั่นเตือนให้เปิดดู นั่นคือสิ่งหนึ่งที่ทำให้เราขาดสมาธิในการฟังบรรยายในห้องเรียนเป็นอย่างมาก อีกสิ่งหนึ่งก็คือสุขภาพและความอ่อนเพลียเมื่อยล้าของร่างกายที่เกิดจากการที่เราใช้มือถือจ้องจอคอมพิวเตอร์ที่บ้าน หรือที่มหาวิทยาลัยขณะที่เล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเวลานานๆ และยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพด้านสายตา ที่สั้นเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม รวมไปถึงการมีอาการปวดตาและแสบตาอีกด้วย นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเราก็ยังทำให้เรากลายเป็นคนที่ติดโทรศัพท์มือถือมากอีกด้วย

อย่างไรก็ตามเราก็มีความพยายามในการที่จะจัดสรรเวลาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเวลาในชีวิตจริงหรือเวลาที่เราเล่นเฟซบุ๊ก ให้ทุกอย่างมีความสมดุลกัน และไม่ทำให้โลกของสังคมออนไลน์มาหลอกเราหรือเป็นเครื่องมือที่ชักจูงให้เราไปทำในสิ่งที่ไม่ดี

กรณีศึกษาที่ 2

แอร์ (นามสมมติ) หญิงสาวอายุ 19 ปี เป็นสาวน้อยร่างเล็ก น่ารัก ผิวพรรณดี ไม่ขาวมากนัก พูดจาเสียงเบาและออกทองแดงนิดๆ เพราะพื้นเพเป็นคนภาคใต้ มีเพื่อนไม่มาก ดูภายนอกหากไม่รู้จักจะคิดว่าเธอเป็นคนเงียบๆ หยิ่งๆ แต่นิสัยจริงๆ ของเธอเป็นเด็กเฮฮาร่าเริงเวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน

โดยพื้นฐานแล้วแอร์เป็นคนที่เกิดในจังหวัดสุราษฎร์ธานี เดิมโตที่นั่น ขณะนี้กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาอุตสาหกรรมอาหาร ที่มหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร มีผลการเรียนอยู่ในระดับดี ตั้งแต่เล็กลงโตแอร์อาศัยอยู่ในครอบครัวขนาดกลาง ซึ่งมี พ่อ แม่ พี่สาว โดยแอร์เป็นลูกคนเล็ก พ่อทำงานเป็นช่างตกแต่งภายใน รับเหมางานตกแต่งภายในอยู่ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี แม่เป็นแม่บ้าน พี่สาวของแอร์เรียนจบจากมหาวิทยาลัยเดียวกัน ในวัยเด็กแอร์ต้องใช้ชีวิตอยู่บ้านกับพี่สาวสองคนอยู่บ่อยๆ เพราะพ่อของแอร์ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน เพื่อดูแลกิจการรับเหมายู่เสมอๆ ส่วนแม่ก็จะคอยตามพ่อไปด้วย เพราะฉะนั้นเธอจึงเป็นเด็กที่เติบโตมากับพี่สาวจะเล่นอยู่บ้านด้วยกันสองคนตั้งแต่เล็กลงโต

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสังคมออนไลน์ของแอร์ เริ่มจากในสมัยมัธยมปลายพอได้ให้ช่างมาติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ตให้ที่บ้าน เลยทำให้แอร์และพี่สาวได้อยู่กับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาที่อยู่บ้านกันสองคนพี่น้อง โดยบ้านของแอร์เป็นบ้านหลังแรกๆ ในละแวกนั้นที่มีอินเทอร์เน็ตส่วนตัวใช้งาน ทำให้แอร์ไม่ต้องไปนั่งเล่นอินเทอร์เน็ตตามร้านเกมเหมือนเพื่อนคนอื่นๆ ชีวิตในวัยมัธยมปลายของแอร์จึงอยู่กับอินเทอร์เน็ตต่อย่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นการแชตคุยกับเพื่อน การเข้าไปดูเว็บไซต์ต่างๆ หรือแม้กระทั่งการใช้บริการเว็บไซต์ที่เป็นสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น เว็บไซต์ไฮไฟว์ เว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในขณะที่แอร์กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อีกทั้งแอร์ยังใช้บริการเว็บไซต์ www.myspace.com เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเชื่อมต่อกับสังคมออนไลน์

หลังจากนั้นไม่นาน แอร์ก็ได้เริ่มพาตัวเองเข้ามาอยู่ในโลกของสังคมออนไลน์มากขึ้น หลังจากที่ได้สมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ตามความนิยมและคำชักชวนของกลุ่มเพื่อนสนิท และพี่สาว จึงทำให้มีโอกาสได้ลองเล่นและศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างจริงจัง โดยแอร์ให้เหตุผลที่เริ่มหันมาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าไม่อยากตกเทรนด์ และช่วยอุปนิสัยที่เป็นคนคิดเพื่อน ไม่อยากห่างเพื่อน อยากทราบความเคลื่อนไหวต่างๆ ของเพื่อนตลอดเวลา จึงทำให้แอร์กลายเป็นหญิงสาวที่จริงจังกับการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมากในเวลาต่อมา และหลังจากที่เรียนจบชั้นมัธยมปลายที่โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสุราษฎร์ธานี แอร์ก็ได้เดินทางเข้ามาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย ที่มหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เมื่อเข้ามาสู่สังคมเด็กมหาวิทยาลัย แอร์จึงไม่รอช้าที่จะเชื่อมต่อโลกสังคมออนไลน์ หรือโลกของเฟซบุ๊กเข้ากับเพื่อนที่เรียนอยู่ในมหาวิทยาลัยด้วยกัน และแอร์ยังรู้สึกว่เพื่อนๆ หลายคนที่มาวิทยาลัยก็สนิทกันมากขึ้นเพราะเกิดจากการเล่นเฟซบุ๊กนี้เอง

ความคิดเห็นของแอร์ที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก แอร์กล่าวว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เธอรู้จักผู้คนมากขึ้นหลายตามากขึ้น รวมไปถึงเพื่อนเก่าๆ ตั้งแต่สมัยเรียนชั้นประถมศึกษา และชั้นมัธยมศึกษา ที่ไม่ได้เจอไม่ได้ติดต่อกันมานาน ก็มาค้นหากันเจอในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จนทำให้แอร์และเพื่อนๆ มีช่องทางในการติดต่อสื่อสารหรือพูดคุยเรื่องราวต่างๆ ในวัยเด็กได้นัดเจอเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันได้สะดวกสบายและง่ายมากขึ้นกว่าเดิม และแอร์ยังมีความเห็นว่าเกมต่างๆ ที่อยู่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ไม่ต่างจากเกมออนไลน์ที่มีเด็กๆ ออกไปเล่นตามร้านเกมข้างนอก เกมในเฟซบุ๊กมีข้อดีที่สามารถเล่นได้เลย มีหลากหลายเกมให้เลือกเล่นตามรสนิยม และไม่ต้องไปหาโหลดหรือเสียเงินซื้อจากที่อื่นๆ และที่สำคัญยังสามารถเล่นเกมออนไลน์ไปพร้อมกับเพื่อน คนอื่นๆ ที่อยู่ในบัญชีรายชื่อเพื่อนในเฟซบุ๊กได้ด้วย สิ่งเหล่านี้เมื่อรวมกัน จึงทำให้มีความรู้สึกถึงการที่ ไม่ต้องอยู่คนเดียวในเวลาว่าง และในบางครั้งแอร์ยังมีความรู้สึกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกลายเป็นงานอดิเรก

อย่างหนึ่งของเธอ ไปแล้ว ทักษะคนที่แอร์มีต่อผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กคนอื่นๆ แอร์เป็นคนที่มีอคติต่อคนที่ไม่รู้จักรักกัน หรือคนที่มือคดต่อกันในสังคมของโลกความเป็นจริง ยกตัวอย่างเช่นหากมีผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่ไม่พึงประสงค์ และเธอไม่ต้องการจะทำความรู้จัก เธอก็จะปิดกั้นโดยการไม่รับเพิ่มเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊ก หรือในหลายๆ ครั้งเพื่อนบางคนในเฟซบุ๊กที่ใช้ถ้อยคำในการอัปเดตสถานะอย่างไม่สุภาพ หยาบคาย หรือเสียๆ หายๆ ไม่น่าอ่าน เธอก็จะลบทิ้งจากบัญชีรายชื่อเพื่อน ส่วนการรับเพิ่มเพื่อนในเฟซบุ๊ก แอร์มักจะ ไม่รับเพิ่มเพื่อนคนที่ไม่รู้จักรักกันมาก่อน โดยเธอมีวิธีดูจากเพื่อนที่มีเหมือนกันในบัญชีรายชื่อนั้นๆ ที่เพิ่มเพื่อนมาหาเธอ เพราะเธอกลัวจะถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลในเฟซบุ๊ก

พฤติกรรมของแอร์ในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนใหญ่จะเป็นการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กในการติดต่อสื่อสารพูดคุยกับเพื่อนๆ โดยเฉพาะเพื่อนๆ ในชั้นเรียนเดียวกัน ผ่านระบบการแชตในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพราะเธอมองว่าเป็นสิ่งที่เข้ามามีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วเป็นอย่างมาก นอกจากนี้เธอยังชอบเล่นเกมที่อยู่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ไม่ว่าจะเป็นเกมเกี่ยวกับการทำอาหาร เนื่องจากเธอเรียนในคณะที่เกี่ยวกับการอาหาร จึงทำให้เธอชื่นชอบและโปรดปรานเกมเหล่านี้มาก อีกทั้งยังเป็นเกมที่ได้รับความนิยมในหมู่เพื่อนๆ ที่เรียนด้วยกันที่มหาวิทยาลัย แอร์ยอมรับว่าติดเกมเฟซบุ๊กมากๆ เพราะมันทำให้เหมือนเป็นการต่อเติมจินตนาการ และยังเป็นกิจกรรมที่เธอใช้เวลาที่ว่างๆ อยู่หอหรืออยู่บ้านคนเดียว จะได้ไม่ต้องออกไปจับจ่ายใช้สอยข้างนอกให้เปลืองเงิน และแอร์ยังใช้เฟซบุ๊กในการอัปเดตรูปถ่ายต่างๆ ที่เธอถ่ายเวลาไปเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ให้เพื่อนในเฟซบุ๊กดู เพื่อแบ่งปันประสบการณ์หรือเรื่องราวที่เธอไปพบเจอมา นอกจากนี้แอร์ยังใช้เฟซบุ๊กในการสร้างกลุ่มของเพื่อนๆ เพื่อง่ายในการติดต่อสื่อสารกันในเฟซบุ๊ก โดยระยะเวลาในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของแอร์ในแต่ละครั้งจะอยู่ที่ประมาณ 2-3 ชั่วโมง แต่จะเล่นบ่อยครั้งหรือบางครั้งอาจจะถึงขั้นเปิดหน้าเว็บทิ้งไว้ตลอด โดยเธอจะเป็นคนที่ไม่ค่อยเล่นเฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์สื่อสารจำพวกโทรศัพท์มือถือ แต่จะอาศัยเล่นผ่านคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่ทางมหาวิทยาลัยที่เธอกำลังศึกษาอยู่แจกให้ฟรี โดยเมื่อถึงเวลาที่เธอไปเรียนหนังสือเธอก็จะพกคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ไปมหาวิทยาลัยด้วยตลอด เมื่อถึงเวลาว่าง หรือในบางครั้งอยู่ในเวลาเรียนเธอก็จะนำขึ้นมาเปิดเล่นเฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำ

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของแอร์อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อทางด้านสังคมรอบตัว ซึ่งแอร์มองว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในเวลานานๆ และมีความถี่ ทำให้บางครั้งเธอไม่ค่อยสนใจต่อสังคมและสิ่งรอบตัว อีกทั้งยังมีส่วนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการดำรงชีวิตเช่นเมื่อก่อนเวลาว่างของเธอจะหมดไปกับการดูโทรทัศน์ การอ่านหนังสือ

แต่ในปัจจุบันเวลาว่างของเธอจะถูกใช้ไปกับเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนการเรียนเธอก็มองว่าเฟซบุ๊กค่อนข้างจะมีผลกระทบต่อการเรียน ในเวลาที่เธอมีการบ้านจากการเรียนที่มหาวิทยาลัยต้องทำ แต่เธอก็มักจะผลัดการทำการบ้านเอาไว้ก่อน แล้วก็มานั่งเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก พอเริ่มเมื่อเธอก็จะหันไปทำการบ้าน นอกจากนี้เธอยังได้รับผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายเนื่องจากเธอถึงขั้นอดหลับอดนอนเพื่อเล่นเฟซบุ๊กและผลกระทบต่อสุขภาพในเรื่องของสายตา เพราะการที่เธอใช้เวลาในการจ้องมองหน้าจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เล่นเฟซบุ๊กเป็นเวลานานๆ ทำให้เธอเกิดการแสบตา ปวดตา น้ำตาไหล อีกสิ่งหนึ่งที่เธอมองว่าเป็นผลกระทบร้ายแรงอีกอย่างก็คือภาษาพูด ภาษาเขียน เนื่องจากผู้ใช้บริการเฟซบุ๊กในวัยเด็กหรือวัยเดียวกับเธอบางรายใช้ภาษาเขียนในการสื่อสารกับเพื่อนๆ ในเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นภาษาวิบัติจากภาษาไทยปกติ จนในบางครั้งทำให้เธอติดภาษาเหล่านั้นมาจากการอ่านหรือการพูดคุยกับเพื่อนๆ ในเฟซบุ๊กอีกด้วย แต่เธอก็ยังมีทัศนคติต่อเฟซบุ๊กในแง่ดีอยู่มาก เช่น เป็นเครื่องมือในการช่วยผ่อนคลาย คลายความเครียดจากการเรียน หรือการได้พูดคุยกับเพื่อนๆ นักสังสรรค์ หรือแบ่งปันความรู้ในวิชาเรียนและการบ้านต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย

อย่างไรก็ตาม เธอก็เป็นคนที่รู้จักแยกแยะสังคมออนไลน์ในเฟซบุ๊กออกจากสังคมการดำเนินชีวิตจริงๆ ได้อย่างชัดเจน โดยเธอจะเป็นคนที่จะไม่ไว้ใจคนแปลกหน้าโดยเด็ดขาด

กรณีศึกษาที่ 3

เคน (นามสมมติ) ชายหนุ่มอายุ 20 ปี หนุ่มผิวสีเข้ม รูปร่างสูงใหญ่ มีลักษณะตั้งต่าไปทางผู้หญิง แต่แต่งกายแบบผู้ชาย หน้าตาคุณแบบหนุ่มได้ บุคลิกมาดมั่น มีมนุษยสัมพันธ์ดี พูดเก่ง เพื่อนเยอะ กล้าพูด กล้าแสดงออก เสียงดัง คูโดดเด่นเวลาอยู่ในหมู่เพื่อน มีอารมณ์ขันและมุขตลกอยู่ตลอดเวลา

โดยพื้นฐานเคนเป็นคนที่เกิดและเติบโตอยู่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งขณะนี้เคนกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 ของมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่เลิกงานโตอาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีฐานะทางการเงินอยู่ในระดับปานกลาง คุณพ่อเป็นข้าราชการบำนาญ คุณแม่เป็นชาวไร่ชาวนา ตั้งแต่เรียนชั้นอนุบาลจนถึงมัธยมปลาย เคนอาศัยอยู่กับครอบครัวและมีน้องชายหนึ่งคนที่มีอายุห่างกันไม่มากนัก โดยน้องชายจะเป็นคนคอยชักชวนให้เขาออกไปเล่นข้างนอก เล่นกับกลุ่มเพื่อนนอกบ้านและไปเล่นเกมตามร้านเกม

การเข้าสู่โลกคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ของเคนเริ่มจาก น้องชายของเขา มักจะชวนเขาออกไปเล่นเกมที่ร้าน ในสมัยนั้นจะนิยมเล่นเกมเพลย์สเตชัน ซึ่งเวลาไปเล่นที่ร้านก็จะต้องเสียเงินค่าเช่าเครื่องเล่นเป็นรายชั่วโมง หลังจากนั้นไม่นานน้องชายก็ได้เปลี่ยนไปเล่นเกมออนไลน์ เคนจึงตามน้องชายไปเล่นอีกครั้ง ทำให้ช่วงนั้นเคนติดเกมออนไลน์อย่างหนัก โดยเกมที่เคนเลือกเล่นเป็นเกมเกี่ยวกับการเดิน (เกมออดิซัน) ด้วยบุคลิกของเขาที่คล้ายผู้หญิง จึงทำให้เขารู้สึกชื่นชอบเกมออนไลน์ประเภทนี้มากกว่าเกมออนไลน์ที่เป็นเกมต่อสู้กันต่างๆ ไป หลังจากนั้นเคนก็รู้สึกว่าตัวเองเริ่มติดเกมออนไลน์อย่างหนักถึงขั้นที่สามารถออกไปเล่นเกมคนเดียวโดยไม่ต้องไปกับน้องชาย และออกไปบ่อยครั้ง ทำให้ต้องเสียเงินไปกับการเล่นเกมออนไลน์หลายบาท อีกทั้งยังเสียเงินซื้อไอเทมตัวละครในเกม ซึ่งต้องใช้เงินจริง ๆ ซื้ออีกด้วย นอกจากเกมออนไลน์แล้วเคนยังได้มีโอกาสเริ่มใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ ในสมัยนั้นคือเว็บไซต์ไฮไฟว์ ด้วยเหตุผลที่ว่าเพื่อนและน้องชายชวนเล่น และรวมถึงบุคลิกส่วนตัวของเคนที่เป็นคนชอบเข้าสังคม ชอบรู้จักคนแปลกหน้า และชอบติดต่อสื่อสารกับผู้คน อยากรู้ อยากเห็นเรื่องราวของผู้คนที่รู้จักและไม่รู้จัก

หลังจากนั้นถึงเวลาที่เคนต้องเข้ามาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย เคนได้เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และได้เริ่มรู้จักบริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ผิดพลาด! การอ้างอิงการเชื่อมโยงหลายมิติไม่ถูกต้อง 3 ปีที่แล้ว ด้วยเหตุผลที่ว่าเห็นเพื่อนที่เรียนด้วยกันที่มหาวิทยาลัยเล่นกันเยอะ เคนก็เลยลองให้เพื่อนสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กให้ พอเริ่มใช้บริการเว็บไซต์ เฟซบุ๊กมาสักกระยะหนึ่ง เคนก็ยอมรับแล้วว่าเริ่มติดเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก เพราะเว็บไซต์ เฟซบุ๊กทำให้เคนรู้สึกว่าได้รู้จักกับผู้คนอีกมากมายที่เราไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ได้มีสังคมที่มีรสนิยมทางเพศเหมือนกับเขา ซึ่งเคนคิดถึงขั้นว่า ในชีวิตจริงคงไม่ได้เจอคนที่มึนลักษณะคล้ายๆ กัน ได้มากขนาดนี้ เคนได้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กไว้คุยกับเพื่อนใหม่ๆ เพื่อนที่มหาวิทยาลัย เพื่อนสมัยเรียนชั้นมัธยม และที่สำคัญเขายังติดเกมในเฟซบุ๊กอีกด้วย เพราะเขารู้สึกว่าเกมในเฟซบุ๊กก็สนุกพอๆ กับเกมออนไลน์ต่างๆ ไป อีกทั้งยังสามารถเล่นได้ฟรี ไม่ต้องเสียเงิน เติมเงิน หรือเสียเงินซื้อไอเทมเหมือนเกมออนไลน์ต่างๆ ไปด้วย จนระยะหลังๆ เขาถึงขั้นต้องไปเล่นเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่ร้านเกมอยู่บ่อยๆ บางทีก็เล่นเกมถึงดึกๆ ตื่นๆ ในร้านเกม พอถึงเวลาที่จะต้องกลับไปบ้านที่ต่างจังหวัดก็จะไม่ค่อยได้เล่น อีกทั้งคนที่บ้านและครอบครัวก็ยังไม่รู้ว่าเขากลายเป็นคนที่ติดอินเทอร์เน็ต ติดเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก มากถึงขนาดนี้ โดยเคนยังมั่นใจด้วยว่าน้องชายแท้ๆ ของเขาก็ยังไม่คิดเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กเท่านี้เลย

ความคิดเห็นของเคน เขามองว่าเฟซบุ๊กทำให้เขารู้สึกดี ที่ได้มีโอกาสพบปะพูดคุยกับเพื่อนฝูง ทั้งเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ๆ ได้เจอกับคนแปลกหน้า ได้เจอกับคนที่มึนรสนิยมทางเพศ และ

รสนิยมในการดำเนินชีวิตที่คล้ายๆ กัน เลยทำให้เขามีโอกาสที่จะกล้าแสดงออกต่อสังคมออนไลน์มากกว่าสังคมที่แท้จริง ที่เป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน และด้วยความที่เคนเป็นคนที่ค่อนข้างจะติดการเล่นเกมออนไลน์จึงทำให้เขารู้สึกสนุก ความสะดวกสบายที่เฟซบุ๊กมีเกมออนไลน์ให้เขาเอาไว้เล่นกับเพื่อนได้มากมาย โดยในปัจจุบันเคนมีรายชื่อเพื่อนในเฟซบุ๊กถึงหนึ่งพันกว่าคน และมีถึงร้อยละ 70 ที่เป็นผู้ที่รู้จักกันในชีวิตจริง ส่วนที่เหลือจะเป็นเพื่อนที่รู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน และในลักษณะอื่นๆ

พฤติกรรมของเคนในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนใหญ่แล้วเคนจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กหนักไปทางการเล่นเกมออนไลน์ และติดต่อสนทนากับเพื่อนๆ ผ่านการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โดยการเล่นเกมผ่านเฟซบุ๊กนั้น เคนมองว่าส่วนใหญ่เกมในเฟซบุ๊กเป็นเกมออนไลน์ที่ให้ความสนุกสนานมาก มีหลากหลาย หลากแนวให้เลือกเล่น โดยจุดเด่นที่เคนเลือกเล่นเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กคือ มันสามารถเล่นไปพร้อมกับเพื่อนๆ ในเฟซบุ๊กได้เลย เกมยังเป็นเกมที่เล่นฟรีไม่ต้องไปเสียเงินเล่นเกมออนไลน์เหมือนเกมอื่นๆ อีกด้วย

แต่สิ่งหนึ่งคือพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นว่าเขากำลังติดการเล่นเกมผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก นั่นคือการที่เขาสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพิ่มอีกหลายๆ บัญชี โดยผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กสามารถสมัครบัญชีผู้ใช้บริการได้มากกว่า 1 บัญชี ซึ่งผู้ใช้บริการจะต้องมีอีเมลที่มากกว่า 1 บัญชีเช่นกัน และใช้อีเมลนั้นๆ เพื่อการสมัครสมาชิกในเว็บไซต์ การที่ผู้ใช้บริการมีชื่อบัญชีในเฟซบุ๊กมากกว่า 1 บัญชี จะสามารถทำให้ผู้ใช้บริการนำมาเป็นเครื่องมือในการเล่นเกมนออนไลน์ในเฟซบุ๊กได้ โดยการเล่นเกมออนไลน์ในเฟซบุ๊กจะมีการเก็บคะแนน หรือเก็บเงินในเกมระหว่างผู้ใช้บริการคนอื่นๆ เพราะฉะนั้นการที่ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีบัญชีรายชื่อของตนเองหลายๆ บัญชีจะทำให้มีส่วนช่วยในการเพิ่มคะแนนในเกม หรือสร้างมูลค่าเงินในเกมให้มากขึ้นได้ง่ายกว่าผู้ใช้บริการที่เล่นเกมด้วยบัญชีผู้ใช้เพียงบัญชีเดียวและการสมัครสมาชิกเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็สามารถทำได้ง่ายตาย ไม่ต้องใส่เลขรหัสบัตรประชาชน เพียงแค่อินยั่นการสมัครสมาชิกผ่านอีเมล

เคนให้ความเห็นว่า การที่เขาสมัครสมาชิกเว็บไซต์เฟซบุ๊กหลายๆ บัญชีไม่ใช่เรื่องที่ผิด เพราะเขาเพียงแค่ต้องการมีไว้เพื่อส่งของในเกมเท่านั้น โดยระยะเวลาในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเคนในแต่ละครั้งจะอยู่ที่อย่างต่ำ 3-4 ชั่วโมง นั่นคือระยะเวลาตั้งแต่ที่เขากลับมาจากการเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยแล้วเปิดคอมพิวเตอร์เล่นเกมจากเว็บไซต์เฟซบุ๊กจนถึงเที่ยงคืนหรือเปิดทิ้งไว้ตลอดคืนจนถึงเช้า แต่ในบางครั้งถ้าเขารู้สึกอยากรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ ที่อยู่

ในเว็บไซด์เฟซบุ๊กในตอนกลางวัน เขาก็จะอาศัยการเปิดใช้งานและใช้บริการเว็บไซด์เฟซบุ๊กผ่านทางโทรศัพท์มือถือแบล็คเบอร์รี่ของเขา เคนบอกว่าชอบเล่นในคอมพิวเตอร์มากกว่าในโทรศัพท์มือถือ แต่จะเซ็คอัพเดททางโทรศัพท์ทันทีที่มีเสียงเตือนข้อความเข้าจากเว็บไซด์เฟซบุ๊ก เมื่อไม่ได้อยู่หน้าคอมพิวเตอร์ ส่วนเงื่อนไขการรับเพิ่มรายชื่อเพื่อนในเว็บไซด์เฟซบุ๊กของเคนจะใช้วิธีการดูประวัติส่วนตัวของคนทีกดเพิ่มเพื่อนมาว่าเป็นคนยังไง อายุเท่าไร เรียนที่ไหน ชอบอะไร เล่นเกมอะไร ในเฟซบุ๊กบ้าง โดยเคนบอกว่าจะเริ่มเพิ่มเพื่อนทั้งหมดถ้ามีความรู้จักกันมาก่อน หรือบางทีอาจจะยังไม่รู้จักก็จะกดรับมา แล้วไปพูดคุยกันต่อไปในเว็บไซด์เฟซบุ๊กแห่งนี้ แต่ในบางครั้งถ้าหากรับเพิ่มเพื่อนในเฟซบุ๊กมาแล้วรู้สึกที่ไม่สบายใจก็จะลบออกจากบัญชีรายชื่อเพื่อนในเฟซบุ๊กในทันที นอกจากนี้เคนยังใช้เฟซบุ๊กเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างกลุ่มคนที่ชื่นชอบนักร้องวง Room 39 ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่เคนชื่นชอบมาก ทำให้มีการจัดตั้งกรุ๊ปแฟนคลับที่ชอบขึ้นมา เขาจึงได้มีโอกาสใกล้ชิด และแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นกับกลุ่มคนที่มีแนวการฟังเพลงเหมือนกัน

ทั้งนี้แล้วเว็บไซด์เฟซบุ๊กได้มีผลกระทบต่อหลายๆ ด้านในชีวิตประจำวันของเคน อย่างเช่น ในด้านสังคม เฟซบุ๊กทำให้เคนรู้สึกว่าเสียความเป็นส่วนตัวไปเยอะเหมือนกัน รู้สึกว่าบางสิ่งบางอย่างที่เรากำลังทำไปปรากฏอยู่ในเว็บไซด์เฟซบุ๊ก จึงทำให้ทุกคนที่อยู่ในเฟซบุ๊กเห็นว่าเขากำลังทำอะไร อยู่ที่ไหน แต่เคนก็ติดการอัพเดทสิ่งเหล่านี้จนเป็นนิสัย เขาโพสต์อัพเดทสถานะในเฟซบุ๊กก่อนที่จะทำอะไรหลายสิ่งหลายอย่าง เช่น ก่อนรับประทานอาหาร เขาก็จะถ่ายรูปอาหารแล้วอัพโหลดลงในอัลบั้มรูปในเฟซบุ๊กของเขา เป็นต้น อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญเวลาที่เคนอยู่กับกลุ่มเพื่อนสนิท เขาเป็นคนเดียวในกลุ่มเพื่อนที่มักจะนั่งเล่นเฟซบุ๊กอยู่บ่อยๆ จนบางครั้งถึงขั้นทำให้เพื่อนรู้สึกรำคาญที่เวลาไปไหนมาไหนกับเพื่อน แต่ตัวเขากลับมานั่งเล่นเฟซบุ๊ก ไม่สนใจคนรอบตัว อีกทั้งยังมีผลกระทบต่อการศึกษาเพราะการที่เขาเป็นคนติดเล่นเว็บไซด์เฟซบุ๊กในเวลาดีๆ ดื่นๆ ทำให้ส่งผลกระทบต่อตรงต่อการพักผ่อน ดังนั้นในเวลาช่วงตอนกลางวันที่เขาไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัย จึงทำให้เขาดึ้นนอนและไปเรียนสายอยู่เป็นประจำ อีกทั้งยังมีอาการตาอักเสบอีกด้วย เนื่องจากใช้สายตาจ้องอยู่กับคอมพิวเตอร์ในขณะที่ใช้บริการเว็บไซด์เฟซบุ๊กเป็นเวลานานๆ

อย่างไรก็ตาม เคนก็มีความคิดที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซด์เฟซบุ๊กของตัวเองอยู่เสมอ ด้วยวิธีการที่จะใช้บริการเว็บไซด์เฟซบุ๊กในระยะเวลาแต่ละครั้งที่สั้นและน้อยลง เขาจะไม่เสียเงินไปกับการเล่นเกมในเฟซบุ๊กเหมือนแต่ก่อนอย่างแน่นอน ถ้าอยากได้สิ่งของหรือไอเท็ม (Item) ต่างๆ ในเกม ก็จะใช้บริการที่ให้เพื่อนส่งมาให้ หรือใช้การสมัครบัญชีผู้ใช้หลายบัญชีอย่างที่เขาคเคยทำตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

กรณีศึกษาที่ 4

ตุ้มตาม (นามสมมติ) ชายหนุ่มอายุ 20 ปี หนุ่มรูปร่างสันทัด ผิวขาว หน้าตาดี บุคลิกขี้อาย นิดๆ แสดงออกถึงความเป็นเพศที่สามเล็กน้อย แต่งตัวสีสัน โดดเด่นทันสมัย เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อนจะพูดจาเสียงดัง มีเพื่อนเยอะ มีเสียงหัวเราะอยู่ตลอดเวลา แต่มีนิสัยเรียบร้อย และมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนหนังสือ

โดยพื้นฐานตุ้มตามเป็นคนเกิดและเติบโตมาในครอบครัวขนาดใหญ่ มีสมาชิกในครอบครัวในบ้านหลังเดียวกันประมาณ 8 คน โดยเขาเป็นลูกชายคนโต มีน้องสาวอีก 1 คน โดยสมาชิกภายในบ้านนั้นก็ยังมีเพียงแค่น้องสาวและตัวเขาเองที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ ตลอดระยะเวลาตั้งแต่เด็กจนโต เขาอาศัยอยู่ในครอบครัวที่อบอุ่นมาก สมาชิกในครอบครัวส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง จึงทำให้ตุ้มตามได้ซึมซับพฤติกรรมความเป็นผู้หญิงมาจากที่บ้าน และเพื่อนๆ เมื่อโตขึ้นตุ้มตามก็เริ่มแสดงออกถึงความเป็นเบี่ยงเบนทางเพศอย่างเด่นชัด โดยที่บ้านสามารถรับในสิ่งที่ตัวเขาเป็นได้โดยตลอดมา

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์เริ่มจาก ตั้งแต่ตุ้มตามเรียนอยู่ในชั้นมัธยม ในขณะที่เขามีความจำเป็นที่จะต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการเป็นส่วนช่วยในการทำ การบ้าน ทำรายงานส่งอาจารย์ที่โรงเรียน ซึ่งทำให้ได้หัดใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจากที่โรงเรียนนั่นเอง พอหลังจากที่เขาเริ่มเข้าใจโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้เขาเริ่มได้เข้าสู่สังคมออนไลน์ โดยในขณะที่เขาได้เลือกใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์เว็บไซต์ไฮไฟว์ ซึ่งเป็นการใช้บริการตามความนิยมของเพื่อนๆ สนิทที่โรงเรียน ตุ้มตามกล่าวว่าสมัยก่อนที่ใช้บริการเว็บไซต์ไฮไฟว์นั้นเขาติดเว็บไซต์อย่างมาก โดยจะเล่นและอัปโหลดรูปภาพ ตกแต่งหน้าโปรไฟล์ส่วนตัวของตนเองอยู่ตลอดเวลา รวมถึงการทักทายเพื่อนๆ ในไฮไฟว์อยู่ตลอดเวลา

หลังจากนั้นไม่นาน ตุ้มตามก็ได้เริ่มสมัครและหัดใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ตามคำแนะนำของเพื่อนๆ ในกลุ่ม ตุ้มตามบอกว่าเพื่อนๆ บอกกับเขาว่า “เว็บเฟซบุ๊กเล่นสนุกกว่า มีอะไรให้เล่นมากกว่า” จากคำพูดของเพื่อนจึงทำให้เขารู้สึกว่าอยากที่จะลองรู้จักอะไรใหม่ๆ อยากมีเพื่อนเยอะๆ อยากพบเจอคนดีๆ ในเฟซบุ๊ก และด้วยความที่เพื่อนสนิทของเขาหันมาเล่นเฟซบุ๊กกันหมดแล้ว เขาก็รู้สึกที่จะไม่ยอมถอยหลังตามเพื่อน เลยมาสมัครใช้บริการเช่นกัน และด้วยบุคลิกของเขามีสลักษณะท่าทางและความคิด ออกไปทางเพศที่สาม จึงทำให้เขารู้สึกสนุกกับการใช้บริการเว็บไซต์

เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก เพราะทำให้เขาสามารถไปพบเจอกับคนที่มีความสนใจทางเพศเช่นเดียวกับเขา ได้เจอเรื่องราวของเพื่อนๆ มากมาย ได้รู้จักคนแปลกใหม่ตามความตั้งใจของเขาเอง

ในความคิดเห็นของตุ้มตาม เขามองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่ทำให้เขาติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ได้ง่ายกว่าเว็บไซต์อื่นๆ โดยในสมัยก่อนเขาจะเป็นคนที่ติดใช้บริการเว็บไซต์ไฮไฟว์ พอหลังจากที่เขารู้ว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กสามารถให้บริการได้ง่าย และสนุกกว่า ก็เลยเลิกใช้บริการเว็บไซต์ไฮไฟว์ไปเลย และอีกสิ่งหนึ่งที่ตุ้มตามสนใจในตัวเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากขึ้น นั่นก็คือเกม เขามองว่าเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีเกมออนไลน์ที่มีความหลากหลาย หลากแนว ให้เลือกเล่นได้ ตามใจชอบอีกทั้งในเว็บไซต์เฟซบุ๊กจัดว่าเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ จึงทำให้มีผู้คนมากมาย มีผู้ชายเยอะ สังคมก็มีหลากหลายแนวให้เลือกเข้าได้ตามความต้องการ โดยส่วนใหญ่ จำนวนเพื่อนที่มากมายในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของตุ้มตามจะเป็นเพื่อนที่รู้จักกันมาก่อน เพื่อนสนิทในกลุ่มสมัยเรียนชั้นต่างๆ แต่หากเป็นคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนตุ้มตามจะมองกลุ่มผู้ใช้เหล่านั้นในแง่ลบทันที ตุ้มตามไม่ชอบผู้ใช้บางคนที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กด้วยความไม่สุภาพ ผู้ใช้บางรายก็ชอบเข้ามาเพื่อล้วงลับความเป็นส่วนตัว ข้อมูลส่วนตัวของเขา ซึ่งเขาจะเกลียดมาก แต่อย่างไรก็ตาม ตุ้มตามยอมรับว่าในขณะที่เขาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้น เขาก็ยังมีความอยากรู้อยากเห็นและมีความเคลื่อนไหวของผู้ใช้รายอื่นๆ ที่อยู่รายชื่อเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเขาด้วยเช่นกัน เพราะว่าเวลาที่ผู้ใช้บริการรายอื่นอัปเดตสถานะ ก็จะทำให้เขามีความอยากรู้อยากเห็นมาก ในบางครั้งก็ชอบที่จะเข้าไปดูรูปของเพื่อนๆ ที่มีการอัปเดตอยู่ตลอดเวลา หรือแม้กระทั่งรูปของคนที่เขาไม่รู้จักมาก่อนก็เช่นกัน ตุ้มตามรู้สึกเพลิดเพลินมากที่ได้มีโอกาสใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในลักษณะนี้

พฤติกรรมของตุ้มตามในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในการติดต่อสื่อสารพูดคุยกับเพื่อนๆ ผ่านการแสดงความคิดเห็นในสถานะของเพื่อนๆ รวมถึงการใช้ฟังก์ชันการสนทนาอีกด้วย โดยตุ้มตามอธิบายถึงความแตกต่างของเว็บไซต์สังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊กว่าแตกต่างจากเว็บไซต์สังคมออนไลน์อื่นๆ นั่นคือความเร็วในการใช้ฟังก์ชันต่างๆ อย่างเช่นการแสดงความคิดเห็นสถานะของเพื่อนๆ หากเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์อื่นๆ อาจจะต้องใช้เวลาในการกด Enter หรือ Send และรอเวลาการทำงานของเว็บไซต์เพื่อแสดงความคิดเห็นได้ แต่เฟซบุ๊กนั้นแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง โดยเมื่อเราพิมพ์แสดงความคิดเห็นต่อเพื่อนๆ แล้ว เราสามารถกดปุ่ม Enter ได้เลย ทันใดนั้นข้อความของเราก็จะไปปรากฏที่หน้าเฟซบุ๊กของเพื่อนคนนั้น โดยทันทีทันใด ส่วนคนในสังคมเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็มีหลากหลายหน้าหลากหลายตา แต่ในขณะนี้เขาเริ่มมองว่าเกมออนไลน์ที่ให้เล่นฟรีเฟซบุ๊กมีแต่เกมที่มีลักษณะไม่ค่อยสร้างสรรค์ และไร้สาระมากเกินไปในความคิดของเขา

ส่วนกิจกรรมส่วนใหญ่ที่ติดตามมักจะทำในเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั่นคือ การอัปเดตสถานะ อัฟโหลรูปถ่ายต่างๆ อัปเดตข้อความคำคมต่างๆ ที่เขาชอบ และการเข้าไปชมหน้าเว็บเฟซบุ๊กของเพื่อนๆ ของคารานักแสดงชื่อดัง โดยเขาชื่นชอบที่จะเข้าไปชมหน้าเว็บเฟซบุ๊กของคลับคารานักแสดงต่างๆ มาก เพราะเขาก็เป็นหนึ่งในผู้ชื่นชอบคารานักแสดงต่างๆ อยู่แล้ว ส่วนเรื่องมือการสนทนาภายในเว็บไซต์เฟซบุ๊กเขาก็ใช้บริการเป็นประจำ โดยถ้าใครทักการสนทนาเขา ก็จะตอบ แต่ส่วนใหญ่แล้วเขาก็จะไม่ชอบทักหรือเริ่มสนทนากับคนอื่นก่อน

การเลือกรับเพื่อนที่เพิ่มมาในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของติดตามในช่วงแรกๆ จะรับเพื่อนที่แอดมาหมดทุกคนไม่ว่าจะรู้จักหรือไม่รู้จักก็ตาม แต่หลังจากนั้นก็เริ่มที่จะเลือกรับเพื่อน เพราะบางคนที่ไม่รู้จัก ไม่อยากคุยเขาก็จะไม่อยากรับเขามา เพราะไม่ชอบยุ่งกับคนแปลกหน้าสักเท่าไร แต่เขาก็ยอมรับอีกว่าในกรณีที่บางคนมีรูปถ่ายที่แสดงว่าเป็นคนหน้าตาดีเพิ่มเพื่อนมา เขาก็จะรับ ส่วนเกมนั้นเมื่อก่อนตอนที่เขาเริ่มใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กใหม่ๆ เขาติดเกมมาก จนถึงขั้นต้องคำนวณแผนการเล่นในเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างจริงจังเลยทีเดียว

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ได้มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของติดตามอีกด้วย โดยส่วนตัวแล้วเขาจะเป็นคนที่มีอคติต่อบุคคลอื่นไม่พึงประสงค์ คนที่ใช้คำพูดคำจาไม่สุภาพไม่เหมาะสม เป็นภัยต่อสังคมและทำให้เขามีอารมณ์ก้าวร้าวมากยิ่งขึ้นเมื่อได้เห็นผู้คนเหล่านี้ออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก นอกจากนี้ติดตามรู้สึกได้ว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเขาโดยทำให้ตัวเขานั้นมีนิสัยที่ชอบยุ่งเรื่องของคนอื่นมากยิ่งขึ้น แต่เขายังยืนยันว่า พฤติกรรมที่ทำในเว็บไซต์เฟซบุ๊กต่างจากตัวจริง ที่ยังเหมือนเดิม ส่วนในด้านของการเรียนนั้น สำหรับเขาเฟซบุ๊กไม่ได้มีผลต่อการเรียน เพราะเขารู้จักการแบ่งเวลาที่จะเล่น ส่วนด้านสุขภาพก็อาจจะมีผลกระทบบ้างเพราะจะเป็นคนที่เปิดหน้าเว็บเฟซบุ๊กเล่นทั้งวันทั้งคืนในเวลาว่างๆ บางครั้งเขาพักผ่อนได้น้อยมากเพราะนั่งเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กถึงเวลาตีสอง จากปกติที่เขาจะนอนหลับพักผ่อนในเวลา 5 ทุ่ม

อย่างไรก็ตาม ติดตามยังแสดงความเห็นห่วงถึงเยาวชนที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่า ควรใช้ความคิดไตร่ตรองทุกสิ่งที่เราพบเจอในสังคมออนไลน์อย่างละเอียด อย่าใช้ไปในทางที่ผิด อย่าหลงเชื่อคนในสังคมออนไลน์ง่ายๆ เพราะโดยส่วนใหญ่รูปถ่ายประจำตัวที่ใช้ในเว็บไซต์สังคมออนไลน์จะดูดีกว่าตัวจริง จะทำให้เรารู้สึกภูมิใจที่ได้ทำความรู้จัก ซึ่งบางทีตัวจริงอาจจะไม่ใช่อย่างที่เห็นในเว็บไซต์สังคมออนไลน์

กรณีศึกษาที่ 5

เพชร (นามสมมติ) หญิงสาวอายุ 20 ปี สาวรูปร่างอวบ ผิวขาว หน้าตาดี แต่งตัวดูเป็นสาว น้อยน่ารัก อัจฉริยะดี ร่าเริง มีความมุ่งมั่น มีความคิดแปลกใหม่ มีท่าทีเงินอายุนิดๆ

โดยพื้นฐานทางครอบครัวแล้ว เพชรมีฐานะเป็นพี่สาวคนโต อยู่ในครอบครัวที่รักและห่วง ลูกเป็นพิเศษ จนถึงขั้นทางครอบครัวไม่ปล่อยให้เธอออกไปไหนมาไหนคนเดียว โดยตลอด ระยะเวลาที่เธอเติบโตมาในครอบครัว คนในครอบครัวก็จะคอยไปรับไปส่งเวลาไปไหนมาไหน โดยตลอด จึงทำให้เพชรมีความรู้สึกที่ว่าอาศัยอยู่ในครอบครัวแบบไม่มีอิสระสักเท่าไร เวลาที่เพชร มีความคิดอะไรที่ดูแปลกใหม่กับที่บ้าน เพชรมักจะถูกขัดขวางความคิดเหล่านั้นอยู่เสมอ รวมถึง แรงผลักดันจากครอบครัวที่มีอยู่มาก ที่หวังให้เพชรได้เรียนและทำงานในที่ดี ๆ โดยเพชรมองว่าสิ่งที่ ครอบครัวคาดหวังในตัวเธอนั้นสูงมากเกินไปที่เธอจะรับได้ สิ่งเหล่านี้พอเกิดขึ้นกับตัวเองมากๆ เวลาจะไปทำอะไรหรือมีปัญหาส่วนตัวอะไร จึงทำให้เพชรรู้สึกว่าไม่อยากจะได้รับการปรึกษาจาก สมาชิกในครอบครัว ไม่ค่อยอยากบอกอยากพูดอะไรให้กับคนในครอบครัวรับรู้ เพราะกลัวว่าถ้าพูด อะไรออกไปกลัวจะได้รับการตอบกลับแบบไม่เห็นด้วย

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ของเพชร เริ่มจากการที่เพชร มีความคิดว่าสังคมออนไลน์นั้นให้อิสระได้มากกว่าคนในครอบครัวและสังคมรอบข้าง โดยเพชรจะเป็นเด็กผู้หญิงที่รักในเทคโนโลยีและนวัตกรรมคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ชอบเล่นคอมพิวเตอร์มาก โดยในระยะหลังเมื่อเพชรได้เริ่มใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ทำให้เพชรรู้สึก เหมือนเปิดโล่ง เปิดอิสระทางความคิด ได้เจอคนที่มีความคิดเห็นตรงกัน ทำให้รู้สึกว่าเธอสามารถพูด บ่น หรือทำอะไรก็ได้ในโลกอินเทอร์เน็ตออนไลน์ เพชรมองว่าในโลกของความเป็นจริงยังไม่ สามารถพูดได้เยอะขนาดนี้เลย โดยในระยะแรกๆ เพชรเริ่มใช้บริการ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ อย่าง MSN และ โปรแกรมสนทนาออนไลน์ต่างๆ

หลังจากนั้น ไม่นาน เพชรก็ได้เริ่มเข้ามาสู่โลกแห่งสังคมออนไลน์อย่างเต็มตัว ด้วยการสมัคร ใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์อย่าง เว็บไซต์ไฮไฟว์ด้วยคำแนะนำของกลุ่มเพื่อนสนิทที่ได้ ชักชวนให้เข้ามาสมัครใช้บริการเว็บไซต์ไฮไฟว์ ต่อมาเมื่อเว็บไซต์ไฮไฟว์เสื่อมความนิยมลง เพื่อนๆ ของเพชรได้แนะนำเว็บไซต์สังคมออนไลน์อีกเว็บไซต์ นั่นคือเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเพชรมองว่า เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่ดูลงตัวที่สุดเท่าที่เคยใช้บริการเว็บไซต์อื่นๆ มา และสิ่ง ที่สำคัญที่สุด นั่นคือสาเหตุที่เพชรเลือกสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพราะรู้สึกว่าได้เปิดตัวเอง

ออกสู่โลกใหม่ๆ ที่มีอิสระทางความคิดมากมาย แล้วยังทำให้เพชรมีอิสระต่อการสื่อสารกับเพื่อนๆ เพื่อนเก่า และคนรู้จักได้อย่างมากมายและกว้างขวาง

ความคิดเห็นของเพชร เธอมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือ เว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่มีความลงตัวมากที่สุดในปัจจุบัน ด้วยอินเทอร์เน็ตเฟซหรือหน้าเว็บนำเล่น คู่มือลูกเล่นหลากหลายมากกว่าเว็บไซต์สังคมออนไลน์อื่นๆ และเว็บไซต์เฟซบุ๊กยังมีช่องทางที่ให้บริการเกี่ยวข้องกับการสื่อสารที่ดีเป็นอย่างมาก เพชรยังมีความเห็นว่า เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่สามารถเปิดโอกาสให้เธอได้เจอเพื่อนเก่าๆ ไม่ว่าจะเพื่อนสมัยมัธยมปลาย เพื่อนสมัยมัธยมต้น หรือแม้กระทั่งเพื่อนสมัยชั้นประถมศึกษาเลยทีเดียว สิ่งเหล่านี้ทำให้เพชรรู้สึกที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่ดีและเหมาะกับเธอมาก แล้วยังมีแอปพลิเคชัน และโปรแกรมต่างๆ ให้เพชรเลือกใช้บริการได้อย่างมากมาย เช่น โปรแกรมในการสร้างแบบสอบถามที่มักจะมีคำถามและคำตอบกวนๆ มากลายเครือช้อยๆ เสมอ โปรแกรมเกมออนไลน์ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กจากทั่วโลกเป็นผู้สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้ใช้บริการรายอื่นๆ ได้ใช้บริการฟรี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สิ่งที่เพชรคิดว่าเฟซบุ๊กแปลกใหม่ และแตกต่างจากเว็บไซต์อื่นๆ นั่นคือร้านค้าออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันมีผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กหลายล้านคนสร้างหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่วนตัวเพื่อโพสต์รูปขายสินค้าประเภทต่างๆ อย่างมากมาย สิ่งเหล่านี้ทำให้เพชรรู้สึกว่าการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินเป็นอย่างมาก เพราะสามารถเข้าไปดูรูปถ่ายและสถานะในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเพื่อนๆ แต่อย่างไรก็ตาม เพชรก็ยังมีความเห็นว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นสามารถให้บริการได้หลายรูปแบบ อยู่ที่จุดประสงค์ของผู้เล่นมากกว่า ในขณะที่มีผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อจุดประสงค์ที่ไม่ดีก็มีเยอะ ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้บริการที่เข้ามาแฝงตัวขายบริการทางเพศ ผู้ใช้บริการที่มีจุดประสงค์ในการใส่ร้ายหรือจ้องใจทำร้ายชื่อเสียงของผู้อื่นให้เสียหาย หรือแม้กระทั่งผู้ใช้บริการหลายคนที่นิยมนำรูปลามกอนาจารมาอัพโหลดลงในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของตนเอง โดยเพชรได้บอกว่า “ทุกสิ่งมันมีทั้งแง่บวกและแง่ลบ ถึงแม้จะเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์อันดับ 1 ของโลกก็ตาม”

พฤติกรรมของเพชรในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนใหญ่แล้วเธอจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในลักษณะของการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ ที่รู้จัก และเพื่อนที่เพิ่งจะมาทำความรู้จักสนิทสนมกันผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเพชรจะมีพฤติกรรมในการสร้างสถานะส่วนตัวในเว็บไซต์เฟซบุ๊กบ่อยครั้งและถี่มาก หรือการร่วมแสดงความคิดเห็นในสถานะส่วนตัวของเพื่อนผู้ใช้บริการรายอื่นๆ ที่มีอยู่ในรายชื่อเพื่อน นอกจากนี้เพชรยังเข้าร่วมกิจกรรมการตอบคำถามแบบสำรวจต่างๆ ที่ผู้ใช้บริการรายอื่นทำการสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้ร่วมสนุก นอกจากนี้เพชรยังมีการเล่นเกมออนไลน์ในเฟซบุ๊กบางเป็นครั้งคราว อีกทั้งยังได้สนุกกับการแชร์เพลงต่างๆ ที่เธอชื่นชอบ

ชอบเพื่อแบ่งปันกับเพื่อนๆ ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยระยะเวลาที่เพชรเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในแต่ละครั้งจะอยู่ที่เฉลี่ย 5 ชั่วโมงขึ้นไป โดยขึ้นอยู่กับเวลาที่เปิดคอมพิวเตอร์เพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และยังใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กผ่านโทรศัพท์มือถือแบล็คเบอร์รี่ร่วมด้วย นอกจากนี้การเลือกเพิ่มรายชื่อเพื่อนผู้ให้บริการในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเพชรจะเลือกเฉพาะรายชื่อเพื่อนที่รู้จักกันในชีวิตจริงอยู่แล้ว รวมถึงรุ่นพี่ เพื่อนในมหาวิทยาลัยที่เธอกำลังศึกษาอยู่ หรือเพื่อนๆ ที่เคยจบการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาจากสถาบันเดียวกัน โดยจะอาศัยดูจากข้อมูลส่วนตัวในส่วนของประวัติการศึกษาของผู้ให้บริการนั้นๆ เพชรยังเน้นย้ำอีกว่าจะไม่ค่อยรับผู้ให้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่เพื่อนเพิ่มมาแล้วดูไม่น่าไว้วางใจ ดูรูปแล้วเป็นคนไม่ดี เพราะเธอเคยมีประสบการณ์ตรงที่ไม่ค่อยดีเกี่ยวกับบุคคลไม่พึงประสงค์ที่มากดเพิ่มเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ได้มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของเพชรอีกด้วย เพราะเพชรมักจะเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลาที่มีโอกาสเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดังนั้นในบางครั้งพฤติกรรมกรรมการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเพชรจึงส่งผลกระทบต่อช่วงเวลาการพักผ่อน ไม่ว่าจะเป็นการกระทบต่อเวลานอนตอนกลางคืนในแต่ละวัน อีกทั้งยังทำให้เพชรรู้สึกหมกมุ่น ขาดสมาธิในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เพชรยอมรับว่าเธอเสียเวลาเกือบทั้งหมดไปกับการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กด้วย

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันเพชรพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองหันมาใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์เว็บไซต์อื่นที่มีลูกเล่นและกิจกรรมน้อยกว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงพฤติกรรมของตัวเอง

กรณีศึกษาที่ 6

หมวย (นามสมมติ) หญิงสาวอายุ 21 ปี หญิงสาวรูปร่างเล็ก ผมหาวสลาย ยิ้มง่าย บุคลิกภาพดี แต่งตัวทันสมัยตามแบบวัยรุ่นยุคใหม่ แต่ลักษณะท่าทางแฝงไปด้วยความขี้อาย

โดยพื้นฐานแล้วหมวยเป็นคนที่เกิดและเติบโตมาในครอบครัวคนจีน ครอบครัวที่ถือว่ามีขนาดใหญ่ โดยมีญาติ ๆ อยู่ที่บ้านหลายๆ คน คุณพ่อของหมวยเสียชีวิตตั้งแต่หมวยยังเด็ก หมวยจึงอาศัยอยู่กับแม่และญาติๆ แต่ก็ไม่ได้ทำให้หมวยรู้สึกขาดความอบอุ่นเลย ซึ่งเป็นเพราะอยู่กับญาติพี่น้องหลายคน ด้วยความที่หมวยเป็นลูกสาวคนเดียวของแม่ หมวยจึงเป็นคนที่เอาแต่ใจมากๆ อะไรที่ไม่พอใจก็จะแสดงออกมาตรงๆ แม่ของหมวยค่อนข้างจะเลี้ยงดูแบบตามใจพอสมควร แต่ถ้าเป็นเรื่อง

ขอออกไปเที่ยวนอกบ้าน หรือค้างคืนนอกบ้าน แม่จะไม่ค่อยอนุญาตเท่าไรนัก โดย हमวยรู้สึกว่ามีแม่ค่อนข้างจะหวง हमวยเป็นอย่างมาก จนบางครั้งก็ทำให้รู้สึกอึดอัดอยู่เล็กน้อยที่ไม่ค่อยได้ออกไปเจอเพื่อนๆ นอกบ้าน ออกไปเที่ยวหรือออกไปเดินเล่นซื้อป๊อปปิ้งตามภาษาของเด็กวัยรุ่น ส่วนเวลาอยู่บ้าน แม่ก็จะจำกัดเวลาในการเปิดปิดและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จึงทำให้ हमวยต้องใช้บริการอินเทอร์เน็ตภายในบ้านอย่างเป็นเวลา เพราะฉะนั้น โอกาสที่จะได้เชื่อมต่อและใช้บริการอินเทอร์เน็ตได้นานที่สุด นั่นคือช่วงเวลาที่ हमวยไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัย

การเข้าสู่โลกคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์เริ่มจาก การที่ हमวยได้มีโอกาสติดตั้งและเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตจากที่บ้าน เพื่อใช้ในการเป็นส่วนหนึ่งในการทำการบ้าน ทำรายงาน ทำให้มีความจำเป็นจะต้องสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ แม่เลยทำการติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ตไว้ให้ภายในบ้าน แต่มีข้อแม้ว่า हमวยจะต้องใช้บริการอินเทอร์เน็ตเป็นเวลาตรงตามเวลาที่แม่เป็นคนกำหนด จากนั้น हमวยก็ได้เริ่มใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์อยู่บ้าง ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ไฮไฟว์ และเว็บบอร์ดต่างๆ ที่เธอให้ความสนใจ

หลังจากนั้นเมื่อ 3 ปีที่แล้ว हमวยก็ได้เริ่มลองสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กตามคำแนะนำของเพื่อนสนิท โดยปกติแล้วเพื่อนสนิทของ हमวยที่เรียนมาด้วยกันก็นิยมใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่แล้ว และได้แนะนำให้ใช้บริการต่อๆ กันมา จนได้รับความนิยมนำไปในหมู่เพื่อน โดยสิ่งที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้ हमวยหันมาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างรวดเร็ว นั่นก็คือ การที่เพื่อนของเธอได้ห่างหายไปจากเว็บไซต์ไฮไฟว์ไปที่ละคนๆ เพราะแต่ละคนก็หันมาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันหมด จึงทำให้ हमวยรู้สึกว่ถ้าไม่เล่นก็จะตามเพื่อนไม่ทัน เวลาคุยก็จะคุยกับเพื่อนไม่รู้เรื่อง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้รู้สึกอึดอัด

ความคิดเห็นของ हमวย हमวยมีความรู้สึกดีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก เพราะเว็บไซต์เฟซบุ๊กสามารถบอกทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับตัวเราและเพื่อนของเราได้ อย่างเวลาที่ต้องการจะนัดพบกับเพื่อนๆ हमวยก็สามารถโพสต์ข้อความหาเพื่อนผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้เลย ซึ่ง हमวยมองว่ามันคือความสะดวกรวดเร็วเป็นอย่างมาก ที่ไม่ต้องโทรหากันให้เสียเงิน และเว็บไซต์เฟซบุ๊กยังช่วยให้ค้นหาเพื่อนเก่าๆ ที่ไม่ได้เจอกันมานาน ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนสมัยมัธยม หรือแม้กระทั่งเพื่อนสนิทสมัยประถมเป็นต้น โดยส่วนตัวแล้วเธอยังรู้สึกว่เว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้สามารถที่จะติดต่อสื่อสารกับเพื่อนหลายๆ คนได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เพราะเพื่อนๆ ที่รู้จักกันก็ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันอยู่ทุกคน โดยเพื่อนๆ จะคอยตรวจเช็คสถานะเว็บไซต์เฟซบุ๊กของเพื่อนในกลุ่มเดียวกันผ่าน โทรศัพท์มือถืออยู่

เป็นประจำ คุณได้ตอบกันไปมาอย่างรวดเร็ว สนุกสนาน ทำให้ผมรู้สึกดีที่เหมือนมีพื้นที่ให้สามารถระบายความในใจ และเป็นแหล่งสังสรรค์ของผอมยและเพื่อนๆ

พฤติกรรมของผอมยในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือการเข้าบริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในการติดต่อสื่อสารพูดคุยกับเพื่อนๆ เป็นส่วนใหญ่ โดยไม่ว่าจะผ่านการไปแสดงความคิดเห็นในสถานะของเพื่อน การเข้าเมนูเช็คอิน (Check-in) เพื่อดูว่าเพื่อนๆ ไปทำอะไรที่ไหนกันบ้าง หรือการที่ผอมยคอยอัพเดทสถานะของตัวเองอยู่บ่อยครั้ง ส่วนเวลาที่ผอมยสามารถเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้นานที่สุดนั้น คือเวลาที่ไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัย เวลาอยู่ในห้องเรียนก็จะแอบใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่บ่อยๆ เพราะที่มหาวิทยาลัยมีบริการให้สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ฟรี ทำให้ผอมยรู้สึกสบายใจมากกว่าการเข้าบริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ที่บ้าน แถมยังทำให้ผอมยรู้สึกว่าไม่ต้องมีใครมาคอยบังคับอีกด้วย ส่วนการรับคำขอเพิ่มรายชื่อเพื่อนในเฟซบุ๊กนั้น ผอมยจะเป็นผู้ใช้บริการที่ค่อนข้างจะเลือกรับแต่เพื่อนในเฟซบุ๊กที่รู้จักกันเท่านั้น ถ้าเป็นผู้ใช้บริการอื่นๆ ที่แปลกหรือไม่คุ้นหน้า ก็จะเลี่ยงพยายามไม่รับการเพิ่มเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพราะผอมยไม่ใช่คนที่คิดเกม เพราะฉะนั้นผอมยจึงมีความคิดว่าไม่จำเป็นที่จะต้องมีเพื่อนในเฟซบุ๊กเยอะๆ เพื่อมาช่วยในการสะสมคะแนนในการเล่นเกม และที่สำคัญผอมยยังมีความรู้สึกไม่ชอบที่จะให้คนอื่นที่ไม่รู้จักมาเห็นหรือมาอ่านข้อมูลส่วนตัว หรือแม้กระทั่งสถานะใดๆ ของตัวเอง

ส่วนระยะเวลาที่เข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในแต่ละครั้งจะไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง แต่ถ้ามีเวลาว่างก็จะใช้บริการไปเรื่อยๆ โดยส่วนใหญ่แล้วผอมยจะใช้บริการผ่านคอมพิวเตอร์มากกว่าโทรศัพท์มือถือ ส่วนโทรศัพท์มือถือนั้นจะใช้ตอนที่แม่สั่งปิดอินเทอร์เน็ตภายในบ้านหรือเวลาออกไปข้างนอกที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ ผอมยบอกว่าการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือทำให้ค่าใช้จ่ายต่อเดือนของเธอสูงขึ้นเนื่องจากโทรศัพท์มือถือได้ใช้โปรโมชันเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตตลอดเวลาทำให้เธอเสียเงินในการเติมเงินเข้าโทรศัพท์มือถือเดือนละไม่ต่ำกว่า 700 บาท แต่อย่างไรก็ตามผอมยกล่าวว่า มันคุ้มกว่าการที่จะต้องโทรศัพท์ไปคุยกับเพื่อนๆ เพราะคุยกันแต่ละครั้งก็เสียครั้งละไม่ต่ำกว่าร้อยบาท คุยหลายครั้ง หลายคน ก็เสียเงินเพิ่มมากขึ้นอีก ทำให้เธอโดนแม่บ่นเป็นประจำ ในบางครั้งในขณะที่เธอและเพื่อนๆ นั่งเรียนอยู่ในชั้นเรียน ทุกคนจะไม่ค่อยหันมาพูดคุยกัน แต่จะใช้บริการพูดคุยกันผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนเวลาที่อยู่บ้านส่วนใหญ่ผอมยจะมีโอกาสได้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กผ่านเครื่องแท็บเล็ต (tablet) ของแม่

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ได้มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของผอมยอีกด้วย นั่นคือ การที่ผอมยมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กบ่อยครั้ง โดยในบางครั้ง ผอมยรู้สึกว่าอยากจะอยู่

กับหน้าจอแล้วใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา ส่วนในเวลาเรียนเว็บไซต์เฟซบุ๊กยังทำให้
 หมายเสียสมาธิในการเรียนเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม หมายยังคงมีพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองในการใช้บริการ
 เว็บไซต์เฟซบุ๊กไม่ให้ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและหน้าที่ของเธอ โดยเฉพาะการเรียนที่
 หมายมักจะแอบใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในขณะที่กำลังเรียนหนังสืออยู่

กรณีศึกษาที่ 7

บาส (นามสมมติ) ชายหนุ่มอายุ 19 ปี หนุ่มรูปร่างหน้าตาดี ผิวขาว แต่งตัวดูภูมิฐาน มีบุคลิก
 การแสดงออกดูมีความมั่นใจสูง เป็นชายหนุ่มที่แสดงออกอย่างเห็นได้ชัดถึงความสนใจใน
 เทคโนโลยีต่างๆ รอบตัว มีเพื่อนเยอะ พูดคุยเก่ง แววดาตุเป็นมิตร

โดยพื้นฐานบาสอาศัยอยู่กับพ่อและแม่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่เด็กๆ ชีวิตในวัยเด็ก
 บาสอยู่กับครอบครัวที่ค่อนข้างจะอบอุ่นและเพียบพร้อม บาสมีโอกาสได้ศึกษาอยู่ที่นั่นจนถึงชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5 พอหลังจากนั้นทางครอบครัวก็ได้กลับมาใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศไทย ในขณะนั้น
 เมื่อกลับมาที่เมืองไทยบาสจึงต้องหัดเรียนภาษาไทยใหม่ทั้งหมด จนถึงชั้นมัธยมศึกษาบาสได้เข้า
 ศึกษาต่อที่โรงเรียนมัธยมชื่อดังแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ต่อมาเมื่อบาสกำลังศึกษาอยู่ใน
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ่อและแม่ก็อยู่ร้างกัน นับว่าเป็นจุดเปลี่ยนครั้งยิ่งใหญ่ในชีวิตของ
 บาสเลยทีเดียว

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ของบาส เริ่มตั้งแต่ศึกษาอยู่ที่
 ประเทศสหรัฐอเมริกา ในขณะนั้นประมาณปี ค.ศ.1997 ประเทศสหรัฐอเมริกาเริ่มมีการให้บริการ
 อินเทอร์เน็ตแก่บุคคลทั่วไป โดยยังเปิดโอกาสให้ประชาชนในประเทศสหรัฐอเมริกาสามารถใช้งาน
 อินเทอร์เน็ตในขณะนั้นได้ฟรี ดังนั้นบาสจึงได้มีโอกาสเรียนรู้โลกของอินเทอร์เน็ตเป็นรายแรกๆ แต่
 อย่างไรก็ตามระบบอินเทอร์เน็ตที่บาสได้ใช้บริการในขณะนั้นเป็นเพียงระบบอินเทอร์เน็ตแบบ WEB
 1.0 ซึ่งสามารถโหลดข้อมูลจากทางเซิร์ฟเวอร์ได้เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถที่จะแชร์หรืออัปโหลด
 ข้อมูลได้ เมื่อได้กลับมาศึกษาต่อที่ประเทศไทย ขณะเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนของบาสก็ได้
 แนะนำให้สมัครอีเมลล์ ซึ่งอีเมลล์ที่สมัครตอนนั้นก็ยังคงเปิดใช้งานอยู่จนถึงปัจจุบัน

หลังจากนั้นพอถึงระดับมหาวิทยาลัย บาสได้เข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัฐชื่อดังแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ซึ่งในขณะที่บาสศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 บาสได้ลองสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งจุดประสงค์ในขณะนั้น คือ การที่รุ่นพี่ปี 3 ในภาควิชาเดียวกัน เล่นเกมเฟซบุ๊กกันเยอะๆ ดังนั้นรุ่นพี่จึงแนะนำให้บาสสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อชวนมาเล่นเกมด้วยกัน หลังจากนั้นเพื่อนๆ กลุ่มที่สนิทของเขาที่เรียนอยู่ชั้นปีเดียวกัน ก็ได้หันมาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงนั้นบาสติดเว็บไซต์เฟซบุ๊กมาก โดยส่วนใหญ่จะหนักไปทางเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่บ่อยๆ

ความคิดเห็นของบาส บาสมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นเปรียบเสมือนสังคมหนึ่ง ซึ่งคนในสังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็มาจากคนในสังคมโลกจริงๆ เพียงแต่คนนอกอาจจะมองว่ามันไม่ใช่โลกแห่งความจริง แต่ความจริงแล้วมันช่วยเชื่อมโลกแห่งความจริงให้ใกล้กันมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม โดยปกติเราจะไม่ค่อยกล้าทักคนที่ไม่รู้จักที่เดินผ่านไปผ่านมา ไม่รู้จักกัน เท่ากับการทักทายโต้ตอบกัน กับคนในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนทัศนคติที่บาสมีต่อผู้ใช้บริการคนอื่นๆ บาสมีความเห็นว่ายู่ที่นิสัยและพฤติกรรมการใช้บริการของแต่ละคน ซึ่งบางคนก็มีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่ดี ใช้บริการในแง่บวก แต่บางคนกลับตรงกันข้าม ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในทางเสียหายในแง่ลบ ซึ่งนั่นก็เป็นสิ่งสำคัญที่เข้ามาทำลายบรรยากาศของสังคมออนไลน์ให้หมดลง

พฤติกรรมของบาสในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก สำหรับบาสแล้วเขาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในการพูดคุยติดต่อกับเพื่อนๆ แชรข้อมูล รูปภาพ ลิงค์ หรือความคิดเห็นต่างๆ กับเพื่อนๆ อยู่บ่อยครั้ง โดยบาสยังใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือแบล็คเบอร์รี่ ไอโฟน และไอแพด และสิ่งที่สำคัญคือ บาสได้คบหาญาติกับแฟนคนปัจจุบัน ซึ่งทำความรู้จักกันผ่านการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก นั่นคือการแสดงออกถึงการที่เขาเห็นมองว่าสังคมออนไลน์ หรือผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็เหมือนคนที่อยู่ในสังคมจริง มีตัวตนอยู่จริง สามารถพูดคุยแล้วมาพบปะเจอหน้ากันได้ ซึ่งระยะเวลาในการใช้งานในแต่ละครั้งจะอยู่ที่ประมาณ 10-20 นาที หรือบางทีเมื่อมีโอกาสเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ บาสจะเปิดใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กค้างทิ้งไว้ประมาณ 1-2 ชั่วโมงเลยทีเดียว แต่หลักๆ นั้นเขาสะดวกที่จะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กผ่านอุปกรณ์อย่างโทรศัพท์มือถือมากกว่า ซึ่งออนไลน์อยู่ตลอด 24 ชั่วโมง ส่วนการรับคำขอเพิ่มเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของบาส ในช่วงแรกๆ ที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก บาสจะกดตอบรับเพื่อนทุกคนที่กดเพิ่มเพื่อนเข้ามา แต่ในระยะหลังๆ เมื่อบาสมีแฟนแล้ว เขาก็พยายามที่จะคัดเลือกรับเพิ่มเพื่อนเฉพาะคนที่รู้จักกันอยู่แล้วจริงๆ เท่านั้น

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ได้มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของบาส เช่น ด้านสังคม บาส มองว่าสังคมออนไลน์มีทั้งคนดีและคนไม่ดีปะปนกัน เพราะฉะนั้นด้วยสิ่งเหล่านี้จึงทำให้เขามีพฤติกรรมที่จะระมัดระวังคนในสังคม หรือบางทีอาจจะเรียกได้ว่ามีความเป็นคนที่ระแวงมากยิ่งขึ้น ส่วนด้านสุขภาพ บาสได้รับผลกระทบจากเว็บไซต์เฟซบุ๊กในด้านสุขภาพ คือการที่เขาต้องจ้องหน้าจอ คอมพิวเตอร์เพื่อใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กนานๆ ก็ส่งผลกระทบต่ออาการปวดเมื่อยร่างกาย แต่อย่างไรก็ตามเขาก็ยังไม่เคยมีปัญหาทางด้านการศึกษาที่เกิดจากเว็บไซต์เฟซบุ๊กเลย

กรณีศึกษาที่ 8

เฟิร์น (นามสมมติ) หญิงสาวอายุ 18 ปี สาวรูปร่างหน้าตาดี มีอารมณ์ขัน มีเสียงหัวเราะอยู่ตลอดเวลา พุดจาจะฉาน แววดาเป็นมิตร บุคลิกสนุกสนานเฮฮาและดูกระฉับกระเฉง

โดยพื้นฐานเฟิร์นเกิดและอาศัยอยู่กับครอบครัวที่อบอุ่น ครอบครัวของเฟิร์นเป็นชาวจังหวัดกรุงเทพมหานคร บิดาและมารดาของเฟิร์นเป็นนักธุรกิจ แต่ก็มีเวลาดูแลเลี้ยงดูลูกอยู่อย่างสม่ำเสมอ เฟิร์นมีน้องชาย 1 คน น้องสาว 1 คน โดยครอบครัวของเฟิร์นถือว่าเป็นครอบครัวที่ค่อนข้างจะอบอุ่นมากทีเดียว พ่อกับแม่จะคอยเป็นคนขับรถไปรับไปส่งเวลาลูกๆ ไปเรียนหนังสือ หรือไปเที่ยวกับเพื่อน จึงทำให้เฟิร์นเป็นเด็กที่เติบโตมาในลักษณะที่ค่อนข้างดี และมีโอกาสทำอะไรหลายสิ่งหลายอย่างมากกว่าเด็กคนอื่นๆ

การเข้าสู่โลกของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ของเฟิร์น เริ่มตั้งแต่ตอนศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พ่อและแม่ซื้อคอมพิวเตอร์ให้เฟิร์นใช้ในการเป็นส่วนช่วยในการเรียน ไม่ว่าจะใช้ในการพิมพ์รายงาน หรือสืบค้นข้อมูลต่างๆ ทางระบบอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้พ่อและแม่อีกก็ยังใช้อินเทอร์เน็ตในการทำงานด้วยเช่นกัน เนื่องจากทั้งคู่นั้นเป็นนักธุรกิจ พ่อเองก็ชอบเล่นเกมในอินเทอร์เน็ตมาก ส่วนเฟิร์นนั่นก็เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นตอนอยู่สมัยมัธยมปลาย และได้สมัครใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ยอดนิยมในขณะนั้น นั่นก็คือเว็บไซต์ไฮไฟว์ อีกด้วย

หลังจากนั้นประมาณ 2 ปี เพื่อนๆ สนทนากลุ่มก็เริ่มสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งในขณะนั้นเพื่อนๆ ของเฟิร์นคิดใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างมาก จึงทำให้เฟิร์นรู้สึกว่าจะทำตามเพื่อนไม่ทันถ้าหากไม่ใช้บริการตามเพื่อนๆ เฟิร์นจึงตัดสินใจสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อเอาไว้พูดคุย นัดหมาย เล่นเกม หรือคิดกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนที่เรียนอยู่ในชั้นเดียวกัน อีกทั้งเฟซบุ๊ก

ได้สร้างความแตกต่างจากเว็บไซต์สังคมออนไลน์อื่นๆ ที่เฟิร์นเคยใช้บริการได้อย่างเด่นชัด ไม่ว่าจะ เป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้เล่นฟรี มีหลากหลายเกม มีความสนุกสนานที่เทียบเท่ากับเกมออนไลน์ที่ ต้องเสียเงินเล่นทุกๆ ไปเลยทีเดียว

ความคิดเห็นของเฟิร์น เฟิร์นมีความเห็นว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่คืออีกเว็บไซต์หนึ่ง ซึ่งเหมือนเป็นการสร้างสังคมอีกสังคมหนึ่งของคนเราได้เลย เพราะในสังคมออนไลน์แห่งนี้ก็มีคน มากหน้าหลายตา เหมือนสังคมจริงๆ ที่เราเจอในชีวิตประจำวัน เพราะในเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็มี ผู้ใช้บริการทั้งที่เป็นคนดีและคนไม่ดี ถือว่าเป็นสังคมที่ครบครันเลยทีเดียว โดยเฟิร์นคิดว่าถ้าเราใช้ ชีวิตอยู่ในสังคมเป็น รู้จักการวางตัว รู้จักการเลือกคบคน ก็ทำให้เรามีเพื่อน มีคนรู้จัก ที่สามารถ เริ่มต้นรู้จักกันผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้ก็ไม่ใช่เรื่องแปลกอะไร ถือว่าเป็นเรื่องที่ดีด้วยซ้ำที่ทำให้เราได้ รู้จักกัน และพูดคุยคุนิสัยใจอกันก่อนที่จะเจอตัวจริง ดังนั้นเฟิร์นจึงมีมุมมองอีกอย่างที่ค่อนข้างจะ เป็นห่วงคนที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กหรือเว็บไซต์สังคมออนไลน์อื่นๆ ว่าควรจะประพฤติตัวให้ เหมาะสมถูกต้องตามอย่างสังคมไทยอีกด้วย

พฤติกรรมของเฟิร์นในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เฟิร์นถือว่าเป็นผู้ใช้บริการเว็บไซต์ เฟซบุ๊กอีกรายหนึ่งที่ดีเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก โดยปกติเฟิร์นจะใช้เวลาในการใช้บริการ เว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ที่ครั้งละประมาณ 5-10 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ เพื่อเล่นเกมในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะเกมเลี้ยงสัตว์ที่เฟิร์นรู้สึกทำให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลายเครียด แต่ในเวลาเฟิร์น อยู่ที่บ้าน หรือไปเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยก็จะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กผ่านโทรศัพท์มือถือ แบตเตอรี่ โดยเฟิร์นจะเปิดออนไลน์ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กไว้ตลอดทั้งวัน และมักจะชอบ ติดตามข่าวสารจากเพื่อนๆ ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา กิจกรรมส่วนใหญ่ที่เฟิร์นทำในเว็บไซต์ เฟซบุ๊กก็จะเป็นการโพสต์ข้อความพูดคุยหรือการแสดงความคิดเห็นกับโพสต์ของเพื่อน การเข้าไป เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ การเข้าไปดูรูปถ่าย หรือแม้กระทั่งการเข้าไปดูหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊กของดารา นักร้องต่างๆ ที่เฟิร์นชื่นชอบ

ทั้งนี้แล้วเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของเฟิร์นอยู่บ้าง ไม่ว่าจะ เป็นด้านสังคม ที่เฟิร์นรู้สึกว่าจะเด็กๆ ส่วนใหญ่ในสังคมจะถูกเปลี่ยนนิสัยด้วยอิทธิพลจากสังคม ออนไลน์ เพราะเด็กๆ หลายคนอายุไม่มากนัก แต่ก็เริ่มใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันแล้ว ความสามารถในการแยกแยะยังมีน้อย และนี่คือจุดเปลี่ยนของสังคมที่สำคัญในความคิดเห็นของ เฟิร์น ส่วนด้านพฤติกรรม เฟิร์นยอมรับว่าในบางครั้งเธอใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเวลานานๆ จนทำให้ลืมรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง เช่น ลืมทำงานบ้าน ลืมทำรายงานส่งอาจารย์ เป็นต้น จนใน

บางครั้งเฟิร์นรู้สึกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เธอกลายเป็นคนเก็บตัวและเข้ากับคนในสังคมจริงๆ ที่ไม่รู้จักกันมาก่อนได้ยากมากขึ้น ส่วนผลกระทบต่อการเรียนรู้ คือการใช้บริการเฟซบุ๊กทำให้เฟิร์นไม่มีสมาธิในการเรียน เพราะในหลายๆ ครั้งเฟิร์นแอบใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในขณะที่กำลังเรียนหนังสืออยู่ จนทำให้เฟิร์นกลายเป็นคนไม่ตั้งใจเรียนขึ้นมาทันที ส่วนด้านสุขภาพ การใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กนานๆ ทำให้ส่งผลต่อสุขภาพสายตา การมองเห็น และยังทำให้รู้สึกปวดหลัง หรือเหนื่อยล้า เมื่อนั่งใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเวลานาน ๆ อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม เฟิร์นมีความคิดที่จะควบคุมตัวเองให้รู้ทันสังคมออนไลน์ได้ และพยายามจะลดเวลาการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กให้น้อยลงยิ่งขึ้น สนใจเรื่องการเรียนรู้ให้มากกว่าการเล่นเกมนอนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอีกด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ซึ่งส่วนแรกเป็นข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ส่วนที่สองเป็นส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนนี้ได้มาจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาที่ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จำนวนทั้งสิ้น 8 คน เป็นหญิง 4 คน และชาย 4 คน ซึ่งเมื่อผู้วิจัยทำการศึกษาแล้วพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง มีดังต่อไปนี้

อายุ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรีที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี แบ่งเป็น อายุ 18 ปี จำนวน 1 คน อายุ 19 ปี จำนวน 2 คน อายุ 20 ปี จำนวน 3 คน และอายุ 21 ปี จำนวน 2 คน

สถานที่พักอาศัยขณะศึกษา สถานที่พักอาศัยขณะศึกษาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะพักอาศัยที่บ้านกับครอบครัว จำนวน 5 คน และพักอาศัยที่หอพัก จำนวน 3 คน

สถาบันการศึกษาและชั้นปีที่ศึกษา สถาบันการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น มหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 5 คน และมหาวิทยาลัยเอกชน 3 คน ส่วนชั้นปีของกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ชั้นปีที่ 1 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คน ชั้นปีที่ 4 จำนวน 2 คน

เกรดเฉลี่ยสะสม เกรดเฉลี่ยสะสมของกลุ่มตัวอย่าง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ดังนี้ ช่วง 2.01 - 2.50 จำนวน 3 คน ช่วง 2.51 - 3.00 จำนวน 2 คน ช่วง 3.01 - 3.50 จำนวน 2 คน ช่วง 3.51 - 4.00 จำนวน 1 คน

รายได้ต่อเดือน รายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้ ช่วง 5,001-10,000 บาท จำนวน 4 คน ช่วง 10,001-15,000 บาท จำนวน 3 คน ช่วง 15,001-20,000 บาท

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา อาทิ จุดเริ่มต้นของการใช้บริการ อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ ระยะเวลาและความถี่ในการใช้ สาเหตุที่ใช้ กิจกรรมที่เลือกทำเป็นส่วนใหญ่ และการเลือกรับเพื่อนในเว็บไซต์ สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1.1 จุดเริ่มต้นของการใช้บริการ

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยเล่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์ไฮไฟว์ (Hi5) มาแล้วทั้งสิ้น แต่เนื่องจากเว็บไซต์ดังกล่าวได้คลายความนิยมลงไป เว็บไซต์เฟซบุ๊ก จึงได้เข้ามาแทนที่ และได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ในหมู่วัยรุ่น ทำให้กลุ่มตัวอย่างคิดว่า ถ้าไม่ได้เล่นก็จะตามเพื่อนไม่ทัน ขาดการรับรู้สิ่งใหม่ๆ นอกจากนี้ในเว็บไซต์นี้ยังมีเกมออนไลน์ให้เล่น จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในการใช้บริการเว็บไซต์นี้มากกว่าปกติ ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“เหมือนมันเป็นช่วงต่อจากไฮไฟว์เลยล่ะ ที่มันล้ำสมัยจนมาเปลี่ยนเป็นเฟซบุ๊กเพื่อนๆ ก็เลยจะตามมาเล่นกันต่อ เพราะถ้ามันแต่เล่นแค่ไฮไฟว์ ก็คงจะไม่มีใครเล่นกับเรา คงไม่มีใครคุยด้วยเหมือนในเฟซบุ๊กทุกวันนี้ล่ะ” (น้องแอร์)

“เมื่อก่อนจะเล่นไฮไฟว์ จะเป็นคนติดไฮไฟว์มากๆ เลย พอหลังๆ เขาบอกกันว่าเฟซบุ๊ก เล่นง่าย ก็เลยเลิกเล่นไฮไฟว์ไป อีกอย่างเกมก็มีส่วนทำให้อยากเล่นมากขึ้น” (น้องตุ้มตาม)

“ตอนที่หนูยังไม่รู้จักเฟซบุ๊ก หนูก็ดูไฮไฟว์มาก่อน พอมีเพื่อนเปลี่ยนไปเล่นเฟซบุ๊ก ก็เลยลองมาสักครู่ เพราะเพื่อนๆ เริ่มหายไปจากไฮไฟว์ทีละคนๆ จนต้องย้ายตามมาเล่น” (น้องหมวย)

“แรกๆ หนูเล่นเว็บไซต์ไฮไฟว์ล่ะ เพราะต้องเอาไว้ติดต่อพูดคุยกับเพื่อน เพราะตอนอยู่ม.ปลาย เพื่อนทุกคนในห้องเล่นไฮไฟว์กันหมดเลยล่ะ เราจะเป็นคนเดียวที่ไม่เล่นก็คงไม่ใช่เรื่องใหม่หะ พอหลังจากใกล้จบม.ปลาย เพื่อนๆ บางคนก็เห็นเริ่มสมัครเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก หนูเห็นว่ามันสนุกดี มีลูกเล่นเยอะ มีเกมออนไลน์ให้เล่นฟรี หนูเลยเล่นตามเพื่อนล่ะ” (น้องเฟิร์น)

2.1.2 อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการใช้บริการ

อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการเล่นของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน จากการศึกษาแบบเจาะลึกพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้คอมพิวเตอร์ และ โทรศัพท์มือถือในการเล่นทั้งสิ้น ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มีทั้งคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ รวมไปถึงคอมพิวเตอร์แบบพกพาขนาดเล็ก เช่น แท็บเล็ต ซึ่งการใช้ผ่านคอมพิวเตอร์เหล่านี้ ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถใช้บริการได้หลากหลายแทบทุกกิจกรรมที่มีของเว็บไซต์ เช่น การเล่นเกม การสนทนาออนไลน์ การเข้าไปดูรูปภาพของเพื่อนในเครือข่าย เป็นต้น ส่วนโทรศัพท์มือถือที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นคือ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่สามารถต่ออินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา คือ แบล็คเบอร์รี่ และ ไอโฟน โดยพบว่า 2 ใน 8 ของกลุ่มตัวอย่างเป็นเจ้าของทั้งแบล็คเบอร์รี่และไอโฟน การใช้บริการผ่านโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่มักจะเป็นการดูความเคลื่อนไหวทั่วไปของเพื่อนๆ ในเว็บไซต์ในระหว่างวันที่ไม่ได้ดูหน้าคอมพิวเตอร์ และ ใช้ดูเมื่อมีการแจ้งเตือนเมื่อมีเพื่อนในเครือข่ายมาแสดงความเห็นหรือโพสต์สิ่งต่างๆ ในหน้าข้อมูลส่วนตัวหรือในกรู๊ปที่เราเป็นสมาชิกอยู่ รวมถึงการโพสต์ รูปต่างๆ นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างจะรู้สึกกังวลและไม่สบายใจเมื่อไม่ได้พกโทรศัพท์มือถือ ดังคำกล่าวของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“โดยส่วนตัวหนูชอบเล่นในคอมพิวเตอร์มากกว่า เพราะมันเล่นเกมได้ แต่ในมือถือเล่นไม่ได้ แต่ก็จะออนไลน์ตลอดนะอาศัยเอาไว้อบเมนที่ตอบโพสท์เพื่อนเวลาไม่ได้อยู่น้ำคอมพ์ กับโพสท์รูปตอนอยู่ข้างนอกอะ ไร้” (น้องแอร์)

“คือถ้าอยู่น้ำคอมพิวเตอร์ก็จะเปิดเฟซบุ๊กทิ้งไว้ตลอด ส่วนบีบีกับไอโฟนนี่ก็จะออนไลน์ไว้ตลอดเหมือนกันเอาไว้เล่นเวลาอยู่ข้างนอก หรือบางทีอยู่บ้าน อยู่มหา'ลัยก็เล่น เพราะมันหยิบได้สะดวกครับ วันไหนลืมเอาโทรศัพท์มาก็ยุ่งๆ นะ เหมือนขาดอะไรในชีวิตไปเลยอะครับ” (น้องแจ๊ค)

2.1.3 ระยะเวลาการเป็นสมาชิกและความถี่ในการใช้บริการ

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมาเป็นระยะเวลากว่า 2 ปี ขึ้นไป สาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้บริการเว็บไซต์นี้เนื่องจากการแนะนำและชักชวนของเพื่อนหรือบุคคลในครอบครัว

“เล่นมา 3 ปีแล้วครับ ตั้งแต่เข้าปี 1 มหา'ลัยเลย แบบช่วงนั้นห่อมาก เห็นเพื่อนคนอื่นเขาเล่นกันก็เล่นตามๆ เขาไป” (น้องตุ้มตาม)

“เล่นเฟซบุ๊กมา 2 ปี กว่าแล้วครับ เพราะเพื่อนชวนให้สมัครก็เลยแห่กันมาทั้งกลุ่มเลยครับ” (น้องแจ๊ค)

“หนูเล่นมาประมาณ 3 ปีแล้วค่ะ เพราะเพื่อนๆ และพี่สาว เป็นตัวช่วยๆ ทำให้เราอยากเล่น ค้าเลยแนะนำ และสมัครให้ ตอนแรกก็เล่นก็รู้สึกเฉยๆ แต่หลังๆ เริ่มติดมากขึ้น” (น้องแอร์)

กลุ่มตัวอย่างมีการเข้าไปใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำทุกวัน และส่วนใหญ่เล่นมาเป็นเวลา 2 ปีขึ้นไป กลุ่มตัวอย่างจะมีการใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ตั้งแต่ 2 ชั่วโมง จนถึงการเปิดหน้าจอทิ้งไว้ทั้งวัน อีกทั้งยังใช้อุปกรณ์สื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน ได้แก่ แบล็คเบอร์รี่ และไอโฟน ที่สามารถเข้าถึงเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้โดยตรง และพกติดตัวไว้อยู่ตลอดเวลา เพื่อสะดวกในการอัปเดตสถานะ แชร์รูปภาพ คอยดูความเคลื่อนไหวของ

เพื่อนๆ และใช้สำหรับติดต่อสื่อสารกับเพื่อนผ่านทางเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“เล่นอย่างน้อย 3-4 ชั่วโมงครับ ก็ตั้งแต่กลับมาจากเรียนถึงบ้านสองทุ่มก็เล่นถึงเที่ยงคืน แต่ถ้าช่วงเวลากลางวันก็อาจเปิดเล่นผ่านบีบี ว่างก็เปิดเล่นได้สะดวก กลางคืนก็อาจจะเล่นผ่านเน็ตบุ๊ก แล้วเปิดทิ้งไว้ตลอดคืนถึงเช้าเลยก็มี” (น้องเคน)

“เล่นประมาณวันละ 5 ชั่วโมงขึ้นไปอะค่ะ ขึ้นอยู่กับเวลาเปิดคอมพิวเตอร์ หรือดูในบีบีเป็นส่วนใหญ่ ถ้าว่างก็จะเล่นตลอด” (น้องเพชร)

“ระยะเวลาในการเล่นของผมขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นครับ ถ้าเล่นคอมพิวเตอร์ก็จะเปิดทิ้งไว้วันหนึ่งไม่ต่ำกว่า 12 ชั่วโมง แต่ถ้าออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือทั้งบีบีและไอโฟนก็จะใช้เวลาในการเปิดดูไม่เกิน 10 นาทีครับ แต่อาจจะถี่หน่อย เพราะบางทีเวลาออกไปไหนมาไหนข้างนอก โทรศัพท์มือถือของเราสามารถเปิดเช็คอัปเดตของเฟซบุ๊กได้ เรียกว่าถ้าใช้โทรศัพท์มือถือเวลาออกไปข้างนอกส่วนใหญ่จะเปิดเฟซบุ๊กมากกว่าใช้คุยโทรศัพท์กับเพื่อนครับ” (น้องแจ๊ค)

“ระยะเวลาที่ใช้เล่นแต่ละครั้งอยู่ที่ประมาณ 5-10 ชั่วโมงอะค่ะ แต่คือปกติจะออนไลน์ไว้ตลอดเวลา เพราะว่าออนไลน์ไว้ในโทรศัพท์มือถือ เพราะหนูจะเป็นคนที่ชอบอัปเดตข่าวสารจากเพื่อนๆ มากเลยอะ แต่บางทีถ้าอยู่บ้านว่างๆ ก็จะเล่นเกมในเฟซบุ๊ก ซึ่งจะเล่นนานหน่อยอะค่ะ ประมาณ 5 ชั่วโมงขึ้นไป” (น้องเฟิร์น)

2.1.4 กิจกรรมที่เลือกทำเป็นส่วนใหญ่ในการใช้บริการ

กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างเลือกทำเป็นส่วนใหญ่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้น ไม่ต่างกันมากนัก โดยส่วนใหญ่มักจะใช้ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ การอัปเดตสถานะ การแสดงความคิดเห็น อัปโหลดรูปภาพ แชร์ความสนใจต่างๆ และเพื่อเล่นเกม ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“ส่วนมากก็จะโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นต่างๆ ให้ประชาชนออนไลน์รับรู้ และก็แชร์อะไรๆ ที่สนใจ เช่น รูป เพลง อะไรแบบนี้ บางทีก็เข้าไปอ่านข่าวหรือเรื่องอัปเดตอะไรใหม่ๆ” (น้องบาส)

“หนูชอบเล่นเกม อีพรูป แซดคุยกับเพื่อนคะ อย่างเช่นการเล่นเกมทำอาหาร อะไรแบบนี้ หนูก็เรียนทำอาหาร ก็เลยแบบรู้สึกชอบมาก เวลาไปไหนมาไหนก็ชอบถ่ายรูปแล้ว แชร์ในเฟซบุ๊กให้เพื่อนๆ เห็นคะ” (น้องแอร์)

“ส่วนใหญ่จะเล่นเกม เพราะว่ามันสนุกดี ไม่ต้องไปเสียเงินเล่นเกมออนไลน์ ด้วย เล่นได้ตลอดเวลา มีหลายเกมให้เล่น และยังสามารเล่นกับเพื่อนๆ ได้ด้วยครับ” (น้องเคน)

“อัสเตดัส อีพรูป บอกสถานะของเรา คำคมต่างๆ เข้าไปดูของคนอื่นบ้าง แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเพจของแฟนคลับดารา เพราะเราก็เป็นหนึ่งในนั้นอยู่แล้ว ก็เข้าไปดูประจำ ส่วนแซดก็เล่น ถ้าใครทักมาก็คุย แต่ส่วนใหญ่จะไม่ชอบทักใครก่อน” (น้องตุ้มตาม)

2.1.5 การเลือกรับและลบเพื่อนออกจากบัญชีรายชื่อ

การเลือกรับเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเลือกรับเฉพาะเพื่อน หรือบุคคลที่ตนรู้จักในชีวิตจริงอยู่แล้ว แต่หากเป็นบุคคลแปลกหน้าที่ไม่รู้จัก ก็จะดูจากรูปโปรไฟล์ และข้อมูลส่วนตัวว่ามีเพื่อนที่รู้จักร่วมกันหรือไม่ เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีความระมัดระวังและให้ความสำคัญในการให้บุคคลแปลกหน้าเข้ามารับรู้เรื่องส่วนตัวของตน หรือบางคนเคยมีประสบการณ์เมื่อครั้งรับเพื่อน ไปแล้ว บุคคลนั้นมีการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำพูดหยาบคายลามก ก็จะลบทิ้งจากบัญชีรายชื่อเพื่อนทันที กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิงจะพิจารณาเลือกรักเพื่อนอย่างระมัดระวังตัวมากกว่าเพศชาย ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“การเลือกรับเพื่อนในเฟซบุ๊กหนู โดยหลักๆ ก็จะดูที่รูปของเค้าคนนั้นก่อนอะคะ ว่าเรารู้หน้ามัย หรือเคยรู้จักกันมาก่อนหรือเปล่า เพราะหนูรู้สึกกลัวพวก โรคจิตมากเลยอะคะ คือแบบถ้าเราเห็นรูปคนที่แอดเพื่อนมาเป็นผู้ชายก็จะดูนานๆ หน่อย เพราะบางคนน่ากลัว แต่ถ้าคนที่แอดมาเป็นผู้หญิงส่วนใหญ่ก็จะรับแบบง่ายๆ อะคะ เพราะรู้สึกว่าคงไม่น่ากลัวเท่าผู้ชาย” (น้องเฟิร์น)

“แรกๆ ก็จะรับหมดเลย แต่หลังๆ เริ่มเลือก เพราะบางคนไม่รู้จัก ไม่อยากคุยก็ จะไม่รับเข้ามา เพราะไม่ชอบไปยุ่งเท่าไร แต่ถ้ารูปหน้าตาดีก็อาจจะรับ เพราะเห็นหน้าตาดีน่าคุยด้วย มีคนหล่อไว้ประดับดีกว่า” (น้องตุ้มตาม)

“ก็จะรับเฉพาะคนที่รู้จักเท่านั้นละ เพราะใครที่ไม่รู้จัก หรือไม่คุ้นตาจะไม่รับเลย จะดูก่อนอันดับแรก ไม่งั้นจะปล่อยทิ้งไว้อย่างนั้นเลย โดยก่อนรับก็จะดูรูป ดูโปรไฟล์ว่าเรารู้จักกันมั๊ย แต่บางทีเห็นรูปหล่อๆ ก็รับเพื่อนนะละ และบางคนที่แบบอาจจะจะเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊กกันอยู่แล้ว แต่หนูเห็นว่าเค้าชอบอัปเดตด้วยคำพูดหยาบคาย เสียดๆ หายๆ ไม่น่าอ่าน บางทีหนูก็ลบทิ้งเลยนะละ” (น้องแอร์)

“เลือกรับเฉพาะคนที่รู้จักละ พวกที่เรียนที่เดียวกัน พวกพี่ที่ภาค เพื่อนโรงเรียน กับพวกที่ไม่ถื่นๆ ไม่แว้น ไม่สก็้อย ดูไม่น่ากลัวอะละ แบบว่าเคยรับมั่วๆ อยู่ครั้งนึงแล้วเจอพวกหื่นๆ มาโพสต์ในเฟซ ทำให้เราดูแยอะละ” (น้องเพชร)

“แรกเลยตอนเล่นใหม่ๆ ก็รับๆ หหมด หลังๆ นี่เริ่มไม่ไหว ใครไม่รู้เริ่มเข้ามา วุ่นวายเลยเลือกรับเฉพาะคนที่รู้จัก และก็คนที่เราอยากรู้จัก ถ้าหน้าตาดีๆ ก็จะรีบรับเลย แต่เดี๋ยวนี้เลิกแล้วครับ มีแฟนแล้ว” (น้องบาส)

2.1.6 สาเหตุที่ต้องใช้บริการเป็นประจำ

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่บ่อยครั้งมีสาเหตุดังต่อไปนี้

1) คลายเหงา

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อคลายความเหงาในขณะที่มีความรู้สึกต้องการพูดคุยหรือระบายใครกับใครสักคน โดยกลุ่มตัวอย่างมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอีกหนึ่งช่องทางการสื่อสาร ที่สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างสื่อสารกับคนอื่นๆ ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ ทำให้คลายเหงาและเป็นการฆ่าเวลาไปในตัว

“เวลาหนอยู่หอคนเดียว ก็รู้สึกเหงาเหมือนกันนะ จะออกไปข้างนอกก็เปลืองตังค์ ก็อาศัยเล่นเฟซบุ๊กนี่แหละ เล่นเกม ดูคลิปนั่นนี่ หรือบางทีก็คุยกับเพื่อนในเฟซบุ๊กก็คลายเหงาได้เหมือนกัน ไม่เปลืองเงินค่ารถออกไปข้างนอกด้วยอะละ” (น้องแอร์)

“เวลาออกไปข้างนอก บางทีต้องไปรอทำธุระนานๆ อย่างเวลาไปธนาคาร ต้องรอคิวนานมาก น่าเบื่อ นั่งอยู่เฉยๆ ก็เลยหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเปิดเฟซบุ๊กเล่น ก็แก้เบื่อและฆ่าเวลาได้เยอะเลย” (น้องแจ๊ค)

2) ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เนื่องจากมีความต้องการที่จะติดต่อสื่อสาร พูดคุย หรือร่วมกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนๆ ในเว็บไซต์ เฟซบุ๊กอยู่บ่อยครั้ง รวมทั้งการติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ของเพื่อน

“กิจกรรมส่วนใหญ่ที่เล่นในเฟซบุ๊กก็คงจะเป็นการพูดคุยกับเพื่อนอะคะ ไปคอมเมนต์โพสต์ที่เพื่อนๆ โปสต์ไว้ หรือบางทีก็เข้าไปดูรูปภาพในอัลบั้มของเพื่อนๆ โปสต์แนวๆ โปสต์ค่า อะไรแบบนี้ก็สนุกๆ กันไปในหมู่เพื่อนฝูงอะคะ” (น้องเฟิร์น)

“ต้องคอยเช็คอัปเดตในเฟซบุ๊กตลอดเพราะอยากรู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ เวลาเจออะไรมา ก็อยากจะแชร์ให้เพื่อนๆ รู้ ไม่สบายใจทุกขัใจอะไรก็บ่นๆ ในเฟซ แล้วเพื่อนๆ ก็จะคอยเข้ามาให้กำลังใจกันตลอด ทำให้รู้สึกดีขึ้นเพราะมีเพื่อนๆ ให้ระบายอะคะ” (น้องหมาย)

3) อยากเล่นเกม

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เนื่องจากมีความต้องการเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เป็นอย่างมาก โดยกลุ่มตัวอย่างบางรายมองว่าการเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เป็นกิจกรรมหลัก และเป็นแรงจูงใจให้เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างถึมากยิ่งขึ้น

“ส่วนใหญ่จะเล่นเกม เพราะว่ามันสนุกดี ไม่ต้องไปเสียเงินเล่นเกมออนไลน์ด้วย เล่นได้ตลอดเวลา มีหลายเกมให้เล่น และยังสามารรถเล่นกับเพื่อนๆ ได้ด้วย บางเกมหนูตั้งนาฬิกาปลุกไว้เลยนะ ว่าหลังจะหมดตอกก็โมง ต้องคอยเข้ามาเติมพลัง เกมเก็บผักอิตๆ นี่หนูก็ชอบต้องจำไว้เหมือนกันว่าผักจะเก็บได้ตอนไหน ไม่งั้นนะโดยพวกขโมยหมด ถ้าไม่มาคอยเฝ้าอะ แล้วก็เอาเฟซ อีกแอกเค้าท์ของหนูมาคอยส่งของให้ ไม่ต้องรอให้เพื่อนส่งมา” (น้องเคน)

“หนูชอบเล่นเกมในเฟซบุ๊กมากค่ะ อย่างเช่นการเล่นเกมทำอาหารอะไรแบบนี้ หนูเองก็เรียนทำอาหาร ก็เลยแบบรู้สึกว่าจะชอบมาก เล่นแล้วก็ติดหยุดเล่นไม่ค่อยได้ ตัวละครในเกมมันก็เหมือนชีวิตเราอะ พอไม่ดูแลร้าน ร้านมันก็เน่าๆ ต้องคอยดูแลร้านให้สวยๆ เหมือนร้านเราเองจริงๆ เลย” (น้องแอร)

“พอมีโอกาสดูเปิดเฟซบุ๊ก ก็จะเลื่อนๆ ดูที่หน้าแรกแค่แปบเดียว หลังจากนั้นก็เข้าเล่นเกมเพราะติดเกมมาก ต้องคอยติดตามมันตลอด เพราะเรารู้สึกว่าจะเล่นเกมที่ก็ต้องเล่นจริงจังนิดนึง เพราะก็มีเพื่อนในเฟซบุ๊กเล่นด้วยกันเยอะแยะเลย” (น้องเฟิร์น)

4) ต้องการเปิดเผยตัวตน

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในลักษณะการแสดงตัวตน เปิดเผยตนเองในสังคมออนไลน์ เมื่อทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันก็มักจะ โพสต์ลงเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่เสมอๆ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีความเป็นอิสระ สามารถจะแสดงความคิดเห็นหรือทำอะไรก็ได้ตามที่ตนต้องการ

“ส่วนมากก็จะโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นต่างๆ ให้ประชาคมออนไลน์รับรู้ และก็แชร์อะไรๆ ที่สนใจ เช่น รูป เพลง อะไรแบบนี้ รูปนี้ก็จะอัปโหลดตลอดเวลาไปไหนมาไหนก็ ถ่ายรูปตัวเองบ้างกับแฟนบ้างลงในเฟซ บางทีก็เป็นรูปอาหารที่ไปกินในร้านแพงๆ โชว์เพื่อนว่ากินแหละ” (น้องบาส)

“ก่อนกินข้าวเกือบทุกมื้อจะต้องถ่ายรูปก่อนตลอด ขนาดมือที่เป็นมามาทำเองส่งๆ เค้าๆ หนูยังลงเลยนะ ลงบ้าง อะพี่ ให้เพื่อนมันเข้ามาดู เข้ามาแซว ฮาๆ ดี มื้อไหนอาหารเรีตๆ ก็อพนะ บอกด้วยว่าฉันไปร้านนั่นร้านนี้มา แล้วแบบอยู่ในนี้หนูได้เป็นตัวของตัวเองมากๆ แรคได้เต็มที่ไม่ต้องแคร์สื่อ” (น้องเคน)

“หนูชอบเช็กอินมากค่ะ เวลาไปนั่นนี่กับเพื่อนหรือไปกับที่บ้าน เหมือนบอกให้เพื่อนรู้ว่า เราอยู่ตรงไหน บางทีเพื่อนที่เห็นหนูเช็กอินอยู่ใกล้ๆ กัน ก็มีเดินมาหามาเจอกัน แบบไม่ได้นัดหมายกันบ่อยๆ สนุกดีค่ะ” (น้องหมาย)

5) อยากรู้อยากเห็น

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซต์ เฟซบุ๊กที่แฝงไปด้วยความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น โดยสังเกตได้จากพฤติกรรมที่ กลุ่มตัวอย่างมีต่อเพื่อน และผู้ให้บริการรายอื่นในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

“หนูชอบเข้าไปดูรูปภาพในอัลบั้มของคนอื่นๆ ถ้าเป็นเพื่อนสนิทๆ ก็โพสต์ แชว โพสต์ค่า อะไรแบบนี้ก็สนุก ๆ กันไปในหมู่เพื่อนฝูงอะคะ แต่บางทีหนูก็ชอบแอบเข้าไปดู เฟซบุ๊กของดาราดังๆ ด้วยนะคะ รู้สึกว่าเฟซบุ๊กดาราดังเล่นเยอะมาก พอดาราดังเล่นเยอะๆ เราสามารถ ไปพูดคุยด้วยได้ ก็เลยเหมือนได้มีโอกาสชิดกับดารานักร้องที่เราชอบเลยก็ว่าได้อะคะ” (น้องเฟิร์น)

“เวลาเล่นเฟซบุ๊กผมชอบเข้าไปดูเฟซบุ๊กเพื่อนๆ หรือเฟซบุ๊กของคนหน้าตา ดีๆ ประมาณว่าแอบส่องว่าเค้าไปไหน ทำอะไร ดูรูปนั่นนี่ เพลินมาก เหมือนแอบดูพฤติกรรมของ เค้าอีกทีหนึ่งว่าเค้าเร็ดหรือไม่เร็ดแคไหน” (น้องตุ้มตาม)

“เฟซบุ๊กนี้รวมเรื่องครามาเลย แบบบางทีเพื่อนคนไหนทะเลาะกันหรือเวลา ไม่พอใจอะไร ก็จะมาอวดเสดส์สนับๆ เพื่อนก็จะเข้าไปถามว่าเป็นอะไรจ้ะ คือถ้าอยากรู้เรื่องอะไรแค่ เข้าเฟซบุ๊กก็รู้แล้วอะพี่” (น้องเคน)

6) ตามกระแส

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก มีพฤติกรรมในการใช้บริการอยู่บ่อยครั้งจากการเลียนแบบ ตามกระแสในหมู่เพื่อน หรือสื่อมวลชนต่างๆ ที่แสดง อยู่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยสังเกตจากการที่กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรมต่างๆ ตามค่านิยมที่เกิดขึ้นใน เว็บไซต์เฟซบุ๊ก

“กระแสเฟซบุ๊กมันมาหนักมากครับ คือถ้าไม่เล่นก็เหมือนตกยุค ตามใครไม่ทัน เพื่อนๆ จนถึงดาราดังก็เล่นกันทุกคน มีแฟนเพจนั่นนี่ และเดี๋ยวนี้แทบทุกรายการจะต้องมี แฟนเพจเฟซบุ๊กเป็นของตัวเองหมดอะ เอาไว้โปรโมทตัวเอง แล้วอะไรที่ได้ไปอยู่ในเฟซบุ๊กนะ มันก็จะดัง อย่างเพลงกิ้งอะไรเนี่ย ก็เห็นภาพมาจากเฟซบุ๊กนะพี่ ก็ทำๆ ตามกันมา ข่าวก็นำไปลง ดังใหญ่อีก คือถ้าสื่อไม่ไปนำเสนอมากๆ มันก็คงไม่ดังอะ” (น้องบาส)

“คือแรกๆ ที่เล่นก็ยังไม่อะไรมากนัก เล่นตามเพื่อน เอาไว้คุยกับเพื่อน เพราะเพื่อนมาเล่นกันหมด หลังๆ แบบไม่ใช่แค่รายนะ รายการทีวี คลื่นวิทยุ นั่นนี้ เค้าก็มีแฟนเพจ ในเฟซบุ๊กกันหมด เอาไว้ร่วมกิจกรรม ชิงโชค ชิงรางวัลอะไรแบบนี้ คือถ้าใครไม่มีก็อ่ะ ในหมู่เพื่อนๆ หนูนี่มองว่าเป็นคนแปลกๆ เลยนะ ถ้าไม่มีเฟซบุ๊กอ่ะ คงเป็นคนโลกเจิบมาก” (น้องตุ้มตาม)

2.2 ทักษะคดีที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

จากการศึกษาเกี่ยวกับทักษะคดีของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กพบว่า มี 2 ทักษะคดี คือ ทักษะคดีในทางบวก และทักษะคดีในทางลบ ดังนี้

2.2.1 ทักษะคดีในทางบวก

กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า สังคมในเฟซบุ๊กไม่ต่างไปจากสังคมในโลกแห่งความจริงของพวกเขาเลย โดยส่วนใหญ่มองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้พวกเขาได้ติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน และเพื่อนใหม่ๆ ได้ง่าย สะดวกรวดเร็วมากขึ้น ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงอัตลักษณ์ของตนเองให้สาระความบันเทิงและสามารถเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานคลายเครียดจากชีวิตประจำวัน และมีกิจกรรมต่างๆ ให้เลือกทำโดยไม่ต้องออกไปข้างนอก นอกจากนี้เว็บไซต์เฟซบุ๊กยังเป็นช่องทางหนึ่งในการซื้อขายสินค้าอีกด้วย ซึ่งแง่มุมต่างๆ ดังกล่าว ทำให้เกิดทักษะคดีเชิงบวก คือ เห็นว่าดี สะดวก ชอบ พอใจ เป็นต้น ดังคำกล่าวของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1) ไม่ต่างจากโลกจริง

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทักษะคดีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าสังคมออนไลน์ในเฟซบุ๊กนั้น ไม่ต่างจากสังคมที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมองว่าผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีตัวตนอยู่จริงๆ ทุกคน

“ในความเห็นส่วนตัวเฟซบุ๊กก็เหมือนสังคมจริงๆ ซึ่งคนในสังคมออนไลน์ก็มาจากสังคมโลกจริงๆ เนี่ยแหละ เพียงแต่คนอาจจะมองว่ามันไม่ใช่โลกแห่งความจริง แต่ความจริงแล้วมันก็ช่วยเชื่อมโลกแห่งความจริงให้ใกล้กันมากยิ่งขึ้นกว่าเดิมนะ โดยปกติแล้วเราจะไม่ค่อยกล้าทำคนที่ผ่านไปผ่านมา ไม่รู้จักกันเท่ากับการทักทายได้ตอบกันกับคนในเฟซบุ๊ก” (น้องบาส)

“หนูมองว่ามันเป็นเว็บไซต์ที่ดีนะคะ มันเหมือนเป็นการสร้างสังคมอีก สังคมหนึ่งของเราได้เลย เพราะในสังคมแห่งนี้ก็มีคนหลากหลายตา เหมือนสังคมจริงๆ ของเราเลยคะ มีทั้งคนดี คนไม่ดี มีตำรวจ มีคนร้าย ถือว่าครบครันเลยก็ว่าได้คะ แต่หนูก็มองว่าถ้าเราใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเป็น รู้จักการวางตัว รู้เลือกคบคน ก็ทำให้เรามีเพื่อน มีคนรู้จัก ที่สามารถเริ่มต้นรู้จักกันผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้ ก็ไม่ใช่เรื่องแปลกคะ ถือว่าเป็นเรื่องที่ดีด้วยซ้ำที่ทำให้เราได้รู้จักกัน และพูดคุยสนทนากันก่อนที่จะเจอตัวจริงได้อะคะ” (น้องเฟิร์น)

2) สถานที่ระบายและผ่อนคลายความเครียด

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นสถานที่ระบายความรู้สึกต่างๆ และมีส่วนช่วยให้คลายเหงา และผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน โดยกลุ่มตัวอย่างมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีกิจกรรมให้เลือกทำเยอะ ทำให้สามารถใช้เวลาอยู่กับเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้เป็นเวลานาน

“คือผมคิดว่าเฟซบุ๊กมันมีกิจกรรมอะไรมากมายหลายอย่างให้เราทำอยู่ตลอดเวลา อย่างเวลาไม่มีอะไรทำอยู่บ้านว่างๆ ก็เปิดเล่นเฟซบุ๊กก่อนเลยทุกอย่าง ที่ยังไม่ได้อคิดว่าเป็นทำไม แต่พอเปิดเข้ามาก็ได้ดูรูปคนนั้นคนนี้ ได้เล่นเกม ได้คุยกับเพื่อน มันกลายเป็นว่าทำให้เราหายเหงาและเหมือนใช้เฟซบุ๊กเป็นที่ผ่อนคลาย คือผมรู้สึกแบบนั้นจริงๆ นะครับ” (น้องเจ๊ก)

“ทุกครั้งทีกลับมาจากมหา'ลัยไม่ว่าจะกลับมาจากการเรียนหรือการสอบ จะมีความรู้สึกเครียดๆ คิดมาด้วยประจำ ก็ไม่รู้จะทำอะไรดีก็เลยเปิดคอมเล่นเกม คุยกับเพื่อน ดูรูปเพื่อนในเฟซบุ๊ก ก็รู้สึกว่ามันช่วยให้เราผ่อนคลายความเครียดได้บ้าง ถึงแม้ว่ามันจะไม่ตลอดเวลาอะนะ แต่ก็ถือว่าช่วยคลายเครียดได้เยอะเลย” (น้องเพชร)

“แบบบางทีทะเลาะกับแม่ ก็จะมาระบายอารมณ์ที่นี้ โปสต์ๆ บ่นๆ ครามาอะไรไป แปปเดียวก็มีเพื่อนๆ มาโพล้ตอบ มาดลใจบ้างอะไรบ้าง แล้วก็กลายเป็นเปลี่ยนไปคุยเรื่องอื่นกันได้ไงไม่รู้ ทำให้ลืมๆ ครามาเรื่องที่บ้านไปอะคะ” (น้องหมาย)

3) แหล่งรวมเพื่อน

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวมเพื่อน เพราะว่าเพื่อนๆ ของกลุ่มตัวอย่างเป็น

ผู้ให้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เกือบทุกคน และกลุ่มตัวอย่างยังมีมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้ได้มาเจอเพื่อนเก่าๆ และติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ ได้ง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น

“เฟซบุ๊กสามารถบอกทุกอย่างเกี่ยวกับตัวเราและเพื่อนของเรา อย่างเวลานัดเจอกันก็สามารถโพสต์ ข้อความหาเพื่อนทางเฟซบุ๊ก ก็ไม่ต้องโทรหากัน และเฟซบุ๊กก็ทำให้หาค้นหาเพื่อนเก่าๆ สมัยประถมที่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานานก็มาเจอกันในนี้ โดยส่วนตัวแล้วรู้สึกว่าการที่เฟซบุ๊กทำให้ติดต่อเพื่อนได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น เพราะเพื่อนๆ หนูก็เล่นกันทุกคน แล้วก็จะคอยเช็กเฟซบุ๊กกันตลอดเวลา” (น้องหมี)

“ในความคิดส่วนตัวคือเฟซบุ๊กเป็นสังคมออนไลน์ที่ลงตัวแล้วอะคะ คุณมีอินเตอร์เฟซ คุณมีชาแนลที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารที่ดีแล้ว แถมยังทำให้เจอเพื่อนเก่า เพื่อนสมัยเด็กๆ ได้ด้วย ถือว่ายากนะคะที่จะกลับมาพบกันได้ เพราะเหตุผลนี้เลยทำให้หนูรู้สึกว่า เฟซบุ๊กเป็นอะไรที่ดีจริงๆ อะ ชอบมาก” (น้องเพชร)

4) แหล่งข้อมูลข่าวสาร และความบันเทิง

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร โดยมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีผู้ให้บริการที่เป็นสำนักข่าวจากหลายๆ แหล่ง และหนังสือพิมพ์หลายๆ ฉบับ ที่คอยอัปเดตสถานะข่าวสารผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก กลุ่มแฟนเพจต่างๆ ที่คอยให้ข้อมูลความรู้ รวมถึงพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กคนอื่นๆ ที่มักจะรายงานเหตุการณ์ที่ตนได้พบเจอ หรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ผ่านหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊กของตนเอง อีกทั้งยังเป็นแหล่งรวมความบันเทิงจากคลิปวิดีโอต่างๆ ที่ผู้ให้บริการต่างเอามาโพสต์ลงในหน้าเฟซบุ๊กของตนเพื่อแบ่งปันให้ผู้ให้บริการรายอื่นสามารถเข้าชมได้

“เดี๋ยวนี้แทบจะไม่ได้เปิดทีวี แทบจะไม่ได้อ่านหนังสือพิมพ์เลย เพราะว่าในเฟซบุ๊กก็มีสำนักข่าวหลายๆ ช่อง และก็หนังสือพิมพ์หลายๆ ฉบับมาเป็นหน้าเว็บเพจเพื่อรายงานข่าวอยู่ตลอดเวลา ก็เลยรู้สึกว่าสะดวกดี ที่เข้ามาในเว็บเฟซบุ๊ก ก็ได้ทั้งความบันเทิง ได้ทั้งข้อมูลข่าวสารเยอะแยะมากมายเลยทีเดียวนะ” (น้องเจ๊ก)

“เมื่อก่อนเวลาจะอ่านข่าวก็ชอบเข้าไปอ่านในเว็บ อย่างเว็บสนุก เว็บเอ็มไทย อะไรแบบนี้ แต่เดี๋ยวนี้คือไม่ต้องเลย เพราะว่าเดี๋ยวนี้เข้ามาเฟซบุ๊กปุ๊บ ก็จะเจอคนแชร์ลิงค์ข่าวมา

ให้อ่านตลอด หรือบางทีไปกดไลค์พวกหน้าเพจของหนังสือพิมพ์ไว้ เขาก็จะเอาภาพข่าวมาลงบ้าง” (น้องเคน)

“คนในเฟซบุ๊กบางคนก็จะทำตัวเป็นนักข่าว อย่างแบบเวลาที่เขาไปเจอ รถชนกันเขาก็จะถ่ายรูป แล้วเอามาลง พร้อมกับเขียนข้อความนั้นๆ ก็ตื่นตื่นตื่นบางที เหมือนได้รู้ เหตุการณ์ก่อนใคร เพราะมีนักข่าวจำเป็นในเฟซบุ๊กรายงานอยู่ตลอดเลย” (น้องบาส)

“ส่วนมากจะรู้จักเอ็มวี ไม่ก็เพลงใหม่ๆ จากเฟซบุ๊กนี่แหละ เพราะเวลา มีเพลงออกใหม่ก็จะมีคนเอาลิงค์ในยูทูปมาแชร์” (น้องเพชร)

“อย่างเวลาวันไหนดูพวกละครที่ชอบดู แต่บางทีมันดึก บางทีต้องอ่าน หนังสือก็อดดู ก็มาอาศัยหาละครหรือไม่ก็ย้อนหลังในเฟซบุ๊ก เพราะจะมีคนเอามาแชร์เป็นประจำ” (น้องเฟิร์น)

“เดี๋ยวนี้มันจะมีรายการทีวีรายการใหม่ๆ น่าสนใจเยอะแยะเลย คือมันเป็น รายการที่จะฉายเฉพาะทางช่องเคเบิล แต่ที่หอเราไม่มีช่องเคเบิลช่องนั้น ก็อาศัยที่เพื่อนมาเล่าให้ฟัง ว่าเออมันมีรายการทีวีแบบนี้ละ อย่างรายการเที่ยวไทยที่ตลกมาก เราก็ใช้เข้าไปในเว็บเพจของ รายการนี้แหละ เวลาอยากดู หรืออยากรู้ว่ารายการเขาเป็นยังไง ก็อาศัยตามจากเพื่อนที่คอยอัปเดต รายการใหม่ๆ ผ่านหน้าโฮมในเฟซบุ๊กนี้แหละ” (น้องตุ้มตาม)

5) ช่วยทดแทนช่องทางการสื่อสารอื่น

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อ เว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นเว็บไซต์ที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและผู้ให้บริการ คนอื่นๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถใช้แทนการติดต่อสื่อสารกันผ่านช่องทางอื่นได้

“เวลามีการบ้าน หรือเพื่อนมีธุระ ก็ไม่ต้องโทรหากันแล้ว ใช้คุยกันในแชต เฟซบุ๊กเอา เพราะมันเร็ว และก็ทั่วถึงเพื่อนทุกคนดี” (น้องแอร์)

“เวลาเจอเพื่อนเก่าๆ ในเฟซบุ๊ก เพื่อนจะนัดเลี้ยงรุ่มกัน ถ้าไม่มีเฟซบุ๊กก็ยังไม่รู้เรื่องกับเพื่อนเก่าๆ ด้วยแน่ๆ เพราะเวลาเพื่อนคุยกันหรือชวนกันในกรู๊ปเฟซบุ๊ก เพื่อนทุกคนที่อยู่ในกรู๊ปก็จะรู้กันอย่างรวดเร็วจริงๆ” (น้องหมี)

6) ความสนุกสนานของเกม

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเกมออนไลน์ที่อยู่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นมีความสนุกสนานเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังต้องใช้ทักษะต่างๆ ในการเล่นเกมเพื่อความสมจริง และมีความน่าสนใจพอๆ กับเกมออนไลน์ในรูปแบบอื่น

“เกมในเฟซบุ๊กมันเหมือนจริงมาก อย่างเกมปลูกผักเลี้ยงสัตว์ มันก็ต้องใช้เวลาในเกมเท่ากับเวลาจริงๆ อย่างเวลาเราปลูกผักไม่ใช่ว่ากดปลูกแล้วจะโตเลยนะ เราต้องรอสองสามวัน ถึงจะเข้ามาเก็บเกี่ยวแล้วถึงเอาไปขายได้ มันสนุกตรงที่มันสมจริงนี่แหละ” (น้องเคน)

“เกมในเฟซมันสนุกจริงๆ นะคะพี่ มีมาใหม่ๆ ตลอดอะคะ แล้วมันสนุกมากตรงที่ได้เล่นกับเพื่อนๆ ในเฟซของเรา อย่างบางเกมเงี้ย ในตัวละครของเกมที่เราเห็นอยู่มันก็คือตัวละครของเพื่อนเราอะคะ แล้วก็ในเกมเนี่ยมันจะมีจัดลำดับเลเวลคะแนนสูงสุดรวมๆ ของในเฟซเรา แล้วก็กดไปดูอันดับสูงสุดของคนเล่นเฟซบุ๊กทั่วโลกได้ มีเกมนึ่งหนูตีระดับที่อปเท็นของโลกด้วยนะพี่ ดีใจมาก แต่ตอนนี้ร่วงไปแล้วมั้ง เพราะหนูมาเล่นเกมอื่นละ” (น้องเฟิร์น)

7) ใกล้เคียงบุคคลที่มีชื่อเสียง

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าทำให้มีโอกาสได้ใกล้ชิดกับบุคคลที่มีชื่อเสียงมากมาย เนื่องจากในปัจจุบันมีดารานักร้อง นักแสดง หรือบุคคลมีชื่อเสียงหลายๆ คนเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันมากขึ้น อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างยังมองว่าผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทุกคนสามารถเข้าถึงกันได้อย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นคนดัง หรือคนธรรมดาก็ตาม

“ดาราลเล่นเฟซกันเยอะมาก แล้วเวลาเค้าเล่นกันเค้าก็จะโพสต์สถานะต่างๆ เหมือนคนธรรมดาเลย แล้วเราก็สามารถที่จะไปกดแอด กดไลค์เป็นเพื่อนในแฟนเพจเค้าได้ มันก็

เหมือนเราเป็นเพื่อนกับดารา เราเห็นที่ดาราพูด ดาราก็เห็นที่เราพูด รู้สึกว่าการใกล้ชิดแบบนี้มันมากกว่าชีวิตจริงแบบสุดๆ” (น้องตุ้มตาม)

“นักร้องเวลาเค้าออกเพลงใหม่ๆ เค้าก็จะเอาคลิปเพลงของเค้าที่เพิ่งออก อัลบั้มมาโพสต์แบ่งให้แฟนเพลงฟัง เราก็มักจะไปคอยเกาะเกาะคอมเมนต์ในเฟซบุ๊ก เคยมีทีหนึ่ง นักร้องในดวงใจของเราก็ตอบที่เราคอมเมนต์ เลยรู้สึกเราเป็นคนสำคัญมาก ดีใจมาก” (น้องเฟิร์น)

8) แหล่งรวมสินค้า

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กโดยมองว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้ให้บริการเข้ามาขายสินค้าในเว็บไซต์อย่างหลากหลาย โดยในปัจจุบันผู้ให้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ส่วนหนึ่งเริ่มใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นช่องทางในการลงขายสินค้าต่างๆ ทั้งมือหนึ่งและมีสอง โดยส่วนใหญ่จะเป็นสินค้าแฟชั่นที่สามารถขายได้ง่าย เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า ฯลฯ

“ก็อีกอย่างนอกจากจะไปดูโปรไฟล์ของคนนั้นคนนี้หนูยังชอบเข้าไปดูหน้าเฟซบุ๊กของคนที่เขาขายเสื้อผ้ามือสองด้วยคะ คือมีให้เลือกเยอะมาก ราคาถูกด้วย พอเราอยากได้ก็สั่งซื้อแล้วเขาก็จะส่งมาให้ถึงบ้านเลยคะ” (น้องเฟิร์น)

“เดี๋ยวนี้ในเฟซบุ๊กก็มีพ่อค้าแม่ค้าเยอะอยู่นะ ชอบมีคนมาลงขายกระเป๋าบ้าง แวนดาบ้าง ผมก็เคยสั่งซื้อแวนดาจากเฟซบุ๊กเหมือนกันนะ เพราะถูกดี สะดวกด้วย แล้วอีกอย่างเพื่อนที่รู้จักก็มีคนขายของในเฟซบุ๊กเหมือนกัน รายได้ก็น่าจะโอเคนะครับ” (น้องแจ๊ค)

9) สถานที่แสดงตัวตน

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กโดยมองว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอีกสังคมหนึ่งที่ทำให้สามารถแสดงตัวตน และสิ่งที่ตัวเองเป็น ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังมีพื้นที่ที่สามารถแสดงความคิดเห็นกันอย่างอิสระมากกว่าสังคมอื่นๆ

“ในเฟซบุ๊กเพื่อนเยอะคะ มีแต่เพื่อนๆ วัยเดียวกัน เลยรู้สึกว่าเราไม่ต้องอาย ไม่ต้องเกรงใจที่จะแสดงตัวตนของเราในเฟซบุ๊ก คือเราจะบ่นอะไรก็ได้ พูดภาษาอะไรยังไงก็ได้ ก็มี

แต่คนเข้าใจเรา เพราะทุกคนก็วัยไล่เลี่ยๆกัน เลยรู้สึกว่าการเฟซบุ๊กมันก็ทำให้เราเป็นตัวของตัวเองได้มากขึ้นนะ” (น้องหมวย)

“ก็อย่างที่รู้ว่าผมก็ไม่ใช่ผู้ชายแพร์รี่เปอร์เซ็นต์ ปกติอยู่ในสังคมก็จะไม่ค่อยจะกล้าแสดงออกชัดเจนอะไรสักเท่าไร แต่พอเข้ามาเล่นเฟซบุ๊กก็เจอเพื่อนที่มีรสนิยมเดียวกันกับผมก่อนข้างจะเยอะ ก็ดีใจสุดๆที่รู้สึกว่าสังคมแบบผมก็มีคนยอมรับเยอะเหมือนกัน ไม่ต้องอายไม่ต้องเงินใครด้วยครับ” (น้องต๋มตาม)

10) สามารถตั้งค่าความเป็นส่วนตัวได้

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กในทางบวกคือการที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นสามารถตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในแอปพลิเคชันต่างๆ ได้ ทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีความแตกต่างจากเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่ตนเคยใช้บริการมา

“หนูว่าเฟซบุ๊กมันดีตรงที่มันสามารถตั้งค่าความเป็นส่วนตัวได้เยอะแบบอย่างรูปบางอัลบั้มเงี้ย หนูก็จะตั้งไว้ว่าไม่ให้พวกญาติๆ หนูเข้ามาดูได้ เพราะกลัวเค้าจะรู้ว่าแอบไปเที่ยวกับเพื่อนแล้วเอามาฟ้องแม่อะไรเงี้ยอะ” (น้องหมวย)

“ชอบที่ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวได้ อย่างโปรไฟล์ผมก็จะตั้งค่าไว้ว่าให้เห็นได้แค่ไหนๆ จนกว่าจะแอดมาแล้วผมก็รับเป็นเพื่อนถึงจะเข้ามาดูอะไรที่เยอะกว่านั้นได้” (น้องต๋มตาม)

2.2.1 ทัศนคติในทางลบ

จากการศึกษาพบว่า ทัศนคติในทางลบของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กเกิดจากประสบการณ์ของกลุ่มตัวอย่างที่พบเจอมาด้วยตนเอง โดยมีความเห็นว่าทัศนคติในทางลบนั้นเกิดขึ้นระหว่างตนและผู้ใช้บริการรายอื่นที่เกิดภายหลังจากการกดรับเพื่อน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าถ้าผู้เล่นคนอื่นที่เป็นเพื่อนที่ตนรู้จักจะรู้สึกไม่มีปัญหาอะไรเพราะเป็นเพื่อนสนิทกันอยู่แล้ว แต่หากเป็นบุคคลอื่นที่ไม่สนิทมากนัก แต่มีพฤติกรรมการเล่นหรือใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมก็จะ

ไม่ชอบ และมีทัศนคติต่อผู้เล่นนั้นในแง่ลบทันที นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีความเห็นว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กยังเป็นสถานที่แพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์อีกด้วย ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1) ผู้ใช้บางรายมีพฤติกรรมการใช้ที่ไม่เหมาะสม

“ถ้าเป็นเพื่อนที่เรารู้จักหรือสนิทก็จะ โอเค ก็รู้สึกดีที่ได้มาเล่นเฟซบุ๊กด้วยกัน แต่ถ้าเป็นคนที่ไม่รู้จักและชอบพูดคำหยาบคาย คำไปคำมา หรือมายุ่งเฟซบุ๊กเรื่องส่วนตัวเรามากๆ จะไม่ชอบเท่าไร เผลอๆ ก็ด่ากลับ เพราะบางคนเข้ามาดูแล้วมาเมนต์ว่าเราอะไรแบบนี้ จนทำให้เราเกลียด” (น้องตุ้มตม)

“เดี๋ยวนี้คนเล่นเฟซบุ๊กเพื่อจุดประสงค์แยกๆ ก็มีเยอะ แบบพวกขายบริการ พวกกลั่นแกล้งคนอื่น พวกเอารูปเสียมๆ โป๊ๆ มาลงเพื่อให้มีคนเข้ามาดูเยอะๆ ก็มี หรือไม่มีก็มีแฟนเพจที่สร้างขึ้นมามีค่ากันก็มี ทำให้เว็บไซต์ดูแย่อะยะ แต่อีกแง่หนึ่งก็มีเป็นพวกเพจแบบแนะนำกิจกรรมอะไรดีๆ เยอะแยะ หนูว่าอยู่ที่ความตั้งใจของผู้เล่นมากกว่าอะ คือเล่นยังไงก็ได้ แต่คืออย่าทำให้สังคมดูเสื่อมเสียกับอย่าไประรานใครให้เขาทะเลาะกัน ให้เขามองว่าเราหรือเขาไม่ดีก็พอ” (น้องเพชร)

2) แหล่งแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่าเป็นแหล่งแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์จากประสบการณ์ที่ตนเองพบเจอมา ดังคำกล่าวต่อไปนี้

“ผมว่าเฟซบุ๊กนี่เป็นที่ปล่อยไวรัสอย่างดีเลยนะครับ เพราะมันแชร์ๆ ลิ้งค์ๆ กันเป็นเครือข่าย ส่งต่อไปเรื่อยๆ ได้ง่ายแล้วก็เร็วมาก เคยเกือบพลาดเหมือนกัน โชคดีที่มีคนมาบอกข่าวก่อน” (น้องแจ๊ค)

“เคยเจอไวรัสเฟซบุ๊กด้วย คือมันมีคนส่งลิงค์มาในหน้าวอล เราก็คิดว่าเป็นเกมอะไรรีปาว ก็เลยกดไปปรากฏว่าเป็นไวรัส มันก็จะส่งต่อไปตามเพื่อนๆ ในเฟซเราอีกที เพื่อนคนไหนผลอกดไป ก็จะเป็นแบบเดียวกับเรา กระจายไปใหญ่เลย” (น้องเคน)

2.3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาเห็นว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก จากการชักชวนกันและเล่นตามกัน ดังนี้

เล่นตามเพื่อน เพื่อนชวนเล่น

จากการศึกษาพบว่า เพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมาก เริ่มตั้งแต่การชักชวนแนะนำให้มาใช้บริการ กลุ่มตัวอย่างคิดว่า หากไม่ใช้บริการจะตามเพื่อนไม่ทัน การที่มีเพื่อนเล่นกันอยู่เรื่อยๆ ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะเข้ามาเล่นมากขึ้นเพื่อไม่ให้ขาดการติดต่อสื่อสารหรือรับรู้เรื่องราวของกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้ หากกลุ่มเพื่อนเปลี่ยนไปใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เว็บไซต์อื่น กลุ่มตัวอย่างก็จะเปลี่ยนตามด้วย ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“กลุ่มเพื่อนมีความสำคัญอย่างมากค่ะ ในเวลาเล่นเฟซบุ๊ก แบบเวลาว่าง มีอะไรอัปเดต ออกจะเม้าท์ๆ ก็ลงกันที่เฟสนี้ละ ค่ะสะดวกดี ทำให้รู้สึกอยากจะเข้าเฟชอะค่ะ ขาดไม่ได้เดี๋ยวนี๊ เฟชบุ๊กมันก็สะดวกนะค่ะ มั่นครอบคลุมทุกสมาร์ทโฟนจริงๆ เวลาพิมพ์อะไรบนเฟชเพื่อนมันก็จะอัปเดตให้รู้ตลอดคือก็สื่อสารกันทางเฟชมากกว่าการคุยโทรศัพท์อะค่ะ” (น้องเพชร)

“กลุ่มเพื่อนนี้มีผลอย่างมากเลยคะ เพราะว่าเพื่อนนี่แหละที่ทำให้หนูรู้สึกอยากจะเข้าไปเล่นเฟซบุ๊กอยู่บ่อยๆ ถึงแม้ว่าตอนแรกหนูจะไม่ค่อยชอบเล่นเท่าไร แต่ในตอนนี้หนูมองว่าหนูอยากที่จะประหยัดค่าโทรศัพท์มือถือของตัวเอง ก็เลยลองเปลี่ยนมาติดต่อกับเพื่อนผ่านเว็บไซต์ เฟชบุ๊กเป็นช่องทางหลักคะ คือถ้าเพื่อนๆ ไม่เล่นเฟซบุ๊กกัน แสดงว่าคงมีเว็บอื่นมาให้เล่นแทนก็ต้องย้ายตาม” (น้องเฟิร์น)

“ก็เพราะเพื่อนนี่แหละที่ชวนไปเล่น เพื่อนเล่าให้ฟัง ต่อมาเราก็เล่นเอง ศึกษาเอง แต่บางทีเวลาที่เพื่อนมีเรื่องสำคัญแต่ไม่มีตั้งค์โทรศัพท์ก็จะใช้การคุยเฟซบุ๊กแทน ทำให้เราต้องคอยเช็คเฟซบุ๊กอยู่บ่อยๆ” (น้องตุ้มตาม)

“เอาจริงๆ ถ้าวันนั้นเพื่อนไม่ชวนเล่น ก็คงไม่ได้เล่น เพราะถ้าไม่มีเพื่อนเล่นกันเรื่อยๆ ก็ไม่รู้จะเล่นไปทำไม เล่นอะไรที่เพื่อนเล่นกันเรื่อยๆ ดีกว่า สนุกกว่า” (น้องเคน)

2.4 ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่จะไม่แตกต่างกันมากนัก สามารถแบ่งออกเป็นผลกระทบทางบวก และผลกระทบทางลบ ที่ได้จากการเล่น นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็นผลกระทบในด้านต่างๆ คือ ด้านสังคม ด้านพฤติกรรม ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.4.1 ผลกระทบทางบวก

1) ด้านสังคม

ข้อดีในด้านสังคมที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้สังคมของผู้ใช้บริการกว้างมากขึ้น มีลักษณะสังคมที่หลากหลาย และติดต่อกันอย่างรวดเร็วมากกว่าสังคมที่เจอในชีวิตจริง ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“ในความคิดของหนูคิดว่าทำให้เรารู้ความเคลื่อนไหวของคนต่างๆ ในสังคมค่ะ เวลามีคนมาแชร์สิ่งต่างๆ ทำให้เราได้รู้จักเพื่อนกันมากขึ้น โดยบางทีอาจจะเป็นคนที่ไม่เคยรู้จักกันเลย แต่ก็ได้มาเจอมาแชร์สิ่งต่างๆ ทำให้เราได้รู้จักกันมากขึ้น” (น้องแอร์)

“ข้อดีในด้านสังคม ก็ทำให้หนูรู้สึกว่ามีเพื่อนเยอะมากขึ้นอะค่ะ เพื่อนหลายคนก็รู้จักมาจากในเฟซบุ๊กนี่แหละ และยังได้กลับไปเจอพูดคุยกับเพื่อนเก่าๆ ที่ไม่ได้เจอกันนานสมัยม.ต้น ม.ปลายก็มีค่ะ อีกอย่างยังทำให้รู้สึกว่าหนูหันต่อข่าวสารในสังคมมากค่ะ” (น้องเฟิร์น)

“มันสนุก มันทำให้ได้เจอเพื่อน ได้ติดต่อกับเพื่อน ได้เจอคนใหม่ๆ เหมือนกับว่าได้เจอคนที่มีความชอบแบบเดียวกันก็จะมีเป็นกรู๊ปแยกไว้ สามารถไปทำความรู้จักกันได้ เช่น นักร้องวงซิงกูล่ากับวง Room39 ที่เป็นแฟนคลับอยู่ เฟซบุ๊กทำให้เราตามดูข่าวสารของนักร้องที่เราชอบได้ พอเรารู้ก็จะเอามาอัปเดตให้เพื่อนๆ ฟัง เราก็จะกลายเป็นคนที่เป็นคนอัปเดตข่าวที่สุดอะไแบบนี้” (น้องเคน)

“ในเรื่องของสังคมเวลาสื่อสารอะไรก็ง่าย ได้เจอผู้คนมากมาย เล่นแล้วก็ไม่รู้สึกเหงาเลยนะ เพราะเพื่อนส่วนใหญ่ก็มาอยู่ในเฟซบุ๊กกันนี่แหละ” (น้องตุ้มตาม)

2) ด้านพฤติกรรม

ข้อดีในด้านพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่างบางคนเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“หนูรู้สึกว่าการใช้เฟซบุ๊กทำให้หนูเป็นคนทันสมัยมากขึ้นคะ อย่างเช่นเรื่องแต่งตัวเงี้ย เมื่อก่อนนะ หนูก็เป็นคนแต่งตัวธรรมดา แต่พอหนูมาเล่นเฟซบุ๊ก เวลาเห็นรูปดารานะในเฟซบุ๊ก เห็นการแต่งตัว หนูก็เลยไปแต่งตามมั้ง กลายเป็นคนอัพเดทแฟชั่นตลอดเวลา” (น้องเฟิร์น)

“รู้สึกว่ามันช่วยสัมพันธ์ของเราดีขึ้น เพราะได้คุยได้รู้จักคนมากขึ้น กล้าพูดกล้าคุยและที่สำคัญคือเรากลายเป็นคนที่อยากรู้อยากเห็นเรื่องของอื่นอยู่ตลอดเวลา” (น้องตุ้มตาม)

3) ด้านการเรียน

ข้อดีในด้านการเรียนที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เกิดข้อดีในด้านของการติดต่อสื่อสารกันระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอน ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับการศึกษาที่เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ทำการแบ่งปันข้อมูลไว้บนเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“บางครั้งเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงเวลาการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อนๆก็จะโพสต์ไว้ในหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จึงเป็นสิ่งที่สะดวกมากที่สุดที่ผมนจะได้รับรู้ข่าวสารในชั้นเรียนรวดเร็วก่อนใคร เร็วกว่าเพื่อนที่ไม่ได้เล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กด้วยครับ” (น้องเจ็ค)

“ข้อดีที่เกิดขึ้นกับตัวหนูเกี่ยวกับด้านการเรียน คือ อย่างที่บอกไว้ในเฟซบุ๊กของหนูเนี่ย จะสร้างกรุปเพื่อนที่เรียนด้วยกันไว้ เอาไว้บอกต่อกันเรื่องงาน มาอธิบายหรือแลกเปลี่ยนความรู้ หรือการบ้านที่ได้เรียนมาตลอดวัน จากทางมหา'ลัยอะคะ” (น้องแอร์)

“แต่เฟซบุ๊กก็ยังมีประโยชน์อยู่บ้างนะพี่ แบบว่าอย่างเวลาเรียนจ้ะ เวลาที่เพื่อนรู้บทเรียนต่างๆก่อน เพื่อนก็จะโพสต์บอกไว้ที่หน้าวอลเฟซบุ๊กเลย และอีกอย่างเวลามีสอบตัวอย่างข้อสอบ หรือไม่กี่ตารางสอบ เพื่อนก็จะโพสต์บอกไว้ก็เลยทำให้รู้สึกสะดวกที่เราจะไปเปิดดูเมื่อไรก็ได้อะครับ” (น้องตุ้มตาม)

4) ด้านสุขภาพ

ข้อดีในด้านสุขภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเฟซบุ๊กทำให้เกิดข้อดีต่อด้านจิตใจ โดยกลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือ กิจกรรมที่ช่วยในการผ่อนคลาย คลายความเครียดจากเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“ทุกครั้งที่เล่นเฟซบุ๊กทำให้หนูรู้สึกที่ไม่เครียดคะ รู้สึกเหมือนได้ผ่อนคลาย บางทีเวลาที่เรามีเรื่องทุกข์ใจก็ได้คุย ได้ระบายกับเพื่อนๆ ที่อยู่ในเฟซบุ๊ก หนูว่าหนูคงไม่เป็นโรคซึมเศร้าแล้วล่ะคะ” (น้องเฟิร์น)

“เหมือนอย่างเวลาเราเรียนมาหนัก ทำงานมาเหนื่อย พอมาเล่นเฟซบุ๊ก ทำให้เราได้ผ่อนคลาย คลายเครียดได้ดีเลยคะ” (น้องแอร์)

2.4.2 ผลกระทบทางลบ

1) ด้านสังคม

ข้อเสียในด้านสังคมที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้กลุ่มตัวอย่างบางคนให้ความสนใจกับคนรอบข้าง และสิ่งต่างๆ รอบตัวน้อยลง ขาดความเป็นส่วนตัวมากขึ้น ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“อย่างเวลาที่เรายู่กับเพื่อนจริง ๆ เราก็นั่งเล่นเฟซบุ๊กคนเดียว เพื่อนจะรำคาญเหมือนกับว่าเรามานัดเจอเพื่อน แต่เรากลับมานั่งเล่นเฟซบุ๊กในมือถือบ้าง ในโน้ตบุ๊กบ้าง ทำให้ไม่มีเวลาหันมาคุยกับเพื่อน ๆ” (น้องเคน)

“เวลาเล่นเฟซบุ๊กมันทำให้เป็นผลกระทบต่อสังคมรอบ ๆ ตัวของหนู คือ แทนที่เราจะมานัดเจอกับเพื่อนกันบ่อย ๆ แต่หลัง ๆ กลายเป็นว่าใช้เจอกันในแชตเฟซบุ๊กก็พอ” (น้องแอร์)

“พอเล่นเฟซบุ๊กมันก็ทำให้เรามีเพื่อนกับคนรู้จักมากขึ้น เวลาเราจะทำอะไรก็ต้องคอยระวังระแวงมากขึ้นกว่าเดิมอะ เพราะแบบถ้าใครมารู้เรื่องเราในทางที่ไม่ดี ข้ามันก็จะไปไว้มากๆ เราเลยกลายเป็นคนระแวงสังคมและคนรอบตัวไปเลย” (น้องบาส)

2) ด้านพฤติกรรม

ข้อเสียในด้านพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผลกระทบจากการเข้าสู่สังคมออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมทางด้านการใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากปกติในชีวิตประจำวัน พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เปลี่ยนแปลงไป คือ จะให้ความสำคัญในการเปิดรับสื่อมากขึ้นเพื่อการเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอันดับแรกโดยไม่เป็นอันทำอะไร หรือแม้กระทั่งลักษณะนิสัยที่อยากรู้เรื่องราวของผู้อื่นจนเกินความจำเป็น ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“สิ่งที่เกิดขึ้นกับหนูที่เห็นได้ชัดคือคำพูดและการใช้ภาษาค่ะ คือหนูจะคิดใช้ภาษาวัยรุ่น เวลาพูดหรือเวลาพิมพ์ เวลาพูดคุยกับเพื่อน หนูรู้สึกว่าการพูดจาหยาบคายมากขึ้นด้วยคะ จากการที่เราสนิทกับเพื่อนมากๆนี้แหละ” (น้องหมาย)

“เมื่อก่อนหนูจะทำกิจกรรมอื่น ทั้งดูทีวี อ่านหนังสือ แต่เดี๋ยวนี้เวลาว่างก็จะเล่นเฟซบุ๊กตลอด ไม่ค่อยอยากทำอะไรอื่นเท่าไรคะ” (น้องแอร์)

“เฟซบุ๊กทำให้เราชอบยุ่งเรื่องชาวบ้านมากขึ้น เพราะมันเห็นได้หมด ได้รู้เรื่องของคนอื่นทั้งหมด” (น้องคุมตาม)

3) ด้านการเรียน

ข้อเสียในด้านการเรียนที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในขณะที่เรียนหนังสืออยู่ จึงทำให้เป็นการทำลายสมาธิในการเรียนรู้ ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“เฟซบุ๊กเป็นสิ่งที่ทำให้หนูเสียการเรียนเหมือนกันนะคะ คือหนูยอมรับว่าเป็นคนคิดเฟซบุ๊กมากคะ เพราะบางทีอย่างทีบอกว่าเวลาอยู่ในห้องเรียนยังแอบเล่นเฟซบุ๊ก มันเลยทำให้เกรดเทอมที่ผ่านมาของหนูลดลงคะ” (น้องหมาย)

“บางทีหนูก็ไม่ค่อยมีสมาธิในเวลาเรียน ก็กับการอ่านหนังสือสอบเท่าไรอะคะ พอได้เล่นที่มันก็เพลิน แล้วก็ยาว เล่นเสร็จก็ง่วงแล้วก็นอน เป็นอันไม่ต้องทำอะไรกันพอดี” (น้องเพชร)

“เป็นคนนอนดึกเพราะติดเฟซบุ๊กเลยทำให้ผมไปเรียนก็ไปสาย ติดเกมในเฟซบุ๊กมาก เพราะมีปัญหาเกิดจากการอยู่หน้าคอมเล่นเฟซบุ๊กดึก ๆ ตื่น ๆ อยู่หลาย ๆ วัน” (น้องเคน)

4) ด้านสุขภาพ

ข้อเสียในด้านสุขภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่งผลต่อสุขภาพของตนเองเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสายตาที่เกิดจากการจ้องมองจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเป็นเวลานาน หรือแม้กระทั่งผลกระทบต่อสุขภาพที่เกิดจากการนอนดึกหรือพักผ่อนน้อย ดังคำบอกเล่าของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

“การที่ผมเล่นเฟซบุ๊กนานๆ เล่นบ่อยๆ หรือบางทีถึงขั้นเล่นทั้งวันทั้งคืน สิ่งก็ตามมาคือความอ่อนเพลียเมื่อยล้าของร่างกายจากการที่ผมชอบนั่งจ้องหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ ตัวผมเองก็สายตาสั้นอยู่แล้ว บางครั้งก็รู้สึกปวดตามากๆ” (น้องเจ็ค)

“เคยเป็นโรคตาอักเสบด้วยนะ เพราะเล่นเฟซบุ๊กมากนี่แหละ ขนาดบางทีเวลาเสาร์อาทิตย์ก็เล่นทุกวัน เปิดไว้ตลอด สายตาจ้องจอคอมพิวเตอร์นานๆ เลยทำให้เป็นตาอักเสบเลย” (น้องเคน)

“เล่นเฟซบุ๊กมากๆ จนสายตาสั้น เพราะเวลาอยู่หน้าจอคอมนานๆ ก็จะเปิดเฟซบุ๊กตลอด เลยเริ่มรู้ว่าเฟซบุ๊กนี่แหละ ทำให้สายตาเราสั้น แล้วบางทีมีปวดหลังด้วยนะที่เวลานั่งเล่นนานๆ อะ อ้อมีอีกอย่างช่วงนี้สิ่วเยอะมาก เพราะมัวแต่เล่นเกมในเฟซบุ๊กจนนอนดึกนี่แหละคะ” (น้องเฟิร์น)

ข้อวิจารณ์

จากการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิต นักศึกษา พบว่า เว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้น เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมแก่ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไปทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยรุ่น ซึ่งพบว่าเป็นวัยที่ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นช่องทางการติดต่อรูปแบบหนึ่งของสังคม ที่ทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็วขึ้น อีกทั้งยังมีอิสระเสรีในการใช้งาน และให้ความบันเทิงจากรูปแบบการใช้งานในด้านต่างๆ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ โดยแยกตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก สามารถวัดได้จากระยะเวลาและความถี่ในการใช้บริการเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง ดังที่ McLeod (1972 อ้างใน มนต์ชัย ศรีเพชรน้อย, 2547) ได้ระบุตัวชี้วัดที่ใช้ในการวัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ได้แก่ วัดจากเวลาที่ใช้สื่อ และวัดจากความถี่ของการใช้สื่อแยกตามประเภทเนื้อหาของรายการที่แตกต่างกัน จากการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน ซึ่งเป็นนิสิตนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นระยะเวลา 2 ชั่วโมงขึ้นไปจนถึงเปิดถึงไว้ทั้งวันขึ้นอยู่กับอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ หากเป็นโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนจะออนไลน์ไว้ตลอดเวลา และยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางคนยังมีโทรศัพท์มือถือทั้งแบบลิคเบอร์รี่และไอโฟน อีกทั้งยังมีความรู้สึกกระวนกระวายใจเมื่อไม่ได้พกโทรศัพท์มือถือ สอดคล้องกับผลสำรวจในสหราชอาณาจักร ที่จัดทำโดยบริษัท SecureEnvoy ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างยอมรับว่าพวกเขากลัวที่จะอยู่โดยไม่มีโทรศัพท์มือถือ ซึ่งนับเป็นตัวเลขที่มากขึ้นกว่าเมื่อ 4 ปีก่อน กลุ่มคนที่มีอาการแบบนี้มากที่สุดคือกลุ่มคนในอายุ 18-24 ปี ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 77 ตามมาด้วยกลุ่มคนอายุ 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 68 และผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะเป็นโรคซึ่งเรียกกันว่า “nomophobia” หรือ “no-mobile-phobia” นี้มากกว่าผู้ชายอยู่ร้อยละ 9 โดยนักวิจัยคาดว่าสาเหตุที่ผู้หญิงมีแนวโน้มจะมีอาการกระวนกระวายใจเมื่อไม่มีโทรศัพท์มือถือมากกว่าผู้ชาย น่าจะเป็นเพราะผู้ชายพกโทรศัพท์มือถือที่ละ 2 เครื่อง (วอยซ์ทีวี, 2555)

กลุ่มตัวอย่างจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำ เมื่อไม่มีกิจกรรมอย่างอื่นให้ทำหรือในระหว่างที่ต้องทำกิจกรรมอย่างอื่นไปด้วย เช่น ขณะที่กำลังเรียนหนังสืออยู่ เป็นต้น โดยสาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างต้องใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำเนื่องจากความต้องการคลายเหงาจากการศึกษาพบว่าความเหงาเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องเข้าใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่บ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ John C. Merrill and Ralph Lowenstein (1971) ที่ว่า ความเหงาเป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่เชื่อว่ามนุษย์ไม่ชอบที่จะอยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัว และไม่ยอมถูกเมินเฉยจากสังคม ดังนั้นมนุษย์จึงชอบหรือพยายามที่จะรวมกลุ่มสังสรรค์ ซึ่งหากไม่สามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้โดยตรงก็มักจะใช้สื่อเพื่อเป็นตัวกลางในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ซึ่งยังสอดคล้องกับงานวิจัย

ของชนาภิตี ราชพิบูลย์ (2553) ที่ว่านักเรียนนักศึกษาจะใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลาที่รู้สึกเหงา โดดเดี่ยว ต้องการหาเพื่อนคุย

นอกจากนี้ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือ ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน เนื่องจากกลุ่มเพื่อนๆ ของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเกือบทุกคน จนทำให้เกิดสังคมนะหว่างกลุ่มเพื่อนในเฟซบุ๊กเป็นวงกว้าง โดยผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทุกคนจะพูดคุยแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัวและสิ่งต่างๆ ผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่เสมอ สิ่งเหล่านี้จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกที่ว่าถ้าหากไม่ได้มาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็จะไม่ทราบถึงความเคลื่อนไหว ไม่ทราบถึงกิจกรรม และเรื่องราวการพูดคุยของเพื่อนๆ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงมีความพยายามที่จะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา เพื่อให้ตนเองรู้สึกว่าได้เป็นคนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (เดิมศักดิ์ คทวนิช, 2547) ในเรื่องของ ความต้องการด้านสังคม หรือ ความต้องการความรักและความต้องการเป็นพวกพ้องหรือเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งเป็นความต้องการลำดับที่ 3 ของความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรทอง เกิดนาค (2551) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ เช่นเดียวกับงานวิจัยของรัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com ผลการศึกษาพบว่าผู้ใช้งานใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เพื่อนตอบสนองความต้องการส่วนตัวเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากคนอื่นๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง และใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการสร้างสัมพันธ์กับคนอื่นๆ

นอกจากการที่กลุ่มตัวอย่างจะได้ติดต่อพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กด้วยกันแล้ว เว็บไซต์เฟซบุ๊กยังมีกิจกรรมต่างๆ อีกมากมายที่ผู้ใช้บริการสามารถใช้บริการได้ฟรี และมีความสนุกสนาน อาทิ เกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ต่างเคยเล่นเกมออนไลน์ใน เว็บไซต์เฟซบุ๊กมาแล้วทั้งสิ้น โดยให้เหตุผลว่าเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเกมที่มีความสนุกสนาน เล่นฟรี น่าติดตาม และที่สำคัญพวกเขาสามารถเล่นเกมออนไลน์แข่งกับเพื่อนในเฟซบุ๊กได้อย่างสมจริง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่วนใหญ่ติดเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปวเรศ เลขวรรณ (2551) ที่ว่าวัยรุ่นจะใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เช่น เล่นเกม มีค่าเฉลี่ยในระดับสูงที่สุด

ลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่เป็นพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกัน นั่นคือ พฤติกรรมการเปิดเผยตัวตน โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเปิดเผยตัวตนมากขึ้นตั้งแต่เริ่มใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพราะเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีหลากหลายรูปแบบการใช้งานที่ทำให้ผู้ใช้ชื่นชอบ และยังเสมือนเป็นพื้นที่อิสระที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถแสดงออกได้ตามความต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันรูปภาพ หรือคลิปวิดีโอส่วนตัว การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การใช้คำพูดและภาษาระหว่างตนเองกับกลุ่มเพื่อน เพื่อให้กลุ่มเพื่อนหรือคนอื่นๆ ได้รับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะนำเสนอให้ทราบ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (เดิมศักดิ์ คทวนิช, 2547) เกี่ยวกับความต้องการลำดับที่ 4 ความต้องการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น เป็นความต้องการที่จะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้รับการเคารพยกย่องจากสมาชิกคนอื่นๆ ในสังคมว่าเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีประโยชน์ มีความสำคัญ และเป็นที่ยิ่งของบุคคลทั่วไป

พฤติกรรมอยากรู้หรืออยากเห็นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างและผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กคนอื่นๆ ไปด้วย โดยเกิดจากการที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่ถือว่าเป็นสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ มีผู้คนจากหลายประเทศ หลายเชื้อชาติมาใช้บริการ จึงทำให้เกิดความน่าสนใจของข้อมูลและเรื่องราวส่วนตัวของผู้ใช้ สิ่งเหล่านี้จึงทำให้ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีความรู้สึกอยากทราบเรื่องราวของผู้ใช้บริการคนอื่นๆ รวมถึงเพื่อนๆ ของตน โดยกลุ่มตัวอย่างบางคนให้ข้อมูลว่าเข้ามาสมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพราะแรงจูงใจในความอยากรู้หรืออยากเห็นเรื่องราวของคนอื่นบนเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ John C. Merrill and Ralph Lowenstein (1971) ที่ว่า ความอยากรู้หรืออยากเห็นเป็นแรงผลักดันภายในให้บุคคลมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร เนื่องจากความอยากรู้หรืออยากเห็นเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ เพราะธรรมชาติของมนุษย์จะอยากรู้หรืออยากเห็นในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเองมากที่สุด ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นวัตถุ สิ่งของ ความคิด หรือการกระทำ อาจเป็นความอยากรู้หรืออยากเห็นในแง่ต่างๆ ที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อตนเองทั้งทางตรงและทางอ้อม หรืออาจจะเห็น ผลกระทบต่อผู้อื่น ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าความอยากรู้หรืออยากเห็นจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากขึ้น เนื่องจากรูปแบบของเว็บไซต์ที่ทำให้ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมในเว็บไซต์ได้อย่างเต็มที่นั่นเอง

จากการศึกษายังพบว่า กลุ่มตัวอย่างและผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่วนใหญ่ เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเนื่องจากมีแรงจูงใจภายนอก ซึ่งเป็นผลมาจากกระแสความนิยมในการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นทั่วโลก โดยกระแสความนิยมในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กจะเกิดขึ้นกับสื่อต่างๆ และการที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กถูกพูดถึงกันอย่างกว้างขวางภายใน

กลุ่มเพื่อนด้วยตนเอง โดยเมื่อกลุ่มตัวอย่างใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กจะทำให้รู้สึกว่าเป็นมีภาพลักษณ์ที่ทันสมัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมนฤดี พงศ์พุทธชาติ (2553) ที่ว่าแรงจูงใจภายนอกในการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่างเกิดจากความต้องการตามกระแสทางสังคมที่มีความนิยมในเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก

ทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก ของแต่ละบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ และสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น และเป็นผลมาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งจากการศึกษาของ Fishbein and Ajzen (1975 อ้างใน Taylor et al., 2000) ทัศนคติถือได้ว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่การก่อเกิดพฤติกรรมได้ และเชื่อว่าคนเรามีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเจตนาหรือความตั้งใจ จากการศึกษาทำให้ทราบว่าทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก มีทั้งทัศนคติในทางบวก และทัศนคติในทางลบ ซึ่งแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ตรงของแต่ละบุคคล กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นที่คล้ายคลึงกันเกี่ยวกับทัศนคติในทางบวก คือ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นไม่แตกต่างจากโลกจริงของตน เนื่องจากเพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายของตนนั้นเป็นเพื่อนที่รู้จักกันในชีวิตจริงอยู่แล้ว หรือเป็นเพื่อนใหม่ที่ผ่านการใช้เวลาพูดคุยกันจนสนิทสนมกันพอสมควร และนำไปสู่การพบปะกันภายหลัง หรือแม้กระทั่งการเข้าร่วมกลุ่มเพื่อนัดหมายกันทำกิจกรรมต่างๆ กับบุคคลที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันกับตน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณสิกา เชื้อชาติไชย (2546) ที่ว่ากลุ่มคนที่ใช้อินเตอร์เน็ตยังคงมีพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกับเครือข่ายสังคมโลกแห่งความจริงด้วย และเห็นความสำคัญของการทำกิจกรรมหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ท้ายที่สุดแล้วสัมพันธภาพในเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเพียงการเริ่มต้นของการนำไปสู่ความสัมพันธ์ส่วนตัว ซึ่งจะได้รับการสานต่อในโลกของความจริง

กลุ่มตัวอย่างยังมีความเห็นว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นสถานที่ปลดปล่อยความเหงาและผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่สามารถระบายอารมณ์และแสดงตัวตนได้อย่างแท้จริง ทำให้ได้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานาน มีเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น รวมทั้งสานสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มให้แน่นแฟ้นขึ้นได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณพร กลิ่นบัว (2553) เกี่ยวกับทัศนคติในด้านบวกของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือ สามารถทำให้ได้เจอเพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น และยังสามารถเจอเพื่อนเก่าๆ ที่ไม่ได้เจอกันมานานในโลกความเป็นจริงก็สามารถมาเจอกันในโลกออนไลน์ได้ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ส่วนตัว สามารถระบายอารมณ์ แสดงอัตลักษณ์ของตนเองออกมาได้อย่างแท้จริง ทั้งคำพูด และรูปภาพที่แสดงตัวตน ซึ่งสอดคล้องกับ

งานวิจัยของ ปวเรศ เลขาสุวรรณ (2551) ที่ว่าวัยรุ่นมีการใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวัน ในด้านการสร้างความมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคลโดยรวมในระดับสูง จากผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความต้องการความเป็นอิสระ ความสามารถในการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองได้มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น ของสุชา จันทน์เอม (2540) ที่กล่าวถึงความต้องการของมนุษย์โดยเฉพาะวัยรุ่นมักขึ้นอยู่กับค่านิยมที่แต่ละคนยึดถือและอิทธิพลกลุ่มที่ตนเข้าร่วม ซึ่งความต้องการความเป็นอิสระจะมีความรุนแรงมากในวัยรุ่น เพราะเป็นวัยที่อยู่ในช่วงของรอยต่อระหว่างวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ จึงมักมีการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ม้าวก้าว ไม่ชอบให้ใครมาสอน บางคนจึงทำอะไรโดยที่ผู้ใหญ่ไม่รู้ไม่เห็น

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีความเห็นว่า การใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นการทดแทนช่องทางการสื่อสารอื่น จากเดิมที่ผู้คนติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อประเภทอื่นๆ เช่น การส่งอีเมลล์ การโทรศัพท์หากัน จนก้าวเข้ามาสู่ยุคแห่งการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ที่ผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกัญญา สดบรรทัด (2541 อ้างใน อาทิตยา เมืองยม, 2547) ที่ได้กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นสมรรถนะของสื่อใหม่ที่ทำให้กระบวนการสื่อสารเปลี่ยนจากรูปเส้นตรงแบนราบ ไปเป็นวงกลมที่มีชุมชนแห่งการเกาะกลุ่มของชุมชนเสมือนที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดสภาพที่ไม่คำนึงถึงสถานที่ทางกายภาพและไม่คำนึงถึงเวลาขึ้น อีกทั้งยังเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีความรวดเร็วและมีการตอบกลับที่สามารถตอบกลับไปยังผู้สื่อสารได้ทันทีคล้ายกับการพูดคุยต่อหน้ากัน แต่ก็ยังเป็นการสื่อสารที่มีข้อจำกัด

Parks and Floyd (1996) ได้อธิบายว่า จุดแตกต่างระหว่างการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน (face to face) และการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั้นจะขาดสภาพทางกายภาพ และพฤติกรรมการแสดงอวัจนะภาษาระหว่างกันของผู้สื่อสาร ดังนั้นข้อจำกัดของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ คือ การขาดการมองเห็นลักษณะ ท่าทาง แววตา และการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า รวมทั้งน้ำเสียงของผู้สื่อสารแต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคแก่ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กแต่อย่างใด เนื่องจากเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เพื่อนสามารถติดตามความเคลื่อนไหวของเพื่อนในเครือข่ายได้แม้ว่าจะไม่ได้พบปะกัน เว็บไซต์เฟซบุ๊ก จึงเป็นพื้นที่ในการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารกลุ่มที่รวดเร็ว และยังเป็นแหล่งรวมข้อมูลข่าวสารความบันเทิงต่างๆ รวมไปถึงความสนุกสนานของเกมที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างบางคนชื่นชอบและใช้เวลาอยู่กับเว็บไซต์นานขึ้น เกิดจากการที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นสามารถตอบสนองความต้องการความบันเทิง ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการของ

ผู้รับสารเกี่ยวกับการใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานตามแนวคิดของ McCombs and Becker (1979 อ้างใน กรองทอง เกิดนาค, 2551) เพื่อความบันเทิง ความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ งามอาจ ฤทธิทองพิทักษ์ (2539) ที่ว่า กลุ่มนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครใช้ระบบเว็ลด์ ไซด์ เว็บ ในการตอบสนองความต้องการด้านข่าวสารและการพักผ่อนหย่อนใจ รวมทั้งทำให้ได้ใกล้ชิดกับบุคคลที่มีชื่อเสียงที่ตนชื่นชอบ

กลุ่มบุคคลที่มีชื่อเสียงเหล่านี้เป็นอิทธิพลที่ก่อให้เกิดทัศนคติ ความคิดเห็น และค่านิยมของกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการได้ใกล้ชิดบุคคลที่มีชื่อเสียงนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของปวเรศ เลชะวรรณ (2551) ที่ว่า บุคคลที่เป็นฮีโร่ของกลุ่มวัยรุ่นสูงสุดคือ กลุ่มดารา นักร้อง นักแสดง โดยกลุ่มวัยรุ่นจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข่าวสารของดารา นักร้อง ในระดับสูง ทัศนคติในทางบวกที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กอีกประเด็นหนึ่ง คือ เป็นแหล่งรวมสินค้ามากมายตามความต้องการ ทำให้สะดวกสบายในการเลือกซื้อสินค้าได้อย่างอิสระ ซึ่งเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง ที่เกิดจากการที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กมีความสามารถในการสนองความต้องการต่างๆ ทำให้เกิดเป็นทัศนคติทางบวกที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Krech and Crutchfield (1948) ที่ได้ให้ความเห็นว่า ทัศนคติ เกิดจากการตอบสนองความต้องการของบุคคล นั่นคือ สิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนได้ บุคคลนั้นก็จะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้น เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดทัศนคติที่ดีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้นคือความแตกต่างจากเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ จากความสามารถในการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้ ซึ่งตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (เดิมศักดิ์ คทวนิช, 2547) ในเรื่องของความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง ถือเป็นจัดการรักษาความเป็นส่วนตัวในขั้นต้นแรกๆ ที่ผู้ใช้บริการสามารถทำได้ด้วยตนเองด้วยการกำหนดว่าจะเปิดเผยข้อมูลให้กับเพื่อนในระดับใดบ้าง การกำหนดว่าผู้ที่ไม่ได้เป็นเพื่อนในเครือข่ายจะไม่สามารถเข้ามาดูได้ หรือการเปิดเผยข้อมูลให้เฉพาะกลุ่มที่ต้องการ ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กเกิดความมั่นใจในระดับหนึ่ง

ทัศนคติในทางลบ

จากศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติในทางลบต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กในด้านของการมองพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กคนอื่นๆ ว่ามีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่เกิดขึ้นจาก

ประสบการณ์ตรงของตนเอง จากการที่กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กรายอื่นที่มีพฤติกรรมที่ไม่สุภาพและไม่เคารพต่อสิทธิของผู้ใช้บริการรายอื่น โดยพฤติกรรมที่ไม่สุภาพของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมทางด้านคำพูดที่ผู้ใช้บริการบางรายมีลักษณะการใช้คำพูดที่แสดงต่อผู้ใช้บริการรายอื่นอย่างไม่สุภาพ ใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย ดูถูก ดูหมิ่นผู้อื่น นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีความเห็นว่าข้อความที่ใช้สนทนาในเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เกิดภาษาวิบัติ และเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านการใช้ภาษาที่เกิดขึ้นกับตนเองซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดทัศนคติในแง่ลบต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง อีกทั้งผู้ใช้บางรายยังมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่างๆ เช่น การโพสต์รูปภาพและการใช้คำพูดที่ส่งไปทางลามกอนาจาร รวมไปถึงการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณพร กลิ่นบัว (2553) เกี่ยวกับทัศนคติในด้านลบของวัยทำงานที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ที่ว่า ทัศนคติในด้านลบเกิดจากประสบการณ์ตรงของกลุ่มตัวอย่างจากการที่เคยไปสมัครเป็น Fan Page ของที่แห่งหนึ่งหลังจากสมัครปรากฏว่ามีการส่งข้อมูลจาก Fan Page แห่งนี้มาที่หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวของสมาชิกเยอะมาก ทำให้เป็นการรบกวนสมาชิกมากเกินไป ซึ่งแน่นอนว่าโดนประท้วงโดยผู้ใช้อย่างรุนแรงและตามมาด้วยคดีความละเมิดสิทธิส่วนบุคคลต่างๆ

เมื่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีผู้ใช้บริการที่เพิ่มมากขึ้นทุกวัน จึงทำให้เว็บไซต์เฟซบุ๊กได้รับความสนใจจากเหล่าบรรดาแฮกเกอร์ และอาชญากรทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตต่างๆ มากมาย เพราะเป็นแหล่งที่รวบรวมข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กหลายล้านคน ซึ่งสิ่งเหล่านี้บรรดาแฮกเกอร์มองว่าจะสามารถนำข้อมูลไปต่อยอดเพื่อก่ออาชญากรรมหรือกระทำความผิดได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการโจรกรรมทรัพย์สิน การทำร้ายบุคคลเพื่อหวังผลต่างๆ โดยในปัจจุบันบรรดาแฮกเกอร์ได้มีวิธีการที่จะสามารถล้วงความลับข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างไวรัสที่สามารถเข้าไปแฝงตัวในหน้าเว็บไซต์เฟซบุ๊กในรูปแบบต่างๆ และสร้างความเสียหายให้กับคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการได้ จึงทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดทัศนคติในแง่ลบว่าเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นแห่งรวมไวรัสที่แฝงตัวมากับเนื้อหาต่างๆ ที่มีลักษณะหลอกล่อให้ผู้ใช้บริการคลิกเข้าไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับข้อเสียของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยจูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) ที่ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้คุณธรรมจริยธรรมของผู้เล่นลดลง เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นลักษณะของสังคมที่ฉาบฉวย ก่อให้เกิดการโกหกหลอกลวงได้ง่าย อีกทั้งสื่อหรือข้อมูลที่ได้จากเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นเป็นข้อมูลที่ขาดความชัดเจนถึงความเชื่อถือได้ของข้อมูล เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสถานที่ที่บุคคลทั่วไปที่ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามา

แสดงความคิดเห็นหรือสร้างเนื้อหาของตนได้อย่างอิสระ และเป็น การเปิดช่องทางให้แก่กลุ่ม มิฉะฉินให้เข้ามาทำอาชญากรรมได้อีกด้วย

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนเป็นอย่างมาก โดยกลุ่มเพื่อนนั้นมีผลต่อจิตใจ การตัดสินใจ และพฤติกรรม การดำเนินชีวิตประจำวันต่อกลุ่ม ตัวอย่าง กล่าวคือ วัยรุ่นจะยอมรับเอาเจตคติ และพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติตาม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากความกดดันของกลุ่มเพื่อน ดังที่กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า หากไม่มา สมัครใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็จะทำให้ตามความเคลื่อนไหวของกลุ่มเพื่อนหรือตามกระแส ความนิยมในสิ่งต่างๆของกลุ่มเพื่อนไม่ทัน และยังทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกที่ไม่สามารถ เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ เหมือนไม่เป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพล ของกลุ่มเพื่อนที่ Spinthall and Collins (n.d. อ้างใน สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532) ได้กล่าวไว้ว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทให้ข้อมูล และประเภทให้เอาอย่าง ดังนี้ อิทธิพลประเภทให้ข้อมูล กลุ่มเพื่อนจะทำหน้าที่เสมือนเป็นแหล่งข้อมูลความรู้ให้แก่ สมาชิกของกลุ่มเกี่ยวกับแนวทางประพฤติปฏิบัติตน เจตคติ ค่านิยมและผลของการกระทำ อิทธิพลประเภทให้เอาอย่าง กลุ่มเพื่อนจะพยายามใช้ความกดดันทางสังคม เพื่อให้สมาชิกของ กลุ่มประพฤติปฏิบัติตามอย่างปทัสสถานของกลุ่ม และยังสอดคล้องกับการวิจัยของมนฤดี พงศ์พุทธชาติ (2553) ที่ว่าแรงจูงใจหลักในการใช้เฟซบุ๊ก คือ แรงจูงใจจากเพื่อน โดยส่วนใหญ่ จะเริ่มจากคำแนะนำของเพื่อนหรือจากการได้ยินประเด็นสนทนาที่เกี่ยวกับเว็บไซต์เฟซบุ๊กจาก กลุ่มเพื่อน หากไม่เล่นเฟซบุ๊กจะทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกเหมือนเป็นคนนอกวง และไม่สามารถ ร่วมประเด็นสนทนาได้ จึงถือได้ว่าเพื่อนเป็นแรงจูงใจที่สำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างใช้ บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ผลกระทบที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง เว็บไซต์เฟซบุ๊กนั้น ไม่แตกต่างกันมากนัก ผลกระทบทางบวก เริ่มจากด้านสังคม จากการศึกษา พบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้กลุ่มตัวอย่างมีสังคมที่กว้างขวางมากขึ้น ได้มีเพื่อนใหม่ๆ สามารถรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ และติดต่อสื่อสารกับเพื่อน หรือผู้ให้บริการรายอื่นได้ ซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของ William (n.d. อ้างใน อาทิตยา เมืองยม, 2547) เกี่ยวกับความพึงพอใจที่ได้

จากสื่อซึ่งเกิดจากความสามารถในการตอบสนองความต้องการในเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น เพื่อมีเพื่อนเพิ่มขึ้นและทำให้รู้สึกไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว เช่นเดียวกับ จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) ที่กล่าว ถึงประโยชน์ในด้านสังคมของเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือเป็นการเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากัน ซึ่งเป็นความสวยงามที่สุดของอินเทอร์เน็ต บางคนมีเพื่อนเป็นจำนวนมากอยู่ในไซเบอร์สเปซ เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นทำให้คนมีตัวตนอยู่ในไซเบอร์สเปซ เพราะจะต้องแสดงความเป็นตัวเองออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อให้โปรไฟล์น่าสนใจ และมีชีวิตชีวา บ้างก็เน้นไปที่การใส่ข้อมูลเนื้อหา รูปถ่ายในชีวิตประจำวัน เรื่องราวส่วนตัว ทำให้เชื่อได้ประมาณหนึ่งว่ามีตัวตนอยู่จริง บนโลกมนุษย์ สอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (เดิมศักดิ์ ททวนิช, 2547) ความต้องการด้านสังคมหรือความต้องการความรักและความยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นความต้องการทั้งในแง่ของการให้และการได้รับความรัก ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งและเป็นที่ยอมรับของสังคม

ส่วนด้านพฤติกรรม กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีความเห็นว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้พฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันเปลี่ยนไปในทางที่ดี คือกลายเป็นคนที่มีความทันสมัยขึ้น จากการที่รับข่าวสารต่างๆ จากสื่อต่างๆ ในเว็บไซต์ และยังสร้างความมั่นใจให้แก่กลุ่มตัวอย่างมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ William (n.d. อ้างใน อาทิตยา เมืองยม, 2547) เกี่ยวกับความพึงพอใจที่ได้จากสื่อซึ่งเกิดจากความสามารถในการตอบสนองความต้องการในเรื่องของการสร้างเอกลักษณ์หรืออัตลักษณ์ให้แก่บุคคล เพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง และการได้รับความรู้หรือวิธีการในการปฏิบัติ ในด้านการเรียนพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เกิดผลดีในด้านการติดต่อสื่อสารกันระหว่างเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียน และอาจารย์ผู้สอน ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการรับข่าวสารเกี่ยวกับการศึกษาที่เพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ทำการแบ่งปันข้อมูลไว้บนเว็บไซต์เฟซบุ๊กของตนเอง และด้านสุขภาพ จากการศึกษาพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้เกิดข้อดีต่อด้านจิตใจ โดยผู้ใช้ บริการรู้สึกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คือกิจกรรมที่ช่วยในการผ่อนคลาย คลายความเครียดจากเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรองทอง เก็ดนาค (2551) ที่ได้ศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com ประโยชน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการเล่น คือ ความพิเศษของการสื่อสารซึ่งเป็นการสื่อสาร 2 ทาง ที่ผู้เล่นเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารภายในเวลาเดียวกัน ได้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนสนิท เพื่อนเก่า เพื่อนใหม่ รวมถึงได้ผ่อนคลายความเครียด ความเหงา และยังคงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปวเรศ เลขะวรรณ (2551) ที่ว่าความพอใจต่ออินเทอร์เน็ตที่กลุ่มตัวอย่างมีมากที่สุด คือเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความบันเทิง

ผลกระทบทางลบ

ผลกระทบทางลบในด้านสังคม จากการศึกษาพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้ผู้ใช้บริการให้ความสำคัญและความสนใจต่อคน สังคมรอบข้าง และสิ่งต่างๆ รอบตัวน้อยลง ขาดความเป็นส่วนตัวมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌ็อง-ฌัก ปิแยร์ (2549) ที่ว่า การใช้บริการสื่อออนไลน์มากๆ ทำให้มีปัญหาการเข้าสังคม หรือการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง โดยจะไม่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในสังคมแห่งความเป็นจริง ยึดติดกับสังคมเสมือน สังคมออนไลน์ แยกตัวออกจากสังคม จนกลายเป็นคนมีปัญหา เพราะการอยู่บนโลกเสมือนนานเกินไปจนแยกแยะความจริงกับความเสมือนไม่ออก

ส่วนด้านพฤติกรรมพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้พฤติกรรมการใช้งานคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยจะให้ความสำคัญในการเปิดรับสื่อมากยิ่งขึ้นเพื่อการเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะ ซึ่งผู้ใช้บริการจะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา ทำให้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ ลดน้อยลง อีกทั้งยังส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันที่เปลี่ยนแปลงไป เกิดจากพฤติกรรมเลียนแบบที่ได้รับมาจากการเห็นผู้ใช้บริการรายอื่นที่มักจะใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง สอดคล้องกับแนวคิดของศิริพร ปัญญาเมธิกุล (2548 อ้างใน เกมจิราวรรณ วรรณวินัย, 2551) ที่ว่าการใช้สื่อออนไลน์ส่งผลกระทบบางด้านการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง เช่น การใช้ภาษาพูดเป็นภาษาเขียน ด้วยการตัดคำให้สั้นลง การลดหรือการเพิ่มสระและพยัญชนะ จนกลายเป็นคำนิยมที่ไม่ถูกต้องแต่มีการใช้อย่างแพร่หลาย หรือแม้กระทั่งผลกระทบที่เกิดจากการใช้บริการในส่วนของลักษณะนิสัยของผู้ใช้บริการที่เปลี่ยนไปเป็นคนอยากรู้ อยากเห็นเรื่องราวของผู้อื่นมากจนเกินความจำเป็น

ในด้านการเรียน จากการศึกษาพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่งผลต่อการมีสมาธิในการเรียน โดยผู้ใช้บริการบางรายยังแอบใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในขณะที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นเรียนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการติดอินเทอร์เน็ตของ Kimberly S. Young (n.d. อ้างใน รวิกรานต์ นันทเวช, 2550) ที่พบว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน โดยการใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตนี้มากทำให้นักเรียนนักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน เช่นเดียวกับแนวคิดของ ฌ็อง-ฌัก ปิแยร์ (2549) ที่ว่า การใช้บริการสื่อออนไลน์ทำให้เกิดปัญหาผลการเรียนตกต่ำ เนื่องจากการใช้บริการมากจนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ ทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้าน ทบทวนเนื้อหา ไม่สนใจการเรียน หรือบางครั้งเล่น

จนไม่มีเวลาพักผ่อนจนทำให้มาเรียนไม่ไหว และไม่มีสมาธิในการเรียน ทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง จนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ

สุดท้ายด้านสุขภาพ จากการศึกษาพบว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่งผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อสุขภาพสายตาที่มีสาเหตุมาจากการจ้องมองจอภาพคอมพิวเตอร์หรือ โทรศัพท์มือถือ ในขณะที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นเวลานาน อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพที่มีสาเหตุมาจากการพักผ่อนน้อย นอนดึก เพราะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการพักผ่อน ไปกับการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌีรัฐติ ปัญูปษชาติ (2549) ที่ว่า ในเรื่องของผลกระทบต่อสุขภาพ จากการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ จะทำให้เกิดอาการปวดตา ระยะแรกอาจจะยังไม่ออกอาการ แต่จะส่งผลในระยะยาว เนื่องจากสายตาทำงานหนักเกินไป วัยรุ่นที่อยู่หน้าจคอมพิวเตอร์ทั้งวันไม่ได้ออกกำลังกาย ไม่ได้เล่นดนตรี หรือการรับประทานอาหารให้ตรงเวลา การนอนไม่ตรงเวลาและไม่เพียงพอต่อการพักผ่อน ก็จะก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพร่างกายเสื่อมโทรมตามมา เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่องผลกระทบจากการสนทนาออนไลน์ของนักเรียนของ เกมจิราวรรณ วรรณวินัย (2551) ที่พบว่าผลกระทบของการสนทนาออนไลน์ นักเรียนรู้สึกปวดตาและสายตาเริ่มผิดปกติ รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา และมีสุขภาพอ่อนแอมากหลังจากการสนทนาออนไลน์อยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาคือ

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา
4. เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสังเกตและการสัมภาษณ์เชิงลึก ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จำนวน 8 ราย ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกันระหว่างกลุ่มเพื่อน การที่จะมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น การทำกิจกรรมต่างๆที่เว็บไซต์เฟซบุ๊กมีไว้ให้บริการ การแสดงความคิดเห็นต่อสถานะของเพื่อน การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่างๆ การสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ในเว็บไซต์

ก่อนที่จะมาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่างทุกคนล้วนแต่เคยใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เว็บไซต์อื่นๆ มาก่อนหน้านี้แล้วทั้งสิ้น

สำหรับระยะเวลาในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กแต่ละคนล้วนมีประสบการณ์ในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมานานเกินกว่า 2 ปีขึ้นไป โดยเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นประจำทุกวัน เวลาในการใช้บริการแต่ละครั้งตั้งแต่ 2 ชั่วโมงเป็นต้นไป จนถึงการเปิดหน้าจอบริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่ไว้ตลอดทั้งวันทั้งคืน อุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีทั้งโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยกลุ่มตัวอย่างจะพกอุปกรณ์สื่อสารเหล่านี้ติดตัว และนำขึ้นมาเปิดใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา

สำหรับพฤติกรรมในการเลือกรับเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกรับเฉพาะเพื่อนหรือบุคคลที่ตนรู้จักในชีวิตจริงอยู่แล้ว รองลงมาคือการเลือกรับเพื่อนที่เป็นเพื่อนของเพื่อน เพื่อร่วมมหาวิทยาลัย และสุดท้ายคือการรับเพื่อนในลักษณะที่เปิดรับทั้งหมด แต่เมื่อพบว่ามีความลักษณะไม่พึงประสงค์ในเวลาต่อมาก็จะลบออกจากความเป็นเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กทันที

สาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มาจากความต้องการผ่อนคลายความเหงา ต้องการจะพูดคุยหรือทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา ความอยากรู้อยากเห็น โอกาสในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวได้ตามความต้องการ รวมถึงการแสดงตัวตนของตนเองออกมาให้สังคมรับรู้ ตลอดจนความต้องการในการที่จะใช้ชีวิตตามกระแสความนิยมต่างๆ

ทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อเว็บไซต์เฟซบุ๊กทั้งในทางบวก และทางลบ ทัศนคติในทางบวก กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าสังคมภายในเว็บไซต์เฟซบุ๊กไม่ต่างไปจากสังคมในโลกแห่งความจริงเลย เว็บไซต์เฟซบุ๊กยังช่วยคลายเหงาและผ่อนคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากมีกิจกรรมให้เลือกทำเป็นจำนวนมาก ความสนุกสนานของเกมออนไลน์ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกชื่นชอบเป็นอย่างมาก นอกจากนี้เว็บไซต์เฟซบุ๊กยังเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารความบันเทิง แหล่งรวมสินค้า และแหล่งรวมบุคคลที่มีชื่อเสียง ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกว่าการใช้บริการทำให้มีโอกาสใกล้ชิดบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคมมากยิ่งขึ้น อีกทั้งกลุ่มเพื่อนยังใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันอย่าง

แพร่หลาย เป็นแหล่งรวมเพื่อนที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างและผู้ใช้บริการรายอื่นๆ สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถแสดงความคิดเห็นหรือแสดงตัวตนได้อย่างอิสระเสรี

ทัศนคติในทางลบ เป็นทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างมีต่อผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กรายอื่นๆ กล่าวคือหากเป็นผู้ให้บริการที่ตนมีความรู้จักมักคุ้นหรือสนิทสนมเป็นการส่วนตัวอยู่แล้ว จะไม่ก่อให้เกิดปัญหาใดๆ แต่ก็มีผู้ใช้บางส่วนที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ใช้คำหยาบคาย ลามกอนาจาร ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล กลุ่มตัวอย่างจะมีทัศนคติในทางลบแก่บุคคลนั้นทันที นอกจากนี้เว็บไซต์เฟซบุ๊กยังเป็นแหล่งแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์ที่แฝงตัวมาในรูปแบบต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาแก่การใช้บริการเป็นอย่างมาก

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

จากการศึกษาพบว่า การที่กลุ่มเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กกันเป็นจำนวนมาก ทำให้กลุ่มตัวอย่างอยากเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กตามเพื่อน เพื่อติดต่อสื่อสารและรับรู้เรื่องราวความเคลื่อนไหวต่างๆ ของเพื่อน ที่เกิดขึ้นผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าหากไม่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กก็จะทำให้ตามเพื่อนๆ ไม่ทัน ทำให้คุยกันไม่รู้เรื่อง ความสนิทสนมกับเพื่อนก็จะลดน้อยลง อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างยังได้รับแรงจูงใจมาจากการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับเพื่อนๆ ที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กด้วยกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจที่จะใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากยิ่งขึ้น

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยสามารถแบ่งออกเป็นผลกระทบทางบวกและทางลบ

ผลกระทบทางบวกในด้านสังคม การใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้รู้จักผู้คนมากขึ้น ได้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานาน และสร้างความสนิทสนมกับกลุ่มเพื่อนปัจจุบัน ด้านพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างบอกว่าการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กทำให้กลายเป็นคนทันสมัย และมีบุคลิกกล้าพูดกล้าคุยมากขึ้น ด้านการเรียน ทำให้ติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และด้านสุขภาพ คือ ช่วยผ่อนคลายความเครียดจากเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

ผลกระทบทางลบในด้านสังคม การใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมากเกินไป ทำให้สนใจคนรอบข้างน้อยลง ด้านพฤติกรรม ทำให้พฤติกรรมการใช้งานคอมพิวเตอร์มีความเปลี่ยนแปลงไป โดยให้ความสำคัญในการเปิดรับสื่อมากขึ้น ใช้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง และทำอยากรู้ อยากเห็นเรื่องของคนอื่น ด้านการเรียน ทำให้สมาธิในการเรียนลดลง และด้านสุขภาพ ได้ส่งผลกระทบต่อปัญหาทางสายตาที่มีสาเหตุมากจากการจ้องมองจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือจากการใช้บริการเป็นเวลานาน สุขภาพอ่อนแอ ร่างกายปวดเมื่อย เนื่องจากขาดการพักผ่อนที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา พบว่าการที่นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างแพร่หลาย ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน และยังทำให้นิสิตนักศึกษาได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงต่างๆ การแก้ไขและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาที่ติดการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กจะต้องเข้าใจถึงสาเหตุที่เป็นตัวชักจูงให้นิสิตนักศึกษามีความต้องการในการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กอยู่ตลอดเวลา รวมถึงสาเหตุของพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปหลังจากที่นิสิตนักศึกษาได้เข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยจะต้องเริ่มแก้ไขจากสิ่งรอบตัวในวงกว้างและแคบลงเรื่อยๆ ข้อเสนอแนะที่มีต่อการแก้ไขพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก มีดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะต่อนิสิตนักศึกษาที่ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

นิสิตนักศึกษามีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักการแบ่งเวลาในการทำหน้าที่ต่างๆ อย่างเหมาะสม เพราะทุกคนยังอยู่ในวัยที่จะต้องศึกษาเล่าเรียนเพื่อการเติบโตในอนาคต ดังนั้นการเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของนิสิตและนักศึกษา ส่วนสังคมออนไลน์นั้นนักศึกษาสามารถที่จะใช้บริการได้ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ของเพื่อนและสังคม แต่จะต้องรู้จักการแยกแยะและมีวิจารณญาณในการเลือกรับรู้ข่าวสารจากเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ เพราะถ้าหากนิสิตนักศึกษารับรู้ข่าวสารที่ผิดๆ และไม่รู้จักการใช้วิจารณญาณในการรับรู้ก็จะทำให้เกิดผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในชีวิตประจำวันของตนเองในที่สุด รวมถึงการรู้จักการแบ่งสัดส่วนเวลาในการเรียน และควรแบ่งเวลาให้เหมาะสมด้วยการไปทำกิจกรรมอื่นๆ

ที่นอกเหนือจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อลดผลกระทบด้านต่างๆ ที่เป็นผลเสียซึ่งสามารถเกิดขึ้นกับตัวเรา เมื่อใช้บริการเว็บไซต์ดังกล่าวมากเกินไป

2. ข้อเสนอแนะต่อผู้ดูแลและให้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันนี้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ต่างๆ โดยเฉพาะเว็บไซต์เฟซบุ๊ก มีผู้เข้าไปสมัครใช้บริการเป็นจำนวนมาก โดยผู้ให้บริการแต่ละคนก็จะมีพฤติกรรมในการเข้าใช้บริการที่แตกต่างกันไป โดยมีทั้งผู้ที่มีพฤติกรรมในการใช้บริการที่เหมาะสม และไม่เหมาะสม เช่น ผู้ให้บริการบางรายที่ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพในการพิมพ์ข้อความในระหว่างใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ให้บริการบางรายทำการเพิ่มรูปภาพที่ไม่เหมาะสม เลื่อมลื่นส่อไปในทางลามกอนาจาร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จึงเป็นหน้าที่ของผู้ดูแลและให้บริการเว็บไซต์ ที่จะดำเนินการควบคุมดูแลพฤติกรรมการใช้ของผู้ใช้บริการอย่างเข้มงวด และเหมาะสม ให้เป็นไปตามหลักจริยธรรมอันดีของผู้ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

3. ข้อเสนอแนะต่อมหาวิทยาลัย ภาครัฐ และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

สิ่งหนึ่งที่จะมีส่วนช่วยให้ผู้ให้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีพฤติกรรมในการใช้บริการไปในทางที่ดี และถูกต้องตามหลักจริยธรรม นั่นคือการที่ภาครัฐ หน่วยงานต่างๆ รวมทั้งมหาวิทยาลัย มีการช่วยรณรงค์ ให้ความรู้ ซึ่งแจ้งข้อดีและข้อเสียที่อาจจะเกิดขึ้นในระหว่างที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพราะหน่วยงานต่างๆ เหล่านี้ สามารถใกล้ชิดและร่วมรับผิดชอบพฤติกรรมผู้ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ในระดับหนึ่ง โดยเฉพาะมหาวิทยาลัย ซึ่งในปัจจุบันนิสิตนักศึกษาที่เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยส่วนใหญ่จะได้รับคำแนะนำมาจากเพื่อนๆ ที่มหาวิทยาลัย ดังนั้นมหาวิทยาลัยจึงเป็นหน่วยงานสำคัญที่สามารถช่วยกันสอดส่องดูแล หรือรณรงค์ให้นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์อย่างเว็บไซต์เฟซบุ๊กไปในทางที่ถูกต้อง รวมถึงการเข้มงวดไม่ให้นิสิตนักศึกษาใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กในขณะที่กำลังเรียนอยู่ในห้องเรียนอีกด้วย

4. ข้อเสนอแนะต่อผู้ให้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั่วไป

นอกจากนิสิตนักศึกษาที่ให้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ยังมีผู้ให้บริการอีกเป็นจำนวนมาก ที่อยู่ในลักษณะของผู้ให้บริการทั่วไป โดยสามารถจำแนกออกเป็นวัย

ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน หรือแม้กระทั่งผู้สูงอายุ ซึ่งแต่ละวัยก็จะมีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเช่นเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่แตกต่างกันไป ดังนั้นผู้ให้บริการทั่วไปทุกคน ก็จำเป็นที่จะต้องมึพฤติกรรมในการใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม และถูกต้องตามหลักจริยธรรม เพราะผู้ให้บริการทุกๆ คน ก็เปรียบเสมือนสังคมหนึ่ง ซึ่งสังคมจะเป็นสังคมที่มีคุณภาพได้นั้น ก็จะต้องได้รับความร่วมมือจากคนในสังคมที่มีคุณภาพด้วยเช่นกัน

5. ข้อเสนอแนะต่อครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันหลักที่จะสามารถสอดส่องดูแลและเข้าถึงนิสิตนักศึกษาได้มากที่สุด การที่นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะของการออกไปในทางก้าวร้าว ส่วนหนึ่งน่าจะมาจากผลของการเลี้ยงดู และการใส่ใจดูแลของครอบครัวด้วย ดังนั้นสถาบันครอบครัวควรที่จะช่วยกันสอดส่อง ดูแล อบรม สั่งสอน นิสิตนักศึกษาที่ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้มีพฤติกรรมการใช้บริการที่ดี ไม่หลงเชื่อคนที่ไม่รู้จกง่าย ๆ รวมถึงการสอนให้นิสิตนักศึกษารู้จักแยกแยะสัดส่วนการแบ่งเวลาในการร่วมทำกิจกรรมอื่นๆ นอกเหนือจากการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมขับเคลื่อนกลไกของสังคม และสังคมออนไลน์ในอนาคตให้ดียิ่งขึ้นไป

6. ข้อเสนอแนะต่อสื่อมวลชน

ดารา นักร้อง นักแสดง และสื่อมวลชนหลายๆ แขนงก็นิยมใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ในการประชาสัมพันธ์ โฆษณาผลงาน หรือแม้กระทั่งการดำเนินการจัดกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะได้รับความสนใจจากผู้ให้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กเป็นอย่างมาก ดังนั้นดารา นักร้อง นักแสดง และสื่อมวลชนต่างๆ ที่ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ควรจะเป็นตัวอย่างที่ดีต่อคนในสังคมออนไลน์ เพราะผู้ให้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กส่วนใหญ่จะให้ความสนใจและตามกระแสจากสื่อมวลชนที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์สังคมออนไลน์เป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเท่านั้น จึงควรที่จะศึกษากลุ่มอาชีพอื่นๆ เพื่อศึกษาสาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

2. การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการศึกษาเฉพาะกรณีเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ดังนั้นจึงควรทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เว็บไซต์อื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อชี้ให้เห็นผลการศึกษาที่เหมือนหรือแตกต่างออกไป

3. จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้ใช้บริการที่อยู่ในวัยเรียนเป็นอย่างมาก แต่ในปัจจุบันผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กมีช่วงอายุที่หลากหลายมากขึ้น ดังนั้นจึงควรที่จะศึกษาเพิ่มในส่วนของพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊กของผู้ใช้บริการช่วงวัยอื่นๆ เช่น วัยเด็ก วัยทำงาน วัยสูงอายุ เป็นต้น

4. ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก ให้ครอบคลุมพื้นที่จังหวัดอื่นๆ มากขึ้น เพื่อศึกษาลักษณะของพฤติกรรมที่อาจมีความแตกต่างจากพฤติกรรมผู้ใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่อาศัยและศึกษาอยู่ในกรุงเทพมหานคร

5. การเก็บข้อมูลนอกจากตัวผู้ให้บริการเองแล้ว ควรจะเก็บข้อมูลจากคนรอบข้างของผู้ใช้บริการ ไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว อาจารย์ เพื่อนๆ ด้วย เพื่อเป็นการเปรียบเทียบข้อมูลพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ และเว็บไซต์เฟซบุ๊กจากหลายๆ ด้าน

6. ควรศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชนแขนงต่างๆ ที่มีต่อความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้ใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

- กรองทอง เกิดนาค. 2551. พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com.
วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว. 2547. สภาพปัจจุบัน ปัญหาและการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของ
นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา. รายงานการศึกษาอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เกมจิรวรรณ วรรณวินัย. 2551. ผลกระทบการสนทนาออนไลน์ของนักเรียน. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- เกศณี ดิพพะมงคล. 2545. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และการปรับตัว
ทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนเข้าร่วมโครงการเครือข่าย
คอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โกวิท โภชิสาร. 2553. ความขัดแย้งของสังคมไทยในโลกออนไลน์. กรุงเทพมหานคร: ออฟเซ็ท
ครีเอชั่น จำกัด.
- คิดดีพี่. 2553. ไข่ให้เป็น เล่นให้เพลิน กับ Facebook. กรุงเทพมหานคร: วิตดีกรุ๊ป.
- งามตา วนินทานนท์. 2537. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: เอ็กเซเพรสมีเดีย.
- จำรอง เงินดี. 2552. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์.
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. 2549. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

- จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. 2552. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Online).
http://ngnforum.ntc.or.th/index.php?option=com_content&task=view&id=76&Itemid=48,
 30 พฤษภาคม 2553.
- ณัฐวุฒิ ปิยบุพชาติ. 2549. สารพัดเคล็ดลับป้องกันภัยออนไลน์. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. 2553. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ
 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์
 อุดสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาครุศาสตร์เทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม
 เก้าธนะบุรี.
- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545. ปัจจัยที่มีผลต่อการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขต
 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยามหาบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์, จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- จิตยา สุวรรณะชญ. 2520. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรม. กรุงเทพมหานคร:
 พัฒนบริหารศาสตร์.
- เต็มศักดิ์ กทวณิช. 2547. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ธนัสถ์ เกษมไชนานันท์. 2544. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน
 เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน,
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- น้ำทิพย์ สำเภาประเสริฐ. 2543. การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ในระยะเวลาเริ่มต้นในเขต
 กรุงเทพมหานคร กับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสาร. วิทยานิพนธ์
 วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ประชาชาติธุรกิจ. 2553. วัยรุ่นคลัง “มือถือ-โซเชียลมีเดีย” ความท้าทายใหม่แก่การตลาดไทย
(Online). <http://www.prachachat.net>, 30 พฤษภาคม 2553.

ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2534. จิตวิทยาทัศนคติ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.

ปวเรศ เลขะวรรณ. 2551. พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันของ
กลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการ
การสื่อสารองค์กร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พรทิพย์ วรกิจโกคาทร. 2529. “ความสำคัญของผู้รับสาร”. เอกสารการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎี
การสื่อสาร, หน่วยที่ 6. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

พรพิมล เจียมนาครินทร์. 2539. พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อน แกรมมี่.

พีระ จิระโสภณ. 2547. “ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน”. เอกสารการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการ
สื่อสาร, หน่วยที่ 11. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

แฟมิลีนิวส์. 2554. Facebook สำหรับเด็ก คุณหรือโทษ!?. (Online).
<http://familynews.truelife.com/blog2/entry/36330>, 16 พฤศจิกายน 2554.

มนต์ชัย ศรีเพชรน้อย. 2547. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขต
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มนฤดี พงศ์พุทธชาติ. 2553. พฤติกรรมและแรงจูงใจการใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊ก. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา,
มหาวิทยาลัยมหิดล.

- รณพล เอื้อสกุลเกียรติ. 2550. **ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บพอร์ทัล www.sanook.com ของผู้ที่เข้าชมเว็บ.** สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รวิกรานต์ นันทเวช. 2550. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. 2542. **มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณพร กลิ่นบัว. 2553. **การสร้างเครือข่ายทางสังคมผ่าน www.facebook.com ของกลุ่มวัยทำงาน.** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรรณสิกา เชื้อชาติไชย. 2546. **ความเหงาในชุมชนเสมือน กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com.** วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ว้อยซ์ทีวี. 2555. **ขาดมือถือไม่ได้ โลกใหม่ในโลกไอเทค (Online).** <http://Life.voicetv.co.th/living/31757.html>, 3 มีนาคม 2555.
- วิชุดา โพธิ์เพชร. 2546. **ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.** วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการอุดมศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรินลิน พิมพ์ประเสริฐ และคณะ. 2552. **สนุกเล่น เป็นเร็ว Facebook & Twitter.** กรุงเทพมหานคร: โปรวิชั่น.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2540. **จิตวิทยาพัฒนาการทุกช่วงวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศักดิ์สิทธิ์ พินิจชัย. 2547. **ทัศนคติและพฤติกรรมการแสวงหาความรู้โดยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนับสนุนการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. 2538. **พฤติกรรมผู้บริโภค ฉบับพื้นฐาน**. กรุงเทพมหานคร: วิสิทธิ์พัฒนา.

_____. 2550. **กลยุทธ์การตลาด และการบริหารเชิงกลยุทธ์โดยมุ่งที่ตลาด**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทธนรัชการพิมพ์ จำกัด.

ศุภรณ์ เสรีรัตน์. 2544. **พฤติกรรมผู้บริโภค**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุทธาการพิมพ์.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ [NECTEC]. 2553. **รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2551 (Online)**.
<http://service.nectec.or.th/othompnew/newsdisplay.php?id=9720>, 31 สิงหาคม 2553.

สถาบันคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2553. **เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online)**.
<http://km.ru.ac.th/computer/?p=199>, 31 สิงหาคม 2553.

สำนักข่าวไทย. 2553. **ภัยสังคมออนไลน์ (Online)**.
http://www.mcot.net/cfcustom/cache_page/61312.html, 30 กันยายน 2553.

สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2546. **จิตวิทยาสังคม: ทฤษฎีและการประยุกต์**. กรุงเทพมหานคร: เม็ดทรายพริ้นติ้ง.

สิทธิฤทธิ์ ชื่นฤทธิ์. 2550. ความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมการใช้บริการที่มีผลต่อแนวโน้มพฤติกรรมการใช้บริการระบบ GPRS ในโครงข่ายของ บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สุชา จันทร์เอม. 2540. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุภาพร เทพยสุวรรณ. 2553. ข้อดีและข้อเสียของFacebookกับลูกในช่วงวัยรุ่น (Online). <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000133569>, 16 พฤศจิกายน 2554.

โสภณัท นุชนาถ. 2542. จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โครงการตำราวิชาการราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ.

องอาจ ฤทธิทองพิทักษ์. 2539. พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวปด์ ไซด์ เว็บ ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาทิตยา เมืองยม. 2547. การสร้างสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้การสนทนา (Chat). วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อิงค์คดี. 2553. เกมสับสน Facebook คลื่นลูกใหม่ของวงการธุรกิจ (Online). <http://incquity.com/articles/tech/business-facebook-game>, 20 กันยายน 2553.

อิทธิพล ปรีดีประสงค์. 2553. รายงานการศึกษาวิจัยเรื่อง วัยรุ่นหญิงไทยในโลกออนไลน์: อันตรายหรือโอกาส.

อุษณีย์ จิตตะปาโล และ นุตประวีณ์ เลิศกาญจนวัตติ. 2544. **พฤติกรรมผู้บริโภค**.
กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

เอ็มทูเอฟ. 2554. “ແຈກຮະແສ Unfriend ເຟສບຸ໊ກມາແຮງ ເຫຼືອຮ້າຄາຍ ແລະ ໃມ່ຮູ້ຈັກ”. **เอ็มทูเอฟนิวส์**
(21 ธันวาคม 2554): 4.

Blackwell, R. D., P. W. Miniard and J. F. Engel. 2001. **Consumer Behavior**.
9th ed. Fort Worth: Harcourt College.

Facebakers. 2011. **Thailand Facebook Statistics** (Online).
<http://www.facebakers.com/facebook-statistics/thailand>, 30 October 2011.

Gordon, A. W. 1975. **Personality: A Psychological Interpretation**. New York:
Holt R. & W., 1975.

Herbert, C. K. 1967. **Attitudes and Opinions**. New York: Basic Book, Inc.

Krech and Crutchfield. 1948. **Theory and Problems of Social Psychology**. New York:
McGraw Hill.

Merrill, J. C. and R. L. Lowenstein. 1971. **Media Message and Men**. New York: Longman.

Park, R. and K.W. Floyed, 1996. “Making Friends in Cyberspace”. **Journal of
Communication** 1996 (4): 8.

Schiffman, L. G. and L. L. Kanuk. 2000. **Consumer Behavior**. 7th ed.
New Jersey: Prentice Hall.

Taylor, S.E., L.A. Peplau and D.O. Sears. 2000. **Social Psychology**. 10th ed. New Jersey:
Prentice-Hall.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิตนักศึกษา

ประเด็นการสัมภาษณ์ประกอบด้วย 5 ตอนคือ

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 ทักษะคิดที่มีต่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ตอนที่ 3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการใช้บริการ

ตอนที่ 5 ผลกระทบจากการใช้บริการ

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล

1. ชื่อ.....
2. อายุ.....
3. สถานที่พักอาศัยขณะศึกษา / พักกับใคร.....
4. สถาบันการศึกษา.....
5. ชั้นปีที่ศึกษา.....
6. เกรดเฉลี่ยสะสม.....
7. รายได้ต่อเดือน.....
8. อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการเล่น.....

ตอนที่ 2 ทักษะคิดที่มีต่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

- ในความรู้สึกรู้สึกส่วนตัว มีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเว็บไซต์เฟซบุ๊ก
- ทักษะคิดที่มีต่อผู้เล่นคนอื่นๆ

ตอนที่ 3 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

- กลุ่มเพื่อนมีผลอย่างไรต่อการเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก

ตอนที่ 4 พฤติกรรมการใช้บริการ

- ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มเข้าใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เป็นระยะเวลานานเท่าไร
- ระยะเวลาที่ใช้เล่นในแต่ละครั้ง
- เหตุใดจึงเลือกเล่นเว็บไซต์เฟซบุ๊ก
- กิจกรรมที่เลือกทำเป็นส่วนใหญ่ในเว็บไซต์เฟซบุ๊กคืออะไร และเพราะอะไร
- เลือกรับเพื่อนในเว็บไซต์เฟซบุ๊กอย่างไร

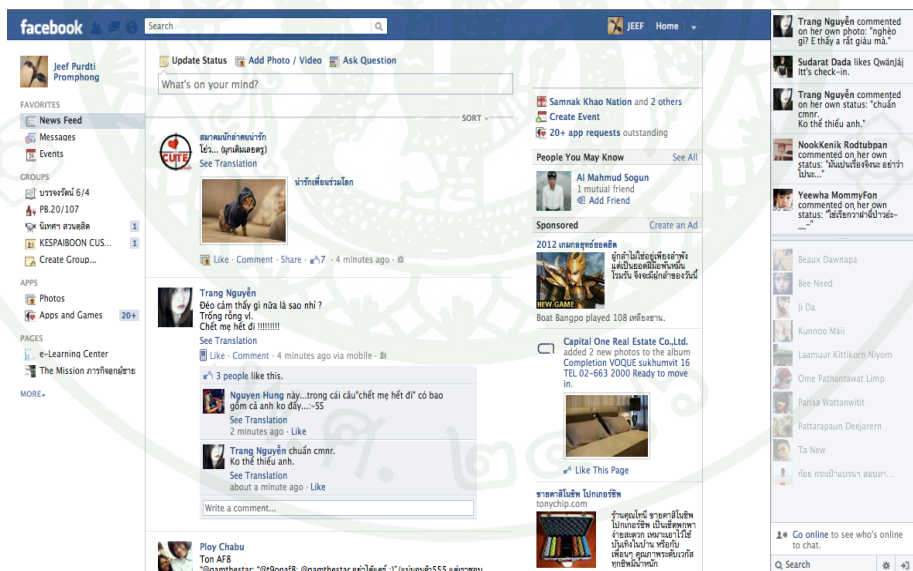
ตอนที่ 5 ผลกระทบจากการใช้บริการ

- ได้รับผลกระทบ ข้อดี ข้อเสียอะไรบ้างจากการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊ก





ภาพผนวกที่ 1 หน้าแรกเว็บไซต์เฟซบุ๊ก



ภาพผนวกที่ 2 หน้าแรกแสดงความเคลื่อนไหวต่างๆ ของผู้ใช้บริการ



ภาพผนวกที่ 3 หน้าแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ



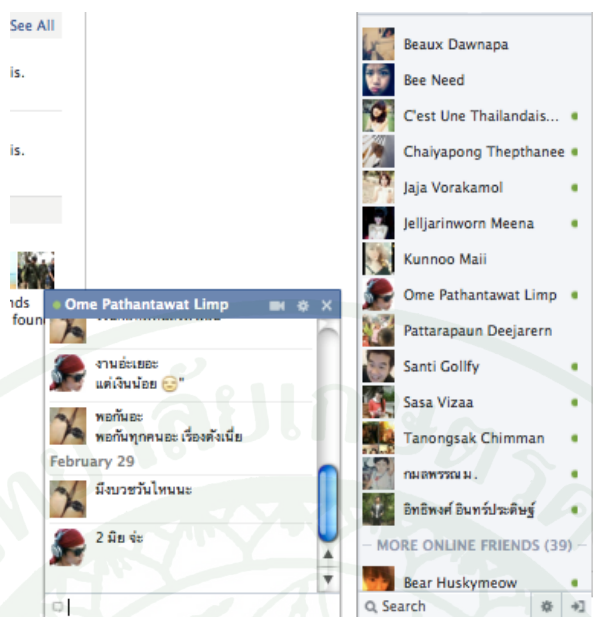
ภาพผนวกที่ 4 ภาพตัวอย่างการแบ่งปันข้อความ



ภาพผนวกที่ 5 ภาพตัวอย่างการแบ่งปันรูปภาพ



ภาพผนวกที่ 6 ภาพตัวอย่างการแบ่งปันคลิปวิดีโอ



ภาพผนวกที่ 7 ภาพตัวอย่างการสนทนาออนไลน์



ภาพผนวกที่ 8 ภาพตัวอย่างเกมในเว็บไซต์

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวดาวนภา เนาวรังษี
วัน เดือน ปี ที่เกิด	วันที่ 7 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
ประวัติการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่งหน้าที่การทำงานปัจจุบัน	ภัณฑารักษ์ปฏิบัติการ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	สำนักทรัพย์สินมีค่าของแผ่นดิน กรมธนารักษ์ กระทรวงการคลัง