

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเขียนไดอารี่หรือบันทึกประจำวันในอดีตเป็นที่นิยมมาก ซึ่งอาจมาจากหลายสาเหตุ เช่น บันทึกเรื่องราวในแต่ละวันเพื่อนำกลับมาอ่านในวันข้างหน้าหรือระบายความรู้สึกต่าง ๆ ที่ได้พบมาในแต่ละวัน อุปกรณ์ใช้ก็มีเพียง ดินสอ ปากกา รูป ภาพถ่าย และสมุดเท่านั้น

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันมากขึ้น สมุด ปากกา ดินสอ ถูกแปรสภาพเป็นเป็นคีย์บอร์ด และหน้าจอกอมพิวเตอร์ ประกอบกับการเป็นยุคการสื่อสารไร้พรมแดน อินเทอร์เน็ตจึงได้โยงใยไปทั่วโลก พื้นที่ของไดอารี่ออนไลน์จึงได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยเริ่มต้นจากการมีสมาชิก เข้าไปเขียนเรื่องราวของตัวเองลงในกระทู้อย่างสม่ำเสมอ จนมีผู้อ่านติดตามเรื่องราวในกระทู้นั้นมากขึ้นเรื่อย ๆ ไดอารี่ออนไลน์ยังเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต รวมถึงการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าด้วยกัน เป็นเว็บไซต์ที่เปรียบเหมือนชุมชนที่มีการรวบรวมผู้คนที่สนใจในสิ่งเดียวกันเป็นพื้นที่ซึ่งเชื่อมโยงบุคคลที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์ โดยสมาชิกของเว็บไซต์จะมีหน้าที่แสดงข้อมูลของแต่ละบุคคล รวมทั้งรูปถ่าย โดยที่สามารถปรับปรุงแก้ไขได้เองโดยที่สมาชิกไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านเว็บไซต์ การให้บริการของเว็บไซต์ลักษณะนี้ยังมีการอีกหลายรูปแบบ เช่น กระดานข่าว (web board) การนำรูปภาพขึ้นบนเว็บไซต์ (photo upload) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เขียนไดอารี่ออนไลน์ บล็อก (diary/weblog)

กระแสไออาร์ออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยม ทำให้หลายเว็บไซต์ได้มีการพัฒนา และให้บริการพื้นที่ออนไลน์หรือที่เรียกกันว่า บล็อก หรือ Blog ขึ้น

คำว่า “Blog” มาจากคำว่า “Web” (เว็บไซต์) รวมกับ “Log” (บันทึก) กลายเป็น Weblog แล้วตัด We ออกไปเหลือ Blog ซึ่งหมายถึงบันทึกบนเว็บนั่นเอง โดย Blog เป็นหน้าเว็บที่ใคร ๆ สามารถเข้าไปอ่านเรื่องราวที่คนเขียน ๆ เอาไว้ได้ ส่วนมากจะใช้บันทึกเรื่องราวที่เป็นส่วนตัวหรือบทความเฉพาะด้านต่าง ๆ คล้ายกับไดอารี่ ซึ่งบางหน่วยงานได้นำบล็อกมาใช้งานในลักษณะการบันทึกความรู้ เพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้กันภายในองค์กร (จิระเดช เกิดศรี และสมัญญา พันธุ์วัฒนา, 2550, หน้า 12)

ผู้ให้บริการหลายรายได้พัฒนาบล็อก (blog) ของตนให้มีรูปร่างหน้าตาที่สวยงาม รวมถึงการใช้งานที่สะดวกมากขึ้น โดยสังเกตได้จากพื้นที่ออนไลน์เหล่านี้ต่างก็เต็มไปด้วยเหล่าวัยรุ่นไทยทั้งหญิงและชายเข้าไปเขียนรำพึงรำพัน เหตุการณ์ที่พบมา คนที่แอบชอบภาพที่ไปสังสรรค์ หรือเพลงที่กำลังโดนใจ ทำให้เกิดศัพท์วัยรุ่นใหม่ ๆ หลายคำ เช่น “เม้น”, “เม้นไค” หมายถึง คอมเม้นในไดอารี่ ยกตัวอย่าง “เม้นไคให้เราด้วยนะ” หรือ “อัพไค” หมายถึง อัพเดทสิ่งใหม่ขึ้นไดอารี่ออนไลน์หรือบล็อก (blog) นั่นเอง

ทุกวัน สมาชิกของบล็อก (blog) หรือพื้นที่ออนไลน์เหล่านี้มีแต่จะเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยการเชิญเชิญของเพื่อนหรือคนที่รู้จักผ่านทางอีเมล หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ให้สมัครเข้ามาใช้บริการ หรือเข้ามาเยี่ยมชมบล็อก (blog) ของคนเหล่านั้น ซึ่งจะมีการอัพเดทข้อมูลใหม่ ๆ ให้กับบล็อก (blog) ของตนตลอดเวลา

พ.ศ. 2547 เว็บไซต์ pantip.com ได้เปิด Bloggang.com ขึ้นเพื่อให้สมาชิกที่ชอบเขียนเรื่องราวบ่อย ๆ ได้มีพื้นที่ให้แฟน ๆ ที่ชื่นชอบและติดตามอ่านกันถูก ส่วนในระดับโลกนั้น บริษัท Microsoft ได้เปิดให้บริการ Blog แก่สมาชิก MSN ทุกคนในชื่อ MSN Space และต่อมาเป็น Live Space ซึ่งในประเทศไทยมีผู้ใช้ MSN Messenger ประมาณ 7 ล้านคน และ 2 ล้านคนที่เป็สมาชิก MSN ก็มี Live Space ด้วย จึงทำให้ Blog ของบริษัท Microsoft มีคนไทยเข้าไปใช้มากที่สุด และจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้ Blog ของคนไทย จากกลุ่มตัวอย่าง 308 คน เป็นผู้หญิงจำนวน 190 คน และผู้ชายจำนวน 118 คน ของนิตยสาร Positioning พบว่า คนไทยที่มีอายุ 19 ปีและต่ำกว่า มี Blog เป็นของตนเอง 11 % (สมคิด อเนกทวิผล, 2550, หน้า 160-161)

อายุ 20 ถึง 25 ปี มี Blog เป็นของตนเอง 35 เปอร์เซ็นต์  
 อายุ 26 ถึง 30 ปี มี Blog เป็นของตนเอง 30 เปอร์เซ็นต์  
 อายุ 31 ถึง 35 ปี มี Blog เป็นของตนเอง 12.6 เปอร์เซ็นต์  
 อายุ 26 ถึง 40 ปี มี Blog เป็นของตนเอง 7.5 เปอร์เซ็นต์  
 อายุ 41 ถึง 50 ปี มี Blog เป็นของตนเอง 2.6 เปอร์เซ็นต์  
 อายุ 51 ปีขึ้นไป มี Blog เป็นของตนเอง 1.1 เปอร์เซ็นต์  
 และพฤติกรรมการ Update Blog เป็นดังนี้

Up date Blog ททุกวัน 14 เปอร์เซ็นต์

Up date Blog 2 ถึง 3 วันต่อครั้ง 18.7 เปอร์เซ็นต์

Up date Blog สัปดาห์ละครั้ง 35 เปอร์เซ็นต์

Up date Blog นานกว่านั้น 31 เปอร์เซ็นต์

ปัจจุบัน บล็อก (blog) ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก รวมทั้งในประเทศไทยนั้น คือ hi5 หรือ [www.hi5.com](http://www.hi5.com) ซึ่งสาเหตุที่ได้รับความนิยมเพราะเนื่องจากการเล่นที่ง่าย และยังมีวิธีการเล่นที่เป็นปฏิริยาลูกโซ่จากเพื่อนสู่เพื่อนส่งต่อกัน

hi5 คือ ระบบอินเทอร์เน็ตออนไลน์ที่มีการเชิญเพื่อนจากรายชื่อเพื่อนในอีเมลต่าง ๆ สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนของเรา โดยระบบจะทำการแอดเมล์เพื่อนให้โดยอัตโนมัติ รูปแบบทั่วไปภายใน hi5 จะมีทั้งการโชว์รูปภาพเพื่อโปรเซนต์ตัวของบล็อก (blog) นอกจากนี้ตัวบล็อก hi5 ยังเพิ่มลูกเล่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ด้วยการสร้างรูปแบบการตกแต่ง hi5 ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ Skin Wallpaper คู้คี้คิก Cursor ภาพเคลื่อนไหว และของแต่ง hi5 อื่น ๆ อีกมากมาย ทั้งนี้ยังมีพื้นที่ให้เขียนเรื่องราวส่วนตัวอีกด้วย (อริสา อนันทะวัน, 2551)

hi5 เข้าสู่โลกออนไลน์เมื่อปี ค.ศ. 2004 จากจำนวนสมาชิกทั่วโลกของ hi5 ตอนนี้มีจำนวนกว่า 65 ล้านรายทั่วโลก และถูกแปลงเป็นภาษาท้องถิ่นแล้วกว่า 9 ภาษา ในขณะที่สมาชิกในไทย มีจำนวนมากกว่า 1 ล้านรายจากจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ตกว่า 13.6 ล้านคน โดยมียอดลงทะเบียนสมาชิกใหม่ 8,000 คนต่อวัน ซึ่งจำนวนสมาชิกยังคงมีมากขึ้นเรื่อย ๆ และจากการสำรวจจากตัวเลขการจัดอันดับเว็บไซต์ของ Alexa พบว่า hi5 กลายเป็นเว็บไซต์คนไทยเข้าใช้เป็นอันดับ 1 แทนที่ Google ที่ครองอันดับ 1 มายาวนาน การสำรวจของ Alexa

ระบุว่า เว็บไซต์ฮิตที่วัยรุ่นคลิกเข้าไปบ่อยที่สุด 5 อันดับแรก คือ (1) hi5.com (2) Google ประเทศไทย (3) Window Live (4) Sanook.com (5) Yahoo! (ปียาณี รุ่งรัตน์รัชชัย, 2551, หน้า 108)

ระยะเวลาเพียง 4 ปี hi5 ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของนักท่องเที่ยวเว็บไซต์ ซึ่งแต่เดิมจะมีการร้องขออีเมลเพื่อการติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นแต่ปัจจุบันได้เปลี่ยนมาเป็นการขอ hi5 แทนจึงถือได้ว่า hi5 เข้ามามีบทบาทต่อการสื่อสารบนโลกออนไลน์

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 เพื่อที่ผู้ให้บริการบล็อก hi5 และบล็อกอื่น ๆ ได้เข้าใจถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลถึงพฤติกรรมการเข้ามาเล่นบล็อก hi5 รวมทั้งบล็อกอื่น ๆ และสามารถนำไปพัฒนาปรับปรุงบล็อกของตนเองให้ตอบสนองตรงต่อความต้องการของผู้เข้ามาใช้บริการอย่างสูงสุด

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของนักศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5
2. เพื่อศึกษาความสนใจอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5
3. เพื่อศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 ของนักศึกษา
4. เพื่อศึกษาความเข้าใจในฟังก์ชันของบล็อก hi5 ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 ของนักศึกษา

### สมมุติฐาน

1. ลักษณะประชากรของนักศึกษาที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 แตกต่างกัน

2. ความสนใจอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 แตกต่างกัน
3. ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 ของนักศึกษาแตกต่างกัน
4. ความเข้าใจในฟังก์ชันของบล็อก hi5 ที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 ของนักศึกษาแตกต่างกัน

### ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5 โดยมีประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรนิเทศศาสตร์ 3 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่มีสถานภาพความเป็นนักศึกษา ณ ปัจจุบัน โดยดำเนินการแจกแบบสอบถามอยู่ในช่วงเดือนกันยายน พ.ศ. 2552

### คำจำกัดความ

ผู้วิจัยได้กำหนดคำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย เพื่อป้องกันความคาดเคลื่อนที่อาจเกิดขึ้นได้เมื่อพบศัพท์เหล่านี้ในบทต่าง ๆ จะได้เข้าใจตรงกันตามคำจำกัดความ ดังนี้

อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบการเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลก เปรียบเสมือนพื้นที่สาธารณะว่าง ๆ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ทุกคนสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน อินเทอร์เน็ตจึงเป็นระบบกลไกที่ถ่ายโอนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ทั่วโลกโดยใช้เกณฑ์วิธีควบคุมการส่งผ่านตามมาตรฐานอินเทอร์เน็ต (TCP/IP) เพื่อเป็นมาตรฐานในการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องบนอินเทอร์เน็ต

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ตรวมทั้งการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าด้วยกัน

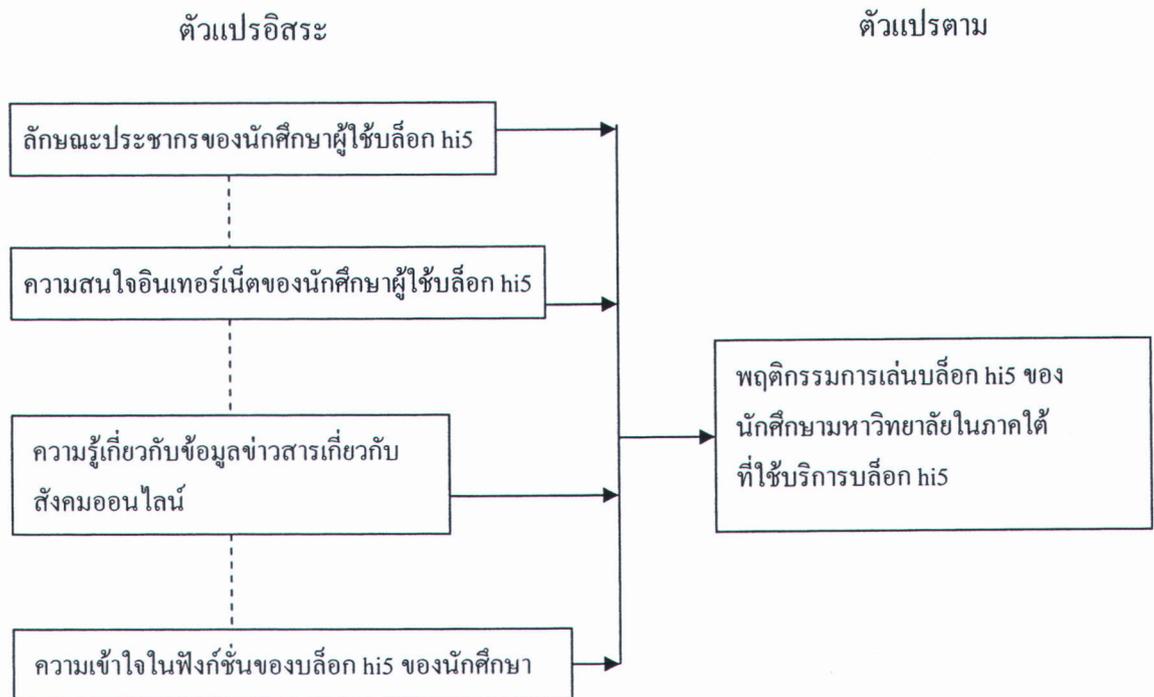
บล็อก (blog) หมายถึง การบันทึกบทความของตนเอง (personal journal) ลงบนเว็บไซต์ โดยเนื้อหาของ Blog นั้นจะครอบคลุมได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวส่วนตัวหรือเป็นบทความเฉพาะด้านต่าง ๆ

ไฮไฟว์ (hi5) หมายถึง ระบบอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบหนึ่งที่ถูกใช้เป็นช่องทางหนึ่งในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเป็นที่นิยมมากในกลุ่มวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน

ปัจจัยที่มีผล หมายถึง เหตุที่สามารถทำให้เกิดผลได้ ได้แก่ ปัจจัยด้านรูปแบบ เนื้อหาความรู้ความเข้าใจ

พฤติกรรมการเล่นบล็อก hi5 หมายถึง กิริยาอาการแสดงออกทุกรูปแบบของบุคคลเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ทั้งภายนอกและใน เป็นการแสดงออกที่เห็นได้จากภายนอก โดยรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ นั้นเป็นผลมาจากสิ่งเร้าต่าง ๆ หรือตัวกระตุ้น มีเหตุจูงใจหรือการรับรู้สติใด ๆ จนส่งผลต่อพฤติกรรมซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้พฤติกรรมดังกล่าวคือ การเข้าไปคอมเมนต์บล็อก hi5 ของผู้อื่น การอัปรูป หรือเขียนเรื่องราวต่างลงในบล็อก hi5

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผลการศึกษาสามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขบล็อก hi5 ให้ตอบสนองตรงต่อความต้องการของผู้ใช้
2. ผลการศึกษาสามารถนำไปปรับปรุงบล็อกอื่นให้สามารถได้รับความนิยมอย่างบล็อก hi5
3. ผลการศึกษาสามารถนำไปพัฒนาธุรกิจเพื่อการโฆษณา และประชาสัมพันธ์องค์กร
4. เพื่อให้สถาบัน องค์กรใด ๆ ที่เกี่ยวข้องการวิจัยด้านพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต หรือพื้นที่ออนไลน์ นำไปใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงต่อไป