

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ในยุคปัจจุบันคงไม่มีใครกล้าปฏิเสธได้ว่า “อินเทอร์เน็ต” เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทางการสื่อสารสมัยใหม่หรือเป็น “สื่อใหม่” ที่สำคัญจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของโลกเรา เราใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงาน การเรียน และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เราจะทำการสื่อสารถึงกันในรูปแบบของการสนทนาออนไลน์หรือที่เรียกว่าการแชท (Chat) ซึ่งถือได้ว่าเป็นที่นิยมกันมากตั้งแต่วัยเด็กที่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้แล้วจนกระทั่งถึงวัยทำงาน สุกัญญา สุตบรรทัด¹ ได้ให้ความหมายของคำว่า “สื่อใหม่” หมายถึง สื่อที่ใช้เทคโนโลยีแผนใหม่ทั้งคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารดาวเทียมโดยเฉพาะสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐาน (Computer-Mediated Communication: CMC) เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ อาทิ อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสมรรถนะของสื่อใหม่ โดยเฉพาะ CMC จะมีการเปลี่ยนแปลงจากการที่มนุษย์เคลื่อนย้ายตัวเองจากสถานที่ที่ตนอาศัยอยู่ทางกายภาพไปสู่อีกสถานที่หนึ่งซึ่งเป็นนามธรรมที่อาจเข้าถึงได้ทุกเวลาเป็น อเทตะ (Spaceless) และอกาละ (Timeless)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Networking) ก็เป็นช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ที่เป็นที่นิยมมากจนกลายเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งของวัยรุ่นในปัจจุบันเช่นกัน เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนเป็นการบริการพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถแสดงตนให้เป็นที่รู้จักแก่คนทั่วไป โดยการสร้างหน้าตาหรือเว็บไซต์ (web page) ของตัวเอง และอนุญาตให้ผู้อื่นที่ใช้บริการเครือข่ายเดียวกันเข้ามาร่วมแบ่งปันประสบการณ์หรือดูหน้าตาของผู้ใช้นั้น ๆ ได้ เครือข่ายทางสังคมเปรียบเสมือนเป็นการเริ่มต้นความสัมพันธ์ของผู้เล่นในลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเพื่อนกันอยู่แล้ว เพื่อนของเพื่อน เพื่อนเก่า หรือแม้กระทั่งคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็สามารถมาทำความรู้จักผ่านเครือข่ายทางสังคมการสื่อสารโดยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางได้ (CMC)²

¹ สุกัญญา สุตบรรทัด, “เมื่อสารสนเทศกับกระบวนการทัศน์ใหม่,” วารสารนิเทศศาสตร์ (ตุลาคม-ธันวาคม 2541):8.

² Danah M. Boyd and Nicole B. Ellison, “Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship,” <<http://www.jcmc.indiana.edu>>, 21 January 2008.

เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ถือกำเนิดขึ้นและเป็นที่นิยมกันเป็นอย่างมากในหมู่วัยรุ่นของสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี 1997 โดยเว็บไซต์แรกคือ SixsDegrees.com และเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งในปัจจุบันได้มีเว็บมีเว็บไซต์อื่น ๆ ถือกำเนิด เพิ่มขึ้นมากกว่า 100 เว็บไซต์ ซึ่งมีสมาชิกของแต่ละเว็บไซต์มีมากกว่า 20 ล้านคนในแต่ละเว็บไซต์ทั่วโลกในแต่ละปี ในแต่ละเว็บไซต์นั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะการให้ผู้เล่นได้ทำการสนทนาซึ่งกันและกัน การส่งข้อความถึงกัน แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ฟังเพลง อ่านบันทึกออนไลน์ หรือ ไดอารี่ออนไลน์ของผู้อื่น ดูหนังหรือหาข้อมูลความรู้ต่าง ๆ³

ตารางที่ 1.1

การให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Networking)

ค.ศ.	เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
1997	- SixDegrees.com
1999	- LiveJournal - AsianAvenue - BlackPlanet
2000	- MiGente - LunarStorm (SNS relaunch) - SixsDegrees.com (ปิดตัวลง)
2001	- Cyworld - Ryze
2002	- Fotolog - Friendster - Skyblog

³ Danah M. Boyd and Nicole B. Ellison, "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship," <<http://www.jcmc.indiana.edu>>, 21 January 2008.

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ค.ศ.	เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
ปี 2003	- Couchsurfing - LinkedIn - MySpace - Tribe.net, Open BC/Xing - Last.FM - Hi5
ปี 2004	- Orkut, Dogster - Flickr, Piczo, Mixi, Facebook - Multiply, aSmallWorld (เปิดใช้ที่มหาวิทยาลัยฮาวาร์ดเท่านั้น) - Dodgeball, Care2 (SNS relaunch)
ปี 2005	- Yahoo 360! - YouTube, Xanga (SNS relaunch) - CyWorld (เปิดตัวที่ประเทศจีน) - Bebo (SNS relaunch) - Facebook (เปิดใช้ที่โรงเรียนไฮน์สคูล) - Ning - AsianAvenue, BlackPlanet (relaunch)
ปี 2006	- QQ (relaunch) - Facebook (เปิดใช้ในระดับองค์กร) - Window Live Spaces - Cyworld (สหรัฐอเมริกา) - Twitter - MyChurch, Facebook (เปิดให้บริหารแก่ผู้เล่นทั่วไป)

ที่มา: "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship,"

<<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> (2006)> ,

21 January 2008.

สำหรับในประเทศไทยนั้น ภาพรวมของการใช้อินเทอร์เน็ตจากผลการวิจัยตั้งแต่ปี 2550 จนถึงปัจจุบัน กระแสเว็บไซต์ยังคงได้รับความนิยมสูงสุดทุกเพศทุกวัยตั้งแต่วันเรียนจนถึงวัยทำงาน จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของเนคเทค พ.ศ. 2544 ในฐานะสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติร่วมกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ⁴ จากการสุ่มตัวอย่างผู้ใช้ตามบ้าน 78,000 ครัวเรือน พบว่า จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น 3.5 ล้านคน สาเหตุของการเล่นอินเทอร์เน็ตหรือการให้บริการเว็บไซต์เป็นที่นิยมมากของคนรุ่นใหม่จากการวิจัยของเอแบคโพล พบว่าเว็บไซต์ที่มีความนิยมมากที่สุด ดังนี้

ตารางที่ 1.2

เว็บไซต์ยอดนิยมของวัยรุ่นไทย

เว็บไซต์	จำนวนผู้เข้าใช้
www.google.co.th	30%
www.sanook.com	11.3%
www.hotmail.com	9.9%
www.kapook.com	5.95%
www.hi5.com	3.9%

ที่มา: “Online Social Networking โลกโซเชียลใหม่ของคนอินเทอร์เน็ต,” Lisa Weekly
9 (23 มกราคม 2551):12.

⁴ วรณสิกา เชื้อชาติไทย, รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2544 (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, 2545), น. 5.

จากข้อมูลอาจเห็นได้ว่า 1 ใน 5 ของบริการของเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมของวัยรุ่นมากที่สุดคือเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ (Online Web Community) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการสำหรับผู้เล่นเฉพาะกลุ่มที่มีการสนทนาและมีความสนใจร่วมกัน อาทิ MySpace.com, FaceBook.com, YouTube.com และ hi5.com อาจกล่าวได้ว่า ความพิเศษของการใช้บริการเว็บไซต์ต่าง ๆ เนื่องจาก เว็บไซต์เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ไม่มีระยะทาง ไม่มีเวลา และมีขอบเขตกว้างไม่มีที่สิ้นสุด และอนุญาตให้สมาชิกในสังคมสามารถเปิดเผยอัตลักษณ์ของตนเองเพียงบางส่วน หรือสร้างอัตลักษณ์ใหม่ขึ้นมาที่ไม่เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเหมาะสมกับสังคมของคนรุ่นใหม่ที่เป็นสังคมที่เร่งรีบ เป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้นที่ไม่ต้องการให้ผู้อื่นรู้จักตัวตนทั้งหมดของตนเอง

ในประเทศไทย hi5.com มีสมาชิกที่เข้าใช้งานเป็นประจำอยู่ประมาณ 1 ล้านราย และมีผู้ลงทะเบียนเพิ่มขึ้นทุกวันกว่า 8,000 ราย ความพิเศษของ Hi5.com (www.hi5.com) เป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างเว็บไซต์ส่วนตัวเพื่อเป็นที่รู้จักแก่ผู้เล่นทั่วไป ที่คนมักเรียกกันทั่วไปว่า เว็บบล็อก (Blog Web) หรือ ไดอารี่ออนไลน์นั่นเอง เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พบเพื่อนใหม่ เพื่อนของเพื่อนหรือผู้เล่นอื่น ๆ ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนและสามารถนำมาเป็นเพื่อนของเราได้ ไม่ว่าเพื่อนคนนั้นจะเป็นใคร จะอยู่ที่ไหนก็ได้ทั่วโลก จะทำการรู้จักกันเป็นทอด ๆ เปรียบเสมือน เครือข่ายใยแมงมุมที่เชื่อมโยงกันได้อย่างไม่ขาดสายโดยผู้เล่นจะเปิดเผยรูปและข้อมูลส่วนตัวอีกทั้งความสนใจต่าง ๆ ที่ผู้เล่นแสดงออกความเป็นตัวตนออกมาผ่านทางเว็บไซต์ของตัวเองอย่างอิสระ เขียนบันทึกประจำวัน ฟังเพลงหรือดูหนังได้ในเวลาเดียวกัน เปิดโอกาสให้สมาชิกคนอื่น ๆ ได้ทั้งข้อความหรือเขียนจดหมายถึงกันได้ ถือได้ว่า hi5.com เป็นสื่อกลางสมัยใหม่ที่มีผู้เล่น ทั่วโลกเข้ามาติดต่อสื่อสารกันผ่าน hi5.com ในแต่ละวันเพื่อทำให้เกิดการสื่อสารถึงกันที่ง่ายขึ้น⁵

เหตุผลที่เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์อย่าง hi5.com เป็นที่นิยมมากในหมู่วัยรุ่นไทย คุณกษมาช นีรภัทมะ รองประธานสื่อสารออนไลน์ ท็อปสเปซ บริษัทในเครือ sanook.com และตัวแทนขายโฆษณาออนไลน์ให้ Hi5.com กล่าวว่า

เนื่องจาก Hi5.com มีภาษาให้เลือกใช้ได้ถึง 9 ภาษาประกอบกับระบบ network ที่มีคุณภาพสูงสุดเพราะเป็นระบบออนไลน์แบบลูกโซ่ ที่ใครเป็นสมาชิกก็จะส่งต่อ ๆ กันเรื่อย ๆ ทั้งที่รู้จักและไม่รู้จักก็สามารถมาทำความรู้จักกันได้ที่นี่ และเรา

⁵ “Online Social Networking ไลฟ์สไตล์ใหม่ของคนอินเทอร์เน็ต,” *Lisa Weekly*,

อาจจะเจอเพื่อนเก่าที่เราไม่ได้เจอกันมานานก็สามารถโคจรมาเจอได้อีก เช่นกัน นอกจากนั้น ผู้เล่นสามารถสมัครสมาชิกได้ง่ายเพียงแค่ผู้เล่นมี อีเมลล์ (e-mail) และ พาสเวิร์ด (password) ก็สามารถสมัครได้ทันที ระบบออนไลน์ เนทเวิร์คจะทำการ invite ให้เป็นสมาชิก และยังมีรายชื่อสมาชิกอื่น ๆ ที่อยู่ใน ลิสต์ ที่เราสามารถเพียงแค่ คลิก add ให้เขามาเป็นเพื่อนกับเราได้โดยอัตโนมัติ ในอีกทางหนึ่งถ้าเราสมัครกับทาง hi5.com โดยตรง ระบบนี้ก็จะเชิญชวนเพื่อน ๆ และคนรู้จักของเพื่อน ๆ มาเป็นเพื่อนของเราได้อัตโนมัติเช่นกัน⁶

อนึ่ง ส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของ hi5.com ที่ทำให้เป็นที่นิยมของบรรดาวัยรุ่น ประกอบด้วยหน้าต่าง ๆ ดังนี้

1. Home เป็นหน้าแรกของ hi5.com ที่แสดงข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เยี่ยมชม เว็บเพจ และจำนวนผู้เล่นที่กำลังออนไลน์อยู่ในขณะนั้น

2. My Profile เป็นหน้าที่สองที่ผู้เล่นที่สามารถแสดงความเป็นตัวตนออกมาผ่านทาง hi5.com ผู้เล่นสามารถสร้างอัลบั้มรูปส่วนตัวทั้งที่เป็นภาพนิ่งและเป็นสไลด์มัลติวิชั่นได้ ผู้เล่นจะ ใส่ประวัติส่วนตัวเพื่อบ่งบอกเพศ อายุ สถานะภาพ สิ่งที่ชอบ กิจกรรมยามว่าง และเหตุผลที่เข้ามา ใช้บริการ ในหน้า profile นี้ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนฉากหลังหรือ wallpaper ได้ตามต้องการ เพื่อ ตกแต่งเว็บเพจของตัวเองให้สวยงามและเป็นส่วนหนึ่งในการดึงดูดให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ อยากที่จะเข้ามา ร่วมเป็นสมาชิกกับผู้เล่นนั้น ๆ ด้วย นอกจากนั้นผู้เล่นสามารถใส่เพลงหรือคลิปวิดีโอที่ชอบได้ลงใน ส่วนของ Interest เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ สามารถรับฟังและรับชมได้พร้อม ๆ กับเจ้าของได้ใน เวลาเดียวกัน ผู้เล่นสามารถใส่ข้อมูลของตัวเองเพิ่มเติมในส่วนของ Background, Groups และ Schools เพื่อเพิ่มรายละเอียดส่วนตัวของตัวเองให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น นอกจากนั้นผู้เล่นยังสามารถ พิมพ์บันทึกส่วนตัวหรือไดอารี่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน หรือ ประสบการณ์เรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเจอ ก็สามารถมาเล่าสู่กันฟังโดยพิมพ์ลงในส่วนที่เรียกว่า scrapbook และผู้เล่นคนอื่น ๆ ก็สามารถเข้ามาอ่านได้อย่างอิสระเสรี

นอกจากนี้ในหน้า Profile ยังบันทึกจำนวนเพื่อนในส่วนของ Status เพื่อนที่เข้ามา เป็นสมาชิกของผู้เล่นที่จะมีการอัปเดตทันทีที่ผู้เล่นทำการตอบรับ (Add) ผู้เล่นคนอื่น ๆ เข้าเป็น สมาชิก ทาง hotmail และยังบันทึกจำนวนข้อความที่เรียกว่า Photo Comments ที่สามารถเปิดให้ สมาชิกคนอื่น ๆ สามารถเขียนข้อความติชมรูปที่ผู้เล่นได้ทำการโพสต์เอาไว้ได้ อีกทั้งยังมีการ

⁶ เรื่องเดียวกัน.

บันทึกจำนวนของ icon หรือ five ที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ส่งให้ และจำนวน scrapbook หรือไดอารี่ที่ผู้เล่นได้เขียนบันทึกไว้ได้เช่นกัน

3. Friends เป็นหน้าที่รวบรวมลิงค์รูปของเพื่อน ๆ ที่เข้ามาเป็นสมาชิกของเราโดยเรียงรูปและชื่อตามตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z ซึ่งเราสามารถลิงค์หาเพื่อน ๆ คนอื่น ๆ ต่อ ๆ กันได้จากหน้านี้

4. Messages เป็นหน้าที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ มาเขียนข้อความต่าง ๆ ได้อย่างอิสระเสรีเพื่อให้เจ้าของเว็บเพจอ่าน ทั้งนี้ข้อความต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องมาจากผู้เล่นที่เป็นสมาชิกของเราอยู่แล้วก็ได้ แต่อาจจะเป็นคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกเลย ซึ่งเมื่อเราอ่านข้อความต่าง ๆ แล้วหน้านี้เราสามารถบอกกับเพื่อนเป็นสมาชิกได้เลยซึ่งจะไม่ต้องผ่านจาก hotmail ก็ได้เช่นกัน

5. Video ผู้เล่นสามารถเลือกวีดีโอเรื่องต่าง ๆ ซึ่งมาจากเว็บไซต์ www.youtube.com และทำการดาวน์โหลดเข้ามาเป็นส่วนประกอบหนึ่งให้หน้า My profile ได้

6. Groups ผู้เล่นสามารถตั้งกลุ่มเป็นคอมมูนิตี้อย่างน้อยลงไปอีกซึ่งเป็นการบ่งบอกประวัติของผู้เล่นได้ว่าผู้เล่นเคยเรียนที่ไหน ทำงานที่ไหน เพื่อให้เพื่อน ๆ หรือผู้เล่น ๆ คนอื่น ๆ ที่เป็นกลุ่มเดียวกันสามารถเข้ามาร่วมแบ่งปันประสบการณ์ในหน้านี้ได้เช่นกัน เช่น Thammasart Groups, Thai Airways Groups, JC Groups, Silpakorn Groups เป็นต้น

7. Privacy Account เป็นหน้าที่ผู้เล่นสามารถทำการเปลี่ยนแปลง password ของตัวเองและสามารถเลือกได้ว่าส่วนประกอบต่าง ๆ ของเว็บเพจผู้เล่นต้องการให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ สามารถใช้ร่วมกันได้หรือไม่ ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกตามความต้องการของตัวเองได้จากหน้านี้

เทคโนโลยีทางการสื่อสารสมัยใหม่อย่างการให้บริการเครือข่ายทางสังคมในลักษณะเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์อย่าง www.hi5.com นั้นมีข้อดีคือ การสร้างความสัมพันธ์ทางการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะแต่การสนทนาซึ่งกันและกันเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ลดช่องว่างทางระยะทางและเวลาเพราะทำให้เราได้พบเพื่อนใหม่ และยังสามารถได้พบเพื่อนเก่า ๆ ที่ไม่ได้ติดต่อกันเป็นเวลานานแต่ก็สามารถโคจรกลับมาเจอกันในเว็บไซต์ออนไลน์คอมมูนิตี้นี้ได้เช่นกัน ทำให้การสื่อสารง่ายและรวดเร็วมากขึ้นโดยไม่ใช่แค่การรู้จักกันในกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้นและยังทำให้เกิดการสื่อสารถึงกันครอบคลุมทั่วโลก

ในแง่ของความเป็นสื่อสมัยใหม่นั้นเปรียบเสมือนการย่อโลกให้เล็กลง การสื่อสารมีความทันสมัย รวดเร็ว และความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีมากขึ้น จากสมัยก่อนที่การสื่อสารทางจดหมาย โทรเลข โทรศัพท์ ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เนื่องจากความผิดพลาดทางเทคนิค อาทิ จดหมายไม่ถึงมือผู้รับ โทรเลขส่งไม่ถึง เป็นต้น แต่

เมื่อสังคมมีความก้าวหน้าทางวัฒนธรรมที่มีทิศทางที่เปลี่ยนแปลงออกไป วิธีชีวิตความเป็นอยู่ในด้านต่าง ๆ ที่ต้องการให้ประชาชนมีการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ที่สะดวกสบาย ง่ายและรวดเร็วขึ้น เทคโนโลยีต่าง ๆ จึงพัฒนาให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนนั่นเอง ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยสี่ อาทิ เสื้อผ้า อาหาร ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม หรือปัจจัยเสริม โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเสียงหรือวิทยุติดตามตัว ทำให้ผู้คนมีการสื่อสารที่สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น จากที่ใช้เวลาในการติดต่อสื่อสารเป็นระยะเวลา 1-2 วัน ในปัจจุบันเพียงแค่เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ และเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และใช้โปรแกรมออนไลน์ต่าง ๆ อย่างที่กล่าวมาข้างต้น ก็สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนหรือคนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาไม่ถึง 1 นาที และทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสามารถสอบถามพูดคุยได้อย่างอิสระเสรีโดยไม่ต้องรอคำตอบเป็นระยะเวลานานเมื่อเทียบกับการใช้โทรศัพท์หรือการเขียนจดหมาย นอกจากนั้นผู้เล่นสามารถหาข้อมูลความรู้ เนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้ตามความต้องการของตนเอง ซึ่งเปรียบเสมือนมีห้องสมุดจากทั่วโลก ย่อส่วนมารวมไว้ในหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้ใช้เลือกหาข้อมูลในสิ่งที่ตนต้องการ ในแง่ของการให้บริการอื่น เช่นการให้ความบันเทิงผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ อย่างที่ได้อธิบายข้างต้น เปรียบเสมือนเป็นโลกไซเบอร์แห่งจินตนาการที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงได้ เพราะผู้เล่นสามารถจะแสดงตัวตนเป็นใครก็ได้ตามที่ผู้เล่นต้องการเพื่อเพิ่มอารมณ์ความสนุกสนานในการเล่นและการใช้บริการนั่นเอง

ในทางกลับกัน การให้บริการเครือข่ายทางสังคมในลักษณะของเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ สร้างผลกระทบให้แก่ผู้ใช้ได้เช่นกันและเป็นข้อถกเถียงทางสังคมหรือเป็นดาบสองคม เนื่องจากแต่ละเว็บไซต์ไม่มีการควบคุมและให้ความสำคัญในเรื่องของการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลอย่างเพียงพอ แต่กลับให้ความอิสระเสรีแก่ผู้เล่นมากเกินไป จึงเกิดผลกระทบในเชิงลบให้แก่ผู้เล่นในหลายกรณี และกลายเป็นปัญหาทางสังคมที่ตามมาที่เกิดขึ้นตามหน้าหนังสือพิมพ์ในแต่ละวัน อาทิ เว็บไซต์ Hi5.com ผู้ที่ประสงค์ร้ายก็สามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นได้ถ้าเจ้าของข้อมูลเองไม่ได้ศึกษาและทำตามกฎของทางเว็บไซต์อย่างระมัดระวัง จนในบางครั้งเกิดความไม่เหมาะสมในเรื่องของการทะเลาะวิวาทกัน การใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมผ่านทางเว็บเพจ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นการประจานกัน ในแง่ของเรื่องเพศ จะเกิดผลกระทบโดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเพศหญิงส่วนใหญ่มักจะต้องการสร้างเว็บเพจของตัวเองให้เป็นທີ່ดึงดูดและจะได้มีสมาชิกเพิ่มขึ้นโดยโพสรูปที่ไม่เหมาะสมของตัวเองลงไป อาทิ รูปถ่ายที่ใส่ชุดบิกินี รูปถ่ายที่เน้นให้เห็นหน้าอก หรือบางรูปถ่ายที่กำลังมีเพศสัมพันธ์กัน ในแง่สถานภาพทางสังคมที่ไม่เหมาะสมอย่างพระหรือเณรที่ทำการใช้บริการ เว็บไซต์ Hi5.com เพื่อแอบติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอก และโหลดภาพกิจกรรมทาง

ศาสนาให้ผู้เล่นอื่น ๆ เข้ามาชม การนำเสนอคลิปวิดีโอบนหน้าเว็บไซต์ ที่เป็นไปในเชิงไม่สร้างสรรค์ ดูหมิ่นเบียดสูง หรือสื่อไปในเชิงความขัดแย้งทางศาสนา หรือการที่ผู้เล่นที่เป็นเพศชายทำการสนทนา การสร้างความหลอกลวงผู้อื่นโดยแสดงตัวตนแอบแฝงการใช้ชื่อผู้อื่นซึ่งอาจจะมีบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือมีอำนาจทางสังคม ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความเข้าใจผิดและเกิดผลเสียแก่เจ้าของชื่อที่แท้จริงได้ เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า รูปแบบการสื่อสารสมัยใหม่ผ่านผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง www.hi5.com กำลังที่เป็นนิยมเป็นอย่างมากของบรรดาวัยรุ่นสมัยใหม่ ที่ให้ทั้งข้อดีและข้อเสีย และสร้างกระแสตอบรับหรือผลกระทบในด้านต่าง ๆ ที่ตามมาเป็นอย่างมาก จึงเป็นประเด็นที่น่าศึกษาในกรณีของ “พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com” โดยทำการศึกษาวิจัยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com และมีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นระยะเวลา 1 ปีเป็นต้นไป

ปัญหานำการศึกษา

1. กลุ่มผู้ใช้บริการมีพฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com อย่างไร
2. กลุ่มผู้ใช้บริการมีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com อย่างไร
3. กลุ่มผู้ใช้บริการได้รับผลกระทบจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com ของกลุ่มผู้ใช้บริการ
2. เพื่อศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com ของกลุ่มผู้ใช้บริการ
3. เพื่อศึกษาผลกระทบที่กลุ่มผู้ใช้บริการได้รับจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com

ขอบเขตของการศึกษา

ในการวิจัย “พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน แบ่งตามช่วงอายุออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ช่วงอายุไม่เกิน 24 ปี จำนวน 4 คน กลุ่มคนทำงานช่วงอายุ 25-39 ปี จำนวน 3 คน และกลุ่มคนทำงานช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไปจำนวน 3 คน โดยทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจอีกทั้งผลกระทบที่ได้รับจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ และมุ่งศึกษาไปที่เว็บไซต์ www.hi5.com ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ระยะเวลาในการทำการศึกษาคือ เดือนเมษายน - กรกฎาคม 2551

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com” จำเป็นต้องมีการนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อความเข้าใจความหมายของศัพท์แต่ละคำให้ถูกต้องตรงกัน ดังนี้

เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ (Online Community) หมายถึง เว็บไซต์ที่ให้บริการผู้เล่นทำการสื่อสารระหว่างกันในกลุ่มเล็ก ๆ ที่มีความสนใจร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง การสื่อสารผ่านเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์จะทำในรูปแบบของการส่งข้อความ การสนทนาหรือ การแชท การเขียนไดอารี่ การดูหนังและการฟังเพลง การโหลดคลิปวิดีโอ ในการศึกษาครั้งนี้หมายถึง www.hi5.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการทางการสื่อสารเพื่อความบันเทิง การเชื่อมความสัมพันธ์ทางการสื่อสารที่ไม่จำกัดเฉพาะการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น 2 คนเท่านั้น แต่ยังสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ เข้ามาร่วมเป็นเพื่อนเพื่อทำการสนทนาโต้ตอบระหว่างกันและกันได้ นอกจากนั้นเว็บไซต์ hi5.com ยังให้ผู้เล่นสามารถทำการโหลดภาพ โหลดเพลง โหลดคลิปวิดีโอ เขียนไดอารี่ออนไลน์ การตกแต่งเว็บเพจ และการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนโดยผ่านทาง comment และ message

พฤติกรรมในการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ หมายถึง (1) ระยะเวลาที่กลุ่มผู้ใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com ซึ่งมีประสบการณ์มากกว่า 1 ปี เป็นต้นไป (2) ความถี่ที่กลุ่มผู้ใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com ในแต่ละครั้ง (3) สาเหตุที่กลุ่มผู้ใช้บริการเลือกเล่นเว็บไซต์ hi5.com (4) พฤติกรรมต่าง ๆ ของกลุ่มผู้ใช้บริการในขณะที่เล่นเว็บไซต์ hi5.com

ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่กลุ่มผู้ให้บริการได้รับจากการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com อาทิ การติดต่อสื่อสารกับเพื่อน การสร้างเว็บเพจเป็นของตนเอง การได้รับความบันเทิงจากการฟังเพลง ชมคลิปวิดีโอ หรือการเขียนไดอารี่ออนไลน์ สามารถนำมาปรับใช้กับการเรียนและการทำงาน อีกทั้งยังเป็นการผ่อนคลายความเครียด คลายความเหงา การมีส่วนร่วมทางสังคม และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ผลกระทบ หมายถึง ข้อเสียที่กลุ่มผู้ให้บริการได้รับจากการใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com อาทิ เว็บเพจขัดข้อง การรบกวนสิทธิส่วนบุคคล การหลอกลวง การนำเสนอภาพหรือใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม และผลกระทบหลังจากที่กลุ่มผู้ให้บริการได้ใช้เว็บไซต์ hi5.com ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการนำไปสร้างบล็อกใหม่เป็นของตนเองเพื่อใช้ประโยชน์ทางการสื่อสารในอนาคต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงผลการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มผู้ให้บริการ ที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับเรื่องของการสื่อสารผ่านสื่อสมัยใหม่ได้
2. เพื่อนำผลการศึกษามาเป็นข้อเสนอแนะให้แก่ผู้สร้างเว็บไซต์ หรือเว็บมาสเตอร์ เกี่ยวกับการสร้างกฎระเบียบและมาตรการในการควบคุมที่รัดกุมมากยิ่งขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ให้บริการและสังคมให้ดียิ่งขึ้น