

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การศึกษาเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์
ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ตรวจเอกสารดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสารข้อมูลอินเทอร์เน็ต
2. แนวคิดการสื่อสารในสังคมยุคใหม่
3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
4. แนวคิดการสื่อสารสองทาง
5. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
6. แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม
7. แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์ไฮไฟฟ์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการสื่อสารข้อมูลอินเทอร์เน็ต

ณรงค์ ขำวิจิตร (2541: 2-4) กล่าวว่า การส่งข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ คำว่า Data Communication มีความหมายเดียวกับคำว่า Data Transmission และมีจะหมายถึงข้อมูลที่ถูกระทำด้วยระบบคอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ พื้นฐานการสื่อสารข้อมูล (data communication basics) หมายถึง การแปลงข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป ระบบที่คืนนั้นจะมุ่งปรับปรุงการกระทำปฏิกริยาระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ โดยการทำให้สามารถใช้การสื่อสารข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ในงานขาย งานบริการ การผลิต โกดังและการบริหารได้ ระบบสื่อสารข้อมูลที่ใช้กันอยู่ในขณะนี้ จัดทำขึ้นด้วยจุ่มงหมายแตกต่างกันหลายอย่าง ดังนั้น จึงมีลักษณะการทำงานต่างกันหลายแบบ โดยรูปแบบที่นิยมใช้สื่อสารข้อมูลนั้น คือ

1. ออนไลน์และออฟไลน์ (online and offline) ระบบออฟไลน์ เป็นระบบที่รวบรวมข้อมูลที่จะส่งไปให้ผู้รับบันทึกลงบนอุปกรณ์ตัวกลางอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ดิสเกตต์ จากนั้นจึงส่งดิสเกตต์ไปยังผู้รับซึ่งจะนำข้อมูลนั้นไปประมวลอีกต่อหนึ่งในคอมพิวเตอร์อีกระบบหนึ่ง ระบบออนไลน์ ใช้วิธีการบันทึกข้อมูลเข้าสู่ระบบโดยตรง แล้วส่งข้อมูลผ่านตัวกลาง เช่น สายโทรศัพท์ไปยังผู้รับซึ่งสามารถประมวลข้อมูลได้ทันที ระบบออนไลน์เป็นระบบที่เป็นที่

ต้องการมากที่สุดเพราะสามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว แต่ในภูมิภาคที่ระบบสื่อสารไม่สมบูรณ์ การส่งข้อมูลในแบบออฟไลน์ก็ยังเป็นเรื่องจำเป็นอยู่

2. ระบบแบบโต้ตอบได้และแบบโต้ตอบไม่ได้ (interactive and non-interactive) ระบบออฟไลน์นั้นเป็นระบบที่โต้ตอบไม่ได้ เพราะไม่ได้เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้ากับระบบสื่อสารตรงๆที่ต้องการรับและส่งข้อมูล ทำให้ไม่สามารถตรวจสอบว่าได้รับข้อมูลแล้วหรือไม่ ระบบออนไลน์ที่มีการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับระบบโต้ตอบได้เหมือนกัน เช่น คอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งอาจส่งแฟ้มข้อมูลไปให้คอมพิวเตอร์ที่สองประมวลผล แต่คอมพิวเตอร์เครื่องที่สองอาจจะไม่จำเป็นต้องตอบว่าได้รับข้อมูลหรือไม่ก็ได้ ในบางครั้งมีการส่งข้อมูลตรวจสอบไปกับข้อมูลด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์ที่รับข้อมูลสามารถตรวจสอบว่าได้รับข้อมูลครบถ้วน ในกรณีเช่นนี้ก็อาจมีการโต้ตอบว่าได้รับข้อมูลครบหรือไม่ หรือเพียงแต่บันทึกผลการเปรียบเทียบในรายงานการประมวลผลก็ได้ ระบบที่ส่งข้อมูล (และคำสั่ง) จากเครื่องจะยุ่งยากมากเพราะผู้ใช้ไม่ทราบว่าคอมพิวเตอร์ได้รับคำสั่งหรือข้อมูลหรือยัง ซึ่งปัญหาเหล่านี้มักจะเกิดขึ้น ในกรณีที่ใช้อุปกรณ์ส่งข้อมูลบางประเภทที่มีราคาสูงและออกแบบไม่ดีพอ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (computer network) ระบบแลน (LAN ย่อมาจากคำว่า local area network) เป็นระบบข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กมักจะติดตั้งอยู่ภายในอาคารหลังเดียวกัน หรือภายในบริเวณที่มีเนื้อที่ไม่กว้างขวางนัก จึงมีผู้นิยมเรียกระบบแลนว่าเป็น "ระบบข่ายงานขนาดเล็ก" หรือ "ระบบข่ายงานบริเวณเฉพาะที่" ข่ายงานคอมพิวเตอร์ เป็นระบบที่เกิดจากการนำคอมพิวเตอร์หลาย ๆ เครื่องมาพ่วงต่อกันเพื่อประโยชน์ดังต่อไปนี้ n ให้ผู้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เหล่านี้สื่อสารกันได้ n ใช้ข้อมูลร่วมกันได้ n ใช้อุปกรณ์และทรัพยากรอื่น ๆ ร่วมกันได้งานต่างๆ ในหน่วยงานนั้นอาจจะต้องมีผู้ปฏิบัติหลายคน แต่ทุกคนจะต้องทำงานประสานกันหรือใช้ข้อมูลร่วมกัน ถ้าหากผู้ปฏิบัติแต่ละคนมีเครื่องคอมพิวเตอร์แยกจากกันเป็นเอกเทศ (stand alone) ก็จะไม่สามารถประสานกันหรือใช้ข้อมูลร่วมกันได้

การเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โดยปกติถ้าเราต้องการต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราเข้ากับระบบเครือข่าย ถ้าเป็นกรณีของเครือข่ายระยะใกล้หรือ แลน เครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องมีหรือติดตั้งการ์ด แลน เพื่อเป็นอุปกรณ์เชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครือข่ายด้วยความเร็วสูงมาก สื่อกลางที่ใช้ก็จะเป็นสายสัญญาณพิเศษ เช่น สาย Coaxial , สาย Fiber optic หรือ สาย Unshield Twisted Pair (UTP) แทนสายโทรศัพท์ ส่วนในกรณีของเครือข่ายเข้าไประยะไกลนั้น ก็จะต้องมีโมเด็มและอุปกรณ์อื่นๆ เพิ่มเติม หลังจากที่ต่อเข้ากับเครือข่ายแล้ว การอ้างอิงถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ทุก ๆ เครื่องในระบบ

เครือข่ายจะมีหมายเลขเฉพาะหรือ Address ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งในเครือข่ายที่ใช้ โพรโทคอล TCP/IP (โดยส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Unix) จะเรียกหมายเลขอ้างอิงเฉพาะนี้ว่า Internet Protocol address หรือ IP address นั้นเอง

สำหรับหน่วยงานที่เป็น Internet Service Provider (ISP) จะมีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเข้าสู่ อินเทอร์เน็ตในต่างประเทศอยู่ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตจะมีวิธีการในการเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายได้ 3 แบบ คือ เชื่อมต่อกันโดยตรง (direct connection) เข้ากับเครือข่ายของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ในประเทศหรือต่างประเทศก็ตาม เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายโทรศัพท์ด้วย Internet Protocol (IP) เหมือนแบบแรก โดยโทรศัพท์เข้าไปแต่ละครั้งที่ใช้บริการ (dialup IP) เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายโทรศัพท์ โดยใช้งานเป็นจอเทอร์มินัลบนเครื่องของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (terminal emulation)

บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต

เครือข่ายของเครือข่ายที่มีการเชื่อมโยงกันไปทั่วโลก ในแต่ละเครือข่ายก็จะมีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ให้บริการ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น เซิร์ฟเวอร์ (server) หรือ โฮสต์ (host) เชื่อมต่ออยู่เป็นจำนวนมาก ระบบคอมพิวเตอร์เหล่านี้จะให้บริการต่าง ๆ แล้วแต่ลักษณะและจุดประสงค์ที่เจ้าของเครือข่ายนั้นหรือเจ้าของระบบคอมพิวเตอร์นั้นตั้งขึ้น ในอดีตมักมีเฉพาะบริการเรื่องข้อมูลข่าวสารและโปรแกรมที่ใช้ในแวดวงการศึกษาวิจัยเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันก็ได้ขยายเข้าสู่เรื่องของการค้าและธุรกิจแทบจะทุกด้าน บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตอาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. บริการด้านการสื่อสาร เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดต่อรับส่งข้อมูล แลกเปลี่ยนกันได้ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งรวดเร็วกว่าการติดต่อแบบธรรมดาและค่าใช้จ่ายค่อนข้างถูกกว่ามาก ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ผู้ใช้บริการสามารถติดต่อรับ-ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์หรือ E-mail กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกกว่า 20 ล้านคนได้ โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมอีก และบริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์นี้ก็รวดเร็วทันใจและสะดวกมาก สนทนาแบบออนไลน์ ผู้ใช้บริการสามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คนอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ตได้ในเวลาเดียวกัน (โดยการพิมพ์เข้าไปทางคีย์บอร์ด) เสมือนกับการคุยกันแต่ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ของทั้งสองที่ ซึ่งก็สนุกและรวดเร็ว บริการสนทนาแบบออนไลน์นี้เรียกว่า Talk เนื่องจากใช้โปรแกรมที่ชื่อว่า talk ติดต่อกัน หรือจะคุยกันเป็นกลุ่มหลายๆ คนในลักษณะของการ Chat (ชื่อเต็มๆว่า Internet Relay Chat หรือ IRC ก็ได้) "กระดานข่าว" หรือบูเลตินบอร์ด บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการให้บริการใน

ลักษณะของกระดานข่าวหรือบูเลตินบอร์ด โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยๆ จำนวนหลายพันกลุ่ม เรียกว่าเป็นกลุ่มข่าวหรือ newsgroup ทุก ๆ วันจะมีผู้ส่งข่าวสารกันผ่านระบบดังกล่าว โดยแบ่งแยก ออกตามกลุ่มที่สนใจเรื่องเดียวกัน FPT บริการโอนย้ายไฟล์ข้อมูล ถ้าผู้ใช้ต้องการโอนย้ายข้อมูล หรือไฟล์โปรแกรมต่าง ๆ ก็อาจเรียกบริการ ftp หรือ File Transfer Protocol ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้ติดต่อ เข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต้องการในอินเทอร์เน็ต และดาวน์โหลดหรือโอนย้ายไฟล์ที่ต้องการมาที่ ผู้ใช้ได้ หรือในทางกลับกันจะส่งไฟล์ออกไปยังเครื่องนั้นๆ ก็ได้ ซึ่งไฟล์ที่รับส่งนี้อาจจะเป็นข้อมูล อะไรก็ได้ไม่จำกัด telnet ในกรณีที่ผู้ใช้ต้องการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นซึ่งตั้งอยู่ไกล ออกไป ก็สามารถใช้บริการ telnet เพื่อเข้าไปใช้งานเครื่องดังกล่าวได้เหมือนกับเราไปที่เครื่องนั่นเอง โดยจำลองคอมพิวเตอร์ของเราให้เป็นเสมือนจอภาพบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นได้

2. บริการค้นหาข้อมูลต่าง ผู้ใช้บริการสามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการ ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องหรือหัวข้อใดๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากในอินเทอร์เน็ตมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ ผู้เชี่ยวชาญในแขนงต่างๆ เก็บข้อมูลเพื่อเผยแพร่เอาไว้มากมาย ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการวิจัย และเตรียมข้อมูลลงได้มาก และเปรียบเสมือนมีห้องสมุดขนาดยักษ์ให้ใช้งานได้ทันที Archie ผู้ใช้บริการจะทำตัวเสมือนเครื่องลูกข่ายที่เรียกเข้าไปใช้บริการ Archie server เพื่อค้นหาข้อมูลที่ ตนเองไม่ทราบว่าจะเก็บไว้สถานที่ใด บริการ Archie นี้จะช่วยให้ผู้ใช้เสมือนกับได้ดูว่าสถานที่ซึ่งมี ข้อมูลที่ตนต้องการอยู่ที่ใดก่อน จากนั้นจึงเรียกค้นไปยังสถานที่นั้นโดยตรงต่อไป บริการ Archie เกิดขึ้นเนื่องจากข้อมูลข่าวสารมากมายที่เก็บอยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีเป็นจำนวนมาก ผู้ใช้ ต้องการข้อมูลหาดูไม่ถูกว่าข้อมูลที่ต้องการอยู่ ณ สถานที่ใดกันบ้าง Gopher เป็นบริการค้นหาข้อมูล แบบตามลำดับชั้น ซึ่งมีเมนูให้ใช้งานได้สะดวก โปรแกรม Gopher นี้ได้รับการพัฒนาขึ้นที่ มหาวิทยาลัยมินเนโซตา ฐานข้อมูลที่เก็บอยู่ในระบบเป็นฐานข้อมูลที่กระจายกันอยู่หลายแห่งแต่มี การเชื่อมโยงถึงกันเป็นขั้นๆ Hytelnet เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้หาชื่อโฮสต์และชื่อ login พร้อม คำอธิบายโดยย่อของแหล่งข้อมูลที่ต้องการได้ด้วยการทำงานแบบเมนู เมื่อได้ชื่อโฮสต์ที่ต้องการ แล้วก็สามารเรียกติดต่อไปได้ทันที แหล่งข้อมูลส่วนใหญ่ของบริการ Hytelnet นี้มักจะเป็นชื่อที่อยู่ ของห้องสมุดต่างๆ ทั่วโลก WAIS (wide area information service) เป็นบริการที่มีลักษณะเป็นศูนย์ ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลและดัชนีสำหรับค้นหาข้อมูลจำนวนมากเอาไว้ เพื่อ อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้ในการค้นหาเมื่อเข้าสู่ศูนย์ข้อมูลนั้น และยังมี การเชื่อมโยงกันไปยังศูนย์ ข้อมูลอื่นอีก

ปัจจุบันมีศูนย์ข้อมูลแบบ WAIS ให้ค้นหาได้หลายที่ World Wide Web (www or web) เป็นบริการค้นหาและแสดงข้อมูลที่ใช้วิธีการของ hypertext โดยมีการทำงานแบบ Client-server ซึ่งผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลจากเครื่องที่ให้บริการ ซึ่งเรียกว่า web server หรือ web site โดย

อาศัยโปรแกรม web browser ผลที่ได้จะมีการแสดงเป็น hypertext ซึ่งปัจจุบันมีการผนวกรูปภาพ, เสียง, ภาพเคลื่อนไหวที่เราเรียกว่าเป็นแบบมัลติมีเดียได้และสามารถเชื่อมโยงไปยังเอกสารหรือข้อมูลอื่นๆ ได้โดยตรง นับเป็นบริการที่แพร่หลายและขยายตัวเร็วที่สุดบนอินเทอร์เน็ต Mbone - Multimedia Backbone เป็นวิธีการส่งข้อมูลมัลติมีเดียบนเครือข่ายหลักหรือ backbone ของอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาขึ้นจากการค้นคว้าของคณะทำงาน Internet Engineering Task Force (IETF) แล้วได้มีการทดลองใช้งานกันในหลาย ๆ แห่ง โดยเป็นความพยายามต่อจากการกระจายเสียงหรือ broadcasting บนอินเทอร์เน็ตที่ทำกันมาเป็นเวลานานพอสมควรแล้ว Mbone จะส่งทั้งภาพและเสียงไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่ต่าง ๆ ตามเวลาจริงในขณะนั้นแบบเดียวกับโทรทัศน์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานกับการประชุมระยะไกลหรือ Teleconference ได้ด้วยแต่ต้องมีการติดตั้งอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์พิเศษเข้ากับ backbone เพื่อให้สามารถรับส่งข้อมูลที่เป็นชิ้นย่อยๆ หรือ packet ต่าง ๆ ที่เป็นภาพและเสียงได้ทันเวลา RealAudio และ Stream Work ส่งภาพและเสียงผ่านเว็บ นอกเหนือจากความพยายามพัฒนาในระดับของตัว backbone ของอินเทอร์เน็ตให้มีขีดความสามารถเพิ่มขึ้นจนใช้ส่งภาพและเสียงในแบบ real - time ได้แล้ว ยังมีผู้พัฒนาซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์อีกหลายรายที่พยายามจะส่งภาพและเสียงให้ได้ โดยใช้เพียงขีดความสามารถของอินเทอร์เน็ตเท่าที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยไม่ต้องพักข้อมูลลงในดิสก์ก่อน เรียกว่าส่งข้อมูลมาเท่าไรก็ทยอยแปลงเป็นภาพและเสียงส่งต่อออกไปให้ได้ยินได้ฟังกันทันทีทันใดเลย

Internet phone

นอกจากจะใช้รับส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียแล้ว ยังมีผู้คิดค้นระบบส่งข้อมูลที่เป็นสองทางพร้อมกันขึ้น โดยเน้นที่การรับและส่งสัญญาณเสียงในลักษณะเดียวกับระบบโทรศัพท์นั่นเอง ระบบที่ว่านี้จึงช่วยให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสองคนสามารถ "คุย" กันด้วยเสียงจริงในเวลาจริง (real time) คือพูดได้ตอบกับได้เลย โดยไม่เสียค่าโทรศัพท์ทางไกลไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนในโลกก็ตาม ถ้าสามารถต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ด้วยความเร็วที่สูงพอ เช่น 14,000 บิตต่อวินาที ขึ้นไป ก็จะใช้ระบบนี้ได้ โดยทั้งสองฝ่ายจะต้องมีอุปกรณ์ทางฮาร์ดแวร์คือ ไมโครโฟนกับลำโพงและการ์ดเสียงหรือ sound card ที่จะใช้แปลงเสียงให้กลายเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ กับซอฟต์แวร์ที่จะจัดการรับส่งข้อมูลนี้ไปเป็นชิ้นๆ หรือ packet ผ่านอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาและลำดับที่ถูกต้อง เพื่อให้แปลงกลับมาเป็นเสียงได้อีกครั้งหนึ่งที่ปลายทาง บริการต่าง ๆ บนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ที่มีเครือข่ายเชื่อมโยงกันไปทั่วโลก ผู้ใช้เครือข่าย สามารถที่จะเลือกใช้บริการต่าง ๆ ได้ ตามความต้องการ ที่สนองประโยชน์ของผู้ใช้บริการ ไม่ว่าจะบริการด้านการสื่อสาร ที่เป็นที่นิยมมาก เช่น การส่ง ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e - mail) ซึ่งมีผู้ใช้มากกว่า 20 ล้านคนทั่วโลก หรือ บริการค้นหาข้อมูล World Wide Web (www. หรือ web) ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจาก คุณสมบัติ ของ www. สามารถที่จะแสดง

ข้อมูล ที่เป็นทั้งภาพ เสียง และ ข้อความ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ เหล่านี้ หากนำไปใช้อย่างถูกต้องก็จะก่อให้เกิดประโยชน์ ในหลาย ๆ ด้าน จากแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร ข้อมูลและระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าว มาเป็นกรอบ ในการสร้างแบบสอบถาม เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้บริการ เครือข่าย จากคุณสมบัติต่างๆ ที่เครือข่ายมีให้บริการ เช่น บริการด้านสื่อสาร บริการค้นหาข้อมูล ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการใช้คอมพิวเตอร์ และบริการต่างๆในอินเทอร์เน็ต

แนวคิดการสื่อสารในสังคมยุคใหม่

แนวคิดเกี่ยวกับการพิจารณาถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีต่อสังคม แนวคิดของนักเศรษฐศาสตร์การเมืองในกลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (technology determinism) ซึ่ง McQuil (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 225) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่นๆ ของแนวคิดกลุ่มทฤษฎีนี้ไว้ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
3. ขั้นตอนการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
4. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้ง จะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

Rogers (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 232-235) นักนิเทศศาสตร์ซึ่งเป็นนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแบบอ่อนๆ มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารบวกผสมกับปัจจัยอื่นๆ จะร่วมกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคม” Rogers ได้ศึกษาคุณลักษณะของสื่อแบบใหม่ๆที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันเช่น คอมพิวเตอร์ และได้ชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญของสื่อแบบใหม่ ที่มีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ลักษณะ interactivity ของสื่อ แต่เดิมนั้น คุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (face-to-face communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ “ตอบโต้แบบ ้นับพันทันที” จะสูญหายไป แต่สื่อสมัยใหม่เช่น การใช้ e-mail , computer conference จะสามารถสร้าง

เงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้ได้อย่างฉับพลันทันที อันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก

2. ลักษณะ individualize/demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น “มวลชน” (massified) ขึ้นทุกคนจะดูรายการทุกอย่างเหมือนกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ยิ่งนับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สารสามารถเลือกใช้ตามกาลเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น

3. ลักษณะ asynchronous nature of new communication คุณลักษณะของสื่อแบบใหม่คือ สามารถแบ่งแยกเป็นส่วนๆ ได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียวกันแต่จะแยกเป็นส่วนๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกซื้อเป็นส่วนๆ แล้วค่อยๆ มาประกอบมาเพิ่มเติมภายหลังได้ นอกจากนั้นยังหมายถึงศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วยและวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่างๆ ได้ด้วย

นอกจากกลุ่มนักคิดที่เน้นเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแล้ว การวิเคราะห์สื่ออินเทอร์เน็ตและการวิเคราะห์เนื้อหาของกลุ่มนักคิดที่เน้นรูปแบบของเทคโนโลยีไปได้ Altheide and Snow (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 236-238) เป็นนักนิเทศศาสตร์ที่ให้ความสนใจกับรูปแบบ (formats) ของการสื่อสารที่แยกย่อยออกไปได้หลายมิติดังนี้

1. รูปแบบของสัมผัสแห่งประสบการณ์ (sense of experience) อันได้แก่การวิเคราะห์ว่ารูปแบบสื่อแต่ละชนิดจะสร้างประสบการณ์แบบใดให้กับผู้รับสาร นอกจากนั้นยังหมายความว่ารูปแบบของสื่อ นั้น ได้ดึงดูดให้ผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมหรือผูกพันมากน้อยเพียงใด (involvement/ participation)

2. รูปแบบของเนื้อหา Altheide and Snow (ไม่ระบุปีพิมพ์) ได้แบ่งประเภทของรูปแบบเนื้อหา (ซึ่งไม่ได้หมายความว่า เป็นเนื้อหาอะไร แต่เป็นเนื้อหาอย่างไร) เป็นแบบต่างๆ เช่น เป็นเนื้อหาประเภทสมจริงหรือจินตนาการ (realism/fantasy) มีความหมายหลากหลายอย่างไร (polysemy) รูปแบบของเนื้อหาเป็นแบบเปิดหรือปิด (open/closed content) กล่าวคือเปิดโอกาสให้ผู้รับได้ตีความหลากหลายหรือกำหนดความหมายที่แน่นอนเอาไว้เลย

3. รูปแบบการใช้รหัส ได้แก่ การวิเคราะห์รูปแบบของสื่อที่ถูกนำมาใช้ว่าข่าวสารและความหมายที่อยู่ในสารนั้น ถูกใส่รหัสมากน้อยเพียงใด ตัวอย่างเช่น มีการใช้ภาพหรือตัวอักษรหรือใช้เสียงบรรยาย ในกรณีการใช้ภาพ ถ้าใช้ภาพถ่ายเฉยๆ กับการใช้ภาพถ่ายแล้วมีคำบรรยายประกอบภาพอยู่ข้างใต้ ก็หมายความว่าในกรณีหลังจะมีการใช้รหัสมากกว่ากรณีแรก เป็นต้น

4. รูปแบบของบริบทของการใช้สื่อ (context of use) เนื่องจากบริบทของการใช้สื่อเป็นส่วนเกี่ยวข้องสำคัญของประสบการณ์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นมิติของกาลหรือเทศะก็ตาม เช่น การใช้สื่ออยู่ที่บ้าน (คอมพิวเตอร์) กับการใช้สื่ออยู่นอกบ้าน (การไปดูหนัง) การใช้สื่อแบบปัจเจก (อ่านหนังสือ) กับการใช้สื่อแบบกลุ่ม (คู่มือที่สนั้ร่วมกับครอบครัว) เป็นต้น

5. รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร-ผู้รับสาร ในแง่นี้พวกเขาจะสนใจว่ารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่ง-ผู้รับ จะเป็นแบบการสื่อสารทางเดียว หรือเป็นการสื่อสารสองทาง เช่น ลักษณะตอบโต้กันได้ (interactive) ของสื่อสมัยใหม่ ซึ่งสันันยว่าบุคคลสองฝ่ายในกระบวนการสื่อสารจะผลัดเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้รับสารและผู้ส่งสาร พร้อมทั้งสามารถควบคุมกระบวนการสื่อสารได้ค่อนข้างเท่าเทียมกัน

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ได้มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมไว้ดังนี้

กันยา สุวรรณ (2532: 56) ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรม หมายถึง กริยาอาการ บทบาท ลีลา ท่าทาง การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ

จากทัศนะของนักวิชาการดังกล่าว เราอาจสรุปความหมายของพฤติกรรมได้ว่า คือ กริยา อาการ บทบาท หรือทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการกระทำของร่างกาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่แสดงออกโดยสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือ

รูปแบบของพฤติกรรม

ถวิล ธาราโกชน์ และ ศรีณย์ คำริสุข (2544: 3-10) ได้อธิบายรูปแบบของพฤติกรรมแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

สิ่งเร้า (stimulus) หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มาอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่ออินทรีย์แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1. สิ่งเร้าภายนอก หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายนอกตัวคน ไม่ว่าจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม ซึ่งมีผลกระตุ้นให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรม

2. สิ่งเร้าภายใน หมายถึง การทำงานของอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายของมนุษย์ ซึ่งจะกระตุ้นอินทรีย์ ทำให้รู้สึกหิว รู้สึกกระหาย เหนื่อยล้า เจ็บปวด เป็นต้น

อินทรีย์ (organism) มีความหมายว่าสิ่งมีชีวิต ซึ่งหมายถึงมนุษย์และสัตว์ แม้ว่าเราจะศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ แต่การศึกษาสัตว์อื่นๆ จะทำให้เข้าใจลักษณะโดยทั่วไปของชีวิตดียิ่งขึ้น โคนใช้สัตว์มาทำการทดลอง ซึ่งบางสถานการณ์ไม่สามารถทดลองกับมนุษย์ได้

ที่มาของพฤติกรรม

สุวัณนา ปัทมิษฐ์ (2544: บทคัดย่อ) กล่าวว่า พฤติกรรมหรือการกระทำ เป็นกิริยาที่มนุษย์แสดงออกในแต่ละวัน ทำให้ผู้สนใจเกี่ยวกับมนุษย์พยายามศึกษาถึงพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งได้ของสรุปเกี่ยวกับที่มาของพฤติกรรมดังนี้

พฤติกรรมการเรียนรู้ (learned behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นอันเนื่องจากการได้รับการฝึกฝน การอบรม หรือประสบการณ์ ซึ่งจะเป็นผลทำให้อินทรีย์สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ พฤติกรรมลักษณะนี้มีอยู่ทั้งในมนุษย์และสัตว์ ซึ่งมนุษย์พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเป็นอาการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้แทบทั้งสิ้น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมในทางบวกหรือทางลบ ย่อมเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา และทุกสถานการณ์ โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านั้น และขณะนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายประการ

ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ เป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม นับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่าย ตลอดจนพฤติกรรมที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวันล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับระบบสรีระของมนุษย์ทั้งสิ้น เป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วางรูปแบบของพฤติกรรม ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่างๆ ตลอดจน สิ่งแวดล้อมใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคล สิ่งแวดล้อมนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมแตกต่างกันออกไปตามสภาพสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยทางด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ต้องติดต่อเกี่ยวข้องกัน มนุษย์จึงต้องอยู่ร่วมกันกลายเป็นชุมชนหรือเรียกว่า สังคม และเมื่อมีสังคมเกิดขึ้น คนในสังคมก็จะตั้งข้อตกลงร่วมกัน เรียกว่า โครงสร้างของสังคม ซึ่งจะทำให้



มนุษย์แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่สังคมหนึ่ง ๆ เห็นพ้อง เป็นลักษณะต่างๆ ที่เป็นลักษณะต่างๆ ที่เป็นแบบแผนพฤติกรรม (pattern of behavior) ของคนในสังคม

ปัจจัยทางด้านทัศนคติ (attitude) ทัศนคติเป็นเรื่องราวของความรู้สึกมีลักษณะเป็นนามธรรมและเป็นตัวการสำคัญอันหนึ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ทัศนคติที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวบุคคลมาแต่เกิด แต่เกิดขึ้นจากบุคคลได้เรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ ในสังคม ดังนั้นทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้

พฤติกรรมการสื่อสาร

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสาร

ในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ (user) สามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับหรือเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก ปัจจัยสำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจรับข่าวสาร แต่ละบุคคลย่อมมีขั้นตอนและกระบวนการแตกต่างกันออกไป การรับข้อมูลข่าวสารของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน ซึ่งทฤษฎีเกี่ยวกับการเปิดรับสารจะอธิบายถึงกระบวนการในการเลือกรับข่าวสาร (selectivity process) ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการของพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเปิดรับสาร ซึ่งมีอยู่ 4 กระบวนการ ที่มีความต่อเนื่องและเกี่ยวข้องกัน ดังนี้ สุชา จันอม (พัชร ไซยฤกษ์, 2545: 49)

การเลือกเปิดรับหรือการเลือกใช้ (selective exposure) บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ตามความสนใจและความต้องการ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการของตนโดยปกติบุคคลจะเลือกใช้สื่อที่เสนอข่าวสาร และความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดทัศนคติของตนเอง เพราะโดยธรรมชาติบุคคลมีความต้องการอย่างยั้งที่จะปกป้องรักษาและส่งเสริมความคิดเกี่ยวกับตนเอง (self-concept)

การเลือกสนใจ (selective attention) ผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใด โดยมักเลือกรับสารที่สอดคล้องกับความคิดความสนใจของตนเพื่อสนับสนุนทัศนคติที่มีอยู่และขณะเดียวกันก็พยายามหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจหรือทัศนคติที่มีอยู่เดิมแล้ว

การเลือกรับรู้และตีความหมาย (selective perception and interpretation) การรับรู้ (perception) และการตีความหมาย (interpretation) มีความเกี่ยวข้องกันจนเกือบจะเป็นสิ่งเดียวกัน หลังจากที่ได้มีการเลือกเปิดรับข่าวสารตามความเหมาะสมกับความต้องการของตนแล้ว ผู้รับสารจะมีการเลือกรับรู้และตีความหมายของสารแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความต้องการ

ความหวังแรงจูงใจสภาวะทางร่างกายและสภาวะอารมณ์ ซึ่งก็จะเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกับประสบการณ์หรือทัศนคติความเชื่อของตนเอง

การเลือกจดจำ (selective retention) เมื่อบุคคลได้เลือกให้ความสนใจ และรับรู้และตีความข่าวสารไปในทิศทางที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตนแล้วบุคคลยังมีแนวโน้มในการเลือกที่จะจดจำเนื้อหาสาระของสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาสาระของข่าวที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการช่วยส่งเสริมทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสาร มันคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกในการสื่อสาร

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกในการสื่อสาร Todd and Ruben (พัชรีย์ ไชยฤกษ์, 2545: 49) ได้กล่าวถึง ดังต่อไปนี้

ความต้องการ (need) ความต้องการทุกอย่างของมนุษย์ทั้งความต้องการทางกายและใจ ทั้งความต้องการระดับสูงและความต้องการระดับต่ำ ย่อมเป็นตัวกำหนดการเลือกของมนุษย์

ทัศนคติและค่านิยม (attitude and values) ทัศนคติ คือ ความชอบ และความมีใจโน้มเอียง (preferences and predispositions) ต่อเรื่องต่างๆ ค่านิยม คือ หลักพื้นฐานที่เรายึดถือ เป็นความรู้ที่ว่าเราควรจะทำหรือไม่ควรจะทำอะไรในการมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และคนทั้งสองประการมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกใช้สื่อมวลชน การเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมายและการเลือกจดจำ

เป้าหมาย (goals) มนุษย์ทุกคนมีเป้าหมายและกำหนดเป้าหมายไว้สำหรับการดำเนินชีวิต ซึ่งจะอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อมวลชน การเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมาย และการเลือกจดจำเพื่อสนองเป้าหมายของตน

ความสามารถ (capability) ความสามารถของบุคคลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะมีอิทธิพลต่อบุคคลในการเลือกรับสาร

การใช้ประโยชน์ (utility) บุคคลจะให้ความสนใจและใช้ความพยายามในการที่จะเข้าใจและจดจำข่าวสารที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เป็นการกระทำจากการเลือกโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเอาไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ

ลีลาในการสื่อสาร (communication style)

สภาวะ (context) หมายถึง สถานที่ บุคคล และเวลาที่อยู่ในสถานการณ์การสื่อสาร สิ่งต่างๆเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการเลือกรับสารของบุคคล

ประสบการณ์และนิสัย (experience and habit) ในฐานะผู้รับสาร บุคคลจะพัฒนา นิสัยการรับสารอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการรับข่าวสาร

องค์ประกอบต่อกระบวนการเลือกสรร

พฤติกรรมในการเลือกรับข่าวสารยังมีองค์ประกอบที่สำคัญต่อกระบวนการเลือกสรร ของมนุษย์อีก ได้แก่

ประสบการณ์ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารแตกต่างกัน

การประเมินสารประโยชน์ของข่าวสารผู้รับข่าวสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนอง จุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่ง

ภูมิหลังแตกต่างกันทำให้มีสนใจแตกต่างกัน

การศึกษาและสภาพแวดล้อม ทำให้มีความแตกต่างในพฤติกรรมเลือกรับสื่อและ การเปิดรับข่าวสารต่างกัน

ความสามารถในการรับข่าวสารเกี่ยวกับสภาพร่างกายและจิตใจที่ทำให้พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารต่างกัน

บุคลิกภาพทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติการ โน้มโน้มใจ และ พฤติกรรมของผู้รับสาร

อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้ผู้รับเข้าใจความหมายของข่าวสาร หรืออาจเป็นอุปสรรคของความเข้าใจความหมายของข่าวสารก็ได้

ทัศนคติ จะเป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือข่าวสารที่ ได้พบ

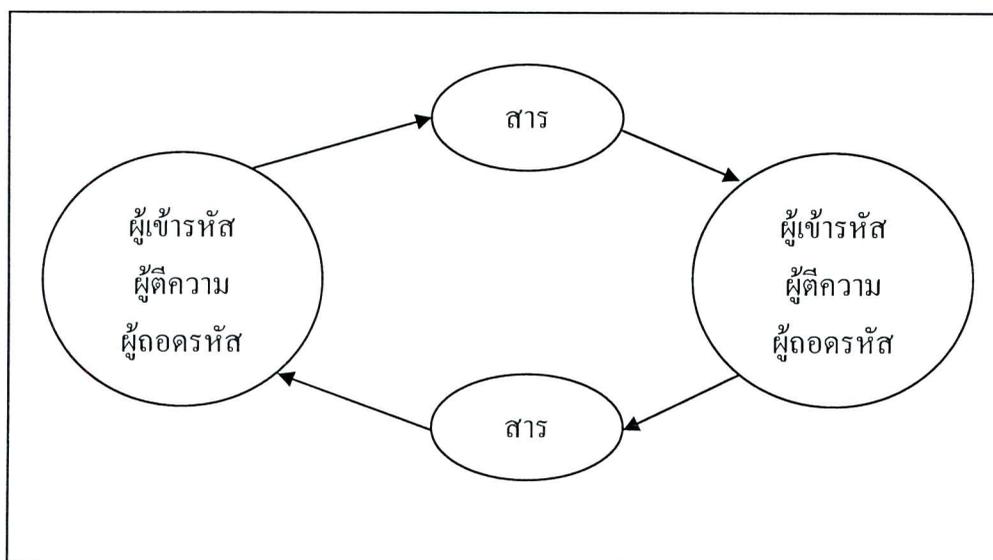
แนวคิดการสื่อสารสองทาง

กาญจนา แก้วเทพ (เรื่องยศ ใจวัง, 2547: 15) กล่าวว่า การสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) ลักษณะโต้ตอบกันได้ (interactive) ของสื่อสมัยใหม่ ซึ่งสื่อนั้นยะบุคคล 2 ฝ่าย ในกระบวนการสื่อสารจะผลัดเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ส่งพร้อมทั้งสามารถควบคุมกระบวนการ สื่อสาร ได้ค่อนข้างเท่าเทียมกัน

เกลินี จุฑาวิจิตร (2542: 239-240) อธิบายว่า ในกระบวนการสื่อสารนั้น บุคคลทั้งสองฝ่ายมีลักษณะเท่าเทียมกัน คือ จะเป็นผู้เข้ารหัส (encoder) และผู้ถอดรหัส (decoder)

นอกจากนั้นยังทำหน้าที่เป็นผู้ตีความหมาย (interpreter) ด้วย คือจะมีการถอดรหัส แล้วก็ตีความรหัส จากนั้นเข้าถึงรหัส เมื่อผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสาร ผู้รับสารก็จะสื่อสารกลับโดยเริ่มจากถอดรหัส ตีความและเข้ารหัส นั่นเป็นการแสดงถึงการสื่อสารแบบสองทาง

จุดเด่นของแบบจำลองนี้อยู่ที่การแสดงให้เห็น โครงสร้าง และหน้าที่ของคู่สื่อสาร ซึ่งทั้งสองฝ่ายก็ต้องทำหน้าที่ในการถอดรหัส ตีความและเข้ารหัสแบบเบ็ดเสร็จภายในตัวเอง



ภาพ 1 แบบจำลองการสื่อสารของแชร้ม

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory) เป็นทฤษฎีที่เน้นศึกษาถึงผู้รับสารเป็นหลัก ซึ่ง Blumler and Gurcivich (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2547: 1) ได้คิดทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจในสื่อว่า บุคคลมีความสามารถเชิงรุกที่จะแสวงหาสื่อใดสื่อหนึ่ง (specific media) ให้ได้มาซึ่งเนื้อหาที่ต้องการ (specific content) เพื่อบรรลุความพึงพอใจของตนเอง (specific gratification) โดยทฤษฎีนี้เห็นว่าคนเป็นฝ่ายรุก เพราะทุกคนมีความสามารถที่จะตรวจสอบและประเมินเลือกใช้สื่อต่างๆ เพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมายในการสื่อสาร (communication goals) ทฤษฎีนี้จึงเป็นการตอบคำถามแทนที่ว่า สื่อมีบทบาทต่อสังคมอย่างไร เปลี่ยนมาเป็นมุมมองของปัจเจกบุคคลว่า คนแต่ละคนใช้สื่อเพื่อประโยชน์อะไร

Blumler (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2547: 3) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับประเภทของกิจกรรมที่เกี่ยวกับผู้รับสารในฐานะผู้รุก (active audience) ดังนี้

1. ประโยชน์ มนุษย์สามารถเลือกใช้สื่อเพื่อก่อประโยชน์
2. ความตั้งใจ มนุษย์มีแรงจูงใจก่อนการบริโภคเนื้อหาสื่อ
3. การเลือก เมื่อมนุษย์เลือกใช้สื่อแสดงว่าเขามีความสนใจและชอบเป็นพิเศษ
4. อิทธิพล มนุษย์จะสร้างกรอบความคิดและความหมายจากเนื้อหา ความหมาย

เหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อสิ่งที่เขาคิดและทำ ทำให้เขาหลีกเลี่ยงจากอิทธิพลของสื่อบางอย่าง นั่นคือ เขาพิจารณาจากคุณภาพและคุณค่ามากกว่า

ดังนั้นผู้รับสารในฐานะเป็นฝ่ายรุก (active audience) จะต้องเป็นคนที่มีแรงจูงใจ รู้ประโยชน์ มีความสนใจ มีความชอบเป็นพิเศษ และมีความคิดรู้คุณค่า ไม่ตกอยู่ในอำนาจของสื่ออย่างเดียว

นอกจากนี้ วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2553: ระบบออนไลน์) ได้สรุปทฤษฎีการใช้และความพึงพอใจในการใช้สื่อ (Uses and Gratification) ดังนี้

1. แนวคิดพื้นฐานเกิดจากสังคมศาสตร์และจิตวิทยา
2. ผู้ชม/ผู้ฟังเป็นฝ่ายรุก (Active) และแสวงหาสื่อเพื่อสนองความต้องการ
3. สื่อต่างๆแข่งขันกันที่จะตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจแต่ละบุคคล
4. การใช้สื่อมีเป้าหมาย (Goal oriented) เป้าหมายหลักในการใช้หรือบริโภคสื่อ ได้แก่

4.1 Diversion การเลี่ยงหนีปัญหา/ผ่อนคลายอารมณ์

4.2 Personal Relationship ความสัมพันธ์ส่วนบุคคล/แสวงหาข้อมูลในการ

สนทนา

4.3 Personal Identity การแสวงหาความจริง/การสร้างเชื่อมั่นใจ/การสร้าง

ความเข้าใจ

4.4 Surveillance ติดตามความเคลื่อนไหวข่าวสาร

4.5 Entertainment ความบันเทิง /ความสนุก/สุนทรียะทางวัฒนธรรม/เติมเต็มเวลา/ปล่อยอารมณ์/ปลูกเร้าอารมณ์เพศ

4.6 Social Interaction สร้างความเป็นเจ้าของ /เชื่อมโยงสร้างความผูกพันกับครอบครัว/เพื่อน/สังคม

4.7 ก. Cognitive Needs ความต้องการด้านความรู้/ความเข้าใจ

ข. Affective Needs สนองความต้องการทางอารมณ์/ความเพลิดเพลิน/ความรู้สึกรู้สึก

ค. Personal Integrative Needs ความต้องการด้านความเชื่อถือ/รักษา Status

ง. Social Integrative Needs ความต้องการทางสังคม/ครอบครัวและเพื่อน

จ. Tension release Needs ความต้องการเพื่อการหลีกเลี่ยงหนีชีวิต/ปัญหา

ในส่วนของวัตถุประสงค์ของผู้รับสาร McQuail and Brown (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 309-310) ว่าผู้รับสารใช้สื่อเพื่อ

1. ความเพลิดเพลิน (diversion) เป็นความต้องการที่อยากจะหลีกเลี่ยงหนีจากสภาพชีวิตอันจำเจ ซ้ำซาก
2. มนุษยสัมพันธ์ (personal relation) เป็นการใช้สื่อเพื่อเสริมความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในสังคม
3. อัตลักษณ์ส่วนบุคคล (personal identity) เป็นการใช้สื่อเพื่อต่อยอดหรืออ้างอิงกับกลุ่มเพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง
4. ติดตามข่าวสาร (surveillance)

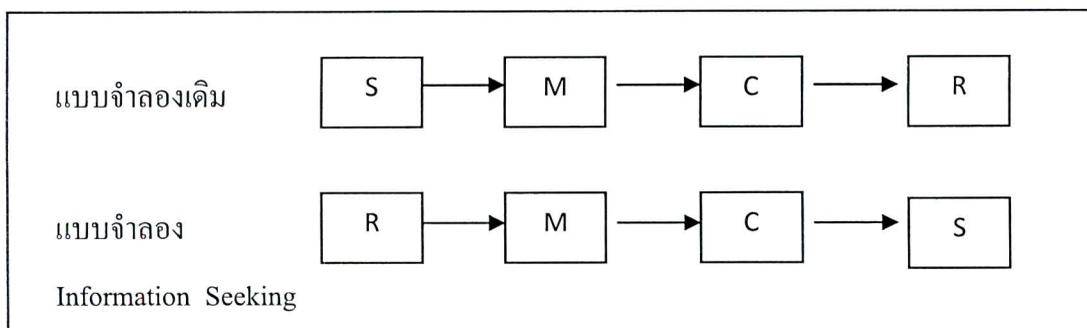
กาญจนา แก้วเทพ (2541 : 306 – 310) กล่าวว่า การวิเคราะห์การใช้และความพึงพอใจของผู้รับสารนั้น อาจถือได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการศึกษาบทบาทหน้าที่ของสื่อ (functionalism) เพียงแต่ว่าแทนที่จะตอบคำถามว่า สื่อมีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมอย่างไร ก็เปลี่ยนมาเป็นมุมมองของปัจเจกบุคคลว่า “คนแต่ละคนใช้สื่อเพื่อทำหน้าที่อะไรบ้าง”

เอกลักษณ์เด่น ๆ ของการวิเคราะห์การใช้และความพึงพอใจของผู้รับสารนั้นก็คือนักวิจัยให้ความสนใจต่อ “ตัวผู้รับ/ใช้สาร” (media users) มากกว่า “ตัวสาร” (media/content) (โปรดสังเกตว่า แนวทางนี้ไม่ค่อยนิยมเรียกผู้รับสารว่า “audience/receiver” แต่มักจะเรียกว่า “users” อันมีนัยยะว่าผู้รับสารนั้นเป็นฝ่ายกระทำในกระบวนการสื่อสาร มิใช่เป็นฝ่ายรองรับหรือตั้งรับ) สำหรับทิศทางที่บุคคลจะเลือกแสวงหาและใช้สื่อประเภทใดนั้นจะเกิดจากความต้องการของบุคคลนั้นเป็นปฐมเหตุ จากนั้นความต้องการดังกล่าวก็จะถูกแปรมาเป็นแรงจูงใจ (motivation)

เสรี วงษ์มณฑา (เรื่องยศ ใจวัง, 2547: 16) ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์มีความต้องการอยากเรียนรู้ (needs for cognitive) ซึ่งเป็นความต้องการที่จะแสวงหาระเบียบ และความเข้าใจสภาวะแวดล้อมของตนเอง ความต้องการที่จะเรียนรู้นี้เป็นแรงผลักดันที่มนุษย์เรียนรู้จากการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ได้สรุปถึงข้อเท็จจริงจากการศึกษาเรื่องนี้ว่า

1. มนุษย์จะแสวงหาข่าวสารตามความพึงพอใจ ไม่ได้ถูกยัดเยียดให้อ่านดูหรือฟัง มนุษย์มีทางเลือกที่จะหลบหลีกข่าวสารได้ถ้าต้องการ
2. การใช้สื่อสารมวลชนของมนุษย์มีจุดมุ่งหมาย (goal-directed)
3. สื่อสารมวลชนต้องแข่งขันกับสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกหลายอย่าง ที่อาจจะตอบสนองความต้องการรู้ (need for orientation) ของมนุษย์ได้
4. มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตัวเองจากความสนใจ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่าง ๆ กัน
5. มนุษย์ทุกคนเป็นปัจเจกที่มีความต้องการส่วนตัว

กาญจนา แก้วเทพ (2541: 312) กล่าวว่าจากสมมติฐานของกลุ่มทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Approach) ที่ถือว่าในกระบวนการของการสื่อสารนั้น ผู้รับสารมีบทบาทอย่าง active มากพอ ๆ กับผู้ส่งสาร เพราะผู้รับสารจะทำการรับสารอย่างตั้งใจและอย่างเลือกสรรในทุกขั้นตอน แนวทางของกลุ่มนี้ได้แตกแยกย่อยออกมาอีกหลายกลุ่ม และกลุ่มที่อาจจะถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเชื่อในลักษณะ active ของผู้รับสารอย่างมากที่สุดจะเป็นกลุ่ม Information Acquisition/Seeking เนื่องจากข้อเสนอของกลุ่ม Information Acquisition นั้นได้กลับลำดับที่ของ ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ในแบบจำลองนี้



ภาพ 2 แบบจำลอง Information Seeking

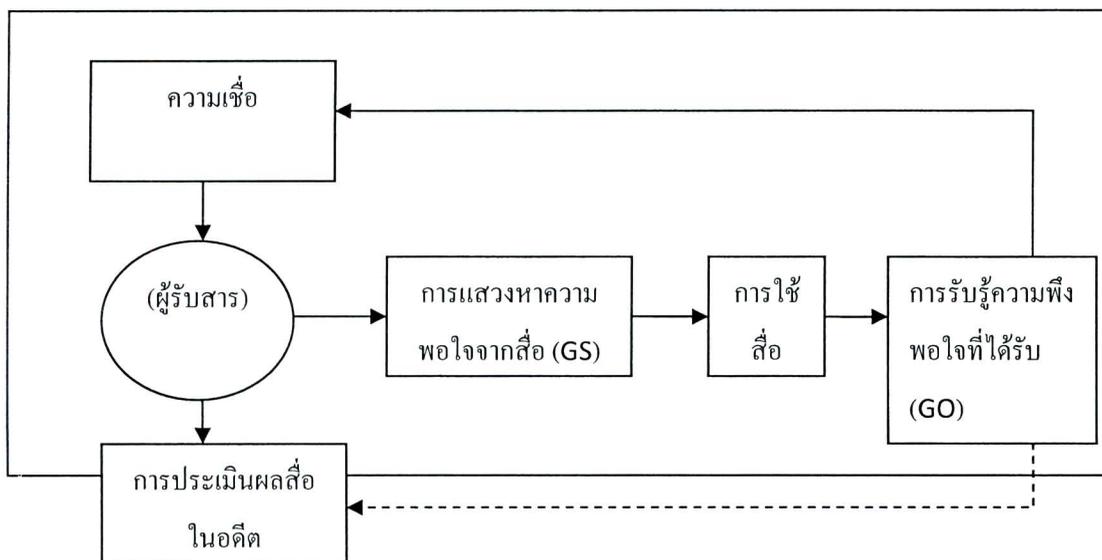
แม็คคอมบี้ และ เบ็คเกอร์ (McCombs and Becker, 1979: 51-52) ได้กล่าวในเรื่องการใช้สื่อตามความพอใจและต้องการว่าบุคคลใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองความต้องการดังต่อไปนี้

1. ต้องการรู้เหตุการณ์ (surveillance) โดยการสังเกตการณ์และติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้รู้ทันต่อเหตุการณ์ให้ทันสมัยและรู้ว่าอะไรมีความสำคัญพอที่จะเรียนรู้
2. ต้องการช่วยตัดสินใจ (decision) โดยเฉพาะการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสถานะหรือเหตุการณ์รอบ ๆ ตัว
3. ความต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยหรือสนทนา (discussions) โดยการรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลมีข้อมูลที่นำไปใช้ในการพูดคุยกับผู้อื่น
4. ความต้องการมีส่วนร่วม (participating) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว
5. ความต้องการเสริมความคิดเห็น หรือการสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำไปแล้ว (reinforcement)
6. ต้องการความบันเทิง (relaxing and entertainment) เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์

แนวคิดนี้เป็นอีกแนวหนึ่งที่พัฒนามาจากแนวทางการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจอย่างลุ่มลึกมากขึ้นโดยอาศัยแนวคิดที่ว่าบรรดาวิธีการวิจัยที่สังกัดแนวทางนี้ ได้มุ่งความ

สนใจที่จะศึกษาแรงจูงใจ (motivation) ของบุคคลในการใช้สื่อ แรงจูงใจในการเลือกใช้สื่อ นั้นเกิดจากการคาดการณ์เอาไว้ล่วงหน้าก่อนแล้วว่า สื่อแต่ละประเภทจะให้รางวัล/ผลทางบวกแก่ผู้รับสาร ในลักษณะใดบ้าง (ดูข่าวก็ได้รางวัลเป็น “ข้อมูล” ดูหนัง/ละคร ก็ได้รางวัลเป็นความสนุกสนานบันเทิง) รางวัลที่เกิดตามมาจากการใช้/เปิดรับสื่อ นั้น จะมีลักษณะเป็นผลทางจิตใจที่ทำให้บุคคลกำหนดคุณค่า (value หรือเรียกเป็นภาษาธรรมดาว่า “ความชอบส่วนตัว”) แก่ผลลัพธ์รางวัลแบบต่าง ๆ เช่นบางคนอาจถือว่าผลลัพธ์ที่เป็นรางวัลทางใจแบบความเพลิดเพลินสำคัญกว่าข่าวสาร ดังนั้นเมื่อซื้อหนังสือพิมพ์มาอ่าน จึงเปิดหน้าละครก่อนจะอ่านข่าว หรือในกรณีโทรทัศน์อาจจะกดรีโมทคอนโทรลเปลี่ยนจากช่วงที่กำลังมีข่าวไปสู่ช่องละครที่มีละคร เป็นต้น ผลลัพธ์ที่เป็นรางวัลทางใจนี้เรียกว่า “ความพึงพอใจที่ได้จากสื่อ” (media gratification) (กาญจนา แก้วเทพ 2541 : 314-315)

Palmgreen and Rayburn (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 316) ได้นำเอาแนวคิดข้างต้นนี้มาแสดงเป็นแบบจำลอง ดังนี้



ภาพ 3 แบบจำลองความพึงพอใจที่ได้จากสื่อ

Palmgreen and Rayburn (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 316) อธิบายแผนภาพข้างต้นนี้ว่า เรื่องการใช้สื่อของผู้รับสาร (X) เกิดมาจากการทำงานผสมผสานระหว่าง การรับรู้ว่าเขาจะได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากสื่อและความชื่นชอบเป็นส่วนตัว (value) ที่บุคคลนั้น มีต่อประโยชน์

ที่คาดเอาไว้ว่าจะเกิดขึ้น เพราะฉะนั้นจึงไม่ค่อยสำคัญว่ารายการนั้นต้องเป็นสาระและมีประโยชน์จริงหรือไม่ เพราะหากผู้รับสารไม่รับรู้ถึงคุณค่าดังกล่าว สาระที่แท้จริงนั้นก็ไร้ค่า หรือไม่จำเป็นว่า คาราหรือนักแสดงที่ประชาชนชื่นชอบ (ให้คุณค่า) จะต้องมีความสามารถในการแสดง เนื่องจากประชาชนไม่ได้คาดหวังสิ่งนี้จากคาราหรือนักแสดง (ประชาชนอาจจะคาดหวังอุปนิสัยดี หรือเป็นลูกกตัญญูจากคารามากกว่า)

และในแบบจำลองนี้ Palmgreen and Rayburn (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 316) ได้แยกแยะระหว่าง “ความคาดหวังว่าจะได้รับความพอใจ (การแสวงหาความพึงพอใจ-Gratifications Sought-GS) และ “ความพึงพอใจที่ได้รับจริง” (Gratification Obtained-GO) และยังมีตัวแปรเรื่อง “ความพอใจที่เพิ่มขึ้น” หลังจากที่ได้ใช้สื่อมาเป็นเวลานานพอสมควร (ใช้ที่ไรไม่เคยผิดหวัง) ในกรณีที่ GO มีค่ามากกว่า GS กล่าวคือ ความพอใจที่เกิดขึ้นจริงดีกว่าที่คาดหวังเอาไว้ ก็จะมีผลทำให้ผู้รับสารมีความพอใจสื่อในระดับสูงมาก อัตราความชื่นชมและความสนใจก็จะพลอยเพิ่มไปด้วย ในทำนองเดียวกัน หากเป็นกรณีที่ GS มีค่าน้อยกว่า GO ผลที่เกิดขึ้นก็จะกลับกัน

แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคม

- แนวคิดเครือข่ายทางสังคมเป็นหนึ่งในกระบวนทัศน์ของศาสตร์ยุคใหม่ ซึ่งมีความแตกต่างจากกระบวนทัศน์ของศาสตร์สาขา ฟิสิกส์ ชีววิทยา มานุษยวิทยา สังคมวิทยา และจิตวิทยา แนวคิดเครือข่ายถูกกล่าวถึงมานานแล้ว ในประเทศไทยได้มีการดำเนินงานลักษณะเครือข่ายกันอยู่บ้างทั้ง โดยการเริ่มต้นจากความพยายามจัดตั้งเครือข่ายแล้วลงมือดำเนินงานโดยอาศัยตัวบุคคลใน
- 1- โครงสร้างเครือข่ายที่ออกแบบไว้เป็นกลไกดำเนินการ ซึ่งมักพบว่ามีโอกาสล้มเหลวมากกว่าสำเร็จ เนื่องจากส่วนมากเครือข่ายแบบจัดตั้ง จะละเลยคุณลักษณะสำคัญที่มีความละเอียดอ่อนของแบบแผนของโครงสร้างเครือข่าย และองค์ประกอบเครือข่าย ทั้งในส่วนที่เป็นตัวปัจเจกบุคคล ตำแหน่งของบุคคลต่าง ๆ ในเครือข่าย ระบบการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนสาระที่ต้องการสื่อสาร ทำให้ไม่เกิดกระบวนการเครือข่ายอย่างแท้จริง ในขณะที่นักวิชาการบางส่วนศึกษาเครือข่ายโดยเริ่มต้นจากปรากฏการณ์จริงในพื้นที่ และวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้เห็นแบบแผน และกระบวนการทำงานของเครือข่ายเชิงทฤษฎีและเชิงประจักษ์ ทำให้ได้ร่องรอยของความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคล และองค์กรที่ทำงานร่วมกันเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกันในรูปของเครือข่ายมากขึ้น สำหรับนักทฤษฎีเครือข่ายต่างประเทศจะให้ความสนใจต่อความเชื่อมโยงระหว่างบุคคล กลุ่ม องค์กร ว่าเป็นการ

กระทำในลักษณะของความสัมพันธ์ระดับบุคคลขึ้นไป โครงสร้างที่เป็นรูปธรรมฐานของการเชื่อมโยงของโครงสร้างทางสังคมอยู่ที่ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มคนสามารถเข้าถึงทรัพยากรที่มีคุณค่า ทั้งทรัพย์สิน อำนาจและข้อมูลที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีอยู่ในตัวปัจเจกบุคคล กลุ่ม องค์กร ต่างๆ ในสังคม การแลกเปลี่ยน แบ่งปันทรัพยากรจึงเกิดขึ้น ผ่านกระบวนการเครือข่าย (เกษม นครเขตต์ 2551: ระบบออนไลน์)

ความหมายเครือข่ายทางสังคม

เครือข่าย (network) หมายถึง กลุ่มบุคคลหรือกลุ่มองค์กรที่สมัครใจสื่อสารสัมพันธ์กันหรือดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกันโดยไม่ทำให้แต่ละคนหรือแต่ละองค์กรสูญเสียความเป็นอิสระ

เครือข่ายทางสังคม (social networks) หมายถึง ชุดของความสัมพันธ์ของบุคคล กลุ่ม องค์กร โดยที่มีการแลกเปลี่ยนทรัพยากรกันทั้ง ข้อมูลข่าวสาร การบริการ และคำแนะนำ ฯลฯ

เครือข่ายทางสังคม/แรงสนับสนุน

เครือข่ายทางสังคม ได้แก่ กลุ่ม ครอบครัว เพื่อนสนิท เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน ฯลฯ ที่มีลักษณะ 3 ประการ คือ (สมบูรณ์ ขอสกุล, 2551: 11)

1. มีโครงสร้าง (structural) เช่น จำนวนคน การรู้จักมักคุ้นกัน
2. มีการปฏิสัมพันธ์ (interactional) เช่น การแบ่งปันความช่วยเหลือ ระยะเวลาของการมีปฏิสัมพันธ์ ความถี่ของการพบปะกัน ความง่ายในการพบปะ
3. มีหน้าที่ (functional) เช่น ให้แรงสนับสนุนทางสังคม พันธะสัญญาต่อกัน และให้ความรู้สึกมีคุณค่าทางสังคม

แรงสนับสนุนทางสังคม หมายถึง ชนิดของการช่วยเหลือที่สมาชิกที่เป็นเครือข่ายทางสังคม ให้การสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่

1. การสนับสนุนด้านอารมณ์ ความรู้สึก (emotional support) เช่น การฟัง แสดงให้เห็นว่าสนใจ ยอมรับ ไว้วางใจ
2. การสนับสนุนด้านวัตถุสิ่งของ (instrumental support)
3. การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร (information appraisal support)

การสร้างเครือข่ายสามารถทำได้หลายวิธี ภายใต้แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ผู้ปฏิบัติการเพื่อสร้างและพัฒนาเครือข่าย ควรมีความเข้าใจเป็นพื้นฐานว่าแท้จริง เครือข่าย คือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กลุ่ม องค์กร หรือขยายไปถึงระหว่างรัฐชาติโดยมีการสื่อสารและสาระที่นำเข้าสู่กระบวนการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการสร้างและพัฒนาความสัมพันธ์ (รวมทั้งอาจทำลายความสัมพันธ์ได้ด้วย) การเกิดของเครือข่ายไม่ใช่การเรียกผู้คนมาร่วมประชุมในเวทีที่เป็นทางการ แต่เกิดจากการที่บุคคล หรือกลุ่ม/องค์กร ได้มีโอกาสติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเพื่อการสนับสนุนให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพ บรรลุเป้าหมายที่บุคคล กลุ่ม และองค์กร กำหนดไว้ ข้อพิจารณาที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การเป็นเครือข่ายที่เข้มแข็งไม่จำเป็นต้องเกาะเกี่ยวกันอย่างเหนียวแน่นเสมอไป การมีความสัมพันธ์แบบหลวม ๆ แต่สามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกันอย่างสม่ำเสมอก็สามารถช่วยให้การทำงานของเครือข่ายได้ดี

การสร้างเครือข่ายทางสังคม

เครือข่าย : ระบบประสาทของสังคม สังคมเครือข่ายและสังคมประเภทอื่นๆ มีหลายความคิดที่แสดงให้เห็นรูปแบบของสังคมที่วิวัฒนาการภายใต้อิทธิพลของการใช้ข้อมูลข่าวสาร และเทคโนโลยีการสื่อสารความคิดที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ สังคมข้อมูลข่าวสาร ความคิดเรื่องสังคมเครือข่ายเพื่อแสดงให้เห็นสังคมที่ถูกพัฒนาและสังคมสมัยใหม่ ที่แสดงออกโดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระดับสูงและการใช้ข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีการสื่อสารหรือ ICT ความคิดเรื่องสังคมข้อมูลข่าวสาร จะให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของกิจกรรมต่างๆ และการดำเนินไปของสังคม ส่วนความคิดเรื่องสังคมเครือข่าย จะให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนรูปแบบของการรวมกลุ่มและโครงสร้างพื้นฐานของสังคม ในสังคมข้อมูลข่าวสาร ที่มีการใช้ข้อมูลข่าวสารอย่างมากมาในทุกๆ กิจกรรม จะนำไปสู่การรวมกลุ่มทางสังคมจะมีพื้นฐานอยู่บนวิทยาศาสตร์ และเหตุผล สังคมจะแบ่งเป็นภาคๆ คือ ภาคการเกษตร และภาคอุตสาหกรรม งานต่างๆ จะต้องใช้แรงงานที่จบการศึกษาในระดับที่สูงกว่าเดิม วัฒนธรรมจะถูกครอบงำโดยสื่อข้อมูลข่าวสาร

เครือข่ายของสื่อ : ระบบสื่อที่สื่อสารระหว่างผู้ส่งและผู้รับและเต็มไปด้วยสัญลักษณ์และ ข้อมูลการติดต่อสื่อสารระหว่างแผนที่ในใจ (เครือข่ายเซลล์ประสาทของเขาเอง) ที่แสดงให้เห็นรูปแบบของเครือข่าย Gerald Edelman หนึ่งในผู้รู้ดีที่สุดของหมูนักประสาทวิทยา อ้างเหตุผลถึงความรู้จักคิดของมนุษย์ที่ปรากฏออกมาจากการติดต่อในแผนที่ในใจ ความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่มีการสร้างเครือข่ายทางสังคมนับตั้งแต่การคิดค้นภาพ ในเครือข่ายนี้ ส่วนต่างๆเป็นตัวแทน

ทางสังคม (แต่ละบุคคล กลุ่มคน องค์กร และสังคมใหญ่) และการเชื่อมโยงจะสร้างการติดต่อสื่อสารตอบโต้กันภายใต้การอ้างเหตุผลนั้นเป็นรูปแบบทุกระดับของเครือข่ายทางสังคมและระบบย่อยของสังคม เครือข่ายสังคมทุกระดับ

เครือข่ายทางสังคมสนับสนุนโดยเครือข่ายของสื่อที่เป็นประโยชน์ในทุกระดับ และระบบย่อยทางสังคม 4 ระดับสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ระดับของความสัมพันธ์เฉพาะบุคคล แต่อาจจะไม่เฉพาะบุคคลเสมอไปเพราะหน่วยและส่วนต่างๆไม่ได้เฉพาะเจาะจงในเครือข่ายตามที่เห็นแต่มาสัมพันธ์กัน ในระดับนี้เป็นความหมายของความรู้สึกนึกต่างๆของเครือข่าย ความเฉพาะบุคคลสร้างห่วงโซ่ของจำนวนครอบครัว เพื่อน ความคุ้นเคย เพื่อนบ้าน ผู้ร่วมงาน ผู้ช่วยเหลือ และอื่นๆ ในตอนนี้ ระดับนี้จะสนับสนุนและทำให้รุนแรงขึ้น โดยการเพิ่มของเครือข่ายสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือแม้แต่โทรศัพท์ที่ใช้ตามบ้าน

2. ความสัมพันธ์เชิงองค์กร ความเฉพาะบุคคลสร้างกลุ่มทุกชนิดหรือเลือกตัวแทนหลายสิ่งเหล่านั้นจะเป็นสิ่งชั่วคราวและหลวม การจัดกลุ่มเดียวกันเป็นการสนับสนุนโดยโทรคมนาคมและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เขาขายกลุ่มที่คงที่และโครงสร้างขององค์กร เพราะทำให้สามารถจัดการในทุกๆเกณฑ์ได้อย่างเสมือนจริง ภายในมีการจัดการมากมายที่มาจากเครือข่ายการจัดการของทีมงานและโครงการขนาดใหญ่ที่เป็นอิสระ ภายนอกรวบรวมรูปแบบของเครือข่ายการจัดการความร่วมมือในการบริหาร พวกเขาอาจจะมาจากการจัดการเสมือนเป็นมากกว่าหรือน้อยกว่าความเป็นอิสระจากอากาศ โลก และสภาวะทางกายภาพ เหมือนกับสภาวะนั้นทำหน้าที่แทนโดยเครือข่ายของข้อมูลและเทคโนโลยีการสื่อสาร

3. ระดับของความสัมพันธ์ทางสังคม ความเฉพาะบุคคล กลุ่ม องค์กร รูปแบบของสังคม สร้างและเชื่อมโยง โดยสังคมและเครือข่ายของสื่อ นี่จะเป็นระบบย่อยทั้งหมดของสังคม หนึ่งใน การเพิ่มขึ้นนั้นใช้ในเครือข่ายทางธุรกิจ บางครั้งเรียก ธุรกิจใหม่ ในทางการเมือง บางคนเรียกเครือข่ายของรัฐ ภายในรัฐเชื่อมโยงบุคคลและการจัดการของรัฐและการบริหารสาธารณะในทุกๆระดับ ภายนอกจะดูแลความสัมพันธ์ให้เข้มแข็งกับการจัดการประชากรแบบกึ่งอัตโนมัติหรือโอนให้ภาคเอกชนเป็นผู้จัดการ ในขอบเขตความรู้ทางด้านวัฒนธรรม อินเทอร์เน็ตสร้างความกว้างขวางของการเชื่อมโยง โครงสร้างของแหล่งความรู้ที่มีอยู่ของมนุษย์ ในที่สุดแล้วโครงสร้างทางสังคมระหว่างบุคคลและความสัมพันธ์ของกลุ่มที่เคยรุนแรง โดยการเชื่อมโยงที่แข็งแกร่งระหว่างเครือข่ายทางสังคมและเครือข่ายโทรคมนาคม ซึ่งใช้อีเมลล์และโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือโทรศัพท์บ้านระดับสุดท้ายเป็นระดับของความสัมพันธ์ที่ครอบคลุมในระบบสังคมโลกและองค์กรระหว่างประเทศ เราใช้ช่องทางเข้านี้เข้าสู่ยุคสมัย ซึ่งก็จะเหมือนการอธิบายในส่วนก่อนหน้านี้ ส่วนนี้สร้างขึ้นโดยการ

แผ่ขยายของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและเกณฑ์การแผ่ขยายขององค์กร ทั้งหมดจะเป็นความแข็งแกร่งที่สนับสนุน โดยการส่งสัญญาณระหว่างประเทศ โทรมคมนาคมและเครือข่ายของคอมพิวเตอร์

ชนิดของเครือข่าย

1. เครือข่ายทางกายภาพ ระบบธรรมชาติที่มีความซับซ้อน : ระบบนิเวศ เครือข่ายของแม่น้ำ
2. เครือข่ายอวัยวะ สิ่งมีชีวิต : ระบบประสาท การไหลเวียนของเลือด เส้น DNA ในเซลล์
3. เครือข่ายเส้นประสาท ระบบการคิดในใจ : การติดต่อกันของเส้นประสาท แผนในที่ที่คิดขึ้นเองในใจ
4. เครือข่ายทางสังคม ระบบทางสังคมกับลูกโซ่ที่เด่น ชุดของความสัมพันธ์ในนามธรรม
5. เครือข่ายทางเทคนิค ระบบทางเทคนิค : ถนน การกระจายของเครือข่ายโทรคมนาคม และระบบคอมพิวเตอร์
6. เครือข่ายของสื่อ ระบบสื่อที่สื่อสารระหว่างผู้ส่งและผู้รับและเต็มไปด้วยสัญลักษณ์และข้อมูล

หน่วยทางสังคมที่ถูกเชื่อมโยงโดยเครือข่าย

1. ระดับบุคคล จะมีการเชื่อมโยงไปยังกลุ่ม ชุมชน องค์กร ซึ่งเป็นเครือข่ายระดับที่สอง
2. กลุ่ม/ ชุมชน/ องค์กร จะมีการเชื่อมโยงไปเป็นสังคม ซึ่งเป็นเครือข่ายในระดับที่ 3
3. สังคม จะมีการเชื่อมโยงไปยังระบบสังคมโลก ซึ่งจะมีการเชื่อมโยงที่ประกอบไปด้วยระบบสังคมระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมืองและระบบวัฒนธรรม
4. ระบบสังคมโลกจะเป็นหน่วยที่ที่อยู่ในระดับสูงสุดของการเชื่อมโยงเครือข่าย เครือข่ายในระดับบุคคลจะมีการเชื่อมโยงภายในระดับเดียวกันและมีการเชื่อมโยงไปสู่เครือข่ายในระดับกลุ่ม/ ชุมชน/ องค์กร ซึ่งในระดับนี้ก็จะมีการเชื่อมโยงภายในระดับและจะเชื่อมโยงไปในระดับเครือข่ายสังคมซึ่งในระดับนี้ก็จะมีการเชื่อมโยงภายในระดับเช่นกันและจะเชื่อมโยงไปยังเครือข่ายทั้งโลกซึ่งก็จะมีการเชื่อมโยงภายในระดับเช่นกัน ซึ่งทั้ง 4 ระดับก็จะมี

เชื่อมโยงในทุกๆระดับ ตั้งแต่ระดับต้นคือระดับบุคคล ไปจนถึงเครือข่ายระดับสูงสุด คือ เครือข่ายที่มีการเชื่อมโยงทั่วโลก

เครือข่ายทางสังคมและสื่อในสังคมร่วมสมัยได้สร้างให้เกิดโลกใบเล็กๆขึ้น และกลุ่มก้อนขึ้นอย่างมากมายโดยวิธีการดังกล่าวนี้ ซึ่งในแต่ละบุคคลหรือองค์กร อาจถูกเชื่อมโยงกันเป็นเส้นสั้นๆ ของสื่อกลางสิ่งนี้นำไปสู่ความซ้ำๆ ซาก เราอาศัยอยู่ในโลกที่มีความเชื่อมโยงและคำพูดที่ว่าสังคมก็ยิ่งเชื่อมโยงซับซ้อนมากไปกว่านี้อีกหรือจะพูดสั้นๆว่ามันกำลังจะกลายเป็นสังคมแห่งเครือข่าย

ลักษณะสังคมสื่อ สังคมเครือข่าย

1. องค์กรประกอบหลัก การรวมตัวกัน (กลุ่ม องค์กร ชุมชน) เป็นปัจเจกบุคคลที่ถูกเชื่อมโยงกันด้วยเครือข่าย
2. ธรรมชาติขององค์กรประกอบ เป็นเนื้อเดียวกันหมด ไม่เป็นเนื้อเดียวมีความแตกต่าง
3. ขนาดหรือขอบข่าย ถูกขยายตัวให้กว้างออกไป ทั้งขยายตัวและหดตัว
4. ขอบเขต อยู่ในพื้นที่ อยู่ในและอยู่นอกพื้นที่
5. การเชื่อมโยงและการถูกเชื่อมโยง มีอยู่สูงภายในองค์กรประกอบต่างๆ มีอยู่สูงระหว่างองค์กรประกอบต่างๆ
6. ความเข้มข้น,ความแน่นหนา สูง ต่ำกว่า
7. การรวมศูนย์ สูง (มีศูนย์กลางอยู่น้อย) ต่ำกว่า (มีศูนย์กลางจำนวนมาก)
8. ความครอบคลุม สูง ต่ำกว่า
9. ชนิดและชุมชน เชิงกายภาพและเป็นหน่วยเดียว เป็นเสมือนจริงและย้อนกลับ
10. ชนิดและองค์กร เป็นระบบเจ้าขุนมูลนายซึ่งมีลำดับชั้นในแนวดิ่ง ระบบที่ลำดับข้อมูลมีความแตกต่างกันภายในแนวราบ
11. ชนิดของกลุ่มคน มีขนาดใหญ่ มีขนาดเล็กซึ่งมีความหลากหลาย
12. ที่อยู่บริเวณเดียวกัน ซึ่งประกอบด้วยครอบครัวขยาย ในรูปแบบของครอบครัว
13. ชนิดของการสื่อสารที่เป็นหลัก เป็นแบบตัวต่อตัว แบบที่มีการใช้สื่อกลางเพิ่มมากขึ้น
14. ชนิดของสื่อ สื่อสารมวลชนแบบออกอากาศ (วิทยุ,TV) ใช้สื่อแบบปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ต้องกระจายสู่กว้างเช่น (internet)

15. จำนวนของสื่อ ต่ำ สูง

การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ในสังคมเครือข่าย

การปรากฏตัวของของโครงสร้างอื่นของสังคมสามารถกล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ของสังคมจะเปลี่ยนไปด้วย ในสังคมเครือข่าย ทั้งความสัมพันธ์ที่เป็นนามธรรม และรูปธรรม ที่เชื่อมระหว่างบุคคล, กลุ่ม และองค์กรจะถูกเปลี่ยนรูปแบบไป ฉันได้สรุปแนวโน้มนที่สังเกตได้ของการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ต่างๆ เหล่านี้ ฉันสังเกตว่ามันมีสาเหตุทั้งทางเทคโนโลยีและทางสังคม และเหล่านี้ถูกผลักดันโดยเครือข่ายสื่อและเครือข่ายสังคม

ความสัมพันธ์ที่ถูกเชื่อมต่อ

แนวโน้มนแรกและเป็นแนวโน้มนที่สำคัญคือ “ความสัมพันธ์ที่ถูกเชื่อมต่อ” (articulated relations) ความสัมพันธ์เหล่านี้จะลอยไปยังพื้นผิวในทุกๆ ระบบย่อยของสังคม รับรู้ได้ โดยการรวมกันของเครือข่ายสังคมและสื่อ ผลกระทบของมันจะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านเศรษฐกิจ การเมือง รัฐบาล วัฒนธรรม และชีวิตประจำวัน

ความสัมพันธ์ที่มั่นคง

แนวโน้มนที่สองคือ “ความสัมพันธ์ที่มั่นคง (substantial relations)” แนวโน้มนนี้คือการเพิ่มความตึงเครียดระหว่างการเพิ่มของเครือข่ายและคุณลักษณะของหน่วยต่างๆ และสภาพแวดล้อม ซึ่งสัมพันธ์กันแบบยึดติดและผูกมัดเฉพาะเจาะจงกับสถานที่ เวลา และเงื่อนไขทางกายภาพ กล่าวซ้ำอีกครั้งว่าเราจะสังเกตเงื่อนไขระหว่างคุณลักษณะต่างๆ ของเครือข่าย เช่น สัดส่วนระดับโลกและความยืดหยุ่น และคุณสมบัติของมนุษย์ในด้านร่างกายและเลือดที่เชื่อมโยงกัน มนุษย์มีความต้องการทางชีวภาพในด้านร่างกายและถูกจำกัดด้วยความสามารถในการเคลื่อนที่ เพื่อให้เข้าใจหนังสือเล่มนี้ จำเป็นต้องเข้าใจความคิดของฉันเกี่ยวกับเครือข่ายว่าเป็นรูปแบบและความสัมพันธ์ของแต่ละหน่วยหรือส่วนประกอบด้วยคุณลักษณะเฉพาะ เครือข่ายดั้งเดิมจะย้ายคุณลักษณะและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้ เช่น กฎเกณฑ์และเงื่อนไขในการติดต่อสื่อสารกัน จากคุณลักษณะที่เป็นทางการของเครือข่าย คุณภาพและปริมาณของการผูกมัดและการเชื่อมโยงของสื่อ

ความสัมพันธ์ทางตรง

ในสังคมเครือข่าย บุคคลแต่ละคน, กลุ่ม และองค์กรถูกเชื่อมโยงกันในความสัมพันธ์ทางตรงมากขึ้น แม้ว่าจะต้องข้ามผ่านระยะทางที่ไกล เนื่องจากความสามารถในการเคลื่อนที่และความสามารถในการเชื่อมโยงทั้งระยะทางที่ใกล้และไกลเพิ่มขึ้นตั้งแต่ปี 1960 การใช้โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นทำให้ความสัมพันธ์เกิดขึ้นได้ง่ายกับใครก็ได้บนโลกนี้การเพิ่มขึ้นของการเชื่อมต่อในสังคมเครือข่ายมีทั้งเหตุผลทางเทคนิคและทางสังคม เหตุผลทางสังคมคือการขยายสัดส่วนของความสัมพันธ์ทางสังคมในสังคมสมัยใหม่พร้อมกับการเพิ่มจำนวนของการผูกมัดแบบหลวมและแบบแข็งแรงระหว่างระยะทางไกล เหตุผลทางด้านเทคนิคคือการพัฒนาการขนส่ง การเติบโตของจำนวนและการเข้าถึงของ mass media และการเพิ่มการใช้ telephony และ email ล้วนเป็นผลให้เพิ่มจำนวนของความสัมพันธ์ทางตรงที่เป็นการสร้างโลกที่เชื่อมโยงและอาจจะการมาเป็นองค์กร รวมกัน และติดต่อกัน

ความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงแบบออนไลน์และออฟไลน์

แนวโน้มที่สี่ของสังคมเครือข่ายคือความสัมพันธ์จะเกิดจากการรวมกันของเครือข่ายสื่อและสังคมมากขึ้น กิจกรรมออนไลน์จะมาแทนที่การพบปะกัน เป็นเหมือนกระท่อมอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกมองว่าเป็นชีวิตทางสังคมในอนาคต การสื่อสารออนไลน์ จะทำให้ลดการออฟไลน์และการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ในอนาคตเครือข่ายสื่อและสังคมจะถูกเชื่อมโยงกัน และจะเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้าเป็นการสื่อสารผ่านสื่อไปเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง เป็นไปได้ว่าจะเกิดจากการที่สื่อสามารถติดต่อได้ไม่ว่าที่ใดก็ตาม ไม่จำกัดอยู่เพียงแค่ที่บ้าน ที่ทำงาน ที่เรียนหรือเวลาว่าง การรวมกันของเครือข่ายสื่อและสังคมจะสร้าง Infrastructure ของสังคมขนาดใหญ่ การแบ่งขอบเขตสาธารณะเกิดจากการเพิ่มจำนวนของวัฒนธรรมย่อยซึ่งติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันอย่างสมบูรณ์ และอิสระในการใช้สื่อ

ความสัมพันธ์ของสื่อที่มีการอ้างถึงตัวตน

การใช้สื่อเพื่อแจ้งและติดต่อสื่อสารในสังคมเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ทางสังคมนั้นมีความเสี่ยง ทุกๆ สื่อมีน้ำหนักและคุณสมบัติ เช่น ความสามารถในการติดต่อสื่อสาร การรวมกันของเครือข่ายสื่อและสังคมเป็นสาเหตุให้สื่อกลายมาเป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมของตัวมันเอง

มากไปกว่านั้นมันกลายเป็นองค์สำคัญของสังคม และมีโปรแกรมมีเส้นทางและการเผยแพร่ข้อมูลระหว่างกัน นี่หมายความว่าความสัมพันธ์ของการติดต่อสื่อสารทำให้มีแนวโน้มในการอ้างถึงตัวตนมากขึ้น

ความสัมพันธ์แบบปฏิสัมพันธ์

ในสังคมเครือข่าย ความสัมพันธ์ทางสังคมกลายเป็นแบบปฏิสัมพันธ์ (interactive) มากขึ้น โดยการรวมกันของเครือข่ายสื่อและสังคมจากการติดต่อสื่อสารหลายฝ่าย เปรียบเทียบกับ “สังคมสื่อ” (mass society) ที่มีการติดต่อสื่อสารแบบทางเดียว และเป็นองค์กรที่รวมไว้ที่ศูนย์กลาง สื่อและองค์กรของสังคมเครือข่ายมีแนวโน้มที่จะเป็นลักษณะปฏิสัมพันธ์และกระจายอำนาจมากขึ้น ปฏิสัมพันธ์เป็นโซ่ของการกระทำและการโต้ตอบ สมมุติว่าการเติบโตของความสัมพันธ์แบบปฏิสัมพันธ์มีผลต่อโครงสร้างของสังคมในปัจจุบันและในอนาคต ในทุกขอบเขตของสังคม สิ่งหนึ่งที่จะสังเกตได้คือจะเกิดการย้ายจากด้านอุปทานไปยังด้านอุปทาน จากผู้ผลิตไปเป็นผู้บริโภค และจากผู้ออกแบบไปเป็นผู้ใช้งาน

ความสัมพันธ์ที่ถูกรจัดการอย่างสูงสุด

การอธิบายความสำคัญที่สุดของเครือข่ายที่เพิ่มมากขึ้นในด้านของการจัดการก็คือ การผสมผสานระหว่างการรวมไว้ที่ส่วนกลางกับการกระจาย ในเรื่องนี้ความสัมพันธ์ของสังคมเครือข่ายจะช่วยให้มีการจัดการที่ดีขึ้น ในหนังสือเล่มนี้จะเปิดเผยให้เห็นถึง “ความลับ” ของเครือข่ายที่มีความอัจฉริยะในการจัดการแบบผสมผสานระหว่าง “การเปิด” และ “การปิด”, การเพิ่มสัดส่วน- การลดสัดส่วน และการรวมไว้ที่ส่วนกลางกับการกระจาย

ความสัมพันธ์แบบรหัส

ผลที่ตามมาจากความซับซ้อนที่เพิ่มมากขึ้น ความไม่แน่นอน และความเปราะบาง ถูกคุกคามได้ง่าย ทำให้เครือข่ายสังคมและเครือข่ายสื่อสร้าง โปรแกรมควบคุมและการกำหนดรหัสผ่าน เครือข่ายของ ICT ต้องการเป็นพิเศษสำหรับการสร้างโปรแกรม รหัส และประตูกันทางเข้าออกเพื่อป้องกันการคุกคามต่างๆ สิ่งนี้หมายความว่าในความเป็นจริงแล้วทุกความสัมพันธ์ในสังคมเครือข่ายจะมีการตั้ง โปรแกรมและกำหนดรหัสเป็นจำนวนมาก ซึ่งตรงกันข้ามกับมุมมอง

ด้านความนิยมของเครือข่ายที่มองว่าเป็นความสัมพันธ์อย่างเป็นทางการในการติดต่อสื่อสารและการตัดสินใจ ในหนังสือเล่มนี้เราจะเห็นว่าการตั้งรหัส การสร้างรหัสเป็นเครื่องมือที่เสริมสร้างความแข็งแกร่ง และยังช่วยให้มีโอกาสในการกำหนดอิสรภาพ ความเป็นส่วนตัว และคุณค่าได้มากขึ้น

ความสัมพันธ์แบบเลือกผู้ที่เป็นสมาชิก

การใช้รหัสทำให้เครือข่ายมีการคัดสรรมากยิ่งขึ้นในการทำงาน ทั้งภายในและภายนอก ถึงแม้ว่าการใช้รหัสนี้จะเหมาะสมในการติดต่อกับคนอื่นๆ และส่งกระจายข้อมูล การติดต่อสื่อสาร แต่นั่นก็มาสู่ความไม่เท่าเทียมกันในสังคมปัจจุบันและในอนาคต นำไปสู่การเพิ่มขึ้นของความสัมพันธ์ในการคัดสรรและการเลือกเฟ้นผู้ที่จะเป็นสมาชิกในสังคมเครือข่าย

ความสัมพันธ์ที่ไม่มั่นคง

การเพิ่มขึ้นของความไม่มั่นคงของการรักษาความสัมพันธ์ ความไร้เสถียรภาพของสังคมเครือข่าย ถูกกำหนดโดยความอึกเขม อารมณ์และความคิดเห็นของสังคม รวมถึงวิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วมาก มากไปกว่านั้นการใช้เครือข่ายสื่อทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมไม่มั่นคง เป็นเทคนิคและเป็นเชิงจิตวิทยาทางสังคม การสร้างความไว้วางใจ คำสัญญา และการสื่อสารที่มากไปด้วยข้อมูลจะมีทั้งเงื่อนไขและปัญหาสำหรับเครือข่ายของสื่อและสังคม

การใช้เครือข่ายการสื่อสารนั้นสิ่งสำคัญจะเป็นเรื่องของความไว้วางใจ ความรับผิดชอบ การแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ถ้าขาดสิ่งพวกนี้แล้วจะทำให้เครือข่ายการสื่อสารไม่ปลอดภัย และยังทำให้เสียหายได้ ซึ่งต้องอยู่ในระดับต่ำที่สุด

แนวคิดเรื่อง ชุมชนออนไลน์ ไฮไฟว์

กำเนิดไฮไฟว์

ปี 2004 นักศึกษาปริญญาตรีชาวอเมริกันคนหนึ่งชื่อ Ramu Yalamanchi ร่วมกับเพื่อนๆ ในมหาวิทยาลัยฮิลลินอยส์ที่เรียนปริญญาตรี Computer Science อยู่ ก่อตั้ง SponsorNet New Media ธุรกิจตัวแทนโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต ยามาลานชี มองเห็นจุดอ่อนของระบบการโฆษณา

ผ่านแบนเนอร์แบบเก่าๆ ที่อาจไม่ตรงกลุ่มเป้าหมาย บวกกับการได้เห็นพฤติกรรมการสร้างอัลบั้มรูปแล้วพูดคุยกันต่อท้าย กับการเกิดกลุ่มเพื่อนที่คอยอัพเดทข่าวแต่ละคนในกลุ่มกันทางอินเทอร์เน็ต จึงแยกตัวออกมาตั้งไฮไฟว์ เพื่อหวังตอบโจทย์ทั้งฝั่งผู้โฆษณาและผู้ใช้ไปในเวลาเดียวกัน

ปัจจุบันไฮไฟว์เป็นเว็บประเภท social networking ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดใน 23 ประเทศ เช่นในกลุ่มประเทศที่พูดภาษาสเปนอย่างสเปน โปรตุเกส บราซิล และในไทย เนื่องจากชื่อเว็บที่พิมพ์ง่ายจำง่ายและหน้าจอที่ไม่ซับซ้อน

ไฮไฟว์ มาจากไหน ?

คำว่าไฮไฟว์หรือ “Hi Five” หมายถึงอาการที่คนสองคนชูฝ่ามือแบนนิ้วทั้ง 5 มาปะทะกันแรงๆ เป็นการทักทายประสาเพื่อนสนิทที่ชาวอเมริกันนิยมกันมาก เช่นเดียวกับคำชวนให้มาปะทะมือกันก็พูดว่า “Give me five!” เป็นต้น

ตำนานนี้เป็นที่มาของชื่อเว็บ hi5 และในเว็บนี้ก็เปิดให้เรา “Give 5” ให้กับเพื่อนสนิทหรือคนที่พิเศษได้โดยการกดปุ่มลิงค์ “Give ...ชื่อเจ้าของรูป... Five” และหากเจ้าของรูปคนนั้นไม่เคยได้รับ “Five” มาก่อน เราก็จะได้รับเกียรติให้เป็นคนแรกที่ให้ Five แก่เจ้าของรูปนั้นให้รู้จักกันไปทั้งกลุ่ม

ไฮไฟว์เป็นชุมชนออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงทั้งต่างประเทศและในประเทศไทย มีสมาชิกมากกว่า 98 ล้านรายทั่วโลก (ธันวาคม, 2551) ในแต่ละวันจะมีสมาชิกเข้ามาใช้บริการจากทั่วโลกนับล้านรายโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

สมาชิกของไฮไฟว์ สามารถสร้างโปรไฟล์ออนไลน์ ติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สามารถอัพโหลดรูปภาพและสร้างอัลบั้มส่วนตัวลงในเว็บไซต์ของตัวเอง โดยผู้ใช้สามารถเพิ่มความคิดเห็นต่อรูปภาพ หรืออัพโหลดคลิปวิดีโอหรือเพลงลงในเว็บไซต์ได้ สมาชิกสามารถส่งคำขอเป็นเพื่อนกับผู้ใช้คนอื่นได้โดยตรงผ่านทางอีเมลของผู้ใช้ หรือส่งคำขอเป็นเพื่อนที่เราไม่รู้จักได้จากหน้าเว็บของผู้ที่เราต้องการขอเป็นเพื่อน ผู้ที่ได้รับคำขอเป็นเพื่อนสามารถที่จะรับหรือปฏิเสธคำขอนั้นได้ หรืออาจทำการบล็อกผู้ติดต่อนั้นไม่ใช้มาชมเว็บไซต์ของเราก็สามารถทำได้ โดยเมื่อผู้ใช้อยอมรับคำขอเป็นเพื่อนทั้งสองฝ่ายก็สามารถติดต่อกันได้ เช่น การส่งข้อความ โปรไฟล์คอมเมนต์ และรายชื่อเพื่อนนั้นก็จะไปแสดงในหน้าเว็บของเพื่อนอีกฝ่าย

ในปัจจุบันไฮไฟว์ มีภาษาต่างๆ ให้เลือกถึง 22 ภาษา รวมถึงภาษาไทยด้วย เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดเป็นอันดับหนึ่งของประเทศไทย และเป็นที่นิยมมากในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเข้ามาหาเพื่อนใหม่ ทักทาย แชรรูปภาพ เพลง และวิดีโอได้

ประโยชน์ของไฮไฟว์

1. ติดต่อเพื่อนในกลุ่มทั้งเพื่อนที่เรียนด้วยกัน หรืออยู่ต่างสถาบัน ซึ่งเพื่อนแต่ละคนแทบจะมี ไฮไฟว์ ส่วนตัวกันทั้งนั้น ในไฮไฟว์จึงเป็นแหล่งชุมชนออนไลน์ที่เพื่อนๆสามารถฝากข้อความหรือประกาศต่างๆไว้หน้าเว็บของเราเอง หรือจะไปฝากข้อความไว้หน้าเว็บไซต์ของเพื่อนก็ได้ อีกทั้งยังสามารถเห็นข้อมูลการอัปเดตต่างๆของเพื่อนได้อีกด้วย
2. หาเพื่อนเก่า หากเราต้องการค้นหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน หรือต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับเพื่อนที่เรารู้จัก ก็สามารถค้นหาได้จากอีเมลโดยตรง หรือค้นหาจากการระบุชื่อคำค้น และคุณสมบัติต่างๆ
3. หาเพื่อนใหม่หรือเพื่อนู้ใจ ชุมชนไฮไฟว์ เป็นสังคมใหญ่ ทำให้ได้รู้จักเพื่อนใหม่มากมาย เมื่อเราสนใจหรือต้องการรู้จักกับใคร ก็สามารถขอเป็นเพื่อนได้ ในทางกลับกันอาจจะมีคนมาขอเป็นเพื่อนกับเราก็ได้เช่นกัน ซึ่งในส่วนนี้เราสามารถที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับคำขอนั้นได้ เมื่อยอมรับคำขอเป็นเพื่อน การติดต่อเพื่อนใหม่ก็เริ่มขึ้นได้ทันที
4. แบ่งปันประสบการณ์ โดยเราสามารถเขียนเล่าเรื่องราว หรือบทความดีๆให้เพื่อนได้อ่านผ่านตัวหนังสือ หรือจะเล่าเรื่องราวผ่านรูปภาพ โดยการเพิ่มรูปลงในอัลบั้มรูปในโปรไฟล์ ซึ่งๆเพื่อนๆสามารถแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องราวที่เราเขียน หรือต่อรูปภาพที่เราได้แสดงไว้ในอัลบั้ม
5. สร้างกลุ่มส่วนตัว เราสามารถสร้างกลุ่มในเรื่องที่สนใจ หรือรวมกลุ่มกับเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน เพื่อปรึกษา หาคำแนะนำ หรือเทคนิคต่างๆเช่น อินเทอร์เน็ต กีฬา เพลง หนัง เกม หรือสัตว์เลี้ยงตัวโปรด เป็นต้น
6. เผยแพร่ผลงานส่วนตัว โดยอาจจะทำเป็น Gallery แสดงภาพผลงานส่วนตัว เมื่อเราได้แสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดหรือในกลุ่มต่างๆก็จะสามารถทำลิงค์ให้บุคคลอื่นสามารถกลับมาดูผลงานของเราได้ ซึ่งการสร้างเว็บไซต์ในไฮไฟว์ สามารถทำได้ง่ายกว่าการไปจดทะเบียนทำเว็บไซต์แยกต่างหาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาของ รัชฎาภรณ์ รังสีประเสริฐ (2552 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่องทัศนคติและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเว็บประเภท Social Network Hi5 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 25 ปี

สถานภาพโสด ระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า อาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาทต่อเดือน จังหวัดกรุงเทพมหานคร ทักษะด้านความรู้สึกลงในการเล่นเว็บประเภท Social Network Hi5 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้สึกทำให้เกิดความผ่อนคลาย ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และทำให้เกิดความสนุกสนาน อยู่ในระดับมาก ปัจจัยด้านจิตวิทยา ทางด้านความต้องการทางสังคมในการเล่นเว็บประเภท Social Network Hi5 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เล่นต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่เพื่อนฝูง อยู่ในระดับมาก ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ทางด้านความต้องการการยกย่องในการเล่นเว็บประเภท Social Network Hi5 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง

รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2551 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2551: ระบบออนไลน์) โดยการสำรวจออนไลน์กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี พ.ศ. 2551 จำนวน 14,809 คนระหว่างเดือนส.ค.-ก.ย. พ.ศ. 2551 เพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ ผลวิจัยระบุว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างมีสัดส่วนใช้งานที่ทำงานกับที่บ้านใกล้เคียงกันขณะที่การใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ตลดลง ส่วนรูปแบบการเชื่อมต่อผู้ใช้งาน มีผู้ใช้ ADSL มากขึ้นถึงร้อยละ 43.5 คู่กับการต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือร้อยละ 7.1 เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2550 ที่มีเพียงร้อยละ 2.8 ส่วนการซื้อสินค้าและบริการบนอินเทอร์เน็ต ได้รับความนิยมมากขึ้นทั้งการซื้อตัวภาพยนตร์ และจองที่พัก โรงแรมโดยกิจกรรมที่นิยมทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ได้แก่ การค้นหาข้อมูลร้อยละ 31.4 อ่านอีเมลร้อยละ 23 และติดตามข่าวสารร้อยละ 10.3 ตามลำดับส่วนช่วงเวลาที่มีการใช้งานมากที่สุด คือ ช่วงเวลา 20.00-24.00 น. ปัญหาที่พบจากการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าเป็นปัญหาไวรัสคอมพิวเตอร์ยังเป็นปัญหาสำคัญอันดับที่ 1 รองลงมา คือ เป็นแหล่งข้อมูลทางเพศจากการใช้อินเทอร์เน็ต ขณะที่ปัญหาความล่าช้าของเครือข่าย ตามมาเป็นอันดับที่ 3 สำหรับสาเหตุที่ค้นไม่ซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ใช้งานไม่ไว้วางใจผู้ค้าเป็นหลักโดยประเด็นทางอินเทอร์เน็ตที่ควรได้รับการพิจารณาลำดับต้นๆ ได้แก่ ปัญหาไวรัส และความมั่นคงของเครือข่ายรองลงมาเป็นการกระจายบริการให้ทั่วถึง และปัญหาการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ผู้ตอบแบบสอบถามมีบล็อกของตัวเองถึงร้อยละ 69.7 โดยมีวัตถุประสงค์ใช้เพื่อค้นหาข้อมูล และเขียนบันทึกกับบทความขณะที่กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ทำร่วมกันระหว่างเครือข่ายเพื่อนที่สนใจในเรื่องเดียวกันมากที่สุดคือ การแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ รองลงมา คือ การแลกเปลี่ยนรูปภาพและคลิปวิดีโอ ส่วนกิจกรรมที่ไม่เคยทำมากที่สุด คือ การแพร่ภาพวิดีโอออนไลน์ ซึ่งแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2552 จะมีการขยายตัวของการใช้เว็บสังคมออนไลน์

ในรูปแบบต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น บล็อก เว็บไซต์สังคมออนไลน์ หรือสารานุกรมออนไลน์ เสรี หรือวิกิพีเดีย ที่จะต่อยอดสู่การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ที่สำคัญอีกมากมายและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอุดมปัญญาของประเทศในอนาคต และกลุ่มผู้ใช้งานอยู่ในช่วงอายุ 20-29 ปีมากที่สุด

ผลการศึกษาของ กรองทอง เกตินาค (2551:บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ www.hi5.com พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com จากการได้รับอีเมลลิงค์ (Forward mail) จากเพื่อนและจากทางเว็บไซต์เอง และมีการใช้บริการเว็บไซต์ hi5.com มาเป็นระยะเวลา 2 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์คือการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน การทำกิจกรรมต่างๆ ในเว็บไซต์เพื่อความบันเทิง การสื่อสารด้วยการนำเสนอภาพเพลงและตัวอักษร และการสื่อสารหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ อีกทั้งยังสามารถนำมาปรับใช้กับการเรียนและการทำงานได้ ประโยชน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับคือ ความพิเศษของการสื่อสารซึ่งเป็นการสื่อสาร 2 ทาง (two-way communication) ที่ผู้เล่นเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน การได้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนสนิท เพื่อนเก่า และเพื่อนใหม่ และยังสามารถนำข้อมูลของเพื่อนมาปรับใช้และตกแต่งข้อมูลเป็นของตนเองได้ รวมถึงเป็นการผ่อนคลายความเครียด คลายความเหงา และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ผลกระทบจากการใช้ www.hi5.com ซึ่งเป็นผลกระทบที่ได้จากการเล่น ทั้งที่เป็นปัญหาส่วนบุคคลและปัญหาทางเทคนิค การสื่อสารที่มีความอิสระเกินไป เป็นการก้าวท้าวความเป็นส่วนบุคคล การใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม และนำเว็บไซต์ไปใช้งานทางที่ผิด การถูกหลอกกลวงที่ไม่สามารถพิสูจน์ความเป็นจริงได้ อย่างไรก็ตามเว็บไซต์ hi5.com ส่งผลถึงพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้ให้บริการมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยให้ความสำคัญในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเปิดรับสื่อจากเว็บไซต์ hi5.com โดยเฉพาะ อีกทั้งส่งผลถึงการสร้างแรงบันดาลใจให้กลุ่มผู้ให้บริการมีความต้องการสร้างเว็บไซต์ขึ้นใหม่ เพื่อเป็นช่องทางหนึ่งในการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์และสามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนและการทำงานในชีวิตประจำวันได้

สำหรับข้อมูลในการใช้สังคมออนไลน์จากการสำรวจยังพบอีกว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นผู้หญิง มีการใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและแลกเปลี่ยนรูปภาพมากกว่าผู้ชาย ขณะที่ผู้ชายมีแนวโน้มในกิจกรรมหาเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้หญิง โดยเหตุผลที่ใช้สังคมออนไลน์ คือ เป็นแหล่งข้อมูลความรู้ ร่องลงมา คือการแลกเปลี่ยนความเห็นได้อิสระ ด้านความคิดเห็นต่อสังคมออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเห็นด้วยที่จะมีการกำกับดูแลการให้บริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์เนื่องจากให้เหตุผลว่าเพื่อเป็นการรักษาความปลอดภัยให้แก่เด็กและเยาวชนที่จะเข้ามาใช้บริการ นอกจากนี้ยังพบว่า แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในปี พ.ศ.2552 จะมีการขยายตัวของการใช้เว็บสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะเป็น บล็อก

เว็บไซต์สังคมออนไลน์ หรือสารานุกรมออนไลน์เสรี หรือวิกิพีเดีย ที่จะต่อยอดสู่การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ที่สำคัญอีกมากมายและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอุดมปัญญาของประเทศในอนาคตจึงเป็นความท้าทายของทุกภาคส่วนที่จะต้องเตรียมความพร้อมเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ ในการกระตุ้นและพัฒนาให้เกิดการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีคุณภาพรวมถึงหาวิธีการกำกับดูแลความเหมาะสมของเนื้อหาดิจิทัลโดยไม่ไปรบกวนสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของประชาชน

ผลการศึกษาของ รสสุคนธ์ ทรงคำ (2548: (3)-(4)) ศึกษาวิจัยเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่เปรียบเทียบระหว่างมหาวิทยาลัยรัฐบาลกับมหาวิทยาลัยเอกชนเชียงใหม่ พบว่า ลักษณะทางประชากรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่อายุ 19-20 ปี ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 และศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่มากที่สุด มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 1,001-5,000 บาท และส่วนใหญ่มีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สัปดาห์ละ 2-3 ครั้งช่วงเวลาที่ใช้ได้แก่ช่วงกลางคืน รองลงมาคือ ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง ส่วนสถานที่ที่นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตกว่าครึ่งใช้ในสถานศึกษา วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษามากที่สุด รองลงมาได้แก่ ใช้เพื่อรับข่าวสาร ใช้เพื่อความบันเทิง ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและใช้เพื่อธุรกิจโฆษณาตามลำดับ การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐบาลกับมหาวิทยาลัยเอกชน พบว่าความถี่ในการใช้ไม่แตกต่างกันส่วนช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้ง และสถานที่ในการใช้มีความแตกต่างกัน การเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐบาลกับมหาวิทยาลัยเอกชน พบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับข่าวสาร และเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน ส่วนวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อการศึกษาและเพื่อธุรกิจโฆษณาแตกต่างกัน เมื่อจำแนกในรายละเอียดพบว่า พบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาออนไลน์ เพื่อส่งการบ้านหรือรายงาน ใช้ในการเรียนการสอนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ดูข้อมูลสถานศึกษาเพื่อศึกษาต่อหรือเรียนพิเศษ ดาวน์โหลดโปรแกรมเพื่อขายสินค้า ดูข้อมูลสินค้าหรือบริการเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการซื้อสินค้า หางาน สมัครงาน และทำธุรกรรมทางการเงิน แตกต่างกัน โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนมีแนวโน้มในการใช้มากกว่านักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐบาล

ผลการศึกษาของ จิรพรณี น้อยเงิน (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่องการแสวงหาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการท่องเที่ยวในสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักศึกษาสาขาท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ปีขึ้นไป และมีความถี่ในการใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ การแสวงหา

สารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาสาขาวิชาการท่องเที่ยวโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดย นักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง สถานที่ใช้คือที่บ้าน ใช้ภาษาไทย บริการ เวิลด์ไวด์เว็บ รูปแบบของสารสนเทศคือรูปภาพ แหล่งสารสนเทศกลุ่มธุรกิจการค้า เว็บไซต์ด้านการท่องเที่ยว คือ <http://www.tat.or.th/> ลักษณะเนื้อหาด้านการท่องเที่ยวคือ แหล่งท่องเที่ยว ลักษณะเนื้อหาอื่นๆ คือ ความรู้ทั่วไป ข่าวสารที่ทันสมัย และโปรแกรมค้นหา sanook

ผลการศึกษาของ อาทิตยา เมืองยม (2547: บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้าง สัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้การสนทนา (Chat) ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่น ซึ่งมีผู้ เล่นทั้งเพศหญิงและเพศชายที่มีช่วงอายุ 21-30 ปี มากที่สุดและเป็นนักศึกษา ซึ่งมีคอมพิวเตอร์และ ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ กลุ่มตัวอย่างจะมีความถี่ในการเล่นสนทนาสัปดาห์ละครั้ง และระยะเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง 0-2 ชั่วโมง ซึ่งส่วนใหญ่นิยมในสนทนาในโปรแกรม PIRCH และ ICQ ส่วนใหญ่จะสนทนาในห้องส่วนตัวและมีเหตุผลเพียงเพื่อการสนทนาเท่านั้น หรือหา เพื่อนใหม่มากที่สุด ผู้เล่นสนทนาส่วนใหญ่จะใช้นามแฝงและไม่นิยมใช้ชื่อจริงในการสนทนาเพื่อ ปกป้องการแสดงตัวตนที่แท้จริง และมักจะมีสัญลักษณ์แทนการสื่อสาร เช่น สัญลักษณ์อารมณ์ยิ้ม หรือมีความสุข และอารมณ์เศร้า การทำความรู้จักและความต้องการอยากรู้ข้อมูลต่างๆ 5 ขั้นตอนคือ สอบถามข้อมูลส่วนตัว ถามตอบเรื่องทั่วไป สอบถามเกี่ยวกับแนวคิดทัศนคติ สอบถามคำตอบลง ใจวัดความรู้สึก และสอบถามเรื่องราวทั่วไป ปัญหาสารทุกข์สุกดิบและเป็นທີ່ปรึกษา รูปแบบ ความสัมพันธ์มี 3 ระดับ ขั้นความสัมพันธ์เริ่มต้น ได้แก่กลุ่มผู้เล่นที่ต้องการหาเพื่อนทาง อินเทอร์เน็ตจริงๆและกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการเพียงแค่อ่านเท่านั้นไม่ต้องการมีการสานต่อความสัมพันธ์ ความเป็นเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนที่สองคือขั้นตอนความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด ซึ่งพัฒนามาจาก ขั้นตอนความสัมพันธ์เริ่มต้นซึ่งผู้เล่นมีการสนทนาที่มีการเปิดเผยตัวเองมากขึ้นไว้ใจกันในระดับ ปานกลาง และยังมีการใช้โทรศัพท์นัดเจอกันนอกสถานที่เพื่อเสริมความสัมพันธ์ที่ทำให้เข้าถึง ตัวตนมากขึ้น และขั้นตอนสุดท้ายคือระดับความใกล้ชิดสนิทสนม ซึ่งพบว่า ผู้สนทนาใช้เวลาใน การรู้จักและร่วมคุยกันมานาน มีการเปิดเผยระหว่างกันมากที่สุด สามารถคุยกันได้ทุกเรื่อง และมีความไว้วางใจต่อกันและกัน ในส่วนของการสัมภาษณ์ เป็นการสอบถามความคิดเห็นส่วนตัว เกี่ยวกับผู้สนทนาในการเล่นแต่ละครั้ง พบว่า การสนทนาทำให้ได้เพื่อน มีความสนุกสนานและเป็น การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และความคิดเห็นในด้านลบ พบว่าการสนทนาไม่สามารถค้นหา ความจริงได้ ข้อมูลที่ได้ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง เนื่องจากการมองไม่เห็นและการ ไม่ได้ยินเสียงระหว่างทำการสนทนา

ผลการศึกษาของ วัฒนา มาลา (2545: (3)-(4)) ศึกษาวิจัยเรื่องประโยชน์จากการ ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ของนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่

ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อยู่ในช่วงอายุ 20-22 ปี และส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 คณะที่ให้ข้อมูลมากที่สุดคือคณะบริหารธุรกิจ นักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ช่วง 3,001-6,000 บาท โดยผ่านการอบรมคอมพิวเตอร์มาแล้วร้อยละ 78.30 ส่วนผู้ที่ไม่เคยผ่านการอบรมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 21.70 นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ ในด้านการสร้างความเพลิดเพลินมากที่สุดรองลงมาคือด้านทันต่อเหตุการณ์ ในด้านเป็นคนทันสมัย และในด้านทำให้ได้ข้อมูลหลากหลายทั้งภาพนิ่ง ตามลำดับ ส่วนการใช้ประโยชน์ในระดับปานกลางได้แก่ การใช้ประโยชน์ในด้านพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ในด้านเป็นการใช้สื่อในการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวตามที่ต้องการ ในด้านมีข้อมูลในการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และในด้านค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุดต่างๆ ในต่างประเทศ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ครั้ง/สัปดาห์ รองลงมาใช้ 1-3 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งระดับมากที่สุดใช้มากกว่า 60 นาที สถานที่ที่นักศึกษาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือร้านอินเทอร์เน็ตคิด รองลงมาคือที่บ้าน ค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายครั้งละ 15 บาท Web site ที่นักศึกษาสนใจมากที่สุดคือ Web site ทางด้านบันเทิง รองลงมาคือ Web site ความรู้และการศึกษา ส่วนปัญหาอุปสรรคจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ได้แก่ ปัญหาในเรื่องค่าใช้จ่ายที่ทางมหาวิทยาลัยเรียกเก็บไม่คุ้มค่าต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาอุปสรรคในด้านจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ทางมหาวิทยาลัยจัดไว้ยังไม่เพียงพอ ปัญหาอุปสรรคในด้านกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัย ส่วนปัญหาอุปสรรคจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตระดับปานกลางได้แก่ ปัญหาด้านคู่มือแนะนำการใช้ Hard ware และ Soft ware มีไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ปัญหาด้านการขาดความรู้ด้าน Soft ware ปัญหาในด้านอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น เป็นพิมพ์เม้าส์ จอภาพ ฯลฯ อยู่ในสภาพที่ไม่สะดวกต่อการใช้งาน และปัญหาในการขาดความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ตามลำดับ ส่วนปัญหาอุปสรรคในด้านอื่นๆ ได้แก่ จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ เครื่องเสียบ่อย ความล่าช้าในการเข้าถึงข้อมูล ค่าบริการอินเทอร์เน็ตแพงเกินไป ควรจะปรับปรุงเรื่องการให้บริการ เป็นต้น

ผลการศึกษาของ ธนัสต์ เกษมไชยานันท์ (2544 : บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ (Website) ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง มีการใช้โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 5.52 ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้เฉลี่ยครั้งละ 2.44 ชั่วโมง โดยช่วงเวลาที่มีการใช้บ่อยที่สุดคือ ช่วงเวลาระหว่างเวลา 2.01-24.00 น. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มาแล้ว 1-2 ปี สถานที่ที่ใช้เว็บไซต์มากที่สุดคือ บ้านและที่ทำงาน และส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์โดยไม่เสียค่าบริการ วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุด 3 อันดับแรก คือเพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูลและ

จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อความบันเทิง โดยมี 3 เว็บไซต์ ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมใช้กัน คือ ฮอตเมลล์ คอท คอม (Hotmail.com) ยะฮู คอท คอม (Yahoo.com) และสนุก คอทคอม (Sanook.com) ในส่วนของความคาดหวังประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์โดยรวมอยู่ในระดับสูง โดยคาดหวังประโยชน์ที่จะได้รับ 3 อันดับแรก คือ การช่วยให้ทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆที่น่าสนใจ ช่วยค้นหาความรู้ใหม่ๆ ในด้านการศึกษาและงานวิจัยช่วยประหยัดเวลาในการสื่อสาร และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้ได้แก่ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ นั่นคือ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้

ผลการศึกษาของ งามอาจ ฤทธิทองพิทักษ์ (2539 : 37-45) ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บ (www) ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19-21 ปี ผู้ปกครองของนักศึกษาส่วนใหญ่มีระดับรายได้มากกว่า 60,000 บาท นักศึกษาส่วนใหญ่เคยผ่านการอบรมความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และนักศึกษาจำนวนมากว่าครึ่งหนึ่งไม่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองสัดส่วนการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพมหานครลงมาได้แก่ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตามลำดับ และเมื่อจำแนกนักศึกษาตามสาขาวิชาที่ศึกษาพบว่า มีนักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์มากกว่านักศึกษาในสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ และส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับชั้นปี 3 นักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์ในการติดต่อสื่อสารผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บที่มหาวิทยาลัยมากที่สุด รองลงมาคือใช้ที่บ้าน โดยสนใจเปิดรับเนื้อหาสาระเกี่ยวกับบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้และการศึกษา นักศึกษาส่วนใหญ่ยังมีปริมาณการใช้ระบบเวปไซด์ไวด์เว็บน้อยมีการใช้ ระบบเวปไซด์ไวด์เว็บ น้อยกว่า 2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลาในแต่ละครั้งไม่เกิน 30 นาที นักศึกษามีความบ่อยครั้งในการใช้ประโยชน์จากข่าวสารที่เปิดรับผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บ ในเรื่องต่างๆเหล่านี้ในระดับมากคือ การสร้างความตื่นตัวต่อเทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ ความเพลิดเพลินและการพักผ่อนหย่อนใจ การแสวงหาความรู้และข้อมูลเพิ่มเติม การพัฒนาทักษะการใช้ระบบเวปไซด์ไวด์เว็บเพื่อการติดต่อสื่อสาร การทันต่อเหตุการณ์และเป็นคนทันสมัย การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ การทราบความเคลื่อนไหวของประเทศต่างๆ การเพิ่มพูนความรู้ทางวิชาการ ความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง การได้ทดลองใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฟรี การมีข้อมูลเพื่อการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ขณะเดียวกันนักศึกษายังมีการใช้ประโยชน์จากระบบเวปไซด์ไวด์เว็บระดับปานกลางในเรื่องของการศึกษาค้นคว้าเพื่อประกอบการเรียนในช่วงโมง การใช้เป็นสื่อเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวตามต้องการ และการเข้ากันได้กับผู้อื่นนักศึกษากลุ่มส่วนใหญ่มีความพึงพอใจมากต่อรูปแบบของระบบ

เว็ลด์ไวด์เว็บ และประเภทของเนื้อหาในเรื่องต่อไปนี้เป็นคือ ความน่าสนใจและความสนใจให้ใช้ระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ การได้ทราบข่าวความเคลื่อนไหวในวงการบันเทิงทั่วโลก การเรียนรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆเพื่อเพิ่มพูนความรู้ การได้อ่านข่าวสารเรื่องราวที่ทันสมัยอยู่เสมอ การประหยัดเวลาในการเดินทาง ความรู้ด้านพัฒนาการทางเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมและการพูดคุยกับบุคคลในประเทศต่างๆ ความรู้เกี่ยวกับสินค้าและบริการใหม่ๆ การได้ข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษา ความสะดวกรวดเร็วในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร การใช้งานที่มีความซับซ้อนน้อยกว่าการใช้งานระบบอื่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ภาคสรุป

จากการตรวจสอบ แนวคิดทฤษฎีและผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ สามารถสรุปได้ว่าการวิจัยครั้งนี้ได้อาศัยแนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญ คือ

ทฤษฎีการสื่อสารข้อมูลอินเทอร์เน็ต แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม และแนวคิดการสื่อสารสองทาง ช่วยให้เกิดรูปแบบการติดต่อสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งระบบออนไลน์ ระบบออฟไลน์ การติดต่อสื่อสารแบบโต้ตอบได้และแบบโต้ตอบไม่ได้ ทำให้เห็นพัฒนาการและความก้าวหน้าของระบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์ฉันท์มิตร ผู้คนในสังคมจำนวนหนึ่งใช้ ช่องทางการหาเพื่อน และมีแนวโน้มต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่งเป็นสาเหตุให้คนเข้าไปใช้บริการในระบบอินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล คือ ต้องการความเพลิดเพลิน ต้องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ต้องการนำเสนออัตลักษณ์ส่วนบุคคล ต้องการติดตามข่าวสาร ต้องการมีส่วนร่วม ต้องการช่วยตัดสินใจ ปัจจัยทางด้านสังคมได้แก่ ครอบครัว เพื่อน คนรัก กลุ่มที่มีอารมณ์และความรู้สึกเดียวกัน เช่น ความเป็นห่วงในสังคม ความวิตกกังวลในด้านเศรษฐกิจ ความรักในเอกลักษณ์ของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ปัจจัยทางด้านเนื้อหา ได้แก่ มีความหลากหลายทั้งอักษร รูปภาพ ดนตรี เกมส์ ตอบสนองความต้องการ สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระทั้งถ้อยคำและภาพ ปัจจัยด้านคุณสมบัติของเว็บไซต์ ได้แก่ เชื่อมโยงได้หลากหลาย มีความรวดเร็ว สามารถตอบโต้แบบฉับพลันทันที พื้นที่สื่อที่เปิดกว้าง ผู้เล่นเป็นได้ทั้งผู้รับข้อมูลและผู้ส่งข้อมูลในเวลาเดียวกัน ปัจจัยด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ได้แก่ สามารถ เข้าถึงได้ง่าย สะดวก ประหยัดและราคาถูก



แนวคิดการสื่อสารในสังคมยุคใหม่ ทำให้ทราบถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีต่อสังคม ซึ่งเทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง โดยขั้นตอนการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม และการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้ง จะทำให้เกิดการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ ซึ่งการสื่อสารในสังคมยุคใหม่ ช่วยให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีเครือข่ายทางสังคมช่วยให้เกิดชุดของความสัมพันธ์ของบุคคล กลุ่ม องค์กร โดยที่มีการแลกเปลี่ยนทรัพยากรกันทั้ง ข้อมูลข่าวสาร การบริการ และคำแนะนำระหว่างผู้ที่เข้าไปเป็นสมาชิกของกลุ่มซึ่งรูปแบบในสังคมปัจจุบันเป็นรูปแบบที่บุคคลได้นำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องและมีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน ดังนั้นการเข้าร่วมเป็นสมาชิกหรือเครือข่าย ถือเป็นเครือข่ายทางสังคมแบบออนไลน์หรือชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นในโลกอินเทอร์เน็ต

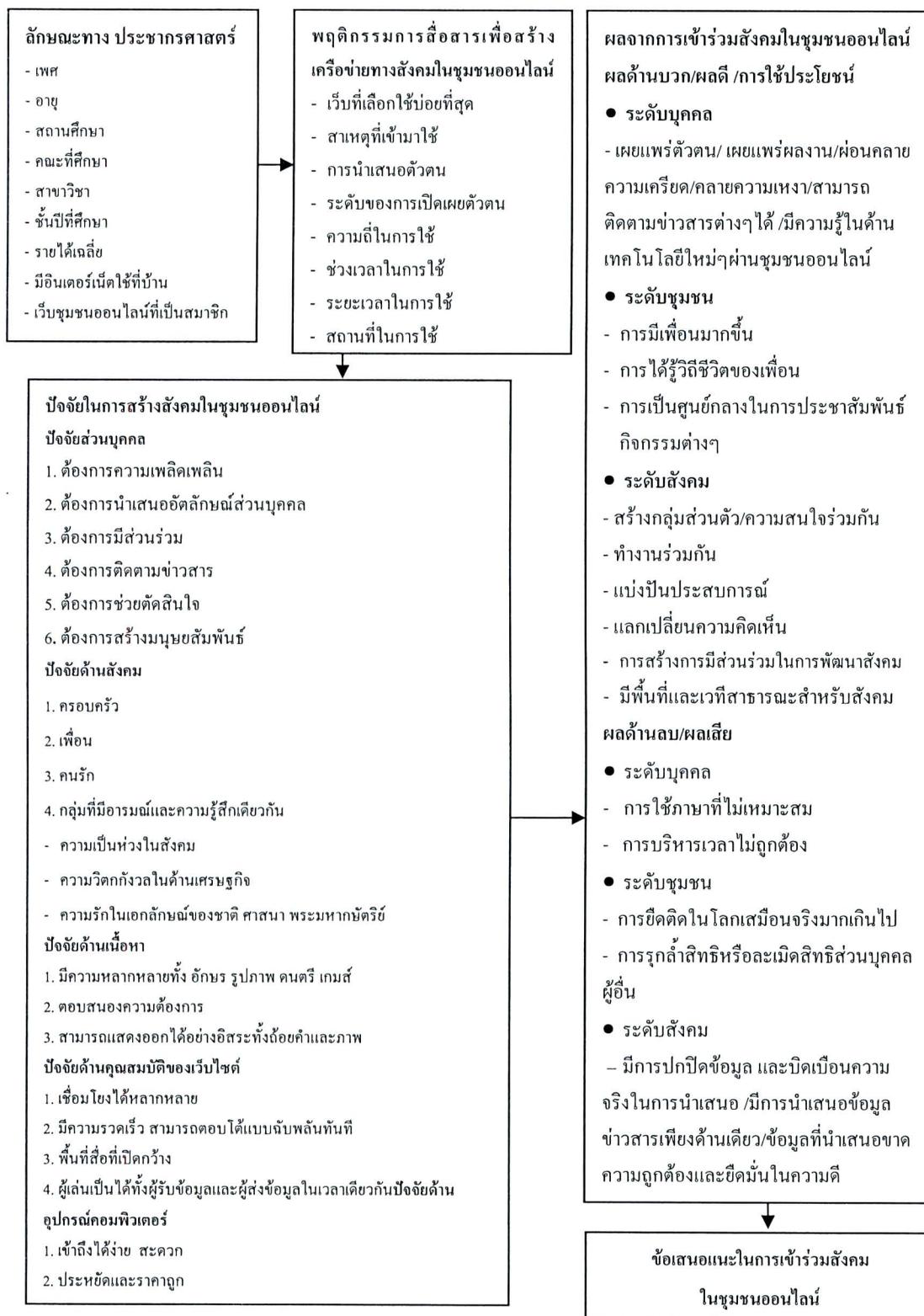
จากทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ พบว่าจุดประสงค์ของการติดต่อของบุคคลต่อสิ่งภายนอก ได้แก่ เพื่อรับข่าวสาร ความรู้ (Information) เพื่อความพอใจ เพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์ (Gratification) เพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคงและสถานภาพ (Credibility and Confidence) และ เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Contact) บุคคลใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการด้านต่างๆ ได้แก่ ต้องการรู้เหตุการณ์ (surveillance) ต้องการช่วยตัดสินใจ (decision) ความต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยหรือสนทนา (discussions) ความต้องการมีส่วนร่วม (participating) ความต้องการเสริมความคิดเห็น หรือการสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำไปแล้ว (reinforcement) ต้องการความบันเทิง (relaxing and entertainment)

แนวความคิดเรื่องชุมชนออนไลน์ไฮไฟว์ ทำให้ผู้ใช้ได้รับผลดีหรือผลบวกจากการใช้งานในระดับต่างๆตั้งแต่ระดับบุคคล เช่น การเผยแพร่ตัวตน เผยแพร่ผลงาน ผ่อนคลายความเครียด คลายความเหงา การใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ ระดับชุมชน ติดต่อกับเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ การมีเพื่อนมากขึ้น การได้รู้วิถีชีวิตของเพื่อน การเป็นศูนย์กลางในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ระดับสังคม สร้างกลุ่มส่วนตัว ความสนใจร่วมกัน ทำงานร่วมกัน แบ่งปันประสบการณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม มีพื้นที่และเวทีสาธารณะสำหรับสังคม นอกจากการศึกษาผลทางด้านดีหรือผลบวกที่ได้จากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์ หากผู้ใช้ยึดติดในโลกเสมือนจริง หรือบริหารเวลาไม่ถูกต้อง จะทำให้เกิดผลกระทบในด้านลบได้ทั้งในระดับบุคคล ระดับชุมชน และระดับสังคมได้

จากการตรวจเอกสารดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการกำหนดความสัมพันธ์ของตัวแปร สามารถใช้เป็นกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจและศึกษาถึงการ

สื่อสารเพื่อเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ตามที่ได้กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของการวิจัย ใช้ในการออกแบบเครื่องมือวิจัย และวิเคราะห์ วิจัยผล เพื่อนำผลที่ได้รับจากการศึกษาไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาพัฒนาการของการสื่อสาร และรูปแบบในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมสมัยใหม่ เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการวางแผนการ ใช้งานผ่านระบบเครือข่ายในทางที่เหมาะสมต่อไป ซึ่งสามารถนำมาเขียนกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้ดังนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย