

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

ความสำคัญของปัญหา

เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสารในปัจจุบัน เนื่องจากชุมชนออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่าย และตอบสนองรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคม ที่สามารถอัปเดตสถานะและส่งข่าวสารได้อย่างทันทั่วถึง นอกจากนี้ลักษณะของเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ยังก่อให้เกิดการรวมตัวของผู้คน และเกิดกลุ่มพลังเงิบขึ้นมาในสังคมที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ เช่น การรวมตัวกันเพื่อสร้างกลุ่มทางการเมือง การรวมกลุ่มของผู้ที่มีความสนใจหรือความชอบร่วมกัน หรือการนำไปใช้ในองค์กรต่างๆ ทั้งหน่วยงานของภาครัฐและเอกชนรวมถึงสถาบันการศึกษา เพื่อเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์องค์กร และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร จากเหตุผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่าทำไมจึงมีผู้นิยมใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ไฮไฟว์และเฟซบุ๊กมากขึ้น ปัจจัยที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์สังคมในชุมชนออนไลน์ ไฮไฟว์และเฟซบุ๊กคืออะไร ผลกระทบด้านบวกและด้านลบจากการเข้าร่วมในสังคมไฮไฟว์และเฟซบุ๊กของกลุ่มผู้ใช้มีอะไรบ้าง ตลอดจนหาข้อเสนอแนะในการใช้ ทั้งนี้เพื่อนำผลจากการวิจัยมาเป็นแนวทางอธิบายความเจริญก้าวหน้าของการสื่อสารรูปแบบใหม่ โดยหวังว่าข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ องค์กรและหน่วยงานต่างๆ ที่จะพัฒนาหรือใช้ประโยชน์จากสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
2. พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่
3. ปัจจัยในการสร้างสรรค์สังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ จำแนกเป็น

- 3.1 ปัจจัยส่วนบุคคล
- 3.2 ปัจจัยด้านสังคม
- 3.3 ปัจจัยด้านเนื้อหา
- 3.4 ปัจจัยด้านคุณสมบัติของเว็บไซต์
- 3.5 ปัจจัยด้านคอมพิวเตอร์

4. ผลจากการเข้าร่วมสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ในระดับต่างๆ ดังนี้

- 4.1 ระดับบุคคล
- 4.2 ระดับชุมชน
- 4.3 ระดับสังคม

วิธีการวิจัย

สุ่มตัวอย่างโดยการแบ่งกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาฯ และนักศึกษามหาวิทยาลัยพายัพ ชั้นปีที่ 1 – 4 จำนวน 177 คน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบมีระบบ (systematic random sampling) เพื่อให้ได้เลขที่ของนักศึกษาในแต่ละชั้นปีของแต่ละสาขาวิชาซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างลำดับสุดท้าย และเก็บข้อมูลจนครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่าง โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามที่สร้างตามแนวทางการตรวจเอกสาร แล้วทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาจากการนำไปศึกษาคณะกรรมการที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและความครอบคลุมในทุกประเด็นของทุกวัตถุประสงค์ ตลอดจนความเหมาะสมในการใช้ โดยนำไปทดลองใช้กับประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นของครอนบาคอัลฟา เท่ากับ 0.94 ซึ่งสูงพอสำหรับการนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงต่อไป จากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจนครบตามจำนวน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติ ในรูปของความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาใน จังหวัดเชียงใหม่

ข้อมูลทั่วไป

ผลการศึกษาลักษณะทางด้านประชากรของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่พบว่า เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 20-21 ปี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในสถานศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 3 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ระหว่าง 5,001 – 10,000 บาท โดยนักศึกษามีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน และเว็บไซต์เครือข่ายชุมชนออนไลน์ที่นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นสมาชิกอยู่มากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาใน จังหวัดเชียงใหม่

พฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เฟซบุ๊กบ่อยที่สุด สาเหตุที่เข้ามาใช้เฟซบุ๊ก เพราะต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่น ส่วนสาเหตุที่เข้ามาใช้ไฮไฟว์ เพราะต้องการหาเพื่อนใหม่ๆ ลักษณะการนำเสนอตนเองในไฮไฟว์ เป็นแบบเปิดเผยข้อมูลตามความจริง ส่วนการนำเสนอตนเองในเฟซบุ๊ก เป็นแบบปกปิดข้อมูลส่วนตัวบางส่วน ระดับการเปิดเผยตัวตนในไฮไฟว์ และเฟซบุ๊ก เป็นแบบเปิดเผยเฉพาะในกลุ่มเพื่อน ในเรื่องความถี่ในการใช้ กลุ่มตัวอย่างใช้ไฮไฟว์ และเฟซบุ๊กทุกวัน โดยใช้ในเวลารว่าง ระยะเวลาในการใช้ คือ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง สถานที่ใช้ ส่วนใหญ่คือหอพัก

ตอนที่ 3 ปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในจังหวัด เชียงใหม่

ด้านการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายออนไลน์

ผลการศึกษา ปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ไฮไฟว์เพื่อประโยชน์ 10 อันดับแรก ได้แก่ เพื่อเล็งหนีปัญหา/ผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวและข่าวสาร เพื่อความต้องการด้านความรู้/ความเข้าใจ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ส่วนบุคคลและแสวงหาข้อมูลในการสนทนา เพื่อความบันเทิง ความสนุก ปล่อยอารมณ์และสุนทรียะทางวัฒนธรรม เพื่อแสวงหาความจริง สร้างความมั่นใจ สร้างความเข้าใจ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม ครอบครัว และเพื่อน เพื่อตอบสนองความต้องการด้านความเชื่อถือและรักษาสถานภาพ เพื่อสร้างความเป็นเจ้าของ/เชื่อมโยงสร้างความผูกพันกับครอบครัว เพื่อน สังคม และเพื่อหลีกเลี่ยงวิกฤตและปัญหา

ส่วนปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนเฟซบุ๊กของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ด้านการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เฟซบุ๊กเพื่อประโยชน์ 10 อันดับแรก ได้แก่ เพื่อความบันเทิง ความสนุก ปล่อยอารมณ์และสุนทรียะทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเป็นเจ้าของ/เชื่อมโยงสร้างความผูกพันกับครอบครัว เพื่อน สังคม เพื่อเล็งหนีปัญหา/ผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ส่วนบุคคลและ แสวงหาข้อมูลในการสนทนา เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวและข่าวสาร เพื่อตอบสนองความต้องการด้านความเชื่อถือและรักษาสถานภาพ เพื่อความต้องการด้านความรู้/ความเข้าใจ เพื่อตอบสนองความต้องการทางอารมณ์และความรู้สึก เพื่อแสวงหาความจริง สร้างความมั่นใจ สร้างความเข้าใจ และเพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม ครอบครัวและเพื่อน

ด้านปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์

ผลการศึกษาภาพรวมของปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์ไฮไฟว์และเฟซบุ๊ก ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์ไฮไฟว์ ในส่วนของปัจจัยส่วนบุคคล คือ ต้องการความเพลิดเพลิน ส่วนปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนเฟซบุ๊ก ด้านปัจจัยส่วนบุคคล คือ ต้องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ส่วนปัจจัยด้านสังคมในการสร้างสังคมในชุมชนไฮไฟว์และเฟซบุ๊ก คือ เพื่อน ปัจจัยด้านเนื้อหาในการสร้างสังคมในชุมชนไฮไฟว์ คือ สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ ทั้งถ้อยคำและภาพ ปัจจัยในการสร้างสังคมใน

ชุมชนเฟซบุ๊ก ด้านเนื้อหา คือ มีความหลากหลายทั้งอักษร รูปภาพ ดนตรี เกมส์ ปัจจัยด้านคุณสมบัติของเว็บไซต์ในการสร้างสังคมในชุมชนไฮไฟว์ คือ ผู้เล่นเป็นได้ทั้งผู้รับข้อมูลและผู้ส่งข้อมูลในเวลาเดียวกัน ปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนเฟซบุ๊ก ด้านคุณสมบัติของเว็บไซต์ คือ สามารถเชื่อมโยงได้หลากหลาย และตอบโต้แบบฉับพลันทันที ส่วนปัจจัยด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ในการสร้างสังคมในชุมชนไฮไฟว์ และเฟซบุ๊กของนักศึกษา คือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย

ผลการศึกษาภาพรวมของปัจจัยย่อยของอิทธิพลที่มีผลต่อการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ในส่วนของเว็บชุมชนออนไลน์ไฮไฟว์ จากประเด็นย่อยทั้ง 22 ประเด็น พบว่า โดยรวมมีอิทธิพลอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ย 10 อันดับแรก ได้แก่ ต้องการความเพลิดเพลิน รองลงมาคือ เพื่อน สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระทั้งถ้อยคำและภาพ ผู้เล่นเป็นได้ทั้งผู้รับข้อมูลและผู้ส่งข้อมูลในเวลาเดียวกัน สามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก ตอบสนองความต้องการ ต้องการนำเสนออัตลักษณ์ส่วนบุคคล ต้องการมีส่วนร่วม เชื่อมโยงได้หลากหลาย ประหยัดและราคาถูก ตามลำดับ

ในส่วนระดับอิทธิพลที่มีผลต่อการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์เฟซบุ๊ก จากประเด็นย่อยทั้ง 22 ประเด็น พบว่า โดยรวมมีอิทธิพลอยู่ในระดับปานกลาง ระดับอิทธิพลที่มีผลต่อการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์เฟซบุ๊กของนักศึกษา ที่มีอิทธิพลจากค่าเฉลี่ยสูงสุด 10 อันดับแรก ได้แก่ เพื่อน รองลงมาคือ สามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวก ประหยัดและราคาถูก มีความหลากหลายทั้งอักษร รูปภาพ ดนตรี เกมส์ เชื่อมโยงได้หลากหลาย มีความรวดเร็ว สามารถโต้ตอบโต้แบบฉับพลันทันที คนรัก ต้องการสร้างมนุษยสัมพันธ์และตอบสนองความต้องการ ต้องการมีส่วนร่วม ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลจากการเข้าร่วมสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

ผลด้านบวกจากการเข้าร่วมในสังคมไฮไฟว์และเฟซบุ๊กของนักศึกษาพบว่า ผลจากการเข้าร่วมในสังคมไฮไฟว์ของนักศึกษา ในระดับบุคคล คือ มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ ผ่านชุมชนออนไลน์ ในระดับชุมชน คือ การได้รู้วิถีชีวิตของเพื่อน ในระดับสังคม คือ มีพื้นที่และเวทีสาธารณะสำหรับสังคม

ผลด้านบวกจากการเข้าร่วมในสังคมเฟซบุ๊กของนักศึกษาในระดับบุคคล คือ การเผยแพร่ผลงาน ระดับชุมชน คือ การมีเพื่อนมากขึ้น ระดับสังคม คือ เพื่อทำงานร่วมกัน

ผลด้านลบจากการเข้าร่วมในสังคมโซเชียลของนักศึกษา ในระดับบุคคล คือ การบริหารเวลาไม่ถูกต้อง ระดับชุมชน คือ การรुकล้าสิทธิหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น ในระดับสังคม คือ มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพียงด้านเดียว

ส่วนผลด้านลบจากการเข้าร่วมในสังคมเฟซบุ๊กของนักศึกษาในระดับบุคคล คือ การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม ระดับชุมชน คือ การยึดติดในโลกเสมือนจริงมากเกินไป ทำให้ขาดสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นในชีวิตจริง และการรुकล้าสิทธิหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น ในระดับสังคม คือ ข้อมูลที่นำเสนอขาดความถูกต้องและยึดมั่นในความดี

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะในการเข้าร่วมสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่

การศึกษาวิจัย เรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการใช้สื่อโซเชียลและเฟซบุ๊ก ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อเสนอแนะ ในเรื่องการนำเสนอข้อมูล ว่าผู้ใช้ควรตระหนักถึงผลผลดีและผลเสียของการนำเสนอข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ควรนำเสนอข้อมูลที่เป็นความจริงและถูกต้อง ไม่นำเสนอข้อมูลที่พาดพิงไปยังผู้อื่นที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายหรือความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น ในส่วนของระบบการนำเสนอข้อมูลน่าจะมีระบบป้องกันการเข้าถึงข้อมูล และระบบควรมีโปรแกรมตรวจสอบและปิดกั้นคำหยาบคาย ในด้านการใช้ภาษา ผู้ใช้ควรใช้ภาษาไทยให้ถูกต้อง ไม่ใช้คำหยาบคาย ในด้านการเปิดเผยตัวตน ผู้ใช้เห็นว่าควรเปิดเผยตัวตนและแสดงออกอย่างเหมาะสม ไม่โชว์ภาพโป๊ เปลือยหรือส่งไปทางลามกอนาจาร นอกจากนี้ผู้ใช้ควรบริหารเวลาในการเล่นให้ดี และรับผิดชอบในหน้าที่ตนเองเป็นหลักเช่น นักเรียน ควรจะตั้งใจเรียน ไม่เล่นในเวลาเรียน หรือคนทำงานก็ไม่ควรเล่นในเวลาทำงาน

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการศึกษาวิจัย เรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. จากผลการวิจัยพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาใน จังหวัดเชียงใหม่ ในส่วนพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียและเฟซบุ๊กของนักศึกษา พบว่า สาเหตุที่เข้ามาใช้เพราะ ต้องการหาเพื่อนใหม่ๆและต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่น ลักษณะการนำเสนอตนเอง เป็นแบบเปิดเผยข้อมูลตามความจริง และแบบปกปิดข้อมูลส่วนตัวบาง ส่วน ระดับการเปิดเผยตัวตนจะเปิดเผยเฉพาะในกลุ่มเพื่อนโดยมีความถี่ในการใช้บริการ ทุกวัน และใช้ในเวลากลาง ระยะเวลาในการใช้ ครั้งละ1-2 ชั่วโมง สถานที่ในการใช้ส่วนใหญ่คือหอพัก ผู้วิจัยเห็นว่า

1.1 ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเว็บไซต์ออนไลน์ควรมีการนำเสนอ ลูกเล่นใหม่ๆ สร้างรูปแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้แต่ละกลุ่ม และควรสร้างการมีส่วนร่วมจากกลุ่มผู้ใช้บริการ เช่น ให้ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนหน้าเว็บเพจของตนเอง ปรับเปลี่ยนพื้นหลัง อาจจะจัดการประกวดหรือโหวตให้กับสมาชิกที่สามารถตกแต่งได้อย่างสวยงามในแต่ละเดือน เพื่อสร้างการยอมรับและความภาคภูมิใจแก่สมาชิก สร้างความพึงพอใจ และดึงดูดให้กับกลุ่มผู้เล่นเว็บไซต์ประเภท Social Network เพื่อให้เข้ามาใช้บริการมากขึ้น

1.2 ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเว็บไซต์ออนไลน์ ควรมีการให้บริการกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ทางการสื่อสารมากขึ้น และควรมีการเพิ่มเติมหน้าความรู้ให้สามารถสืบค้นข้อมูลข่าวสารทั่วไป ข่าวสารทางวิชาการหรืองานวิจัยมากขึ้น

2. จากผลการวิจัย ปัจจัยในการสร้างสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

2.1 จากการวิจัย การใช้ประโยชน์จากการเข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชนออนไลน์ของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า เพื่อเล็งเห็นปัญหา/ผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อติดตามความเคลื่อนไหว และข่าวสาร เพื่อความต้องการด้านความรู้/ความเข้าใจ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ส่วนบุคคลและแสวงหาข้อมูลในการสนทนา เพื่อความบันเทิง ความสนุก ปล่อยอารมณ์และสุนทรีย์ทางวัฒนธรรม เพื่อแสวงหาความจริง สร้างความมั่นใจ สร้างความเข้าใจ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม ครอบครัว และเพื่อน เพื่อตอบสนองความต้องการด้านความเชื่อถือและรักษาสถานภาพ

เพื่อสร้างความเป็นเจ้าของ/เชื่อมโยงสร้างความผูกพันกับครอบครัว เพื่อน สังคม และเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา และเพื่อตอบสนองความต้องการทางอารมณ์และความรู้สึก ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า

2.1.1 ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเว็บไซต์ออนไลน์ ควรมีการเพิ่มข่าวสาร ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสาระความบันเทิงต่างๆให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้แต่ละเพศ วัย และอาชีพ

2.1.2 นักการศึกษา ควรพัฒนารูปแบบการจัดทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้ และนำเสนอสื่อการเรียนการสอนหรือบทเรียนผ่านเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงได้ง่าย และสะดวกรวดเร็ว

2.2 จากการวิจัย ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์ของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์ไฮไฟว์ ในส่วนของปัจจัยส่วนบุคคล คือ ต้องการความเพลิดเพลิน และต้องการสร้างมนุษยสัมพันธ์ ส่วนปัจจัยด้านสังคม คือ เพื่อน ปัจจัยด้านเนื้อหา คือ สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ ทั้งถ้อยคำและภาพ และมีความหลากหลายทั้ง อักษร รูปภาพ ดนตรี เกมส์ ปัจจัยด้านคุณสมบัติของเว็บไซต์ คือ ผู้เล่นเป็นได้ทั้งผู้รับข้อมูลและผู้ส่งข้อมูลในเวลาเดียวกัน สามารถเชื่อมโยงได้หลากหลาย และตอบโต้แบบจับพลัดพันทันที ส่วนปัจจัยด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ คือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า

2.2.1 เพื่อนในฐานะที่มีอิทธิพลต่อการใช้ชุมชนออนไลน์ ควรจะมีการให้คำแนะนำและชักชวนกันใช้ในทางที่มีประโยชน์ หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องที่เหมาะสม เช่นใช้เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในด้านการเรียน หรือใช้เพื่อฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษ

2.2.2 องค์กรหรือหน่วยงานอื่นทั้งภาครัฐและเอกชนควรนำผลที่ได้จากการวิจัย ไปใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการ หรือพัฒนาการให้บริการในรูปแบบออนไลน์ หรือพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้สอดคล้องกับความต้องการผู้ใช้

3. จากผลการวิจัย ผลจากการเข้าร่วมสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

3.1 จากการวิจัย ผลด้านบวกจากการเข้าร่วมในสังคมไฮไฟว์และเฟซบุ๊กของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาเข้าใช้ เพราะทำให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ ผ่านชุมชนออนไลน์ ได้รู้วิถีชีวิตของเพื่อน มีพื้นที่และเวทีสธารณะสำหรับสังคม สามารถเผยแพร่ผลงาน มีเพื่อนมากขึ้น และเพื่อทำงานร่วมกัน ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า

3.1.1 ผู้เล่นไฮไฟว์ และเฟซบุ๊ก ควรจะศึกษาถึงประโยชน์การใช้สื่อออนไลน์ก่อนเข้าร่วมเป็นสมาชิก และใช้ในขอบเขตที่เหมาะสม เนื่องจากชุมชนออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ การแสดงความคิดเห็นต่างๆควรระมัดระวังไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกทางสังคม หรือ

เกิดความขัดแย้งภายในกลุ่มรูปภาพที่ลงไม่ควร โป๊เปลือย หรือสื่อไปทางลามกอนาจารหรือมีความรุนแรง หรือทารุณกรรมต่างๆเนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่ใครก็สามารถเรียกดูได้

3.1.2 ผู้เล่นโซเชียลมีเดีย และเฟซบุ๊ก ควรใช้ประโยชน์ในด้านการฝึกภาษาต่างประเทศ หรือการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับเพื่อนชาวต่างชาติ เนื่องจากเว็บชุมชนออนไลน์สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายได้ทั่วโลก

3.2 จากการวิจัย ผลด้านลบจากการเข้าร่วมในสังคมโซเชียลมีเดียและเฟซบุ๊กของนักศึกษา พบว่า เกิดการบริหารเวลาไม่ถูกต้อง มีการรุกร้าสิทธิหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพียงด้านเดียว มีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม มีการยึดคิดในโลกเสมือนจริงมากเกินไป ทำให้ขาดสัมพันธภาพที่ดีกับผู้คนในชีวิตจริง และข้อมูลที่น่าเสนอขาดความถูกต้องและยึดมั่นในความดี ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า

3.2.1 ผู้เล่นโซเชียลมีเดีย และเฟซบุ๊ก ควรศึกษาถึงผลด้านลบจากการเข้าร่วมในเครือข่ายชุมชนออนไลน์ เพื่อที่จะได้ใช้ชุมชนออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง และบริหารเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม ควรใช้คำพูดที่สุภาพ ไม่ใช่คำด่า ส่อเสียดหรือลามกอนาจาร ข้อมูลหรือเนื้อหาที่ลงในเว็บไซต์ควรเป็นความจริงไม่หลอกลวงหรือแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเข้าใจผิดและอาจจะทำให้เกิดความเสียหายภายหลังได้ และไม่ควรให้ข้อมูลส่วนตัวหรือรายละเอียดมากเกินไป เช่นที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ซึ่งอาจจะก่อความรำคาญหรือเกิดอันตราย ต่อผู้ใช้

3.2.2 พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรตรวจสอบพฤติกรรมการเล่นของบุตรคอยให้คำปรึกษาและชี้แนะ ปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีแก่เด็กและเยาวชน ยอมรับฟังปัญหา และหาแนวทางการแก้ไขปัญหาร่วมกันในกรณีที่บุตรหลานมีปัญหา เพื่อที่เยาวชนจะได้ไม่ยึดติดกับโลกเสมือนจริงในชุมชนออนไลน์ที่มาจากการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป

3.2.3 คณะครูและอาจารย์ ควรมีบทบาทในการให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาแก่นักเรียนและนักศึกษาในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ปลูกฝังค่านิยมที่ดี และสอนให้นักเรียนและนักศึกษารู้จักบริหารเวลาและขอบเขตในการเล่น

3.2.4 สถาบันการศึกษา ควรมีส่วนในการปลูกฝัง และให้ข้อมูลแก่นักศึกษาผู้เท่าทันสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ อาจจะทำในรูปของการจัดเสวนาทางวิชาการเชิญผู้เชี่ยวชาญ และเกี่ยวข้องทางด้านสื่อประเภทดังกล่าวมาเป็นวิทยากรหรือผู้นำเสวนา นอกจากนี้ควรมีการเผยแพร่ประโยชน์และโทษของสื่อออนไลน์ในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือการจัดนิทรรศการ

3.2.5 กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และหน่วยงานที่มีหน้าที่ควบคุมดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ต ควรมีการกำกับดูแลการใช้งานบริการเว็บไซต์สังคมออนไลน์ มีการปิดกั้นข้อมูล รูปภาพและกิจกรรมที่ไม่เหมาะสม ที่นำเสนอผ่านทางเว็บไซต์

3.2.6 ผู้ผลิตหรือผู้ให้บริการเว็บไซต์ออนไลน์ควรมีโปรแกรมตรวจสอบและปิดกั้นคำหยาบคาย ภาพโป๊ เปลือย หรือสื่อไปทางลามกอนาจาร ควรมีระบบป้องกันการเข้าถึงข้อมูล เช่นข้อมูลบางส่วนสามารถเข้าถึงได้เฉพาะสมาชิกที่ลงทะเบียนเท่านั้น ควรมีมาตรการในการรักษาข้อมูลความลับของสมาชิก และมีระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลเพื่อการป้องกันการโจรกรรมข้อมูลจากกลุ่มผู้ไม่หวังดี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการเก็บข้อมูล

1. การเก็บข้อมูล ควรศึกษาข้อมูลในเชิงลึกมากกว่านี้กล่าวคือควรที่จะทำการศึกษาทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งจะทำให้สามารถเก็บข้อมูลเชิงลึก ตรงประเด็น ปัญหาและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

2. ในกรณีกลุ่มตัวอย่างที่ต้องทำการศึกษานักศึกษา ควรทำการเก็บข้อมูลในช่วงนักศึกษาเปิดเทอม ไม่ควรเก็บในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ มีนาคม กันยายน และตุลาคม เพราะเป็นช่วงที่มหาวิทยาลัยต่างๆกำหนดให้มีการสอบกลางภาค และปลายภาคเรียน นักศึกษาต้องส่งงานและเตรียมตัวสอบ ซึ่งจะทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนตามที่ต้องการ เนื่องจากจำนวนนักศึกษามาเรียนจำนวนน้อย และข้อมูลที่เก็บได้ก็อาจจะไม่ตรงกับความจริงเนื่องจากนักศึกษามีเวลาในการทำแบบสอบถามน้อยหรือไม่พร้อมที่จะทำแบบสอบถาม

3. ในกรณีกลุ่มตัวอย่างที่ต้องทำการศึกษานักศึกษา และเป็นกลุ่มที่เฉพาะเจาะจงที่ระบุนสาขาวิชา ผู้วิจัยควรค้นหารายชื่อนักศึกษาในแต่ละสถาบัน และกำหนดเลขที่ของนักศึกษาที่ทำการเก็บตัวอย่างไว้ก่อน เพื่อความรวดเร็วในการเก็บข้อมูล จากนั้นให้ทำการติดต่อประสานงานและขอเก็บข้อมูลจากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างในช่วงเวลาว่างจนครบตามจำนวน

4. ควรมีการชี้แนะให้เห็นถึงความสำคัญของการกรอกแบบสอบถามในส่วน of ข้อเสนอแนะหรือข้อคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาในด้านที่เกี่ยวข้องต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ควรวิจัย

1.1 เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลนอกเหนือจากที่ศึกษาไปแล้ว ควรมีการศึกษาในระดับอื่นด้วยเช่น นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาปลาย นักเรียนนักศึกษา ที่เรียนสายอาชีพ นักศึกษาระดับปริญญาโท นักศึกษาระดับปริญญาเอก

1.2 ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มาจากหลากหลายอาชีพ และมีอายุแตกต่างกัน เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์จากการใช้ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ได้มุมมองและแนวคิดที่ต่างกัน

2. ด้านตัวแปรที่ควรศึกษา

2.1 ตัวแปรด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลนั้น ควรเลือกศึกษาในปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลักๆ เกี่ยวกับตัวผู้ให้บริการทั้งปัจจัยภายในคือปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยภายนอกได้แก่สภาพแวดล้อม ชุมชน และสังคม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและตรงประเด็นมากที่สุด

2.2 ตัวแปรด้านรูปแบบการวิจัย หากใช้การวิจัยและพัฒนา (research and development) อาจจะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่มีความหลากหลายมากขึ้น

3. เครื่องมือในการวิจัย

3.1 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควรกระชับ และใช้ภาษา ที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน หรือใช้ภาษากำกวม คำถามบางประเภทควรมีตัวอย่างหรือแนวคำตอบ

4. หัวเรื่องที่ควรมีการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป

จากการศึกษาเรื่อง การสื่อสารเพื่อเครือข่ายทางสังคมในชุมชนออนไลน์ ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในแง่มุมและประเด็นอื่นๆที่เกี่ยวข้องดังนี้

4.1 ศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการ เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์อื่นๆที่เป็นที่นิยมในสังคม เช่น www.twitter.com เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการประชาสัมพันธ์ และนำเสนอข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์นั้นๆ

4.2 ศึกษาการใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ขององค์กร เพราะปัจจุบันช่องทางการสื่อสารผ่านชุมชนออนไลน์ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ขยายผลในวงกว้าง ได้รับการตอบรับจากกลุ่มผู้ใช้ และสามารถสร้างกระแสในสังคมได้เป็นอย่างดี

4.3 ศึกษาเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กเพื่อการสร้างแบรนด์ของสินค้าหรือการสร้างแบรนด์ขององค์กร

4.4 ศึกษาเรื่องอิทธิพลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อการแต่งกาย การเปิดเผยตัวตน และการแสดงออก

4.5 ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารการตลาด

4.6 ศึกษากระบวนการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างกระแสสังคม และอำนาจการต่อรอง

4.7 ศึกษาเรื่องการสร้างความหมาย การสร้างสังคมของผู้รับสารผ่านทางเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

4.8 ควรมีการศึกษาถึงแนวโน้มและพัฒนาการของการให้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาการนำเสนอบริการใหม่ๆ ให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ใช้