

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง"การศึกษาสังคมออนไลน์ภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง" ปรากฏผลการวิจัยดังต่อไปนี้ คือ

4.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ ตำแหน่ง วุฒิทางการศึกษา ประสบการณ์ด้านการทำงาน

4.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 การเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.3 แบบสอบถามตอนที่ 3 ผลกระทบที่เกิดจากเข้าชมเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.4 แบบสอบถามตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นเพื่อเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้าและลงทุน สังคมและวัฒนธรรมจากสังคมออนไลน์

4.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ

ตำแหน่ง วุฒิทางการศึกษา ประสบการณ์ด้านการทำงาน

เป็นการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับ เพศ ตำแหน่ง วุฒิการศึกษา ประสบการณ์ด้านการทำงาน วิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะประชากร

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
สังกัดที่ทำงานในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม		
ส่วนบริหารงานทั่วไป	9	20.0
สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม	11	24.4
สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม	6	13.3
สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร	6	13.3
สาขาวิชาศิลปศาสตร์ประยุกต์	2	4.4
สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ	11	24.4
เพศ		
ชาย	17	37.8
หญิง	28	62.2

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะประชากร	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1	2.2
ปริญญาตรี	23	51.1
ปริญญาโท	13	28.9
อื่นๆ (ไปรตระบุ).....	8	17.8
ประสบการณ์ด้านการทำงานในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม		
1-5 ปี	5	11.1
6-10 ปี	17	37.8
11-16 ปี	15	35.6
16 ปีขึ้นไป	7	15.6

จากตารางที่ 4.1 พบว่าสังกัดการทำงานของผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนมากเท่ากันคือ สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและสาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบคิดเป็นร้อยละ 24.4 รองลงมาคือส่วนบริหารงานทั่วไปคิดเป็นร้อยละ 20 ส่วนที่มีลำดับเท่ากันรองลงมาคือ สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรมและสาขาวิชาครุศาสตร์เกษตรคิดเป็นร้อยละ 13.3 สาขาวิชาที่มีผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดคือ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ประยุกต์ คิดเป็นร้อยละ 4.4 และพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 62.2 และเป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 37.8 ส่วนระดับการศึกษา พบว่าระดับการศึกษาสูงสุดคือปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 28.9 รองลงมาคือปริญญาตรี 51.1 และต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 2.2 สำหรับประสบการณ์ด้านการทำงานในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พบว่า ส่วนใหญ่ทำงาน 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.8 รองลงมาคือ 11-16 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.6 ส่วนประสบการณ์ที่งาน 16 ปีขึ้นไป และทำงาน 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 15.6 และ 11.1 ตามลำดับ

4.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 การเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4.2 ความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน	30	66.7
วันละ 1 ครั้ง	3	6.7
1 ครั้งต่อ 2-3 วัน	2	4.4
1 ครั้งต่อสองสัปดาห์	8	17.8
อื่น ๆ.....	2	4.4

จากตารางที่ 4.2 พบว่าความถี่ในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดเท่าคือ มากกว่า 1 ครั้งต่อวันคิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาคือ 1 ครั้งต่อสองสัปดาห์คิดเป็นร้อยละ 17.8 วันละ 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 6.7 ลำดับท้ายสุดเท่ากันคือ 1 ครั้งต่อ 2-3 วันและอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 4.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ต่อวันในแต่ละครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	17	37.8
1-2 ชั่วโมง	8	17.8
มากกว่า 3 ชั่วโมง	15	33.3
อื่นๆ.....	5	11.1

จากตารางที่ 4.3 ระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันในแต่ละครั้ง พบว่ามากที่สุดคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 37.8 รองลงมาคือมากกว่า 3 ชั่วโมง ร้อยละ 33.3 จำนวน 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 17.8 ลำดับสุดท้ายคือร้อยละ 11.1

ตารางที่ 4.4 สถานที่ที่ท่านเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด

สถานที่ที่ท่านเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
ที่บ้าน	12	26.7
ที่ทำงาน	12	26.7
ที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย	1	2.2
ที่ร้านอินเทอร์เน็ต	20	44.4

จากตารางที่ 4.4 สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด พบว่า มากที่สุดคือร้านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมาคือ ที่บ้านและที่ทำงาน ร้อยละ 26.7 ลำดับสุดท้ายคือที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 2.2

ตารางที่ 4.5 ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด

ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
08.01 - 12.00 น.	23	51.1
12.01 - 16.00 น.	12	26.7
16.01 - 20.00 น.	2	4.4
20.01 - 00.00 น.	7	15.6

จากตารางที่ 4.5 ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด พบว่าช่วงเวลา 08.01-12.00 น. มีผู้ใช้เครือข่ายออนไลน์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 51.1 รองลงมาคือช่วงเวลา 12.01 - 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.7 ส่วนช่วงเวลา 20.01 - 00.00 น. และ ช่วงเวลา 16.01 - 20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 15.6 และ 4.4 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 ส่วนใหญ่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง

ส่วนใหญ่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ใดบ้าง	จำนวน	ร้อยละ
Hi5	9	20.0
Facebook	30	66.7
MySpace	1	2.2
Window Live Space	1	2.2
Multiply	1	2.2
YouTube	3	6.7

จากตารางที่ 4.6 ส่วนใหญ่ได้ใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า ส่วนใหญ่ใช้บริการ Facebook คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาคือ Hi5 คิดเป็นร้อยละ 20.0 และ YouTube คิดเป็นร้อยละ 6.7 ส่วน MySpace , Window Live Space และ Multiply มีลำดับเท่ากันคือร้อยละ 2.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้งาน

บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้งาน	จำนวน	ร้อยละ
Hi5	1	2.2
Facebook	36	80.0
Window Live Space	1	2.2
Multiply	1	2.2
YouTube	2	4.4
Twitter	1	2.2
อื่นๆ.....	3	6.7

จากตารางที่ 4.7 พบว่ามีผู้ใช้บริการ Facebook มากที่สุดคือคิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือเลือกใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แบบอื่นๆ ร้อยละ 6.7 ส่วน YouTube คิดเป็นร้อยละ 4.4 ลำดับสุดท้ายคือ Window Live Space , Multiply และ Twitter ร้อยละ 2.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 รู้จักเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้ามาใช้อยู่ได้อย่างไร

รู้จักเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เข้ามาใช้อยู่ได้อย่างไร	จำนวน	ร้อยละ
สมัครเล่นด้วยตนเอง	18	40
เพื่อนแนะนำ/ชักชวน	26	57.8

จากตารางที่ 4.8 พบว่าส่วนใหญ่เข้ามาใช้สังคมออนไลน์ได้โดยเพื่อนแนะนำ/ชักชวน คิดเป็นร้อยละ 57.8 รองลงมาคือสมัครเล่นด้วยตนเองคิดเป็นร้อยละ 40 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 เหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

เหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ติดต่อ พูดคุยกับบุคคลที่รู้จัก	32	71.1
อัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ	1	2.2
เล่นเกม	3	6.7
หาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล	7	15.6
ติดตามข่าวสารของสินค้า ผลิตภัณฑ์หรือบริการต่างๆ	1	2.2

จากตารางที่ 4.9 พบว่า เหตุผลที่เข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์คือ ติดต่อ พูดคุยกับบุคคลที่รู้จัก คิดเป็นร้อยละ 71.1 รองลงมาคือ หาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 15.6 ส่วนเล่นเกม

คิดเป็นร้อยละ 6.7 ลำดับท้ายสุดที่มีเหตุผลเท่ากันคืออพยพสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ และติดตามข่าวสารของสินค้า ผลิตภัณฑ์หรือบริการต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 2.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 ประสิทธิภาพการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

ประสิทธิภาพการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ปี	12	26.7
2-3 ปี	19	42.2
มากกว่า 4 ปีขึ้นไป	14	31.1

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ประสิทธิภาพการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากที่สุดคือ 2-3 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.2 รองลงมาคือมากกว่า 4 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 31.1 และ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 26.7 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 จำนวนเพื่อนในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

จำนวนเพื่อนในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 10 คน	9	20.0
11 – 50 คน	8	17.8
51 – 100 คน	7	15.6
101 - 200 คน	13	28.9
201 – 500 คน	7	15.6
501 คนขึ้นไป	1	2.2

จากตารางที่ 4.11 พบว่าเพื่อนในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ 101-200 คนคิดเป็นร้อยละ 28.9 รองลงมาคือ น้อยกว่า 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20 จำนวน 11-50 คนคิดเป็นร้อยละ 17.8 ส่วนจำนวน ที่เท่ากันคือมีเพื่อน 51 – 100 คนและ 201 – 500 คน คิดเป็นร้อยละ 15.6 และท้ายสุดคือ 501 คนขึ้นไป มีค่าร้อยละ 2.2

4.3 แบบสอบถามตอนที่ 3 ผลกระทบที่เกิดจากเข้าชมเครือข่ายสังคมออนไลน์

4.3.1 ผลกระทบจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อด้านเศรษฐกิจ

1. ระบบเศรษฐกิจพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว
2. สามารถต่อยอดธุรกิจขนาดใหญ่โดยการสื่อสารกับผู้ใช้โดยตรง

3. จากสถานการณ์ขยายตัวต่อเนื่องของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันส่งผลให้ธุรกิจและอุตสาหกรรมจากสังคมมาพัฒนาสินค้าและบริการให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้นซึ่งจะส่งผลโดยรวมในด้านเศรษฐกิจ

4. การเปิดกว้างสังคมด้านธุรกิจใหม่ ๆ มากขึ้น
5. เกิดธุรกิจมากยิ่งขึ้น
6. เศรษฐกิจดี ประหยัดพลังงาน ค่าใช้จ่ายกระดาษ
7. เศรษฐกิจขยายตัวเร็ว
8. สามารถทำให้เศรษฐกิจดี แต่ทางตรงข้ามสามารถทำให้เศรษฐกิจแย่ ถ้ามีการวิจารณ์กับผลิตภัณฑ์อาจทำให้ขายไม่ได้
9. การให้ข้อมูลข่าวสารบางครั้งไม่เป็นความจริง
10. เศรษฐกิจดีขึ้น
11. ซื้อขายตรงระหว่างผู้ซื้อ ผู้ขายไม่ผ่านคนกลาง
12. อาจมีข้อมูลจากผู้ไม่ประสงค์ดี เพื่อให้เกิดข่าวด้านเศรษฐกิจ และอาจส่งผลโดยรวมได้

13. ทำให้ข่าวสารของเศรษฐกิจ กระจายสู่สังคมออนไลน์ได้มากขึ้น ยิ่งจะทำให้ประชาชนเข้าใจและรู้สถานะด้านเศรษฐกิจของประเทศได้

14. การติดต่อสื่อสารรวมถึงการค้าขายของต่าง ๆ ที่ใช้ Intranet มากขึ้น
15. ก่อให้เกิดคนรุ่นใหม่ทำธุรกิจใหม่ ๆ มากขึ้น
16. ทำให้การใช้จ่ายเงินเพิ่มมากขึ้น ประชากรส่วนใหญ่มีรายได้น้อยไม่มีเงินในการลงทุน

17. ด้านบวก การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารด้านเศรษฐกิจ ด้านลบ การหลอกลวงเพื่อการขายสินค้า

18. ด้านลบ หมกมุ่นกับสังคมออนไลน์ ทำให้ไม่มุ่งมั่นพัฒนาเศรษฐกิจ
19. ช่วยให้เกิดการทำธุรกิจใหม่ ๆ
20. มีการแข่งขันกันมาก ทำให้ยอดการใช้จ่ายเงินสื่อโฆษณาเพิ่มมากขึ้น

4.3.2 ผลกระทบจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเมือง

1. มีผลกระทบในการให้โอกาสกับประชาชนในการแสดงความคิดเห็นต่อผู้นำทั้งในท้องถิ่นและประเทศ การสร้างกลุ่มในการสื่อสาร เห็นตัวอย่างได้จากประเทศในตะวันออกกลางที่ใช้ face book ในการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อต่อต้านผู้นำประเทศ

2. การแพร่หลายข่าวสารรวดเร็วขึ้น

3. การขยายตัวอย่างรวดเร็วทำให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้านการเมืองในทางกลับกันการรับข้อมูลที่รวดเร็วเกินไป ทำให้เกิดการสับสนเข้าใจผิดได้โดยง่าย

4. มีการแลกเปลี่ยนความเห็นมากขึ้น

5. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้มากโดยเฉพาะเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารการเมือง

6. เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ทำให้วุ่นวาย รุนแรง

7. การแสดงความคิดเห็นรุนแรงและเกินจริง

8. เกิดการกระจายข่าวอย่างรวดเร็ว และทำให้เกิดการรวมกลุ่มชัดเจนขึ้น ด้านเสียคือ ข้อมูลบางเรื่องถูกแต่งให้เกิดความเข้าใจผิด ไม่น่าเชื่อถือ

9. เป็นช่องทางในการสื่อสาร

10. เกิดการรวมตัวของกลุ่มที่มีความคิดเห็นทางการเมืองเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ

11. เป็นช่องทางการแสดงความคิดเห็นในทุก ๆ ความคิดเห็นอย่างเสมอภาค

12. เนื่องจากสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รวดเร็ว ซึ่งผู้ที่อยู่ในสังคมออนไลน์อาจจะได้ข้อมูลที่ผิดพลาด ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเมือง

13. การแสดงความคิดเห็นที่บางครั้งรุนแรงเพราะเราคิดว่าไม่มีใครรู้จักตัวคนที่แท้จริงของผู้ใช้

14. อาจมีการชักจูงกระแสได้โดยข้อมูลผิด ๆ

15. มีความคิดเห็น การติดตามสถานการณ์ทางการเมืองใช้มากขึ้น

16. โปสเตอร์หาข้อมูลรุนแรงเกินจริงก่อให้เกิดความขัดแย้ง

17. เป็นช่องทางใหม่ในการสื่อสารที่ไม่มีผลกระทบ

18. ด้านลบ การใส่ร้ายกันทางการเมือง ด้านบวก เผยแพร่แนวคิดประชาธิปไตย

19. เป็นแหล่งชุมนุมที่มีแนวคิดทางการเมืองแบบเดียวกันทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการเมือง

20. ช่วยให้ประชาชนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ติดต่อข่าวสารการเมือง แก้ไขเรื่องการเมืองมากขึ้น

4.3.3 ผลกระทบจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อการค้าและการลงทุน

1. มีมุมมองอย่างกว้างในการเลือกลงทุนในด้านต่าง ๆ

2. สามารถต่อยอดธุรกิจรายใหญ่โดยการสื่อสารกับผู้บริโภคโดยตรง

3. การนำข้อมูลจากเครือข่ายจะถูกนำไปใช้เป็นส่วนในการค้าและการลงทุนเพราะข้อมูลที่ได้จากกลุ่มที่ใช้สินค้าโดยตรงไม่มีต้นทุนที่สูง

4. เป็นค่านิยมของสังคมใหม่ ๆ และมีผู้ใช้เครือข่ายมากมาย อาจทำให้ขาดเหตุผลในการตัดสินใจ

5. สามารถทำให้เศรษฐกิจดี แต่ทางตรงข้ามสามารถทำให้เศรษฐกิจแย่ ถ้ามีการวิจารณ์กับผลิตภัณฑ์อาจทำให้ขายไม่ได้

6. การหลอกลวงดัดด้น
7. เกิดธุรกิจใหม่ ๆ ทางออนไลน์มีทางเลือกได้หลายแบบ
8. มีช่องทางของผู้ประกอบการในการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์
9. เป็นประโยชน์ต่อผู้บริโภค และผู้ค้า
10. สามารถทำให้มีการลงทุน เป็นไปอย่างง่ายและมีข้อมูลมากขึ้นซึ่งส่งผลทำให้การค้าลงทุนค่อนข้างง่าย
11. ในปัจจุบันมีมากทั้งการค้าเล็ก ๆ ไปจนถึงการค้าที่ใหญ่ขึ้น
12. มีการจำหน่ายสินค้าทำให้ รายได้อาจไม่ได้มาตรฐาน
13. มีการเสนอตัวสินค้าใหม่ ๆ ได้มากขึ้น
14. ช่องทางลงทุนใหม่ ธุรกิจขายของใน Intranet กลุ่มลูกค้าใหญ่มาก เกิดธุรกิจใหม่ ไม่ต้องลงทุนขึ้นพื้นฐานมาก เช่น ร้านค้า
15. ด้านบวก การซื้อขายแลกเปลี่ยนในเครือข่าย ด้านลบการขายสินค้าและบริการไม่ได้มาตรฐาน
16. ด้านบวก ทำให้เกิดการเคลื่อนตัวด้านการค้าขายธุรกิจการลงทุนทางการเงินในสังคมออนไลน์ได้
17. ช่วยกระจายตัวของสินค้ามีช่องทางเห็นมากขึ้น
18. ผู้บริโภคไม่สามารถตรวจสอบคุณภาพของสินค้าได้

4.3.4 ผลกระทบจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อด้านสังคมและวัฒนธรรม

1. วัฒนธรรมตกตะวันเข้ามามีบทบาทต่อคนไทยมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น
2. รู้จักกันเร็วเกินไปเกิดปัญหาอาชกรรมขึ้นมากในสังคม
3. ทำให้มีลักษณะของการติดต่อที่เปลี่ยนไป นอกเหนือจากการใช้สื่อสารอื่น ๆ เช่น e-mail มือถือ ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นจากทั่วโลก
4. การใช้เครือข่ายทำให้ประชาชนสามารถเชี่ยวชาญ เข้าสังคม รู้วัฒนธรรมในประเทศต่าง ๆ จากเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายโดยไม่ต้องเดินทางแต่ความแตกต่างของสังคมและวัฒนธรรม แต่ละประเทศอาจส่งผลกระทบต่อสังคมไทยได้
5. เกิดการแลกเปลี่ยน/เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมเร็วขึ้นทั้งในแง่ดีและแง่ไม่ดี
6. ทำให้สังคมมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น
7. การทราบสังคมวัฒนธรรมได้อย่างรวดเร็ว
8. ขาดคุณธรรม จริยธรรม หลอกลวงกันง่าย

9. ด้านลบ ทำให้วัยรุ่นมีความรุนแรง ด้านบวก สังคมมีความทันสมัย
10. ครอบครัวมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันน้อยลง มีความอดทนน้อยลง และมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ไว้ใจซึ่งกันและกัน จริใจต่อกันน้อยลง
11. มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมีการสร้างสัมพันธ์แบบเพื่อน ทำให้เรียนรู้ถึงถึงความแตกต่างได้ดีขึ้น
12. รับรู้ข้อมูลตรงได้รวดเร็ว
13. สมาคมวัยรุ่นเปลี่ยนไปมาก
14. มีทั้งด้านบวกและลบ วัยรุ่นติดการสนทนาออนไลน์ ทันสมัยแต่ไม่พัฒนา
15. เป็นช่องทางให้เกิดอาชญากรรม
16. ทำให้ส่งผลต่อสังคม เช่น โซวภาพเช็กชี ทำให้เด็กอายุน้อยรับรู้เร็วกว่าวัยที่สมควร
17. การแสดงความคิดเห็นที่มีมากขึ้น มีต่อการสื่อสารมากขึ้น
18. การใช้ภาษาผิด ๆ วัฒนธรรมจารีตที่ดีหายไป การติดต่อได้ง่ายสามารถมีคำนิยมที่เปลี่ยนไปมากอาจทำให้ทางลบมากกว่าทางบวก
19. ทำให้คนที่ใช้งานในระบบออนไลน์ขาดจิตสำนึกในการใช้งานมักไปใช้ในทางที่ผิด
20. มีประโยชน์ ถ้าใช้ให้เป็นหน่วยงานอนุรักษ์ เผยแพร่ข่าวสารอย่างรวดเร็ว
21. ด้านบวก มีข้อมูลหลากหลายประกอบกับการตัดสินใจ ด้านลบการหลอกลวงขายสินค้าและบริการพุดคุยออนไลน์มากขึ้น ทำให้บางครั้งมีโอกาสให้มิจฉาชีพ ทำสิ่งไม่ได้
22. ด้านลบ การพบปะผู้คนในสังคมออนไลน์อาจเกิดเหตุร้าย
23. ก่อให้เกิดการถ่ายทอด นิยมรับวัฒนธรรมด้านลบง่ายขึ้น ทำให้เกิดคำนิยมที่ขาดเหตุผล

4.4 แบบสอบถามตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นเพื่อเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้าและลงทุน สังคมและวัฒนธรรมจากสังคมออนไลน์

4.4.1 เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจได้อย่างไร

1. สังคมออนไลน์ทำให้ได้รับข่าวมากมายและรวดเร็วสามารถวางแผนได้ก่อน
2. เครือข่ายจะช่วยพัฒนาและขยายเศรษฐกิจในทุกระดับและช่วยทำให้เกิดธุรกิจในรูปแบบใหม่โดยใช้เครือข่ายในการประชาสัมพันธ์
3. ช่วยให้การแก้ปัญหาบ้านเมืองได้ง่าย ได้รู้
4. การลงทุนที่ลดต้นทุนได้

5. มีความรวดเร็วเข้าถึงลูกค้า

6. ผู้มีความรู้จริงในด้านเศรษฐกิจสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะหรือแจ้งข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อชาวออนไลน์ และคนในสังคมออนไลน์สามารถทำหน้าที่กระจายความรู้ในวงกว้างต่อไป

7. รับรู้ข้อมูลข่าวสาร ฉับไว ไม่เสียเวลา

8. มีการติดต่อเชื่อมโยง การเข้าถึงลูกค้ารวดเร็ว

9. เผยแพร่ข่าวสารทางด้านเศรษฐกิจได้อีกหนึ่งช่องทาง เพื่อเข้าถึงประชาชนได้ง่ายขึ้น

10. สามารถเข้าใจเศรษฐกิจอยู่ในระดับที่มีการประหยัดและเก็บออม เมื่อเกิดปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ ก็สามารถปรับตัวต่อด้านเศรษฐกิจได้

11. ทำให้การค้าขาย ที่ไม่ว่าเล็กน้อยหรือใหญ่กระจายตัวมากขึ้น

12. เปลี่ยนแบบคารา เช่น การแต่งกาย

13. การติดต่อได้ง่ายมากขึ้นไม่ทำให้เสียเวลากับการเดินทางมีทางเลือกมากขึ้น

14. เลิกให้ข้อมูลที่รุนแรงเกินจริง หาแนวทางแก้ไข การใช้งานของสังคมออนไลน์ มีจิตสำนึกในการใช้งาน

15. แก้ไขปัญหาด้านข้อมูลข่าวสารด้านเศรษฐกิจได้โดยเฉพาะการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน

16. ความสะดวกต่อการเข้าถึงทางด้านเศรษฐกิจปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน

17. ช่วยลดต้นทุนในการเดินทาง

4.4.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแก้ปัญหาด้านการเมืองได้อย่างไร

1. ยังไม่มีส่วนในการช่วยปัญหาด้านการเมืองเท่าไร

2. ทำให้นักการเมืองต้องระมัดระวังมากยิ่งขึ้น ในการปกป้องประเทศเพราะประชาชนมีช่องทางในการสื่อสาร แพร่กระจายความคิดเห็นของตนในสู่กลุ่มผู้ไม่รู้มากกว่าเดิมน่าจะทำให้การเมืองโปร่งใสมากขึ้นเดิมจากการใช้สังคมออนไลน์

3. ช่วยเป็นการบอก เผยแพร่ข้อมูลในด้านการเมืองและด้านประชาชนได้รวดเร็ว

4. ช่วยให้ทราบปัญหาบ้านเมืองได้รู้ข่าวสารมากยิ่งขึ้นแต่ก็อาจทำให้ได้รู้ถึงถึงการเมืองทุกปัญหา

5. สามารถทราบข่าวสารได้ง่ายมากขึ้น

6. แก้ได้บ้าง แต่ไม่มากเท่าที่ควร

7. โปสเตอร์ดีๆ ที่อ่านแล้วสดชื่น ทำให้เกิดความสามารถ คิดดี

8. เรียนรู้ข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นใช้หลักสายกลางมาเป็นหลัก โดยที่มามีความรู้เป็นผู้ที่ไม่เอนเอียง
9. ทำให้ทราบข่าวสารได้รอบด้าน
10. ให้ทุกคนได้รับข่าวสารอย่างรวดเร็ว
11. สามารถเผยแพร่ข่าวสารได้หลายช่องทางจากหลากหลายกลุ่มทางด้านความคิดเพื่อพิจารณาได้มากขึ้น
12. ควรสื่อสารที่ถูกกลั่นกรอง คือ มีแต่ข้อมูลที่ต้องการ เพื่อให้ถูกกลุ่มสังคมออนไลน์ เข้าใจตรงกันเพื่อป้องกันการแตกความสามัคคี
13. ในปัจจุบัน การคัดค้านทางออนไลน์ที่แสดงออกเรื่องการเมืองถ้าใช้เพื่อเป็นการพูดคุยแก้ปัญหา แต่ถ้าใช้ไปเพื่อโจมตีคนอื่นก็ไม่ดี
14. ประชากรได้รับข่าวสารปัญหาทางการเมือง ง่ายต่อการการบริการประเทศอย่างมีระบบ
15. เป็นโอกาสให้ทุกคนรับรู้ข่าวสารจริง รวดเร็วที่สุด
16. บังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง
17. การได้รับข้อมูลทางการเมืองที่ต้องการ ทำให้วิเคราะห์ปัญหาทางการเมืองตามแนวความคิดตนเองได้รับวิจรณ์ญาณ
18. ช่วยกระตุ้นประชาชนในการเมือง เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ให้แก่ประชาชน
19. ควรมีการควบคุมสื่อและการตรวจสอบก่อนที่จะเผยแพร่
20. ควรจำกัดและควบคุมด้านเนื้อหา ก่อนทำออกสื่อ

4.4.3 เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแก้ปัญหาด้านการค้าและการลงทุนดังนี้

1. สามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการลงทุนได้ดีในทุก ๆ ด้านความรวดเร็ว สะดวก ช่วยในการตัดสินใจในการลงทุนมีมุมมองที่กว้างขึ้น
2. สามารถใช้สื่อสาร เพื่อช่วยในการประหยัดค่าใช้จ่าย และถึงผู้ใช้ได้มากกว่าเดิม
3. เครือข่ายสามารถลดต้นทุนในการโฆษณาและสามารถผ่านข้อมูลผ่านเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว
4. เป็นการประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้ดีและลดต้นทุนใช้ก่อนตัดสินใจได้ทุกเรื่องที่ต้องการ
5. การขยายเครือข่ายการลงทุนได้มากยิ่งขึ้น
6. เข้าถึงผู้บริโภคได้มากและรวดเร็ว
7. สะดวก รวดเร็ว ง่ายต่อการศึกษา

8. สร้างเครือข่ายที่มีความรู้เฉพาะด้านการค้านั้น ๆ
9. ได้รับรู้ข้อมูลเร็ว
10. เชื่อมโยงผู้บริโภคได้มากและรวดเร็ว
11. เกิดช่องทางการโฆษณาเพื่อเพิ่มยอดขายได้
12. ทันโลกทันเหตุการณ์
13. สามารถสร้างช่องทางการจัดเวลาสู่เป้าหมายได้มากขึ้น
14. การสื่อสารสะดวกก็จะทำให้การค้าสะดวกมากยิ่งขึ้น
15. มีการแสดงความคิดเห็นทางสังคมออนไลน์
16. เป็นการหาข้อมูลใช้สื่อสารการลงทุนง่ายขึ้น เป็นทางเลือกสำหรับคนที่มีความสนใจเรื่องธุรกิจแบบใหม่
17. ทำให้การค้าขายและการลงทุนรวดเร็วทันต่อเหตุการณ์ ลดค่าใช้จ่าย
18. เป็นช่องทางหาลูกค้าใหม่
19. ให้ข้อมูลข่าวสารประกอบการตัดสินใจลงทุนได้
20. ช่องทางการซื้อขายที่สะดวก รวดเร็วทำให้เกิดการกระตุ้นด้านการค้าลงทุนผ่าน website มากขึ้น
21. ช่วยลดต้นทุนในการประชาสัมพันธ์ของธุรกิจรูปแบบใหม่ ๆ
22. ตรวจสอบที่ได้รับความช่วยเหลือของคนทั่วไป เพื่อลดการลงทุน

4.4.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแก้ปัญหาด้านสังคมและวัฒนธรรมได้ดังนี้

1. การเข้าถึงข้อมูลทำให้สามารถพัฒนาด้านการต่าง ๆ มาปรับใช้แก้ปัญหาได้
2. เครือข่ายจะช่วยในการนำเสนอทางด้านสังคมและวัฒนธรรมในการรวมกลุ่ม การแบ่งปันข้อมูล การเสนอแนวทางแก้ไขปัญหผ่าน เครือข่าย
3. เหมือนเป็นดาบ 2 คม คือทั้งช่วยและสร้างปัญหาได้ ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ใช้มากกว่าว่าจะใช้บอกจรรยาบรรณสังคม หรือใช้แบบไร้สาระควบคุมยากขึ้น
4. สร้างเครือข่ายที่น่าสนใจและให้ผู้ที่มีความน่าสนใจได้แสดงความคิดเห็นหรือยกตัวอย่าง การทำที่ดีเป็นแบบอย่างควบคู่กับการกระทำที่ไม่ควรทำ แต่ไม่ใช่หลักการให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดี
5. ได้เรียนรู้วัฒนธรรมอย่างกว้างขวางได้เรียนรู้ใช้มากยิ่งขึ้น
6. การรับทราบสังคมใหม่ ๆ และวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น
7. สังคมแบบ social networking หากมีการสร้างสรรค์ที่ดีจะเป็นการรวมกลุ่มที่ยิ่งใหญ่และมีแรงขับเคลื่อนในการทำกิจกรรมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ดีได้ในอนาคต
8. นำมาข้อคิดที่ดีมาเผยแพร่ในเว็บ เพื่อเป็นคติเตือนใจ

9. สามารถเห็นประเด็นต่าง ๆ ด้านสังคม เพื่อแก้ปัญหาได้ถูกต้อง
10. ทำให้ทราบข้อมูลกันรวดเร็วและสามารถค้นหาข้อมูลลักษณะเฉพาะได้

รวดเร็ว

11. สามารถชักจูงโน้มน้าว แรงบันดาลใจได้มาก
12. ควบคุมการใช้เครือข่าย รายการทีวี ในลักษณะห้ามบุคคล เด็ก เยาวชน
13. ควบคุมการจัดการสังคมออนไลน์ที่มีภาพหรือคริปต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมขึ้นได้ขาด เพื่อไม่ให้เด็กวัยรุ่นได้รับรู้ก่อนเวลาอันสมควร
14. การเข้าใช้สังคมออนไลน์ต้องมีรายการเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมที่ดี
15. อาจส่งเสริมเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ต่อสังคมได้
16. สนับสนุนการสร้างสังคมออนไลน์ที่เป็นภาพส่งเสริมด้านสังคม
17. เกิดการติดต่อสื่อสารพูดคุย เกิดทักษะทางสังคมหากใช้สังคมออนไลน์ในทางที่ถูกก็จะทำให้เกิดประโยชน์
18. ช่วยแก้ปัญหาวัฒนธรรมของคนไทยไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น ให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
19. ไม่ควรหลงกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งมากเกินไป ควรให้ความรู้เกี่ยวกับอันตรายที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต