

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

รายงานวิจัยในบทนี้เป็นการนำเสนอภาพรวมของการดำเนินการวิจัยที่เกี่ยวกับ
วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะมีรายละเอียด
ดังต่อไปนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย
- 5.2 วิธีดำเนินการวิจัย
- 5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 5.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 5.6 สถานที่ทำการทดลอง และ/หรือเก็บข้อมูล
- 5.7 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย
- 5.8 ข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 5.1.1 เพื่อศึกษาลักษณะสังคมออนไลน์ภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
- 5.1.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากลักษณะสังคมออนไลน์
- 5.1.3 เพื่อเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้า
และการลงทุนสังคมและวัฒนธรรมจากสังคมออนไลน์

5.2 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

5.2.1. การศึกษาขอบเขตของงานวิจัย

5.2.1.1 ประชากร คือ อาจารย์และเจ้าหน้าที่ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม กลุ่ม
ตัวอย่าง คือ อาจารย์และเจ้าหน้าที่ของคณะฯ โดยมาจากหน่วยงาน จำนวน 45 คน ปี พ.ศ.2554 ดังนี้

1. ส่วนบริหารงานทั่วไป
2. สาขาวิชาศิลปศาสตร์ประยุกต์
3. สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
4. สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

5. สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม

6. สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร

5.2.1.2 ลักษณะสังคมออนไลน์จะศึกษาเฉพาะ ผู้ที่อยู่ในสังคมออนไลน์ การกระทำในสังคมออนไลน์และรูปแบบที่ใช้ในสังคมออนไลน์เท่านั้น

5.2.1.3 เว็บไซต์ที่ใช้ในการศึกษาลักษณะสังคมออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ Hi5 และ Facebook เพราะเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด (<http://th.wikipedia.org>)

5.2.1.4 ผลกระทบของสังคมออนไลน์ ได้แก่ ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้าและการลงทุนสังคมและวัฒนธรรมจากสังคมออนไลน์ เท่านั้น

5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.3.1 ลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป

ตอนที่ 2 ลักษณะการใช้งานและรูปแบบการใช้งานในสังคมออนไลน์

ตอนที่ 3 ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้าและการลงทุน สังคมและวัฒนธรรม

5.3.2 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดกรอบแนวคิดและสร้างข้อคำถาม
2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงข้อคำถาม
3. นำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรง (Validity) ของแบบสอบถามและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ
4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) หลังจากนั้นนำไปหาค่าความเชื่อมั่น
5. ปรับปรุงแบบสอบถามแล้วนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากอาจารย์และเจ้าหน้าที่ ตามหน่วยงาน ดังนี้

- 1) ส่วนบริหารงานทั่วไป
- 2) สาขาวิชาศิลปศาสตร์ประยุกต์

- 3) สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
- 4) สาขาวิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
- 5) สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม
- 6) สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร

5.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC+ และใช้สถิติในการวิเคราะห์ ดังนี้
วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่และร้อยละ และค่าเฉลี่ย

5.6 สถานที่ทำการทดลอง และ/หรือเก็บข้อมูล

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

5.7 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

5.7.1 ลักษณะสังคมออนไลน์ภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

การวิจัยพบว่าบุคลากรที่ทำงานในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดเท่าคือ มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน รองลงมาคือ 1 ครั้งต่อสองสัปดาห์ และวันละ 1 ครั้ง โดยระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันในแต่ละครั้ง มากที่สุดคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมง อาจจะเป็นเพราะภาระหน้าที่ในการทำงานหรือเพียงเพื่อให้มาเช็คจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมลและมักจะใช้ในช่วงเวลาพักเท่านั้น รองลงมาคือมากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มากกว่า 3 ชั่วโมงส่วนใหญ่จะใช้ที่บ้านหรือร้านอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีความรวดเร็วในการโหลด และจากการสอบถามก็จะเข้าไปอ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ของที่ทำงานแบบไม่รู้ตัว เช่น อ่านข่าวดารา ละคร หรือไม่ก็พูดคุยกับเพื่อน และใช้ Facebook ส่วนสถานที่ อาจารย์และเจ้าหน้าที่ในสังกัดเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือร้านอินเทอร์เน็ต รองลงมาคือที่บ้านและที่ทำงาน เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้บริการสังคมออนไลน์ และเนื่องจากความเร็วในการเข้าสัญญาณ และส่วนใหญ่ได้ใช้บริการ Facebook รองลงมาคือ Hi5 , YouTube , MySpace , Window Live Space และ Multiply ตามลำดับ อาจจะเป็นอย่างนี้หลังจากที่ Facebook ได้เปิดตัวขึ้นมาในปี พ.ศ. 2547 โดยมาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก ซึ่งก็เป็นนักศึกษาหนุ่มที่มีอายุน้อยและจากมหาวิทยาลัยชื่อดัง “ฮาร์วาร์ด” ทำให้ได้รับความสนใจและลักษณะการทำงานของเว็บไซต์ สามารถเชื่อมโยงเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ตนสนใจได้จากเพื่อนส่งเข้ามาหาและ การเข้าสู่หน้า Facebook นั้นทำได้ง่ายและสะดวก เพียงตอบตกลง sign up เข้าไปก็เข้าไปอยู่

ในเครือข่ายของ Facebook ได้ทันที ขณะเดียวกันก็สามารถส่งลิงก์ เชื้อเชิญเพื่อนคนอื่นให้เข้ากลุ่ม เป็นลูกโซ่ต่อไปได้ โดยใน Facebook มีการพูดคุย ติดต่อกันมากมาย ดังนั้นในขณะคริสต์ อุตสาหกรรมจึงมีผู้ใช้บริการ Facebook ที่สูงสุดถึงร้อยละ 80 และส่วนใหญ่ก็เข้าเครือข่ายสังคม ออนไลน์เนื่องมาจาก เพื่อนแนะนำ/ชักชวนให้เข้าร่วมกลุ่ม เพื่อที่จะติดต่อสื่อสาร หรือแม้กระทั่ง แลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น รูปภาพ ได้อย่างไม่จำกัด จากการสัมภาษณ์พบว่า บุคลากรใน สังกัดมีเหตุผลที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ออนไลน์ ก็เพื่อ ติดต่อกับพูดคุยกับบุคคลที่รู้จัก เนื่องจากบางครั้งมีเวลาไม่ตรงกัน เหตุผลรองลงมา ก็เพื่อ หาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล โดย ประสิทธิภาพส่วนใหญ่ก็อยู่ในช่วง 2-3 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่ Facebook , Hi5 , YouTube , MySpace , Window Live Space กำลังเป็นที่นิยม และในเครือข่ายออนไลน์ส่วนใหญ่ก็จะมีเพื่อนมากกว่า 100 คน อาจจะเกิดจากกลุ่มที่ติดต่อข่าวสาร สนทนา รวมไปถึงการค้นคว้าต่าง ๆ ทำให้สังคมออนไลน์ เป็นเหตุที่ทำให้รู้จักเพื่อนใหม่มากยิ่งขึ้น ข้อความดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ อิทธิพล ปริติ

ประสงค์ (2552 :<http://gotoknow.org/blog/virtualcommunitymanagement/288469>) กล่าวว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และ ยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เข้าด้วยกัน ในแง่ ของการให้ความหมายของคำว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” นั้น คุณเก่ง หรือ กติกา สายเสนีย์ ใน เว็บบล็อก <http://keng.com/2008/08/09/what-is-social-networking/> ได้ให้ความหมายที่น่าสนใจว่า Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จัก และเชื่อมโยงกันในทุกทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หาก เป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็น เว็บ Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกันนั่นเอง ตัวอย่างของเว็บประเภทที่เป็น Social Network เช่น Digg.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เรียกได้ว่าเป็น Social Bookmark ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่ง และเหมาะสมมาก ที่จะนำมาเป็นตัวอย่าง เพื่อให้ เข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยในเว็บไซต์ Digg นี้ ผู้คนจะช่วยเหลือกันแนะนำ url ที่น่าสนใจเข้ามาในเว็บ และ ผู้อ่านก็จะมาช่วยกันให้คะแนน url หรือข่าวนั้น ๆ เป็นต้น

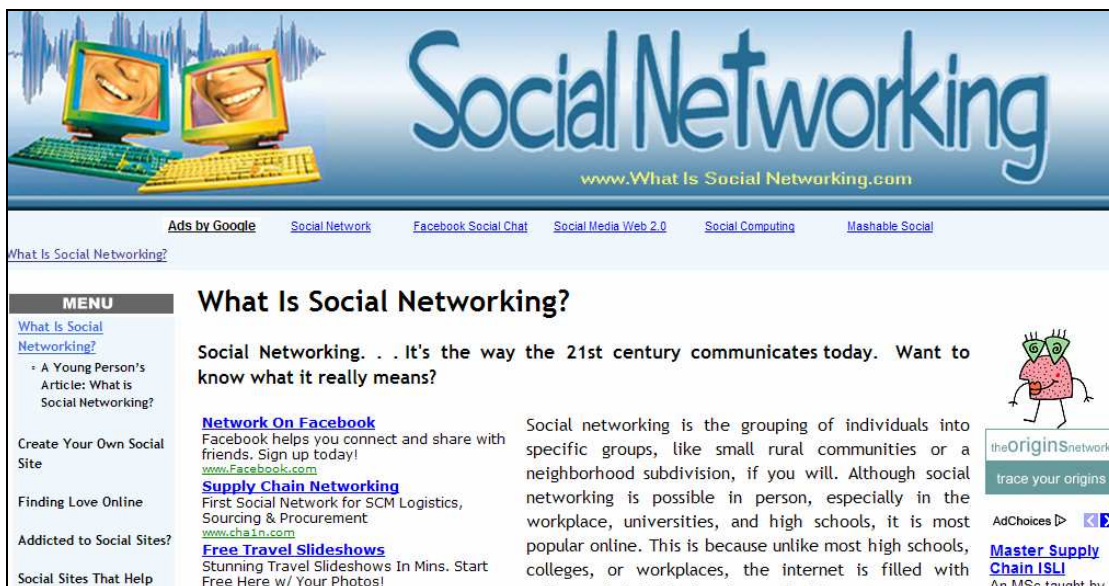
ในแง่ของการอธิบายถึงปรากฏการณ์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยังมีการอธิบายผ่านคำ ว่า Social network service หรือ SNS เป็นการเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ซึ่งผู้คนสามารถที่ จะแลกเปลี่ยน แบ่งปันตามผลประโยชน์ กิจกรรม หรือความสนใจเฉพาะเรื่อง ซึ่งอาศัยระบบ พื้นฐานของเว็บไซต์ที่ทำให้มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้คนโดยแต่ละเว็บนั้นอาจมีการให้บริการที่ ต่างกัน เช่น email กระดานข่าว และในยุคหลังๆมานี้ เป็นการแบ่งปันพื้นที่ให้สมาชิกเป็นเจ้าของ พื้นที่ร่วมกันและแบ่งปันข้อมูลระหว่าง โดยผู้คนสามารถสร้างเว็บเพจของตนเองโดยอาศัย ระบบซอฟต์แวร์ที่เจ้าของเว็บให้บริการ ในขณะเดียวกัน Howard Rheingold ได้เขียนคำจำกัดความ ของคำว่า virtual Community ในหนังสือ virtual commune ว่าหมายถึง การสื่อสาร และ ระบบ ข้อมูล ของบรรดาเครือข่ายสังคม ซึ่งแบ่งปันในผลประโยชน์ร่วมกัน ความคิด ชื่นงาน หรือ ผลลัพธ์ บางประการที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริง ซึ่งไม่ถูกผูกพันโดยเวลา พรมแดน เขตแดน

ของหน่วยงาน และในทุก ๆ ที่ที่บุคคลสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านระบบออนไลน์ (คัดลอกจาก Virtual community) ในขณะที่ การแบ่งหมวดหมู่ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ อีสิริยะ ไพริพายฤทธิ์ ได้จำแนกหมวดหมู่ หรือ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ใน บทบาทของ Social Network ในอินเทอร์เน็ตยุค 2.0 โดยพิจารณาจากเป้าหมายของการเข้าเป็นสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ ๆ กล่าวคือ 1. Identity Network คือ การแสดงตัวตน และภาพลักษณ์ของตน เช่น <http://www.hi5.com/> <http://www.facebook.com/> 2. Interested Network เป็นการรวมตัวกันโดยอาศัย“ความสนใจ” ตรงกัน เช่น Digg.com , delicio.us 3. Collaboration Network เป็นกลุ่มเครือข่ายที่ร่วมกัน “ทำงาน” ยกตัวอย่างเช่น <http://www.wikipedia.org/> 4. Gaming/Virtual Reality หรือ โลกเสมือน ในบางครั้งเราเจอคำว่า second life ซึ่งเป็นลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม และ 5. Professional Network ใช้งานในอาชีพ ซึ่งงานวิจัยนี้กลุ่มตัวอย่างจัดอยู่ในกลุ่มสมาชิกแบบ Identity Network คือ การแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนชัดเจน

5.7.2 ผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากลักษณะสังคมออนไลน์

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านผลกระทบของสังคมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องเข้าไปดูความเคลื่อนไหวของข้อมูลต่าง ๆ อยู่เสมอจนเหมือนเป็นสิ่งเสพติด โดยเฉพาะ Facebook ซึ่งมีผู้ใช้งานมาทุกกลุ่มทุกวัย ทั้งที่มีข้อดี เช่น เป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวางอย่างที่เรารู้เห็นมีการเรียนการสอนโดยใช้สื่อมากมายกลายเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนข่าวสารทันต่อเหตุการณ์ สถานการณ์ต่าง ๆ สามารถสร้างมิตรแท้หรือพุดพุด พบปะแสดงความคิดเห็น มีความเป็นประชาธิปไตย โดยเฉพาะสังคมไทย สำหรับผู้อยู่โดดเดี่ยวที่บ้านก็สามารถมีเพื่อนทำให้เพลิดเพลิน สร้างความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน แต่เมื่อมีด้านดีก็ต้องมีด้านเสียและผลกระทบในสังคมออนไลน์ที่เห็นได้ชัดเจนคือมีการแฝงตัวในขบวนการหลอกลวงต่าง ๆ โดยทำให้หลงเชื่อ โฆษณา หรือการติดต่อแก้ไขสื่อต่าง ๆ ทำให้หลงเชื่อ โดยเฉพาะการมีเพื่อนใหม่โดยที่ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน เนื่องจากการพูดคุยทำให้ ว่างใจ เกิดเป็นความสัมพันธ์ที่ฉาบฉวยและทำให้เกิดความเสียหายได้ และโดยส่วนใหญ่สังคมไทยเป็นสังคมประชาธิปไตยดังนั้นบางครั้งการที่แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ในสื่ออาจจะเกิดผลกระทบที่มาจากส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ซึ่งอาจจะทำให้มีการใส่ร้ายกัน หรือแฝงไว้ด้วยการขยุยต่าง ๆ จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะพอ หลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้และอาจจะเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนิทา หรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นโดยใช่เหตุ โดยเฉพาะสังคมที่ขอบสอด้รู้สอด้เห็น ผู้วิจัยเคยได้ดูภาพยนตร์เรื่องหนึ่งซึ่งในเรื่องนั้นเป็นโลกของสังคมออนไลน์ผู้คนจะมีการติดต่อสนทนาและพูดคุยกันโดยที่ไม่เคยรู้ตัวคนที่แท้จริงของคนนั้น คนที่พูดคุยกับคุณอาจจะเป็นผู้หญิง ผู้ชาย อายุ 50 หรือ 60 หรือเด็กแต่เวลาพูดคุยก็จะโกหกและก็ใช้โปรแกรม

ตกแต่งหน้าตา โดยที่ไม่ใช่ตัวเองในการพูดคุยเป็นโลกอีกโลกหนึ่งที่สร้างขึ้นบนสื่อ ขาดการสัมผัสที่เผชิญหน้าโดยแท้จริง แต่สุดท้ายผู้อยู่ในโลกของไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดีได้ และเว็บไซต์ต่อไปนี้แสดงเหตุผลของการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์และมารยาทในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่น่าสนใจ



รูปที่ 13 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับ Social Network

Harrisburg University of Science and Technology (<http://www.thaihealth.or.th>) ใน Pennsylvania ได้ จัดการทดลองเพื่อหาผลกระทบของการใช้สังคมออนไลน์ที่มีต่อนักศึกษาและมหาวิทยาลัย โดยให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยจำนวน 800 คน ดำเนินชีวิตโดยไม่ใช้ Facebook , Twitter หรือการสื่อสารผ่านโปรแกรม instant message ใด ๆ เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ด้วยการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์เหล่านั้น ผ่านทางเครือข่ายของมหาวิทยาลัย แต่นักศึกษาบางคนที่มีโทรศัพท์มือถือแบบ smart phone ยังสามารถเข้าใช้สังคมออนไลน์และโปรแกรม instant message ผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้ Eric Darr อธิการบดีแห่ง Harrisburg University of Science and Technology ผู้ริเริ่มการทดลองนี้ อธิบายว่า หลังการทดลอง นักศึกษาส่วนใหญ่ได้พบว่า สังคมออนไลน์เหล่านี้ โดยเฉพาะ Facebook และ Twitter นั้น สามารถบงการชีวิตของพวกเขาได้ หากไม่มีวินัยในการใช้ที่ดี มีนักศึกษาบางคนรู้สึกเหมือนถูกบังคับให้ต้องใช้ Facebook ถึงวันละ 21 ชั่วโมง จนต้อง block การโพสต์ข้อความในช่วงตี 2 ถึงตี 5 เพื่อที่จะได้มีเวลาพักผ่อน “นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมการทดลอง จะมีพฤติกรรมเหมือนคนติดบุหรี่ที่แอบหลบไปสูบบุหรี่นอกห้องเรียน เพียงแต่เปลี่ยนเป็นแอบเล่น Facebook ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ” Eric Darr กล่าวแต่นักศึกษาบางกลุ่มกลับมีความเครียดลดน้อยลง เนื่องจากพวกเขาพบว่าการที่ไม่สามารถเข้าใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลา เหมือนเดิม ทำให้พวกเขามีเวลามากขึ้นสำหรับเรื่องอื่น ๆ และบางรายยังพบว่า

ตนเองชอบที่จะพูดคุยพบปะกับเพื่อนหรือบุคคลอื่นแบบตัวต่อตัวมากกว่าการติดต่อผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ แม้ผลการทดลองอย่างเป็นทางการจะยังอยู่ระหว่างกระบวนการจัดทำ แต่ในขั้นต้นผลที่ออกมามีแนวโน้มที่จะแสดงว่าการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ จำเป็นจะต้องใช้ร่วมกับการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยคาดว่าจะมีรูปแบบเป็นการพบปะ ที่มีการติดต่อกันหลายส่วนหน้า “เราไม่เคยรู้สึกที่สังคมออนไลน์ได้มีผลกับชีวิตของเรามากแค่ไหนแล้ว เพราะมันกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการหยุดและให้ความสนใจจะเป็นหนทางที่ทำให้เราสามารถสังเกตและทำความเข้าใจผลกระทบของสังคมออนไลน์ที่มีต่อชีวิตของเราได้”

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นผู้วิจัยคิดว่าผลกระทบที่เกิดจากสังคมออนไลน์นั้นย่อมเกิดจากตัวบุคคลของผู้ให้บริการและผู้ใช้งาน โดยจะต้องระมัดระวังไม่สร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น และตั้งใจที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นประโยชน์อยู่เสมอ ไม่ลุ่มหลงต่อกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งมากเกินไป ควรสร้างความเข้มแข็งให้กับสังคมชุมชน เช่น การติดตั้งระบบเพื่อกลั่นกรองข้อมูลที่ไม่เหมาะสมการควบคุมการเข้าถึง และใช้แนวทางบังคับใช้ด้วยกฎหมายซึ่งจะทำให้สามารถป้องกันได้ และบรรเทาความสำคัญกิจกรรมต่างๆภายในสถาบัน ให้บุคลากรได้เห็นความสำคัญของการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปและควรมีการให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้สังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ จะช่วยให้ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

5.7.3 แนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง การค้าและการลงทุนสังคมและวัฒนธรรมจากสังคมออนไลน์

5.7.3.1 ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการหาข้อมูล หรือทำธุรกิจที่มีราคาถูกมาก โดยในปัจจุบันบริษัทต่าง ๆ ก็หันมาโฆษณาผ่านทางสังคมเครือข่ายมากขึ้น เพราะไม่เสียค่าใช้จ่าย และได้ผลรวดเร็วต่อการสื่อสารให้คนอื่นได้รับทราบ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างหน้าเครือข่ายไว้ที่ Facebook เพื่อประชาสัมพันธ์หรือเว็บไซต์อื่น ๆ



รูปที่ 14 แสดง ข้อมูลเกี่ยวกับ stock market

จากรูปภาพเป็นการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับ stock market ซึ่งในกลุ่มผู้ใช้จะสามารถเข้ามาดูและพูดคุยเกี่ยวกับเศรษฐกิจที่กำลังเกิดขึ้นรวมทั้งรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ นอกจากนี้ การร่วมด้วยช่วยกันคิดผ่านสังคมเครือข่าย ก็ทำให้เกิดมุมมองต่าง ๆ เพิ่มขึ้น มีความคิดเห็นที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น จนทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมา และสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพหรือการดำเนินธุรกิจได้เป็นอย่างดี

แต่ในทางกลับกัน หากผู้ใช้งานเอง ไม่ได้สังเกตเห็นถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีนี้มาใช้ หากแต่เล่น Hi5 Facebook เพื่อโพสรูปของตัวเองเรื่อยไป งานการไม่ได้ทำ ทำให้องค์กรไม่ได้รับการพัฒนา เพราะคนในองค์กรไม่ได้ใส่ใจในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพจะเห็นได้ว่าสังคมเครือข่าย จึงมีอิทธิพลทั้งทางด้านดี และทางด้านไม่ดีต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจสูงมาก ซึ่งหากมองเห็นถึงประโยชน์สังคมเครือข่ายนี้ ก็จะถูกนำมาใช้สร้างเป็นกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนทางธุรกิจได้เป็นอย่างดี ซึ่งแน่นอนว่า หากผู้ขายสามารถขายสินค้าได้ตรงใจลูกค้ามากยิ่งขึ้น และตอบรับความต้องการได้อย่างโดนใจแล้วละก็ ก็ย่อมส่งผลในทางที่ดีต่อสถานะทางเศรษฐกิจของประเทศอย่างแน่นอน

จากการสรุปในการแก้ปัญหาแนวทางการแก้ไขปัญหาผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ พบว่าควรจะมีการขยายเศรษฐกิจในทุกระดับและช่วยให้เกิดธุรกิจในรูปแบบใหม่ ๆ โดยใช้เครือข่ายในการประชาสัมพันธ์ โดยมีเว็บไซต์ให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและผู้มีความรู้จริงในด้านเศรษฐกิจสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะหรือแจ้งข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อชาวออนไลน์ และคนในสังคมออนไลน์สามารถทำหน้าที่กระจายความรู้ในวงกว้าง ๆ มีการจัดทำกรเผยแพร่ข่าวสารทางด้านเศรษฐกิจได้อีกหนึ่งช่องทาง เพื่อเข้าถึงประชาชนได้ง่ายขึ้น ศึกษาแนวทาง

การแก้ไขปัญหาด้านข้อมูลข่าวสารด้านเศรษฐกิจได้โดยเฉพาะการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันเพื่อความสะดวกต่อการเข้าถึงทางด้านเศรษฐกิจปัจจัยที่มีผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันและเพื่อช่วยลดต้นทุนในการเดินทาง

5.7.3.2 ผลกระทบทางด้านการเมือง

ด้านการเมือง ตัวอย่างการใช้สื่อสมัยใหม่ในแข่งขันการเลือกตั้งที่มีส่วนทำให้โอบามา ชนะการเลือกตั้งเป็นประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 44 ซึ่ง Micah Sifry ผู้ร่วมก่อตั้งบล็อกการเมืองออนไลน์ของสหรัฐนาม techpresident.com พูดถึงเรื่องนี้ว่า ทั้งหมดเป็นผลมาจากโอบามามีความเข้าใจเรื่องพลังแห่งเครือข่าย ที่เขาสร้างมาเพื่อสนับสนุนแคมเปญของตัวเอง



OBAMA 4 POKER

On April 15th 2011, the so-called **Black Friday** of poker, the Department of Justice banned the four largest online poker sites in the United States. A few weeks later it closed another two. This leaves very few online poker rooms in the USA, and you can read more about the [best US online poker sites](#). Fortunately it seems a new online poker legislation is about to be enacted.

Is President Barack Obama for Poker?

Yes, President Obama supports poker, as he is himself a poker player, and quite good at that. He does not play much these days given his busy agenda, but it is clear that he will not support any law banning his favorite game. In addition regulating online gambling will bring much needed taxes to help balance his budget.

This website is about the new presidency of Barack Obama. And how he will deal with the laws related to online gambling, [online poker](#) and freedom in general.

During the past eight years of Republican ruling, the emphasis of the White House and Congress has been to implement anti-gambling laws. President Bush and his allies have attempted a crusade against online poker and online gambling. The most infamous law in this framework is the so-called UIGEA.

Republicans used a trick to pass UIGEA by including it as a section of an unrelated law about port shipping. In any case, President Barack Obama has announced that he will repeal all

รูปที่ 15 แสดง ข้อมูลเกี่ยวกับ <http://www.obama4poker.com/>



รูปที่ 16 แสดงเว็บไซต์ต่างของ obama ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 44

โดยโอบามาเข้าใจเรื่องการดึงพลังขององค์กรอิสระที่จะสามารถสนับสนุนแคมเปญของเขาเองด้วย นอกจากนี้ David Almay ซึ่งเป็นหนึ่งในทีมให้บริการอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายในทำเนียบขาว โอบามาเข้าใจแนวคิดการสื่อสารระหว่างชุมชนออนไลน์ตั้งแต่แรกเริ่ม ทำให้โอบามาเน้นการส่งข้อความ Twitter แทนที่จะตรวจหน้า Facebook อย่างเดียวทุกวัน และความเข้าใจพลังเรื่องการสื่อสารระหว่างคนหลายชุมชนนี้เองที่ทำให้โอบามาทำแคมเปญได้ดีกว่าแม้คู่แข่งจะใช้กลยุทธ์หาเสียงออนไลน์เช่นเดียวกันและสำหรับประเทศไทยนั้นในแต่ละพรรคการเมืองก็ต่างมีเว็บไซต์เป็นของตนเองทำให้ประชาชนได้เข้าไปตรวจสอบนโยบายและการบริหารงานในปีต่าง ๆ ผ่านมา

จากการสรุปในการแก้ปัญหาแนวทางการแก้ไขปัญหาลผลกระทบทางการเมืองพบว่า เปิดโอกาสกับประชาชนในการแสดงความคิดเห็นต่อผู้นำทั้งในท้องถิ่นและประเทศ การสร้างกลุ่มในการสื่อสาร เห็นตัวอย่างได้จากประเทศในแคว้นตะวันออกกลางที่ใช้ Facebook ในการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อต่อต้านผู้นำประเทศ การขยายตัวอย่างรวดเร็วทำให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้านการเมืองในทางกลับกันการรับข้อมูลที่รวดเร็วเกินไป ทำให้เกิดการสับสนเข้าใจผิดได้โดยง่ายเกิดการกระจายข่าวอย่างรวดเร็ว และทำให้เกิดการรวมกลุ่มชัดเจนขึ้น เสีย ข้อมูลบางเรื่องถูกแต่งให้เกิดความเข้าใจผิดไม่น่าเชื่อถือ เป็นช่องทางการแสดงความคิดเห็นในทุกๆความคิดเห็นอย่างเสมอภาคเนื่องจากสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รวดเร็ว ซึ่งผู้ที่อยู่ในสังคมออนไลน์อาจจะได้ข้อมูลที่ผิดพลาด ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเมืองเป็นแหล่งชุมนุมที่มีแนวคิดทางการเมืองแบบเดียวกันทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการเมืองช่วยให้ประชาชนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ติดต่อกับข่าวสารการเมือง แก้ไขการเมืองมากขึ้น

5.7.3.3 ผลกระทบด้านการค้าและการลงทุน

ปัจจุบันการเติบโตของ Social Network อย่าง Facebook เปิดให้ลูกค้าเข้ามาพูดคุย พบปะ สร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นกับทางร้านค้า ขอยกตัวอย่าง Facebook Page ของร้านขายสินค้าแห่งหนึ่งโดยการกระตุ้นให้คนใน Facebook พุดถึงสินค้าและบริการของเราในทางที่ดี จะมีส่วนช่วยกระตุ้นให้คนอื่น ๆ ที่ยังไม่เคยใช้สินค้าต้องการใช้ตามด้วย เพราะเดี๋ยวนี้ คนจะเชื่อสิ่งที่คนอื่นพุดถึงสินค้าและบริการมากกว่าการเห็นตามโฆษณาทั่วไป ซึ่งถ้าโดนค่าจะกลายเป็นดาบสองคมทันที ดังนั้น เราต้องให้ความสำคัญกับการสื่อสารกับลูกค้าบน Facebook ให้มาก ๆ ขณะ เดียวกัน การจัดกิจกรรม หรือเล่นเกมกับกลุ่มลูกค้าบน Facebook ทำให้เขามีโอกาสร่วมกิจกรรม ส่วนเกมที่เล่นถ้าจะให้ง่ายที่สุด เช่น การตั้งคำถามในหน้า Facebook แล้วให้คนที่ตอบอันดับที่เท่าไรในหัวข้อนั้น ๆ เป็นผู้ที่ได้ของรางวัลไป ซึ่งจะช่วยให้คนอยากเข้ามาร่วมเล่นบน Facebook การเชื่อมโยงหน้า Facebook คุณไปยังหน้าสินค้าอีคอมเมิร์ซ โดยนำข้อมูลสินค้าและบริการมาเล่าและพุดถึงในหน้า Facebook ควรเป็นการเล่าว่าสินค้านี้คืออะไร คืออย่างไร ไม่ใช่เน้นแต่จะขายสินค้าเพียงอย่างเดียว และที่สำคัญที่สุด เมื่อพุดถึงสินค้าขึ้นไหนแล้ว อาจใส่ลิงค์ไปยังหน้าของสินค้าขึ้นนั้น ๆ เพื่อให้ข้อมูลเพิ่มเติม รวมถึงการเปิดโอกาสให้สามารถซื้อสินค้าขึ้นนั้น ๆ ได้ทันที



รูปที่ 17 แสดง สื่อโฆษณา www.pantip.com

รูปที่ 19 แสดง ข้อมูลเกี่ยวกับการสนทนาด้านสินค้าต่างๆ

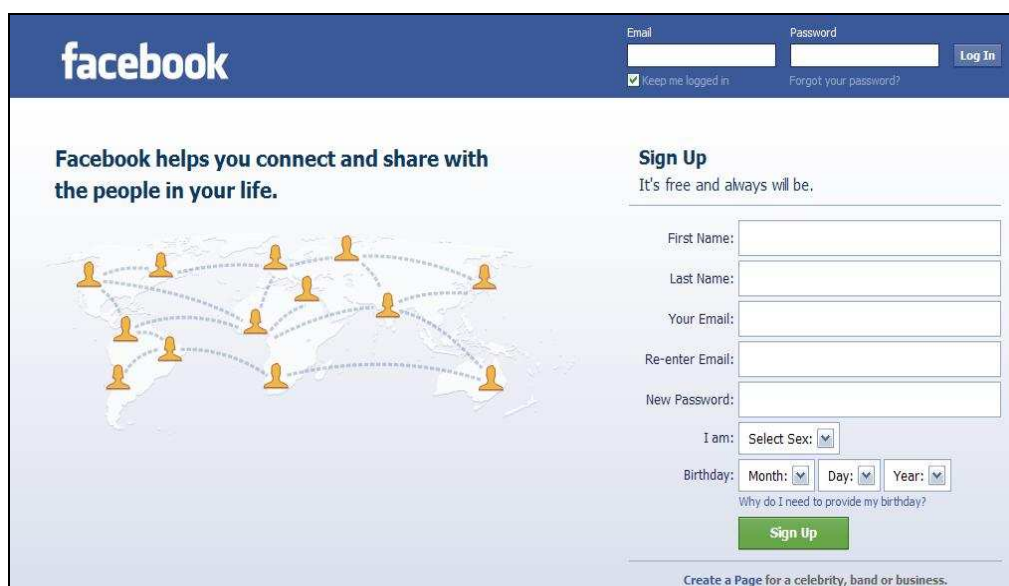
จากรูปจะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้บริโภคใช้ Social Network ในการแลกเปลี่ยนสนทนาต่างๆ โดยผ่านทางเว็บไซต์ yahoo.com โดยได้พูดคุยเกี่ยวกับคุณภาพของสินค้าและการให้บริการและความคิดเห็นของแต่ละบุคคลซึ่งอาจทำให้สร้างความเชื่อมั่นให้กับสินค้าว่าสินค้านั้นมีความซื่อสัตย์จริงใจ เป็นสินค้าที่ทำให้ลูกค้าเกิดความภาคภูมิใจในการซื้อ มีความหลงใหลตัวสินค้าไม่สามารถหาสินค้าตัวอื่นมาทดแทนได้ จากการวิจัยพบว่าทุกประเทศได้ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น สมาชิกสามารถให้ข้อมูลหรือแชร์เกี่ยวกับแนวโน้มหรือเทรนด์ที่มาแรง แฟชั่น ร้านค้าที่เป็นที่นิยมนี้เป็น อีกหนึ่งโอกาสสำหรับนักการตลาดที่สามารถ รู้ถึง ความสนใจ และความต้องการของผู้บริโภคได้ตรง กลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น Shopping เว็บไซต์จึงได้กลายมาเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่น่าจับตามองในโลก สำหรับเว็บไซต์ดังระดับต้น ๆ ของเมืองไทยอย่าง sanook.com และ hunsu.com ต่างมีผู้คนเข้ามามากมาย โดย Social Network สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจน มีการสร้างเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นลักษณะการบอกต่อปากต่อปาก โดยจะสร้างความน่าเชื่อถือของผลิตภัณฑ์ผ่านการบอกเล่าของสมาชิกในเครือข่าย สังคม ทำให้ลูกค้าไม่รู้สึกรู้สีกดดันให้ต้องรับฟังและผู้ประกอบการสามารถใช้เว็บเครือข่ายสังคมเป็นการประชาสัมพันธ์ทางการตลาด เนื่องจากจะมีการแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บได้

จากการสรุปในการแก้ปัญหาแนวทางการแก้ไขปัญหาลดผลกระทบทางด้านการค้าพบว่าควรจะมีการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการลงทุนได้ดีในทุก ๆ ด้านรวดเร็ว สะดวก ช่วยในการตัดสินใจในการลงทุนมีมุมมองที่กว้างขึ้น โดยสามารถใช้สื่อสาร เพื่อช่วยในการประหยัดค่าใช้จ่ายและถึงผู้ใช้ได้มากกว่าเดิมเป็นการประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้ดีและลดต้นทุนใช้ก่อนตัดสินใจได้ทุก

เรื่องที่ต้องการสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากและรวดเร็ว สร้างเครือข่ายที่มีความรู้เฉพาะด้านการค้า นั้น ๆ มีสะดวก รวดเร็ว ง่ายต่อการศึกษาทำให้การค้าขายและการลงทุนรวดเร็วทันต่อเหตุการณ์ลดค่าใช้จ่ายและลดต้นทุนในการประชาสัมพันธ์ของธุรกิจรูปแบบใหม่ ๆ

5.7.3.4 ผลกระทบด้านสังคมและวัฒนธรรม

สังคม หรือ สังคมมนุษย์ (<http://th.wikipedia.org/wiki>) คือการอยู่ร่วมกันของมนุษย์โดยมีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันหลายรูปแบบ เช่น อาชีพ อายุ เพศ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย เป็นต้น สำหรับระบบสังคมที่รวมถึงสิ่งมีชีวิตประเภทอื่นนอกเหนือจากมนุษย์อาจใช้คำว่า ระบบนิเวศ ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ กับสภาพแวดล้อม สังคมของมนุษย์เกิดจากกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจร่วมกันไม่ว่าจะในด้านใด เช่น ประเทศ จังหวัด และอื่น ๆ และมักจะมีวัฒนธรรมหรือประเพณีรวมถึงภาษา การละเล่นและอาหารการกินของตนเองในแต่ละสังคม การที่มนุษย์รวมกันเป็นสังคมนั้น ช่วยให้มนุษย์สามารถสร้างและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จได้ ซึ่งอาจเป็นไปได้ถ้าต้องทำสิ่งนั้นโดยลำพัง ขณะเดียวกันสังคมที่พัฒนาหรือกำลังพัฒนาเป็นเมืองขนาดใหญ่ ซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีช่วยในการทำงานอย่างมกนั้น ก็อาจส่งผลให้ประชากรที่ไม่สามารถปรับตัวตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือความรู้สึกว่าตนเองไม่มีส่วนร่วมในสังคมขึ้นมาได้



รูปที่ 20 แสดงสังคมออนไลน์จาก Facebook

จากรูปภาพ พบว่าในปัจจุบันได้ใช้ Facebook กันมาก โดยผู้สร้างคือ มาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นเพื่อน และมิตรภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักของ Facebook โดยนำความเป็นเพื่อนหรือเราเรียกว่าสังคมเพื่อนมาใช้ทำประโยชน์ในเชิงพาณิชย์อย่าง

เด่นชัด แต่ผลการสำรวจพบว่า 1 ใน 5 ของคนชาวอเมริกันต้องย่ำร้างก็เนื่องมาจาก Facebook จากที่เห็นจากหนังดังเรื่อง The Social Network



รูปที่ 21 แสดงหนังเรื่อง The Social Network

โดยจากหนังเรื่อง The Social Network (http://www.majorcineplex.com/movie_detail.php?mid=670) ได้กล่าว ถึงการที่นักแสดงนำได้เลิกรากับแฟนสาวนามว่าเอร์ิกา มาร์ค ซัคเกอร์เบิร์ก นักศึกษาหนุ่มวัย 20 ปีจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดก็สวมวิญญาณแฮกเกอร์ แฮกเข้าไปในทะเบียนประวัตินักศึกษาเพื่อเอาข้อมูลและรูปนักศึกษาใน มหาวิทยาลัยมาสร้างเป็นหนังสือรุ่นออนไลน์ ในชื่อเว็บไซต์ Facemash และมีการลงคะแนนเสียงว่าใครเป็นที่นิยมอีกด้วย โดยได้รับความช่วยเหลือจาก เอดเวิร์ด เซเฟริน ซึ่งต่อมากลายเป็นผู้ร่วมก่อตั้ง Facebook แต่แล้ว 6 เดือนต่อมา เขาก็ถูกมหาวิทยาลัยลงโทษด้วยการระงับใช้อินเทอร์เน็ต เพราะเข้าไปขโมยข้อมูลในระบบทะเบียนมหาวิทยาลัย หลังจากนั้น เขาก็เกิดไอเดียใหม่ เริ่มต้นคิดค้นและพัฒนาเว็บไซต์ Facebook ขึ้นมา โดยได้รับความช่วยเหลือจาก คัสติน มาสโควิตซ์ ภูมิเมทของเขาซึ่งต่อมากลายเป็นผู้ร่วมก่อตั้ง Facebook อีกคน พวกเขาได้ช่วยกันพัฒนา Facebook เรื่อยมา จนเห็นว่าต้องเป็นที่นิยมแน่นอน มาร์คจึงตัดสินใจลาออกจากมหาวิทยาลัย ทิ้งใบปริญญาแล้วเดินทางไปพัฒนา Facebook อย่างจริงจัง จนในที่สุดมันก็ทำรายได้มหาศาลให้กับเขา และผลักดันให้เขากลายเป็นมหาเศรษฐีที่อายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์ แต่ความร่ำรวยก็ไม่ได้ทำให้ชีวิตราบรื่นอย่างที่ใคร ๆ คิด เพราะหลังจากที่เขาประสบความสำเร็จครั้งยิ่งใหญ่ เขาก็ต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความเป็นส่วนตัวและต้องต่อสู้กับปัญหาความขัดแย้งระหว่างเขาและเอดเวิร์ด เซเฟริน ที่มีปัญหากันเรื่องผลประโยชน์ ซึ่งในหนังเรื่องนี้ก็ให้แง่คิดหลายอย่าง

มาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก (2554:38-39) ได้กล่าวว่า Facebook เป็นชุมชนในโลกที่มีตัวตนอยู่จริง ใช้ชื่อ E-mail เดียวกันและต้องการทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ ในสังคม ทำให้ชาวอเมริกันเองกระตือรือร้นอยากรู้จักคนอื่นในสังคมเดียวกัน โดยลักษณะการทำงานของโปรแกรมจะมีการลิงค์จากเพื่อนและส่งเข้ามาและถ้าตอบตกลง sing up เข้าไปก็จะเข้าไปอยู่เครือข่ายใน Facebook ทันที ขณะเดียวกันก็สามารถส่งลิงค์เชิญเพื่อนคนอื่นเข้ากลุ่มเป็นลูกโซ่ต่อกันได้ จะเห็นว่า Facebook ให้ความสำคัญสำหรับความเป็นเพื่อน เพราะไม่มีเพื่อนก็ไม่มีเว็บไซต์นี้ แต่มาร์คกลับให้ความสำคัญของเพื่อนน้อยลง และจากเพื่อนผู้ก่อตั้ง Facebook ก็นำมาสู่การฟ้องร้องกันในท้ายที่สุด

ดร.เทพธิดา (http://highlight.kapook.com/view/60052) ระบุว่า ที่ ประเทศศรีลังกา จากการที่ผู้หญิงต้องออกไปทำงานนอกบ้านหรือในต่างประเทศมากขึ้น ส่งผลทำให้ไม่มีเวลาดูแลอบรมลูก ต้องให้พ่อหรือญาติพี่น้องเป็นผู้ดูแลหรือเลี้ยงลูกแทน ส่งผลทำให้เด็กได้รับความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องการกดขี่ทางเพศ, การทะเลาะถูกทุบตีหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่วนที่อังกฤษ จากการที่สื่อออนไลน์โดยเฉพาะ Social Network ซึ่งปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก ได้สร้างปัญหา คือ มีเด็กได้ไปคุยกับบุคคลในอินเทอร์เน็ต จนถึงมีการสอนการทำระเบิดและนำไปก่อเหตุความเสียหาย โดยนำไปทำระเบิดแบบพลีชีพ สร้างความวุ่นวายให้บ้านเมืองมากพอสมควร ที่ประเทศอินเดีย ปัญหาการที่ผู้ใหญ่นิยมเข้าไปดูภาพโป๊หรือภาพการทำอนาจารกับเด็กที่มีอายุ น้อยมีอัตราสูงมาก ส่งผลทำให้เด็กถูกระงับหรือกดขี่เข้มงวดเพิ่มขึ้น ซึ่งก็เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง ในประเทศฮ่องกง เด็กไม่มีสนามเด็กเล่นหรือใช้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เนื่องจากฮ่องกงมีพื้นที่ประเทศน้อยมาก เด็กส่วนใหญ่เลยต้องเข้าไปเล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ส่งผลให้เกิดภาวะเด็กติดเกมเหมือนกับเด็กในประเทศไทย ก่อนหน้านี้ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หรือ สศช. ได้เผยแพร่รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2554 ก็ได้ระบุว่า สังคม ออนไลน์จะต้องเฝ้าระวังผลกระทบทางลบต่อเด็กและเยาวชน เพราะปรากฏว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือนมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหากเป็นการใช้อย่างสร้างสรรค์ก็จะเกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ช่วยเพิ่มองค์ความรู้และประสิทธิภาพการทำงานและจากผลการศึกษาของบริษัท ทีเอ็นเอสฯ บริษัทวิจัยตลาดได้รายงานพฤติกรรมออนไลน์ของคนไทยว่า ร้อยละ 39 เป็นผู้หลงใหลสังคมออนไลน์ โดยถือว่าอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ต้องการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากทุกที่ทุกเวลาเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ร้อยละ 24 ต้องการค้นหาข้อมูล และร้อยละ 21 เป็นกลุ่มผู้ยึดติดการสื่อสาร จะเปิดเผยตัวในโลกอินเทอร์เน็ต

จากการสรุปในการแก้ปัญหาแนวทางการแก้ไขปัญหาลักษณะทางด้านสังคมและวัฒนธรรม พบว่า การสร้างเครือข่ายที่น่าสนใจและให้ผู้มีความน่าสนใจได้แสดงความคิดเห็นหรือยกตัวอย่าง การทำที่ดีเป็นแบบอย่างควบคู่กับการกระทำที่ไม่ควรทำ แต่ไม่ใช่หลักการให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดี สังคมแบบ Social Network หากมีการสร้างสรรค์ที่ดีจะเป็นการร่วมกลุ่มที่

ยิ่งใหญ่และมีแรงขับเคลื่อนในการทำกิจกรรมทางสังคม และวัฒนธรรมที่ดีได้ในอนาคตและควรจัดการสังคมออนไลน์โดยภาพหรือคริปต่าง ๆ ต้องถูกหน่วยงานจัดการขั้นเด็ดขาด เพื่อไม่ให้เด็กวัยรุ่นได้รับรู้ก่อนเวลาอันสมควร ส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมโดยมีการเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ต่อสังคมได้ ส่วนการการติดต่อสื่อสารพูดคุย เกิดทักษะทางสังคมหากใช้สังคมออนไลน์ในทางที่ถูกก็จะทำให้เกิดประโยชน์ ช่วยแก้ปัญหาวัฒนธรรมของคนไทยไม่ค่อยกล้าแสดงความคิดเห็น ให้กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้นแต่ก็ไม่ควรหลงกิจการใด ๆ กิจกรรมหนึ่งมากเกินไป ควรให้ความรู้เกี่ยวกับอันตรายที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตในเครือข่ายสังคมออนไลน์

สรุปได้ว่า สังคมเครือข่ายออนไลน์เปรียบเหมือนเหรียญที่มีอยู่ 2 ด้าน ซึ่งให้ทั้งประโยชน์ และโทษ ซึ่งสามารถส่งผลกระทบทั้งในระดับเศรษฐกิจ การเมือง การค้าการลงทุน สังคมและวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางส่งเสริมและป้องกันที่ถูกต้องนั้น ผู้ใช้งานเองจะต้องมีความรู้ในเรื่องนี้ และทราบถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น หากนำไปใช้ไม่ถูกต้อง และที่สำคัญต้องคำนึงจริยธรรมอันดีงามด้วย นอกจากนี้ หากเราเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมเครือข่ายแล้ว เราก็ควรจะส่งเสริมและผลักดันให้สมาชิกในสังคม ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่ผิดกฎหมาย ไม่สร้างความเดือดร้อน และใช้ประโยชน์ของสังคมเครือข่ายในทางที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมามากกว่าทำลายรวมทั้งควรส่งเสริมในการพัฒนาประเทศ มองในเชิงบวกเพื่อจะสามารถสร้างเครือข่ายออนไลน์ให้มีคุณค่าและประโยชน์ ส่วนคนที่มักจะใช้ในทางที่ผิดเช่นการพูดคุย หาเพื่อนใหม่และการนัดพบ ย่อมจะเป็นอันตราย โดยเฉพาะปัจจุบันนี้มีเว็บไซต์หาคู่มากมายที่เกิดขึ้น มีการนัดพบประโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ให้มาก ๆ ผู้วิจัยเคยพบกับนักเรียนคนหนึ่งซึ่งชีวิตของเด็กคนนี้น่าจะมีชีวิตที่เรียบง่ายและสังคมที่ดีเพราะอยู่ต่างจังหวัด แต่กลับไม่เป็นเช่นนั้นตกเย็นเขาก็จะไปร้านอินเทอร์เน็ตและก็ค้นหาเพื่อนออนไลน์ใน Facebook และ Hi5 ซึ่งต่อมาผลที่เกิดขึ้นคือการนัดพบเพื่อนชายแปลกหน้าที่ต่างจังหวัดและหนีออกจากบ้าน และไม่เรียนต่อ หรือแม้กระทั่งข่าวที่มีกรณีนักศึกษา หากูจากสื่อและเกิดการหึงหวงเกิดปัญหาอาชกรรมขึ้นมากในสังคมปัญหานี้ขึ้นดังนี้ผู้ปกครอง และสถานศึกษาควรให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนที่จะสายเกินไปสำหรับวัยรุ่น

ถึงแม้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นช่องทางหรือ space ให้ผู้ใช้ได้ระบายความในใจหรือแสดงข้อคิดเห็นต่าง ๆ ได้ ผลการวิจัยภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจากแบบสอบถามปลายเปิดพบว่า สมาชิกยังคงยึดระบบสังคมเดิมเป็นหลักคือ การรวมชม ไม่นิยมการเผชิญหน้ากับปัญหาที่รุนแรงและไม่พบว่ากลุ่มตัวอย่างนำเสนอข้อมูลส่วนตัวมากนัก การใช้งานในเครือข่ายสังคมก็เป็นจุดอันตรายความเป็นส่วนตัวยู่ การเอาข้อมูลส่วนตัวลง เครือข่ายสังคม มีผลทำให้โดนขโมยข้อมูลส่วนตัวได้ <http://mos.e-tech.ac.th/mdec/learning/s1301/uni06.html>

ค่านิยมต่าง ๆ ของคนไทยที่มีมานานมักปรากฏอยู่ในเครือข่ายสังคมและแพร่กระจายไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน ซึ่งค่านิยมทั่วไปของสังคมไทย มีทั้งดีและไม่ดี ซึ่งแล้วแต่ทัศนคติของแต่ละกลุ่มบุคคลหรือกลุ่มคนตามโอกาสหรือวาระต่าง ๆ หากสิ่งใดที่เราเห็นว่าไม่ดีควรหลีกเลี่ยงไม่ปฏิบัติ สิ่งใดเห็นว่าดีเป็นประโยชน์แก่สังคม เราก็ควรปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างสังคมให้ดีขึ้น ค่านิยมทั่วไปของสังคมไทยมีดังนี้ 1. ความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ 2. เลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธศาสนา 3. นับถือเงินตรา ยึดมั่นในเงินทองสิ่งของมากกว่าความดี 4. ให้ความยกย่องต่อผู้มีอำนาจ 5. ขาดระเบียบวินัย เช่น คำพูดที่ว่า “ทำอะไรตามใจคือไทยแท้” 6. การพหู่อาวุโส ยกย่องผู้มีความรู้ 7. รักความสนุก ชอบความสบาย รักความอิสระ ไม่ชอบขัดใจใคร 8. มีความกตัญญูรู้คุณ รักพวกพ้อง มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ 9. ไม่ตรงต่อเวลา ชอบผัดผ่อนเลื่อนเวลา 10. ขาดความอดทน ขาดความกระตือรือร้น เชื่อโชคกลาง อยากรวย ชอบเล่นการพนัน 11. ชอบงานพิธี สดศรีสุดเหิน สัมภาษณ์ ชอบนับญาติ 12. ชอบโฆษณา ชอบของแจกของแถม เห็นใครดีกว่าไม่ได้ 13. ชอบต่อรอง ชอบพูดหรือบอกเล่าเกินความจริง

ค่านิยมของสังคมไทยนั้นไม่ใช่จะทำให้เกิดผลดีต่อสังคมทั้งหมดดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เพราะค่านิยมที่ไม่ควรยกย่องที่เกิดขึ้นในสังคมก็ยังมีอยู่มาก ซึ่งถ้าคนในสังคมปฏิบัติยึดถือ ย่อมก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมนั้น ๆ ได้ดังนั้น ค่านิยมดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่ควรแก้ไข ซึ่งมีดังนี้ 1. ให้ความสำคัญกับวัตถุ หรือเงินตรา ย่อมก่อให้เกิดผลเสียได้รับการดูถูกดูแคลน เป็นที่รังเกียจต่อสังคม 2. ยึดถือในตัวบุคคล ยกย่องผู้มีอำนาจ มีเงิน 3. รักพวกพ้อง รักความสนุกสนาน ความสบาย 4. รักความหรูหรา ฟุ่มเฟือย นิยมใช้สินค้าแพง 5. ไม่ตรงเวลา ขาดระเบียบวินัย ขาดความกระตือรือร้นและความอดทน 6. เชื่อเรื่องโชคกลาง อำนาจเหนือธรรมชาติ ชอบเล่นการพนัน 7. ขาดความเคารพผู้อาวุโส 8. นับถือวัตถุมากกว่าพระธรรม ทำบุญเอาหน้า หวังความสุขในชาติหน้า 9. นิยมตะวันตกกลืนภาษาไทย ซึ่งเป็นภาษาของชาติ จนทำให้ภาษาไทยผิดเพี้ยน 10. พูดมากกว่าทำ หน้าใหญ่ใจโต สดศรีสุดเหิน เห็นใครดีไม่ได้ ค่านิยมเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาได้เช่นเดียวกับความเชื่อ ซึ่งแตกต่างกันไปตามสังคมและวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ปฏิบัติอยู่ก็ควรระลึกไว้ว่า สิ่งใดดี สิ่งใดเหมาะสม ในสภาพสังคมปัจจุบันเราจึงควรเลือกให้ได้ว่าค่านิยมใดคือค่านิยมที่ดีและควรปฏิบัติ และควรอย่างยิ่งที่ต้องเลือกใช้และปฏิบัติค่านิยมในทางที่ดีในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์เช่นกัน

5.8 ข้อเสนอแนะ

5.8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลงานวิจัยไปใช้

จากผลวิจัยที่นำเสนอข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการนำเสนอข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้

5.8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานสถานศึกษา

1. หน่วยงานและสถานศึกษาควรให้ความรู้ในเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นในทิศทางที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร
2. วัฒนธรรมองค์กรเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมการในการให้ความรู้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จัดทำบอร์ด หรือเอกสารเพิ่มเติมให้ความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้ในผลกระทบในโลกของเครือข่ายสังคมออนไลน์
3. มีการจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้สามารถให้ประโยชน์จากสื่อต่าง ๆ ได้ โดยไม่มุ่งแค่การสนทนา หรือการค้นหาเพื่อนเท่านั้นแต่สังคมออนไลน์ยังให้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ สังคมและพาณิชย์ด้วย

5.8.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์ผลกระทบหรือปัญหาในการใช้ Social Network ในรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. ควรมีการวิจัยสังคมออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษาด้วยเนื่องจากปัจจุบันนี้นักศึกษาส่วนใหญ่ได้ให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์มาก