

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร



ว่าที่ร้อยตรีสิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต แขนงวิชา

การบูรณาการการสื่อสาร

สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

Social Media Usages' Behavior and Its Effect on the Upper Secondary
School Students in Bangkok



Acting Sub Lt. SITTILAK SILPRASIT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Communication Arts in Integrated Communication

School of Communication Arts

Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร
ชื่อและนามสกุล	ว่าที่ร้อยตรีสิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
แขนงวิชา / วิชาเอก	การบูรณาการการสื่อสาร
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	1. รองศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	2. รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร ล้อมชวการ

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนสุดา ปุณณะหิตานนท์)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร ล้อมชวการ)	

..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ศรีราม)

ชื่อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย ว่าที่ร้อยตรีสิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์ รหัสนักศึกษา 2641500034

ปริญญา: นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (การบูรณาการการสื่อสาร)

อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์ (2) รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร
ล้อมชวกร ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร 3) เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครจำแนกตามลักษณะประชากรของ
นักเรียน

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ที่กำลังศึกษาในโรงเรียนสังกัดรัฐบาลในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คนที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบ
หลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติวิเคราะห์ ได้แก่
ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าไคสแควร์ การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์
ความแปรปรวน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงสื่อ
สังคมออนไลน์โดยมีพฤติกรรมการใช้งานทุกวันและนิยมใช้อินสตาแกรมมากที่สุด รองลงมาคือ ดิจิต็อก
และเฟซบุ๊ก ตามลำดับ โดยใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก ได้แก่ ดูหนัง ฟังเพลง และติดตามข่าวสารของ
ศิลปินและดารา รองลงมาคือ หาเพื่อนใหม่ โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ อัปเดตสถานะ และเพื่อการ
เรียน ตามลำดับ 2) ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์พบผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง โดยเป็น
ผลกระทบเชิงบวกคือ เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารทางไกลระหว่างสมาชิกในครอบครัวและช่วยผ่อนคลาย
ความเครียดได้ ในขณะที่ผลกระทบเชิงลบคือทางด้านจิตใจและอารมณ์ที่ส่งผลต่อปัญหาสุขภาพ
ได้แก่ เครียด ปวดหัว นอนไม่เพียงพอ ขาดสมาธิในการเรียนตามลำดับ และ 3) เปรียบเทียบผลกระทบ
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับลักษณะประชากรของนักเรียนพบว่า เพศ อายุ แผนการเรียน ไม่มี
ความแตกต่างทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ พฤติกรรมการใช้สื่อ ผลกระทบจากสื่อ สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Thesis title: Social Media Usages' Behavior and Its Effect on the Upper Secondary School Students in Bangkok

Researcher: Acting Sub Lt. SITTILAK SILPRASIT; ID: 2641500034;

Degree: Master Communication Arts (Integrated Communication);

Thesis advisors: (1) Dr. Kamolrat Intaratat, Associate Professor;(2) Dr. Piyachat Lomchavakarn, Associate Professor ; Academic year: 2023

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the social media use behavior of upper secondary school students in Bangkok; 2) to study the effects of social media use on upper secondary school students in Bangkok; and 3) to compare the effects of social media use behavior when dividing the students by demographic factors.

This research used the quantitative research with a survey method. The sample was 400 of the upper secondary students of the public schools in Bangkok. Multi stages sampling was used. The research tool was an online questionnaire. Data were analyzed by Descriptive statistics of frequency, percentage, mean, standard deviation, chi square, T- test and ANOVA.

Results found 1) most of the students used smart phones as their primary device for accessing social media every day. Instagram was most used followed by TikTok and Facebook respectively. Main reasons of using social media were entertainment such as movies, music, and the artists' news followed by seeking for new friends, updating their own status such as posting photo, contents and videos; then lastly for their studies. 2) Effect of using social media was mainly positive at a medium level. Social media helped them to contact and communicate with their family members remotely followed by their relaxation. The negative effects found mainly on emotional and psychological effects affected to their health such as stress, headaches, insufficient sleep, and lack of concentration respectively. 3) The comparative effects found demographic factors had no statistically significant differences among their gender, age, and field of study.

Keywords : Social media usage behavior, Social media impact, Social media, Upper secondary school students

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์ รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร ล้อมชวการ อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำต่างๆ และติดตามการจัดทำการศึกษาในครั้งนี้ตลอดมาตั้งแต่เริ่ม จนสำเร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาได้รับความกรุณาจากอาจารย์เป็นอย่างสูง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.ณัฐสุพงษ์ สุขโสต และดร.หัสพร ทองแดง ผู้เชี่ยวชาญที่กรุณา ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร อาจารย์ ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร ทุกๆ ท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยจากนักเรียนในโรงเรียน ตลอดจน นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้ตอบแบบสอบถามในการวิจัย

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาและบุคคล ในครอบครัวทุกท่านที่ให้การ สนับสนุนทั้งทางด้านค่าใช้จ่ายระหว่างการศึกษา ตลอดจนความรัก ความหวังใยและกำลังใจที่ให้ ตลอดมา หากมีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขอน้อมรับไว้เพียงผู้เดียว ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้



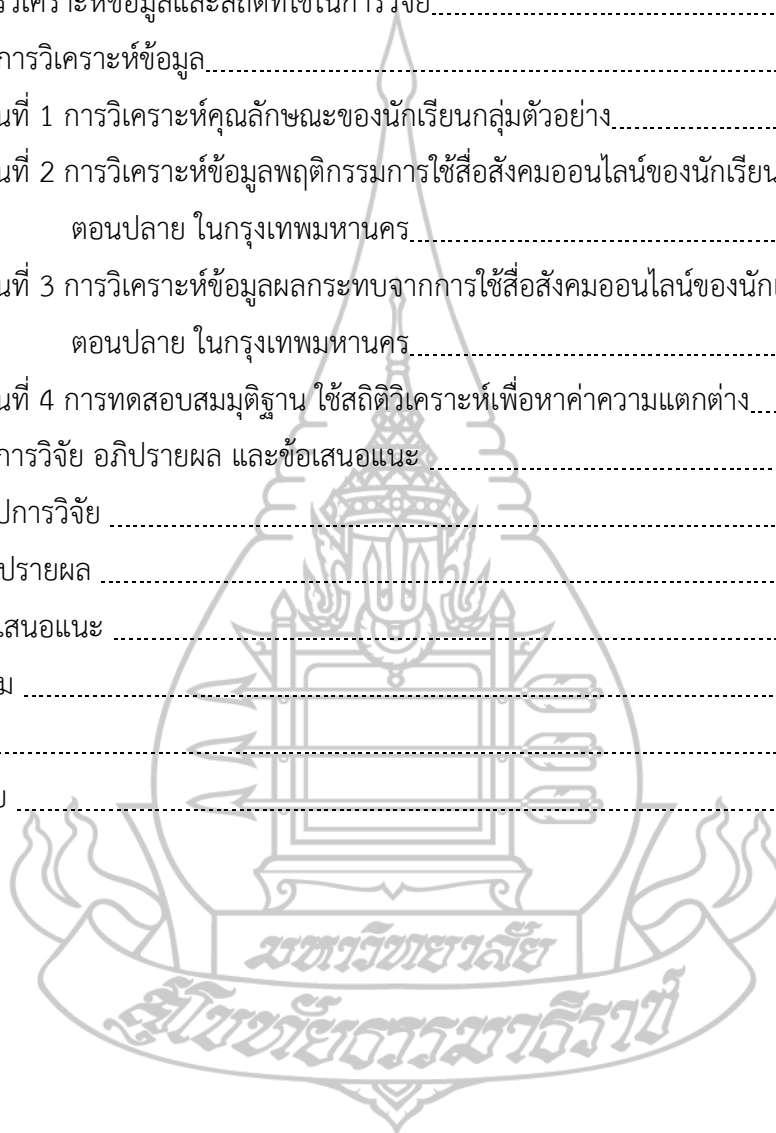
ว่าที่ร้อยตรีสิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	9
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	21
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ.....	37
ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์.....	39
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์.....	45
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	68
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	68
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	69
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	70

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	75
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร.....	77
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร.....	80
ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติวิเคราะห์เพื่อหาค่าความแตกต่าง.....	85
บทที่ 5สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	102
สรุปการวิจัย.....	102
อภิปรายผล.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	111
บรรณานุกรม.....	113
ภาคผนวก.....	119
ประวัติผู้วิจัย.....	125



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (สพม. กท.1).....	65
ตารางที่ 3.2 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (สพม. กท.2).....	66
ตารางที่ 3.3 แปลความหมายค่าเฉลี่ยผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	72
ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละคุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	75
ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์.....	77
ตารางที่ 4.3 แสดงข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	80
ตารางที่ 4.4 แสดงข้อมูลผลกระทบเชิงบวกการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	81
ตารางที่ 4.5 แสดงข้อมูลผลกระทบเชิงลบการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	82
ตารางที่ 4.6 แสดงข้อมูลผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	83
ตารางที่ 4.7 แสดงข้อมูลผลกระทบต่อการเรียนการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	84
ตารางที่ 4.8 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ระหว่างเพศชายและเพศหญิง.....	85
ตารางที่ 4.9 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับอายุ.....	86
ตารางที่ 4.10 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลาย จำแนกตามระดับชั้นที่เรียน.....	87
ตารางที่ 4.11 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามแผนการเรียน.....	88
ตารางที่ 4.12 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้น มัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง.....	89
ตารางที่ 4.13 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้น มัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามการศึกษาของผู้ปกครอง.....	90
ตารางที่ 4.14 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้น มัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคม ออนไลน์.....	81

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.15 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	92
ตารางที่ 4.16 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	193
ตารางที่ 4.17 ผลการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	94
ตารางที่ 4.18 การทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำแนกตามชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้.....	95
ตารางที่ 4.19 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	96
ตารางที่ 4.20 แสดงผลการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	97
ตารางที่ 4.21 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์รายด้าน จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียน.....	99
ตารางที่ 4.22 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์รายด้าน จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียน.....	100

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 ร้อยละของเด็กและเยาวชนอายุ 6 –24 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ต.....	2
ภาพที่ 1.2 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	4
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเว็บไซต์สำหรับการเขียน บล็อก (Blog).....	12
ภาพที่ 2.2 เอ็ก (X) หรือทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม.....	13
ภาพที่ 2.3 ทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม ก่อนเปลี่ยนชื่อเป็น เอ็ก (X).....	13
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการจัดตั้งเป็นกลุ่ม.....	14



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

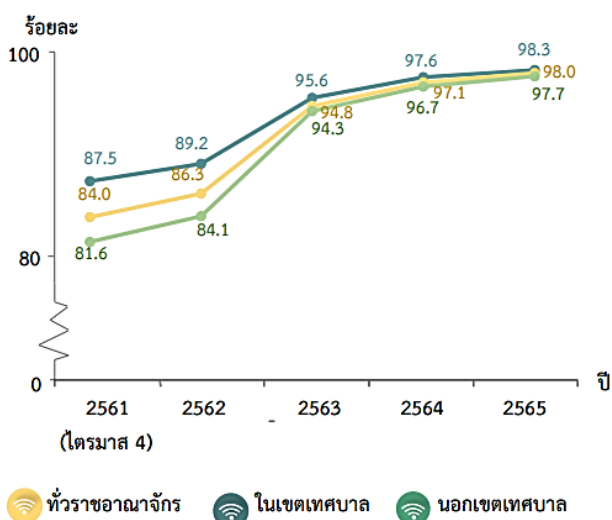
ในยุคปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนับว่ามีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันประชาชนมากขึ้นจนกลายเป็นการสื่อสารสมัยใหม่ที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันโดยมีส่วนร่วมช่วยทั้งในเรื่อง การศึกษา การทำงานการติดต่อสื่อสาร ความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจโดยอินเทอร์เน็ตนั้น หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกันโดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้ นับว่าเป็นเครือข่ายที่กว้างขวางที่สุด (วิมลพรรณ อภาเวท, 2554)

สื่อสังคมออนไลน์ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัย เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และองค์ความรู้ใหม่ๆ อีกทั้งปัจจุบันยังมีโซเชียลมีเดีย (Social Media) ซึ่งเป็นสื่อยุคใหม่ที่กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกวงการทั้งชีวิตประจำวัน และการดำเนินธุรกิจ เนื่องจากสามารถอำนวยความสะดวกการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วเข้าถึงได้ง่าย นับได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียมีอิทธิพลและเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่อยู่ร่วมกันจำเป็นต้องสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทักษะคติ ความเชื่อ การติดต่อซึ่งกันและกัน ประกอบกับปัจจุบันโซเชียลมีเดียสามารถเชื่อมต่อได้อย่างสะดวกสบายและรวดเร็ว ช่วยพัฒนาชีวิตของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการติดต่อสื่อสารการแบ่งปันข้อมูลเนื้อหา รสนิยมความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จนอาจกล่าวได้ว่าสังคมออนไลน์และโซเชียลมีเดียเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นของคนในยุคนี้ ปัจจุบันคนไทยใช้เวลาอยู่บนโลกออนไลน์มากขึ้นเป็นอย่างมาก จากข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ 2566 พบว่า ประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปทั่วประเทศประมาณ 65.9 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 59.0 ล้านคน และใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันเฉลี่ยอยู่ที่ 7 ชั่วโมง 58 นาที โดยใช้เวลาไปกับการดูโทรทัศน์และ Streaming การเล่นเกมโซเชียลมีเดียอ่านข่าวสาร ความรู้ และบทความต่างๆ และการฟังเพลงเป็นต้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566)

อย่างไรก็ตามแม้ว่าสังคมออนไลน์และโซเชียลมีเดียจะมีประโยชน์มากเพียงใดก็ตาม แต่โทษหรืออันตรายที่จะเกิดขึ้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์และโซเชียลมีเดียในยุคปัจจุบันยังคงมีให้เห็นกันทั่วไปตามสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์และวิทยุ ไม่ว่าจะเป็นข่าวอาชญากรรม การขโมยข้อมูลในโลกไซเบอร์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ การติดโซเชียลมีเดียมากเกินไป การแอบอ้าง

เพื่อใช้สื่อสังคมออนไลน์และโซเชียลมีเดียในการหลอกลวงเพื่อทำธุรกิจผิดกฎหมาย การถูกล้อวงของนักเรียน นักศึกษาผ่านช่องทางการสื่อสารโดยใช้โซเชียลมีเดียเป็นต้น นับได้ว่าเป็นภัยคุกคามที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันที่พบบ่อยที่สุด ซึ่งจากการสำรวจข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า ส่วนใหญ่พฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียคือช่วงอายุของเด็กและเยาวชน รายละเอียดดังแสดงในภาพที่ 1.1

ร้อยละของเด็กและเยาวชนอายุ 6 – 24 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามเขตการปกครอง ปี 2561 – 2565



ภาพที่ 1.1 ร้อยละของเด็กและเยาวชนอายุ 6 – 24 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2565)

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนอายุ 6 – 24 ปี ในปี พ.ศ. 2565 พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 16.0 ล้านคน (ร้อยละ 98.0) ซึ่งเมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้งานอินเทอร์เน็ต ในช่วงปี 2561 – 2565 พบว่า เด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น โดยผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 84.0 ในปี 2561 เป็นร้อยละ 98.0 ในปี 2565 สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาล และนอกเขตเทศบาล ในช่วงปี 2561 - 2565 พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาลเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 87.5 ในปี 2561 เป็นร้อยละ 98.3 ในปี 2565 ส่วนนอกเขตเทศบาล เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 81.6 ในปี 2561 เป็นร้อยละ 97.7 ในปี 2565 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565)

จากพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียที่เพิ่มมากขึ้น สามารถส่งผลกระทบต่อการเปิดรับข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ผ่านช่องทางการสื่อสารโซเชียลมีเดียของนักเรียน นักศึกษาที่อาจจะรู้เท่าไม่ถึงการด้วยพฤติกรรมของวัยรุ่นนักเรียนนักศึกษาที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ความคิดและการไตร่ตรองและการตัดสินใจเพื่อรับเอาข้อมูลข่าวสารยังมีไม่เพียงพอ จึงอาจตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพได้ง่าย การติดเกมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษาก็เป็นปัญหาสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามและเป็นปัญหาในระดับชาติ การใช้สื่อสังคมออนไลน์บนสมาร์ตโฟนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของนักเรียน นักศึกษาเป็นอย่างยิ่ง (สุภาวรรณ นวลนิล, 2563)

สำหรับกรุงเทพมหานคร เป็นที่มีการติดตั้งจุดกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตไร้สาย (High Fidelity: Wi-Fi) ครอบคลุมใน 50 เขต รวมถึงนโยบาย Smart Thailand ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เปิดให้บริการ Free Wi-Fi ตามสถานที่สาธารณะ สถานที่ราชการและมุ่งให้ประเทศไทยเป็นสังคมอุดมปัญญา สามารถเข้าถึงและใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม มีวิจารณ์ญาณและรู้เท่าทัน จึงเป็นโอกาสที่นักเรียนจะสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites: SNS) ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งด้วยความเจริญที่เพิ่มและการเปลี่ยนแปลงประชากรที่อาศัยอยู่ใน กรุงเทพมหานคร ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้นักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ตกเป็นทาสของเทคโนโลยีในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นภัยที่แอบแฝงมากับเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media Networking Sites) (นุชทิมา โสภาวาง, 2558)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เห็นได้ว่าผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีมากมาย ถ้าหากไม่มีการป้องกันการใช้สื่อของกลุ่มวัยรุ่นที่ยังเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแล้วก็อาจทำให้เกิดปัญหาหลายๆ อย่างตามมาจนเป็นปัญหาที่แก้ไม่ได้ของสังคมในอนาคตได้ อย่างไรก็ตามจากทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนในการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปหาแนวทางเพื่อวางแผนการการป้องกันผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

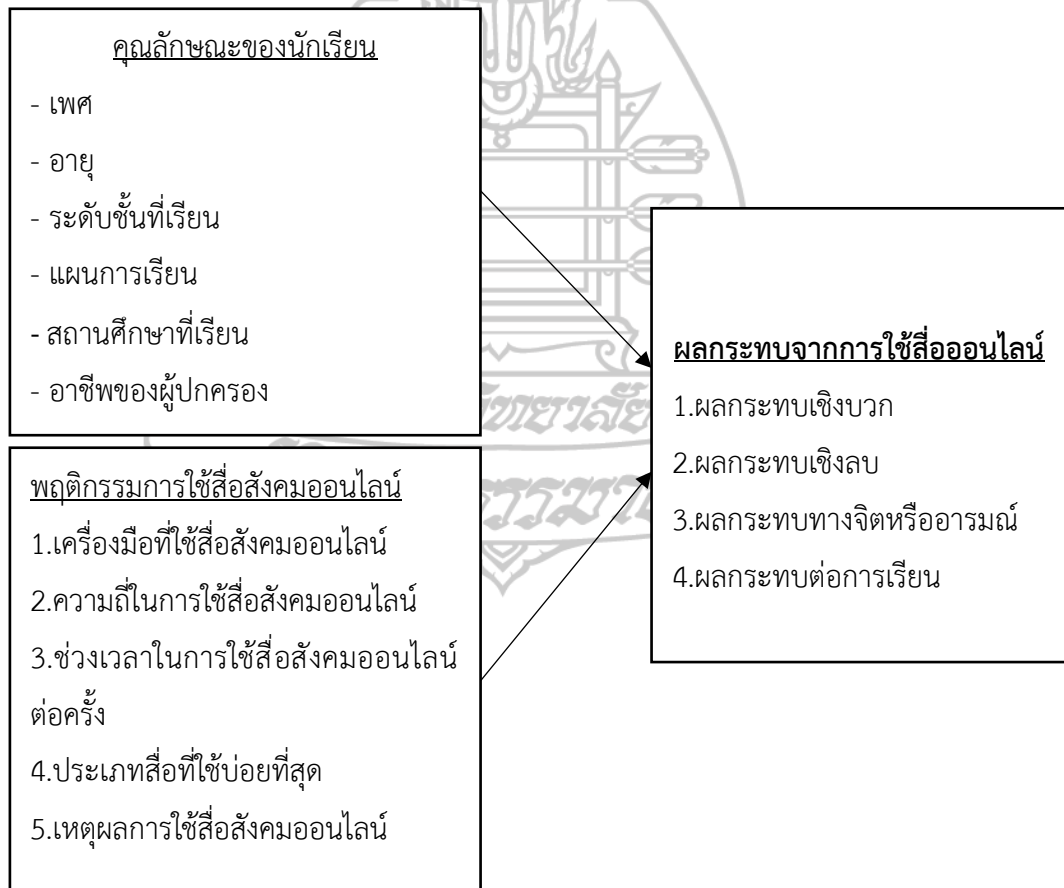
2.2 ศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

2.3 เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

3. กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1.2 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ลักษณะของนักเรียน เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน อาชีพผู้ปกครอง แผนการเรียน และการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

4.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

5. ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย(ม.4 - ม.6)ที่กำลังศึกษาโรงเรียนสังกัดภาครัฐบาลใน กรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งเขตเป็นโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1) ประกอบด้วย 22 เขตการปกครองมีจำนวน 67 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) 53,193 คน และโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2) ประกอบด้วย 26 เขตการปกครอง มีจำนวน 52 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) 58,541 คน

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 **สื่อสังคมออนไลน์** หมายถึง สื่อที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในเขต กรุงเทพมหานคร ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม และใช้เพื่อความรู้ ความบันเทิง การบริการต่างๆ ประกอบไปด้วย เฟซบุ๊ก (Facebook), ไลน์ (Line), ทวิตเตอร์ (Twitter), อินสตาแกรม (Instagram), กูเกิล (Google), ยูทูบ (YouTube), แอปพลิเคชัน (Application)

6.2 **พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์** หมายถึง ลักษณะการเล่น การใช้งาน และการมีส่วนร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครที่แสดงออกประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วีดีโอเพลง อัปโหลดรูป บล็อก และการแชร์ ซึ่งสามารถจำแนกพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้ 1) ชนิดเครื่องมือที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

2) ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้ง 4) ประเภทสื่อที่ใช้บ่อยที่สุด 5) เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์

6.3 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัดภาคีรัฐบาล ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 อายุ 15-18 ปี ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งสามารถจำแนกคุณลักษณะของนักเรียน ดังนี้ 1) เพศ 2) อายุ 3) ระดับชั้นที่เรียน 4) สถานศึกษาที่เรียน 5) อาชีพของผู้ปกครอง 6) การศึกษาของผู้ปกครอง

6.4 ผลกระทบ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งประกอบไปด้วยผลกระทบ 4 ด้าน คือ 1) ผลกระทบเชิงบวก 2) ผลกระทบเชิงลบ 3) ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ และ 4) ผลกระทบต่อการเรียน สามารถอธิบายความหมายได้ดังนี้

6.4.1 ผลกระทบเชิงบวก หมายถึง การกระทำของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่จะส่งผลให้เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อ ครอบครัว การเรียน สุขภาพ และสังคม ได้แก่ การสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัว การใช้บริการการซื้อ-ขายอย่างถูกกฎหมาย การประหยัดเวลาและเงินทองในการเดินทางไปซื้อสินค้า เป็นต้น

6.4.2 ผลกระทบเชิงลบ หมายถึง การกระทำของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่อาจมีผลกระทบเชิงลบต่อ ครอบครัว การเรียน สุขภาพ และสังคม ได้แก่ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นห่างไกลกันมากขึ้น การปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวเกิดช่องว่างมากขึ้น เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กันในเรื่องเชิงลบ อาจทำให้เกิดการฟ้องร้องกันบานปลาย มีการคุกคามผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น

6.4.3 ผลกระทบทางจิต หมายถึง การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อจิต อารมณ์ของผู้ใช้หากมีการจดจ่ออยู่กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เกิดโรคภาวะซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในตนเอง เกิดอาการหงุดหงิด อาละวาด หากเจอคำพูดหรือถ้อยคำที่หยาบคายหรือไม่เป็นความจริงอาจทำให้เกิดความเครียด และวิตกกังวลได้

6.4.4 ผลกระทบต่อการเรียน หมายถึง ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่มีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ในเชิงบวก เช่น นักเรียนใช้เวลาว่างในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลการเรียนรู้ได้จากสื่อสังคมออนไลน์ ในเชิงลบ เช่น นักเรียนขาดเรียนบ่อยครั้ง ขาดสมาธิในการเรียน ไม่สนใจในการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ เป็นต้น

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

7.2 ทำให้ทราบถึงผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

7.3 ทำให้ทราบถึงผลกระทบระหว่างผลกระทบด้านพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร โดยการจำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้ศึกษาสาระสำคัญจากตำรา แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
 - 1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.3 สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ปัจจุบัน
 - 1.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.5 อุปกรณ์เครื่องมือสำหรับการสื่อสารทางสังคมออนไลน์
 - 1.6 จรรยาบรรณ
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
3. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดข้อมูลเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

การพัฒนาที่รวดเร็วของสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นฐานหลักของการขยายและแบ่งปันฐานข้อมูลอย่างกว้างขวาง เป็นสื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง ทั้งนี้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ในหลายมุมมองดังนี้

1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

ภิเชก ชัยนิรันดร์ (2557) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมที่ไม่ต่างจากสมัยก่อน ที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจก็มีคนสนใจพูดถึงอย่างมาก (Talk of the town) แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ ทั้งนี้ สื่อสังคมออนไลน์อาจจะอยู่ในรูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายคน(many-to-many)

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อข้อมูลสารสนเทศ ภาพ มัลติมีเดีย หรือสื่อดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการติดต่อแบบสามารถโต้ตอบหรือแบ่งปันสื่อร่วมกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้ บุคคลทั่วไปสามารถสื่อสารนำแบ่งปันและเผยแพร่ข้อมูลออกสู่สาธารณะโดยใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ทำให้เกิดเครือข่ายสังคมขึ้นจากการติดต่อร่วมกันของบุคคลทั่วโลก

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง แพลตฟอร์มที่ให้บริการออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นความสนใจร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้างสื่อทางสังคม หรือความสัมพันธ์ในสังคมระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการสื่อสังคมออนไลน์เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของสมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตเช่น อีเมล (Email), กูเกิ้ล (Google), เฟซบุ๊ก (Facebook), เว็บบล็อก (Web Blog), ทวิตเตอร์ (Twitter), ตี๊กต็อก (TikTok), อินสตาแกรม

(Instagram), และอื่นๆ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีสื่อต่างๆ ที่เชื่อมโยงข้อมูลกัน โดยมีบริการสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2557) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลซอฟต์แวร์ที่ทำงานบนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เป็นการนำเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ รวมทั้งการพูดคุยต่างๆ แบ่งปันให้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้รับรู้

กานดา รุณนะพงศาสายแก้ว (2557) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One - to - Many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆ คน (Many - to - Many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการรวมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่างๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนาแม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง ทั้งยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารคนอื่นๆ ได้อย่างเสรีหากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) ยิ่งหากเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่ายยิ่งขึ้น

แสงเดือน ผ่องพุ่ม (2556) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึงแลกเปลี่ยนสร้างเนื้อหาและสื่อสารกับบุคคลอื่น รวมถึงการเข้าร่วมในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ การสื่อสารเป็นแบบสองทาง

พัฒนา กิตติอาษา (2556) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองสังคมได้หลายทิศทางโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง

ระวี แก้วสุกโน และคณะ (2556) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นทางการ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ยูทูบ (YouTube), ทวิตเตอร์ (Twitter) และติ๊กต็อก (TikTok) เป็นต้น

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2556) กล่าวจำ สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น บีโอบ มายสเปซ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์

วิกิพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อกต่างๆ ในทางธุรกิจ เรียกสื่อสังคมว่า สื่อที่ผู้บริโภคสร้างขึ้น (consumer-generated media หรือ CGM) สำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย

วัฒน์ ภูวทิศ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเองในรูปของ ข้อมูลภาพ และเสียง

นาวิก นำเสียง (2554) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันโดยใช้สื่อต่างๆ เป็นตัวแทนในการสนทนา โดยได้มีการจัดแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นหลายประเภท เช่น ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (Publish) ที่มี วิกิพีเดีย (Wikipedia), บล็อกเกอร์ (Blogger) เป็นต้น ประเภทสื่อแลกเปลี่ยน (Share) ที่มี ยูทูบ (YouTube), ฟลิคเกอร์ (Flickr), สไลด์แชร์ (Slide Share) เป็นต้น ประเภทสื่อสนทนา (Discuss) ที่มีเอ็มเอสเอ็น (MSN) สไกป์ (Skype) กูเกิลทอล์ค (Google Talk) เป็นต้น

Schiffman and Kanuk (อ้างถึงใน ปวันรัตน์ ตรีพจนานา , 2563) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ชุมชนเสมือนจริงที่ให้คุณค่าแก่การเข้ามาแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง นับตั้งแต่มีการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมการตลาดแบบ SMM (Social Media Marketing) กลายเป็นปรากฏการณ์การตลาดรูปแบบใหม่ที่หน้าจับตามองของนักการตลาดและผู้ประกอบการ

Churchill (2012) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์หรือระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสาร ผู้เขียนจัดทำขึ้นเองหรือพบเจอสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์และพูดคุยให้โลกออนไลน์ โดยผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพและสามารถ ใช้ประโยชน์ร่วมกันจากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้สื่อเพื่อการสื่อสารรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างสื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าแก่การมีส่วนร่วมสร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้สื่อสารโต้ตอบ เขียนอธิบายความสนใจและกิจการที่ได้ทำ โดยเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น มักจะประกอบด้วย การสนทนา ส่งข้อความ ส่งอีเมล บล็อก แบ่งปันรูป วิดีโอ เพลง โดยการสื่อสารโต้ตอบสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือการแบ่งปัน เรื่องราวต่างๆ ระหว่างบุคคลสองบุคคล สามารถที่จะใช้งานผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสารต่างๆ

เช่นคอมพิวเตอร์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน การแบ่งปันเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างบุคคลสองคน หรือกลุ่มบุคคลในลักษณะของการเข้าร่วมในสังคมออนไลน์เดียวกัน

1.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้ (สุภาวรรณ นวลนิล, 2563)

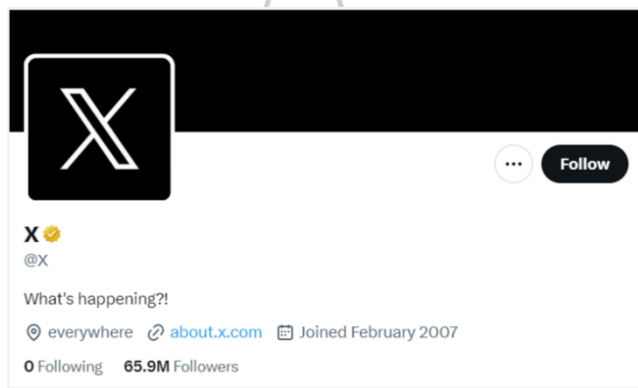
1. **บล็อก (Blog)** เป็นการลดรูปจากคำว่า เว็บบล็อก (Weblog) เป็นระบบจัดการเนื้อหาในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความหรือที่เรียกว่า "โพสต์" แล้วทำการเผยแพร่ได้โดยง่ายไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษาหลักที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ (Hypertext Markup Language : HTML) หรือโปรแกรมทำเว็บไซต์การเรียงจากเนื้อหาที่มาใหม่สุดมาก่อน โดยสามารถนำเสนอได้ทั้งในรูปแบบของตัวอักษรเสียง และสามารถอัปเดต (update) และเพิ่มเติมเนื้อหาเดิมได้ตลอด หรือจะเขียนเป็นลักษณะไดอารี่ส่วนตัวได้ ซึ่ง บล็อก (Blog) มีความเป็นเนื้อหาที่กว้างขวาง มีเนื้อหาที่น่าสนใจ หลากหลาย และส่วนหนึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือ ให้ความรู้ได้ต่อเนื่อง และบุคคลสามารถเป็นผู้เขียนและเป็นเจ้าของเรื่องราวที่จะนำเสนอเองได้ โดยเว็บไซต์ เปิดโอกาสให้สมัครสมาชิกเป็นเจ้าของบล็อก (Blog) ได้ด้วย



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างเว็บไซต์สำหรับการเขียน บล็อก (Blog)

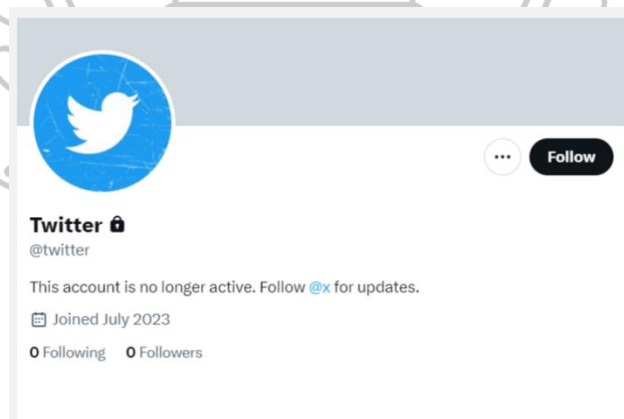
ที่มา : <https://blog.sogoodweb.com/Article/Detail/131131/Website>

2. **เอ็กซ์ (X) หรือทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม** และไมโครบล็อก (Microblog) อื่นๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่จำกัดตัวอักษรการโพสต์แต่ละครั้งที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มผู้ออกแบบทวิตเตอร์ต้องการให้ผู้ใช้งานเขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนั้น แต่ทวิตเตอร์ก็ถูกนำไปใช้ทางธุรกิจไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อเพิ่มยอดขาย สร้างแบรนด์หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ได้ด้วย เป็นที่นิยมขึ้นมาอย่างรวดเร็วจนทำให้ทวิตเตอร์เพิ่มฟีเจอร์ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรอยู่นั้นก็คือการนำไมโครบล็อก (Microblog) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วย



ภาพที่ 2.2 เอ็กซ์ (X) หรือทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม

ที่มา : <https://www.beartai.com/news/itnews/1284398>



ภาพที่ 2.3 ทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม ก่อนเปลี่ยนชื่อเป็น เอ็กซ์ (X)

ที่มา : <https://www.beartai.com/news/itnews/1284398>

3. สื่อสังคมออนไลน์ เป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงบุคคลหลายๆ คน จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนในส่วนของข้อมูลของตนเอง (Profile) ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจด บันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่นๆ นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ ยังคงมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนใหม่มากขึ้น คือในส่วนของ การเชิญเพื่อน (Invite Friend) และการติดตามเพื่อน (Find Friend) รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย อาจจะอยู่ในรูปแบบเกม หรือแอปพลิเคชันต่างๆ สามารถรวมกลุ่มกันจัดตั้งกลุ่มขึ้นได้



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการจัดตั้งเป็นกลุ่ม
ที่มา : https://www.shineevent.me/TH/news/10_social_network.html

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สามารถอัปโหลดรูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัวเพื่อนๆ หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งปัจจุบันนี้ไม่จำเป็นต้องลงทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูง อาจจะใช้แค่กล้องดิจิทัลราคาถูกถ่ายถอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ นำขึ้นเว็บไซต์ประเภทมีเดียแชร์ริง (Media Sharing), อย่างยูทูป (YouTube) หรืออาจจะถ่ายรูปแล้วขึ้นสู่เว็บไซต์อย่างฟลิคเกอร์ (Flickr)

5. โซเชียล บัญชีมาร์ก (Social Bookmark) เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้เป็นเสมือนมหาชน ช่วยกลั่นกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดเป็นที่น่าสนใจที่สุด เป็นการเปิดโอกาสให้สามารถทำบัญชีมาร์กเนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์และเนื้อหาที่ทำบัญชีมาร์กไว้นั้นสามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วย

6. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางสื่อออนไลน์ (Online Forum) ถือเป็นรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์เก่าแก่ที่สุดเป็นสถานที่ที่ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่สนใจอาจเป็นเรื่อง

เพลง หนังสือ การเมืองกีฬา สุขภาพ หนังสือการลงทุน และอื่นๆ อีกมากมายได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนแนะนำ สินค้าหรือบริการต่างๆ เว็บไซต์ประเภทฟอรัมอาจเปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยเฉพาะ หรือ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์เนื้อหาต่างๆ

อรรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553, อ้างถึงใน ธรรมนูญกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประกา โมกษ์ศาสตร์, 2562) ได้กล่าวว่า ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การสร้างกลุ่มเพื่อนหรือกลุ่มสังคม (SocialCommunity) เอาไว้ติดต่อพูดคุยและอัปเดตข่าวสารของกันและกัน อาจแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่

1.1 สื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อให้ผู้ใช้แลกเปลี่ยนความสนใจ ข่าวสาร หรือกิจกรรมของกันและกัน รวมถึงเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านสังคม สิ่งแวดล้อมธุรกิจ การเมือง ตัวอย่างของสื่อสังคม ออนไลน์ประเภทนี้ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ตี๊กต็อก (TikTok) อินทราสแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) และมายสเปซ (MySpace) เป็นต้น

1:2 การแสดงหัวข้อและความคิดเห็นที่กระชับกะทัดรัดที่เรียกว่า "บล็อกจิ๋ว" หรือ ไมโครบล็อก (Micro Blog) เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่จำกัดของข้อความที่เขียนผู้ใช้สามารถเขียนข้อความได้สั้นๆ ประมาณครั้งละ 240 ตัวอักษร ที่เรียกว่าสถานะภาพ (Status)หรือ การสังเกต (Notice) เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆแก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ เช่น ทวิตเตอร์(Twitter) ทัมเบลอร์(Tumbir) เป็นต้น

2. การสนทนาออนไลน์ หรือแชท (Chat) หมายถึง การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาในลักษณะประโยคต่อประโยค ปัจจุบันนอกจากการพิมพ์ข้อความยังสามารถพูดคุยแบบเห็นหน้าและได้ยินเสียง โปรแกรมแชทที่เป็นที่นิยม เช่น ไลน์(Line) วีแชทสไกป์(WeChat,Skype) และวอตส์แอปป์ (WhatsApp) เป็นต้น

3.การแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยผ่านกระดานข่าว หรือเว็บบอร์ด (web board) หมายถึง การโพสต์กระทู้หรือแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ในรูปแบบของเว็บบอร์ด ที่ผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนทัศนะในเรื่องที่สนใจ เช่น สินค้าหรือบริการ ประเด็นข่าวประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม กีฬา หรือประเด็นฮอตฮิตของสังคมในขณะนั้นเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยม เช่น พันทิป (Pantip) เป็นต้น

4. การแบ่งปันภาพ แฟ้มข้อมูล หรือวิดีโอ (Media sharing) คือ การอัปโหลด (Upload) รูปภาพ แฟ้มข้อมูล หรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเว็บไซต์ให้บริการวิดีโอ

ออนไลน์ ทั้งหนังสือ เพลง ละคร และรายการสาระและบันเทิงอื่นๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและตามเวลาที่ตนสะดวกไม่ถูกจำกัดด้วยผังรายการเหมือนสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นการแบ่งปันภาพแฟ้มข้อมูลหรือวิดีโอ (Media sharing) เช่น ยูทูป(YouTube) ฟลิคเกอร์(Flickr) พินเทอเรส(Pinterest) มัลติมีเดีย (Multiply) เป็นต้น

5. การแบ่งปันทัศนะผ่านบทความหรือบันทึกส่วนตัวในบล็อกหรือเว็บล็อก(Blogs/We Blogs) หมายถึง การเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความสามารถด้านต่างๆ เผยแพร่ความรู้ผ่านบทความหรือบันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ เข้าไป อ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ เช่น เอ็กซ์ทีน (Exteen), บล็อกแก๊งค์ (BlogGang), เวิร์ดเพรสส์ (Wordpress) และบล็อกเกอร์ (Blogger) เป็นต้น

6. การสืบค้นข้อมูล (Search) หมายถึง การเรียกดูข้อมูลจากเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (data/knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น วิกิพีเดีย(Wikipedia), กูเกิ้ล เอิร์ธ(Google Earth) เป็นต้น

1.3 สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ปัจจุบัน

ARUKAS (2563) กล่าวว่า สื่อปัจจุบันที่ประชากรในประเทศไทยที่นิยมใช้และน่าสนใจที่จะติดตามเพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อยอดกันได้ มีดังต่อไปนี้

1. เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นสื่อกลางในรูปแบบข้อความพื้นฐานส่วนใหญ่ ซึ่งได้พัฒนามากขึ้นโดยสามารถใช้สื่อประเภทคลิป(Cip) สั้น และไฟล์กีฟ (File gif) ได้แล้ว กลุ่มคนที่ใช้จะมีหลากหลาย ข้อมูลส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลส่วนตัว ประสบการณ์ เรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตเนื่องจากยูเซอร์(User) เป็นตัวบุคคล ในปัจจุบันจุดเด่นของเฟซบุ๊กนั้นจะมีฟังก์ชันใหม่ๆ ที่ได้แตกแขนงออกไปโดยเอื้อประโยชน์ให้กลุ่มผู้ค้าขายและกลุ่มองค์กรมากขึ้นและยังมีกลุ่มที่ตั้งเป็นชุมชนของคนที่น่าสนใจเรื่องเดียวกัน ซึ่งทำให้เหล่านักการตลาดสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายของตัวเองได้ชัดเจนขึ้น

2. เอ็ก (X) หรือทวิตเตอร์ (Twitter) ชื่อเดิม เป็นสื่อกลางในรูปแบบข้อความพื้นฐานส่วนใหญ่เช่นเดียวกับเฟซบุ๊ก ในตอนแรกต่างกันตรงที่มีการจำกัดจำนวนอักษรข้อความให้สั้นกระชับเพื่อการสื่อความหมายที่ชัดเจน ดังนั้นผู้ใช้งานจึงต้องประมวลความคิดมากขึ้นในการโพสต์เพื่อสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจและปัจจุบันได้พัฒนาให้มีการโพสต์เป็นคลิปวิดีโอ (Clip VDO) ได้แล้วเช่นกัน โดยมียูเซอร์ (User) ในสื่อนี้จึงเป็นกลุ่มคนที่ต้องการข้อมูลที่มีคุณภาพและกระชับ แต่ยังไม่มีการรวมกลุ่มเป็นเพจเหมือนเฟซบุ๊ก

3. อินสตาแกรม (Instagram) เป็นสื่อในรูปแบบรูปภาพและข้อความในช่วงแรก แต่จุดที่น่าสนใจของอินสตาแกรมนั้นอยู่ที่การไลฟ์สไตล์ของเจ้าของบัญชีนั้น ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวอินสตาแกรม

4. พันทิป เว็บบอร์ด (Pantip Webboard) เป็นสื่อที่อยู่ในรูปแบบข้อความและภาพข้อมูลส่วนใหญ่ในเว็บพันทิป นั้นจะเป็นข้อมูลที่เป็นประสบการณ์ที่ เจ้าของบัญชีประสบพบเจอ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การวิจารณ์ หรือคำถามในสินค้าและบริการ ซึ่งเป็นเรื่องเฉพาะเจาะจง และทันเหตุการณ์ นอกจากนี้ยังมีการแบ่งกลุ่มเป็นห้องตามความสนใจและการสนทนาทำให้สามารถจำกัดวงของหัวข้อที่ค้นหาได้ง่ายอีกด้วย

5. ยูทูบ (YouTube) เป็นแหล่งที่เสริมสร้างความเข้าใจได้ง่ายเพราะเป็นแหล่งรวมสื่อที่เป็นวิดีโอทั้งหมด ซึ่งความน่าสนใจจะอยู่ที่ภาพและเสียงที่ได้ยิน การแบ่งปันในนี้จะเป็นข้อมูลที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ผู้ใช้ส่วนใหญ่อยู่ในสถานะของคนรับข่าวสาร ซึ่งส่วนใหญ่แทบจะแทนโทรทัศน์ในยุคนี้ไปแล้ว เพราะได้รับทั้งความบันเทิง ข่าว ความรู้ สารคดี แนวคิด แรงบันดาลใจ ฯลฯ ผ่านช่องต่างๆ แต่ละ Channel (User) ก็จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และยังสามารถทำ Playlist ในเรื่องที่เกี่ยวข้องแยกออกมาได้อีกด้วย

6. บล็อก (Blog), เว็บไซต์ (Website) เป็นสื่อออนไลน์ที่เป็นต้นกำเนิดของสื่อทางออนไลน์ซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอแบบผสมผสานขึ้นกับจุดประสงค์ที่อยากสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจคืออะไร มีทั้งแบบรับข้อมูลฝ่ายเดียว และมีการสื่อสารอาจจะไม่มากมายเหมือนสื่อทั้ง 5 ข้อที่ผ่านมา ส่วนใหญ่จะเอาไว้ใช้ติดตามข่าวสารและรับรู้ข้อมูลที่ผู้เข้าชมอยากรู้มีรูปแบบเป็นองค์กรร้านค้ามากกว่าตัวบุคคล เรื่องราวไม่ได้มีการเคลื่อนไหวมากเท่า 5 สื่อข้างต้น

ดังนั้นการวิจัยนี้จึงจะศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน ตามสื่อทั้ง 6 ด้านโดยใช้แนวคิดของ Arukas (2563) ซึ่งประกอบด้วยสื่อ 6 ประเภท ได้แก่ 1) เฟซบุ๊ก (Facebook), 2) ทวิตเตอร์ (Twitter), 3) อินสตาแกรม (Instagram) 4) พันทิป เว็บบอร์ด (Pantip Webboard) 5) ยูทูบ (YouTube) และ 6) บล็อก (Blog), เว็บไซต์ (Website)

1.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การสื่อสารออนไลน์จึงกลายเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทกับการใช้ชีวิตมากขึ้น ซึ่งลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อให้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่สามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็ว กว้างขวาง และสามารถเข้าถึงได้ง่าย จึงทำให้การสื่อสารออนไลน์มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลมาก ดังนี้

1) สื่อสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสื่อสารสองทาง หรือการสนทนาที่มีผู้เข้าร่วมได้ที่หลายคน สามารถโต้ตอบกันได้ทันที ช่วยลดการผูกขาดการแพร่กระจายข่าวสารแบบ

ทางเดียวของสื่อกระแสหลักอย่างหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และวิทยุ ถือเป็นปรากฏการณ์เชิงบวกที่เปิดโอกาสให้พลเมืองเข้ามามีส่วนร่วมต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ ในสังคม

2) เป็นช่องทางที่ประหยัด สะดวก และรวดเร็วในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวาง สามารถสร้างและต่อยอดความรู้ใหม่ๆ เพื่อพัฒนาเนื้อหาที่มีประโยชน์จนเกิด เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) และเว็บบอร์ดต่างๆ

3) เป็นช่องทางในการระดมทุน ความคิดเห็น หรือทักษะความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านต่างๆ เพื่อการพัฒนาสังคมด้านใดด้านหนึ่ง

4) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น ภาพถ่าย บทความ วิดีโอต่างๆ ทั้งที่เป็นสารประโยชน์และความบันเทิง ช่วยสร้างผลงานและรายได้แก่ตนเองและครอบครัว

5) เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ทั้งแบบเร่งด่วนและไม่เร่งด่วน เช่น แจ้งจุดเกิดอุบัติเหตุ แจ้งเตือนภัยธรรมชาติ ขอรับบริจาคโลหิต ตำแหน่งงานว่าง เป็นต้น

6) เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ เพื่อช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้า

7) สื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์สมาร์ตโฟนที่สะดวกต่อการพกพาช่วยคลายเครียดและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากการสนทนากับเพื่อน และการเปิดรับความบันเทิงต่างๆ ได้ประโยชน์ของการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีดังนี้ (Tuemaster, 2565)

1. สามารถแลกเปลี่ยนและศึกษาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว
2. สะดวกรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น เป็นการค้นหาความรู้ การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นสามารถทำได้ง่ายๆ โดยที่ไม่ต้องเสียเงินเพื่อดำเนินการมาก
3. สามารถแสดงสิ่งต่างๆ ของตัวเองให้คนอื่นได้เห็นได้ และหากเป็นที่ถูกใจคนอื่นก็จะได้รับความนิยมนจนกลายเป็นคนดังได้
4. สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น การขายของออนไลน์ การรับงานต่างๆ ผ่าน social media เป็นสิ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งานมากในยุคปัจจุบัน
5. ต่อบุคคลที่อยู่ห่างไกล หรือไม่ได้ติดต่อกันนาน สามารถติดต่อได้ง่าย และสามารถเห็นความเคลื่อนไหวของแต่ละบุคคลแม้ไม่ได้อยู่ด้วยกันก็ตาม
6. เป็นช่องทางการตลาดรูปแบบใหม่ ที่ทำให้องค์กรหลายแห่งให้ความสำคัญกับ social media ในการสร้างเป็นช่องทางการตลาดใหม่ๆ เพื่อขายสินค้าหรือบริการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2559) กล่าวว่า ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีประโยชน์ดังนี้

1. ด้านการศึกษาหาความรู้ อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษา ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เท่าเทียมกัน โดยในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการการศึกษา/ความรู้มากมาย ซึ่งช่วยให้เด็กและวัยรุ่นสามารถหาความรู้เพิ่มเติม ได้นอกจากความรู้ภายในโรงเรียน
2. ด้านความบันเทิง จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้ของเนคเทค พบว่า กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี นิยมใช้อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิง เช่น การสนทนา ดาวน์โหลดเพลง มากกว่ากิจกรรมอื่นๆ ซึ่งในการทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงนี้ บางส่วนสามารถให้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคิดอย่างเป็นระบบ (การเล่นเกม) การได้พบเพื่อนและสังคมใหม่ๆ (การสนทนา/ กระดานข่าว)
3. ด้านสังคม/ การสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงาม ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตถูก มองว่าทำให้เกิดภาพด้านลบแก่สังคม เนื่องจากมีข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เสมอๆ ถึงภัยอันตรายที่ได้รับจากการเข้าไปใช้บริการ โดยเฉพาะการเข้าไปสนทนากับผู้ที่ ไม่รู้จัก แต่ในอีกมุมหนึ่งการเข้าไปในห้องสนทนาที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในกลุ่มสนทนา มีความชอบ/ ความสนใจใกล้เคียงกันจะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคมและ เกิดการสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงามได้

1.5 อุปกรณ์เครื่องมือสำหรับใช้สื่อทางสังคมออนไลน์

1. คอมพิวเตอร์คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ โดยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า อิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณ และการประมวลผลข้อมูล
2. สมาร์ทโฟน (Smart Phone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออกรับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมายสามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G ผ่านไวไฟ (Wi-Fi) และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น ไลน์ (LINE), ยูทูบ (YouTube), เฟซบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), ตี๊กต็อก (TKTok) เป็นต้น โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอสัมผัส ใสกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง ออกแบบดีไซน์ให้สวยงาม ทันสมัย มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ
3. แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอดั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้หน้าจอสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะ รับ-ส่งอีเมล เล่นอินเทอร์เน็ต ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสาร Office ข้อดีของแท็บเล็ต คือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้

งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊ก หรือคอมพิวเตอร์สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

1.6 จรรยาบรรณ

จรรยาบรรณ คือ ประมวลความประพฤติที่ผู้ประกอบอาชีพการงานแต่ละอย่างกำหนดขึ้น เพื่อรักษาและส่งเสริมเกียรติคุณชื่อเสียงและฐานะของสมาชิก อาจเขียนเป็นลายลักษณ์อักษรหรือไม่ก็ได้

จรรยาบรรณการใช้งาน อินเทอร์เน็ต

จรรยาบรรณการใช้งานอินเทอร์เน็ต คือ ข้อกำหนดที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตพึงกระทำเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสงบ ไม่ขัดต่อกฎหมาย (เฉลิมพล เหล่าเที่ยง : บริษัทหลายสุพรรณ จำกัด)

1. ผู้ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต้องซื่อสัตย์ และมีคุณธรรม ตั้งหมั่นอยู่บนกฎหมายบ้านเมือง
2. ไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน ในกรณีที่ต้องนำมาใช้งานต้องอ้างถึงบุคคลหรือแหล่งที่มาของข้อมูลที่นำมาใช้
3. พึงระลึกละเอียดว่าสิ่งที่นำเสนอบนอินเทอร์เน็ต อาจจะมีเด็กหรือผู้ที่ขาดประสบการณ์เข้ามาดูได้ตลอดเวลา ดังนั้นการนำเสนอข้อมูลควรที่จะเป็นไปในทางที่ดี มีคุณธรรม
4. ไม่ควรใส่ร้ายป้ายสี หรือสิ่งอื่นสิ่งใดอันจะทำให้บุคคลที่สามเกิดความเสียหายได้
5. การใช้คำพูดควรคำนึงถึงบุคคลอื่นๆ ที่อาจจะเข้ามาสืบค้นข้อมูลที่มีหลากหลายจึงควรใช้คำที่สุภาพ
6. ไม่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงผู้อื่นให้หลงผิด หลงเชื่อในทางที่ผิด
7. พึงระลึกละเอียดว่า การกระทำผิดทางอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะติดตามหาบุคคลที่กระทำได้ โดยง่าย
8. การกระทำความผิดทางอินเทอร์เน็ต บางกรณีเป็นอาชญากรรม ที่มีความผิดทางกฎหมาย
9. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น
10. ต้องไม่รบกวน สอดแนม แก่ใจ หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
11. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
12. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
13. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
14. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
15. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน

16. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคมออนไลน์ ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคม มีเป้าหมายและความต้องการบางอย่างร่วมกันเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยให้บริการผ่านหน้าเว็บและเชื่อมโยงกับความสนใจของผู้อื่น ในรูปแบบบริการเครือข่ายสังคม (เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร, 2559) โดย ญัฐพลบัวอุไร, (2554) อธิบายเพิ่มเติมถึง บริการเครือข่ายสังคม (Social Network Service) เป็นรูปแบบเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจและกิจการที่ได้ทำและเชื่อมโยงกับความสนใจ กิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) Publish การเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร หรือบทความ 2) Share การแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ หรือความรู้ 3) Discuss สังคมในการระดมความคิด 4) Commerce เครือข่ายสังคมที่เกี่ยวกับธุรกิจ 5) Location การแบ่งปันสถานที่ที่น่าสนใจ 6) Network เครือข่ายเพื่อน ธุรกิจ งาน และ 7) Game เครือข่ายเกมส์ เป็นต้น ด้วยบริบทของเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการใช้งานกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน จึงมีนักวิจัยหลายท่านได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554, หน้า 7) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึงเว็บไซต์พื้นฐานในการบริการที่จะให้แต่ละบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายอย่างเป็นระบบทั้งระดับเล็กหรือใหญ่ในสังคม มีการสร้างบัญชีรายชื่อผู้ติดต่อที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสิ่งที่น่าสนใจ เหมือนกันได้โดยผ่านการติดต่อกันเป็นเครือข่าย

ปณิชา นิติพรมงคล (2554) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการเชื่อมโยงกันหลายๆ บุคคลมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม หรือกลุ่มคนที่มีกิจกรรมต่างๆ และความสนใจที่คล้ายกัน มีการตอบโต้สื่อสารกันระหว่างบุคคลหรือ กลุ่มบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร การทำ กิจกรรมต่างๆ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล แสดงความคิดเห็น สามารถประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การศึกษา การตลาด บันเทิง สื่อสารการเมือง เป็นต้น มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย หลายคนให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือโลกเสมือนจริงนี้มาก จนกลายเป็นกิจวัตรประจำ วันของชีวิตคนในปัจจุบัน และหลายคนที่ไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านี้ได้เลย

ดูเออ (Duhe 2007) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) หมายถึง เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามา รู้จักกัน มีการให้พื้นที่ บริการเครื่องมือต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่ายสำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูล ส่วนตัวบทความ รูปภาพ ผลงาน เป็นที่พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน รวมไปถึงเป็น แหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ ตามความสนใจของแต่ละบุคคล Wartime & Fenwick (2008 อ้างใน ลิตา โทธิพิพิธ, 2556, หน้า 24) ได้อธิบายคำว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ประเภทชุมชนออนไลน์ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่ ชุมชนของกลุ่มคนที่มี ความสนใจหรือความต้องการคล้ายๆ กัน ผู้ใช้บริการให้ข้อมูลประวัติส่วนตัว (Profile) ของตนเอง หรือจะร่วมกับผู้ใช้บริการคนอื่นสร้าง "กลุ่ม" ของตนเองได้ ชุมชนออนไลน์ ลักษณะนี้มีนโยบายความ เป็นส่วนตัวที่เคร่งครัดที่ชัดเจน ผู้ใช้บริการสามารถกำหนดได้ว่าจะให้ สมาชิกคนใดเข้ามาดูประวัติ ส่วนตัวหรือติดต่อตนได้ Hoffman (2005 อ้างใน ลิตา โทธิพิพิธ, 2556 , หน้า 26) ผู้ก่อตั้งลิงค์อิน (LinkedIn) กล่าว ว่า มิตรภาพในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เปรียบเสมือน ตลาดในการแลกเปลี่ยนความช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน เขากล่าวว่าเขาสามารถสร้างโอกาสให้กับใครสักคนเพียงเวลาไม่เกิน 30 วินาที และส่งการ แนะนำตัวไปยังเพื่อนอีกคนหนึ่ง เป็นการลงทุนเวลา เพียงเล็กน้อยแต่มีโอกาสได้ผลตอบแทนที่ยิ่งใหญ่

ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสปาโล (2556) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่ม คนรูปแบบหนึ่ง ที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด เห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันในทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง โดยมีการ ขยายตัวผ่าน การติดต่อสื่อสารอย่างเป็น เครือข่าย เช่น เว็บไซต์ Facebook YouTube Twitter เป็นต้น

เอมิกา เหมมินทร์ (2556, หน้า 4) ได้กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของ เว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพและ วิดีโอ เชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของ ผู้อื่น แบ่งปันให้ ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายได้ รับรู้ในบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์มักจะประกอบไปด้วย การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลงอัปโหลดรูป เป็นต้น

ขวัญชนก กมลศุภจินดา (2557 , หน้า 8) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์หมายถึง กลุ่มคนที่รวมตัวกันเป็นสังคมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านรูปแบบของเว็บไซต์ที่สามารถแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ ผ่านการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดเป็นสังคมใหม่ขึ้นมาบนทฤษฎี ไม้เจริญ (2557, หน้า 14) ได้ให้ความหมายว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ ในการสร้างสังคม บนระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น นัดหมาย หรือพบปะ สังสรรค์น้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) สรุปความหมาย เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Services: SNS) ว่า

เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการ ออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ เป็นความสนใจ ร่วมกันเกี่ยวกับ กิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้าง เครือข่ายสังคม (Social Networks) หรือความสัมพันธ์ ในสังคม (Social Relation) ระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์เป็นบริการ สารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของ สมาชิกในกลุ่มเพื่อ สร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการ เครือข่าย สังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตเช่น E-mail, Google, Facebook, Web Blog, Twitter, LinkedIn, Instagram และอื่นๆ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยง ข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี

2.1.1 บทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

แนวคิดเรื่องบทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ มักปรากฏ ให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่างๆ โดยมีตัวบุคคลหรือ หน่วยงาน ต่างๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปัน ทรัพยากร ข้อมูล ข่าวสาร ฯลฯ แต่ปัจจุบันคำว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์จะหมายถึง ระบบเครือข่าย บนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง ("การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์", 2557) ให้ ความหมายเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า เป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วยโหนด (Node) ต่างๆ เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละโหนดที่ เชื่อมโยงกันก็อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่นๆ ด้วย โดยอาจมี ระดับ ของความสัมพันธ์กันมีความ ซับซ้อน มีเป้าหมาย ดังนั้นเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงหมายถึง การที่ มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกันทาคความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งหากเป็น เว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็คือ เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน นั่นเอง โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามา รู้จักกัน มีการให้พื้นที่บริการเครื่องมือต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์ ประเภท เครือข่ายสังคมออนไลน์ เกิดขึ้นจำนวนมากทั้งที่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์และไม่แสวงหากำไร เช่น Wikipedia 10 อันดับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยม คือ mySpace.com, faceBook.com, orkut.com, hi5 .com, vkontakte.ru, Friendster.com, SkyRock.com, PerfSpot.com, bebo.com และ ๖ studivz.ne (ภิเชก ชัย นินันตร์ 2551) จากแนวคิดที่กล่าวข้างต้น สอดคล้องกับงานวิจัยและบทความของ ธิตาพร ชนะชัย(2550) และขวัญฤทัย สายประดิษฐ์ (2551) บุญเลิศ รังผึ้ง (2558) สามารถสรุปประโยชน์ที่ได้จากสื่อใหม่ (New Media) ดังต่อไปนี้

1) สามารถทำให้ค้นหาคำตอบในเรื่องบางอย่างได้โดยการเปิดหัวข้อไว้ก็จะมี ผู้สนใจและมีความรู้แสดงความคิดเห็นไว้มากมาย

2) ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการบริหารข้อมูล

3) ช่วยสนับสนุนในการทาง e-commerce เป็นรูปแบบการค้าบนอินเทอร์เน็ต ที่สั่งซื้อสินค้า ได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้ Catalog อีกต่อไป

4) สามารถให้ข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย กลุ่มเป้าหมาย เผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากได้ในระยะเวลาพร้อมๆ กัน

5) สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทั่วประเทศและทั่วโลก

6) ไม่ต้องเสียค่าเวลา สถานีวิทยุ สถานีโทรทัศน์ ไม่ต้องจ่ายค่าเนื้อที่ให้นิตยสารหนังสือพิมพ์ เพราะเมื่อเทียบค่าใช้จ่ายกับสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และภาพยนตร์แล้วมีอัตราค่อนข้างจะถูกกว่ากระแสนิยมในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเปลี่ยนแปลงลักษณะการใช้ชีวิต ของแต่ละคนไม่มากนักน้อย มีบทบาทในชีวิตมากขึ้นไม่ ว่าเป็นวัยรุ่น อย่างนักเรียน นักศึกษาซึ่งได้รับ อิทธิพลมากที่สุดที่เรียกว่าขาดสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ ไม่ว่าจะ เป็นตลก นอน เรียกว่าได้ตลอดเวลา จะต้องมาการอัปเดตการใช้ชีวิต จากการสรุปสถิติ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใน ชีวิตประจำวันของคนไทยในปี 2016 จากงาน Thailand Social Awards 2016 ได้ข้อมูลดังนี้ คือ Facebook 41 ล้านคน โตขึ้นจากเดิม ร้อยละ 17 คิดเป็น ร้อยละ 60 ของประชากรไทย และใช้ Facebook สัดส่วนเพศ ชาย: หญิง ที่ 21: 20, Line 33 ล้าน คน ต่อมาเป็น Twitter 5.3 ล้านราย สูง ขึ้นมา 1.2 ล้านคน โตขึ้น ร้อยละ 18 และ Instagram มีผู้ใช้ ถึง 7.8 ล้านคน โตขึ้น ร้อยละ 74 มี User ใหม่เพิ่ม 1 ล้านราย มีคนหลายช่วงอายุที่เป็นใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่นกลุ่ม Gen- 2 คือ ใช้เพื่อเรียนรู้เรื่องต่างๆ ผ่านเกมออนไลน์ กลุ่ม Gen-Y และ Gen-D (Digital) ใช้ติดต่อสื่อสาร ระหว่างเพื่อนและเพื่อความบันเทิง กลุ่ม Gen-X ผู้ใหญ่วัยท างานที่ใช้สำหรับการค้นคว้า หรือใช้เป็น เครื่องมือในการทำงาน อย่างการสื่อสารการตลาด เป็นต้น ("สรุปสถิติผู้ใช้ Social Media", 2559)

สรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) เป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual community) เกิดเป็นเว็บไซต์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites: SNS) ที่ผู้ใช้สามารถสร้างโปรไฟล์เชื่อมโยงกับบัญชีของผู้ใช้อื่นๆ ได้ภายในระบบ โดยตัวอย่างเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Instagram, My space สื่ออินเทอร์เน็ต จึงเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลจากทั่วโลกและคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้ สื่ออินเทอร์เน็ต จึงเข้ามามี บทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลก โดยเฉพาะเยาวชนที่อาศัยอยู่ในหัวเมืองใหญ่ที่กำลังก้าวสู่ สังคมเมือง หากขาดซึ่งวิจรรย์ญาณที่เหมาะสมก็อาจจะผลกระทบในมิติเชิงลบ มากกว่าเชิงบวก ซึ่งไม่ใช่ เพียงแต่เยาวชนเท่านั้น

2.1.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ยังได้มีการแบ่งตามวัตถุประสงค์เป้าหมายการใช้งานคุณลักษณะ ของการให้บริการตามเว็บไซต์ ได้เป็น 7 ประเภท (ระวิ แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสาลี (2556)

1) สร้างและประกาศตัวตน (lenity Network) เป็นการที่ให้ผู้ใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ เป็นการเผยแพร่เรื่องราวของผู้ใช้งานผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของการเผยแพร่มีทั้ง รูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก และยังสามารถที่จะหาเพื่อนใหม่ หรือหาเพื่อนเก่า คนรู้จักที่ห่างหายไป มีการเขียนบทความได้อิสระ โดยมี 2 รูปแบบได้แก่

1.1 บล็อก (Blog) เป็นชื่อเรียกสั้นๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า "Web" รวมกับคำว่า "Log" ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บไซต์ที่ผู้ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิด LCJASต่างๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า "Blogger" เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้ คนอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

1.2 ไมโครบล็อก (Micro Blog) มีลักษณะเด่นโดยการใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้นๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้นๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter, Facebook เป็นต้น

2) สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เป็นสังคมสำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตนเองได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็น แกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตนเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาหรือระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket, Imam และ Slide share เป็นต้น

3) ความสนใจตรงกัน (Passion Network) ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่ายเป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, del.icio.us, Catchh และReddit เป็นต้น

4) เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นที่ที่ต้องการความคิดเห็น ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ที่มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความ

ภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ใน ลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกันในลักษณะที่ทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google earth และ Google Maps เป็นต้น

5) ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online Games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ผู้ใช้ สามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตาม บทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงาม ดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น

6) เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของ ผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ Linked in เป็นต้น

7) เครือข่ายเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ได้แก่ Skype และ Bit Torrent เป็นต้นทั้งนี้ทั้งนั้น การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าใช้ด้วยจุดประสงค์ใดทั้ง 7 ประเภทที่กล่าวถึงนี้ เป็นการแบ่งตามลักษณะของการให้บริการของเว็บไซต์ต่างๆ โดยปัจจุบันมีความสะดวกในการใช้งานทั้งใช้งานบนคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถืออย่างสมาร์ตโฟน มีการสร้างเว็บไซต์และแอปพลิเคชันขึ้นมามากมายให้เลือกใช้งาน ทั้งการติดต่อสื่อสาร การเดินทาง แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ฟังเพลง ดูหนัง แชรข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น

2.2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันสังคมไทยก้าวเข้าสู่ยุค 4.0 เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม แต่พฤติกรรมของมนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีปัจจัยบุคคลร่วมด้วย คือ ปัญญา ชีวภาพ และปัจจัยภายในอื่นๆ ซึ่งมีลักษณะการกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism) กับ ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรม มีการศึกษาที่ผ่านมาพบปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยภายใน และปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดย ลาเฮย์ (Lahey 2001 : 5)เวดและทา

ฟรีส (Wade and Tavris 1999 : 245) และ ซิมบาร์ โดและเกอร์ริก (Zimbardo and Gerrig 1999 :3) ได้อธิบายความหมายของ พฤติกรรม เป็นการประพฤติปฏิบัติ หรือ การกระทำของบุคคลเพื่อปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของชลธิชา จุ้ยนาม, (2557) ในประเทศไทย ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม อากาการแสดงออกทุกรูปแบบของสิ่งมีชีวิตเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอก เป็นการแสดงออกที่เห็นได้จากภายนอก โดยรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ นั้นเป็นผลมาจากการทำงานร่วมกันของพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้น เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ความหมายของพฤติกรรมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศสังเคราะห์สู่กระบวนการเรียนรู้ดังนี้

2.2.1 ความหมายของพฤติกรรม

กันยาสุวรรณแสง (2532) ได้กล่าวถึงพฤติกรรม คือ กริยา อากาการ บพบาท ลีลาท่าที การประพฤติปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏและสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสหนึ่งในห้าที่มีอยู่ คือ หู ตา ลิ้น จมูกและผิวหนัง พฤติกรรมที่ประสาทสัมผัสทั้งห้าสามารถรับรู้ได้นี้จัดว่าเป็นประเภทของพฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ง่าย เช่น นอน นั่ง ยืน เดิน เป็นต้น ส่วนพฤติกรรมที่ไม่สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนหรือพฤติกรรมซ่อนเร้น เช่น ความรู้สึกหรือความคิดต้องใช้เครื่องมือต่างๆ ในการอ่านพฤติกรรม เช่น เครื่องจับเท็จ เครื่องวัดคลื่นหัวใจและแบบทดสอบ เป็นต้น

ฉวีวรรณ สัตยธรรม (2541) ได้กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาของสิ่งมีชีวิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกร่างกาย ปฏิกริยาตอบสนอง หมายถึง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ทั้งที่สังเกตเห็นและสังเกตไม่เห็น

ณัฐพันธ์ เขจรนนท์ (2551) อธิบายไว้ว่า พฤติกรรม คือ กริยาและปฏิกริยาต่างๆของระบบอ้างอิงที่แสดงออกมาเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า

ปณิตา นิสสัยสุข (2552) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การพัฒนาตนเป็นกระบวนการของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้ไปสู่สภาวะที่ดีกว่า และเป็น ที่ ต้องการมากกว่าแต่กระบวนการดังกล่าว ไม่ใช่เรื่องง่าย ทั้งนี้ เพราะพฤติกรรมมนุษย์นั้นซับซ้อนราชบัณฑิตยสถาน (2525: 584) ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2541) พฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาจากความคิด ความรู้สึกที่ได้รับในสภาพแวดล้อมที่เป็นพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมทางจิต หรือพฤติกรรมภายใน

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2536) ให้ความหมายว่า สิ่งทีบุคคลกระทำแสดงออกมาเพื่อตอบสนอง หรือโต้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง

สรุปได้ว่า พฤติกรรม คือ การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า ส่วนบุคคลที่สามารถสังเกตได้ เช่น การกิน การเดิน การนั่ง การนอน

และพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ เช่น ความรู้สึก ความคิด ทศนคติ เพื่อตอบสนอง หรือโต้ตอบ สิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง เป็นต้น

2.2.2 การจำแนกพฤติกรรมโดยใช้เกณฑ์การจำแนก ออกเป็น 2 ประเภท

การศึกษาพฤติกรรมยุคปัจจุบันไม่ได้เน้นการแบ่งประเภทของพฤติกรรม แต่ในที่นี้ได้พิจารณาเห็นว่า การแบ่งประเภทของพฤติกรรมจะช่วยให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมได้ง่ายซึ่งนักจิตวิทยาแบ่งพฤติกรรม ได้เป็น 2 ประเภท (ถวิล ธาราโกชน์ 2545) ดังนี้

1. พฤติกรรมภายใน (Cover behavior) คือ พฤติกรรมที่เจ้าของพฤติกรรมเท่านั้นที่รู้ได้บุคคลอื่นที่ไม่เจ้าของพฤติกรรมไม่สามารถที่จะรับรู้ได้โดยตรง ถ้าไม่แสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก บุคคลอื่นๆจะรู้พฤติกรรมภายในของบุคคลหนึ่งได้ก็โดยการสันนิษฐานหรือคาดเดาเองเท่านั้น แต่ถ้าหากมีพฤติกรรมภายนอกก็จะปรากฏออกมาจะทำให้บุคคลอื่นมีข้อมูลประกอบการสันนิษฐานถึงพฤติกรรมภายในได้ดีขึ้น พฤติกรรมภายในนั้นเป็นกระบวนการทำงานของสมองในรูปแบบต่างๆมากมาย เช่น การคิด การตัดสินใจ ค่านิยมและแรงบันดาลใจ เป็นต้น

2. พฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) คือ พฤติกรรมที่บุคคลอื่นนอกเหนือจากเจ้าของพฤติกรรมสามารถที่จะรับรู้ได้และบางพฤติกรรมเจ้าของพฤติกรรมยังไม่รู้ด้วยซ้ำไปพฤติกรรมภายนอกนั้นบุคคลอื่นจะรู้ได้ต้องอาศัยการสังเกตไม่ว่าจะใช้ประสาทสัมผัสโดยตรงหรือใช้เครื่องมือช่วยในการสังเกตเพื่อให้ได้ข้อมูล จึงจำแนกพฤติกรรมภายนอกออกเป็น 2 ประเภท

2.1 พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior) คือ พฤติกรรมที่บุคคลอื่นสามารถสังเกตได้ การสังเกตเรามักจะคิดว่าใช้ตาในการสังเกตเพียงอย่างเดียว เนื่องจากตารับรู้และมีความหมายต่อกระบวนการคิดมากกว่าประสาทสัมผัสอื่น แต่ที่แท้จริงแล้วใช้สารสัมผัสได้ถึง 7 ด้านในการสังเกต คือ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย อวัยวะในช่องหูประสานกับตาและกล้ามเนื้อ เอ็น เนื้อเยื่อ และข้อต่อ จะพบว่า อาจใช้สังเกตผลของพฤติกรรมหรืออาจใช้สังเกตพฤติกรรมของตนเองที่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมของผู้อื่นก็ได้ ซึ่งล้ามนำไปสู่ความรู้ ความเข้าใจพฤติกรรมโมลาร์ของเจ้าของพฤติกรรมได้ทั้งสิ้น

2.2 พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior) คือ พฤติกรรมที่บุคคลอื่นต้องใช้เครื่องมือเพื่อช่วยสังเกต อันจะทำให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำ เช่น การเต้นของหัวใจ คลื่นสมอง ความดันโลหิต กระแสไฟฟ้าใต้ผิวหนังและคะแนนทดสอบ ก็น่าจะอนุโลมให้อยู่ในประเภทนี้ด้วย แม้ว่ามิได้เป็นการวัดทางสรีระก็ตาม จะเห็นได้ว่าการใช้ข้อมูลประเภทพฤติกรรมโมเลกุลช่วยในการสันนิษฐานพฤติกรรมภายในได้ดียิ่งขึ้น

2.2.3 องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์

องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์ ประกอบด้วยการเรียนรู้ (learning) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์เป็นนิยามของ ครอนแบ็ค (cronbach) ซึ่งถือเป็นการให้ความหมายที่มีผู้ยอมรับมาก แต่จากความหมายนี้ควรตระหนักในข้อสังเกต 2 ประการ คือ

1. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายในเพียงอย่างเดียว เป็นการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกด้วยก็ได้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกมีความสำคัญก็ต่อเมื่ออยู่ในกระบวนการเรียนการสอน จึงจำเป็นต้องมีการวัดผล

2. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากการเรียนรู้ ต้องมีลักษณะค่อนข้างถาวรหรือ ถาวร เนื่องจากความเหมาะสมที่อินทรีย์ (Organism) นั้นๆ ได้เล็งเห็นว่า ควนเป็นไปในแนวนั้นๆ กรณียาเสพติด หรือ สารเคมีบางประเภท ที่มีผลต่อพฤติกรรมให้เปลี่ยนแปลงได้ในช่วงเวลาระยะหนึ่งนั้น ทั้งนี้ เพราะพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงด้วยฤทธิ์ของสารเหล่านั้น เมื่อหมดฤทธิ์พฤติกรรมก็คืนสภาพเดิม แต่ข้อความรู้ที่เจ้าของพฤติกรรมได้รับ ถือว่าเป็นการเรียนรู้เมื่อเกิดการเรียนรู้อินทรีย์ จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน 3 ด้าน คือ 1) การรู้คิด (cognitive domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจ 2) ความรู้สึก (affective domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ 3) ทักษะ (psychomotor domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงความชำนาญในการเคลื่อนไหวเพื่อประกอบกิจกรรม

ปัญญาและความคิด (Intelligence and thought เนื่องจากปัญญาและความคิดมีความแตกต่างกันในรายละเอียด สรวงศ์ ไคว้ตระกูล (2546) จึงขอแยกอธิบายเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ปัญญาหรือเชาวน์ปัญญา (Intelligence) เป็นคำที่มีความหมายตามคำจำกัดความหลายแบบ แม้คีนีมาร์ (Menemar) แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ได้สรุปความหมายออกได้เป็น 4 กลุ่ม

1.1 เป็นความสามารถในการปรับตัว (adaptation) ให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ผู้มีเชาวน์ปัญญาสูง จะปรับตัวได้ดีกว่า ผู้มีเชาวน์ปัญญาต่ำ

1.2 เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem Solving) ซึ่งมีผู้เชาวน์ปัญญาสูงก็ย่อมเหนือกว่า

1.3 เป็นความสามารถในการคิดแบบนามธรรม

1.4 เป็นความสามารถในการเรียนรู้ ผู้มีเชาวน์ปัญญาสูง ย่อมเรียนรู้ได้เร็วกว่า จะเห็นได้ว่า ความหมายของเชาวน์ปัญญานั้น คล้ายๆ กับที่คนไทยใช้ว่า ที่มีความหมายในทางวิชาการแตกต่างกันไปตามความเชื่อของผู้ศึกษา ดังนั้นเมื่อมีการวัดเชาวน์ปัญญา ก็ต้องพิจารณาการวัดนั้นๆ ให้นิยามว่าอย่างไร สิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่งเกี่ยวกับเชาวน์ปัญญา คือ

ปัจจุบันนี้ มีความเชื่อว่าเป็นพันธุกรรมเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อเชาวน์ปัญญามากกว่าสิ่งแวดล้อม

เชาวน์ปัญญาเป็นโครงสร้างโดยสมมติฐาน หรือเป็นสิ่งที่นักจิตวิทยาสันนิษฐานเอาจึงมีทฤษฎีการอธิบายเอาไว้หลายทฤษฎี สรุปสาระสำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีองค์ประกอบเดี่ยว (single factor theory) เทอร์แมน เชื่อว่าเชาวน์ปัญญาเป็นความสามารถในการคิดแบบนามธรรม เป็นผลของพันธุกรรมเพียงอย่างเดียว เป็นสิ่งที่คงที่ไม่เปลี่ยนแปลง

2. ทฤษฎีองค์ประกอบสองตัว (two factor theory) สเปียร์แมน เชื่อว่าเชาวน์ปัญญาองค์ประกอบ 2 ตัว คือ

2.1 องค์ประกอบทั่วไป เป็นความสามารถพื้นฐานของแต่ละบุคคล ผู้มี 9 สูง จะมีความสามารถในการทำงานทุกอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้มี 9 ต่ำ

2.2 องค์ประกอบเฉพาะ เป็นความสามารถเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา ดนตรี ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างความสามารถและความสามารถพื้นฐานจะไม่

3. ทฤษฎีองค์ประกอบหลายตัว (multiple factor theory) เรอร์สโตน เชื่อว่ามนุษย์แต่ละคนความสามารถปฐมภูมิของสมอง อยู่ 7 กลุ่ม คือ

3.1 ความเข้าใจภาษาพูด (verbal comprehensive)

3.2 ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (word fluency)

3.3 ความสามารถทางคณิตศาสตร์ (number)

3.4 มิติสัมพันธ์ (spatial)

3.5 ความจำ (memory)

3.6 ความรวดเร็วในการรับรู้ (perceptual speed)

3.7 การคิดหาเหตุผล (reasoning)

ความคิด (thought) เป็นผลที่เกิดจากการคิด (thinking) ที่กระบวนการทำงานของสมอง การคิดเป็นการปรุงแต่งต่อจากการรับรู้ แต่ละความคิด ย่อมแตกต่างกันไปได้ เนื่องจากอิทธิพลของวัยเชาวน์ปัญญา ประสบการณ์เรียนการรู้ สติสัมปชัญญะ (conscience) ความจำ (memory) การระลึกได้ (recall) และคุณภาพของใยประสาท

ค่านิยม (value) ค่านิยมลักษณะเป็นความเชื่อว่าเป็นเป้าหมาย อุดมการณ์ หรือวิธีปฏิบัติบางอย่าง เป็นสิ่งที่ตนเองและสังคมเห็นว่าดี มีคุณค่า จะยึดถือเป็นแนวทางปฏิบัติและดำเนินชีวิตโดยใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐานในการตัดสินใจ ถูก ผิดเกณฑ์ในการตัดสินใจนั้น มนุษย์เรียนรู้จากสังคมที่ตนเองอยู่ จึงถือได้ว่ามากระบวนการสังคมประกิต (socialization process) ดังนั้นมนุษย์คนใดอยู่ในสังคมนานๆ ค่านิยมของสังคมนั้นๆ จึงฝังอยู่ในบุคลิกของเขาด้วย

ออลพอร์ต เวอร์นอน และลินซีย์ (Allport, Vernon & Lindzey. 1986 อ้างถึงในธีระพร อูรรณ 2543) ได้สร้างมาตรวัดค่านิยม โดยแบ่งค่านิยมออกเป็น 6 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. ด้านความคิดทฤษฎี (theoretical)
2. ด้านสังคม (social)
3. ด้านการเงิน (political)
4. ด้านศาสนา (religious)
5. ด้านสุนทรีย์ (aesthetic)
6. ด้านเศรษฐกิจ (economic)

โรคิช อธิบายว่า ความเชื่อ (believe) ของบุคคลหนึ่งอาจมีจำนวนหมื่น แต่เจตคติ (attitude) มีจำนวนพัน สวนค่านิยม (value) จะมีจำนวนเพียงสิบ จึงสมควรที่จะพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่างค่านิยมและเจตคติในด้านต่อไปนี้ (สุนทรีย์ โคมิน, 2548)

1. ค่านิยม เป็นความเชื่อเดียว แต่เจตคติ เป็นองค์รวมของหลายความเชื่อที่มีต่ออัตราเป้าหมาย
2. ค่านิยม แสดงออกต่อวัตถุประสงค์เป้าหมายหลายอย่าง ส่วนเจตคติ เป็นความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต่อวัตถุประสงค์เป้าหมายเฉพาะ
3. ค่านิยมเป็นเกณฑ์มาตรฐาน สำหรับประพฤติปฏิบัติส่วนเจตคติไม่ใช่เกณฑ์มาตรฐานเป็นไปตามความพึงพอใจหรือไม่พอใจของผู้ประเมิน
4. ค่านิยมมีจำนวนความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ตนปรารถนาและเป้าหมายแห่งชีวิตที่บุคคลเรียนมา แต่เจตคติได้มาจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เกี่ยวข้องกับสิ่งของและสถานการณ์แต่ละกรณีโดยเฉพาะจึงมีจำนวนมากกว่าค่านิยม
5. ค่านิยมเป็นแกนกลางของบุคลิกภาพ มากกว่าเจตคติ ค่านิยมจึงกำหนดเจตคติและพฤติกรรม ดังที่นักจิตวิทยา กล่าวว่า เจตคติเป็นการแสดงออกซึ่งค่านิยม
6. ค่านิยมเป็นแนวคิดที่เป็นพลวัต (dynamics) มากกว่าเจตคติ และมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ ส่วนเจตคติไม่ได้เป็นตัวผลักดันที่เป็นพื้นฐานของพฤติกรรม

โยธิน ศันสนยุทธ์ และจุมพล พูลภัทรชีวิน (2544) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกและปฏิกิริยาความรู้สึกที่จะกระทำในเชิงบวกหรือเชิงลบที่มีต่อวัตถุประสงค์เป้าหมาย เจตคติมีองค์ประกอบที่คล้ายกับการเรียนรู้ แต่ก็ไม่ได้เหมือนกันเลยทีเดียว ดังนี้

1. ด้านการรู้คิด (cognitive component) คือ รู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร มีรายละเอียดอะไรบ้าง มีคุณหรือโทษเพื่อประโยชน์ในการตัดสินใจ จริง-เท็จ

2. ด้านความรู้สึก (affective component) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของเจตคติทำให้ทางเจตคติบางคนวัตถุประสงค์ประกอบนี้แต่เพียงอย่างเดียว องค์ประกอบนี้เป็นอารมณ์ชอบ ไม่ชอบ

3. ด้านความพร้อมที่จะกระทำ (action tendency) เป็นความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความรู้สึก และความรู้เชิงประเมินที่มีต่อวัตถุประสงค์เป้าหมาย

2.3.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม

นักวิชาการนักวิจัยหลายท่านได้จำแนกไว้หลายลักษณะ สุมิตร สุวรรณ (2556, หน้า5) ได้ รวบรวมไว้ดังนี้

พฤติกรรม คือ กิริยาอาการต่างๆ ที่แสดงมนุษย์ หรือปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นเจอกับสิ่งเร้าสามารถ จำแนกพฤติกรรมต่างๆ ที่กล่าวมาแล้ว ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. พฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้ หรือเรียกปฏิกิริยานี้ว่า เป็นปฏิกิริยาสะท้อน เช่น อาการสะดุ้งเมื่อถูกเข็มแทง อาการกระพริบตา เมื่อมีสิ่งมากระทบรบกวนกับสายตา ฯลฯ

2. พฤติกรรมที่สามารถควบคุมและจัดระเบียบได้ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบสติปัญญาหรือ อารมณ์ จะเป็นตัวตัดสินใจว่าจะปล่อยกิริยาอาการใดออกไปเมื่อสติปัญญาควบคุมการปล่อยกิริยา เป็นการกระทำตามความคิดหรือ ทำด้วยสมองแต่ถ้า อารมณ์ควบคุมเรียกว่า เป็นการทำตามอารมณ์ หรือปล่อยตามใจ นักจิตวิทยาส่วนใหญ่เชื่อว่า อารมณ์มีอิทธิพลมากกว่าสติปัญญาโดยมนุษย์ทุกคนแล้วังมีความโลภ ความโกรธ ความหลง ทำให้ ส่วนใหญ่ของพฤติกรรมแล้วอยู่บนพื้นฐานของอารมณ์และความรู้สึก รูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งได้เป็น 2 อย่าง ดังนี้

1) พฤติกรรมภายนอกหรือพฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคล แสดงออกมา ทำให้ผู้อื่นสามารถมองเห็นและสังเกตได้ เช่น การเดิน การหัวเราะ การพูดการยิ้ม ฯลฯ

2) พฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมปกปิด (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงแล้ว แต่ผู้อื่นไม่สามารถมองเห็นหรือสังเกตได้โดยตรง จะทราบได้เมื่อบุคคลนั้นจะเป็นผู้บอกหรือ แสดงบางอย่างเพื่อให้คนอื่นรับรู้ได้ เช่น ความคิด อารมณ์ การรับรู้

2.1 ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์นักจิตวิทยาแบ่งพฤติกรรมมนุษย์ออกมาหลากหลายแนวคิด โดย สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542, หน้า 2-5) ได้สรุปออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1) พฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือพฤติกรรมที่ ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Cover) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้ สามารถสังเกตเห็น ได้อย่างชัดเจน

2) แบ่งจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย เมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ เป็นพฤติกรรมความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนด โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

3) ภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรม ที่อยู่ในระดับจิตสำนึก และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรม ที่อยู่ในระดับจิต ไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

4) แหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological Activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การ เคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอริยาบถของร่างกาย การพยักหน้าการ โคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological Activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับ ความคิด ความเข้าใจ หรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5) การทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่ อยู่ในความควบคุม และการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ ต้องการ และพฤติกรรม ที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่ เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยา สะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

จากข้อความข้างต้น พฤติกรรมของมนุษย์จึงแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ใหญ่ๆ คือ พฤติกรรมที่เกิดจากภาวะทางกาย และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางจิตใจ มีทั้ง ประเภทที่รู้ตัว และไม่รู้ตัวแบ่ง ออกเป็นที่ควบคุมได้ และแบบที่ไม่สามารถควบคุมได้

1. การเกิดของพฤติกรรมมนุษย์ ได้มีผู้วิจัยต่างๆ มากมายให้ความสนใจกับพฤติกรรมของมนุษย์เพื่อความเข้าใจใน พฤติกรรม และเพื่อนำไปปรับใช้ ทำให้ได้เกิดมีความ เชื่อหลักการและทฤษฎีต่างๆ เกิดขึ้น จากผู้วิจัย นักวิจัย และนักการศึกษาหลายท่านที่พยายามหาคำ มาเพื่ออธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ กาญจนา พูนสินรุ่งโรจน์ (2558 หน้า 14) สามารถรวบรวมทัศนะ ต่างๆ เป็นหมวดหมู่ได้ 3 ประเภท ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในตัวของ มนุษย์ 2) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันของสิ่งแวดล้อมและ 3) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากทั้ง แรงผลักดันภายในตัวมนุษย์ และสามารถอธิบายพฤติกรรมที่เกิดจากแรงผลักดันต่างๆ ได้ดังนี้

1.1 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในตัวมนุษย์ ความ ต้องการ คือ แรงผลักดันที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาซึ่งความต้องการนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ความต้องการทางร่างกาย และความต้องการ ทางจิตใจ (กันตยา เพิ่มผล, 2551 หน้า 112)

1) ความต้องการทางด้านร่างกาย เป็นแรงผลักดันที่อยู่ใน ระดับพื้นฐานและมีพลังอำนาจสูงสุด เพราะเป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ชีวิตอยู่รอด มนุษย์จะดิ้นรนทุก วิถีทางเพื่อให้ได้มาเพื่อความต้องการทางร่างกาย ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นทั้ง ทางที่ดีหรือไม่ดีก็ได้

2) ความต้องการทางจิตใจ เป็นแรงผลักดันที่อยู่ในระดับสูง ขึ้นกว่า ความต้องการทางร่างกาย แต่มีพลังอำนาจน้อยกว่า เพราะความต้องการทางจิตใจนี้ ไม่ใช่ ความต้องการที่เป็นความตายไม่ใช่ความต้องการที่จะต้องดิ้นรนเพื่อให้อยู่รอด นักจิตวิทยาหลายคนได้อธิบายถึงแรงผลักดันภายในร่างกายอันมีผลทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ดังนี้

ซีคมุนท์ ฟรีดท์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย ได้วิเคราะห์จิตมนุษย์ออกเป็นองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) ส่วนทั้งสามนี้ประกอบเป็นโครงสร้างทางจิต (ศรีราชา เจริญพานิช, 2526 หน้า 13)

อิด เป็นสัญชาตญาณในตัวมนุษย์ ซึ่งอยู่ในรูปของพลังงานที่คอยผลักดันให้แสดงพฤติกรรมต่างๆ พลังงานนี้มีด้วยกันสองส่วน คือ ส่วนแรกจะผลักดันให้มีชีวิตอยู่รอด เรียกว่า สัญญาณชีวิต และส่วนที่สองจะผลักดันให้ชีวิตดับ เรียกว่า สัญญาณความตาย อิดเป็นส่วนหนึ่งของจิตที่มนุษย์เราไม่รู้สึกรู้สีก เป็นจิตใต้สำนึก แรงผลักดันนี้มีอยู่โดยที่มนุษย์เราไม่รู้ตัว เป็นแรงผลักดันไร้สำนึก อิดจะผลักดันให้จิตอีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนใหญ่และส่วนที่รู้ ตัว ที่เรียกว่า อีโก้ให้กระทำในสิ่งต่างๆ ตามที่อิดต้องการ ทั้งส่วนที่เป็นสัญญาณชีวิต และส่วนที่เป็นสัญญาณความตาย จึงเป็นตัวตอบสนองความต้องการของอิด ส่วนของจิตที่ทำหน้าที่ควบคุมสัญชาตญาณเหล่านี้คือ ซูเปอร์อีโก้ หรือ มโนธรรมที่มีอยู่ในจิตของแต่ละบุคคล เป็นความรู้สึกรู้ผิดชอบชั่วดีเป็นผลมาจากการอบรมสั่งสอนของครอบครัวและสังคม ทำให้อิดและอีโก้มีพฤติกรรมอยู่ในทางที่ถูกที่ควร ทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคม

แรงผลักดันของอิดจะทำให้เกิดความเครียด อีโก้จะต้องพยายาม ตอบสนองความต้องการของอิดเพื่อลดความเครียด แต่ความต้องการของอิดบางอย่าง อีโก้ก็ไม่อาจทำตามเพราะไปขัดกับมโนธรรมในซูเปอร์อีโก้ จึงทำให้เกิดความเครียด และความวิตกกังวลใจ ทำให้ความวิตกกังวลเป็นแรงผลักดันพฤติกรรมอีกแรงหนึ่ง เพื่อปกป้องตนเองให้รอดจากความเครียด ความวิตกกังวล อีโก้จึงต้องพัฒนาพฤติกรรมป้องกันที่เรียกว่า "กลไกป้องกัน" ซึ่งเป็นไปโดยไม่รู้สึกรู้สีกตัวตัวอย่าง พฤติกรรมป้องกัน ได้แก่

1. การเก็บกด (Repression) คือ อีโก้จะพยายามเก็บความรู้สึกที่เป็น ความต้องการ ความปรารถนาที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ความอิจฉาพินองของตนเอง กลัวที่จะแสดงออกมาอาจถูกดูถูกตำหนิได้

2. การถอดแบบ (Identification) เป็นการยอมรับในสิ่งที่อิดเกิดความ อิจฉา และนำเอาพฤติกรรมของสิ่งนั้นมาเป็นแบบแผนแบบอย่างในการแสดงพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งทำให้ความวิตกกังวลหมดไปได้

3. การยึดแน่น (Fixation) เป็นการยึดแน่นในพฤติกรรมที่ ตนต้องการแต่ไม่ได้รับการตอบสนองตั้งแต่ตอนวัยเด็ก จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก็แสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อให้ ได้มาซึ่งสิ่งตอบสนองต่อความต้องการ

4. การแสดงพฤติกรรมตรงข้าม (Reaction Formation) คือ การแสดง ที่ตรงข้ามกับความต้องการของจิตที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น เด็กผู้หญิงอิจฉาแม่ แต่แสดงพฤติกรรมเป็นห่วงหรือเอาอกเอาใจตลอดเวลา

5. การดำเนินผู้อื่น (Projection) เป็นการคิดว่า ผู้อื่นมีลักษณะไม่ดี เพื่อกลบเกลื่อนลักษณะที่มีในตนเอง เพื่อตนเองจะได้เกิดความสบายใจ

6. การถดถอย (Regression) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่ถดถอยไปสู่วัยเด็ก

7. พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Sublimation) เป็นการแสดงพฤติกรรมอย่าง อื่นเพื่อทดแทนพฤติกรรมที่ตนต้องการ แต่ไม่สามารถแสดงออกได้ เช่น ความต้องการทางเพศ ความก้าวร้าว ก็แสดงออกในรูปการเขียนกลอน การร้องเพลง การทำงานหนัก เป็นต้น

8. การทดแทน (Displacement) คือ การแสดงความปรารถนากับอีกบุคคลหนึ่งหรือสิ่งหนึ่งเพื่อเป็นการทดแทน เช่น ลูกหัวหน้าที่ดูดำ ก็ไประบายกับลูกเมียที่บ้าน อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2541) เป็นนักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) นักจิตวิทยาคนนี้มีความเชื่อว่า มนุษย์มีใช้ทาสของแรงผลักดันต่างๆ เช่น ความหิวกระหายเท่านั้น แต่มนุษย์ยังเกิดมาพร้อมศักยภาพ ของความเป็นมนุษย์ต่างๆ เช่น ความอยากรู้ ความสร้างสรรค์ และความต้องการที่จะพัฒนาตนเองจน เต็มขีดความสามารถ โดยมาสโลว์ได้ให้ความสำคัญถึงความ ต้องการให้แต่ละคน ในการพัฒนา ศักยภาพของตนให้เป็นจริงขึ้นมามากเป็นพิเศษ มนุษย์มีความต้องการ 5 อย่าง ซึ่งเรียงตามลำดับความสำคัญมากน้อยก่อนหลังได้ดังนี้

1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์เพื่อความอยู่รอด เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค อากาศ น้ำดื่ม การพักผ่อน เป็นต้น

2) ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Security or Safety Needs) เมื่อมนุษย์สามารถตอบสนองความต้องการทางร่างกายได้แล้ว มนุษย์ก็จะเพิ่มความต้องการ ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป เช่น ความต้องการความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ความต้องการความ มั่นคงในชีวิตและหน้าที่การงาน

3) ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อมีความปลอดภัยในชีวิตและมั่นคงในการทำงานแล้ว คนเราจะต้องการความรัก มิตรภาพ ความใกล้ชิดผูกพัน ต้องการเพื่อนการ มีโอกาสเข้าสมาคมสังสรรค์กับผู้อื่น ได้รับการยอมรับเป็นสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือหลายกลุ่ม

4) ความต้องการการยกย่อง (Esteem Needs) หรือ ความภาคภูมิใจในตนเอง เป็นความต้องการการได้รับการยกย่อง นับถือ และสถานะจากสังคม เช่น ความต้องการได้รับความเคารพนับถือ ความต้องการมีความรู้ความสามารถ เป็นต้น

5) ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self- Actualization) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล เช่น ความต้องการที่จะทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ ความต้องการทำทุกอย่างเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง เป็นต้น

จากลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามความเชื่อของมาสโลว์ แสดงให้เห็นว่า ความต้องการทางสรีระยังเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ และเมื่อความต้องการในขั้นนี้ได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะทำให้เกิดความต้องการในระดับสูงต่อไปอีกเรื่อยๆ ความเชื่อในพระพุทธศาสนา เชื่อว่า แรงผลักดันพฤติกรรมของมนุษย์อันเป็น ผลมาจากแรงผลักดันในตัวมนุษย์นั้น คือ ความอยากซึ่งเรียกว่า ตัณหา ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 อย่าง คือ

1). กามตัณหา คือ ความอยากในสิ่งที่น่าใคร่ น่าปรารถนา น่าพอใจ ในรูป รส กลิ่น เสียงและสัมผัส

2). ภวตัณหา คือ ความอยากจะเป็นในสิ่งต่างๆ เช่น เป็นเศรษฐีของประเทศ

3). วิภวตัณหา คือ ความอยากพ้นจากสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาต่างๆ

ทั้ง 3 ตัณหานี้ จะทำให้มนุษย์เกิดความยึดมั่นในความอยาก และความอยากจึงเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์กระทำทุกสิ่งทุกอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะสนองความอยากตามที่คาดหวังไว้

2.3.5 ความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการศึกษาความหมายพฤติกรรมข้างต้น มีหลายลักษณะ จึงมีการนิยามความหมายให้กับ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

อริสโตเติล (Aristotle) เป็นผู้ที่เริ่มกล่าวถึงความเชื่อนี้ ต่อมาความคิดเช่นนี้ กลับมามีอิทธิพลอีกในยุคของจอห์น ล็อก (John Locke) เบิร์คลีย์ (Berkeley) และอีกหลายคนซึ่งเชื่อว่าประสบการณ์ของมนุษย์เป็นสิ่งที่ทำให้คนเราเกิดการเรียนรู้ที่จะกระทำพฤติกรรมเมื่อเกิดมานั้น มนุษย์มิได้มีความรู้ติดตัวมาแต่อย่างใด ล้วนแล้วแต่ต้องเรียนรู้ภายหลัง จากเกิดมาแล้วทั้งสิ้นต่อเมื่อมีประสบการณ์แล้วจึงจะเรียนรู้ และจดจำประสบการณ์นั้นเอาไว้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการแสดงพฤติกรรมในอนาคตต่อไป (สิทธิโชค วรรณสันติกุล, 2528, หน้า 2)

สกินเนอร์ (Skinner) เป็นนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม เป็นผู้ที่มิบทบาทสำคัญในการเป็นผู้นำแนวคิดนี้ โดยแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมมนุษย์ถูกควบคุมโดยเงื่อนไขแห่ง การเสริมแรง และเงื่อนไขแห่งการลงโทษ และด้วยเหตุนี้เองมนุษย์จึงไม่มีเสรีภาพแต่ประการใด และยังคงกล่าวว่าการกระทำของคนเรามีอยู่ 2 ประการ คือ ผลการกระทำที่ทำให้พอใจ ซึ่งจะทำให้หน้าที่เป็นแรงเสริมให้แก่การกระทำนี้ต่อไป (เงื่อนไขแห่งการเสริมแรง) และผลการกระทำที่ทำให้ไม่พอใจ ซึ่งจะเป็นตัวการที่ทำให้คนเราหยุดพฤติกรรมหรือการกระทำอันจะนำมาซึ่งผลการกระทำเช่นนี้ในอนาคต (เงื่อนไขแห่งการลงโทษ)

เอมิกา เหมมินทร์ (2556, หน้า 5) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในเรื่องประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ของทางที่ใช้บ่อยที่สุดความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลาที่ใช้ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด คุณสมบัติที่ชอบมากที่สุด และแหล่งหรือสื่อที่ทำให้สนใจใช้

กันตพล บรรทัดทอง (2557, หน้า 8) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้หมายถึงลักษณะ การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ความถี่ในการใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เกวรินทร์ ละเอียดดีนันทน์ (2557, หน้า 6) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ (Online Consumer Behavior) หมายถึง การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการ ใช้บริการระบบออนไลน์

สรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่างๆ หรือการใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter โดยประเมินใน 2 ด้าน คือ 1) ระยะเวลาในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง จำนวนชั่วโมงเฉลี่ย ต่อวันที่เข้าใช้บริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter และ 2) วัตถุประสงค์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านบริการบน Facebook, Line, Instagram และ Twitter เป็นต้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นทฤษฎีที่มักใช้ในการวิจัยโซเชียลมีเดียศึกษาต่อ แรงจูงใจของผู้ใช้ในสื่อต่างๆ ได้แก่ หนังสือพิมพ์วิทยุ โทรทัศน์รวมถึงในบริบทของเทคโนโลยีการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ในการอธิบายถึงเหตุผลและวิธีการที่บุคคลเลือกสื่อเฉพาะเจาะจงเพื่อตอบสนองความต้องการ (พิมพ์พิชา ดวงประเสริฐ, 2560) ซึ่งปัจจุบันมีการนิยามความหมายเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ดังนี้

Katz, et al. (1974) กล่าวถึง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจว่า เป็นแนวคิดที่ใช้อธิบายพฤติกรรมมนุษย์ เนื่องจากคนเราจะแสวงหาสื่อและเนื้อหาอย่างเฉพาะเจาะจงเพื่อนำไปสู่ความพึงพอใจ (หรือผลลัพธ์) เฉพาะตน นักทฤษฎีด้านการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจมองบุคคลเป็นฝ่ายรุก (Active) หรือผู้กระทำมากกว่าเป็นฝ่ายรับ (Passive) หรือผู้ถูกกระทำ เนื่องจากผู้ฟังหรือผู้ชมสามารถตรวจสอบและประเมินผลสื่อประเภทต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการสื่อสารได้ โดยที่ผู้ใช้สื่อจะมีบทบาทที่สำคัญในการเลือกและบริโภคสื่อผู้ใช้สื่อเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญที่สุดของ

ขั้นตอนการสื่อสารและเป็นผู้ที่เลือกใช้สื่อเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของตนเองในการใช้หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้ใช้สื่อจะเลือกใช้สื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเอง

พิชญา วิณะผล (2559) กล่าวว่า แนวคิดการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ คือแนวคิดการอธิบายถึงเหตุผลที่ได้รับจากสื่อ จึงมองผู้รับสารเป็นผู้ใช้สื่อมีลักษณะกระตือรือร้นเป็นฝ่ายรุก (Active) เป็นผู้เลือกใช้สื่อ และเลือกรับสารตามความต้องการและสิ่งจูงใจของตนเองมากกว่าที่จะเป็นฝ่ายรับ (Passive) หรือผู้ถูกกระทำเหมือนในอดีตที่คอยให้สื่อทำการป้อนข้อมูลข่าวสารให้ หรือทำไปด้วยความเคยชินไม่มีเหตุผลอื่นใด และในยุคนี้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบและประเมินผลสื่อประเภทต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการสื่อสาร

ณัฐรัชดา วิจิตรจามรี (2566) กล่าวว่า ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory) อธิบายแนวคิดหลักเกี่ยวกับ แรงจูงใจ ความสนใจ และความพึงพอใจจากการใช้สื่อ ดังนี้

1. การใช้ประโยชน์ (Use) หมายถึง การบริโภคสื่อที่ผู้รับสารได้เลือกตามจุดประสงค์ตนเอง การใช้ประโยชน์ จากสื่อแสดงถึงเหตุผลต่างๆ จึงมีการอธิบายถึงสิ่งที่ผู้รับสารได้รับจากการใช้สื่อ

2. ความพึงพอใจ (Gratification) จากการบริโภคสื่อ หมายถึง ความสนใจ คุณค่า และ/หรือผลประโยชน์ ของสื่อที่ผู้รับสารคาดหวังว่าจะให้ความพึงพอใจทางสังคมและจิตวิทยา ความพึงพอใจต่อสื่อ (Media satisfaction) หมายถึง ประสบการณ์เกี่ยวกับประโยชน์จากการใช้สื่อ Denis McQuail นักวิชาการด้านสื่อ อธิบายถึงความพึงพอใจที่สื่อเติมเต็มความต้องการของผู้รับสาร เช่น การแลกเปลี่ยนทางสังคม การสร้างอัตลักษณ์ การหันเหความสนใจจากปัญหา เราสามารถเข้าใจความพึงพอใจต่อสื่อได้โดยการแยกความแตกต่าง ระหว่างความพึงพอใจที่แสวงหา (Gratification sought) และความพึงพอใจที่ได้รับ (Gratification gained) ความพึงพอใจที่แสวงหาเป็นความพึงพอใจที่เราคาดหวังว่าจะได้รับจากการใช้สื่อ ความพึงพอใจที่ได้รับเป็นความพึงพอใจจริงที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อ ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันระหว่างสิ่งที่คาดหวังจากสื่อกับ สิ่งที่ได้รับจากสื่อจริงๆ ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อหมายความว่าผู้ใช้สื่อได้รับประโยชน์เฉพาะเจาะจงและ ชัดเจนที่สอดคล้องหรือเป็นไปตามความคาดหวังจากสื่อ

3. ผู้รับสารที่กระตือรือร้น (Active audience) ผู้รับสารมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาสื่อที่สนองตอบ ความสนใจและความต้องการที่หลากหลาย หรือมีเป้าหมายในการใช้ประโยชน์จากสื่อ เช่น ถ้าต้องการซื้อ สินค้าก็สามารถค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ขององค์กรเจ้าของสินค้านั้น หรือเว็บไซต์ตัวแทนจำหน่ายหรือ ร้านค้าต่างๆ ได้ Jay Blumer ชี้ว่าการบริโภคสื่อมีความสัมพันธ์กับความสนใจของผู้รับสาร

4. ความต้องการของผู้รับสาร (Audience needs) ความต้องการของผู้รับสารประกอบด้วย 3 แนวคิดที่สัมพันธ์กัน ได้แก่ (1) ความคิด บุคคลใช้สื่อที่สะท้อนกรอบความคิดตนเอง พัฒนาความคิด

และสนองความพึงพอใจด้านการกระตุ้นความคิด (2) การหันเห บุคคลใช้สื่อเพื่อหนีจากความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน (3) อัตลักษณ์ส่วนตัว การใช้สื่อมีความเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของบุคคล นั่นคือบุคคลแสวงหาสิ่งที่สำคัญต่อ สำนักแห่งความเป็นตัวเอง (Sense of self) เราอาจค้นหาเนื้อหาสื่อที่สนับสนุนแนวคิดของตนเอง หรือ ค้นหาแรงบันดาลใจในการคิดในมุมที่แตกต่างเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม ความสัมพันธ์หรือประเด็นอื่น ๆ

5. ปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ความสามารถในการมีส่วนร่วมกับสื่อมีอิทธิพลต่อการใช้สื่อและความพึงพอใจเทคโนโลยีช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์หรือความสามารถในการมีส่วนร่วมในสื่อ

เราสามารถสนทนาออนไลน์ผ่าน เว็บไซต์และเทคโนโลยีต่างๆ ปฏิสัมพันธ์ที่สูงทำให้เราสามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างทันที ประเมินคุณภาพของสินค้าและบริการ และให้ปฏิกิริยาตอบกลับได้ทันที

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นทฤษฎีสื่อที่มีผู้รับสารเป็นศูนย์กลาง (Audience-centered media theory) นำเสนอบทบาทของผู้รับสารที่กระตือรือร้น (Active audiences) โดยผู้รับสารมีการเปิดรับสื่อ (Media exposure) เพื่อสนองความต้องการทางสังคมและจิตวิทยาของตนเอง มนุษย์มีทางเลือกและมีอิสระในการตัดสินใจ ผู้รับสารจึงเป็นผู้ตัดสินใจเองว่าจะใช้สื่อใด เนื้อหาใด และเมื่อใด เพื่อเติมเต็มความต้องการ เป้าหมายและค่านิยมของตนเอง รวมถึงมีความสามารถในการตรวจสอบและประเมินสื่อต่างๆ ที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้ เทคโนโลยีการสื่อสาร ที่เจริญก้าวหน้าทำให้ผู้รับสารมีหลากหลายสื่อที่จะเลือกเปิดรับเพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม

4. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ

4.1 ปัจจัยจิตลักษณะ หมายถึง ลักษณะทางจิตใจที่ส่งผลผลักดันให้เกิดพฤติกรรมหนึ่งๆ เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นสะสมในตัวบุคคลจากอดีตถึงปัจจุบันมีลักษณะที่ค่อนข้างคงที่ไม่อยู่ใต้อิทธิพลของสถานการณ์ปัจจุบันเช่นความเชื่อ อารมณ์ในตนเองเหตุผลเชิงจริยธรรมเอกลักษณ์แห่งอัตถิภาวนิยม (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2554) ซึ่งลักษณะของสถานการณ์ที่ผู้วิจัยคาดว่ามีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์นั้น ได้แก่ ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนสติปัญญา ประสบการณ์ทางสังคม และสุขภาพจิต

4.2 ลักษณะมุ่งอนาคต ความหมายของลักษณะมุ่งอนาคต นักจิตวิทยาและนักการศึกษาให้ความหมายของลักษณะมุ่งอนาคตไว้ดังนี้

เคย์ (Kay, 1978 อ้างถึงใน ดวงเดือน พันธุมนาวิณ 2548) เชื่อว่า บ่อเกิดของลักษณะมุ่งอนาคตนั้นอยู่ที่ลักษณะความมั่นคงของสังคม ของบุคคล บุคคลจะต้องเคยได้รับประสบการณ์ว่าสิ่งที่ตนรอคอยนั้น แท้จริงแล้ว ในที่สุด ส่วนการฝึกเด็กให้อดได้รอนั้นเป็นสิ่งที่กระทำกันในครอบครัวที่มีฐานะปานกลางและฐานะสูงเท่านั้น เพราะครอบครัวที่มีฐานะยากจนย่อมไม่สามารถจะหาสิ่งของให้เด็กตามสัญญาได้มากนัก ทำให้เด็กหมดความเชื่อถือเกี่ยวกับอนาคตและจะเป็นการเพาะลักษณะมุ่งปัจจุบันแทน นอกจากนี้การเคยประสบความสำเร็จต่างๆในชีวิตก็เป็นสิ่งที่เคย์เชื่อว่าจะช่วยให้บุคคลมีลักษณะมุ่งอนาคตสูง ทำให้บุคคลเกิดความมานะพยายามในการที่จะทำสิ่งต่างๆ เพราะมีความหวังว่าจะได้ทำสำเร็จดังที่เคยประสบมาแล้วฉะนั้น ลักษณะมุ่งอนาคตจึงเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคมนั่นเอง

สมดุลย์ ชาญนวงศ์ (2553) ได้ให้ความหมายลักษณะมุ่งอนาคต- ควบคุมตัวเองสูง คือ 1) สามารถวางแผนล่วงหน้าได้ โดยคาดการณ์ถึงผลเสียที่เกิดขึ้นในอนาคตได้ 2) สามารถอดได้รอได้ "สามารถอดเปรียบไว้กินหวาน" 3) มีความเชื่อมั่นในผลของการกระทำว่า ทำดีย่อมได้ผลดีตอบแทน 4) เป็นบุคคลที่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ อย่างสมเหตุสมผล 5) สามารถงดเว้นจากการกระทำบางชนิดที่สังคมไม่ยอมรับหรือเป็นผลเสียต่อสุขภาพได้

สรุปได้ว่า ลักษณะมุ่งอนาคต หมายถึง ความสามารถในการคาดการณ์ไกลจากการกระทำเกี่ยวกับการเรียนของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตเทศบาลนครเมืองพิษณุโลก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกต่อวางแผนการเรียน ในอนาคตได้และมองเห็นผลดีผลเสียที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

4.3 สถิติปัญญา ความหมายของสถิติปัญญาได้มีนักศึกษาให้ความหมายของสถิติปัญญาไว้ดังนี้

ศึกษา พาหะมาก (2532) สรุปความหมายของสถิติปัญญาไว้ว่า สถิติปัญญาเป็นความสามารถของบุคคลที่จะใช้ทำกิจกรรมต่างๆ โดยได้รับอิทธิพลจากพันธุกรรมและประสบการณ์ที่ได้รับรู้ มาใช้ในการแก้ปัญหาและปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งระดับของบุคคลนั้นสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือวัดสถิติปัญญา

รัตนา ศิริพานิช (2544) ได้ให้ความหมายของสถิติปัญญา (Intelligence) ตามความหมายใน Webster 's New World Dictionary ซึ่งนิยามความหมายไว้ว่า

1. ความสามารถในการเรียนรู้หรือเข้าใจ โดยผ่านประสบการณ์ทางการเรียน โดยบุคคลสามารถรับและรักษาความรู้ที่ได้เรียนไว้ได้ เช่น เคยเรียนมานานแล้วแต่ก็ยังจำได้ดี
2. ความสามารถในการตอบสนองอย่างรวดเร็ว และถูกต้องในสถานการณ์ใหม่ๆ โดยรู้จักใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2544) ได้ให้ความหมายสติปัญญาว่าหมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยมีสมองเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและความเจริญเติบโตทางปัญญาของบุคคลมักจะแสดงออกให้เห็นได้ในลักษณะของความสามารถในการคิดด้วยเหตุผลอันก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สำหรับการพิจารณาความเจริญเติบโตทางสมอง

สรุปได้ว่า สติปัญญาเป็นความสามารถส่วนบุคคลในการแก้ปัญหา โดยมีสมองเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและความเจริญเติบโตทางปัญญาของบุคคล มักจะแสดงออกให้เห็นได้ในลักษณะของความสามารถในการคิด ด้วยเหตุผลอันก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ซึ่งระดับสติปัญญาของบุคคลสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือวัดสติปัญญา

4.4 ประสบการณ์ทางสังคม ความหมายของปรากฏการณ์ทางสังคม ได้มีนักวิจัยและนักวิชาการได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

ศิริอร นพกิจ (2545) ได้ให้ความหมาย ประสบการณ์ทางสังคมว่าหมายถึง การคิดหรือการตัดสินใจปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง มีโอกาสได้คบหา สماعคมกับเด็กในวัยใกล้เคียงกัน เช่น เพื่อนฝูง ญาติพี่น้อง เพื่อนบ้าน รู้จักแบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น เล่นรวมกับผู้อื่น โดยไม่เอาแต่ใจตนเองให้รู้จักสังเกตปฏิกิริยา ฟังเหตุผลหรือความต้องการของผู้อื่น เสา่ประสบการณ์ชีวิตของตนและของผู้อื่นที่ตนประสบมาให้ผู้อื่นฟัง ไปทัศนศึกษาเป็นครั้งคราว เพื่อได้เรียนรู้ชีวิตในสภาพแวดล้อมที่ต่างไปจากบ้าน และมีโอกาสได้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนประเภทต่างๆ แสวงหาความรู้เกี่ยวกับชีวิต ความเป็นอยู่ ตลอดจนทัศนคติและค่านิยมของบุคคลโดยทั่วไปในสังคม โดยผ่านทางสื่อสารมวลชนที่เหมาะสม เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

สุวรรณี ทองรัมย์ภากุล (2539) ได้ความเห็นว่า การที่จะพัฒนาการรู้คิดของเด็ก เด็กควรได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่อยู่เสมอ เช่น การพาเด็กไปเที่ยวชมสถานที่ต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ทางสังคมโดยตรง นอกจากนี้การที่เด็กได้รับฟังและรับรู้จากสื่อมวลชนต่างๆ ก็ยังเป็น การให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางสังคมอีกทางหนึ่งด้วย

สรุปได้ว่า ประสบการณ์ทางสังคม คือ การคิดหรือการตัดสินใจปัญหาต่างๆ ด้วยตนเองมีโอกาสในการคบหาสมาคมเพื่อนในวัยใกล้เคียงกัน เช่น เพื่อนฝูงญาติพี่น้อง เพื่อนบ้านรู้จักแบ่งปันสิ่งของให้ ผู้อื่น เล่นรวมกับผู้อื่น โดยไม่เอาแต่ใจตนเอง รู้จักสังเกตปฏิกิริยา ฟังเหตุผลหรือความต้องการของผู้อื่น นอกจากนั้นการได้รับฟังและรับรู้จากสื่อมวลชนต่างๆ ก็ให้ประสบการณ์ทางสังคมเช่นเดียวกัน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

4.5 สุขภาพจิต ความหมายของสุขภาพจิต ได้มีผู้ให้ความหมายของสุขภาพจิตไว้หลากหลาย ดังนี้

ฝน แสงสิงแก้ว (2540) ได้ให้ความหมายของสุขภาพจิต หมายถึง สภาพชีวิตที่เป็นสุข ผู้มีอารมณ์มั่นคง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงมากๆ ได้มีสมรรถภาพในการ

ทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความพอใจองค์การอนามัยโลก (World Organization - WHO, 1996) ได้ให้คำจำกัดความของสุขภาพว่าภาวะ ของความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย จิตใจและความผาสุกทางสังคม ซึ่งมีใช่ปราศจากโรคหรือการเจ็บป่วยเท่านั้น แนวคิดของสุขภาพจิต ซึ่งอภิปรายโดย WHO Expert Committee on Mental Health ในปี ค.ศ. 1951 ปัจจัยทั้งทางชีวภาพและสังคมมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิต ระดับของสุขภาพจิตมิใช่ภาวะที่คงที่ แต่สามารถแปรเปลี่ยนขึ้นๆ ลงๆ ได้ สุขภาพจิตโดยนัยหมายถึง

1. สมรรถภาพของบุคคลอย่างราบรื่นกับผู้อื่น
2. ความสามารถในการดำรงชีพอยู่ได้ หรือดำเนินชีวิตอย่างสร้างสรรค์ได้ในสภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป
3. นอกจากนี้ยังหมายถึงความสามารถที่จะบรรลุความพอใจที่สมดุลงและกลมกลืนที่มีต่อความขัดแย้งอันเกิดจากแรงผลักดันที่มีอยู่ในใจกลมกลืนถึงระดับเกิดการผสมผสานอย่างสมบูรณ์มากกว่าการปฏิเสธความพอใจที่สนองความต้องการภายในที่มีอยู่ อันเป็นวิถีของบุคคลที่บุคลิกภาพได้พัฒนาไปในทิศทางที่สามารถให้ความขัดแย้งจากความต้องการภายในได้มีทางระบายออกอย่างเหมาะสม ตามศักยภาพของตนเอง

จากโฮตา (อ้างถึงใน อภิชัย มงคลและคณะ, 2544) ได้ชี้ประเด็นในการมองสุขภาพจิตไว้ใน 3 ทางคือ

1. AS a Relatively Constant and Enduring Function of Personality เป็นลักษณะโดยทั่วไปค่อนข้างคงที่และพยากรณ์ได้ (Predictable) เป็นลักษณะเฉพาะของบุคลิกภาพ
2. A Momentary Function of Personality and Situation เป็นการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวชั่วครู่ในลักษณะของบุคลิกภาพและตามสภาพการณ์ซึ่งสุขภาพจิตอาจแปรเปลี่ยนได้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ภายนอกและปัจจัยในจิตใจ สุขภาพจิตในลักษณะนี้จะไม่ค่อยคงที่และคาดเดาไม่ได้ในระยะยาว ซึ่งก็คือ ความรู้สึกและการแสดงออกในปัจจุบัน

3. As a Group or Cultural Characteristics เป็นสุขภาพจิตตามลักษณะของกลุ่มหรือวัฒนธรรม โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างในแต่ละบุคคล

วีระ ไชยศรีสุข (2539) ได้ให้ความหมายลักษณะของผู้มีสุขภาพจิตดีไว้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความสามารถและความเต็มใจที่จะรับผิดชอบอย่างเหมาะสมของกลุ่มหรือวัฒนธรรม โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างในแต่ละบุคคล
2. เป็นผู้ที่มีความพอใจในความสำเร็จจากการได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของกลุ่ม โดยไม่คำนึงว่าการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น จะมีการถกเถียงกันมาก่อน
3. เป็นผู้เต็มใจที่จะทำงานและรับผิดชอบอย่างเหมาะสมกับบทบาทหรือตำแหน่งในชีวิตของเขาแม้ว่าจะทำไปเพื่อต้องการตำแหน่งก็ตาม

4. เมื่อเผชิญกับปัญหาที่จะต้องแก้ไข ก็ไม่หาทางหลบเลี่ยง
5. จะรู้สึกสนุกต่อการขจัดอุปสรรคที่ขัดขวางต่อความสุขหรือการพัฒนาการ
6. เป็นผู้ที่สามารถตัดสินใจด้วยความกังวลใจน้อยที่สุด
7. เป็นผู้ที่สามารถอดได้ รอได้ จนกว่าจะพบสิ่งใหม่
8. เป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จด้วยความสามารถที่แท้จริง
9. เป็นผู้ที่คิดก่อนที่จะทำ
10. เป็นผู้ที่เรียนรู้จากความล้มเหลวของตน
11. เมื่อประสบความสำเร็จก็ไม่ชอบคุยโอ้อวดจนเกินความเป็นจริง
12. เป็นผู้ปฏิบัติตนได้สมบทบาท
13. เป็นผู้ที่สามารถปฏิเสธต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่สวนทางกับสิ่งที่ตนเองสนใจ
14. เป็นผู้ที่สามารถตอบรับที่เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์สำหรับตนเอง
15. เป็นผู้ที่จะแสดงความโกรธออกมาโดยตรง เมื่อได้รับความเสียหายและแสดงออก

เพื่อป้องกันความถูกต้องด้วยเหตุผล

16. เป็นผู้ที่สามารถแสดงความพอใจออกมาโดยตรงและเหมาะสม
17. เป็นผู้ที่สามารถอดทน อดกลั้นต่อความผิดหวังและภาวะคับข้องใจทางอารมณ์ได้ดี
18. เป็นผู้ที่มีลักษณะนิสัยและเจตคติที่ก่อรูปขึ้นอย่างเป็นระเบียบเมื่อเผชิญกับสิ่ง
ยุ่งยากต่างๆ ก็จะสามารถประนีประนอมนิสัยและเจตคติเข้ากับสถานการณ์ที่ยุ้งยากได้
19. เป็นผู้ที่สามารถระดมพลังงานที่มีอยู่ในตัวออกมาใช้ได้อย่างทันที
20. เป็นผู้ที่ไม่พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงความจริง มีความเข้มแข็งและใช้วิจารณญาณ

ที่ดีที่สุด

อภิสิทธิ์ ชำรงวารังกูร (2542) ให้ความเห็นว่า ความสุขของมนุษย์มี 8 เรื่องใหญ่ๆ
ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสุขภาพจิต

1. ความสุขจากหลักประกันในชีวิต ซึ่งหมายถึง เกิดแก่เจ็บตาย มีผู้ดูแลไม่เป็นไปตามบุญตามกรรมและการมีทรัพย์สินที่ดินทำกิน
2. ความสุขจากการมีสุขภาพและทางใจดี
3. ความสุขจากการที่มีครอบครัวอบอุ่น
4. ความสุขจากการมีชุมชนที่เข้มแข็ง
5. ความสุขจากการมีความภาคภูมิใจ การที่ลูกหลานได้ดีพึ่งตนเองได้ การมีภูมิปัญญาที่จะถ่ายทอดสู่ลูกหลาน
6. ความมีอิสรภาพ การมีอิสระในการคิด การพูดและทำโดยไม่สร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมรวมทั้งไม่มีหนี้

7. ความสุขจากการบรรลุธรรม ซึ่งหมายถึง การมีปัญญาที่จะรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลง ทั้งภายในตนเองและสิ่งแวดล้อม

8. มีสิ่งแวดล้อม ดิน น้ำ ป่า ต้นไม้ใหญ่

สรุปได้ว่า สุขภาพจิต หมายถึง สภาพชีวิตที่เป็นสุข อารมณ์มั่นคง สามารถจัดการปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีศักยภาพที่จะพัฒนาตนเองเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี โดยครอบคลุมถึงความดีงามในจิตใจ ภายใต้อสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป สามารถวัดได้จากแบบสอบถามวัดสุขภาพจิต

4.6 ปัจจัยแวดล้อม

ปัจจัยแวดล้อมหมายถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ (เอกรินทร์ สีมหาศาล 2545)

1. ปัจจัยทางครอบครัว เนื่องจากนักเรียนใช้เวลาอยู่บ้านเป็นส่วนมาก ปัจจัยทางบ้านจึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นเป็นอย่างมากสิ่งต่างๆที่มีอยู่และเกิดขึ้นในบ้านล้วนส่งผลถึงพฤติกรรม เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว จำนวนสมาชิกภายในบ้าน ความพร้อมของครอบครัวฐานะทางเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น

2. ปัจจัยทางการเรียน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนเป็นอย่างมากถึงแม้นักเรียนจะใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนน้อยกว่าอยู่บ้าน แต่โรงเรียนก็เป็นสถานที่ที่นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ปัจจัยทางโรงเรียน เช่น ประเภทของโรงเรียน ขนาดของโรงเรียน ชื่อเสียงของโรงเรียน สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนและครู เป็นต้น

3. ปัจจัยทางชุมชน ถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่สำคัญอีกประการหนึ่งการที่นักเรียนได้อยู่ในท่ามกลางชุมชนแบบใด ก็จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมตามแบบอย่างที่ได้พบเห็น ปัจจัยทางชุมชน เช่น ขนาดของชุมชน ที่ตั้งและสภาพแวดล้อมทั่วไปภายในชุมชน เป็นต้น

4. เพื่อน ถือได้ว่าเป็นอิทธิพลที่สำคัญที่สุดของวัยรุ่นเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สังคมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นสังคมของเพื่อนโดยภาพรวมแล้วปัจจัยทั้ง 4 ด้าน ล้วนมีความสัมพันธ์กันและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ทั้งสิ้น

5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีนักวิจัยหลายๆ ท่านได้ศึกษาและพบถึงผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไว้หลายท่านโดยผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้สำหรับการศึกษาวิจัย ดังนี้

ชาญวิทย์ พรนภดล และเอชรา วสุพันธ์ธจิต (2558) กล่าวว่า ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. ผลกระทบทางด้านร่างกาย โดยใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปไม่สามารถหยุดตัวเองได้หลังจากที่เข้าใช้ และเวลาในการเข้าเล่นเป็นเวลานานติดต่อกัน ส่งผลให้มีสุขภาพร่างกายอ่อนแอลงไป เนื่องจากอดหลับอดนอน ไม่ได้ออกกำลังกายรับประทานไม่เป็นเวลา เป็นต้น

2. ผลกระทบทางด้านจิตหรือด้านอารมณ์ เมื่อเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์แล้วไม่สามารถหยุดเล่นได้ และถ้าหากหยุดเล่นหรือไม่ได้ใช้ก็อาจทำให้มีอาการผิดปกติเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดอาการหงุดหงิด โมโห กระสับกระส่าย ไม่มีสมาธิ คือ ไม่ฟังเหตุผล บางคนถึงขั้นซึมเศร้าหรือมีพฤติกรรมก้าวร้าวได้

3. ผลกระทบทางสังคม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ หากไม่มีการกลั่นกรองหรือใช้วิจารณญาณของผู้ใช้ในการวิจารณ์หรือได้เห็นสิ่งใด ทั้งด้านดีและด้านร้ายในสื่อสังคมออนไลน์แล้ว แล้วผู้ใช้ไปวิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม หรือแสดงตัวตนที่ไม่เหมาะสม ผิดศีลธรรม ก็อาจทำให้เกิดผลเสียหายต่อตนเอง ต่อครอบครัว ตลอดจนต่อสังคมได้เช่น การโพสต์ข้อความของผู้หญิงก็อาจทำให้เกิดการคุกคามทางเพศจนก่อให้เกิดอาชญากรรมได้หรือ การพูดจาเสียดสีให้ร้ายป้ายสีจนทำให้บุคคลอื่นเสียหายก็อาจจะถูกฟ้องร้องได้

4. ผลกระทบต่อการเรียน เกิดผลเสียหายตามมาจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป เช่น ขาดความรับผิดชอบในการเรียน การทำรายงานส่ง ขาดเรียน ตื่นสาย ผลการเรียนตก ไปโรงเรียนสาย โดดเรียนเป็นประจำ ไม่มีสมาธิในการเรียนเนื่องจากหมกมุ่นอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ มีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนร่วมห้อง

Wilson et at. (2000) ; Cabral (2010) ; Andreassen et at. (2012) กล่าวว่าสื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้ ดังนี้

1. ผลกระทบทางอารมณ์ คือ ผู้ติดสื่อสังคมออนไลน์จะมีความหมกมุ่นต่อการใช้งานสิ่งนี้เกิดขึ้นเมื่อมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุด รวมถึงมีอิทธิพลต่อการคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของบุคคลนั้นแม้ว่าขณะนั้นบุคคลนั้นจะไม่ได้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อยู่ก็ตาม

2. ผลกระทบต่อร่างกาย คือ ผู้ใช้จะมีอาการผิดปกติเมื่อไม่ได้ใช้งาน โดยเกิดความรู้สึกที่ไม่พึงประสงค์บางอย่างที่ส่งผลต่อ อาการทางกาย เช่น เกิดอาการสั่น กระวนกระวาย เมื่อบุคคลนั้นไม่สามารถเข้าถึงการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ และมีสุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง ป่วยง่าย เป็นต้น

3. ผลกระทบต่อสังคม คือ เกิดความขัดแย้งเนื่องจากบุคคลนั้นใช้เวลาไปกับสื่อสังคมออนไลน์จนขัดต่อกิจกรรมอื่นๆ เช่น ความสนใจหรืองานอดิเรกอื่น การใช้ชีวิตทางสังคมตลอดจนเกิดความขัดแย้งในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือแม้กระทั่งการเกิดความรู้สึกขัดแย้งภายในตัวเองเกี่ยวกับการควบคุมเวลาในการใช้งาน โดยบุคคลนั้นอาจรู้สึกว่าไม่อาจควบคุมเวลาใช้งานสื่อสังคมออนไลน์นั้นได้

4. ผลกระทบต่อการทำงาน/การเรียน คือ หากมีการใช้สื่อออนไลน์มากจนเกินไป ทำให้เวลาในการทำงานหรือการเรียนเกิดปัญหาตามมา เช่น ขาดงาน/ขาดเรียนบ่อยครั้ง ง่วงนอนในเวลางาน/เวลาเรียน เนื่องจากนอนดึกเกินไป ทำให้งานที่ทำไม่มีประสิทธิภาพ ถูกตำหนิบ่อยครั้ง ซึ่งอาจทำให้พลาดโอกาสความก้าวหน้าในการทำงาน หรือ นักเรียนมีโอกาสติด F ในรายวิชาที่เรียนได้ ฯลฯ

5. ผลกระทบทางการเงิน คือ เกิดผลเสียหายต่อการเงินเนื่องจากการผู้ใช้สื่อออนไลน์ต้องมีค่าใช้จ่ายในการใช้บริการเครือข่ายไม่ว่าจะเป็นสัญญาณอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ในการเชื่อมต่อเพื่อเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทำให้มีค่าใช้จ่ายเกิดขึ้นมาก และถ้าหมกมุ่นกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์จนขาดงานหรือไม่ได้ทำงาน ก็อาจจะทำให้ขาดรายได้ส่งผลให้ภาวะหนี้สินต่อตนเองหรือครอบครัวได้

ณัฐธยาน์ ช่วยธานี (2555)กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการติดอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า มีผลกระทบกับสุขภาพทุกๆ ด้าน ดังนี้

1. ผลกระทบทางด้านกาย กลุ่มวัยรุ่นจะมีการละเลยการดูแลตนเอง การรับประทานอาหาร แบบแผนการนอน ถูกรบกวน ซึ่งอาจจะส่งผลถึงกระเพาะอาหาร หรือมีการรับประทานอาหารมากเกินไปขณะที่เล่นอยู่ เกิดการเสียสายตาเนื่องจากต้องเพ่งกับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ นอกจากนี้ยังส่งผลถึงระบบกล้ามเนื้อและระบบ ประสาท (Neuromuscular problem) มือ ข้อมือ กล้ามเนื้อบริเวณคอ ไหล่ เกิดอาการ Carpal Tunnel Syndrome จากการบีบรัดของเส้นประสาท เนื่องจากการใช้นิ้วมือที่ผิดและการเคลื่อนไหวที่ซ้ำๆ จากการใช้คอมพิวเตอร์

2. ผลกระทบทางจิต กลุ่มวัยรุ่นที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกดีและมีความสุขที่ได้เล่นเนื่องจาก อินเทอร์เน็ตเป็นที่เดียวที่จะได้ปลดปล่อยตัวเองอย่างเต็มที่ ผ่อนคลายความเครียด ได้รับการตอบสนองที่ดี เมื่อไม่สามารถหยุดใช้ได้จะมีลักษณะของโรคประสาท (Psychoneurosis) เกิดขึ้น เช่น มีความวิตกกังวลหงุดหงิดง่าย ฟุ้งซ่าน ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เมื่อต้องหยุดจะเกิดพฤติกรรม

ที่ก้าวร้าว รุนแรงอารมณ์ซึมเศร้า มีผลกระทบทางด้านอารมณ์อย่าง เด่นชัด รวมทั้งปัญหาด้านบุคลิกภาพ ได้แก่ การเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนไหว ไม่มั่นใจในตนเอง คืออื่น ซึ่งบุคคลที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีปัญหาทางด้านจิตใจและอารมณ์มากกว่าคน ปกติ

3. ผลกระทบทางสังคม สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ติดอินเทอร์เน็ตจะทำให้เกิดการเพิกเฉยละทิ้งครอบครัว และเพื่อนฝูง มีปัญหาในการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น มีปัญหาในครอบครัวโรงเรียน เนื่องจากมีความ เสื่อมถอยของหน้าที่ ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการเรียน ละทิ้งเวลาในการทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้เสียค่าใช้จ่ายมาก ให้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างและมีพฤติกรรมแยกตัว มีความรู้สึกกว้างเปล่าซึมเศร้า

4. ผลกระทบทางจิตวิญญาณ กล่าวหา อินเทอร์เน็ตจะทำให้ความรู้สึกและตอบสนองอารมณ์ ซึ่งเรา ไม่สามารถรับได้จากทางอื่น มักสกัดกั้นความรู้สึกเจ็บปวด ความไม่มั่นคง ไม่สะดวกสบาย จะสร้าง พลังต่อสู้กับอารมณ์ ทำให้บุคคลลืมนปัญหาและรู้สึกยอมรับกับปัญหานั้นได้ จะให้ความปลอดภัย การมีพลังอำนาจควบคุมการได้เป็นเจ้าของ แต่อินเทอร์เน็ตก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความเป็นจริงในโลกได้ แต่ให้ความรู้สึกชั่วคราวชั่วคราวเท่านั้น ดังนั้นจึงอธิบายได้ว่า ทำไมบุคคลจึงกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตจนกลายเป็นการติดนอกจากนี้การที่บุคคลทำพฤติกรรมนั้นซ้ำๆ ปฏิบัติในสิ่งที่พึงพอใจได้รางวัล เช่น บุคคลซึ่งอายุมีความฉลาดกลัวที่จะพบปะบุคคลใหม่ๆ จึงหลีกเลี่ยงการพบปะพูดคุยกับผู้อื่น ซึ่งการหลีกเลี่ยงความประหม่าตื่นเต็นนี้เป็นรางวัลซึ่งต่อย้ำพฤติกรรมหลีกเลี่ยงปัญหา อินเทอร์เน็ตก็ช่วยตอบสนองความต้องการความพึงพอใจให้กับบุคคลได้ ซึ่งจะได้รับความรัก ความตื่นเต็น ความสะดวกสบาย ข่าวสารข้อมูลที่ทันสมัย หรือแม้กระทั่งหลีกเลี่ยงความเป็นจริง ซึ่งเมื่อเข้าใช้เรื่อยๆ ก็จะกลายเป็นพฤติกรรมนั่นเอง

5.1 ผลกระทบทางบวกของบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

เนื่องจากบริการบนอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาให้มีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายผู้ใช้สามารถเข้าถึงการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทั้งเพื่อการศึกษาการทำงานความบันเทิงหรือเพื่อตอบสนองความต้องการอื่นๆสามารถช่วยลดช่องว่างและเพิ่มโอกาสให้การเรียนรู้ให้กับผู้ที่อยู่ในถิ่นห่างไกลผู้พิการ ผู้สูงอายุช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในเชิงวิชาการเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากสังคมแบบเดิมที่เกิดจากการรวมตัวของกลุ่มบุคคลที่มีความใกล้ชิดกันในเชิงภูมิศาสตร์ให้หมู่บ้านเมืองประเทศหรือภูมิภาคเดียวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นสังคมใหม่เรียกว่า สังคมในโลกไซเบอร์ซึ่งเป็นสังคมเสมือนที่เกิดจากการรวมตัวกันของบุคคลที่มีความสนใจมีความสัมพันธ์ระหว่างกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยไม่คำนึงถึงระยะทางและเวลาที่แตกต่างกัน

เมื่อก้าวถึงเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ในฐานะบริการออนไลน์ที่มีประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์ สามารถสรุปประโยชน์ได้ 4 ดังนี้ (ณัฐยา ช่วยธานี 2550)

1. ครอบครัว เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารใหม่ให้กับสมาชิกในครอบครัว ทำให้ครอบครัวที่เน้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นหลักมีการติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ง่ายขึ้น

2. การเรียน การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้อย่างทันท่วงทีและเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นการเรียนรู้ได้ เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล

3. สุขภาพผู้ใช้งานจะมีความรู้สึกดีและมีความสุขที่ได้ใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เมื่อผู้ใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการอย่างเต็มที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดได้

4. สังคม ทางด้านสังคมเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มีประโยชน์ดังนี้

4.1 รับ - ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องเสียเงินค่าตราไปรษณีย์ยากถึงแม้จะเป็นการส่งข้อความไปต่างประเทศก็ไม่ต้องเสียเงินเพิ่มขึ้นเหมือนการส่งจดหมายไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้จะส่งข้อความตัวอักษรแบบจดหมายธรรมดาแล้วยังสามารถส่งแฟ้มภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงพร้อมกันไปได้ด้วย

4.2 สนทนากับผู้อื่นที่อยู่ห่างไกลได้ทั้งในลักษณะการพิมพ์ข้อความและเสียง

4.3 ร่วมกลุ่มอภิปรายหรือกลุ่มข่าวเพื่อแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยแก้ปัญหา กับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกันเป็นการขยายวิสัยทัศน์ในเรื่องที่สนใจนั้น ๆ

5.2 ผลกระทบทางลบของบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

เนื่องจากสมาชิกที่ใช้บริการเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ สามารถสร้างตัวตนใหม่ที่อาจมีบุคลิกนิสัยรูปลักษณ์หรือแม้แต่อายุที่แตกต่างไปจากตัวตนที่แท้จริงซึ่งอาจเป็นการใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในทางที่ผิดจนเกิดผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น ความสัมพันธ์ครอบครัว การเรียน สุขภาพและสังคม เช่น (มานิตย์ จุ่มปา, 2554)

1. ครอบครัวผู้ใช้อินเตอร์เน็ตหรือใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลานานอาจทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวลดลง

2. การเรียน การใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม อาจเกิดผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็กโดยตรง เช่น เด็กไม่สนใจการเรียนไม่ทำการบ้าน หนีเรียน ผลการเรียนตกลงจากเดิม

3. สุขภาพ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหรือใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานมากเกินไปอาจก่อให้เกิดปัญหาโรคจิตดิสออเดอร์เน็ตซึ่งเป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่งมีอาการที่ต้องสงสัยเช่น มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตต่อเนื่องกันเป็นเวลานานเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดหดหู่ กระวนกระวาย เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้ คิดว่าเมื่อได้ใช้อินเทอร์เน็ตแล้วจะทำให้รู้สึกดีขึ้นแต่โดยความเป็นจริงแล้วการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานก่อให้เกิดผลเสียต่อร่างกาย เช่น ปวดเมื่อยตามตัว ข้อมือและเหนียวล้าทางสายตา

4. สังคม การที่ผู้ใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์บางคนสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ในการติดต่อสนทนากับผู้อื่น โดยให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ เช่น เพศ อายุ ภาพถ่ายอาชีพและข้อมูลส่วนตัวด้านอื่นๆ เพื่อล่อลวงให้คู่สนทนาสนใจตัวตนใหม่และนัดพบเพื่อการกระทำอันตรายในลักษณะต่างๆ จนอาจเกิดปัญหาร้ายแรงต่อชีวิตและทรัพย์สิน (ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2545)

ปิยะพงษ์ ป้องภัย (2554) เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นบริการออนไลน์ที่มีโทษต่อชีวิตมนุษย์หลายด้านดังนี้

1. เสียเวลา บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มีมากเกินไปอีกทั้งยังเล่นคล้ายๆ กันงานการไม่ต้องทำ ยังเสียเวลาไปกับเรื่องนี้ สุดท้ายไม่รู้จักใครสักคน เพราะเป็นความสัมพันธ์เพียงฉาบฉวยขาดการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าที่แท้จริง ไม่ต้องการรู้จักกันจริง

2. กำลังตกเป็นเหยื่อนักการตลาดยุคใหม่เริ่มเห็นอิทธิพลของเครือข่ายทางสังคมแบบนี้เริ่มพยายามมองว่าจะเข้ามาแทรกซึมถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างไร ยุทธวิธีอย่างไร Viral marketing การสร้าง Buzz word เริ่มมีให้ได้ยินมากขึ้นเรื่อยๆ บางผลิตภัณฑ์เริ่มเห็นอิทธิพลของเครือข่ายทางสังคมแบบนี้ เริ่มพยายามมองว่าจะเข้าแทรกซึมถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างไร

3. ไม่มีประโยชน์ จากการต้องทำอะไรเดิมๆ แม้ความสวยงามของเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การเชื่อมโยงผู้คนเข้าหากัน แต่สิ่งเหล่านั้นไม่มีความหมายอะไรที่ได้กล่าวไปข้างต้นมันไม่มีเหตุผลและไม่สามารถอธิบายได้ว่า ทำไมคนนี้ถึงเชื่อมโยงต่อกับคนคนนั้น

5.3 การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์

สุกุมลย์ คิตรอบ (2552)การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ หมายถึง การใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในทางที่เป็นประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

ด้านการศึกษา สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้านการแพทย์และอื่นๆ ที่น่าสนใจระบบเครือข่ายทางสังคมออนไลน์จะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ผู้ใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์สามารถติดต่อกับผู้ใช้ต่างสถานที่เพื่อค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการศึกษาได้ทั้งที่ข้อมูลเป็น ข้อความ เสียงภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

ด้านการบันเทิง การพักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่างๆผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า Magazine online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่นๆ โดยมี

ภาพประกอบที่จอคอมพิวเตอร์เหมือนกับวารสาร ตามร้านหนังสือทั่วไปสามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ได้สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์ เพลง ทั้งเก่าและใหม่มาดูได้

เพื่อให้การใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์สร้างประโยชน์ให้แก่สังคม มีความปลอดภัยในการดำเนินชีวิตผู้ใช้ควรเลือกแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทันและมีวิจารณญาณรู้จักแยกแยะสิ่งที่ถูกและผิดมีความหนักแน่นในศีลธรรมไม่ลุ่มหลงไปกับสิ่งยั่วยวนใจในรูปแบบต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายหรือผลเสียที่อาจได้รับเพื่อเตรียมตัวให้พร้อมก่อนเกิดเหตุและใช้งานผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพให้เกียรติซึ่งกันและกันทำให้เกิดสังคมของการใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างมีความสุข

5.4 ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) กลุ่มนักคิดของทฤษฎีนี้มีความเห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สังคมและวัฒนธรรมต่างล้วนมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดและไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงซึ่งกันและกันได้ เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อันได้แก่ เทคโนโลยีและสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็สื่อสารสนเทศอื่นๆ ได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อมวลชน ล้วนต่างเป็นปรากฏการณ์และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม ไม่ว่าจะเป็ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนอันรวมไปถึงวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ ด้วย ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกิดขึ้นและใช้งานอยู่ในปัจจุบันต่างๆ ได้รับการยอมรับรวมกันจากหลายๆ ฝ่ายว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนับว่าเป็นหนึ่งในโครงสร้างสำคัญของฐานทางเศรษฐกิจ ตลอดจนโครงสร้างอำนาจ ต่างๆ ของสังคมทั้งระบบ ทั้งนี้เป็เพราะความคิด ภาพลักษณ์ และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ล้วนต่างเป็นส่วนหนึ่งของระบบความหมายและระบบวัฒนธรรมในขณะเดียวกันนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

จากแนวคิดกลุ่มทฤษฎีดังกล่าว อาจอธิบายความหมายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับสังคมและวัฒนธรรมได้เป็นสองทิศทางหลักๆ ตามแนวคิดของกลุ่มนักคิดเด่นๆ จากทั้งสองทฤษฎี ซึ่งก็มีบทบาทเชื่อมโยงเกี่ยวข้องในฐานะของความเป็นนักวิชาการด้านการสื่อสารด้วยโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับสัมพันธ์ภาวะระหว่างการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความเป็นปัจเจกบุคคลในเรื่องของเวลา สถานที่ ที่ส่งต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน ของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันไป ทั้งนี้กลุ่มทฤษฎีนี้เชื่อว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถที่จะช่วยกำหนดหรือชี้นำสังคม ตลอดจนวัฒนธรรมต่างๆ ในสังคมหนึ่งๆ ได้

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถแบ่งแนวคิดในกลุ่มนี้ออกเป็น 4 ทฤษฎีหลัก คือ

1. ทฤษฎีเชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถเป็นตัวกำหนดสังคมหรือชี้นำสังคมได้
2. ทฤษฎีเทคโนโลยีสารสนเทศทุนนิยม (Cybernetic Capitalism)

3. ทฤษฎีการครอบงำด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือจักรวรรดินิยมด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (Information Imperialism)

4. ทฤษฎีการปลูกฝังด้วยสื่อ (Cultivation Theory) สิ่งในที่นี่จะกล่าวถึงทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคม (Technological Determinism) เพียงทฤษฎีเดียวดังนี้

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคมหรือชี้นำสังคม โดยภาพรวมของทฤษฎีนี้ คือ ความพยายามในการเชื่อมโยงกันระหว่างศักยภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคนั้นๆ ที่จะต้องเชื่อมโยงกับโครงสร้างหลักของสังคมในยุคนั้นๆ นั้นเอง ดังเช่นเว็บไซต์ (website) ที่เป็นตัวอย่างของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคปัจจุบันที่ธรรมชาติของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารประเภทนี้สามารถเป็นได้ทั้งสื่อที่สามารถแพร่กระจาย (Broadcast) ในขณะเดียวกัน การที่สื่อที่อาจอยู่กับที่ (Non-Broadcast) ยังเป็นสื่อที่มีโครงสร้างที่ปราศจากแนวเขตกันของอาณาเขตแต่ละประเทศ (Non-national Structure) แม็คควอล (Mcquail) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่นๆ ของกลุ่มทฤษฎีไว้ดังนี้ (Mcquail D.And Windahl, S., 1993) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนับว่าเป็นเครื่องมือหรือกลไกพื้นฐานของสังคมทุกสังคม

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแต่ละชนิดจะเหมาะกับโครงสร้างของสังคมแต่ละอย่าง

2. กระบวนการผลิตและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจะทำให้สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคมได้

3. การปฏิบัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิบัติและเปลี่ยนแปลงสังคมตามมา

มาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) เป็นนักคิดในสำนักโทรอนโตมองเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในแง่ชื่นชมยินดี แมคลูฮัน มีความเชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถที่จะส่งผลให้สังคมเปลี่ยนแปลงได้ โดยสรุปแล้ว แมคลูฮันนี้ แนวคิดหลักๆ ดังนี้

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ช่วยทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์สามารถแผ่ขยายกว้างออกไป สื่อทุกชนิดคือการขยายประสบการณ์ด้านทักษะของมนุษย์ (Extension of Experience) โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่เรียกว่า "หมู่บ้านโลก" (Global Village) ทำให้คนจำนวนมากสามารถรู้เรื่องราวที่ไหนกำหนด ภายในระยะเวลาที่รวดเร็วหรือเวลาเดียวกัน แม้จะมีที่อยู่ทางกายภาพที่อยู่คนละซีกโลกก็สามารถทราบเรื่องราวในเวลาจริงได้ผ่านสื่อเช่นเว็บไซต์และอินเทอร์เน็ต ดังนั้นอุปสรรคในประเด็นที่เกี่ยวกับระยะทางหรือกาลเวลา กลายเป็นเรื่องไร้ความหมายและไม่สามารถปิดกั้นประสบการณ์ของมนุษย์

2. ตัวสื่อ คือสาร (Medium is the message) แมคลูฮัน ไม่สนใจหรือให้ความสำคัญเกี่ยวกับเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อ แต่เขาให้ความสำคัญกับกับประเภทหรือรูปแบบของสื่อกล่าวคือ

การส่งข้อความใดไม่สำคัญเท่าการส่งข้อความผ่านสื่อชนิดใด แมคลูฮันเชื่อว่าการเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้นที่สามารถสร้างผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ต่างๆให้เกิดในสังคมมนุษย์ได้

จากแนวคิดดังกล่าว ได้ส่งผลสู่ประเด็นสำคัญของทฤษฎีที่เชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเชื่อว่า สื่อ (Media) เป็นกลไกที่สำคัญที่สุดในการที่จะเป็นผู้กำหนดการสื่อสารและท้ายสุดก็คือ การขึ้นาระบบสังคม วัฒนธรรม และวิถีของผู้คนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการขึ้นำในระดับปัจเจกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการคิด อารมณ์และการแสดงออกต่างๆ ภายในตนเองหรือภายในองค์กรของตนเองเข้าสู่สังคมแห่งความทันสมัยและเท่าทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงต่างๆ

5.5 ทฤษฎีทางอารมณ์

ทฤษฎีของแซคเตอร์-ซิงเกอร์ (Schachter-Singer-Theory) บางทีเรียกว่า "ทฤษฎีการที่แสดงถึงการรู้การเข้าใจ" (Cognitive Labeling Theory) เป็นทฤษฎีที่เน้นใน 2 องค์ประกอบที่สำคัญ (Baron, R.A. And Byrne, D.1997) คือ การรู้การเข้าใจและสถานการณ์ในสังคมที่มีบทบาทต่อการกำหนดสภาวะอารมณ์คือการที่บุคคลจะมีอารมณ์แบบใดขึ้นอยู่กับรับรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อมทางสังคมและการเลือกตอบสนองของบุคคล ทฤษฎีนี้มีการเปรียบเทียบมนุษย์ตู้เพลงการหยอดเหรียญลงไป เท่ากันเป็นการถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก เข้าไปปลุกระบบที่ทำให้เกิดอารมณ์ แต่จะเป็นเพลงแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับผู้ที่เลือกเพลง จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า "ทฤษฎีอารมณ์ตู้เพลง" (Jukebox Theory of Emotional) ทางสังคมเรียกอย่างไร จึงจะยุติและเป็นที่ยอมรับ

ความฉลาดทางอารมณ์

ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient) องค์ประกอบที่สำคัญของความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ 5 ด้าน ได้แก่ (นงพงา ลิ้มสุวรรณ 2547)

1. การรู้จักอารมณ์ของตนเอง (Know one's Emotional) แนวทางในการพัฒนาการรู้จักอารมณ์ตนเองทำได้ดังนี้

1.1 ให้เวลาแก่ตนเองในการทบทวนอารมณ์ของตน พิจารณาว่าเราเป็นคนมีลักษณะอารมณ์เช่นไร มักจะคล้อยตามอารมณ์ตนเอง คล้อยตามอารมณ์ผู้อื่นหรือคล้อยตามสิ่งแวดล้อมภายนอก

1.2 ฝึกการรู้ตัวบ่อยๆ มีสติอยู่กับการรับรู้ตัว

2. การจัดการ (บริหาร) อารมณ์ของตนเอง (Managing Emotions) ทำได้โดย

2.1 ทบทวนว่ามีอะไรบ้างที่เราทำลงไปเพื่อตอบสนองอารมณ์ที่เกิดขึ้น ดูด้วยว่าผลที่เกิดตามมาเป็นเช่นไร

2.2 เตรียมการในการแสดงอารมณ์ ตั้งใจไว้เกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ในคราวต่อไป ฝึกการสั่งตัวเองว่าจะทำอะไร จะไม่ทำอะไร

2.3 ฝึกการรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นแล้วหรือที่เราต้องเกี่ยวข้องในด้านดี มอง ฟัง สิ่งดีสร้างอารมณ์แจ่มใสเกิดความสบายใจ

2.4 ฝึกการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ผู้อื่น สิ่งอื่นที่อยู่รอบตัว

2.5 ฝึกการมองหาผลประโยชน์ โอกาสจากอุปสรรค ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการ เปลี่ยนมุมมองหาแง่ดี โดยคิดว่าเป็นสิ่งท้าทาย ให้เราได้แสดงความสามารถ

2.6 ฝึกการผ่อนคลายที่เกิดจากอาการไม่ดี โดยเลือกวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง

3. การสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง (Motivating Oneself) แนวทางในการสร้างแรงจูงใจ ให้กับตนเอง อาจทำได้ดังนี้

3.1 ทบทวนว่าสิ่งที่สำคัญในชีวิตของเรามีอะไรบ้างที่เราที่ต้องการ อยากได้ อยากมี อยากเป็นจัดลำดับความสำคัญ แล้วพิจารณาว่าการจะบรรลุสิ่งที่ ต้องการแต่ละสิ่งนั้น สิ่งใดที่มีทางเป็นไปได้สิ่งใดเป็นไปได้ไม่ได้ สิ่งใดจะเกิดประโยชน์ สิ่งใดจะเกิดโทษ

3.2 นำความต้องการในข้อที่เป็นไปได้และเกิดประโยชน์มาตั้งเป็นเป้าหมายที่ ชัดเจนให้แก่ตนเองแล้ววางขั้นตอนที่จะมุ่งไปสู่เป้าหมาย

3.3 ในการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ต้องระวังอย่างให้เหตุการณ์บางอย่างมา ทำให้ไขว้เขวไปจนออกนอกทางที่จะบรรลุเป้าหมาย

3.4 ถ้าท่านเป็นบุคคลประเภท "สมบูรณ์แบบ" (Perfectionist) ต้องพยายามลด ความสมบูรณ์แบบลงฝึกสร้างความยืดหยุ่นในอารมณ์ จะได้ไม่เครียดผิดหวัง

3.5 ฝึกการมองหาประโยชน์จากอุปสรรค มองหาสิ่งดีจากสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นแล้ว เพื่อสร้างความรู้สึกดีๆ ที่จะพลังให้เกิดสิ่งอื่นๆ ต่อไป

3.6 ฝึกสร้างทัศนคติที่ดี (ใช้พื้นฐานในข้อที่ 3.5) ทำความเข้าใจในเรื่องการมอง โลกแง่ดีหามุมมองที่ดีในเรื่องที่เราไม่พอใจ มองปัญหาให้เป็นการเรียนรู้ การคิดในแง่ดีทำให้รู้สึก มีพฤติกรรมที่ดีเกิดความพึงพอใจ เป็นการเพิ่มพลังแรงจูงใจให้ตนเอง

3.7 หมั่นสร้างความหมายในชีวิตให้แก่ตนเอง มอง สิ่งดีในตนเองนึกถึงสิ่งที่สร้าง ความภูมิใจแม้จะเป็นสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ในตัวเราและพยายามใช้สิ่งดีในตนสร้างให้เกิดคุณค่าแก่

3.8 ให้กำลังใจตนเองคิดอยู่เสมอว่าเราทำได้เราจะทำลงมือทำ

4. การหยั่งรู้อารมณ์ผู้อื่น (Recognizing Emotional in Others) ทำได้ดังนี้

4.1 ให้ความสนใจการแสดงออกของผู้อื่น จะเห็นอารมณ์ของเขาจากสิ่งต่างๆ

4.2 อ่านอารมณ์ความรู้สึกของเขาจากสิ่งที่สังเกตเห็นว่าเขากำลังมีอารมณ์ ความรู้สึกใด

4.3 ทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลตามสภาพที่เขาเผชิญอยู่หรือเรียก กันทั่วไปคือเอาใจเขามาใส่ใจเรา

4.4 แสดงการตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นที่เป็นการแสดงว่าเข้าใจ เห็นใจกัน ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ดีต่อกัน

5. การรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน (Handling Relationships) ทำได้โดย

5.1 การรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จำเป็นต้องมีพื้นฐานมาจากการมองตนเอง และผู้อื่นในแง่ดี การฝึกสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น เข้าใจ เห็นใจผู้อื่นจะทำให้การเริ่มต้นของการมีความสัมพันธ์ภาพที่ดีเกิดขึ้น

5.2 ฝึกการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ สร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ชัดเจน ฝึกการเป็นผู้ฟังและผู้พูดที่ดี ที่สำคัญคำนึงถึงความรู้สึกของผู้รับการสื่อสารด้วย (สื่อสารด้วยหัวใจ)

5.3 ฝึกการแสดงน้ำใจ ความดีเพื่อรู้จักการให้ การรับ การแลกเปลี่ยน

5.4 ฝึกการให้เกียรติผู้อื่นอย่างจริงใจ ให้การยอมรับ

5.5 ฝึกการแสดงความชื่นชอบ ชื่นชมและให้กำลังใจซึ่งกันและกันหน้าที่ของ อารมณ์

1. เป็นตัวเราให้เกิดพฤติกรรมเปรียบกับการให้สัญญาณว่าจะมีบางสิ่งที่สำคัญ เกิดขึ้นและอารมณ์จะส่งผลให้เกิดการกระทำที่รุนแรง

2. เป็นตัวรวบรวมอารมณ์จะทำให้การรับรู้ของเรามีสีสันทับตัวเราเองและผู้อื่น รวมทั้งยังทำให้รวบรวมการคิดเป็นระบบที่รู้สึกได้

3. เป็นตัวนำและเป็นตัวสนับสนุนให้มีพฤติกรรมต่อเนื่องไปเราจะพบว่าสัตว์ที่โกรธ จะต่อสู้ คนที่มีความกลัวจะถอยหนี ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าอารมณ์เป็นตัวนำให้เกิดพฤติกรรมและยัง สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมที่ต่อเนื่องต่อไป

4. การสื่อสารของอารมณ์หรือสัญญาณของอารมณ์นั้นจะแสดงออกโดยทางสีหน้าได้ในระดับหนึ่งในชีวิตประจำวันทุกคนต้องรู้จักวิธีการกับอารมณ์ของตนเองเพราะทุกวันเราจะเกิด อารมณ์ต่างๆ ขึ้น เช่น อารมณ์เบื่อ เศร้า เครียด หงุดหงิด รำคาญ โดยทั่วไปควรจะหากิจกรรมทำเช่น ดูหนัง ฟังเพลง ไปเที่ยว ไปคุยกับเพื่อนและอื่นๆ อีกมากมาย

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

เพ็ญพจนอ พ่วงแพ (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาวิชาชีพรู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัย พบว่า

1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพรู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิงมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ มากกว่า 5 ปี ,เฉลี่ยต่อสัปดาห์มากกว่า 10 ครั้ง มีระยะเวลาแต่ละครั้งนาน 5-7 ชั่วโมง, ใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากที่บ้าน หรือหอพัก ,มีวัตถุประสงค์ ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสาร ,ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยวิธีศึกษาด้วยตนเอง และ พบว่าส่วนใหญ่ นักศึกษา วิชา ชีพรู เข้าใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภท Facebook มากที่สุด 2. ความคิดเห็น ของนักศึกษาวิชาชีพรูที่มีต่อการใช้ประโยชน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยภาพรวม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อยู่ในระดับมาก คือด้านความบันเทิง มากที่สุด รองลงมาด้านการศึกษา และด้านการติดต่อสื่อสาร ตามลำดับ

พัชรี ฤกษ์แก้ว (2560) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บริโภคสื่อ อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 10 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ มีการใช้เวลา การบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย มากกว่า 5 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด คือเวลา 16.01-20.00 น.และ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตตามกิจกรรมการบริโภคด้านการศึกษา มากกว่าด้านความบันเทิงและด้านธุรกรรมออนไลน์ ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่ศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่างกันมีพฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตด้าน ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05ด้านช่วงเวลาการใช้ อินเทอร์เน็ต พบว่า อายุ ชั้นปีที่ศึกษา และรายได้ เฉลี่ยต่างกันมีพฤติกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ต ด้านช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นเพศที่ไม่แตกต่างกัน และด้านกิจกรรมการบริโภคพบว่าอายุชั้นปีที่ศึกษาต่างกันมี พฤติกรรม การบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตด้านกิจกรรมการบริโภคสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นเพศและรายได้เฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกัน

วรวิทย์ ขาดิและ ชุตติมาวดี ทองจี (2559) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต ของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี ผลการศึกษาพบว่า 1. ทักษะคดีมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรม

การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัด ปทุมธานี 2. สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ วัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี 3. เทคโนโลยีในมิติด้านการรับรู้ประโยชน์มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สินี กิตติชนมวรกุล (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา ผลจากการวิจัยพบส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่าง เปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ คือ Facebook ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานมากที่สุดคือ ช่วงเวลา 19.00 น.- 24.00 มีการเปิดใช้งานเฉลี่ย 4 -5 ครั้งต่อวัน เฉลี่ยครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยกลุ่มตัวอย่างมี วัตถุประสงค์เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อกิจกรรมทางสังคม เพื่องานอดิเรก และเพื่ออัพเดทสถานะ ผลกระทบจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ด้านกิจกรรม พบว่าส่งผลกระทบต่อในเรื่อง 1) นอนดึกขึ้น 2) ใช้เวลาอยู่กับตัวเองมากขึ้น 3) แสบตา ปวดหัว เมื่อยมือ ปวดไหล่ เวลาเล่นนานๆ โดยมีผลกระทบอยู่ในระดับสูง ผลจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความสนใจ พบว่า 1) สนใจเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้ทันสมัยอยู่เสมอ 2) สนใจและเริ่มวางแผนอนาคตตนเอง 3) สนใจสถานที่ท่องเที่ยวใหม่ๆ อยู่เสมอ 4) สนใจใช้สินค้าแบรนด์เนมมีชื่อเสียงจากต่างประเทศ 5) สนใจในการศัลยกรรม 6 ให้ความสำคัญกับเรื่องรูปร่างหน้าตา 7) สนใจด้านอาหารการกินเพื่อสุขภาพ 8 สนใจมีเพื่อนกลุ่มใหม่ๆ อยู่เสมอ โดยระดับผลกระทบอยู่ในระดับสูงผลจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านความคิดเห็น พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความเชื่อว่าผู้หญิงที่ดีควรรักนวล สงวนตัว โดยอยู่ในระดับสูงมาก

ชลธิชา จั๋นนาม (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ที่บ้าน ตนเอง เรียนรู้จากเพื่อนมีประสบการณ์การใช้ 1-3 ปี ระยะเวลาแต่ละครั้งนาน 1 2 ชั่วโมง ความถี่ 3-4 ครั้ง/ สัปดาห์ที่ใช้ในช่วงเวลา 18.00 น.- 00.00 น. โดยใช้ในการศึกษาหาความรู้ และใช้พูดคุยกับเพื่อน 2) ระดับปัจจัย จิตลักษณะในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ปัจจัยแวดล้อมในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลางและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับน้อย 3 นักเรียนที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้านครอบครัว การเรียน สุขภาพ และสังคมแตกต่างกันจะมีผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และปัจจัยแวดล้อมมีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) แนวทางการแก้ไขผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ด้านการศึกษาโรงเรียนควรมีมาตรการควบคุมเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ด้านครอบครัว ผู้ปกครอง ควรมีการสร้างกฎการใช้สื่อออนไลน์ ด้านสุขภาพ

ควรสร้างพฤติกรรมสุขภาพ ในการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ให้เหมาะสม และด้านสังคม รัฐบาลควรมีนโยบายในการป้องกันปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

จิตรภณ คิตอ่าน ญัฐววรรณ จินาเพย และสุทธิรัตน์ ปัญจพันธ์ (2555) ได้ศึกษา พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะเยาพิทยาคม ผลการศึกษา ค้นคว้าพบว่า ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยหนึ่งในการดำเนินชีวิตที่ช่วยในการติดต่อสื่อสาร ผ่านทาง Social Network ซึ่งทำให้สะดวกสบายในการติดต่อสื่อสารกันข้าม ประเทศและในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตยังช่วยอำนวยความสะดวกสบายต่างๆ ในการสืบค้นข้อมูล รวมทั้งการให้ความบันเทิงใน รูปแบบต่างๆ

กายกาญจน์ เสนแก้ว (2558) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 38-42 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี ส่วนใหญ่มีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และรายได้เฉลี่ย ต่อเดือน 10,001 - 20,000 บาท การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก การ รับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญ อยู่ในระดับมาก ทิศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ผลการการ ทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุปได้ว่า การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรับรู้ การเรียนรู้ และการ ยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และทัศนคติต่อการใช้งานเครือข่าย สังคมออนไลน์ ที่ ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-x ใน กรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

กันตพล บันทัดทอง (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และ ความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า 1 ผู้สูงอายุใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก 2) ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับแรงจูงใจมาก ผลการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยนี้เป็นดังนี้ 1) ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 2) ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่าย สังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และช่วงเวลา ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน 3) ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook, Twitter และ Line แตกต่าง กัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 4) แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

หยาดพิรุณ ศุภรากรสกุล (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และผลกระทบ ต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ ผลจากการ วิจัย พบว่า 1) พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) คิดเป็นร้อยละ 97.1 มีวัตถุประสงค์ ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อ ติดต่อเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 87.1 ใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ ๙ 92.9 เวลาเฉลี่ยในการใช้สังคม เครือข่ายออนไลน์เท่ากับ 5.59 ชั่วโมงต่อวัน มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย 416.77 บาทต่อเดือน จาก ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน 2,1 58.70 บาท คิดเป็นสัดส่วนระหว่างค่าใช้จ่ายจากค่าบริการ อินเทอร์เน็ตที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์และค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 28.39 ของค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่ได้รับ 2) ผลกระทบ จากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคมด้านการเรียน และด้านสุขภาพอยู่ใน ระดับน้อย 3 ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัด เพชรบูรณ์จำแนกทั้ง 2 ช่วงนั้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสูงกว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังให้ข้อคิดเห็นว่า การใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ทำให้ได้รับข่าวสารใหม่ๆ มีความรวดเร็วประหยัดค่าใช้จ่าย และยังช่วยผ่อนคลาย ความเครียด และยังมีข้อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์อีกด้วย

พิมพ์พิชา ดวงประเสริฐ (2560) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอย่างต่อเนื่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้ เว็บไซต์พันทิปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ และประยุกต์ใช้แบบจำลองการใช้ระบบ สารสนเทศอย่างต่อเนื่อง แนวคิดคุณภาพการบริการทางอิเล็กทรอนิกส์และทฤษฎีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจมาเป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย ผลจากการศึกษาพบว่า การรับรู้ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ คุณภาพความรู้ ความพร้อมใช้งานของข้อมูล คุณค่าด้านความเพลิดเพลินทาง อารมณ์ เป็นปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพความสัมพันธ์ทุกปัจจัย ขณะที่การรับรู้ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์คุณค่าด้านความเพลิดเพลินทางอารมณ์และคุณภาพความสัมพันธ์ ยังส่งผลโดยตรงต่อความ ตั้งใจที่จะใช้เว็บไซต์พันทิปอย่างต่อเนื่องทุกตัวเช่นกัน ดังนั้นผู้ดูแลเว็บไซต์จึงควรมุ่งเน้นปัจจัยเหล่านี้ ทั้งหมด เพื่อสนับสนุนความตั้งใจในการใช้งานอย่างต่อเนื่องของผู้ใช้เว็บไซต์

6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

บันดูรา (Bandura 1997) โดยศึกษาปัจจัยที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ความพอเพียงของค่าใช้จ่าย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเห็นคุณค่า ในตนเองการตระหนักรู้ต่อสื่อสังคมออนไลน์ การควบคุมตนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัย

สภาพแวดล้อมได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การสนับสนุนจากครูในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
ตัวแบบจากเพื่อนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เทย์เซียร์, โซกิบ, อัลซีค และอวาตัลลาห์ (Tayseer, Zoghieb, Alcheikh and Awadallah 2014) ได้ศึกษาผลกระทบจากเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อด้านวิชาการสังคม และนักศึกษาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า เครือข่ายทางสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ระหว่างเกรดเฉลี่ยของนักเรียน แต่การค้นพบที่น่าสนใจ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากไม่ใช้เว็บไซต์เพื่อค้นหา ข้อมูลที่เกี่ยวกับวิทยาลัย แต่หลายคนกลับให้ความสำคัญกับการมีกลุ่มการศึกษาออนไลน์ นอกจากนี้ ยังพบว่านักเรียนมีแนวโน้มที่จะใช้เครือข่ายสังคมเพื่อจุดประสงค์ทางสังคมมากกว่าด้านวิชาการ

กายา และไบเซ็น (Kaya and Bicen 2016) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน กรณีศึกษา Facebook ในงานวิจัยนี้มีข้อโต้แย้งว่า Facebook เป็นอีกทางเลือกสำหรับการสื่อสารของนักเรียน นอกจากนี้ยังเน้นว่านักเรียนเป็นเจ้าของ สมาร์ทโฟน มากถึง 87% และอยู่ในสังคมเมืองดิจิทัล สามารถเข้าถึง Wi-Fi ได้โดยง่าย สามารถสื่อสาร ผ่าน Facebook เพื่อให้คำปรึกษาแก่นักเรียนหลังเลิกเรียน ยังสามารถเปิดกลุ่มการสนทนาเพื่อสอบถาม การบ้าน โครงการ ด้วยวิธีนี้นักเรียนจะสามารถสื่อสารได้ทั้งเพื่อนร่วมชั้นและครู ได้อย่างรวดเร็วและมี ประสิทธิภาพ

ลาวี (Lavy 2014) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อผลการ เรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบมีเงื่อนไข เพื่อประเมินอิทธิพลของเครือข่ายทาง สังคมออนไลน์ต่อความสำเร็จทางการศึกษาและผลพฤติกรรมของนักเรียนในโรงเรียน ผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่าการมีเพื่อนและเพื่อนร่วมชั้นในชั้นเรียนมีผลเชิงบวกและมีนัยสำคัญต่อคะแนนสอบในวิชา ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์และภาษาฮีบรู นอกจากนี้การปรากฏตัวของเพื่อนที่ไม่ใช่เพื่อนร่วมชั้นเรียน ยังส่งผลเสียต่อผลการเรียนรู้ของนักเรียน นอกจากนี้ยัง พบว่า เครือข่ายสังคมประเภทต่างๆ มีผลใน เชิงบวกต่อมาตรการอื่นๆ ของผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมที่ไม่ใช่ความรู้ ความเข้าใจ รวมทั้งความสุขทางสังคมและโดยรวมในโรงเรียน

ชาร์กี, ฮาซิม และคุตบี (Sharqi, Hashim and Kutbi 2015) การรับรู้ถึงผลกระทบ ต่อสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียน กรณี ศึกษา การเปรียบเทียบระหว่าง นักศึกษาศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยสนับสนุน ข้อดีของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน พฤติกรรมทางสังคมของนักศึกษาและไม่ได้ระบุข้อเสียที่เห็นได้ชัด การค้นพบนี้ รวมถึงการระบุถึงการ รับรู้และการรับรู้ทั่วไปที่มีพื้นฐานมาจากระเบียบวินัย ปัจจัยที่แตกต่าง ได้แก่ กลุ่มวิทยาศาสตร์ที่มีความ สนใจในการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและกลุ่มศิลปะที่เน้นเสรีภาพในการแสดงออก การรับรู้ ทั่วไปเกี่ยวกับข้อดีรวมถึงความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบการคิดที่แตกต่างของผู้คน

เชื่อมโยงกับผู้อื่นและชุมชน การค้นพบนี้สามารถช่วยในการแก้ปัญหาเพื่อบรรเทาความกังวลเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

เฉิง,ชิว และลี (Cheung, Chiu and Lee 2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำไมนักเรียนใช้ Facebook พบว่า การเติบโตและความนิยมของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ Facebook ได้สร้างโลกใหม่ของการทำงานร่วมกันและการติดต่อสื่อสารมีผู้คนกว่าพันล้านคนทั่วโลกเชื่อมต่อเครือข่ายเข้าด้วยกัน สร้างการทำงานร่วมกันและมีส่วนร่วมในความรู้และภูมิปัญญา

คิม (Kim) ได้ศึกษาพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลการเดินทางและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมกรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยของสหรัฐอเมริกา พบว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคม(SNS) ได้ขยายตัวอย่างรวดเร็วในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาและเติบโตอย่างต่อเนื่อง ในหลายภาคส่วนนักศึกษามหาวิทยาลัยถือว่าเป็นตลาดใหญ่ๆ การศึกษาครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่าบริการเครือข่ายสังคมมีบทบาทสำคัญในพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลการเดินทางของนักศึกษามหาวิทยาลัยซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตทางสังคมและการมีส่วนร่วมในเวทีชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมในการใช้ SNS เพื่อแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางนอกจากนี้ยังสังเกตได้ว่าการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในระบบช่วยเพิ่มการใช้ SNS อย่างมาก

มุฮิงกิ,มุตาวี,โคโคเนียม,ซิมิยู,มุซองกู,โอบอนโด และคูเรีย (Muhingi,Mutavi, Kokonya,Simiyu, Musungu, Obondo and Kuria 2015) ได้ศึกษาเครือข่ายทางสังคมและผลการปฏิบัติงานของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา: บทเรียนจากศูนย์การเรียนรู้แบบเปิด ประเทศเคนยา เมื่อทราบผลบวกและลบที่เกิดขึ้นจากการมีเครือข่ายทางสังคมที่ไม่มีการควบคุมในหมู่นักเรียนมัธยมศึกษาทั่วโลกจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างไซต์เครือข่ายสังคมกับการแสดงผลการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศเคนยามีความเสี่ยงที่จะเกิดผลกระทบจากเครือข่ายสังคมในลักษณะที่สอดคล้องกันและคล้ายคลึงกับที่พบในที่ต่างๆ ทั่วโลก รวมถึงการเปลี่ยนการศึกษาในช่วงการพักผ่อนหย่อนใจและการแสดงทางวิชาการที่น่าสงสารในหมู่นักเรียนมัธยมศึกษาในเคนยาส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับโรงเรียน รัฐบาลควรพัฒนานโยบาย ในการเฝ้าระวังตรวจสอบ ควบคุมและจำกัดการเข้าถึงข้อมูลของ SNS ในโรงเรียนมัธยมศึกษาในประเทศเคนยา เพื่อให้นักเรียนมีสมาธิในการเป็นเลิศทางวิชาการ

ก๊อก, ที (Gok , T. 2016) ได้ศึกษา ผลกระทบของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่อการเรียนรู้และนิสัยของนักเรียน โดยการรวบรวมความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมมีผลกระทบในทางลบต่อการศึกษาและนิสัยของนักเรียน อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารกับผู้คน การแบ่งปัน การสอบถามข้อมูล การติดตาม การประเมินและการตีความเหตุการณ์ต่างๆ เป็นต้น

สรุป

เนื้อหาบทนี้แสดงถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นการอธิบายถึง แนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อสังเคราะห์ให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ในกาศึกษางานวิจัย ในหัวข้อเรื่อง "พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร" และในบทต่อไปจะเป็นวิธีการดำเนินการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง " พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร" เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) การดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร (Population) ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) ที่กำลังศึกษาโรงเรียนสังกัดภาคีรัฐบาลในกรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งเขตเป็นโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1) ประกอบด้วย 22 เขตการปกครอง ได้แก่ พญาไท บางซื่อ ดุสิต สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน ราชเทวี พระนคร ป้อมปราบศัตรูพ่าย บางแค บางขุนเทียน บางบอน ทุ่งครุ ราษฎร์บูรณะ จอมทอง ธนบุรี ภาษีเจริญ ตลิ่งชัน ทวีวัฒนา บางพลัด บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ และหนองแขม มีจำนวน 67 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย(ม.4 - ม.6) 53,193 คน (เว็บไซต์สารสนเทศแสดงจำนวนนักเรียนแผนที่โรงเรียน สพม.กท 1) และโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2) ประกอบด้วย 26 เขตการปกครอง ได้แก่ เขตบางรัก วัฒนา สาทร พระโขนง บางนา คลองเตย บางคอแหลม ยานนาวา ดินแดง ห้วยขวาง จตุจักร ลาดพร้าว บางเขน สายไหม บึงกุ่ม บางกะปิ วังทองหลาง ดอนเมือง หลักสี่ ลาดกระบัง สะพานสูง คันนายาว มีนบุรี คลองสามวา หนองจอก ประเวศ และสวนหลวง มีจำนวน 52 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) 58,541 คน (เว็บไซต์สารสนเทศแสดงจำนวนนักเรียนแผนที่โรงเรียน สพม.กท 2) รวมจำนวน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) ในกรุงเทพมหานครทั้งสิ้น 111,734 คน

กลุ่มตัวอย่าง (Samples) กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6) ที่กำลังศึกษาโรงเรียนสังกัดภาครัฐบาลใน กรุงเทพมหานคร หาขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตาราง ของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973 : 727-728) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% กำหนดค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณไม่เกิน 5% อ่านค่าจากตารางได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 399 คน ในที่นี้ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่างให้มากขึ้นเล็กน้อย เป็น 400 คน ทั้งนี้เพื่อชดเชยจำนวนแบบสอบถามที่นักเรียนตอบไม่ครบสมบูรณ์ และมีขั้นตอนการสุ่มดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาาระดับชั้นตอนปลายปีการศึกษา 2566 จำนวน 111,734 คน โดยผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane, 1973 : 727-728) ที่มีระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนได้ร้อยละ 5 มีรายละเอียด ดังนี้

กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \dots$$

N แทน ขนาดของประชากร

n แทน ขนาดของตัวอย่าง

e แทน ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มที่ยอมรับได้ (ในที่นี้ e เท่ากับ 0.05)

การคำนวณหาขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Yamane ได้ดังนี้

$$\text{แทนค่าใช้สูตร } n = \frac{111,734}{1 + 111,734 (0.05)^2} \dots$$

$$= 399$$

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 399 คน ในที่นี้ผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่างให้มากขึ้นเล็กน้อย เป็น 400 คน ทั้งนี้เพื่อชดเชยจำนวนแบบสอบถามที่นักเรียนตอบไม่ครบสมบูรณ์

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) จำนวน 3 ขั้นตอน โดยอาศัยทั้งหลักความน่าจะเป็น (Probability sampling) ในการสุ่มตัวอย่าง และกำหนดวิธีการดำเนินการสุ่มเป็นขั้นตอนต่างๆ ตามลำดับ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม ตามโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร พร้อมกับสุ่มแบบโควตา (Quota sampling) ตามสัดส่วนจำนวนนักเรียนในกรุงเทพมหานคร ได้แก่

กลุ่มที่ 1	22 เขตการปกครอง	จำนวน 53,193 คน (ร้อยละ 48)
	โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1) ได้แก่ เขตพญาไท บางซื่อ ดุสิต สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน ราชเทวี พระนคร บ่อมปราบศัตรูพ่าย บางแค บางขุนเทียน บางบอน ทุ่งครุ ราษฎร์บูรณะ จอมทอง ธนบุรี ภาษีเจริญ ตลิ่งชัน ทวีวัฒนา บางพลัด บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ และเขตหนองแขม	กลุ่มตัวอย่าง 190 คน
กลุ่มที่ 2	26 เขตการปกครอง	จำนวน 58,541 คน (ร้อยละ 52)
	โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2) ได้แก่ เขตบางรัก วัฒนา สาทร พระโขนง บางนา คลองเตย บางคอแหลม ยานนาวา ดินแดง ห้วยขวาง จตุจักร ลาดพร้าว บางเขน สายไหม บึงกุ่ม บางกะปิ วังทองหลาง ดอนเมือง หลักสี่ ลาดกระบัง สะพานสูง คันนายาว มีนบุรี คลองสามวา หนองจอก ประเวศ และเขตสวนหลวง	กลุ่มตัวอย่าง 210 คน

ขั้นตอนที่ 2 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) ตามเขตโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร ดังต่อไปนี้

คำนวณอัตราส่วนของแต่ละกลุ่มประชากรโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร ตามบัญชีรายชื่อ โดยหารจำนวนคนในแต่ละเขตการปกครองด้วยจำนวนคนทั้งหมดในเขตการปกครอง และคูณด้วยจำนวนแบบสอบถามที่คุณต้องการสุ่ม ดังนี้

โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1)

$$\frac{53,193}{111,734} \times 400 = 190.76 \text{ คน}$$

โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2)

$$\frac{58,541}{111,734} \times 400 = 209.24 \text{ คน}$$

ค่าที่ได้เป็นค่าทศนิยม สามารถปัดเศษลงไปได้เพื่อให้ได้จำนวนประชากรที่ถูกต้อง ดังนี้:

1. โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1) : 190 คน
2. โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2) : 210 คน

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 (สพม. กท.1)

ลำดับ	เขต	ประชากร(คน)	กลุ่มตัวอย่าง(คน)
1.	เขตพญาไท	1820	6
2.	เขตบางซื่อ	2764	10
3.	เขตดุสิต	1644	6
4.	เขตสัมพันธวงศ์	382	1
5.	เขตปทุมวัน	4389	16
6.	เขตราชเทวี	2294	8
7.	เขตพระนคร	5098	18
8.	เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย	2197	8
9.	เขตบางแค	1732	6

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับ	เขต	ประชากร(คน)	กลุ่มตัวอย่าง(คน)
10.	เขตบางขุนเทียน	4180	15
11.	เขตบางบอน	1573	6
12.	เขตทุ่งครุ	1819	6
13.	เขตราษฎร์บูรณะ	1772	6
14.	เขตจอมทอง	3848	14
15.	เขตธนบุรี	2615	9
16.	เขตภาษีเจริญ	3492	12
17.	เขตตลิ่งชัน	2567	9
18.	เขตทวีวัฒนา	3370	12
19.	เขตบางพลัด	274	1
20.	เขตบางกอกน้อย	3348	12
21.	เขตบางกอกใหญ่	1654	5
22.	เขตหนองแขม	1361	4
รวม		53193	190

ตารางที่ 3.2 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 (สพม. กท.2)

ลำดับ	เขต	ประชากร(คน)	กลุ่มตัวอย่าง(คน)
1.	เขตดินแดง	1444	5
2.	เขตบางกะปิ	3004	11
3.	เขตยานนาวา	898	3
4.	เขตลาดพร้าว	2917	10
5.	เขตสวนหลวง	2111	9
6.	เขตสะพานสูง	3682	13
7.	เขตคลองเตย	1944	7
8.	เขตคลองสามวา	2246	8

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ลำดับ	เขต	ประชากร(คน)	กลุ่มตัวอย่าง(คน)
9.	เขตจตุจักร	3293	12
10.	เขตดอนเมือง	3088	11
11.	เขตดินแดง	524	2
12.	เขตบางเขน	1097	4
13.	เขตบางนา	1146	4
14.	เขตบางรัก	1169	4
15.	เขตบึงกุ่ม	3572	13
16.	เขตประเวศ	943	3
17.	เขตพระโขนง	2230	8
18.	เขตมีนบุรี	2452	9
19.	เขตลาดกระบัง	5159	18
20.	เขตวังทองหลาง	3070	11
21.	เขตวัฒนา	653	2
22.	เขตสาทร	2968	11
23.	เขตสายไหม	3039	11
24.	เขตหนองจอก	2973	11
25.	เขตหลักสี่	1142	4
26.	เขตห้วยขวาง	1777	6
รวม		58,541	210

ขั้นตอนที่ 3 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยใช้แบบสอบถามที่ได้เตรียมไว้ ส่งให้กลุ่มตัวอย่างผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ (Google Form) ที่เป็นนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 จำนวน 22 เขตการปกครอง และในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตโรงเรียนพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 2 จำนวน 26 เขตการปกครอง ที่กำลังศึกษาโรงเรียนสังกัดภาครัฐบาลโดยทำการสำรวจระหว่างเดือน พฤศจิกายน - ธันวาคม พ.ศ. 2566 จนครบจำนวน 400 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

1) คุณลักษณะของนักเรียน ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน แผนการเรียน อาชีพผู้ปกครอง และการศึกษาของผู้ปกครอง

2) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงได้กำหนดตัวแปรของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้ง ประเภทสื่อที่ใช้อย่างน้อยที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลกระทบเชิงบวก 2) ผลกระทบเชิงลบ 3) ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ และ 4) ผลกระทบต่อการเรียน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้คำถามปลายปิด (Close-ended questions) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยจัดลำดับเนื้อหาของแบบสอบถามให้ครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับคุณลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) โดยมีตัวเลือกให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน สถานศึกษาที่เรียน อาชีพของผู้ปกครอง และการศึกษาของผู้ปกครอง โดยลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดให้เลือกตอบตามความเป็นจริง

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) โดยมีตัวเลือกรายละเอียดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายตัวเลือกให้กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบ ประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้ง ประเภทสื่อที่ใช้อย่างน้อยที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยลักษณะเป็นคำถามปลายปิดให้เลือกตอบตามความเป็นจริง

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อนักเรียนจำนวน 24 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ภายใต้อองศ์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ผลกระทบเชิงบวก 2) ผลกระทบเชิงลบ 3) ผลกระทบทางจิตหรือ

อารมณ์ และ 4) ผลกระทบต่อการเรียน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของ เบสท์ (Best, อ้างถึงใน ปกรณ์ ประจัญบาน,2552) คือ

มากที่สุด	เท่ากับ	5	คะแนน
มาก	เท่ากับ	4	คะแนน
ปานกลาง	เท่ากับ	3	คะแนน
น้อย	เท่ากับ	2	คะแนน
น้อยที่สุด	เท่ากับ	1	คะแนน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ตามแนวของ เบสท์ (Best, อ้างถึงใน ปกรณ์ ประจัญบาน ,2552) เพื่อการวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายจากคะแนนเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.21 - 5.00 หมายถึง มีผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.41 - 4.20 หมายถึง มีผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.61 - 3.40 หมายถึง มีผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.81 - 2.60 หมายถึง มีผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.80 หมายถึง มีผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการควบคุมคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2 ส่วน ดังนี้

4.1 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งประกอบด้วย ผศ.ดร.ณัฐสุพงศ์ สุขโสดดร.หัสพร ทองแดง รองศาสตราจารย์ ดร.กมลรัฐ อินทรทัศน์ รองศาสตราจารย์.ดร.ปิยฉัตร ล้อมชวการ พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถาม รวมถึงโครงสร้างของชุดคำถามที่ใช้วัดตัวแปรต่างๆ อิงตามทฤษฎีและบริบทด้านการสื่อสารการตลาดที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงนำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย ครอบคลุมองค์ประกอบของตัวแปรอย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2 การทดสอบความเชื่อมั่นของชุดคำถามที่ใช้วัดตัวแปร (Reliability of measurement) ดำเนินการดังนี้ เนื่องจากแบบทดสอบอาศัยเกณฑ์ให้คะแนนรายข้อ ตามระดับความเข้มข้นหรือน้ำหนักของข้อเท็จจริงและการประเมิน การทดสอบค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัด

ตัวแปร พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร จึงใช้สูตรของ Cronbach เพื่อคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's coefficient alpha) ตามสูตรดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \frac{[1-\sum V_1]}{V_t}$$

เมื่อ	α	คือ	ค่าความเชื่อมั่น
	K	คือ	จำนวนข้อ
	V_1	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	V_t	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

ทั้งนี้ค่า $\alpha = .70$ ขึ้นไป แสดงถึงความเชื่อมั่นของชุดคำถามวัดตัวแปรในระดับที่ดี ค่า $\alpha = .80$ ขึ้นไป แสดงว่าชุดคำถามวัดตัวแปรมีความเชื่อมั่นในระดับดีมาก ผลการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังนี้

ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) ของแบบสอบถามชุดนี้อยู่ที่ 0.907 ซึ่งบ่งบอกว่ามีความเชื่อมั่นในระดับที่ดีมาก ($\alpha \geq 0.80$) ตามเกณฑ์ ชุดคำถามนี้จึงสามารถวัดตัวแปรได้อย่างน่าเชื่อถือในระดับสูง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ขอนหนังสือรับรองจากทางมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชแนบกับแบบสอบถามเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร

5.2 ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยการแจกแบบสอบถามผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Google Form) ให้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร โดยการทำหนังสือและแนบหนังสือรับรองแจ้งไปยังโรงเรียนต่างๆ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

5.3 นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลได้ตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถาม และคัดเลือกเฉพาะฉบับที่สมบูรณ์ จากนั้นนำมาบันทึกรหัสเพื่อเตรียมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และนำมาวิเคราะห์ผลต่อไป

5.4 จากการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามทางสื่อออนไลน์ (Google Form) มีผู้ตอบแบบสอบถามมาทั้งสิ้น 400 ราย และได้เลือกผู้ตอบแบบสอบถามที่ครบถ้วนตามกลุ่มตัวอย่างได้จำนวนทั้งสิ้น 399 ราย คิดเป็นร้อยละ 100

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ ผู้วิจัยให้คะแนนและลงรหัส (Coding) และประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยจำแนกประเภทของการวิเคราะห์สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นโดยอาศัยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน แผนการเรียน อาชีพผู้ปกครอง และการศึกษาของผู้ปกครอง โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยอาศัยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่ออธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อนักเรียน ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อนักเรียน โดยอาศัยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เพื่ออธิบายระดับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อนักเรียน ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ผลกระทบเชิงบวก 2) ผลกระทบเชิงลบ 3) ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ และ 4) ผลกระทบต่อการเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D)

สำหรับการแปลความหมายค่าเฉลี่ย สำหรับเกณฑ์ (Criteria) ในการแปลความหมาย (Interpretation) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (มัธยัมเลขคณิต หรือ Arithmetic mean) พิจารณาเกณฑ์ใน 1 ลักษณะดังนี้

ลักษณะที่ 1 กำหนดการให้คะแนนแบบ Likert scale 5 ระดับ

$$\begin{aligned} \text{เกณฑ์การแบ่งระดับคะแนน} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับที่ต้องการ}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ดังนั้นการแปลความหมายของคะแนน กำหนดดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00 – 1.80	คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.81 – 2.60	คะแนน	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.61 – 3.40	คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	3.41 – 4.20	คะแนน	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	4.21 – 5.00	คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด

ตารางที่ 3.3 การแปลความหมายค่าเฉลี่ยผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์
1.00 – 1.80	ผลกระทบ น้อยที่สุด
1.81 – 2.60	ผลกระทบ น้อย
2.61 – 3.40	ผลกระทบ ปานกลาง
3.41 – 4.20	ผลกระทบ มาก
4.21 – 5.00	ผลกระทบ มากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานอาศัยสถิติอ้างอิง (Inferential statistics) โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานวิจัยด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ดังนี้

1) เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะของนักเรียนด้านเพศ ด้วยการทดสอบแบบที (t-test)

2) เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามลักษณะของนักเรียนด้านอายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน อาชีพผู้ปกครองแผนการเรียน และการศึกษาของผู้ปกครอง ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และหากพบความแตกต่างจะทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ โดยทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD) ในการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison)

3) เปรียบเทียบผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้ง ประเภทสื่อที่ใช้บ่อยที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และหากพบความแตกต่างจะทำการเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ โดยทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD) ในการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร " สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมุติฐาน ใช้สถิติวิเคราะห์เพื่อหาค่าความแตกต่าง



ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละคุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

คุณลักษณะของนักเรียน	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
1. ชาย	174	42.65
2. หญิง	234	57.35
รวม	408	100.0
อายุ		
1. 15 ปี	74	18.14
2. 16 ปี	168	41.18
3. 17 ปี	92	22.55
4. 18 ปี	74	18.14
รวม	408	100.0
ระดับการศึกษา		
1. มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4:	204	50.0
2. มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 5	90	22.06
3. มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6	114	27.94
รวม	408	100.0

จากตารางที่ 4.1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายมีอายุระหว่าง 15-18 ปี มากที่สุด รองลงมาคือ เพศชายมีอายุระหว่าง 15-18 ปี โดยมีจำนวน อายุ 16 ปี มากที่สุดและ อายุ 15 ปี 18 ปี น้อยที่สุด

ส่วนระดับการศึกษาชั้นการศึกษานั้น กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4 จำนวนมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 ส่วนกลุ่มที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 5 มีจำนวนน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

คุณลักษณะของนักเรียน	จำนวน	ร้อยละ
อาชีพ		
1. รับราชการ	40	9.80
2. รัฐวิสาหกิจ	13	3.19
3. ธุรกิจส่วนตัว	102	25.0
4. บริษัทเอกชน	57	13.97
5. ลูกจ้างของรัฐ		
6. รับจ้างทั่วไป	12	2.94
7. ไม่ได้ประกอบอาชีพ	145	35.54
8. อื่นๆ (โปรดระบุ)	12	2.94
รวม	27	6.62
ระดับการศึกษา		
	408	100.0
1. ประถมศึกษา		
2. มัธยมศึกษาตอนต้น	49	12.0
3. มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	29	7.11
4. อนุปริญญา/ ปวส.	110	26.96
5. ปริญญาตรี	19	4.66
6. ปริญญาโท	143	35.0
7. สูงกว่าปริญญาโท	46	11.27
8. ไม่ได้ศึกษา	8	1.96
รวม	4	0.98
	408	100.0

จากตารางที่ 4.1 กลุ่มอาชีพของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างที่เป็นรับจ้างทั่วไป มีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือธุรกิจส่วนตัว บริษัทเอกชน รับราชการ อื่นๆ รัฐวิสาหกิจ ส่วนกลุ่มที่มีอาชีพลูกจ้างของรัฐ และไม่ได้ประกอบอาชีพมีจำนวนน้อยที่สุด

ส่วนระดับการศึกษาผู้ปกครองนั้น ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.ปริญญาโท ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และ ระดับสูงกว่าปริญญาโท ไม่ได้ศึกษา มีจำนวนน้อยที่สุด

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน		
1. โทรศัพท์เคลื่อนที่	376	92.16
2. โน้ตบุ๊ก	6	1.47
3. เครื่องคอมพิวเตอร์แบบ PC	6	1.47
4. แท็บเล็ต	20	4.90
ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสัปดาห์		
5. ทุกวัน	345	84.56
6. สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	8	1.96
7. 2 - 3 วันต่อสัปดาห์	6	1.47
8. 4 - 5 วันต่อสัปดาห์	8	1.96
9. 6 - 7 วันต่อสัปดาห์	37	9.07
10. ไม่เคยเลย	4	0.98

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์		
11. 06.00 - 08.00 น.	32	7.84
12. 08.01 - 10.00 น.	26	6.37
13. 10.01 - 12.00 น.	22	5.39
14. 12.01 - 14.00 น.	26	6.37
15. 14.01 - 16.00 น.	19	4.66
16. 16.01 - 18.00 น.	31	7.60
17. 18.01 - 20.00 น.	69	16.91
18. 20.01 - 22.00 น.	83	20.34
19. 22.01 - 00.00 น.	23	5.64
20. 00.01 - 02.00 น.	4	0.98
21. 04.01 -06.00 น.	6	1.47
22. เฉพาะช่วงพักกลางวันในโรงเรียนเท่านั้น	67	16.42
ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด		
1. Facebook	42	10.29
2. TikTok	100	24.51
3. Instagram	202	49.51
4. X (Twitter)	17	4.17
5. YouTube	41	10.05
6. บราวเซอร์ (Google chrome, Safar, Firefoxi)	2	0.49
7. ฟันทิป	1	0.25
8. อื่นๆ	3	0.74

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด		
1. Facebook	104	25.49
2. TikTok	89	21.81
3. Instagram	103	25.25
4. YouTube	86	21.08
5. X (Twitter)	109	26.72
6. บราวเซอร์ (Google chrome, Safar, Firefoxi)	96	23.53
7. ฟันทิป	176	43.14
8. บล็อก (Blog)	188	46.08
9. โซเชียล บুকมาร์ก (Social Bookmark)	173	42.40
เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์		
1. เพื่อการเรียนรู้/ การศึกษา	69	16.91
2. เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา	256	62.75
3. "หาเพื่อนใหม่ / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว / ข้อมูลส่วนตัว"	73	17.89
4. เพื่อซื้อ - ขายสินค้า / บริการออนไลน์	10	2.45
รวม	408	100.00

จากตารางที่ 4.2 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 376 คน คิดเป็นร้อยละ 92.16 ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ ทุกวัน จำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 84.56 ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 20.01 - 22.00 น. จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.34 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด คือ Instagram จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 49.51 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด คือ บล็อก (Blog) จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 46.08 และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 62.75

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.3 แสดงข้อมูลผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	\bar{X}	S. D.	ระดับ ผลกระทบ
1. ผลกระทบเชิงบวก	4.10	0.74	มาก
2. ผลกระทบเชิงลบ	3.00	0.89	ปานกลาง
3. ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์	2.59	0.91	ปานกลาง
4. ผลกระทบต่อการเรียนการเรียน	2.38	0.81	น้อย
รวม	3.02	0.61	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ระดับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$ S.D. = 0.61) เมื่อแยกพิจารณารายด้าน พบว่า ผลกระทบเชิงบวก มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 4.10$ S.D. = 0.74) ผลกระทบเชิงลบ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$ S.D. = 0.89) ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 2.59$ S.D. = 0.91) และผลกระทบต่อการเรียนการเรียน มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.38$ S.D. = 0.81) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 แสดงข้อมูลผลกระทบบางประการการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลกระทบเชิงบวก	\bar{X}	S. D.	ระดับผลกระทบ
1. สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารทางไกล ให้กับสมาชิกในครอบครัว	4.29	1.06	มากที่สุด
2. สื่อสังคมออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า	4.12	0.92	มาก
3. สื่อสังคมออนไลน์สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี	3.78	1.04	มาก
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะช่วยผ่อนคลายความเครียดได้	4.25	0.93	มากที่สุด
5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยถกปัญหาให้กับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน	3.93	1.05	มาก
6. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง"	4.23	0.93	มากที่สุด
รวม	4.10	0.99	มาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ระดับผลกระทบบางประการการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.10$ S.D. = 0.99) เมื่อแยกพิจารณารายข้อ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารทางไกล ให้กับสมาชิกในครอบครัว มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X} = 4.29$ S.D. = 1.06) การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$ S.D. = 0.93) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง" มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$ S.D. = 0.93) สื่อสังคมออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 4.12$ S.D. = 0.92) การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยถกปัญหาให้กับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 3.93$ S.D. = 1.05) และสื่อสังคมออนไลน์สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 3.78$ S.D. = 1.04) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงข้อมูลผลกระทบบเชิงลบการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลกระทบเชิงลบ	\bar{X}	S. D.	ระดับผลกระทบ
1. สื่อสังคมออนไลน์ลดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว	2.84	1.19	ปานกลาง
2. เมื่อไม่ได้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทำให้รู้สึกหงุดหงิดหุดหู่ กระจวนกระวาย	2.32	1.12	น้อย
3. การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปทำให้ไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม ส่งผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ	3.03	1.30	ปานกลาง
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์เกิดการคุกคามทางเพศได้ง่าย	3.11	1.30	ปานกลาง
5. สื่อสังคมออนไลน์อาจทำให้เกิดอาชญากรรมหรือการลอกเลียนแบบขึ้นได้ เช่น ฆ่าคนตาย ช่มชืด ปล้นทรัพย์ การพนัน	3.01	1.31	ปานกลาง
6. เมื่อใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานจะส่งผลด้านสุขภาพ เช่น ปวดเมื่อยตามตัว ข้อมือ และเหนื่อยล้าทางสายตา	3.67	1.19	มาก
รวม	3.00	1.23	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ระดับผลกระทบเชิงลบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$ S.D. = 1.23) เมื่อแยกพิจารณารายข้อ พบว่า เมื่อใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานจะส่งผลด้านสุขภาพ เช่น ปวดเมื่อยตามตัว ข้อมือ และเหนื่อยล้าทางสายตา มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 3.67$ S.D. = 1.19) การใช้สื่อสังคมออนไลน์เกิดการคุกคามทางเพศได้ง่าย มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.11$ S.D. = 1.30) การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปทำให้ไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม ส่งผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.03$ S.D. = 1.30) สื่อสังคมออนไลน์อาจทำให้เกิดอาชญากรรมหรือการลอกเลียนแบบขึ้นได้ เช่น ฆ่าคนตาย ช่มชืด ปล้นทรัพย์ การพนัน มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.01$ S.D. = 1.31) สื่อสังคมออนไลน์ลดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลใน

ครอบครัว มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 2.84$ S.D. = 1.19) และเมื่อไม่ได้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทำให้รู้สึกหงุดหงิดหุดหู่ กระทบกระวายเป็นระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.32$ S.D. = 1.12) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงข้อมูลผลกระทบททางจิตหรืออารมณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์	\bar{X}	S. D.	ระดับผลกระทบ
1. ท่านรู้สึกหงุดหงิด กระทบกระวายเป็นไม่ได้เข้าสื่อสังคมออนไลน์	2.33	1.14	น้อย
2. ท่านคิดว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เสี่ยงต่อการเป็นโรคมึซึมเศร้า	2.51	1.24	น้อย
3. สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ	3.08	1.20	ปานกลาง
4. สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบชอบอยู่คนเดียวและมีโลกส่วนตัวสูงเพื่อเข้าสื่อสังคมออนไลน์	2.88	1.26	ปานกลาง
5. ท่านรู้สึกระแวง และรู้สึกว่ามิบุคคลอื่นคอยมองและติดตามอยู่เสมอ	2.38	1.30	น้อย
6. ท่านรู้สึกว่าอารมณ์ตนเองรุนแรงและชอบคิดคนเดียวอยู่เสมอ	2.36	1.28	น้อย
รวม	2.59	1.24	น้อย

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ระดับผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.59$ S.D. = 1.24) เมื่อแยกพิจารณารายชื่อ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.08$ S.D. = 1.20) สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบชอบอยู่คนเดียวและมีโลกส่วนตัวสูงเพื่อเข้าสื่อสังคมออนไลน์ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 2.88$ S.D. = 1.26) ท่านคิดว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เสี่ยงต่อการเป็นโรคมึซึมเศร้า มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.51$ S.D. = 1.24) ท่านรู้สึกระแวง และรู้สึกว่ามิบุคคลอื่นคอยมองและติดตามอยู่เสมอ มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.38$ S.D. = 1.30) ท่านรู้สึกว่าอารมณ์ตนเองรุนแรงและชอบคิดคนเดียวอยู่เสมอ

มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.36$ S.D. = 1.28) และทำนรู้สึกหงุดหงิด ภาระงานกระวายหากไม่ได้
เข้าสู่สังคมออนไลน์ มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.33$ S.D. = 1.14) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงข้อมูลผลกระทบต่อการเรียนการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลกระทบต่อการเรียน	\bar{X}	S. D.	ระดับ ผลกระทบ
1. ผลการเรียนลดลง เช่น เกรดเฉลี่ยลดลงจากปี การศึกษาที่ผ่านมา	2.24	1.15	น้อย
2. ข้อมูลจากการค้นคว้าทางสื่อสังคมออนไลน์ไม่ เป็นความจริง 100%	2.55	1.02	ปานกลาง
3. นอนหลับในเวลาเรียนทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง	3.09	1.33	ปานกลาง
4. มาเข้าเรียนไม่ทันเวลาที่กำหนด	2.03	1.16	น้อย
5. มีโอกาสสอบไม่ผ่านในรายวิชาที่เรียน	2.32	1.17	น้อย
6. ถูกอาจารย์และเพื่อนร่วมห้องตำหนิบ่อยครั้ง เนื่องจากมาสายและส่งงานไม่ครบตามกำหนด	2.06	1.20	น้อย
รวม	2.38	1.17	น้อย

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ระดับผลกระทบต่อการเรียนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.38$ S.D. = 1.17)
เมื่อแยกพิจารณารายชื่อ พบว่า นอนหลับในเวลาเรียนทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง มีระดับความคิดเห็นปาน
กลาง ($\bar{X} = 3.09$ S.D. = 1.33) ข้อมูลจากการค้นคว้าทางสื่อสังคมออนไลน์ไม่เป็นความจริง 100% มี
ระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.55$ S.D. = 1.02) มีโอกาสสอบไม่ผ่านในรายวิชาที่เรียน มีระดับความ
คิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.32$ S.D. = 1.17) ผลการเรียนลดลง เช่น เกรดเฉลี่ยลดลงจากปีการศึกษาที่ผ่าน
มา มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.24$ S.D. = 1.15) ถูกอาจารย์และเพื่อนร่วมห้องตำหนิบ่อยครั้ง
เนื่องจากมาสายและส่งงานไม่ครบตามกำหนด มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.06$ S.D. = 1.20)
และมาเข้าเรียนไม่ทันเวลาที่กำหนด มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 2.03$ S.D. = 1.16) ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติวิเคราะห์เพื่อหาค่าความแตกต่าง สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะของนักเรียน เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน อาชีพผู้ปกครอง แผนการเรียน และการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายใน กรุงเทพมหานครที่มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัยที่ 1

ลักษณะของนักเรียน เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน อาชีพผู้ปกครอง แผนการเรียน และการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านเพศ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านเพศ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านเพศ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.8 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร ระหว่างเพศชายและเพศหญิง

เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	t	P-Value
ชาย	174	2.98	0.625	-1.225	.221
หญิง	234	3.05	0.591		
รวม	408				

จากตารางที่ 4.8 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า t เท่ากับ -1.225 และค่า P-Value เท่ากับ 0.221 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และยอมรับปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านเพศ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านอายุ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านอายุ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านอายุ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.9 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับอายุ

อายุ	จำนวน			F	P-Value
	(คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
15 ปี	74	3.05	.658	2.066	.104
16 ปี	168	2.94	.587		
17 ปี	92	3.06	.636		
18 ปี	74	3.13	.539		
รวม	408	3.02	.606		

* P-Value < 0.05

จากตารางที่ 4.9 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 2.066 และค่า P-Value เท่ากับ 0.104 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านอายุ ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านระดับชั้นที่เรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านระดับชั้นที่เรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านระดับชั้นที่เรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.10 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับชั้นที่เรียน

ระดับชั้นที่เรียน	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value
มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4	204	2.96	.632	2.682	.070
มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 5	90	3.01	.549		
มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6	114	3.12	.592		
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 2.682 และค่า P-Value เท่ากับ 0.070 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านระดับชั้นที่เรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านแผนการเรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านแผนการเรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านแผนการเรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.11 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามแผนการเรียน

แผนการเรียน	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value
สายวิทย์	190	3.02	.601	.031	.970
สายศิลป์	90	3.00	.639		
อื่นๆ โป้ตรระบุ.....	128	3.02	.594		
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.11 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ .031 และค่า P-Value เท่ากับ 0.970 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านแผนการเรียน ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านอาชีพของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านอาชีพของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านอาชีพของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.12 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอาชีพของผู้ปกครอง

อาชีพของผู้ปกครอง	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value		
รับราชการ	40	3.07	.618	0.885	.518		
รัฐวิสาหกิจ	13	3.12	.388				
ธุรกิจส่วนตัว	102	3.00	.608				
บริษัทเอกชน	57	3.11	.631				
ลูกจ้างของรัฐ	12	3.14	.544				
รับจ้างทั่วไป	145	2.94	.560				
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	12	3.00	.962				
อื่นๆ (โปรดระบุ).....	27	3.15	.684				
รวม	408	3.02	.606				

จากตารางที่ 4.12 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 1.379 และค่า P-Value เท่ากับ 0.212 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านอาชีพของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย ลักษณะของนักเรียนด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

H_0 : ลักษณะของนักเรียนด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

H_1 : ลักษณะของนักเรียนด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.13 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามการศึกษาของผู้ปกครอง

การศึกษาของผู้ปกครอง	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value
ประถมศึกษา	49	3.02	.539	1.162	.324
มัธยมศึกษาตอนต้น	29	3.05	.596		
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	110	2.93	.631		
อนุปริญญา/ ปวส.	19	3.24	.515		
ปริญญาตรี	143	3.04	.583		
ปริญญาโท	46	2.96	.678		
สูงกว่าปริญญาโท	8	3.36	.867		
ไม่ได้ศึกษา	4	3.11	.257		
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.13 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 1.162 และค่า P-Value เท่ากับ 0.324 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ ลักษณะของนักเรียนด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครที่มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สมมติฐานการวิจัยที่ 2

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่เลือกใช้เครื่องมือสำหรับสื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.14 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์

เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P-Value
โทรศัพท์มือถือ	376	3.01	.605	0.477	.698
โน้ตบุ๊ก	6	3.12	.878		
เครื่องคอมพิวเตอร์แบบ Pc	6	3.29	.671		
แท็บเล็ต	20	3.01	.530		
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 0.477 และค่า P-Value เท่ากับ 0.698 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่เลือกใช้เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.15 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value
ทุกวัน	345	3.03	.611	1.422	.215
สัปดาห์ละ1 ครั้ง	8	3.13	.069		
2 - 3 วันต่อสัปดาห์	6	2.42	.272		
4 - 5 วันต่อสัปดาห์	8	3.17	.637		
6 - 7 วันต่อสัปดาห์	37	2.96	.651		
ไม่เคยเลย	4	2.97	.020		
รวม	408	3.02	.606		

* P-Value < 0.05

จากตารางที่ 4.15 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 1.422 และค่า P-Value เท่ากับ 0.215 ซึ่งน้อยกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

กำหนดสมมติฐานการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.16 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value
ช่วงเช้า	86	3.22	.774	4.651	.000
ช่วงเที่ยง	93	2.78	.415		
ช่วงบ่าย	19	2.93	.590		
ช่วงเย็น	31	2.89	.551		
ช่วงค่ำ	152	2.90	.698		
ช่วงดึก	27	3.06	.512		
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 1.878 และค่า P-Value เท่ากับ 0.097 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานว่าง (H_0) และยอมรับสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับการทดสอบเพื่อให้ทราบค่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้ศึกษาได้ใช้การทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD) ในการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) ผลที่ได้ปรากฏในตารางที่ 20 ดังนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงผลการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ช่วงเวลา ในการใช้ สื่อสังคม ออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	ช่วงเช้า	ช่วงเที่ยง	ช่วงบ่าย	ช่วงเย็น	ช่วงค่ำ	ช่วงดึก
ช่วงเช้า	3.22	-	.442*	.068	.328*	.056	.281
ช่วงเที่ยง	2.78	-	-	.372	.477	.486	.064
ช่วงบ่าย	2.93	-	-	-	.832	.876	.400
ช่วงเย็น	2.89	-	-	-	-	.967	.266
ช่วงค่ำ	2.90	-	-	-	-	-	.331
ช่วงดึก	3.06	-	-	-	-	-	-

* P-Value < 0.05

จากตารางที่ 4.17 พบว่า การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถสรุปได้ดังนี้

นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเช้าจะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเที่ยง และช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเย็น

สำหรับตัวแปรช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อคู่อื่นๆ พบว่า มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

กำหนดสมมติฐานการวิจัย นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่ใช้ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครใช้ที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครใช้ที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.18 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P-Value
TikTok	142	3.00	.633	0.342	.849
Instagram	202	3.02	.629		
X (Twitter)	17	2.98	.426		
YouTube	41	3.11	.485		
บราวเซอร์ (Google chrome, Safar, Firefox), ฟันทีป, บล็อก	6	2.91	.361		
โซเซียล บัญชีมาร์ค, อื่นๆ					
รวม	408	3.02	.606		

จากตารางที่ 4.18 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 0.342 และค่า P-Value เท่ากับ 0.849 ซึ่งมากกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานว่าง (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่เลือกใช้ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.5 นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ดังนี้

H_0 : เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.19 แสดงการทดสอบค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์

เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	F	P- Value		
เพื่อการเรียนรู้/ การศึกษา	69	3.20	.722	2.777	.041		
เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง / ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา	256	2.99	.574				
หาเพื่อนใหม่ / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว	73	2.94	.595				
เพื่อซื้อ - ขายสินค้า / บริการ ออนไลน์	10	2.96	.382				
รวม	408	3.02	.606				

จากตารางที่ 4.19 ผลการทดสอบ พบว่า ค่า F เท่ากับ 2.777 และค่า P-Value เท่ากับ 0.41 ซึ่งน้อยกว่าระดับความมีนัยสำคัญ 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานว่าง (H_0) และยอมรับสมมติฐานการวิจัย กล่าวคือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับการทดสอบเพื่อให้ทราบค่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้ศึกษาได้ใช้การทดสอบผลต่างนัยสำคัญ (LSD) ในการเปรียบเทียบพหุคูณ (Multiple Comparison) ผลที่ได้ปรากฏในตารางที่ 23 ดังนี้

ตารางที่ 4.20 แสดงผลการเปรียบเทียบพหุคูณเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์

เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ค่าเฉลี่ย	เพื่อการเรียน/ การศึกษา	เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง / ติดตามข่าวสาร ศิลปิน ดารา	หาเพื่อนใหม่ / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว	เพื่อซื้อ - ขายสินค้า / บริการออนไลน์
		3.20	2.99	2.94	2.96
เพื่อการเรียน/ การศึกษา	3.20	-	.213* (.009)	.261* (.010)	.238
เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง / ติดตามข่าวสาร ศิลปิน ดารา	2.99	-	-	.544	.887
หาเพื่อนใหม่ / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว	2.94	-	-	-	.918
เพื่อซื้อ - ขายสินค้า / บริการออนไลน์	2.96	-	-	-	-

* P-Value < 0.05

จากตารางที่ 4.20 พบว่า การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถสรุปได้ดังนี้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียน/ การศึกษา จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานครที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา และใช้สื่อสังคมออนไลน์หาเพื่อนใหม่ / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว

สำหรับตัวแปรเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อผู้อื่นๆ พบว่า มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตอนที่ 3 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยที่ 1 พบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ ลักษณะของนักเรียน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน และเมื่อทำการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร โดยแยกผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายด้าน ได้ผลดังตารางที่ 25



ตารางที่ 4.21 แสดงผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์รายด้าน จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียน

คุณลักษณะของนักเรียน	ผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์							
	ผลกระทบเชิงบวก		ผลกระทบเชิงลบ		ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์		ผลกระทบต่อการศึกษา	
	ต่าง	ไม่ต่าง	ต่าง	ไม่ต่าง	ต่าง	ไม่ต่าง	ต่าง	ไม่ต่าง
เพศ		/		/		/		/
อายุ	/		/		/		/	
ระดับชั้นที่เรียน		/		/		/		/
แผนการเรียน		/		/		/		/
อาชีพของผู้ปกครอง		/		/		/		/
การศึกษาของผู้ปกครอง		/		/	/			/

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นปลายใน กรุงเทพมหานคร โดยแยกผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายด้าน ได้ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีอายุต่างกันจะมีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเพศ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองต่างก็มี มีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองต่างก็มี มีผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีการศึกษาของผู้ปกครองต่างกันจะมีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครองต่างกัน มีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร โดยแยกผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นรายด้าน ได้ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันมี มีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

2) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันมี มีผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

3) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์และช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และต่างกันมี มีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

4) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบต่อการเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันมี มีผลกระทบต่อการเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร และ 3) เปรียบเทียบผลกระทบจากการพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร งานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) ที่กำลังศึกษาโรงเรียนสังกัดภาครัฐบาลใน กรุงเทพมหานคร จำนวน 408 คน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์สถิติที่ และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผู้วิจัยนำเสนอตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครมีการศึกษาลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ประกอบการสรุปอภิปรายผลโดยภาพรวมดังนี้คือ

1.1 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 376 คน คิดเป็นร้อยละ 92.16 ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ ทุกวัน จำนวน 345 คน คิดเป็นร้อยละ 84.56 ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 20.01 - 22.00 น. จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.34 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด คือ Instagram จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 49.51 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด คือ บล็อก (Blog) จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 46.08 และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 62.75

1.2 ระดับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$ S.D. = 0.61) เมื่อแยกพิจารณารายด้าน พบว่า ผลกระทบเชิงบวก มีระดับความคิดเห็นมาก ($\bar{X} = 4.10$ S.D. = 0.74) ผลกระทบเชิงลบ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$ S.D. = 0.89) ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ มีระดับความคิดเห็นปานกลาง ($\bar{X} = 2.59$ S.D. = 0.91) และผลกระทบต่อการเรียนการ เรียน มีระดับความคิดเห็นน้อย ($\bar{X} = 3.02$ S.D. = 0.61) ตามลำดับ

1.3 ผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของ ผู้ปกครองต่างกันมี มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

1.4 ผลการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลายใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตามพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนตอนปลายในกรุงเทพมหานคร พบว่าผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด ต่างกันมี มีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

2. อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการอภิปรายผลการวิจัยโดยแบ่งหัวข้อตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

2.1 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสัปดาห์ คือ ทุกวัน ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 20.01 - 22.00 น. โดยพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามที่ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2559) ได้กล่าวว่าปัจจุบันคนไทยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวันโดยเปลี่ยนจากการใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นสมาร์ตโฟน ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด คือ Instagram ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด คือ บล็อก (Blog) และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา สอดคล้องกับ

แนวคิดของ ปณิชา นิติพรมงคล, (2554) ที่กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการเชื่อมโยงกันหลายๆ บุคคลมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม หรือกลุ่มคนที่มีกิจกรรมต่างๆ และความสนใจที่คล้ายกัน มีการตอบโต้สื่อสารกันระหว่างบุคคลหรือ กลุ่มบุคคลผ่านอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร การทำ กิจกรรมต่างๆ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล แสดงความคิดเห็นสามารถประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสาร การศึกษา การตลาด บันเทิง สื่อสารการเมือง เป็นต้น

สอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญพนา พ่วงแพ (2559) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาวิชาชีพรู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพรู คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิงมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ มากกว่า 5 ปี ,เฉลี่ยต่อสัปดาห์มากกว่า 10 ครั้งมีระยะเวลาแต่ละครั้งนาน 5-7 ชั่วโมง, ใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากที่บ้าน หรือหอพัก ,มีวัตถุประสงค์ ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสาร ,ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีพฤติกรรมการใช้อยู่ในระดับมาก คือด้านความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาด้านการศึกษา และด้านการติดต่อสื่อสาร ตามลำดับ

2.2 ระดับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง แยกพิจารณารายด้านได้ดังนี้

1) ระดับผลกระทบเชิงบวกการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมาก เนื่องจากบริการบนอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาให้มีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายผู้ใช้สามารถเข้าถึงการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองทั้งเพื่อการศึกษาการทำงานความบันเทิงหรือเพื่อตอบสนองความต้องการอื่นๆ สามารถช่วยลดช่องว่างและเพิ่มโอกาสให้การเรียนรู้ (ณัฐยา ช่วยธานี, 2550) เป็นไปตามแนวคิดเรื่องสื่อออนไลน์ของภาณุวัฒน์ กองราช (2554, หน้า 7) ที่ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์หมายถึงเว็บพื้นฐานในการบริการที่จะให้แต่ละบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายอย่างเป็นระบบทั้งระดับ เล็กหรือ ใหญ่ในสังคม มีการสร้างบัญชีรายชื่อผู้ติดต่อที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสิ่งที่สนใจ เหมือนกันได้โดยผ่านการติดต่อกันเป็นเครือข่าย ทำให้ผู้คนรับข่าวสารและติดต่อหากันได้สะดวกมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ

2) ระดับผลกระทบเชิงลบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ผิดจนเกิดผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น ความสัมพันธ์ครอบครัว การเรียน สุขภาพและสังคม (มานิตย์ จุมปา, 2554) เป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สื่อ

ออนไลน์ของณัฐยาน์ ช่วยธานี (2555) ที่กล่าวว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการติดอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ที่หากไม่ควบคุมการใช้งานให้เหมาะสมจะทำให้เกิดผลกระทบทางด้านลบต่อสุขภาพ การสูญเสียเงินจากค่าล่อลวงในโซเชียลหรือกระทบต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น แต่สามารถแก้ไขได้ โดยการใช้งานให้เหมาะสม และเลือกเสพแต่สื่อที่เป็นบวกสอดคล้องกับก๊อก, ที (Gok , T. 2016) ที่ได้ศึกษา ผลกระทบของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่อการเรียนรู้และนิสัยของนักเรียน และพบว่า เทคโนโลยี ดิจิทัลและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมมีผลกระทบในทางลบต่อการศึกษาและนิสัยของนักเรียน อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารกับผู้คน การแบ่งปัน การสอบถามข้อมูล การติดตาม การประเมินและการตีความเหตุการณ์ต่างๆ เป็นต้น

3) ระดับผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระบับน้อย แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้เมื่อมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์แล้วได้รับทราบเนื้อหาที่สร้างความไม่พอใจ ความเศร้า หรือความกังวลเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างถือเป็นวัยที่เริ่มมีความฉลาดทางอารมณ์ และเข้าใจปัญหาในการตัดสินใจแสดงออกในสิ่งต่างๆ แล้ว (นงพงา ลี้มสุวรรณ, 2547) เป็นไปตามแนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ของเอมิกา เหมมินทร์ (2556, หน้า 4) ที่ได้กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบของ เว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพและ วิดีโอ เชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของ ผู้อื่น แบ่งปันให้ ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายได้รับรู้ในเนื้อหาที่ผู้แบ่งปันต้องการสื่อ สอดคล้องกับเฉิง, ชิว และลี (Cheung, Chiu and Lee 2011) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำไมนักเรียนใช้ Facebook พบว่า การเติบโตและคานิยมของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ Facebook ได้สร้างโลกใหม่ของการทำงานร่วมกันและการติดต่อสื่อสารมีผู้คนกว่าพันล้านคนทั่วโลกเชื่อมต่อเครือข่ายเข้าด้วยกัน สร้างการทำงานร่วมกันและมีส่วนร่วมในความรู้และภูมิปัญญา

4) ระดับผลกระทบต่อการเรียนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระบับน้อย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างได้รับสื่อในทางบวกมากกว่าทางลบ ถึงแม้ว่าเนื้อหาที่รับจะเป็นเพื่อการศึกษาหรือเพื่อหาความรู้เท่านั้น แต่อาจเป็นการรับสื่อบันเทิงเพื่อผ่อนคลายจากความเครียดที่เกิดจากการเรียนหรือการใช้ชีวิตประจำวัน และสื่อสังคมออนไลน์นั้นยังมีประโยชน์ต่อการศึกษาเป็นอย่างมากเพราะเป็นช่องทางสำคัญของนักเรียนในการใช้สืบค้นข้อมูลทั้งในด้านการศึกษาหรือความรู้ทั่วไปที่สะดวก รวดเร็วกว่าการสืบค้นในห้องสมุด (ศุภณ์ เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2559) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชลธิชา จุ้ยนาม (2558) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ต่อการเรียนในภาพรวมอยู่ในระบับน้อย

2.3 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่ต่างกันจะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถแยกอภิปรายผลการทดสอบสมมติฐานได้ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีอายุต่างกันจะมีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเพศ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองต่างก็มี มีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน เป็นไปตามแนวคิดผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ของ Wilson et al. (2000) ; Cabral (2010) ; Andreassen et al. (2012) ที่กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้แตกต่างกันออกไป โดยบุคคลที่มีวุฒิภาวะ ประสบการณ์ในการเสพสื่อสังคมออนไลน์จะสามารถเลือกรับสื่อที่เป็นประโยชน์กับตนเองได้ และยังเป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของพิชญา วิเศษผล (2559) ที่กล่าวว่า ผู้ใช้สื่อมีลักษณะกระตือรือร้นเป็นฝ่ายรุก (Active) เป็นผู้เลือกใช้สื่อ และเลือกรับสารตามความต้องการและสิ่งจูงใจของตนเองมากกว่าที่จะเป็นฝ่ายรับ (Passive) หรือผู้ถูกกระทำเหมือนในอดีตที่คอยให้สื่อทำการป้อนข้อมูลข่าวสารให้ หรือทำไปด้วยความเคยชินไม่มีเหตุผลอื่นใด และในยุคนี้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบและประเมินผลสื่อประเภทต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการสื่อสาร สอดคล้องกับชลธิชา จุ้ยนาม (2558) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ ด้านครอบครัว ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และสังคมแตกต่างกันจะมีผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองต่างก็มี มีผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์ผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างผิดวิธีจากครู ผู้ปกครอง รวมถึงสื่อต่างๆ ทำให้รู้จักหลีกเลี่ยงหรือป้องกันผลกระทบในเชิงลบที่อาจเกิดกับตนเอง เป็นไปตามแนวคิดผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ของมานิตย์ จุมปา (2554) ที่ได้กล่าวว่า เด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลาอันยาวนานอาจทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวลดลง เสียสุขภาพทางกาย รวมไปถึงอาจเกิดอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สิน โดยครอบครัวควรหมั่นสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและคอยสอดส่องดูแลบุตรหลาน เพื่อป้องกันภัยที่อาจเกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยไม่สอดคล้องกับชลธิชา จุ้ยนาม (2558) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้านอายุ ครอบครัว การเรียน สุขภาพ และสังคมแตกต่างกันจะมีผลกระทบเชิงลบ

จากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในทางลบแตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และปัจจัยแวดล้อมมีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวสื่อสังคมออนไลน์ยังอยู่ในช่วงแรกที่ได้รับ ความนิยม แตกต่างกับในปัจจุบันในปี 2567 ถึง 9 ปี ที่ผู้ได้รับผลกระทบเชิงลบได้สะท้อนประสบการณ์ผ่านช่องทางต่างๆ รวมไปถึงสื่อมวลชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็ได้มีการประชาสัมพันธ์การป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น

3) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีการศึกษาของผู้ปกครองต่างกันจะมีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครองต่างกันมีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับการสร้างภูมิคุ้มกันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนหนึ่งมาจากการปลูกฝังของผู้ปกครอง โดยผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาสูงส่วนใหญ่จะสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ของตนเองในการเข้าถึงประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น และสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ต่างๆ ไปถ่ายทอดให้กับบุตรหลานของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสุชมมาลย์ คีตรอบ (2552) ที่กล่าวว่า หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาควรคัดกรองสื่อที่มีคุณภาพไม่กระทบจิตใจในด้านลบให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงทั้งในสถานศึกษาหรือการค้นคว้าด้วยตนเอง รวมไปถึงครูและผู้ปกครองควรมีการปลูกฝังให้เยาวชนมีการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้อง หากไม่เป็นการหาความรู้ก็ควรจะเป็นการเสพสื่อเพื่อความบันเทิง ไม่เข้าไปเสพเนื้อหาสื่อที่มีผลกระทบต่อจิตใจ เพื่อให้การใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์สร้างประโยชน์ให้แก่สังคมมีความปลอดภัยในการดำเนินชีวิตผู้ใช้ควรเลือกแสวงหาความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทันและมีวิจารณญาณ และยังเป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ Katz, et al. (1974) ที่กล่าวว่า ผู้ฟังหรือผู้ชมสามารถตรวจสอบและประเมินผลสื่อประเภทต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการสื่อสารได้ โดยที่ผู้ใช้สื่อจะมีบทบาทที่สำคัญในการเลือกและบริโภคสื่อผู้ใช้สื่อเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญที่สุดของขั้นตอนการสื่อสารและเป็นผู้ที่เลือกใช้สื่อเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของตนเองในการใช้หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้ใช้สื่อจะเลือกใช้สื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเอง สอดคล้องกับพิมพ์พิชา ดวงประเสริฐ (2560) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอย่างต่อเนื่องไม่แตกต่างกัน

4) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ ระดับชั้นที่เรียน แผนการเรียน อาชีพของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครองต่างกันมี มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ในการ

ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ ญักฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประกา โมงษ์ศาสตร์ (2562) ที่กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อให้ผู้ใช้แลกเปลี่ยนความสนใจ ข่าวสาร หรือกิจกรรมของกันและกัน รวมถึงเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านสังคม สิ่งแวดล้อมธุรกิจ การเมือง ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างจึงอาจมีส่วนน้อยที่ได้รับผลกระทบแตกต่างกันบ้างจากบริบทส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของกันตพล บันทัดทอง (2557) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

2.4 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่ต่างกัน จะมีผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน โดยแยกพิจารณารายด้านได้ดังนี้

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถนัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้อยู่ที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างก็มี มีผลกระทบเชิงบวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการใช้สื่อออนไลน์ในปริมาณมากจะส่งผลกระทบให้ได้รับเนื้อหาเชิงบวกจนเกิดความอึดอัด ทำให้เกิดภาวะเบื่อหรือต้องการเปลี่ยนรูปแบบสื่อที่ตนเองตั้งใจเข้าไปศึกษาในครั้งแรก และอาจได้รับข้อมูลที่เป็นเชิงลบมาแทน รวมไปถึงการได้มีเวลาทบทวนเนื้อหาจากการเสพสื่อ เป็นไปตามแนวคิดความลาดทางอารมณ์ของนงพงา ลิ้มสุวรรณ (2547) ที่กล่าวว่า การพัฒนาความลาดทางอารมณ์คือการให้เวลาแก่ตนเองในการทบทวนอารมณ์ของตน พิจารณาว่าเราเป็นคนมีลักษณะอารมณ์เช่นไร มักจะคล้อยตามอารมณ์ตนเอง คล้อยตามอารมณ์ผู้อื่นหรือคล้อยตามสิ่งแวดล้อมภายนอก สอดคล้องกับสอดคล้องกับผลการวิจัยของหยาดพิรุณ ศุภรากรสกุล (2559) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบ ต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ ผลจากการวิจัย พบว่า ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาใน จังหวัดเพชรบูรณ์ จำแนกทั้ง 2 ช่วงนั้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสูง กว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีความถนัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้อยู่

ที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างก็มีผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากการใช้สื่อออนไลน์ในปริมาณมากจะส่งผลกระทบต่อในด้านลบมากกว่าด้านบวก เพราะจะส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยตรง เช่น กล้ามเนื้อคอ ปัญหาด้านสายตา เป็นต้น อีกทั้งการเสพติดก่อนเข้านอนจะส่งผลกระทบต่อการนอนหลับเพราะทำให้เกิดความเครียด หรือการพิจารณาข้อมูลจากสื่อที่ได้รับระหว่างการเข้านอน เป็นไปตามแนวคิดผลกระทบทางลบของบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ของมานิตย์ จุมปา (2554) ที่กล่าวว่า การใช้งานเครือข่ายทางสังคมออนไลน์จนไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม อาจเกิดผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็กโดยตรง และหากใช้ติดต่อกันเป็นเวลานานมากเกินไปอาจก่อให้เกิดปัญหาโรคติดอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่งมีอาการที่ต้องสงสัยเช่น มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตต่อเนื่องกันเป็นเวลานานเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดหุดหู่ กระวนกระวาย สอดคล้องกับ สอดคล้องกับกันตพล บันทัดทอง (2557) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และต่างกัน มีผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งหากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถค้นหาข้อมูลตามที่ตนเองต้องการได้ อาจเกิดเป็นอารมณ์ขุ่นมัว และหากใช้สื่อออนไลน์ในช่วงเวลาก่อนการเรียนก็อาจจะขาดสมาธิในการเรียน ก่อนเข้านอนก็อาจส่งผลให้กังวลจนนอนไม่หลับ เป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของณัฏฐ์ชุตตา วิจิตรจามรี (2566) ที่กล่าวว่า ผู้ใช้งานมักจะแสวงหาเป็นความพึงพอใจที่จากการใช้สื่อ ดังนั้น หากไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้จะเกิดความไม่พึงพอใจและมีความคาดหวังจากการใช้สื่อหากไม่ประสบความสำเร็จจำเป็นจะต้องใช้เวลาในการค้นหาข้อมูลต่อไป สอดคล้องกับกันตพล บันทัดทอง (2557) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และช่วงเวลา

ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกันไป มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกันไป

4) นักเรียนชั้นมัธยมตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันจะมีผลกระทบต่อการเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนเครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญที่สุด และเหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่างกันไป มีผลกระทบต่อการเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของน้ำทิพย์ วิภาวิน (2558) สรุปความหมาย เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Services: SNS) ว่าเป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการ ออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ เป็นความสนใจ ร่วมกันเกี่ยวกับ กิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้าง เครือข่ายสังคม (Social Networks) หรือความสัมพันธ์ในสังคม (Social Relation) ระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของ สมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตเช่น E-mail, Google, Facebook, Web Blog, Twitter, LinkedIn, Instagram และอื่นๆ ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยง ข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลในวัยเดียวกันที่แม้จะมีพฤติกรรมการใช้สื่อต่างกันจึงอาจไม่ค่อยมีผลกระทบกับชีวิตประจำวันต่างกันมากนัก สอดคล้องกับผลการวิจัยของหยาดพิรุณ ศุภรากรสกุล (2559) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบ ต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ ผลจากการวิจัย พบว่า ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ จำแนกทั้ง 2 ช่วงนั้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสูงกว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

3.1.1 ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ เป็นต้น ควรออกนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเช่นในด้านดี และฝึกอบรมครูที่ปรึกษาให้มีความสามารถในการแนะนำให้นักเรียนมีการเข้าเว็บไซต์แนะนำการศึกษาต่อ หรือการเข้าชมช่อง Youtube ที่เกี่ยวกับการสอนในวิชาเรียน เป็นต้น

3.1.2 ข้อเสนอแนะสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรมีกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา ด้วยโดยให้แบ่งเวลารับชมไม่มาก วันละไม่เกิน 30 – 60 นาที จะเป็นผลให้นักเรียนได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ที่เป็นผลกระทบเชิงบวก

3.1.3 ข้อเสนอแนะสำหรับครูที่ปรึกษา เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลกระทบเชิงลบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครสูงจะเป็นกลุ่มที่ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อย ดังนั้น ครูที่ปรึกษาจึงควรสร้างภูมิคุ้มกันผลกระทบให้นักเรียนที่ไม่ค่อยได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การปรับจิตใจให้พร้อมรับข่าวสารเชิงลบ เป็นต้น

3.1.4 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ปกครองควรกำกับดูแลและส่งเสริมให้นักเรียนลดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วงดึกหรือช่วงก่อนเวลานอน เนื่องจากหากมีผลกระทบจะส่งผลกระทบต่อกรนอนหลับ และมีผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ที่เป็นผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์สูงกว่าช่วงเวลาอื่น

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการจัดการกับสภาวะทางอารมณ์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเมื่อได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน

3.2.2 ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างให้งานวิจัยมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือ นักศึกษา ปวช. เป็นต้น เนื่องจากในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนทุกประเภทและช่วงวัย

3.2.3 ควรมีการใช้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ มาศึกษารูปแบบของสื่อเพื่อการศึกษา สื่อเพื่อพัฒนาความรู้รอบตัว และสื่อเพื่อความบันเทิงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.2.4 ควรมีการเปลี่ยนพื้นที่ศึกษาวิจัยไปในจังหวัดที่มีความแตกต่างกับ กรุงเทพมหานคร เพื่อเปรียบเทียบบริบทในเชิงพื้นที่ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนในวัยมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีผลกระทบในด้านต่างๆ ที่แตกต่างกันหรือไม่





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยสุรินทร์

สุรินทร์วิทยาคารมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กมลลักษณ์ อินทร์เอก (2560). *พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร.
- กานดา รุณนะพงศาสายแก้ว (2557) *โซเชียลมีเดีย*. เข้าถึงได้จาก : <http://gear.kku.ac.th/krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia.paf> (วันที่ค้นข้อมูล : 2 เมษายน 2567).
- กิตติชาติ ไพรแสนสุข (2557) การเปิดรับ การใช้ประโยชน์ ความพึงพอใจ รายการสอนภาษาอังกฤษทางโทรทัศน์. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*. 6(1), 21-32.
- เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2557) *การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- กันตพล บรรทัดทอง. (2557). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร*. การศึกษาเฉพาะบุคคลปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2557) *Social media สร้างสรรค์เพื่อการศึกษา*. เข้าถึงได้จาก : <https://fernlove399.files.wordpress.com/2013/08/book55106.pof> (วันที่ค้นข้อมูล: 2 เมษายน 2567)
- ครองรัตน์ ตูลลาพันธ์. (2561). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และปัจจัยทางจิตที่พยากรณ์ภาวะโรคซึมเศร้า*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- เฉลิมพล แจ่มจันทร์ (2564) *วัยรุ่นและเยาวชน กับสื่อสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก: https://www.thaihealthreport.com/th/articles_detail.php?id=64 (วันที่ค้นข้อมูล: 2 เมษายน 2567)
- ชลธิชา จุ้ยนาม. (2557). *พฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ์ (2556) กระแสของ Social Network บนโทรศัพท์มือถือในปัจจุบัน. *วารสารสังคมศาสตร์และศิลปศาสตร์*. 2(1), 4-5.
- ชาญวิทย์ พรนภดล และเอชราวสุพันธ์จิต. (2558). *จิตเวช ศิริราช DSM-5*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์ (2562) *การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนเพื่อ การเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย*. รายงานการวิจัย. สำนักวิจัยและพัฒนา
- ณัฐยานี ช่วยธานี. (2555). *ปัจจัยคัดสรรที่เกี่ยวกับสภาวะของเด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ดีดี อินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์พยาบาลสตรีมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์สถาบันพระปกเกล้า.
- ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ. (2558). ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษาในจังหวัดภูเก็ต. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 11(1), 8.
- ต้น นิลมาติ. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน. *วารสารสหวิทยาการวิจัย*. 4(1), 4-6.
- ทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ. (2558). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน-นักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคจุฬารักษ์(ลาดขวาง). *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*. 14(2), 3-5.
- ธานินทร์ ศิลป์จาร. (2563). *การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS*. (พิมพ์ครั้งที่18). กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัดสามัญบิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.
- นาวิก นำเสียง. (2554). *เรื่องจริงเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก: <http://www.mediamonitor.in.th.../233-2011-09-13-03-37-13.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 2 เมษายน 2567)
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2558). เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย = Social network in a networked society. *วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ*, 8(2), 119-127.
- นุชทิมา ไส่ภาว. (2558). *การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2557). *พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตร นวัตกรรมคณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกริก.

- บุษกร ชีวะธรรมานนท์. (2552). *ความรู้และพฤติกรรมในการจัดการขยะในครัวเรือนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี*. ปัญหาพิเศษรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปกรณ์ ประจัญบาน. (2552). *สถิติขั้นสูงสำหรับการวิจัยและประเมิน (Advanced Statistics for Research and Evaluation)*. พิษณุโลก มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประภัสสร รอดรัศมี. (2559). *พฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นต่อข่าวบันเทิงไทยในสื่อโซเชียลมีเดียของคนกรุงเทพมหานคร*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ประวีตร จันอับ. (2561). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก*. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองศึกษาปริญญาศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์พิชา ดวงประเสริฐ. (2560). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอย่างต่อเนื่อง: กรณีศึกษาของพื้นที่ปดอทคอม*. ปริญญานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รวีพร นุชม่วง. (2561). *การพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนแบบควบคุม (Controlled Writing) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลพิบูลสวัสดิ์ การวิจัย สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (5ปี) คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*.
- เรวดี เสนแก้ว. (2554). ผลกระทบของการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นตอนปลายในเขตเทศบาลนครยะลา. *วารสารศิลปศาสตร์*, 3(1), 105-121.
- วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล พิจารณ์ เจริญศรี และ อำไพ ทองธีรภาพ (2557) *ผลของการใช้เฟสบุ๊คที่มีต่อสมรรถภาพด้านการเรียนของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โครงการวิจัยทุนสนับสนุนการวิจัยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ลัญญาเลขที่ RDG5640033, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*.
- วชิราภรณ์ สังข์ทอง. (2554). *การพัฒนาแบบการเรียนรู้เครือข่ายทางสังคมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริชัย กาญจนवास. (2550). *สถิติประยุกต์สำหรับการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยา การศึกษาคณะครุศาสตร์. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ .2555-2559*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *สำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566*. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2567. จาก <http://www.service.nso.go.th>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2557). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557*. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- อัจฉรา ประเสริฐสิน. (2553). ผลกระทบของพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย: กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์*, 10(2), 54-62.
- อาชิรญาณ์ สุทัศน์ และ ชีรพล เป็กเขียน (2558,มกราคม-เมษายน) การใช้สังคมออนไลน์ที่มีผลต่อนักศึกษา ปริญญาตรี *วารสารวิชาการ*, 9(18), 9-13.
- เอมิกา เหมมินทร์ (2556) *พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- อริยาภรณ์ เลิศพัฒนกิจกุล. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1*. วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Best, J. W. (1978). *Research in Education Englewood Cliffs*. New Jersey: Prentice Hall.
- Churchill, E. F. (2012). Social Media Meaning : Proceeding of the 2012 international. Available : <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2390876> (Access date : 20 June 2021).
- Decharinp. (2017). People behavior with social media. Retrieved from: <https://www.bangkokbiz.news.com/blog/detail/641565> (Access date : 22 June 2021)
- Defleur, M. L., & Ball-Rokeach, S. J. (1996). *Theories of mass communication*. London: Longman
- Elizabeth, C. F. I. (2012). Social Media Meaning. Proceeding of the 2012 international workshop on Socially-aware multimedia. New York.
- Emarsys. (2019). Social media statistics. Available : <https://www.everydaymarketing.co/knowledge/thailand-digital-stat-2021-we-are-social/> (Access date : 22 June 2021)

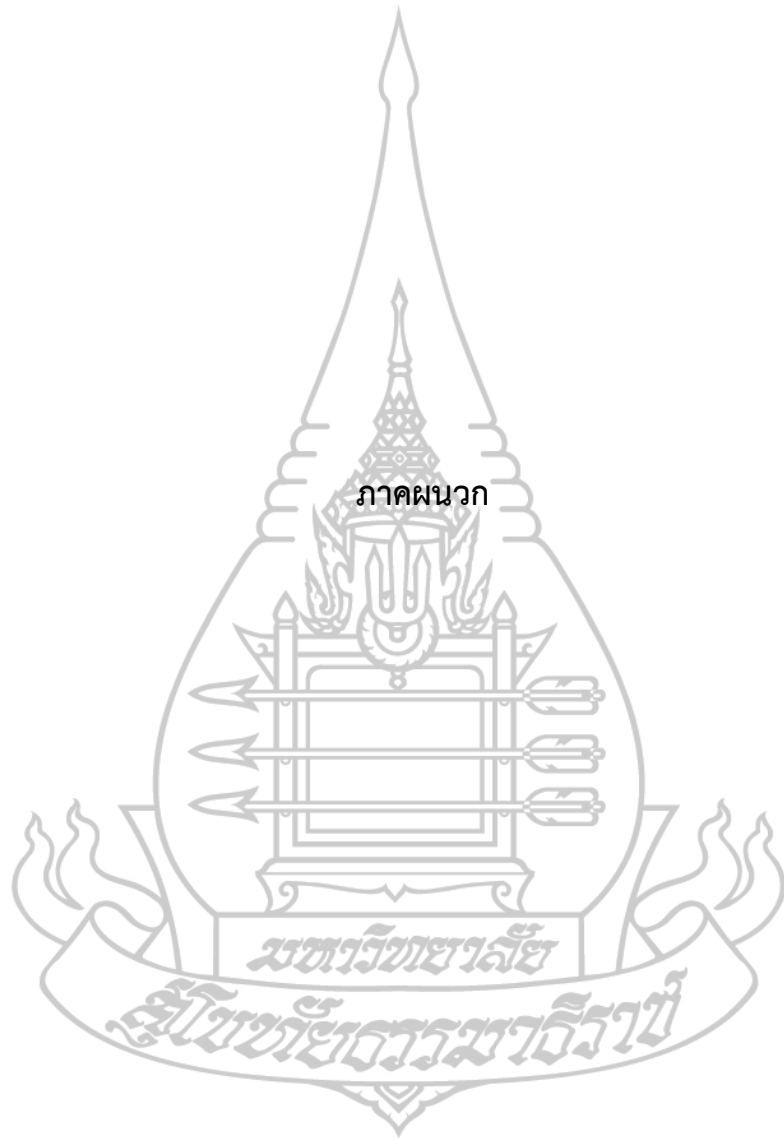
Engel, J. F. Kollat, D. T. Blackwell, R. D. (1998). *Consumer Behavior*. New York : Holt, Rinehart and Winston.

Schiffman, L.G., & Kanuk, L. L. (1987). *Consumer Behavior*. (3th ed.). New Jersey:Prentice Hall.

Tuemaster.co.th. (2022). *Social Media*. Available : <https://tuemaster.com/blog>
(Accessdate : 22 June 2021)

Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis*. (3 rd ed.). New York: Harper andRow.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สุโขทัยธรรมมาธิราช



แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ใน กรุงเทพมหานคร

คำอธิบาย

1. แบบสอบถามชุดนี้เป็นเครื่องมือใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน กรุงเทพมหานคร เพื่อประกอบการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การบูรณาการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ ถือเป็นความลับ นักเรียนไม่ต้องลงชื่อ นามสกุล ลงในแบบสอบถาม ดังนั้นขอให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงและครบทุกข้อซึ่งคำตอบที่ได้จะไม่มีผลต่อนักเรียนแต่อย่างใด
3. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้
 - ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของนักเรียน
 - ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
 - ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
 - ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ



ขอขอบคุณอย่างยิ่งที่กรุณาให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม
ว่าที่ ร.ต. สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบูรณาการ การสื่อสาร
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

แบบสอบถาม

เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ใน กรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับนักเรียน
เพียงข้อเดียว)

1. เพศ

- ชาย หญิง
 อื่นๆ (โปรดระบุ).....

2. อายุ

- 15 ปี 16 ปี
 17 ปี 18 ปี
 อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. ระดับชั้นที่เรียน

- มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4 มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 5
 มัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6

4. สถานศึกษาที่เรียน (โปรดระบุ).....

5. แผนการเรียน

- วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์(EP)
 วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์(IEP) ศิลป์-ภาษาอังกฤษ
 ศิลป์อังกฤษ-จีน ศิลป์ภาษาอังกฤษ-ญี่ปุ่น
 อื่น ๆ ระบุ.....

6. อาชีพของผู้ปกครอง

- รับราชการ รัฐวิสาหกิจ ธุรกิจส่วนตัว
 บริษัทเอกชน ลูกจ้างของรัฐ รับจ้างทั่วไป
 ไม่ได้ประกอบอาชีพ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

7. การศึกษาของผู้ปกครอง

- ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น
 มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อนุปริญญา/ ปวส.
 ปริญญาตรี ปริญญาโท
 สูงกว่าปริญญาโท ไม่ได้ศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน
กรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงหน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับนักเรียนเพียงข้อเดียว

1. เครื่องมือสำหรับใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนคือเครื่องมือใด

- โทรศัพท์เคลื่อนที่ โน้ตบุ๊ก
 เครื่องคอมพิวเตอร์แบบ PC แท็บเล็ต

2. ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อสัปดาห์

- ทุกวัน สัปดาห์ละ 1 ครั้ง
 2 - 3 วันต่อสัปดาห์ 4 - 5 วันต่อสัปดาห์
 6 - 7 วันต่อสัปดาห์ ไม่เคยเลย

3. ช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้ง

- 06.00 - 08.00 น. 08.01 - 10.00 น.
 10.01 - 12.00 น. 12.01 - 14.00 น.
 14.01 - 16.00 น. 16.01 - 18.00 น.
 18.01 - 20.00 น. 20.01 - 22.00 น.
 22.01 - 00.00 น. 00.01 - 02.00 น.
 02.01 - 04.00 น. 04.01 - 06.00 น.
 เฉพาะช่วงพักกลางวันในโรงเรียนเท่านั้น

4. ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด

- Facebook TikTok
 Instagram X (Twitter)
 YouTube บราวเซอร์ (Google chrome, Safari, Firefox)
 พันทิป บล็อก (Blog)
 โซเชียล บুকมาร์ก (Social Bookmark) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดเรียงลำดับจากมากที่สุด ลำดับที่ 1 ไปหาน้อยที่สุด ลำดับที่ 5

1. Facebook 1 2 3 4 5
2. TikTok 1 2 3 4 5
3. Instagram 1 2 3 4 5
4. YouTube 1 2 3 4 5

5. X (Twitter) 1 2 3 4 5
6. บราวเซอร์ (Google chrome, Safar, Firefoxi) 1 2 3 4 5
7. ฟันทีป 1 2 3 4 5
8. บล็อก (Blog) 1 2 3 4 5
9. โซเชียล บুকมาร์ก (Social Bookmark) 1 2 3 4 5
6. เหตุผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- เพื่อการเรียนรู้/ การศึกษา
 - เพื่อความบันเทิง/ ดูหนัง ฟังเพลง /ติดตามข่าวสารศิลปิน ดารา
 - เพื่อหาเพื่อนใหม่ติดต่อกับบุคคลที่รู้จัก / โพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ / อัปเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว
 - เพื่อซื้อ - ขายสินค้า / บริการออนไลน์

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ที่มีต่อนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใน

กรุงเทพมหานครประกอบด้วย 4 ด้านได้แก่ 1) ผลกระทบเชิงบวก 2) ผลกระทบเชิงลบ 3) ผลกระทบจิตใจหรืออารมณ์ และ 4) ผลกระทบต่อการเรียน

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงในในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดของแถวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

5 มากที่สุด	หมายถึง	เห็นด้วยกับข้อความที่ให้มาในระดับมากที่สุด
4 มาก	หมายถึง	เห็นด้วยกับข้อความที่ให้มาในระดับมาก
3 ปานกลาง	หมายถึง	เห็นด้วยกับข้อความที่ให้มาในระดับปานกลาง
2 น้อย	หมายถึง	เห็นด้วยกับข้อความที่ให้มาในระดับน้อย
1 น้อยที่สุด	หมายถึง	เห็นด้วยกับข้อความที่ให้มาในระดับน้อยที่สุด

ผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ผลกระทบเชิงบวก					
1. สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารทางไกล ให้กับสมาชิกในครอบครัว					
2. สื่อสังคมออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า					
3. สื่อสังคมออนไลน์สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี					

4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะช่วยเหลือคลายความเครียดได้					
5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยแก้ปัญหา กับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน					
6. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง					
ผลกระทบเชิงลบ					
1. สื่อสังคมออนไลน์ลดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว					
2. เมื่อไม่ได้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทำให้รู้สึกหงุดหงิด หุดหู่ กระจาย					
3. การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปทำให้ไม่สามารถแบ่งเวลาได้อย่างเหมาะสม ส่งผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบ					
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์เกิดการคุกคามทางเพศได้ง่าย					
5. สื่อสังคมออนไลน์อาจทำให้เกิดอาชญากรรมหรือการลอกเลียนแบบ ขึ้นได้ เช่น ฆ่าคนตาย ช่มชู้ ปล้นทรัพย์ การพนัน					
6. เมื่อใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นเวลานานจะส่งผลด้านสุขภาพ เช่น ปวดเมื่อยตามตัว ข้อมือ และเหนื่อลำทงสายตา					

ผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ผลกระทบทางจิตหรืออารมณ์					
1. ท่านรู้สึกหงุดหงิด กระจายกระจายหากไม่ได้เข้าสื่อสังคมออนไลน์					
2. ท่านคิดว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้า					
3. สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ					
4. สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบชอบอยู่คนเดียว และมีโลกส่วนตัวสูงเพื่อเข้าสื่อสังคมออนไลน์					
5. ท่านรู้สึกแวง และรู้สึกว่าบุคคลอื่นคอยมองและติดตามอยู่เสมอ					
6. ท่านรู้สึกว่าอารมณ์ตนเองรุนแรงและชอบคิดคนเดียวอยู่เสมอ					
ผลกระทบต่อการเรียนรู้					
1. ผลการเรียนรู้ลดลง เช่น เกรดเฉลี่ยลดลงจากปีการศึกษาที่ผ่านมา					
2. ข้อมูลจากการค้นคว้าทางสื่อสังคมออนไลน์ไม่เป็นความจริง 100%					

3. นอนหลับในเวลาเรียนทำให้เรียนไม่รู้เรื่อง					
4. มาเข้าเรียนไม่ทันเวลาที่กำหนด					
5. มีโอกาสสอบไม่ผ่านในรายวิชาที่เรียน					
6. ถูกอาจารย์และเพื่อนร่วมห้องตำหนิบ่อยครั้ง เนื่องจากมาสายและส่งงานไม่ครบตามกำหนด					

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ว่าที่ ร.ต. สิทธิรักษ์ ศิลป์ประสิทธิ์
วัน เดือน ปี เกิด	7 ธันวาคม 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	นิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ตำแหน่ง	Social Media Specialist

