

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
ในเขตนครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว
The Behaviour of Social Media Usage of High School
Students in Vientiane, Lao People's Democratic Republic

สมศักดิ์ ศรีสันติสุข¹ และ สุกัญญา เอ็มอิมธรรม^{2*}
Somsak Srisontisuk¹ and Sukanya Aimimtham^{2*}

^{1,2}คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์

^{1,2}Faculty of Humanities and Social Sciences

^{1,2}มหาวิทยาลัยขอนแก่น

^{1,2}Khon Kaen University

*Corresponding Author

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) สถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ 3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เก็บข้อมูลในโรงเรียนมัธยมในเขตกำแพงนครเวียงจันทน์ จำนวน 8 โรงเรียน มีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-7 เป็นประชากรทั้งหมด จำนวน 6,312 คน ได้กลุ่มตัวอย่าง 377 คน กลุ่มที่เป็นข้อมูลสำคัญ 4 กลุ่มประกอบด้วยผู้บริหารการศึกษา 25 คน ครูอาจารย์ 36 คน ผู้ปกครอง 12 คน นักเรียน 36 คน รวมทั้งสิ้น 109 คน วิธีการวิจัยมีทั้งในเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามและในเชิงคุณภาพด้วยการประชุมระดมสมองแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการค้นหาข้อมูล เพื่อการเรียนรู้ ความบันเทิง ใช้ติดต่อ

กลุ่มเพื่อน และใช้ขายสินค้า โดยเฉลี่ยใช้สื่อออนไลน์ติดต่อส่งข่าวสารกับกลุ่มเพื่อน และเพื่อความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือการใช้งานสื่อออนไลน์ในการใช้ปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ เวลาทำการบ้านกับเพื่อน และลำดับสุดท้ายคือการใช้งานสื่อออนไลน์ ด้านธุรกิจในการประกาศขายสินค้าออนไลน์ และติดตามข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าออนไลน์ สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์พบว่า ได้รับอิทธิพลสูงสุด จากสื่อออนไลน์ รองลงมาคือจากเพื่อนและจากสถานภาพสมรสของบิดามารดา หรือความเอาใจใส่ของครอบครัวตามลำดับ ซึ่งมีความแตกต่างจากปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประเทศไทยทั้งนี้เนื่องจากระบบการศึกษาและระบบ โครงสร้างทางสังคมของทั้งสองประเทศมีความแตกต่างกัน

คำสำคัญ: พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์, นักเรียนมัธยมศึกษา, นครหลวงเวียงจันทน์, สปป.ลาว

Abstract

This research is the study of the Behaviour of Social Media Usage of High School Students in Vientiane, Lao People's Democratic Republic. Its objectives are to study: the situation of social media usage behavior, the social media behavior usage and factors influencing social media behavior usage. There are 8 schools and 377 students' samplings from 6,312 populations. Total 109 key informants comprise 25 executive administrators, 36 teachers, 12 parents, and 36 students. Both quantitative method by questionnaires and qualitative method by brainstorming technique were adopted. Findings were that students use social media to search data, learn, entertain, and communicate with friends and for online business. In average, they spend their time on social media mostly to communicate with friends and for entertainment. Respectively, they use social media to exchange their ideas with friends, do their homework and for business purposes. In relevant to factors influencing the students' social media usage behavior, it was found that the most influential is ranking from online media, friends, the parents' marriage status, or family consideration. The research findings are quite different from those in Thailand, and this is due to the distinction between social and education structure of the two countries.

Keywords: Social Media Usage Behavior, High School Students, Vientiane Municipality, Lao PDR

บทนำ

ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารข้อมูลของมนุษย์ได้มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างมาก โดยในสมัยโบราณการติดต่อสื่อสารจะเป็นไปในลักษณะที่ไม่ซับซ้อนมากนักและเป็นการสื่อสารกันต่อหน้าอย่างเดียว เช่น โดยการพูดปากเปล่าระหว่างกัน แต่ต่อมาได้มีการพัฒนามาเป็นการสื่อสารที่มีลักษณะของการสื่อสารในระยะไกลมากขึ้น เช่น จดหมาย โทรเลข เป็นต้น และในที่สุดการติดต่อสื่อสารก็ถูกพัฒนามาจนถึงปัจจุบันที่มีการนำอิเล็กทรอนิกส์มาเป็นสื่อในการติดต่อสื่อสารกัน นั่นคือการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตซึ่งการติดต่อสื่อสารลักษณะนี้จะเป็นการสื่อสารอย่างไร้พรมแดนและเป็นเครื่องมือการสื่อสารระหว่างผู้คนในโลกนี้ได้อย่างมีเสรี โดยสื่อลักษณะนี้เรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยการสื่อประเภทนี้ยังรองรับการโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง โดยสื่อออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้ 1. บล็อก (Blogging) 2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) 3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และ 4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)¹

ด้วยเหตุผลของความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของการสื่อสารทางเทคโนโลยีนี้เอง จึงส่งผลให้เกิดผลกระทบทั้งในทางบวกและทางลบต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมือง ซึ่งปัจจุบันหลายประเทศได้มีการควบคุมการสื่อสารดังกล่าวที่ส่งผลกระทบในทางลบต่อสังคม วัฒนธรรม อันติงามของแต่ละประเทศ แต่ก็เป็นการยากที่จะปิดกั้นการสื่อสารและการรับรู้ได้อย่างเป็นผลในทางปฏิบัติ นอกจากนี้เทคโนโลยีสารสนเทศ อินเทอร์เน็ตก็ยังได้มีแนวโน้มบทบาทที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในการใช้ชีวิตประจำวันและในการเรียน การสอนของนักเรียนและครู อาจารย์ อย่างต่อเนื่อง

ปัจจัยส่วนบุคคล ครอบครัวและสิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัจจัยด้านครอบครัว กลุ่มเพื่อน สถาบันการศึกษา มีบทบาทต่อการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้

¹ http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf

ของนักเรียนทางอินเทอร์เน็ต จากผลการศึกษาของ Evelyne Bevort และ Isabella Breda (2008) ระบุว่าเยาวชนในทวีปยุโรปส่วนใหญ่เรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตจากเพื่อนมากกว่าครูผู้สอน อย่างไรก็ตาม ในการเสริมสร้างทักษะในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพนั้น Evelyne Bevort และ Isabella Breda (2008) ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาควรร่วมมือกันในการปลูกฝังทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์ การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ควบคู่ไปกับการเตือนให้เยาวชนตระหนักถึงความเสี่ยงจากการใช้สื่อสารสนเทศอินเทอร์เน็ตเพราะครอบครัวเป็นกลุ่มแรกที่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนมากที่สุด (Meksithonglham & Singsangob, 2009) ในขณะที่ Sanyawiwat (2005) กล่าวว่าสถาบันการศึกษา มีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้และทักษะต่าง ๆ ดังนั้นการปลูกฝังทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศอินเทอร์เน็ตจึงเป็นบทบาทสำคัญของสถาบันการศึกษาด้วย ด้วยเหตุนี้ การศึกษาทำความเข้าใจบทบาทของบุคคลและกลุ่มบุคคลดังกล่าวในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศอินเทอร์เน็ตแก่นักเรียน จึงมีความสำคัญในการกำหนดบทบาทหน้าที่ความร่วมมือเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศอินเทอร์เน็ตให้แก่เยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล (Khanittha Jitsaeng, 2015)

ปัจจุบันสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว (สปป. ลาว) มีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการสื่อสารมากขึ้นทำให้เกิดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกันอย่างกว้างขวางและภายหลังที่บริษัทโทรศัพท์เอกชนได้เสนอให้บริการการใช้ข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ก็ยิ่งส่งผลให้เกิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นวงกว้างเพิ่มไปอีกด้วยความอิสระและวิธีการที่ง่ายในการสื่อสารจึงส่งผลให้ประชาชนในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวหันมาให้ความสนใจและใช้สื่อสังคมออนไลน์ติดต่อสื่อสาร ในชีวิตประจำวันหรือกระทั่งแสดงออกทางการเมืองผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่างชัดเจน โดยจะเห็นได้จากอัตราการเพิ่มขึ้นของการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนในประเทศ ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและผลกระทบของการพัฒนาทักษะในการเข้าถึง

และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพ จึงสนใจทำการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ เวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ดังเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น โดยนำผลการวิจัยมาเป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อกำหนดนโยบายและเป็นแนวทางในการจัดการการใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์
2. ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์
3. ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์

แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

มุฮัมมะอัซรี มุฮัมมัดดัยยูเซ็น (2557) ได้แบ่งสื่อสังคมออนไลน์เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- (1) Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation
- (2) Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่ม

สังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน ทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

(3) Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็น เว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

(4) Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

(5) Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

(6) Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/ Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

(7) Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกัน

บนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลักและรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท หรือ องค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

(8) Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำ ไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

(9) Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำเสนอต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

(10) Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo !Answer, Pantip, Yelp

ผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ข้อดีและประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีใหม่ในการสื่อสารสารสนเทศ เป็นเหมือนชุมชนแห่งใหม่ของโลก ซึ่งรวมคนทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน จึงทำให้มีบริการต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีทั้งข้อดีและประโยชน์ที่ได้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น ดังนี้ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2546) อ้างใน กนิษฐกานต์ บันแก้ว (2547)

(1) ด้านการศึกษาหาความรู้ อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษา ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เท่าเทียมกัน โดยในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการการศึกษา/ ความรู้มากมาย ซึ่งช่วยให้เด็กและวัยรุ่นสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้นอกจากความรู้ภายในโรงเรียน

(2) ด้านความบันเทิง จากข้อมูลที่ได้จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้ของเนตคเต พบว่ากลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี นิยมใช้อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิง เช่น การสนทนา ดาวน์โหลดเพลง ฯลฯ มากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งในการทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิงนี้ บางส่วนสามารถให้ประโยชน์ในการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การคิดอย่างเป็นระบบ (การเล่นเกม) การได้พบเพื่อนและสังคมใหม่ ๆ (การสนทนา/ กระดานข่าว)

(3) ด้านสังคม/ การสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงาม ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตถูกมองว่าทำให้เกิดภาพด้านลบแก่สังคม เนื่องจากมีข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์เสมอ ๆ ถึงภัยอันตรายที่ได้รับจากการเข้าไปใช้บริการ โดยเฉพาะการเข้าไปสนทนากับผู้ที่ไม่รู้จัก แต่ในอีกมุมหนึ่งการเข้าไปในห้องสนทนาที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในกลุ่มสนทนา มีความชอบ/ ความสนใจใกล้เคียงกัน จะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มทางสังคมและเกิดการสร้างเสริมพฤติกรรมอันดีงามได้

นอกจากนี้ เสาวคนธ์ คงสุข (2544) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้

(1) สามารถค้นคว้าข้อมูลบนเว็บไซต์ ซึ่งเป็นแหล่งบริการข้อมูลแบบมัลติมีเดียที่เก็บรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มหาศาลและเชื่อมโยงถึงกันได้ ใน World Wide Web

(2) การโฆษณาประชาสัมพันธ์ องค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ จะมีเว็บไซต์เพื่อให้
บริการข้อมูลและประชาสัมพันธ์ให้กับบุคคลภายนอกทราบ

(3) การอ่านข่าว สามารถอ่านข่าวต่าง ๆ จากทั่วทุกมุมโลก จากเว็บไซต์ต่าง ๆ
ตลอดจนอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ ในประเทศได้สะดวกและรวดเร็ว

(4) การอ่านหนังสือ วารสารและนิตยสาร ปัจจุบันมีบริษัทผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
จำนวนมากจัดทำนิตยสารออนไลน์ โดยมีเนื้อหาทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
ไว้ให้บริการ

(5) การส่งการ์ดอวยพรและข้อความให้ผู้มีโทรศัพท์มือถือและเพจเจอร์ ปัจจุบัน
สามารถส่งการ์ดอวยพรได้ทั่วโลกผ่านระบบ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

(6) การค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด บนระบบอินเทอร์เน็ตมีห้องสมุดออนไลน์
จำนวนมาก ทำให้สามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว สะดวกและประหยัดค่าใช้จ่าย
โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง ซึ่งบางห้องสมุดอนุญาตให้ทำการยืมหนังสือจากห้องสมุด
ออนไลน์ได้

(7) การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ บริษัทผู้ผลิตซอฟต์แวร์ต่าง ๆ มีเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูล
และบริการเกี่ยวกับโปรแกรมต่าง ๆ ของบริษัท ซึ่งสามารถโหลดซอฟต์แวร์เหล่านั้น
มายังเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราได้

(8) การซื้อสินค้าและบริการ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีบริการในรูปแบบ
ของการซื้อขายผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยสามารถเลือกดูสินค้าและคุณสมบัติของ
สินค้า แล้วสั่งซื้อและจ่ายเงินทางบัตรเครดิตได้ทันที

(9) การดูโทรทัศน์และฟังเพลง หรือดูรายการถ่ายทอดสดของสถานีต่าง ๆ
ทั้งในและต่างประเทศ

ข้อเสียและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่มีความหลากหลายในด้านต่าง ๆ นั้น
ก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้ใช้งาน ในด้านลบ ดังนี้

(1) อาชญากรรม อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรมได้ ใจผู้ร้ายหรือผู้ไม่หวังดีอาจใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด เช่น การหลอวงจากการพูดคุยผ่านทางอินเทอร์เน็ตและนำไปสู่การหลอกลวงให้เสียทรัพย์ การทำร้ายร่างกายหรือคดีทางเพศ

(2) ความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เสื่อมถอย การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโปรแกรมพูดคุยต่าง ๆ ทำให้สามารถติดต่อสารกันได้โดยไม่ต้องเห็นตัวหรือการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือแม้แต่การเล่นเกมส์ออนไลน์มีลักษณะการใช้งานเพียงคนเดียว ทำให้ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง ผลกระทบนี้ทำให้มีความเชื่อว่า มนุษย์สัมพันธ์ของบุคคลน้อยลง สังคมใหม่จะเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพากัน

(3) ความวิตกกังวล ผลกระทบนี้เป็นผลกระทบทางด้านจิตใจของกลุ่มบุคคลบางกลุ่มที่มีความวิตกกังวลว่า อินเทอร์เน็ตอาจทำให้เกิดการว่างงานน้อยลงเนื่องจากการมีพัฒนาธุรกิจต่าง ๆ ให้สามารถนำมาใช้โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาและดำเนินธุรกิจ ซึ่งจะทำให้มีการใช้คนน้อยลงในการบริหารจัดการ โดยความจริงแล้วความคิดเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับบุคลากรบางกลุ่มเท่านั้น แต่ถ้าบุคคลนั้นมีการปรับตัวให้เข้ากับการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือมีการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นแล้วปัญหานี้จะไม่เกิดขึ้น

(4) การเสี่ยงภัยทางด้านธุรกิจ ในปัจจุบันมีการใช้งานธุรกิจผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ข้อมูลข่าวสารทั้งหมดจะฝากไว้ในศูนย์ข้อมูล เช่น ข้อมูลลูกค้าการค้า ข้อมูลสินค้าและบริการต่าง ๆ หากเกิดการสูญหายของข้อมูลไม่ว่าจะโดยวิธีใดก็ตามย่อมทำให้เกิดผลกระทบต่อธุรกิจโดยตรง

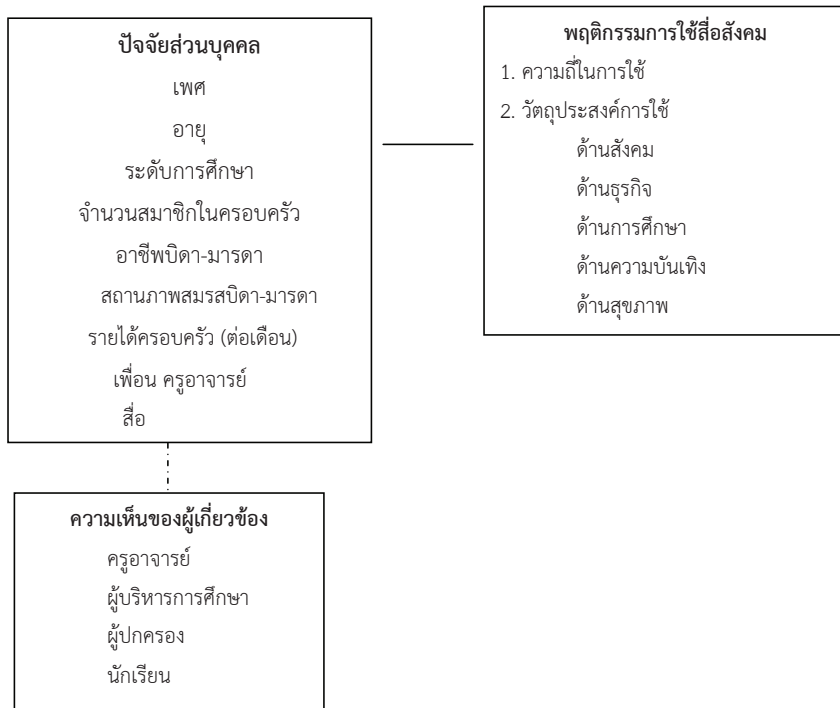
(5) ทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็วเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่ไร้ขอบเขต ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้อย่างสะดวก การนำมาใช้ในทางใดจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้จริยธรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องสำคัญ ดังเช่น การใช้งานอินเทอร์เน็ตมีผู้สร้างโฮมเพจหรือสร้างข้อมูลข่าวสารในเรื่องภาพที่ไม่เหมาะสม เช่น ภาพอนาจารหรือภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การดำเนินการเช่นนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจริยธรรมของผู้ดำเนินการ นอกจากนี้ยังมีการปลอมแปลงระบบจดหมาย เพื่อส่งจดหมายถึงผู้อื่นโดยมีเจตนากระจายข่าวที่เป็นเท็จ จริยธรรมการใช้งานเครือข่ายเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปลูกฝังอย่างมาก

(6) ทำให้ข้อมูลหรือโปรแกรมถูกทำลายได้ง่าย ด้วยอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนา มากข้อมูลก็มีความสำคัญมากขึ้นตามไปด้วย ทำให้ข้อมูลถูกทำลายได้ง่าย อาจจะถูก ทำลายด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่สามารถ ทำสำเนาตัวเองเข้าไปอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ สามารถแพร่ไปยังระบบคอมพิวเตอร์ อื่นๆ ได้โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต ไวรัส คอมพิวเตอร์บางชนิดทำลายโปรแกรมหรือข้อมูล ต่าง ๆ บางชนิดทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลง ผลกระทบต่อการทำงาน ของคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับประเภทของไวรัสคอมพิวเตอร์และจุดประสงค์ของผู้เขียน โปรแกรมไวรัสนั้น ว่าต้องการให้โปรแกรมทำงานอย่างไร ทั้งนี้ควรปลูกฝังให้เยาวชน มีจิตสำนึกที่ดี ไม่ให้ทำลายข้อมูลผู้อื่น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเสียหายได้ ซึ่งในปัจจุบัน นับได้ว่าอินเทอร์เน็ตทำให้มีการแพร่ระบาดของไวรัสได้อย่างรวดเร็วและมากที่สุด

(7) โรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Disaster) การเล่นอินเทอร์เน็ต ทำให้เสียงาน ผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนันการติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้น มีลักษณะ คล้ายคลึงกับการติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการล้มเหลว ในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีใด ๆ (สุรา หรือ ยาเสพติด) หรือที่เรียกว่าโรคติดอินเทอร์เน็ต (IAD) Internet Addiction Disaster ผู้ป่วย จะมีอาการวิตกกังวลถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของตนเอง หมกมุ่นกับ อินเทอร์เน็ตเมื่อไม่ได้ใช้จะกระวนกระวาย มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน ขึ้น ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น ไม่สามารถควบคุม การใช้อินเทอร์เน็ตได้ รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้ ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึก ดีขึ้น หลีกเลี่ยงคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง การใช้ อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียนและความสัมพันธ์ยังใช้ อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก มีอาการผิดปกติ เช่น หดหู่ กระวนกระวาย เมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้ มีผลกระทบต่อการศึกษา อาชีพ สภาพสังคมและเศรษฐกิจของคนคนนั้น การติด เทคโนโลยีอย่างเช่น ติดเล่นเกม Facebook Line WhatsApp Twitter เป็นต้น

(8) เรื่องอนาจารผิดศีลธรรม (Pornography/ Indecent Content) การเข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่น เว็บไซต์ลามกอนาจาร ที่มีอยู่จำนวนมากโดยการเข้าไปใช้บริการเว็บนั้น ๆ ง่ายตายมาก ถึงแม้ว่าในสถานที่ราชการ หรือสถานศึกษาบางแห่งจะเข้าไปสกัดกั้นไม่ให้เข้าไปใช้บริการบนเว็บนั้นได้ แต่ก็ไม่สามารถสกัดกั้นได้ เนื่องจากยังมีสถานที่ให้บริการบริการอินเทอร์เน็ตแบบเช่าชั่วโมงให้กับเยาวชน ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วไป ข้อมูลเว็บไซต์เหล่านั้นมีออกมาหลากหลายรูปแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นนำเสนอเป็นภาพนิ่ง วิดีโอ ภาพยนตร์ ฯลฯ จึงทำให้ธุรกิจด้านสื่อลามกมีผู้ใช้บริการมากขึ้น จากการที่เยาวชนของเราได้เข้าไปดูในเว็บไซต์ต่าง ๆ เหล่านี้ อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย เช่น ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาครอบครัว ฯลฯ จากปัญหาที่เกิดขึ้น ต้นเหตุปัญหาที่สำคัญไม่ได้อยู่ที่อินเทอร์เน็ต แต่ที่สำคัญอยู่ที่ผู้ใช้ ไม่มีความพร้อม สำนึกรู้ที่จะใช้ชีวิตในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะรับรู้อข้อมูลบางเรื่องที่ไม่สามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ ไม่สามารถเร่งเห็นถึงคุณประโยชน์และคุณโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศได้ หากแต่ผู้ใช้มีความพร้อม มีศักยภาพที่จะจัดการกับตัวเองได้ ผู้ปกครองหมั่นเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานของตนในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยอาจกำหนดช่วงเวลาในการใช้งานและหากพบว่าไม่สามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุตรหลานได้ก็จำเป็นต้องปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือจิตแพทย์เพื่อช่วยเหลือและควรสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัว การมีเวลาอยู่ด้วยกัน ทำกิจกรรมร่วมกันช่วยลดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมได้เป็นอย่างดี เรื่องของข้อมูลต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาไปในทางขัดต่อศีลธรรมลามกอนาจารหรือรวมถึงภาพโป๊เปลือยต่าง ๆ นั้นเป็นเรื่องที่มีมานานพอสมควรแล้วบนโลกอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสมัยก่อนเป็นยุคที่ยังไม่พัฒนา สำหรับการตรวจสอบก็เป็นเรื่องที่ยากเพราะว่าอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้รวดเร็วจนไม่สามารถจับกุมหรือเอาผิดผู้ที่ทำสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาได้ (อรอนพ เจริญถาวร, 2540)

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในนครหลวงเวียงจันทน์ สปป. ลาว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการณ์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อค้นหาแนวทางการบริหารจัดการการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ต่อไป โดยประชากรในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นครหลวงเวียงจันทน์ สปป. ลาว ในปีการศึกษา 2559 รวมทั้งหมดประมาณ 6,312 คน ซึ่งแยกเป็นโรงเรียนทั้งหมด 8 แห่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยใช้สูตรของ

Yamane ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่างมีประมาณ 377 คน สำหรับขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อน เป็น 0.05 การสุ่มตัวอย่าง (Random sampling) ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 5-7 โดยใช้แบบสอบถามตามสัดส่วนจำนวนนักเรียน ส่วนผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) ประกอบด้วย ประชากรกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ ผู้บริหารการศึกษา 25 คน ครูอาจารย์ 36 คน ผู้ปกครอง 12 คน และนักเรียน 36 คน รวมทั้งสิ้น 109 คน โดยใช้การประสมระดมสมอง มีผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ผลการวิจัย

1. สภาพการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์

ผลการศึกษา สภาพการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลในการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากครอบครัวเพื่อน และครู อาจารย์ ตามลำดับ โดยปัจจัยสำคัญของการได้รับอิทธิพลนั้นมาจากการใช้สื่อออนไลน์อยู่แล้วของกลุ่มข้างต้น จึงส่งผลให้กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา ได้รับอิทธิพลและเกิดการใช้สื่อออนไลน์ตาม โดยเมื่อมีการศึกษาถึงทัศนคติในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมผ่านโทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต ซึ่งเป็นสิ่งง่ายต่อการใช้งานและมองว่าสามารถใช้งานได้หลากหลาย ในส่วนจำนวนครั้งของการใช้งานพบว่า 3 แอปพลิเคชันที่เป็นที่นิยมใช้มากที่สุดของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ คือ Google WeChat และ Facebook ตามลำดับ และเมื่อนำมาแจกแจงรายละเอียดของแต่ละแอปพลิเคชันพบว่า สภาพการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ จากแอปพลิเคชันยอดนิยมสูงสุดทั้ง 3 อันดับนั้น พบว่า

1. นักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ใช้แอปพลิเคชัน Google มากที่สุดโดยวัตถุประสงค์หลักเพื่อการค้นหาข้อมูล เพื่อความบันเทิงและเพื่อการทดลอง ซึ่งตามทัศนะของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ มองว่าแอปพลิเคชัน Google นั้น มีข้อดีที่สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารได้ง่าย แต่มีข้อเสียคือทำให้รู้สึก

เสียเวลา เสียค่าใช้จ่ายและเสียสุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจจากกลุ่มครู – อาจารย์ และผู้ปกครอง ที่มองว่าข้อดีของแอปพลิเคชัน Google นั้นทำให้นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลได้ง่าย เป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้เพิ่มขึ้น แต่ผลเสียก็คือ ทำให้เสียเวลาเสียสุขภาพโดยเฉพาะทางสายตาและบางครั้งที่นักเรียนไม่ได้สนใจในข้อมูลจริงๆ จะทำให้ไม่ได้รับความรู้ที่แท้จริง ทำเพียงคัดลอกโดยไม่เข้าใจเท่านั้น โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลหลักในการใช้แอปพลิเคชันก็คือ การสั่งงานของอาจารย์ และความสนใจของนักเรียนเอง

2. แอปพลิเคชันรองลงมาที่ได้รับความนิยมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์คือ WeChat มีวัตถุประสงค์หลักคือเพื่อการสื่อสาร และส่งไฟล์เอกสารและบันทึกข้อมูล โดยนักเรียนในนครเวียงจันทน์ ครู - อาจารย์ และผู้ปกครองเห็นว่า ข้อดีของแอปพลิเคชัน WeChat คือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารได้ดี และประหยัดเพราะไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมเหมือนการใช้สัญญาณโทรศัพท์ แต่ผลลบคือทำให้เสียเวลาถึงขั้นกระทบต่อผลการเรียน ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลหลักในการใช้แอปพลิเคชันคือกลุ่มเพื่อน และคุณครู

3. แอปพลิเคชัน Facebook เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมจากนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์เป็นลำดับที่ 3 ข้อดีของแอปพลิเคชัน Facebook ตามทัศนะของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์นั้นช่วยให้สามารถติดตามการเคลื่อนไหวของเพื่อน ขายสินค้า และหาข่าวสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งข้อดีของแอปพลิเคชัน Facebook ก็คือ ทำให้สามารถติดตามการเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ และสามารถติดตามการเคลื่อนไหวข่าวสารของบ้านเมืองได้ตลอดเวลา แต่ผลเสียคือบางครั้งข้อมูลที่ถูกลบไว้อาจไม่มีการกลั่นกรองก่อนทำให้บางครั้งนักเรียนได้รับข้อมูลที่ผิดๆ และไม่ถูกต้อง และสร้างความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลหลักในการใช้แอปพลิเคชันคือ สังคมรอบตัวนักเรียนทั้ง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน จนกระทั่งครู – อาจารย์

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์

จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้านสังคม ในการใช้ติดต่อส่งข่าวสารกับกลุ่มเพื่อน 8 ครั้งต่อวันหรือมากกว่าต่อวัน และรองลงมาเป็นด้านการใช้ติดตามข่าวสารของกลุ่มเพื่อน 6 - 7 ครั้งต่อวัน ส่วนพฤติกรรมการใช้งานด้านการศึกษา พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ในการใช้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ เวลาทำการบ้านกับเพื่อน 6 - 7 ครั้งต่อวัน รองลงมาเป็นการใช้สืบค้นข้อมูลเพื่อการเรียน 8 ครั้งต่อวันหรือมากกว่าต่อวัน นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานด้านความบันเทิง พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ด้านความบันเทิง ในการใช้ดูหนังฟังเพลง อ่านการ์ตูน อ่านหนังสือ อ่านเล่น อ่านข่าวสาร 8 ครั้งต่อวันหรือมากกว่าต่อวัน รองลงมาเป็นการใช้ดาวน์โหลดหนัง เพลง หรือโปรแกรม 6 - 7 ครั้งต่อวัน ในส่วนของพฤติกรรมการใช้งานด้านธุรกิจ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ด้านธุรกิจในการใช้ใช้ประกาศขายสินค้าออนไลน์ 1 ครั้งต่อวัน หรือไม่ใช้ รองลงมาเป็นการใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าออนไลน์ 4 - 5 ครั้งต่อวัน และสำหรับพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ด้านสุขภาพ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ด้านนี้เพื่อการติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพ 4 - 5 ครั้งต่อวัน รองลงมาเป็นการใช้ติดต่อกับเพื่อนเพื่อชักชวนไปออกกำลังกาย ประมาณ 4 - 5 ครั้งต่อวัน

ดังนั้น นักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการค้นหาข้อมูล เพื่อการเรียนรู้ ความบันเทิง ใช้ติดต่อกับเพื่อน และใช้ขายสินค้า โดยเฉลี่ยใช้สื่อออนไลน์ติดต่อส่งข่าวสารกับกลุ่มเพื่อน และเพื่อความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือการใช้งานสื่อออนไลน์ในการใช้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ เวลาทำการบ้านกับเพื่อน และลำดับสุดท้ายคือการใช้งานสื่อออนไลน์ด้านธุรกิจในการใช้ประกาศขายสินค้าออนไลน์ และการใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าออนไลน์ โดยสามารถสรุปพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์	ระดับพฤติกรรมการใช้งาน					รวม (371)
	8 ครั้ง	6-7	4-5	2-3	1 ครั้ง	
	ต่อวัน หรือ มากกว่า	ครั้ง ต่อวัน	ครั้ง ต่อวัน	ครั้ง ต่อวัน	ต่อวัน หรือไม่ ใช้	
พฤติกรรมการใช้งานด้านสังคม						
1. ใช้ติดต่อส่งข่าวสารกับกลุ่มเพื่อน	38.0	32.9	25.9	1.3	1.9	100.0
2. ใช้ติดตามข่าวสารของกลุ่มเพื่อน	24.5	36.4	31.8	4.9	2.4	100.0
3. ใช้ปรึกษาปัญหากับเพื่อน	17.3	28.0	34.5	14.6	5.7	100.0
4. ใช้ติดต่อส่งข่าวสารกับบุคคลในครอบครัว	16.7	28.3	34.0	14.0	7.0	100.0
5. ใช้ติดตามข่าวสารของบุคคลในครอบครัว	14.6	24.5	37.5	14.3	9.2	100.0
6. ใช้ปรึกษาปัญหากับบุคคลในครอบครัว	11.6	17.5	27.5	25.3	18.1	100.0
7. ใช้ติดต่อส่งข่าวสารกับบุคคลอื่น	7.8	16.2	36.9	22.4	16.7	100.0
8. ใช้ติดตามข่าวสารของบุคคลอื่น	7.5	12.7	34.8	28.3	16.7	100.0
9. ใช้ปรึกษาปัญหากับบุคคลอื่น	4.9	10.0	25.1	24.5	35.6	100.0
พฤติกรรมการใช้งานด้านการศึกษา						
1. ใช้สืบค้นข้อมูลเพื่อการเรียน	35.0	41.8	19.4	3.2	0.5	100.0
2. ใช้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ เวลาทำการบ้านกับเพื่อน	29.4	38.3	25.6	3.8	3.0	100.0
3. ใช้ส่งรายงานหรือการบ้าน	19.9	31.0	31.8	11.3	5.9	100.0
4. ใช้ศึกษาบทเรียนทางอินเทอร์เน็ต	31.0	34.2	26.4	6.2	2.2	100.0
5. ใช้อ่านเอกสาร วารสาร หนังสือ	18.3	29.9	29.4	16.2	6.2	100.0
6. ใช้หาแหล่งทุนทางการศึกษา	23.5	24.3	29.9	14.3	8.1	100.0

พฤติกรรมการใช้งานด้านความบันเทิง							
1. ใช้ดูหนังฟังเพลง อ่านการ์ตูน อ่านหนังสืออ่านเล่น อ่านข่าวสาร	48.5	31.5	15.4	4.6	0.0	100.0	
2. ใช้ดาวน์โหลดหนัง เพลง หรือโปรแกรม	32.1	38.8	21.8	5.7	1.6	100.0	
3. ใช้อัพโหลดหนัง เพลง โปรแกรมให้คนอื่น ๆ ได้ใช้	15.6	22.1	31.0	16.2	15.1	100.0	
4. ใช้โพสต์รูป ผากไฟล์รูป	17.3	17.8	36.7	16.7	11.6	100.0	
5. ใช้เล่นเกมออนไลน์	21.6	13.2	28.6	15.9	20.8	100.0	
พฤติกรรมการใช้งานด้านธุรกิจ							
1. ใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าออนไลน์	12.1	23.2	35.6	16.2	12.9	100.0	
2. ใช้สั่งซื้อสินค้าออนไลน์	7.5	16.7	28.8	26.4	20.5	100.0	
3. ใช้ประกาศขายสินค้าออนไลน์	10.2	10.8	14.6	18.9	45.6	100.0	
พฤติกรรมการใช้งานด้านสุขภาพ							
1. ใช้ติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพ	10.5	27.8	39.6	14.3	7.8	100.0	
2. ใช้ติดต่อกับเพื่อนเพื่อชักชวนกันไปออกกำลังกาย	9.4	27.5	34.2	15.6	13.2	100.0	
3. ใช้ติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลสุขภาพกับเพื่อน	5.1	14.0	33.2	29.1	18.6	100.0	
4. ใช้ติดตามข่าวสารแข่งขันกีฬาเพื่อสุขภาพ	10.8	16.7	34.2	20.5	17.8	100.0	

3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์

ผลการศึกษาการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาพบว่า มีปัจจัยบางตัวเท่านั้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ชื่อตัวแปร	B	Beta	Sig.	ลำดับอิทธิพล
เพศชาย ¹	1.308	0.059	0.243	
อายุ 16 ปีหรือน้อยกว่า ²	-1.144	-0.052	0.386	
ระดับการศึกษา	-2.197	-0.095	0.112	
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ³				
จำนวนสมาชิกในครอบครัว 2 คน ⁴	1.903	0.013	0.804	
บิดาอาชีพรับราชการครู/อาจารย์ ⁵	-0.290	-0.004	0.930	
มารดาอาชีพรับราชการครู/อาจารย์ ⁶	-1.031	-0.016	0.755	
บิดามารดาสมรสอยู่ด้วยกัน ⁷	0.136	0.004	0.942	
รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน	-1.280	-0.039	0.444	
ไม่เกิน 1 ล้านกีบ ⁸				
การได้รับอิทธิพลจากเพื่อน	3.196	0.159	0.002	2
การได้รับอิทธิพลจากครอบครัว	0.472	0.031	0.564	
การได้รับอิทธิพลจากครู อาจารย์	0.443	0.028	0.595	
การได้รับอิทธิพลจากสื่อออนไลน์	1.720	0.211	0.000	1
A	12.199			
$R^2 = 0.212$ $F = 3.767$ Sig. of $F = 0.000$				

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา มี 3 ปัจจัยเรียงลำดับกันดังนี้

- 1) การได้รับอิทธิพลจากสื่อออนไลน์
- 2) และอิทธิพลจากเพื่อนของนักเรียนมัธยมศึกษา จะส่งผลให้นักเรียนฯ มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน
- 3) สถานภาพสมรสบิดามารดาของนักเรียนมัธยมศึกษา มีอิทธิพลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายความว่า สถานภาพสมรสบิดามารดาหรือหมายถึงการใส่ใจภายในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

ออนไลน์ว่าจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงตามสภาพของบิดา มารดา เช่นกัน โดยสามารถแสดงผลการศึกษาดังตารางที่ 2

ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาได้รับอิทธิพลสูงสุดจาก การได้รับอิทธิพลจากสื่อออนไลน์รองลงมาคือ การได้รับอิทธิพลจากเพื่อน และอิทธิพลจากสภาพสมรสของบิดามารดาหรือความเอาใจใส่ของครอบครัวตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

นักเรียนมัธยมศึกษาในนครหลวงเวียงจันทน์ส่วนใหญ่มักมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการค้นหาข้อมูล เพื่อการเรียนรู้ ความบันเทิง ใช้ติดต่อกับเพื่อน และใช้ขายสินค้า โดยเฉลี่ยใช้สื่อออนไลน์ติดต่อส่งข่าวสารกับกลุ่มเพื่อน และเพื่อความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือการใช้งานสื่อออนไลน์ในการใช้ปรึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ เวลาทำการบ้านกับเพื่อน ลำดับสุดท้ายคือการใช้สื่อออนไลน์ด้านธุรกิจในการประกาศขายสินค้าออนไลน์ และติดตามข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ขนิษฐา จิตแสง (2556) ที่ทำการศึกษารื่อง พฤติกรรม และรูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น ที่มีพฤติกรรมรูปแบบการใช้บริการสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น จำแนกออกเป็น 3 รูปแบบ ด้วยกันคือ การใช้บริการด้านการสื่อสาร การใช้บริการด้านความบันเทิง และการใช้บริการด้านการค้นหาข้อมูล

ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร เพื่อเป็นการสร้างความบันเทิงในกลุ่มผู้ใช้และผู้ติดต่อระหว่างกัน ตลอดจนเพื่อการค้นหาหาข้อมูลด้านต่างๆ ทั้งในชีวิตส่วนตัวและการเรียนที่ครูผู้สอนได้มอบหมายงานให้ทำการบ้านของโรงเรียน เนื่องจากการใช้สื่อแบบนี้มีความสะดวก เข้าถึงได้ง่าย ข้อมูลมีความหลากหลาย เพียงพอ และยังมีต้นทุนค่าใช้จ่ายที่ต่ำเมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายโดยการใช้สื่อแบบอื่นๆ ที่มีอยู่ในยุคปัจจุบัน

สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาซึ่งพบว่า ได้รับอิทธิพลสูงสุดจากสื่อออนไลน์ รองลงมาคือได้รับอิทธิพลจากเพื่อน และอิทธิพลจากสถานภาพสมรสของบิดามารดาหรือความเอาใจใส่ของครอบครัวตามลำดับนั้น มีความแตกต่างจากผลการศึกษาของ ณัฐพร จันทร์หอม (2555) ที่ทำการศึกษारेื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) กรณีศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต มีทั้งหมด 7 ปัจจัย คือปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน ปัจจัยด้านสถานที่ ปัจจัยด้านความบันเทิง ปัจจัยด้านประโยชน์ ปัจจัยด้านระบบอินเทอร์เน็ต ปัจจัยด้านการบริการและปัจจัยด้านอื่นๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าระบบการศึกษา และระบบโครงสร้างทางสังคมของทั้งสองประเทศที่มีความแตกต่างกัน จึงทำให้ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ของประเทศ สปป.ลาว มีความแตกต่างจากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ของประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

- กนิษฐกานต์ ปันแก้ว. (2547). *สภาพปัจจุบัน ปัญหาและการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา*. ขอนแก่น. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชนิษฐา จิตแสง. (2556). *พฤติกรรมและรูปแบบการให้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น. มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์*. 30(2): 217-242.
- ณัฐพร จันทร์หอม. (2555). *ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) กรณีศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. วิทยาลัยอาชีวศึกษาโปลีเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.
- มุฮัมมัดอัสรี มุฮัมหมัดอูเซ็น. (2557). *ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2560. จาก <https://sites.google.com/site/socialnetworkappfbigline/45>.

- เสาวคนธ์ คงสุข. (2544). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ: บริษัทสำนักพิมพ์เอมพันธ์.
- อรอนพ เจริญถาวร. (2540). *กฎหมายไทยก้าวไปทันใหม่กับอินเทอร์เน็ตในโลกของสื่อ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bovert, Evelyne. & Breda, Isabella. (2008). *Adolescents and the Internet: Media appropriation and perspectives on education*. (online). Retrieved December 28, 2013, from <http://www.irma-international.org/>.
- Khanittha Jitsaeng. (2014). The Relationship of Individual and group factors to internet literacy skills of youth in Khon Kaen University Municipality. *Information*, 21(1). (January-June 2014).
- Meksithongkham, B. & Singsangob, A. (2009). *The situation of using internet media of Thai children and youth at various stages of age*. Bangkok : National Research Council of Thailand. (In Thai)
- Sanyawiwat, S. (2005). *Trisadee-Sangkom-witaua : Nea ha -lae -neaw kam -chai -prayod*. 12th ed. Bangkok : Chulalongkorn University Printing. (In Thai) http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf.