

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์

Behaviors Use of Social Media of Students in The Subject Course of Human Computer Interaction

พัชฎาสิตา เหลี่ยมทองคำ¹ และ นมิดา ชื่อสัตย์สกุลชัย²

¹ สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก
โทร. 081-6802541 อีเมล phatsita_a@hotmail.com

² สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก
โทร. 089-4380037 อีเมล namida_nong@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การวิจัยเริ่มจากการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการสื่อสาร แล้วนำไปสร้างแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์ จำนวน 46 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและเชิงสถิติค่าร้อยละ ผลการสัมภาษณ์พบว่า ส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง มีการรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางสมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้คือ Facebook โดยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้งานเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย 5 ลำดับ ได้แก่ เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ส่งไฟล์งานต่าง ๆ อัปเดตสถานะ สืบค้นข้อมูล และเล่นเกมส์ ตามลำดับ ระยะเวลาที่เข้าใช้งานแต่ละครั้งมากกว่า 6 ชั่วโมง ในช่วงเวลาตอนเย็น (15.00-18.00) เป็นช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งานมากที่สุด และบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเข้าใช้งานคือกลุ่มเพื่อน แฟน ครอบครัว และคนรู้จัก ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ ติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย และไม่ตกข่าว ส่วนข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ผลกระทบต่อสุขภาพ ทำให้เสียเวลาวางไปอย่างเปล่าประโยชน์ และข้อมูลส่วนตัวถูกเปิดเผยให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จัก

คำสำคัญ : พฤติกรรม สื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษา

Abstract

The purpose of this research is to study the behavior and effects of the social media use of students in subject course of human computer interaction. Research process started from review related documents and research paper about social media and communication behavior. Then, semi-structure questionnaire was used to interview 46 persons, By the sample selection was specific. Then, it was analyzed by content and statistical percentage. The results of this research found that most are female, using social media on smartphone. The most popular social media is Facebook, descending order by

the purpose is entertainment, work file submission, status update, search for information, and play game. Each time lasts more than six hours to use, In the evening (15.00-18.00) is the most active start time, and the person who influences access is a group of friends, dear, family and acquaintances. The good impact of using social media such as fast communication, saved time and saved money, and catch up information, the bad impact of using social media such as have a health impact, make a waste of time empty, and opened private information to the public who were not known well.

Keywords : Behaviors, Social Media, Students

บทนำ

ในปัจจุบันเป็นยุคที่เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน มีการติดต่อสื่อสารผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เปิดให้บริการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊กหรือไลน์ ที่สามารถโพสต์ข้อความ ข่าวสาร แบ่งปันรูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ รวมถึงการสนทนาพูดคุยกัน ทั้งแบบเห็นหน้าและไม่เห็นหน้า เป็นต้น ซึ่งบริการทางเครือข่ายสังคมออนไลน์เหล่านี้มีประโยชน์สำหรับชีวิตในยุคปัจจุบันมาก ทำให้การติดต่อสื่อสารทำได้สะดวกรวดเร็ว สามารถสนทนาพูดคุยกันแบบบุคคลระหว่างบุคคล และแบบกลุ่มได้ สามารถสื่อสารข้อความต่าง ๆ ได้เพียงครั้งเดียวและรับทราบข้อความพร้อมกัน ใจความไม่ผิดเพี้ยนไป โดยเฉพาะในยุคของเทคโนโลยี 4G สามารถรับรู้เรื่องราว เหตุการณ์ ข่าวสารบ้านเมือง โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ที่ไหนก็สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ทันทั่วถึง โดยไม่ต้องรอข่าวจากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ (พัชรภรณ์ ไกรชุมพล, 2555) ดังจะเห็นได้จากผลการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560 ประชากรอายุ 6 ขวบขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี 2556-2560 พบว่ามีสัดส่วนการใช้ อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.9 เป็นร้อยละ 52.9 และเมื่อพิจารณาการใช้อินเทอร์เน็ตตามกลุ่มอายุ ต่าง ๆ พบว่า กลุ่มอายุ 15-24 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คือร้อยละ 89.9 รองลงมาคือ กลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 80.3 กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 63.4 กลุ่มอายุ 25-49 ปี ร้อยละ 54.9 และกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 18.2 และคาดว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นน่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) และจากผลสำรวจของสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560 พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ Gen Z (เด็กที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544) ใช้เวลาเล่นโซเชียลมีเดีย มากเป็นอันดับ 1 และใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไปด้วยความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ (สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงต่อวัยรุ่นหรือกลุ่มเยาวชนเหล่านี้เป็นอย่างมาก

จากสถิติดังกล่าว ทำให้เห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นที่มีกลุ่มอายุ 15-24 ปี และชี้ให้เห็นว่าวัยรุ่นเหล่านี้ใช้เวลาไปกับโลกของอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ถ้าหากขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาจเกิดผลกระทบหรือผลเสียกับวัยรุ่นที่มีความรู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบทางการศึกษา หรือผลกระทบทางสังคม และครอบครัว ยิ่งในยุคปัจจุบันการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกจำกัดแค่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะกับ อินเทอร์เน็ตผ่านสายแลนเท่านั้น แต่เทคโนโลยีนั้นได้มีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ทำให้อุปกรณ์

สื่อสารที่ใช้ในชีวิตประจำวันสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่รวมกับการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สายของผู้ให้บริการต่าง ๆ ส่งผลทำให้การเข้าสู่โลกของอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวกมากขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา แม้แต่ในขณะที่เดินทาง (อมร โตะทอง, 2555)

จากข้อมูลที่เกิดขึ้นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการเรียนการสอน ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตอบสนองตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่รุ่น 2.0 เช่น บล็อก มาสเปซ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกีพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อกต่าง ๆ ในทางธุรกิจเรียกสื่อสังคมว่า สื่อที่ผู้บริโภคสร้างขึ้น (consumer-generated media หรือ CGM) สำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2556)

1.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ แบ่งได้ดังนี้ 1) เครือข่ายสังคม 2) ไมโครบล็อก 3) เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ 4) บล็อก 5) บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์ของเจ้าของเว็บไซต์ 6) วิกี 7) กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น 8) เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน 9) ข้อความสั้น 10) การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (แสงเดือน ผ่องพุ่ม, 2556)

1.3 ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1.3.1 ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด 2) การเปลี่ยนแปลงในการประชาสัมพันธ์ 3) การเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว 4) นำไปใช้ในการรับสมัครงานและการหางาน (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, ม.ป.ป.)

1.3.2 ผลกระทบเชิงลบ ได้แก่ 1) ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย 2) ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย 3) ใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม 4) โปสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, ม.ป.ป.)

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

2.1 ความหมายของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออกมา ตอบสนอง หรือโต้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่งที่สามารถสังเกตเห็นได้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2543)

2.2 ประเภทของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) พฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก 2) แบ่งจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในร่างกายเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะ 3) ภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว 4) แหล่งพฤติกรรมกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ 5) การทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีดังนี้

สินี กิตติชนมวรกุล (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในจังหวัดสงขลา โดยผลการวิจัยพบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ คือ Facebook เปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟนเป็นส่วนใหญ่ ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานมากที่สุดคือช่วงเวลา 19.00-24.00 โดยมีการเปิดใช้งานเฉลี่ย 4-5 ครั้งต่อวัน มีวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสืบค้นข้อมูล กิจกรรมทางสังคม งานอดิเรก และอัปเดตสถานะ จากการศึกษาวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิจัยมาเป็นแนวคิดในการสร้างแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์

Robin Wakefield, & Kirk Wakefield (2016) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษา ความหลงใหลและผลกระทบต่อผู้ใช้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเพื่อตรวจสอบอิทธิพลของผลกระทบต่อผู้ใช้และความหลงใหลในกิจกรรมบนเครือข่ายโซเชียลมีเดีย โดยผลการวิจัยพบว่า ความตื่นเต้นอาจไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นการสร้างเนื้อหาและการแบ่งปันกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามในบริบทของเหตุการณ์ที่มีความหมายความตื่นเต้นได้ตอบกับความชอบของผู้ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานโซเชียลมีเดีย ความเข้าใจเชิงกลยุทธ์ประการหนึ่งคือความรู้ที่ว่าความหลงใหลของผู้ใช้ (หรือลูกค้า) เป็นเงื่อนไขที่ดีสำหรับการมีส่วนร่วมของสื่อทางสังคม จากการศึกษาวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำกิจกรรมบนเครือข่ายโซเชียลมีเดียมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษา รวบรวมข้อมูลจากตำราเอกสาร งานวิจัยและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการสื่อสาร จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์
2. นำแบบสัมภาษณ์ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

3. ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 46 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2560
4. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและเชิงสถิติค่าร้อยละ
5. สรุปผลการวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยทำการสรุปผลพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์จากแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์ในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ดังแสดงในตารางที่ 1 2) พฤติกรรมการใช้งาน ดังแสดงในตารางที่ 2 และ 3) ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังแสดงในตารางที่ 3 4) ข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังแสดงในตารางที่ 4 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ข้อมูลทั่วไป	ร้อยละ (ลำดับที่)
เพศ ชาย	26.1 (2)
หญิง	73.9 (1)
ช่องทางการรับสื่อสังคมออนไลน์	
สมาร์ทโฟน	100.0 (1)
แท็บเล็ต	23.9 (3)
คอมพิวเตอร์ส่วนตัว	63.0 (2)
อื่น ๆ	10.9 (4)
สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้	
Facebook	100.0 (1)
Line	89.1 (2)
Youtube	84.8 (3)
Instagram	37.0 (4)
Twitter	10.9 (6)
อื่น ๆ	26.1 (5)

จากตารางที่ 1 พบว่ามีผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด 40 คน จำแนกเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 73.9 เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 26.1 ส่วนใหญ่มีการรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 100.0 รองลงมารับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 63.0 แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 23.9 และอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 10.9 ตามลำดับ โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 100.0 รองลงมา Line คิดเป็นร้อยละ 89.1 Youtube คิดเป็นร้อยละ 84.8 Instagram คิดเป็นร้อยละ 37.0 อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 26.1 และ Twitter คิดเป็นร้อยละ 10.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการใช้งาน

พฤติกรรมการใช้งาน		ร้อยละ (ลำดับที่)
วัตถุประสงค์การใช้งาน	ออฟเดทสถานะ	69.6 (3)
	ส่งไฟล์งานต่าง ๆ	82.6 (2)
	เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน	93.5 (1)
	เล่นเกมส์	58.7 (4)
	สืบค้นข้อมูล	26.1 (5)
	ซื้อ-ขายสินค้า	26.1 (5)
	อื่น ๆ	10.9 (6)
ระยะเวลาที่เข้าใช้งานแต่ละครั้ง	1-2 ชั่วโมง	0.0 (4)
	3-4 ชั่วโมง	13.0 (3)
	5-6 ชั่วโมง	30.4 (2)
	6 ชั่วโมง ขึ้นไป	56.5 (1)
ช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งาน	เวลาเช้า (04.00-09.00)	4.3 (4)
	เวลากลางวัน (11.00-14.00)	13.0 (3)
	เวลาเย็น (15.00-18.00)	50.0 (1)
	เวลากลางคืน (19.00-22.00)	32.6 (2)
บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเข้าใช้งาน	ครอบครัว	45.7 (3)
	เพื่อน	97.8 (1)
	คนรู้จัก	37.0 (4)
	แฟน	63.0 (2)
	อื่น ๆ	4.3 (5)

จากตารางที่ 2 พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ มีวัตถุประสงค์การใช้งานเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 93.5 รองลงมาส่งไฟล์งานต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 82.6 ออฟเดทสถานะ คิดเป็นร้อยละ 69.6 เล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 58.7 สืบค้นข้อมูลและซื้อ-ขายสินค้า คิดเป็นร้อยละ 26.1 เท่ากัน และอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 10.9 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่มีระยะเวลาที่เข้าใช้งานแต่ละครั้ง 6 ชั่วโมง ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมาคือ 5-6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 30.4 3-4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 13.0 และ 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 0.0 ตามลำดับ ช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งานส่วนใหญ่จะเป็นเวลาตอนเย็น คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาเป็นเวลากลางคืน คิดเป็นร้อยละ 32.6 เวลากลางวัน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และเวลาเช้า คิดเป็นร้อยละ 4.3 ตามลำดับ ซึ่งบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเข้าใช้งานส่วนใหญ่เป็น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 97.8 รองลงมาเป็น แฟน คิดเป็นร้อยละ 63.0 ครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 45.7 คนรู้จัก คิดเป็นร้อยละ 37.0 และอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 4.3 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องจากคำกล่าว

“...วัตถุประสงค์การใช้งาน ส่วนใหญ่ก็จะใช้ดูหนัง ฟังเพลง และก็มีส่งไฟล์ให้อาจารย์ครับ แหวกุยกั้นเรื่องงานและแชร์ไฟล์งานกับเพื่อน ๆ ผ่านทาง facebook บางทีก็โพสต์ข้อความ และก็มีเล่นเกมส์ ส่วนช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งานก็จะเป็นช่วงตอนเย็น ประมาณ 17.00 น. บางทีก็ตอน 20.00 น. ในเรื่องของคนที่มผลต่อการเข้าใช้งาน ผมคิดว่าน่าจะเป็นเพื่อน แฟน ครอบครัว และก็อาจารย์นะครับ” (ชาย1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...วัตถุประสงค์การใช้งาน โดยส่วนตัวจะเข้าไปดูข้อมูล ข่าวสาร คลิปวิดีโอ แชรร์รูปภาพ ออฟเดทสถานะ ค้นหาข้อมูล และก็แหวกกับเพื่อนๆ และก็ส่งไฟล์งานคะ ช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งานก็จะเป็นช่วงตอนเย็นนะคะ ประมาณ 18.00 น. หรือไม่บางทีก็เป็นช่วงกลางคืน ประมาณ 21.00 น. ส่วนคนที่มอิทธิพลต่อการเข้าใช้งาน น่าจะเป็นเพื่อนกับแฟนมากกว่าคะ รองลงมาคือครอบครัว และก็คนอื่นๆ ที่เรารู้จัก” (หญิง1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...วัตถุประสงค์การใช้งานก็น่าเป็นเหตุคุยกันกับเพื่อน ๆ ผ่านทาง facebook กับ line ดูหนัง ฟังเพลง ค้นหาข้อมูล เล่นเกมส์ อัพเดทสถานะ จองตัวดูหนังภาพยนตร์คะ ในเรื่องช่วงเวลาที่เราเริ่มเข้าใช้งานก็จะเป็นช่วงทตอนเย็น ประมาณ 17.00 น. เป็นต้นไป คนที่มีผลต่อการเข้าใช้งาน ก็คงจะเป็นเพื่อนมากกว่าคะ” (หญิง2, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

ตารางที่ 3 ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ข้อดีของผลกระทบ	ร้อยละ (ลำดับที่)
ติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว	93.5 (1)
ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย	82.6 (2)
สร้างรายได้	23.9 (4)
ไม่ตกข่าวสาร	69.6 (3)
อื่น ๆ	6.5 (5)

จากตารางที่ 3 พบว่ามีข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ คือ ติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 93.5 รองลงมาคือ ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย คิดเป็นร้อยละ 82.6 ไม่ตกข่าวสาร คิดเป็นร้อยละ 69.6 สร้างรายได้ คิดเป็นร้อยละ 23.9 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 6.5 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องจากคำกล่าว

“...ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผมคิดว่าเป็นการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วขึ้นนะครับ และประหยัดเวลากับค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ก็สามารถใช้สมัครงานหรือหางานได้ครับ” (ชาย1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คิดว่าเป็นเรื่องของการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วขึ้น ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อเหตุการณ์ และสามารถสร้างรายได้ได้คะ” (หญิง1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ น่าจะเป็นในเรื่องของการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วขึ้น และประหยัดค่าใช้จ่ายกับเวลาคะ สามารถสร้างรายได้และทำให้ไม่ตกข่าวสารคะ” (หญิง2, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

ตารางที่ 4 ข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ข้อเสียของผลกระทบ	ร้อยละ (ลำดับที่)
ข้อมูลส่วนตัวถูกเปิดเผยให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จัก	60.9 (3)
โดนละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน	34.8 (4)
ทำให้เสียเวลาว่างไปอย่างเปล่าประโยชน์	73.9 (2)
มีผลกระทบต่อสุขภาพ	91.3 (1)
อื่น ๆ (โพสต์ข้อมูลที่เป็ผลเสียต่อตนเอง)	19.6 (5)

จากตารางที่ 4 พบว่าข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ คือ มีผลกระทบต่อสุขภาพ คิดเป็นร้อยละ 91.3 รองลงมาคือ ทำให้เสียเวลาว่างไปอย่างเปล่าประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 73.9 ข้อมูลส่วนตัวถูกเปิดเผยให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จัก คิดเป็นร้อยละ 60.9 โดนละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน คิดเป็นร้อยละ 34.8 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 19.6 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องจากคำกล่าว

“...ข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในส่วนตัวผมคิดว่าถ้าเล่นสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปก็จะทำให้เสียสุขภาพ และเสียเวลาว่างโดยเปล่าประโยชน์ และที่เป็นข่าวมากมายในตอนนี้ก็คือการโพสต์ข้อความที่ไม่คิดก่อน ทำให้ส่งผลเสียต่อตนเองครับ” (ชาย1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...ข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คิดว่าน่าจะเป็นในเรื่องของผลกระทบต่อสุขภาพ เพราะถ้าเล่นหรือใช้งานมากเกินไปก็อาจจะส่งผลต่อดวงตา และเป็นการสูญเสียเวลาว่างไปเปล่าประโยชน์ค่ะ ซึ่งบางทีข้อมูลส่วนตัวอาจโดนขโมยไปเปิดเผยได้ ถ้าใช้ไม่ระมัดระวังค่ะ” (หญิง1, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

“...ข้อเสียของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ น่าจะเป็นในเรื่องของการทำให้เสียเวลาทิ้งไปเปล่าๆ บางทีข้อมูลถูกเปิดเผยให้กับคนที่ไม่รู้จัก และถ้าใช้เวลาไปกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์นานๆ ก็จะมีผลกระทบต่อสุขภาพค่ะ” (หญิง2, สมาร์ทโฟน, นักศึกษา)

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชา ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ พบว่า ช่องทางในการรับสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นสมาร์ตโฟน สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้คือ Facebook โดยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้งาน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน ส่งไฟล์งานต่าง ๆ อัปเดตสถานะ สืบค้นข้อมูล และเล่นเกมส์ ตามลำดับ ระยะเวลาที่เข้าใช้งานแต่ละครั้งมากกว่า 6 ชั่วโมง ในช่วงเวลาตอนเย็น (15.00-18.00) เป็นช่วงเวลาที่เริ่มเข้าใช้งานมากที่สุด และบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเข้าใช้งาน คือ กลุ่มเพื่อน แฟน ครอบครัว และคนรู้จัก ข้อดีของผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ สามารถติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย และไม่ตกขาว ส่วนข้อเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ มีผลกระทบต่อสุขภาพ ทำให้เสียเวลาว่างไปเปล่าประโยชน์ และข้อมูลส่วนตัวถูกเปิดเผยให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จัก

1.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1.2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างประเภทอื่น เช่น กลุ่มวัยทำงาน กลุ่มผู้สูงอายุ หน่วยงาน ร้านค้าที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสะท้อนแนวความคิดที่อาจเกิดขึ้นในอีกหลายแง่มุม

1.2.2 ควรศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้ปัจจัยด้านวิชาการ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม หรือปัจจัยด้านบุคคล

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณนักศึกษา สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตาก ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2560 ทุกท่าน ที่สละเวลาให้ข้อมูลและการให้การสัมภาษณ์

เอกสารอ้างอิง

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (ม.ป.ป.). *โซเชียลมีเดีย*. สืบค้น 8 พฤษภาคม 2561, จาก <https://gear.kku.ac.th/~krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia.pdf>

พัชรภรณ์ ไกรชุมพล. (2555). *ทัศนคติและพฤติกรรมการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสร้างชื่อเสียง : กรณีศึกษา YouTube* (Youtube) (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สินี กิตติชนมวรกุล. (2558). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านบริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ ครั้งที่ 2*. (หน้า 288-297). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

- สุภัทธร ปิณฑะแพทย์. (2542). *พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาตน*. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ลักษณ์.
- แสงเดือน ผ่องพูน. (2556). *สื่อสังคมออนไลน์ : แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้*. สืบค้น 8 พฤษภาคม 2561, จาก http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.PDF
- สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2560). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2560). *สื่อสังคม*. สืบค้น 7 พฤษภาคม 2561, จาก <http://www.royin.go.th/?knowledges=สื่อสังคม-๔-ตุลาคม-๒๕๕๖>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). *การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- อมร โต๊ะทอง. (2555). *พฤติกรรมและผลกระทบการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ)*. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- Robin Wakefield, & Kirk Wakefield. (2016). Social media network behavior: A study of user passion and affect. *The Journal of Strategic Information Systems*, 25(2), 140 – 156. doi: 10.1016/j.jsis.2016.04.001