

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง “การสื่อสารออนไลน์ทาง Facebook กับผลกระทบต่อความสัมพันธ์ครอบครัวของคนกรุงเทพ” ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารการวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบอ้างอิง ดังนี้

1. แนวคิดด้านประชากรศาสตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของมนุษย์
3. แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารออนไลน์
5. แนวคิดเกี่ยวกับ Facebook
6. แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction)
7. แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction)
8. แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว
9. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว
10. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ
11. ทฤษฎี แนวคิดด้านผลกระทบจากสื่อ
12. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดด้านประชากรศาสตร์

ความหมายของประชากรศาสตร์

ประชากรศาสตร์ (Demography) หมายถึง วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับประชากร ทั้งนี้ ความหมายของคำว่า “Demography” แบ่งแยกได้เป็น “Demo” หมายถึง “People” ซึ่งแปลว่า “ประชาชน” หรือ “ประชากร” ส่วนคำว่า “Graphy” หมายถึง “Writing Up” หรือ “Description” ซึ่งแปลได้ว่า “ลักษณะ” ดังนั้นเมื่อแยกพิจารณาจากรากศัพท์ คำว่า “Demography” ควรจะมีความหมายตามที่กล่าวมาข้างต้น คือ วิชาที่เกี่ยวกับประชากรนั่นเอง (ปนัดดา จำปาทอง, 2553, หน้า 7)

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2542) ได้กล่าวถึง แนวความคิดด้านประชากรนี้เป็นทฤษฎีที่ใช้หลักการของความเป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น มาจากความเชื่อที่ว่า คนที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งแนวความคิดนี้ตรงกับทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social Categories Theory) ของ Defleur and Bell- Rockeaoch (1996) ที่อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลจะเกี่ยวข้องกับลักษณะต่างๆ ของบุคคล หรือลักษณะทางประชากรซึ่งลักษณะเหล่านี้สามารถอธิบายเป็นกลุ่มๆ ได้ คือ บุคคลที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกันมักจะมาอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ดังนั้น บุคคลที่อยู่ในลำดับชั้นทางสังคมเดียวกันจะเลือกรับ และตอบสนองต่อเนื้อหาข่าวสาร ในแบบเดียวกัน และทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory) ซึ่งทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาจากแนวความคิดเรื่องสิ่งเร้า และการตอบสนอง (Stimulus-Response) หรือ ทฤษฎี เอส-อาร์ (S-R Theory) ในสมัยก่อนและได้นำมาประยุกต์ใช้อธิบายเกี่ยวกับการสื่อสารว่า ผู้รับสารที่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน จะมีความสนใจต่อข่าวสารที่แตกต่างกัน (ปนัดดา จำปาทอง, 2553, หน้า 7-8)

ปรมะ สตะเวทิน (2546, หน้า 112-118) ได้อธิบายถึงคุณสมบัติเฉพาะของตน ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละ คุณสมบัติเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสารในการทำการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ในการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ในการสื่อสารในสถานการณ์ที่ต่างกันนั้น จำนวนของผู้รับสารก็มีปริมาณแตกต่างกันด้วย การวิเคราะห์ผู้รับสารที่มีจำนวนมาก เนื่องจากการวิเคราะห์คนที่มีความน้อย เราสามารถวิเคราะห์ผู้รับสารแต่ละคนได้ เพราะมีผู้รับสารจำนวนมากเกินไป นอกจากนี้ผู้รับสารยังไม่รู้จักผู้รับสารแต่ละคนด้วย ดังนั้น วิธีการที่ดีที่สุดในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่ประกอบได้ด้วยคนจำนวนมากก็คือ การจำแนกผู้รับสารออกเป็นกลุ่มๆ ตามลักษณะประชากร (Demographic Characteristics) ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา ศาสนา สถานภาพสมรส เป็นต้น ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีผลต่อการรับรู้ การตีความ และการเข้าใจในการสื่อสารทั้งสิ้น (ปนัดดา จำปาทอง, 2553, หน้า 8)

1. เพศ (Sex) เพศชายกับเพศหญิงมีความแตกต่างกันในหลายๆ ด้าน เช่น สรีระ ลักษณะนิสัย สถานะทางจิตใจ และ อารมณ์ จากงานวิจัยเกี่ยวกับจิตวิทยาทั้งหลายได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจนของ ความคิด ทัศนคติ และ ค่านิยม ทั้งนี้เนื่องจากวัฒนธรรมและสังคมได้กำหนดบทบาท และกิจกรรมของเพศชายกับเพศหญิงทั้งสองไว้แตกต่างกัน

2. อายุ (Age) อายุเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรม การสื่อสารของมนุษย์เนื่องจากอายุเป็นตัวกำหนดหรือเป็นตัววัดเกี่ยวกับความมีประสบการณ์ในเรื่อง

ต่างๆ ของบุคคล เหมือนสำนวนที่ว่า อาบน้ำร้อนมาก่อน หรือเรียกคนที่มีประสบการณ์น้อยกว่าเด็กเมื่อวานขึ้น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นเครื่องบ่งชี้หรือแสดงความคิดเห็น ความเชื่อ ลักษณะการโต้ตอบเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นไปตามแล้วแต่ตัวบุคคล เมื่อคนเรามีอายุเพิ่มขึ้น ประสบการณ์ในชีวิตก็จะยิ่งสูงขึ้นตามไปด้วย วิธีคิดและสิ่งที่สนใจในขณะนั้นก็จะเปลี่ยนไปด้วย

3. การศึกษา (Education) การศึกษาหรือความรู้ เป็นอีกลักษณะหนึ่งที่มีผลต่อผู้รับสาร ผู้คนที่ได้รับการศึกษาที่ต่างกัน ในยุคสมัยที่ต่างกัน โดยรูปแบบการศึกษาที่ต่างกัน จึงเป็นเหตุให้มี ความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ในชีวิต และความต้องการที่ต่างกัน การศึกษาจะทำให้ผู้คนยึด แนวความคิดตามแต่ละสาขาที่ตัวเองสนใจเป็นสำคัญ และ คุณลักษณะบางประการภายในตัว บุคคลที่แสดงออกมาจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงพื้นฐานการศึกษาหรือสาขาวิชาที่เรียนมา เนื่องจากสถาบัน เป็นสถานที่ที่ไว้ข้อบรมและขัดเกลาบุคลิกภาพให้เป็นไปในทิศทางที่แตกต่างกัน ทางด้านคุณครู ร่วมถึงท่านอาจารย์ก็มีอิทธิพลต่อความคิดของผู้เรียนโดยการสอดแทรกความรู้สึกนึกคิดของ ตัวเองให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นการศึกษาจึงเป็นตัวกำหนดกระบวนการเลือกรับบุคลาการของผู้รับอีกทาง หนึ่งด้วย

4. สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ (Socio-Economic Status) อันได้แก่ เชื้อชาติกับ ชาติพันธุ์ ถิ่นฐาน ภูมิฐานะ พื้นฐานครอบครัว อาชีพ รายได้และฐานะทางการเงิน ปัจจัยเหล่านี้มี อิทธิพลอย่างมากต่อผู้รับ ซึ่งในการวิจัยทางด้านนิเทศศาสตร์ได้ชี้ให้เห็นว่าสถานะทางสังคมและ เศรษฐกิจทำให้คนมีวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนกัน มีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน มีทัศนคติ ค่านิยม รวม ไปถึงเป้าหมายในชีวิตที่ไม่เหมือนกัน

5. ศาสนา (Religion) การนับถือศาสนา เป็นอีกลักษณะหนึ่งของผู้รับสารที่จะมี อิทธิพลต่อตัวผู้รับสารเอง ทั้งทางด้านของทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมทางศาสนา ได้เข้ามามี ส่วนเกี่ยวข้องกับผู้คนและกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตตลอดทั้งชีวิต (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า7) ได้ สรุปลงถึงอิทธิพลของศาสนาที่มีต่อบุคคลไว้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านศีลธรรม ด้านคุณธรรม ด้านความเชื่อ ทางจรรยาของบุคคล ด้านการเมือง และด้านเศรษฐกิจ (ปนัดดา จำปาทอง, 2553, หน้า 7-9)

ปัจจัยทางด้านประชากรนั้นยังมีลักษณะอื่นๆ อีก ซึ่งสามารถนำสิ่งเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เพื่อทำความเข้าใจกับการสื่อสารได้ โดยต้องอยู่ภายใต้แนวความคิดที่ว่าถ้าบุคคลมีปัจจัยเหล่านี้ แตกต่างกันทางความคิดและการกระทำก็มีแนวโน้มที่จะแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งแนวความคิดนี้ สามารถนำไปใช้อธิบายปัจจัยของประชากรด้านอื่นได้

สำหรับการศึกษาเรื่อง การสื่อสารออนไลน์ทาง Facebook กับผลกระทบต่อ ความสัมพันธ์ครอบครัวของคนกรุงเทพ นั้นต้องอาศัยแนวคิดและทฤษฎีทางประชากรศาสตร์เป็น

แนวทางในการศึกษา เนื่องจากมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการสื่อสารออนไลน์ทาง Facebook ต่อความสัมพันธ์ครอบครัว รวมอยู่ด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของมนุษย์

การสื่อสารของมนุษย์

การสื่อสาร หมายถึง วิธีการต่างๆ ในการติดต่อระหว่างมนุษย์ ซึ่งทำให้อีกฝ่ายหนึ่งรับรู้ ความหมายของอีกฝ่ายหนึ่ง หรือกระบวนการของมนุษย์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ ทัศนคติ และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสาร มี 3 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ บุคคลสองฝ่าย สาร สื่อ

บุคคลสองฝ่าย คือ ผู้ส่งสาร ได้แก่ผู้พูด ผู้เขียน หรือผู้แสดงความมุ่งหมายและผู้รับสาร อันได้แก่ ผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้รับความมุ่งหมาย

สาร คือ เรื่องราวที่ต้องการให้รับรู้ ได้แก่ ข้อมูลที่เป็นความรู้ ประสบการณ์ และความคิดของผู้สื่อสาร

สื่อ คือ วิธีการติดต่อให้ข้อมูลหรือเรื่องราวต่างๆ ถึงผู้รับสาร อาจใช้อุปกรณ์ช่วยนำสาร เช่น เครื่องรับโทรศัพท์ ตัวอักษร วีดีทัศน์ เครื่องรับโทรสาร เครื่องขยายเสียง รวมทั้งสถานที่และบรรยากาศบริเวณโดยรอบ ขณะมีการส่งสาร – รับสาร

ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร

ภาษา คือ สัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการสื่อความเข้าใจระหว่างกันของคนในสังคม ช่วยสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ของคนในสังคม ถ้าคนในสังคมพูดกันด้วย ถ้อยคำที่ดีจะช่วยให้คนในสังคมอยู่กันอย่างปกติสุข ถ้าพูดกันด้วยถ้อยคำไม่ดี จะทำให้เกิดความบาดหมางน้ำใจกัน ภาษาจึงมีส่วนช่วยสร้างมนุษย์สัมพันธ์ของคนในสังคม ภาษาเป็นสมบัติของสังคม ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารมี 2 ประเภท คือ วัจนภาษา และอวัจนภาษา

วจนภาษา (verbal language)

วจนภาษา หมายถึง ภาษาถ้อยคำ ได้แก่ คำพูดหรือตัวอักษรที่กำหนดใช้ร่วมกันในสังคม ซึ่งหมายรวมทั้งเสียง และลายลักษณ์อักษร ภาษาถ้อยคำเป็นภาษาที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างมีระบบ มีหลักเกณฑ์ทางภาษา หรือไวยากรณ์ซึ่งคนในสังคมต้องเรียนรู้และใช้ภาษาในการฟัง พูด อ่าน เขียนและคิด การใช้วจนภาษาในการสื่อสารต้องคำนึงถึงความชัดเจนถูกต้องตามหลักภาษา และความเหมาะสมกับลักษณะ การสื่อสาร ลักษณะงาน เป้าหมาย สื่อและผู้รับสาร

วจนภาษาแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

ภาษาพูด ภาษาพูดเป็นภาษาที่มนุษย์เปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำเพื่อสื่อสารกับผู้อื่น นักภาษาศาสตร์ถือว่าภาษาพูดเป็นภาษาที่แท้จริงของมนุษย์ ส่วนภาษาเขียนเป็นเพียงวิวัฒนาการขั้นหนึ่งของภาษาเท่านั้น มนุษย์ได้ใช้ภาษาพูดติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นอยู่เสมอ ทั้งในเรื่องส่วนตัว สังคม และหน้าที่การงาน ภาษาพูดจึงสามารถสร้างความรัก ความเข้าใจ และช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคมมนุษย์ได้มากมาย

ภาษาเขียน ภาษาเขียนเป็นภาษาที่มนุษย์ใช้อักษรเป็นเครื่องหมายแทนเสียงพูดในการสื่อสาร ภาษาเขียนเป็นสัญลักษณ์ของการพูด ภาษาเขียนนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อใช้บันทึกภาษาพูด เป็นตัวแทนของภาษาพูดในโอกาสต่างๆ แม้นักภาษาศาสตร์จะถือว่าภาษาเขียนมิใช่ภาษาที่แท้จริงของมนุษย์ แต่ภาษาเขียนเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารของมนุษย์ มาเป็นเวลานาน มนุษย์ใช้ภาษาเขียนสื่อสารทั้งในส่วนตัว สังคม และหน้าที่การงาน ภาษาเขียนสร้างความรัก ความเข้าใจ และช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ ในสังคมมนุษย์ได้มากมายหากมนุษย์รู้จักเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบุคคล โอกาส และสถานการณ์

อวจนภาษา (non-verbal language)

อวจนภาษา หมายถึง เป็นการสื่อสารโดยไม่ใช้ถ้อยคำ ทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียน เป็นภาษาที่มนุษย์ใช้สื่อสารกัน โดยใช้อากัปกริยา ท่าทาง น้ำเสียง สายตาหรือ ใช้อวัตุ การใช้สัญญาณ และ สิ่งแวดล้อมต่างๆ หรือแสดงออกทางด้านอื่นที่สามารถรับรู้กันได้ สามารถแปลความหมายได้และทำความเข้าใจต่อกันได้ เช่น

สายตา (เนตรภาษา) การแสดงออกทางสายตา เช่น การสบตากันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารก็มีส่วนช่วยในการตีความหมาย เช่น การสบตาแสดงออกถึงความจริงใจ การหรีตาแสดงออกถึงความสงสัย ความไม่แน่ใจ การแสดงออกทางสายตาจะต้องสอดคล้องกับการ

แสดงออกทางสีหน้า การแสดงออกทางสีหน้าและสายตาจะช่วยเสริมวัจนภาษาให้มีน้ำหนักยิ่งขึ้น และใช้แทนวัจนภาษาได้อย่างดี

กิริยาท่าทาง (อาการภาษา) การแสดงกิริยาท่าทางของบุคคล สามารถสื่อความหมายได้ โดยไม่ต้องใช้คำพูด หรือใช้เสริมคำพูดให้มีน้ำหนักมากขึ้นได้ ได้แก่ กิริยาท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกายและอากัปกิริยาท่าทางต่างๆ สามารถสื่อความหมายได้มากมาย เช่น การเคลื่อนไหวมือ การโบกมือ การส่ายหน้า การพยักหน้า การยกไหล่ การยิ้มประกอบ การพูด การยกไหล่ การยกคิ้ว อาการนิ่ง

น้ำเสียง (ปริภาษา) เป็นอวัจนภาษาที่แฝงอยู่ในภาษาพูด ได้แก่ สำเนียงของผู้พูด ระดับเสียงสูงต่ำ การเปล่งเสียง จังหวะการพูด ความดังความค่อยของเสียงพูด การตะโกน การกระซิบ น้ำเสียงช่วยบอกอารมณ์และความรู้สึก นอกจากนี้ยังช่วยแปลความหมายของคำพูด เช่น การใช้เสียงเน้นหนักเบา การเว้นจังหวะ การทอดเสียง สิ่งเหล่านี้ทำให้คำพูดเด่นชัดขึ้น การพูดเร็ว การพูดที่หยุดเป็นช่วงๆ แสดงให้เห็นถึงอารมณ์กลัว หรือตื่นเต้นของผู้พูด เป็นต้น

สิ่งของหรือวัตถุ (วัตถุภาษา) สิ่งของหรือวัตถุต่างๆ ที่บุคคลเลือกใช้ เช่น ของใช้ เครื่องประดับ เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า นาฬิกา ปากกา แว่นตา เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นอวัจนภาษาที่สื่อความหมายได้ทั้งสิ้น

เนื้อที่หรือช่องว่าง (เทศภาษา) ช่องว่างของสถานที่หรือระยะใกล้ไกลที่บุคคลสื่อสารกัน เป็นอวัจนภาษาที่สื่อสารให้เข้าใจได้ เช่น ระยะห่างของหญิงชาย พระกับสตรี คนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คนสองคนนั่งชิดกันบนม้านั่งตัวเดียวกัน ย่อมสื่อสารให้เข้าใจได้ว่า ทั้งสองคนมีความสนิทสนมเป็นพิเศษ เป็นต้น

กาลเวลา (กาลภาษา) หมายถึง การสื่อความหมายโดยให้เวลามีบทบาทสำคัญ เวลาแต่ละช่วงมีความหมายในตัว คนแต่ละคน และคนต่างวัฒนธรรมจะมีความคิดและความหมายเกี่ยวกับเวลาแตกต่างกัน เช่น การตรงต่อเวลาวัฒนธรรมตะวันตกถือว่ามีความสำคัญมาก การไม่ตรงต่อเวลานัดหมายเป็นการแสดงความดูถูก เป็นต้น

การสัมผัส (สัมผัสภาษา) หมายถึง อวัจนภาษาที่แสดงออกโดยการสัมผัสเพื่อสื่อความรู้สึก อารมณ์ ความปรารถนาในใจของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร เช่น การจับมือการแลบลิ้น การลูบศีรษะ การโอบกอด การตบไหล่ ซึ่งสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของแต่ละสังคม เช่น คนไทยถือไม่ให้เด็กสัมผัสส่วนหัวของผู้ใหญ่ เป็นต้น

อุปสรรคของการสื่อสารและวิธีแก้ไข

การสื่อสารด้วยภาษาพูดหรือภาษาเขียนย่อมเกิดปัญหาในการสื่อสารได้ อุปสรรคของการสื่อสารและวิธีแก้ไขมีดังนี้

1. อุปสรรคของการสื่อสาร : ผู้ส่งสาร-ผู้รับสาร ขาดพื้นความรู้และประสบการณ์ในเรื่องที่จะสื่อสาร ไม่สนใจ มีทัศนคติไม่ดี

วิธีแก้ไข : ศึกษาข้อมูลความรู้ในเรื่องนั้นๆ อย่างถ่องแท้ ทำใจให้เป็นกลาง ปรับทัศนคติและอารมณ์ให้มั่นคง เพื่อเปิดใจให้พร้อมรับสาร

2. อุปสรรคของการสื่อสาร : สาร มีความซับซ้อน ยืดยาว หรือมีลักษณะขัดแย้งกันเอง

วิธีแก้ไข : เลือกใช้ให้เหมาะสมแก่กลุ่มบุคคลเป้าหมายที่ต้องการ วิธีการเดียวกัน ย่อมไม่สามารถเสนอให้บุคคลหลากหลายระดับความรู้ อาชีพ และประสบการณ์ มีความเข้าใจได้เท่าเทียมกัน

3. อุปสรรคของการสื่อสาร : ภาษา ที่ใช้ในการสื่อสารไม่ตรงประเด็น ใช้ภาษาผิดระดับ

วิธีแก้ไข : ใช้ถ้อยคำชัดเจน ไม่ใช้ศัพท์หรือคำยากโดยไม่จำเป็น ใช้ประโยคสั้นกระชับเข้าใจง่าย

4. อุปสรรคของการสื่อสาร : สื่อนำสารขัดข้อง ทำให้ผู้รับสารไม่สามารถรับสารได้หรือรับไม่สะดวก

วิธีแก้ไข : ให้เลือกสถานที่ใหม่ให้เหมาะสม ใช้สื่อต่างๆ เพื่อให้การส่งสารน่าสนใจ และช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

5. อุปสรรคของการสื่อสาร : กาลเทศะและสภาพแวดล้อม ที่ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม เช่น มีเสียงรบกวน ดึกเกินไป ร้อนจัด กำลังติดธุระ ทำให้การสื่อสารไม่สัมฤทธิ์ผล

วิธีแก้ไข : ให้ตระหนักในคำ 3 คำ คือ T O P ดังนี้

เวลา (Time) การกำหนดเวลาให้พอดีไม่มากไม่น้อยเกินไป

จุดมุ่งหมาย (Object) พูดให้เข้าใจตรงประเด็น ใช้ศิลปะในการพูด

สถานที่ (Place) พิจารณาสถานที่ในการสื่อสาร ในกรณีที่เป็นเรื่องส่วนตัวไม่เหมาะที่จะสื่อสารต่อหน้าบุคคลที่สาม (แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของมนุษย์, 2558, ออนไลน์)

แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS)

นิยามของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites : SNS) คือเป็นเว็บไซต์ที่ให้ปัจเจกบุคคลได้กระทำการต่าง ๆ ดังนี้

1. สร้างฐานข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะในระบบที่มีขอบเขต
2. เชื่อมต่อรายการต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลต่าง ๆ ที่ติดต่อสื่อสารกัน

3. สามารถเข้าชมและกีดขวางรายการเชื่อมของบุคคลภายในระบบได้ ธรรมชาติและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อเหล่านี้จะมีความหลากหลาย (Boyd & Ellison, 2007)

สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพิเศษ ไม่ใช่แค่การยอมรับให้ปัจเจกบุคคลได้พบปะกันบุคคลแปลกหน้าได้เท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมและเครือข่ายนั้นมองเห็นได้ และในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมขนาดใหญ่หลาย ๆ แห่งการเชื่อมต่อของผู้ไม่เกี่ยวข้องไม่จำเป็นจะต้องจำกัดอยู่ที่พบปะเพื่อนใหม่เท่านั้น แต่พวกเขายังสามารถสื่อสารกับผู้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันในเครือข่ายสังคมปกติอยู่แล้วเช่นกัน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการพัฒนาลักษณะหน้าตาในหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่เป็นแก่นหลักประกอบด้วย ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถมองเห็นได้ ที่แสดงการเชื่อมต่อรายการของเพื่อนที่เป็นผู้ใช้งานระบบเดียวกัน ข้อมูลส่วนตัวจะเป็นที่แยกออกมาชัดเจนที่ทำให้บุคคลสามารถกรอกข้อมูลสถานะของตนได้ (Boyd & Ellison, 2007) (กฤษฎา เทียนรัตน์, 2559, หน้า 9) และเมื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละบุคคลจะถูกขอให้กรอกข้อมูลที่ประกอบไปด้วยชุดคำถาม เช่น อายุ ที่อยู่ ความสนใจ และสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขาและหลายๆ เว็บไซต์ยังให้ผู้ใช้สามารถนำรูปส่วนตัวแสดงบนหน้าเว็บได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้ผู้ใช้เพิ่มเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย หรือปรับแต่งหน้าตาที่แสดงข้อมูลส่วนตัวได้ตามใจชอบและอื่นๆ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ได้มีการทำแอปพลิเคชันพิเศษมากมาย เพื่อให้ผู้ใช้เพิ่มเติมในหน้าข้อมูลส่วนตัวได้ เป็นต้นหลังจากที่เขาได้เป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์ แล้วผู้ใช้สามารถระบุหรือแสดงความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ในระบบเดียวกัน โดยที่การกำหนดชื่อจะแตกต่างกันไป แต่ที่นิยมใช้เช่น “Friend” “Contacts” หรือ “Fans” เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่กำหนดให้มีการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่าง 2 ฝ่าย แต่บางเครือข่ายก็ไม่ได้มีการกำหนดให้มีการยืนยันแต่กำหนดเป็นการยินยอมให้ติดต่อ (Follow) เป็นต้น การแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์และหลายๆ เว็บไซต์ ก็ยังจัดให้ผู้ใช้สามารถส่งหรือฝากข้อความในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของเพื่อนได้ นอกจากข้อมูลส่วนตัว (Profile) เพื่อน (Friend) การแสดง

ความคิดเห็น (Comments) และการส่งข้อความส่วนตัว (Private Message) บางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปิดให้มีการแบ่งปันรูปภาพ วิดีโอ หรือการสร้างบล็อก รวมถึงเทคโนโลยีการส่งข้อความสั้น (Instant Message) ในขณะที่บางเว็บไซต์ได้สนับสนุนเชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือด้วย เช่น เฟสบุ๊ก (facebook) มายสเปซ (My space) และไซเวิลด์ (Cyworld)

ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตกำลังเป็นที่นิยมและมีผลกระทบในทุกๆ ด้านในปัจจุบัน ทำให้มนุษย์ต้องมีการปรับตัวและพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกของการสื่อสารและพัฒนาของเว็บ (World Wide Web : WWW) จากยุคแรกคือ Web 1.0 ซึ่งมีลักษณะเป็น Static web คือมีการนำเสนอข้อมูลทางเดียว (One Way Communication) ด้วยการแปลงข้อมูลข่าวสาร ที่มีอยู่รอบตัวเราให้อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือโฆษณาตามหน้าเว็บไซต์ โดยผู้ใช้บริการสามารถอ่านได้แต่ไม่สามารถเข้าร่วมในการสร้างข้อมูลได้แต่เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคที่ 2 ของเทคโนโลยี คือ Web 2.0 เป็นยุคของการสื่อสารสองทาง (Two Way Communication) ซึ่งไม่ใช่เพียงการรับส่งอีเมล รูปภาพหรือการดาวน์โหลดข้อมูลผ่าน Search Engine หรือใช้เว็บบอร์ดในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเท่านั้น Web 2.0 ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ในกลุ่มต่างๆ จนเกิดเป็นเครือข่ายทางสังคม (Social Network) บนโลกออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างไม่สิ้นสุด กลายเป็นสังคมเสมือนจริง ซึ่งเป็นสังคมหนึ่งในโลกของอินเทอร์เน็ต ที่ปัจจุบันยังคงผูกพันและเข้าช้อนกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลกของความเป็นจริง (กฤษฎา เทียนรัตน์, 2559, หน้า 10)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันนี้เป็นช่องทางหนึ่งในการสื่อสารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากว่าการที่เป็นผู้ใช้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นภาระที่เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดจำกัดบนระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นนั้นมีหลากหลายเว็บไซต์ มีบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตัวเองที่ผ่านเน็ตเวิร์คอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่างๆ อย่างอีเมล เว็บบอร์ด บล็อก เข้าด้วยกันตั้งแต่ Hi5, MySpace, Facebook, Bebo, Linkedin, Multiply, Ning และอื่นๆ อีกมากมาย (เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ, 2552) กล่าวไว้ว่าเนื่องจากเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มีมากมายจึงได้ทำการจัดประเภทเว็บไซต์ในลักษณะ Social Network แบ่งเป็น 7 ประเภทดังนี้

1. ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge)

ที่เห็นได้ชัดเจนเป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูล ความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ในเรื่องต่างๆ

เหล่านั้นเป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญที่เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา Google earth เว็บดูแผนที่ได้ทุกมุมโลกให้ความรู้ทางภูมิศาสตร์ การท่องเที่ยวเดินทาง การจราจร หรือ ที่พัก เช่น Wikipedia, Google earth, dig เป็นต้น

2. ประเภทเกมออนไลน์ (Online Games)

เป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย จะมีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่นแลกเปลี่ยน items ในเกมกับบุคคลอื่นๆ ในเกมได้ และสาเหตุที่มีผู้นิยมมากเนื่องจากผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว

3. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม (Community)

เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน การสร้าง Profile ของตนเองโดยการใส่รูปภาพ กราฟฟิคที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของเรา (Identity) ให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้น และยังมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ร่วมกันเช่น Hi5, Facebook, Myspace เป็นต้น

4. ประเภทฝากภาพ (Photo Management)

สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่ต้องฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว อีกทั้งยังสามารถแบ่งปันภาพหรือซื้อขายภาพกันได้อย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket เป็นต้น

5. ประเภทสื่อ (Media)

ไม่ว่าจะฝากโพสท์หรือแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอภาพยนตร์ เพลง เช่น Youtube, imeem, Bebo, Yahoo video, Ustream.tv เป็นต้น

6. ประเภทซื้อ-ขาย (Business/Commerce)

เป็นการทำธุรกิจทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, Ebay, Tarad, Pramool แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริงเนื่องจากมีโอกาสให้ผู้ให้บริการแบ่งปันข้อมูลกันได้หลากหลายนอกจากการสั่งซื้อและติชมสินค้าเป็นส่วนใหญ่

7. ประเภทอื่นๆ

เว็บไซต์ที่ให้บริการนอกเหนือจากนี้ซึ่งไม่สามารถจัดเข้าใน 6 ประเภทได้นั้นเอง

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network, Sites: SNS) เป็นซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้งานบนอินเทอร์เน็ต เพื่อตอบสนององวิธีการดำเนินชีวิตของคนยุคนี้ที่ใช้เวลากับการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูล

ส่วนตัว บทความ รูปภาพ ผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่นๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละคน (กฤษฎา เทียนรัตน์, 2559, หน้า 9-12)

ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

หลังจากวิเคราะห์และประมวลเอกสารของนักสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) ก็ทำให้ได้รู้ว่า มีปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนในปัจจุบัน ได้ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสารและการติดต่อกับเพื่อน ซึ่งลักษณะสังคมในปัจจุบันส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้คนสามารถพูดคุยกันได้แบบทันที (Real Time) อีกทั้งยังสร้างความรู้สึถึงการเป็นเจ้าของเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์นั้นๆ ยังช่วยอธิบายพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การสร้างตัวตนทางสังคม ทำให้มีจำนวนของผู้ใช้งานเครือข่ายในปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่คนนิยมแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์กันอย่างกว้างขวาง

2. ลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ศึกษาพบว่า ลักษณะส่วนบุคคลมีความสำคัญอย่างมากต่อการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นความสามารถของแต่ละบุคคลมีผลต่อพฤติกรรมที่แลกเปลี่ยนความรู้ เนื่องจากในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผู้ใช้จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ จึงจะสามารถใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความไว้วางใจ ความปลอดภัยของระบบและความเป็นส่วนตัวส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการแลกเปลี่ยนความรู้ ศึกษาพบว่า ทักษะด้านความไว้วางใจมีความสัมพันธ์กับการยอมรับความรู้สึกปลอดภัยในการใช้งาน ซึ่งความไว้วางใจถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อการ แลกเปลี่ยนความรู้และเปิดเผยข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทักษะด้านความเป็นส่วนตัวส่งผลต่อพฤติกรรมเปิดเผยข้อมูลเช่นกัน

4. คุณค่าทางด้านความบันเทิง หมายถึง เมื่อผู้ใช้บริการมีความรู้เพลิดเพลินและสนุกในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก็จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจ มีความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันมากขึ้น และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

5. การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ทำให้คนนิยมใช้บริการมากขึ้น เนื่องจาก ผู้ใช้บริการเครือข่ายสามารถติดต่อกับเพื่อน คนรู้จัก ตลอดจนได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งยังมีความเชื่อว่าจะมีการพัฒนาและปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งช่วยให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารออนไลน์

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารออนไลน์ (2552, ออนไลน์) สื่อสังคมออนไลน์สังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม หลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึก ส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, Myspace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจ๊ว” ซึ่งเป็นเซอวิสต์หรือเซบไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไปสำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia,2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่ายที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บวิดีโออื่นๆ 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 คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักศึกษา 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” เป็นการนำสื่อต่างๆ 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

อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ทโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook,

Twitter โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่าเมื่อถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พวกเขาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิศ ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พวกเขาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือ คอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์เครือข่าย

เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่าย ที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ใน เครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ในเครือข่าย

ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่าย ที่ร้องขอ บริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์ หรือพูดง่าย ๆ ก็คือ ไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

ฮับ (HUB) หรือ เรียก รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ฮับ มีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิธหรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิธจึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

เราเตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราเตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ข้อแพ็กเก็ตข้อมูล เพื่อที่จะกำหนดและส่งแพ็กเก็ตต่อไป เราเตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเก็ต เรียกว่า เราตติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทางนอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายที่ให้ โพรโทคอลต่างกันได้

เช่น IP (Internet Protocol) IPX (Internet Package Exchange) และ AppleTalk นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อยๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่าน ไปรบกวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์ มักจะถูกใช้ในการเชื่อมเครือข่ายย่อยๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อยๆ เหล่านั้นสามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่นๆ ได้

เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่าย ที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) เข้ากับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น

ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์

แม้ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อให้ข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางมีคุณประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมหากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรม สามัญสำนึก การรู้จักเคารพสิทธิ ของผู้อื่น และความระมัดระวังในการใช้แล้ว สังคมออนไลน์เหล่านี้ก็จะเป็ "สังคมอันตราย"ที่จะเป็นด้านมืดของสังคมไทย (พฤติกรรมกรรมการใช้งาน Social Media ของคนไทย, 2557, ออนไลน์)

ประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้

2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะทุกคนสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

ข้อจำกัดของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของตนเองให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น
4. ข้อมูลที่ต้องการออกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
5. ผู้ใช้ที่เล่น Social network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้หรือบางคนอาจตาบอดได้
6. ถ้าผู้ใช้หมกหมุ่นอยู่กับ Social network มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไรประโยชน์

ยกตัวอย่างประโยชน์และข้อจำกัดการใช้เฟซบุ๊ก เป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา

ในกรณีที่ยกเลิกการเรียนการสอนในห้องเรียนเพราะสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ครูผู้สอนสามารถใช้ เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนโดยการกำหนดหัวข้อเกี่ยวกับวิชาที่สอนเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ไม่ควรใช้ข้อความที่รุนแรงในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนและสถานศึกษา หลีกเลี่ยงการแสดงข้อความที่ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งที่รุนแรง ควรตั้งค่าการแสดงความคิดเห็นต่างๆ ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าไปอ่านได้ ควรแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนในเชิงบวกเท่านั้น จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้และเป็นห่วงโซ่การศึกษาขนาดใหญ่ที่ทรงประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ตลอดวันละ 24 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7 วัน ฉะนั้น ผู้บริหารการศึกษาจึงควรกำหนดแนวปฏิบัติในการใช้ เฟซบุ๊กอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยลดความเสี่ยงด้านการใช้เฟซบุ๊กไปในทางที่ผิดหรือด้านกรก่อให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่สถานศึกษา ยิ่งกว่านั้น ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนานโยบายการใช้ เฟซบุ๊กที่มีอยู่เป็นระยะๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. สื่อสารถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วกว่าการใช้อีเมลหรืออีเลิร์นนิ่ง
2. ส่งเสริมการกระตุ้นให้นักศึกษาได้แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว
3. นักศึกษามีความสะดวกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. อาจละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. อาจารย์หรือนักศึกษาไม่เป็นส่วนตัวในการข้อความหรือรูปภาพต่างๆ

ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtube เพื่อการเรียนการสอน

Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ซึ่งยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกจากนี้เจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเองเมื่อสมัครสมาชิกแล้ว ผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วยแต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่นๆ ใส่ไว้ใน Youtube ได้แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน (youtube ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ.2005) Youtube เติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006 ภูเก็ตยูทูป ตอนนี้อยู่ทูปจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของภูเก็ตแล้ว แต่ด้วยตัวยูทูปเองที่มีเนื้อหามากมายเป็นแสนชิ้น ทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ต่างๆ ที่สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีสื่อประเภทที่สุ่มเสี่ยง และทำให้เด็กและเยาวชนไขว่เขวไปได้ ทั้งจากมิวสิควิดีโอ การ์ตูน และไม่ได้ใช้เป็นช่องทางเพื่อการเรียนรู้สักทีเดียว จึงเป็นที่มาของการเปิดหน้าการศึกษาล่าสุดของยูทูปขึ้นที่เรียกว่า “ยูทูปสำหรับโรงเรียน” หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อหาคือเรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า 600 แห่ง เช่น TED, Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆ เอาไว้ Steve Spangler แหล่งผลิตเกมและของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือ Numberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหากว่า 300 ชิ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ยูทูปเชื่อว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็กก็จะตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ของ YouTube สำหรับโรงเรียน

1. กว้างขวางครอบคลุม YouTube สำหรับโรงเรียนเปิดโอกาสให้โรงเรียนต่างๆ เข้าถึงวิดีโอเพื่อการศึกษาฟรีนับแสนรายการจาก YouTube EDU วิดีโอเหล่านี้มาจากองค์กรที่มีชื่อเสียงต่างๆ เช่น Stanford, PBS และ TED รวมทั้งจากพันธมิตรที่กำลังได้รับความนิยมของ YouTube ซึ่งมียอดผู้ชมนับล้านๆ คน เช่น Khan Academy, Steve Spangler Science และ Numberphile

2. ปรับแก้ได้สามารถกำหนดค่าเนื้อหาที่ดูได้ในโรงเรียนของคุณ โรงเรียนทั้งหมดจะได้รับสิทธิ์เข้าถึงเนื้อหา YouTube EDU ทั้งหมด แต่ครูและผู้ดูแลระบบอาจสร้างเพลย์ลิสต์วิดีโอที่คุณได้เฉพาะในเครือข่ายของโรงเรียนเท่านั้นได้เช่นกัน

3. เหมาะสมสำหรับโรงเรียนผู้บริหารโรงเรียนและครูสามารถลงชื่อเข้าใช้และดูวิดีโอใดๆ ก็ได้ แต่นักเรียนจะไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้และจะดูได้เฉพาะวิดีโอ YouTube EDU และวิดีโอที่โรงเรียนได้เพิ่มเข้าไปเท่านั้น ความคิดเห็นและวิดีโอที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะถูกปิดใช้งานและการค้นหาจะจำกัดเฉพาะวิดีโอ YouTube EDU เท่านั้น

4. เป็นมิตรกับครู YouTube.com/Teachers มีเพลย์ลิสต์วิดีโอแนะนำรายการที่ได้มาตรฐานการศึกษาทั่วไป และจัดระเบียบตามหัวเรื่องและระดับชั้น เพลย์ลิสต์เหล่านี้สร้างขึ้นโดยครูเพื่อเพื่อนครูด้วยกัน ดังนั้นคุณจึงมีเวลาในการสอนมากขึ้นและใช้เวลาค้นหาน้อยลง

ข้อจำกัด

1. อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์
2. อาจมีการกระทำที่ไม่ดี

แนวคิดเกี่ยวกับ Facebook

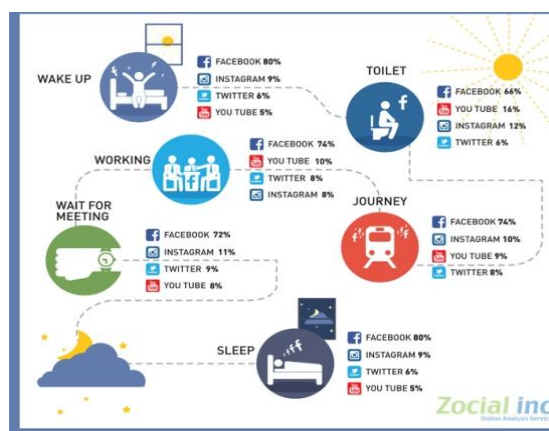
Facebook คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านระบบ Internet หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งได้ว่าเป็น Social Network โดย Facebook ถูกก่อตั้งขึ้นด้วยชายที่มีชื่อว่า มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก ผู้คนทั่วโลกสามารถเข้าสมัครลงทะเบียนกับ Facebook และเมื่อลงทะเบียนเสร็จผู้คนเหล่านั้นก็จะกลายเป็นเจ้าของบัญชี และเป็นหนึ่งในสมาชิกของ Facebook แล้วหลังจากนั้นเจ้าของบัญชีก็จะสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัวสำหรับแนะนำตัวเองรวมทั้งติดต่อสื่อสารกับเพื่อนได้ด้วยสื่อหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็นจาก ข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ โดยผู้ใช้งาน Facebook สามารถเลือกว่าจะรับใครมาเป็นเพื่อนอยู่ใน Facebook ก็ได้

นอกจากนี้เจ้าของบัญชี Facebook ยังสามารถใช้งาน Facebook ในการทำกิจกรรมกับผู้อื่นทำได้อื่นได้ เช่น การเขียนข้อความ เล่าเรื่อง ความรู้สึก แสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ตนเองสนใจ โพสต์ข้อความ รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ สนทนากับเพื่อน เล่นเกมที่สามารถเชิญชวนให้เจ้าของบัญชีท่านอื่นมาเล่นเกมกับเราได้ รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งแอปพลิเคชันต่างๆ จะถูกพัฒนาและสร้างขึ้นใหม่อยู่

เรื่อย ๆ แอปพลิเคชันยังแบ่งออกเป็นหลายหมวดหมู่ เช่น เพื่อความบันเทิง เพื่อทำธุรกิจผ่านทางแอปพลิเคชันของ Facebook ด้วยเหตุนี้ Facebook จึงเป็นที่นิยมของผู้คนทั่วโลก (Facebook คืออะไร เฟซบุ๊ก คือเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์, 2560, ออนไลน์)

ในปัจจุบันคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตทาง Hi-Speed Internet หรือ Wi-Fi ตามบ้าน สถานที่ทำงาน หรือใช้ผ่านความถี่อินเทอร์เน็ต 3G 4G บนสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต พฤติกรรมคนไทยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเกือบจะทุกวันก็คือการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวันของคนไทยไปแล้ว

โดยคนไทยที่ชอบออนไลน์ ส่วนใหญ่จะใช้งาน Social Network ตั้งแต่ตอนตื่นนอน ช่วงที่เข้าห้องน้ำ ตอนระหว่างเดินทางไปทำงาน หรือตอนกำลังทำงาน และช่วงก่อนจะนอนหลับ ก็ยังต้องคอยเช็คสื่อใน Social Network อย่างขาดไม่ได้ Zocial inc. บริษัทที่ทำงานด้านการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ Social Network ได้ทำการสำรวจคนไทยกว่า 655 คน เกี่ยวกับการใช้ Social Media ในชีวิตประจำวันนับตั้งแต่ช่วงเวลาตื่นนอน จนกระทั่งจนหมดเวลาในหนึ่งวัน ผลปรากฏว่ามีคนไทยเข้าใช้งานสื่อออนไลน์ Facebook มากถึง 99%



ภาพประกอบที่ 2.1 อัตราการใช้ Social Network

หากแบ่งตามอัตราการใช้ Social Network เป็นช่วงกิจกรรมต่างๆ ใน 1 วัน จะพบว่าคนไทยใช้งาน Facebook เป็นอันดับ 1 ในทุกๆ กิจกรรม ส่วนกิจกรรมที่คนไทยชอบใช้มากที่สุดคือ “การแสดงความเห็นตอบโต้โพสต์” เนื่องจากมีขั้นตอนที่ง่าย ไม่ซับซ้อน รวดเร็ว กระชับ ตอบโจทย์ในปัจจุบันที่ทุกอย่างต้องรวดเร็วทันใจเพราะทุกวินาทีมีค่าเสมอ (เผยพฤติกรรมคนไทย ติด Social Network ตลอดเวลา จนขาดไม่ได้, 2014, ออนไลน์)

Facebook เป็นหนึ่งในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เริ่มต้นโดย Mark Zuckerberg นักศึกษามหาวิทยาลัย Harvard และเพื่อนร่วมชั้นอีก 2 คน ในเดือนกุมภาพันธ์ 2004 สร้าง Facebook เวอร์ชันแรกเพื่อเป็นเหมือนทะเบียนรายชื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัย Harvard Facebook ทำงานเหมือนเว็บไซต์ สังคมออนไลน์อื่นๆ คือ ผู้ใช้มีหน้าข้อมูลที่เชื่อมต่อกับผู้อื่นๆ กันด้วยกันเป็นเพื่อน แต่แตกต่างจากเว็บไซต์ อื่นๆ เนื่องจากจำกัดเฉพาะสมาชิกที่มีอีเมล .edu เท่านั้น โดย Zuckerberg อธิบายว่า “คนเรามีเพื่อนมีคนที่คุ้นเคยและมีเครือข่ายทางธุรกิจอยู่แล้ว ดังนั้นแทนที่จะต้องสร้างเครือข่ายใหม่ เราจึงทำแค่ให้เขามาเจอกัน “Facebook ยังจำกัดการเข้าถึงข้อมูลได้เฉพาะสมาชิกในมหาวิทยาลัยเดียวกันเท่านั้น ตัวอย่างเช่น นักศึกษา Harvard สามารถดูได้เฉพาะข้อมูลของนักศึกษา Harvard คนอื่นเท่านั้น และสิ่งนี้ทำให้เกิดความมั่นใจการแบ่งปันข้อมูล Zuckerberg อธิบายเหตุผลของเขาว่า “คนเรามีข้อมูลที่ไม่ต้องการแบ่งปันกับผู้อื่น ถ้าเราให้พวกเขาสามารถกำหนดว่าข้อมูลใดต้องการแบ่งปัน หรือต้องการแบ่งข้อมูลกับใครบ้าง พวกเขาจะอยากแบ่งปันมากขึ้น ตัวอย่างเช่น 1 ใน 3 ของผู้ใช้ของเราแสดงเบอร์โทรศัพท์มือถือบนเว็บไซต์”



ภาพประกอบที่ 2.2 Logo ของ Facebook

ในเดือนแรกของการเปิดตัว Facebook เกือบ 3 ใน 4 เป็นนักศึกษา Harvard หลังจากนั้นไม่นาน Facebook แผ่ขยายไปอย่างรวดเร็วโดยคำเชิญออนไลน์และการบอกต่อ เดือนมิถุนายน 2004 เพียงแค่ 4 เดือนหลังจากการเปิดตัว Facebook ให้บริการประมาณ 30 มหาวิทยาลัยและมีผู้ใช้ 150,000 คน ณ จุด นั้น Zuckerberg ลาออกจากมหาวิทยาลัย Harvard และย้ายไปแคลิฟอร์เนียเพื่อพัฒนา Facebook ได้อย่างเต็มที่ เว็บไซต์ขยายตัวไปมากกว่า 800 มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา 85% ของนักศึกษาสมัครเป็นสมาชิก และ 60% เข้าเว็บไซต์ทุกวัน Facebook สามารถรองรับจำนวนสมาชิกและ Traffic จำนวนมากของผู้ใช้ได้ เพราะทุกมหาวิทยาลัยมีเซิร์ฟเวอร์เฉพาะและจำกัดการใช้งาน เช่น การดูข้อมูลเฉพาะในมหาวิทยาลัย

เท่านั้น ในปี 2005 Facebook เพิ่มการแบ่งปันรูปและขยายไปยังโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ทำให้บริษัทมีผู้ใช้ถึง 5.5 ล้านคนในสิ้นปี 2005

ต่อมา Facebook ได้เปิดตัวการลงทะเบียนเป็นสมาชิกในที่ทำงานและตามมาด้วยการเปิดให้ผู้คนทั่วไปสามารถสมัครเป็นสมาชิก Facebook เริ่มการใช้งานรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น การส่งข้อความ การสร้างกลุ่ม การสร้างกิจกรรม การแชร์วิดีโอ และสร้างบล็อก รวมถึงการเข้าถึง Facebook ผ่านมือถือ และได้เตรียมตัวในการแปลเว็บไซต์ Facebook เป็นภาษาต่างชาติหลายภาษาและปัจจุบันในปี 2012 Facebook มีมากกว่า 70 ภาษาทั่วโลก หลังจากการเปิดให้ลงทะเบียนแบบสาธารณะ 8 เดือน Facebook มีจำนวนผู้เข้าเว็บไซต์เพิ่มขึ้น 10% ต่อเดือน ในเดือน 2007 มีมากถึง 26.7 ล้านคน เมื่อเปรียบเทียบกับปีที่ผ่านมา Facebook มีสมาชิกที่มีอายุ 25 – 34 ปี เพิ่มขึ้น 3 เท่า และอายุ 35 ปี ขึ้นไปเพิ่มขึ้น 2 เท่า (อัมพร แซ่โง้ว, 2556, หน้า 15-16)

แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction)

คำว่า Addiction หรือความหลงใหลจนติดปกติ เริ่มใช้ครั้งแรกกับการติ่มสุราหรือใช้สารต่างๆ พฤติกรรมโดยทั่วไป เช่น การใช้จ่าย การติ่มสุรา การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย การเล่นเกม การสูบบุหรี่ การจับจ่ายซื้อของ การมีเพศสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตอาจเป็นเรื่องที่ปกติหรือติดปกติได้ ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ปกติจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ แต่เมื่อใดเป็นการกระทำที่มากเกินไปจนไม่สามารถเลิกทำไม่ได้ ไม่สามารถที่จะควบคุมไม่ให้ได้ มีความรู้สึกคับข้องใจ กระวนกระวายเมื่อไม่ได้ทำพฤติกรรมนั้นๆ และก่อให้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรงในหน้าที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การงาน และชีวิตครอบครัว พฤติกรรมดังกล่าว ถือว่าเป็นพฤติกรรมย้ำทำหรือ การหลงใหลจนติดปกติทั้งสิ้น

แต่ความหลงใหลจนติดปกติในรูปแบบอื่นๆ เช่น การติดโทรศัพท์ การติดเกมคอมพิวเตอร์ การติดพนัน อื่นๆ อาจอธิบายได้จากลักษณะอาการบางอย่างที่มีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ เมื่อเกิดแล้วก็จะเกิดความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ โดยที่ไม่สามารถหยุดหรือควบคุมตนเองได้ และจะเพิ่มปริมาณและความถี่ขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจและทำให้รู้สึกว่าจะไม่สามารถขาดสิ่งเหล่านั้นได้ มีอาการย้ำคิดย้ำทำ จนกระทั่งติดเป็นนิสัย (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 13)

ความหลงใหลจนติดปกติเป็นการที่หมกมุ่นต่อเรื่องสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นเวลานาน ซึ่งอาจจะนำไปสู่ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีผลกระทบต่อจิตใจได้ เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเสพติดเทคโนโลยี (Technology Addiction) ตัวอย่างเช่น การติดคอมพิวเตอร์ โดยมีได้เป็นการเสพติดทางสารเคมีเกี่ยวข้องกับการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ ซึ่งอาจจะเป็นในลักษณะทางเดียว เช่น การดูโทรทัศน์ หรือลักษณะโต้ตอบ 2 ทาง เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 13-14)

สาเหตุและลักษณะความหลงใหลจนติดปกติ

ปัจจุบันยังไม่มีกรอบเกณฑ์ที่ใช้ทดสอบเกี่ยวกับพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติในเครือข่ายทางสังคมออนไลน์โดยตรงหรือชัดเจน อย่างไรก็ตามเครือข่ายสังคมออนไลน์ในฐานะที่เป็นช่องทางใหม่ที่มีรากฐานมาจากการพัฒนาใช้งานของสื่ออินเทอร์เน็ต จึงมีรูปแบบเฉพาะและลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกันไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้บริการหรือการหลงใหลจนติดปกติจนไม่สามารถควบคุมได้ซึ่งไม่แตกต่างจากการเสพติด (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 14)

สาเหตุที่มีความหลงใหลจนติดปกติมีหลายสาเหตุดังนี้

1. เหตุผลด้านอารมณ์ (Emotion Reasons) เป็นอาการที่เกิดจากความต้องการทางด้านจิตใจภายใน เช่น ความต้องการเพิ่มคุณค่าในตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง ปัญหาความผิดหวัง ความวิตกกังวล กระวนกระวายใจ ความไม่มั่นคง ความกดดันในชีวิต
2. เหตุผลด้านร่างกาย (Physical Reasons) เพื่อต้องการให้ร่างกายผ่อนคลาย ระวังความเจ็บปวด ความรู้สึกที่รุนแรง
3. อิทธิพลด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Reasons) เป็นผลจากสังคมรอบข้าง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน บุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว ขาดความรัก ความอบอุ่น การเอาใจใส่ดูแลรวมทั้งความสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว จะหลีกเลี่ยงจากภาวะความเป็นจริง
4. เหตุผลด้านสังคม (Social Reasons) จากการที่บุคคลต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการหลีกเลี่ยงความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือจากเหตุผลใดๆ ก็ตาม บุคคลก็จะถูกชักจูงโดยง่าย
5. เหตุผลด้านสติปัญญา (Intellectual Reasons) เป็นการหันไปพึ่งสิ่งเสพติดเพื่อบรรเทาความเครียดในสมอง

ลักษณะผู้ที่มีความหลงใหลจนติดปกติ

ซึ่งจะมีอาการอย่างน้อย 6 อย่างที่เด่นๆ ดังนี้

1. การให้ความสำคัญที่สุด (Salience) : เมื่อได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การได้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้บริการเหล่านั้นจะมีความคิดว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิตและมีอำนาจต่อพวกเขา

2. การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Mood Modification) : จะเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตโดยผ่านจากคำถามต่างๆ เช่น ระยะเวลาในการใช้ต่อครั้ง เมื่อมีการเลิกใช้อินเทอร์เน็ตจะมีความรู้สึกเช่นไร เป็นต้น เมื่อใดที่ได้มีการใช้อินเทอร์เน็ตจะรู้สึกดี ผ่อนคลาย

3. มีความอดทน (Tolerance) : ในกระบวนการนี้โดยวิธี การเพิ่มเวลาในการเข้าไปมีส่วนร่วมของกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือกำหนดเวลาเพื่อให้ประสบความสำเร็จให้ตรงตามความต้องการ กล่าวคือ จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นเพื่อความพึงพอใจ

4. อาการของการเลิก (Withdrawal Symptoms) : ความรู้สึกไม่สนุก สถานภาพทางอารมณ์ หงุดหงิด เครียด สถานภาพของร่างกาย มีผลกระทบโดยตรงโดยเฉพาะกิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตถูกหยุดหรือทำให้สั้นลง

5. ความขัดแย้ง (Conflicts) : มีความรู้สึกคับข้องใจเมื่อถูกขัดขวางจากคนรอบข้าง

6. การกลับสู่สภาพเดิม (Relapse) : มีแนวโน้มสำหรับที่จะกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตซ้ำๆ หลังจากการมีความพยายามควบคุมไม่ให้ใช้หรือหยุดใช้

ลักษณะความหลงใหลจนติดปกติการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า มีลักษณะเหมือนกับการติดการพนัน ซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมได้ ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้ หงุดหงิดเมื่อได้ใช้น้อยลงหรือไม่ได้ใช้ โดยไม่เกี่ยวกับสารเมินเมาโดยที่ผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้อย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานานอย่างน้อย 1 ปี ถือได้ว่าการหลงใหลจนติดปกติการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับผู้ที่ไม่เข้าข่ายเกิน 3 ข้อ ยังถือว่าเป็นปกติ

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต

2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ

3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้

4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้

5. การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าทำให้รู้สึกดีขึ้น

6. หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง

7. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียน และยังคงใช้
อินเทอร์เน็ตแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

8. มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ ภาวะวุ่นวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต

9. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

ลักษณะของพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยมีความ
คล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ดังนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพิ่มขึ้นในอินเทอร์เน็ต

2. ลดกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต

3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต

4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต

5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอน เพื่อที่จะได้มีเวลาใช้
อินเทอร์เน็ต

6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น

7. ละทิ้ง ละเลยครอบครัว และเพื่อน

8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลากับกิจกรรมอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต

9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต

10. ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

โรคติดอินเทอร์เน็ต Internet Addiction Disorder (IAD) ไม่ได้มีการจัดประเภทไว้ใน
ความผิดปกติทางจิต เป็นเพียงกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง การเสพติดอินเทอร์เน็ตในทาง
จิตวิทยานั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่คำนึงถึงประเภทของกิจกรรมที่ใช้บริการอยู่
สามารถใช้บริการได้ทั้งหมด ซึ่งเกิดจากการเสพข้อมูลหรือข่าวสารมากเกินไป เนื่องจาก
อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ ที่สามารถโต้ตอบ (Interact) ได้ทันที ซึ่งทำให้โลกของ
อินเทอร์เน็ตมีความเสมือนโลกสังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ที่ผู้ใช้สามารถมีตัวตนใน
โลกนั้นได้ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ ไร้ขอบเขตและทิศทางและสร้างตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตตาม
ต้องการได้ สมองความต้องการให้พึงพอใจกับผู้ใช้ได้มากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง

ผลกระทบของความหลงใหลจนผิดปกติ

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากๆ จะทำให้ละทิ้งในการทำ
การบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจในการเรียน

2. ปัญหาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนั้นจะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์คู่รัก ครอบครัว เพื่อนสนิท โดยจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน ซึ่งจะใช้เวลากับบุคคลรอบข้างในชีวิตลดน้อยลง

3. ปัญหาทางการเงิน ผู้ที่มีความหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับค่าบริการในการทำกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต เช่น ค่าบริการอินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ เป็นต้น

4. ปัญหาด้านอาชีพการงาน การหลงใหลจนผิดปกติในการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดน้อยลง การพักผ่อนไม่เพียงพอทำให้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปนั้นทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ การปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเนื่องจากต้องอยู่ในลักษณะท่าทางเดิมเป็นเวลานาน การปวดหรือเสียหายตาเนื่องจากจ้องจอคอมพิวเตอร์มากเกินไป เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้างมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่องานการเรียน ชีวิตส่วนตัวและบุคคลรอบข้าง (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 13-18)

แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction)

โรคใหม่ทางสังคมโรคหนึ่งที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการของเทคโนโลยีและกระแสสังคมออนไลน์ต่างๆ คงหนีไม่พ้นโรคที่ชาวต่างชาติ เรียกว่า Digital Addiction หรือ โรคเสพติดดิจิทัล ซึ่งอาการของโรคนี้ คือ

ไม่สามารถอดใจได้ที่จะต้องเข้าเช็ค ตรวจสอบ หรือ รายงานตัวในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น facebook twitter หรือ instagram ตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกันก็ไม่สามารถอยู่เฉยๆ หรือ นิ่งๆ ได้เกินห้านาที โดยไม่ยกโทรศัพท์หรือ Tablet ขึ้นเช็คข่าวหรือข้อมูลทางเน็ต หรือ ทุกครั้งที่มีโอกาสหรือเวลาว่าง จะต้องตรวจสอบอีเมล เช็คข่าวต่างๆ ผ่านเน็ต คุยกับเพื่อนผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ หรือในขณะที่ประชุมต้องเปิดทั้งคอมพิวเตอร์เพื่อทำงานหรือเช็คอีเมลไปด้วย และในขณะที่เดียวกันก็คุยคุยกับเพื่อนผ่านทาง Line / Whatsapp ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่

ปัจจุบันนี้ไม่ว่าใครไปที่ใดก็ได้แล้วแต่ ปรากฏการณ์หนึ่งที่มักจะพบเห็นจนชินตาคือผู้คนจะยกโทรศัพท์ขึ้นมาเพื่อเข้าสู่โลกดิจิทัล ไม่ว่าจะนั่งบนรถไฟฟ้า หรือนั่งร่วมโต๊ะรับประทานอาหารด้วยกัน เคยเห็นบางครอบครัวนั่งรับประทานอาหารร่วมกันที่ร้านอาหารแล้ว ทั้งคุณพ่อ คุณแม่ และลูกๆ ต่างยกโทรศัพท์ของตัวเองขึ้นมา แล้วก็กดๆ โดยไม่ได้สนใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ปรากฏการณ์ต่างๆ เหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทยเท่านั้นนะครับ แต่ดูเหมือนจะเป็นกระแสที่ห้ามไม่หยุดกันทั่วโลก จากการสำรวจของ Nielsen ในปี 2011 พบว่าชาวอเมริกาใช้เวลา 81,000 ล้านชั่วโมงต่อปีในเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Blog ต่างๆ ในขณะที่เดียวกันร้อยละ 64 ของเวลาที่ใช้นบนโทรศัพท์มือถือนั้นจะใช้ไปกับ apps ต่างๆ งานวิจัยของ Nielsen ยังพบอีกครับว่าคนจำนวนมากจะใช้ชีวิตกับจอดิจิทัลมากกว่าหนึ่งจอขึ้นไป อาทิเช่น นั่งดูโทรทัศน์ไป ก็เปิด Tablet หรือโทรศัพท์มือถือไปด้วย หรือนั่งทำงานหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็คอยสนใจต่อจอโทรศัพท์มือถือไปด้วย

จริงๆ การปรับตัวให้สอดคล้องและก้าวทันตามเทคโนโลยีและกระแสสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นสิ่งที่ดี แต่เมื่อการเสพติดสื่อดิจิทัลและสภาวะออนไลน์ทั้งหลายนั้นมันมากเกินไป ก็ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการทำงานและใช้ชีวิต มีงานวิจัยอีกที่พบว่าโดยเฉลี่ยแล้วพวกที่เสพติดสื่อดิจิทัลจะนั่งทำงานได้นิ่งๆ เพียงแค่สามนาทีก่อนที่จะถูกรบกวนด้วย บรรดา Notification ต่างๆ และพบว่าการถูกรบกวนด้วยสื่อออนไลน์เหล่านี้ยังส่งผลกระทบต่อ IQ ของคนๆ นั้นมากกว่าการเสพยาเสพติดด้วยซ้ำ

ขณะเดียวกันผลจากการการกรออนไลน์ตลอดเวลาทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อง่ายมากขึ้น ความอดทนน้อยลง เพราะปัจจุบันผู้คนไม่ต้องใช้ความพยายามมากเท่าใดนัก ต่อการหาคำตอบต่อคำถามหรือความอยากรู้ต่างๆ ที่เข้ามา เพราะจากทุกสถานที่และทุกเวลาที่ตนเองสามารถเข้าไปหาคำตอบออนไลน์ได้ จะสังเกตได้จากคนรุ่นใหม่จำนวนมากที่มีอาการซีเบื่อ โดยเวลาฟังเพลงต่างๆ จะไม่อดทนฟังให้จบเพลงโดยไม่เลื่อนเปลี่ยนเพลง

ผลจากการเสพติดดิจิทัลทำให้ ได้รับข้อมูลต่างๆ ตลอดเวลา และอาจจะมาเกินความจำเป็น มีงานวิจัยที่พบว่าสมองรับรู้ข้อมูลต่างๆ มากกว่าเมื่อสี่สิบกว่าปีที่แล้วถึงสามเท่า มีคนจำนวนมากที่ใช้ชีวิตเสมือนเป็นผู้สื่อข่าวภาคสนามที่ต้องรู้และรายงานข่าวใหม่ๆ สดๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะไฟไหม้ รถจะติด น้ำมันจะขึ้นราคา หรือ บุคคลสำคัญเสียชีวิต อีกข้อสังเกตที่น่าสนใจคือทุกครั้งเมื่อเครื่องบินลงจอดปั๊บ สิ่งแรกที่ผู้โดยสารจำนวนมากทำคือเปิดโทรศัพท์มือถือ ทำให้มีความรู้สึกว่าคุณหรือข่าวสารต่างๆ ที่มาพร้อมกับโทรศัพท์มือถือนั้นเป็น

สิ่งที่สำคัญมากหรือมีความสำคัญถึงขั้นเป็นตาย กว่าที่จะรอที่จะเปิดมือถือในอาคารผู้โดยสารไม่ได้

ปัจจุบันเริ่มมีความคิดว่าการที่ผู้คนเสพติดกับดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้วิถีในการดำเนินชีวิต ความคิด และทัศนคติ เปลี่ยนไปจากเดิม คนยุคใหม่อาจจะคิดได้เร็วขึ้น ทำงานได้เร็วขึ้น แต่สิ่งที่ขาดไปคือความสามารถในการคิดในเชิงลึก สมารถในการทำงานที่นาน หรือแม้กระทั่งความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ต่างๆ

จะเริ่มพบคำต่างๆ ที่เกี่ยวกับความพยายามในการลดอาการเสพติดสื่อดิจิทัลต่างๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น Digital Diet หรือ Digital Detox หรือ แม้กระทั่ง Digital Addiction Clinics ซึ่งหลายๆ คนที่เข้าโปรแกรมเหล่านี้ โดยผู้คนหวังจะหายจากโรคเสพติดดังกล่าว และสามารถใช้ชีวิตที่สมดุลในโลกยุคดิจิทัลนี้ได้ (แนวคิดเกี่ยวกับโรคเสพติดดิจิทัล (Digital Addiction), 2556, ออนไลน์)

แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว

ความหมาย

คณะอนุกรรมการครอบครัวในคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (กสส.) ได้จัดประชุมสัมมนาแห่งชาติขึ้น และให้คำนิยามของ ครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความผูกพันกันทางอารมณ์และจิตใจ ในการดำเนินชีวิตร่วมกัน รวมทั้งการพึ่งพิงทางสังคม เศรษฐกิจ และมีความสัมพันธ์กันทางกฎหมายหรือทางสายโลหิต โดยบางครอบครัวอาจมีลักษณะเป็นช้อยกเว้นบางประการ จากดังกล่าวก็ย่อมได้ ซึ่งอาจหมายรวมถึง ครอบครัวที่มีสมาชิกข้ามช่วงอายุอาศัยอยู่ด้วยกัน เช่น ปู่ย่าตายาย อาศัยอยู่กับหลาน (จิราพร ชมพิกุล, ปราณี สิทธิสุนทร, เกียรติศักดิ์ ชื่อเฉลิม และดุชนิ ดำมี, 2552, หน้า 31)

จิราพร ชมพิกุล และคณะ (2552, หน้า 31) ได้ให้ความหมายของคำว่าครอบครัว หมายถึง ผู้ร่วมครัวเรือน คือ สามี ภรรยา และบุตร เป็นต้น

ภัสสร ลิมานนท์ และคณะ (2538) ได้ให้คำนิยามว่าคำว่าครอบครัว หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่พักอาศัยร่วมกัน (อาจจะอาศัยอยู่ประจำหรืออยู่ชั่วคราว) ภายในบ้านที่ตกเป็นตัวอย่าง และกลุ่มบุคคลดังกล่าวมีความสัมพันธ์กันโดยสายโลหิต หรือโดยการสมรส

วราภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์ (2545) ให้ความหมายของครอบครัว หมายถึง การอยู่ร่วมกันของบุคคลที่เป็นสมาชิก ซึ่งมีความสัมพันธ์ ผูกพันกัน เช่น ความสัมพันธ์ทางสายเลือด หรือ เป็นบิดา มารดา สามี ภรรยา หรือบุตร

จิราพร ชมพิบูล และคณะ (2552, หน้า 32) ได้ให้ความหมายของครอบครัวในเชิงสหวิทยาการ ดังนี้

1. ด้านชีววิทยา ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่มีความผูกพันทางสายโลหิต
2. ด้านเศรษฐศาสตร์ ครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ใช้จ่ายเงินจากงบประมาณเดียวกัน แม้จะอาศัยอยู่ต่างสถานที่กัน
3. ด้านสังคมศาสตร์ ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ร่วมเคหะสถานหรือบ้านเดียวกัน มีปฏิสัมพันธ์ สนใจต่อทุกข์ซึ่งกันและกัน มีความผูกพัน มีความรักความปรารถนาดีต่อกัน โดยมีจำเป็นต้องสืบสายโลหิตเดียวกัน
4. ด้านนิติศาสตร์/กฎหมาย ครอบครัว หมายถึง ครอบครัวที่ชายหญิงจดทะเบียนสมรสอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งครอบคลุมถึงบุตรและบุตรบุญธรรม กฎหมายยังได้กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของบิดามารดา สามีภรรยา และบุตรที่มีต่อกัน และกำหนดสิทธิในการรับมรดกทางกฎหมาย

สรุปได้ว่าครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลที่อาศัยอยู่ร่วมกัน มีความสัมพันธ์ผูกพันกันทางสายโลหิตหรือกฎหมาย โดยสมาชิกแต่ละคนจะมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบที่แตกต่างกัน เช่น บิดามารดา สามีภรรยา บุตร และปู่ย่าตายาย เป็นต้น

โรเจอร์ส (Rogers, 1984) ได้ให้ความหมายครอบครัวว่า “เป็นหน่วยงานที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นเจ้าของความรู้สึกและมีเอกลักษณ์ร่วมกัน รวมทั้งเป็นแหล่งพัฒนาเฉพาะตัวของบุคคล ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนการสื่อสารกันในระยะเวลาอันพอสมควร สมาชิกในครอบครัวจะมีความรู้สึกผูกพันต่อกัน พึ่งพาอาศัยกัน และเป็นเจ้าของภูมิหลังของครอบครัวร่วมกัน

นอกจากนี้ อัจฉรา นวจินดา และ กาญจนา ลูศนันท์ (2546, หน้า 231) ได้นิยามความหมายของครอบครัวไว้ว่า “ครอบครัวเป็นสถานที่สำคัญที่จะตอบสนองต่อกิจกรรมที่บุคคลต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ คือสถานที่ที่เรียกว่า บ้าน และหน่วยของสังคมที่กลุ่มบุคคลมาอยู่ ร่วมกันเพื่อมีกิจกรรมในการดำเนินชีวิตที่สัมพันธ์กันภายในบ้าน เรียกว่า ครอบครัว”

รูปแบบและลักษณะของครอบครัว

รูปแบบครอบครัว หมายถึง ลักษณะโครงสร้างที่มีความหลากหลายของการรวมตัวของสมาชิกที่มีจุดหมายในการสร้างครอบครัวร่วมกัน

วราภรณ์ ตระกูลสถิตย์ (จิตวิทยาการปรับตัว, 2545) ได้สรุปว่า ครอบครัวจะมีลักษณะประกอบด้วยคนมากกว่า 1 คนขึ้นไปที่มีความผูกพันกันสัมพันธ์กันทางสายโลหิตหรือกฎหมาย โดยความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวมีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากกลุ่มอื่นๆ ในสังคม และสมาชิกในครอบครัวจะมีบทบาทตามที่สังคมให้ความหมาย เช่น บิดา มารดา บุตร

ข้อมูลสำรวจภาวะการณทำงานของประชาชน พ.ศ. 2542-2545 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2547) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ครอบครัวไทยในปัจจุบัน มิได้ประกอบด้วยพ่อแม่ลูก และเครือญาติเท่านั้น แต่มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1. ครอบครัวขยาย ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก ปู่ย่าตายาย และพี่น้อง
2. ครอบครัวเดี่ยว ประกอบด้วยพ่อแม่และลูก โดยส่วนใหญ่ครอบครัวจะมีลูก 1-3 คน เป็นอย่างมาก จากข้อมูลสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ.2545 ยังชี้ให้เห็นว่าลักษณะครอบครัวเดี่ยวยังมีความแตกต่างกัน คือ ครอบครัวที่มีสามีภรรยาและบุตร และครอบครัวที่มีแต่สามีและภรรยา
3. ครอบครัวที่อยู่คนเดียว มีคนที่อยู่อาศัยอยู่ตามลำพังมากขึ้น โดยปี 2542 มีคนที่อาศัยอยู่คนเดียวร้อยละ 11.0 เพิ่มเป็นร้อยละ 11.5 (ปี 2544) และร้อยละ 11.8 (ปี 2545) ตามลำดับ
4. ครอบครัวพ่อหรือแม่เลี้ยงลูกตามลำพัง หมายถึง ครอบครัวที่มีเพียงพ่อหรือแม่และลูก เนื่องจากสาเหตุของการหย่าร้าง การเป็นหม้าย แยกทาง การทอดทิ้ง
5. ครอบครัวที่รับเด็กเป็นบุตรบุญธรรม คือ ครอบครัวที่มีสามีและภรรยาไม่สามารถมีบุตรร่วมกันได้ และมีความประสงค์ที่จะขอรับเด็กมาอุปการะเป็นบุตร
6. ครอบครัวอื่นๆ เช่น ครอบครัวที่เกิดจากการแต่งงานของเพศเดียวกัน

ศิริกุล อิศรานุรักษ์ (หลักการวางแผนงานอนามัยครอบครัว, 2542) ได้อธิบายว่า จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเศรษฐกิจในประเทศไทย ทำให้รูปแบบครอบครัวไทยมีความหลากหลายเพิ่มขึ้น ได้แก่

1. ครอบครัวเดี่ยว ประกอบด้วย สามีภรรยาและลูกค้ำที่อาศัยอยู่ในครัวเรือนเดียวกัน
2. ครอบครัวคู่สมรสที่ยังไม่มีบุตร
3. ครอบครัวที่มีพ่อหรือแม่เพียงคนเดียว ที่ต้องเลี้ยงลูกตามลำพัง ทั้งนี้เนื่องจากคู่สมรสอีกฝ่ายหนึ่งเสียชีวิต หย่า หรือแยกทาง หรือเพราะไม่ได้แต่งงาน
4. ครอบครัวบุญธรรม ประกอบด้วย สามี ภรรยา และบุตรบุญธรรม

5. ครอบครัวที่แต่งงานใหม่

6. ครอบครัวขยาย ประกอบด้วยเครือญาติตั้งแต่ 3 ชั่วอายุคนขึ้นไปที่มีความสัมพันธ์ โดยการเกิดหรือแต่งงาน

สนิท สัมครการ (2539) ได้อธิบายว่า นักมนุษยวิทยาวัฒนธรรมและสังคมได้สำรวจแบบของครอบครัวมนุษย์ในสังคมต่างๆ จนเกือบทุกมุมโลก และได้แบ่งรูปแบบครอบครัวออกเป็น 4 แบบด้วยกัน คือ

1. ครอบครัวเดี่ยวหรือพื้นฐาน (Nuclear or Elementary Family) ตามปกติ คือ ครอบครัวที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก หรืออาจกำหนดให้ญาติบางคนอาศัยอยู่ด้วยกัน เช่น พี่หรือน้องของสามีหรือภรรยา ที่ยังเป็นโสดก็อาจอาศัยอยู่กับครอบครัวได้

2, ครอบครัวขยายหรือครอบครัวขึ้นไปมารวมกัน

3. ครอบครัวซ้อน (Composite or Compound Family) ได้แก่ ครอบครัวที่ญาติให้ชายหรือหญิง มีภรรยาหรือสามีมากกว่าหนึ่งคนในขณะเดียวกันได้

4. ครอบครัวสาระ (Essential Family) ได้แก่ ครอบครัวที่ขาดภาพของพ่อในฐานะหัวหน้าครอบครัวที่มีอำนาจเป็นตัวหลักในการเลี้ยงดูครอบครัว จึงมีแม่เป็นแกนกลางหลักของครอบครัว (จิราพร ชมพิกุล และคณะ, 2552, หน้า 31-34)

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

ครอบครัว

เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในสังคม ที่มีส่วนเสริมสร้างมนุษย์สัมพันธ์ให้เกิดขึ้นกับบุคคล กล่าวคือ ถ้าสมาชิกในครอบครัวมีความรัก ความเข้าใจซึ่งกันละกัน เอื้ออาทร ห่วงใยดูแลซึ่งกันและกัน ก็จะส่งผลให้ครอบครัวมีความสุขและปลุกฝังบุคลิกภาพที่ดีให้กับสมาชิกในครอบครัวได้ แต่ในขณะเดียวกันถ้าสมาชิกในครอบครัวทะเลาะวิวาทกัน มีความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกัน ครอบครัวก็ จะไม่มีความสุข และอาจส่งผลให้เด็กก้าวร้าว เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ (ความสัมพันธ์ในครอบครัว, 2012, ออนไลน์)

ลักษณะของครอบครัวที่อบอุ่น

ครอบครัวที่อบอุ่นเป็นครอบครัวที่มีความสุขมีความพอใจในครอบครัวตนเอง ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1. หัวหน้าครอบครัวมีความรักความเข้าใจในสมาชิก มีความเมตตา เอื้อเฟื้อ เสียสละให้อภัยและเอื้ออาทรต่อสมาชิกในครอบครัวทุกคน ไม่ลงโทษต่อสมาชิกในครอบครัวโดยวิธีที่รุนแรง ไม่แสดงกิริยาข่มขู่ หรือทำให้บุคคลในครอบครัวอับอาย
2. หัวหน้าครอบครัวไม่ลำเอียงในการเลี้ยงดู ให้ความรักความสำคัญกับทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน เช่น ไม่ลำเอียงรักลูกคนเล็กมากที่สุดไม่เลือกที่รักมักที่ชัง ไม่แสดงกิริยารักเฉพาะบุตรตนเองกับผู้อื่น รักษาดูแลสมาชิกในครอบครัวเมื่อเจ็บป่วย
3. ระบบการปกครองมีความเป็นประชาธิปไตยและมีเสรีภาพ โดยรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เช่น ไม่ถือค้ำสิ่งของผู้อื่นก่อนได้รับอนุญาต ไม่เปิดจดหมายผู้อื่น เป็นต้น
4. สมาชิกในครอบครัวมีความรักใคร่สามัคคี ไม่ทะเลาะเบาะแว้ง หรืออาฆาตพยาบาทต่อกัน มีความเห็นอกเห็นใจกัน ให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
5. สมาชิกในครอบครัวรู้จักบทบาทหน้าที่ตนเอง มีสัมมาคารวะมีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่คดโกง ไม่ลักขโมย ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับครอบครัว

วิธีสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว

สัมพันธภาพและบรรยากาศที่อบอุ่นในครอบครัวก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัยทางจิตใจที่คนในครอบครัวรู้สึกเมื่ออยู่ร่วมกัน บรรยากาศแห่งการมีสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวนั้น ทุกครอบครัวสามารถสร้างขึ้นได้โดยปฏิบัติ ดังนี้

1. ยิ้มแย้มแจ่มใสกับทุกคนในบ้าน
2. รักและห่วงใยรู้จักเอื้ออาทรและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน
3. รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
4. ช่วยงานบ้านทุกอย่างด้วยความเต็มใจ
5. รู้จักฟังผู้อื่นพูดและยอมรับในความคิดของผู้อื่น
6. ไม่ทะเลาะวิวาทกับพี่น้องหรือบุคคลอื่นในครอบครัว รู้จักให้อภัยต่อกัน
7. ไม่เอาแต่ใจตนเอง มีเหตุผล ไม่ใช้อารมณ์
8. ไม่แสดงกิริยาก้าวร้าวเมื่อไม่พอใจ ใช้กิริยาวาจาที่สุภาพกับทุกคน
9. เคารพนับถือ มีสัมมาคารวะต่อพ่อแม่ผู้มีอาวุโส และญาติผู้ใหญ่ทุกคน
10. เอาใจใส่ในความเป็นอยู่ของทุกคนในครอบครัว
11. มีน้ำใจเอื้อเฟื้อ เสียสละ และให้อภัย
12. สมาชิกในครอบครัวร่วมรับผิดชอบการวางแผนเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายของครอบครัว

การช่วยเหลือและให้บริการบุคคลในครอบครัว

การดูแลช่วยเหลือและให้บริการกับบุคคลในครอบครัว เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในครอบครัวได้ สมาชิกทุกคนต้องการปัจจัยสี่และต้องการมีสุขภาพจิตที่ดี มีความสุขและเป็นที่ยอมรับของทุกคน ดังนั้นตนเองก็ควรช่วยกันดูแลบุคคลในครอบครัวเพื่อชีวิตที่เป็นสุข ดังนี้

1. การดูแลสุขภาพกาย การดูแลสุขภาพกายของสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่ควรปฏิบัติ ดังนี้

ควรจัดอาหารหรือการประกอบอาหารที่เป็นประโยชน์ครบถ้วนตามอาหารหลัก 5 หมู่ ให้เพียงพอแก่ความต้องการของร่างกายให้แก่สมาชิกในครอบครัว เพื่อช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโต สมบูรณ์ แข็งแรง

ดูแลเรื่องที่อยู่อาศัยให้ถูกสุขลักษณะ สะอาด ปราศจากฝุ่นละออง และมีอากาศถ่ายเท ได้สะดวกหมั่นทำความสะอาด ปิดกวาด เช็ดถู

ดูแลเรื่องเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ที่นอน หมอน มุ้ง ให้สะอาดและมีเพียงพอกับการใช้สอย

ดูแลช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวเมื่อเจ็บป่วย เช่น พาไปพบแพทย์ จัดหายาให้รับประทาน เป็นต้น

2. การดูแลสุขภาพจิต ในการดูแลสุขภาพจิตของสมาชิกในครอบครัวควรปฏิบัติ ดังนี้

ให้ความรักต่อบุคคลในครอบครัวทุกคน เพราะความรักเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการอยู่ร่วมกัน ผู้ที่ขาดความรักจะรู้สึกเหงาว่าเหว และจิตใจไม่มั่นคง

ให้ความร่วมมือและส่งเสริมให้บุคคลในครอบครัวได้ปฏิบัติกิจกรรมอันก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่ประสบความสำเร็จ เช่น การประดิษฐ์สิ่งของ การทำขนม การหยิบจับสิ่งของต่างๆ ของเด็กเพราะสิ่งเหล่านี้จะช่วยสร้างบุคลิกภาพที่ดี สร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้น และเกิดความภาคภูมิใจ

รับฟังปัญหาต่างๆ ของคนในครอบครัว ทั้งปัญหาจากเพื่อนที่โรงเรียน ปัญหาจากครู รวมทั้งปัญหาส่วนตัวอื่นๆ และช่วยกันแก้ไขหรือให้แนวทางปฏิบัติที่ทำให้สมาชิกในครอบครัวคลายจากความกังวลในปัญหานั้น สมาชิกในครอบครัวที่มีสุขภาพจิตไม่ปกติ จะสังเกตได้ เช่น เหมอลอย เศร้าซึม เก็บตัว ก้าวร้าว เป็นต้น

3. การดูแลช่วยเหลือเด็ก ในบางครอบครัวจะมีน้อง หรือมีหลานที่เป็นทารกและ เด็กวัยก่อนเรียน ซึ่งโดยปกติในบ้านนั้น ถ้ามีเด็กจะมีผู้ที่เป็นผู้อาวุโสกว่าคอยดูแลเลี้ยงดูอยู่แล้ว ส่วนตนเองควรมีความรู้ ความเข้าใจ และช่วยดูแลตามโอกาสตามสมควร เพื่อแบ่งเบาภาระการเลี้ยงดู

และส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ต่อกัน เกิดความรักความอบอุ่นในครอบครัว โดยควรดูแลช่วยเหลือ ดังนี้

ช่วยเปลี่ยนผ้าอ้อมเด็กทารกที่เปียกชื้น เปลี่ยนเสื้อผ้ากางเกงหรืออ้อมในบางโอกาส และไม่ ควรจับบริเวณปากและจมูกทารก เพื่อความปลอดภัยแก่ทารก

ช่วยดูแลไม่ให้ร้องเป็นเวลานาน ถ้าเป็นเด็กทารกควรสังเกตร้องไห้เพราะหิวนมหรือ เปียกชื้น หรือไม่สบาย ถ้าไม่สามารถช่วยเหลือได้ ควรบอกกล่าวแก่ผู้ใหญ่ในบ้าน

พูดจาด้วยความไพเราะ อ่อนโยน ไม่เสียงดังเพราะเด็กจะรับรู้และมีความรู้สึก เช่นเดียวกับผู้ใหญ่

ในกรณีที่มิ้น้องหรือหลานวัยก่อนเรียนเล่าเรื่องต่างๆ ให้ฟัง ควรฟังอย่างตั้งใจ เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น และควรยกย่องชมเชยเมื่อเด็กช่วยทำงานบ้านหรืองานอื่นๆ ได้สำเร็จ

4. การดูแลช่วยเหลือคนวัยชรา คนชราในบ้านโดยทั่วไป ได้แก่ ป่วย ตายาย ความชรา ของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน บางคนอายุมากแต่ร่างกายแข็งแรง สามารถทำกิจกรรมในบ้าน ได้อย่างคล่องแคล่ว แต่บางคนเฉื่อยชา หรือ เจ้าอารมณ์ จู้จี้ ขี้บ่น ต้องการลูกหลานเอาอกเอาใจ ดังนั้น ควรดูแลช่วยเหลือ ดังนี้

ให้ความสำคัญและความสนใจ พูดคุยอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกว่าถูกทอดทิ้ง คอยดูแลโดยไม่ใช้อารมณ์หรือแสดงกิริยาเกรี้ยวกราดเมื่อไม่พอใจ ดูแลเรื่องเสื้อผ้า เครื่องนุ่งห่มให้สะอาดอยู่เสมอ จัดอาหารที่มีประโยชน์ให้รับประทานครบ 5 หมู่ เป็นอาหารที่ย่อยง่ายและไขมันต่ำ และน้ำดื่มที่สะอาดเพียงพอ ดูแลเรื่องที่พักผ่อนหลับนอนให้ถูกสุขลักษณะ อากาศถ่ายเทได้สะดวก หาโอกาสหรือวิธีการให้ท่านได้เดิน หรือออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเพื่อ การมีสุขภาพที่แข็งแรง

5. การดูแลผู้ป่วยในบ้าน เมื่อมีสมาชิกในครอบครัวเจ็บป่วย ทุกคนต้องช่วยกันดูแลและหาทางรักษาให้หายเร็วที่สุด ดังนี้

ในกรณีที่เจ็บป่วยและช่วยเหลือตัวเองได้ จัดหาเครื่องใช้หรือสิ่งจำเป็นให้ผู้ป่วยได้รับความสะดวกสบาย เช่น แก้วน้ำ ผ้าห่ม ยาต้ม น้ำดื่ม เป็นต้น

สอบถามอาการหรือพูดคุยกับผู้ป่วยบ่อยๆ เพื่อให้ผู้ป่วยมีความรู้สึกอบอุ่นไม่ถูกทอดทิ้ง

หาวิธีให้ผู้ป่วยเกิดความเพลิดเพลิน เช่น จัดหาหนังสือไว้ให้อ่าน หรือมีวิทยุ โทรทัศน์ ไว้ดู เป็นต้น

พาไปพบแพทย์ในกรณีที่เจ็บป่วยมากต้องให้แพทย์ช่วยเหลือ

ช่วยดูแลให้ผู้ป่วยได้รับประทานยาอย่างสม่ำเสมอตามแพทย์สั่ง
 จัดอาหารให้ผู้ป่วยได้รับประทานตามที่แพทย์อนุญาตหรือให้เหมาะสม เช่น ผู้ป่วยที่เป็น
 โรคกระเพาะอาหารควรหลีกเลี่ยงอาหารรสจัด
 จัดที่พักผ่อนให้ผู้ป่วยได้อยู่ในที่อากาศถ่ายเทได้สะดวก และไม่ถูกรบกวนจากเสียงเด็ก
 หรือเสียงอื่นๆ ที่ทำให้รำคาญใจ

6 หลักการอยู่ร่วมกันในครอบครัว

ครอบครัวจะอยู่อย่างสงบสุข สมาชิกในครอบครัวจะต้องรู้จักหน้าที่ ปฏิบัติต่อกันอย่าง
 เหมาะสมและยึดหลักในการอยู่ร่วมกันดังต่อไปนี้

1. มีความรัก ความหวังใจ เมตตากรุณาต่อกันด้วยความจริงใจ และคอยดูแลทุกข์สุข
 ของคนในครอบครัว
2. มีน้ำใจต่อกัน รู้จักช่วยเหลือกัน มีการให้การรับตามความเหมาะสม
3. มีความเกรงใจกัน เคารพในสิทธิส่วนบุคคล รู้จักกาลเทศะ
4. รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนในบ้าน เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นทุกคนในครอบครัว
 ต้องช่วยกันเสนอแนะแนวทางแก้ไขด้วยความจริงใจ
5. มีความยุติธรรม ไม่ลำเอียงเข้าข้างใดข้างหนึ่ง ต้องปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมกัน
6. มีสัมมาคารวะแสดงความอ่อนน้อมถ่อมตนต่อผู้ที่มีอายุมากกว่า มีความรู้สูงกว่าควร
 เคารพอย่างเหมาะสมตามฐานะของบุคคลนั้นๆ
7. รู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน โดยปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทั้งหน้าที่
 ภายในครอบครัวและหน้าที่การงาน ด้วยความขยัน ซื่อสัตย์ และอดทน (แนวคิดเกี่ยวกับการสร้าง
 ความสัมพันธ์ในครอบครัว, 2553, ออนไลน์)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการศึกษาระหว่าง
 ประโยชน์ของสื่อกับผู้รับสาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับสารทราบถึงความต้องการแท้จริงว่ารับ
 สารเพื่อประโยชน์อะไร และสารนั้นๆ สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองมากที่สุด

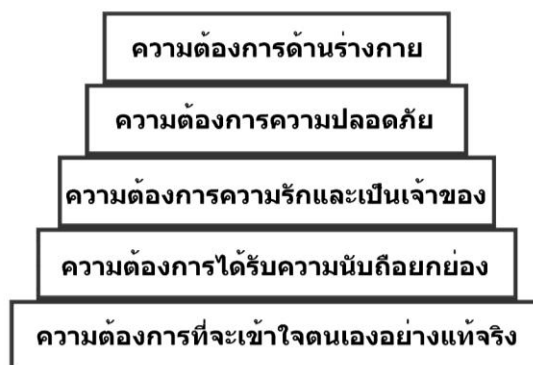
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจมุ่งศึกษาถึงความต้องการของผู้ใช้สื่อซึ่งเป็น
 ผลมาจากกระบวนการทางสังคมและจิตวิทยาของผู้ใช้ทฤษฎีนี้ อธิบายว่านอกจากความต้องการ

ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ทั้ง 5 ลำดับ ของมาสโลว์ (Maslow, Motivation and Personality, 1970, หน้า 170)

มาสโลว์ กล่าวว่าความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ

ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need Hierarchy Conception of Humanmotivation) Maslow เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปได้เป็นลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs)
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs)
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs)
4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs)
5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs)



ภาพประกอบที่ 2.3 ลำดับความต้องการของมนุษย์

นอกจากนี้มนุษย์ยังมีความต้องการอยากจะเรียนรู้ (Needs for cognition) ซึ่งเป็นการแสวงหาระเบียบและความเข้าใจในสภาวะแวดล้อมของตนเอง โดยส่งผลให้มนุษย์มีการอยู่ร่วมกันในสังคม การศึกษาวิธีนี้ยอมรับว่ามนุษย์แสวงหาและเปิดรับข่าวสารตามความพึงพอใจของตนเองได้ (พภัช เชิดชูศิลป์, 2556, หน้า 11)

กาญจนา แก้วเทพ (สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา, 2547) กล่าวถึงทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจว่าเป็นการศึกษาที่เน้นเรื่องความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยมีความเชื่อว่าผู้รับสารเป็นผู้กำหนดว่า ตนเองต้องการอะไร และสารอะไรจึงจะสนองความพึงพอใจของตนเองได้ ดังนั้น ผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และ

เลือกรับสารเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้รับสารที่มีต่อสื่อ โดยส่วนใหญ่ในการเปิดรับสารของผู้รับสารนั้นมนุษย์มีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสาร เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในทางใดทางหนึ่ง ดังนั้น เมื่อมีความตั้งใจที่แน่นอน การเข้าไปใช้สื่อจึงไม่ใช่กิจกรรมที่กระทำอย่างไร้เป้าหมาย หากเป็นกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์แน่นอน โดยที่ผู้รับสารเป็นผู้แสวงหาและเลือกใช้สื่อต่างๆ ที่มีอยู่ ซึ่งทิศทางที่บุคคลเลือกแสวงหาและใช้สื่อประเภทใดนั้น เกิดจากความต้องการของบุคคลเป็นปฐมเหตุ จากนั้นความต้องการดังกล่าวจะถูกแปรมาเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้บุคคลเคลื่อนไหวเข้าหาการใช้สื่อประเภทต่างๆ

สุรพงษ์ ไสยนะเสถียร (การสื่อสารกับสังคม, 2533, หน้า 113-115) กล่าวถึง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการสื่อสารเป็นการศึกษาที่เน้นผู้รับสาร เป็นจุดเริ่มต้น โดยการศึกษาว่าผู้รับสารนั้นมีกระบวนการอย่างไรในการเลือกเปิดสื่อหนึ่งๆ กระบวนการดังกล่าวหมายถึง พฤติกรรมการสื่อสารที่ครอบคลุมถึงภูมิหลังของผู้รับสาร โดยเฉพาะประสบการณ์โดยตรงของผู้รับสารที่มีต่อสื่อ ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า การใช้และความพึงพอใจในการสื่อสารประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน

1. ผู้รับสาร ในฐานะเป็นผู้ที่มีบทบาทเชิงรุก และมีวัตถุประสงค์เสมอในการสื่อสาร
2. การใช้หรือเปิดรับสื่อหนึ่ง ที่ได้เลือกสรรแล้ว ก็เพื่อสนองต่อความต้องการตามข้อที่ 1 ไม่ใช่การเปิดรับที่เลื่อนลอย หรือเป็นผลจากการชักจูงของผู้ส่งสารแต่อย่างเดียว
3. ความพอใจในสื่อ เกิดขึ้นเมื่อการเปิดรับสื่อหรือการใช้สื่อที่เลือกแล้วนั้นเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นในทางกลับกัน ผู้ส่งสารต่างหากที่จำเป็นต้องแข่งขันกันเพื่อการให้บริการกับประชาชนผู้รับสารพึงพอใจ

ขั้นตอนที่สาม มีความสัมพันธ์เชิงกระบวนการ ความต้องการหรือความจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์นั้นเกิดขึ้นเนื่องจากบุคคลมีอันตรรกะหรือปฏิสัมพันธ์กัน ภายใต้โครงสร้างสังคมกับการสื่อสาร รวมทั้งภูมิหลังของปัจเจกชนผู้รับสาร กล่าวคือสิ่งแวดล้อมภายนอกของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นระบบการเมือง เศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม และการสื่อสาร กับภูมิหลังของปัจเจกชน ซึ่งหมายถึงทั้งความคิดและการกระทำอันเนื่องมาจากตัวแปรทางประชากรศาสตร์ จิตวิทยา และประสบการณ์ส่วนบุคคลหล่อหลอมให้มนุษย์มีความต้องการพื้นฐาน รวมทั้งมีอิทธิพลต่อกระบวนการเลือกใช้และความพึงพอใจในสื่อต่างๆ ด้วย

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ อ่างทฤษฎีของ Elisha Katz ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับหน้าที่ของสื่อสารมวลชน แบบจำลองของ Katz ใช้ประกอบคำอธิบายไว้ว่า สภาวะสังคมและจิตใจของผู้รับสารที่แตกต่างกัน ทำให้ความต้องการในการรับข่าวสารต่างกัน ใน

ด้านความพึงพอใจจากการได้รับประโยชน์จากสื่อในความเห็นตามข้อสรุปของ พสุ ชัยเวฬุ (2541) ได้ชี้ให้เห็นถึง อารมณ์ สังคม และ ความรู้ เป็นปัจจัยสำคัญในการบริโภคข่าวสารจากสื่อของผู้รับสาร (Jay G. Blumler, Media Gratifications Research Current Perspective, 1985 หน้า 50) ได้จำแนกความพึงพอใจออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1. ความเพลิดเพลิน ซึ่งจะออกมาในรูปแบบการใช้สื่อ เพื่อหลบหลีกปัญหา หรือเพื่อหลีกเลี่ยงจากงานเพื่อผ่อนคลายอารมณ์
2. มนุษย์สัมพันธ์ เป็นการใช้สื่อเพื่อให้มีเรื่องราวไปพูดคุยกับผู้อื่น หรือเพื่อมีโอกาสได้ใช้เวลาอยู่ร่วมกันกับคนในครอบครัว
3. เอกลักษณะของปัจเจกบุคคล ได้แก่ การอ้างบุคคล การค้นหาความจริง เพื่อให้ข้อมูลเป็นแรงเสริมย้าความเชื่อของตนเอง
4. รู้ทันเหตุการณ์ เช่นการใช้สื่อเพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้ทันกับเหตุการณ์ พักษ เติชชูลี (2556, หน้า 10-13) กล่าวถึงทฤษฎีนี้ขยายเพิ่มเติมว่า ผู้รับสารใช้สื่อมวลชนเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนบุคคล เช่น

1. การใช้สื่อเพื่อเรียนรู้
2. การใช้สื่อเพื่อเป็นเพื่อน
3. ใช้เพื่อทำให้ลืมเรื่องที่รบกวนจิตใจ
4. ใช้เพื่อความตื่นเต้น
5. ใช้เพื่อนการพักผ่อน
6. ใช้เพื่อสร้างโลกจินตนาการส่วนตัว

สรุปทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารออนไลน์ทาง Facebook กับผลกระทบต่อความสัมพันธ์ครอบครัวของคนกรุงเทพ ตรงที่ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นถึงแรงจูงใจที่ทำให้คนมีพฤติกรรมในการใช้สื่อออนไลน์ทาง Facebook ซึ่งผู้ที่มีความต้องการในการใช้ที่แตกต่างกันหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นด้านความคิด ด้านความรู้สึก ด้านส่วนบุคคล เป็นต้น

ทฤษฎี แนวคิดด้านผลกระทบจากสื่อ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต และยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้ เครือข่ายสังคม ประกอบด้วยบุคคลที่มีความสัมพันธ์

ซึ่งกันและกันตามบทบาทความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในเครือข่ายสังคม หรือตามบรรทัดฐานที่ได้รับถ่ายทอดเท่านั้น แต่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลยังอยู่บนพื้นฐานของการรับรู้และการตัดสินใจในการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน (เสาวภาคย์ แหลมเพ็ช, 2559, หน้า 120)

ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ

เสาวภาคย์ แหลมเพ็ช (2559, หน้า 120) ได้กล่าวถึง ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมีผลกระทบในเชิงบวกและเชิงลบ ดังนี้

ผลกระทบเชิงบวก มีดังนี้

- 1) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้ามาเข้าชมและแสดงความคิดเห็น
- 2) เป็นสื่อที่ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม
- 3) เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ
- 4) เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้
- 5) เป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถสื่อสารได้หลายรูปแบบ
- 6) เป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาชุมชน โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อประชาชนในชุมชนกับองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน
- 7) เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์
- 8) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ด้วยช่องทางที่สะดวกและรวดเร็ว

ผลกระทบเชิงลบ มีดังนี้

- 1) เป็นช่องทางที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างได้ง่าย หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณในการใช้งาน
- 2) หากใช้หมกมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง อีกทั้งจะทำให้เสียเวลาผู้ใช้โดยไม่รู้คุณค่า
- 3) เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมในเกี่ยวกับเชิงลบ และอาจทำให้เกิดกรณีพิพาทบานปลาย

4) ภัยคุกคามจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤษฎา เทียนรัตน์ (2559) คือ สารนิพนธ์ที่นำเสนอเป็นการศึกษาเรื่องการเปิดรับ การได้รับประโยชน์และความพึงพอใจในองค์ประกอบของสมาชิกแฟนเพจที่มีผลต่อความนิยม : กรณีศึกษาสมาชิกแฟนเพจ “อีหลุย คู้ยเขี้ย” โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาการเปิดรับ การได้ประโยชน์และความพึงพอใจในองค์ประกอบของสมาชิกแฟนเพจที่มีผลต่อความนิยม และ ศึกษาเปรียบเทียบการเปิดรับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในองค์ประกอบของสมาชิกแฟนเพจที่มีผลต่อความนิยม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของสมาชิกแฟนเพจในเพจอีหลุย คู้ยเขี้ย

ผลงานวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 58.0 มีอายุ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.8 มีระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 47.7 มีอาชีพพนักงานเอกชน/ลูกจ้าง คิดเป็นร้อยละ 32.5

การเปิดรับเฟซบุ๊กและการใช้แฟนเพจอีหลุย คู้ยเขี้ย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 60.2 ช่วงเวลาที่ใช้เฟซบุ๊ก คือ ช่วงเวลา 14.01-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 45.0 ลักษณะการใช้เฟซบุ๊ก คือ อัปเดตข้อมูลส่วนตัวของตนเอง คิดเป็น ร้อยละ 27.5 ใช้โทรศัพท์มือถือในการใช้เฟซบุ๊ก คือ คิดเป็นร้อยละ 54.6 เคยเป็นสมาชิกแฟนเพจ ประเภท ดารา/นักร้อง/ผู้มีชื่อเสียง คิดเป็นร้อยละ 19.8 เหตุผลที่เลือกเป็นแฟนเพจต่างๆ คือ ต้องการติดตามข่าวสารจากเพจ คิดเป็นร้อยละ 34.6 คิดว่าลักษณะของแฟนเพจที่ดี คือ เนื้อหาที่น่าสนใจ มีความน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 21.5 วัตถุประสงค์ในการใช้แฟนเพจ อีหลุย คู้ยเขี้ย คือ ต้องการคลายเครียด คิดเป็นร้อยละ 25.6 มีความถี่ใช้แฟนเพจ อีหลุย คู้ยเขี้ย เกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 52.2 และได้รับข้อมูลจากแฟนเพจ อีหลุย คู้ยเขี้ย ผ่านกระดานข้อความ 1 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 53.8

การเปิดรับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในองค์ประกอบของสมาชิกแฟนเพจที่มีผลต่อความนิยม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า หมวดข่าวสาร/บทความ อีหลุย คู้ยเขี้ย ลักษณะการใช้งานแฟนเพจ อีหลุย คู้ยเขี้ย และหมวดกิจกรรม ของ อีหลุย คู้ยเขี้ย

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า สมาชิกแฟนเพจในเพจอีหลุย คู้ยเขี้ย ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกันมีการเปิดรับ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในองค์ประกอบของสมาชิกแฟนเพจที่มีผลต่อความนิยม แตกต่างกัน

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่นรูปแบบการให้บริการ และศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมุ่งทำการสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นในประเทศไทยที่ใช้บริการ Facebook (www.facebook.com) โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยในการเก็บแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การใช้แบบสอบถามกระดาษ (Paper-based survey) และการเก็บแบบสอบถามผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Online survey) ในเรื่องการสุ่มตัวอย่างจะสุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13 – 24 ปี โดยใช้แบบสอบถามที่ตอบรับกลับมาทั้งสิ้น 400 แบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติ แนวคิดพฤติกรรมการติดการใช้งาน แนวคิดพฤติกรรมวัยรุ่น แนวคิดการรับรู้ถึงความเสี่ยง แนวคิดการรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน แนวคิดอิทธิพลทางสังคม แนวคิดการแสดงออกของตัวตนและแนวคิดการรับรู้ถึงความกังวล

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวีดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบ (Like)

จากการพิสูจน์สมมติฐานงานวิจัยพบว่า พฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติ (System Addiction) และการติดการใช้งาน (System Stickiness) เป็นผลมาจากการรับรู้ความเพลิดเพลิน (Perceived Enjoyment) และมีอิทธิพลทางสังคม (Social Influence) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการที่กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชอบและสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ

อย่างไรก็ตาม การรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Perceived Risk) ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้พฤติกรรมความหลงใหลและการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นลดลงแต่อย่างใด เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และจำไม่ใช้งานถ้ารู้สึกว่าจะตนเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้นจึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ถึงความเสี่ยงจะมีพฤติกรรมติดการใช้งานและความหลงใหลจนผิดปกติ

จิราพร ชมพิกุล และคณะ (2552) การศึกษาในครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของคนไทยโดยพื้นที่ศึกษาครอบคลุมทุกภาคทั่วประเทศ จำนวน 5 ภาค ภาคละ 1 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดขอนแก่น พิจิตร ปราจีนบุรี กระบี่ และ กรุงเทพมหานคร สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบสอบถามกับหัวหน้าครอบครัว หรือผู้แทนในครอบครัวที่ทราบข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัวมากที่สุด รวมจำนวนทั้งสิ้น 2,030 ราย

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลหลักเกือบครึ่งหนึ่ง (46.1%) เป็นหัวหน้าครอบครัว ที่เหลือเป็นสามี/ภรรยา (37%) มีเพียง 0.3% ที่เป็นเพื่อน/เพื่อนบุตร ผู้ให้ข้อมูลหลักมีช่วงอายุระหว่าง 15 – 59 ปี (อายุเฉลี่ย 50 ปี) 58.8% จบการศึกษาระดับประถมศึกษา ระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีเพียง 7.7% ว่างงาน รับจ้างทั่วไป และธุรกิจส่วนตัว / ค้าขายในสัดส่วนใกล้เคียงกัน คือ 24.9% 24.1% และ 23.7 ตามลำดับ เป็นนักเรียน/นักศึกษาเพียง 1.8%

โครงสร้างของครอบครัวส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยว มีรูปแบบครอบครัวที่มีพ่อ แม่ ลูก อยู่ด้วยกัน หรือมีเพียงพ่อแม่อยู่ด้วยกัน (46.2%) รองลงมาเป็นครอบครัวขยาย ซึ่งประกอบด้วย พ่อแม่ลูก อยู่กับ ปู่ ย่า ตา ยาย/ญาติ (35.3%) จำนวนสมาชิกที่อาศัยอยู่ในบ้าน ณ ปัจจุบัน โดยเฉลี่ย 4.3 คน การศึกษาของหัวหน้าครอบครัว ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับประถมศึกษา อาชีพหลักที่สร้างรายได้เลี้ยงครอบครัวส่วนใหญ่เป็นอาชีพรับจ้าง ค่ามัธยฐานของรายได้ครอบครัวต่อเดือน 10,000 บาท

สัมพันธภาพในครอบครัวไทย วัดจากความผูกพันทางอารมณ์ที่สมาชิกมีต่อกัน ความร่วมมือและการปรับตัวของสมาชิกในครอบครัว ส่วนใหญ่สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นแบบสมดุล (50.7%) ซึ่งสมาชิกจะมีความผูกพันกันมาก มีความร่วมมือ และมีการปรับตัวในระดับดี รองลงมา เป็นครอบครัวแบบระดับกลางค่อนข้างไปทางสมดุล (41.8%) ในแต่ละภาค สัมพันธภาพในครอบครัวพบว่าส่วนใหญ่เป็นแบบสมดุล โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีครอบครัวแบบสมดุลมากกว่าภาคอื่นๆ (65.1%) สัมพันธภาพในครอบครัวแบบสุดขั้วพบได้น้อยมากและไม่พบเลยในภาค

ตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ ครอบครัวยุ่อยู่นอกเขตเทศบาล เป็นครอบครัวแบบสมดุมากกว่าครอบครัวที่อยู่ในเขตเทศบาล

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้ คือ ควรใช้ระดับสัมพันธภาพในครอบครัวในการสร้างระบบเฝ้าระวังและติดตามครอบครัวอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เครื่องมือคัดกรองเบื้องต้นในการติดตามดูแลช่วยเหลือครอบครัวตามความต้องการพื้นฐาน เช่น ใช้ดัชนีปัจจัยปกป้อง-ปัจจัยเสี่ยงของครอบครัวในการคัดกรองครอบครัวที่เสี่ยงต่อการที่บุตรจะมีพัฒนาการด้านสติปัญญาไม่สมวัย เพื่อให้ครอบครัวสามารถอบรมเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนได้อย่างเต็มศักยภาพ จะช่วยป้องกันปัญหาด้านเด็กและเยาวชนได้โดยใช้เครือข่ายชุมชนและอาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) ในการเฝ้าระวังและเตือนภัย

โจเซฟ ที. แคลปเปอร์ (Klapper, 1960, p.19-25) ได้กล่าวไว้ว่ากระบวนการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่ง

ประกอบด้วยการกลั่นกรอง 4 ขั้นตามลำดับดังต่อไปนี้

1) การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) เป็นขั้นแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสารบุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น กันเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่งตามความสนใจและความต้องการของตน อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของคนเรานั้นก็ต่างกัน บางคนถนัดที่จะฟังมากกว่าอ่าน ก็จะชอบฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

2) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักจะเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจ หรือ ทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้วเพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

3) การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้ว ก็เชื่อว่ารับรู้ข่าวสารทั้งหมดตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารเสมอไป เพราะคนเรามักเลือกรับรู้และตีความหมายสารแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะทางร่างกาย หรือ สภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ฉะนั้นแต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วน

บุคคลดังกล่าว นอกจากจะทำให้ข่าวสารบางส่วนถูกตัดทิ้งไปยังมีการบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางเป็นที่น่าพอใจของแต่ละบุคคลด้วย

4) การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับ ความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติของตนเอง และมักจะลืมหรือไม่นำไป ถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้งค้ำกับความคิดของตนเอง ข่าวสารที่คนเราเลือกจดจำไว้นั้น มักมีเนื้อหาที่จะช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุนความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม หรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงยากขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในโอกาสต่อไป ส่วนหนึ่งอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งและมีสิ่งที่ไม่สบายใจขึ้น