

บทที่ ๓

ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับคนรุ่นใหม่

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงความหมาย ความเป็นมาและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังได้ศึกษาในเรื่องของคนรุ่นใหม่อันได้แก่ ความหมาย ความสำคัญ สภาพวิถีชีวิต พฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ปัจจัย ผลกระทบ อิทธิพล นอกจากนั้นแล้วผู้วิจัยยังได้ศึกษาเรื่องธรรมชาติของสื่อสังคมออนไลน์ และการปฏิบัติธรรมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีข้อมูลและรายละเอียดประกอบดังต่อไปนี้

๓.๑ ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

เมื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าทันสมัยมากขึ้นจึงทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายขึ้นในทุกๆ วันโดยผ่านตัวกลางที่มีชื่อว่า Social Network หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างอิสระไม่จำกัดรูปแบบข้อมูลซึ่งมีทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียวหรืออาจมีภาพประกอบ รวมถึงชนิดมีเดียมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ จึงทำให้การใช้งานนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น^๑

ณ วันนี้กระแสของโลกออนไลน์ที่มาแรงทำให้เกิดสังคมออนไลน์ หรือ Social Networking ที่สามารถติดต่อสร้างปฏิสัมพันธ์กันกับทุกประเทศทั่วโลกอย่างไร้พรมแดนจริงๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่าแนวโน้มการใช้สังคมออนไลน์ในประเทศหรือในโลกเราเพิ่มมากขึ้นทุกวันอย่างไม่หยุดยั้ง

ซึ่งจากแนวโน้มของการของการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอัตราเร่งที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ประกอบกับอัตราการเติบโตของธุรกิจด้านบอร์ดแบนด์และธุรกิจด้านการตลาดของอุปกรณ์การสื่อสารเช่น โทรศัพท์มือถือออนไลน์ ที่มีความรุนแรงมากขึ้นนั้น พฤติกรรมบนโลกออนไลน์จึงเริ่มก้าวเข้าสู่ความเป็นสังคมเครือข่าย Social Networking หรือ บ้างก็เรียกว่า Social Media กันมากขึ้น

สังคมออนไลน์ คือ สังคมหรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏตัวบน โลกออนไลน์ หรือทางอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ (Online Community) ซึ่งมีลักษณะเป็นสังคมเสมือน (Virtual Community) สังคมประเภทนี้จะเป็นการให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันอย่างเป็นเครือข่าย (Network) เช่น Website, Hi5, Facebook, Myspace, YouTube, Twitter Line เป็นต้น

^๑ ดารานิตย์ คงเทียม “การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๕๖), หน้า ๘.

ด้วยประโยชน์ที่มีความหลากหลายในการใช้งาน ทำให้ Social Networking กลายเป็นเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่ที่ถูกเชื่อมต่อกันด้วยรูปแบบที่เฉพาะเจาะจง ทั้งด้านมุมมอง ความคิด การแลกเปลี่ยน มิตรภาพ ความขัดแย้ง ธุรกิจการค้า ซึ่งเป็นไปตั้งแต่ในระดับบุคคลที่มีความใกล้ชิดไปจนถึงระดับชาติ Social Networking จึงเป็นการรวมกันเข้าไว้ ซึ่งความผูกพันและความสนใจร่วมกัน

ในการนิยามความหมายของคำว่าสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social Media นั้นนับได้ว่าเป็นเรื่องที่ย่างยากพอสมควรเนื่องจากเป็นศัพท์ซึ่งมีความหมายที่กว้างและมีความหลากหลายในเชิงคุณลักษณะของสื่อประเภทนี้ อย่างไรก็ตามได้มีการให้คำนิยามและความหมายที่น่าสนใจไว้ว่า

Social Media คือเครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ และสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลายรูปแบบ เช่นในการเรียนการสอนก็นำมาใช้ในหลากหลายรูปแบบยกตัวอย่างเช่น discussion, forum, blogs, wikis, 3d และ virtual worlds เป็นต้น^๒

Joosten ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แห่ง The University of Wisconsin – Milwaukee ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวอย่างน่าสนใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social Media ว่าเป็นสื่อที่ทุกคนหรือแต่ละบุคคลสามารถที่จะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้ในทุกสิ่งทุกอย่าง ทุกสถานที่และทุกเวลาที่จะสามารถสื่อสารได้ถึงกัน (Everybody and anybody can share anything anywhere anytime.)^๓

ความหลากหลายจากนิยามความหมายของสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social media ที่กล่าวถึงนี้ ได้ถูกกำหนดไว้เป็นรูปแบบของสื่อเชิงทัศนะ (Visualization Tool) ที่เรียกว่า “Wordle” ซึ่งแสดงถึงกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกับสื่อประเภท Social Media ดังตัวอย่างจาก^๔ สื่อในเชิงสัญลักษณ์ที่เรียกว่า Wordle นี้ เป็นกลุ่มคำที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่มีความหลากหลายที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมที่กล่าวถึง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อประเภทนี้จะมีบทบาทสำคัญที่จะทำหน้าที่ในหลายประการที่เป็นคุณประโยชน์และคุณลักษณะของการใช้ในเชิงบูรณาการที่นำมาใช้กันแพร่หลายในปัจจุบัน รวมทั้งในด้านการศึกษาเรียนรู้ในด้านต่างๆ อีกมากมาย

Marketingoops ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่าน

^๒ The Social media Advisory Group, Victoria University (2012), Using Social Media for Learning and Teaching, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : http://www.tls.vu.edu.au/portal/site/technology/resources/social20%media/Using_social_me_dia_for_learning_and_teaching_Staff_Guide.pdf [๒๔ พ.ย. ๒๕๕๔].

^๓ Joosten , T. (2012). Social Media for Educators : Strategies and Best Practices. (USA. : Jossey-Bass), p 6.

^๔ เรื่องเดียวกัน หน้า ๗.

ทางเว็บไซต์ Social Media ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ จะทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือเท่านั้น^๕



ภาพที่ ๓.๑ สื่อเชิงทัศนะชื่อ Wordle แสดงกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับ Social Media^๖

Thumbsup ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง การใช้บริการ Web-based และเทคโนโลยีทางด้าน Mobile ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารไปสู่การปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันมากขึ้น^๗

Kaplan และ Haenlein ได้นิยาม Social Media ว่าหมายถึง กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคมและทางเทคโนโลยี ด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจากผู้ใช้อย่างอิสระ^๘

^๕ Marketingoops, “Social Media มันคืออะไร”, [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.marketingoops.com/media-ads/social-media/what-is-social-media> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

^๖ Social media, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.google.co.th/search?q=social+media> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

^๗ Thumbsup, “ศัพท์น่ารู้: คำว่า Social Network กับ Social Media ต่างกันอย่างไร”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://thumbsup.in.th/2011/08/how-social-networkdifferent-from-social-media> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

^๘ Thumbsup, “ศัพท์น่ารู้: คำว่า Social Network กับ Social Media ต่างกันอย่างไร”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://thumbsup.in.th/2011/08/how-social-networkdifferent-from-social-media> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

SEO ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง สื่อในสังคมออนไลน์ที่ในปัจจุบันนิยมใช้งานกันมากและมีการใช้งานในรูปแบบการสื่อสารสองทาง (Interactive) ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Social Media ประเภทต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยผู้ใช้งานสามารถเข้ามาแบ่งปันความรู้ ข้อมูล ข่าวสารต่างๆ ให้แก่กันได้อย่างอิสระและสามารถโต้ตอบแสดงความคิดเห็นกันได้อย่างทันทีทันใด^๙

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ได้นิยามเกี่ยวกับ Social Media ว่าเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การแชท การส่งข้อความ อีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก^{๑๐}

ธัญวัฒน์ กาบคำ ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social Media ว่าหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้^{๑๑}

นาวิก นำเสียง บริษัท ชันเด โซลูชันส์ จำกัด ได้ให้ความหมายไว้ว่า Social หมายถึง "สังคม" ซึ่งในที่นี้ ก็จะหมายถึง สังคมออนไลน์นั่นเอง Media หมายถึง "สื่อ" ซึ่งในที่นี้ ก็จะหมายถึง สื่อในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ เป็นต้น ดังนั้น Social Media ก็น่าจะหมายความว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันโดยใช้สื่อต่างๆ เป็นตัวแทนในการสนทนา^{๑๒}

จากคำอธิบายของหลายท่าน พอจะสรุปได้ว่า Social Media เป็นสื่อสังคมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ สามารถสื่อสารได้ทั้งสองทาง โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น แบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ช่วยให้หาเพื่อนบนโลกอินเทอร์เน็ตได้ง่าย เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แบบออนไลน์อีกแห่งหนึ่งที่ให้ผู้ใช้บริการสามารถที่จะสร้างประวัติส่วนตัวเพื่อแนะนำตัวเอง และสร้างเครือข่ายส่วนบุคคลของตนเพื่อติดต่อกับผู้อื่น เช่น MySpace Facebook Line Instagram Twitter Google+ Youtube Line เป็นต้น เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อการตอบสนองความต้องการในการติดต่อธุรกิจหรือหาเพื่อนบนโลกไซเบอร์ทั้งสิ้น

Social Media ยังไม่มีคำไทยเป็นทางการ มีการใช้คำว่า “เครือข่ายสังคม” “เครือข่ายมิตรภาพ” หรือ “กลุ่มสังคมออนไลน์” Social Media นี้ถือว่าเป็นเทคโนโลยีอันหนึ่งที่สามารถช่วยให้

^๙ SEO, “Social Media Marketing (SSM)”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.seo.co.th/smm.php> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

^{๑๐} วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2556, “บริการเครือข่ายสังคม”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

^{๑๑} ธัญวัฒน์ กาบคำ, “สังคมออนไลน์ (Social Media) คืออะไร”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

^{๑๒} กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, “เรื่องจริงเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.bangkokbiznews.com> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

เราได้มีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งวัตถุประสงค์ของคำว่า Social Media นี้คือ Participation หรือการมีส่วนร่วมด้วยกันได้ทุกๆ คน ถ้าพูดถึง Social Media แล้ว คนที่อยู่ในโลกออนไลน์ย่อมจะรู้จักกันเป็นอย่างดี และก็คงมีอีกหลายคนที่ได้เข้าไปท่องเที่ยวอยู่ในโลกของ Social Media มาแล้ว

ปัจจุบันผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Social Media ทั่วโลกมีจำนวนมาก จากการจัดอันดับและเก็บสถิติต่างๆ ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Social Bakers พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนบัญชีผู้ใช้ Facebook มากเป็นอันดับที่ ๑๓ ของโลก โดยเฉพาะกรุงเทพมหานครติดอันดับ ๑ เมืองที่มีผู้ใช้ Facebook มากที่สุดในโลก ด้วยจำนวน ๑๒.๘ ล้านบัญชี จากจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดของไทยที่มีมากถึง ๑๘.๓ ล้านบัญชีทั่วประเทศ โดยปัจจุบันจำนวนบัญชีผู้ใช้ Facebook ทั่วโลกมีจำนวนเกินพันล้านบัญชีแล้ว^{๓๓} นอกจากนี้ก็ยังมี Twitter Youtube Line และ Instagram ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในโลกออนไลน์ และมีแนวโน้มการใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต ด้วยประโยชน์ที่มากมายจากการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสามารถสื่อสารได้ง่ายและเป็นวงกว้าง หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เป็นต้นในเชิงการใช้งานทั่วไปแล้ว สามารถสื่อสารกับคนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือรวมตัวกันทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งพูดคุยกับเพื่อนที่ไม่เจอกันมานาน หรือเพื่อนที่อยู่ไกลกัน และด้วยความที่เครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้รวดเร็วและเป็นช่องทางการสื่อสารได้ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้จึงมีการนำมาใช้ทางด้านธุรกิจโปรโมทตนเอง โปรโมทสินค้า หรือองค์กรรวมถึงใช้เป็นช่องทางสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า สร้างกิจกรรม หรือพูดคุยตอบข้อซักถามถึงสินค้าและบริการ ผลการสำรวจจากประเทศสหรัฐอเมริกาที่ยืนยันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีปริมาณเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี และมาแรงเป็นอันดับต้นๆ ของโลกออนไลน์ ส่วนเว็บไซต์ที่มีจำนวนผู้เข้าชมสูงสุดทั่วโลก ได้แก่ Facebook รองลงมาคือ Google+

๓.๒ ความเป็นมาและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจุบันเทคโนโลยีและสื่อสารเพื่อการศึกษา (Educational Technology and Communications) เป็นศาสตร์และองค์ความรู้สำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ยิ่งใหญ่ในสังคมแบบเปิดในยุคปัจจุบัน สื่อและเทคโนโลยีเพื่อเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ได้มีการสร้างและพัฒนาก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีการดำรงชีพของมนุษย์ในสังคมต่างได้รับผลกระทบจากพัฒนาการดังกล่าวอย่างทั่วถึงกัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) นั้นนับได้ว่าเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงในเชิงกระบวนทัศน์ครั้งยิ่งใหญ่ในวงการศึกษา เป็นก้าวกระโดดครั้งสำคัญของมนุษย์ต่อการเรียนรู้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้มีพัฒนาการอย่างก้าวไกลและทันสมัยเป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ที่เรียกว่าเทคโนโลยียุคไฮ-เทค (Hi-Tech : High Technology) ที่

^{๓๓} Socialbakers, “Facebook Statistics by Country”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.socialbakers.com> [๓ มี.ค. ๒๕๕๘].

นำมาปรับใช้ในวงการศึกษาในหลากหลายรูปแบบและวิธีการในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคที่สังคมได้รับอิทธิพลค่อนข้างสูงจากพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer) ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้มนุษย์ได้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาจากสื่อประเภทคอมพิวเตอร์เป็นฐานสำคัญ (Computer-based Technology) พัฒนาระบบและประสิทธิภาพเชิงกระบวนการที่เป็นไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะอย่างยิ่งอิทธิพลของคอมพิวเตอร์ในยุคที่เรียกว่า Web 2.0 ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นระบบแห่งความทันสมัย (Modernization) ที่มีความรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงในการสื่อสารและครอบคลุมทั่วทุกแห่งของโลกแห่งสังคมระบบเปิดที่เรียกว่าสังคมเครือข่าย (Network Society) ของวิวัฒนาการในโลกแห่งไซเบอร์ที่เรียกกันว่าโลกยุค WWW (World Wide Web) ซึ่งคุณลักษณะของสื่อที่กล่าวถึงเหล่านี้ ในแวดวงวิชาการด้านเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษาและนิเทศศาสตร์สื่อสารมวลชนจะเรียกชื่อว่า “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งเป็นสื่อทางการศึกษาในยุคดิจิทัล (Digital) ที่กำลังเข้ามา มีบทบาทสำคัญแทนที่สื่อในยุคแอนะล็อก (Analog) หรือสื่อแบบดั้งเดิม (Traditional Media) ในปัจจุบัน

คำว่า “สื่อใหม่ (New Media)” เป็นคำที่มีความหมายกว้างไกลได้มีการจำกัดขอบข่ายของสื่อใหม่ไว้ได้ ๒ ประการได้แก่ ๑). เป็นสื่อที่ใช้ช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และ ๒). เป็นสื่อที่มีการสื่อสารสองทาง กล่าวกันว่า “สื่อใหม่” ที่พบในสังคมไทยปัจจุบันจะมีคุณลักษณะเฉพาะ ๗ ประเด็นดังต่อไปนี้คือ^{๑๔}

๑. เป็นการสื่อสารสองทาง
๒. ไม่จำกัดพื้นที่และเวลาในการสื่อสาร
๓. เป็นสื่อไร้ตัวตนไม่มีเจ้าของ (Anonymous)
๔. มีต้นทุนในการเข้าถึงสูง
๕. ไม่สามารถปิดกั้นได้
๖. เป็นกระแสที่ไหลไม่หยุดยั้ง สื่อหลัก รัฐและผู้มีอำนาจต้องปรับตัวให้ทัน
๗. ไม่ได้รับการยอมรับในฐานะสื่อ

Kommersได้กล่าวถึงความสำคัญของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

๑. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ การสร้างสัมพันธ์ภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

^{๑๔} มุลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน, “สื่อออนไลน์ Born to be Democracy”, (กรุงเทพฯ : บริษัทเคล็ดไทย จำกัด, ๒๕๕๔), หน้า ๑๔๗.

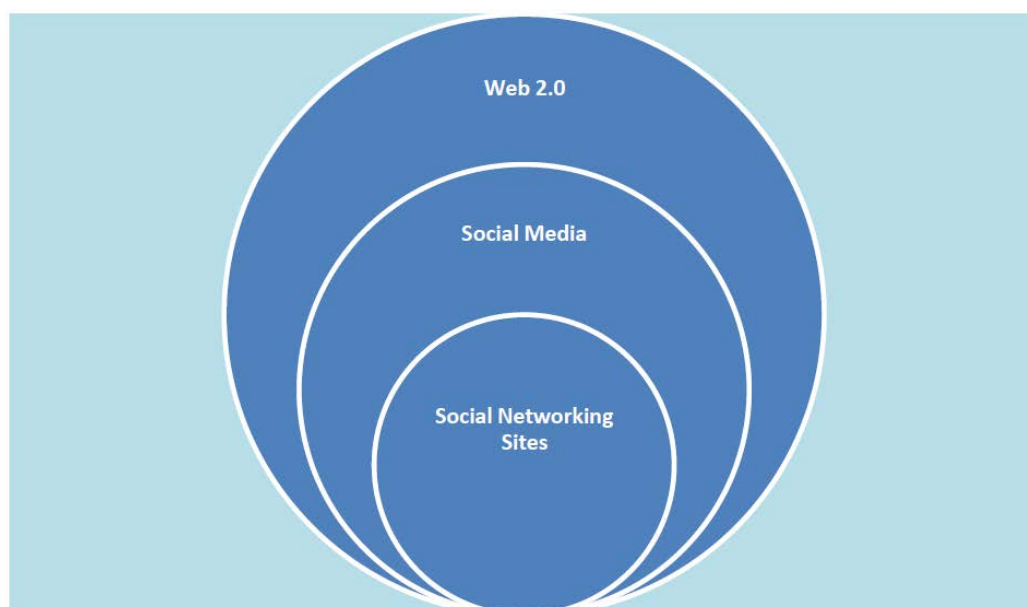
๒. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

๓. เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้^{๑๕}

หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบัน จนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน^{๑๖} จึงสามารถสรุปได้ถึงโครงสร้างของขอบข่ายสื่อ Social Media ในยุค Web 2.0 ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ดังแสดงให้เห็นจากภาพที่ ๓.๒

^{๑๕} Kommers, “P. Social Media for Learning by Means of ICT”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.iite.unesco.org/pics/publications/en/foles/3214685.pdf> [๒๔ พ.ย. ๒๕๕๗].

^{๑๖} Joosten, T. **Social Media for Educators : Strategies and Best Practices**, (USA. : Jossey-Bass), p 8 - 9.



ภาพที่ ๓.๒ ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเครือข่ายโซเชียลมีเดียในยุค Web 2.0^{๑๗}

Siemens กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า “Connectivism” ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน ๓ ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรคนิยม (Constructivism) ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า “ปรัชญาการเชื่อมโยง (Connectivism)” ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

๑. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
๒. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย
๓. การเรียนรู้อาจมิใช่รูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่วๆไปก็ได้
๔. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้ขึ้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

^{๑๗} Social media, “เครือข่ายโซเชียลมีเดียในยุค Web 2.0”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.wikimedia.org/socialmediaVennDiagram.jpg> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

๕. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย

๖. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้

๗. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น

๘. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณ์ญาณและมีความรอบคอบ เพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น^{๑๘}

สื่อทางสังคมออนไลน์ (Social Media) ก็จะเป็นสื่อในคุณลักษณะดังที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้น นั่นคือเป็นสื่อประเภทสื่อใหม่ที่มีพัฒนาการรวดเร็วก้าวหน้าไกลภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุค Web 2.0 และส่งผลต่อกระทบต่อสังคมมนุษย์ในทุกด้าน

๓.๓ ความหมายและความสำคัญของคนรุ่นใหม่

ประเทศสหรัฐอเมริกา และโลกตะวันตกรวมถึงนักวิชาการต่างๆ ได้จัดแบ่งกลุ่มคนออกเป็นกลุ่มคนหรือกลุ่มเจนเนอเรชั่นต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเกณฑ์การจัดแบ่งรุ่นนี้ก็เป็นที่นิยมใช้กันไปทั่วโลก^{๑๙} จริงๆ แล้ว โครงสร้างของสังคมมีการเปลี่ยนแปลงมาตลอดทุกยุคทุกสมัยอยู่แล้ว ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจในช่วงนั้นที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และคนในแต่ละยุค แต่ละสมัยก็จะมีพฤติกรรม ความคิด ทักษะคติ ไลฟ์สไตล์ ความรู้ ความสามารถ ค่านิยม การบริหารจัดการที่แตกต่างกันออกไป^{๒๐} ดังนี้

๑. Lost Generation

คือประชากรยุคแรกที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๒๖-๒๔๔๓ หรือในช่วงทศวรรษที่ ๘๐ ปัจจุบันคนกลุ่มนี้เสียชีวิตไปหมดแล้ว จึงถูกตั้งชื่อว่า "Lost Generation" เหตุการณ์ที่สำคัญที่เกิดขึ้นในชีวิตของคนยุคนี้นี้คือ การเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ ๑^{๒๑}

๒. Greatest Generation

^{๑๘} Mason, R. and Rennie, "F. E-Learning and Social Networking Handbook : Resources for Higher Education", (New York : Routledge), p 18 - 19.

^{๑๙} อาจารย์ภราดร จานงเวช, "คน Gen Y คืออะไร", [ออนไลน์], แหล่งที่มา : http://www.entraning.net/article-paradorn_gen-y.php [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

^{๒๐} Kapook, "คน 8 เจเนอเรชั่น คุณอยู่กลุ่มไหน", [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

^{๒๑} เรื่องเดียวกัน.

คือประชากรที่รู้จักกันว่า G.I. Generation คนกลุ่มนี้เกิดในช่วงปี พ.ศ. ๒๔๔๔-๒๔๖๗ คือยุคก่อนสงครามโลกครั้งที่ ๒ พวกเขาจึงกลายมาเป็นกำลังหลักของการต่อสู้ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ ๒ เมื่อสงครามสงบ เกิดสภาพเศรษฐกิจตกต่ำไปทั่วโลก คนรุ่นนี้จึงเป็นกำลังสำคัญในการฟื้นฟูและพัฒนาเศรษฐกิจให้กลับมาดีขึ้นอีกครั้ง^{๒๒}

ผู้คนในยุคนี้จะมีความเป็นทางการสูง ผู้ชายจะใส่สูทผูกเนคไทเมื่อออกจากบ้าน คนในสังคมจะมีแบบแผนปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีความคิด ความเห็น ความเชื่อเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เชื่อมันรัฐบาล อำนาจอธิปไตย มีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองร่วมกัน

๓. Silent Generation

กลุ่มนี้อาจจะเรียกอีกอย่างคือ Traditionalist หมายถึงคนที่เกิดในช่วง พ.ศ. ๒๔๖๘-๒๔๘๘^{๒๓} ประชากรรุ่นนี้จะมีไม่มากเท่ารุ่นอื่นๆ เพราะเป็นช่วงสงครามโลกครั้งที่ ๒ พอดี และหลังจากนั้นก็เข้าสู่ยุคเศรษฐกิจตกต่ำ ดังนั้น ผู้คนจึงมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก ต้องทำงานหนักในโรงงาน หามรุ่งหามค่ำ คนรุ่นนี้จึงมีความเคร่งครัดต่อระเบียบแบบแผนมาก มีความจงรักภักดีต่อนายจ้าง และประเทศชาติสูง เคารพกฎหมาย เป็นยุคที่ผู้หญิงเริ่มออกมาทำงานนอกบ้านกันมากขึ้น กระทั่งเวลาผ่านไป เศรษฐกิจเริ่มฟื้นตัว คนในรุ่นนี้จึงได้รับโอกาสมากขึ้น มีช่องทางการสร้างกิจการของตัวเอง รวมทั้งมีบทบาทในการพัฒนาเทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นรากฐานจนถึงปัจจุบันนี้^{๒๔}

๔. เบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer)

เบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer) หรือ Gen-B หมายถึงคนที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. ๒๔๘๙-๒๕๐๗^{๒๕} หรือในยุคสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ ๒ เป็นยุคสมัยที่เทคโนโลยียังไม่แพร่หลาย การติดต่อสื่อสารจะใช้โทรศัพท์บ้านหรือโทรศัพท์สาธารณะเป็นหลัก^{๒๖} สาเหตุที่เรียกว่า “เบบี้บูมเมอร์” ก็เพราะว่าหลังจากสงครามโลกครั้งที่ ๒ สงบลง บ้านเมืองที่ผ่านการสู้รบได้รับความเสียหายอย่างหนัก ประชากรที่เหลืออยู่ในแต่ละประเทศจึงต้องเร่งฟื้นฟูประเทศให้กลับมาแข็ง แกร่งมั่นคงอีกครั้ง แต่ทว่าสงครามที่ผ่านพ้นไปก็ได้คร่ากำลังพล และแรงงานไปเป็นจำนวนมาก ประเทศเหล่านี้จึงขาดแรงงานในการขับเคลื่อน ประเทศ คนในยุคนี้จึงมีค่านิยมที่จะต้องมีลูกหลายๆ คน เพื่อสร้างแรงงานขึ้นมาพัฒนาประเทศชาติ จึงเป็นที่มาของคำว่า “เบบี้บูมเมอร์” นั่นเอง

^{๒๒} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชัน คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

^{๒๓} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๘๓.

^{๒๔} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชัน คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

^{๒๕} ทศพล กระต่ายน้อย, “ภาวะผู้นำของนักศึกษาสายสังคมศาสตร์”, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕), หน้า ๘.

^{๒๖} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๘๓.

ปัจจุบันนี้ คนยุคเบบี้บูมเมอร์คือคนที่มีอายุตั้งแต่ ๕๑ ปีขึ้นไป และเริ่มเข้าสู่วัยชราแล้ว คนกลุ่มนี้จึงเป็นคนที่ใช้ชีวิตเพื่อการทำงาน เคารพกฎเกณฑ์ กติกา มีความอดทนสูง ทุ่มเทให้กับการทำงานและองค์กรมาก สู้งาน พยายามคิดและทำอะไรด้วยตัวเอง เป็นเจ้าคนนายคน ถูกครอบครัวยุคก่อนมาให้เป็นคนประหยัด อุดอ้อม จึงมีการใช้จ่ายอย่างรอบคอบ และระมัดระวัง คนในยุคอื่นๆ อาจจะมองคนยุคเบบี้บูมเมอร์ว่าเป็นพวก "อนุรักษ์นิยม" เป็นคนที่เคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณี แต่คนกลุ่มนี้ถือว่ามีจำนวนมากที่สุดคนหนึ่งในสังคมปัจจุบันเลยทีเดียว^{๒๗}

เหตุการณ์สำคัญที่คนในรุ่นนี้เคยประสบ หรือเคยได้ยินก็คือ ความสำเร็จของการส่งนักบินอวกาศไปเหยียบดวงจันทร์ ขบวนการทำสงครามเวียดนาม เป็นต้น

๕. เจเนอเรชัน เอ็กซ์ (Generation X)

คนยุคนี้จะเกิดอยู่ในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๐๘-๒๕๒๒^{๒๘} อาจเรียกอีกชื่อว่า "ยัปปี้" (Yuppie) ที่ย่อมาจาก Young Urban Professionals เพราะ เกิดมาพร้อมในยุคที่โลกมั่งคั่งแล้ว จึงใช้ชีวิตอย่างสุขสบาย เติบโตมากับการพัฒนาของวิดีโอเกม, คอมพิวเตอร์, สไตล์เพลงแบบฮิปฮอป และอาจหันดูทีวีจอขาวดำด้วย หลังจากยุคเบบี้บูมเมอร์ส่งผลให้เด็กเกิดมากขึ้น ปัญหาที่ตามมาก็คือ ทรัพยากรที่มีอยู่ในโลกนี้ไม่เพียงพอที่จะจัดสรรให้ได้ทุกคน เมื่อเป็นเช่นนี้ ประชาชนจึงกลับมานั่งคิดว่า หากไม่ควบคุมอัตราการเกิดไว้ สุดท้ายแล้วคนทั้งโลกก็จะขาดแคลนอาหาร ดังนั้น จึงเกิดเป็นยุค "เจเนอเรชัน เอ็กซ์" (Generation X) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า "Gen-X" ยุคนี้เป็นยุคที่เริ่มมีการพัฒนาเทคโนโลยีให้ทันสมัยมากขึ้น มีการใช้อีเมลล์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการติดต่อสื่อสาร^{๒๙} และยังเป็นกลุ่มที่เป็นกระแสดีกกลับจากยุคเบบี้บูมเมอร์ มีการควบคุมอัตราการเกิดของประชากร อย่างเช่นในประเทศจีนก็มีการรณรงค์ให้คนมีลูกได้เพียง ๑ คนเท่านั้น

ปัจจุบัน คนยุค Gen-X เป็นคนวัยทำงาน พฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ที่เด่นชัดมากก็คือชอบอะไรง่าย ๆ ไม่ต้องเป็นทางการ ให้ความสำคัญกับเรื่องความสมดุลระหว่างงานกับครอบครัว (Work life balance) มีแนวคิดและการทำงานในลักษณะรู้ทุกอย่างทำทุกอย่างได้เพียงลำพังไม่พึ่งพาใคร เป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดเปิดกว้าง มีความคิดสร้างสรรค์

อย่างไรก็ตาม หลายคนใน Gen-X มีแนวโน้มที่จะต่อต้านสังคม ไม่ได้เชื่อเรื่องศาสนา และ ไม่ได้ยึดขนบธรรมเนียมประเพณีมากนัก เป็นคนที่มีความยืดหยุ่นในการปรับตัวกับวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป อย่างเช่นมองว่าการอยู่ก่อนแต่ง หรือการหย่าร้างก็เป็นเรื่องปกติ เช่นเดียวกับเรื่องเพศที่ ๓ ซึ่งต่างจากกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ที่มองเรื่องพวกนี้เป็นเรื่องผิดจารีตประเพณี เป็นอย่างยิ่ง^{๓๐}

^{๒๗} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชัน คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

^{๒๘} ทศพล กระต่ายน้อย, “ภาวะผู้นำของนักศึกษาสายสังคมศาสตร์”, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕), หน้า ๘.

^{๒๙} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๘๓.

^{๓๐} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชัน คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

๖. เจเนอเรชั่น วาย (Generation Y)

ยุคเจเนอเรชั่นวาย (Generation Y)^{๓๑} หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “Gen-Y” เกิดในยุค Millennials ซึ่งก็คือคนที่เกิดอยู่ในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๒๓-๒๕๓๗ เป็นยุคที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียกันอย่างแพร่หลาย^{๓๒} คนในยุคนี้จึงมีความสนใจไอทีและเสพติดการติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ คนกลุ่มนี้เติบโตขึ้นมาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และค่านิยมที่แตกต่างระหว่างรุ่นปู่ย่าตายาย กับ รุ่นพ่อแม่ แต่ก็รับเอาความเจริญรุดหน้าของเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตเข้ามาแทรกอยู่ในการดำรงชีวิตประจำวันด้วย

ยุคของคนกลุ่มนี้จะเป็นยุคที่เศรษฐกิจกำลังเติบโตเป็นอย่างมาก ทำให้พ่อแม่ที่ค่อนข้างจะประสบความสำเร็จในชีวิตแล้วจะดูแลเอาใจใส่ลูกๆ เป็นอย่างดี เด็กยุคนี้จึงมักจะถูกตามใจตั้งแต่เด็ก ได้ในสิ่งที่คนรุ่นพ่อแม่ไม่ค่อยได้ มีการศึกษาดี มีลักษณะนิสัยชอบการแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบถูกบังคับให้อยู่กรอบ ไม่ชอบอยู่ในเงื่อนไข ชอบเสพข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย มีอิสระในความคิด กล้าซัก กล้าถามในทุกเรื่องที่ตัวเองสนใจ ไม่หวั่นกับคำวิจารณ์ มีความเป็นสากลมาก มองว่าการนิยมชมชอบวัฒนธรรม หรือศิลปินต่างชาติเป็นเรื่องธรรมดา

ปัจจุบันคนกลุ่ม Gen-Y นี้อยู่ในทั้งช่วงวัยเรียน และวัยทำงาน และจากการที่ยุคนี้เป็นยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงไม่น่าแปลกใจที่คนกลุ่มนี้จะมีความสามารถในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร ชอบงานด้านไอที ใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งสามารถทำอะไรหลาย ๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน เรียกได้ว่าสามารถใช้เครื่องมือเครื่องไม้ได้อย่างคล่องแคล่ว อย่างที่เราอาจจะเคยเห็นภาพคนยุคใหม่ที่นั่งเล่นสมาร์ทโฟน, iPad ไปด้วย คุยโทรศัพท์ไปด้วย หรือบางคนยังทานอาหารไปพร้อมๆ กันด้วย

ในเรื่องการทำงาน คนกลุ่มนี้ต้องการความชัดเจนในการทำงานว่าสิ่งที่ทำมีผลต่อตนเองและต่อหน่วย งานอย่างไร และชอบทำงานเป็นทีม ต่างจากกลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ (Gen-X) ที่ชอบวันแมนโชว์มากกว่า เพราะคนในวัย Gen-X จะถูกฝึกมาแบบนั้น ต่างจากวัยของกลุ่มเจเนอเรชั่นวาย (Gen-Y) ที่เติบโตมาพร้อมกับการประชุม การระดมความคิดเห็น แต่ทว่าคนกลุ่มนี้จะไม่ค่อยอดทนเหมือนรุ่นพ่อรุ่นแม่นัก หวังที่จะทำงานได้เงินเดือนสูง ๆ แต่ไม่ยอมไต่เต้าจากการทำงานข้างล่างขึ้นไป คาดหวังในการทำงานสูง ต้องการค่าชม กลุ่ม Gen-Y มักจะจัดสรรเวลาให้งานและชีวิตส่วนตัวในจุดที่สมดุลกัน พอหลังเลิกงานอาจไปทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อสร้างความสุขให้กับตัวเอง เช่น ไปเล่นฟิตเนส ไปพบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูง จะไม่ค่อยหมกมุ่นอยู่กับงานเหมือนกับคนรุ่นก่อน

นอกจากนี้ กลุ่ม Gen-Y จะเป็นคนมองโลกในแง่ดี มีใจช่วยเหลือสังคม รักษาสิ่งแวดล้อม มีความสัมพันธ์ที่ดีและแน่นแฟ้นกับพ่อแม่^{๓๓}

^{๓๑} ทศพล กระต่ายน้อย, “ภาวะผู้นำของนักศึกษาสายสังคมศาสตร์”, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, หน้า ๘.

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๔, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๘๓.

^{๓๓} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชั่น คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๔].

๗. เจเนอเรชัน ซี (Generation Z)

หมายถึงคนที่เกิดหลัง พ.ศ. ๒๕๔๔ ซึ่งเป็นกลุ่มคนดิจิทัล (Digital Natives) ซึ่งคุ้นเคยกับใช้สังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี^{๓๔} โดยจะเรียกคนกลุ่มนี้สั้นๆ ว่า “Gen-Z”^{๓๕} คือ คำนียามล่าสุดของคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน เทียบอายุแล้วก็คือ วัยของเด็กๆ นั่นเอง เด็กๆ กลุ่ม Gen-Z นี้ จะเติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่แวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยี เด็กยุคนี้จะนิยมสื่อสารผ่านข้อความบนหน้าจอโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือจอคอมพิวเตอร์แทนการพูดคุยกัน เพราะพ่อแม่ใช้สิ่งเหล่านี้อยู่ในชีวิตประจำวัน

และนอกจาก ๗ เจเนอเรชันที่บอกไปแล้ว ปัจจุบันนี้ยังมีคำนียามเพิ่มขึ้นมาอีก ๑ กลุ่ม แต่ไม่ได้จัดอยู่ร่วมกับ ๗ เจเนอเรชันข้างต้น คือ กลุ่มเจเนอเรชัน ซี^{๓๖} หรือเรียกสั้นๆ ว่า “Gen-C” เป็นคำใหม่ที่ Google และ Nielsen บัญญัติ ใช้สำหรับเรียกกลุ่มคนยุคใหม่ที่ไม่ได้แบ่งตามอายุเหมือน ๗ เจเนอเรชันที่กล่าวมา แต่จัดกลุ่มตามพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต และโซเชียลเน็ตเวิร์ก

ทั้งนี้ คนที่จะถูกจัดเข้ากลุ่ม Gen-C นั้น ก็คือคนกลุ่ม Baby Boomer และ Gen-X ที่มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตัวเอง หันมาสนใจเทคโนโลยีมากขึ้น ไปจนถึงขั้นเสพติดการเชื่อมต่อ แต่ไม่รวมคนกลุ่ม Gen-Y เป็นพวก Gen-C ด้วย นั่นเพราะคนกลุ่ม Gen-Y ปกติก็จะมีการเชื่อมต่อโลกไร้สายเป็นประจำอยู่แล้ว ต่างกับคนกลุ่ม Baby Boomer และ Gen-X ที่ในอดีตแทบไม่เคยยุ่งเกี่ยวกับเรื่องพวกนี้เลย แต่เมื่อเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีมากขึ้น พฤติกรรมของคนเหล่านี้จึงต้องเปลี่ยนไปตามโลก

สำหรับคน Gen-C นั้น จะมีนิสัยที่เห็นเด่นชัดมาก ๆ คือ จะมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีการอัปเดตข้อมูล สนใจข่าวสารที่ได้รับรู้มาในโลกโซเชียล พร้อมจะแชร์ต่อทุกเมื่อ ติดตามดูลิขสิทธิ์ในยูทูบมากกว่านั่งดูโทรทัศน์ เหมือนกับสังคมออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของตัวเองไปแล้ว และคนกลุ่มนี้ก็ยิ่งกลายมาเป็นผู้ขับเคลื่อนวัฒนธรรมใหม่ๆ ด้วย

อย่างไรก็ตาม คนกลุ่ม Gen-C นี้ แม้จะชอบโพสต์ข้อความมากมาย แต่ก็โพสต์ด้วยความระมัดระวังกว่าคน Gen-Y ที่อาจจะโพสต์ตามอารมณ์มากกว่า ต่างกับคน Gen-C ที่จะโพสต์เพื่อแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ข้อมูลข่าวสาร

ถ้าเราลองเหลียวมองไปรอบๆ ตัว เราจะได้พบกับคนรุ่นต่างๆ ที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบันก็คือ Baby Boomer, Gen-X, Gen-Y และ Gen-Z ซึ่งนักการตลาด นักธุรกิจ ผู้บริหารองค์กรต่างๆ จะให้ความสำคัญกับเรื่องนี้มากที่สุด เพราะจะช่วยทำให้พวกเขาได้เรียนรู้และเข้าใจ

^{๓๔} ดารานิตย์ คงเทียม “การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูบดอทคอม” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๕๖), หน้า ๓.

^{๓๕} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๘๔.

^{๓๖} Kapook, “คน 8 เจเนอเรชัน คุณอยู่กลุ่มไหน”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/83492> [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

บุคคลในวัยต่างๆ ได้ดีขึ้น เพื่อประสิทธิภาพในการบริหารจัดการเรื่องต่างๆ รวมทั้งการได้เข้าใจสิ่งเหล่านี้ก็จะช่วยลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัว และลดช่องว่างในสังคมและพฤติกรรมได้ของกลุ่มคนในแต่ละกลุ่มได้เป็นอย่างดี

จะเห็นว่าคนรุ่นใหม่สำหรับการวิจัยนี้นั้น เป็นผู้ที่เกิดมาในยุคดิจิทัล หรือยุคโลกาภิวัตน์ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ให้ความหมายของคำว่า โลกาภิวัตน์ ไว้ว่า หมายถึง “การแผ่กระจายไปทั่วโลก การที่ประชาคมโลกไม่ว่าจะอยู่ ณ จุดใด สามารถรับรู้สัมพันธ์ หรือรับผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วกว้างขวาง ซึ่งเนื่องมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศ”^{๓๗} โดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมต่อบนออนไลน์ ซึ่งคนรุ่นใหม่สำหรับงานวิจัยนี้ จะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในกลุ่มของเจนเนอเรชั่น เอ็กซ์ กับ เจนเนอเรชั่น วาย นั่นเอง ส่วนความสำคัญของคนรุ่นใหม่ นั้น คนรุ่นใหม่จะต้องเป็นผู้ขับเคลื่อนระบบทุกๆ ระบบในโลกใบนี้ เช่น การศึกษา การเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและศาสนา โดยระบบเหล่านี้จะมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัยตามความเป็นจริง ซึ่งในลำดับต่อไป ผู้วิจัยจะได้ศึกษาถึงสภาพวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ว่าเป็นอย่างไร ดังนี้

๓.๔ สภาพวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่เป็นกลุ่มคนที่เติบโตมาพร้อมกับโลกออนไลน์และคุ้นเคยกับการใช้สังคมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี มีการใช้งานสังคมออนไลน์เป็นประจำ และมีระยะเวลาการใช้เป็นเวลานาน^{๓๘} โดยลักษณะนิสัยของบุคคลกลุ่มนี้ ได้แก่ ชอบความท้าทายชอบเข้าสังคม มองโลกในแง่ดี มีทักษะความสามารถหลายอย่าง มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง เป็นตัวของตัวเองสูง ชื่นชอบความสนุกสนาน ต้องการการมีส่วนร่วม กล้าเปิดเผยทางความคิด มีพฤติกรรมกล้าแสดงออก มีความมั่นใจ รับในความเป็นตัวตนของตนเอง

โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันนี้เป็นยุคที่สังคมและวิถีชีวิตตกเป็นทาสของเวลาและความเร่งรีบ (Speed) ไปทุกๆ ด้านยกตัวอย่างเช่น อาหารก็ถูกครอบงำด้วยอาหารจานด่วน (Fast Food) โต๊ะอาหารที่ร่อยหรอสมาชิก มีอาหารที่ปรุงง่าย รวดเร็วไม่เก้อจาง จนทำให้คุณค่าทางปากะศิลป์หายไปอย่างรวดเร็ว นั่นเป็นหนึ่งในหลายๆ สัญญาณของความร้อนรนที่กลายเป็นแพชชั่นทันสมัยต่างๆ ที่มันเป็นอันตรายต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ^{๓๙}

คนรุ่นใหม่ในที่นี้หมายถึงกลุ่มคนที่อยู่ระหว่างเจนเนอเรชั่น เอ็กซ์ (Generation X) กับเจนเนอเรชั่น วาย (Generation Y) โดยสภาพวิถีชีวิตรวมๆ แล้วนั้นจะใช้ชีวิตอย่างสุขสบาย เติบโตมากับ

^{๓๗} ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔, พิมพ์ครั้งที่ ๑, (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์ จำกัด (มหาชน), ๒๕๕๖), หน้า ๑๐๙๐.

^{๓๘} ดารานิตย คงเทียม “การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๕๖), หน้า ๘.

^{๓๙} อ้อมใจ วงษ์มณฑา, “วัฒนธรรมการใช้ชีวิตแบบเร่งรีบ”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : http://culture.pn.psu.ac.th/culture/index.php?option=com_content&view=article&id=287:2555-01-06-20-m-s&catid=16:2009-12-03-07-03-13&Itemid=50 [๒ ต.ค. ๒๕๕๘].

การพัฒนาของวิดีโอเกม, คอมพิวเตอร์, สไตล์เพลงแบบฮิปฮอป พฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ที่เด่นชัดมากก็คือ ชอบอะไรง่าย ๆ ไม่ต้องเป็นทางการ ให้ความสำคัญกับเรื่องความสมดุลระหว่างงานกับครอบครัว มีแนวคิดและการทำงานในลักษณะรู้ทุกอย่างทำทุกอย่างได้เพียงลำพังไม่พึ่งพาใคร เป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดเปิดกว้าง มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ได้ยึดชนบธรรมเนียมประเพณีมากนัก เป็นคนที่มีความยืดหยุ่นในการปรับตัวกับวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป อย่างเช่นมองว่าการอยู่ก่อนแต่ง หรือการหย่าร้างก็เป็นเรื่องปกติ มีการศึกษาดี มีลักษณะนิสัยชอบการแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบถูกบังคับให้อยู่กรอบ ไม่ชอบอยู่ในเงื้อมมือ ชอบเสพข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย มีอิสระในความคิด กล้าซัก กล้าถามในทุกเรื่องที่ตัวเองสนใจ ไม่หวั่นกับคำวิจารณ์ มีความเป็นสากลมาก มองว่าการนิยมชมชอบวัฒนธรรม หรือศิลปินต่างชาติเป็นเรื่องธรรมดา

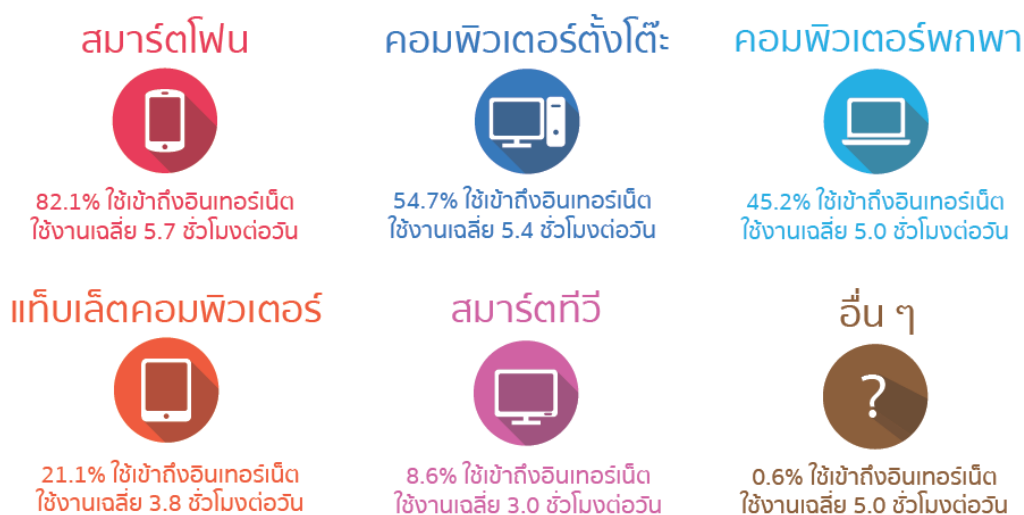
ปัจจุบัน คนกลุ่มเหล่านี้อยู่ในทั้งช่วงวัยเรียน และวัยทำงาน และจากการที่ยุคนี้เป็นยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงไม่น่าแปลกใจที่คนกลุ่มนี้จะมีความสามารถในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร ชอบงานด้านไอที ใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ รวมทั้งสามารถทำอะไรหลายๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน

การที่โลกอินเทอร์เน็ต เปิดโอกาสให้เราทุกคน สามารถทำอะไรได้ค่อนข้างอิสระ และไม่ต้องรับผิดชอบกับการกระทำของตัวเองมากนัก อันเป็นผลสืบเนื่องมาจาก คุณสมบัติในการมีส่วนร่วมได้โดยไม่จำเป็นต้องแสดงตน อีกทั้งการที่สังคมบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ เปิดโอกาสให้คนเรามีส่วนร่วมได้อย่างฉาบฉวย เนื่องจากไร้ซึ่งส่วนผสมของชีวิต เฉากเช่นในสังคมบนโลกที่เราอาศัยอยู่ ไม่ว่าจะเป็น การทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกัน ซึ่งทำให้เกิดการสัมผัสและเกิดมีปฏิสัมพันธ์ รวมถึงการได้รู้จักและรับรู้ ถึงตัวตน ครอบครัว และมุมมองอื่นๆ ในชีวิต ของสมาชิกในสังคม ด้วยปัจจัยตัวอย่างข้างต้นนี้แน่นอนว่า ย่อมส่งผลให้คนส่วนใหญ่ ตัดสินใจขาดความรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองทำ ขาดความยั้งคิด ก่อนการกระทำใดๆ มากขึ้น รวมถึงการใช้ชีวิตเพื่อผลประโยชน์ของตนเองมากขึ้น ซึ่งแน่นอนว่า หากนำมาใช้กับสังคมบนโลกที่เราอาศัยอยู่ ย่อมนำมาซึ่งปัญหาทางสังคมมากมาย

สิ่งต่างๆ ที่โล่เรียงตั้งแต่ยุคการพูด การเขียน การพิมพ์ ยุคอิเล็กทรอนิกส์ จนมาถึงยุคของ Cyberspace ได้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตของคนในแต่ละยุคสมัย ต่างก็ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิถีชีวิตไปตามโลกที่ยังคงหมุนไปข้างหน้าอย่างไม่รู้สิ้นสุด ภายใต้เทคโนโลยีหรือสื่อที่แวดล้อม ประสบการณ์ในการรับรู้ และกรอบของสังคม แต่ถึงกระนั้น ไม่ว่าวิถีของสังคมจะเปลี่ยนไปมากน้อยเพียงใด หากเรารู้จักปรับเปลี่ยนตัวเองอย่างยืดหยุ่น มีความพอดี และยึดมั่นในอุดมคติของตน ไม่หวั่นไหวหรือหลงใหลไปกับกระแสนิยมของสังคม หรือกระแสวัฒนธรรมแห่งการบริโภค รวมถึงการสามารถแยกแยะตัวตนออกจากโลกจริงกับโลกเสมือน ลดความเป็นปัจเจกบุคคล แล้วหันกลับมาสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่อยู่รอบข้าง เมื่อนั้น เราก็จะยังคงสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างสมดุลภายใต้กระแสที่หมุนวนไปอย่างไม่รู้วันสิ้นสุดของเทคโนโลยี

๓.๕ พฤติกรรมของคนรุ่นใหม่กับสื่อสังคมออนไลน์

จากการสำรวจทางอินเทอร์เน็ตของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร^{๔๐} ตั้งแต่ปลายเดือนมีนาคม ๒๕๕๘ ถึงสิ้นเดือน พฤษภาคม ๒๕๕๘ มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบแบบสำรวจทั้งสิ้น ๑๗,๐๑๐ คน ซึ่งเมื่อตัดข้อมูลคนตอบที่ตอบแบบสำรวจไม่ครบถ้วนสมบูรณ์เหลือจำนวนผู้ตอบแบบสำรวจที่สามารถนำมาใช้ในการประมวลผลครั้งนี้ทั้งสิ้นจำนวน ๑๐,๔๓๔ คน พบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนั้น อินเทอร์เน็ตมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนยุคปัจจุบัน ซึ่งข้อมูลพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจากการสำรวจพบว่า ค่าเฉลี่ยของการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เพิ่มสูงขึ้นจากการใช้งานโดยเฉลี่ย ๕๐.๔ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ในปี ๒๕๕๗ เพิ่มขึ้นเป็น ๕๘.๓ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ยอดนิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่าร้อยละ ๘๐ โดยกลุ่ม Gen X คือกลุ่มผู้มีอายุ ๓๖ – ๕๐ ปี, Gen Y คือกลุ่มผู้มีอายุ ๑๕ – ๓๕ ปี และ Gen Z คือกลุ่มผู้มีอายุน้อยกว่า ๑๕ ปี ใช้สมาร์ทโฟนในการท่องเน็ตเป็นอันดับ ๑ ส่วนกลุ่ม Baby Boomer คือกลุ่มผู้มีอายุตั้งแต่ ๕๑ ปีขึ้นไป จะนิยมใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

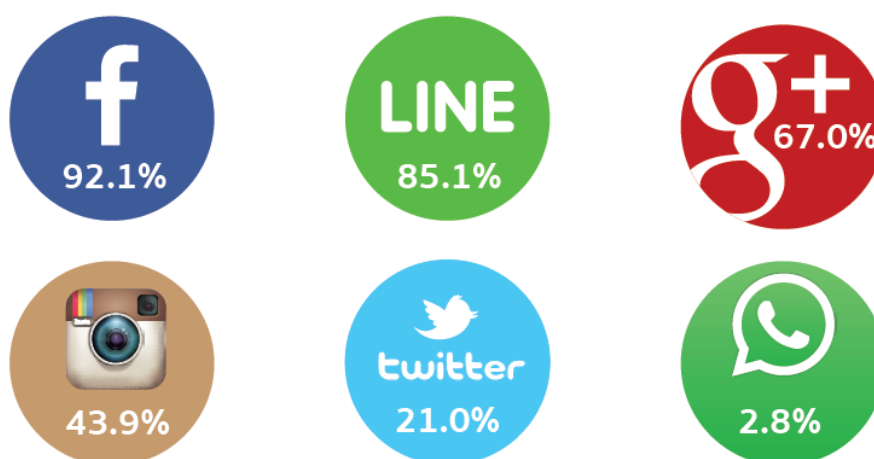


ภาพที่ ๓.๓ การแสดงร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและจำนวนชั่วโมงการใช้งานเฉลี่ยต่อวัน เปรียบเทียบตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต^{๔๑}

^{๔๐} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๑๙ – ๒๐.

^{๔๑} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๓.

นอกจากนั้นแล้วผลการสำรวจกิจกรรมที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่กันมากที่สุดได้แก่ การพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และพบว่า Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยมอันดับ ๑ คิดเป็นร้อยละ ๙๒.๑ อันดับ ๒ เป็นโปรแกรม Line Application ร้อยละ ๘๕.๑ และอันดับ ๓ คือ Google+ ร้อยละ ๖๗.๐^{๔๒}



ภาพที่ ๓.๔ การแสดงจำนวนร้อยละของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้งาน^{๔๓}

เอมิกา เหมมินทร์ ได้อ้างถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ของนักวิจัยหลายท่านไว้อย่างน่าสนใจดังนี้^{๔๔}

คมกริช ทัทกัฬาศ ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย พบว่า

๑) พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนชายมีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตและเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากการอ่านหนังสือ คั่นคว้าด้วยตนเองมากกว่านักเรียนหญิง และในขณะที่นักเรียนหญิงเรียนรู้จากการเรียนอินเทอร์เน็ตในชั้นเรียนจากโรงเรียนวัดอุประสงค์สำคัญของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อต้องการความบันเทิง

^{๔๒} กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘, (ISBN 978-974-9765-69-2), หน้า ๑๙ - ๒๐.

^{๔๓} เรื่องเดียวกัน, หน้า, ๔๖.

^{๔๔} เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร”, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๓๕-๓๙.

๒) พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนมีการใช้ในวันธรรมดาช่วงเวลากลางวัน โดยส่วนใหญ่ชอบใช้บริการเว็ลด์ไวด์เว็บ เลือกเข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บภาษาอังกฤษมากที่สุด รองลงมาคือเว็บไซต์ภาษาไทย นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อีเมลล์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน นักเรียนเลือกใช้บริการเว็ลด์ไวด์เว็บมากที่สุด รองลงมาได้แก่การใช้อีเมลล์

๓) พฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์ของการใช้คือ ประโยชน์ที่ได้จากการใช้อินเทอร์เน็ตคือ ได้รับความรู้ ความเพลิดเพลิน มีเพื่อนใหม่มากขึ้น และการใช้ภาษาอังกฤษดีขึ้นซึ่งนักเรียนนำความรู้ที่ได้จากอินเทอร์เน็ตไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา นำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่น และค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

๔) ด้านทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน มีความเห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้นักเรียนมีความรู้รอบตัวกว้างขวาง เป็นคนทันสมัย การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการศึกษาทำให้การศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นประโยชน์ ทำให้การศึกษาก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น

ชนากิตติ ราชพิบูลย์ ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวัน ๑-๓ ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุดคือ Hi5 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่ามีความถี่ในการใช้มากกว่า ๕ ครั้งสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้วันเสาร์และวันอาทิตย์ผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนตัว โดยมีบล็อกในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่จริงเป็นบางส่วนในส่วนของผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย^{๔๕}

ดลฤดี คุ่มพูล ศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนคนไทย พบว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมแอคชั่นโดนเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นประจำในช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียน ส่วนใหญ่มีผลกระทบอยู่ในระดับน้อยส่วนแนวทางการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เด็กได้เล่นเกมที่สนุกสนานและได้ความรู้ อีกทั้งเหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังเหมาะสมกับวัยเด็ก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก และเพื่อป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเรียนแบบการเล่นเกมส์ของเด็กอีกด้วย^{๔๖}

ทศพร วทานิยานนท์ ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครที่พบมากที่สุดคือนักเรียนใช้

^{๔๕} อ่างใน เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร”, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๓๕-๓๙.

^{๔๖} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

อินเทอร์เน็ต ๑ เดือน ถึง ๑ ปี ใช้มากในวันจันทร์ถึงศุกร์ สัปดาห์ละ ๑-๕ ชั่วโมง เวลาที่ใช้มากที่สุดคือเวลา ๒๐.๐๐ น. ถึงเวลา ๒๒.๐๐ น. โดยใช้ตามลำพังที่บ้านตัวเอง บริการที่เลือกใช้มากที่สุดคือ เพลง ใช้อีเมลเพื่อส่งจดหมายให้เพื่อน ใช้ในการสนทนาเพื่อคุยกับเพื่อนตามลำดับ การหาความสัมพันธ์ ทางบวก ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตัวเอง การใช้เว็ลด์ไวด์เว็บศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียน และการติดต่อกับเพื่อนต่างประเทศ/ในประเทศทางอีเมล และพบพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์ทางสังคม ได้แก่ นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อน การใช้อินเทอร์เน็ตกับเพื่อนและการเลือกเนื้อหาเว็บไซต์กีฬา^{๔๗}

ปณิชา นิตพรมงคล ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า คนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครให้ความนิยมเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในการเป็นสมาชิกมากที่สุด โดยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ คนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ การศึกษา รายได้ แตกต่างกันไป มีการแสดงพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน ส่วนอาชีพที่แตกต่างไป มีการแสดงพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน^{๔๘}

พิชญาวี คณะผล ศึกษาทัศนคติ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษา: นักศึกษาและบุคลากรวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา จ.เพชรบูรณ์พบว่า ส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในเชิงบวก ส่วนมากให้ความเห็นว่าสังคมออนไลน์เป็นช่องทางที่เปิดกว้าง เป็นเครื่องมือให้คนได้แสดงความคิดเห็นได้ในหลากหลายแง่มุมสามารถค้นหาข้อมูลและตอบสนองความต้องการได้ง่าย และเป็นการโต้ตอบสื่อสารกันโดยอิสระไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนเวลาใด มีการใช้ประโยชน์จากสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยกับเพื่อน ค้นหาเพื่อนเก่าหรือหาเพื่อนใหม่เพื่อการติดตามข่าวสารที่สนใจและเหตุการณ์ต่างๆ และเพื่อรับส่งอีเมล ดาวน์โหลดเพลงและเกมส์ มีความพึงพอใจมากในเรื่องของการได้สนทนาโต้ตอบกับเพื่อน หรือผู้ที่ต้องการจะสื่อสารด้วย มีความคล่องตัวหรือความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร และมีความหลากหลายของชุมชนหรือกลุ่มสังคม^{๔๙}

ภัทรา เรื่องสวัสดิ์ ศึกษารูปแบบดำเนินชีวิต พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มีการใช้บริการในช่วงเวลา ๑๘.๐๑-๒๒.๐๐ น. มีความถี่ในการเข้าใช้ ๗ วันต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเข้าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้งโดยเฉลี่ย ๔๐ นาทีที่เปิดเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์จากที่บ้าน/หอพัก ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์มากที่สุดกิจกรรมที่คนทำงานทำเป็นประจำมากที่สุด ๓ อันดับแรกเมื่อเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์คือสนทนากับเพื่อน อัพเดทสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ และหาข้อมูล/แลกเปลี่ยนข้อมูล คนวัยทำงานใน

^{๔๗} อ่างใน เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร”, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๓๕-๓๙.

^{๔๘} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

^{๔๙} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

กรุงเทพมหานครที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัว โดยแสดงให้เห็นถึงกิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว นอกจากนี้ยังพบว่า คนวัยทำงานที่มีอาชีพและรายได้แตกต่างกัน มีช่วงเวลาในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน^{๕๐}

มูทิตา นนทรี ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการทางระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา คือ อายุ เพศ ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ย ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ตัวเว็บไซต์ต้องมีความเร็วในการเชื่อมโยงเข้าสู่เว็บไซต์^{๕๑}

เรวดี คงสุภาพกุล ได้ศึกษาการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สาขาวิชาที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจขอมีบัญชี การเรียนรู้ใช้บริการวัตถุประสงค์การใช้เพื่อติดต่อ ความบอ้ยในการใช้ระบบ การค้นคว้างานวิจัย ข้อมูลวิชาการ การค้นคว้าข้อมูล การคุยกับเพื่อน และวิธีการค้นคว้าข้อมูล การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว มีความสัมพันธ์กับความบอ้ยในการใช้ระบบ ปริมาณการใช้มีความสัมพันธ์กับความรู้และทัศนคติต่อระบบอินเทอร์เน็ต ความถนัดในการใช้ระบบ พบว่า ความบอ้ยในการใช้ระบบมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนต่างสถาบันและเพื่อนต่างประเทศ การค้นคว้าเพื่อศึกษาต่อการพิมพ์ศึกษาต่อ การพิมพ์จดหมายข่าว^{๕๒}

ฤดีพร ผ่องสุภาพ ศึกษาการแสวงหาข่าวสารการประชาสัมพันธ์และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษา พบว่า นิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ มีการแสวงหาข่าวสารประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง และส่วนใหญ่ทำการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้านทุกวัน เป็นเวลามากกว่า ๒ ชั่วโมง และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการแสวงหาข่าวสารมากที่สุด โดยการแสวงหาข่าวสารประชาสัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษา มีความสัมพันธ์กับทัศนคติที่มีต่อสังคมออนไลน์การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความพึงพอใจจากการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์^{๕๓}

ศราวุธ ศรีวิไล ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษาช่างอุตสาหกรรมจังหวัดนครราชสีมา จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมออนไลน์จากการโฆษณาให้ทดลองเล่นเกมฟรีทางอินเทอร์เน็ตในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประเภทสนุก/ไร้สาระ และเล่นเกมได้ทุกอารมณ์ช่วงเวลาที่เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นเวลาหลังเลิกเรียน โดยเล่นเกมเฉลี่ย ๑-๒ ชั่วโมง นักศึกษาส่วนใหญ่สมัครเป็น

^{๕๐} อ่างใน เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร”, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๑} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๒} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๓} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

สมาชิกการใช้บริการเกมออนไลน์และเคยใช้เวลาในการเล่นเกมนานที่สุด ๓-๔ ชั่วโมงโดยเล่นที่ร้านเกมออนไลน์กับเพื่อน^{๕๔}

ศรัศกดิ์ วัฒนวงษ์ ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี มีการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีความแตกต่างกันตามเพศ การมีและไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้าน ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต และระดับการศึกษา ดังนั้นผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรีสอดคล้องกับแนวคิดของ Normal Jacobe ที่ว่า สังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงแบบทันสมัยแต่ไม่มีการพัฒนา ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาควรจัดตั้งชมรมการใช้อินเทอร์เน็ตและให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการใช้ Chat ICQ และ MSN การเล่นเกมกระดานข่าว (Wep Board) การถ่ายโอนข้อมูลการใช้อีเมล สันทนาการออนไลน์ และสนับสนุนให้นักเรียนติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ญาติพี่น้อง คนรู้จัก ตลอดจนการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางการศึกษาให้มากขึ้น^{๕๕}

องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์ ศึกษาพฤติกรรมสื่อสารผ่านระบบเว็บไซต์ไวด์เว็บของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้การสื่อสารผ่านระบบเว็บไซต์ไวด์เว็บที่มหาวิทยาลัย และสนใจเปิดรับเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด นอกจากนี้ นักศึกษามีการใช้ประโยชน์จากระบบเว็บไซต์ไวด์เว็บ เพื่อการพัฒนาตนเองในด้านวิชาการและทักษะการใช้งานระบบเว็บไซต์ไวด์เว็บ และการใช้ระบบเว็บไซต์ไวด์เว็บในการตอบสนองความต้องการด้านข่าวสารและการพักผ่อนหย่อนใจ^{๕๖}

อรรถพล อุสายพันธ์ ศึกษาพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างนักศึกษาต่างคณะและต่างชั้นปี กับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านจอมบึง พบว่า นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในมหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ร้อยละ ๔๕.๗๑ ความถี่ในการใช้ ๑-๒ วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ ๕๕.๗๑ จำนวนที่ใช้เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ๑-๓ ชั่วโมง ร้อยละ ๔๓.๔๓ ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุด ๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น. ร้อยละ ๑๖.๘๖ และช่วงเวลา ๑๗.๐๐-๑๙.๐๐ ร้อยละ ๑๖.๒๙ มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 86.29 ใช้เพื่อดูหนังฟังเพลง ร้อยละ ๔๙.๗๑ ใช้เพื่อเล่นเกม ๔๖.๘๖ ใช้เพื่อรับส่งอีเมล ร้อยละ ๔๙.๔๓ และใช้เพื่อสนทนากับเพื่อน ร้อยละ ๔๕.๔๓ เว็บไซต์ไวด์เว็บที่เข้าใช้บ่อยที่สุดคือ www.google.com ร้อยละ ๗๗.๗๑ www.sanook.com ร้อยละ ๓๐.๘๖ และ www.hotmail.com ร้อยละ ๑๗.๑๔^{๕๗}

จะเห็นได้ว่าปัจจุบันพฤติกรรมสื่อสารกันได้เปลี่ยนไปจากอดีตอย่างมาก เนื่องจากเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาโปรแกรมที่ใช้งานได้สะดวกรวดเร็วในรูปแบบของแอปพลิเคชัน

^{๕๔} อ่างใน เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร”, วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๕} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๖} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

^{๕๗} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๕-๓๙.

(Application)ที่กำลังเป็นนิยามกันอย่างมากในขณะนี้ อีกทั้งยังพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับคนในยุคปัจจุบันที่สามารถย่อโลกทั้งโลกมาไว้ในอุปกรณ์ที่สามารถพกพาเคลื่อนที่ไปที่ไหนก็ได้ นอกจากนี้แล้วพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ยังมีพฤติกรรมที่ชอบवादหรือโหว และแชร์ในสิ่งที่ตัวเองมีตัวเองพบเห็นตัวเองคิด และทำ ออกมาบนสื่อออนไลน์ต่างๆ ซึ่งตรงนี้ก็เปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมคือหากมีการคิดทำและแชร์ในสิ่งที่เป็นประโยชน์ก็เป็นเรื่องที่ดีและนำไปศึกษาเรียนรู้และปฏิบัติกัน แต่หากมีการคิดทำและแชร์ในสิ่งที่ไม่ดีปัญหาของสังคมก็จะเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลและเข้าถึงกลุ่มคนได้อย่างรวดเร็วอย่างไม่จำกัดกาล

๓.๖ ปัจจัยที่สนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการสื่อสารซึ่งปัจจัยที่จะสนับสนุนการใช้สื่อออนไลน์นั้นมีหลายปัจจัยด้วยกันแต่ก็หนีไม่พ้นสองปัจจัยใหญ่คือปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก Hunt and Ruben ได้กล่าวถึงปัจจัยต่อพฤติกรรมในการสื่อสารไว้อย่างน่าสนใจดังนี้^{๕๘}

๑. ความต้องการ (Need) ประกอบด้วยความต้องการทุกอย่างของมนุษย์ทั้งทางกายและใจทั้งระดับสูงและระดับต่ำ เพื่อให้ได้ข่าวสารที่ต้องการ เพื่อแสดงรสนิยม เพื่อการยอมรับในสังคมเพื่อความพอใจ เป็นต้น

๒. ทศนคติและค่านิยม (Attitude and Values) ทศนคติ คือ ความชอบและมีใจโน้มเอียง (Preference and Predisposition) ต่อเรื่องต่าง ๆ ส่วนค่านิยม คือ หลักพื้นฐานที่เรายึดถือเป็นความรู้สึกที่ว่าเราควรจะทำหรือไม่ควรทำอะไรในการมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและคนซึ่ง ทศนคติและค่านิยม มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกใช้สื่อมวลชน การเลือกข่าวสาร การเลือกตีความหมายและการเลือกจดจำ

๓. เป้าหมาย (Goal) มนุษย์ทุกคนกำหนดเป้าหมายในการดำเนินชีวิตทั้งในเรื่องอาชีพ ความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงาน การเข้าสมาคม เป้าหมายที่เรากำหนดขึ้นจะมีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองตอบต่อเป้าหมายของตน

๔. ความสามารถ (Capability) ความสามารถของเราเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะมีอิทธิพลต่อเราในการที่จะเลือกรับข่าวสาร

๕. การใช้ประโยชน์ (Utility) มนุษย์จะใช้เวลาพยายามในการที่จะเข้าใจ และจดจำข่าวสารที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

๖. สไตล์ในการสื่อสาร (Communication Style) คือ ความชอบหรือไม่ชอบสื่อบางประเภท ดังนั้นบางคนจึงชอบฟังวิทยุ บางคนชอบดูโทรทัศน์ บางคนชอบอ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

^{๕๘} Todd and Ruben, Brent D. 1993, "Mass Communication Producers and Consumers", (New York : Harper Collins), p 9.

๗. สภาวะแวดล้อม (Context) หมายถึง สถานที่ บุคคล และเวลาที่อยู่ในสถานการณ์ การสื่อสาร การที่ต้องถูกมองว่าเราเป็นอย่างไร การที่เราคิดว่าคนอื่นมองเราอย่างไร คนอื่นคาดหวังอะไรจากเรา และการที่คิดว่าคนอื่นคิดว่าเราอยู่ในสถานการณ์อะไร ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับข่าวสารของเรา

๘. ประสบการณ์และนิสัย (Experience and Habit) ผู้รับสารแต่ละคนพัฒนานิสัยการรับสารอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ในการรับข่าวสาร โดยพัฒนาความชอบสื่อชนิดใดชนิดหนึ่ง รายการประเภทใดประเภทหนึ่ง ดังนั้นจึงเลือกใช้สื่อชนิดใดชนิดหนึ่ง สนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตีความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง และเลือกจดจำเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ยังมีปัจจัยที่สำคัญอีกก็คือเทคโนโลยี เราไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่าเทคโนโลยีไม่มีความจำเป็นหรือไม่มีความสำคัญสำหรับคนในปัจจุบัน เพราะคนในยุคนี้ล้วนต้องพึ่งพาระบบเทคโนโลยีทั้งนั้น โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญสิ่งหนึ่งของเครื่องมือสื่อสารที่จะต้องติดตัวคนรุ่นใหม่อยู่ตลอดเวลา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้นอย่างรวดเร็ว จนทำให้โลกทุกวันนี้กลายเป็นโลกไร้พรมแดน ซึ่งทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายกว่าเดิม โดยสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารนั้นกลายเป็นเรื่องง่ายขึ้นก็คือ เทคโนโลยีสื่อสารไร้สายยุค 3G และ 4G LTE ที่เราทุกคนเคยได้ยินกันในปัจจุบัน แต่จะมีสักกี่คนที่เข้าใจความหมายของเทคโนโลยีนี้ว่าตกลงแล้วคืออะไร ก่อนที่เราจะมาทำความรู้จักกับเทคโนโลยีนี้ เราควรทราบถึงวิวัฒนาการของเทคโนโลยีเครือข่ายโทรศัพท์มือถือก่อนที่จะมาเป็น 3G และ 4G LTE ในยุคปัจจุบัน^{๕๙}

๓.๖.๑ วิวัฒนาการเทคโนโลยีการสื่อสารของระบบเครือข่าย ปัจจุบันประเทศไทยยังอยู่ในช่วงคาบเกี่ยวระหว่าง 3G กับ 4G LTE ซึ่งคำว่า G ย่อมาจาก Generation แปลว่า ยุค หรือช่วงสมัย ไม่ได้หมายถึงชื่อของเทคโนโลยีที่หลายๆ คนมักเข้าใจผิด

ยุค 1G (1st Generation) เป็นยุคที่ระบบการสื่อสารใช้ระบบอนาล็อก (Analog) คือใช้สัญญาณวิทยุในการส่งคลื่นเสียง (Voice) โดยสามารถโทรออก-รับสายได้อย่างเดียว ไม่สามารถส่งผ่านข้อมูลใดๆ ทั้งสิ้น แม้แต่การรับ-ส่ง SMS โดยในยุคนี้ผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่มักเป็นบุคคลที่มีรายได้สูงการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ในยุค 1G คือ โทรออก รับสาย ไม่รองรับผู้ใช้งานในจำนวนมาก เกิดการดักฟังโทรศัพท์ได้ง่ายและไม่ปลอดภัย

^{๕๙} Siam phone, “ทำความรู้จักกับ 4G LTE คืออะไร”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://news.siamphone.com/news-13123.html> [๖ มี.ค. ๒๕๕๘].



ภาพที่ ๓.๕ อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ในยุค 1G^{๖๐}

ยุค 2G (2nd Generation) เป็นยุคที่ระบบเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนจากการส่งคลื่นวิทยุแบบอนาล็อก (Analog) มาเป็นการเข้ารหัสดิจิทัล (Digital)



ภาพที่ ๓.๖ อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ในยุค 2G^{๖๑}

ผู้ใช้งานสามารถใช้งานทางด้านข้อมูลก็สามารถส่งข้อความ SMS ได้นอกจากการโทรออก-รับสาย รวมทั้งยังทำให้เกิดการบริการต่างๆ มากมาย เช่น การเปิดให้ดาวน์โหลด Ringtone, Wallpaper ซึ่งในยุคนี้ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของโทรศัพท์มือถือ ถัดมาได้มีการนำเทคโนโลยี GPRS (General Packet Radio Service) มาใช้ เพื่อเพิ่มความเร็วในการรับส่งข้อมูลให้มีการรับ-ส่งข้อมูลได้มากขึ้น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างเช่น นอกจากส่งข้อความ SMS แล้วยังสามารถส่ง MMS ได้อีกด้วย, เสียงเรียกเข้ามีการเพิ่มเสียงเป็นแบบ Polyphonic และ True tone รวมทั้งเริ่มมีโทรศัพท์มือถือที่มีหน้าจอสี นอกจากหน้าจอขาว-ดำ ซึ่งต่อมาได้มีการพัฒนาความเร็วในการส่งข้อมูล

^{๖๐} Checkraka, “มารู้จัก 1G 2G 3G 4G”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.checkraka.com/mobilephone/knowledge/1627099/> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

^{๖๑} Checkraka, “มารู้จัก 1G 2G 3G 4G”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.checkraka.com/mobilephone/knowledge/1627099/> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

เพิ่มสูงขึ้น โดยเรียกเทคโนโลยีนี้ว่า EDGE (Enhanced Data rates for Global Evolution) ซึ่งจะมีความเร็วมากกว่า GPRS ประมาณ ๓ เท่า ทำให้สามารถเข้าเว็บไซต์ เล่นอินเทอร์เน็ตได้ แต่ความเร็วยังมีจำกัด และไม่สามารถรองรับไฟล์ที่มีขนาดใหญ่ได้ โดยเทคโนโลยี GPRS และ EDGE ถูกนำมาใช้ในระบบมาตรฐานคลื่นความถี่ GSM (Global System for Mobile Communication) การใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ในยุค 2G คือ โทรออก รับสาย, ส่ง SMS, ส่ง MMS, รองรับเสียงเรียกเข้าแบบไฟล์ MP3, เล่นอินเทอร์เน็ตบนมือถือได้ด้วยความเร็ว 70 - 180 kbps

ยุค 3G (3rd Generation) เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคที่ 3 ซึ่งจะมีความโดดเด่นในเรื่องของความเร็วในการเชื่อมต่อและการรับ-ส่งข้อมูลโดยเน้นการเชื่อมต่อแบบไร้สายด้วยความเร็วสูง เพื่อรองรับการใช้งานกับอุปกรณ์สมัยใหม่ ที่ช่วยให้สามารถใช้งานด้านมัลติมีเดียได้อย่างสมบูรณ์แบบ และสามารถส่งข้อมูลทั้งภาพและเสียงในระบบไร้สายด้วยความเร็วที่สูง



ภาพที่ ๓.๗ อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ในยุค 3G^{๖๒}

และในระบบ 3G นี้ก่อให้เกิดการใช้งานที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการสนทนาผ่านวิดีโอคอล หรือดูหนัง ฟังเพลงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดการบริการที่เรียกว่า แอปพลิเคชันอีกด้วย

ในยุคนี้ถือว่าเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกสบายให้กับชีวิตเลยทีเดียว ซึ่งยุค 3G เป็นยุคเทคโนโลยีไร้สายที่ถูกพัฒนามาจากยุค 2G ที่มีข้อจำกัดในหลายๆ ด้าน ให้มีขีด

^{๖๒} Checkraka, “มารู้จัก 1G 2G 3G 4G”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.checkraka.com/mobilephone/knowledge/1627099/> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

ความสามารถในการรับส่งข้อมูลที่เหนือกว่า สำหรับประเทศไทยได้นำเทคโนโลยี UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) มาใช้ ซึ่งเป็นระบบเครือข่ายมาตรฐานใหม่ที่ถูกพัฒนามาจากระบบมาตรฐานคลื่นความถี่ GSM ที่มีเทคโนโลยีหลักคือ W-CDMA ต่อมาได้ถูกพัฒนาให้เป็นเทคโนโลยี HSPA+ ที่สามารถรับส่งข้อมูลด้วยความเร็วสูงสุดถึง 42 Mbps

ผลจากความเร็วก้าวหน้านี้ ทำให้เราสามารถที่จะทำอะไรบนมือถือได้มากขึ้นจากแต่ก่อน เช่น โทรศัพท์ทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (Voice Over IP), คุยแบบเห็นหน้า (Video Call), ประชุมทางไกล (Video Conference), ดูทีวีและดูวิดีโอออนไลน์ (Streaming), เล่นเกมออนไลน์ (Online Gaming), ดาวน์โหลดเพลงหรือโปรแกรมต่างๆ ได้เร็วกว่าในยุค 2G มาก, คุณสมบัติในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (Always On)

จะเห็นได้ว่าความสามารถที่เพิ่มมาจะมารองรับกับสมาร์ทโฟนที่เป็นในปัจจุบันทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น iPhone, iPad, Android ล้วนแล้วแต่ออกแบบมาให้รองรับกับความเร็วในระดับ 3G ทั้งนี้ ซึ่งหากเรามีสมาร์ทโฟน พวกนี้ แต่ไม่มีความเร็วในระดับ 3G ก็จะทำให้เราต้องดิ้นรนหาความสามารถของสมาร์ทโฟนมาได้ไม่คุ้ม เราต้องใช้ไปควมคุ้มกัน ระบบ 3G ทำให้เราสามารถพูดคุยแบบเห็นหน้ากันได้ ดูหนังบนมือถือหรือแท็บเล็ตได้ และสามารถที่จะใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ทุกที่



ภาพที่ ๓.๘ อุปกรณ์แท็บเล็ตในยุค 3G^{๖๓}

การที่มีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบนี้ไว้ใช้งานนั้น ก็เปรียบเสมือนเรามี High Speed Internet แบบ Broadband เหมือนที่เราใช้ที่บ้านหรือที่ทำงานมาอยู่ในมือถือ เราสามารถใช้งานได้เวลาที่อยู่นอกบ้าน หรือที่เป็นประโยชน์มากๆ ก็คือในบริเวณที่ค่อนข้างไกล เช่น ในต่างจังหวัด หรือชนบท ที่ High Speed Internet แบบสายนั้นไปไม่ถึง ระบบ 3G ก็จะช่วยทำให้พื้นที่เหล่านั้นสามารถใช้ High Speed Internet ได้เลย ซึ่งเป็นข้อดีของ 3G เพราะใช้สัญญาณคลื่นไมโครเวฟ ทำให้สัญญาณนั้นไปได้ทุกที่ เหมือนกับสัญญาณโทรศัพท์

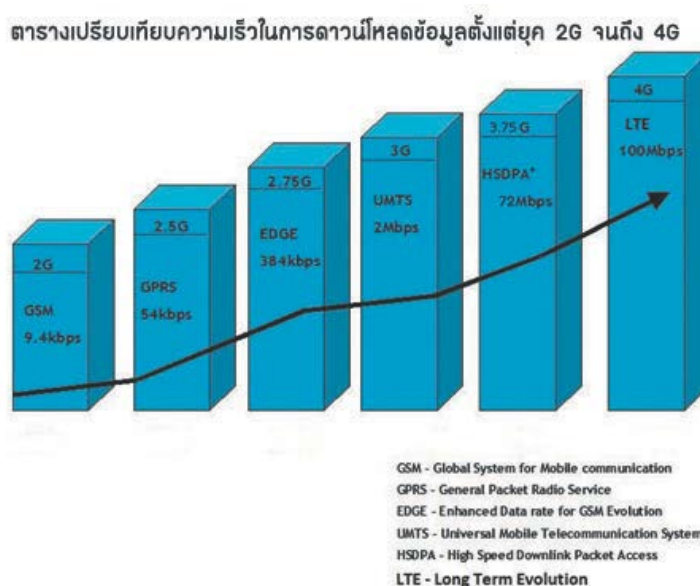
^{๖๓} อุปกรณ์แท็บเล็ตในยุค 3G, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.google.co.th/search?q=social+media+tablet+3g> [๓ ม.ค. ๒๕๕๘].

ยุค 4G LTE (4th Generation) ถือได้ว่าเป็นยุคปัจจุบันสำหรับทั่วโลก (แต่สำหรับประเทศไทยเรายังคงอยู่ในยุค 3G ที่กำลังจะก้าวเข้าสู่ยุค 4G สำหรับ LTE นั้นย่อมาจาก Long Term Evolution เป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่ถูกนำมาทดลองใช้ในยุค 4G โดยเกิดจากความร่วมมือของ 3GPP (3rd Generation Partnership Project) ที่มีการพัฒนาให้ LTE มีความเร็วกว่ายุค 3G ถึง 10 เท่า โดยมีความสามารถในการส่งถ่ายข้อมูลและมัลติมีเดียสตรีมมิ่งที่มีความเร็วอย่างน้อย 100 Mbps และมีความเร็วสูงสุดถึง 1 Gbps นอกจากเทคโนโลยี LTE แล้วยังมีอีก 2 เทคโนโลยีที่ถูกนำมาทดลองใช้เหมือนกันคือ UMB (Ultra Mobile Broadband) ที่พัฒนามาจากมาตรฐาน CDMA2000 ซึ่งเป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในยุค 3G นั้นเอง และ WiMax (Worldwide Interoperability for Microwave Access) เป็นเทคโนโลยีบรอดแบนด์ไร้สายความเร็วสูง โดยพัฒนามาจากมาตรฐาน IEEE 802.16 ซึ่งเป็นมาตรฐานเดียวกันกับ Wi-Fi แต่มาตรฐาน Wimax สามารถส่งสัญญาณได้ไกลถึง 40 ไมล์ ด้วยความเร็ว 70 Mbps และมีความเร็วสูงสุด 100 Mbps โดยปัจจุบันนี้มีเพียง 2 เทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้ในยุค 4G คือ เทคโนโลยี LTE และ Wimax ซึ่งเกือบทุกประเทศทั่วโลกใช้เทคโนโลยี 4G LTE แต่มีเพียงบางประเทศเท่านั้นที่ใช้เทคโนโลยี 4G Wimax เช่น ประเทศญี่ปุ่น ไต้หวัน บังกลาเทศ เป็นต้น



ภาพที่ ๓.๙ อุปกรณ์สื่อสารระบบเคลื่อนที่ในยุค 4G^{๖๔}

^{๖๔} อุปกรณ์แท็บเล็ตในยุค 4G, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <https://www.google.co.th/search?q=social+media+tablet+4+g> [๓ ม.ค. ๒๕๕๘].



ภาพที่ ๓.๑๐ เปรียบเทียบความเร็วในการดาวน์โหลดตั้งแต่ยุค 2G ถึงยุค 4G^{๖๕}

ในยุค 4G นี้ถือว่าเป็นยุคที่ถูกพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นโดยมีความเร็วในการรับส่งข้อมูลมากกว่ายุค 3G ที่ช่วยตอบสนองการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตไร้สายให้ดีขึ้น ทำให้สามารถส่งรับข้อมูลได้รวดเร็วกว่าเดิม และสามารถใช้โปรแกรมมัลติมีเดียได้อย่างเต็มที่ เช่น การสนทนาผ่านโปรแกรม Video Conference ในระดับความคมชัดแบบ HD, โหลดหนัง ฟังเพลง โดยไม่สะดุด และยังสามารถอัปโหลด - ดาวน์โหลดข้อมูลที่มีขนาดไฟล์ใหญ่ๆ ซึ่งใช้เวลาเพียงไม่นาน นอกจากนี้เทคโนโลยี 4G LTE ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากกว่า ๑๓๐ ประเทศทั่วโลก ทำให้สามารถใช้งานบนมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก ในส่วนของประเทศไทยเริ่มมีบางค่ายที่นำเทคโนโลยี 4G LTE มาทดลองใช้ ซึ่งคาดว่าจะอีกไม่นานประเทศไทยคงจะก้าวเข้าสู่ยุค 4G อย่างเต็มรูปแบบอีกต่อไป ความสะดวกสบาย ความรวดเร็วแม่นยำ สามารถสื่อสารตอบสนองกันได้ทันที จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่มาสนับสนุนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนรุ่นใหม่ที่เราได้พบเห็นกันเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบัน

๓.๖.๒ คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่าง

^{๖๕} Magazine Outdo, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://outdoclub.blogspot.com> [๓๐ ม.ค. ๒๕๕๘].

แพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจเช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า^{๖๖}

๑. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

๒. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

๓. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

๔. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Poore ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่างๆที่น่าสนใจดังต่อไปนี้^{๖๗}

(ก.) คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

๑. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis , interpretation , synthesis , critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

๒. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation , assessment . evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

^{๖๖} The Social media Advisory Group, “Victoria University (2012) Using Social Media for Learning and Teaching”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: http://www.tls.vu.edu.au/portal/site/technology/resources/social20%media/Using_social_me_dia_for_learning_and_teaching_Staff_Guide.pdf [๒๔ พ.ย. ๒๕๕๗].

^{๖๗} Poore, M. “Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide”, (London : SAGE), p 6-9.

๓. เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

๔. เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

๕. เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

๖. เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่น การสร้าง usernames, การ upload ข้อมูล, การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

(ข.) คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประภิต (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่^{๖๘}

๑. ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

๒. สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

๓. การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

๔. การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

๕. เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

^{๖๘} Poore, M. "Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide", (London : SAGE), p 6–9.

๖. เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

๗. เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

(ค.) ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่^{๖๙}

๑. ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

๒. เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้เวลาพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

๓. เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมมองกว้างนำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

๔. เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

๕. เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

(ง.) คุณประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) ได้แก่^{๗๐}

๑. เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Easy of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

๒. เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

^{๖๙} Poore, M., “Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide”, (London : SAGE), p 6-9.

^{๗๐} Poore, M., “Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide”, (London : SAGE), p 6-9.

๓. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off-Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่างๆที่มีอยู่

๔. ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

๕. เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มากลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มาก

๖. เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆจะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network, Wikis, Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

๓.๗ ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อคนรุ่นใหม่

ด้วยเหตุแห่งการดำรงชีวิตในปัจจุบันนี้จึงหนีไม่พ้นที่จะต้องมียูทูปเพื่อใช้สื่อสารกันในกลุ่มกับนอกกลุ่ม และนับวันอิทธิพลของเจ้าสื่อเหล่านี้เองที่เริ่มจะคล้ายกับเข็มทิศที่คอยกำหนดวิถีชีวิตให้กับมนุษย์แบบไม่รู้ตัวก็เป็นได้ ในอดีตสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ล้วนแต่เคยอยู่ในยุคที่รุ่งเรืองมาแล้วทั้งนั้น จนกระทั่งปัจจุบันสื่อต่างๆ ก็ยังคงรุ่งเรืองอยู่ เพียงแต่เริ่มมีสื่อออนไลน์ เสริมเข้ามากลายเป็นโครงข่ายสลับซับซ้อน และหลายครั้งกลับดูวนวนจากการเข้าไปแทนที่สื่อเก่า

สื่อสิ่งพิมพ์ เกิดเพราะมนุษย์รู้จักผลิตภาษาขึ้นมาใช้เอง ภาษาที่มีความคิดเป็นกระบวนการหลัก สื่อชนิดนี้จึงยังคงความขลังถึงปัจจุบัน สื่อวิทยุ คือสื่อที่เปิดรับง่ายที่สุด เพราะแม้กระทั่งผู้ไม่รู้หนังสือก็สามารถทำความเข้าใจได้ สื่อโทรทัศน์คือสื่อที่สามารถเข้าถึงอารมณ์ ความเข้าใจง่ายเช่นกัน สื่อชนิดนี้จึงได้รับความนิยมอย่างมาก อีกสื่อที่ลืมไม่ได้คือโทรคมนาคม เพราะความรวดเร็ว ทันเหตุการณ์ คือความปรารถนาของมนุษย์ในการรับสื่ออย่างแท้จริง

ผศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก กล่าวไว้ในงานสัมมนาเรื่อง เสรีภาพของสื่อ (ใหม่) กับความเชื่อในศาสนาว่า “สื่อเก่าไม่ได้หายไปไหนยังอยู่ในสื่อใหม่ทุกอย่าง ปัจจุบันนี้สื่อเก่าอย่างเช่นวิทยุ เราก็ไปฟังในสื่อใหม่ของเรา เราก็ไปเปิดฟังในมือถือได้ ที่วีเราก็ดูในมือถือของเรา”^{๗๑}

สื่อออนไลน์ คือเครื่องมือที่ย่อโลก เสมือนเป็นสื่อที่มีคุณอนันต์แต่ก็เป็นมีโทษมหันต์เช่นกัน ด้วยความสะดวกสบายรวดเร็วตอบสนองได้ทันที สื่อชนิดนี้จึงสามารถเจาะกลุ่มเป้าหมายได้เร็วที่สุดในเวลานี้ ดังนั้นสื่อออนไลน์ก็เป็นเครื่องมือในการหาประโยชน์ของผู้ที่ต้องการมันได้โดยไม่

^{๗๑} ผศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก, “เสรีภาพของสื่อ (ใหม่) กับความเชื่อในศาสนา”, สัมมนาวิชาการ, (สาขาวิชาธรรมนิเทศ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย), ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

ยากและสื่อออนไลน์ยังสามารถเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ในทุกด้าน และแทบทุกคนที่ยังไม่รู้เท่าทันสื่อเหล่านี้

ผลกระทบของโลกาภิวัตน์ต่อการรับข้อมูลข่าวสารของประชาชนมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยยะ เพราะในปัจจุบันนี้กำลังเกิด “สังคมเครือข่ายออนไลน์” (Social networking) ดังนั้นในอนาคตจะมีกลุ่มคนที่เป็นปัญญาชนยุคใหม่ที่ใช้ชีวิตในชุมชนออนไลน์ สามารถใช้อำนาจทางสังคมเครือข่ายปลูกฝังความเชื่อที่ผิดๆให้กับกลุ่มสมาชิก หรืออาจทำการปลุกระดมให้ต่อต้านฝ่ายตรงข้ามได้ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะจะมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสื่อสารของชนในชาติในทุกระดับ มีผลกระทบต่อความเชื่อทางวัฒนธรรม รวมถึงผลกระทบในด้านอื่นๆ เช่นทางด้าน ศาสนา สังคม การเมืองรวมไปถึงความมั่นคงของชาติ

ซึ่งหากบุคลากรเข้าใจทั้งผลกระทบและเข้าใจวิธีการใช้สื่อดังกล่าว จะเกิดประโยชน์ทั้งในด้านการสร้างภูมิคุ้มกันและการตอบโต้เชิงข้อมูลข่าวสารได้ การรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ รวมถึงความสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นกระบวนการในการพัฒนาศักยภาพทางความคิด เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากผลกระทบในด้านลบจากสื่อได้เป็นอย่างดี^{๗๒} โดยองค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ในบริบทของสังคมไทย มีองค์ประกอบ ๕ ด้าน คือ ๑) มิติในการรับสื่อ ๒) การวิเคราะห์สื่อ ๓) การเข้าใจสื่อ ๔) การประเมินค่าสื่อ ๕) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์^{๗๓}

๓.๘ อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อคนรุ่นใหม่

สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ โดยเป็นแหล่งรวมกลุ่มกันของผู้คนในลักษณะเครือข่ายหรือชุมชนเสมือน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่เป็นเพื่อนหรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในสิ่งต่างๆ ร่วมกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเครือข่ายสังคมออนไลน์มักถูกใช้เป็นแหล่งพบปะ ติดต่อกับสื่อสารระหว่างเพื่อนๆ หรือคนรู้จัก แม้แต่ใช้เป็นพื้นที่สาธารณะในการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ให้กับผู้ที่อยู่ในชุมชน โดยผู้คนในชุมชนสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิงร่วมกันได้ จากลักษณะความสัมพันธ์เชิงสังคมดังกล่าว ทำให้คนรุ่นใหม่หันมาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างช่องทางสื่อสารที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันแบบสองทาง เพื่อรับฟังความคิดเห็นและสร้างความสัมพันธ์อันดีรวมถึงการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้เรื่องราวต่างๆ ได้ในวงกว้างและกำหนดเป้าหมายได้ นอกจากนี้

^{๗๒} เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ, “สงครามสื่อดิจิทัล (Digital Media Warfare) แนวรบที่เปลี่ยนไป”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : <http://www.our-teacher.com/our-teacher/Military%20Mentorship/9-Digital%20Media%20Warfare.htm> [๔ มี.ค. ๒๕๕๘].

^{๗๓} ศศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก, “ถอดรหัส ลับความคิดเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ : คู่มือการเรียนรู้เท่าทันสื่อ”, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ปันโต พับลิชชิ่ง, บริษัท ออฟเซ็ท ครีเอชั่น จำกัด, ๒๕๕๒), หน้า ๔๐.

เรื่องค่าใช้จ่ายก็ไม่สูงมากนักเมื่อเทียบกับต้นทุนในการทำดำเนินการในเรื่องต่างๆผ่านทางสื่อแบบดั้งเดิม

นอกจากนี้ยังมีการวิจัยที่พบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีอิทธิพลต่อสังคมออนไลน์ของสังคมธุรกิจและการเมือง อิทธิพลต่อธุรกิจและอิทธิพลต่อสังคมอยู่ในระดับมาก ส่วนอิทธิพลต่อการเมืองอยู่ในระดับปานกลาง ผลสัมฤทธิ์ของสื่อสังคมออนไลน์พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของสื่อสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านบันเทิงและด้านธุรกิจและพาณิชย์ ผลการทดสอบสมมติฐาน ๑) สถานภาพประชากรคนวัยทำงาน ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน อิทธิพลต่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม ธุรกิจ และการเมืองต่างกัน แต่เพศต่างกัน อิทธิพลต่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม ธุรกิจ และการเมืองไม่ต่างกัน ๒) อิทธิพลต่อสังคมออนไลน์ต่อสังคม ธุรกิจ และการเมืองมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ของสื่อสังคมออนไลน์ คือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรต้องพัฒนาสื่อออนไลน์ให้ทุกคนเข้าถึงได้ง่าย และเพิ่มเติมข้อมูลความรู้ต่างๆ ครบถ้วนเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการป้องกันและควบคุมการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรป้องกันและเฝ้าระวังผู้ที่นำไปใช้ในทางที่ผิดเพื่อป้องกันกลุ่มมิจฉาชีพทางสื่อสังคมออนไลน์^{๗๔}

สังคมออนไลน์เป็นรูปแบบทางสังคมประกอบด้วยบุคคล และองค์กรที่ติดต่อผ่านทางอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ สังคมในปัจจุบันนี้เป็นโลกาภิวัตน์ที่การติดต่อสื่อสารเกือบทุกอย่างกลายเป็นผ่านทางเทคโนโลยีที่ให้ความสะดวกสบาย รวดเร็ว และกระจายเป็นวงกว้าง การติดต่อสื่อสารบนโลกออนไลน์ จะใช้ผ่านตัวกลางคือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)^{๗๕}

จากปัจจัยต่างๆดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นสื่อที่ทรงพลังมีศักยภาพและมีอิทธิพลต่อคนรุ่นใหม่อย่างมากในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งสามารถส่งผลในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะทางศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม ความรู้ สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

๓.๘.๑ กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media Roles of Engagement)

เนื่องจากสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่ทรงพลังและมีอิทธิพลต่อสังคมค่อนข้างสูงในปัจจุบัน ดังนั้นในทางปฏิบัติเพื่อก่อให้เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับการนำมาใช้ใน

^{๗๔} ดูรายละเอียดใน ชยีน ภิญโญชนม์, พลเรือตรี ดร.วิโรจน์ พิมานมาศสุริยา, “อิทธิพลของสังคมออนไลน์ต่อธุรกิจ สังคม และการเมือง”, **รวมบทความวิชาการ วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย Vol. 9 No. 3 (October - December 2013)**, (มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๖), หน้า ๙๓.

^{๗๕} ดูรายละเอียดใน ชยีน ภิญโญชนม์, พลเรือตรี ดร.วิโรจน์ พิมานมาศสุริยา, “อิทธิพลของสังคมออนไลน์ต่อธุรกิจ สังคม และการเมือง”, **รวมบทความวิชาการ วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย Vol. 9 No. 3 (October - December 2013)**, (มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๖), หน้า ๙๕.

การเรียนการสอนนั้น ผู้ใช้สื่อสังคมต้องคำนึงถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในประเด็นสำคัญบางประการดังนี้^{๗๖}

๑. ต้องรู้ถึงแนวนโยบายขององค์กร หน่วยงาน ต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการพัฒนา
๒. ต้องตระหนักในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียว่า สื่อดังกล่าวนี้จะเป็นสื่อที่มีรูปแบบและลักษณะของระบบการทำงานแบบผสมผสาน ทั้งการประสานงานและประสานคนในองค์กร
๓. ต้องมีความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในประเด็นหรือสาระที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย
๔. คำนึงอยู่เสมอว่าขั้นตอนการดำเนินงานจะทำอะไรก่อน-หลังในการใช้สื่อสังคมทุกครั้ง
๕. คำนึงถึงหลักสำคัญของการให้เกียรติและการยอมรับในข้อมูลปฐมภูมิของผู้เป็นเจ้าของหรือเป็นลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรที่นำมาใช้ในโลกลงแห่งสังคมออนไลน์
๖. พึงใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวังและสุ่มรอบคอบ (Use Discretion)
๗. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียแบบกัลยาณมิตร มีความสุภาพเรียบร้อยและมีมารยาทในการใช้
๘. การผลิตเนื้อหาสาระหรือสื่อ ให้ตรงตามสมรรถนะ ความรู้ความสามารถของผู้ใช้
๙. การเชื่อมโยงสื่อความหมายเพื่อการโต้ตอบระหว่างกัน ควรคำนึงถึงธรรมชาติแห่งความเป็นเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอย่างเหมาะสมตามอัตภาพ
๑๐. ต้องยอมรับในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

นอกจากนั้นแล้วยังต้องคำนึงถึงประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา อีกทั้งองค์ประกอบอื่นๆด้วยเช่น สภาพการเมือง เศรษฐกิจ สังคม รวมทั้งข้อกฎหมายต่างๆเป็นหลักสำคัญอีกด้วย

๓.๙ ธรรมะกับสื่อสังคมออนไลน์

ในวิธีการเผยแผ่พระพุทธศาสนาตามแผนแม่บทการเผยแผ่พระพุทธศาสนา พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๕๙ มีหลายวิธี เช่น การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเชิงรุก การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเชิงรับ เป็นต้น เพื่อให้ประชาชนพุทธศาสนิกชนทั่วไปได้มีความรู้จัก เข้าใจ และเข้าถึงหลักธรรมในทางพระพุทธศาสนาอย่างถูกต้องถ่องแท้ โดยมีความศรัทธาเชื่อมั่นพร้อมที่จะทำหน้าที่เป็น

^{๗๖} NSW Department of Education and Training (2011), “Social Media Guidelines”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: http://www.det.nsw.edu/policies/technology/communication/socmed_guide.pdf [๒๔ พ.ย. ๒๕๕๗].

พุทธศาสนิกชนที่ดีด้วยการทำนุบำรุง อุปถัมภ์ค้ำครอง สนับสนุน ส่งเสริมพัฒนากิจการ พระพุทธศาสนาให้เจริญมั่นคงดำรงคงอยู่ได้อย่างยั่งยืนตลอดไป^{๗๗}

แต่เนื่องจากในปัจจุบันเป็นโลกยุคโลกาภิวัตน์ เมื่อโลกเจริญด้วยเทคโนโลยีต่างๆ มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารกันในหลายๆ รูปแบบ บางครั้งเมื่อต้องการพบปะ พูดคุยกัน ก็ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปด้วยตนเองแถมเช่นเมื่อสมัยก่อน เพราะมีเทคโนโลยีที่ทำให้สามารถสนทนากันได้โดยผ่านเครือข่ายต่างๆ เช่น โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ดังนั้นในทางพระพุทธศาสนาจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการในการเผยแผ่และการปฏิบัติในทางพระพุทธศาสนา เพื่อให้สอดคล้องกับโลกในยุคปัจจุบัน โดยนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้เป็นช่องทางในการเผยแผ่พระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า โดยใช้รูปแบบการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในเชิงรุก ดังที่ พระมหา วุฒิชัย วชิรเมธี ได้ให้ความหมายของ “พุทธศาสนาเชิงรุก” ด้านการเผยแผ่เอาไว้ว่าการเป็น Active Buddhism ได้พระนักเผยแผ่ต้องพยายามปรับภาพลักษณ์ตัวเองใหม่โดยต้องเป็น Active Buddhist Missionary หรือเรียกลักษณะดังกล่าวว่าท่าทีใหม่แห่งการเผยแผ่พระพุทธศาสนา และใช้คำว่า “พุทธก้าวหน้า พระก้าวหน้า” โดยขยายความคิดดังกล่าวว่าพระนักเผยแผ่ไม่ควรอยู่แต่ในวัดเพื่อรอรับโอกาสจากประชาชนอย่างเดียว แต่ต้องก้าวออกไปข้างนอกเมื่อมีโอกาส และเรียกรูปแบบดังกล่าวนี้ว่าธรรมะอินเทอร์เน็ต ธรรมะแนวนี้ สำคัญอยู่ที่การทำให้เกิดการเข้าใจง่าย โดยมีกระบวนการเผยแผ่ธรรมะที่มีทักษะของพระธรรมทูต โดยเน้นสองวิธี คือ

วิธีที่หนึ่ง การทลายกำแพงแห่งภาษา หมายความว่าภาษาที่พระนักเผยแผ่ใช้เป็นกำแพงที่ปิดกั้นระหว่างผู้สื่อกับผู้รับฟัง ดังนั้นการทำลายกำแพงแห่งภาษาจึงต้องประยุกต์ให้ภาษาที่ประชาชนสามารถเข้าใจได้ง่ายๆ

วิธีที่สอง ปรับเปลี่ยนกำแพงท่าที พระสงฆ์ที่ทำการเผยแผ่แต่เดิมนั้นจะแสดงธรรมก็ต่อเมื่อได้รับการอาราธนาจากประชาชน และบริบทในการนำเสนอธรรมะส่วนมากจะเป็นวัด ซึ่งเป็นการแสดงธรรมด้วยอารามิกโวหารคือใช้ภาษารู้กันเฉพาะวงการพุทธศาสนาเท่านั้น การจะมาเผยแผ่ธรรมะในเชิงรับแบบเดียวไม่ได้แล้ว จำเป็นต้องมีพุทธศาสนาเชิงรุก^{๗๘}

พระศรีคัมภีรญาณ รศ.ดร.^{๗๙} ได้กล่าวถึงหลักคิดในการนำเสนอแนวคิดของสื่อใหม่เกี่ยวกับประเด็นทางศาสนาไว้อย่างน่าสนใจหลายประเด็นดังนี้

๑. หลักศรัทธาในศาสนานี้มีความเป็นรูปแบบดั้งเดิมค่อนข้างสูง ยึดถือความเป็นดั้งเดิมเป็นหลัก จะมีคำว่าหลักในพระคัมภีร์ กับพระคัมภีร์ที่มีการแก้ไขปรับปรุง ซึ่งหลักศรัทธาในศาสนามี

^{๗๗} สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, “แผนแม่บทการเผยแผ่พระพุทธศาสนา พ.ศ. ๒๕๕๔ – ๒๕๕๙”, พิมพ์ครั้งที่ ๑, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, ๒๕๕๔), หน้าคำนำ.

^{๗๘} การประชุมวิชาการบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ ๑, โครงการศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขา รัฐศาสตร์ (ภาคพิเศษ) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ร่วมกับ สมาคมรัฐศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, วันศุกร์ที่ ๑๔ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๕, ณ โรงแรมริชมอนด์ จังหวัดนนทบุรี.

^{๗๙} พระศรีคัมภีรญาณ รศ.ดร., “เสรีภาพของสื่อ (ใหม่) กับความเชื่อในศาสนา”, สัมมนาวิชาการ, (สาขาวิชาธรรมนิเทศ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย), ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

ความเป็นคำสอนที่อยู่ในพระคัมภีร์ฉบับดั้งเดิมค่อนข้างสูง เพราะฉะนั้นในการนำเสนอต้องเข้าใจในประเด็นนี้

๒. หลักศรัทธาในศาสนามีความเป็นปัจเจก บวกกับความเป็นจริง ก็คือมีลักษณะเฉพาะ แล้วเปลี่ยนแปลงไม่ได้สำหรับคนนั้นๆ ไม่มีความเป็นสากลสำหรับคนอื่น นาย ก.นับถืออย่างนี้ ไม่ได้หมายถึงว่านาย ข.เองจะนับถืออย่างนี้ แม้แต่เป็นชาวพุทธด้วยกัน รูปแบบการนับถือ เนื้อหา ประเด็นที่นับถือก็ยิ่งแตกต่างกัน เพราะฉะนั้นพุทธศาสนามีความเป็นเฉพาะแล้ว ในข้างในอีกมันจะมีความเป็นเฉพาะของกลุ่มแต่ละกลุ่มอีกด้วยที่นับถือพระพุทธศาสนา ก็ถือประเด็นนี้คือความเป็นปัจเจกกับความเป็นจริงค่อนข้างสูงของหลักศรัทธาในศาสนา

๓. ศรัทธาในศาสนาอยู่นอกขอบเขตของกระบวนการเหตุผลเชิงประจักษ์โดยสิ้นเชิง มีธรรมชาติที่ลึกลับเป็นสิ่งที่ลึกลับและโดยธรรมชาติ

๔. ศรัทธาในศาสนานั้นให้คุณค่าแก่ชีวิตของบุคคลนั้นๆ เสมอมากน้อยขึ้นอยู่กับลักษณะรูปแบบ เนื้อหา ของสิ่งที่ตัวเองศรัทธา ถ้าตัวเองศรัทธาบริสุทธิ์นี้ให้คุณค่าแน่นอนไม่ว่าจะนับถือศาสนาใดก็แล้วแต่ อันนี้มีหลักฐานเชิงประจักษ์อยู่แล้ว ชาวฮินดูในอินเดียเขาก็มีความสุข ชาวคริสต์ ชาวอิสลาม ชาวมุสลิม ในแถวประเทศที่เขาไม่ศรัทธาบริสุทธิ์เขาก็มีความสุขหลักศรัทธาเชิงประยุกต์ก็จะให้คุณค่าน้อยลงมาหน่อย สิ่งที่มีปัญหาก็คือหลักศรัทธาที่เจือปนเท่านั้นเองในปัจจุบันนี้ อย่างที่บอกในช่วงแรกก็คือมีอุดมการณ์ประเด็นอื่นเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย เพราะฉะนั้นในการนำเสนอของสื่อใหม่ ซึ่งเรามีแต้มต่ออยู่มากในปัจจุบันที่จะช่วยศาสนา ทั้งข้อจำกัดทางด้านเวลา ข้อจำกัดทางด้านพื้นที่ในการนำเสนอที่ไม่มีขีดจำกัด

๕. การกำหนดประเด็นในการนำเสนอ Issues หลายคนที่จะออนไลน์ Issues ไหนที่ควรออนไลน์ ควรเป็นไปตามแนวทางของ ฌ็อง-ปอล ซาทร์ คือ The man was born with freedom. มนุษย์ถูกกำหนดให้เกิดมาพร้อมกับเสรีภาพ เป็นเรื่องที่ใหญ่ ในนั้นมีความเป็นอิสระมี Freedom มีอิสรภาพ แต่ต้องมี Responsibility ความรับผิดชอบผสมผสานเข้าไปในนั้นให้มากด้วย^{๙๐}

รศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก กล่าวไว้ว่า สื่อกับศาสนาหมายถึงการเอาเครื่องมือสื่อมาใช้ให้เกิดประโยชน์เผยแผ่พระพุทธศาสนา วิธีการเผยแผ่พระพุทธศาสนาคือแบบเดิมอาจเข้าไม่ถึงคนรุ่นใหม่ เพราะคนรุ่นใหม่ไม่เข้าวัด แต่ถามว่าถ้าไปลงอยู่ในสื่อใหม่แล้วไปถึงตัวเขา แล้วเขาว่างๆ แล้วเขาเปิดรายการจะยอมรับได้ไหม แต่ถ้าสมมุติรายการเราใช้ให้เกิดการเผยแผ่จะใช้ได้แค่ไหน แต่โดยพิธีกรรมยังก็ต้องมาเข้าวัด ต้องมากราบพระสงฆ์ มาสวดมนต์ให้เป็น สมมุติหากอุปกรณ์สื่อสารของเรามีเสียงออกมาบทธวดมนต์แต่ละสำนักนั้น ด้วยหลักการก็จะไม่เหมือนกัน ซึ่งสื่อแบบนี้ที่ถูกต้องคือสื่อชนิดไหนรูปแบบไหน ถามว่าเรามีสิ่งที่เป็มาตรฐานให้กับคนที่รับสื่อใหม่ได้รับรู้หรือยัง ถ้าเรามีอะไรที่รับรอง เหมือนเป็นสัญลักษณ์หรือหน่วยงานรับรองมาตรฐานเช่นที่มีการรับรองอาหารและยา

^{๙๐} ฌ็อง-ปอล ซาทร์, “นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ผู้ประกาศเสรีภาพของมนุษย์ในแง่ปัจเจกชน ได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๐๗”, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: http://th.wikipedia.org/wiki/ฌ็อง-ปอล_ซาทร์ [๙ มี.ค. ๒๕๕๘].

เป็นต้น แต่ถ้าสมมุติเป็นความเชื่อหรือการเผยแพร่ทางพุทธศาสนา เราก็ควรมีหน่วยงานที่รับรองมาตรฐานให้แต่ละสำนักเช่นกรมศาสนาเป็นผู้รับรอง ซึ่งตอนนี้ยังไม่มี^{๘๑}

หลักคำสอนของศาสนาพุทธไม่ต้องการให้มีความเชื่อใดๆ โดยไม่ใช่ปัญญา เป็นศาสนาแห่งเหตุผล โดยก่อนอื่นก็ให้นำสิ่งที่ได้รับรู้มาพิจารณาดูก่อนว่ามีโทษหรือมีประโยชน์ ถ้าเห็นว่ามีประโยชน์และไม่มีโทษ ก็ให้นำมาทดลองปฏิบัติ ถ้าปฏิบัติแล้วเกิดผลจริงจึงค่อยปลงใจเชื่อรับเอามาปฏิบัติให้ยิ่งๆ ขึ้นต่อไป

๓.๑๐ การปฏิบัติธรรมกับสื่อสังคมออนไลน์

การปฏิบัติธรรมนั้นหากมองแล้วจะมีลักษณะของการที่นิ่งสงบค่อยเป็นค่อยไปโดยหวังผลในระยะยาว หรือมีรูปแบบที่ราบเรียบ แต่สังคมออนไลน์กลับมีรูปแบบและลักษณะที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง เพราะสื่อออนไลน์เป็นสื่อสองทางที่รวดเร็วหวังผลตอบสนองได้ทันที ซึ่งหากมีการนำลักษณะข้อดีของทั้งสองรูปแบบมาประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสม เสมือนเอาจุดเด่นของทั้งสองมาผสมผสานสร้างเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นมาย่อมจะมีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์อย่างมากมาย

วศิน ประดิษฐ์ศิลป์ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ระบบความคิดที่มีอิทธิพลต่อนวัตกรรมการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล” พบว่า สื่อเครือข่ายทางสังคม (Social Media) เป็นสื่อในการเผยแพร่พุทธธรรมให้เข้าถึงกลุ่มพุทธศาสนิกชนกลุ่มเป้าหมาย เป็นช่องทางของการสื่อสารอีกประเภทหนึ่งที่สำคัญในปัจจุบัน เพราะเป็นสื่อที่ช่วยสร้างฐานเดิมให้มั่นคงและขยายฐานกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหม่อื่นๆ ให้กว้างขวางมากขึ้น อีกทั้งยังไม่ได้จำกัดอยู่ในเฉพาะกลุ่ม จึงจำเป็นต้องอาศัยสื่อประเภทนี้อย่างสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทันสมัย ทำให้สื่อประเภทนี้เข้าถึงกลุ่มพุทธศาสนิกชนเป้าหมายได้โดยง่าย และกลุ่มผู้ชมยังมีส่วนช่วยในการใช้สื่อประเภทนี้ขยายข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มอื่นๆ ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย^{๘๒}

ดังนั้นการปฏิบัติจึงต้องมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนไปตามกาลสมัย ตัวอย่างเช่น หลวงพ่อชา สุภทฺโท ที่ใช้การสื่อสารศาสนาด้วยปากเปล่า ผ่านการเล่าเรื่องสันตะภาษาที่เรียบง่าย พัฒนามาจนถึงยุคท่านพุทธทาสภิกขุ พระพยอม กัลยาโณ พระมหาสมปอง ตาลปุตฺโตและท่าน ว. วชิรเมธี ที่ใช้สื่อดั้งเดิมร่วมกับสื่อและสารสมัยใหม่ โดยการใช้ความรู้ทางโลกร่วมกับความรู้ทางธรรม เช่น การวิเคราะห์ SWOT การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การใช้การตลาดเพื่อสังคม^{๘๓} ซึ่งเป็นการปรับตัวของพระพุทธศาสนายังคงอยู่ในกระแส ท่ามกลางข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมายในปัจจุบัน

^{๘๑} ผศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก, “เสรีภาพของสื่อ (ใหม่) กับความเชื่อในศาสนา”, สัมมนาวิชาการ, (สาขาวิชาธรรมนิเทศ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย), ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘.

^{๘๒} วศิน ประดิษฐ์ศิลป์, “นวัตกรรมวิธีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล”, วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๖), หน้า ๑๙๘.

^{๘๓} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒.

เห็นได้ว่า การปฏิบัติธรรมมีการพัฒนารูปแบบและวิธีการคู่ขนานกับความเจริญเติบโตทางเทคโนโลยีมาโดยตลอด หรือเรียกได้ว่าไม่มีทางตกยุค ซึ่งทุกวันนี้คนรุ่นใหม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีที หรือต้องพึ่งพาสื่อออนไลน์ โดยมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต มาช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านต่างๆ เช่น ในด้านการศึกษา ด้านข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว แต่ยังมีผู้คนที่อยู่ในชุมชนออนไลน์จำนวนมากหลงใหลในสิ่งอบายมุขที่มากับสื่อออนไลน์ จนเป็นปัญหาใหญ่ปัญหาหนึ่งของสังคมในยุคปัจจุบัน มีเด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกมออนไลน์ เกมออนไลน์สมัยใหม่สร้างโลกสังคมเสมือนจริงที่เรียกว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) จนคล้ายกับการทำกิจกรรมต่างๆ ได้เกิดขึ้นจริง เกมออนไลน์หลายเกมยังสามารถรองรับเด็กที่หลงใหลเข้าไปเล่นได้ในช่วงเดียวกันหลายแสนคนเสมือนอยู่ในสังคมจำลอง ในขณะที่สื่อเหล่านี้มีข้อเสียก็ย่อมมีข้อดีเช่นกัน ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการปฏิบัติธรรมสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่ หรือกลุ่มคนที่อยู่บนโลกออนไลน์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง

สรุป จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์สำหรับคนรุ่นใหม่ พบว่า ปัจจุบันคนรุ่นใหม่มีพฤติกรรมอยู่ติดกับระบบอินเทอร์เน็ต นิยมใช้อุปกรณ์ประเภทสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โปรแกรมที่ใช้เข้าถึงระบบและข้อมูล คือ โปรแกรมแอปพลิเคชัน (Application) เป็นโปรแกรมที่ใช้รองรับระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) โทรทัศน์ (Smart TV) บนคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา คนรุ่นใหม่จะรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อออนไลน์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น อีกทั้งยังมีปัจจัยที่คนรุ่นใหม่จะมีชีวิตติดอยู่กับสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้นเพราะมีการพัฒนาระบบการสื่อสารจากระบบ 3G ไปเป็นระบบ 4G บริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรมต่างๆ ก็มีการพัฒนาให้มีความทันสมัยอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งผู้จำหน่ายอุปกรณ์ต่างๆ ก็มีการแข่งขันด้านการตลาดและราคาให้มีราคาถูกลง จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่าควรจะมีรูปแบบการปฏิบัติธรรมบนสื่อออนไลน์ให้คนรุ่นใหม่นำไปศึกษาและปฏิบัติก็จะเป็นเรื่องที่ดี ซึ่งจะต้องศึกษาค้นคว้าและวิจัยในบทต่อไป