



ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
THE EFFECT OF SOCIAL MEDIA ON STUDENTS AT HATYAI UNIVERSITY
,SONGKHLA PROVINCE.

ภัททิรา กลิ่นเลขา^{1*}

Phattira Klinlekha^{1*}

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

¹ Assistant Professor, Faculty of Communication Arts, Hatyai University

* Corresponding author, E-mail: phattira@hu.ac.th

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย และ (2) เพื่อศึกษาผลกระทบการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย ของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ โดยวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ เก็บข้อมูลในเดือนธันวาคม 2560 ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Sampling) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่ใช้สื่อโซเชียลในช่วงเวลา 20.01-00.00 น. คิดเป็นร้อยละ 39.00 โดยมีการเข้าใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 87.00 ใช้อุปกรณ์คือ สมาร์ทโฟนในการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 74.00 กิจกรรมหลักที่ทำบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ พูดคุยสนทนากับเพื่อน (Chat) และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้งานมากที่สุด คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมาคือ Line คิดเป็นร้อยละ 45.00

2. ผลกระทบจากการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมีผลในด้านสุขภาพ คือ มีอาการปวดหลัง เมื่อยข้อมือ และหัวไหล่ ด้านการเรียน คือ มีผลให้นักศึกษาสามารถปรึกษาเรื่องต่าง ๆ กับอาจารย์ผ่านทางแชท (Chat) และใช้สื่อในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน รวมถึงพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ จากการดูคลิปวิดีโอใน Youtube เช่น การทำอาหาร การแต่งหน้า ทำผม สำหรับด้านสังคม คือ รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นจากการแชทออนไลน์สามารถใช้โทรศัพท์ติดต่อกับเพื่อนหรือญาติที่อยู่ห่างไกลได้สะดวก ประสบการณ์จากสื่อทำให้สามารถเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสังคมและรู้เท่าทันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในสังคมทำให้สามารถระมัดระวังตัวเอง และเอาตัวรอดได้ในยามฉุกเฉิน อีกทั้ง สื่อโซเชียลมีเดียก็ทำให้ได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูงทั้งที่อยู่ใกล้และไกลได้กลับมาเจอกันอีกครั้งอย่างง่าย

คำสำคัญ: ผลกระทบ, สื่อโซเชียลมีเดีย, นักศึกษา, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่



Abstract

This research aims to (1) study the behavior of using social media and (2) to study the impact of social media applications in Hatyai University using a quantitative research methods. The samples were Hatyai University students. Data collection in December, 2560. Use questionnaire as a tool to collect data, Multi Stage Sampling and the statistics used for data analysis are frequency, percentage, mean, and standard deviation. The research found that

1. The social media usage behavior of the sample found that 39 percent using the social media from 8 p.m. to 12 a.m. 87 percent using mobile device to go online. The main activities on social networks are chat, chat and social networking. The most popular social media that the example have accessed is Facebook for 67 percent, and then Line for 45 percent.

2. The Impact of using social media of the sample found that using social media can effect on the life of health; back pain, wrist pain and shoulder pain. The student is able to discuss the subject with the teacher through Chat. Use the media to learn more in addition to classroom lessons. Including the development of various skills from viewing video clips on Youtube, such as cooking, make-up, do hair, To know more new friends from online. Stay in touch with friends or relatives far away. Experiences from the media make it possible to learn and adapt to the society and know the potential danger that may occur in society to be able to cautious themselves. And social media has made it possible to meet with friends both near and far back to meet again easily.

Keywords: Impact, Social Media, Student, Hatyai University.

บทนำ

ในปัจจุบันสื่อโซเชียลมีเดีย (Social media) เป็นสิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในการดำรงชีวิตประจำวันของหลายคน เพราะทำให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวก รวดเร็ว และประหยัด รวมไปถึงผู้ส่งสารสามารถส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทันทีทันใดแม้จะอยู่ไกลหรือใกล้กันก็ตาม

เทคโนโลยีสามารถพัฒนาให้ติดต่อสื่อสารกันอย่างไร้ข้อจำกัด พูดคุยแบบเห็นหน้า ให้ความรู้สึกเสมือนอยู่ใกล้กัน เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนที่เชื่อมต่อกัน ก็สามารถติดต่อสื่อสารหากันได้อย่างไร้พรมแดนไม่มีข้อจำกัดเรื่องระยะทางอีกต่อไป สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบันก็มีหลากหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็น Facebook, Line, Instagram, YouTube ที่นิยมใช้ในการพูดคุยติดต่อสื่อสารกันในรูปแบบสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication) และในทางตรงกันข้ามสื่อเหล่านี้ก็มีผลกระทบเช่นกันหากใช้มากเกินไป เช่น เล่นเกมออนไลน์ พูดคุยผ่าน Facebook อาจส่งผลต่อสุขภาพอาจก่อให้เกิดโรคต่าง ๆ ตามมา เช่น อดหลับอดนอนเพราะเล่นเกมมากเกินไปทำให้ร่างกายพักผ่อนไม่เพียงพอ ส่งผลให้ภูมิคุ้มกันโรคลดลงเป็นหวัดได้ง่ายขึ้น หรือคุยโทรศัพท์ติดต่อกันเป็นเวลา ทำให้สูญเสียการได้ยินไปชั่วคราว หรือมีปัญหาทางสายตาเพราะจ้องมองเป็นระยะเวลานาน เป็นต้น



สื่อโซเชียลมีเดียไม่เพียงแต่ใช้เพื่อความบันเทิง ยังรวมไปถึงการใช้สื่อโซเชียลในการเรียนการสอน ระดับต่างๆ ในมหาวิทยาลัย อาจารย์และนักศึกษาด้วยเช่นกัน โดยจะนำสื่อโซเชียลมาใช้ในการนำเสนอ งาน ส่งงานแทนการเขียนและการใช้กระดาษ เมื่อเป็นเช่นนั้นก็มีผลดีก็ย่อมมีผลเสียตามมา หากใช้งานมากจนเกินไป ก็ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งาน ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการศึกษา และด้านสังคม

ผู้วิจัยจึงสนใจในการศึกษาถึง ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ เพื่อทราบถึงพฤติกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทราบถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ว่ามีแนวโน้มไปในทิศทางใด จะได้เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ และนำผลของการวิจัยไปเผยแพร่ให้คนทั่วไปที่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นว่าเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่
- (2) เพื่อศึกษาผลกระทบการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การวิจัยเรื่อง “ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีการเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นในการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่าย หรือความสัมพันธ์ทางสังคม ในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้บริการผ่านหน้าเว็บ และให้มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใด ก็ตามที่มีการตอบสนองหรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ความถี่ ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

กันตพล บรรทัดทอง (2557) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้ หมายถึง ลักษณะการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

สำหรับประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามาชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า



6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

โดยผลกระทบของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในปัจจุบันมีเยาวชนที่เข้ามาเป็นสมาชิกของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น กลายเป็นเครื่องมือให้มือที่ชั่วอยู่ตลอดเวลา สร้างผลกระทบทั้งในแง่ดีและแง่ที่เป็นปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวัน ทั้งด้านการเรียนและด้านสุขภาพ

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ

ชาร์ล เค อัทकिन (Charles K. Atkin, 1973) กล่าวถึง ความสำคัญของการเปิดรับข่าวสาร ไว้ว่า บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมากยิ่งขึ้นมีหูตากว้างไกล มีความรู้ความเข้าใจสภาพแวดล้อม และเป็นคนที่ทันสมัยทันต่อเหตุการณ์มากกว่าบุคคลที่เปิดรับข่าวสารน้อย

เมอร์ริลล์และโลว์เวินสไตน์ (Merrill and Lowenstein, 1971) กล่าวไว้ว่า ผู้รับข่าวสาร แต่ละบุคคลจะมีระดับการเปิดรับสื่อและข่าวสารที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะและ ปัจจัยที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากปัจจัยพื้นฐานหลายประการดังนี้

1. ความเหงา ซึ่งเป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่ว่า โดยปกติคนเราจะไม่ชอบอยู่ตามลำพังเนื่องจากจะทำให้เกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัว และการเมินเฉยจากสังคม จึงต้องพยายามที่จะรวมกลุ่มหรือติดต่อกับบุคคลโดยตรง หรือการอยู่กับสื่อต่าง ๆ

2. ความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ โดยปกติความอยากรู้อยากเห็นจะเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อน ตลอดจนถึงที่อยู่ห่างตัวเอง ที่จะมีผลกระทบต่อตัวเอง ทั้งทางตรงและทางอ้อมแล้ว มนุษย์ยังสนใจอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในแง่ต่าง ๆ ด้วย รวมทั้งผลกระทบซึ่งอาจจะเกิดขึ้นกับตนเองหรือบุคคลอื่นด้วย

3. ประโยชน์ใช้สอยของตนโดยพื้นฐานมนุษย์มีความเห็นแก่ตัว ดังนั้น ในฐานะที่เป็นผู้รับสาร จึงต้องการแสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่างที่จะใช้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง

4. ลักษณะเฉพาะของสื่อมวลชนโดยทั่วไป นอกจากองค์ประกอบเกี่ยวกับ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนถึงทัศนคติความเชื่อต่าง ๆ จะมีอิทธิพลต่อระดับในการเปิดรับสารแล้ว ลักษณะเฉพาะของผู้รับสารก็มีความต้องการที่ต่างกัน ดังนั้น ลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละชนิดมีส่วนทำให้ผู้รับสารจากสื่อมวลชน มีจำนวนและองค์ประกอบที่แตกต่างกันเพราะผู้รับสารจะเลือกรับข่าวสารเฉพาะอย่างที่สามารถสนอง ความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง

แม็คคอมบ์และเบ็คเตอร์ (McCombs and Becker, 1979) ได้กล่าวว่า มนุษย์จะใช้สื่อเพื่อการตอบสนองความต้องการของตน 6 ประการ คือ

1. เพื่อต้องการทราบเหตุการณ์ (Surveillance) โดยการติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้ได้รู้เท่าทันเหตุการณ์ ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญที่พอจะเรียนรู้

2. เพื่อต้องการช่วยตัดสินใจ (Decision) การเปิดรับสื่อสารมวลชนทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสภาวการณ์หรือเหตุการณ์รอบๆตัว โดยเฉพาะการตัดสินใจเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

3. เพื่อการพูดคุยสนทนา (Discussion) การเปิดรับสื่อสารมวลชนทำให้บุคคลมีข้อมูลนำไปใช้ในการพูดคุยกับคนอื่น ๆ



4. เพื่อความต้องการมีส่วนร่วม (Participation) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆตัวของบุคคลได้
5. เพื่อเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) ช่วยเสริมความคิดเห็นเดิมให้มั่นคงยิ่งขึ้น หรือช่วยสนับสนุนการตัดสินใจที่ทาลงไปแล้ว
6. เพื่อความบันเทิง (Entertainment) ทำให้เกิดความเพลิดเพลินรวมทั้งการผ่อนคลายอารมณ์จากการเปิดรับสื่อไม่ว่าจะเป็นสื่อในรูปแบบไหน สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์หรือแม้แต่สื่อโซเชียลมีเดียเอง เกิดจากการตอบสนองความต้องการของตนเองแล้ว ผลกระทบของการเปิดรับสื่อหรือพฤติกรรมของการใช้สื่อก็มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในแต่ละด้าน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ทำการศึกษาศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1 – 3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การกดไลค์ (Like) และการร่วมแสดงความคิดเห็น การที่วัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการกระทำกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ

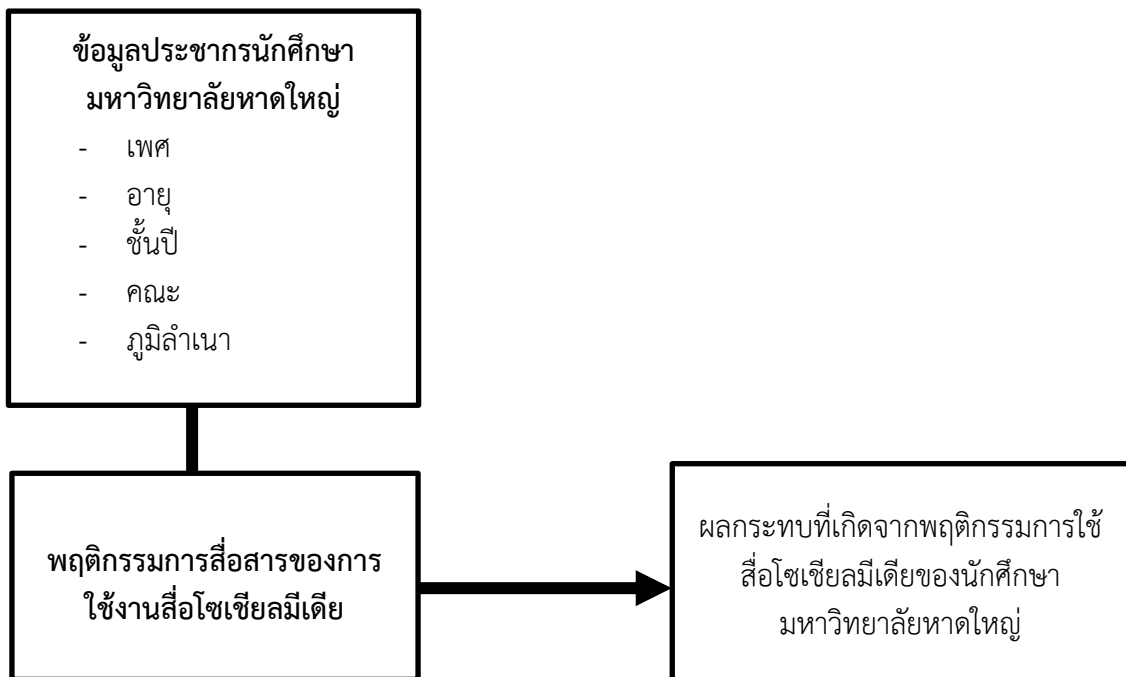
อดิสรณ์ อันสงคราม (2558) ได้ทำการศึกษาผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุระหว่าง 19 – 24 ปี ประกอบอาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน มีการศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างเป็นสมาชิกเฟซบุ๊กมากที่สุด และเป็นสมาชิกโซเชียลมีเดียมากกว่า 1 เว็บไซต์ ด้านผลกระทบการใช้โซเชียลมีเดียทำการศึกษาผ่าน ระดับความสนใจต่อเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัว โดยเรื่องที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจ คือ ครอบครัวระดับสูงสุด ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว แต่กลุ่มตัวอย่างก็ยังให้ความสนใจกับบุคคลใกล้ชิดตัวเช่นเดิม หากแต่เปลี่ยนการสื่อสารระหว่างกันเป็นการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย เปลี่ยนจากการพูดคุยเป็นการสื่อสารด้วยการส่งข้อความแทน พูดคุยกันน้อยลงแต่พิมพ์ข้อความหากันมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างได้เสนอแนะว่า คนเราควรคุยกันให้มากขึ้น และลดการพิมพ์ข้อความผ่านโซเชียลมีเดีย

กัณฑพล บรรทัดทอง (2558) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า 1) สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก 2) ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับแรงจูงใจมาก ผลการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยนี้เป็นดังนี้ 1) ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 2) ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาใน

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 3) ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook, Twitter และ Line แตกต่าง กัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 4) แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ

จิรภัทร เริ่มศรี (2558) ได้ศึกษาเรื่องการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร พบว่า 1. พฤติกรรมการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มีการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่หอบก ใช้งาน 4 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ในช่วงเวลา 16.01-22.00 น. โดยมีการใช้มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ซึ่งมีจุดประสงค์หลักในการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง/แฟชั่น และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครเลือกใช้งานคือเฟซบุ๊ก (Facebook) 2. ทศนคติของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครต่อการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้รู้สึกว่าการทันสมัยมีข้อมูลเนื้อหาที่หลากหลายสามารถสร้างกลุ่ม และเครือข่ายที่สนใจในเรื่องเดียวกันได้

กรอบแนวคิด



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ชั้นปีที่ 1-4 ทั้งชายและหญิง อายุระหว่าง 18-25 ปี โดยข้อมูลจำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ จำนวน 2,658 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane. (1967) โดยมีระดับความเชื่อมั่น 95% ค่าความคาดเคลื่อน $\pm 10\%$ โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน ตัวอย่างครั้งนี้



ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Sampling) เป็นการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการแบ่งประชากรออกเป็นลำดับขั้นต่าง ๆ โดยเลือกจาก เพศ อายุ ชั้นปี และคณะจากประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ประกอบด้วย คณะบริหารธุรกิจ คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะนิเทศศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ และวิทยาลัยนานาชาติดิษยะศริน

โดยมีขั้นตอน คือ 1. ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อใช้ในการกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการศึกษา 2. จัดทำแบบสอบถามที่สามารถเก็บข้อมูลได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย 3. เก็บข้อมูลแบบสอบถามจากประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยภายในบริเวณมหาวิทยาลัยหาดใหญ่ เพื่อทำแบบสอบถาม จำนวน 100 คนในเดือนธันวาคม 2560 4. วิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บได้จากแบบสอบถาม ทั้ง 100 ชุด และ 5. สรุปผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามลักษณะเป็นข้อคำถามโดยมีทั้งคำถามแบบปลายปิด (Close-Ended Question) และปลายเปิด (Open-Ended Question) โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตัวเอง (Self-Administered) เนื้อหาของแบบสอบถามแบ่งเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ (Check-List)

ตอนที่ 2 ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครื่องมือสื่อสารในสื่อโซเชียลมีเดียของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย สื่อโซเชียลมีเดียที่ใช้ งาน ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย ระยะเวลาที่เข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย สถานที่ ๆ เข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย กิจกรรมที่ทำบนสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะตรวจสอบรายการ (Check-List)

ตอนที่ 3 ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามในประเด็นต่าง ๆ และเป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

ตอนที่ 4 ผลดี ผลเสีย และข้อเสนอแนะ เป็นคำถามแบบเปิดให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระต่อสื่อโซเชียลมีเดียมีผลดีหรือผลเสียอย่างไรบ้าง

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistic Package for the Social Science : SPSS) ใช้สถิติวิเคราะห์ ดังนี้ วิเคราะห์ค่าสถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยแจกแจงความถี่และใช้ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง พบว่า

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไป

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิงมีจำนวนมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 62.00 และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 38.00 กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 20 ปีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 33.00 รองลงมาคืออายุ 19 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 กลุ่มตัวอย่าง ระดับชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 33.00 รองลงมาคือ ระดับชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 30.00 กลุ่มตัวอย่างที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดสงขลา มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 45.00

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครื่องมือสื่อสารในสื่อโซเชียลมีเดีย

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าสมาร์ทโฟนมีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.00 ช่องทางที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 67.00 เข้าใช้สื่อโซเชียลมีเดียในช่วงเวลา 20.01 – 00.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.00 รองลงมาคือในช่วงเวลา 12.01 – 16.00 น. คิดเป็นร้อยละ 21.00 และเวลา 16.01 – 20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 16.00 ตามลำดับ

ความถี่ของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 87.00 ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย คือ 1 – 2 ชั่วโมงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.00 รองลงมาคือ กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากกว่า 3 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 24.00 ตามลำดับ

สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 39.00 รองลงมา คือ หอพัก คิดเป็นร้อยละ 30.00 และเข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียในมหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 16.00 ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างใช้เครื่องมือที่เข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ สมาร์ทโฟน(Smartphone) เป็นร้อยละ 74.00 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Computer) คิดเป็นร้อยละ 10.00

กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำเป็นประจำเมื่อเข้าใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ สนทนากับเพื่อน (Chat) คิดเป็นร้อยละ 20.89 รองลงมาคือ ทำกิจกรรมเพื่อความบันเทิง อาทิ เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 17.31 ทำกิจกรรมดูรายการโทรทัศน์ย้อนหลัง คิดเป็นร้อยละ 14.92 และทำกิจกรรมอัพเดทสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ คิดเป็นร้อยละ 14.32 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบที่เกิดจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียต่อด้านต่าง ๆ โดยรวมอยู่ในระดับบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.08) ผลกระทบในด้านสุขภาพ การเรียน และด้านสังคมที่กลุ่มตัวอย่างให้ระดับคะแนนในระดับบ่อย ได้แก่ มีอาการปวดหลัง (ค่าเฉลี่ย 2.09) เมื่อยข้อมือ หัวไหล่ (ค่าเฉลี่ย 2.14) ปริกาเรื่องต่าง ๆ กับอาจารย์ผ่านทางแชท (Chat) (ค่าเฉลี่ย 2.27) ใช้สื่อในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน (ค่าเฉลี่ย 2.69) พัฒนากิจกรรมในด้านต่าง ๆ จากการดูคลิปวิดีโอใน Youtube อาทิ การทำอาหาร การแต่งหน้า ทำผม (ค่าเฉลี่ย 2.65) รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นจากการแชทออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 2.46) ใช้โทรศัพท์ติดต่อกับเพื่อนหรือญาติที่อยู่ห่างไกล (ค่าเฉลี่ย 2.87) ประสบการณ์จากสื่อทำให้ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ไม่ยากและรู้เท่าทันภัยอันตรายในสังคมที่อาจจะเกิดขึ้นกับตัวเอง (ค่าเฉลี่ย 2.54) และพบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูงในการนัดวัน/เวลา/สถานที่ โดยการส่งข้อความ (SMS) หรือโทรหากัน (ค่าเฉลี่ย 2.63)

ในส่วนของผลกระทบในด้านสุขภาพ การเรียน และด้านสังคมที่กลุ่มตัวอย่างให้ระดับคะแนนในระดับบางครั้ง ได้แก่ มีอาการปวดศีรษะ (ค่าเฉลี่ย 2.09) อ่อนเพลีย/สมองไม่ปลอดโปร่ง (ค่าเฉลี่ย 2.02) คลื่นไส้/อาเจียน (ค่าเฉลี่ย 1.65) แสบตา ตาแห้ง น้ำตาไหล (ค่าเฉลี่ย 1.97) ดวงตาพร่ามัว มีขี้ตา (ค่าเฉลี่ย 1.82) โรคจอประสาทตาเสื่อม (ค่าเฉลี่ย 1.46) ขาดสมาธิในการเรียน (ค่าเฉลี่ย 2.15) ผลการเรียนตกต่ำ (ค่าเฉลี่ย 1.69) ไม่ตั้งใจเรียนขณะอาจารย์กำลังสอน (ค่าเฉลี่ย 1.99) เล่นโทรศัพท์จนเลยเวลาเข้าเรียน (ค่าเฉลี่ย 1.74) กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 2.05) เสียงดั่งสร้างความรำคาญแก่บุคคลรอบข้าง (ค่าเฉลี่ย 1.84) พูดคุยกับเพื่อนน้อยลง (ค่าเฉลี่ย 1.79) ชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว ไม่สูงส่งกับใคร (ค่าเฉลี่ย 1.79) และใช้โทรศัพท์ราคาแพง ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในสังคม (ค่าเฉลี่ย 1.49)



ตอนที่ 4 ผลดีและผลเสีย ข้อเสนอแนะการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย

ผลดี พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ข่าวสารหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้รวดเร็วทันใจ สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ๆ หรือญาติที่อยู่ห่างไกลได้สะดวกมากขึ้น ไม่เสียค่าใช้จ่าย ช่วยให้คลายเครียด แก้เบื่อ ให้ความบันเทิง เช่น เล่นเกม ฟังเพลงหรือเข้าใช้งานสื่อเพื่อฆ่าเวลา สะดวกสบาย และใช้เป็นช่องทางในการส่งงานให้อาจารย์ เป็นต้น

ผลเสีย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอาการสายตาพร่ามัวไปชั่วขณะ ปวดศีรษะ สุขภาพเสื่อมโทรม เนื่องจากพักผ่อนน้อยลง เสียการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ โลกส่วนตัวสูง พุดคุยกับผู้คนรอบข้างและเพื่อน ๆ น้อยลง ติดโทรศัพท์มากจนขาดไม่ได้ เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผล

ผลจากการวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่ พบว่า พฤติกรรมของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างของมหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ส่วนใหญ่ใช้สื่อโซเชียล ที่บ้าน ใช้งาน 1 – 2 ชั่วโมงติดต่อกัน ในช่วงเวลา 20.01-00.00 น. ซึ่งไม่สอดคล้องกับ จิรภัทร เริ่มศรี (2558) ศึกษาเรื่องการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ที่พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มีการใช้สื่อบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่หอบพัก ใช้งาน 4 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ในช่วงเวลา 16.01-22.00 น.

กลุ่มตัวอย่างมีเครื่องมือสื่อสารหรือสมาร์ตโฟนเป็นของตัวเอง มีการเปิดเข้าใช้งานเป็นประจำทุกวันโดยเฉพาะ Facebook ซึ่งกิจกรรมหลักที่ทำ คือ สนทนากับเพื่อน (Chat) พุดคุยและส่งข้อความหากัน ทำให้เกิดอาการปวดตาเนื่องจากสายตาที่จดจ่ออยู่กับหน้าจอโทรศัพท์ที่อยู่ตลอดเวลาจึงทำให้ปวดตา และเบลอไปชั่วขณะ อีกทั้งจะรู้สึกเมื่อยข้อมือ และหัวไหล่ เนื่องจากต้องเลื่อนหน้าจอขึ้นลงและต้องอยู่ในท่านั้นเป็นเวลานาน สอดคล้องกับ ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ทำการศึกษากิจกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกมส์ การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ

และจากพฤติกรรมดังกล่าวมีผลให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาสามารถปรึกษาเรื่องต่าง ๆ กับอาจารย์ผ่านทางแชท (Chat) และใช้สื่อในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน รวมถึงพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ จากการดูคลิปวิดีโอใน Youtube เช่น การทำอาหาร การแต่งหน้า ทำผม รวมไปถึง รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นจากการแชทออนไลน์ สามารถใช้โทรศัพท์ติดต่อกับเพื่อนหรือญาติที่อยู่ห่างไกลได้สะดวก ประสพการณ์จากสื่อทำให้สามารถเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสังคมและรู้เท่าทันภัยอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นในสังคมทำให้สามารถระมัดระวังตัวเอง และเอาตัวรอดได้ในยามฉุกเฉิน อีกทั้งสื่อโซเชียลมีเดียก็ทำให้ได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูงทั้งที่อยู่ใกล้และไกลได้กลับมาเจอกันอีกครั้งอย่างง่ายดาย สอดคล้องกับเมอร์ริลล์และโลว์เวินสไตน์ (Merrill and Lowenstein,1971) กล่าวไว้ว่า ผู้รับข่าวสาร แต่ละบุคคลจะมีระดับการเปิดรับสื่อและข่าวสารที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะและปัจจัยที่แตกต่างกัน เช่น ต้องการแสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่างที่จะใช้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง และ สอดคล้องกับแม็คคอมบ์และเบ็คเตอร์ (McCombs and Becker,1979) ได้กล่าวว่า มนุษย์จะใช้สื่อเพื่อ



การตอบสนองความต้องการของตน เช่นเพื่อต้องการทราบเหตุการณ์ โดยการติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ จากสื่อมวลชน เพื่อให้ได้รู้เท่าทันเหตุการณ์ ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญที่พอจะเรียนรู้หรือเพื่อการพูดคุยสนทนา (Discussion) การเปิดรับสื่อสารมวลชนทำให้บุคคลมีข้อมูลนำไปใช้ในการพูดคุยกับคนอื่นๆ และเพื่อความบันเทิง (Entertainment) ทำให้เกิดความเพลิดเพลินรวมทั้งการผ่อนคลายอารมณ์

จะเห็นได้ว่าเมื่อโลกมีเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยีมีการพัฒนา รูปแบบการติดต่อสื่อสารก็ง่ายดายมากยิ่งขึ้น สื่อโซเชียลมีเดียก็มีหลากหลายกิจการพัฒนา ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพียงแค่ผู้ใช้งานให้ความสำคัญ ใช้งานอย่างเหมาะสม ตรงกับความต้องการเหมาะสมพอควรไม่มากหรือน้อยจนเกินไปจนอาจส่งผลกระทบต่อตนเองได้

คำขอบคุณ

ขอขอบคุณนางสาวพรหมศิริ สว่างแข ขอใจนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ผู้วิจัยผู้ช่วยทุกคน คือ นางสาวนิภาพรรณ สุกเผือก นางสาวอติยา โพธาคณาพงศ์ นายเพชรพงศ์พันธุ์ พุทธพงศ์ และ นางสาวศศิธร ไบใหญ่ และ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

เอกสารอ้างอิง

- กันตพล บรรทัดทอง.2558. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 7 มีนาคม 2561, จาก dspace.bu.ac.th/handle/123456789/1298.
- เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์.2557. การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิรภัทร เริ่มศรี.2558. พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (FACEBOOK) ที่มีผลกระทบต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. สืบค้นเมื่อ 7 มีนาคม 2561, จาก journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2558Vol9No1_10.pdf.
- ภาณุวัฒน์ กองราช.2554. การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook. สืบค้นเมื่อ 7 มีนาคม 2561, จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/boonyou/2014/08/21/entry-1>
- อดิสรณ์ อ้นสงคราม.2558. ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น.
- Atkin, Charles K. (1973). *New Model for Mass Communication Research*, New York : The Free Press.
- McCombs, M. E. & Becker, L. B. (1979). *Using mass communication theory*. New York: Prentice-Hall.
- Merrill and Lowenstein,(1971) *Media. Message,An Men:New Perspective in Communication*. New York:David Mckay Company Inc.