

แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com

นางสาวสมสกุล เล่าหะกาญจนศิริ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

MOTIVATION AND EFFECT PERCEPTION OF WWW.HI5.COM'S USERS

Miss Somsakul Laohakanchanasiri

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism and Information

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน

www.hi5.com

โดย

นางสาวสมสกุล เล่าทะกัญจนศิริ


สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

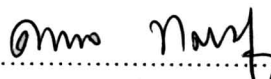
..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ วิจิตลักษณ์ แสงอุไร)

สมสกุล เลาหะกาญจนศิริ : แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน
www.hi5.com (MOTIVATION AND EFFECT PERCEPTION OF
WWW.HI5.COM'S USERS) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผศ.ดร.ดวงกมล ชาติ
ประเสริฐ, 187 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการใช้งาน เว็บไซต์เครือข่ายทาง
สังคม www.hi5.com ความคาดหวังก่อนการใช้งานและความพึงพอใจหลังการใช้งานรวมถึง
ผลที่ได้รับจากการเล่น hi5 ทั้งด้านบวกและด้านลบ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการแจก
แบบสอบถามจำนวน 400 ชุด และการสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน 12 คน

ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจที่ทำให้คนอยากเข้ามาเล่น Hi5 มากที่สุด คือ อยากพบ
เพื่อนเก่า Hi5 ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกับเพื่อนและความสนุกสนานบันเทิง ตามลำดับ และม
ีความคาดหวังในเรื่องของความสนุกสนานและบันเทิง การคาดหวังที่จะได้พบเพื่อนเก่าจาก
การเล่น Hi5 และการคาดหวังในการดูโปรไฟล์ของผู้อื่นต่อไปได้เรื่อยๆนอกจากนี้ผู้ใช้งานพ
ึงพอใจมากที่สุดในเรื่องการได้พบเพื่อนเก่าจากการเล่น Hi5 และทำให้ไม่ขาดการติดต่อกัน
ระหว่างเพื่อนโดยการใช้ Hi5 เป็นช่องทางการสื่อสาร ซึ่งช่วยในการประหยัดค่าใช้จ่ายและ
สะดวกรวดเร็วในการติดต่อกับคนที่อยู่ต่างที่กัน

สำหรับผลที่ได้รับจากการเล่น Hi5 ด้านบวก คือ เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสาร
ช่องทางหนึ่ง ช่วยให้การติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว และผลในด้านลบ คือ การเล่น Hi5 ทำให้
คนอื่นเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป นอกจากนี้มีผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวถึงผลที่ได้รับ คือ เรื่อง
ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันที่อาจจะพัฒนาขึ้นหรืออาจจะแย่งก็ได้ รวมถึงความ
ปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวที่ลดลงด้วย

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ.....ลายมือชื่อนิสิต สมสกุล เลาหะกาญจนศิริ
สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา.....2552.....

5084752528 : MAJOR JOURNALISM AND INFORMATION

KEYWORDS : MOTIVATION / EXPECTATION / USE AND GRATIFICATION/ EFFECT PERCEPTION/SOCIAL NETWORKING

SOMSAKUL LAOHAKANCHANASIRI : MOTIVATION AND EFFECT PERCEPTION OF WWW.HI5.COM'S USERS. THESIS ADVISOR : ASST. PROF. DUANG-KAMOL CHARTPRASERT, Ph.D., 187 pp.

This research aims at studying Hi5 users' motivation, their expectation and satisfaction towards using hi5 and the positive and negative consequences of using hi5. Data were collected by a survey of 400 users and interviews with 12 users.

Results indicated that the major motives of using Hi5 are to see old friends, to stay in touch with friends, to have fun, and to entertain themselves respectively. In terms of expectations, users most often expect Hi5 to be entertaining, to be the site where they can meet old friends, and to see other users' profiles. Users are most satisfied with regard to meeting old friends, keeping in touch with friends, by using Hi5 as a means of communication which is inexpensive, and convenient.

The positive consequence most often mentioned by the respondents is the convenience to communicate. The negative consequence most often mentioned is the fact that the personal information could be easily accessed by other users. Moreover, interviewees also mentioned that the relationship among users could be improved or deteriorated and that their safety and privacy have been reduced.

Department : Journalism.....

Student's Signature Somsakul L.

Field of Study : Journalism and Information.....

Advisor's Signature Duangkamol Chartprasert

Academic Year : 2009.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณบุคคลที่มีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของวิทยานิพนธ์นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ซาติประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่สละเวลาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาที่ดีกับข้าพเจ้าตลอดมา ขอขอบคุณอาจารย์ที่คอยเอาใจใส่และมีเวลาให้ลูกศิษย์เสมอ อาจารย์ ดร.สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรมและรองศาสตราจารย์รจิตลักษณ์ แสงอุไร ประธานและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลามาสอบวิทยานิพนธ์ให้กับข้าพเจ้า และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ทำให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้

ขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่กรุณาสละเวลาให้สัมภาษณ์ และให้ข้อมูลต่างๆที่เป็นประโยชน์แก่การทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณเพื่อนๆ คุณชุมทอง นพพันธ์ คุณจณัญญา นภาพงษ์ คุณณมทอง ทองนอก คุณชนิดา รอดอยู่ รวมถึงเพื่อนๆภาควิชาวารสารสนเทศทุกคน และคุณศศิธร ยุวโกศล ที่คอยให้ความช่วยเหลือแนะนำและสอนสถิติให้กับผู้วิจัย

ขอบคุณเพื่อนๆและน้องๆจากมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ คุณอานุกาฬ อติศัย คุณบุญสิทธิ์ รัตนจารีต คุณศิริรัตน์ ศิริชัยเอกวัฒน์ คุณสวิชญา นามารกต คุณนิดา เจียรนัย คุณพงษ์พีระ ลีลา นภาพัทธ คุณปณณพัฒน์ เลหาเทียนประทาน คุณกุลวัฒน์ รุ่งพรชัย ที่สละเวลาช่วยเหลือผู้วิจัยในการเก็บแบบสอบถามรวมถึงเป็นกำลังใจให้เสมอมา นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณวิฑิต คงเจริญสุขยิ่ง ที่คอยถามไถ่และให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอ

และขอขอบคุณ คุณนัฐพงษ์ ธนพันธุ์ภูวเดช ที่ให้ตัวอย่างงานวิจัยเพื่อให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเป็นตัวอย่าง และกำลังใจที่มีให้เสมอ

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อนิรันดร์ และคุณแม่วรรณา เลหาทะกาญจนศิริ ผู้เป็นที่รักยิ่งของข้าพเจ้า ที่คอยดูแลเอาใจใส่เลี้ยงดูด้วยความรักและความเข้าใจเสมอมา ตลอดจนให้การสนับสนุนในการศึกษาต่อปริญญาโท พี่สาวทั้งสองคนที่คอยให้กำลังใจ จนผู้วิจัยได้รับความสำเร็จและมีความภาคภูมิใจในวันนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1) ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2) คำถามวิจัย.....	5
3) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1) ความหมายของแรงจูงใจ.....	6
2) กระบวนการเกิดของแรงจูงใจ.....	7
3) กลุ่มต่างๆของจิตวิทยา.....	9
4) การแบ่งประเภทของแรงจูงใจ.....	15
5) ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ.....	17
6) ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ.....	21
7) แนวคิดเกี่ยวกับสังคมสารสนเทศ.....	22
8) แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่.....	23
9) แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด.....	25
10) แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์.....	27
11) แนวคิดเรื่องสิทธิส่วนบุคคล.....	34
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	39
1) ขอบเขตการวิจัย.....	39
2) ตัวแปรในการวิจัย.....	40
3) นิยามตัวแปร.....	41
4) วิธีวัดตัวแปร.....	41

	หน้า
5) เกณฑ์การให้คะแนน.....	48
6) การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	50
1) ข้อมูลทั่วไป.....	50
2) พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ hi5.com.....	55
3) ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาเล่น hi5.....	69
4) ความคาดหวังของผู้เล่นที่มีต่อ hi5.....	86
5) ความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อ hi5.....	104
6) เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจ.....	119
7) การรับรู้ถึงผลกระทบ.....	129
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	144
1) สรุปและอภิปรายผล.....	144
2) ข้อเสนอแนะ.....	170
3) ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต.....	172
รายการอ้างอิง.....	173
ภาคผนวก.....	176
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	187

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	50
2	แสดงจำนวนและร้อยละตามอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	51
3	แสดงจำนวนและร้อยละระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	52
4	แสดงจำนวนและร้อยละตามอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	52
5	แสดงจำนวนและร้อยละรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	53
6	แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	54
7	แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบันของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	55
8	แสดงจำนวนและร้อยละตามวิธีการสมัคร hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	56
9	แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการเข้าใช้งาน hi5 ของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	56
10	แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการอัปเดตข้อมูลใน hi5 ของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	57
11	แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 ต่อครั้งของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	58
12	แสดงจำนวนและร้อยละในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆต่อครั้งของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	58
13	แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม..	59
14	แสดงจำนวนและร้อยละของโปรไฟล์คอมเมนต์ที่ได้รับจากเพื่อนของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	60
15	แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนเพื่อนบน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	61
16	แสดงจำนวนและร้อยละกลุ่มบุคคลที่ผู้เล่น hi5 เข้าชมมากที่สุดของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	62
17	แสดงจำนวนและร้อยละของการเข้าใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	63
18	แสดงจำนวนและร้อยละของการเปิดรับเพื่อนด้วยวิธีต่างๆของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	65

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
19	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยวิธีการเปิดรับเพื่อนเฉพาะคนรู้จักและการเปิดรับ ทุกคนของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	66
20	แสดงจำนวนและร้อยละการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม....	67
21	แสดงจำนวนและร้อยละของความบ่อยในการทำกิจกรรมต่างๆบน hi5 ของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	68
22	แสดงค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	69
23	แสดงจำนวนและร้อยละของแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 ในด้านต่างๆของ ผู้ตอบแบบสอบถาม.....	74
24	แสดงค่าเฉลี่ยของความคาดหวังในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	86
25	แสดงจำนวนและร้อยละของความคาดหวังในด้านต่างๆของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	90
26	แสดงค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	104
27	แสดงจำนวนและร้อยละของความพึงพอใจในด้านต่างๆของผู้ตอบ แบบสอบถาม.....	109
28	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้อง กับตนเองในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	121
29	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้าน สังคมในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	125
30	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้าน เทคโนโลยีในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	127
31	แสดงค่าเฉลี่ยของผลกระทบในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	129
32	แสดงจำนวนและร้อยละของผลกระทบในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม....	133

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แบบจำลองกระบวนการเกิดแรงจูงใจ.....	9
2	แบบจำลององค์ประกอบของการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจ.....	19
3	แบบจำลองของแนวคิดและทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ.....	22
4	แสดงแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจำนวนของการเข้าใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	64
5	แสดงแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจำนวนของการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	67

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสภาพสังคมปัจจุบันเทคโนโลยีเติบโตอย่างรวดเร็ว อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันจนไม่มีใครปฏิเสธได้ ถ้ากล่าวในแง่ของความอิสระเสรี อินเทอร์เน็ตก็เป็นสื่อที่มีความอิสระเสรีมากที่สุดสื่อหนึ่ง นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังเป็นทางเลือกหนึ่งที่คนส่วนใหญ่ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล นอกจากจะให้ความสะดวกรวดเร็วแล้ว ยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก

การเล่นอินเทอร์เน็ตเหมือนเป็นกิจกรรมยามว่าง หรือเป็นกิจวัตรที่บางคนจะต้องเข้าไปเล่นทุกวัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มักจะเข้าไปหาเพื่อนคุยบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากเป็นสถานที่ที่สามารถจะหลอกลวงกันได้ ปิดบังตัวตนที่แท้จริง มีการพบปะเพื่อนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน บางคนก็ชอบที่จะคบเพื่อนในลักษณะแบบนี้ เพราะเป็นการพูดคุยกันแบบไม่เห็นหน้าจะกล้าพูดมากกว่าเจอตัวจริง และปัจจุบันรูปแบบของเว็บไซต์ที่เป็น Social Network ได้มีเพิ่มมากขึ้นอย่างมากมาย Social Network คือ เว็บไซต์ที่คุณสามารถ “สร้าง” ความสัมพันธ์ระหว่างคุณกับเพื่อนได้ผ่านเว็บไซต์ในรูปแบบเชื่อมโยงเป็นโครงข่ายจาก “เพื่อนสู่เพื่อน” เช่น www.hi5.com ที่โด่งดังมากในกลุ่มวัยรุ่นของเมืองไทย

ไฮไฟฟ์ เป็นเว็บไซต์ประเภท Social Network หรืออาจเรียกในภาษาไทยว่า “เครือข่ายสังคม” หรือ “เครือข่ายมิตรภาพ” หรือ “กลุ่มสังคมออนไลน์” คือบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคม ของตัวเองผ่านเน็ตเวิร์คอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่างๆ อย่าง เมล์ เมสเซ็นเจอร์ เว็บบอร์ด บล็อก ฯลฯ เข้าด้วยกัน นอกจากนี้ยังมีก็กลุ่มย่อยตามความสนใจร่วมกัน เช่น กลุ่มคนขี่จักรยานเสือภูเขา กลุ่มแฟนคลับเดวิด น็อต เป็นต้น โดยคนที่ลงทะเบียนสมัครจะกรอกข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ อัลบั้มรูป โดยเชื่อมเครือข่ายสังคมและเครือข่ายมิตรภาพเข้าด้วยกัน ด้วยการแชร์รูป แชร์ไฟล์ดูกัน(สารานุกรมวิกิพีเดีย, 2553 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ยังมีฟังก์ชันเสริมอื่นๆ เช่น การฝังวิดีโอคลิป ฝังจอเล่นเพลง ฝังจอพิเศษที่นำรูปทั้งหมดของเรามาเล่นเรียงแบบฉายสไลด์ ซึ่งอุปกรณ์เสริมเหล่านี้เรียกว่า วิดเจ็ต (Widget) และยังเป็นฐานเปิดกว้างให้บริการอื่นๆ ร่วมด้วยอย่าง เว็บรับฝากคลิปวิดีโอ ยูทูป หรือ หรือเว็บรับฝากเพลง iMeem นอกจากนี้ยังมีจอพิเศษที่จะฉายอัลบั้มรูปเราแบบสไลด์ของ slide.com และมีเกม

สั้นๆ ง่ายๆ สไตล์ Flash Game อีกชิ้นส่วนสำคัญคือหน้าจอ หรือที่เรียกว่า สกินเป็นพื้นหลัง background ที่สามารถเลือกกลดลายและรูป ที่สามารถดาวน์โหลดได้ตามเว็บ และอีกลูกเล่นคือ กลิตเตอร์ (Glitter) การ์ตูนขยับหรือภาพ “ตุ๊กตัก” ที่ผู้ใช้สามารถคัดลอกโค้ดไปแปะในหน้าของตัวเองและส่งให้เพื่อนๆ กันอย่างแพร่หลาย (สารานุกรมวิกิพีเดีย, 2553 : ออนไลน์)

hi5 เป็นระบบอินเทอร์เน็ตที่มีการเชิญชวนเพื่อนในอีเมลต่างๆ สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนของเราหรืออาจจะเป็นเพื่อนของเพื่อนก็ได้ โดยระบบจะส่งเมลให้เพื่อนรู้ ซึ่งรูปแบบใน hi5 จะมีการแสดงรูปภาพ ข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการตกแต่งหน้าจอก็ดึงดูดใจ เพื่อนำเสนอและแสดงตัวตน ผู้เล่นสามารถตกแต่งภาพให้ดูดีเกินจริงได้ และการเข้าไปดูโปรไฟล์ของคนอื่นก็ทำได้ง่ายเพียงกดไปที่รูปภาพของบุคคลนั้น ข้อมูลรวมถึงรูปภาพของผู้นั้นก็จะปรากฏให้เราเห็น นอกจากนั้นเรายังสามารถเข้าไปดูโปรไฟล์ของเพื่อนเรารวมทั้งสามารถเชิญเพื่อนของเขามาเป็นเพื่อนของเราต่อกันไปเป็นลูกโซ่ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้นได้ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวไว้หรือไม่ ถ้าเจ้าของมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเอาไว้ เราต้องส่งคำขอเป็นเพื่อนเขาและรอให้เขาตอบรับ จึงจะสามารถเข้าไปดูหน้าจอกของคนๆ นั้นได้

วาที ภูโรจน์สวัสดิ์ ได้กล่าวถึง hi5 ในเรื่องสังคมออนไลน์พลังแห่งมวลชนในนิตยสาร BrandAge ว่าในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและมีคนพูดถึงกันมากในหมู่คนไทยโดยเฉพาะวัยรุ่น อาจจะเนื่องมาจากความง่ายในการเข้าใช้งาน และเมื่อเปรียบเทียบกับเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมเว็บไซต์อื่นๆ นั้น ผู้ใช้งานส่วนใหญ่จะอยู่ในวัยทำงานมากกว่า และเมื่อโลกอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทแล้ว หากอยากจะรู้จักใครสักคน หรือรู้จักใครอีกหลายคน เพียงแค่ลงทะเบียนในเว็บไซต์สังคมออนไลน์ สร้างข้อมูลส่วนตัว แชรรูปภาพตกแต่งโฮมเพจ เพียงไม่นานก็จะสามารถมีเครือข่ายเพื่อน หลายสิบ หลายร้อย หลายพันคน แต่ถ้าเป็นคนดังที่มีชื่อเสียงอาจจะเป็นหลักล้านคนขึ้นไป

นอกจากนี้หากเปรียบเทียบการเล่น hi5 กับการเขียนบล็อกที่กำลังมาแรงในไทยนั้น พบว่ายังมีความแตกต่างกันอยู่และมี positioning คนละจุด เพราะการสร้างบล็อกจะเน้นการสร้างข้อมูลและนำมาแชร์กัน ซึ่งคนไทยไม่นิยมอ่านข้อความยาวๆ ทำให้บล็อกไม่โตเท่าที่ควร แต่ hi5 มีลักษณะของ Friend network เพื่อหาเพื่อน แชรภาพ ของกันและกัน ทำให้เกิดความนิยมมากกว่า my space และมีจุดเด่นอยู่ที่การเชื่อมต่อง่าย และสะดวก ทั้งนี้ hi5 เปรียบเสมือนเว็บ community ใช้

งานง่าย คนจึงนิยมเข้ามาเล่นมากกว่าเว็บเครือข่ายสังคมอื่นๆ (ประชาชาติธุรกิจ อ้างถึงใน ดวงมณี เลิศอำนวยการ, 2551: 8-9)

พรพรรณเพ็ญ เจนตระกูลโรจน์ (2550) ได้กล่าวถึง hi5 ไว้ในหนังสือ สนุกไม่ตกยุคไอทีด้วย Hi5 เอาไว้ว่า hi5 เป็นชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในและต่างประเทศ และมีสมาชิกมากกว่า 98 ล้านรายทั่วโลก และในแต่ละวันก็จะมีผู้เข้ามาเล่นนับล้านรายโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆเลย hi5 มีภาษาต่างๆให้เลือกใช้ถึง 22 ภาษา รวมถึงภาษาไทยด้วย เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมสูงสุดอันดับหนึ่งของเมืองไทย และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเข้ามาหาเพื่อนใหม่ แชร์รูปภาพ เพลง และวีดีโอ

จากการสำรวจข้อมูลของคนไทยที่ใช้ไฮไฟฟ์ ในช่วงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2550 พบว่า ที่มีการเล่นมากที่สุดอยู่ที่ช่วงอายุ 18-24 ปี เป็นสัดส่วนถึง 42.19% โดยสัดส่วนของผู้หญิงและผู้ชายก็จะอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน โดยที่สัดส่วนของผู้เล่นเพศหญิงจะมากกว่าเล็กน้อย ปัจจุบันมีตัวเลขผู้เล่นไฮไฟฟ์ประมาณ 3 ล้านราย และมียอดผู้ใช้เป็นอันดับ 15 รองจากเม็กซิโก (ข้อมูลเดือน มิถุนายน 2551) (สารานุกรมวิกิพีเดีย, 2553 : ออนไลน์)

ด้วยกระแสการเล่น hi5 ที่เติบโตอย่างรวดเร็วจึงเกิดคำถามว่า ทำไมคนจึงนิยมเล่น hi5 กัน hi5 ได้รับความนิยมเพราะพฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนไป คนต้องการมีเพื่อนและการติดต่อกัน คนที่ไม่เคยได้เห็นก็มีโอกาสกลับมาเจอทั้งๆที่โลกปัจจุบันไม่สามารถทำได้ แต่ใน hi5 การเจอเพื่อนเก่าเป็นไปได้ง่ายมาก

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีวัฒนธรรมอารยธรรม แต่การที่จะมาเจอตามความเป็นจริงนั้น ต้องมีการนัดพบกัน ซึ่งสามารถเจอเพื่อนได้เพียงไม่กี่คน แต่บนโลกออนไลน์สามารถเจอได้เป็นจำนวนพันๆคน สามารถพบคนที่ไม่รู้จักทั้งๆที่อยู่ต่างประเทศ ต่างเมือง ถือเป็นการทำลายฉากทางสังคมโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวช่วย แต่ถ้าเมื่อใดก็ตามมนุษย์ต้องการที่จะอยู่คนเดียว เครือข่ายทางสังคมนี้คงไม่เกิดขึ้น

ด้วยเหตุนี้ hi5 จึงเป็นเว็บไซต์ที่ทำให้บางคนมีเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนเป็นพันๆราย และการเข้ามาเล่น hi5 ของแต่ละคนก็มีจุดประสงค์ที่ต่างกัน บางคนอาจจะเข้ามาเพราะต้องการ

หาเพื่อนใหม่ บางคนอาจจะเข้ามาเพราะต้องการสืบค้นอะไรบางอย่าง หรืออยากเล่นเพราะเป็น กระแสนิยม ทำให้การเลือกรับเพื่อนของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน บางคนรับเฉพาะคนที่ตัวเองรู้ว่า มีตัวตนจริงๆ เช่น เพื่อนตัวเอง เพื่อนของเพื่อน เป็นต้น แต่สำหรับบางคนอาจจะเลือกรับเพื่อน ทั้ๆที่ไม่รู้ว่า มีตัวตนจริงหรือไม่ กรณีที่ผู้เล่นไม่ได้ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวไว้ นั่นหมายความว่า ทุกคนที่เล่น hi5 มีโอกาสที่จะเข้ามาดูโปรไฟล์ของเรา บางคนใช้ hi5 เป็นทางผ่านในการขุดคุ้ยเรื่อง ส่วนตัวของบุคคลอื่น ทำให้เกิดปัญหาทะเลาะวิวาทระหว่างคู่รักอยู่บ่อยครั้ง เพราะผู้เล่นก็มักจะใช้ พื้นที่ใน hi5 แสดงความเป็นเจ้าของไม่ว่าจะเป็นรูปภาพที่ลง ประโยคที่คอมเมนต์ลงไปต่างๆ ทำให้ การจับผิดคนรักทำได้ง่าย

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์ในรูปแบบที่เป็นเครือข่ายทางสังคม เป็นสื่อใหม่ที่ค่อนข้างอิสระ การควบคุมความเป็นส่วนตัวจึงทำได้ค่อนข้างยาก ถึงแม้จะมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวแต่ใน บางครั้งก็เกิดความผิดพลาดจากทางโปรแกรม และที่สำคัญคือผู้เล่นบางคนตั้งค่าความเป็นส่วนตัวไว้แต่ไปแสดงความคิดเห็นในหน้าโปรไฟล์ของผู้อื่น นั่นหมายความว่าข้อความที่ไป ปรากฏบนหน้าโปรไฟล์ของคนอื่น มีโอกาสถูกเปิดเผยทั้งสิ้น รวมถึงผลที่เกิดขึ้นตามมาจากการที่ผู้ เล่นคิดว่าตนเองสามารถควบคุมความเป็นส่วนตัวได้ แต่ในความเป็นจริงแล้ว อาจจะได้ไม่ทั้งหมด ตามที่คิดไว้ และการที่ hi5 เป็นสถานที่ที่เปิดเผยมีผู้คนจำนวนมากเข้ามาใช้งาน ทำให้ผู้ใช้งาน สามารถจะมีเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนในชีวิตจริงได้ง่าย ซึ่งอาจจะส่งผลในเรื่องของความ ปลอดภัยที่เกิดจากการติดต่อสื่อสารกับคนไม่รู้จักผ่านอินเทอร์เน็ต

วุฒิกกร สนิธวาทีน (2552) ได้กล่าวถึงด้านลบของกระแสทางสังคมออนไลน์ในการเขียน บทความเรื่องการสอดประสานการทำงานของสื่อ 3 ช่องทาง คือ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ว่าได้สร้างความกังวลให้กับผู้ปกครองอย่างมาก เพราะผู้ปกครองที่ขาดการเอา ใจใส่บุตรหลานจะไม่มีทางรู้เลยว่า ลูกหลานกำลังทำอะไรอยู่ในโลกออนไลน์ ซึ่งหลายครั้งที่มี เหตุการณ์ไม่ดีเกิดขึ้นก็มักจะพบว่าต้นเรื่องนั้นมาจากการพบปะกันในสังคมออนไลน์แห่งนี้เอง

ปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้ผู้วิจัยอยากศึกษาช่องทางการสื่อสารบน hi5 ที่อาจเกิดขึ้นจากคนที่ รู้จักกัน หรือไม่รู้จักกัน หรือรู้จักกันผ่านคนรู้จักอีกที แรงจูงใจที่ทำให้คนอยากจะเข้ามาเล่น hi5 ทั้ๆที่รู้ว่าเป็นสื่อในที่แจ้ง และปฏิสัมพันธ์ต่างๆที่เกิดขึ้นบน hi5 ความคาดหวังและความพึงพอใจ ที่เกิดขึ้นจากการเล่น hi5 ทั้งก่อนและหลังเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ รวมถึง hi5 สามารถเปลี่ยนแปลง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้หรือไม่ บางคนอาจจะพัฒนาความสัมพันธ์กันจาก hi5 ในขณะที่

บางคนความสัมพันธ์อาจจะแยกลงเพราะ hi5 ก็ได้ และผู้เล่นสามารถควบคุมการใช้ hi5 ให้สนองประโยชน์กับเขาได้ดีแค่ไหน มีความรู้เท่าทันสื่อใหม่นี้มากแค่ไหน ผลดี และผลเสียที่เกิดจากการเล่น hi5 คืออะไร

คำถามวิจัย

1. ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาเล่น hi5 คืออะไร
2. ความคาดหวังของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร
3. ความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร
4. ผู้เล่นมีการรับรู้ถึงผลกระทบของ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถอธิบายถึงพฤติกรรมการเล่น hi5 ในด้านต่างๆที่เป็นผลมาจากแรงจูงใจ
2. เข้าใจถึงความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้เล่น hi5
3. เพื่อนำผลการวิจัยไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์จากการเล่น hi5

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com” ประกอบด้วย

1. ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)
2. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory)
3. ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ (Expectancy-Value Theory)
4. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมสารสนเทศ (Information Technology)
5. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)
6. แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technology Determinism)
7. แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)
8. แนวคิดเรื่องสิทธิส่วนบุคคล (Privacy)

การทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ในการเล่น hi5 ซึ่งมีแรงจูงใจเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นความสำคัญและมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจเล่น hi5 เพราะแรงจูงใจเป็นตัวผลักดันให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ อันก่อให้เกิดช่องทางการติดต่อสื่อสาร และยังสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการศึกษาพฤติกรรมเราต้องหาสาเหตุของพฤติกรรมซึ่งนักจิตวิทยาเชื่อว่าสิ่งที่สามารถอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ได้ คือ แรงจูงใจ

แรงจูงใจ (Motivation) คือ สิ่งซึ่งความคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือ ความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจจะเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ แรงจูงใจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้น ๆ เอง แรงจูงใจภายใน ได้แก่ ความรู้สึกต้องการ หรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูง หรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการนั้น ส่วนแรงจูงใจภายนอกได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้า นำช่องทาง และมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมในตัวมนุษย์ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือ

ภายนอก แต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ อาจกล่าวได้ว่า แรงจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากความต้องการของมนุษย์ ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจหรือการทำให้เกิดความพอใจ ล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้(สารานุกรมวิกิพีเดีย, 2551 : ออนไลน์)

แรงจูงใจ (motive) เป็นคำที่ได้ความหมายมาจากคำภาษาละตินที่ว่า movere ซึ่งหมายถึง “เคลื่อนไหว (move)” ดังนั้น คำว่าแรงจูงใจจึงมีการให้ความหมายไว้ต่างๆ กันดังนี้

แรงจูงใจ หมายถึง “บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำ หรือเคลื่อนไหว หรือมีพฤติกรรมในลักษณะที่มีเป้าหมาย” (Walters, 1978: 218) กล่าวอีกนัยหนึ่ง ก็คือ แรงจูงใจเป็นเหตุผลของการกระทำนั่นเอง

แรงจูงใจ หมายถึง “สภาวะที่อยู่ภายในตัวของปัจเจกที่เป็นพลังทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่มีเป้าหมายที่เลือกไว้แล้ว ซึ่งมักจะเป็นเป้าหมายที่มีอยู่สภาวะสิ่งแวดล้อม” (Loundon และ Bitta, 1988: 368) จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- (1) เป็นกลไกที่ไปกระตุ้นพลังของร่างกายให้เกิดการกระทำและ
- (2) เป็นแรงบังคับให้กับพลังของร่างกายที่จะกระทำอย่างมีทิศทาง

กระบวนการเกิดของแรงจูงใจ

การจูงใจ โดยทั่วไป หมายถึง (สุชา จันทน์เอม, 2539: 101)

1. สภาวะที่อินทรีย์ถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อบรรลุสู่จุดหมายปลายทาง (Goal) ที่ตั้งไว้
2. พฤติกรรมที่สนองความต้องการของมนุษย์ และเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่จุดหมายปลายทาง

3. พฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นโดยแรงขับ (Drive) ของแต่ละบุคคล มีแนวโน้มไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง และร่างกายอาจจะสมประสงค์ในความปรารถนาอันเกิดจากแรงขับนั้นๆ ได้

เมื่อร่างกายเกิดความต้องการ (Need) ขึ้น ก็จะทำให้เกิดแรงขับ ซึ่งทำให้เกิดความตึงเครียดขึ้น มนุษย์และสัตว์จะต้องดิ้นรนหาทางบำบัดความต้องการนี้ ตัวอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งหิวจัด ความหิวเป็นแรงขับที่สำคัญประการหนึ่ง แรงขับที่เกิดจากความหิวนี้จะรบกวนและกระตุ้นให้ร่างกายต้องดิ้นรน โดยการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา ตอนนี้นี่ร่างกายก็ต้องตั้งจุดหมายว่าจะไปหาอะไรที่ไหนรับประทาน สมมุติว่าไปที่โรงอาหารซื้อข้าวรับประทาน เมื่ออิ่มแล้วร่างกายก็อยู่ในสภาวะที่สมประสงค์ หรือแรงขับได้รับการตอบสนอง (ความหิวลดลง) ซึ่งขบวนการทั้งหมดนี้ คือ แรงจูงใจ (สุชา จันทน์โสม, 2539: 101-102)

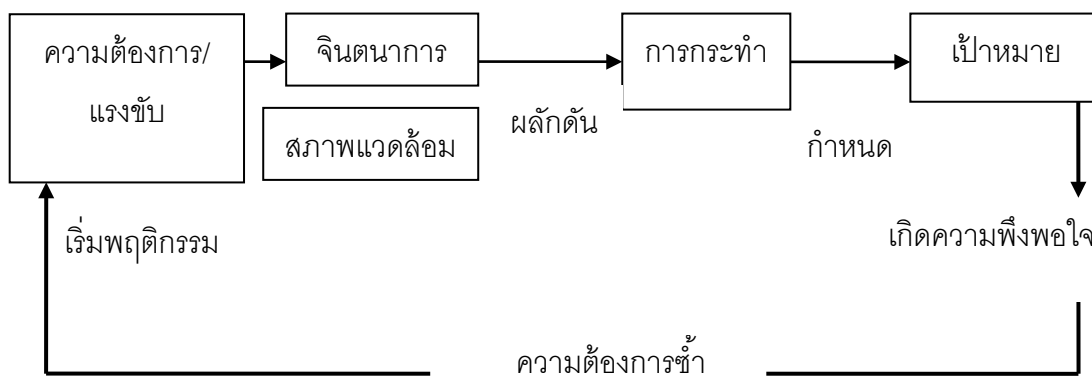
ความต้องการและแรงขับ (Needs and Drives) หรือแรงขับและแรงจูงใจ (Drive Motives) คำว่า “ความต้องการ” (Need) มีความหมายหนักแน่นกว่าความอยาก (Want) เมื่อเกิดการขาด หรือ เกิดความต้องการขึ้นก็จะมีแรงขับ (Drives) ให้อินทรีย์ทำกิจกรรมต่างๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความต้องการและแรงขับ เป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวพันต่อเนื่องกันและแทบจะกล่าวได้ว่าเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (กันยา สุวรรณแสง, 2542: 104)

แรงขับและแรงจูงใจ (Drives and Motives) ต่างก็เนื่องมาจากความต้องการ นักจิตวิทยาหลายคนใช้คำทั้งสองนี้ปนกันไปในความหมายอย่างเดียวกัน แต่นักจิตวิทยาบางคนก็อธิบายความหมายของคำทั้งสองนี้แตกต่างกันไป โดยอธิบายว่า “แรงขับ” (Drive) หมายถึง แรงกระตุ้นให้ทำกิจกรรมซึ่งเกิดขึ้นภายในตัวคน (push from within) ส่วน “แรงจูงใจ” (Motive) เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมที่มีทิศทาง (push into some relevant direction) เช่นเมื่อเหนื่อยก็เกิดแรงขับให้พักผ่อนซึ่งจะใช้เวลาพักผ่อนแบบไหนก็ได้ แต่อากาศเย็นๆ กำลังสบายจะเป็นแรงจูงใจให้อยากนอน (กันยา สุวรรณแสง, 2542: 104)

จากคำอธิบายการเกิดของแรงจูงใจของนักวิชาการทั้งสองท่าน อาจสรุปได้ว่า เมื่อร่างกายเกิดความต้องการแล้ว การนึกคิดและจินตนาการต่างๆ ในตัวเราและสภาพแวดล้อมรอบตัวเราจะเป็นตัวผลักดันและก่อให้เกิดการกระทำต่างๆ จากความนึกคิดเพื่อตอบสนองความต้องการ และ

เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองตามเป้าหมายที่ตั้งไว้แล้ว อาจก่อให้เกิดการพฤติกรรมแบบเดิมซ้ำๆ อีก ซึ่งนำมาสร้าง Model ขบวนการเกิดแรงจูงใจได้ดังนี้

รูปภาพที่ 1 แบบจำลองกระบวนการเกิดแรงจูงใจ



กล่าวโดยสรุป คือ แรงจูงใจเกิดขึ้นจากการที่จิตใจของบุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่เรียกว่าสิ่งจูงใจ ทำให้เกิดความต้องการอันจะนำไปสู่แรงขับภายในที่จะแสดงพฤติกรรมที่มีคุณค่าในทิศทางที่ถูกต้องตรงตามเป้าหมายของสิ่งชักจูง

การอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์ด้วยแรงจูงใจนั้น มีนักจิตวิทยาที่ได้ให้คำอธิบายในเรื่องดังกล่าวโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มแนวคิดต่างๆ ดังนี้

กลุ่มต่างๆของจิตวิทยา (School of Psychology)

1. กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

ผู้ริเริ่มก่อตั้งคือ จอห์น บี วัตสัน เขามีความคิดเห็นว่าการศึกษจิตวิทยาเป็นการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ เขาเชื่อว่าพฤติกรรมต่างๆที่แสดงออกมาเป็นผลมาจากจิตใจ และสาเหตุของการกระทำเกิดมาจากการมีสิ่งเร้าไปกระตุ้น นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้จะเน้นเรื่องสิ่งเร้าและการตอบสนอง

ต่อมา สกินเนอร์ นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ทำการศึกษาต่อเกี่ยวกับพฤติกรรม ผู้ศึกษาทฤษฎีการเสริมแรงโดยละเอียด เขามีความเชื่อว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่ได้มาจากการมีสิ่งเร้าไปกระตุ้น แต่เป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะแสดงการกระทำต่อสิ่งแวดล้อม และพฤติกรรมใดที่ได้รับการเสริมแรงก็จะก่อให้เกิดการแสดงพฤติกรรมซ้ำ แต่ถ้าไม่ได้รับการเสริมแรง ความถี่ของการกระทำนั้นจะค่อยๆ ลดลงและหายไป

2. กลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

กลุ่มนี้ได้กำเนิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1900 โดยผู้นำคนสำคัญ คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ จิตแพทย์ชาวเวียนนาประเทศออสเตรีย เป็นแนวคิดที่มีการศึกษามายาวนาน มีพื้นฐานมาจากการที่จิตแพทย์เริ่มทำศึกษาจากคนปกติ โดยการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลด้วยการแยกจิต เช่น การสะกดจิต การสังเกตพฤติกรรมภายในคลินิก ด้วยมุ่งหวังจะหาสาเหตุของความวิตกกังวลทางจิตเพื่อจะช่วยให้คนจิตผิดปกติมีอาการดีขึ้น

นอกจากนี้ยังมีวิชาฟิสิกส์ที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง จากทฤษฎีการคงรูปของพลังงาน เขาเชื่อว่าพลังงานที่เกิดจากจิตไร้สำนึกมีบทบาทสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลมากที่สุด เน้นการศึกษามนุษย์ในมุมมองลึก เน้นความสำคัญของความมุ่งหมายที่ว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคล เป็นการกระทำที่มุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายและบรรลุจุดมุ่งหมาย

ฟรอยด์ได้ทำการแบ่งภาคของพลังงานจิต ไว้ 3 ภาคด้วยกัน

- 1) จิตสำนึก (Conscious mind) เป็นสภาพที่รู้ตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ มีสติแสดงตามหลักเหตุผล
- 2) จิตใต้สำนึก (Subconscious mind) หรือ จิตกึ่งรู้สำนึก เป็นสภาพที่ไม่รู้ตัวในบางขณะ ทำอะไรบางอย่างลงไปแบบไม่ได้ตั้งใจ เช่น นึกถึงเรื่องในอดีตแล้วยิ้มออกมาโดยไม่รู้ตัว
- 3) จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) เป็นส่วนของพฤติกรรมที่เจ้าตัวไม่รู้สึกรู้สึกละเลย อาจถูกเก็บกดไว้ข้างใน และจะแสดงออกมาในช่วงที่ไม่รู้ตัว เช่น ออกมาในรูปแบบการเพ้อ การฝัน หรือ ขณะเมา

จิตวิทยากลุ่มนี้จะเน้นเรื่องจิตไร้สำนึก ว่าเป็นสิ่งสำคัญ จากการศึกษาเขาพบว่า จิตไร้สำนึกมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนทางอ้อม และจิตไร้สำนึกเป็นเหตุจูงใจให้บุคคลมีพฤติกรรมแทบทุกอย่าง และยังมีความเชื่อว่าพฤติกรรมทั้งหลายหรือแรงจูงใจมีสาเหตุมาจากพลังผลักดันทางเพศ เขาเห็นว่าการแสดงพฤติกรรมของบุคคลย่อมดำเนินไปสู่จุดหมายเพื่อให้สอดคล้องกับหลักแห่งความพึงพอใจ

ความอยากรู้อยากเห็น เป็นอารมณ์อย่างหนึ่งของมนุษย์และสัตว์หลายชนิด ซึ่งส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่อยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติ เช่น การสำรวจ การสืบเสาะ และการเรียนรู้ คำนี้สามารถใช้แทนพฤติกรรมที่เกิดจากอารมณ์ดังกล่าวก็ได้ อารมณ์ที่อยากรู้อยากเห็นทำให้เกิดแรงผลักดันที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จนถือได้ว่าความอยากรู้อยากเห็นเป็นแรงจูงใจของวิทยาศาสตร์และแขนงวิชาอื่นๆ ในการศึกษาของมนุษย์

ฟรอยด์ กำหนดองค์ประกอบของจิตไว้ 3 ส่วน คือ Id, Ego, Super-ego

1. Id: เป็นความต้องการแรกที่มีมาแต่กำเนิด ความต้องการขั้นพื้นฐานซึ่งอยู่ในจิตไร้สำนึก แสดงออกมาเพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ เช่น ความต้องการทางเพศ ความต้องการอาหารและน้ำ การกระทำที่เกิดจาก Id ไม่ได้รับการขัดเกลา ฉะนั้นจึงเป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการของตน โดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผล ความเหมาะสม ความถูก ผิด

2. Ego: เป็นตัวที่ควบคุมการแสดงพฤติกรรมที่แสดงตามความต้องการของ Id ให้เหมาะสมไม่ให้ผิดคุณธรรม เป็นตัวที่คอยเหนี่ยวรั้งความต้องการที่เกิดจาก Id จึงมีความขัดแย้งกันตลอดเวลา Ego เป็นตัวที่มาควบคุมหลักแห่งความพอใจ คือ ทำตามความพอใจแต่ต้องไม่ขัดกับกฎเกณฑ์ของสังคมเพื่อให้คนในสังคมยอมรับได้ Ego จึงต้องทำตามหลักแห่งความเป็นจริง (Principle of reality) โดยพิจารณาว่าอะไรทำได้ ทำไม่ได้

3. Super-ego: หมายถึง ค่านิยม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี วัฒนธรรม ระเบียบกฎเกณฑ์ทางสังคม คุณธรรม ศีลธรรม เป็นส่วนที่พัฒนามาจาก Ego จึงเป็นตัวที่สร้างอุดมคติ (Ideal) สามารถควบคุมตนเองให้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหลักแห่งความจริง เป็นมโนธรรมที่คอยเตือน Ego

ระบบทั้ง 3 ระบบนี้ต้องดำเนินไปท่ามกลางความขัดแย้งกันเอง ต้องมีการปรับตัวกันตลอดเวลา ดังนั้นบางครั้งเราอาจจะเห็นบางคนมีความขัดแย้งในจิตใจตัวเองได้

3. กลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt Psychology)

กลุ่มเกสตัลท์ เกิดขึ้นในประเทศเยอรมัน เมื่อปี ค.ศ. 1912 จิตวิทยาในกลุ่มนี้ยึดถือเอาส่วนรวมทั้งหมดเป็นสำคัญ จะต่างจากกลุ่มพฤติกรรมนิยมที่จะศึกษาส่วนย่อย คือ สิ่งเร้าที่มีผลต่อพฤติกรรม แต่กลุ่มเกสตัลท์จะใช้วิธีตรงกันข้าม คือ ศึกษาพฤติกรรมหรือการกระทำทุกอย่างเป็นส่วนรวม

กลุ่มเกสตัลท์มองว่ารูปแบบของพฤติกรรม เช่น การตอบสนองต่างๆต่อสิ่งแวดล้อม อาจ会有ความแตกต่างกันตามกาลเวลา หรือ ประสบการณ์ที่ได้รับของแต่ละบุคคล แม้จะได้รับสิ่งเร้าสิ่งเดียวกันก็ตาม เพราะการสะสมของความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสามารถ ของแต่ละคนต่างกัน นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ จึงไม่ศึกษาแยกส่วนต่างๆ เขาเน้นว่าส่วนรวมมีค่าและมีความหมายมากกว่าผลรวมของส่วนย่อย

แนวคิดที่สำคัญของจิตวิทยาเกสตัลท์มี 2 ประการ คือ

1. การรับรู้ (Perception) การที่คนเราจะรับรู้สถานการณ์จะต้องรับรู้ส่วนรวมทั้งหมดก่อน แล้วค่อยมาศึกษาส่วนย่อย จึงจะทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์และเข้าใจสถานการณ์ที่มาเร้าได้อย่างถูกต้อง

2. การหยั่งเห็น (Insight) กลุ่มเกสตัลท์เชื่อว่าการแก้ปัญหาเป็นการเรียนรู้ และที่เกิดขึ้นเวลาที่ปัญหาได้รับการแก้จนลุล่วงไปได้ คือ การหยั่งเห็น ความสามารถในการแก้ปัญหาของคนเราขึ้นอยู่กับความสามารถในการหยั่งเห็น การหยั่งเห็นเกิดขึ้นเมื่อใด การแก้ปัญหาก็จะเกิดขึ้นเมื่อนั้น และเมื่อแก้ปัญหาได้ก็หมายถึงได้เกิดการรับรู้ขึ้นแล้ว

4. กลุ่มมนุษยนิยม (Humanism)

ความเชื่อเบื้องต้นของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ คือ เชื่อว่ามนุษย์เป็นสัตว์โลกชนิดหนึ่งที่มีจิตใจ มีความต้องการความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจ มนุษย์ทุกคนต่างพยายามจะรู้จักและเข้าใจ

ตนเองรวมถึงเข้าใจผู้อื่นด้วย ทุกคนต่างพยายามสร้างให้ตนเองเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ พยายามที่จะปรับปรุงตนเอง ฉะนั้นจึงควรให้อิสระแต่ละคนในการเลือกกระทำ กำหนดความต้องการรวมถึงตัดสินใจในเรื่องต่างๆด้วยตนเอง

สำหรับผู้หน้าที่สำคัญในกลุ่มนี้ คือ อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) นักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยแบรนดีส์กับทฤษฎีลำดับความต้องการ (Hierarchy of Needs Theory) ซึ่งระบุว่าบุคคลมีความต้องการเรียงลำดับจากระดับพื้นฐานที่สุดไปยังระดับสูงสุด กรอบความคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้มีสามประการ คือ

1. บุคคลเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความต้องการ ความต้องการมีอิทธิพลหรือเป็นเหตุจูงใจต่อพฤติกรรม ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการสนองตอบเท่านั้นที่เป็นเหตุจูงใจ ส่วนความต้องการที่ได้รับการสนองตอบแล้วจะไม่เป็นเหตุจูงใจอีกต่อไป

2. ความต้องการของบุคคลเป็นลำดับขั้นเรียงตามความสำคัญจากความต้องการพื้นฐานไปจนถึงความต้องการที่ซับซ้อน

3. เมื่อความต้องการลำดับต่ำได้รับการสนองตอบอย่างดีแล้ว บุคคลจะก้าวไปสู่ความต้องการลำดับที่สูงขึ้นต่อไป

ลำดับความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิดของมาสโลว์

ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs)

เป็นความต้องการลำดับต่ำสุดและเป็นพื้นฐานของชีวิต เป็นแรงผลักดันทางชีวภาพ เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ ที่อยู่อาศัย หากพนักงานมีรายได้จากการปฏิบัติงานเพียงพอ ก็จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยมีอาหารและที่พักอาศัย เขาก็จะมีกำลังที่จะทำงานต่อไป และการมีสภาพแวดล้อมการทำงานที่เหมาะสม เช่น ความสะอาด ความสว่าง การระบายอากาศที่ดี การบริการสุขภาพ เป็นการสนองความต้องการในลำดับนี้ได้

ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)

เป็นความต้องการที่จะเกิดขึ้นหลังจากที่ความต้องการทางร่างกายได้รับการตอบสนองอย่างไม่ขาดแคลนแล้ว หมายถึงความต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยจากอันตรายทั้งทางกายและจิตใจ ความมั่นคงในงาน ในชีวิตและสุขภาพ การสนองความต้องการนี้ต่อพนักงานทำได้หลายอย่าง เช่น การประกันชีวิตและสุขภาพ กฎระเบียบข้อบังคับที่ยุติธรรม การให้มีสภาพแรงงานความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน เป็นต้น

ความต้องการทางสังคม (Social Needs)

เมื่อมีความปลอดภัยในชีวิตและมั่นคงในการทำงานแล้ว คนเราจะต้องการความรัก มิตรภาพ ความใกล้ชิดผูกพัน ต้องการเพื่อน การมีโอกาสเข้าสมาคมสังสรรค์กับผู้อื่น ได้รับการยอมรับเป็นสมาชิกในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือหลายกลุ่ม

ความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs)

เมื่อความต้องการทางสังคมได้รับการตอบสนองแล้ว คนเราจะต้องการสร้างสถานภาพของตัวเองให้สูงเด่น มีความภูมิใจและสร้างการนับถือตนเอง ขึ้นชมในความสำเร็จของงานที่ทำ ความรู้สึกมีอำนาจในตัวเองและเกียรติยศ ความต้องการเหล่านี้ได้แก่ ยศ ตำแหน่ง ระดับเงินเดือนที่สูงงานที่ท้าทาย ได้รับการยกย่องจากผู้อื่น มีส่วนร่วมในการตัดสินใจในงาน โอกาสแห่งความก้าวหน้าในงานอาชีพ เป็นต้น

ความต้องการเติมความสมบูรณ์ให้ชีวิต (Self-actualization Needs)

เป็นความต้องการระดับสูงสุด คือต้องการจะเติมเต็มศักยภาพของตนเอง ต้องการความสำเร็จในสิ่งที่ปรารถนาสูงสุดของตัวเอง ความเจริญก้าวหน้า การพัฒนาทักษะความสามารถให้ถึงขีดสุดยอด มีความเป็นอิสระในการตัดสินใจและการคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ การก้าวสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้นในอาชีพและการทำงาน เป็นต้น

มาสโลว์แบ่งความต้องการเหล่านี้ออกเป็นสองกลุ่ม คือ ความต้องการที่เกิดจากความขาดแคลน (Deficiency needs) เป็นความต้องการระดับต่ำ ได้แก่ ความต้องการทางกายและความ

ต้องการความปลอดภัย อีกกลุ่มหนึ่งเป็นความต้องการก้าวหน้าและพัฒนาตนเอง (growth needs) ได้แก่ความต้องการทางสังคม เกียรติยศชื่อเสียง และความต้องการเติมเต็มความสมบูรณ์ให้ชีวิต จัดเป็นความต้องการระดับสูง และอธิบายว่า ความต้องการระดับต่ำจะได้รับการสนองตอบจากปัจจัยภายนอกตัวบุคคล ส่วนความต้องการระดับสูงจะได้รับการสนองตอบจากปัจจัยภายในตัวบุคคลเอง

การแบ่งประเภทของแรงจูงใจ

ลักษณะของแรงจูงใจ

แรงจูงใจของมนุษย์มีมากมายหลายอย่าง เราถูกจูงใจให้มีการกระทำหรือพฤติกรรมหลายรูปแบบ เพื่อหาน้ำและ อาหารมาดื่มกิน สนองความต้องการทางกาย แต่ยังมีความต้องการมากกว่านั้น เช่น ต้องการความสำเร็จ ต้องการเงิน ค่าชมเชย อำนาจ และในฐานะที่เป็นสัตว์สังคม คนยังต้องการมีอารมณ์ผูกพันและอยู่รวมกลุ่มกับผู้อื่น แรงจูงใจ จึงเกิดขึ้นได้จากปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก

แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งที่ผลักดันจากภายในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิดเห็น ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่างๆ ดังกล่าวมาเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร เช่น คนงานที่เห็นคุณค่าของงาน มองว่าองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัว เขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ กระทำการต่างๆ ให้องค์การเจริญก้าวหน้า หรือในกรณีที่บ้านเมืองประสบปัญหาเศรษฐกิจ ในช่วงเวลาของเศรษฐกิจขาหลง องค์การจำนวนมากอยู่ในภาวะขาดทุน ไม่มีเงินจ่ายค่าตอบแทน แต่ด้วยความผูกพัน เห็นใจกัน และกัน ทั้งเจ้าของกิจการและพนักงานต่างร่วมกันค้าขายอาหารเล็กๆ น้อยๆ ทั้งประเภทแซนวิช ก๋วยเตี๋ยว ฯลฯ เพียงเพื่อให้มีรายได้ประทังกันไปทั้งผู้บริหารและลูกน้อง และในภาวะดังกล่าวนี้จะเห็นว่าพนักงานหลายรายที่ไม่ทิ้งเจ้านาย ทั้งเต็มใจไปทำงานวันหยุดโดยไม่มีค่าตอบแทน ถ้าการกระทำดังกล่าวเป็นไปโดย เนื่องจากความรู้สึก หรือเจตคติที่ดีต่อเจ้าของกิจการ หรือด้วยความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกคนหนึ่งขององค์การ มิใช่เพราะเกรงจะถูกไล่ออกหรือไม่มีที่ไป ก็กล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน

แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives)

แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม อาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม การได้รับการยอมรับยกย่อง ฯลฯ แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวรต่อพฤติกรรม บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะในกรณีที่ต้องการรางวัล ต้องการเกียรติ ชื่อเสียง คำชม การยกย่อง การได้รับการยอมรับ ฯลฯ ตัวอย่างแรงจูงใจภายนอกที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เช่น การที่คนงานทำงานเพียงเพื่อแลกกับค่าตอบแทนหรือเงินเดือน การแสดงความขยันตั้งใจทำงานเพียงเพื่อให้หัวหน้างานมองเห็นแล้วได้ความดีความชอบ เป็นต้น

บุคคลแต่ละคนมีรูปแบบแรงจูงใจที่แตกต่างกัน ซึ่งนักจิตวิทยาได้แบ่งรูปแบบแรงจูงใจทางสังคมไว้ดังนี้

1. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) หมายถึง แรงจูงใจที่เป็นแรงขับให้บุคคลพยายามที่จะประกอบพฤติกรรม ที่จะประสบสัมฤทธิ์ผลตามมาตรฐานความเป็นเลิศ (Standard of Excellence) ที่ตนตั้งไว้ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จะไม่ทำงานเพราะหวังรางวัล แต่ทำเพื่อจะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ้

2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliative Motive) ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ มักจะเป็นผู้ที่โอบอ้อมอารี เป็นที่รักของเพื่อน มีลักษณะเห็นใจผู้อื่น ซึ่งเมื่อศึกษาจากสภาพครอบครัวแล้วผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์มักจะเป็นครอบครัวที่อบอุ่น บรรยากาศในบ้านปราศจาก การแข่งขัน พ่อแม่ไม่มีลักษณะข่มขู่ พี่น้องมีความรักสามัคคีกันดี

3. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motive) สำหรับผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจนั้น พบว่า ผู้ที่มีแรงจูงใจแบบนี้ส่วนมาก มักจะพัฒนามาจาก ความรู้สึกที่ตนเอง “ขาด” ในบางสิ่งบางอย่างที่ต้องการ อาจจะเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็ได้ทำให้เกิดมีความรู้สึกเป็น “ปมด้อย” เมื่อมีปมด้อย จึงพยายามสร้าง “ปมเด่น” ขึ้นมาเพื่อชดเชยกับสิ่งที่ตนเองขาด

4. แรงจูงใจใฝ่ก้าวร้าว (Aggression Motive) ผู้ที่มีลักษณะแรงจูงใจแบบนี้มักเป็นผู้ที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดมากเกินไป บางครั้งพ่อแม่อาจจะใช้วิธีการลงโทษที่รุนแรงเกินไป

ดังนั้นเด็กจึงหาทางระบายออกกับผู้อื่น หรืออาจจะเนื่องมาจากการเลียนแบบ บุคคลหรือจากสื่อต่าง ๆ

5. แรงจูงใจใฝ่พึ่งพา (Dependency Motive) สาเหตุของการมีแรงจูงใจแบบนี้ก็เพราะการเลี้ยงดูที่พ่อแม่ทะนุถนอมมากเกินไป ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ช่วยเหลือตนเอง

เทคโนโลยีกับการสนองแรงจูงใจของมนุษย์

ปกติมนุษย์มีการสนองแรงจูงใจอยู่เสมอ และการใช้สื่อก็เป็นทางเลือกในการสนองแรงจูงใจแบบหนึ่ง ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยการสนองแรงจูงใจในการใช้สื่อมีดังนี้

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification's Approach) เป็นการเน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร และเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง การศึกษาในแนวนี้นี้ เป็นการศึกษาที่เน้นในด้านการศึกษาผู้รับสาร (Audience Analysis) เนื่องจากผู้รับสารเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ผลการสื่อสาร เพราะการสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับการที่ผู้รับสารสามารถรับสารและเข้าใจในสารนั้นได้มากน้อยเพียงใด

เมื่อการศึกษาหันมาศึกษาโดยเน้นตัวผู้รับสารหรือประชาชน ในแง่ที่ว่าต้องการอะไร จากสื่อประเภทไหน และสารนั้นไปตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างไร ซึ่งแนวทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่อยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีเชิงหน้าที่ (Functional Perspective) ตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่าพฤติกรรมและปรากฏการณ์ในสังคมมนุษย์มีส่วนเกี่ยวข้องในเชิงหน้าที่ต่อกัน (Carey and Kreiling, 1986) คือมีความเกี่ยวข้องกันอย่างเป็นระบบทั้งแบบลูกโซ่และแบบวงจรและอธิบายอีกว่าพฤติกรรมมนุษย์นั้นเกิดจากความต้องการของแต่ละคนที่มีที่มาต่างๆกันไป

เลวี วังษ์มณฑา (2523) สรุปการศึกษาสื่อมวลชนตามแนวทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนี้ได้ดังต่อไปนี้

1. มนุษย์มีความสนใจและแสวงหาข่าวสารไม่ได้ถูกยัดเยียดให้อ่าน ดู ฟัง มนุษย์มีการหลบหลีกข่าวสารได้ถ้าต้องการ
2. การใช้สื่อมวลชนของมนุษย์มีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมาย (Goal Direct)
3. สื่อสารมวลชนต้องแข่งขันกับสิ่งเร้าอื่นๆ อีกหลายอย่างที่อาจตอบสนองของความต้องการการรับรู้ของมนุษย์ได้
4. มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตัวเองจากความสนใจ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่างๆกัน

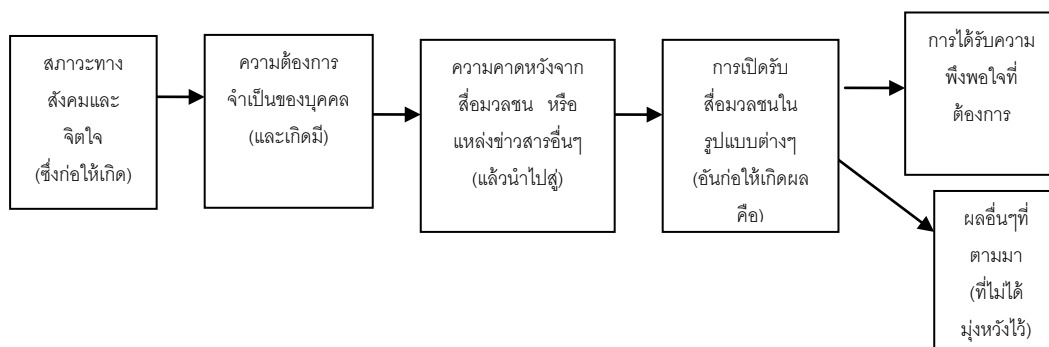
Katz, Blumler และ Gurvitch (1974) กล่าวว่า ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจเป็นทฤษฎีที่ให้ความสนใจเกี่ยวกับหน้าที่ของสื่อสารมวลชน ซึ่งเสนอว่า “การใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจของผู้รับสารมาจากการเปิดรับสารจากสื่อมวลชนที่เขาคาดหวังว่าจะให้สารสนเทศตามความต้องการ อันเกิดจากสภาวะทางจิตใจและทางสังคม”

Katz และคณะ ใช้องค์ประกอบ 7 อย่างอธิบายสรุปทฤษฎีนี้ไว้ดังนี้

- 1) the social and psychological origins of แหล่งกำเนิด (จุดเริ่มต้น) ของสังคมและจิตวิทยาของ
- 2) needs which generate ความต้องการซึ่งผลักดัน (ออกมาซึ่ง)
- 3) expectations of ความคาดหวังของ
- 4) mass media or other sources, which lead to สื่อมวลชนหรือแหล่ง (แหล่งข่าวสาร) อื่นๆ ซึ่งนำไปสู่
- 5) differential patterns of media exposure (or engagement in other activities), resulting in รูปแบบของสื่อมวลชนที่แตกต่างกัน (หรือขยายวงเขตของสื่อมวลชนในบางกิจกรรม) ซึ่งยังผลให้เกิด
- 6) need gratifications and ความต้องการความพึงพอใจและ
- 7) other consequences, perhaps mostly unintended ones. ผลที่ตามมาอื่นๆซึ่งบางที่อาจไม่ได้พึงประสงค์ก็ได้

องค์ประกอบต่างๆเกี่ยวกับแนวความคิดในเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนตามที่กล่าวมา อาจแสดงให้เห็นตามแบบจำลองดังนี้

รูปภาพที่ 2 แบบจำลององค์ประกอบของการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจ



จากแบบจำลองข้างต้นจะสรุปแนวความคิดเกี่ยวกับสังคมที่มีบทบาทในการกำหนดความต้องการและความพึงพอใจของบุคคลได้ว่า

1. บุคคลได้รับแรงดัน ความตึงเครียด ความขัดแย้งทางสังคมทำให้บุคคลต้องการผ่อนคลายแรงกดดันต่างๆ โดยการบริโภคสื่อมวลชน
2. สถานการณ์ทางสังคมเป็นตัวสร้างปัจเจกบุคคลต้องตระหนักในปัญหาจึงมีความต้องการที่จะแสวงหาข่าวสารจากสื่อ
3. โอกาสที่ปัจเจกบุคคลจะได้รับการตอบสนองความพึงพอใจตามความต้องการจากสถานการณ์ทางสังคมมีน้อยมาก ดังนั้นสื่อมวลชนจะเป็นตัวเสริมหรือทดแทนบริการต่างๆที่ขาดหายไปจากสังคม
4. การบริโภคข่าวสารจากสื่อทำให้สอดคล้องกับค่านิยม การเป็นสมาชิกและการเสริมย้ำความเชื่อของสังคม
5. สถานการณ์ทางสังคมจัดขอบเขตของความคาดหวัง ความคล้ายคลึงกัน การเปิดรับสื่อมวลชนจะเป็นตัวสนับสนุนการเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมของกลุ่มในสังคม

โดยแนวความคิดนี้ สามารถอธิบายได้ว่า สภาวะทางสังคมและจิตใจซึ่งก่อให้เกิดความต้องการจำเป็นที่แตกต่างกันออกไปของบุคคล และเกิดมีความคาดหวังหรือการคาดคะเนความ

พอใจที่ได้จากสื่อหรือแหล่งข่าวสารอื่นๆแล้วนำไปสู่การเปิดรับสื่อมวลชนหรือแหล่งสารอื่นๆ ในรูปแบบและโอกาสที่มีความแตกต่างกันออกไปยังผลที่ตามมา คือ การได้รับความพอใจตามที่ต้องการและผลอื่นๆ ที่อาจไม่ใช่ผลดังที่มุ่งหวังไว้ ทั้งหมดนี้เป็นตรรกะที่อยู่เบื้องหลังการพิจารณาตรวจสอบถึงเรื่อง “การใช้สื่อและความพึงพอใจ” ตามแบบจำลองของ แคทซ์และคณะ ดังนั้น ทฤษฎีหรือแบบจำลองนี้จึงเป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมของการใช้สื่อว่า มีความสัมพันธ์กับความ ต้องการของมนุษย์และการสนองความพึงพอใจของมนุษย์

นอกจากนี้ MacCombs และ Becker (1979) ได้กล่าวไว้ในเรื่องการใช้สื่อตามความพอใจ และต้องการ (Uses and Gratifications) บุคคลใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองความต้องการดังต่อไปนี้

1. ต้องการรู้เหตุการณ์ (Surveillance) โดยสังเกตการณ์ และติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆจากสื่อมวลชนเพื่อให้รู้ทันต่อเหตุการณ์ ให้ทันสมัย และรู้ว่าอะไรมีความสำคัญพอที่จะเรียนรู้
2. ความต้องการช่วยตัดสินใจ (Decision) โดยเฉพาะการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลสามารถกำหนดความเห็นของตนต่อสภาวะหรือเหตุการณ์รอบๆตัว
3. ความต้องการข้อมูลเพื่อการพูดคุยหรือสนทนา (Discussions) โดยการรับสื่อมวลชน ทำให้บุคคลมีข้อมูลที่นำไปใช้ในการพูดคุยกับผู้อื่น
4. ความต้องการมีส่วนร่วม (Participating) ในเหตุการณ์และความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้นรอบๆตัว
5. ความต้องการเสริมความคิดเห็น หรือ การสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำไปแล้ว (Reinforcement)
6. ความต้องการความบันเทิง (Relaxing and Entertainment) เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์

ผลของการสื่อสารมวลชนในแนวทฤษฎี จึงขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจที่มาจาก ปัจจัยทางกายภาพและปัจจัยทางจิตวิทยาของผู้ใช้สื่อ ที่มีต่อข่าวสารต่างๆที่ส่งผ่านมาทาง สื่อมวลชน ซึ่งแต่ละบุคคลย่อมมีความต้องการในการใช้ข่าวสารสนองตอบความพึงพอใจด้วย เหตุผลที่ต่างกัน

ทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ

Schneider และ Bonen (1995) ความคาดหวัง นั้นเกิดขึ้นจาก ความเชื่อ (Belief), ความชอบ (The like), ค่านิยม (Value), ความต้องการ (Need), และบรรทัดฐาน (Norms) ซึ่งอาจ แตกต่างตามลักษณะประชากร เช่น ผู้ชายจะมีลักษณะของบรรทัดฐานที่แตกต่างจากผู้หญิง หรือ ผู้ที่มีอายุมากกว่าจะมีบรรทัดฐานที่แตกต่างจากผู้ที่มีอายุน้อยกว่า

แนวคิดและทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ เป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจาก แนวทฤษฎีพฤติกรรม และแรงจูงใจ (Action/Motivation Perspective) แนวคิดและทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ นั้น ใช้ แนวทางการอธิบายพฤติกรรมการรับสาร ด้วยหลักการเดียวกันกับ แนวทฤษฎีพฤติกรรมแรงจูงใจ และยังเป็นหลักการที่พัฒนามาจาก แนวทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจด้วย คือ เน้นการใช้สื่อที่ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมาย และเหตุผลตามหลักการที่ อัลเฟรด ชูทซ์ Alfred Schutz (1972) ว่าพฤติกรรมของมนุษย์ล้วนแล้วแต่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจ เนื่องจากก่อนมนุษย์จะลงมือทำอะไร จะต้องวาดภาพไว้ในใจก่อนแล้วว่่านี้คือ สิ่งที่ตนต้องการ กระทำ นักวิชาการสื่อสารจึงได้นำแนวทฤษฎีนี้มาใช้กับพฤติกรรมการเปิดรับสารของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในสถานการณ์ที่การใช้สื่อมีลักษณะเกิดขึ้นอย่างมีเป้าหมาย และผู้รับสาร สามารถอธิบายทางเลือกของเขาได้

แนวทฤษฎีพฤติกรรมและแรงจูงใจมีพื้นฐานหลักอยู่ 3 ประการ คือ

1. พฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นอิสระไม่เพียงแต่ที่จะเลือกพฤติกรรมต่างๆได้เท่านั้น หากแต่ยังมีอิสระที่จะให้ความหมายส่วนตัวกับพฤติกรรมและประสบการณ์ต่างๆได้ กล่าวคือ ไม่จำเป็นต้องมีความคิดเห็นเหมือนกับคนอื่นๆ

2. แม้ว่าจะมีแรงจูงใจบางอย่างอยู่ภายในมนุษย์ แต่เราควรเลือกศึกษาเฉพาะพฤติกรรมที่ผู้รับสารสามารถอธิบายความหมาย และวัตถุประสงค์ที่แสดงพฤติกรรมนั้นออกมา

3. ทฤษฎีนี้มีสิ่งสำคัญคือเรื่องของอนาคต อนาคตที่ผู้รับสารสามารถมองเห็นนั่นคือ ผู้รับสารสามารถคาดการณ์ได้ว่าหากเกิดพฤติกรรมเช่นนี้เกิดขึ้น จะมีสิ่งใดเกิดขึ้นตามมาบ้างในอนาคต ด้วยเหตุนี้ คำว่า ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) จึงถูกนำมาใช้กับแนวทฤษฎีนี้ เมื่อได้นำเอามาใช้ศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสาร และพฤติกรรมการสื่อสาร

รูปภาพที่ 3 แบบจำลองของแนวคิดและทฤษฎีความคาดหวังจากสื่อ



จากแนวความคิดที่กล่าวมาสามารถนำมาอธิบายตัวแปรความคาดหวังของผู้เล่น hi5 ได้ เนื่องจากความต้องการให้ได้มาซึ่งการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเป็นสมาชิกของกลุ่มเครือข่ายทางสังคมบน hi5 จึงมีความคาดหวังที่จะได้รับผลตอบแทนตามที่คาดหวังไว้

แนวคิดเกี่ยวกับสังคมสารสนเทศ

สังคมสารสนเทศ เป็นสังคมที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือที่เรียกว่า IT เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ และการประกอบการด้านต่างๆ ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และปัจจัยสำคัญที่พัฒนาสังคมไปสู่ “สังคมสารสนเทศ” อย่างรวดเร็วด้วยการพัฒนาระบบวิทยาการคอมพิวเตอร์ กับระบบการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Networks) เข้าด้วยกัน

พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ผสมผสานกับการสื่อสาร ทำให้กระบวนการสารสนเทศรูปแบบใหม่นี้กระจายไปทั่ว

โลกได้อย่างรวดเร็ว และมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (John Naisbitt อ้างถึงใน สุภัญญา สุดบรรทัด, 2539: 7-10)

สังคมสารสนเทศหรือสังคมข่าวสาร (The information society) เป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจทั้งเพื่อประโยชน์ส่วนตนและประโยชน์ส่วนรวม การใช้สารสนเทศและบริการประเภทต่างๆ เช่น การรวบรวมและการจัดเก็บสารสนเทศให้เป็นระบบระเบียบเพื่อประสิทธิภาพในการค้นหาและเรียกใช้ในภายหลัง โดยสิ่งสำคัญที่ทำให้ได้สารสนเทศที่มีคุณภาพ ตรงกับความต้องการ ทันทเวลา และสามารถประกอบการตัดสินใจ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือที่เรียกกันย่อๆว่า IT ทั้งนี้ประกอบด้วยเทคโนโลยีต่างๆผสมผสานกัน เช่น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer Technology) เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล (Communication Technology) เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

อินเทอร์เน็ต (Internet) หรือ เน็ต (Net) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ถึงกันทั่วโลก เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1969 เมื่อประเทศสหรัฐอเมริกาเริ่มทำโครงการพัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลที่มีชื่อว่า อาร์พาเน็ต (ARPANET) หรือ เครือข่ายสำนักงานโครงการวิจัยขั้นสูง (Advanced Research Project Agency Network) เว็บ (Web) หรือ (World Wide Web : WWW) เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1992 ที่ Center for European Nuclear Research (CERN) ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตระยะแรก จะมีลักษณะเป็นข้อความล้วน ไม่มีกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดีโอ ต่อมาเมื่อผู้พัฒนาให้เว็บมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานในลักษณะของสื่อมัลติมีเดียที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตได้

ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทุกระบบทั่วโลกเข้าด้วยกัน รูปแบบการทำงานของอินเทอร์เน็ตพัฒนาจากระบบการสื่อสารแบบทิศทางเดียวมาเป็นการสื่อสารแบบสองทางที่ได้ตอบกันได้ทันที (Interactive) และแบบหลายสื่อ (Multimedia) ในประเทศไทยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเริ่มมาจากระบบเครือข่ายในมหาวิทยาลัยในปี พ.ศ. 2530 และเชื่อมต่ออย่างเต็มรูปแบบในปี พ.ศ. 2535 (พัชนี เสงี่ยมวิทยา, 2541: 89-90)

Rice and others (1984 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 105) ได้นิยามสื่อใหม่ว่า เป็น“เทคโนโลยีการสื่อสาร” ซึ่งโดยปกติจะเกี่ยวกับความสามารถของคอมพิวเตอร์ (ไมโครโปรเซสเซอร์หรือเมนเฟรม) ที่ทำให้เกิดหรือเอื้ออำนวยต่อการปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ใน หมูผู้ใช้งานด้วยกันเอง หรือระหว่างผู้ใช้งานกับข้อมูล

Sonia Livingstone และ Leah A. Lievrouw (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 106) กล่าวว่า “สื่อใหม่เกี่ยวข้องกับอีกหลายๆเรื่อง ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องเทคโนโลยีเท่านั้น ข้อมูลข่าวสารที่ เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย (networked information) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technologies) เป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์อย่างสลับซับซ้อนและหลากหลายระหว่าง ปรากฏการณ์เศรษฐกิจ การเมือง พฤติกรรม วัฒนธรรม และสถาบัน”

แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตที่แพร่หลายไปทั่วโลกและบทบาทที่เพิ่มขึ้นของอินเทอร์เน็ตต่อ ชีวิตประจำวันนั้นน่าจะมีผลผลักดันให้จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยยังขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่าง ต่อเนื่อง โดย ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ได้คาดการณ์แนวโน้มของบริการอินเทอร์เน็ตในระยะปานกลาง นับจาก 2549-2551 ในประเด็นต่างๆ ดังนี้ (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2553: ออนไลน์)

จำนวนผู้ใช้บริการใน 3 ปีข้างหน้า แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย มีการ ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดย ศูนย์วิจัยกสิกรไทย ประมาณการตัวเลขผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทยจะสูงถึงประมาณ 10.1 ล้านคนในปี 2551 มีอัตราการเติบโตประมาณร้อยละ 10 ต่อปี (2549-2551) และมีแนวโน้มเคลื่อนตัวไปในภูมิภาคมากยิ่งขึ้น

กลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ยังคงเป็นกลุ่มนักเรียน/นักศึกษาและกลุ่มคนทำงาน คิด เป็นร้อยละ 60-70 ของผู้ใช้ทั้งหมด โดยเป้าหมายของการใช้จะมุ่งไปที่อินเทอร์เน็ตสำหรับการเรียน ค้นคว้า และการสื่อสาร ซึ่งกลุ่มนี้จะมีความคุ้นเคยต่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตค่อนข้างมาก และ กลุ่มผู้ใช้ในต่างจังหวัดจะมีจำนวนมากขึ้น

จำนวนผู้ให้บริการมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ทั้งจากกลุ่มผู้ให้บริการรายเดิมและกลุ่มผู้ให้บริการ รายใหม่ที่ยังไม่เคยให้บริการเข้ามาขอใบอนุญาตเพิ่มเติมด้วย การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี มี ความเป็นไปได้มากกว่า เทคโนโลยีการเชื่อมต่อโครงข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีการเปลี่ยนแปลงในช่วง

ระยะ 3-5 ปีข้างหน้า โดยเฉพาะในส่วนของความเร็วในการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงจะกลายเป็นการเชื่อมต่อที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น

กล่าวโดยสรุป สื่อใหม่ คือ ผู้บริการข่าวสารให้กับผู้บริโภคข่าวสารโดยใช้ช่องทางใหม่ ช่องทางใหม่ ที่ก็คือ อินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ง่ายขึ้น กระจายข้อมูลได้มากขึ้น เมื่อมีการกระจายข้อมูลและเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น การสื่อสารระหว่างบุคคลใด ๆ จึงเกิดขึ้นโดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อม บุคคลใดเข้าด้วยกัน เป็นช่องทางการสื่อสารในการช่วยให้บุคคลใด ๆ สามารถเผยแพร่กระจายข่าวสารหรือข้อมูล

แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

ทฤษฎีนี้ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดที่ว่าเทคโนโลยีนั้นเป็นตัวสาเหตุหลักในการสร้างผลกระทบ สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดกับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคล โดยเฉพาะผลกระทบต่อตัวบุคคลในด้านความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยาต่อบุคคล และเป็นพื้นฐานของผลกระทบทางสังคมส่วนใหญ่

กลุ่มนักคิดทฤษฎีในแนวทางนี้ ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีนั้นเป็นตัวสาเหตุหลักในการสร้างผลกระทบ สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดกับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคล McLuhan ซึ่งเป็นนักทฤษฎีในกลุ่มนี้มีได้มองผลกระทบที่เกิดแก่ ธุรกิจ การเมืองและสังคมเท่านั้น แต่ยังมองที่ผลกระทบต่อตัวบุคคลในด้านความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัสด้วย ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยาต่อบุคคล และเป็นพื้นฐานของผลกระทบทางสังคมส่วนใหญ่ เขาได้ให้ความสนใจเรื่องเทคโนโลยีกับประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล โดยมองว่าเทคโนโลยีสื่อสารนั้นได้ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ให้กว้างออกไป

สื่อทุกชนิดจะขยายผัสสะหรือประสบการณ์ของมนุษย์ ซึ่งสื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์นั้นก็ ได้ช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมาก จนทำให้คนจำนวนมากจะไปรู้เรื่องราวต่างๆที่ไหนก็ได้ (Space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว (Time) ในการช่วยขยายประสบการณ์ของมนุษย์ McLuhan นั้นสนใจในรูปแบบของสื่อ มิใช่ที่ตัวเนื้อหาในสื่อ แต่ก็ไม่ได้ปฏิเสธว่าเนื้อหาในสื่อ นั้นสามารถส่งผลกระทบต่อตัวบุคคล เขาเชื่อว่าสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงบุคคลได้อย่างมากนั้น ไม่ใช่ตัวสารที่ส่งผ่านสื่อ แต่เป็นที่ตัวสื่อเอง ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium

is the Message) ซึ่งเมื่อสื่อมีการพัฒนา มีการเปลี่ยนแปลง ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์

สื่อมีการพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง จากสื่อสิ่งพิมพ์มาสู่สื่อในยุคอิเล็กทรอนิกส์ โทรทัศน์ก็เป็นสื่อหนึ่งที่มีความสำคัญที่ McLuhan มักจะใช้เปรียบเทียบและอธิบายแนวคิดของเขา โทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดและโน้มน้าวใจผู้ใช้ได้มากกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้ใช้จะมีลักษณะผูกพันกับเรื่องราวในสื่อสูงมาก เนื่องจากโทรทัศน์จะให้ทั้งภาพและเสียง จึงสามารถเข้าถึงอารมณ์ผู้ใช้และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาจากสื่อได้สูง

เมื่อสื่อได้พัฒนามาเป็นคอมพิวเตอร์ มันก็ได้รวบรวมคุณสมบัติประโยชน์ของหนังสือไว้ในขณะที่คงความดึงดูดใจของโทรทัศน์ด้วย จวบจนการมาถึงของอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อใหม่ในยุคสังคมสารสนเทศนี้ ก็ได้รวบรวมข้อดีของทั้งโทรทัศน์ หนังสือ และโทรศัพท์เข้าไว้ด้วยกันซึ่งสร้างความแตกต่างจากสื่อในยุคก่อนด้วยลักษณะของสื่อที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีความยืดหยุ่นในเรื่องสถานที่และเวลา มีลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กัน สามารถเข้าถึงความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจของบุคคลได้อย่างเต็มที่ บุคคลสามารถขยับขยายประสบการณ์ของตนเอง โดยสามารถเข้าไปรู้เรื่องราวต่างๆในโลกได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดหรือเวลาใด บุคคลสามารถเข้าไปกำหนดตัวตนใหม่ได้อย่างอิสระ ติดต่อกับบุคคลทั่วโลกได้ทันที มีสังคมที่ตัวเองต้องการได้ เรียกได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถดึงดูดและเข้าถึงอารมณ์ของบุคคลได้มากอย่างไม่เคยมีสื่อใดทำได้มาก่อน แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อนี้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลโดยสามารถขยับขยายประสบการณ์ของบุคคลได้ (พิรงรอง รามสูต, 2552)

จากทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนค่อนข้างมาก มีอำนาจในการชักจูงผู้รับสารได้ อย่างในกรณีของ Hi5 เทคโนโลยีอาจจะมีส่วนเข้ามาชักจูงทำให้พฤติกรรมการใช้สื่อของคนเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากคนมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการและในบางครั้งก็อาจจะมีส่วนในการเพิ่มความต้องการให้มากยิ่งขึ้น

แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์

Joseph B. Walther (1992 อ้างถึงใน กิตติ กัณภัย, 2543: 101) ให้ความหมาย CMC เอาไว้กว้างๆว่า คือ การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) ซึ่งเกิดและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (synchronous) หรือเวลาต่างกัน (asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (text messages) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

ในอดีต CMC (Computer Mediated Communication) ถูกมองเป็นเพียงเครื่องมือ แต่ต่อมาความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์ในการจัดการกับระบบข้อมูล ให้ความหมายของคำว่า "ข้อมูล" มีความชัดเจนขึ้น รวมถึงคอมพิวเตอร์ยังทำให้เกิดกระบวนการเก็บรวบรวม (Collected) ลำเลียง (Processed) และแพร่กระจาย (Distributed) ข่าวสาร ทำให้คอมพิวเตอร์ถูกมองใหม่ว่าเป็นสาขาที่งอกออกมาจากสื่อใหม่ เปลี่ยนสภาพจากอุปกรณ์มาเป็นสื่อใหม่ที่มีความโดดเด่นมากกว่าสื่อรุ่นเก่า อย่าง สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์

การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ เป็นการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือลำเลียงข้อมูล โดยถือว่าคอมพิวเตอร์เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะในอดีตคนจะมองว่าตนเองเป็นผู้ควบคุมและกำหนดระบบต่างๆให้เป็นไปตามต้องการ แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีกลับกลายเป็นตัวกำหนดให้ทุกสิ่งทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไป เพราะระบบอินเทอร์เน็ตก้าวหน้าไปจนมนุษย์ไม่อาจตามได้ทัน

ถ้าพิจารณา CMC ในมิติด้านเวลา จะพบว่ามี 2 ลักษณะ คือ การสื่อสารในจังหวะเวลาเดียวกัน (synchronistic) และสื่อสารรอกจังหวะ (asynchronistic) ซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะของการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์ การสื่อสารแบบ synchronistic เป็นการสื่อสารแบบ on-line พร้อมๆกันกับผู้ร่วมสื่อสารคนอื่นๆ จะมีการโต้ตอบกันแบบทันที แต่การสื่อสารแบบ asynchronistic เป็นการสื่อสารแบบผู้สื่อสารสามารถอ่านและจะมีปฏิกริยาตอบสนองในจังหวะถัดมา

และจากการศึกษาการใช้งานอินเทอร์เน็ตของ Walther(1996) ที่พบว่า การสื่อสารแบบโต้ตอบรวดเร็ว (Synchronous) มีความสำคัญยิ่งต่อการสร้างความประทับใจให้กับคู่สื่อสาร

ส่วนผู้ที่เขียนโต้ตอบในชุมชนแบบนานๆครั้ง ก็เพื่อยืนยันบทบาทของตัวในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่ง

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) หรือที่เรียกว่า CMC ทำให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์ฉันมิตร หรือแม้แต่ทำให้คนแต่งงานกันได้ (Brown, 1984 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 109) คนในสังคมจำนวนหนึ่งใช้ CMC เป็นเครื่องมือหรือช่องทางในการหาเพื่อน (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 109) คอมพิวเตอร์ที่โยงใยกันเป็นเครือข่ายนั้นมีพันธกิจในด้านการเป็นสื่อกลางของการสื่อสารระหว่างบุคคล person-to-person communication medium (กิตติ กันภัย, 2543: 102)

คอมพิวเตอร์กลายเป็นช่องทางในกระบวนการสื่อสารที่มีบทบาทและก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมในระดับโครงสร้าง ในวงวิชาการ CMC มีฐานะเป็นสาขาวิชาใหม่ที่เกิดจากความพยายามที่จะศึกษาสื่อใหม่ที่มีความแตกต่างจากสื่อรุ่นก่อน อันได้แก่

1. CMC เป็นสื่อที่ไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาในการเสนอเนื้อหา ทำให้สามารถใช้สื่อประเภทนี้ได้ตามความต้องการ(transient)
2. CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป(wide distributed)
3. CMC เป็นช่องทางในการนำเสนอที่หลากหลาย (multi-model)
4. CMC เป็นช่องทางที่ผู้สื่อสารสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม (manipulation of content)
5. CMC เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เป็นสากล (universal medium) คือ สามารถแปลง (transformations) ข่าวสารที่ใช้สื่อสารอย่างสากลเหมือนเครื่องรับและส่งข่าวสารชนิดอื่นๆ

Licklider และ Taylor (1968 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 119) ได้เสนอธรรมชาติของชุมชนที่สัมพันธ์กับ CMC ว่า ชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated community) ประกอบด้วยสมาชิกที่อยู่ต่างที่ (geographically separated members) บางครั้งสมาชิกเหล่านี้ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ และบางครั้งก็เล่นบทฉายเดี่ยว ชุมชนที่ว่านี้ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (common location) แต่มีความสนใจร่วม (common interest) ผู้ที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ด้วยในระหว่างที่กำลัง “on-line” คือ บุคคลที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วอย่างดี

ว่าเป็นผู้มีคุณสมบัติสำคัญคือ มีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน (commonality of interests and goals) มากกว่าที่จะถูกเลือกเพราะบังเอิญอยู่ใกล้ๆกัน

คอมพิวเตอร์ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ของคนผ่านระบบ on-line จนทำให้เกิดเป็นสังคมใหม่หรือสังคมไซเบอร์ขึ้น และทำให้เราเริ่มมองเห็นว่าสังคมมนุษย์เริ่มมีการเปลี่ยนไป สังคมที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เป็นสังคมที่มีการรวมตัวกันของสมาชิกกลุ่มเล็กๆ สังคมดังกล่าวไม่มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง แต่มีความสนใจร่วมกัน ผู้ที่มาปฏิสัมพันธ์กันเป็นบุคคลที่ถูกคัดเลือกมาแล้วว่ามีลักษณะเป็นที่ต้องการ คือ มีความสนใจร่วมกัน และมีเป้าหมายตรงกันมากกว่าความบังเอิญ (อริศรา ธีญาวินิชกุล, 2548)

สังคมในยุคคอมพิวเตอร์นี้เป็นแกนกลางในการดำเนินกิจการทั้งปวง นอกจากนี้ สมาชิกในสังคมจะเป็นผู้สร้าง รักษา และควบคุม พื้นที่ในโลกแห่งตาข่าย ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องของอำนาจ การออกกฎ การครอบงำ การยอม และการให้ความร่วมมือ ดังนั้นสังคมใหม่ในที่นี้จึงมิได้หมายถึงเพียงแค่ สถานที่ แต่หมายรวมถึงพื้นที่ ที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยไม่ยึดอยู่กับแนวคิดเรื่องขอบเขต (อริศรา ธีญาวินิชกุล, 2548)

ในการศึกษาความหมายทางสังคม หรือความเป็นสังคมที่สร้างขึ้นใน CMC มักจะศึกษาเกี่ยวกับ (1) การเล่น (to play) กับรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารลักษณะใหม่ๆ (2) การแสวงหา (to explore) ความเป็นตัวตน/จุดยืนในชุมชน (public identities) (3) การสร้าง (to create) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการสร้างบรรทัดฐานการแสดงออกทางพฤติกรรม (behavioral norms) (4) เมื่อใดก็ตามที่องค์ประกอบการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้นและมีพัฒนาไปจนถึงขั้นที่สร้างความเข้าใจตรงกันภายในกลุ่มเฉพาะได้มั่นคง ไม่คลอนแคลน กลุ่มเฉพาะดังกล่าวก็มีแนวโน้มที่จะเป็นชุมชนขึ้นมาได้

ข้อค้นพบเกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์อีกประการหนึ่งคือ ผู้ที่สร้าง “ความสัมพันธ์ on-line” จะขยับความสัมพันธ์ไปสู่การใช้ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น (Parks and Floyd, 1996 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543: 135) พบว่า ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมายและการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้นด้วย

Baym, Zhang and Lin (2004) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคลในสังคมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โทรศัพท์และการพบกัน ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ซึ่งจากการศึกษาพบว่า แม้จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตแต่การสื่อสารโดยการพบกันยังคงเป็นเรื่องหลัก และอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีความบ่อยพอกับการใช้โทรศัพท์

CMC เป็นตัวก่อให้เกิดผลกับสังคม คือ CMC จะมีความสัมพันธ์กับสังคมชนิดใหม่หรือที่เรียกว่า สังคมไซเบอร์ ซึ่งแตกต่างจากโครงสร้างแบบเดิมๆ

Stacey (1974) ได้ให้ความหมายของชุมชนว่า ประกอบด้วยเขตแดน (territory) ระบบสังคม (social system) และความรู้สึกเป็นเจ้าของ (sense of belonging)

Bell and Newby (1974 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 118) ระบุองค์ประกอบของชุมชนว่า ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) บนอาณาบริเวณทางภูมิศาสตร์ (Geographic area) ความพอดีในตัวเอง (Self-sufficiency) วิถีชีวิตที่เป็นปกติ (Common life) ความสำนึกได้ถึงความเป็นอะไรบางอย่าง (Consciousness of a kind) และความเป็นเจ้าของประโยชน์/ความมุ่งหมาย บรรทัดฐานและวิธีปฏิบัติร่วมกัน (Common ends, norms, and means)

Jan Walls (1993 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 120) พยายามจะแยกแยะชุมชนที่มีลักษณะเป็นเครือข่ายระดับโลกออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ชุมชนที่เน้นเรื่องความสัมพันธ์ภายในสังคม (relationship-focused) และชุมชนที่เน้นเรื่องงาน (task-focused)

นอกจากความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะชุมชนใหม่ที่มี CMC เป็นตัวก่อผล และเป็นแกนกลางในการดำเนินไปของกิจกรรมแล้ว สิ่งที่มีส่วนเข้ามาสัมพันธ์ด้วย คือ เรื่องของพื้นที่และความสัมพันธ์ทางสังคม

Jones (1998 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 120) กล่าวว่า ความสามารถของสมาชิกในชุมชนในการสร้าง (Create) รักษา (Maintain) และควบคุม (Control) พื้นที่ สุดแท้แต่จะเรียกมันว่าพื้นที่จำลอง (Virtual) ล่องลอย (Nonplace) โลกแห่งตาข่าย (Networld) หรืออะไรก็ตามที่

เกี่ยวข้องกับเรื่องอำนาจการออกกฎ การครอบงำหรือการมีอำนาจเหนือ การยอมตาม การขัดขืน และการให้ความร่วมมือ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการทำความเข้าใจธรรมชาติของชุมชน

Fox (1983 อ้างถึงใน กิตติ กัญภัย, 2543: 119) พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมีลักษณะการใช้เป็นเครื่องมือการแสดงผลออกด้วยการสื่อสารเรื่องตลกสนุกสนานโดยการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ และนอกจาก CMC จะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงผลออกแล้ว ยังสามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงผลออกด้วยการสื่อสารใหม่ๆที่มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา จะมีการสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม รูปแบบของการใช้ถ้อยคำ ที่มีลักษณะเฉพาะตัวเป็นคุณสมบัติเฉพาะชุมชน หรือเฉพาะกลุ่ม

Thomas Bender (1978) กล่าวว่า สังคมวิทยาชุมชนแบบเน้นพื้นที่ (Locality-based action) เกินไป สำหรับ Bender แล้ว ชุมชนไม่ได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ (Places) แต่เป็นเครือข่ายทางสังคม (Social networks) นิยามในลักษณะที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาชุมชนใน "Cyberspace" 2 ประการคือ การนิยามมีจุดเน้นอยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อร่างชุมชน ประการที่สอง การนิยามไม่ได้พุ่งเป้าไปที่ตัวสถานที่ที่เป็นกายภาพ ชุมชนในความหมายใหม่นี้ คือ ความหมายของพื้นที่ (Space) และ สถานที่ (Place) ที่เปลี่ยนไป (หาศูนย์กลางไม่พบ) ที่ไม่ต้องยึดอยู่กับแนวคิดเรื่องขอบเขต (territory) นั้นเอง

การพัฒนาความสัมพันธ์ในหมู่ผู้สื่อสารใน CMC มีความสัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้างทั้ง 5 ดังนี้

1. บริบทภายนอก อาทิ มณฑลที่อยู่ของผู้สื่อสารขณะทำการสื่อสาร เป็นข้อจำกัดของการพบปะแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้สื่อสาร รวมทั้งเป็นการสร้างข้อจำกัดด้านความรู้ของผู้สื่อสารว่าได้เคยรู้จักพูดคุยกับคู่สื่อสารมาก่อนหรือไม่ ซึ่งในบริบทการสื่อสารลักษณะอื่นๆไม่เป็นข้อจำกัด
2. โครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์สามารถอำนวยความสะดวก ทำให้การสื่อสารสัมพันธ์เป็นจริงขึ้นมาได้
3. เพราะความสัมพันธ์เป็นเรื่องของการใช้เวลา โครงสร้างเวลาของ CMC จึงมีบทบาทในพันธ์กับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สื่อสาร โดยอาศัยการแสดงผลออกผ่านอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้น

4. วัตถุประสงค์ของกลุ่ม เช่น เปิดให้มีการถกเถียงพูดคุยกันอย่างจริงจัง นำไปสู่การเจริญงอกงามของความสัมพันธ์ของคนในกลุ่ม
5. การรับรู้ของผู้สื่อสารที่มีต่อคอมพิวเตอร์ว่าเป็นที่ที่จะสร้างและรองรับความสัมพันธ์ของคนได้ เป็นปัจจัยด้านลักษณะของผู้สื่อสารที่มีผลต่อการก่อตัวของความสัมพันธ์

CMC สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ของคนได้จริงแต่การใช้ CMC ก็อาจจะก่อให้เกิดโทษได้ มีนักวิชาการได้พยายามทำการศึกษาถึงประโยชน์และโทษของ CMC และเชื่อว่า CMC สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคม รวมถึงวัฒนธรรมของคนในสังคมได้ ซึ่งวัฒนธรรมในที่นี้ หมายถึง วัฒนธรรมการใช้ภาษา

ผลกระทบต่อสังคมและคนในสังคมของการใช้คอมพิวเตอร์ประการแรก คือ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้ากัน ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคม เช่น น้ำเสียงที่แอบแฝง สีหน้า กิริยา ท่าทาง นับเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์ ไม่สามารถเห็นบุคลิกภาพ แต่ข้อได้เปรียบของการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ คือ ใช้การพิมพ์เป็นหลัก ทำให้ผู้สื่อสารมีเวลาในการคัดเลือกคำให้มีความหมายชัดเจน

ประการที่สอง คือ การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์จะทำให้คนมีการปิดบังตัวตนที่แท้จริง หรือที่เรียกว่า “ความไม่ปรากฏตัวตนที่แท้” (impersonal) หรือ “การแสดงตนให้ปรากฏท่ามกลาง” (social presence) นั้นมีน้อยหรือเป็นไปในลักษณะถดถอย มีการโกหกข้อมูลส่วนตัวกัน เช่น อายุ เพศ ซึ่งผู้สื่อสารไม่รู้สึกว่าตัวเองจะต้องรับผิดชอบในการโกหกหลอกลวงนั้น เนื่องจากไม่มีบทลงโทษที่เป็นรูปธรรม

ประการที่สาม คือ CMC ก่อให้เกิดผลสะท้อนต่อความสัมพันธ์ของคนในสังคมได้ เนื่องจากเวลาที่ใช้ไปกับคอมพิวเตอร์มาลดเวลาในการเจอหน้าค่าตากัน คนมีความหลงใหลไปกับเทคโนโลยีและทุ่มเวลาให้กับสิ่งนี้มากจนทำให้ “ทักษะทางสังคม” (social skills) จะถูกแทนที่ด้วย “ทักษะทางเทคโนโลยี” (technological skills) และคอมพิวเตอร์ก็กำลังจะเข้ามามีบทบาทแทนที่สื่อดั้งเดิม (Samuel Gulino, 1982 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543: 111) ถึงกับใช้คำว่า คอมพิวเตอร์มีศักยภาพเหลือล้นที่จะลดทอนความเป็นมนุษย์ (dehumanization) ของคนในสังคมลงไป

การลดทอนความเป็นมนุษย์ในที่นี้ หมายถึง การสื่อสารที่มีแต่ตัวจนภาษาล้นๆ และเน้นเพื่อการใช้งานเป็นหลัก ต้องการประสิทธิภาพสูงสุดในระยะเวลาที่มีจำกัด ทำให้มีความพยายามที่จะใช้ภาษาแสลง (slang expressions) แสดงออกทางอารมณ์เพื่อเป็นการชดเชยคุณสมบัติอื่นที่ไม่สามารถทำได้

ประการที่สี่ คือ คอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพในการแก้ไขความขัดแย้ง เนื่องจากเป็นการสื่อสารที่ไม่สามารถใช้อวัจนภาษาและจังหวะในการพูด (vocal cues) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง

อีกนัยหนึ่ง ข้อที่เป็นประโยชน์ของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ประการแรก คือ สามารถสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างผู้สื่อสารที่ไม่มีโอกาสได้พบกันเลยถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์

ประการที่สอง ในด้านการทำงาน คอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยหนุนให้เกิดการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ในองค์กร สร้างความคล่องตัว ทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ รวมถึงเกิดการรวมตัวเป็นกลุ่มย่อย ทำให้ความสัมพันธ์แบบชายขอบกว้างขึ้นเรื่อยๆ และเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่อาจหยุดนิ่ง

ประการที่สาม คือ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจาก CMC จะไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง การแลกเปลี่ยนสารสนเทศและการสื่อสาร อาศัยแค่สายโทรศัพท์และระบบไมโครโพรเซสเซอร์ ซึ่งทำให้ผู้สื่อสารไม่รู้สึกรู้ว่า มีสถานที่แท้จริงในการสื่อสาร สถานที่ที่ใช้ในการสื่อสารจึงมีลักษณะเฉพาะตัว แตกต่างไปจากนิยามของสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมทั่วไปที่มีเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ทางกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง

นุชรีรัตน์ ขวัญคำ (2550) ทำการศึกษาเรื่องรูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา ผู้ใช้นั้นสามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก สามารถติดต่อพบปะกับบุคคลที่อยู่ห่างไกลกัน โดยไม่ต้องคำนึงถึงสถานที่จริง หากไม่มีสื่ออินเทอร์เน็ตบุคคลก็อาจจะไม่มีโอกาสได้พบกัน

ประการที่สี่ คือ การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ภายในองค์กรจะช่วยลด “shadow functions” คือกิจกรรมที่ทำให้สิ้นเปลืองเวลา เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้งานสำเร็จแต่ไม่ได้ช่วยให้เกิดผลลัพธ์เช่นระยะเวลาในการค้นหาข้อมูล การนั่งรอโทรศัพท์ หรือ การเดินไปที่โต๊ะเพื่อนร่วมงาน

Ronald E.Rice และ James H.Bair (1984) พบว่า การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ภายในองค์กรจะช่วยลด “shadow functions” ได้แก่ กิจกรรมที่ทำให้ต้องสิ้นเปลืองเวลา เช่น การรอโทรศัพท์ การเดินไปที่โต๊ะเพื่อนร่วมงาน การค้นหาแฟ้มเอกสาร ซึ่งการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารที่เป็น shadow function นี้จะน้อยลงเมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์ในสำนักงานมากขึ้น

ลีร์ฟงส์ สุวรรณโกติน (2547) พบว่า สื่อใหม่สามารถเชื่อมต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลถึงกันได้โดยสะดวกรวดเร็ว ไม่ว่าข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปแบบใดๆ อาจจะเป็นตัวอักษร ข้อความ ภาพ หรือเสียงได้ทั้งสิ้น

แนวคิดเรื่องสิทธิส่วนบุคคล

เมื่อเราพูดถึงสิทธิส่วนบุคคล โดยมากเราจะคิดถึงเรื่องของการแอบดูหรือการนำเสนองานอันเป็นกิจกรรมส่วนตัวของผู้อื่น แต่ในความเป็นจริงแล้ว เรื่องนี้มีความหมายมากกว่านั้น สิทธิส่วนบุคคล (right of privacy) โดยทั่วไปจะหมายถึง สิทธิในชีวิตส่วนตัว

สิทธิส่วนบุคคลจึงเป็นเรื่องของสำนึก เป็นเรื่องของจิตใจ มากกว่าจะเป็นเรื่องของการกระทำทางกายหรือภายนอก การแอบดูหรือแอบถ่ายภาพของผู้อื่น แม้โดยทั่วไปจะถือเป็นการละเมิดต่อสิทธิส่วนบุคคล แต่ความจริงแล้วก็อาจไม่เสมอไป เช่น ถ้าการแอบดูหรือแอบถ่ายภาพนั้นเป็นการสมยอมของผู้ถูกแอบดูหรือถูกถ่ายภาพ กรณีนี้ก็ไม้อาจเรียกว่าเป็นการละเมิดต่อสิทธิส่วนบุคคลได้ ดังนั้นสิทธิส่วนบุคคลจึงไม่ใช่เป็นเรื่องของการกระทำเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของวิธีคิดด้วยว่าขณะนี้เขากำลังถูกสังคมนตรีตรวจสอบในสิ่งที่เขาต้องการจะอยู่โดยลำพังหรือไม่

ในทางวารสารศาสตร์ สิทธิส่วนบุคคลที่ผู้สื่อข่าวจะต้องระวัง ไม่ก้าวไปสู่การล่วงละเมิดมีอย่างน้อย 4 ประการ ได้แก่

1. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นต่อสาธารณะ (Public Disclosure of Private Facts) หมายถึงการนำเอาข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยโดยที่เจ้าของไม่ยินยอม
2. การบุกรุกความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น (Intrusion) ได้แก่การรบกวนความเป็นส่วนตัวอยู่ส่วนตัวหรือทำความเสียหายต่อสมบัติส่วนตัวผู้อื่น เช่นการแอบถ่ายภาพของผู้อื่น

การถ่ายภาพของผู้เสียชีวิตโดยไม่คำนึงถึงความสง่างามแห่งความเป็นมนุษย์ของเขา การบุกรุกเข้ามาในบ้านของผู้อื่นเพื่อขอสัมภาษณ์โดยที่เจ้าตัวไม่ยินยอม เป็นต้น ซึ่งเรื่องนี้จะมีความหมายอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

3. การใช้ภาพผิดที่ (False Light) ได้แก่การเอาภาพของบุคคลอื่นไปเผยแพร่ประกอบเรื่องราวในข่าวหรือสารคดี โดยที่เจ้าตัวไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เลย และไม่อนุญาตด้วย เช่น ทำข่าวเรื่องนักศึกษาชายตัว แล้วนำเอาภาพของนักศึกษาที่เจ้าตัวไม่เกี่ยวข้องมาประกอบข่าว เป็นต้น
4. การนำชื่อหรือภาพของบุคคลอื่นไปโฆษณาหรือหาผลประโยชน์ โดยไม่ได้รับอนุญาต (Misappropriation)

Hi5 ก็กับการสนองแรงจูงใจ

Hi5 ก็นับเป็นสื่อใหม่สื่อหนึ่งที่น่าจับตามอง เพราะการเกิดขึ้นของ hi5 ทำให้คำว่า Social Network เป็นที่รู้จัก hi5 เป็นเว็บไซต์ที่มีความเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ชัดเจนมากที่สุด โดย hi5 เริ่มเข้าสู่ประเทศไทยในปี พ.ศ. 2546 และได้รับความนิยมสูงสุดในปี 2550 ผู้เล่นในระยะเริ่มแรกส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่น และเริ่มกระจายตัวเข้าสู่คนวัยทำงาน และเด็กระดับมัธยม และประถมตามมา จนในปัจจุบัน สมาชิกของ hi5 มีแทบจะทุกเพศ ทุกวัย ปัจจุบันมีคนไทยเข้าไปลงทะเบียนในเว็บนี้สูงถึงหลักล้านคน และยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

คุณสมบัติพิเศษของ hi5 ในฐานะที่เป็นสื่อใหม่สื่อหนึ่ง คือ hi5 เป็นรูปแบบของสื่อใหม่ที่สามารถเข้ามามีบทบาทกับวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก hi5 สามารถทำให้เราได้เจออะไรที่คาดไม่ถึงได้เสมอ ทั้งเพื่อนใหม่ และเพื่อนเก่า การเพิ่มจำนวนเพื่อนตอนแรกจะเชื่อมโยงกับ E-mail และหลังจากนั้น เพื่อนจะมีมากขึ้น โดยการที่เราไปรับ add หรือว่า ไป add เขามาจะมีทั้งคนที่รู้จักและไม่รู้จัก ความเป็นสื่อใหม่ของ hi5 ที่เข้ามาทำให้จำนวนผู้ใช้ hi5 เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

Hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารที่มีส่วนมาสัมพันธ์กับการพัฒนาความสัมพันธ์ จนสามารถเปลี่ยนกระบวนการคิดคนได้ จากคนที่ปิดตัวเองก็อาจจะเปิดตัวเองมากขึ้น หรือแม้แต่การที่เราไม่เคยรู้จักคนๆหนึ่ง เราอาจจะรู้จักเขามากขึ้นจากการเข้าไปดูโปรไฟล์ของเขา

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้คนเกิดความอยากรู้ตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไป และเทคโนโลยีก็มักจะมีอะไรใหม่ๆเสมอ จึงมีส่วนเข้ามาสัมพันธ์กับแรงจูงใจให้คนอยากเข้าหาและเรียนรู้เทคโนโลยีนั้น www.hi5.com ตั้งแต่เริ่มแรกจนถึงปัจจุบันมีการพัฒนาขึ้นตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นฟังก์ชันหรือลูกเล่นต่างๆที่มีมาให้ผู้เล่นได้ศึกษา และเข้าไปมีส่วนร่วมกับสิ่งใหม่ๆเหล่านั้น ทำให้การเล่น hi5 สนุกมากขึ้น คนอยากเล่นเพิ่มมากขึ้น ได้ทำอะไรในสิ่งที่ตัวเองต้องการ และเมื่อเว็บไซต์นี้เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่น จึงทำให้มีการกระจายอย่างรวดเร็ว เพราะเกิดการชักชวน บอกต่อ ทำให้คนที่ไม่เคยเล่น อยากเล่น อยากมีเหมือนเพื่อนบ้าง และเมื่อได้เล่นก็จะทำให้ผู้เล่นอยากจะทำ hi5 ของตนเองให้สวยงาม จึงเริ่มศึกษาวิธีการตกแต่ง การทำให้โปรไฟล์ของตนเองมีความดึงดูด ความน่าสนใจ การสร้างสไลด์รูป การสร้างอัลบั้มรูปเพื่อลงรูปที่ไปเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ รวมถึงการใส่เพลงจาก www.imeem.com การเขียนบันทึกประจำวันว่าเราไปทำอะไรมาบ้าง การรวมกลุ่มตั้งเป็นสังคมกลุ่มย่อยตามความชอบที่มีร่วมกัน เช่น กลุ่ม Chulalongkorn University, กลุ่ม Nitade Chula, กลุ่ม Chocolate Lover และอื่นๆอีกมากมาย

ความเป็นสังคมที่แยกย่อยลงมานี้ ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นยิ่งแน่นแฟ้นขึ้น เพราะคนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ก็มักจะมีรสนิยมที่คล้ายคลึงกัน หรือเป็นคนที่มาจากสถาบันเดียวกันก็มักจะพูดคุยด้วยภาษาเดียวกัน ทำให้ความเป็นสังคมยิ่งกระจายตัวออกไป

ความพิเศษที่เราสามารถเข้าไปกำหนดทุกอย่างให้เป็นไปตามความต้องการเหมือนเป็นการกำหนดอัตลักษณ์ของตนเองอย่างหนึ่ง อยากให้คนที่เข้ามาดูเห็นอะไรบ้างก็แต่ง hi5 ของตนเองตามนั้น อยากจะปิดบังแก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลส่วนตัวก็ทำได้ เหตุนี้จึงทำให้ผู้เล่นสนุกและอยากจะทำ hi5 ของตนเองให้สวยงาม มีอะไรใหม่ๆ เพื่อดึงดูดให้คนเข้ามาดู รวมถึงการคอมเมนต์ลงในโปรไฟล์ของเพื่อนที่นับวันจะนิยมมากกว่าการคุยกันใน msn เสียอีก มีอะไรอยากจะบอกเพื่อนก็ไปคอมเมนต์ทิ้งเอาไว้ ทำให้คนที่เล่น hi5 รู้การเคลื่อนไหวของกันและกัน ว่าใครจะไปไหน ไปเมื่อไหร่ และไปกับใคร หรือแม้แต่รู้ว่าใครกำลังมีปัญหาอะไรมีปัญหากับใคร ทุกๆอย่างเหมือนกับการไปบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัวแม้จะเป็นเพียงการคุยกันธรรมดาของคนสองคน แต่เป็นการคุยกันแบบทำให้ปรากฏสู่สายตาคนอื่นอีกมากมาย

ความพิเศษทั้งหมดของ hi5 ทำให้เว็บไซต์นี้เป็นที่นิยม และส่วนเข้ามาสัมพันธ์กับแรงจูงใจ เพราะการสื่อสารที่ได้ผลเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่อาศัยสื่อเป็นตัวกลางในการสื่อสารทางด้านอารมณ์ ความคิด จิตใจ เพื่อสร้างความแตกต่าง และ

มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง การเลือกใช้สื่อเพื่อตอบสนองแรงจูงใจส่วนใหญ่จึงเลือกใช้สื่อสามารถกระตุ้น เพื่อให้ผู้ที่ได้รับมีการตอบสนองออกมา รวมทั้งด้านความคิดที่แสดงออกมาผ่านสื่อ ดังนั้น hi5 จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่วัยรุ่นเลือกใช้เพื่อสนองความต้องการ

วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อน มีความอยากรู้ อยากเห็น ฉะนั้นเมื่อมีการชักชวนให้เข้าสู่วงจร hi5 จึงเป็นเรื่องที่ไม่ยากเลย บางคนเห็นเพื่อนมี ก็อยากมีบ้าง ต้องการเข้าไปทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่บน hi5 รวมถึงเพื่อนเก่า และด้วยศักยภาพของ hi5 ที่สามารถคลิกดูต่อกันไปเป็นลูกโซ่ สามารถทำให้เรารู้ความเคลื่อนไหวของคนอื่นๆ ได้อย่างไม่ยาก และในปัจจุบัน hi5 เป็นเครื่องมือหนึ่งในการทำธุรกิจไปแล้ว นักการตลาดใช้ความเป็น Social Network ของ hi5 ในการลงโฆษณาสินค้า รวมถึงแอดกลุ่มเป้าหมายเป็นเพื่อน เพื่อเป็นการโฆษณาสินค้าไปในตัว โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเลย เมื่อกลุ่มเป้าหมายคนแรกเข้ามาเป็นเพื่อนใน hi5 คนถัดไปก็จะเข้ามาต่อกันเป็นลูกโซ่

ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการดูกระบวนการเลือกใช้ hi5 ของคนที่เริ่มมาจากความคาดหวังจนก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้ hi5 และส่งผลไปถึงความพึงพอใจที่ได้รับ ว่า hi5 สามารถตอบสนองความต้องการได้จริงหรือไม่ และมีการได้รับบางสิ่งที่เกิดจากความคาดหวังหรือไม่ เพราะเริ่มแรกที่เข้ามาเล่นอาจจะเพราะอยากจะมีเหมือนเพื่อนแต่เมื่อได้เข้ามาเล่นกลับมีความรู้สึกที่เปลี่ยนไป เช่น ชอบที่จะให้มีคนมาขอ add เยอะๆ เพื่อแข่งกับเพื่อนว่าใครจะมีจำนวนเพื่อนเยอะกว่ากัน หรือบางคนเข้ามาเพื่อสืบค้นความจริง หรือดูความเคลื่อนไหวของอีกคนจาก hi5 ของผู้อื่นก็เป็นได้

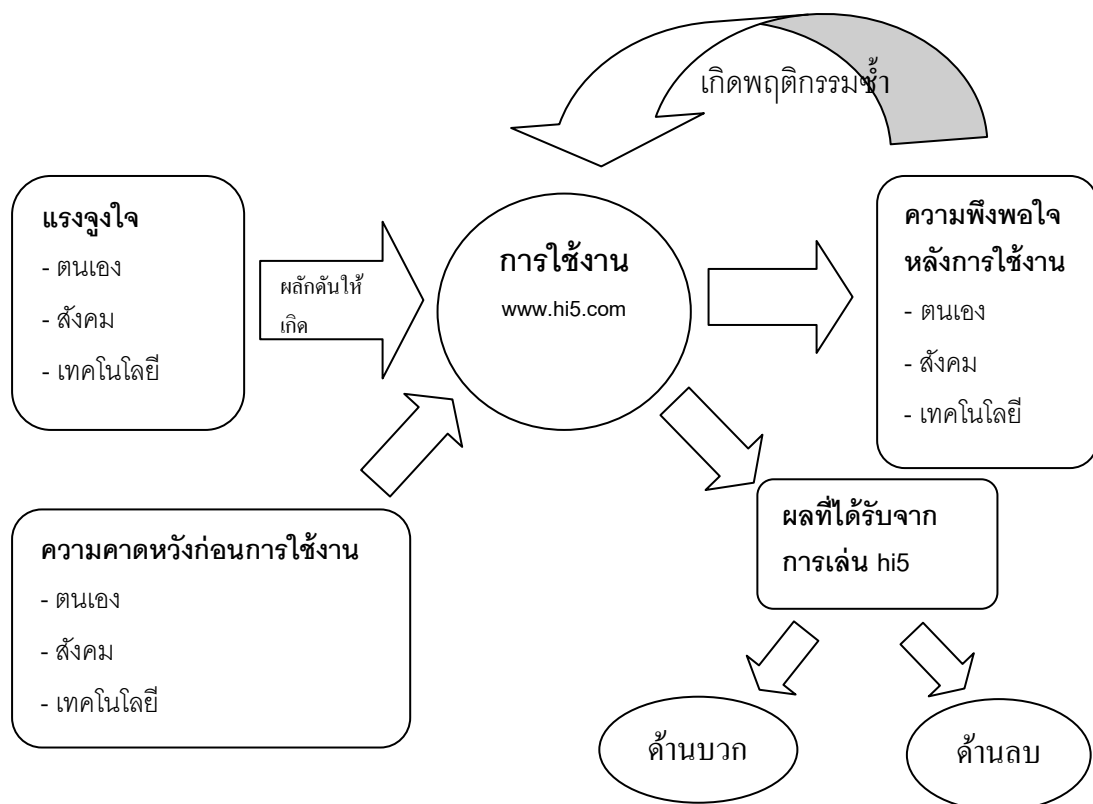
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อและผู้ใช้ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบน hi5 เป็นเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์ทั้งจากคนรู้จักกัน และไม่รู้จักกัน เกิดการติดต่อและมีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันโดยผ่านคอมพิวเตอร์ ส่งผลไปถึงการรับรู้ของผู้ใช้ ผู้เล่นอาจจะยังมีการรับรู้ในบางส่วน และในบางส่วนที่ผู้เล่นคาดไม่ถึงกับผลที่จะได้รับจากการเล่น เพราะเราไม่อาจรู้ได้ว่าเราจะสามารถควบคุมอนาคตของเราไว้กับโลกคอมพิวเตอร์ได้หรือไม่ เพราะคอมพิวเตอร์มีความฉลาดและนับวันคอมพิวเตอร์ก็จะตัดสินใจแทนมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ

คุณลักษณะของ hi5 ที่ใช้ตอบสนองความต้องการ

คุณสมบัติพิเศษของ hi5

1. มีเมนูภาษาไทย เข้าใจง่าย
2. รู้เรื่องคนอื่นได้มาก เพื่อนๆ คุยอะไรกัน ใครไปเที่ยวไหนมาเรารู้หมด แต่ถ้าอยากคุยกันลับๆก็แอบส่งข้อความส่วนตัวกันได้ ได้คุย ได้รู้จักเพื่อนของเพื่อน แบบไม่ต้องรอให้ใครแนะนำ
3. ได้หาเพื่อนใหม่ๆที่มีรสนิยมไลฟ์สไตล์ตรงกัน เช่นสมัครเข้า Group แฟนสตาร์บัค, Group แฟนซีรีส์เกาหลี
4. โชว์ทุกรูปเวียนกันแบบเครื่องฉายสไลด์ได้ง่ายๆ ไม่ต้องทำเอง
5. ลงรูป เพลง MV หนัง ฯลฯ ในหน้าเดียวกันได้ เขียนบล็อกเขียนไดอารี่จบในที่เดียว

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com” ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ขอบเขตการวิจัย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างประชากรของผู้ที่เล่น hi5 โดยมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- 1) กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ Random Sampling แจกแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 400 ชุด กลุ่มประชากรที่เลือกคือนักเรียน นักศึกษา และคนทำงานที่มีการใช้งาน hi5 (เก็บข้อมูลช่วงเดือนเมษายน 2552 ถึง สิงหาคม 2552)

แบ่งเป็น ช่วงอายุ 10-13 ปี
ช่วงอายุ 14-17 ปี
ช่วงอายุ 18-21 ปี
ช่วงอายุ 22-25 ปี
ช่วงอายุ 26-29 ปี
อายุ 30 ปีขึ้นไป

- 2) กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ Random-Sampling โดยเลือกจากผู้ที่ตอบแบบสอบถามในแต่ละช่วงอายุ ทำการสุ่มเลือกมาเพื่อมาทำการสัมภาษณ์ จำนวน 12 คน (เก็บข้อมูลช่วงเดือนมิถุนายน 2552 ถึง สิงหาคม 2552)

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
<p>1. ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจต่างๆ อันได้แก่</p> <p>1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตนเอง</p> <p>1.2 ปัจจัยทางสังคม</p> <p>1.3 ปัจจัยทางเทคโนโลยี</p> <p>2. ระดับความคาดหวัง</p> <p>2.1 ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง</p> <p>2.2 ความคาดหวังด้านสังคม</p> <p>2.3 ความคาดหวังด้านเทคโนโลยี</p> <p>3. ระดับความพึงพอใจ</p> <p>3.1 ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง</p> <p>3.2 ความพึงพอใจด้านสังคม</p> <p>3.3 ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี</p> <p>4. การรับรู้ถึงผลกระทบของ hi5</p> <p>4.1 ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง</p> <p>4.2 ผลกระทบด้านสังคม</p> <p>4.3 ผลกระทบด้านเทคโนโลยี</p>	<p>การเข้ามาเล่น hi5 ของผู้ใช้งาน</p>

นิยามตัวแปร

แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำ หรือเคลื่อนไหวหรือมีพฤติกรรมในลักษณะที่มีเป้าหมาย ก็คือเป็นเหตุผลของการกระทำ

ความคาดหวัง หมายถึง การคาดคะเนหรือการคาดการณ์ล่วงหน้าของบุคคล ก่อนที่จะกระทำการใดสิ่งหนึ่ง โดยบุคคลจะนึกถึงผลของการกระทำที่ตนเองจะได้รับหลังจากได้กระทำการนั้นไปแล้ว

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหลังจากได้รับการตอบสนองในความต้องการ ความคาดหวัง ความปรารถนา หรือความอยากของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากความชอบ ความสนใจ

การรับรู้ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการทำความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

วิธีวัดตัวแปร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวัดตัวแปรออกเป็น 2 วิธี คือ

1. การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยการสำรวจ (Survey Research Method) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เกณฑ์ในการตั้งคำถาม คำถามในแบบสอบถามแบ่งเป็น 6 ส่วน ดังนี้ คือ

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป

ในส่วนของข้อมูลทั่วไปจะเป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวทั้งหมด 6 ข้อ ดังนี้ คือ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน และสถานภาพ

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ www.hi5.com

ในส่วนนี้มีคำถามทั้งหมด 14 ข้อ ดังนี้ คือ

- 1) คุณเริ่มเล่น hi5 มานานแค่ไหน
- 2) ท่านมีวิธีการสมัคร hi5 ได้อย่างไร
- 3) ท่านเข้าใช้ hi5 บ่อยเพียงใด
- 4) ท่านอัปเดตข้อมูลใน hi5 เฉลี่ยบ่อยเพียงใด
- 5) ระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้งเท่าไร
- 6) ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆ เฉลี่ยต่อครั้งเท่าไร
- 7) สถานที่ที่ท่านเข้าใช้ hi5 มากที่สุด
- 8) ท่านได้รับ Profile Comment จากเพื่อนรวมทั้งที่ปรากฏ, ลบ หรือสูญหายไป โดยไม่ได้ตั้งใจ ประมาณเท่าไร
- 9) ปัจจุบันท่านมีเพื่อนบน hi5 ประมาณกี่คน
- 10) ท่านเข้าชม hi5 ของบุคคลกลุ่มใดมากที่สุด
- 11) นอกจาก hi5 ท่านเข้าใช้เว็บไซต์ใดที่เป็นเครือข่ายทางสังคมประเภทเดียวกันบ้าง
- 12) ท่านมีหลักการเปิดรับเพื่อนอย่างไร
- 13) ท่านมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการอนุญาตให้เข้าดูโปรไฟล์ของท่านอย่างไร
- 14) ท่านทำกิจกรรมต่อไปนี้เป็น hi5 บ่อยแค่ไหน

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่น hi5

คำถามที่วัดแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองมีทั้งหมด 15 ข้อ ดังนี้

Cognitive Needs = ความต้องการเพิ่มพูนความรู้ เข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัว

- 1) อยากลองเล่น
- 2) อยากมีความรู้เพิ่ม
- 3) ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่าน hi5

- 4) อยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น

Affective Needs = ความต้องการเพื่อให้ได้รับความพอใจทางอารมณ์

- 5) ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง
- 6) อยากดูเป็นคนทันสมัย
- 7) ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 8) เพราะความอยากรู้ อยากเห็น

Personal Integrative Needs = ความต้องการต่อกำความคิด ความมั่นใจ ความมั่นคงทางอารมณ์

- 9) ต้องการแสดงความเป็นตัวตน
- 10) อยากมีความเป็นส่วนตัวใน hi5
- 11) อยากมียอด view เยอะๆ
- 12) อยากให้มีคนมาดูอัลบั้มรูป

Tension Release Needs = ความต้องการเปิดรับสื่อเพื่อจะหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง

- 13) ต้องการผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา
- 14) อยากใช้พื้นที่ใน hi5 เขียนระบายความรู้สึก
- 15) เพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา

คำถามที่วัดแรงจูงใจทางด้านสังคมมีทั้งหมด 13 ข้อ ดังนี้

- 1) อยากมีเพื่อนใหม่
- 2) อยากพบเพื่อนเก่า
- 3) ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน
- 4) ต้องการการรวมกลุ่มกับคนที่มียุทธนิยามเหมือนกัน

- 5) ต้องการติดต่อคนที่ติดต่อยาก
- 6) สามารถทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน
- 7) อยากมีความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น
- 8) อยากมีแฟน
- 9) ต้องการบอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5
- 10) ต้องการแสดงหรือโชว์คอมเม้นท์
- 11) อยากแบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู
- 12) อยากแบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง
- 13) อยากโฆษณาขายสินค้า

คำถามที่วัดแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีมีทั้งหมด 8 ข้อ ดังนี้

- 1) ต้องการรู้ทันสื่อใหม่
- 2) ต้องการแสดงความสามารถทางเทคโนโลยี
- 3) ต้องการใช้เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น
- 4) สามารถอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ของตัวเองได้ง่าย
- 5) ต้องการดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ
- 6) เป็นเว็บไซต์ที่นิยมอย่างกว้างขวาง
- 7) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย
- 8) มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับการวัดความคาดหวังและความพึงพอใจในการเล่น hi5

ในส่วนนี้มีคำถามทั้งหมด 36 ข้อ โดยใช้คำถามเดียวกันในการวัดความคาดหวังและความพึงพอใจ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการทราบถึงความคาดหวังก่อนการเล่น hi5 และความพึงพอใจที่ได้รับหลังจากการเล่นในเรื่องเดียวกัน และจากคำถามแบ่งเป็นคำถามที่วัดความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 15 ข้อ ดังนี้

Cognitive Needs = ความต้องการเพิ่มพูนความรู้ เข้าใจสิ่งต่างๆรอบตัว

- 1) ได้ลองเล่น
- 2) สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้
- 3) ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5
- 4) ได้รับความรู้เรื่องของผู้อื่น

Affective Needs = ความต้องการเพื่อให้ได้รับความพอใจทางอารมณ์

- 5) ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
- 6) ให้ความสนุกสนานและบันเทิง
- 7) ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย
- 8) hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น

Personal Integrative Needs = ความต้องการต่อยอดความคิด ความมั่นใจ ความมั่นคงทางอารมณ์

- 9) มีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน
- 10) ได้แสดงความเป็นตัวตนใน hi5
- 11) จำนวนยอด view ที่เพิ่มขึ้น
- 12) ความเป็นส่วนตัวใน hi5

Tension Release Needs = ความต้องการเปิดรับสื่อเพื่อจะหลีกเลี่ยงหนีจากโลกแห่งความเป็นจริง

- 13) ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา
- 14) การใช้พื้นที่ใน hi5 เพื่อเขียนระบายความรู้สึก
- 15) ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงหนีปัญหาได้

คำถามที่วัดความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมมีทั้งหมด 13 ข้อ ดังนี้

- 1) ทำให้มีเพื่อนใหม่
- 2) ทำให้พบเพื่อนเก่า
- 3) ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน
- 4) ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีรสนิยมเหมือนกัน
- 5) ทำให้ติดต่อคนที่ติดต่อยากได้
- 6) ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น
- 7) ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน
- 8) ทำให้มีแฟน
- 9) ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5
- 10) ได้แสดงหรือโชว์คอมเมนต์
- 11) ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู
- 12) ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง
- 13) โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้

คำถามที่วัดความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีมีทั้งหมด 8 ข้อ ดังนี้

- 1) ทำให้รู้ทันสื่อใหม่
- 2) ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี
- 3) ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น
- 4) ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์
- 5) การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ
- 6) เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง
- 7) ความง่ายในการเข้าใช้งาน
- 8) มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ

ส่วนที่ 5 เป็นการวัดความสามารถในการรับรู้เรื่องผลกระทบ

ในส่วนนี้มีคำถามทั้งหมด 19 ข้อ และจากคำถามแบ่งเป็นคำถามที่วัดความสามารถในการรับรู้เรื่องผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 8 ข้อ ดังนี้

- 1) เล่น hi5 แล้วทำให้ทะเลาะกับแฟน
- 2) เล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟน
- 3) เล่น hi5 แล้วทำให้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยลง
- 4) เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้โทรศัพท์ลดลง
- 5) เล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้น
- 6) เล่น hi5 แล้วทำให้สนใจการทำงานหรือการเรียนน้อยลง
- 7) เล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง
- 8) hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป

คำถามที่วัดความสามารถในการรับรู้เรื่องผลกระทบทางด้านสังคมมีทั้งหมด 7 ข้อ ดังนี้

- 1) เล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง
- 2) เล่น hi5 ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
- 3) hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น
- 4) hi5 ส่งผลต่อการละเลยความสัมพันธ์กับคนรอบข้างในโลกความจริง
- 5) เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้ภาษาแย่ลง
- 6) เล่น hi5 แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี
- 7) hi5 สามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงไว้ได้

คำถามที่วัดความสามารถในการรับรู้เรื่องผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีมีทั้งหมด 4 ข้อ

ดังนี้

- 1) เล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสารอย่างหนึ่ง
- 2) เล่น hi5 แล้วทำให้สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน

- 3) เล่น hi5 แล้วทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว
- 4) เล่น hi5 แล้วทำให้การเล่น msn หรือโปรแกรม chat อื่นๆลดลง

เกณฑ์การให้คะแนน

ผู้วิจัยแบ่งเกณฑ์การให้คะแนนจากการเก็บข้อมูลของแบบสอบถามดังนี้ คือ

ส่วนที่ 1 เรื่องข้อมูลส่วนตัว และส่วนที่ 2 เรื่องพฤติกรรมการใช้ hi5 จะมีคำตอบให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบให้ตรงกับตนเอง ในส่วนที่ 3 ส่วนที่ 4 และส่วนที่ 5 จะแบ่งคำตอบออกเป็น 5 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

2. วิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ (In-depth Interview Method)

โดยการสุ่มตัวเลือกจากผู้ตอบแบบสอบถาม 400 คน สุ่มเลือกมาสัมภาษณ์เชิงลึกทั้งหมด 12 คน

โดยกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกมาทำการสัมภาษณ์นั้นจะเป็นผู้ที่มีการใช้งาน hi5 และมีเวลาว่างในการให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะทำการนัดเวลาและสถานที่ที่ผู้ให้สัมภาษณ์สะดวกที่จะทำการพูดคุยกัน โดยใช้เวลาแต่ละครั้งต่อคนประมาณ 1 ชั่วโมง

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์โดยใช้เกณฑ์การตั้งคำถามให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยเริ่มการสนทนาด้วยเรื่องทั่วไปก่อนเพื่อสร้างความคุ้นเคยก่อนทำการสัมภาษณ์ เช่น ถามว่าตอนนี้ผู้ให้สัมภาษณ์กำลังศึกษาที่ไหน หรือว่าทำงานที่ไหน พร้อมกันนี้ผู้วิจัยก็จะทำการแนะนำตัวเองให้กับผู้ถูกสัมภาษณ์ได้รู้จัก

และหลังจากนั้นก็เริ่มอธิบายถึงวัตถุประสงค์การวิจัยว่าที่ต้องการศึกษาเรื่องนี้เพราะอะไร และทำไมเราจึงเลือกทำการสัมภาษณ์เขา หลังจากนั้นก็จะเริ่มทำการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่แตกต่างและชัดเจนขึ้นจากที่ได้ผลสำรวจจากการตอบแบบสอบถาม และหลังจากจบการสนทนา ผู้วิจัยจะขอเบอร์โทรศัพท์ที่ติดต่อกลับไว้ เพื่อต้องการข้อมูลเพิ่มเติมจะมีการติดต่อผู้ให้สัมภาษณ์กลับไปทีหลัง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะนำมาประเมินโดยการนำข้อมูลที่สำรวจได้มาเข้าโปรแกรม SPSS เพื่อแปลงข้อมูลจากแบบสอบถามออกมาเป็นผลการสำรวจเพื่อตอบคำถามการวิจัย

ทางด้านข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะนำมาประเมินโดยการรวบรวมข้อมูลให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com” โดยใช้วิธีการวิจัย 2 แบบ คือ การวิจัยเชิงปริมาณโดยการสำรวจ (Survey Research Method) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 400 ชุด และ วิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ (In-depth Interview Method) สัมภาษณ์ทั้งหมด 10 คน ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามตารางดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูล แรงจูงใจและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com จากการตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากประชากรของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ที่เข้าใช้งาน www.hi5.com โดยแบ่งเป็นเรื่องต่างๆดังนี้

1.1 เพศ

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เป็นผู้หญิงจำนวน 260 คน (ร้อยละ 65) และที่เหลือเป็นผู้ชายจำนวน 140 คน (ร้อยละ 35)(ดูตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละตามเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หญิง	260	65.0
ชาย	140	35.0
รวม	400	100.00

1.2 อายุ

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 22-25 ปีมากที่สุด คือ จำนวน 148 คน (ร้อยละ 37) รองลงมา คือ ช่วงอายุ 18-21 ปี มีจำนวน 94 คน (ร้อยละ 23.5) ถัดมาช่วงอายุ 26-29 ปี จำนวน 74 คน (ร้อยละ 18.5) ช่วงอายุ 30 ปี ขึ้นไป จำนวน 42 คน (ร้อยละ 10.5) ช่วงอายุ 14-17 ปี จำนวน 24 คน (ร้อยละ 6) และมีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 10-13 ปี น้อยที่จำนวน 18 คน (ร้อยละ 4.5) (ดูตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละตามอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10-13 ปี	18	4.5
14-17 ปี	24	6.0
18-21 ปี	94	23.5
22-25 ปี	148	37.0
26-29 ปี	74	18.5
30 ปีขึ้นไป	42	10.5
รวม	400	100.00

1.3 ระดับการศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด คือ 254 คน (ร้อยละ 63.5) รองลงมา คือ มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 98 คน (ร้อยละ 24.5) ถัดมาระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า จำนวน 27 คน (ร้อยละ 6.8) ระดับมัธยมต้นหรือต่ำกว่า จำนวน 19 คน (ร้อยละ 4.8) และมีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการศึกษาอยู่ใน ระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า น้อยที่สุด จำนวน 2 คน (ร้อยละ 0.5) (ดูตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมต้นหรือต่ำกว่า	19	4.8
มัธยมปลายหรือเทียบเท่า	27	6.8
อนุปริญญาหรือเทียบเท่า	2	0.5
ปริญญาตรี	254	63.5
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	98	24.5
รวม	400	100.0

1.4 อาชีพ

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด คือ มีจำนวน 225 คน (ร้อยละ 56.3) รองลงมา คือ เป็นพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 116 คน (ร้อยละ 29) ถัดมาคืออาชีพเป็นข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ จำนวน 33 คน (ร้อยละ 8.3) อาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวน 17 คน (ร้อยละ 4.3) อาชีพรับจ้างทั่วไป จำนวน 8 คน (ร้อยละ 2) และมีผู้ตอบ อื่นๆ น้อยที่สุด จำนวน 1 คน (ร้อยละ 0.3) (ดูตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละตามอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน นิสิต นักศึกษา	225	56.3
ข้าราชการ, รัฐวิสาหกิจ	33	8.3
พนักงานบริษัทเอกชน	116	29.0
ธุรกิจส่วนตัว	17	4.3
รับจ้างทั่วไป	8	2.0
อื่นๆ	1	0.3
รวม	400	100.00

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ประกอบอาชีพอื่นๆ จำนวน 1 คน ระบุว่าตนเองคือผู้ว่างงาน

1.5 รายได้

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ในช่วง 5,001-10,000 บาท มากที่สุด คือ จำนวน 113 คน (ร้อยละ 28.3) รองลงมา คือ ผู้มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 89 คน (ร้อยละ 22.3) ถัดมาเป็นผู้มีรายได้ 10,001-15,000 บาท จำนวน 75 คน (ร้อยละ 18.8) ผู้มีรายได้ 15,001-20,000 บาท จำนวน 39 คน (ร้อยละ 9.8) ผู้มีรายได้ 20,001-25,000 บาท จำนวน 33 คน (ร้อยละ 8.3) ผู้มีรายได้มากกว่า 30,001 บาท ขึ้นไป จำนวน 28 คน (ร้อยละ 7) และมีผู้มีรายได้อยู่ในช่วง 25,001-30,000 บาท น้อยที่สุดจำนวน 23 คน (ร้อยละ 5.8) (ดูตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5,000 บาท	89	22.3
5,001-10,000 บาท	113	28.3
10,001-15,000 บาท	75	18.8
15,001-20,000 บาท	39	9.8
20,001-25,000 บาท	33	8.3
25,001-30,000 บาท	23	5.8
มากกว่า 30,001 บาทขึ้นไป	28	7.0
รวม	400	100.00

1.6 สถานภาพ

ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน มีสถานภาพโสดมากที่สุด คือ จำนวน 384 คน คิดเป็นร้อยละ 96 รองลงมา คือ สถานภาพสมรส จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 และน้อยที่สุด คือ หย่าร้าง จำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 0.3 (ดูตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	384	96.0
สมรส	15	3.8
หย่าร้าง	1	0.3
รวม	400	100.0

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ hi5.com

ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้งาน www.hi5.com ของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน ในด้านต่างๆดังนี้

2.1 ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มเล่น hi5 จนถึงปัจจุบัน

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เริ่มเล่น hi5 มานาน 2 ปีขึ้นไป มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็นจำนวน 170 คน (ร้อยละ 42.5) รองลงมาเป็นผู้ที่เล่น hi5 มามากกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 2 ปี มีจำนวน 131 คน (ร้อยละ 32.8) ถัดมาเป็นผู้ที่เล่นมานานมากกว่า 6 เดือน ถึง 1 ปี จำนวน 55 คน (ร้อยละ 13.8) และลำดับสุดท้ายเป็นผู้ที่เล่น hi5 มานาน 3-6 เดือน จำนวน 44 คน (ร้อยละ 11.0) (ดูตารางที่ 7)

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้งานจนถึงปัจจุบัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3-6 เดือน	44	11.0
มากกว่า 6 เดือนถึง 1 ปี	55	13.8
มากกว่า 1 ปีแต่ไม่เกิน 2 ปี	131	32.8
2 ปีขึ้นไป	170	42.5
รวม	400	100.0

2.2 วิธีการสมัคร hi5

จากการเก็บข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เกี่ยวกับวิธีการสมัคร hi5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีวิธีการสมัครโดยการสมัครด้วยตนเองในเว็บไซต์ hi5.com มากที่สุด กว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 201 คน (ร้อยละ 50.3) รองลงมาสมัครจากอีเมลเชิญชวนจากบุคคลอื่นจำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.3) และวิธีการสมัครลำดับสุดท้าย คือ บุคคลอื่นสมัครให้ จำนวน 78 คน (ร้อยละ 19.5) (ดูตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละตามวิธีการสมัคร hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

วิธีการสมัคร hi5	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สมัครจากอีเมลเชิญชวนจากบุคคลอื่น	121	30.3
สมัครด้วยตนเองในเว็บไซต์ hi5.com	201	50.3
บุคคลอื่นสมัครให้	78	19.5
รวม	400	100.00

2.3 ความบ่อยในการเข้าใช้งาน

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เกี่ยวกับความบ่อยในการเข้าใช้งาน พบว่า มีผู้เข้าใช้งาน hi5 ทุก 2-3 วันมากที่สุด จำนวน 116 คน (ร้อยละ 29) รองลงมาเป็นผู้ที่เข้าใช้งานทุกวันจำนวน 100 คน (ร้อยละ 25) ถัดมา คือ ผู้ที่เข้าใช้งานทุกสัปดาห์จำนวน 74 คน (ร้อยละ 18.5) และมีผู้เข้าใช้งาน hi5 น้อยที่สุดทุก 15 วัน จำนวน 33 คน (ร้อยละ 8.3) (ดูตารางที่ 9)

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการเข้าใช้งาน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความบ่อยในการเข้าใช้งาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	100	25.0
ทุก 2-3 วัน	116	29.0
ทุกสัปดาห์	74	18.5
ทุก 15 วัน	33	8.3
ทุก 1 เดือน	39	9.8
มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป	38	9.5
รวม	400	100.00

2.4 ความบ่อยในการอัปเดตข้อมูลใน hi5

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน เกี่ยวกับความบ่อยในการอัปเดตข้อมูล พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการอัปเดตข้อมูลมากกว่า 1 เดือนขึ้นไป จำนวน 166 คน (ร้อยละ 41.5) รองลงมา มีการอัปเดตข้อมูลทุก 1 เดือน จำนวน 76 คน (ร้อยละ 19) ถัดมา มีการอัปเดตข้อมูลทุกสัปดาห์ จำนวน 54 คน (ร้อยละ 13.5) และมีผู้ที่อัปเดตข้อมูลใน hi5 ทุกวันเป็นจำนวนน้อยที่สุด คือ 23 คน (ร้อยละ 5.8) (ดูตารางที่ 10)

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละตามความบ่อยในการอัปเดตข้อมูลใน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความบ่อยในการอัปเดตข้อมูล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	23	5.8
ทุก 2-3 วัน	43	10.8
ทุกสัปดาห์	54	13.5
ทุก 15 วัน	38	9.5
ทุก 1 เดือน	76	19.0
มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป	166	41.5
รวม	400	100.00

2.5 ระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้ง

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน เกี่ยวกับระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้ง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมีการเปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้งเป็นเวลาน้อยกว่า 30 นาที เป็นจำนวนมากที่สุด 176 คน (ร้อยละ 44) รองลงมาเปิดต่อเนื่องเป็นเวลา 30 นาที – 1 ชั่วโมง จำนวน 127 คน (ร้อยละ 31.8) ถัดมาเปิดต่อเนื่องเป็นเวลามากกว่า 1 ชั่วโมง – 2 ชั่วโมง จำนวน 51 คน (ร้อยละ 12.8) และผู้ที่เปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้งมากกว่า 4 ชั่วโมงมีจำนวนน้อยที่สุด คือ 11 คน (ร้อยละ 2.8) (ดูตารางที่ 11)

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละตามระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 ต่อครั้งของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 ต่อครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 นาที	176	44.0
30 นาที – 1 ชั่วโมง	127	31.8
มากกว่า 1 ชั่วโมง – 2 ชั่วโมง	51	12.8
มากกว่า 2 ชั่วโมง – 4 ชั่วโมง	35	8.8
มากกว่า 4 ชั่วโมง	11	2.8
รวม	400	100.0

2.6 ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆเฉลี่ยต่อครั้ง

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เกี่ยวกับระยะเวลาในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆเฉลี่ยต่อครั้ง พบว่า มีผู้เข้าใช้งาน hi5 จริงๆเป็นเวลาน้อยกว่า 30 นาที มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด คือ 212 คน (ร้อยละ 53) รองลงมา คือ เข้าใช้งาน hi5 จริงๆเป็นเวลา 30 นาที – 1 ชั่วโมง จำนวน 131 คน (ร้อยละ 32.8) ถัดมา คือ ผู้ที่เข้าใช้งาน hi5 จริงๆเฉลี่ยต่อครั้งเป็นเวลามากกว่า 1 ชั่วโมง- 2 ชั่วโมงจำนวน 42 คน (ร้อยละ 10.5) และลำดับสุดท้าย คือ ผู้ที่เข้าใช้งาน hi5 จริงๆเฉลี่ยต่อครั้งด้วยระยะเวลา มากกว่า 2 ชั่วโมง จำนวน 15 คน (ร้อยละ 3.8) (ดูตารางที่ 12)

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆต่อครั้งของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆ ต่อครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 30 นาที	212	53.0
30 นาที – 1 ชั่วโมง	131	32.8
มากกว่า 1 ชั่วโมง – 2 ชั่วโมง	42	10.5
มากกว่า 2 ชั่วโมง	15	3.8
รวม	400	100.0

2.7 สถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5 มากที่สุด

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เกี่ยวกับสถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5 มากที่สุด พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งาน hi5 บ้านหรือที่พักอาศัย มากที่สุด จำนวน 348 คน (ร้อยละ 87 รองลงมา คือ ผู้ที่ใช้สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตในการเข้าใช้งาน hi5 จำนวน 19 คน (ร้อยละ 4.8) ถัดมาคือ ผู้ที่ใช้สถานศึกษาและสถานที่ อื่นๆ ในการเข้าใช้งาน hi5 เป็นจำนวนที่เท่ากัน คือ 15 คน (ร้อยละ 3.8) และมีผู้เข้าใช้งาน hi5 จากนอกสถานที่ โดยใช้อินเทอร์เน็ตมือถือหรือ Hot Spot จำนวนน้อยที่สุด คือ 3 คน (ร้อยละ 0.8) (ดูตารางที่ 13)

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละตามสถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้านหรือที่พักอาศัย	348	87.0
สถานศึกษา	15	3.8
นอกสถานที่โดยการใช้ผ่านมือถือหรือ Hot Spot	3	0.8
สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต	19	4.8
อื่นๆ	15	3.8
รวม	400	100.0

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม ที่ตอบอื่นๆ จำนวน 15 คน คือ ผู้ที่ระบุว่าสถานที่ที่เข้าใช้งาน hi5 มากที่สุด คือ ที่ทำงาน

2.8 จำนวนโปรไฟล์คอมเมนต์ที่ได้รับจากเพื่อน

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เกี่ยวกับจำนวนโปรไฟล์คอมเมนต์ที่ได้รับ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์ประมาณ 201 ถึง 1000 คอมเมนต์มากที่สุด จำนวน 117 คน (ร้อยละ 29.3) รองลงมาเป็นผู้ที่ได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์ตั้งแต่ 0 ถึง 200 คอมเมนต์ จำนวน 99 คน (ร้อยละ 24.8) ถัดมาเป็นผู้ที่ได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์ 1001 ถึง 2000 คอมเมนต์ จำนวน 66 คน (ร้อยละ 16.5) ถัดมาเป็นผู้ที่ได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์ 2001 ถึง 5000 คอมเมนต์ จำนวน 46 คน (ร้อยละ 11.5) และมีผู้ได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์มากกว่า 5000 คอมเมนต์เป็นจำนวนน้อยที่สุด 18 คน (ร้อยละ 4.5) (ดูตารางที่ 14)

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละของโปรไฟล์คอมเมนต์ที่ได้รับจากเพื่อนของผู้ตอบแบบสอบถาม

จำนวนโปรไฟล์คอมเมนต์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0 – 200	99	24.8
201 – 1000	117	29.3
1001 – 2000	66	16.5
2001 – 5000	46	11.5
มากกว่า 5000	18	4.5
จำไม่ได้	54	13.5
รวม	400	100.0

** สำหรับจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่จำไม่ได้ว่าเคยได้รับโปรไฟล์คอมเมนต์มาทั้งหมดเป็นจำนวนเท่าใด มี 54 คน (ร้อยละ 13.5)

2.9 จำนวนเพื่อนบน hi5

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เรื่องจำนวนเพื่อนบน hi5 พบว่า ส่วนใหญ่จะมีจำนวนเพื่อนอยู่ที่ประมาณ 201 ถึง 400 คน เป็นจำนวน 93 คน (ร้อยละ 23.3) รองลงมาจะมีเพื่อนอยู่ที่ประมาณ 401 ถึง 1000 คน เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือ 91 คน (ร้อยละ 22.8) ถัดมาถัดมา คือ ผู้ที่มีเพื่อนอยู่บน hi5 ตั้งแต่ 0-100 คน จำนวน 77 คน (ร้อยละ 19.3) ถัดมาเป็นผู้ที่มีเพื่อนอยู่บน hi5 เป็นจำนวนไม่ต่างกันมากนัก คือ จำนวน 71 คน (ร้อยละ 17.8) ถัดมาเป็นผู้ที่มีเพื่อนอยู่บน hi5 1001 – 5000 คน จำนวน 42 คน (ร้อยละ 10.5) และสุดท้ายมีจำนวนผู้มีเพื่อนบน hi5 เป็นจำนวนมากกว่า 5000 คน น้อยที่สุด คือ 7 คน (ร้อยละ 1.8) (ดูตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนเพื่อนบน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

จำนวนเพื่อนบน hi5	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0 – 100	77	19.3
101 – 200	71	17.8
201 – 400	93	23.3
401 – 1000	91	22.8
1001 – 5000	42	10.5
มากกว่า 5000	7	1.8
จำไม่ได้	19	4.8
รวม	400	100.0

** สำหรับจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่จำไม่ได้ว่ามีเพื่อนบน hi5 ทั้งหมดเป็นจำนวนเท่าใด มี 19 คน (ร้อยละ 4.8)

2.10 กลุ่มบุคคลที่เข้าชม hi5 มากที่สุด

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับกลุ่มบุคคลที่ผู้เล่น hi5 เข้าชมมากที่สุด พบว่า ผู้เล่น hi5 ส่วนใหญ่ จะเข้าชม hi5 ของเพื่อนมากที่สุดถึง 371 คน (ร้อยละ 92.8) รองลงมา คือ เข้าชม hi5 เพื่อนของเพื่อนมากที่สุดจำนวน 16 คน (ร้อยละ 4.0) ถัดมาเข้าชม hi5 ของคนที่ไม่มีเกี่ยวข้องกับเราเลยจำนวน 7 คน (ร้อยละ 1.8) และสุดท้ายเข้าชม hi5 โดยการเลือกด้วยวิธีอื่นๆจำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.5) (ดูตารางที่ 16)

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละกลุ่มบุคคลที่ผู้เล่น hi5 เข้าชมมากที่สุดของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มบุคคลที่ผู้เล่น hi5 เข้าชมมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
Hi5 ของเพื่อน	371	92.8
Hi5 เพื่อนของเพื่อน	16	4.0
Hi5 ของคนที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเราเลย	7	1.8
อื่นๆ	6	1.5
รวม	400	100.0

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบอื่นๆ จำนวน 6 คน ระบุว่า เข้าชม hi5 ของบุคคลที่หน้าตาดีมากที่สุด จำนวน 5 คน และผู้ที่เข้าชม hi5 ของญาติพี่น้องมากที่สุด จำนวน 1 คน

2.11 การเข้าใช้งานในเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ

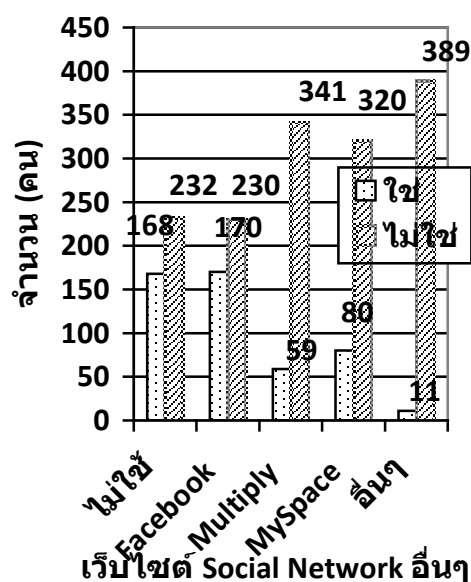
จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีการใช้เว็บไซต์ Social Network อื่นๆ จำนวน 232 คน (ร้อยละ 58) และมีการใช้เว็บไซต์ Social Network อื่นๆ จำนวน 168 คน (ร้อยละ 42) และสำหรับผู้ที่ใช้เว็บไซต์ Social Network อื่นๆ นั้น เว็บไซต์ที่มีผู้เข้าไปใช้งานมากที่สุด คือ Facebook (ค่าเฉลี่ย = 0.43) รองลงมา คือ Myspace (ค่าเฉลี่ย = 0.20) ถัดมาคือ Multiply (ค่าเฉลี่ย = 0.15) (ดูตารางที่ 17)

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

การใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ		ใช่	ไม่ใช่	ค่าเฉลี่ย
ไม่ใช่	จำนวน	168	232	0.42
	ร้อยละ	42.0	58.0	
Facebook	จำนวน	170	230	0.43
	ร้อยละ	42.5	57.5	
Multiply	จำนวน	59	341	0.15
	ร้อยละ	14.8	85.3	
MySpace	จำนวน	80	320	0.20
	ร้อยละ	20.0	80.0	
อื่นๆ	จำนวน	11	389	0.03
	ร้อยละ	2.8	97.3	

** สำหรับผู้ตอบแบบสอบถามที่ใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ นอกเหนือจากที่กำหนดมา จำนวน 11 คน เป็นผู้ที่ใช้เว็บไซต์ Tagged จำนวน 8 คน และ เว็บไซต์ Twitter จำนวน 3 คน

จากตารางที่ 17 สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแท่งได้ดังรูปภาพที่ 4
 รูปภาพที่ 4 แสดงแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจำนวนของการเข้าใช้งานเว็บไซต์ Social Network
 อื่นๆของผู้ตอบแบบสอบถาม



จากแผนภูมิกราฟแท่งจะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีผู้ไม่ใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ
 มากกว่าผู้ที่มีการใช้งานเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ และสำหรับผู้ที่มีการใช้งานในเว็บไซต้อื่น
 นั้น เว็บไซต์ที่มีการเข้าใช้งานมากที่สุด คือ Facebook รองลงมา คือ My Space และ Multiply
 ตามลำดับ

2.12 หลักการเปิดรับเพื่อน

การเปิดรับเพื่อน

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน หลักการเปิดรับเพื่อน
 เป็นประเด็นหนึ่งที่ถูกวิจัยต้องการศึกษา และผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด เมื่อนำ
 ค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกันได้ผลการวิจัยออกมาดังนี้ คือ ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน
 ส่วนใหญ่จะเลือกรับเฉพาะเพื่อนตัวเองมีจำนวน 212 คนและรับเฉพาะคนรู้จัก 211 คน โดยทั้ง
 สองข้อนี้มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน และเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุด คือ 0.53 รองลงมาคือเปิดรับทุกคนจำนวน
 90 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.23 และรับโดยการพิจารณาจากโปรไฟล์เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 84 คน
 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.21 ลำดับที่ 4 คือ เลือกรับเฉพาะคนที่รู้ว่ามีความเป็นตัวตนจริงๆ จำนวน 51 คน มี

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.13 ลำดับที่ 5 คือ รับโดยดูจาก Group จำนวน 23 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.06 ลำดับที่ 6 คือ รับเฉพาะเพื่อนต่างเพศ จำนวน 9 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.02 ลำดับที่ 7 คือ รับโดยวิธีอื่นๆ จำนวน 5 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.01 และสุดท้ายรับเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกันจำนวน 1 คน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.00

(ดูตารางที่ 18)

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของการเปิดรับเพื่อนด้วยวิธีต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

หลักการเปิดรับเพื่อน		ใช่	ไม่ใช่	ค่าเฉลี่ย
1. รับเฉพาะเพื่อนตัวเอง	จำนวน	212	188	0.53
	ร้อยละ	53.0	47.0	
2. รับเฉพาะคนที่รู้ว่ามีความสัมพันธ์จริงๆ	จำนวน	51	349	0.13
	ร้อยละ	12.8	87.3	
3. รับเฉพาะคนรู้จัก	จำนวน	211	189	0.53
	ร้อยละ	52.8	47.3	
4. รับโดยการพิจารณาจากโปรไฟล์	จำนวน	84	316	0.21
	ร้อยละ	21.0	79.0	
5. รับโดยดูจาก Group	จำนวน	23	377	0.06
	ร้อยละ	5.8	94.3	
6. รับเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกัน	จำนวน	1	399	0.00
	ร้อยละ	0.3	9.8	
7. รับเฉพาะเพื่อนต่างเพศ	จำนวน	9	391	0.02
	ร้อยละ	2.3	97.8	
8. รับทุกคน	จำนวน	90	310	0.23
	ร้อยละ	22.5	77.5	
9. อื่นๆ	จำนวน	5	395	0.01
	ร้อยละ	1.3	98.8	

** สำหรับผู้ที่เลือกรับเพื่อนด้วยวิธีอื่นๆ จำนวน 5 คน คือ ผู้ที่เลือกรับจากคนที่หน้าตาดี จำนวน 4 คน และเป็นผู้ที่เลือกรับเพื่อนโดยการพิจารณาจาก โปรไฟล์คอมเมนต์ จำนวน 1 คน

อาจจะกล่าวสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน ส่วนใหญ่จะเลือกรับเฉพาะเพื่อนตัวเองและคนรู้จักเพราะเพราะเป็นกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อกันอยู่แล้วในชีวิตจริง และเมื่อมีการเข้ามาติดต่อกันในสังคมออนไลน์ก็เป็นการพูดคุยกันกับคนรู้จักในอีกสถานที่หนึ่ง นอกเหนือจากวิธีที่เคยติดต่อกัน

ถ้าเปรียบเทียบการเปิดรับเพื่อนเฉพาะคนรู้จักกับการเปิดรับทุกคน จะเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เปิดรับเพื่อนเฉพาะคนรู้จักมากกว่าการเปิดรับทุกคน เมื่อนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกันจะเห็นว่าค่าเฉลี่ยของการเปิดรับเพื่อนเฉพาะคนรู้จัก (0.53) มากกว่าค่าเฉลี่ยของการเปิดรับเพื่อนทุกคน (0.23) (ดูตารางที่ 19)

ตารางที่ 19 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยวิธีการเปิดรับเพื่อนเฉพาะคนรู้จักและการเปิดรับทุกคนของผู้ตอบแบบสอบถาม

วิธีการเลือกรับเพื่อน	ค่าเฉลี่ย
เปิดรับเฉพาะคนรู้จัก	0.53
เปิดรับทุกคน	0.23

2.13 การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

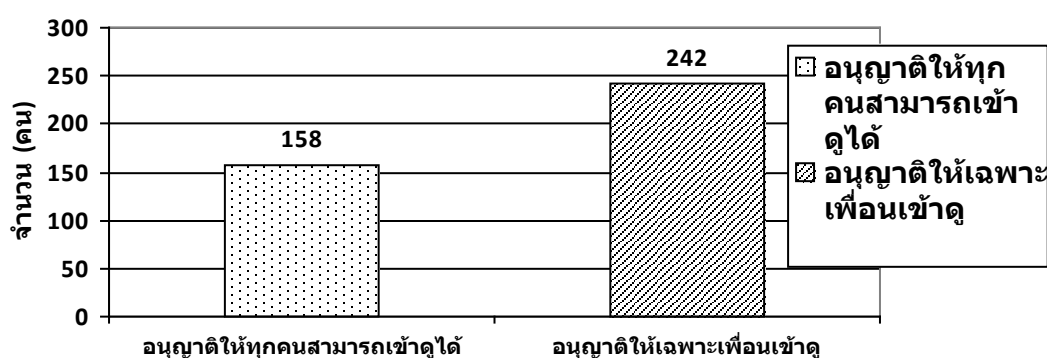
ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวโดยอนุญาตให้ทุกคนสามารถเข้าดูโปรไฟล์ได้ จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 และตั้งค่าความเป็นส่วนตัวโดยอนุญาตให้เฉพาะเพื่อนเข้าดู จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.5 (ดูตารางที่ 20)

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อนุญาตให้ทุกคนสามารถเข้าดูได้	158	39.5
อนุญาตให้เฉพาะเพื่อนเข้าดู	242	60.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 20 สามารถสรุปเป็นแผนภูมิแท่งได้ดังรูปภาพที่ 5

รูปภาพที่ 5 แสดงแผนภูมิแท่งเปรียบเทียบจำนวนของการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม



จากแผนภูมิกราฟแท่งจะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวโดยการอนุญาตให้เฉพาะคนที่เป็นเพื่อนสามารถเข้าดูโปรไฟล์ของตนเองได้มากกว่าคนที่ตั้งค่าอนุญาตให้ทุกคนสามารถเข้าดูได้แม้จะไม่ได้เป็นเพื่อนก็ตาม ซึ่งอาจจะเป็นวิธีหนึ่งที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้เพื่อควบคุมการเข้ามาดูโปรไฟล์ของตนก่อนได้รับการอนุญาต ซึ่งอาจจะรักษาความเป็นส่วนตัวของเจ้าของโปรไฟล์ได้ในระดับหนึ่ง

2.14 ความบ่อยในการทำกิจกรรมต่างๆบน hi5

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน พบว่า กิจกรรมที่ทำบน hi5 มากที่สุด คือ อ่าน Comment ที่ผู้อื่นส่งมา (ค่าเฉลี่ย = 4.12) รองลงมา คือ Comment โปรไฟล์ผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.32) ถัดมา คือ ดูโปรไฟล์ผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.22) และกิจกรรมที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำน้อยที่สุด คือ หาเพื่อนใหม่ (ค่าเฉลี่ย = 1.94) (ดูตารางที่ 21)

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของความบ่อยในการทำกิจกรรมต่างๆบน hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

กิจกรรมต่างๆที่ทำบน hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
ดู/อัปเดตรูป	จำนวน	53	78	155	74	40	3.08	1.144
	ร้อยละ	13.3	19.5	38.8	18.5	10.0		
ดู/อัปเดตบทความไดอารี่	จำนวน	9	39	108	119	125	2.22	1.063
	ร้อยละ	2.3	9.8	27.0	29.8	31.3		
ดู/อัปเดตข้อมูล	จำนวน	23	52	134	112	79	2.57	1.117
	ร้อยละ	5.8	13.0	33.5	28.0	19.8		
ฟัง/อัปเดตเพลง	จำนวน	26	60	99	100	115	2.46	1.232
	ร้อยละ	6.5	15.0	24.8	25.0	28.8		
อ่าน comment ที่ผู้อื่นส่งมา	จำนวน	184	117	69	22	8	4.12	1.011
	ร้อยละ	46.0	29.3	17.3	5.5	2.0		
Comment ไปรไฟล์ผู้อื่น	จำนวน	70	101	141	61	27	3.32	1.131
	ร้อยละ	17.5	25.3	35.3	15.3	6.8		
ดูไปรไฟล์ผู้อื่น	จำนวน	63	89	142	83	23	3.22	1.117
	ร้อยละ	15.8	22.3	35.5	20.8	5.8		
หาเพื่อนใหม่	จำนวน	11	19	73	129	168	1.94	1.019
	ร้อยละ	2.8	4.8	18.3	32.3	42.0		
ตกแต่ง hi5	จำนวน	22	47	128	108	95	2.48	1.137
	ร้อยละ	5.5	11.8	32.0	27.0	23.8		

ตอนที่ 3 ตอบคำถามวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 รวมถึงความคาดหวังที่และความพึงพอใจที่เกิดจากการเล่น hi5 และผลกระทบที่ได้รับจากการเล่น hi5 ซึ่งมีคำถามวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาเล่น hi5 คืออะไร
2. ความคาดหวังของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร
3. ความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร
4. ผู้เล่นมีการรับรู้ถึงผลกระทบของ hi5 ในด้านต่างๆ เป็นอย่างไร

ผลการวิจัยสรุปได้ตามคำถามวิจัยแต่ละข้อดังนี้

คำถามวิจัยข้อที่ 1 ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาเล่น hi5 คืออะไร

ผู้วิจัยได้ศึกษาแรงจูงใจของผู้ที่เล่น hi5 จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน โดยแบ่งแรงจูงใจออกเป็น 3 ด้าน คือ แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง แรงจูงใจด้านสังคม และแรงจูงใจด้านเทคโนโลยี

ผลที่ได้จากการนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกัน พบว่า ผู้เล่น hi5 มีแรงจูงใจด้านเทคโนโลยีในการเข้ามาเล่น hi5 สูงที่สุด(ค่าเฉลี่ย = 3.2469) รองลงมาเป็นแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง (ค่าเฉลี่ย = 2.9332) และมีแรงจูงใจด้านสังคมเป็นลำดับสุดท้าย (ค่าเฉลี่ย = 2.7548) (ดูตารางที่ 22)

ตารางที่ 22 แสดงค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

แรงจูงใจ	ค่าเฉลี่ย
แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	2.9332
แรงจูงใจทางด้านสังคม	2.7548
แรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยี	3.2469

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

จากผลการวิจัยแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นเหตุผลให้คนเข้ามาเล่น hi5 เป็นลำดับที่สอง เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่า ผู้เล่นมีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเข้ามาเล่น hi5 ในบางเรื่องอยู่ในระดับมากมีเรื่องต่างๆดังนี้ ต้องการผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง อยากลองเล่น ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5

จะเห็นว่าเรื่องที่เป็นแรงจูงใจในระดับมากนั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเข้ามาใช้ hi5 เพื่อต้องการปลดปล่อย คลายเครียดหรือต้องการความสนุกสนานไม่ได้เกี่ยวข้องกับความต้องการแสดงความเป็นตัวตนมากนัก

สำหรับเรื่องที่เป็นเหตุของแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 ในระดับปานกลางนั้นมีมากที่สุด ได้แก่ เพราะความอยากรู้อยากเห็น ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ต้องการแสดงความเป็นตัวตน อยากดูเป็นคนทันสมัย อยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น อยากมีความเป็นส่วนตัวใน hi5 อยากใช้พื้นที่ใน hi5 เขียนระบายความรู้สึก อยากมีความรู้เพิ่ม อยากให้มีคนมาคุยอับมัมรูป

จะเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเข้ามาเล่น hi5 ในระดับปานกลางด้วยเรื่องของการใช้งานเพื่อสื่อความเป็นตัวเองออกไปให้ผู้อื่นรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดออกไปด้วยรูปภาพ ข้อความ หรือบทความ

และเรื่องที่เป็นแรงจูงใจน้อยที่สุด ได้แก่ อยากมียอด view เยอะๆ อยากและเพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา

เมื่อพิจารณาผลเรื่องแรงจูงใจทางที่เกี่ยวข้องกับตนเอง พบว่า แรงจูงใจที่มีผลในการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุด คือ ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง (ค่าเฉลี่ย = 3.62) รองลงมา คือ อยากลองเล่น (ค่าเฉลี่ย = 3.58) และลำดับถัดมา คือ ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 (ค่าเฉลี่ย = 3.45) ในขณะที่แรงจูงใจที่ทำให้ตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุด คือ เพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา (ค่าเฉลี่ย = 1.84)

ข้อสังเกต คือ แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้น ไม่มีข้อใดเลยที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกตอบมากที่สุด ในขณะที่มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกตอบน้อยที่สุด 1 ข้อ คือ เพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา และมีผู้เลือกตอบน้อยที่สุดประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

แรงจูงใจด้านสังคม

ผลจากการวิจัยแรงจูงใจทางด้านสังคมเป็นแรงจูงใจด้านที่ทำให้คนเข้ามาเล่น hi5 เป็นลำดับสุดท้าย แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดในรายข้อ พบว่า มีแรงจูงใจทางสังคมในบางเรื่องที่คุณเล่นมีแรงจูงใจในการเข้ามาเล่นอยู่ในระดับมาก ดังนี้ คือ อยากรับเพื่อนเก่า ต้องการติดต่อคนที่ติดต่อยาก และสามารถทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน

จะเห็นว่าแรงจูงใจทางด้านสังคมที่อยู่ในระดับมากนั้น จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการรักษาความสัมพันธ์ให้คงอยู่โดยการใช่ hi5 เป็นเครื่องมือช่วยในการติดต่อ นอกจากนี้ แรงจูงใจในการอยากพบเพื่อนเก่าแม้ว่าจะมีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบในระดับมากแต่ระดับมากที่สุดและระดับปานกลางก็เป็นจำนวนที่มีผู้ตอบค่อนข้างสูงเช่นกัน คือ ระดับมาก 141 คน (ร้อยละ 35.3) ระดับปานกลาง 110 คน (ร้อยละ 27.5) และระดับมากที่สุด 107 คน (ร้อยละ 26.8)

สำหรับแรงจูงใจทางด้านสังคมที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอยู่ในระดับปานกลางนั้น มีดังนี้ อยากรับเพื่อนใหม่ ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ต้องการรวมกลุ่มกับคนที่มีความเหมือนกัน อยากรับความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น ต้องการบอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5 ต้องการแสดงหรือโชว์คอมเมนต์ อยากรับปันรูปให้ผู้อื่นดู และอยากรับปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง

จะเห็นว่าแรงจูงใจทางด้านสังคมในระดับปานกลางนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของเพื่อนเป็นการต้องการการยอมรับทางสังคมอย่างหนึ่ง

และเรื่องที่เป็นแรงจูงใจน้อยที่สุด ได้แก่ อยากรับแฟน อยากรับโฆษณาขายสินค้า

เมื่อพิจารณาผลเรื่องแรงจูงใจทางด้านสังคม พบว่า แรงจูงใจด้านสังคมที่มีผลในการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุด คือ อยากรับเพื่อนเก่า (ค่าเฉลี่ย=3.75) รองลงมา คือ ทำให้ไม่ขาดการ

ติดต่อกันระหว่างเพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 3.69) และลำดับถัดมา คือ ต้องการติดต่อคนที่ติดต่อยาก (ค่าเฉลี่ย = 3.25) และแรงจูงใจทางด้านสังคมที่มีผลในการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุด คือ อยากรโหมษณาขายสินค้า (ค่าเฉลี่ย = 1.71)

แรงจูงใจด้านเทคโนโลยี

ผลการวิจัยแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีมีผลในการเข้ามาเล่น hi5 สูงที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่ผู้เล่นมีแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับมากมีเรื่องต่างๆ ดังนี้ ต้องการใช้เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น และเป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย

สำหรับแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีผู้ตอบแบบสอบถามมีแรงจูงใจอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด มีเรื่องต่างๆ ดังนี้ ต้องการรู้ทันสื่อใหม่ ต้องการแสดงความสามารถทางเทคโนโลยี สามารถอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ของตัวเองได้ง่าย ต้องการดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ เป็นเว็บไซต์ที่นิยมอย่างกว้างขวาง และมีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ

จะเห็นว่าแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีในระดับปานกลางนั้นโดยรวมจะเป็นเรื่องที่ผู้เล่นมองในด้านการได้รับจากเว็บ hi5 ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้งานหรือว่าฟังก์ชันต่างๆที่ทางเว็บไซต์มีให้ รวมถึงศักยภาพการใช้งานที่จะได้รับจากเว็บไซต์ hi5.com

ข้อสังเกต คือ แรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีนั้นถ้ามองในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกตอบในระดับปานกลางมากที่สุด และระดับรองจากนั้นที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบ คือ ระดับมาก และแม้ว่าจะมีบางข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบในระดับมากเป็นจำนวนมากที่สุด ระดับรองจากนั้นจะเป็นระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีในการเข้ามาเล่น hi5 อยู่ประมาณระดับมากและระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาผลเรื่องแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยี พบว่า แรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีที่มีผลในการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุด คือ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่นิยมอย่างกว้างขวาง (ค่าเฉลี่ย = 3.55) รองลงมา คือ ต้องการใช้เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.47) ถัด

มา คือ เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย (ค่าเฉลี่ย = 3.44) และสำหรับแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีที่มีผลกับการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุด คือ ต้องการแสดงความสามารถทางเทคโนโลยี (ค่าเฉลี่ย = 2.68)

สรุป เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 เป็นรายข้อทั้ง 3 ด้านรวมกันแล้ว พบว่า แรงจูงใจที่มีผลทำให้คนเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุดได้แก่ อยากพบเพื่อนเก่า รองลงมาคือ สามารถทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน และต้องการความสนุกสนานและบันเทิงตามลำดับ ซึ่งจะเห็นว่าเป็นแรงจูงใจทางด้านสังคม 2 ข้อ และเป็นแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 1 ข้อ

สำหรับเรื่องที่เป็นแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุดนั้น ได้แก่เรื่อง อยากโฆษณาขายสินค้า ถัดมา คือ อยากมีแฟน และเพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา ตามลำดับ ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 1 ข้อและเป็นแรงจูงใจทางด้านสังคม 2 ข้อ (ดูตารางที่ 23)

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละของแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 ในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
แรงจูงใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
Cognitive Needs								
1. อยากลองเล่น	จำนวน	76	147	123	41	13	3.58	1.013
	ร้อยละ	19.0	36.8	30.8	10.3	3.3		
2. ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้ที่ผ่าน hi5	จำนวน	64	140	123	57	16	3.45	1.046
	ร้อยละ	16.0	35.0	30.8	14.3	4.0		
3. อยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น	จำนวน	42	81	162	84	31	3.05	1.069
	ร้อยละ	10.5	20.3	40.5	21.0	7.8		
4. อยากมีความรู้เพิ่ม	จำนวน	18	88	156	83	55	2.83	1.063
	จำนวน	4.5	22.0	39.0	20.8	13.8		
Affective Needs								
5. อยากดูเป็นคนทันสมัย	จำนวน	32	84	160	74	50	2.94	1.102
	ร้อยละ	8.0	21.0	40.0	18.5	12.5		
6. เพราะความอยากรู้ อยากเห็น	จำนวน	49	129	165	39	18	3.38	0.974
	ร้อยละ	12.3	32.3	41.3	9.8	4.5		
7. ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	จำนวน	12	68	165	104	51	2.72	0.991
	ร้อยละ	3.0	17.0	41.3	26.0	12.8		
8. ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง	จำนวน	66	170	124	27	13	3.62	0.947
	ร้อยละ	16.5	42.5	31.0	6.8	3.3		

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
แรงจูงใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
Personal Integrative Needs								
9. ต้องการแสดงความเป็นตัวตน	จำนวน	22	70	183	84	41	2.87	1.000
	ร้อยละ	5.5	17.5	45.8	21.0	10.3		
10. อยากมีความเป็นส่วนตัวใน hi5	จำนวน	17	76	183	80	44	2.86	0.991
	ร้อยละ	4.3	19.0	45.8	20.0	11.0		
11. อยากมียอด view เยอะๆ	จำนวน	18	30	90	129	133	2.18	1.111
	ร้อยละ	4.5	7.5	22.5	32.3	33.3		
12. อยากให้มีคนมาดูอัลบั้มรูป	จำนวน	20	55	156	104	65	2.65	1.063
	ร้อยละ	5.0	13.8	39.0	26.0	16.3		
Tension Release Needs								
13. ต้องการผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา	จำนวน	44	152	138	48	18	3.39	0.985
	ร้อยละ	11.0	38.0	34.5	12.0	4.5		
14. อยากใช้พื้นที่ใน hi5 เขียนระบายความรู้สึก	จำนวน	25	63	145	86	81	2.66	1.150
	ร้อยละ	6.3	15.8	36.3	21.5	20.3		
15. เพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา	จำนวน	3	25	73	101	198	1.84	0.985
	ร้อยละ	0.8	6.3	18.3	25.3	49.5		
แรงจูงใจด้านสังคม								
แรงจูงใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. อยากมีเพื่อนใหม่	จำนวน	32	69	148	84	67	2.79	1.154
	ร้อยละ	8.0	17.3	37.0	21.0	16.8		

แรงจูงใจด้านสังคม								
แรงจูงใจในการเล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
2. อยากพบเพื่อน เก่า	จำนวน	107	141	110	30	12	3.75	1.027
	ร้อยละ	26.8	35.3	27.5	7.5	3.0		
3. อยากมีแฟน	จำนวน	13	19	61	93	214	1.81	1.066
	ร้อยละ	3.3	4.8	15.3	23.3	53.5		
4. ต้องการการ ยอมรับจากกลุ่ม เพื่อน	จำนวน	10	40	128	121	101	2.34	1.041
	ร้อยละ	2.5	10.0	32.0	30.3	25.3		
5. ต้องการการ รวมกลุ่มกับคนที่มี รสนิยมเหมือนกัน	จำนวน	10	46	125	115	104	2.36	1.064
	ร้อยละ	2.5	11.5	31.3	28.8	26.0		
6. ต้องการติดต่อคน ที่ติดต่ออยาก	จำนวน	59	121	120	62	38	3.25	1.169
	ร้อยละ	14.8	30.3	30.0	15.5	9.5		
7. ต้องการบอก ความรู้สึกนึกคิดกับ คนอื่นผ่านทาง hi5	จำนวน	36	98	143	78	45	3.01	1.119
	ร้อยละ	9.0	24.5	35.8	19.5	11.3		
8. ต้องการแสดง หรือโชว์คอมเมนต์	จำนวน	24	62	139	109	66	2.67	1.106
	ร้อยละ	6.0	15.5	34.8	27.3	16.5		
9. อยากแบ่งปันรูป ให้ผู้อื่นดู	จำนวน	28	72	154	96	50	2.83	1.084
	ร้อยละ	7.0	18.0	38.5	24.0	12.5		
10. อยากแบ่งปัน เพลงให้ผู้อื่นฟัง	จำนวน	22	61	128	105	84	2.58	1.141
	ร้อยละ	5.5	15.3	32.0	26.3	21.0		
11. อยากมีความ สนิทสนมกับเพื่อน เพิ่มขึ้น	จำนวน	30	111	143	73	43	3.03	1.092
	ร้อยละ	7.5	27.8	35.8	18.3	10.8		

แรงจูงใจด้านสังคม								
แรงจูงใจในการเล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
12. สามารถทำให้ไม่ ขาดการติดต่อกัน ระหว่างเพื่อน	จำนวน	87	152	121	28	12	3.69	0.987
	ร้อยละ	21.8	38.0	30.3	7.0	3.0		
13. ยากโฆษณา ขายสินค้า	จำนวน	2	22	55	99	222	1.71	0.935
	ร้อยละ	0.5	5.5	13.8	24.8	55.5		
แรงจูงใจด้านเทคโนโลยี								
แรงจูงใจในการ เล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
1. ต้องการรู้ทันสื่อ ใหม่	จำนวน	51	115	149	54	31	3.25	1.087
	ร้อยละ	12.8	28.8	37.3	13.5	7.8		
2. ต้องการแสดง ความสามารถทาง เทคโนโลยี	จำนวน	19	56	161	105	59	2.68	1.040
	ร้อยละ	4.8	14.0	40.3	26.3	14.8		
3. ต้องการใช้เป็น ช่องทางการสื่อสาร แทนการสื่อสาร ช่องทางอื่น	จำนวน	67	138	131	42	22	3.47	1.061
	ร้อยละ	16.8	34.5	32.8	10.5	5.5		
4. สามารถอัปเดต ข้อมูลต่างๆในโปร ไฟล์ของตัวเองได้ ง่าย	จำนวน	32	117	164	59	28	3.17	1.008
	ร้อยละ	8.0	29.3	41.0	14.8	7.0		

แรงจูงใจด้านเทคโนโลยี								
แรงจูงใจในการ เล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
5. ต้องการดูข้อมูล ของเพื่อนและเพื่อน ของเพื่อนต่อไปได้ เรื่อยๆ	จำนวน	43	115	159	61	22	3.24	1.017
	ร้อยละ	10.8	28.8	39.8	15.3	5.5		
6. เป็นเว็บไซต์ที่ นิยมอย่างกว้างขวาง	จำนวน	83	129	133	35	20	3.55	1.068
	ร้อยละ	20.8	32.3	33.3	8.8	5.0		
7. มีลูกเล่นต่างๆให้ เลือกเยอะ	จำนวน	33	125	159	49	34	3.19	1.036
	ร้อยละ	8.3	31.3	39.8	12.3	8.5		
8. เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ งานง่าย	จำนวน	58	146	134	38	24	3.44	1.044
	ร้อยละ	14.5	36.5	33.5	9.5	6.0		

บทสัมภาษณ์เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่น hi5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับแรงจูงใจในการใช้งาน แยกได้ตามหัวข้อดังนี้

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

มีความอยากรู้ อยากเห็นการใช้งานของ hi5

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์จะมีแรงจูงใจไปในทางอยากรู้ อยากเห็น ว่า hi5 คืออะไร เล่นอย่างไร เล่นแล้วได้อะไร จึงเกิดเป็นความอยากรู้อยากลองเล่นขึ้นมา และยังมีผู้ที่เล่น เพราะการชักชวนของเพื่อนด้วยส่วนหนึ่ง เห็นเพื่อนเล่นเลยเล่นตาม เพราะอยากรู้อะไรสนุกอย่างไร แล้วทำไมถึงมีคนจำนวนมากเล่นเว็บไซต์นี้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เล่น hi5 ครั้งแรกเพราะว่ามีคนแนะนำ ตอนแรกคิดว่าเป็นเว็บไซต์ที่ไม่มีประโยชน์อะไร แต่ก็เล่นตามเพื่อนไป เห็นมีเพื่อนเล่นหลายคนมากๆ ก็อยากจะทำเล่นแล้วมันสนุกยังไง”

“เริ่มเล่น hi5 มานานประมาณ 3 ปี เห็นเพื่อนเล่นเลยเล่นตาม อยากรู้อยากลองเพราะเห็นว่ามีคนเล่นเยอะช่วงนั้นแบบว่าฮิตกันมากๆ ก็กลัวว่าจะเซย เลยเล่นบ้าง ก็สนุกดีนะ”

“เล่น hi5 ครั้งแรกเพราะว่าเล่นตามเพื่อน เพื่อนมาชวนว่าเป็นเว็บไซต์ที่เอาไว้ลงรูปตัวเอง เลยลองเข้าไป รู้สึกว่าสนุกดีเอาไว้คุยกับเพื่อน แล้วก็ใส่รูปตัวเองที่ชอบแล้วพอมีคนอื่นมาดู มาคอมเมนต์ก็รู้สึกดีอยากให้มาดูกันเยอะๆ อยากรู้อะไรคนอื่นเห็นรูปเราแล้วเขาคิดยังไง”

อยากสืบเรื่องของผู้อื่นผ่าน hi5

จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นอื่นที่น่าสนใจอีก เช่น ประเด็นการที่ผู้เล่น hi5 ใช้ hi5 เป็นช่องทางในการสืบค้น หรือว่าหาความจริงโดยการดูจากคอมเมนต์หรือว่ารูปภาพ แม้แต่เรื่องของการสร้างบัญชีปลอมขึ้นมาเพื่อเอาไว้สืบโดยเฉพาะ ทำให้รู้เรื่องราวของผู้อื่น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เคยทำ hi5 ปลอมขึ้นมาอีกอันหนึ่งครับ เอาไว้ไปแอบดูโปรไฟล์คนอื่นกลัวว่าเขาจะรู้ ก็อยากจะดูรูป ดูที่คนอื่นมาคอมเมนต์บ้าง แต่ถ้าเราใช้ hi5 ของเราเข้าไปเลยเขาก็จะรู้ว่าเราไปแอบดู เลยลองทำ hi5 ขึ้นมาอีกอันแต่สุดท้ายก็ยกเลิกไปครับ คิดว่าเป็นตัวเองจะดีกว่า”

“เคยได้ยินเรื่องทำ hi5 ปลอมมาบ้างแต่ก็ไม่ได้คิดว่าจะทำนะ เพราะถ้าจะสืบเรื่องใครก็ใช้ hi5 ตัวเองเลย คิดว่าถ้าทำขึ้นมาอีกอันมันจะลงทุนเกินไปมัย แต่เรื่องสืบคิดว่าทำได้จริงนะ เพราะเราก็เคยสืบเรื่องแฟนตัวเองจนทะเลาะกันมาแล้ว”

“ถ้าอยากจะทำเรื่องใครสักคนสำหรับตัวเองแล้วคิดว่าสืบผ่าน hi5 ได้แน่ แฟนมีก็ไม่มีก็ก็รู้แหละแค่อ่านจากคอมเมนต์ก็รู้แล้ว ยิ่งช่วงแรกๆที่มันยังไม่ค่อยมีคนรู้ว่าลือคได้อะ ก็สืบกันสนุกสนานมาก รู้หมดเลย ใครนัดใครไปไหนกันอะไรแบบนี้”

“hi5 นี่ตัวจับผิดเลยนะ เอาไว้จับผิดคนได้จริงๆนะ เคยทำมาแล้วแบบว่าบอกเราอย่างหนึ่ง แล้วพอเข้าไปอ่านใน hi5 เขา มันไม่ใช่อย่างที่บอก เช่น บอกเราว่าวันนี้ไปไหนมาแต่ที่เพื่อนๆเขามาคอมเมนต์มันไม่ใช่ ก็มีบ้างที่รู้ความจริงจาก hi5 คิดว่า hi5 เจ๋งดีอะค่ะ”

“คิดว่าถ้าจะสืบเรื่องใครผ่าน hi5 ทำได้จริงนะ เห็นเพื่อนหลายคนก็รู้มาจาก hi5 กันหมดไม่ได้ทำ hi5 ปลอมไว้สืบ แต่จะใช้วิธี Log in ของคนอื่นเพื่อเข้าไปดูของคนที่เราอยากดู แต่เจ้าของ hi5 เป็นเพื่อนที่สนิทด้วยแล้วเขาจะรู้ตลอดว่าเราใช้ hi5 เขาอยู่บ่อยๆ เลยไม่ได้คิดอะไร”

แรงจูงใจทางด้านสังคม

การได้เจอเพื่อนเก่า

นอกจากการเข้ามาเล่น hi5 เพราะความอยากรู้ อยากเห็น และอยากลองเล่นหรือการเข้ามาเล่นตามเพื่อนแล้ว ยังมีผู้ที่เข้ามาเล่น hi5 อีกส่วนหนึ่งที่มีแรงจูงใจในการเข้ามาเล่นทางด้านสังคมเกี่ยวกับเรื่องเพื่อน คือ แรงจูงใจที่จะได้เข้ามาเจอเพื่อนเก่าๆ ที่ได้ขาดการติดต่อกันไปแล้ว ด้วยหวังว่าจะได้เจอเพื่อนจากการเล่นเว็บไซต์สังคมออนไลน์แห่งนี้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ เล่น hi5 เพราะว่าอยากจะเจอเพื่อนเก่าสมัยมัธยมนะค่ะ มีคนบอกว่าเล่นแล้วพอเจอคนนึงก็จะเจอต่อไปเรื่อยๆ เวลาหาเพื่อนก็จะใช้วิธีคลิกต่อจากเพื่อนตัวเองไปเรื่อยๆ เพราะทำให้เจอเพื่อนเก่าๆ เยอะ กับเพื่อนบางคนตั้งแต่เรียนจบมาก็ไม่ได้เจอกันเลยก็มีนะ มีอีเมลอยู่แต่บางทีออนไลน์ msn ก็ไม่ได้คุยไม่ได้ทักกัน หน้าก็ไม่ได้เห็น แต่พอมาเล่น hi5 แล้วพอเราเจอเพื่อนเก่าก็ได้เห็นรูปของเขาตอนปัจจุบันว่าเพื่อนแต่ละคนเปลี่ยนไปยังไง ”

“ เพิ่งเริ่มเล่น hi5 ไม่นานนี้เองครับเห็นเพื่อนเล่นเลยเล่นตาม คิดว่าเอาไว้ติดต่อเพื่อนเก่าแค่นั้นครับรู้สึกว่าจะเจอเยอะด้วยเพื่อนสมัยเด็กๆ จะไรอย่างนี้ พอเห็นหน้าแล้วก็ตลกครับนึกถึงตอนเด็กๆ เปลี่ยนกันไปเยอะเลย ”

“ เล่น hi5 ครั้งแรกสัก 2 ปีที่แล้วได้ เล่น เพราะว่าอยากจะเจอเพื่อนเก่าๆ ที่ขาดการติดต่อกันไป เห็นมีคนบอกว่าเจอเพื่อนเก่าๆ จาก hi5 เยอะ เลยลองเล่นดูบ้าง แล้วก็เจอจริงๆ รู้สึกดี๊ดี ไม่อยากจะเชื่อว่าจากอีเมลที่เราเคยมีจะทำให้กลับมาคุยมาทักกันได้ ใน hi5 ”

“ มีคนบอกว่า hi5 ทำให้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่เคยได้เจอกันมานาน เลยลองเล่นดูก็เจอเพื่อนเก่าๆ เยอะเลยนะ ก็ได้กลับมาคุยกันนัดเจอกันอะไรแบบนี้ รู้สึกดี เพื่อนกลับมาเยอะเลยนะ ถ้าไม่มี hi5 อาจจะไม่ได้อัพเดทเรื่องราวของเพื่อนๆ เลยก็ได้ เพราะเวลาคุยกันก็จะมีเพื่อนคนอื่นมาอ่าน แล้วก็มาคอมเมนต์ต่อกันเลยกลายเป็นกลับมารวมตัวกัน นัดเจอกันใหม่ รู้สึกดีค่ะ แล้วก็ชอบมากๆ ”

การได้เจอเพื่อนใหม่

นอกจากแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 เพราะอยากเจอเพื่อนเก่าแล้วยังมีผู้เล่นบางส่วนที่เข้ามาเล่น hi5 เพราะว่าอยากเจอเพื่อนใหม่ อยากจะมีเพื่อนใหม่ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เริ่มเล่น hi5 ครั้งแรกเมื่อประมาณ 4 ปีที่แล้ว เพราะว่ามีเพื่อนมาชวนคะ ก็คิดว่าเล่นแล้วอาจจะทำให้มีเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นก็เลยเล่นคะ เพราะว่าจะมีการขอเป็นเพื่อนกับคนที่อายุไล่เลี่ยกันบ้าง หรือบางทีเห็นว่าเป็นเพื่อนของเพื่อนก็จะเข้าไปขอ บางคนก็รู้จักมาจากที่เรียนพิเศษก็มาเล่น hi5 กัน ทำให้มีเพื่อนใน hi5 ค่อนข้างเยอะ”

“เล่น hi5 ครั้งแรกเพราะเห็นเพื่อนเล่นเลยอยากเล่นตาม อยากจะได้เพื่อนใหม่ๆบ้าง ”

อยากมีเพื่อนต่างเพศที่หน้าตาดี

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งที่มีความคิดเรื่องการอยากเจอเพื่อนในมุมมองที่แตกต่างไปจากการตอบแบบสอบถาม คือ อยากจะมีเพื่อนใหม่ที่เป็นเพศตรงข้าม และหน้าตาดีๆ โดยใช้ทั้งวิธีการค้นหาเพื่อนที่หน้าตาดีแล้วขอเป็นเพื่อน และอีกวิธีหนึ่งคือ การเลือกรับเพื่อนโดยดูจากหน้าตา ถ้าผู้ที่มาขอเป็นเพื่อนมีหน้าตาดีก็จะรับเป็นเพื่อน ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ เริ่มแรกที่เล่นเพราะเห็นเพื่อนเล่นแล้วอยากเล่นตาม มีความอยากรู้ อยากเห็น อยากจะใช้ hi5 เอาไว้ดูรูปเพศตรงข้ามที่หน้าตาดีๆนะคะ”

“ตอนแรกที่เล่นก็อยากจะมีเพื่อนเยอะๆแต่ก็ไม่ค่อยกล้าขอแอด แต่พอเล่นสักระยะก็เริ่มอยากจะมีเพื่อนต่างเพศที่หน้าตาดีๆเลยลองเข้าไปดูรูปถ้ามีคนไหนหน้าตาดีก็ขอแอดไปอะครับ ก็ไม่รู้เหมือนกันว่าเขาจะรับหรือเปล่านะ แต่ก็แบบว่าขอๆไปก่อนรับไม่รับอีกเรื่องนึง(หัวเราะ)”

“เวลารับเพื่อนจะดูหน้าตาเหมือนกันนะ แล้วเวลาไปขอคนอื่นเป็นเพื่อนก็จะดูหน้าตาเหมือนกัน อยากมีคนหน้าตาดีๆมาเป็นเพื่อนเราเยอะๆ”

“เล่น hi5 หรือครีบอยากเจอผู้หญิงหน้าตาดีๆอันนี้ประเด็นเลยครีบจะขอเป็นเพื่อนกับผู้หญิงที่หน้าตาดีๆบางที่เพื่อนเราแอดไปแล้วเขาตอบรับกลับมาก็แอดตามเพื่อน เป็นการบอกต่อกันอะครีบว่าคนนี้ชื่อนี้จะน่ารักอย่างนั้นอย่างนี้ เพื่อนมันจะคอยมาอวด ผมก็คิดว่าเขารับแอดเพื่อนเราก็เลยคิดว่าถ้าเราขอไปบ้างเขาก็น่าจะรับด้วย แต่ถ้าแบบว่าเวลามีคนมาแอดผมนะ ผมจะดูหน้าเหมือนกันนะ ถ้าไม่ได้รู้จักกันมาก่อนก็ดูหน้าเลย ถ้าหน้าตาดีก็จะรับครีบ”

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการขอเป็นเพื่อนและการเลือกรับเพื่อนที่ได้จากการสัมภาษณ์ที่แตกต่างจากที่กล่าวไปแล้วข้างต้น คือ มีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนที่มีการเลือกรับเพื่อนหรือการขอเป็นเพื่อนเฉพาะคนที่รู้จักเท่านั้น และจะไม่มีมีการหาเพื่อนใหม่จากการเล่น hi5 เพราะมีความต้องการความเป็นส่วนตัวในการเล่น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“อยากจะมีคนคุยด้วยบ้างใน hi5 ส่วนใหญ่ก็จะมันท์คุยกับเพื่อนๆกันเอง ไม่ได้เพื่อนใหม่จาก hi5 มาก เพราะก่อนจะรับใครก็จะดูข้อมูลของอีกฝ่ายก่อนว่าเป็นใครมาจากไหน เคยรู้จักกันมาก่อนหรือเปล่า อาจเคยเรียนด้วยกันมาหรือว่าอาจจะเป็นเพื่อนของเพื่อนก็จะรับนะ แต่ถ้าไม่เคยรู้จักเลยนี่ก็จะไม่รับ จะไม่รับทุกคนเพราะว่าอยากมีความเป็นส่วนตัวบ้าง”

“เวลารับเพื่อนจะดูว่าเราเคยรู้จักมาก่อนหรือเปล่า ส่วนใหญ่จะดูที่ Group สถาบันการศึกษา เพราะบางที่เป็นรุ่นน้องที่เราจำได้หลายๆเพราะหน้าตาทรงผมมีเปลี่ยนแปลงไปบ้างแต่ถ้าเห็นว่าเรียนจบมาจากโรงเรียนเดียวกันก็จะมั่นใจที่จะรับแอดมากขึ้น เพราะไม่อยากจะรับหมดทุกคน รู้สึกว่าไม่รู้จักก็ไม่อยากจะให้เข้ามาดูโปรไฟล์เราเยอะๆ”

“ถ้ามีคนมาขอเป็นเพื่อนนะคะ จะดูจากโปรไฟล์เขาเลยว่าเป็นใคร ถ้าไม่รู้จักจริงๆก็ไม่รับคะ”

“เวลาขอเป็นเพื่อนถ้าไม่รู้จักก็จะไม่ขออะนะ แล้วเวลารับนี่ก็จะไม่รับคนต่างชาติรู้สึกว่ามันน่ากลัว”

ต้องการการรวมกลุ่ม

สำหรับการต้องการการรวมกลุ่มกับคนที่มีความชอบเหมือนกันเป็นแรงจูงใจอีกแรงจูงใจหนึ่ง ที่ผู้เล่นคิดว่าการเข้ามาเล่นจะทำให้ได้เจอคนที่มีความชอบเหมือนกัน ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ได้แรงจูงใจในการเล่นมาจากเพื่อนๆและคนรู้จักที่มีการบอกต่อกันมา เพื่อนส่วนใหญ่ เล่นกันหมดเลยต้องเล่นตาม เพราะเราก็อยากจะเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้เวลาเพื่อนคุยกันถึง hi5 เราก็จะรู้เรื่อง แล้วบางทีสื่อก็นำเสนอมาก อย่างรายการทีวีเขาก็จะมี hi5 พอทำรายการเขาก็จะบอกให้เข้ามาติชมได้ใน hi5 อย่างรายการดีทำยครวของช่อง 3 ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเล่น อยากเข้าไปดู เพราะตอนแรกที่มีเพื่อนมาชวนก็ไม่ว่าอะไร แล้ว Hi5 มีระบบ Fan Club ที่รวมคนที่ชอบอะไรเหมือน ๆ กัน บางทีก็ได้เข้าไปคุยใน group อย่าง group นักร้องวงที่เราชอบพอเข้าไปก็จะเจอแต่คนที่ชอบเหมือนกับเรา ก็มีคุยกัน ใครมีข่าวอะไรก็มาบอกในนี้ ก็คิดว่าดีอะค่ะ”

แรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยี

ต้องการดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์เครือข่ายออนไลน์และสามารถดูข้อมูลต่อกันไปได้เรื่อยๆ ดังนั้นเมื่อผู้เล่นเข้ามาเล่นก็จะอยากดูโปรไฟล์ของคนอื่นต่อไปเรื่อยๆจากการคลิกต่อกันไป ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 เพราะมีเพื่อนชวนว่าเป็นเว็บไซต์ที่เอาไว้งรูป แล้วก็เข้าไปดูรูปถ่ายของคนอื่นได้ต่อไปเรื่อยๆ แค่ว่าจากอีเมลแอดเดรสก็สามารถเจอ hi5 ของเจ้าของอีเมลได้เลยคิดว่าถ้าเราเล่น hi5 เราคงได้เจอเพื่อนหลายคน ได้ดูรูปด้วย แล้วกระแสค่อนข้างแรงรู้สึกว่ามีใครก็เล่นกัน บางทีไปเที่ยวกันมา เพื่อนก็บอกว่าเดี่ยวเอารูปไปลงไว้ใน hi5 นะไปก็อปเอาเอง”

สรุป โดยรวมแล้วจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเข้ามาเล่น hi5 พบว่า ผู้เล่นมีแรงจูงใจในการเข้ามาเล่นเพราะความอยากรู้ อยากเห็น และอยากลองเล่นตามเพื่อนส่วนหนึ่ง และมีผู้เล่นอีกส่วนหนึ่งที่ต้องการรับรู้เรื่องของผู้อื่นโดยใช้ hi5 เป็นช่องทางในการสืบค้น ด้านสังคมจะเป็นการเข้ามาเล่นเพราะอยากจะทำเพื่อนเก่า หรือบางคนก็อยากจะมีเพื่อนใหม่จากการเล่น hi5 ต้องการการรวมกลุ่ม ต้องการดูโปรไฟล์ของผู้อื่นต่อไปได้เรื่อยๆ

คำถามวิจัยข้อที่ 2 ความคาดหวังของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยได้ศึกษาความคาดหวังของผู้ที่เล่น hi5 จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน โดยแบ่งความคาดหวังออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ความคาดหวังด้านสังคม และด้านเทคโนโลยี

ผลที่ได้ พบว่า ผู้เล่น hi5 มีความคาดหวังด้านเทคโนโลยีในการเข้ามาเล่น hi5 สูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.2538) รองลงมาเป็นความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง (ค่าเฉลี่ย = 2.9260) และมีความคาดหวังด้านสังคม เป็นลำดับสุดท้าย (ค่าเฉลี่ย = 2.7448) (ดูตารางที่ 24)

ตารางที่ 24 แสดงค่าเฉลี่ยของความคาดหวังในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความคาดหวัง	ค่าเฉลี่ย
ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	2.9260
ความคาดหวังด้านสังคม	2.7448
ความคาดหวังด้านเทคโนโลยี	3.2538

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

จากผลการวิจัยผู้ที่เข้ามาเล่น hi5 มีความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นลำดับที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองในเรื่องต่างๆ อยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีเรื่องต่างๆดังนี้ hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา ได้แสดงความเป็นตัวตนในhi5 ให้ความสนุกสนานและบันเทิง ได้ลองเล่น ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย จำนวนยอดviewที่เพิ่มขึ้น ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทางhi5 ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น ความเป็นส่วนตัวในhi5 การใช้พื้นที่ในhi5เพื่อเขียนระบายความรู้สึก สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้ และมีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน

แม้ว่าจะมีผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองในระดับปานกลางค่อนข้างมาก แต่มีบางเรื่องที่มีผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบระดับมากเป็นอันดับที่สองและ

ยังเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูงอยู่ ได้แก่ hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น ได้ผ่อนคลายความเครียด/ คลายเหงา ให้ความสนุกสนานและบันเทิง ได้ลองเล่น และได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่น ผ่านทาง hi5

สำหรับเรื่องที่คุณเล่นมีความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้น ได้แก่ ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้

จะเห็นว่าเรื่องที่คุณตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคาดหวังอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นเป็น เรื่องที่มีผู้เลือกตอบน้อยที่สุดค่อนข้างสูง ได้แก่เรื่อง ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ซึ่งมีผู้ตอบระดับ น้อยที่สุดจำนวน 212 คน (ร้อยละ 53.0) คือ มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากกว่าครึ่งหนึ่ง เลือกตอบน้อยที่สุดซึ่งเป็นตัวเลขที่แสดงความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับระดับอื่นๆ

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองโดยรวม พบว่า ผู้ที่เข้ามาเล่น hi5 มีความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองมากที่สุดในเรื่อง hi5 ให้ความสนุกสนานและบันเทิง (ค่าเฉลี่ย = 3.53) รองลงมา คือ ได้ลองเล่น (ค่าเฉลี่ย = 3.42) และถัดมา คือ hi5 สนองความอยากรู้ อยาก เห็น (ค่าเฉลี่ย = 3.35) สำหรับความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่น้อยที่สุดในการเล่น hi5 คือ ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้ (ค่าเฉลี่ย = 1.88)

ข้อสังเกต คือ แม้ว่าสามอันดับสูงสุดในเรื่องความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้นจะมีผู้ที่ เลือกตอบระดับปานกลางเป็นส่วนมาก แต่เมื่อเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยแล้วทั้งสามข้อนี้ก็กลับเป็น สามอันดับที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเมื่อเทียบกับความคาดหวังในเรื่องอื่นๆ

ความคาดหวังด้านสังคม

ผลจากการวิจัยพบว่าผู้เล่น hi5 มีความคาดหวังทางด้านสังคมน้อยที่สุด และเมื่อ พิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคาดหวังด้านสังคมในเรื่องต่างๆอยู่ใน ระดับปานกลางมากเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีเรื่องต่างๆดังนี้ ทำให้มีเพื่อนใหม่ ทำให้พบเพื่อนเก่า ได้รับความยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ได้รวมกลุ่มกับคนที่มรสนิยมเหมือนกัน ทำให้ติดต่อกันที่ติดต่อยากได้ ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น และทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่น

ดู ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทางhi5 ได้แสดงหรือโชว์คอมเม้นท์

จะเห็นได้ว่าความคาดหวังทางด้านสังคมนั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเพื่อนและการได้มีสังคมที่เหนียวแน่นขึ้นจากการเล่น hi5 เพราะได้ใช้ hi5 เป็นตัวเชื่อมไม่ว่าจะเป็นการค้นหาเพื่อน ทั้งเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ ติดต่อกันผ่าน hi5 หรือรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกันเอาไว้ให้คงอยู่

สำหรับเรื่องที่คุณเล่นมีความคาดหวังด้านตนเองอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นมีดังนี้ ทำให้มีแฟน และโฆษณาสินค้าให้ท่านได้

จะเห็นว่าเรื่องที่คุณตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคาดหวังอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นเป็นเรื่องที่มีผู้เลือกตอบน้อยที่สุดค่อนข้างสูงทั้งสองข้อ คาดหวังทำให้มีแฟนในระดับน้อยที่สุด 230 คน (ร้อยละ 57.5) โฆษณายสินค้าให้ท่านได้ 217 คน (ร้อยละ 54.3) คือ มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม มากกว่าครึ่งหนึ่งเลือกตอบน้อยที่สุดซึ่งเป็นตัวเลขที่แสดงความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับระดับอื่นๆ

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความคาดหวังทางด้านสังคมโดยรวม พบว่า ผู้ที่เข้ามาเล่น hi5 มีความคาดหวังทางด้านสังคมมากที่สุดเรื่องทำให้พบเพื่อนเก่า (ค่าเฉลี่ย = 3.49) รองลงมา คือ ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 3.33) ถัดมา คือ ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้ (ค่าเฉลี่ย=3.12) และความคาดหวังทางด้านสังคมที่น้อยที่สุด คือ ทำให้มีแฟน (ค่าเฉลี่ย = 1.79)

ข้อสังเกต คือ ความคาดหวังที่ทำให้พบเพื่อนเก่าเมื่อนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับ พบว่าเป็นความคาดหวังทางด้านสังคมที่สูงที่สุดและแม้ว่า จะมีผู้ตอบว่าคาดหวังอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุดจำนวน 139 คน(ร้อยละ 34.8) แต่จำนวนผู้ที่ตอบในระดับมากที่สุดก็ยังคงเป็นจำนวนที่เยอะอยู่ คือ 104 คน (ร้อยละ 26.0) และระดับมากจำนวน 85 คน (ร้อยละ 21.3)

ความคาดหวังด้านเทคโนโลยี

ผลจากการวิจัยคุณเล่นมีความคาดหวังในด้านเทคโนโลยีสูงสุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคาดหวังด้านเทคโนโลยีในเรื่องต่างๆอยู่ในระดับปานกลาง

มากที่สุดทั้งหมด ซึ่งมีเรื่องต่างๆดังนี้ ทำให้รู้ทันสื่อใหม่ ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี ได้ใช้hi5เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ และความง่ายในการเข้าใช้งาน

แม้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามจะเลือกตอบความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีในแต่ละข้อในระดับปานกลางมากที่สุด แต่มีบางข้อที่มีผู้ตอบระดับมากเป็นอันดับที่สองและยังเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูง คือ ได้ใช้hi5เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ และความง่ายในการเข้าใช้งาน

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีโดยนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกับพบว่า ผู้ที่เข้ามาเล่น hi5 มีความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีมากที่สุดเรื่อง hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง (ค่าเฉลี่ย = 3.61) รองลงมา คือ ความง่ายในการเข้าใช้งาน (ค่าเฉลี่ย = 3.47) ถัดมา คือ ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.36) และความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีที่น้อยที่สุด คือ การได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี (ค่าเฉลี่ย = 2.78) (ดูตารางที่ 25)

สรุป เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของความคาดหวังในการเข้ามาเล่น hi5 เป็นรายชื่อทั้ง 3 ด้านรวมกันแล้ว พบว่า ความคาดหวังที่มีผลทำให้คนเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุดได้แก่ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง รองลงมา คือ ให้ความสนุกสนานและบันเทิง และทำให้พบเพื่อนเก่าตามลำดับ ซึ่งจะเห็นว่าเป็นความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยี 1 ข้อ ด้านตนเอง 1 ข้อ และด้านสังคม 1 ข้อ

สำหรับเรื่องที่เป็นความคาดหวังในการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุดนั้น ได้แก่เรื่อง ทำให้มีแฟน รองลงมา คือ โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้ ถัดมา ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ตามลำดับ ซึ่งเป็นความคาดหวังทางด้านสังคม 2 ข้อและเป็นความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 1 ข้อ

ตารางที่ 25 แสดงจำนวนและร้อยละของความคาดหวังในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
Cognitive Needs								
1. ได้ลองเล่น	จำนวน	73	109	151	47	20	3.42	1.071
	ร้อยละ	18.3	27.3	37.8	11.8	5.0		
2. ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5	จำนวน	40	105	164	57	34	3.15	1.061
	ร้อยละ	10.0	26.3	41.0	14.3	8.5		
3. ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น	จำนวน	40	94	166	54	46	3.07	1.108
	ร้อยละ	10.0	23.5	41.5	13.5	11.5		
4. สามารถเพิ่มความรู้อให้ท่านได้	จำนวน	25	60	160	78	77	2.70	1.129
	ร้อยละ	6.3	15.0	40.0	19.5	19.3		
Affective Needs								
5. ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย	จำนวน	41	95	141	68	55	3.00	1.171
	ร้อยละ	10.3	23.8	35.3	17.0	13.8		
6. hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น	จำนวน	60	108	170	36	26	3.35	1.049
	ร้อยละ	15.0	27.0	42.5	9.0	6.5		
7. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	จำนวน	21	85	155	78	61	2.82	1.094
	ร้อยละ	5.3	21.3	38.8	19.5	15.3		
8. ให้ความสนุกสนานและบันเทิง	จำนวน	70	135	143	40	12	3.53	0.991
	ร้อยละ	17.5	33.8	35.8	10.0	3.0		

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
Personal Integrative Needs								
9. ได้แสดงความเป็นตัวตนใน hi5	จำนวน	30	73	171	75	51	2.89	1.082
	ร้อยละ	7.5	18.3	42.8	18.8	12.8		
10. ความเป็นส่วนตัวใน hi5	จำนวน	28	69	154	66	83	2.73	1.174
	ร้อยละ	7.0	17.3	38.5	16.5	20.8		
11. จำนวนยอด view ที่เพิ่มขึ้น	จำนวน	33	41	136	103	87	2.58	1.176
	ร้อยละ	8.3	10.3	34.0	25.8	21.8		
12. มีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน	จำนวน	16	63	157	90	74	2.64	1.076
	ร้อยละ	4.0	15.8	39.3	22.5	18.5		
Tension Release Needs								
13. ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา	จำนวน	54	104	162	52	28	3.26	1.070
	ร้อยละ	13.5	26.0	40.5	13.0	7.0		
14. การใช้เวลาใน hi5 เพื่อเขียนระบายความรู้สึก	จำนวน	30	92	143	70	65	2.88	1.159
	ร้อยละ	7.5	23.0	35.8	17.5	16.3		
15. ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้	จำนวน	16	21	75	76	212	1.88	1.130
	ร้อยละ	4.0	5.3	18.8	19.0	53.0		
ความคาดหวังด้านสังคม								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. ทำให้มีเพื่อนใหม่	จำนวน	50	76	136	76	62	2.94	1.225
	ร้อยละ	12.5	19.0	34.0	19.0	15.5		

ความคาดหวังด้านสังคม								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
2. ทำให้พบเพื่อนเก่า	จำนวน	104	85	139	46	26	3.49	1.180
	ร้อยละ	26.0	21.3	34.8	11.5	6.5		
3. ทำให้มีแฟน	จำนวน	17	21	54	78	230	1.79	1.124
	ร้อยละ	4.3	5.3	13.5	19.5	57.5		
4. ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	จำนวน	20	39	150	87	104	2.46	1.125
	ร้อยละ	5.0	9.8	37.5	21.8	26.0		
5. ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความรสนิยมเหมือนกัน	จำนวน	19	43	139	93	106	2.44	1.131
	ร้อยละ	4.8	10.8	34.8	23.3	26.5		
6. ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้	จำนวน	54	91	145	70	40	3.12	1.154
	ร้อยละ	13.5	22.8	36.3	17.5	10.0		
7. ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5	จำนวน	42	89	168	46	55	3.04	1.144
	ร้อยละ	10.5	22.3	42.0	11.5	13.8		
8. ได้แสดงหรือโชว์คอมเมนต์	จำนวน	34	73	159	79	55	2.88	1.122
	ร้อยละ	8.5	18.3	39.8	19.8	13.8		
9. ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู	จำนวน	35	73	163	77	52	2.91	1.113
	ร้อยละ	8.8	18.3	40.8	19.3	13.0		
10. ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง	จำนวน	29	52	133	83	103	2.55	1.209
	ร้อยละ	7.3	13.0	33.3	20.8	25.8		
11. ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น	จำนวน	37	67	163	81	52	2.89	1.118
	ร้อยละ	9.3	16.8	40.8	20.3	13.0		
12. ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน	จำนวน	60	116	150	44	30	3.33	1.093
	ร้อยละ	15.0	29.0	37.5	11.0	7.5		

ความคาดหวังด้านสังคม								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
13. โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้	จำนวน	10	31	61	81	217	1.84	1.099
	ร้อยละ	2.5	7.8	15.3	20.3	54.3		
ความคาดหวังด้านเทคโนโลยี								
ความคาดหวังในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. ทำให้รู้ทันสื่อใหม่	จำนวน	48	98	155	54	45	3.13	1.139
	ร้อยละ	12.0	24.5	38.8	13.5	11.3		
2. ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี	จำนวน	30	66	155	83	66	2.78	1.134
	ร้อยละ	7.5	16.5	38.8	20.8	16.5		
3. ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น	จำนวน	64	115	148	48	25	3.36	1.081
	ร้อยละ	16.0	28.8	37.0	12.0	6.3		
4. ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์	จำนวน	47	98	165	58	32	3.18	1.073
	ร้อยละ	11.8	24.5	41.3	14.5	8.0		
5. การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ	จำนวน	50	104	158	48	40	3.19	1.117
	ร้อยละ	12.5	26.0	39.5	12.0	10.0		
6. เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง	จำนวน	97	118	137	26	22	3.61	1.089
	ร้อยละ	24.3	29.5	34.3	6.5	5.5		
7. มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ	จำนวน	58	109	167	38	28	3.33	1.060
	ร้อยละ	14.5	27.3	41.8	9.5	7.0		
8. ความง่ายในการเข้าใช้งาน	จำนวน	67	129	144	44	16	3.47	1.023
	ร้อยละ	16.8	32.3	36.0	11.0	4.0		

บทสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคาดหวังในการเล่น hi5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับความคาดหวังในการใช้งาน แยกได้ตามหัวข้อดังนี้

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคาดหวังกับความสนุกสนานและบันเทิง คาดหวังกับการได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น อยากให้มีคนเข้ามาดูโปรไฟล์ คุกกี้ของตนเอง รวมถึงคาดหวังในเรื่องจำนวน Profile Comments, Photo Comments และจำนวน view ของโปรไฟล์ และมีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนอยากให้มีคนเข้ามารับรู้ความรู้สึกที่สื่อออกไป โดยผ่านจากการเขียน journal การตั้ง Status รวมถึงการใส่เพลง

ความสนุกสนานและบันเทิง

จากการสัมภาษณ์เรื่องของความสนุกสนานละบันเทิง มีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนมีความคาดหวังในเรื่องนี้ โดยอยากให้ hi5 พัฒนาเรื่องเกมส์เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เล่นแล้วก็สนุกดีนะเวลาคุยกับเพื่อน แต่อยากให้ hi5 มีเกมส์ที่สนุกๆไว้ให้เล่นด้วย ถ้า Hi5 มีทั้งเกมส์แล้วก็เพื่อน การที่เอาสองอย่างนี้มารวมกันมันก็ต้องแข่งกัน เล่นเกมส์เพื่อที่จะเอาคะแนนมาโชว์เพื่อนว่าใครได้เยอะกว่ากัน มันก็จะเพิ่มความสนุกให้มากขึ้น เพราะว่าเกมส์ใน hi5 ไม่ค่อยน่าสนใจ บางครั้งรู้สึกเบื่อจนต้องเข้าไปเล่นเว็บอื่นที่มีเกมส์ที่สนุกกว่าแล้วก็คุยกับเพื่อนได้เหมือนใน hi5”

คาดหวังที่จะได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น

สำหรับความคาดหวังที่จะได้รับรู้เรื่องของผู้อื่นนั้น มีผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีความคาดหวังที่จะได้รับรู้เรื่องราวของคนที่ตัวเองชอบผ่านทาง hi5 โดยจะมีการกดเข้าไปรไฟล์เพื่อดูรูป อ่านคอมเมนต์? เพื่อจะได้รู้เรื่องราวเป็นไปของบุคคลนั้น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คาดหวังอยากจะรู้เรื่องของคนที่เราชอบ และถ้าเขาเป็นเหมือนคนพิเศษก็จะยิ่งทำให้เราอยากรู้เรื่องของเขามากกว่าปกติ”

“เวลาเล่น hi5 ก็หวังจะเข้าไปดูโปรไฟล์ของคนที่ชอบอะค่ะ อยากรู้ว่าเขาติดต่อคุยกับใครบ้าง มีใครมาคอมเมนต์หาเขาบ้าง อยากรู้ว่าเขาไปไหนมา บางทีก็ดูจากรูปถ่าย บางทีก็ดูจากคอมเมนต์ แล้วแต่จะว่าเวลาเข้าไปมีอะไรแปลกๆเปลี่ยนๆไป อย่างบางทีเห็นเขามีเพื่อนเพิ่มขึ้นก็จะพยายามหาว่าใครที่เข้ามาเพิ่มแล้วก็จะคลิกไปดูอะค่ะ ว่าเป็นใครหรือเห็น Photo Comments เขาเพิ่มขึ้นก็จะพยายามหาว่าใครมาคอมเมนต์แล้วก็คลิกไปดูว่าคนที่คอมเมนต์เป็นใคร อยากรู้เรื่องเขาไปหมดอะค่ะ”

คาดหวังให้ผู้อื่นเข้ามาดูรูปและโปรไฟล์

ความคาดหวังด้านตนเองนั้นผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งมีความหวังในเรื่องการอยากให้มีคนเข้ามาดูโปรไฟล์ของตนเอง รวมถึงอยากให้เข้ามาดูรูปที่ตัวเองใส่ลงไป โดยบางคนจะมีการตรวจดูว่ามีคนเข้ามาดูมากตามทีหวังไว้หรือไม่ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ใช้ hi5 ไว้คุยกับเพื่อนแล้วก็ลงรูปใหม่ๆ เวลาเลือกรูปมาลงก็จะเลือกรูปที่ตัวเองดูดี เพราะว่าอยากให้มีคนเข้ามาดูแล้วก็คอมเมนต์ เวลาเล่น hi5 ก็ชอบไปลองตรวจดูว่ามีใครเข้ามาดูโปรไฟล์เราบ้างเพราะคาดหวังว่าจะให้มีคนเข้ามาดูเยอะๆ”

“ชอบลงรูปที่คิดว่าตัวเองดูดีนะ เพราะคิดว่ามันเป็นภาพลักษณะอย่างหนึ่งแล้วก็อยากจะให้มีคนเข้ามาดูด้วย”

“เวลาลงรูปจะเลือกแต่รูปดีๆ เพราะอยากให้มีคนมาดูเยอะๆ”

“ที่เล่น hi5 เพราะอยากจะลงรูปอย่างเดียวเลย นานๆเลยเข้าไปเล่นที่ มีอีเมลเข้ามาว่ามีคนมาโพสต์อะไรไว้ถึงจะเข้ามาดู ไม่ค่อยได้เล่นเท่าไรแต่ก็อยากให้มีคนมาดูรูปเราเยอะๆนะ”

“ชอบลงรูปเวลาไปเที่ยวไหนมาจะรีบลงทันที เพราะอยากให้เพื่อนเข้ามาดูกันเองโดยที่เราไม่ต้องคอยส่งไปให้ ก็จะเลือกแต่รูปดีๆลงเดี่ยวเพื่อนๆก็เข้ามาดูกันเอง จะได้ว่าเราไปไหนมาบ้าง”

คาดหวังให้ผู้อื่นรับรู้ความรู้สึกที่สื่อออกไป

นอกจากผู้ให้สัมภาษณ์จะคาดหวังกับการเข้ามาดูโปรไฟล์หรือรูปแล้ว นอกเหนือจากการตอบแบบสอบถามยังมีผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งที่คาดหวังจะให้ผู้อื่นมารับรู้ความรู้สึกที่สื่อออกไป ส่วนมากจะเป็นผู้ที่ตกแต่ง hi5 โดยการสื่อสารทางอารมณ์ผ่านสถานะที่ตั้ง เพลงที่ได้ รวมถึงบทความที่เขียนระบายความรู้สึกต่างๆ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เวลาแต่ง hi5 ไม่ว่าจะเป็เพลงที่ใส่ Journal ที่เขียนหรือว่า Status จะใส่ตามอารมณ์ความรู้สึกตัวเองตอนนั้น ก็คาดหวังจะให้มีคนเข้ามาเห็นมารับรู้ความรู้สึกที่สื่อออกไป จะตรวจดูว่ามีคนเข้ามาดูตามที่หวังไว้หรือเปล่า และคิดว่าคนที่เราเขียนถึงหรือรู้สึกถึง เขาจะรับรู้ทุกอย่างที่เราเขียนหมายถึงเขา”

“เวลาตั้งสถานะหรือว่าเขียนบทความจะใส่ตามอารมณ์ความรู้สึกตอนนั้นคิดว่าทุกอย่างเป็นตัวเราหมด แล้วก็หวังให้คนที่เราเขียนถึงเข้ามาดู มาเห็น บางที่เราอยากบอกเขาอ้อมๆอะครับ”

“ชอบใส่ Status ตามอารมณ์ความรู้สึก แล้วก็ชอบที่จะเขียนระบายอารมณ์เวลาเขียน Journal และอยากให้คนที่เรารู้สึกถึงเข้ามาเห็น”

“Status กับ Journal จะใส่ตามความรู้สึกตอนนั้น อยากรบายความรู้สึกให้คนที่เรานึกถึงเข้ามาดูเข้ามาเห็นที่เราเขียนไป ถ้าอยากไปเที่ยวมาก ๆ ก็ใส่ status เลยว่าอยากจะไปเที่ยว เดี่ยวก็มีเพื่อนมาเห็นมาถาม แล้วก็ชวนกันไป”

“เพลง status แล้วก็บทความจะใส่ตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง แล้วก็คาดหวังจะให้มีคนเข้ามาเห็นบ้าง แต่ที่เปลี่ยนบ่อยๆ เลยคงจะเป็น status อะครับ คิดยังไงตอนนั้นจะเปลี่ยนเลย บางทีเครียดเรื่องอะไรก็จะตั้งแนวบ่นๆ ว่าข้อสอบยาก บ่นๆ ไป เดี่ยวเพื่อนๆ เห็นก็เข้ามาเมนต์ต่อก็เข้าไปเลยครับ ก็คลายเครียดไปได้บ้างที่ครับ”

“จะมีการตกแต่ง hi5 ด้วยเพลง เขียนบทความ และตั้งสถานะ ตามอารมณ์ความรู้สึกในตอนนั้น เพราะมีความคาดหวังจะให้คนที่เรานึกถึงเข้ามารับรู้ความรู้สึกที่สื่อออกไปผ่านทาง hi5 หรือบางครั้งเครียดเรื่องอะไรก็จะตั้งสถานะตามความรู้สึก แล้วก็จะมีเพื่อนๆ เข้ามาอ่านมาคอมเมนต์ให้ ทำให้รู้สึกดีขึ้น”

“ได้บอกความรู้สึกเมื่อถึงเทศกาลต่างๆ อย่างวันวาเลนไทน์จะมีการโพสรูปดอกไม้ เพื่อเป็นการแสดงความรู้สึก บางทีก็จะส่งให้คนที่เรารู้สึกดีด้วยแต่เราไม่กล้าบอกเขาตรงๆ ใจ”

แต่ก็มีผู้เล่น hi5 บางส่วนที่ไม่ได้ต้องการจะสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวเองผ่านทาง hi5 เวลาจะตกแต่งอะไรบนโปรไฟล์ไม่ว่าจะเป็นเพลง สถานะ หรือว่าบทความ จะเลือกใส่ตามความชอบส่วนตัว ไม่ได้ใส่ตามอารมณ์ความรู้สึกหรือว่าต้องการให้ผู้อื่นเข้ามาเห็น

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เวลาใส่เพลงจะใส่เพลงที่กำลังฮิต กำลังดัง ไม่ได้คิดถึงความหมายหรือว่าอยากจะให้ใครเข้ามาฟังแล้วคิดว่าเราใส่เพลงนี้ให้เขา ไม่ได้คิดแบบนั้นนะ ไม่ต้องการจะสื่ออะไรผ่าน hi5 อยู่แล้ว เพราะทุกคนที่เล่นก็เพื่อน ๆ กันหมดอยู่แล้วครับ”

“เวลาเขียน Journal จะเลือกบทความดีๆที่ไปเจอมาแล้วอยาก让别人มาอ่านด้วย ไม่ได้ว่าจะใส่ระบายความรู้สึกเหมือนที่มีบางคนทำ เพราะว่าไม่ได้อยากจะสื่ออะไรให้ใครรู้อะครับ ถ้าอยากให้เราอ่านว่าบอกตรงๆเลยดีกว่าครับ คนอื่นจะได้ไม่มาอยู่กับเราด้วย”

“ไม่ได้ต้องการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ทาง hi5 เพราะเวลาใส่เพลงหรือเขียนบทความจะเลือกที่ชอบ และมีความคิดว่าถ้าอยากจะสื่อความรู้สึกถึงใครสักคน จะเลือกบอกด้วยตัวเองจะดีกว่า”

คาดหวังกับจำนวน view ที่เพิ่มขึ้น

มีผู้ให้สัมภาษณ์จำนวนหนึ่งคาดหวังจำนวน view ของโปรไฟล์ เนื่องจากผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่าจำนวน view ที่เพิ่มขึ้นหรือมีมากกว่าคนอื่นเป็นการแสดงถึงความเป็นที่สนใจกับบุคคลอื่น การที่มีคนเข้ามาดูโปรไฟล์มากทำให้ตัวเลขตรงจำนวน view เพิ่มขึ้น และยังมีจำนวน view มากเท่าไรยังทำให้รู้สึกส่วนตัวเองเป็นที่น่าสนใจมากเท่านั้น

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คาดหวังกับคนที่เข้ามาดูโปรไฟล์ของเราะ ก็ชอบตรวจดูว่ามีคนเข้ามาดูบ้างหรือเปล่า เพิ่มขึ้นเท่าไร ถ้าเห็นว่ามีเลขตรงยอด view เพิ่มขึ้นมากก็จะรีบเข้าไปดูเลยว่าใครที่เข้ามาดู แต่หลังๆรู้สึกจะมีการลือคไม่ให้เห็นเลยไม่รู้เลยว่าใครมาดูบ้าง จริงๆอยากให้เลขมันขึ้นเรื่อยๆ เหมือนเป็นการให้คนรู้ว่าคนเข้ามาดูเราเยอะนะ เห็นบางคนมีเป็นหมื่นๆเลยนะ รู้สึกว่าทำไมเยอะจัง”

“ก็คาดหวังอยากให้คนเข้ามาดูโปรไฟล์เยอะๆ จะชอบดูเลขตรง view ว่ามันเพิ่มขึ้นไหม เวลา sign in เข้าไปจะมองเลขตรงนี้ก่อนเลย แล้วแบบว่าจะรีบคลิกเข้าไปดูเลยว่าใครเข้ามาดู รู้สึกว่าเลขเยอะๆเหมือนแสดงว่าเราเป็นที่สนใจ เพื่อนเลยอยากเข้ามาดู บางทีก็เปลี่ยนรูปพอเปลี่ยนรูปจะมีเพื่อนเข้ามาทันที มาชมรูปบ้าง มาแซวบ้าง ก็รู้สึกดีค่ะ เลขจะได้เพิ่มขึ้นเยอะๆ”

“อยากให้มีคนมาดูโปรไฟล์เราเยอะๆคะ อยากให้มี view เยอะๆ เห็นบางคนมีเยอะมาก อยากให้มีเยอะๆบ้าง”

คาดหวังกับจำนวน Profile Comments และ Photo Comments

นอกจากความคาดหวังในเรื่องให้ผู้อื่นเข้ามาดูรูปหรือว่าดูโปรไฟล์รวมถึงการสื่อความรู้สึกแล้ว ยังมีผู้ใช้งาน hi5 อีกส่วนหนึ่งที่คาดหวังมากกว่าการเข้ามาดู คือ มีการคาดหวังถึงจำนวน Profile Comments และจำนวน Photo Comments

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คาดหวังกับจำนวน Profile Comments อยากจะให้มีเยอะๆ เห็นเพื่อนบางคนมีเป็นพันๆ อยากจะมีบ้าง คิดว่ามันดูเหมือนว่าเราป๊อปมาก คือมีคนเข้ามาเมนต์ให้เยอะอะไรแบบนี้ แอบแข่งกับเพื่อนเหมือนกันนะ บางทีเห็นของเพื่อนแซงก็จะพยายามไปเมนต์คนอื่นเยอะๆ เค้าจะได้มาเมนต์เรากลับบ้างทำนองนั้น คอมเมนต์รูปภาพก็เหมือนกัน ถ้าวันไหนเปลี่ยนรูปใหม่เพื่อนก็ชอบเข้ามาแซวบางทีแคว้นแรกก็มีคอมเมนต์รูปที่เราเพิ่งเปลี่ยนเป็นลิปๆ เม้นท์เลยนะ รู้สึกดีครับ เหมือนว่าเพื่อนๆ ให้ความสนใจเราดี”

“อยากให้มีคอมเมนต์เยอะๆ รู้สึกดีนะ มีเพื่อนไม่ถึงสามร้อยคนแต่คอมเมนต์เกือบจะสามพันแล้วอะ บางคนเห็นมีเพื่อนเป็นพันๆ คน แต่คอมเมนต์น้อยกว่าเราอีก”

“อยากให้เพื่อนเข้ามาคอมเมนต์เยอะๆ ครอบคลุมทั้งรูป ทั้งที่คุยกันตรงคอมเมนต์ รู้สึกตัวเลขตรงที่เป็นจำนวนรวมทั้งหมดอยากให้มีเยอะๆ เหมือนที่เราเป็นบุคคลโด่งดังยังไงไม่รู้ มีคนให้ความสนใจเยอะดี”

“อยากให้เพื่อนมาเมนต์เราเยอะๆ จะได้รู้ว่าเขาคิดถึงเรา ถ้าไม่มีใครมาพิมพ์หาเราเลยจะคิดว่าทำมเพื่อนน้อย ไม่มีใครสนใจ เสร้า”

ความคาดหวังทางด้านสังคม

การได้เจอเพื่อนเก่า

สำหรับความคาดหวังทางด้านสังคมจะเป็นเรื่องเพื่อน โดยเฉพาะการคาดหวังอยากจะได้เจอเพื่อนเก่าๆ จากการเข้ามาเล่น hi5 ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คาดหวังจะได้เจอเพื่อนเก่าจากการเล่น hi5 มีคนบอกมาอีกที่ว่าเจอเพื่อนเก่าเยอะเลย เลยเข้ามาเล่นบางคนไม่ได้ติดต่อกันนานๆ มาเจอใน hi5 ก็รู้สึกดีใจ”

“หวังจะได้เจอเพื่อนเก่าๆคะ เพื่อนสมัยมัธยมอะคะ บางที่เราไม่ได้คุยกันตลอด อาจจะเรียนกันคนละห้อง พอจบมาก็ไม่ได้ติดต่อกันแล้ว พอมี hi5 เข้ามาก็มีเพื่อนนี่แหละคะที่บอกต่อกันมาว่าเจอคนรุ่นคนนี้ เราก็อยากจะเข้าไปดูบ้าง ก็ตามเข้าไปเลยคะ เข้าผ่านของเพื่อนที่เรามี เพื่อไปเจอเพื่อนคนอื่นๆ ปรากฏว่าเจอเพื่อนรุ่นเดียวกันหลายคนเลยคะ ก็ทักทายกันตื่นเต้นดีคะ เห็นว่าเพื่อนๆแต่ละคนดูเปลี่ยนไปกันมาก”

“คาดหวังกับการเจอเพื่อนเก่าใน hi5 เพราะเพื่อนบอกต่อกันมา เลยอยากเข้ามาเล่นแล้ว หวังว่าจะได้เจอจากการคลิกผ่านของเพื่อนตัวเองเพื่อที่จะไปเจอเพื่อนที่ไม่ได้ติดต่อกันแล้วอย่างเพื่อนสมัยเรียนมัธยม เพราะว่าการจะให้เจอเพื่อนๆ ทุกคนในทุกๆวันเป็นสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ในชีวิตประจำวัน เวลา และสถานที่ที่ไม่ตรงกัน Hi5 เหมือนเป็นสื่อกลางที่จะช่วยให้เรามีการติดต่อกับเพื่อนได้ตลอดเวลา อย่างเพื่อนบางคนนี้อาจจะไม่ได้สนิทกันมากก็จะมีการโพสต์ข้อความถามข่าวคราวกันบ้าง”

ความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยี

ความเป็นที่นิยมของ hi5

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์ Social Network ที่มีคนเล่นเป็นจำนวนมาก ดังนั้น ผู้ที่เข้ามาเล่นก็จะเกิดความคาดหวังอยากให้มีคนที่ยู๊จกเล่นเยอะๆ เพื่อเป็นการเข้ามาคุยกันในสถานที่ใหม่ๆ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 เนื่องมาจากการชักชวนของเพื่อน เพื่อนแนะนำว่ามีคนเล่นเป็นเยอะ เลยลองเข้ามาเล่นบ้าง พอเล่นไปแล้วก็รู้สึกอยากจะให้มีคนที่ยู๊จกเล่นเยอะๆ”

“เวลาเล่นแล้วก็อยากให้เพื่อนเราเล่นกันเยอะๆอะครับ เหมือนกับว่าพอทุกคนเล่นมันก็มีอะไรมาคุยกัน แชวกัน บางทีก็นัดกันเล่นคอมมันที่ตบกันไปๆมาๆ มีเพื่อนบางคนที่ไม่เล่นก็มีครับ เขาก็ให้เหตุผลว่า ชี้้เกี่ยจเล่นเดี่ยวโดนแฟนตามจับผิด แต่ผมว่าบางทีมันก็ไม่มีอะไรอะครับ คือ เล่นกันกับเพื่อนๆ เล่นกันเยอะๆ แล้วก็ไปลากเพื่อนของเพื่อนมาเป็นเพื่อนเรา ผมว่าดีครับ”

“จำได้ค่ะว่า ตอนที่ hi5 มีคนเล่นกันเยอะๆ ช่วงนั้นเจอใครก็จะถามว่ามี hi5 ไหม? แอดมาด้วยนะ คือ รู้สึกมันเป็นคำพูดที่ได้ยินบ่อยมาก แทนที่เจอกันแล้วจะขอเบอร์โทรศัพท์หรือว่าขออีเมลเหมือนเมื่อก่อน รู้สึกว่าคนต้องเล่นเยอะแ่ๆ แล้วตอนเริ่มเล่นก็เห็นค่ะว่ามีเพื่อนเราเล่นอยู่ แล้วหลายคนเลย ทำให้มีเพื่อนเยอะตั้งแต่เล่นช่วงแรกๆ ส่วนใหญ่ก็เป็นเพื่อนที่เรียนด้วยกันค่ะ”

ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น

การติดต่อสื่อสารกันผ่านทาง hi5 เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของผู้ใช้งาน และมีผู้ใช้งานบางส่วนเลือกใช้ hi5 ในการติดต่อโดยให้เหตุผลไว้ดังนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คาดหวังในการใช้ hi5 คุยกับเพื่อนเพราะมีเพื่อนบางคนเช็ค hi5 มากกว่าเช็คเมล เลยคิดว่าเวลาบอกอะไรเพื่อนใน hi5 ได้ผลมากกว่า”

“เพื่อนมาคุยกันใน hi5 หมดเลยค่ะ เลยต้องตามมา”

“คุยกันใน hi5 บอกอะไรก็บอกใน hi5 ครับ ผมว่ามันเร็วดี บางทีโทรไปเพื่อนไม่รับ ก็ไปพิมพ์ทิ้งไว้ใน hi5 บอกให้เพื่อนโทรกลับมา เพราะผมรู้ว่าเพื่อนผมเปิดแชตตลอด”

คาดหวังกับลูกเล่นต่างๆใน hi5

Hi5 มี application ต่างๆมากมายให้ผู้ใช้งานใช้งาน แต่เรื่องที่คุณใช้งานยังรู้สึกคาดหวังว่าจะได้รับการพัฒนาเพื่อเพิ่มความสนุกในการเล่น ได้แก่เรื่องเกมส์ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“Hi5 มี Application ที่สนับสนุนในด้านความบันเทิงอยู่แล้ว อย่างการได้แชร์รูปภาพความคิดเห็น ฝากข้อความได้แต่ก็อยากให้มีการพัฒนาให้มีอะไรมากขึ้นนะ เพราะรู้สึกว่าเว็บเครือข่ายทางสังคมมีเกิดขึ้นหลายเว็บไซต์ และบางเว็บไซต์มีเกมส์ให้เล่นมากกว่า น่าตื่นตันทึ่งกว่าสนุกกว่า”

การเข้าดูโปรไฟล์ของผู้อื่น

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก และมีผู้เล่นบางส่วนที่ต้องการความเป็นส่วนตัวจากการเล่นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมแห่งนี้ ฉะนั้นจึงมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวสำหรับการอนุญาตเข้าดูโปรไฟล์ ซึ่งมีผลให้ผู้เล่นบางคนที่ไม่ได้เป็นเพื่อนไม่สามารถเข้าดูโปรไฟล์ได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“อยากให้การเข้าดูโปรไฟล์ง่ายขึ้นหน่อยครับ บางคนลืดอกครับ แต่เราอยากดูบางทีอยากรู้ว่าคนนี้คุยอะไรกับเพื่อนเราแต่เราเข้าไปดูไม่ได้ รู้สึกขัดใจๆบ้าง คิดว่าไม่น่ามีให้เช็ค Privacy เลย เพราะคิดว่าการที่คุณเอารูปมาลง เอาข้อมูลส่วนตัวมาใส่ในเว็บไซต์แบบนี้ ก็น่าจะรู้อยู่แล้วว่าจะมีคนมากมายเข้ามาดู ทั้งที่รู้จักแล้วก็ไม่รู้จัก ก็น่าจะเปิดเผยๆหน่อย”

“อยากเข้าไปดูโปรไฟล์คนอื่นนะ โดยเฉพาะโปรไฟล์คนที่หน้าตาดีๆเพราะอยากจะเป็นเพื่อน แต่บางทีก็เข้าไปไม่ได้เพราะเราไม่ใช่เพื่อนเขา ก็ผิดหวังเล็กน้อยคิดว่า อดรู้จักเลย อะไรแบบนี้ แต่ก็ไม่เป็นไร เข้าของคนอื่นๆต่อ”

“เวลาเราดูรูปจากอัลบั้มของเพื่อนเราแล้วเห็นมีบางรูปที่เพื่อนเรา tag ก็มีบ้างที่อยากจะเข้าไปดูว่าคนนี้เป็นใครนะ แต่พอคลิกเข้าไปแล้วเข้าไม่ได้ก็แอบเซ็ง เห็นแค่รูปโปรไฟล์กับวันเกิด แต่เราอยากเข้าไปดูว่าคนนี้เป็นใครเห็นหน้าไม่ค่อยชัดเท่าไร คิดว่าถ้าเขาไม่ลืดอกไว้จะดีมาก เพราะเวลาเล่นแล้วมันจะแบบว่าอยากดูต่อไปเรื่อยๆ”

“เวลาเข้าโปรไฟล์ของใครได้จะเกิดการอยากจะดูโปรไฟล์ของผู้อื่นต่อไปอีกเรื่อยๆ โปรไฟล์ของคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็อยากจะดู เพราะบางครั้งก็อยากจะรู้ว่าเพื่อนเรารู้จักใครบ้าง”

“คาดหวังในการเข้าไปดูโปรไฟล์ของคนเข้ามาดูโปรไฟล์เรา แล้วก็โปรไฟล์ของคนที่มีการพูดคุยกับคนที่เราชอบค่ะ แต่บางครั้งเห็นแค่รูปโปรไฟล์รูปเดียว เพราะส่วนใหญ่เขาก็จะล็อกกัน เลยทำให้ไม่รู้ว่าเป็นเจ้าของโปรไฟล์คนนี้เป็นใคร มาจากไหน รู้สึกขัดใจบ้างเวลาที่คลิกต่อไปไม่ได้ เลยทำให้รู้สึกอยากจะรู้มากขึ้นไปอีกค่ะ”

สรุป โดยรวมจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคาดหวังในการเข้ามาเล่น hi5 จะเป็นเรื่องของการคาดหวังให้มีคนเข้ามาดูโปรไฟล์ ดูรูปของตัวเองเป็นส่วนมาก และมีผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งที่คาดหวังมากกว่าการอยากให้ผู้อื่นเข้ามาดู แต่คาดหวังจะให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความรู้สึกที่สื่อออกไปโดยผ่านการตั้งค่าต่างๆในโปรไฟล์ของตนเอง ทั้งสถานะที่ตั้ง บทความที่ใส่ รวมถึงเพลงต่างๆ และด้านสังคมจะเป็นการคาดหวังที่จะได้เจอเพื่อนเก่า สุดท้ายความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีจะเป็นเรื่องของการเข้าดูโปรไฟล์ของผู้อื่นได้โดยสะดวก ความเป็นที่นิยมลูกเล่นต่างๆ รวมถึงการใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่นๆ

คำถามวิจัยข้อที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อ hi5 ในด้านต่างๆเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่เล่น hi5 จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน โดยแบ่งความพึงพอใจออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ความพึงพอใจด้านสังคม และด้านเทคโนโลยี

ผลที่ได้ พบว่า ผู้เล่น hi5 มีความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีจากการเข้ามาเล่น hi5 สูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.3963) รองลงมาเป็นความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง(ค่าเฉลี่ย = 3.0078) และมีความพึงพอใจด้านสังคมเป็นลำดับสุดท้าย (ค่าเฉลี่ย = 2.9275) (ดูตารางที่ 26)

ตารางที่ 26 แสดงค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	3.0078
ความพึงพอใจด้านสังคม	2.9275
ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี	3.3963

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ผลจากการวิจัยผู้เล่น hi5 มีความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นลำดับที่ 2 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจอยู่ในระดับมากมีเพียงเรื่องเดียว คือ ให้ความสนุกสนานและบันเทิง

และเรื่องที่ผู้เล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลางมีมากที่สุด ได้แก่เรื่องต่างๆดังนี้ hi5 สนองความอยากรู้อยากเห็น ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา ได้แสดงความเป็นตัวตนในhi5 ได้ลองเล่น ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย จำนวนยอดวิวที่เพิ่มขึ้น ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทางhi5 ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น ความเป็นส่วนตัวในhi5 การใช้พื้นที่ในhi5เพื่อเขียนระบายความรู้สึก สามารถเพิ่มความภูมิใจให้ท่านได้ และมีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน

แม้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามจะเลือกตอบความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในระดับปานกลางมากที่สุดเป็นส่วนใหญ่ แต่มีบางเรื่องที่เป็นแรงจูงใจระดับมากเป็นอันดับที่สองและเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูงเช่นกัน ได้แก่เรื่อง hi5สนองความอยากรู้อยากเห็น ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา ได้ลองเล่น ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทางhi5 ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น

สำหรับเรื่องที่ทำให้ผู้เล่น hi5 ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด ได้แก่ ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้

จะเห็นว่าเรื่องและผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นเป็นเรื่องที่มีผู้เลือกตอบน้อยที่สุดค่อนข้างสูง ได้แก่เรื่อง ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้ที่มีผู้ตอบในระดับน้อยที่สุดจำนวน 217 คน (ร้อยละ 54.3) คือ มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากกว่าครึ่งหนึ่งเลือกตอบน้อยที่สุดซึ่งเป็นตัวเลขที่แสดงความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับระดับอื่นๆ

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในการเล่น hi5 มากที่สุดในเรื่อง hi5 ให้ความสนุกสนานและบันเทิง (ค่าเฉลี่ย = 3.55) รองลงมา คือ ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 (ค่าเฉลี่ย = 3.46) ถัดมา คือ ได้ลองเล่น (ค่าเฉลี่ย = 3.43) และความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่น้อยที่สุด คือ ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้ (ค่าเฉลี่ย = 1.83)

ความพึงพอใจด้านสังคม

ผลจากการวิจัยเรื่องความพึงพอใจทางด้านสังคมในการเข้ามาเล่น hi5 นั้นเป็นด้านที่ผู้เล่นได้รับความพึงพอใจน้อยที่สุด แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อกลับพบว่า มีบางเรื่องที่ผู้เล่นมีความพึงพอใจทางด้านสังคมอยู่ในระดับสูง(เลือกตอบมากที่สุดและมาก) มีเรื่องต่างๆดังนี้ ทำให้พบเพื่อนเก่า ทำให้ติดต่อคนที่ติดต่ออยากได้ และทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน

สำหรับความพึงพอใจที่ทำให้พบเพื่อนเก่านั้นมีผู้ตอบแบบสอบถามตอบอยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมากเป็นจำนวนที่เท่ากัน คือ 130 คน (ร้อยละ 32.5)

ถัดมาเรื่องที่มีผู้เล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่ มีเรื่องต่างๆดังนี้ ทำให้มีเพื่อนใหม่ ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความสนใจเหมือนกัน ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5 และได้แสดงหรือโชว์คอมเม้นท์

สำหรับเรื่องที่ทำให้ผู้เล่น hi5 ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจทางด้านสังคมในระดับน้อยที่สุด มีดังนี้ ทำให้มีแฟน โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้

จะเห็นว่าเรื่องที่มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นเป็นเรื่องที่มีผู้เลือกตอบน้อยที่สุดค่อนข้างสูงทั้งสองข้อ คือ พึงพอใจที่ hi5 ทำให้มีแฟนในระดับน้อยที่สุด 236 คน (ร้อยละ 59.0) และโฆษณายาขายสินค้าให้ท่านได้ 222 คน (ร้อยละ 55.5) ซึ่งทั้งสองข้อนี้มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากกว่าครึ่งหนึ่งเลือกตอบน้อยที่สุดซึ่งเป็นตัวเลขที่แสดงความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับระดับอื่นๆ

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความพึงพอใจทางด้านสังคม พบว่า ผู้ที่เล่น hi5 มีความพึงพอใจทางด้านสังคมมากที่สุดเรื่อง ทำให้พบเพื่อนเก่า (ค่าเฉลี่ย = 3.80) รองลงมา คือ ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 3.66) ถัดมา คือ ทำให้ติดต่อคนที่ติดต่ออยากได้ (ค่าเฉลี่ย = 3.46) และมีความพึงพอใจทางด้านสังคมที่น้อยที่สุดในเรื่องทำให้มีแฟน (ค่าเฉลี่ย = 1.78)

ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี

ผลการวิจัยความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีเป็นความพึงพอใจที่ผู้เล่นได้รับเป็นอันดับสูงที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่มีผู้เล่นมีความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับที่สูง(เลือกตอบมากที่สุดและมาก) มีเรื่องต่างๆดังนี้ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง และความง่ายในการเข้าใช้งาน

สำหรับเรื่องที่มีผู้เล่นมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่มีเรื่องต่างๆดังนี้ ทำให้รู้ทันสื่อใหม่ ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี ได้ใช้hi5เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ความง่ายในการอัพเดทข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ และมีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ

สำหรับความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกตอบอยู่ในระดับปานกลางนั้นมีบางข้อที่มีผู้ตอบความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเป็นอันดับที่สองและเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูงเช่นกัน ได้แก่ ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆ ในโปรไฟล์ การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ และมีลูกเล่นต่างๆ ให้เลือกเยอะ

ข้อสังเกต คือ ความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีเรื่องการได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่นนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 102 คน (ร้อยละ 25.5) ระดับมาก 114 คน (ร้อยละ 28.5) ระดับปานกลาง 126 คน (ร้อยละ 31.5) และมีความพึงพอใจกับการที่ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในระดับมากที่สุด 130 คน (ร้อยละ 32.5) ระดับมาก 113 คน (ร้อยละ 28.3) ระดับปานกลาง 110 คน (ร้อยละ 27.5) จะเห็นได้ว่าความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีทั้งสองข้อนี้ แม้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะไม่ได้เลือกตอบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่จากผลที่ได้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจทางเทคโนโลยีในสองเรื่องนี้ค่อนข้างสูง เพราะมีผู้ตอบระดับมากที่สุด ระดับมาก และระดับปานกลางเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูงทั้งสามระดับ

เมื่อพิจารณาผลเรื่องความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีโดยรวมทั้งหมด พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีจากการเล่น hi5 มากที่สุด คือ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง (ค่าเฉลี่ย = 3.77) รองลงมา คือ พึงพอใจที่ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น (ค่าเฉลี่ย = 3.61) ถัดมา คือ ความง่ายในการเข้าใช้งาน (ค่าเฉลี่ย = 3.60) และความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีที่น้อยที่สุด คือ การได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี (ค่าเฉลี่ย = 2.94)

สรุป เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในการเข้ามาเล่น hi5 เป็นรายข้อทั้ง 3 ด้านรวมกันแล้ว พบว่า ความพึงพอใจที่มีผลทำให้คนเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุดได้แก่ ทำให้พบเพื่อนเก่า รองลงมา คือ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง และทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อนตามลำดับ ซึ่งจะเห็นว่าเป็นความพึงพอใจทางด้านสังคม 2 ข้อ และด้านเทคโนโลยี 1 ข้อ

สำหรับเรื่องที่เป็นความพึงพอใจในการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุดนั้น ได้แก่เรื่อง ทำให้มีแฟน รองลงมา คือ โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้ ถัดมา ช่วยให้ท่านหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ตามลำดับ ซึ่งเป็นความพึงพอใจทางด้านสังคม 2 ข้อ และเป็นความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 1 ข้อ(ดูตารางที่ 27)

ตารางที่ 27 แสดงจำนวนและร้อยละของความพึงพอใจในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
ความพึงพอใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
Cognitive Needs								
1. ได้ลองเล่น	จำนวน	60	122	163	40	15	3.43	0.986
	ร้อยละ	15.0	30.5	40.8	10.0	3.8		
2. ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5	จำนวน	76	116	145	40	23	3.46	1.084
	ร้อยละ	19.0	29.0	36.3	10.0	5.8		
3. ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น	จำนวน	64	119	135	45	37	3.32	1.149
	ร้อยละ	16.0	29.8	33.8	11.3	9.3		
4. สามารถเพิ่มความรู้อให้ท่านได้	จำนวน	18	80	144	79	79	2.70	1.131
	ร้อยละ	4.5	20.0	36.0	19.8	19.8		
Affective Needs								
5. ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย	จำนวน	42	95	144	68	51	3.02	1.158
	ร้อยละ	10.5	23.8	36.0	17.0	12.8		
6. hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น	จำนวน	49	125	170	43	13	3.39	0.946
	ร้อยละ	12.3	31.3	42.5	10.8	3.3		
7. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	จำนวน	27	77	156	83	57	2.84	1.103
	ร้อยละ	6.8	19.3	39.0	20.8	14.3		
8. ให้ความสนุกสนานและบันเทิง	จำนวน	65	154	132	34	15	3.55	0.985
	ร้อยละ	16.3	38.5	33.0	8.5	3.8		

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
ความพึงพอใจในการเล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
Personal Integrative Needs								
9. ได้แสดงความ เป็นตัวตนใน hi5	จำนวน	33	93	159	71	44	3.00	1.088
	ร้อยละ	8.3	23.3	39.8	17.8	11.0		
10. ความเป็น ส่วนตัวใน hi5	จำนวน	22	60	162	76	80	2.67	1.120
	ร้อยละ	5.5	15.0	40.5	19.0	20.0		
11. จำนวนยอด view ที่เพิ่มขึ้น	จำนวน	27	77	140	84	72	2.76	1.156
	ร้อยละ	6.8	19.3	35.0	21.0	18.0		
12. มีคนจำนวนมาก เข้ามาดูอัลบั้มรูป ของท่าน	จำนวน	21	66	185	68	60	2.80	1.053
	ร้อยละ	5.3	16.5	46.3	17.0	15.0		
Tension Release Needs								
13. ได้ผ่อนคลาย ความเครียด/คลาย เหงา	จำนวน	64	117	154	46	19	3.40	1.038
	ร้อยละ	16.0	29.3	38.5	11.5	4.8		
14. การใช้พื้นที่ใน hi5 เพื่อเขียนระบาย ความรู้สึก	จำนวน	39	91	147	64	59	2.97	1.170
	ร้อยละ	9.8	22.8	36.8	16.0	14.8		
15. ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยง ปัญหาได้	จำนวน	10	26	65	82	217	1.83	1.078
	ร้อยละ	2.5	6.5	16.3	20.5	54.3		
ความพึงพอใจด้านสังคม								
ความพึงพอใจในการเล่น hi5		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่า เฉลี่ย	SD
1. ทำให้มีเพื่อนใหม่	จำนวน	53	92	140	69	46	3.09	1.178
	ร้อยละ	13.3	23.0	35.0	17.3	11.5		

ความพึงพอใจด้านสังคม								
ความพึงพอใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
2. ทำให้พบเพื่อนเก่า	จำนวน	130	130	89	33	18	3.80	1.117
	ร้อยละ	32.5	32.5	22.3	8.3	4.5		
3. ทำให้มีแฟน	จำนวน	20	19	49	76	236	1.78	1.143
	ร้อยละ	5.0	4.8	12.3	19.0	59.0		
4. ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	จำนวน	35	54	143	78	90	2.67	1.213
	ร้อยละ	8.8	13.5	35.8	19.5	22.5		
5. ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความรสนิยมเหมือนกัน	จำนวน	20	57	130	98	95	2.52	1.146
	ร้อยละ	5.0	14.3	32.5	24.5	23.8		
6. ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้	จำนวน	82	124	121	43	30	3.46	1.152
	ร้อยละ	20.5	31.0	30.3	10.8	7.5		
7. ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5	จำนวน	64	105	139	48	44	3.24	1.186
	ร้อยละ	16.0	26.3	34.8	12.0	11.0		
8. ได้แสดงหรือโชว์คอมเมนต์	จำนวน	48	90	150	64	48	3.07	1.159
	ร้อยละ	12.0	22.5	37.5	16.0	12.0		
9. ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู	จำนวน	47	103	139	66	45	3.10	1.156
	ร้อยละ	11.8	25.8	34.8	16.5	11.3		
10. ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง	จำนวน	34	62	141	80	83	2.71	1.202
	ร้อยละ	8.5	15.5	35.3	20.0	20.8		
11. ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น	จำนวน	45	115	144	50	46	3.16	1.141
	ร้อยละ	11.3	28.8	36.0	12.5	11.5		
12. ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน	จำนวน	98	143	103	37	19	3.66	1.090
	ร้อยละ	24.5	35.8	25.8	9.3	4.8		
13. โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้	จำนวน	10	22	67	79	222	1.80	1.063
	ร้อยละ	2.5	5.5	16.8	19.8	55.5		

ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี								
ความพึงพอใจในการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. ทำให้รู้ทันสื่อใหม่	จำนวน	50	100	155	52	43	3.16	1.135
	ร้อยละ	12.5	25.0	38.8	13.0	10.8		
2. ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี	จำนวน	38	75	164	72	51	2.94	1.121
	ร้อยละ	9.5	18.8	41.0	18.0	12.8		
3. ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น	จำนวน	102	114	126	41	17	3.61	1.101
	ร้อยละ	25.5	28.5	31.5	10.3	4.3		
4. ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์	จำนวน	59	120	142	49	30	3.32	1.101
	ร้อยละ	14.8	30.0	35.5	12.3	7.5		
5. การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ	จำนวน	66	119	137	52	26	3.37	1.102
	ร้อยละ	16.5	29.8	34.3	13.0	6.5		
6. เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง	จำนวน	130	113	110	30	17	3.77	1.111
	ร้อยละ	32.5	28.3	27.5	7.5	4.3		
7. มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ	จำนวน	68	121	140	45	26	3.40	1.095
	ร้อยละ	17.0	30.3	35.0	11.3	6.5		
8. ความง่ายในการเข้าใช้งาน	จำนวน	77	147	131	30	15	3.60	1.001
	ร้อยละ	19.3	36.8	32.8	7.5	3.8		

บทสัมภาษณ์เกี่ยวกับความพึงพอใจในการเล่น hi5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้งาน แยกได้ตามหัวข้อดังนี้

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ความสนุกสนานและบันเทิง

ผู้ใช้งาน hi5 มีความพึงพอใจที่ hi5 ให้ความสนุกสนานและความบันเทิง นอกจากการได้คอมเมนต์ที่พูดคุยกับเพื่อนผ่าน hi5 แล้วยังสนุกกับการได้ตกแต่งโปรไฟล์ของตนเอง ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ชอบกับลักษณะเว็บไซต์ hi5 ที่สามารถตกแต่งโปรไฟล์ได้เองอะคะ สร้าง background สร้าง slide ของตัวเองได้ รู้สึกสนุกกับการทำทุกอย่างให้ดูดีตามใจเรา มีคอมเมนต์ที่เป็นการ์ตูนน่ารักๆ และการได้คุยกันทาง hi5 ทำให้เห็นการสนทนาโต้ตอบกันระหว่างเพื่อน และเราก็เข้าไปร่วมคอมเมนต์ด้วยได้ เหมือนเป็นการคุยกับคนรู้จักในสถานที่ใหม่ที่สนุกกว่า เวลาารู้สึกเครียดจากเรื่องเรียนหรือว่าสอบ ก็จะไปพักโดยการมาเล่น hi5 สักพักอะ คอมเมนต์ไปทักทายเพื่อนบ้าง ดูรูปบ้าง เลยรู้สึกว่าได้ผ่อนคลาย”

ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5

สำหรับเรื่องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 นั้น ส่วนใหญ่ผู้ให้สัมภาษณ์จะกล่าวถึงในความคาดหวังมากกว่า แต่มีผู้ให้สัมภาษณ์บางรายที่รู้สึกพึงพอใจกับการได้รู้เรื่องของผู้อื่นทาง hi5 ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“พึงพอใจกับการได้รับรู้เรื่องของคนอื่นผ่านทาง hi5 ค่อนข้างมาก และคิดว่า hi5 สามารถตอบโจทย์ข้อนี้ได้ดี ได้รู้จักคนๆหนึ่งมากขึ้น และรู้เรื่องราวของคนที่ยากจะรู้มากขึ้นจากการเข้าดูโปรไฟล์”

“รู้สึกพอใจที่ได้รู้เรื่องคนที่เราอยากรู้ทาง hi5 ค่ะ อาจจะรู้ไม่หมด แต่ hi5 ทำให้เรารู้เยอะเลย บางทีก็เจอคนที่ลือคบไว้บ้างแต่เขาก็มาทักอะไรไว้หน้า hi5 เพื่อนเรานี้ ก็อ่านได้ รู้ได้เหมือนกัน ค่ะ คิดว่าอยากรู้เรื่องใครก็ไปดูได้จาก hi5 นี้แหละค่ะ”

พึงพอใจที่ได้ลองเล่น

Hi5 เป็นเว็บไซต์ Social Network ที่ได้รับความนิยมอันดับแรกๆในเมืองไทย ดังนั้นจึงมีผู้ที่ไม่เคยเล่นเว็บไซต์ลักษณะนี้มาลองเล่น hi5 เป็นเว็บไซต์แรก และผู้สัมภาษณ์กล่าวถึงความพึงพอใจที่ได้รับจากการลองเล่น ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เล่น hi5 ทำให้ได้มีแสดงความเป็นตัวเองออกไป ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆผ่านโลกออนไลน์ รู้สึกพอใจกับตรงนี้ค่ะ เหมือนเป็นตัวเราเองเต็มทีเดียว”

“ลองเล่น hi5 เว็บแรกเลยค่ะ ก็ชอบนะ รู้สึกว่าคนอื่นเขาก็เล่นกันเยอะ ถ้าเราไม่เล่นก็เซย์ไม่ทันเพื่อน ได้พัฒนาตัวเองไปในตัวอะค่ะ ไม่ใช่เอาแต่เช็คอีเมล คุยเอ็มกัน มั่นนานแล้วอะค่ะ มี hi5 เข้ามาก็ได้ลองเล่นอะไรใหม่ๆดู”

ความพึงพอใจทางด้านสังคม

ความพึงพอใจทางด้านสังคมจะเป็นเรื่องที่ทำให้สัมภาษณ์รู้สึกว่าได้รับประโยชน์จากการเล่น hi5 และส่วนมากจะเป็นเรื่องการใช้ hi5 เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารผ่านกลุ่มเพื่อนด้วยกัน แยกตามประเด็นได้ดังต่อไปนี้

การได้เจอเพื่อนเก่า

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้งาน พบว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการได้ใช้ hi5 ไว้ติดต่อกับเพื่อนรวมถึงการได้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่ได้ติดต่อกันมานานแล้ว และการได้เจอเพื่อนใหม่ๆซึ่งรวมถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคม จากการเล่น hi5 ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ชอบที่ได้ใช้ hi5 เอาไว้คุยกับเพื่อน เพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนานๆก็ยังมติดต่อกันผ่าน hi5 คิดว่ามันรักษาความสัมพันธ์กับเพื่อนเก่าได้ดี เพราะว่าบางที่เราไม่ค่อยได้เจอกัน ไม่ได้โทรไปคุยเลย แต่ใน hi5 เหมือนว่าเราทักทายกันได้ตลอดสะดวกดีด้วย ให้เพื่อนรู้ว่าเรายังไม่ลืมเขาอะ ”

“ข้อดีของ hi5 ที่ได้รับความพอใจมาก คือ การได้เจอเพื่อนเก่าๆเจอแบบว่าไม่คาดคิดว่า จะเจอหลายคนเลย”

“ความพอใจที่ได้รับจากการเล่น hi5 คือ การที่เราได้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่ได้คุยกันนานๆ แต่ก็ยังได้รับรู้ความเป็นไปของเพื่อนเก่าจากการเข้าไปดูโปรไฟล์ของเพื่อน ว่าเพื่อนไปเที่ยวไหนมาบ้าง หรือว่าตอนนี้เรียนอยู่ที่ไหน ทำงานอยู่ที่ไหน เป็นการอัปเดตเรื่องราวโดยที่อาจจะไม่ได้เจอกัน”

“hi5 ทำให้เจอเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อกันไปแล้วหลายคนเลย”

“ได้ติดต่อกับเพื่อนที่เราไม่ค่อยได้เจอ บางคนที่เคยเห็นหน้าสมัยเรียนรู้จักแต่ไม่เคยคุยกัน ก็ได้มาเป็นเพื่อนกันใน hi5 พอเห็นแล้วแบบว่าหน้าคุ้นๆ พอได้มาเป็นเพื่อนกันใน hi5 ได้คุยกันก็รู้จักกันมากขึ้น ก็รู้สึกว่ดีครับ ทำให้คนมีเพื่อนเพิ่มขึ้น”

“พอใจที่ hi5 ทำให้เจอเพื่อนเก่าหลายคนทีอาจจะไม่ค่อยได้เจอกัน บางคนก็ขาดการติดต่อกันไปแล้วและไม่คาดคิดว่าจะได้เจอ เพราะตอนที่แยกกันมาอย่างไม่มีเบอร์โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์หรือว่าอีเมลอะไรเลย ไม่มีอะไรที่ทำให้ติดต่อกันได้ แต่ hi5 ทำให้กลับมาติดต่อกันอีกครั้ง”

การได้เจอเพื่อนใหม่

ผู้เล่น hi5 บางรายมีความพึงพอใจกับการได้พบเจอกับเพื่อนใหม่ในการเล่น hi5 เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์ที่สามารถเล่นได้ทั้งกับคนที่รู้จักและคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็ได้ และมีผู้ให้สัมภาษณ์บางรายพึงพอใจที่ได้เป็นเพื่อนกับบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคม ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“พอใจที่ได้เป็นเพื่อนกับดารานักแสดง ที่ชื่นชอบ แล้วก็นักการเมืองบางท่านด้วย ได้คอมเมนต์ไปและมีการตอบกลับมา รู้สึกดีใจตื่นเต้นนะ ก็ไม่รู้ว่าจริงที่เป็นคนตอบกลับมาเองหรือเปล่า แต่การที่เราได้เป็นเพื่อนกันใน hi5 เราก็จะสามารถรู้ว่าคนที่เราชื่นชอบเขามีการทำงานอย่างไรบ้าง อย่างพวกดาราก็มักจะเขียนตารางงานที่ตัวเองจะต้องไป แนะนำละครใหม่ๆ ชักชวนให้เราติดตาม รู้สึกเหมือนเป็นการสื่อสารกันระหว่างเรากับเขา แม้ว่าในชีวิตจริงเขาจะไม่รู้จักเรา แต่ในโลกออนไลน์เหมือนว่าเราได้เป็นเพื่อนของเขาคนหนึ่งอะค่ะ”

Hi5 ช่วยเตือนเวลาถึงเวลาสำคัญต่างๆ

มีผู้เล่น hi5 บางส่วนที่ให้การสัมภาษณ์ถึงความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่น hi5 ถึงเรื่องการได้รับรู้เรื่องราวและวันสำคัญต่างๆที่เตือนขึ้นมาที่หน้าแรกเวลาเข้าไปเล่น ทำให้ไม่พลาดการอวยพรต่างๆ ได้แสดงความยินดีเนื่องในโอกาสต่างๆตามความเหมาะสม เช่น วันเกิด, วันรับปริญญา ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“hi5 ทำให้เจอเพื่อนเก่าๆแล้วเวลาถึงวันเกิดใครก็จะมีขึ้นมาเตือนเพราะปกติไม่สามารถที่จะจำวันเกิดทุกคนได้หมดอยู่แล้ว hi5 ทำให้เราไม่พลาดการอวยพรวันเกิดให้กับเพื่อนๆ ช่วยให้เราไม่ขาดการติดต่อกันได้ถ้าไม่ได้เล่น hi5 เราก็ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าวันนี้วันเกิดใคร hi5 จะคอยขึ้นมาเตือนเราตลอด”

“hi5 ช่วยให้เราไม่ตกข่าวนะ บางที่ทำงานมาทั้งวันเหนื่อยๆก็หลงๆลืมๆบ้าง อย่างเพื่อนจะรับปริญญาเราก็ลืม เขาบอกเราล่วงหน้าเป็นเดือน พอดีเข้าไปเล่นเห็นเพื่อนอัปเดตตรง Status

เลยนึกได้ว่าเพื่อนเราจบปีนี้นี่เลยโทรไปทำให้เราได้ไปงานไปยินดีกับเขา ถ้าไม่เห็นเพื่อนออฟเดคแล้วไม่มีคนโทรมาเตือนอีกที่คิดว่าตัวเองลืมแน่ๆ”

ความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยี

นอกจากความพึงพอใจในการได้ใช้ hi5 ในการติดต่อกับเพื่อนและการได้เจอเพื่อนเก่าๆ แล้ว สำหรับความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้รับจากการเล่น hi5 คือ การใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารอีกช่องทางหนึ่ง และได้รับประโยชน์จากเรื่องต่อไปนี้

มีความสะดวกรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย

เนื่องจาก hi5 เป็นสื่อใหม่เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่เข้ามาและเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้ทั่วไป ทำให้ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งมีความพึงพอใจกับความสะดวกรวดเร็วในการใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารเพิ่มเติมจากการสื่อสารแบบเดิมที่ใช้เป็นปกติทุกวัน และคิดว่าช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายได้ทางหนึ่ง ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คิดว่า hi5 ทำให้ทักทายเพื่อนได้สะดวกดี ยิ่งเล่นก็ยิ่งสนุกด้วย คิดว่ามันเป็นการสร้างความสนุกสนานอย่างหนึ่งนะ เวลาอ่านคอมเมนต์ที่เพื่อนส่งมาก็รู้สึกว่ามันตลกดี ทำให้เราหัวเราะได้บ่อยๆ”

“ชอบใช้ hi5 ติดต่อกับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก แล้วก็เคยเห็นมีคนใช้ hi5 เป็นพื้นที่โฆษณา เปิดให้จองบัตรดูคอนเสิร์ต ตอนนั้นตัวเองก็จองไปด้วย คิดว่ามันสะดวกแล้วก็ประหยัดเวลาดี”

“เล่น hi5 ก็ประหยัดดีเพราะว่าชอบพิมพ์ข้อความทิ้งไว้ไม่ต้องเสียเงินเหมือนเวลาส่ง SMS ผ่านมือถือคิดว่า hi5 เป็น Network ที่ดีมาก”

“พอใจที่ใช้ hi5 ในการติดต่อกับเพื่อนค่ะ เพราะว่าสะดวกแล้วก็เร็วดีค่ะ ส่งข้อความไปหาเพื่อนได้ที่ละหลายๆคนเวลาจะนัดเจอกันก็ไม่ต้องโทรศัพท์ไปหาทุกคนเหมือนเมื่อก่อน พิมพ์

ข้อความไปทักทายบ้าง เวลาคุยกับที่อยู่ต่างประเทศจะได้ไม่ต้องรอให้ออน msn พร้อมกัน เพราะว่าเวลาเราก็ไม่ตรงกัน พิมพ์ทิ้งไว้ใน hi5 เดี่ยวเพื่อนก็มาตอบเอง ประหยัดกว่าส่ง message หรือว่าโทรศัพท์ไปด้วยค่ะ”

“การมี hi5 ช่วยให้ติดต่อกับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศได้สะดวก สามารถอัปเดตเรื่องราวของเพื่อนได้ตลอด ดูจากรูปที่เพื่อนเอาไปลง คอมเมนต์คุยกันรู้สึกสะดวกดีครับไม่ต้องคอยมาคุยกัน รอเจอกันใน msn อย่างเดียว”

ความง่ายในการเข้าใช้งาน

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์แบบสำเร็จรูป เมื่อเข้าไปเล่นเจ้าของโปรไฟล์สามารถโหลดรูปตัวเองลงได้เลย พิมพ์ข้อมูลส่วนตัวตามช่องที่ให้มา ทุกอย่างมีเป็นระบบอยู่แล้ว ทำให้ไม่เกิดความสับสนสำหรับผู้ใช้งานใหม่ และมีผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวถึงความพึงพอใจกับความง่ายในการเข้าใช้งานดังกล่าวต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานได้ง่ายจริงโดยไม่ต้องมีการฝึกสอน ไม่ได้ซับซ้อนมากถึงขั้นต้องสอนกัน สามารถเรียนรู้ได้เอง เด็กๆหรือใครๆ ก็สามารถใช้งานได้”

สรุป โดยรวมแล้วผู้ให้สัมภาษณ์มีความพึงพอใจจากการเล่น hi5 แล้วได้รับความสนุกสนานและบันเทิง การได้พบเจอเพื่อนเก่าๆที่ขาดการติดต่อกันไป รวมถึงการเล่น hi5 ช่วยให้เราเรียนรู้เรื่องราวต่างๆเวลาเกิดเหตุการณ์สำคัญๆ และการได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารใหม่ในติดต่อกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ใช้งานง่าย ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและประหยัดเวลา

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน เรื่องความคาดหวังในการเล่น hi5 และความพึงพอใจที่ได้รับ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจทั้ง 3 ด้าน คือ ความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ความคาดหวังและความพึงพอใจด้านสังคม และความคาดหวังและความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี ซึ่งได้ผลออกมาดังนี้

ความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

สำหรับการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองจากการเล่น hi5 ในเรื่องต่างๆ พบว่า เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังและความพึงพอใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีดังต่อไปนี้

- ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.26 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.40 มีค่า $t = 3.120$
- ได้แสดงความเป็นตัวตนใน hi5 โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.89 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.00 มีค่า $t = 2.630$
- ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.15 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.46 มีค่า $t = 6.659$
- ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.07 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.32 มีค่า $t = 5.286$
- ความเป็นส่วนตัวใน hi5 โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.73 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.67 มีค่า $t = 1.306$
- การใช้พื้นที่ใน hi5 เพื่อเขียนระบายความรู้สึก โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.88 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.97 มีค่า $t = 1.919$
- สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.70 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.70 มีค่า $t = 0.58$
- มีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.64 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.80 มีค่า $t = 3.458$

นอกจากนี้ จะสังเกตได้ว่า ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเล่น hi5 ส่วนใหญ่จะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง โดยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า 12 ข้อ จากทั้งหมด 15 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 80.00 ยกเว้นเรื่องต่อไปนี่ที่ค่าเฉลี่ยของความคาดหวังสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ

- ความเป็นส่วนตัวใน hi5 มีค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง 2.73 และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ 2.67
- ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้ มีค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง 1.88 และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ 1.83
- สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้จะมีค่าเฉลี่ยของความคาดหวังเท่ากับค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ คือ 2.70

ทั้งนี้ มีบางเรื่องที่ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเล่น hi5 ได้แก่ hi5 สนองความอยากรู้อยากเห็น ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ให้ความสนุกสนานและบันเทิง ได้ลองเล่น ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย จำนวนยอด view ที่เพิ่มขึ้น และช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้ (ดูตารางที่ 28)

ตารางที่ 28 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง					
		ค่าเฉลี่ย	Std. Deviation	t	Sig
1. hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น	ความคาดหวัง	3.35	1.049	-.707	.480
	ความพึงพอใจ	3.39	0.946		
2. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็น ประโยชน์	ความคาดหวัง	2.82	1.094	-.399	.690
	ความพึงพอใจ	2.84	1.103		
3. ได้ผ่อนคลาย ความเครียด/คลายเหงา	ความคาดหวัง	3.26	1.070	-3.120	.002*
	ความพึงพอใจ	3.40	1.038		
4. ได้แสดงความเป็นตัวตน ใน hi5	ความคาดหวัง	2.89	1.082	-2.630	.009*
	ความพึงพอใจ	3.00	1.088		
5. ให้ความสนุกสนานและ บันเทิง	ความคาดหวัง	3.53	0.991	-.479	.633
	ความพึงพอใจ	3.55	0.985		
6. ได้ลองเล่น	ความคาดหวัง	3.42	1.071	-.220	.826
	ความพึงพอใจ	3.43	0.986		
7. ทำให้ดูเป็นคนทันสมัย	ความคาดหวัง	3.00	1.171	-.573	.567
	ความพึงพอใจ	3.02	1.158		
8. จำนวนยอด view ที่ เพิ่มขึ้น	ความคาดหวัง	2.58	1.176	-3.550	.051
	ความพึงพอใจ	2.76	1.156		
9. ได้ติดตามความ เคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่าน ทาง hi5	ความคาดหวัง	3.15	1.061	-6.659	.046*
	ความพึงพอใจ	3.46	1.084		
10. ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น	ความคาดหวัง	3.07	1.108	-5.286	.047*
	ความพึงพอใจ	3.32	1.149		
11. ความเป็นส่วนตัวใน hi5	ความคาดหวัง	2.73	1.174	1.306	.048*
	ความพึงพอใจ	2.67	1.120		

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง					
		ค่าเฉลี่ย	Std. Deviation	t	Sig
12. การใช้พื้นที่ใน hi5 เพื่อเขียนบรรยายความรู้สึก	ความคาดหวัง	2.88	1.159	-1.919	.046*
	ความพึงพอใจ	2.97	1.170		
13. สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้	ความคาดหวัง	2.70	1.129	-.058	.043*
	ความพึงพอใจ	2.70	1.131		
14. มีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน	ความคาดหวัง	2.64	1.076	-3.458	.046*
	ความพึงพอใจ	2.80	1.053		
15. ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้	ความคาดหวัง	1.88	1.130	1.634	.103
	ความพึงพอใจ	1.83	1.078		

ความคาดหวังและความพึงพอใจด้านสังคม

สำหรับการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมจากการเล่น hi5 ในเรื่องต่างๆ พบว่า เรื่องกลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีดังต่อไปนี้

- ทำให้มีเพื่อนใหม่ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.94 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.09 มีค่า $t = 3.078$
- ทำให้พบเพื่อนเก่า โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.49 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.80 มีค่า $t = 5.828$
- ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.46 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.67 มีค่า $t = 4.751$
- ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความสนใจเหมือนกัน โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.44 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.52 มีค่า $t = 2.306$
- ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.12 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.46 มีค่า $t = 6.463$
- ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.89 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.16 มีค่า $t = 5.409$
- ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5 โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.04 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.24 มีค่า $t = 4.088$
- ได้แสดงหรือโชว์คอมเมนต์ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.88 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.07 มีค่า $t = 4.067$
- ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.91 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.10 มีค่า $t = 4.270$
- ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.55 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.71 มีค่า $t = 3.614$
- ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.33 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.66 มีค่า $t = 6.254$

จะสังเกตได้ว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจทางด้านสังคมสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวังเกือบทุกข้อยกเว้นเรื่องต่อไปนี่ที่ค่าเฉลี่ยของความคาดหวังสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ

- โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้ มีค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง 1.84 และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ 1.80
- ทำให้มีแฟน มีค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง 1.79 และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ 1.78

ทั้งนี้ก็มีบางเรื่องที่ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมในการเล่น hi5 ได้แก่ ทำให้มีแฟน และโฆษณายขายสินค้าให้ท่านได้(ดูตารางที่ 29)

ตารางที่ 29 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจด้านสังคม					
		ค่าเฉลี่ย	Std. Deviation	t	Sig
1. ทำให้มีเพื่อนใหม่	ความคาดหวัง	2.94	1.225	-3.078	.002*
	ความพึงพอใจ	3.09	1.178		
2. ทำให้พบเพื่อนเก่า	ความคาดหวัง	3.49	1.180	-5.828	.000*
	ความพึงพอใจ	3.80	1.117		
3. ทำให้มีแฟน	ความคาดหวัง	1.79	1.124	.276	.783
	ความพึงพอใจ	1.78	1.143		
4. ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน	ความคาดหวัง	2.46	1.125	-4.751	.000*
	ความพึงพอใจ	2.67	1.213		
5. ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความรสนิยมเหมือนกัน	ความคาดหวัง	2.44	1.131	-2.306	.022*
	ความพึงพอใจ	2.52	1.146		
6. ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้	ความคาดหวัง	3.12	1.154	-6.463	.000*
	ความพึงพอใจ	3.46	1.152		
7. ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น	ความคาดหวัง	2.89	1.118	-5.409	.000*
	ความพึงพอใจ	3.16	1.141		
8. ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน	ความคาดหวัง	3.33	1.093	-6.254	.000*
	ความพึงพอใจ	3.66	1.090		
9. ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5	ความคาดหวัง	3.04	1.144	-4.088	.000*
	ความพึงพอใจ	3.24	1.186		
10. ได้แสดงหรือโชว์คอมเมนต์	ความคาดหวัง	2.88	1.122	-4.067	.000*
	ความพึงพอใจ	3.07	1.159		
11. ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู	ความคาดหวัง	2.91	1.113	-4.270	.046*
	ความพึงพอใจ	3.10	1.156		

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจด้านสังคม					
		ค่าเฉลี่ย	Std. Deviation	t	Sig
12. ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง	ความคาดหวัง	2.55	1.209	-3.614	.044*
	ความพึงพอใจ	2.71	1.202		
13. โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้	ความคาดหวัง	1.84	1.099	1.251	.212
	ความพึงพอใจ	1.80	1.063		

P<0.05*

ความคาดหวังและความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี

สำหรับการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีจากการเล่น hi5 ในเรื่องต่างๆ พบว่า เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีดังต่อไปนี้

- ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 2.78 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 2.94 มีค่า t = 3.713
- ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.36 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.61 มีค่า t = 5.144
- ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.18 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.32 มีค่า t = 3.014
- การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.19 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.37 มีค่า t = 3.675
- เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.61 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.77 มีค่า t = 3.548
- ความง่ายในการเข้าใช้งาน โดยความคาดหวังมีค่าเฉลี่ย 3.47 และความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ย 3.60 มีค่า t = 2.722

จะสังเกตได้ว่าค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวังทุกข้อ และมีบางเรื่องที่ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติระหว่างความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีในการเล่น hi5 ได้แก่ ทำให้รู้ทันสื่อใหม่ และมีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ

ตารางที่ 30 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีในการเล่น hi5 ของผู้ตอบแบบสอบถาม

เปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี					
		ค่าเฉลี่ย	Std. Deviation	t	Sig
1. ทำให้รู้ทันสื่อใหม่	ความคาดหวัง	3.13	1.139	-.672	.502
	ความพึงพอใจ	3.16	1.135		
2. ได้แสดง ความสามารถทาง เทคโนโลยี	ความคาดหวัง	2.78	1.134	-3.713	.000*
	ความพึงพอใจ	2.94	1.121		
3. ได้ใช้ hi5 เป็นช่อง ทางการสื่อสารแทนการ สื่อสารช่องทางอื่น	ความคาดหวัง	3.36	1.081	-5.144	.000*
	ความพึงพอใจ	3.61	1.101		
4. ความง่ายในการ อัปเดตข้อมูลต่างๆใน โปรไฟล์	ความคาดหวัง	3.18	1.073	-3.014	.003*
	ความพึงพอใจ	3.32	1.101		
5. การได้ดูข้อมูลของ เพื่อนและเพื่อนของ เพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ	ความคาดหวัง	3.19	1.117	-3.675	.000*
	ความพึงพอใจ	3.37	1.102		
6. เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับ ความนิยมอย่าง กว้างขวาง	ความคาดหวัง	3.61	1.089	-3.548	.000*
	ความพึงพอใจ	3.77	1.111		
7. มีลูกเล่นต่างๆให้เลือก เยอะ	ความคาดหวัง	3.33	1.060	-1.408	.160
	ความพึงพอใจ	3.40	1.095		
8. ความง่ายในการเข้า ใช้งาน	ความคาดหวัง	3.47	1.023	-2.722	.007*
	ความพึงพอใจ	3.60	1.001		

P<0.05*

สรุป จากการเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจในการเข้ามาเล่น hi5 ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ความคาดหวังและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้นมีความแตกต่างกันทางสถิติเป็นส่วนมาก และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองส่วนใหญ่จะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวังด้วย

สำหรับความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านสังคมนั้น พบว่า มีความแตกต่างกันทางสถิติเป็นส่วนมากเช่นกัน รวมถึง ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจส่วนใหญ่จะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง

และสุดท้าย ความคาดหวังและความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีส่วนใหญ่จะมีความแตกต่างกันทางสถิติ มีเพียงบางข้อเท่านั้นที่ไม่มีความแตกต่างกัน และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวังทุกข้อ

คำถามวิจัยข้อที่ 4 ผู้เล่นมีการรับรู้ถึงผลกระทบของ hi5 ในด้านต่างๆเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลกระทบของผู้ที่เล่น hi5 จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน โดยแบ่งผลกระทบออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ผลกระทบด้านสังคม และด้านเทคโนโลยี

ผลที่ได้ พบว่า ผู้เล่น hi5 มีการรับรู้ถึงผลกระทบด้านเทคโนโลยีในการเข้ามาเล่น hi5 สูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.092) รองลงมาเป็นการรับรู้ผลกระทบด้านสังคม (ค่าเฉลี่ย = 2.864) และมีการรับรู้ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นลำดับสุดท้าย (ค่าเฉลี่ย = 2.387) (ดูตารางที่ 31)

ตารางที่ 31 แสดงค่าเฉลี่ยของผลกระทบในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

การรับรู้ถึงผลกระทบ	ค่าเฉลี่ย
การรับรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	2.387
การรับรู้ถึงผลกระทบด้านสังคม	2.864
การรับรู้ถึงผลกระทบด้านเทคโนโลยี	3.092

ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ผลการวิจัยที่ได้นั้นผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นด้านที่ผู้เล่นสามารถรับรู้เป็นอันดับสุดท้าย และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่ผู้เล่นมีการรับรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่มีเรื่องต่างๆดังนี้ เล่นhi5แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้น เล่นhi5แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง และhi5ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ต

สำหรับเรื่องที่ผู้เล่นส่วนใหญ่มีการรับรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองตนเองอยู่ในระดับน้อยมีเรื่องต่างๆดังนี้ เล่นhi5แล้วทำให้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยลง เล่นhi5แล้วทำให้การใช้โทรศัพท์ลดลง เล่นhi5แล้วทำให้สนใจการทำงานหรือการเรียนน้อยลง

และเรื่องที่คุณตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกตอบว่าได้รับผลกระทบในระดับน้อยเป็นส่วนใหญ่นั้นก็จะเป็นเรื่องที่คุณตอบแบบสอบถามเลือกตอบระดับน้อยที่สุดเป็นลำดับถัดมาทั้งสามเรื่อง แสดงให้เห็นว่าคุณตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบในสามเรื่องนี้ค่อนข้างน้อยจริงๆ

ถัดมาเรื่องที่คุณเล่นส่วนใหญ่มีการรับรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองในระดับน้อยที่สุด มีดังนี้ เล่นhi5แล้วทำให้ทะเลาะกับแฟน เล่นhi5แล้วทำให้เลิกกับแฟน

สำหรับเรื่องผลกระทบเรื่องเล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟนนั้นมีผู้ตอบในระดับน้อยที่สุดมากถึง 231 คน (ร้อยละ 57.8) แสดงให้เห็นว่าคุณตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบในเรื่องนี้น้อยมาก

ข้อสังเกต คือ ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้นไม่มีเรื่องใดที่คุณตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเลือกตอบในระดับมากหรือมากที่สุด

เมื่อพิจารณาผลเรื่องการรับรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบจากการเล่น hi5 มากที่สุด คือ เล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย = 2.90) รองลงมา คือ hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป (ค่าเฉลี่ย = 2.83) ถัดมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง (ค่าเฉลี่ย = 2.52) และผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่น้อยที่สุด คือ เล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟน (ค่าเฉลี่ย = 1.85)

ผลกระทบด้านสังคม

จากผลการวิจัยผลกระทบทางด้านสังคมเป็นด้านที่คุณเล่นรับรู้เป็นอันดับที่ 2 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เรื่องที่คุณเล่นมีการรับรู้ถึงผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่นั้นมีเรื่องต่างๆดังนี้ เล่นhi5ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน hi5ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น hi5ส่งผลต่อการละเลยความสัมพันธ์กับคนรอบข้างในโลกความจริง hi5สามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงไว้ได้ เล่นhi5แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี และเล่นhi5แล้วทำให้การใช้ภาษาแย่ง

สำหรับผลกระทบทางด้านสังคมที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าได้รับผลกระทบในระดับปานกลางมากที่สุดนั้น มีบางเรื่องที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบว่าได้รับผลกระทบอยู่ในระดับมากเป็นระดับที่สองและเป็นจำนวนค่อนข้างสูงเช่นกัน ได้แก่เรื่อง เล่นhi5ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน hi5ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น hi5สามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงไว้ได้ และเล่นhi5แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี

ถัดมาเรื่องที่ผู้เล่นส่วนใหญ่มีการรับรู้ถึงผลกระทบทางด้านสังคมอยู่ในระดับน้อยที่สุดนั้นมีเพียงเรื่องเดียว คือ เล่นhi5แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง

สำหรับผลกระทบในการเล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลงนั้นมีผู้ตอบว่าได้รับผลกระทบในระดับน้อยที่สุดมากถึง 227 คน (ร้อยละ 56.8) และยังมีผู้ที่ตอบในระดับน้อยเป็นระดับถัดมาจำนวน 111 คน (ร้อยละ 27.8) แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบในเรื่องนี้น้อยมาก

เมื่อพิจารณาผลเรื่องการรับรู้ถึงผลกระทบด้านสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบด้านสังคมจากการเล่น hi5 มากที่สุด คือ hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น (ค่าเฉลี่ย = 3.42) รองลงมาเป็นผลกระทบในด้านดี คือ เล่น hi5 ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน (ค่าเฉลี่ย = 3.25) ถัดมา คือ เล่น hi5 แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี (ค่าเฉลี่ย = 3.19) และสำหรับผลกระทบด้านตนเองที่ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับน้อยที่สุด คือ เล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง (ค่าเฉลี่ย = 1.64)

ผลกระทบด้านเทคโนโลยี

ผลกระทบทางด้านเทคโนโลยี เป็นด้านที่ผู้เล่น hi5 ได้รับสูงที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีที่ผู้เล่นได้รับนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผลกระทบในด้านดี ซึ่งเรื่องที่คิดว่าได้รับผลกระทบอยู่ในระดับมากมีเพียงเรื่องเดียว คือ เล่นhi5เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสารอย่างหนึ่ง

สำหรับเรื่อง que คิดว่าได้รับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง คือ เล่น hi5 แล้วทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกเร็ว และเล่น hi5 แล้วทำให้สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน

และเรื่อง que ผู้เล่นส่วนใหญ่คิดว่าได้รับผลกระทบอยู่ในระดับน้อย คือ เล่น hi5 แล้วทำให้การเล่น msn หรือโปรแกรม chat อื่นๆ ลดลง

ข้อสังเกต ผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีเรื่อง เล่น hi5 แล้วทำให้การเล่น msn หรือโปรแกรม chat อื่นๆ ลดลงนั้น มีผู้ตอบว่าได้รับผลกระทบในระดับปานกลาง 110 คน (ร้อยละ 27.5) ระดับน้อย 128 คน (ร้อยละ 32.0) ระดับน้อยที่สุด 120 คน (ร้อยละ 30.0) แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากเรื่องนี้ น้อยมาก

เมื่อพิจารณาเรื่องการรับรู้ถึงผลกระทบด้านเทคโนโลยี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามได้รับผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีจากการ เล่น hi5 มากที่สุด คือ เล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสารอย่างหนึ่ง (ค่าเฉลี่ย = 3.76) รองลงมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกเร็ว (ค่าเฉลี่ย = 3.34) ถัดมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน (ค่าเฉลี่ย = 3.06) และผลกระทบลำดับสุดท้าย คือ เล่น hi5 แล้วทำให้การเล่น msn หรือ โปรแกรม chat อื่นๆ ลดลง (ค่าเฉลี่ย = 2.21) (ดูตารางที่ 32)

ตารางที่ 32 แสดงจำนวนและร้อยละของผลกระทบในด้านต่างๆของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง								
ผลกระทบของการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. เล่น hi5 แล้วทำให้ทะเลาะกับแฟน	จำนวน	35	46	64	72	183	2.19	1.353
	ร้อยละ	8.8	11.5	16.0	18.0	45.8		
2. เล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟน	จำนวน	22	21	63	63	231	1.85	1.192
	ร้อยละ	5.3	5.3	15.8	15.8	57.8		
3. เล่น hi5 แล้วทำให้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยลง	จำนวน	11	39	101	128	121	2.23	1.069
	ร้อยละ	2.8	9.8	25.3	32.0	30.3		
4. เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้โทรศัพท์ลดลง	จำนวน	14	47	91	136	112	2.29	1.101
	ร้อยละ	3.5	11.8	22.8	34.0	28.0		
5. เล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้น	จำนวน	46	79	130	79	66	2.90	1.228
	ร้อยละ	11.5	19.8	32.5	19.8	16.5		
6. เล่น hi5 แล้วทำให้สนใจการทำงานหรือการเรียนน้อยลง	จำนวน	13	47	92	137	111	2.29	1.092
	ร้อยละ	3.3	11.8	23.0	34.3	27.8		
7. เล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง	จำนวน	13	44	157	110	76	2.52	1.023
	ร้อยละ	3.3	11.0	39.3	27.5	19.0		
8. hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป	จำนวน	23	94	131	95	57	2.83	1.116
	ร้อยละ	5.8	23.5	32.8	23.8	14.3		

ผลกระทบด้านสังคม								
ผลกระทบของการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. เล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง	จำนวน	4	11	47	111	227	1.64	0.868
	ร้อยละ	1.0	2.8	11.8	27.8	56.8		
2. เล่น hi5 ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน	จำนวน	32	132	165	44	27	3.25	0.986
	ร้อยละ	8.0	33.0	41.3	11.0	6.8		
3. hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น	จำนวน	52	139	149	44	16	3.42	0.983
	ร้อยละ	13.0	34.8	37.3	11.0	4.0		
4. hi5 ส่งผลต่อการละเลยความสัมพันธ์กับคนรอบข้างในโลกความจริง	จำนวน	21	70	121	117	71	2.63	1.121
	ร้อยละ	5.3	17.5	30.3	29.3	17.8		
5. hi5 สามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงไว้ได้	จำนวน	40	104	164	62	30	3.16	1.046
	ร้อยละ	10.0	26.0	41.0	15.5	7.5		
6. เล่น hi5 แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี	จำนวน	60	106	125	68	41	3.19	1.188
	ร้อยละ	15.0	26.5	31.3	17.0	10.3		
7. เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้ภาษาแย่ลง	จำนวน	50	62	115	93	80	2.77	1.281
	ร้อยละ	12.5	15.5	28.8	23.3	20.0		

ผลกระทบด้านเทคโนโลยี								
ผลกระทบของการเล่น hi5		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	SD
1. เล่น hi5 แล้วทำให้ การเล่น msn หรือ โปรแกรม chat อื่นๆ ลดลง	จำนวน	11	31	110	128	120	2.21	1.044
	ร้อยละ	2.8	7.8	27.5	32.0	30.0		
2. เล่น hi5 แล้วทำให้ สามารถตาม เทคโนโลยีใหม่ๆได้ทัน	จำนวน	31	97	171	67	34	3.06	1.029
	ร้อยละ	7.8	24.3	42.8	16.8	8.5		
3. เล่น hi5 แล้วทำให้ การติดต่อสื่อสาร สะดวกรวดเร็ว	จำนวน	45	135	152	47	21	3.34	1.001
	ร้อยละ	11.3	33.8	38.0	11.8	5.3		
4. เล่น hi5 เป็นการ เพิ่มช่องทางการ สื่อสารอย่างหนึ่ง	จำนวน	90	164	114	22	10	3.76	0.947
	ร้อยละ	22.5	41.0	28.5	5.5	2.5		

สรุป เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของผลกระทบในการเข้ามาเล่น hi5 เป็นรายชื่อทั้ง 3 ด้านรวมกันแล้ว พบว่า ผลกระทบที่ได้รับจากการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุดเป็นผลกระทบทางด้านดี ได้แก่ เล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสารอย่างหนึ่ง รองลงมาเป็นผลกระทบในด้านลบ คือ hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายขึ้น และสุดท้ายคือ ผลกระทบทางด้านดี คือ เล่น hi5 ทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว ซึ่งจะเห็นว่าผลกระทบที่ผู้เล่นได้รับ 3 อันดับสูงสุดเป็นผลกระทบทางด้านเทคโนโลยี 2 ข้อ และเป็นผลกระทบทางด้านสังคม 1 ข้อ

สำหรับผลกระทบที่ได้รับในการเข้ามาเล่น hi5 น้อยที่สุดนั้น ได้แก่เรื่อง เล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง รองลงมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟน ถัดมา เล่น hi5 แล้วทำให้ทะเลาะกับแฟน ตามลำดับ ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านตนเอง 2 ข้อ และเป็นผลกระทบทางด้านสังคม 1 ข้อ

บทสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบในการเล่น hi5

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับผลกระทบในการใช้งาน แยกได้ตามหัวข้อดังนี้

ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ hi5.com เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่น hi5 พบว่า มีผู้ได้รับผลกระทบจากการเล่น hi5 ซึ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆได้ดังนี้

มีปัญหาทะเลาะกับแฟน

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์ทางสังคมที่มีการนำรูปภาพมาลง มีการเข้ามาคอมเมนต์พูดคุยกันระหว่างเพื่อน หรือแม้กระทั่งคนที่เพิ่งรู้จักกัน ซึ่งความเป็นเว็บไซต์ที่ค่อนข้างเปิดเผยในระดับหนึ่ง อาจจะทำให้มีผู้เข้ามาขอเป็นเพื่อนและติดต่อกันผ่าน hi5 ซึ่งนำมาสู่การทะเลาะกันระหว่างคู่รัก ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ผลเสียที่เคยได้รับตรงๆจากการเล่น hi5 คือ เคยเล่น hi5 กับคนที่ไม่รู้จัก แล้วก็มีการมาคุยต่อกันใน msn โทรศัพท์แล้วก็นัดเจอกัน ปรากฏว่าแฟนรู้ เลยทำให้มีปัญหาทะเลาะกับแฟนไป มันก็เป็นเรื่องที่เขาควรจะโกรธผมแหละ แต่มันก็ต้องมีกันบ้าง เพื่อนผมบางคนก็ทำแต่แค่แฟนมันยังไม่รู้”

“เคยทะเลาะกับแฟนเรื่องสถานะที่ตั้งใน hi5 นะคะ คือ เราไปตั้งว่าเราโสด เขาก็เลยโกรธเรา แล้วตอนหลังพอเราตั้งว่าเรามีแฟน ไปดูของเขากลับเป็นโสด ก็ทะเลาะกันอีก”

“รู้มาเหมือนกันว่า hi5 ทำให้แฟนทะเลาะกันแล้วก็เลิกกันมาหลายคู่แล้วเพราะ ตัวเองก็เคยทะเลาะกับแฟนแต่ไม่ถึงกับเลิก เพราะความหึงหวง ตามอ่านคอมเมนต์ของอีกคน จับผิดกัน เคยรู้สึกเบื่อจนอยากเลิกเล่นไปเลย”

“hi5 ทำให้ทะเลาะกับแฟน เรื่องคอมเม้นท์บางที่เราไปอ่านเจอผู้หญิงมาคอมเม้นท์อะไรที่มันดูเป็นแนวหวานๆเราก็จะโกรธ แค่เห็นก็โกรธแล้วจะต้องรีบโทรไปถามแล้วก็ทะเลาะกันค่อนข้างบ่อย”

การหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป

Hi5 เป็นเว็บไซต์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ทันทีถ้าผู้เล่นออนไลน์พร้อมกัน ทำให้บางครั้งเล่นแล้วเกิดการติดพันโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว บางครั้งเล่นแล้วเพลินเพลินไปกับการดูโปรไฟล์ของผู้อื่น การตกแต่งโปรไฟล์ตนเอง ซึ่งบางครั้งต้องใช้เวลาพอสมควร ทำให้ผู้เล่นเสียเวลาไปกับตรงนั้นจนไปกระทบกับเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆในชีวิตประจำวัน เช่น การนอนดึก กระทบกับการเรียน เสียเวลาอ่านหนังสือ ดึงคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เล่น hi5 ทำให้นอนดึก อ่านหนังสือน้อยลงบางทีเล่นแล้วก็ออกไม่ได้ เพราะเพื่อนก็เล่นอยู่ เม้นท์ตอบกันตลอด เราก็เลยเล่นต่อเนื่องไปไม่ค่อยรู้ตัว”

“ทำให้มีเวลาไปทำอย่างอื่นน้อยลงเพราะว่าเล่นแล้วชอบหยุดไม่ได้”

“บางครั้งเล่นมาการู้สึกว่ามันหมกมุ่นในบางครั้ง บางทีก็คิดว่าเอาเวลาไปทำอย่างอื่นดีกว่าไหม เล่นมานานเป็นชั่วโมงๆแล้วอะไรประมาณนั้น”

“ทำให้พักผ่อนน้อยลง นอนดึกขึ้นเล่นแล้วติด ต้องเข้ามาทุกวัน ดูทุกวันว่ามีใครมาคอมเม้นท์บ้าง ก็จะตอบกลับไป บางทีก็เสียเวลาแต่ง hi5 ใหม่ ลงรูปบ้างถ้ามีเวลาก็จะทำ Slide ใหม่ตลอด เพราะว่าอยากให้เพื่อนเข้ามาแล้วเห็นอะไรใหม่ๆ”

“บางครั้งเสียเวลา เพราะเวลาลงรูปแต่ละครั้งจะเสียเวลาโหลดรูปนานบางทีก็นั่งรอเที่ยงคืนเพื่อนจะคอมเม้นท์อวยพรวันเกิดให้เพื่อน เลยทำให้นอนดึก”

“ผลกระทบตรงๆเลยคือเราเล่นเยอะ ทำให้ทำการบ้านไม่เสร็จต้องไปทำต่อที่โรงเรียนตอนเช้า”

“ผมคิดว่า hi5 ทำให้หลายต่อหลายคนเสียเวลาจดจ่อกับชีวิตผู้อื่นมากกว่าตนเองนะ คอยแต่จะเข้าไปดูความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นบนหน้าโปรไฟล์ของคนอื่นอยู่ตลอดเวลา”

ความเป็นส่วนตัว

ในเรื่องของความเป็นส่วนตัวในการเล่น hi5 นั้น ช่วงแรกที่ hi5 เข้ามาใหม่ๆ ส่วนใหญ่ยังไม่มีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว แต่ระยะหลังเริ่มมีผู้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้มากขึ้น เพราะอาจจะไม่ต้องการให้คนที่ไม่รู้จักเข้ามาดูโปรไฟล์ ดูรูปหรือ อ่านข้อมูลต่างๆ แต่ข้อมูลหรือรูปภาพก็อาจถูกเปิดเผยได้บ้างจากโปรไฟล์ของเพื่อนหรือคนรู้จัก ซึ่งบางครั้งผู้เล่นอาจไม่สามารถควบคุมได้หมด ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“hi5 ทำให้เรารู้เรื่องของคนอื่นง่ายเกินไป ทำให้คิดว่าคนอื่นเขาก็จะรู้เรื่องของเราเหมือนกัน เลยคิดว่ามันเสียความเป็นส่วนตัวบ้างแต่ก็อยู่ในระดับที่รับได้”

“มีคนที่ไม่รู้จักเข้ามาดูบางทีก็ไม่ค่อยชอบ ตอนหลังเลยเซต privacy ให้ดูได้แค่เพื่อนตัวเอง แต่คิดว่าถ้ามีคนอยากจู้จริงๆ เขาก็หาทางดูได้ อาจจะจากโปรไฟล์เพื่อนเราที่ไม่ได้เซต privacy ไว้ก็ได้”

“รู้สึกไม่ค่อยส่วนตัวเพราะว่าแฟนชอบเข้ามาดูมาจับผิดครับ จะทำอะไรต้องคอยระวังไปหมด คุยกับเพื่อนผู้หญิงนิดนึงก็เป็นเรื่องแล้วครับ”

อย่างไรก็ตามมีผู้ให้สัมภาษณ์บางคนมีความคิดเห็นแตกต่างออกไปเพราะไม่ได้รู้สึกส่วนตัวเสียความเป็นส่วนตัวจากการเล่น hi5 ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คิดว่าตัวเองไม่ได้เสียความเป็นส่วนตัวจากการเล่น hi5 นะครับ เพราะว่าข้อมูลที่ใส่ลงไปก็จะใส่เฉพาะที่คนอื่นก็รู้ได้เห็นได้ คือผมจะเลือกก่อนจะโพสต์ลงไป อย่างรูปผมก็เลือกเองก่อนอยู่แล้ว ก่อนจะพิมพ์อะไร ใส่เพลงอะไรผมคิดก่อนตลอด บางทีมันก็ไม่จำเป็นต้องโพสต์เรื่องส่วนตัวอย่างเดียวนะ เรื่องอื่นสนุกๆก็ใส่ได้ คุยถึงเพื่อนก็ได้”

นอกจากผู้ที่ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโปรไฟล์ของตนเองเกี่ยวกับการป้องกันการเข้ามาดูของบุคคลที่ไม่รู้จักแล้ว ยังมีผู้เล่น hi5 บางคน มีตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในทางที่ไม่อยากให้ผู้อื่นรู้ว่ามีการเข้าไปดูโปรไฟล์ของเขา ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“บางทีเข้าไปดูโปรไฟล์เพื่อนแค่อยากดูเฉยๆ แต่พอเขาเห็นเราเข้าไปดูแล้วไม่คอมเมนต์ให้ก็มีมาคอมเมนต์ว่าเราบ้าง ว่าเข้ามาดูแล้วไม่คอมเมนต์ให้ ทำให้เราต้องเซต privacy ไม่ให้เขารู้ว่าเราเข้าไปดู จริงๆไม่ได้อยากเซตนะ แต่บางทีเราแค่เข้าไปดูเฉยๆ”

ต้องเล่นด้วยความระมัดระวัง

เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่มีผู้เล่นเป็นจำนวนมาก บางคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนก็อาจจะโคจรมาเจอกันได้ ใครเป็นใครมาจากไหนบางครั้งเราไม่อาจรู้ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่ จึงมีผู้เล่นบางส่วนที่คิดว่า เรื่องความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ต้องทำใจบ้างว่าเป็นโลกอินเทอร์เน็ตที่บางครั้งเราก็ไม่สามารถที่จะไปควบคุมได้ เพียงแต่ว่าอาจจะต้องเล่นด้วยความระมัดระวัง”

“คิดว่าเล่นบ่อยๆอาจถูกเพศตรงข้ามหลอกได้ เหมือนข่าวที่ออกมาเยอะแยะ คู่กันนัดเจอกันบ้างทำให้เกิดอันตราย”

“คิดว่าผู้หญิงควรเล่นแค่เฉพาะกลุ่มเพื่อนตัวเองนะ เพื่อความปลอดภัย อย่างน้องสาวผมเองเพิ่งอายุ 14 ปี ผมจะค่อนข้างเป็นห่วงเวลาเห็นเขาเล่น hi5 บางทีผมก็ไปแอบยีนดู แต่จะคอยบอกน้องตลอดว่าอย่ารับใครมั่วๆให้ดูก่อนว่าเรารู้จักไหม หรือห้ามไปแอดคนไม่รู้จักนะ เขาก็เชื่อผมนะ เพราะข่าวที่ออกมาเกี่ยวกับการหลอกกันนัดกันไปเจอ พ่อแม่ผมเขาก็เป็นห่วงด้วยเหมือนกัน”

“จะต้องเล่นด้วยความระมัดระวัง เพราะว่าอินเทอร์เน็ตไม่สามารถควบคุมได้ทั้งหมด เราไม่สามารถรู้ได้โดยสิ่งที่เห็นเป็นความจริงหรือไม่จริง hi5 อาจจะเป็นช่องทางของมิจฉาชีพหลอกให้กดที่ Link โฆษณา แล้วการคุยกับคนที่ไม่รู้จักรักก็อาจจะก่อให้เกิดอันตรายได้ อาจจะถูกล่อลวงโดยคนแปลกหน้าก็ได้ คิดว่าผู้หญิงต้องระมัดระวังในการเล่นให้มากนะครับ”

ผลกระทบทางด้านสังคม

สำหรับผลกระทบทางด้านสังคมนั้นจะเกิดขึ้นจากการติดต่อสื่อสารกันผ่านทาง hi5 แล้วส่งผลไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ผู้วิจัยได้สอบถามจากผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งก็มีทั้งผู้ที่มีความคิดว่า hi5 สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกันได้ และผู้ที่ไม่เชื่อว่า hi5 จะพัฒนาได้ ดังนี้

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน (ด้านบวก)

การเล่น hi5 สำหรับบางคนเป็นการเข้ามาหาเพื่อนด้วยช่องทางใหม่ๆ ทำให้มีการรู้จักกันติดต่อกัน จนสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คิดว่าคนเราพัฒนาความสัมพันธ์กันได้จากการเล่น hi5 นะ เพราะเคยรู้จักเพื่อนผ่านการเล่นเกมออนไลน์แล้วมา chat คุยกัน จนกลายมาเป็นเพื่อนสนิทในปัจจุบัน เลยคิดว่าการเล่น hi5 ก็เป็นสิ่งคมออนไลน์น่าจะพัฒนาได้เหมือนกัน”

“ถ้าเล่นไปเรื่อยๆอาจจะพัฒนาความสัมพันธ์กันได้นะ คนเราถ้าได้คุยกันทักทายกันเรื่อยๆ เดียวมันก็จะมีการหาทางติดต่อกันให้มากขึ้นอยู่แล้ว”

“hi5 พัฒนาความสัมพันธ์ได้จริงๆ อย่างเพื่อนใหม่ๆที่แอดเข้ามาตอนแรกไม่รู้จักรักกันหรืออกเม้นท์กันไปเม้นท์กันมาก็แลกเปลี่ยนเมลกัน มีส่งเมลหากันบ้าง คุย msg กันบ้างก็มี”

นอกจากนี้ก็มีผู้ให้สัมภาษณ์บางคน รู้สึกว่าการเล่น hi5 เป็นการแบ่งปันความรู้สึกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนรอบข้าง ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เล่น hi5 ทำได้รับมุมมองใหม่ๆจากคนรอบข้างนะ เหมือนเป็นการแชร์ความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเพราะว่า hi5 มีช่องStatus แล้วคนที่เล่นส่วนใหญ่ก็จะพิมพ์สิ่งที่ตัวเองกำลังคิดอยู่ลงไป เวลาคนที่ เป็นเพื่อนเรามองผ่านๆแล้วเห็นว่าเพิ่งจะอัปเดต ก็จะมาแสดงความคิดเห็น ทำให้ผู้เล่นได้มีการแชร์ความรู้สึกระหว่างกัน บางทีเหมือนให้กำลังใจกันนะ อย่างผมถ้าเห็นเพื่อนมาตั้งอะไรเศร้าๆผมไปพิมพ์ปลอบเลย อยากให้เขารู้สึกดีขึ้น”

อย่างไรก็ตามมีผู้ที่ไม่เชื่อว่า hi5 จะพัฒนาความสัมพันธ์ได้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“hi5 ไม่น่าจะพัฒนาความสัมพันธ์ของคนได้ถึงที่สุดนะ เพราะโดยส่วนตัวคิดว่า Online Communicationมันจะไม่มี Everlasting relationship เกิดขึ้นเด็ดขาด”

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน (ด้านลบ)

Hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกัน การโต้ตอบกันไปในที่แจ้ง ซึ่งหมายถึงจะมีบุคคลอื่นเข้ามาเห็นข้อความนั้นๆด้วย จึงทำให้บางครั้งการใช้ภาษาได้ตอบการ แชวกัน ไม่เป็นที่พอใจของเจ้าของโปรไฟล์ได้ ทำให้มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ อาจจะไม่ได้กระทบมากมายแต่ก็อาจจะมีความไม่พอใจปะปนอยู่บ้าง ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“ความสัมพันธ์กับเพื่อนบางคนก็แย่ง เพราะเวลาคุยกันชอบใช้ภาษาหยาบคาย เล่นแล้วมีโทรไปต่อว่ากันก็มี”

การเล่น hi5 นอกจากจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนด้วยกันแล้ว ยังมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างคนรัก ซึ่งไม่ใช่เพียงการทะเลาะกันปกติ แต่ส่งผลไปถึงการเลิกรักกัน ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“คิดว่าบางที่เล่น hi5 มันก็มีชื่อเสียงนะ เรื่องความสัมพันธ์ต่อกันอย่างแฟนกันเห็นทะเลาะกันเล็กน้อยเพราะ hi5 ก็มี”

ผลกระทบทางด้านเทคโนโลยี

เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสาร

สำหรับผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีในเรื่องนี้เป็นผลทางด้านดีที่ผู้ใช้งานได้รับจากการเล่น hi5 เนื่องจากมีผู้ให้สัมภาษณ์บางรายได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางในการสื่อสารเพราะคิดว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ดังนั้น hi5 จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่ถูกเลือกใช้ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“hi5 เป็นเหมือนพื้นที่ส่วนกลางทำให้เพื่อน ๆ ได้มาเจอกัน เป็นการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ไม่จำเจเพราะคนส่วนใหญ่ก็มีการเล่นอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว ทำให้ hi5 กลายเป็นช่องทางการสื่อสารที่หลายคนเลือกใช้”

ตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน

สำหรับเรื่องการตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทันเป็นผลที่ผู้ใช้งานได้รับอีกเรื่องหนึ่ง เนื่องจาก hi5 เป็นการใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งอินเทอร์เน็ตนับเป็นสื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทในสังคมและเกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งผู้ใช้งานต้องคอยเรียนรู้เพื่อที่จะตามเทคโนโลยีให้ทัน ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ตัวอย่างคำสัมภาษณ์

“เล่น hi5 ทำให้ได้รู้ระบบของสังคมออนไลน์มากขึ้นผมว่ามันดีนะ เมื่อก่อนไม่เคยไม่สนใจว่าคืออะไร มาถึงตอนนี้ก็กลับคิดว่า มันเป็นเรื่องที่ต้องเข้าไปเล่นทุกครั้งที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต แต่

เทคโนโลยียิ่งงัดมันก็มาเร็วไปเร็ว ผมว่าhi5เหมือนเป็นการเรียนรู้ของมนุษย์อย่างหนึ่งนะ ให้มนุษย์เรายังมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น”

สรุป โดยรวมแล้วผู้ให้สัมภาษณ์คิดว่า hi5 ส่งผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองในเรื่อง การเสียเวลาจากการเล่น hi5 ต่อเนื่องเป็นเวลานานทำให้ไม่มีเวลาไปทำอย่างอื่น และเรื่องของความปลอดภัยในการเล่นรวมถึงความเป็นส่วนตัว และสำหรับผลกระทบทางด้านสังคมจะเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันซึ่งมีทั้งด้านบวกและด้านลบ และสุดท้ายผลทางเทคโนโลยี คือการได้เพิ่มช่องทางการสื่อสารและการตามเทคโนโลยีใหม่ๆได้ทัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com” ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลวิจัยเชิงปริมาณโดยการสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ hi5 แรงจูงใจที่ส่งผลให้ผู้เล่นเข้ามาเล่น hi5 ความคาดหวังก่อนการเล่น hi5 ความพึงพอใจที่ได้รับหลังจากการเล่น รวมถึงผลกระทบที่ได้รับทั้งด้านบวกและด้านลบ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่ใช้งาน hi5 เพื่อให้ได้เหตุผลที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากการเล่น hi5 เพิ่มเติมจากการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

สรุปและอภิปรายผลการวิจัยตามปัญหาคำถามวิจัยเป็นรายข้อ ดังต่อไปนี้

1. แรงจูงใจของผู้เล่นในด้านต่างๆที่ส่งผลทำให้ผู้เล่นแต่ละคนเข้ามาเล่น hi5

จากการวิจัย พบว่า ผู้ใช้งาน hi5 มีแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยีมากที่สุุดรองลงมาเป็นแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองและถัดมาเป็นแรงจูงใจทางด้านสังคม ซึ่งผลจากการวิจัยแรงจูงใจในแต่ละด้านที่ส่งผลกับการตัดสินใจในการเข้ามาเล่น hi5 ได้ผลการวิจัยออกมาดังนี้

แรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ผลจากการวิจัยเรื่องแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเข้ามาเล่น hi5 ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆได้ดังนี้ คือ

1) แรงจูงใจในการใช้ hi5 เป็นช่องทางในการหาความบันเทิง ผ่อนคลาย เช่น ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง อยากลองเล่น ต้องการผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา

อาจจะอธิบายได้ว่าแรงจูงใจนี้เป็นผลมาจากสภาพสังคมในปัจจุบัน และปัจจัยรอบด้านที่อาจจะส่งผลให้คนทั่วไปได้รับความเครียด และการบริโภคสื่ออาจจะเป็นทางออกหนึ่งที่ช่วยในการผ่อนคลายความเครียดยามว่าง หรือเพิ่มความสนุกสนานและบันเทิงให้กับผู้เล่นได้ และด้วยความอิสระเสรีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ที่เหมือนสื่ออื่น ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย นอกจากนี้การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ยังสามารถ

ดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือเวลาต่างกัน (Asynchronous) ก็ได้ ความหลากหลายในแง่ของเส้นทางการสื่อสาร ทำให้ผู้ส่งสารมีเวลาที่จัดการกับข้อมูลของตนเองก่อนจะส่งได้อย่างเต็มที่ ไม่เหมือนกับการสื่อสารด้วยสื่อชนิดอื่นๆ อย่างในอดีตที่บางครั้งอาจจะเป็นการสื่อสารเพียงช่องทางเดียว หรือการสื่อสารที่ต้องมีปฏิริยาตอบกลับทันทีโดยไม่สามารถรอจังหวะเวลาได้

2) แรงจูงใจในเรื่องของการใช้ hi5 เป็นช่องทางในการสืบค้น เช่น ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 ความอยากรู้อยากเห็นและอยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการอยากจะทำไปดูโปรไฟล์ของผู้อื่น จึงกล่าวได้ว่าประเด็นการอยากรู้อยากเห็นเรื่องของผู้อื่นเป็นมูลเหตุจูงใจให้คนเข้ามาเล่น hi5 ก่อนข้างสูงอีกประการหนึ่ง

แรงจูงใจในเรื่องนี้ให้ผลสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ในเรื่องของความอยากรู้อยากเห็นซึ่งจากการสัมภาษณ์นั้นแยกความอยากรู้อยากเห็นของกลุ่มตัวอย่างได้เป็น 2 กรณี คือ อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับการใช้งานของ hi5 ที่ผู้ใช้สัมภาษณ์ที่กล่าวถึงแรงจูงใจเรื่องของความอยากรู้อยากเห็นในด้านการใช้งานว่า เข้ามาเล่น hi5 ตามคำชักชวนของเพื่อนเพราะอยากรู้อะไรคืออะไร นอกจากการได้ลงรูปถ่ายตัวเองแล้ว hi5 มีความสนุกสนานอย่างไรเล่นแล้วได้อะไร และทำไมจึงมีคนเล่นเว็บไซต์นี้เป็นจำนวนมาก จึงอยากลองเล่นเพราะไม่อยากเป็นคนที่ถูกเหยียดในสายตาผู้อื่น

สำหรับแรงจูงใจในความอยากรู้อยากเห็นอีกกรณีหนึ่ง คือ การอยากรู้อยากเห็นเรื่องของผู้อื่น โดยผู้เล่นมีการสนองความอยากรู้อยากเห็นโดยการสืบค้นผ่าน hi5 จากคอมเมนต์ รูปภาพ และมีผู้ใช้สัมภาษณ์บางรายใช้วิธี Log in เข้าบัญชีผู้อื่นเพื่อสืบค้น หรือแม้แต่การสร้างบัญชีปลอมขึ้นมาเพื่อจับผิดก็มี

3) แรงจูงใจในการอยากใช้พื้นที่ใน hi5 เขียนระบายความรู้สึก แสดงให้เห็นว่ามี “ผู้อยากรู้อะไร” และ “ผู้อยากเปิดเผย” ปะปนอยู่ในสังคมออนไลน์แห่งนี้ แต่หากเปรียบเทียบกันแล้วจะเห็นว่า มีผู้อยากรู้อะไรมากกว่าผู้ที่อยากเปิดเผย

อาจอธิบายเพิ่มเติมได้ว่าได้ว่า เหตุผลที่ผู้ใช้งานเลือกใช้ hi5 เป็นสถานที่ระบายความรู้สึกให้ผู้อื่นรับรู้ หรือแม้แต่การสืบค้นเรื่องของผู้อื่นผ่าน hi5 เพราะใน hi5 สามารถจะใส่อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวเองลงไปได้ โดยอาจจะแสดงออกทางการพิมพ์ข้อความ ตั้งสถานะ หรือการใส่บทเพลงตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ซึ่งในความเป็นจริงเราอาจจะไม่ได้แสดงอารมณ์

ความรู้สึกออกมาเวลาเราพบเจอกับใครในชีวิตจริง ดังนั้น hi5 จึงเปรียบเสมือนไดอารี่ส่วนตัว สถานที่ที่ใช้เป็นที่ระบายอารมณ์ สามารถเข้าไปพิมพ์เพื่อระบายความรู้สึก แสดงความเป็นตัวเอง ออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ ดังนั้นเมื่อต้องการรู้เรื่องราวของใครสักคนการสืบค้นผ่าน hi5 จึงเป็นเรื่องที่ไม่ยาก

จากประเด็นนี้อาจจะอธิบายได้ว่าในโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการเข้ามาของเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างต่อเนื่องนั้นส่งผลกับวิธีการแสดงออกของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารถตอบสนองความต้องการภายในของมนุษย์ได้ การได้แสดงออกหรือปลดปล่อยจะสามารถทำได้มากกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้สื่อสารมีอิสรภาพที่จะแสดงออกทางอารมณ์ และในโลกออนไลน์นี้ทุกคนมีสิทธิและส่วนร่วมเท่าเทียมกันในการแสดงออก คนจึงเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ระบายอารมณ์ความรู้สึกหรือปลดปล่อย โดยไม่มีความรู้สึกผิดเพื่อแสดงออกให้ผู้ที่ต้องการสื่อสารด้วย หรือได้รับการอนุญาตให้สามารถรับรู้ได้ เช่น กลุ่มคนในสังคมออนไลน์ ได้รับรู้สิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารออกไป

สำหรับประเด็นการเข้าใจกันเฉพาะกลุ่มนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Fox (1983) ที่พบว่า นอกจาก CMC จะถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงออกแล้ว ยังสามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ๆที่มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยจะมีการสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม รูปแบบของการใช้ถ้อยคำ ที่มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะชุมชนหรือเฉพาะกลุ่ม ซึ่งผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในกลุ่มหรือชุมชนเดียวกันเท่านั้นที่จะสามารถเข้าใจความหมายได้

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาจากแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่ส่งผลกับการเข้ามาเล่น hi5 ใน 3 อันดับสูงสุด พบว่า เป็นแรงจูงใจในเรื่องต้องการความสนุกสนานและบันเทิงสูงสุด รองลงมา คือ อยากรองเล่น และต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 ตามลำดับ

แรงจูงใจทางด้านสังคม

ผลจากการวิจัยเรื่องแรงจูงใจทางด้านสังคมที่ส่งผลในการตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆดังนี้ คือ

1) แรงจูงใจในการใช้ hi5 ในการติดต่อกับเพื่อน เช่น อยากพบเพื่อนเก่า สามารถทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน และต้องการติดต่อกับคนที่ติดต่อยาก

อาจจะอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจเรื่องเกี่ยวกับการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนโดยใช้ hi5 เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการติดต่อ ซึ่งในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่า คนเรานั้นให้ความสำคัญกับการมีเพื่อนในระดับหนึ่งเพราะคนเราไม่สามารถอยู่ในสังคมเพียงคนเดียวได้ การมีเพื่อนและการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนนับเป็นเรื่องที่จำเป็นในสังคม

จากปัจจัยที่เกิดขึ้นนี้เป็นปัจจัยที่ปรากฏในทฤษฎีแรงจูงใจของกลุ่มมนุษย์นิยมซึ่งมีผู้นำคือ อับราฮัม มาสโลว์ ทฤษฎีนี้กล่าวถึงลำดับความต้องการของมนุษย์ ว่ามนุษย์ทุกคนจะมีลำดับความต้องการโดยเริ่มจากปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต เมื่อได้ทุกอย่างแล้วก็จะมีความต้องการในลำดับถัดมาคือ ความต้องการความปลอดภัย และมีความต้องการทางสังคมเป็นลำดับที่สามเพราะคนเราจะต้องการความรัก มิตรภาพ ความใกล้ชิดผูกพัน ต้องการเพื่อน การมีโอกาสเข้าสมาคมสังสรรค์กับผู้อื่น

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังให้ผลสอดคล้องกับผลจากการสัมภาษณ์ ซึ่งพบว่า ผู้เล่น hi5 มีแรงจูงใจในการเข้ามาเล่นเพราะอยากพบเพื่อนเก่า เช่น เพื่อนสมัยเด็ก เพื่อนสมัยเรียนมัธยม หรือแม้แต่เพื่อนที่ขาดการติดต่อกันไปแล้ว เนื่องจากสมัยก่อนยังไม่มีอีเมลและเบอร์โทรศัพท์ไว้ติดต่อกันเหมือนยุคปัจจุบัน ซึ่ง hi5 เป็นเสมือนช่องทางที่ทำให้ได้กลับมาเจอกัน

2) แรงจูงใจในการอยากมีเพื่อนใหม่ นอกจากการอยากพบเพื่อนเก่าแล้วยังมีแรงจูงใจทางสังคมที่ส่งผลกับการตัดสินใจในการเข้ามาเล่น hi5 อีกประการหนึ่ง คือ การอยากมีเพื่อนใหม่ ซึ่งการมีเพื่อนใหม่ทาง hi5 นั้นเกิดขึ้นได้ไม่ยาก และเราสามารถที่จะเป็นเพื่อนกับคนที่เราไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริงก็ได้ สำหรับในสังคมออนไลน์แห่งนี้ ซึ่งให้ผลสอดคล้องกับเรื่องของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) ที่กาญจนา แก้วเทพ(อ้างแล้ว) ระบุว่าคนในสังคมจำนวนหนึ่งใช้ CMC เป็นเครื่องมือหรือช่องทางในการหาเพื่อน

การใช้ช่องทางการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ในการหาเพื่อนใหม่มีความสอดคล้องกับผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เรื่องแรงจูงใจทางสังคม ที่พบว่า มีผู้เล่น hi5 บางส่วนที่เข้ามาเล่นเพราะคิดว่าอยากมีเพื่อนใหม่ซึ่งเพื่อนใหม่ในที่นี้รวมถึงเพื่อนที่หน้าตาดี ๆ และบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคม เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง หรือนักการเมือง

จากประเด็นการอยากพบเพื่อนเก่าและการอยากจะมีเพื่อนใหม่ในโลกออนไลน์จากผลการวิจัยทำให้พบว่า สามารถเกิดขึ้นได้จริง ซึ่งอาจจะอธิบายได้ว่าการสื่อสารกันผ่านทางคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ คอมพิวเตอร์กลายเป็นศูนย์กลางในการติดต่อไม่ว่าจะเป็นการติดต่อระหว่างบุคคล หรือการติดต่อระหว่างกลุ่ม เพราะความสามารถและศักยภาพทางเทคโนโลยีที่คอมพิวเตอร์มีมากกว่าสื่อดั้งเดิม ในเรื่องของข้อมูลข่าวสารแบบผสมทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ที่สามารถส่งไปได้ในเวลาเดียวกัน อินเทอร์เน็ตทำให้คนเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้งาน และไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลากับสถานที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้คอมพิวเตอร์เป็นตัวการสำคัญที่ก่อให้เกิดผลต่อสังคมและคนในสังคมในวงกว้าง ทุกคนสามารถเป็นเพื่อนกันได้ในโลกออนไลน์แม้ว่าในชีวิตจริงจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อนหรือแม้แต่อยู่ห่างไกลกันก็ตาม

แต่ผลการวิจัยเรื่องการอยากมีเพื่อนใหม่ก็มีความแตกต่างจากการสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนที่ระบุว่า จะเป็นเพื่อนใน hi5 เฉพาะคนที่รู้จักเท่านั้น จะไม่มีการหาเพื่อนใหม่จากการเล่น เนื่องจากต้องการความเป็นส่วนตัว ซึ่งเหตุผลในข้อนี้อาจจะอธิบายได้ว่า ผู้ใช้งาน hi5 บางคนอาจจะไม่ต้องการหาเพื่อนใหม่เนื่องจากอาจจะรู้สึกที่ไม่ปลอดภัยในการคุยกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ อาจจะทำให้อีกฝ่ายรู้เรื่องราวของเราโดยไม่จำเป็น

จากผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวอาจจะอธิบายได้ว่า ความเป็นส่วนตัวในโลกอินเทอร์เน็ตยังคงเป็นประเด็นที่สำคัญสำหรับผู้ใช้งานบางคนที่อาจจะไม่ต้องการให้ตนเองเป็นที่เปิดเผยในโลกออนไลน์มากนัก จนบางครั้งอาจจะมีการปิดบังความจริงบางอย่างในโลกออนไลน์ เช่น ชื่อ, อายุ เพราะการปกปิดความจริงบางอย่างจะทำให้มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น ลดความกังวลใจ ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกอิสระที่จะได้แสดงออกทางความคิดและพฤติกรรม สามารถแสดงออกถึงความต้องการที่แท้จริงได้มากกว่าโลกในความเป็นจริง เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็สามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้ การเปิดเผยทุกอย่างอาจจะไม่ใช่สิ่งที่ผู้ใช้งานบางคนต้องการ และด้วยการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นี้ยังเอื้ออำนวยให้ผู้ใช้งานสามารถปิดบัง

ตัวตนได้ ทำให้การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นี้สามารถช่วยเติมเต็มความต้องการของผู้ที่
ต้องการจะเปลี่ยนแปลงตนเองในโลกออนไลน์ เพื่อให้ได้การยอมรับจากกลุ่ม

อย่างไรก็ตามหากเปรียบเทียบแรงจูงใจในเรื่องการอยากเจอเพื่อนเก่าและการอยากเจอ
เพื่อนใหม่แล้ว พบว่า มีผู้อยากพบเพื่อนเก่าจาก hi5 มากกว่าผู้ที่อยากมีเพื่อนใหม่

3) แรงจูงใจเรื่องการต้องการการยอมรับและการต้องการรวมกลุ่มกับคนที่มีความสนใจ
เหมือนกันซึ่งเป็นแรงจูงใจทางด้านสังคมข้อหนึ่งที่ทำให้ผลสอดคล้องกับการศึกษาของสิริพงศ์
สุวรรณโภคิน(อ้างแล้ว)ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีเป้าหมายในการใช้สื่อเพื่อต้องการทำให้ตัวเองเป็นที่
ยอมรับในสังคมและเพื่อนฝูงว่าเป็นคนทันสมัย

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับเรื่องเครือข่ายทางสังคมที่ Jay Liebowitz ที่กล่าวไว้ว่า
เครือข่ายทางสังคมเป็นแหล่งที่รวมคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันเอาไว้ด้วยกันและยัง
สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า ได้แรงจูงใจในการเล่นมาจากเพื่อนๆ และคน
รู้จักที่มีการบอกต่อกันมา เพราะต้องการเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้เวลาเพื่อนคุยกันถึง hi5 และ hi5 ยังมี
ระบบ Fan Club เพื่อรวบรวมคนที่มีความชอบเหมือน ๆ กัน ทำให้รู้สึกอยากเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

อย่างไรก็ตามผลจากการวิจัยเรื่องแรงจูงใจทางด้านสังคม เมื่อนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบ
กัน พบว่า แรงจูงใจที่ส่งผลในการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุด คือ อยากพบเพื่อนเก่า รองลงมา คือ
ต้องการติดต่อกับคนที่ติดต่ออยาก และถัดมาคือ ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน

แรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยี

จากผลการวิจัยเรื่องแรงจูงใจทางด้านเทคโนโลยี พบว่า แรงจูงใจส่วนใหญ่อยู่ในระดับที่สูง
เกือบทั้งหมด ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) เรื่องแรกเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นที่นิยมของ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย สามารถ
อัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ของตัวเองได้ง่าย

แรงจูงใจในเรื่องความเป็นที่นิยมอาจจะเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ผู้ใช้งาน hi5 ส่วน
ใหญ่เป็นวัยรุ่น ทำให้มีการบอกต่อกันในหมู่เพื่อน ทำให้ hi5 เป็นที่รู้จัก ผู้ที่ไม่เคยเล่นจึงมีความ

สนใจอยากจะลองเล่นตามผู้อื่น รวมถึงความง่ายในการใช้งาน ไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ง่าย จำนวนผู้เล่น hi5 จึงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

แรงจูงใจในเรื่องนี้ให้ผลสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่กล่าวว่า hi5 เป็นที่นิยมคนเล่นเยอะกว่าเว็บไซต์อื่นๆ มีความเข้าใจในแอปพลิเคชันต่างๆ รู้สึกมีความเข้าใจกับการใช้งาน จึงทำให้สามารถเล่นต่อไปได้เรื่อยๆ เพราะไม่ต้องทำอะไรมาก เนื่องจาก hi5 มีรูปแบบของมันเองสำเร็จรูปมาให้อยู่แล้ว

จากประเด็นเรื่องความเป็นที่นิยมของ hi5 นั้น อาจจะอธิบายได้ว่าด้วยคุณสมบัติต่างๆ ที่ hi5 มีก่อให้เกิดความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจาก hi5 เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่ต้องเล่นผ่านการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมีการเล่นกันอย่างแพร่หลายกว่าในอดีตที่จะใช้อินเทอร์เน็ตเฉพาะที่ทำงานเท่านั้น ทำให้ความสะดวกในการเข้าใช้งานและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีมากขึ้น เมื่อมีผู้ใช้งานมากขึ้นทำให้ทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีเป็นไปในทางที่ดี เนื่องจากประสบการณ์ที่เคยใช้งานมาก่อน ทำให้ความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นไปได้ไม่ยาก

2) แรงจูงใจในเรื่องการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นผ่านทาง hi5 คือ ต้องการใช้เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ส่งผลในการตัดสินใจเข้ามาเล่นค่อนข้างสูงเช่นกัน

จากแรงจูงใจในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่า hi5 เป็นสื่อใหม่ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารในโลกออนไลน์ ที่เป็นการพบปะพูดคุยกันในสถานที่ใหม่ผ่านตัวอักษร ให้ผู้เล่นได้ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับคนรู้จักแทนการสื่อสารแบบเดิมๆ อย่างการโทรศัพท์ไปพูดคุย การส่งข้อความหากันผ่านมือถือ การส่งอีเมลพูดคุยกัน การ chat กันในระบบสนทนาออนไลน์อย่างเช่น msn

เหตุผลนี้ให้ผลสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่กล่าวว่า เล่น hi5 เพราะว่าเพื่อนมาติดต่อพูดคุยกันนี่เป็นส่วนใหญ่ ทำให้ต้องเข้ามาคุยด้วยเพื่อจะได้รู้ทันเพื่อนว่าเขาคุยอะไรกันบ้าง เพื่อนที่เคยคุยกัน in msn ก็ไปคุยกัน in hi5 แทนเป็นส่วนใหญ่ และบางครั้งการติดต่อกันทาง hi5 ก็ช่วยให้ไม่ต้องเสียค่าโทรศัพท์เวลาส่งข้อความผ่านมือถือ

จากประเด็นการใช้ hi5 เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่นนั้น อาจจะเป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของคนในสังคม การ

สื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น ทำให้ผู้คนในสังคมต้องคอยตามเทคโนโลยีให้ทัน นอกจากนี้ความเข้าใจในการสื่อสารระหว่างกันของผู้ใช้งานทำให้การสื่อสารในช่องทางนี้สามารถดำเนินต่อไปได้

อย่างไรก็ตามการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์นั้นอาจจะมีข้อจำกัดอยู่บ้างในเรื่องของการส่งสารถึงกัน เนื่องจากการพิมพ์ข้อมูลสื่อสารระหว่างกันนั้นเป็นการสื่อสารโดยใช้วัจนภาษาล้วนๆ คือ จะไม่เห็นสีหน้า ท่าทาง หรือน้ำเสียงแสดงอารมณ์ความรู้สึกของกันและกันเหมือนกับการสื่อสารกันแบบต่อหน้า ดังนั้น ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องมีความเข้าใจในถ้อยคำที่พิมพ์ระหว่างกันเป็นอย่างดี เพื่อไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อกันได้และด้วยเหตุนี้ผู้ที่อยู่ในโลกสังคมออนไลน์จึงมักจะมีศัพท์เฉพาะกลุ่มเพื่อความเข้าใจร่วมกัน เพื่อให้สังคมชุมชนออนไลน์สามารถดำเนินต่อไปได้

อย่างไรก็ตามผลจากการวิจัยเรื่องแรงจูงใจทางเทคโนโลยีเมื่อนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกัน พบว่า แรงจูงใจทางเทคโนโลยีที่ส่งผลในการเข้ามาเล่น hi5 มากที่สุด คือ เป็นเว็บไซต์ที่นิยมอย่างกว้างขวาง รองลงมา คือ เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย และถัดมา คือ ต้องการใช้เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น

2. ความคาดหวังของผู้เล่นในการเข้ามาเล่น hi5

จากการวิจัย พบว่า ผู้ใช้งาน hi5 มีความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีมากที่สุดรองลงมา เป็นความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองและถัดมาเป็นความคาดหวังทางด้านสังคม ซึ่งผลจากการวิจัยความคาดหวังในแต่ละด้านที่ส่งผลกับการตัดสินใจในการเข้ามาเล่น hi5 ได้ผลการวิจัยออกมาดังนี้

ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ผลการวิจัยเรื่องความคาดหวังที่ผู้เล่น hi5 มีก่อนการเล่น hi5 พบว่า ความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่ผู้เล่น hi5 คาดหวังอยู่ในระดับที่สูง สามารถแยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความคาดหวังเรื่องความต้องการความบันเทิง สนุกสนาน คลายความเครียด และคลายเหงา จากความคาดหวังในประเด็นนี้ให้ผลเช่นเดียวกับแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่ส่งผล

กับการตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 ตามที่กล่าวไปแล้วข้างต้น คือ ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง รวมถึงการผ่อนคลายความเครียดและคลายเหงา จึงอาจกล่าวได้ว่าเมื่อผู้เล่นมีสิ่งเหล่านี้เป็นมูลเหตุของการสนใจในการเข้ามาเล่น ทำให้เกิดความคาดหวังขึ้นมาว่าเมื่อเข้ามาเล่น hi5 แล้วจะได้รับสิ่งต่างๆเหล่านี้จากการเล่น

ความต้องการที่จะได้รับความบันเทิงจากการเล่น hi5 นั้นอาจเป็นผลมาจาก hi5 เป็นการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ส่วนตัวในรูปแบบเครือข่ายทางสังคมรูปแบบใหม่ที่เจ้าของสามารถกำหนดข้อมูลข่าวสารเองได้ทั้งหมด และการที่มีคนเล่นเป็นจำนวนมาก อาจจะทำให้ได้เจอคนมากมายทั้งที่รู้จักอยู่ในชีวิตจริงและไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ผู้เล่นจึงคาดหวังจะได้รับ ความสนุกสนานกับลูกเล่นต่างๆที่ hi5 มี เช่น การได้ลงรูป ตกแต่งโปรไฟล์ หรือการได้คอมเมนต์พูดคุยกับเพื่อนและมีการโต้ตอบกันบนโปรไฟล์ซึ่งเป็นวิธีการติดต่อกันในรูปแบบใหม่ ที่สามารถโต้ตอบกันได้ทันทีหรืออาจจะโต้ตอบในจังหวะถัดมาก็ได้ ซึ่งตรงนี้ก็สามารเพิ่ม ความสนุกสนานให้กับผู้เล่นได้ เพราะสามารถเข้ามาตอบได้ทุกเวลาที่ต้องการ เพราะข้อความได้ถูกส่งมายังหน้าโปรไฟล์ของเราแล้ว

จากเรื่องการโต้ตอบแบบทันทีนั้นให้ผลที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์เรื่องการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของ Walther(1996)ที่พบว่า การสื่อสารแบบโต้ตอบรวดเร็ว (Synchronous)มีความสำคัญยิ่งต่อการสร้างความประทับใจให้เกิดกับคู่สื่อสาร ส่วนผู้ที่เขียนโต้ตอบในชุมชนแบบนานๆครั้ง ก็เพื่อยืนยันบทบาทของตัวในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่ง ในชุมชน

อย่างไรก็ตามการติดต่อกันผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นี้ผู้สื่อสารไม่จำเป็นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์สื่อสารในเวลาเดียวกันเสมอไป ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารในเวลาถัดมาได้ ซึ่งความพิเศษของการสื่อสารแบบนี้ คือ ผู้สื่อสารจะสามารถรับสารและส่งสารได้ตลอดเวลาที่ต้องการ ไม่ขาดการติดต่อกัน สามารถติดตามเพื่อตอบบทสนทนาได้โดยที่ไม่พลาดการติดต่อ

สำหรับเรื่องความคาดหวังเกี่ยวกับความสนุกสนานและบันเทิงนั้น มีผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวไว้ว่า hi5 เล่นแล้วให้ความสนุกสนานในการคุยกับเพื่อนจริง แต่อยากให้ hi5 มีเกมส์ที่สนุกๆไว้ให้เล่นด้วย Hi5 นั้นมีทั้งเกมส์และเพื่อน การนำสองอย่างนี้มารวมกันจะทำให้เกิดการ เล่นเกมส์เพื่อนำเอาแต้มมาแข่งขันกับเพื่อนจะเพิ่มความสุขให้กับการเล่นมากยิ่งขึ้น

จากคำสัมภาษณ์นี้อาจจะสรุปได้ว่า ผู้เล่นมีความคาดหวังเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเล่น hi5 โดยอยากให้เกมส์ที่สนุกเพิ่มขึ้น ซึ่งถ้า hi5 มีเกมส์ก็อาจจะช่วยตอบสนองความคาดหวัง

เกี่ยวกับความสนุกสนานที่ผู้เล่นจะได้รับเพิ่มมากขึ้นกว่าที่เคยได้รับปกติ จากการเล่น hi5 แต่การพูดคุยหรือดูโปรไฟล์ของกันและกันเท่านั้น

2) คาดหวังกับการสนองความอยากรู้อยากเห็น การต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นและ การอยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น เป็นความคาดหวังในระดับที่สูงเช่นกัน โดยอาจจะมีผู้เล่นบางคนต้องการใช้ hi5 เป็นทางผ่านเพื่อที่จะเข้าดูโปรไฟล์ของผู้อื่น อยากรู่ว่าคนนี้เป็นใคร หน้าตาเป็นอย่างไร หรืออยากรู่ว่าใครมีการติดต่อกับใคร พูดคุยกันด้วยเรื่องอะไร จึงเกิดเป็นความคาดหวังว่า hi5 จะสามารถตอบสนองความต้องการในข้อนี้ได้

เนื่องจาก hi5 มีลักษณะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวที่เจ้าของโปรไฟล์สามารถเข้าไปจัดการกับข้อมูลทั้งหมดได้ด้วยตัวเอง สามารถจะจินตนาการ ตกแต่งโปรไฟล์ตนเอง แสดงความเป็นตัวตนลงไปได้ตามที่ต้องการ และในการติดต่อสื่อสารกันผ่านทาง hi5 นั้น ผู้สื่อสารไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าซึ่งกันและกัน จะสื่อสารผ่านกันโดยการพิมพ์ข้อความ ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกในสิ่งที่เขาไม่กล้า หรือไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง เช่น การพิมพ์ข้อความระบายอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ทำให้ hi5 สามารถแสดงความเป็นตัวตนของเจ้าของโปรไฟล์ได้ในระดับหนึ่ง เมื่อผู้เล่นคนอื่นเข้ามาดูโปรไฟล์จึงสามารถรู้เรื่องราวของเจ้าของโปรไฟล์ได้ในจากสิ่งที่ได้เห็น

จากความคาดหวังในเรื่องนี้ อาจจะสามารถอธิบายได้ว่าเทคโนโลยีมีส่วนเพิ่มความคาดหวังของคนให้มีมากยิ่งขึ้น เพราะจากอดีตที่เราไม่เคยรู้เรื่องราวของใคร แต่เทคโนโลยีมีส่วนมาทำให้เราได้รับรู้ และสามารถรู้ได้ตลอดเวลาจึงเกิดเป็นความคาดหวังที่จะได้รับรู้ต่อไปเรื่อยๆ หรือคาดหวังที่จะได้รู้ในสิ่งที่ยังไม่เคยรู้ เป็นต้น

3) คาดหวังกับจำนวนยอด view จำนวน Profile Comments และจำนวน Photo Comments ซึ่งสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า อยากรู้อาจจะมีจำนวน view โปรไฟล์เยอะๆ รวมถึงจำนวนการคอมเมนต์ที่โปรไฟล์และคอมเมนต์รูปภาพ เพราะคิดว่าจำนวนตัวเลขที่เพิ่มขึ้นแสดงถึงความเป็นที่สนใจกับเพื่อนๆ และมีผู้ให้สัมภาษณ์บางคนใช้วิธีในการเพิ่มจำนวน view โดยการนำรูป sexy ของผู้หญิงมาขึ้นเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อดึงดูดให้คนคลิกเข้ามาดู ทำให้จำนวน view profile เพิ่มขึ้นได้จริง

จะเห็นว่าความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองนั้นจะมีความแตกต่างกันออกไป แล้วแต่ว่าผู้เล่นคนใดจะคาดหวังในเรื่องที่ตนเองต้องการจะได้จากการเล่น hi5 ซึ่งจะผลการวิจัยนี้สอดคล้อง

กับเหตุผลของ อัลเฟรด ชูทซ์ นักวิชาการที่นำทฤษฎีนี้มาปรับกับพฤติกรรมการใช้สื่อของคน ซึ่งให้เหตุผลว่าพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดมาจากความตั้งใจเนื่องจากก่อนจะลงมือทำอะไรสักอย่างหนึ่ง มนุษย์จะมีการวาดภาพไว้ในใจถึงผลที่จะได้รับ และมนุษย์ทุกคนจะมีการใช้สื่ออย่างมีเป้าหมาย ผู้รับสารจะมีการคาดการณ์เหตุการณ์ในอนาคตว่าหากปฏิบัติเช่นนี้ จะมีผลที่ตามมาอย่างไร

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาจากความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองด้วยค่าเฉลี่ย พบว่าเรื่องในกลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังมากที่สุด คือ คาดหวังว่า hi5 จะให้ความสนุกสนานและบันเทิงมากที่สุด รองลงมา คือ ได้ลองเล่น และ hi5 สนองความอยากรู้อยากเห็นเป็นลำดับถัดมา

ความคาดหวังด้านสังคม

ผลการวิจัยเรื่องความคาดหวังด้านสังคมของผู้เล่น hi5 ผู้วิจัยได้แยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความคาดหวังในเรื่องการใช้ hi5 ในการติดต่อกับเพื่อน ทั้งการติดต่อกับเพื่อนเก่าและการใช้ hi5 ในการติดต่อกับคนที่ติดต่อยากๆ

จากความคาดหวังทางสังคมดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นมีความคาดหวังที่จะใช้ hi5 เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล แม้ว่าจะอยู่ต่างที่ต่างเวลากันก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกมากขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงแต่ก็ยังสามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกันไว้ได้ ซึ่งผลของความคาดหวังทางด้านสังคมนี้ ให้ผลที่สอดคล้องกับเรื่องสังคมออนไลน์ของ Barry Wellman (2008) ที่กล่าวไว้ว่าการติดต่อสื่อสารทางสังคมออนไลน์ช่วยผูกมัดคนเข้าหากันนอกเหนือจากการเจอกันกันหรือพบกันในชีวิตจริง

อาจจะอธิบายได้ว่าเทคโนโลยีมีส่วนในการทำให้เราได้ติดต่อกับเพื่อนเพิ่มขึ้น จากอดีตที่เคยติดต่อแค่เพื่อนที่สนิทหรือว่าเพื่อนที่มีช่องทางในการสื่อสารกันอยู่แล้ว เช่น การนัดเจอกัน การคุยโทรศัพท์ แต่เมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามาทำให้การพบเจอกันในโลกออนไลน์ง่ายขึ้น ส่งผลให้คนมีปฏิสัมพันธ์กันบนโลกออนไลน์ ซึ่งบางทีในชีวิตจริงอาจจะไม่ได้พบเจอหรือพูดคุยกันเลยก็ได้

นอกจากนี้การคาดหวังทางด้านสังคมยังให้ผลที่สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวไว้ว่า คาดหวังกับการเจอเพื่อนเก่าในการเล่น hi5 จากการคลิกผ่านของเพื่อนตนเองเพื่อที่จะไปเจอเพื่อนที่ไม่ได้ติดต่อกันแล้ว เช่น เพื่อนสมัยเรียนมัธยม เนื่องจากว่า การจะให้เจอเพื่อนๆ ทุกคนในทุกๆวันเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ในชีวิตประจำวัน เพราะเวลา และสถานที่ที่ไม่ตรงกัน Hi5 จึงเป็นสื่อกลางที่จะช่วยให้เรามีการติดต่อกับเพื่อนได้ตลอดเวลา แม้แต่เพื่อนบางคนที่อาจจะไม่ได้สนิทสนมกันมากก็สามารถโพสต์ข้อความถามข่าวคราวกันและกันได้

จากความคาดหวังดังกล่าวอาจจะสรุปได้ว่า hi5 เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้เลือกที่จะใช้เป็นช่องทางการติดต่อกับเพื่อน เพราะการใช้งาน hi5 เป็นการติดต่อกันผ่านอินเทอร์เน็ตโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นสามารถสร้างมิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ให้เกิดขึ้นได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงให้ความคาดหวังกับ hi5 ที่จะทำให้ได้พบเจอเพื่อนเก่าๆ รวมถึงการใช้ hi5 เพื่อรักษาความสัมพันธ์กับคนที่ไม่ค่อยได้มีติดต่อกันในชีวิตจริง เช่น การนัดเจอกัน โทรศัพท์คุยกัน ซึ่งในชีวิตจริงอาจจะไม่ได้มีเวลาเพื่อที่จะพบเจอกัน อาจจะด้วยระยะทางหรือว่าการขาดการติดต่อกันไปชั่วระยะเวลาหนึ่ง hi5 จึงเป็นสิ่งที่ผู้เล่นคาดหวังจะมาใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการในส่วนนี้ได้ดี

อย่างไรก็ตามผลการวิจัยเรื่องความคาดหวังทางด้านสังคมเมื่อนำค่าเฉลี่ยมาเปรียบเทียบกัน พบว่า ผู้เล่นมีความคาดหวังทางด้านสังคมมากที่สุดเรื่อง ทำให้พบเพื่อนเก่า รองลงมา คือ ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อนและถัดมา คือ ทำให้ติดต่อกันที่ติดต่อยากได้

ความคาดหวังด้านเทคโนโลยี

ผลการวิจัยเรื่องความคาดหวังด้านเทคโนโลยีในการเข้ามาเล่น hi5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีอยู่ในระดับที่ค่อนข้างสูงเกือบทุกข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเป็นประเด็นต่างๆดังนี้

1) ความคาดหวังว่า hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ซึ่งผลจากการวิจัยความคาดหวังในเรื่องนี้ อาจจะสืบเนื่องมาจากมีผู้เล่น hi5 เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและเหตุผลที่ผู้เล่นตัดสินใจเข้ามาเล่นก็จะมีสาเหตุมาจากการชักชวนของเพื่อน จึงมีความรู้สึกอยากจะมีเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นเยอะๆ เพื่อความสนุกสนานที่ได้พูดคุยโต้ตอบกันใน hi5

ผลการวิจัยในเรื่องนี้ให้ผลสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า ตัดสินใจเข้ามาเล่น hi5 เนื่องมาจากการชักชวนของเพื่อน เพื่อนแนะนำว่ามีคนเล่นเป็นจำนวนมาก จึงลองเข้ามาเล่นบ้าง และเมื่อเล่นไปแล้วก็มีความรู้สึกอยากจะทำให้มีคนที่เรารู้จักเล่นเยอะๆ

2) ความคาดหวังในเรื่องการใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น เป็นความคาดหวังในระดับต้นๆเช่นกัน ความคาดหวังในเรื่องนี้ อาจสรุปได้ว่า hi5 เป็นเว็บเครือข่ายทางสังคมที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อกันผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งตรงนี้จะเพิ่มความง่ายและสะดวกรวดเร็วให้กับผู้ใช้ ดังนั้น การจะติดต่อกับใครผ่านทาง hi5 อาจจะเป็นช่องทางใหม่ที่ผู้เล่นเลือกใช้แทนการติดต่อสื่อสารกันในแบบเดิมๆ เช่น การโทรศัพท์ไปหากัน หรือ การส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

ความคาดหวังในเรื่องนี้ให้ผลสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คาดหวังในการใช้ hi5 คุยกับเพื่อนเพราะมีเพื่อนบางคนเช็ค hi5 มากกว่าการเช็คอีเมล ทำให้การโพสต์ข้อความลงใน hi5 ได้ผลมากกว่า

จากผลการวิจัยในข้อนี้อาจจะอธิบายได้ว่าคนมีความคาดหวังกับเทคโนโลยีอยากให้อินเทอร์เน็ตมาตอบสนองความต้องการ ซึ่งความต้องการเดิมเช่นเรื่องการติดต่อกับเพื่อนอาจจะมีช่องทางเดิมที่ใช้ในการติดต่ออยู่และสามารถตอบสนองความต้องการได้ แต่เมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามา เทคโนโลยีอาจจะเป็นตัวเพิ่มความต้องการให้มีมากขึ้น อย่างในกรณีของการใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ซึ่งผู้ใช้งานอาจจะมี ความคาดหวังว่าให้ความสะดวกและรวดเร็ว รวมถึงประหยัดค่าใช้จ่ายมากกว่าการติดต่อกันด้วยวิธีเดิมๆ เช่น การคุยโทรศัพท์ การส่งอีเมล เป็นต้น

3) ความคาดหวังให้มีลูกเล่นต่างๆ ให้เลือกเยอะเป็นข้อที่มีผู้คาดหวังค่อนข้างสูงเช่นกัน ซึ่งในประเด็นนี้ให้ผลสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า Hi5 มี Application คอยให้การสนับสนุนในด้านความบันเทิง รวมถึงได้แชร์รูปภาพ และความคิดเห็น การฝากข้อความได้ แต่ก็อยากให้มีการพัฒนาให้มีอะไรมากขึ้นเพราะรู้สึกว่าเว็บเครือข่ายทางสังคมมีเกิดขึ้นหลายเว็บไซต์ และบางเว็บไซต์มีเกมส์ให้เล่นมากกว่า น่าตื่นเต้นกว่า

จากความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีเรื่องลูกเล่นต่างๆของ hi5 นี้ให้ผลเช่นเดียวกับความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับตนเองในเรื่องของความสนุกสนานและบันเทิง คือ มีเรื่องเกมส์เข้ามาเป็นปัจจัย

4) ความคาดหวังในเรื่องสามารถดูโปรไฟล์ของคนอื่นต่อไปได้เรื่อยๆเป็นความคาดหวังในระดับที่สูงอีกเรื่องหนึ่งและจากการสัมภาษณ์ มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งระบุว่า เมื่อเข้าไปโปรไฟล์ของใครได้จะเกิดการอยากที่จะดูโปรไฟล์ของผู้อื่นต่อไปอีกเรื่อยๆแม้แต่โปรไฟล์ของคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนก็ตาม

จากความคาดหวังในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามาสร้างความเกี่ยวพันกันระหว่างคนมากขึ้น เพราะจากที่เราไม่เคยรู้จักใคร ก็สามารถมารู้จักได้ หรือแม้แต่การรู้เรื่องราวส่วนตัวของใครก็สามารถรู้ได้ง่ายขึ้น หรือเรื่องบางเรื่องที่เราอาจจะไม่สามารถรู้ได้ถ้าไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ข้อมูลส่วนตัว เรื่องราวในชีวิตประจำวัน ความรู้สึกนึกคิด ที่ hi5 สามารถถ่ายทอดออกมาได้

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาความคาดหวังทางด้านเทคโนโลยีในการเล่น hi5 ใน 3 อันดับสูงสุด พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังกับความเป็นที่นิยมมาเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคาดหวังกับความง่ายในการเข้าใช้งาน และคาดหวังในการใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่นเป็นลำดับถัดมา

3. ความพึงพอใจของผู้เล่นในการเข้ามาเล่น hi5

จากการวิจัย พบว่า ผู้ใช้งาน hi5 มีความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีในการเล่น hi5 มากที่สุดรองลงมาเป็นความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองและลำดับสุดท้าย คือ ความพึงพอใจทางด้านสังคม และผลจากการวิจัยความพึงพอใจในแต่ละด้าน ได้ผลการวิจัยออกมาดังนี้

ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

ผลการวิจัยเรื่องความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ผู้วิจัยได้แยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองในเรื่องของ hi5 ให้ความสนุกสนานและบันเทิง ได้ผ่อนคลายความเครียดและคลายเหงา

ความพึงพอใจที่ผู้เล่นได้รับในเรื่องนี้ แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งาน hi5 ได้รับการตอบสนองจากความคาดหวังก่อนการเล่น ซึ่งผู้เล่นคาดหวังที่จะได้รับความสนุกสนานและบันเทิง คลายเครียด คลายเหงามากที่สุด อาจจะอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ผู้ใช้งาน hi5 เข้ามาเล่นเพราะต้องการใช้ hi5 ให้เกิดความสนุกสนานและบันเทิง ผ่อนคลาย จากกิจกรรมประจำวันที่ทำให้เกิดความตึงเครียด การได้เล่น hi5 จึงเหมือนเป็นกิจกรรมยามว่างอย่างหนึ่ง

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการเรื่องความสนุกสนานบันเทิงให้กับผู้เล่นได้ นอกจากนั้นยังช่วยในเรื่องของการผ่อนคลายความเครียดและคลายเหงาได้ และด้วยคุณสมบัติของ hi5 ที่เป็นเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมจะต้องเล่นกับคนเป็นกลุ่ม การได้มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ การได้แสดงออกอย่างเต็มที่ อาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกและได้ผ่อนคลายและปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างออกมา

ผลที่ได้ในเรื่องความพึงพอใจเรื่องความสนุกสนานและบันเทิงนี้ ให้ผลสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่แม็คคอมบี และเบคเคอร์ (MacCombs and Becker, อ้างแล้ว) ได้กล่าวไว้ในเรื่องการใช้สื่อตามความพอใจและต้องการ ว่าบุคคลใช้สื่อมวลชนเพื่อสนองความต้องการความบันเทิง เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์

นอกจากนี้ผลจากการวิจัยในเรื่องนี้ให้ผลที่สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน hi5 ที่ได้กล่าวถึงความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่น hi5 ว่า ชอบกับลักษณะเว็บไซต์ hi5 ที่สามารถตกแต่งโปรไฟล์ได้เอง รู้สึกสนุกกับการสร้างสรรค์ทุกอย่างให้ดูดี ได้คุยกับเพื่อนและเห็นการสนทนาโต้ตอบกันระหว่างกลุ่มเพื่อน เหมือนเป็นการพูดคุยกับคนรู้จักในสถานที่ใหม่ที่สนุกกว่า และเวลา รู้สึกเครียดจากการอ่านหนังสือเรียนหรือการสอบ ก็จะไปพักโดยการมาเล่น hi5 สักกระยะ คอมเม้นท์ไปทักทายเพื่อน ดูรูป รู้สึกว่าได้ผ่อนคลายจากความตึงเครียดลงได้บ้าง

2) ฟังพอใจกับการได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 รวมถึงการได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น และการสนองความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งทั้งหมดนี้นับเป็นความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับการได้รู้เรื่องของผู้อื่นผ่านทาง hi5

จากความพึงพอใจในเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า hi5 สามารถตอบสนองความคาดหวังในเรื่องความอยากรู้อยากเห็นได้ดี ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่า เรื่องที่ผู้ใช้งานคาดหวังจะได้รับจากการเล่น hi5 นั้น มีเรื่องของความอยากรู้อยากเห็นอยู่ด้วย ซึ่งความพึงพอใจที่ได้รับนี้อาจจะเกี่ยวข้องกับการที่ hi5 เป็นเว็บไซต์ส่วนตัว ดังนั้น การอยากจะรู้เรื่องราวของใครสักคนจึงสามารถสืบได้จาก hi5 ของบุคคลนั้นๆ

อย่างไรก็ตามความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์นั้นเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมที่จะสนองความอยากรู้อยากเห็นได้ก็คือการสืบเสาะ ค้นหา การสำรวจ และการเรียนรู้ เพื่อให้ได้คำตอบในสิ่งที่สงสัย โดยอาจจะไม่ได้คำนึงถึงว่าเป็นการก้าวท้าวความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นหรือไม่ ซึ่งเหตุผลในเรื่องนี้สอดคล้องกับการศึกษาของซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาผู้สร้างทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เขาพบว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคลย่อมดำเนินไปสู่จุดหมายเพื่อให้สอดคล้องกับหลักแห่งความพึงพอใจ การกระทำที่เกิดจาก id เป็นการกระทำเป็นพลังที่ติดตัวมาแต่กำเนิด มุ่งแสวงหา ความพึงพอใจ และเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงเหตุผล ความถูกต้อง และความเหมาะสม

ผลจากการวิจัยในข้อนี้สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า ฟังพอใจกับการได้รับรู้เรื่องของคนอื่นผ่านทาง hi5 ค่อนข้างมาก และคิดว่า hi5 สามารถตอบโจทย์ข้อนี้ได้ดี ได้รู้จักคนๆหนึ่งมากขึ้น และรู้เรื่องราวของคนที่ยากจะรู้มากขึ้นจากการเข้าดูโปรไฟล์

3) ความพึงพอใจค่อนข้างสูงอีกเรื่องหนึ่ง คือ การได้ลองเล่น ซึ่งความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่า hi5 เป็นเว็บเครือข่ายทางสังคมที่เข้ามาสร้างปรากฏการณ์ในสังคมไทย การได้ลองเล่นและรู้ว่าเว็บไซต์นี้เกี่ยวกับอะไร เล่นอย่างไร อาจจะส่งผลให้ผู้ใช้งานรู้สึกพึงพอใจที่ได้ลองเล่น ได้เรียนรู้สิ่งใหม่

สำหรับการได้ลองเล่นนี้มีผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวไว้ว่า ฟังพอใจที่ได้ลองเล่นทำให้ได้มีโอกาสแสดงความเป็นตัวเองออกไป ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆผ่านโลกออนไลน์ ได้เรียนรู้ระบบสังคมออนไลน์เหมือนเป็นการพัฒนาตัวเองไปด้วย

ความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของคน คนมีความจำเป็นต้องเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อให้อยู่ในสังคมได้ เพื่อจะได้ตามเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างทันเวลา

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาความพึงพอใจที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่กลุ่มตัวอย่างได้รับมากที่สุด ใน 3 อันดับแรก คือ hi5 ให้ความสนุกสนานและบันเทิง รองลงมาคือความพึงพอใจในเรื่องได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่านทาง hi5 และถัดมา คือ การได้ลองเล่น

ความพึงพอใจด้านสังคม

ผลการวิจัยเรื่องความพึงพอใจทางด้านการเข้ามาเล่น hi5 นั้น ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความพึงพอใจทางด้านการเข้ามาเล่น hi5 เกี่ยวกับการติดต่อเพื่อนผ่าน hi5 คือ การได้เจอเพื่อนเก่า ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อนและทำให้ติดต่อคนที่ติดต่อยากได้

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าผู้เล่น hi5 ได้รับความพึงพอใจทางด้านการเข้ามาเล่น hi5 ตามความคาดหวังที่มีเรื่องการพบเพื่อนเก่า การทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันและสามารถติดต่อคนที่ติดต่อยากได้ ซึ่งเป็นความคาดหวังทางด้านการเข้ามาเล่น hi5 ที่ผู้เล่นคาดหวังไว้สูงที่สุดสามอันดับแรก

ผลการวิจัยนี้ให้ผลสอดคล้องกับผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ที่มีผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า มีความพึงพอใจที่ hi5 สามารถทำให้พวกเขาได้เจอกับเพื่อนเก่าหลายคนที่อาจจะไม่ค่อยได้เจอกันหรือขาดการติดต่อกันไปแล้วและไม่คาดคิดว่าจะเจอ เนื่องจากตอนที่แยกกันมาอย่างไม่มีเบอร์โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์หรืออีเมลให้ติดต่อกันได้ แต่ hi5 ทำให้กลับมาติดต่อกันอีกครั้ง อีกทั้ง hi5 ยังช่วยให้ติดต่อกับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศได้สะดวก สามารถอัปเดตเรื่องราวของเพื่อนได้ตลอด

จากผลของความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจกล่าวได้ว่า เหตุที่ hi5 สามารถตอบสนองความคาดหวังให้กับผู้ใช้งานได้ เพราะ hi5 เป็นการติดต่อสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความรวดเร็ว ความสะดวก และคอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารกับคนจำนวนมากได้ และยังสามารถติดต่อกับคนที่อยู่ต่างที่และห่างไกลกันได้ ดังนั้นการใช้ Hi5 ติดต่อสื่อสาร

กับคนที่อยู่ต่างประเทศก็ยอมทำได้ ซึ่งการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการติดต่อกับคนที่อยู่ห่างไกลนั้น ให้ผลที่สอดคล้องกับการศึกษาของ นุชวีรัตน์ ขวัญคำ (2549) ที่ทำการศึกษาเรื่องรูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา ผู้ใช้นั้นสามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก สามารถติดต่อพบปะกับบุคคลที่อยู่ห่างไกลกัน โดยไม่ต้องคำนึงถึงสถานที่จริง หากไม่มีสื่ออินเทอร์เน็ตบุคคลก็อาจจะไม่มีโอกาสได้พบกัน

นอกจากนี้ผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วน ระบุว่ามีความพึงพอใจที่ hi5 ช่วยเตือนเวลาถึงวันสำคัญต่างๆ เช่น วันเกิดของเพื่อน วันรับปริญญา ทำให้มีโอกาสส่งข้อความไปอวยพรได้ทันเวลา ซึ่งจากความพึงพอใจที่ได้รับนี้อาจจะส่งผลไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ เพราะการติดต่อกันโดยผ่านเครือข่ายทางสังคมแห่งนี้ อาจจะมีส่วนช่วยในการกระชับความสัมพันธ์ระหว่างกันได้

จากผลการวิจัยนี้อาจจะอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้ hi5 เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน และยังใช้ hi5 เป็นเครื่องมือในการรักษาความสัมพันธ์ให้คงอยู่แม้ว่าในชีวิตจริงอาจจะไม่ค่อยได้ติดต่อกัน มากกว่านั้น hi5 ยังสามารถเรียกความสัมพันธ์กลับคืนมาได้จากการได้เจอเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อกันไปแล้ว

2) พึงพอใจกับการได้เจอเพื่อนใหม่ๆจากการเล่น hi5 ซึ่งจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งระบุว่า พึงพอใจที่ได้เป็นเพื่อนกับดารา นักแสดง ที่ตนชื่นชอบ รวมถึงนักการเมืองบางท่าน รู้สึกเหมือนมีการสื่อสารกันระหว่างเรากับเขาแม้ว่าในชีวิตจริงเขาจะไม่รู้จักเราแต่ในโลกออนไลน์เหมือนว่าเราได้เป็นเพื่อนของเขาคนหนึ่ง

จากความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่าเทคโนโลยีมีส่วนมาทำให้เราได้พบเจอเพื่อนใหม่ หรือการได้เป็นเพื่อนกับบุคคลที่ไม่คาดคิด เช่น ดารา นักแสดง นักการเมือง จากความต้องการเดิมที่มีอยู่แล้ว เทคโนโลยีเป็นตัวที่มาตอบสนองความต้องการนั้นๆ เช่น การชื่นชอบดารา นักแสดงคนหนึ่งเราอาจจะไม่สามารถติดต่อสื่อสารโดยตรงกับเขาได้ แต่ใน hi5 ถ้าเราและเขาเป็นเพื่อนกัน เราก็จะสามารถมีช่องทางที่จะสื่อสารกัน

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาความพึงพอใจทางด้านสังคม พบว่า ผู้ใช้งาน hi5 มีความพึงพอใจด้านสังคมในเรื่องทำให้พบเพื่อนเก่ามากที่สุด รองลงมา คือ ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน และถัดมา คือ ทำให้ติดต่อคนที่ติดต่อยากได้

ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี

ผลการวิจัยเรื่องความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีค่อนข้างสูงเกือบทุกข้อ ผู้วิจัยได้แยกเป็นประเด็นต่างๆดังนี้

1) พึงพอใจที่ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางสำหรับความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีที่กลุ่มตัวอย่างได้รับในเรื่องนี้ อาจจะได้รับเนื่องมาจากเริ่มแรกของการเข้ามาของ hi5 ในเมืองไทยนั้น มีการเชื่อมต่อเข้ากับ hotmail ซึ่งเป็นระบบอีเมลที่มีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากอยู่แล้ว ทำให้ hi5 มีการกระจายตัวอย่างรวดเร็วจากกลุ่มนักศึกษาและนักเรียนระดับมัธยมไปสู่คนวัยทำงาน จนในที่สุดก็กระจายไปสู่เด็กนักเรียนในวัยประถม หรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่ในวัยกลางคน เมื่อ hi5 เป็นที่นิยมก็เริ่มมีการบอกต่อกันทำให้จำนวนคนที่เล่น hi5 เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

2) พึงพอใจกับความง่ายในการเข้าใช้งาน ซึ่งความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจจะเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ hi5 ได้รับความนิยม เพราะ hi5 มีฟังก์ชันที่เข้าใจง่ายมีโปรแกรมเป็นภาษาไทยทำให้เข้าถึงผู้ใช้งานกลุ่มเด็กได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากอ่านและเข้าใจได้ง่ายซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานได้ง่ายจริงโดยไม่ต้องมีการฝึกสอนไม่ได้ซับซ้อนมากถึงขั้นต้องสอนกัน สามารถเรียนรู้ได้เอง เด็กๆหรือใครๆ ก็สามารถใช้งานได้

3) พึงพอใจกับการได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ซึ่งอาจจะมีเหตุผลสืบเนื่องมาจากจำนวนคนใช้งาน hi5 นั้นมีจำนวนมากทำให้มีการติดต่อสื่อสารกันผ่านทาง hi5 มากขึ้น จากที่เคยติดต่อกันทางโทรศัพท์เพื่อพูดคุยทักทายกัน ก็อาจจะมีการใช้ hi5 แทน และสำหรับคนที่ไม่ค่อยได้มีการติดต่อกัน hi5 สามารถเป็นตัวช่วยในการติดต่อกัน และอีกเหตุผลหนึ่งคือ จำนวนผู้เข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวันนั้นมีเพิ่มมากขึ้น การเล่น hi5 จึงมีความสะดวกและเหมาะที่จะใช้เป็นช่องทางในการสื่อสาร

ผลจากการวิจัยในข้อนี้ให้ผลที่สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ให้เหตุผลว่า พึงพอใจที่ได้ใช้ hi5 ในการติดต่อกับเพื่อนเพราะให้ความสะดวกและรวดเร็วในการส่งข้อความไปหา

เพื่อนได้ทีละหลายๆ พอใจที่ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารกับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศโดยไม่ต้องรอให้ออนไลน์พร้อมกันเนื่องจากเวลาที่ไม่ตรงกัน การพิมพ์ข้อความไปหาแทนการส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือหรือโทรศัพท์ไปหา สามารถช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้

จากความพึงพอใจในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่า เทคโนโลยีมีส่วนเข้ามาทำให้คนมีการพูดคุยกันมากขึ้น การได้แบ่งปันความคิด แลกเปลี่ยนความรู้สึกกัน ซึ่งในชีวิตจริงถ้าไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาคนอาจจะไม่ได้ติดต่อกันมากเท่านี้ อย่างการติดต่อสื่อสารกันทาง hi5 นั้น ผู้ใช้งานบางคนอาจจะพูดคุยกันแค่วัน hi5 ถ้าไม่ได้เข้าใช้งานก็อาจจะไม่ได้มีการติดต่อกันเลยก็ได้

อย่างไรก็ตามจากความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยีที่ผู้เล่น hi5 ได้รับมากที่สุดในระดับอันดับแรกนั้นเป็นเรื่องที่ได้คาดหวังว่าจะได้รับการเล่นเช่นกัน แสดงให้เห็นว่า hi5 สามารถตอบสนองความต้องการทางเทคโนโลยีให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

ถ้าพิจารณาความพึงพอใจทางด้านเทคโนโลยี พบว่า ผู้เล่น hi5 มีความพึงพอใจที่ hi5 เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางมากที่สุด รองลงมา คือ พึงพอใจที่ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น และถัดมา คือ ความง่ายในการเข้าใช้งาน

4. การรับรู้เรื่องผลกระทบของผู้เล่นในการเข้ามาเล่น hi5

จากการวิจัยเรื่องผลกระทบที่ผู้เล่นได้รับจากการเข้ามาเล่น hi5 พบว่า ผู้เล่นมีการรับรู้ผลกระทบทางด้านเทคโนโลยีสูงสุดรองลงมาเป็นการรับรู้ผลกระทบด้านสังคม และรับรู้เรื่องผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองเป็นลำดับสุดท้าย และจากการวิจัยเรื่องผลกระทบในแต่ละด้านที่ผู้เล่น hi5 ได้รับนั้น ได้ผลการวิจัยออกมาดังนี้

ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

จากผลการวิจัยเรื่องผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดว่าตัวเองได้รับผลกระทบจากการเล่น hi5 ในระดับที่สูง ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) เล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระมัดระวังตัวมากขึ้น ผลกระทบในเรื่องการระมัดระวังตัวนั้น อาจจะอธิบายได้ว่า hi5 เป็นสื่อที่ยากแก่การควบคุม เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความ

อิสระเสรีค่อนข้างมาก ทำให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานสามารถจะทำทุกอย่างได้ตามใจ จึงเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่ต้องการจะเปิดเผยตัวเองเข้ามาทำการสื่อสารกันผ่านคอมพิวเตอร์ ที่ไม่จำเป็นต้องเห็นหน้ากันจริง ทำให้เกิดการปลอมตัวหรือโกหกกันได้ง่าย

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้สัมภาษณ์ที่กล่าวถึงผลกระทบในเรื่องนี้ว่า จะต้องเล่นด้วยความระมัดระวังเนื่องจากโลกอินเทอร์เน็ตไม่สามารถควบคุมได้ทั้งหมด และเราไม่สามารถรู้ได้ว่าสิ่งที่เห็นเป็นความจริงหรือไม่ hi5 อาจจะเป็นช่องทางของมิชชันนารีในการหลอกให้คนกดที่ Link และบางครั้งการพบปะพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักก็อาจจะก่อให้เกิดอันตรายตามมา อาจจะถูกหลอกลวงโดยคนแปลกหน้าได้ และคิดว่าผู้หญิงควรเพิ่มความระมัดระวังในการเล่นให้มากขึ้น

2) ผลกระทบเรื่อง hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป เป็นผลกระทบที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่าได้รับในระดับสูง เช่นกัน เพราะบางคนเล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน ทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันไป ซึ่งผลในข้อนี้ให้ผลสอดคล้องกับผลจากการสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า การเล่น hi5 ทำให้นอนดึกขึ้นและเสียเวลาในการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันไปบ้าง เพราะเมื่อเล่นแล้วมักจะเกิดการติดพันทำให้ต้องเล่นต่อเนื่องเป็นเวลาหลายชั่วโมง

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้สัมภาษณ์บางรายระบุถึงสาเหตุของการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตว่า hi5 ทำให้หลายต่อหลายคนเสียเวลาจดจ่อกับชีวิตผู้อื่นมากกว่าตนเอง เนื่องจากเสียเวลาในการคอยเข้าไปดูความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นบนหน้าโปรไฟล์ของคนอื่นอยู่ตลอดเวลา

3) ผลกระทบเรื่องเล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง ซึ่งจากผลการวิจัยในข้อนี้ อาจจะอธิบายได้ว่า hi5 เป็นสื่อที่มีความเปิดเผยในระดับหนึ่ง และเป็นสังคมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเป็นเพื่อนกับใครก็ได้ บางครั้งข้อมูล รูปภาพ ที่เราใส่ลงไปจะมีบุคคลอื่นเข้ามาดู ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ใช้งาน hi5 เกี่ยวกับเรื่องของความเป็นส่วนตัวนั้น มีผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า รู้สึกเสียความเป็นส่วนตัวจากการเข้ามาดูเพื่อสืบค้นจากคนรัก ทำให้รู้สึกเหมือนตัวเองต้องคอยระมัดระวังในการเล่น hi5 และจากการที่มีคนที่เราไม่รู้จักเข้ามาดูโปรไฟล์ของเรา

อย่างไรก็ตามมีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนที่มีความคิดว่าไม่ได้เสียความเป็นส่วนตัวจากการเล่น hi5 โดยให้เหตุผลว่า ไม่ได้รับผลกระทบในเรื่องนี้มากนักเนื่องจากข้อมูลที่เราใส่ลงในโปรไฟล์จะ

ใส่เฉพาะที่อยากเปิดเผยเท่านั้น ความเป็นส่วนตัวไม่ได้ลดลงเพราะมีการเลือกสิ่งที่จะโพสต์ลงไป ไม่จำเป็นต้องโพสต์เรื่องส่วนตัว

4) ผลกระทบเรื่องการทะเลาะกับแฟน และเลิกกับแฟน ซึ่งเป็นผลกระทบด้านความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน และมีผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวถึงผลกระทบในเรื่องนี้ว่า เกิดขึ้นจากความเหิงหวง ตามอ่านคอมเมนต์ของกันและกัน และการจับผิดซึ่งกันและกัน

แต่จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลกระทบเรื่องการทะเลาะกับแฟน สูงกว่าการเลิกกัน

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับตนเองที่ได้รับจากการเล่น hi5 ใน 3 อันดับสูงสุด พบว่า เป็นผลกระทบในเรื่องเล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตมากเกินไป และถัดมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัวลดลง

ผลกระทบทางด้านสังคม

จากผลการวิจัยเรื่องผลกระทบทางด้านสังคม ผู้วิจัยได้แบ่งแยกเป็นประเด็นต่างๆดังนี้

1) ความปลอดภัยจากการเล่น ทั้งในเรื่องความปลอดภัยในชีวิตเพราะการเล่น hi5 อาจจะทำให้เราพบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี และความปลอดภัยทางด้านข้อมูลที่จะถูกเปิดเผยจากการเล่น hi5 เพราะการเล่น hi5 ทำให้การรู้ข้อมูลส่วนตัวของกันและกันได้ง่าย

จากผลการวิจัยดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่าในสังคมออนไลน์เราไม่สามารถควบคุมผู้เล่นคนอื่นได้ เวลาเข้ามาเล่นอาจจะทำให้เราเจอคนที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อนอาจจะต้องมีการระวังตัวจากบุคคลเหล่านี้ เนื่องจาก hi5 เป็นสื่อที่ยากแก่การควบคุม ฉะนั้นเวลามีคนเข้าไปดูโปรไฟล์ของเราก็จะสามารถรู้ข้อมูลของเราได้ในระดับหนึ่งนอกจากนี้ แม้ว่าผู้เล่นบางคนจะมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเอาไว้แล้วแต่ก็ไม่สามารถที่จะควบคุมได้ทั้งหมด เนื่องจากเราไม่สามารถควบคุมข้อความที่เราไปพิมพ์ทิ้งไว้ในโปรไฟล์ของผู้อื่น หรือแม้กระทั่งภาพถ่ายที่มีผู้อื่นนำไปลง จึงทำให้บางครั้งข้อมูลหรือเรื่องราวต่างๆอาจจะถูกเปิดเผยจากการเล่น hi5

จากผลการวิจัยในเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าเราไม่สามารถที่จะควบคุมเทคโนโลยีได้ แม้ในบางครั้งผู้ใช้งาน hi5 จะมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเอาไว้ แต่ก็ยังคงต้องมีความระมัดระวังในการเล่น เพราะเราไม่สามารถรู้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงใดๆขึ้น เช่น กรณีการปรับปรุงเว็บไซต์โดยไม่มี การแจ้งเตือนก่อน ทำให้สิ่งที่ผู้ใช้งานเคยตั้งค่าไว้ถูกปลดออกหมด ดังนั้นผู้ใช้งานจึงไม่สามารถที่จะควบคุมเทคโนโลยีที่อาจจะเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตามมีผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวถึงผลทางสังคมที่ได้รับจากการเล่น hi5 ในทางที่ดีว่า การเล่น hi5 ทำให้เขาได้รับมุมมองใหม่ๆจากคนรอบข้าง มีการแชร์ความรู้สึก ความคิดเห็น เพราะ hi5 มีการแสดง Status ซึ่งผู้ใช้สามารถตั้งได้เอง ทำให้ผู้ที่สนใจใน Status หรือมองผ่าน สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นได้ ทำให้ผู้เล่นได้มีการแชร์ความรู้สึกระหว่างกัน

2) ผลกระทบเรื่องความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างซึ่งเป็นผลในทางที่ดี คือ ความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างที่สามารถพัฒนาได้จากการเล่น hi5 โดยการเล่น hi5 นั้นอาจจะเป็นตัวเริ่มสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ของ Brown ที่กล่าวว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์ฉันท์มิตร หรือแม้แต่ทำให้คนแต่งงานกันได้

ผลที่ได้รับเรื่องความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Charlene Li (2008) ที่พบว่า ยิ่งการสื่อสารกันผ่านทางเครือข่ายทางสังคมนั้นเติบโตมากขึ้นเท่าไรก็ยิ่งเป็นการเพิ่มโอกาสในการได้เจอเพื่อนใหม่ๆ ได้สมัครงานใหม่ และการเติบโตของเครือข่ายทางสังคมนี้จะสามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วโดยผ่านการติดต่อกันระหว่างเพื่อนของเพื่อนต่อไปเรื่อยๆ

นอกจากนี้ยังให้ผลสอดคล้องกับผลจากการสัมภาษณ์ ที่ผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า คิดว่าการเล่น hi5 สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้จริงๆ เริ่มแรกอาจจะคุยกันผ่านทาง hi5 และหลังจากนั้นก็เริ่มติดต่อกันด้วยช่องทางอื่นเพิ่มขึ้น เช่น การคุย msn หรือ การคุยโทรศัพท์กัน

จากการศึกษาของ Parks และ Floyd (1996) ที่พบว่า ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นๆ ใน CMC จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมายและการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้นด้วย

อย่างไรก็ตามมีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนให้เหตุผลในทางตรงกันข้าม คือ คิดว่าการเล่น hi5 ทำให้ความสัมพันธ์แย่ลง ไม่ว่าจะเป็นกับเพื่อน คนรัก หรือแม้กระทั่งคนในครอบครัว โดยสาเหตุของการทำให้ความสัมพันธ์แย่ลงเกิดขึ้นจากหลายสาเหตุด้วยกัน เช่น การใช้เวลาไปกับการเล่น hi5 มากเกินไป การใช้ภาษาที่หยาบคายคุยกัน หรือ การถูกจ้องจับผิดจากคนรักจนนำมาสู่การทะเลาะเบาะแว้งจนเลิกรักกันในที่สุด

ถ้ากล่าวถึงเรื่องความสัมพันธ์จากผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างคิดว่า hi5 สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันมากกว่าการทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงผลกระทบทางด้านสังคมที่กลุ่มตัวอย่างได้ 3 อันดับสูงสุด เป็นผลกระทบทางด้านบวก 1 ข้อ คือ เล่น hi5 ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน และเป็นผลกระทบทางด้านลบ 2 ข้อ คือ hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นง่ายเกินไป และเล่น hi5 แล้วอาจจะทำให้พบเจอกับบุคคลที่ไม่ดี

ผลกระทบทางด้านเทคโนโลยี

จากการวิจัยเรื่องผลกระทบทางด้านเทคโนโลยี พบว่า เรื่องที่กลุ่มตัวอย่างได้รับในระดับที่สูงเป็นผลทางด้านดีทั้งหมด ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) เล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสารและช่วยเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการติดต่อจากผลในเรื่องนี้อาจจะอธิบายได้ว่าผู้ใช้งาน hi5 จำนวนมากใช้ hi5 ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นแทนการสื่อสารด้วยวิธีเดิมๆ และช่องทางการสื่อสารโดยผ่าน hi5 นี้จะช่วยเพิ่มความสะดวกรวดเร็วให้กับผู้ใช้งาน hi5 จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ทำให้คนเลือกใช้เมื่อต้องการพูดคุยกันหรือทักทายกัน เนื่องจากการเล่น hi5 เป็นการเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ ซึ่งมีผู้ใช้งานเป็นประจำทุกวันจำนวนมากอยู่แล้ว จึงทำให้การใช้งาน hi5 นั้นไม่ยาก ซึ่งผู้ใช้งานบางคนอาจจะคิดว่า การจะบอกอะไรกับใครผ่านทาง hi5 นั้นช่วยประหยัดเวลาได้มากกว่าในอดีตที่อาจจะต้องโทรศัพท์ไปหาหรือรอให้พบกันจึงจะบอกกันได้ แต่พอมี hi5 เข้ามาก็ช่วยลดเวลาในการติดต่อกันได้

ผลจากการวิจัยในข้อนี้ให้ผลสอดคล้องกับการศึกษาของสิริพงศ์ สุวรรณโกติน (ข้างแล้ว) ที่พบว่า สื่อใหม่สามารถเชื่อมต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลถึงกันได้โดยสะดวกรวดเร็ว ไม่ว่าข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปแบบใดๆ อาจจะเป็นตัวอักษร ข้อความ ภาพ หรือเสียงได้ทั้งสิ้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ภายในองค์กรของ Ronald E.Rice และ James H.Bair (1984) พบว่า การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ภายในองค์กรจะช่วยลด “shadow functions” ได้แก่ กิจกรรมที่ทำให้ต้องสิ้นเปลืองเวลา เช่น การรอโทรศัพท์ การเดินทางไปโต๊ะเพื่อนร่วมงาน การค้นหาแฟ้มเอกสาร ซึ่งการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารที่เป็น shadow function นี้จะน้อยลงเมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์ในสำนักงานมากขึ้น

นอกจากนี้ยังให้ผลสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า hi5 เป็นเหมือนพื้นที่ส่วนกลางทำให้เพื่อน ๆ ได้มาเจอกัน เป็นการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ไม่จำเจเพราะคนส่วนใหญ่ก็มีการเล่นอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว จึงทำให้ hi5 กลายเป็นช่องทางในการสื่อสารที่หลายคนเลือกใช้

อย่างไรก็ตาม Baym และคณะ, 2004 ได้ทำการศึกษาเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคลในสังคมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต โทรศัพท์และการพบกัน ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ซึ่งจากการศึกษาพบว่า แม้จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตแต่การสื่อสารโดยการพบกันยังคงเป็นเรื่องหลัก และอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีความบ่งบอกกับการใช้โทรศัพท์

2) เล่น hi5 ทำให้ตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน เนื่องจากผู้เล่นบางคนเข้ามาเล่นมีเหตุผลเพราะไม่อยากดูเป็นคนล้าสมัย จึงตัดสินใจเข้ามาลองเล่นและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จากเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมแห่งนี้ ซึ่งนับว่าเป็นผลในทางที่ดีและเป็นประโยชน์ให้กับผู้เล่นในการได้ศึกษาและเรียนรู้เทคโนโลยีในโลกปัจจุบัน

ผลจากการวิจัยในข้อนี้ได้มีผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งที่ระบุว่า การเล่น hi5 ทำให้ได้รู้ระบบของสังคมออนไลน์มากขึ้น แต่เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มาเร็วและไปเร็ว การเล่น hi5 จึงเป็นเหมือนการได้เรียนรู้ให้มนุษย์เรายิ่งมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงผลทางด้านเทคโนโลยีที่ผู้เล่น hi5 ได้รับ พบว่า ผู้เล่น hi5 ได้รับผลทางด้านดีเรื่องเล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางในการสื่อสารอย่างหนึ่งมากที่สุด รองลงมา คือ

เล่น hi5 แล้วทำให้การติดต่อสื่อสารสะดวกเร็ว และถัดมา คือ เล่น hi5 แล้วทำให้สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน

จากการวิจัยเรื่องแรงจูงใจและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมีส่วนเข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน เนื่องจากคนมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองหรือในบางครั้งอาจจะเข้ามาเพิ่มความต้องการให้มีมากยิ่งขึ้น เช่น คนเราอาจจะมีความต้องการในการใช้เทคโนโลยีเพื่อความสนุกสนานและบันเทิง แต่เมื่อลองเข้ามาใช้กลับพบว่า สิ่งที่ได้รับมีมากกว่าความสนุกสนาน จึงทำให้เกิดการเรียนรู้และอาจจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเกิดเป็นความคาดหวังเพิ่มขึ้น

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนที่เป็นผลมาจากเทคโนโลยี เช่น การเปลี่ยนสถานที่ในการพูดคุยกัน การพูดคุยหรือเปิดเผยเรื่องส่วนตัวที่ไม่มี การพูดคุยกันแบบต่อหน้า การติดต่อกับคนที่ไม่ได้ติดต่อกันในชีวิตประจำวัน ซึ่งถ้าไม่มีเทคโนโลยี หรือเทคโนโลยีเกิดการเปลี่ยนแปลง การติดต่อกันก็อาจจะยุติลงไปด้วย เช่น การใช้ hi5 ในการพูดคุยกับคนรู้จักที่ไม่ได้มีความสนิทสนมกันหรือติดต่อกันเป็นประจำ อาจจะหยุดลงเมื่อไม่ได้เล่น hi5 อีก หรือการได้รู้เรื่องราวของใครผ่านทาง hi5 ทำให้เกิดความอยากรู้อะไรของคนอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย ซึ่งถ้าไม่มีเทคโนโลยีตัวนี้เข้ามา ความคาดหวังหรือความต้องการนั้นอาจจะยังไม่ได้รับการตอบสนอง หรืออาจจะไม่ได้ตอบสนองอย่างรวดเร็ว และจะไม่เกิดเป็นความต้องการหรือความคาดหวังที่เพิ่มมากขึ้น

เนื่องจากเทคโนโลยีทำให้คนมีการติดต่อกันและสร้างความเกี่ยวพันระหว่างกันมากขึ้น ถ้าไม่มีเทคโนโลยีเครือข่ายในการติดต่อกันอาจจะเป็นแค่เพียงกลุ่มเล็กๆ หรือการพูดคุยกันอาจจะ เป็นเพียงบทสนทนาระหว่างคนสองคนเท่านั้น แต่เมื่อเทคโนโลยีเข้ามาทุกอย่างก็เกิดการเปลี่ยนแปลง การพูดคุยกันระหว่างคนสองคนอาจจะมีบุคคลอื่นเข้ามาร่วมรู้เห็นด้วย

อย่างไรก็ตามการติดต่อสื่อสารกันผ่านทาง hi5 นั้นบางครั้งผู้ใช้งานอาจจะคิดว่าตัวเองสามารถควบคุมความเป็นส่วนตัวได้ คิดว่าตัวเองสามารถจัดการกับข้อมูลและกำหนดทุกอย่างเองได้ แต่ในความเป็นจริงคนเราไม่สามารถที่จะควบคุมเทคโนโลยีได้ทั้งหมด เนื่องจากเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้น คนที่เข้ามาใช้พื้นที่ hi5 ในการพูดคุยกัน จะต้องยอมรับเรื่องของการสูญเสียความเป็นส่วนตัวได้ในระดับหนึ่ง และแม้ว่าผู้ใช้งานบางคนจะรู้ถึงการสูญเสียความเป็นส่วนตัวที่อาจจะเกิดขึ้นได้ แต่ก็ยังคงจะใช้ hi5 เป็นพื้นที่ในการพูดคุย แสร้งความรู้สึก หรือ

ระบายความรู้สึก เพราะ hi5 อาจจะเป็นช่องทางที่เขาคิดว่าสามารถใช้ในการแสดงออกทางความรู้สึกได้ดีกว่าช่องทางอื่นๆ

นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังต้องคำนึงถึงความปลอดภัย เพราะในเมื่อเราไม่สามารถควบคุมเทคโนโลยีได้ จึงต้องเล่นด้วยความระมัดระวัง การติดต่อกับคนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนใน hi5 เราไม่สามารถรู้ได้ว่าสิ่งที่เราเห็นจะเป็นความจริงในทั้งหมด เพราะใน hi5 ผู้เล่นสามารถจะปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้

อย่างไรก็ตามจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีมีความหมายกับคนค่อนข้างมาก เพราะเทคโนโลยีได้เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวัน ส่งผลกระทบกับพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดของคน อาจจะมีทั้งด้านดีและด้านลบ แต่เทคโนโลยีก็ยังคงเป็นส่วนที่เข้ามาเติมเต็มให้ระบบการติดต่อสื่อสารนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปข้อเสนอแนะได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิจัย พบว่า ผู้เล่น hi5 มีพฤติกรรมในการเล่นที่ส่งผลมาจากแรงจูงใจทางด้านตนเอง คือ เพราะต้องการความสนุกสนานและบันเทิง ต้องการใช้ hi5 เป็นที่ผ่อนคลายความเครียดและคลายเหงา ซึ่งนับเป็นการใช้สื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองแต่แรงจูงใจในการเล่น hi5 เพราะความอยากรู้อยากเห็นเรื่องของผู้อื่นนั้น หากผู้ใช้งานลวงล้าความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นมากเกินไปก็อาจจะก่อให้เกิดปัญหาตามมา ดังนั้น การจะทำการสืบค้นเรื่องของใครผ่านทาง hi5 นั้นควรจะได้รับอนุญาตเป็นเพื่อนก่อน เพื่อไม่ให้เป็นการแอบเข้าไปก่อนการได้รับอนุญาต

2. ผลการวิจัย พบว่า ผู้เล่นมีพฤติกรรมในการเล่น hi5 ที่เป็นผลมาจากแรงจูงใจทางด้านสังคม เป็นเรื่องเกี่ยวกับเพื่อน คือ อยากรับเพื่อนเก่า อยากรมีเพื่อนใหม่ การได้รวมกลุ่มและการยอมรับจากคนในสังคม ซึ่งเมื่อผู้ใช้งาน hi5 มีแรงจูงใจในการเข้ามาเพื่อใช้เป็นสถานที่ในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนก็ควรจะใช้สื่อนี้รักษาความสัมพันธ์ที่ดีไว้ โดยเฉพาะการอยากรมีเพื่อนใหม่ ซึ่งอาจจะต้องเพิ่มความระมัดระวังเป็นพิเศษ เนื่องจากการสื่อสารกันผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นี้ ผู้ใช้งานบางคนก็เลือกที่จะแสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริง แต่บางคนก็มีการปกปิดความจริง

บางอย่าง ผู้เล่นแต่ละคนต้องรู้จักควบคุมการเล่น hi5 ของตัวเองให้อยู่ในขอบเขตเพื่อไม่ให้เกิดผลเสียจากการเล่นตามมา เพราะปัจจุบันการติดต่อสื่อสารกับคนที่ไม่เคยรู้จักกันในชีวิตจริงมาก่อนบนอินเทอร์เน็ตนั้น ยังเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงในสังคมไทย

3. ผลการวิจัย พบว่า ผู้เล่นมีพฤติกรรมในการเล่น hi5 ที่เป็นผลมาจากแรงจูงใจทางเทคโนโลยีมากที่สุด คือ ต้องการใช้เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น ซึ่งผลการวิจัยในข้อนี้แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์นี้ กำลังเข้ามามีบทบาทมากในสังคม ความพิเศษที่การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์มี คือ การไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา สถานที่ การสื่อสารที่สามารถดำเนินไปในเวลาเดียวกันหรือต่างกันได้ ความอิสระเสรี บวกกับความรวดเร็วทำให้คนนิยมหันไปใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดผลกระทบกับสื่อดั้งเดิมอย่าง วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และโทรศัพท์ ดังนั้น ผู้ใช้งาน hi5 ควรคำนึงถึงสื่อดั้งเดิมเหล่านี้โดยไม่เจตจำนงอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว การบริโภคสื่อหลายช่องทางอาจจะช่วยให้เราได้รับข่าวสารที่ชัดเจนมากขึ้น

4. ผลการวิจัย พบว่า hi5 ผู้เล่น Hi5 ได้รับความพึงพอใจจากการเล่นทั้งทางด้านตนเอง สังคม และเทคโนโลยี โดยที่ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจส่วนใหญ่จะสูงกว่าค่าเฉลี่ยของความคาดหวัง และเรื่องใดที่เป็นความคาดหวังในอันดับต้นๆ ก็จะเป็นเรื่องที่ได้รับ ความพึงพอใจในระดับต้นๆเช่นกัน แสดงให้เห็นว่า hi5 สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้งาน hi5 ก็ไม่ควรยึดติดกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อได้รับความพึงพอใจในทุกๆ ด้านจนลืมโลกแห่งความเป็นจริง จนก่อให้เกิดปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตจนไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอย่างอื่นที่เป็นประโยชน์ การตอบสนองความต้องการของตัวเองนั้นสามารถทำได้หลายทางโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมเว็บไซต์อื่นด้วยเพื่อจะได้เข้าใจถึงรูปแบบและความแตกต่างในแต่ละเว็บไซต์ เนื่องจากการทำการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาเพียง hi5 อย่างเดียว
2. ควรศึกษาผู้ที่ไม่ได้ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมด้วย ว่าเขามีความคิดและทัศนคติอย่างไรต่อเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม และเพราะเหตุใดจึงไม่ใช้งาน เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้ใช้งานเท่านั้น
3. ควรศึกษาเรื่องเพศกับการใช้งานที่แตกต่างกันโดยเฉพาะเพศที่สาม
4. ควรศึกษาเรื่องช่วงอายุที่แตกต่างกันกับรูปแบบการใช้งานว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2543.

กาญจนา กาญจนทวี. แรงจูงใจ และความพึงพอใจของผู้อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

กัญญา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป General Psychology. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ รวมสาส์น, 2542.

ชยุดรา ศิริไกรวัฒนาวงศ์. พฤติกรรมกรเปิดรับ ความคาดหวังประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้อ่านนิตยสารแนวธรรมะและแนววิถีปฏิบัติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ดวงมณี เลิศอำนวยการ. คู่มือ hi5 & my space ระดับเทพ รู้จริงทำได้จริง. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ มิตรภาพการพิมพ์และสตีวดีโอ, 2551.

นิตยสารโพสิชั่นนิ่งออนไลน์. ทำไมใครๆก็ hi5 [Online]. 2553. แหล่งที่มา :

<http://www.positioningmag.com> [9 เมษายน 2551]

นริมา คณานธิพันธ์. ความตระหนักรู้ด้านสิทธิข้อมูลส่วนบุคคลในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

นุชวีรัตน์ ขวัญคำ. รูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์วารสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2550.

พิรงรอง รามสูต. การสร้างภูมิคุ้มกันเกมออนไลน์, กรุงเทพมหานคร: สภาวิจัยแห่งประเทศไทย, 2552.

พรรณเพ็ญ เจนตระกูลโรจน์. สนุกไม่ตกยุคไอทีด้วย hi5. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชัน เทคโนโลยี, 2551.

พรศุภร์ พิพัฒน์วิไลกุล. ความคาดหวัง พฤติกรรมกรเปิดรับ และความพึงพอใจของผู้อ่านหนังสือพิมพ์ ชิงเสียงเยอะเป่า. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสาร

- สนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
 ยาใจ โรจน์วงศ์ชัย. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ Computer Essentials.
 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สำนักพิมพ์แมคกรอ-ฮิล, 2551.
- วาตี ภูโรจสวัสดิ์. Social Network พลังแห่งมวลชน. BrandAge 10
 (กรกฎาคม 2552): 142.
- วุฒิกกร สินธุวาทีน. Trinity The New Business World Order. BrandAge 10
 (กรกฎาคม 2552): 138.
- ศุภรัศม์ ลีตฤกุลเจริญ. ทฤษฎีการสื่อสาร communication theory. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
 สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540.
- ศุญชัยวิชัยกสิกรไทย. บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยแนวโน้มในปี 2549-2551 [Online]. 2553.
 แหล่งที่มา : <http://www.kasikornresearch.com> [30 พฤษภาคม 2553]
- สารานุกรมวิกิพีเดีย. แรงจูงใจ [Online]. 2551. แหล่งที่มา : www.wikipedia.org
 [8 ธันวาคม 2551]
- สารานุกรมวิกิพีเดีย. อินเทอร์เน็ต [Online]. 2553. แหล่งที่มา : www.wikipedia.org
 [27 พฤษภาคม 2553]
- สารานุกรมวิกิพีเดีย. ไฮไฟฟ์ [Online]. 2553. แหล่งที่มา : www.wikipedia.org
 [27 พฤษภาคม 2553]
- สิริพงศ์ สุวรรณโกติน. ลักษณะพฤติกรรมและระสนิยมการบริโภคข่าวสารของนิสิตนักศึกษาในเขต
 กรุงเทพมหานครในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชา
 วารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
 2547.
- สุชา จันทน์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- หนึ่งฤทัย ไทยปรีชา. ความคาดหวัง การเปิดรับและความพึงพอใจของผู้อ่านวารสารออนไลน์.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- อริศรา ธัญญาวินิชกุล. การใช้สื่อใหม่ในการตอบสนองความต้องการการสื่อสารเรื่องเพศของวัยรุ่น
 ในยุคสังคมสารสนเทศ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ
 ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- Yokeplaygal. hi5 เพื่อนกันมันส์ทั่วโลก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เอส.พี.ซี. บุ๊คส์, 2551.

ภาษาอังกฤษ

Barry Wellman. Community Informatics Shaping Computer-Mediated Social Relations.

London: Routledge, 2001.

Baym, Zhang and Lin. Social Interactions Across Media: Interpersonal Communication on the Internet Telephone and Face-to-Face. Journal of New Media [Online].

2004. Available from www.car.chula.ac.th [2010, April 7]

Charlene Li and Josh Bernoff. Groundswell: winning in a world transformed by social technologies. Boston: Harvard Business school press, 2008.

Jay Liebowitz. Social Networking The Essence of Innovation. USA: The Scarecrow Press, Inc, 2007.

Jones, S.G. Cybersociety 2.0 : Revisiting computer-mediated communication and Community. London: Sage Publications, 1998.

Roger, E.M. Communication Technology. New York: Free Press, 1994.

ภาคผนวก

เลขที่.....

แบบสอบถาม

“แรงจูงใจของผู้เล่นและการรับรู้ถึงผลกระทบใน www.hi5.com”

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาต่อไป

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ () 1. หญิง () 2. ชาย

2. อายุ

- | | |
|-----------------|---------------------|
| () 1. 10-13 ปี | () 4. 22-25 ปี |
| () 2. 14-17 ปี | () 5. 26-29 ปี |
| () 3. 18-21 ปี | () 6. 30 ปี ขึ้นไป |

3. ระดับการศึกษาสูงสุด (หากกำลังศึกษาอยู่ให้ระบุระดับการศึกษานั้น)

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| () 1. มัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า | () 4.ปริญญาตรี |
| () 2. มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า | () 5. ปริญญาโทหรือสูงกว่า |
| () 3. อนุปริญญา หรือเทียบเท่า | |

4. อาชีพ

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| () 1. นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา | () 5. รับจ้างทั่วไป |
| () 2. ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ | () 6. แม่บ้าน / พ่อบ้าน |
| () 3. พนักงานบริษัทเอกชน | () 7. อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... |
| () 4. ธุรกิจส่วนตัว | |

5. รายได้ต่อเดือน

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท | <input type="checkbox"/> 5. 20,001 – 25,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 2. 5,001 – 10,000 บาท | <input type="checkbox"/> 6. 25,001 – 30,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 10,001 – 15,000 บาท | <input type="checkbox"/> 7. มากกว่า 30,001 บาทขึ้นไป |
| <input type="checkbox"/> 4. 15,001 – 20,000 บาท | |

6. สถานภาพ

- | | |
|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 1. โสด | <input type="checkbox"/> 3. หย่าร้าง |
| <input type="checkbox"/> 2. สมรส | <input type="checkbox"/> 4. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ hi5.com

7. คุณเริ่มเล่น hi5 มานานแค่ไหน

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. 3 - 6 เดือน | <input type="checkbox"/> 3. มากกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 2 ปี |
| <input type="checkbox"/> 2. มากกว่า 6 เดือน - 1 ปี | <input type="checkbox"/> 4. 2 ปีขึ้นไป |

8. ท่านมีวิธีการสมัคร hi5 ได้อย่างไร

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. สมัครจากอีเมลเชิญชวนจากบุคคลอื่น | <input type="checkbox"/> 3. บุคคลอื่นสมัครให้ |
| <input type="checkbox"/> 2. สมัครด้วยตนเองในเว็บไซต์ hi5.com | <input type="checkbox"/> 4. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

9. ท่านเข้าใช้ hi5 บ่อยเพียงใด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ทุกวัน | <input type="checkbox"/> 4. ทุก 15 วัน |
| <input type="checkbox"/> 2. ทุก 2-3 วัน | <input type="checkbox"/> 5. ทุก 1 เดือน |
| <input type="checkbox"/> 3. ทุกสัปดาห์ | <input type="checkbox"/> 6. มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป |

10. ท่านอัปเดตข้อมูลใน hi5 เฉลี่ยบ่อยเพียงใด

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ทุกวัน | <input type="checkbox"/> 4. ทุก 15 วัน |
| <input type="checkbox"/> 2. ทุก 2-3 วัน | <input type="checkbox"/> 5. ทุก 1 เดือน |
| <input type="checkbox"/> 3. ทุกสัปดาห์ | <input type="checkbox"/> 6. มากกว่า 1 เดือนขึ้นไป |

11. ระยะเวลาต่อเนื่องในการเปิด hi5 เฉลี่ยต่อครั้งเท่าไร (หมายถึง ระยะเวลาที่เปิดทิ้งไว้โดย อาจจะไม่ได้อ่านตลอดเวลา เช่น เปิดทิ้งไว้แต่นั่งทำงาน)

- () 1. น้อยกว่า 30 นาที () 4. มากกว่า 2 ชั่วโมง - 4 ชั่วโมง
 () 2. 30 นาที - 1 ชั่วโมง () 5. มากกว่า 4 ชั่วโมง
 () 3. มากกว่า 1 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง

12. ระยะเวลาในการเข้าใช้งาน hi5 จริงๆ เฉลี่ยต่อครั้งเท่าไร (หมายถึง ระยะเวลาที่เข้าไปดู หรือ เล่น hi5 จริงๆ)

- () 1. น้อยกว่า 30 นาที () 3. มากกว่า 1 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง
 () 2. 30 นาที - 1 ชั่วโมง () 4. มากกว่า 2 ชั่วโมง

13. สถานที่ที่ท่านเข้าใช้ hi5 มากที่สุด

- () 1. บ้าน หรือที่พักอาศัย () 4. สถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต
 () 2. สถานศึกษา () 5. อื่นๆ (โปรดระบุ).....
 () 3. นอกสถานที่โดยการใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือ/Hot Spot

14. ท่านได้รับ Profile Comment จากเพื่อนรวมทั้งที่ปรากฏ, ลบ หรือสูญหายไปโดยไม่ได้ตั้งใจ ประมาณเท่าไร

15. ปัจจุบันท่านมีเพื่อนบน hi5 ประมาณกี่คน

16. ท่านเข้าชม hi5 ของบุคคลกลุ่มใดมากที่สุด

- () 1. hi5 ของเพื่อน
 () 2. hi5 เพื่อนของเพื่อน
 () 3. hi5 ของผู้มีชื่อเสียง / ดารา
 () 4. hi5 ของคนที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเราเลย
 () 5. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

17. นอกจาก hi5 ท่านเข้าใช้เว็บไซต์ใดที่เป็นเครือข่ายทางสังคมประเภทเดียวกันบ้าง (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- () 1. ไม่ใช่ () 4. MySpace
 () 2. Facebook () 5. อื่นๆ (โปรดระบุ).....
 () 3. Multiply

18. ท่านมีหลักการเปิดรับเพื่อนอย่างไร (ตอบได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- () 1. รับเฉพาะเพื่อนตัวเอง () 6. รับเฉพาะเพื่อนเพศเดียวกัน
 () 2. รับเฉพาะคนที่รู้ว่ามีความจริงใจ () 7. รับเฉพาะเพื่อนต่างเพศ
 () 3. รับเฉพาะคนรู้จัก () 8. รับทุกคน
 () 4. รับโดยการพิจารณาจากโปรไฟล์ () 9. อื่นๆ (โปรดระบุ).....
 () 5. รับโดยการดูจาก Group

19. ท่านมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการอนุญาตให้เข้าดูโปรไฟล์ของท่านอย่างไร

- () 1. อนุญาตให้ทุกคนสามารถเข้าดูได้
 () 2. อนุญาตให้เฉพาะเพื่อนเข้าดู

20. ท่านทำกิจกรรมต่อไปนี้บน hi5 บ่อยแค่ไหน

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ดู / อัปเดตรูป	5	4	3	2	1
2. ดู / อัปเดตบทความ ไดอารี่	5	4	3	2	1
3. ดู / อัปเดตข้อมูล	5	4	3	2	1
4. ฟัง / อัปเดตเพลง	5	4	3	2	1
5. อ่าน Comment ที่ผู้อื่นส่งมา	5	4	3	2	1
6. Comment โปรไฟล์ผู้อื่น	5	4	3	2	1
7. ดู โปรไฟล์ผู้อื่น	5	4	3	2	1
8. หาเพื่อนใหม่	5	4	3	2	1
9. ตกแต่ง hi5	5	4	3	2	1

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่น hi5

แรงจูงใจ หมายถึง เหตุผลที่ทำให้ท่านอยากจะเข้าไปเล่น hi5

แรงจูงใจในการเล่น hi5	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. เพราะความอยากรู้ อยากเห็น					
2. ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์					
3. ต้องการผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา					
4. ต้องการแสดงความเป็นตัวตน					
5. ต้องการความสนุกสนานและบันเทิง					
6. อยากลองเล่น					
7. อยากดูเป็นคนทันสมัย					
8. อยากมีเพื่อนใหม่					
9. อยากพบเพื่อนเก่า					
10. อยากมีแฟน					
11. ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน					
12. ต้องการการรวมกลุ่มกับคนที่มีรสนิยมเหมือนกัน					
13. ต้องการรู้ทันสมัยใหม่					
14. ต้องการแสดงความสามารถทางเทคโนโลยี					
15. ต้องการติดต่อกับคนที่ติดต่อยาก					
16. ต้องการบอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5					
17. ต้องการใช้เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น					
18. ต้องการแสดงหรือโชว์คอมเมนต์					
19. อยากมียอด view เยอะๆ					

แรงจูงใจในการเล่น hi5	มากที่สุด 5	มาก 4	ปาน กลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
20. อยากแบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู					
21.อยากแบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง					
22. อยากมีความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น					
23. สามารถทำให้ไม่ขาดการติดต่อกัน ระหว่างเพื่อน					
24. ต้องการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่น ผ่าน hi5					
25. อยากรับรู้เรื่องของผู้อื่น					
26. อยากมีความเป็นส่วนตัวใน hi5					
27. สามารถอัปเดตข้อมูลต่างๆในโปรไฟล์ ของตัวเองได้ง่าย					
28. ต้องการดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของ เพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ					
29. เป็นเว็บไซต์ที่นิยมอย่างกว้างขวาง					
30. มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ					
31. เป็นเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย					
32. อยากใช้พื้นที่ใน hi5 เขียนระบาย ความรู้สึก					
33. อยากมีความรู้เพิ่ม					
34. อยากให้มีคนมาดูอัลบั้มรูป					
35. อยากโฆษณาขายสินค้า					
36. เพื่อช่วยในการหลีกเลี่ยงปัญหา					

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคาดหวังและความพึงพอใจในการเล่น hi5

ความคาดหวัง หมายถึง การคาดการณ์ล่วงหน้าของท่านก่อนที่จะเล่น hi5

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นหลังจากการเล่น hi5

คำตอบออกเป็น 5 ระดับ ให้ท่านใส่เลขตามระดับความรู้สึกลงในช่องว่าง โดยแบ่งเป็น

5 หมายถึง มากที่สุด

4 หมายถึง มาก

3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

ตัวอย่าง

คำถาม	ความคาดหวัง	ความพึงพอใจ
1. hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น	3	3
2. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	3	3
3. ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา	3	4
4. ได้แสดงความเป็นตัวตนใน hi5	2	4
5. ให้ความสนุกสนานและบันเทิง	3	5

คำถาม

คำถาม	ความคาดหวัง	ความพึงพอใจ
1. hi5 สนองความอยากรู้ อยากเห็น		
2. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์		
3. ได้ผ่อนคลายความเครียด/คลายเหงา		
4. ได้แสดงความเป็นตัวตนใน hi5		
5. ให้ความสนุกสนานและบันเทิง		

คำถาม	ความคาดหวัง	ความพึงพอใจ
6. ได้ลองเล่น		
7. ทำให้คุณเป็นคนทันสมัย		
8. ทำให้มีเพื่อนใหม่		
9. ทำให้พบเพื่อนเก่า		
10. ทำให้มีแฟน		
11. ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน		
12. ได้รวมกลุ่มกับคนที่มีความนิยมเหมือนกัน		
13. ทำให้รู้ทันสมัยใหม่		
14. ได้แสดงความสามารถทางเทคโนโลยี		
15. ทำให้ติดต่อกับคนที่ติดต่อยากได้		
16. ได้บอกความรู้สึกนึกคิดกับคนอื่นผ่านทาง hi5		
17. ได้ใช้ hi5 เป็นช่องทางการสื่อสารแทนการสื่อสารช่องทางอื่น		
18. ได้แสดงหรือโชว์คอมเม้นท์		
19. จำนวนยอด view ที่เพิ่มขึ้น		
20. ได้แบ่งปันรูปให้ผู้อื่นดู		
21. ได้แบ่งปันเพลงให้ผู้อื่นฟัง		
22. ความสนิทสนมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น		
23. ทำให้ไม่ขาดการติดต่อกันระหว่างเพื่อน		
24. ได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อื่นผ่าน hi5		
25. ได้รับรู้เรื่องของผู้อื่น		
26. ความเป็นส่วนตัวใน hi5		
27. ความง่ายในการอัปเดตข้อมูลต่างในโปรไฟล์		
28. การได้ดูข้อมูลของเพื่อนและเพื่อนของเพื่อนต่อไปได้เรื่อยๆ		
29. เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง		
30. มีลูกเล่นต่างๆให้เลือกเยอะ		
31. ความง่ายในการเข้าใช้งาน		

คำถาม	ความคาดหวัง	ความพึงพอใจ
32. การใช้พื้นที่ใน hi5 เพื่อเขียนระบายความรู้สึก		
33. สามารถเพิ่มความรู้ให้ท่านได้		
34. มีคนจำนวนมากเข้ามาดูอัลบั้มรูปของท่าน		
35. โฆษณาขายสินค้าให้ท่านได้		
36. ช่วยให้คุณหลีกเลี่ยงปัญหาได้		

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่น hi5

คำถาม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. เล่น hi5 แล้วทำให้ทะเลาะกับแฟน					
2. เล่น hi5 แล้วทำให้เลิกกับแฟน					
3. เล่น hi5 แล้วทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแยลง					
4. เล่น hi5 ช่วยให้มีการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน					
5. เล่น hi5 แล้วทำให้ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยลง					
6. เล่น hi5 แล้วทำให้การเล่น msn หรือโปรแกรม chat อื่นๆ ลดลง					
7. เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้โทรศัพท์ลดลง					
8. เล่น hi5 แล้วทำให้ต้องมีการระวังตัวมากขึ้น					
9. เล่น hi5 แล้วทำให้สามารถตามเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ทัน					
10. เล่น hi5 แล้วทำให้สนใจการทำงานหรือการเรียนน้อยลง					
11. เล่น hi5 แล้วทำให้ความเป็นส่วนตัว					

ลดลง					
12. เล่น hi5 แล้วทำให้การติดต่อสื่อสาร สะดวกรวดเร็ว					
13. เล่น hi5 เป็นการเพิ่มช่องทางการสื่อสาร อย่างหนึ่ง					
14. hi5 ทำให้คนรู้ข้อมูลส่วนตัวของผู้คนอื่นง่าย เกินไป					
15. hi5 ทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับ อินเทอร์เน็ตมากเกินไป					
16. hi5 ส่งผลต่อการละเลยความสัมพันธ์กับ คนรอบข้างในโลกความจริง					
17. hi5 สามารถรักษาความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลที่ไม่จำเป็นต้องพบเจอกันในชีวิตจริงไว้ ได้					
18. เล่น hi5 แล้วอาจจะทำให้พบกับ บุคคลที่ไม่ดี					
19. เล่น hi5 แล้วทำให้การใช้ภาษาแย่ลง					

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสมสกุล เลหาะกาญจนศิริ เกิดวันที่ 8 ตุลาคม 2526 ที่กรุงเทพมหานคร ภูมิลำเนา จังหวัดกาญจนบุรี สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาที่โรงเรียนอุดมวิทยา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ระดับมัธยมที่โรงเรียนเขมะสิริอนุสสรณ์ กรุงเทพมหานคร ระดับปริญญาตรีคณะบริหารธุรกิจ สาขาการตลาด มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2550